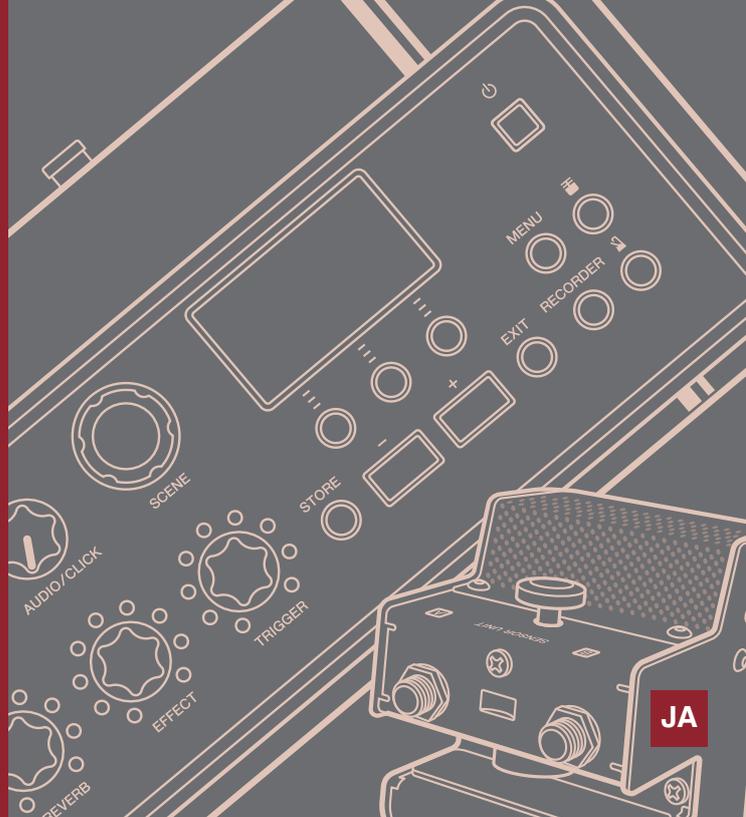




エレクトロニックアコースティック
ドラムモジュール

EAD10

リファレンスマニュアル
(詳細編)



目次

| | | | |
|-----------------------------|----------|--------------------------------|-----------|
| トリガーで音が鳴るしくみ | 2 | Utility ユーティリティ | 32 |
| パッドについて | 2 | Job ジョブ | 39 |
| トリガー入力端子、 | | File ファイル | 47 |
| トリガー入力、トリガー入力ソースの関係 | 3 | Factory Reset ファクトリーリセット | 57 |
| トリガー音色(インスト、ボイス) | 4 | コンピューターと接続する | 59 |
| EAD10の内部メモリー | 5 | Yamaha Steinberg USB Driverを | |
| MENU | 6 | インストールする | 59 |
| 画面の基本操作 | 6 | DAWソフトウェアを使う | 60 |
| トリガー入力またはトリガー入力ソースを選ぶ | 7 | ヤマハUSB-MIDIドライバー | 60 |
| メニュー 機能一覧 | 8 | | |
| パラメーター説明 | 11 | | |
| Scene Edit シーン編集 | 11 | | |
| Trigger トリガー | 25 | | |

この取扱説明書の使いかた

EAD10 リファレンスマニュアル(詳細編)(本書)では、表示したい項目をクリックして表示するリンク機能や、用語の検索機能を活用できます。

ページ右側のタブをクリックすると、各章の最初のページにジャンプします。



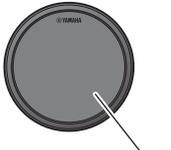
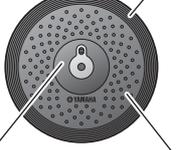
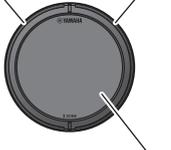
トリガーで音が鳴るしくみ

冊子マニュアルでは、EAD10で音が出るしくみについて説明しました。
ここでは、トリガー信号でトリガー音色を鳴らすしくみについて、さらに詳しく説明します。

パッドについて

EAD10のパッドには、ドラムトリガーや電子ドラムのパッドなどが含まれます。

パッドには2ピエゾのパッドと1ピエゾのパッドがあります。
パッド内の特定の部位1つ1つのことは、ゾーンと呼びます。

| パッドの種類 | 2ピエゾ | | 1ピエゾ | | |
|--------|---|---|---|---|---|
| | 2 | 1 | 2 | 3 | |
| 説明 | 2種類のトリガー信号が使えます。 | パッドのどこを叩いても同じ種類のトリガー信号が発生します。 | 叩く場所によってトリガー信号を使い分けることができます。 | | |
| | 2種類のトリガー音色を鳴らせます。 | | 2種類のトリガー信号が使えます。 | 3種類のトリガー信号が使えます。 | |
| | | 1種類のトリガー音色を鳴らせます。 | 2種類のトリガー音色を鳴らせます。 | 3種類のトリガー音色を鳴らせます。 | |
| 例 | ドラムトリガー DT50S | センサーユニット ドラムパッド TP70 ドラムトリガー DT50K | シンバルパッド PCY100 (2ゾーン設定時) | シンバルパッド PCY135 | スネアパッド/ タムパッド TP70S |
| ゾーン |  |  |  |  |  |

NOTE

EAD10はパッドコントローラーに対応していません。

トリガー入力端子、トリガー入力、トリガー入力ソースの関係

ここでは、トリガー入力端子、トリガー入力、トリガー入力ソースの関係について説明します。

●トリガー入力端子(トリガー入力)

[①KICK]端子、[②]端子、[③SNARE]端子、[④]端子は、入力モードを切り替えることで、トリガー入力とトリガー入力ソースを変更できます。[⑤]端子と[⑥]端子は3ゾーンの設定のみで変更できません。

●トリガー入力ソース

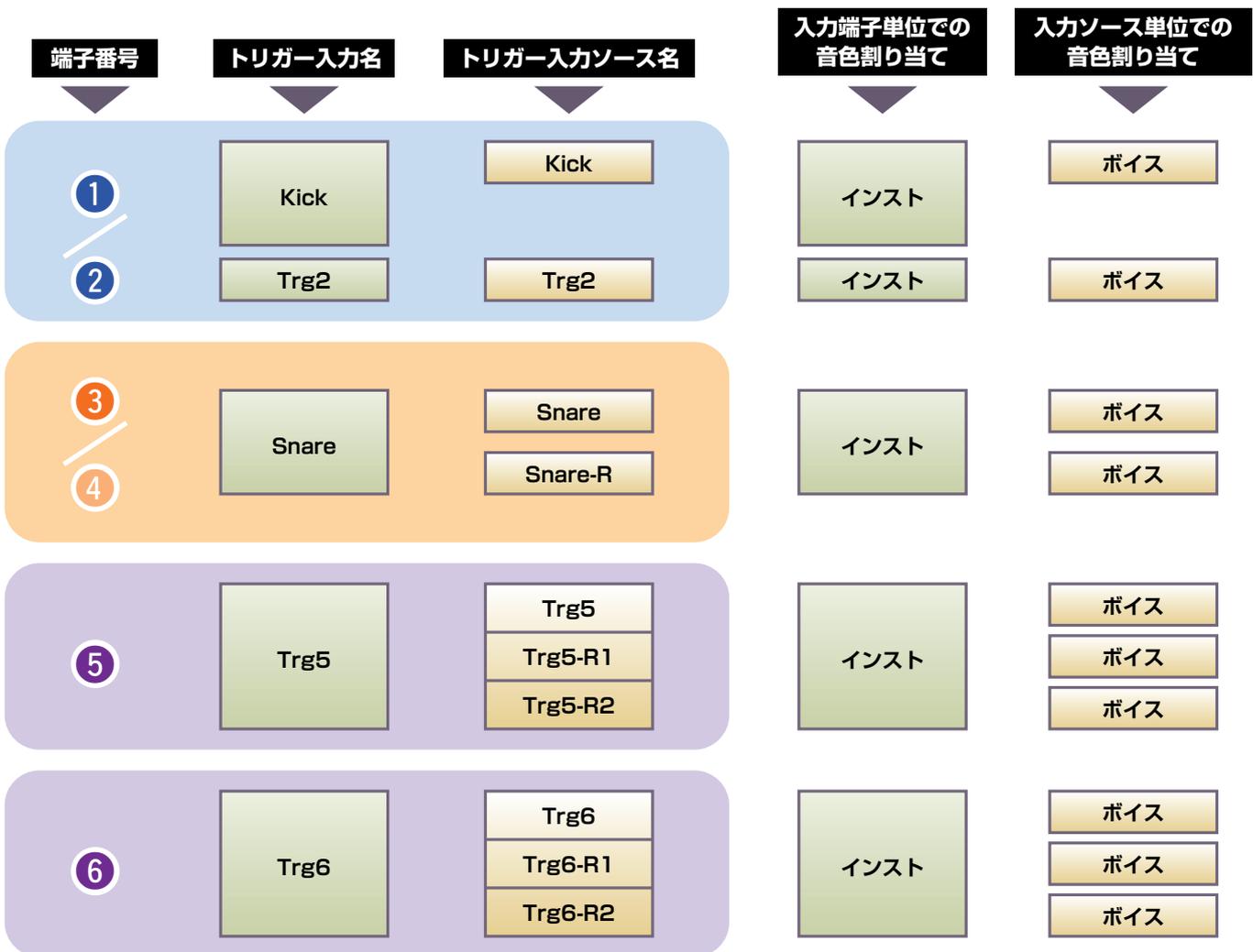
ゾーンごとに発生する信号を「トリガー入力ソース」と呼びます。

EAD10がパッドからのトリガー信号を受けると、メインユニットからトリガー入力ソースが鳴ります。

トリガー入力ソースには、トリガー音色を割り当てて使います。

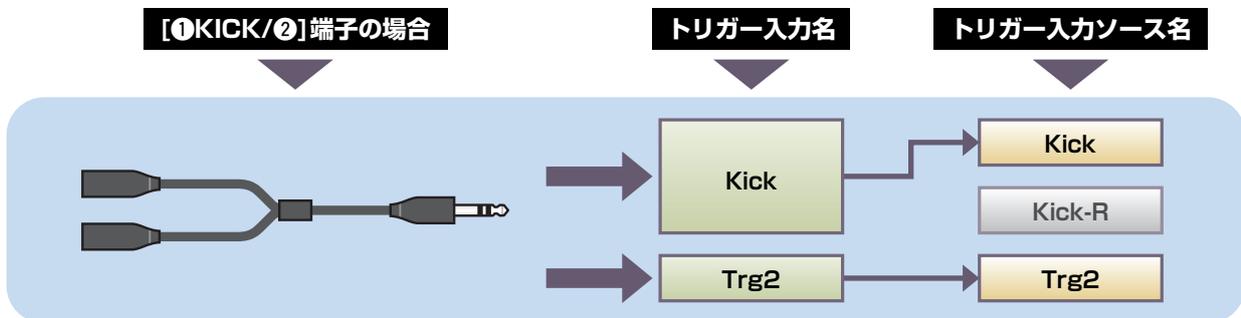
●入力モードの初期設定

入力モードの初期設定では[①KICK/②]端子は「separate」(セパレート)、[③SNARE/④]端子は「paired」(ペアード)に設定されています。



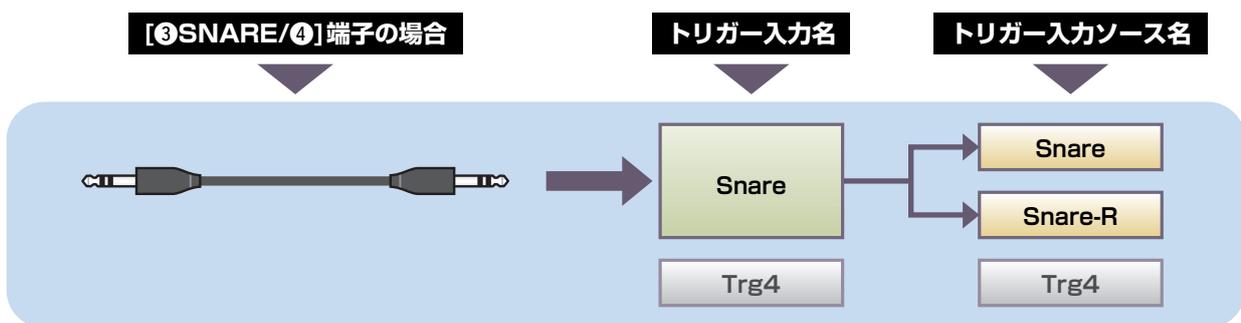
● separate(セパレート)

「separate」は、[①KICK/②]端子または[③SNARE/④]端子を2つのインストに分けて使う設定です。たとえば、[②]端子で受けたトリガー信号はトリガー入力ソースの「Trg2」に接続されます。「Kick-R」の音は鳴りません。



● paired(ペアード)

「paired」では、[①KICK/②]端子または[③SNARE/④]端子を1つのインストで使います。たとえば、[④]端子で受けたトリガー信号はトリガー入力ソースの「Snare-R」に接続されます。「Trg4」の信号は鳴りません。



トリガー音色(インスト、ボイス)

トリガー音色は、トリガー入力ごとやトリガー入力ソースごとに割り当てて鳴らせます。

● インスト

ドラムセットを構成している一つ一つの打楽器(スネアドラム、タム、シンバル、バスドラムなど)のことです。EAD10ではトリガー入力ごとにインストを切り替えられます。電子ドラムのパッドを増設する場合には、たとえば、スネアパッドにスネアなどのインストを割り当てて使います。

● ボイス

インストを構成する音のことです。EAD10では、トリガー入力ソースごとにボイスを切り替えられます。たとえば、スネアドラムでは、同じ楽器からヘッドショット音、オープンリムショット音、クローズドリムショット音などを鳴らし分けることができます。そのような違う音の1つひとつをボイスと呼び、EAD10にはいろいろな打楽器の音、効果音、エレクトリックな音などが内蔵されています。また、内蔵されているボイスだけでなく、インポートした波形(オーディオファイル)をユーザー音色として鳴らすこともできます。

たとえば、アコースティック系スネアのインストを3ゾーンのパッドに割り当てたときには、ヘッド、オープンリム、クローズドリムが鳴ります。2ゾーンのパッドに割り当てたときにはヘッドとオープンリムのみが鳴ります。バスドラムやエレクトリック系スネアのインストは1ゾーンのみのため、すべてのゾーンで同じボイスが鳴ります。

NOTE

インポートした波形は、ボイスのカテゴリーから「WAVE」を選ぶと鳴らせます。本機にインポートして読み込んだ波形を「ウェーブ」と呼びます。インポートする前の波形は「オーディオファイル(.wav)」と呼びます。

EAD10の内部メモリー

制作または編集したシーンは、内部メモリーに保存することで電源を切ってもデータを保持することができます。また、トリガー設定(MENU/Trigger)やその他全般の設定(MENU/Utility)など、システムの設定も保存できます。

●EAD10に保存されるデータ

本機に保存できるデータは以下のとおりです。

- シーン(200個)
- ウェーブ(最大100個)
- トリガー設定
- その他全般の設定

NOTE

- 電源を切ると、本体の録音データが消えます。
- ウェーブは、最大で100個までインポートできますが、総容量の限度を超えてはできません。

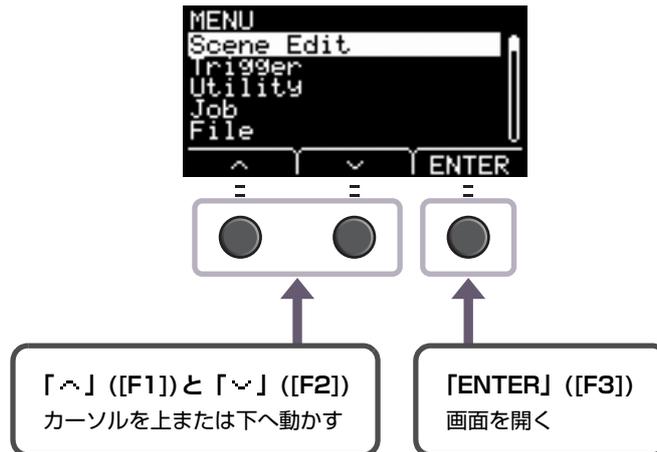
●データファイルの保存(セーブ)と読み込み(ロード)

EAD10に保存されるデータは、すべてUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)できます。また、USBフラッシュメモリーに保存したファイルを再び本体に読み込む(ロード)こともできます。詳しくはMENU/Fileをご覧ください([47ページ](#))。

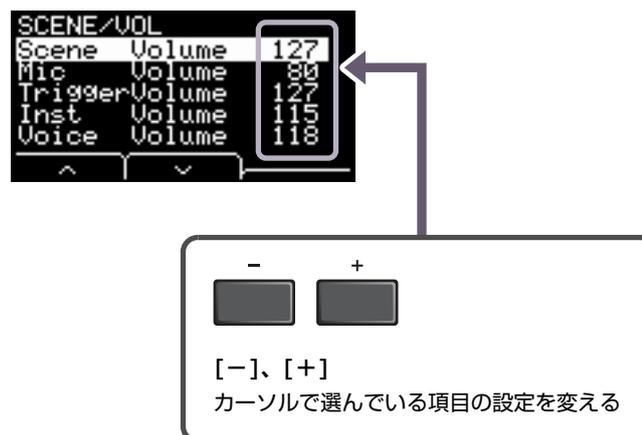
画面の基本操作

[MENU]ボタンを押すと画面が表示されます。

メニューの切り替え



設定値を変える

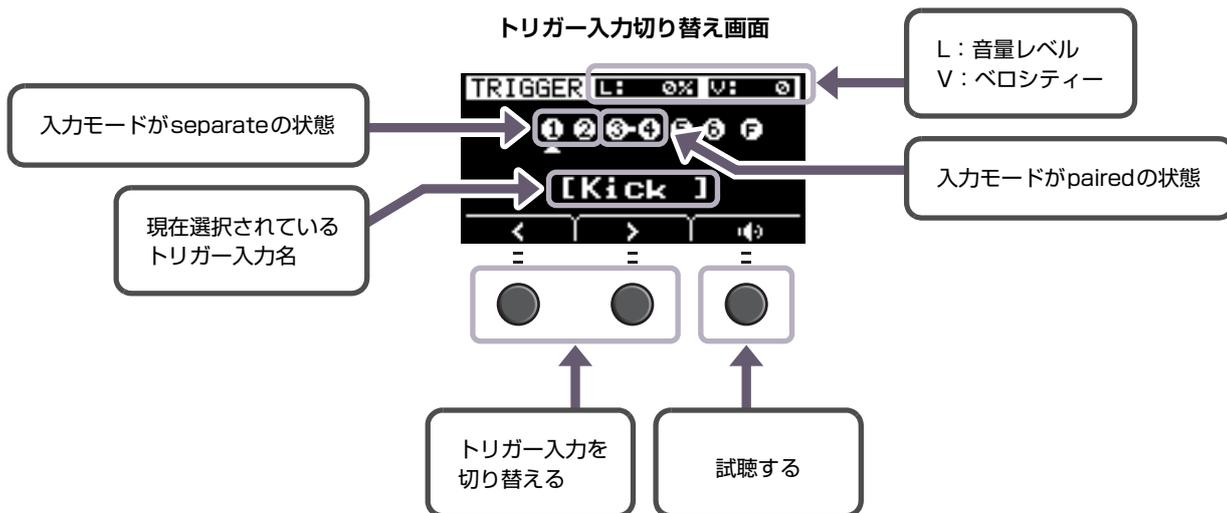


トリガー入力またはトリガー入力ソースを選ぶ

トリガー入力またはトリガー入力ソースごとに設定するパラメーターの画面では、画面右上に対象となるトリガー名が表示されます。

トリガー入力ごとの設定

MENU/Scene Edit/Inst/InstNumberやMENU/Trigger/Pad Typeなど、トリガー入力ごとの設定画面で、「TRG 」ボタン([F3])を押すと、トリガー入力切り替え画面が開きます。

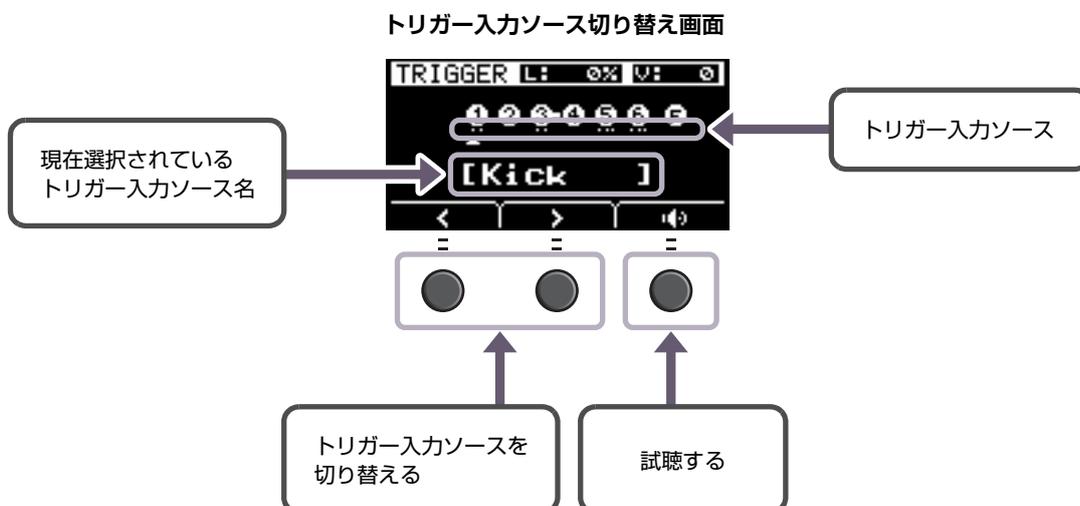


NOTE

- 入力モードが「paired」のときに「Trg2」や「Trg4」を選んで設定を変えても効果はありません(トリガーは発生しません)。
- MENU/Trigger/Pad Typeでは「」(FootSW)は表示されません。

トリガー入力ソースごとの設定

MENU/Utility/PadFunctionなど、トリガー入力ソースごとの設定画面で、「TRG 」ボタン([F3])を押すと、トリガー入力ソース切り替え画面が開きます。



NOTE

入力モードが「paired」のときに「Trg2」や「Trg4」を選んで設定を変えても効果はありません(トリガーは発生しません)。また、入力モードが「separate」のときに「Kick-R」や「Snare-R」を選んで設定を変えても効果はありません(トリガーは発生しません)。

メニュー 機能一覧

MENU

Scene Edit シーン編集

Inst インストに関する設定

- └ Category インストのカテゴリー
- └ InstNumber インスト番号
- └ InstTune インストのチューニング
- └ InstDecay インストのディケイ
- └ InstPan インストのパン(定位)

Voice ボイスに関する設定

- └ Category ボイスのカテゴリー
- └ VoiceNumber ボイス番号
- └ VoiceTune ボイスのチューニング
- └ VoiceDecay ボイスのディケイ
- └ VoicePan ボイスのパン(定位)
- └ VoiceFilter ボイスのフィルターカットオフ周波数
- └ VoiceQ ボイスのQ(フィルターレゾナンス)
- └ VoiceAltGrp ボイスのオルタネートグループ
- └ VoiceHoldMode ボイス発音の設定

MessageType MIDIメッセージタイプの選択

[noteの場合]

- Note 出力MIDIノート
- MIDI Ch MIDIチャンネル
- GateTime... ゲートタイム
- TrgVel. トリガーベロシティ

[REVERBの場合]

- MinValue ... 下限値
- MaxValue ... 上限値

[EFFECTの場合]

- MinValue 下限値
- MaxValue. 上限値

[CC01 ~ CC95の場合]

- MinValue. 下限値
- MaxValue ... 上限値
- MIDI Ch. MIDI チャンネル

Effect エフェクトに関する設定

- └ ReverbType リバーブタイプ
- └ ReverbSend リバーブセンド
- └ RevReturn リバーブリターン
- └ Mic RevSend マイク音のリバーブセンド
- └ TriggerRevSend トリガー音色のリバーブセンド
 - └ Voice RevSend トリガー音色のボイスのリバーブセンド
- └ MicEffType マイク音のエフェクトタイプ
- └ MicEffDepth マイク音のエフェクトデプス
- └ TrgEffType トリガー音色エフェクトのタイプ
- └ TrgEffSend トリガー音色エフェクトへのセンドとドライのバランス
- └ TrgEffReturn トリガー音色エフェクトへのリターン
- └ TrgEffToRev トリガー音色エフェクトからリバーブへのセンド

Volume ボリュームに関する設定

- └ Scene Volume シーン全体の音量
 - └ Mic Volume マイク音の音量
 - └ TriggerVolume トリガー音色全体の音量
 - └ Inst Volume トリガー音色のインストの音量
 - └ Voice Volume トリガー音色のボイスの音量

Tempo テンポに関する設定

- └ Tempo シーン選択時のテンポ

MENU

- Trigger トリガー
 - Input Mode 入力モードに関する設定
 - Trg1/Trg2.....トリガー 1/トリガー 2 入力モード
 - Trg3/Trg4.....トリガー 3/トリガー 4 入力モード
- Curve カーブに関する設定
 - Velocity Curveベロシティーカーブ
- Pad Type パッドタイプに関する設定
 - PadTypeパッドタイプの選択
 - Gainゲイン
 - Sensitivity.....センシティブィティ
 - RejectTimeリジェクトタイム
 - MinLevel最小レベル
 - MaxLevel.....最大レベル
 - MinVelocity.....最小ベロシティー
 - MaxVelocity最大ベロシティー
 - WaitTime.....ウェイトタイム
 - RimGain.....リムゲイン
 - H/R Balance.....H/Rバランス
- Crosstalk クロストークの防止に関する設定
 - All Reject Lvl.....オールリジェクションレベル
 - Reject Lvlリジェクションレベル(発生源パッド)
- FootSwSelect フットスイッチ選択に関する設定
 - FootSwSelect.....フットスイッチ選択
- Utility ユーティリティ
 - General システム全体に関する設定
 - SceneKnobシーンノブ
 - AutoPowerOff.....オートパワーオフ
 - LCD Contrast.....LCDコントラスト
 - ClickOutput.....クリック音の出力先
 - ClickCountOff.....クリックカウントオフ
 - L & R Volume.....外部出力の音量
 - MicNoiseGate.....マイクノイズゲート
 - AudioOutGain.....オーディオアウトゲイン
 - AudioMixオーディオミックス
 - USB To Host[USB TO HOST]端子の設定
 - MIDI LocalCtrl.....MIDIローカルコントロール
 - AuxInVolume.....AUX INの音量
 - USB Volume.....USBオーディオまたはレコーダー再生の音量
 - ClickVolumeクリックの音量
 - PadFunction パッドファンクションに関する設定
 - PadFunction.....パッドファンクション
 - BypassSw.....バイパススイッチ
 - Phones EQ ヘッドフォンEQに関する設定
 - EQ LowGainEQ ローゲイン
 - EQ HighGain.....EQ ハイゲイン

MENU

- Job ジョブ
 - Scene シーンに関する設定
 - Recall.....リコール
 - Sort.....ソート
 - Exchange.....エクスチェンジ
 - Clear.....クリア
 - Wave ウェーブに関する設定
 - Import.....選択したオーディオファイルの取り込み
 - Import All.....全オーディオファイルの取り込み
 - Delete.....選択したウェーブの削除
 - Delete All.....全ウェーブの削除
 - Optimize.....メモリーの最適化(オプティマイズ)
 - Memory Info.....メモリーインフォメーション
 - Recorder レコーダーに関する設定
 - Export Audio.....エクスポートオーディオ
- File ファイル
 - Save.....ファイルのセーブ(保存)
 - Load.....ファイルのロード(読み込み)
 - Rename.....ファイル名のリネーム(変更)
 - Delete.....ファイルのデリート(削除)
 - Format.....USBフラッシュメモリーのフォーマット(初期化)
 - Memory Info.....USBフラッシュメモリーインフォメーション
- Factory Reset ファクトリーリセット
 - Factory Reset.....ファクトリーリセット

パラメーター説明

Scene Edit シーン編集



この章ではメニュー内の「Scene Edit」の設定について説明します。

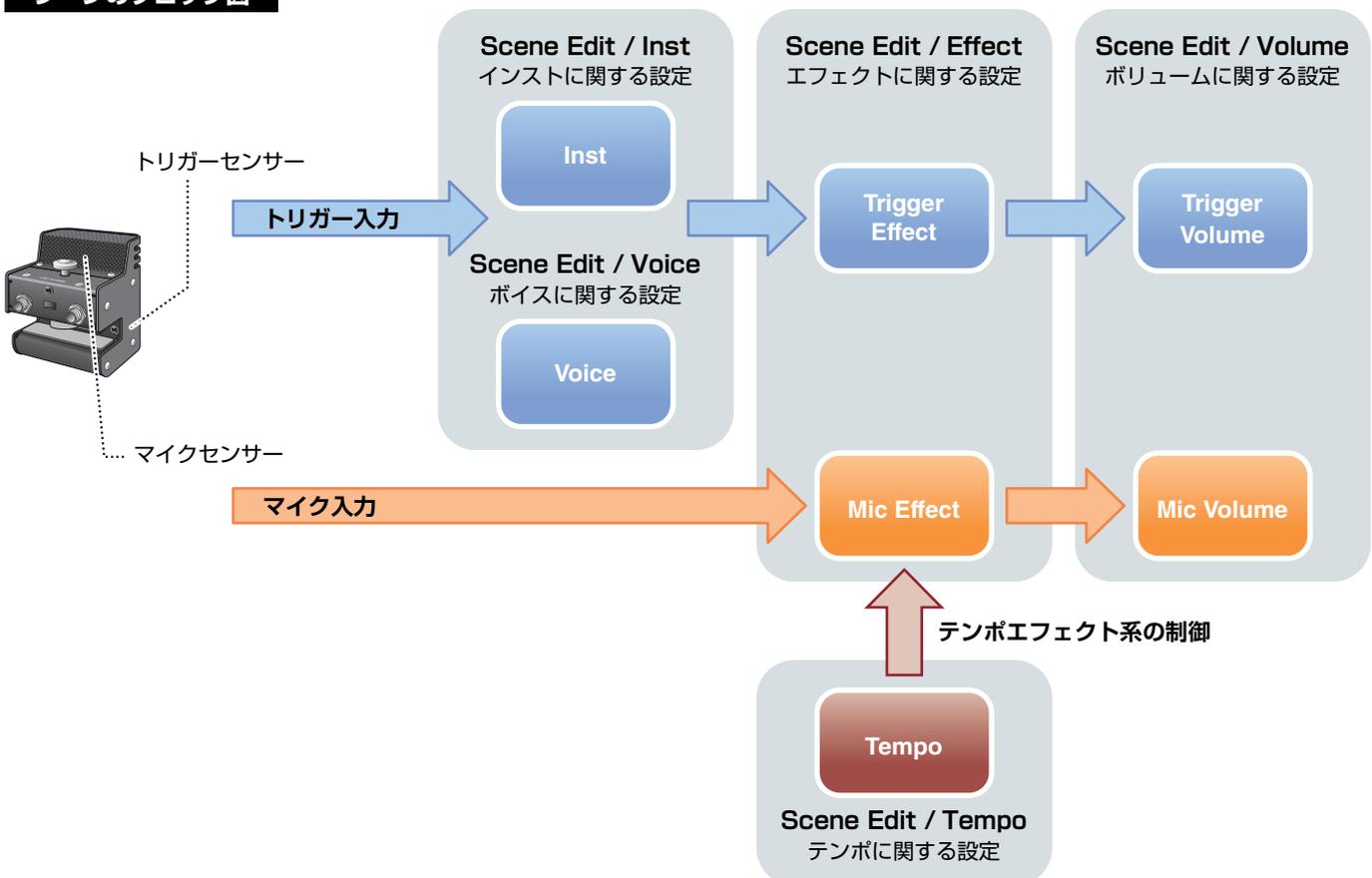
シーンを構成するリバーブ、エフェクト(マイク音)、トリガー音色をより細かく自分好みの設定にカスタマイズできます。

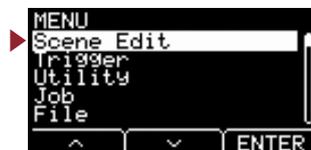
トリガー音色には専用エフェクトがあります。また、トリガー入力ごと、トリガー入力ソースごとに各種設定ができます。

NOTE

自分好みのシーンにカスタマイズしたら保存(ストア)してください(EAD10 取扱説明書)。保存(ストア)しないで、シーンを切替えると、カスタマイズした内容が消去されます。

シーンのブロック図





設定画面の構成

Scene Edit シーン編集

| | |
|--------|-------------|
| Inst | インストに関する設定 |
| Voice | ボイスに関する設定 |
| Effect | エフェクトに関する設定 |
| Volume | ボリュームに関する設定 |
| Tempo | テンポに関する設定 |

Scene Edit / Inst インストに関する設定

設定画面の構成

Scene Edit

Inst

1/2

Category インストのカテゴリー

InstNumber インスト番号

2/2

InstTune インストのチューニング

InstDecay インストのディケイ

InstPan インストのパン(定位)

Scene Edit / Inst 1/2



Category : インストのカテゴリー

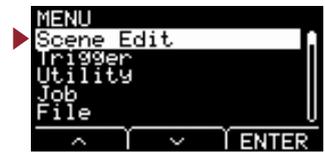
トリガー入力ごとに音色(インスト)の分類(カテゴリー)を選択します。
シーン画面で「TRG」のボタン([F3])を押しても、インストを選択できます。

設定値 別冊データリストをご参照ください。

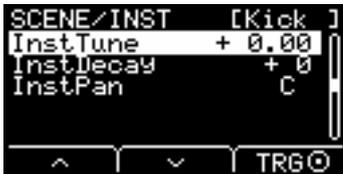
InstNumber : インスト番号

トリガー入力ごとに音色(インスト)の番号を選択します。
シーン画面で「TRG」のボタン([F3])を押しても、インストを選択できます。

設定値 別冊データリストをご参照ください。



Scene Edit / Inst 2/2



InstTune : インストのチューニング

トリガー入力ごとのピッチ(音高)を25セント単位で設定します。0.01が1セントに相当します。

設定値 -12.00~+0.00~+12.00

NOTE

セントとは、半音を100等分したピッチの単位です。(100セント=半音)

InstDecay : インストのディケイ

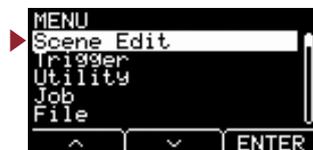
トリガー入力ごとに割り当てた音色のディケイ(音が鳴ってから消えるまでの時間)を設定します。プラスの値にすると歯切れのよい音になります。

設定値 -10~+0~+10

InstPan : インストのパン(定位)

トリガー入力ごとの定位(パン)を設定します。

設定値 L64~C~R63



Scene Edit / Voice ボイスに関する設定

設定画面の構成

Scene Edit

Voice

1/4

Category ボイスのカテゴリ

VoiceNumber ボイス番号

2/4

VoiceTune ボイスのチューニング

VoiceDecay ボイスのディケイ

VoicePan ボイスのパン(定位)

3/4

VoiceFilter ボイスのフィルターカットオフ周波数

VoiceQ ボイスのQ(フィルターレゾナンス)

VoiceAltGrp ボイスのオルタネートグループ

VoiceHoldMode ボイス発音の設定

4/4

Message Type MIDIメッセージタイプの選択

【noteの場合】

Note 出力MIDIノート

MIDI Ch MIDIチャンネル

GateTime ゲートタイム

TrgVel トリガーベロシティ

【REVERBの場合】

MinValue 下限値

MaxValue 上限値

【EFFECTの場合】

MinValue 下限値

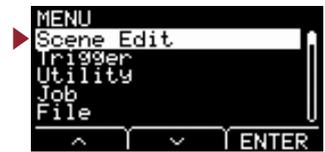
MaxValue 上限値

【CC01～CC95の場合】

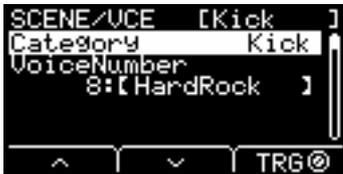
MinValue 下限値

MaxValue 上限値

MIDI Ch MIDIチャンネル



Scene Edit / Voice 1/4



Category : ボイスのカテゴリ

トリガー入カソースごとに音色(ボイス)の分類(カテゴリ)を選択します。

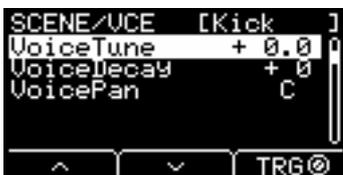
設定値 別冊データリストをご参照ください。

VoiceNumber : ボイス番号

トリガー入カソースごとに音色(ボイス)の番号を選択します。

設定値 別冊データリストをご参照ください。

Scene Edit / Voice 2/4



VoiceTune : ボイスのチューニング

トリガー入カソースごとに割り当てた音色のチューニングを設定します。0.1が10セントに相当します。

設定値 -24.0~+0.0~+24.0

NOTE

セントとは、半音を100等分したピッチの単位です。(100セント=半音)

VoiceDecay : ボイスのディケイ

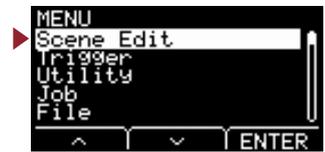
トリガー入カソースごとに割り当てた音色のディケイ(音が鳴ってから消えるまでの時間)を設定します。プラスの値にすると歯切れのよい音になります。

設定値 -64~+0~+63

VoicePan : ボイスのパン(定位)

トリガー入カソースごとの定位(パン)を設定します。

設定値 L64~C~R63



Scene Edit / Voice 3/4



VoiceFilter : ボイスのフィルターカットオフ周波数

トリガー入カソースごとに割り当てた音色にかかるフィルターの、カットオフ周波数を設定します。マイナスの値にすると暗い音色になり、プラスの値にすると明るい音色になります。

設定値 -64~+0~+63

VoiceQ : ボイスのQ(フィルターレゾナンス)

トリガー入カソースごとに割り当てた音色にかかるフィルターの、Q(フィルターレゾナンス)を設定します。フィルターのカットオフ周波数付近の信号を持ち上げることで、音にクセをつけます。

設定値 -64~+0~+63

VoiceAltGrp : ボイスのオルタネートグループ

トリガー入カソースごとに発音する音色のオルタネートグループを設定します。オルタネートグループとは、ハイハットクローズとハイハットオープンのように「同時に鳴らしたくない音色」を同じグループにまとめたものです。発音中の音色と同じオルタネートグループの音色のトリガーを受けた場合、発音中の音色を消してから次の音色を鳴らします。

| | |
|---------|--------------------------------------|
| Off | オルタネートグループを設定しない |
| HHOpen | ハイハットオープングループ |
| HHClose | ハイハットクローズグループ |
| 1~9 | オルタネートグループ番号。同時に鳴らしたくない音色に同じ番号を設定する。 |

設定値 Off、HHOpen、HHClose、1~9

NOTE

「HHOpen」と「HHClose」のグループは、以下のルールで動作します。

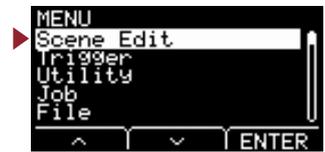
- ・「HHOpen」グループの音色を鳴らしても、「HHOpen」および「HHClose」グループの音色の発音は止めない。
- ・「HHClose」グループの音色を鳴らした場合、「HHOpen」グループの音色の発音を止める。

VoiceHoldMode : ボイス発音の設定

トリガー入カソースごとに発音する音色のホールドモードを設定します。

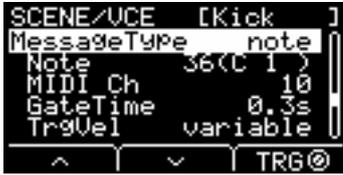
| | |
|-----|--|
| on | 音色カテゴリーがウェーブボイスの場合はパッドを叩くと再生を繰り返し、もう一度パッドを叩くと再生が止まる。なお、パッドを叩くたびにMIDIキーオン/キーオフを交互に出力する。 |
| off | 通常動作。パッドを叩くとMIDIキーオンだけを出力し、ゲートタイム経過後、自動的にキーオフを出力する。 |

設定値 on、off

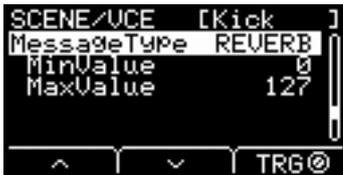


Scene Edit / Voice 4/4

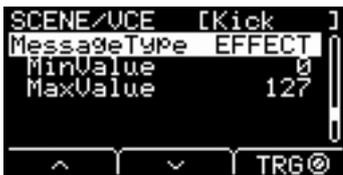
【MessageType noteの場合】



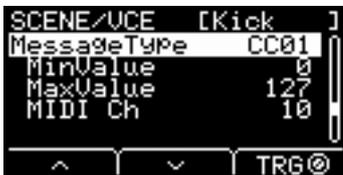
【MessageType REVERBの場合】



【MessageType EFFECTの場合】



【MessageType CC01～CC95の場合】





MessageType : MIDIメッセージタイプの選択

設定対象のパッドを叩いたときに出力されるMIDIメッセージのタイプを設定します。

NOTE

note以外の設定では、パッドを叩いても音が出ません。

note

MIDIノートを出力します。パッドを叩いて音を出す場合に設定します。

Note : 出力MIDIノート

トリガー入力ソースの発音時に出力されるMIDIノートを設定します。指定したトリガー入力ソースにトリガー入力があった際に出力するMIDIノートナンバーを設定します。表示は「ノートナンバー/音名」です。

MIDI Ch : MIDIチャンネル

トリガー入力ソースを鳴らすときのMIDIメッセージを、どのMIDIチャンネルに出力するかを設定します。

GateTime : ゲートタイム

トリガー入力ソースごとにトリガー入力があった際に出力するMIDI信号のゲートタイム(キーオンからキーオフまでの時間)を設定します。

TrgVel : トリガーベロシティ

トリガー入力ソースごとにトリガー入力があった際に出力するMIDI信号のベロシティの値を設定します。

| | |
|----------|-------------------------------------|
| variable | パッドを叩く強弱の違いをベロシティの値に反映させます。 |
| 1~127 | パッドを叩く強さに関係なく、ここで設定した値でベロシティを出力します。 |

REVERB

ペダルを踏み込む量やパッドを叩く強さによって、リバーブの量(ノブ)をコントロールします。パッドを叩いても音は出ません。

MinValue : 下限値

ペダルを戻したときや弱く叩いたときのリバーブの量(最小値)を設定します。

MaxValue : 上限値

ペダルをいっぱいまで踏み込んだときや強く叩いたときのリバーブの量(最大値)を設定します。



EFFECT

ペダルを踏み込む量やパッドを叩く強さによって、エフェクトの量(ノブ)をコントロールします。パッドを叩いても音は出ません。

MinValue : 下限値

ペダルを戻したときや弱く叩いたときのエフェクトの量(最小値)を設定します。

MaxValue : 上限値

ペダルをいっぱいまで踏み込んだときや強く叩いたときのエフェクトの量(最大値)を設定します。

CC01 ~ CC95

ペダルを踏み込む量やパッドを叩く強さによって、コントロールチェンジを送信します。パッドを叩いても音は出ません。

MinValue : 下限値

ペダルを戻したときや弱く叩いたときの最小値を設定します。

MaxValue : 上限値

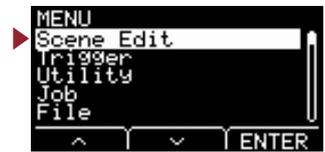
ペダルをいっぱいまで踏み込んだときや強く叩いたときの最大値を設定します。

MIDI Ch : MIDI チャンネル

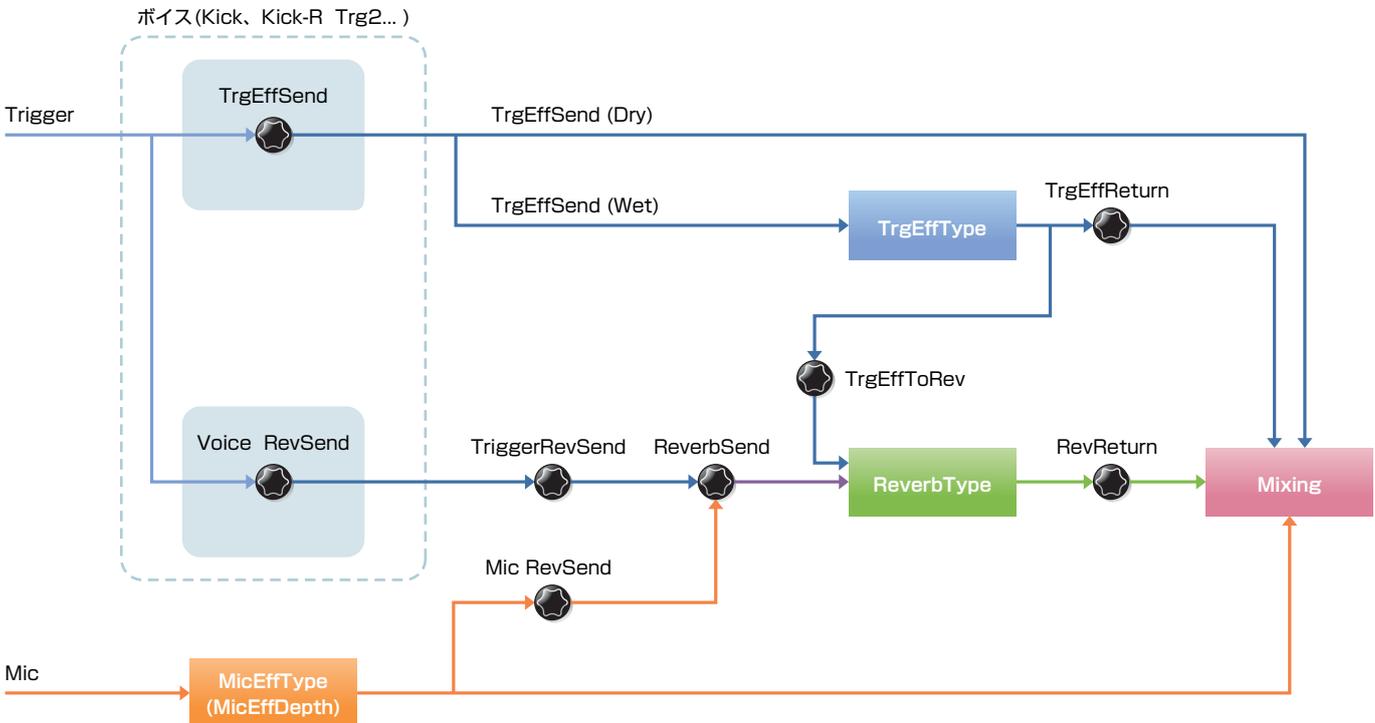
設定対象のMIDIメッセージを、どのMIDIチャンネルに出力するかを設定します。

設定値

Note (出力MIDIノート) : 0~127/C-2~G8(ノートナンバー / 音名)
 MIDI Ch (MIDIチャンネル) : 1~16
 GateTime (ゲートタイム) : 0.0s~9.9s
 TrgVel (トリガーベロシティ) : variable、1~127
 MinValue (下限値) : 0~127
 MaxValue (上限値) : 0~127



Scene Edit / Effect エフェクトに関する設定



設定画面の構成

Scene Edit

Effect

1/4

ReverbType リバーブタイプ

ReverbSend リバーブセンド

RevReturn リバーブリターン

2/4

Mic RevSend マイク音のリバーブセンド

TriggerRevSend トリガー音色のリバーブセンド

Voice RevSend トリガー音色のボイスのリバーブセンド

3/4

MicEffType マイク音のエフェクトタイプ

MicEffDepth マイク音のエフェクトデプス

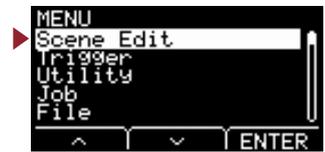
4/4

TrgEffType トリガー音色エフェクトのタイプ

TrgEffSend トリガー音色エフェクトへのセンドとドライのバランス

TrgEffReturn トリガー音色エフェクトへのリターン

TrgEffToRev トリガー音色エフェクトからリバーブへのセンド



Scene Edit / Effect 1/4



ReverbType : リバーブタイプ

リバーブタイプを選択します。
シーン画面で「REV」のボタン([F1])を押しても、リバーブタイプを選択できます。

設定値 別冊データリストをご参照ください。

ReverbSend : リバーブセンド

リバーブに送る量(センドレベル)を設定します。マイク音とトリガー音色(内蔵音色)の両方のリバーブセンドが変わります。
[REVERB]ノブで調節する値を、さらにこまかく設定できます。

RevReturn : リバーブリターン

リバーブから戻る量(リターンレベル)を設定します。

設定値 0~127

Scene Edit / Effect 2/4



Mic RevSend : マイク音のリバーブセンド

マイク(マイク音にエフェクトかけた後)の音からリバーブへ送る量(センドレベル)を設定します。

TriggerRevSend : トリガー音色のリバーブセンド

トリガー音色全体のリバーブへ送る量(センドレベル)を設定します。

Voice RevSend : トリガー音色のボイスのリバーブセンド

トリガー入力ソースごとにボイスのリバーブへ送る量(センドレベル)を設定します。

設定値 0~127



Scene Edit / Effect 3/4



MicEffType : マイク音のエフェクトタイプ

マイク音にかけるエフェクトのタイプを選択します。
シーン画面で「EFF」のボタン([F2])を押しても、マイク音のエフェクトタイプを選択できます。

設定値 別冊データリストをご参照ください。

MicEffDepth : マイク音のエフェクトデプス

マイク音にかけるエフェクトのデプス(深さ)を設定します。
[EFFECT]ノブで調節する値を、さらにこまかく設定できます。

設定値 0~127

Scene Edit / Effect 4/4



TrgEffType : トリガー音色エフェクトのタイプ

トリガー音色にかけるエフェクトのタイプを選択します。

設定値 別冊データリストをご参照ください。

TrgEffSend : トリガー音色エフェクトへのセンドとドライのバランス

トリガー音色にかけるエフェクトに送る量(センドレベル)とエフェクトをかける前の信号の量(ドライレベル)のバランスを設定します。

TrgEffReturn : トリガー音色エフェクトへのリターン

トリガー音色にかけるエフェクトからのリターンレベルを設定します。

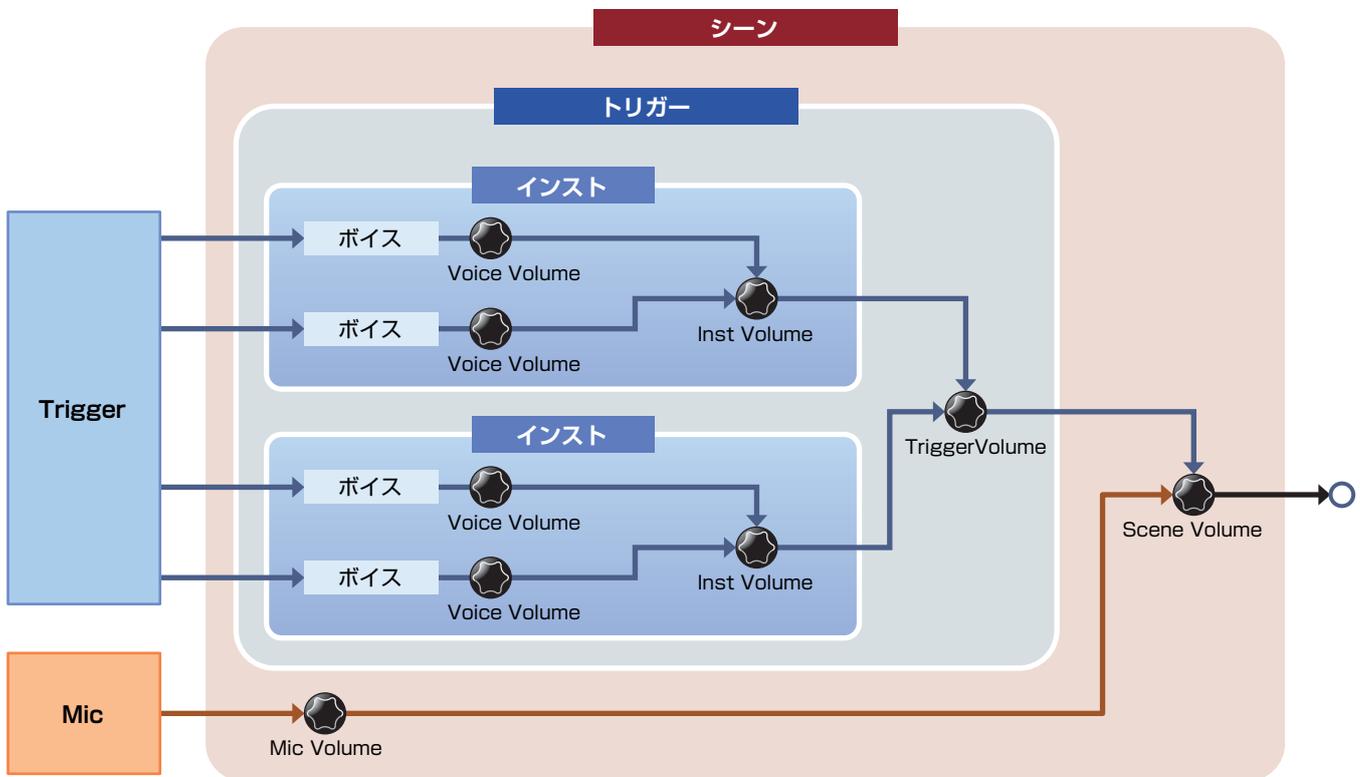
TrgEffToRev : トリガー音色エフェクトからリバーブへのセンド

トリガー音色にかけるエフェクトからリバーブへのセンドレベルを設定します。

設定値 0~127



Scene Edit / Volume ボリュームに関する設定



設定画面の構成

| SCENE/VOL | |
|---------------|-----|
| Scene Volume | 127 |
| Mic Volume | 80 |
| TriggerVolume | 127 |
| Inst Volume | 115 |
| Voice Volume | 118 |

Scene Edit

Volume

| | |
|---------------|----------------|
| Scene Volume | シーン全体の音量 |
| Mic Volume | マイク音の音量 |
| TriggerVolume | トリガー音色全体の音量 |
| Inst Volume | トリガー音色のインストの音量 |
| Voice Volume | トリガー音色のボイスの音量 |

Scene Volume : シーン全体の音量

シーン全体の音量を設定します。シーン間のバランスを取りたいときに調節します。

設定値 0~127

Mic Volume : マイク音の音量

マイク(マイク音にエフェクトをかけた後)の音量を設定します。同一シーン内のマイク音とトリガー音色のバランスを取りたいときに調節します。

設定値 0~127



TriggerVolume : トリガー音色全体の音量

トリガー音色(内蔵音色)全体の音量を設定します。同一シーン内のマイク音とトリガー音色のバランスを取りたいときに調節します。

設定値 0~127

Inst Volume : トリガー音色のインストの音量

トリガー入力ごとのインストの音量を設定します。同一シーン内のインスト間のバランスを取りたいときに調節します。

[TRIGGER]ノブで調節する値を、さらにこまかく設定できます。

設定値 0~127

Voice Volume : トリガー音色のボイスの音量

トリガー入力ソースごとのボイスの音量を設定します。同一インスト内のゾーン間のバランスを取りたいときに調節します。

設定値 0~127

Scene Edit / Tempo テンポに関する設定

設定画面の構成



Scene Edit

Tempo

Tempo シーン選択時のテンポ

Tempo : シーン選択時のテンポ

シーン選択時のメトロノームのテンポを設定します。「off」に設定すると、シーンを切り替えてもテンポは変わりません。off以外の設定ではシーン画面上部にテンポ値が表示されます。

ライブ時のメトロノームを使ったテンポ確認やテンポ同期エフェクトを使う場合には、シーンのテンポを設定すると便利です。

設定値 off、30~300

Trigger トリガー



この章ではメニュー内の「Trigger」の設定について説明します。接続するパッドの種類により、演奏時にパッドから送られるトリガー信号の特性は異なります。「Trigger」の設定では、パッドごとにトリガー信号を本体で処理するのに適正な信号に調整します。
設定は電源を切ったときに保存されます。

パッドを接続したときには適切なパッドタイプを選ぶようにしてください。

[①KICK/②]端子と[③SNARE/④]端子にパッドを接続する場合には入力モードも切り替えてください。



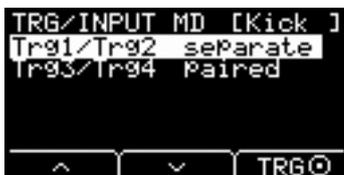
設定画面の構成

Trigger トリガー

| | |
|--------------|-----------------|
| Input Mode | 入力モードに関する設定 |
| Curve | カーブに関する設定 |
| Pad Type | パッドタイプに関する設定 |
| Crosstalk | クロストークの防止に関する設定 |
| FootSwSelect | フットスイッチ選択に関する設定 |

Trigger/Input Mode 入力モードに関する設定

設定画面の構成



Trigger

Input Mode

| | | |
|-----------|---------------|-------|
| Trg1/Trg2 | トリガー 1/トリガー 2 | 入力モード |
| Trg3/Trg4 | トリガー 3/トリガー 4 | 入力モード |

モノラル×2インプット端子の使いかたを設定します。

ドラムトリガー (DT50S) などを取り付ける場合にはpairedを選んでください。

Trg1/Trg2 : トリガー 1/トリガー 2 入力モード

[①KICK/②]端子の①KICKと②を1セットで使うか、分けて使うかを設定します。

Trg3/Trg4 : トリガー 3/トリガー 4 入力モード

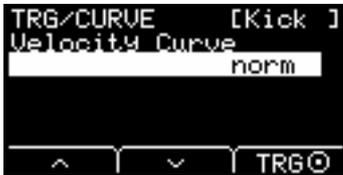
[③SNARE/④]端子の③SNAREと④を1セットで使うか、分けて使うかを設定します。

設定値 paired、separate



Trigger/Curve カーブに関する設定

設定画面の構成



Trigger

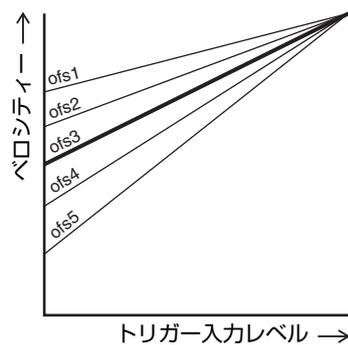
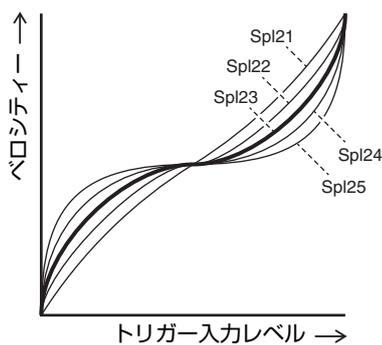
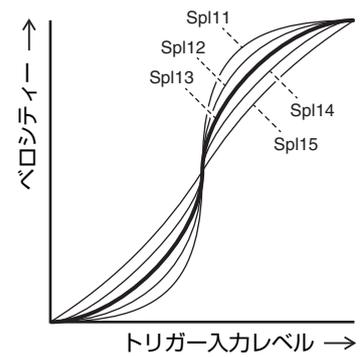
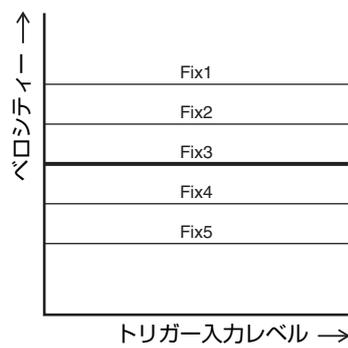
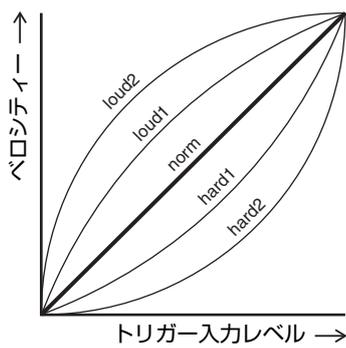
Curve

Velocity Curve ベロシティーカーブ

Velocity Curve : ベロシティーカーブ

パッドを叩いたときに入力される信号(トリガー入力レベル)の変化に対する音の強さ(ベロシティー)の変化の仕方(ベロシティーカーブ)を設定します。

設定値 loud2, loud1, norm, hard1, hard2, Fix1~Fix5, Spl11~Spl15, Spl21~Spl25, ofs1~ofs5





Trigger/Pad Type パッドタイプに関する設定

設定画面の構成

Trigger

Pad Type

1/4

| | |
|---------|-----------|
| PadType | パッドタイプの選択 |
|---------|-----------|

2/4

| | |
|------|-----|
| Gain | ゲイン |
|------|-----|

| | |
|-------------|-----------|
| Sensitivity | センシティブィティ |
|-------------|-----------|

| | |
|------------|----------|
| RejectTime | リジェクトタイム |
|------------|----------|

3/4

| | |
|----------|-------|
| MinLevel | 最小レベル |
|----------|-------|

| | |
|----------|-------|
| MaxLevel | 最大レベル |
|----------|-------|

| | |
|-------------|---------|
| MinVelocity | 最小ベロシティ |
|-------------|---------|

| | |
|-------------|---------|
| MaxVelocity | 最大ベロシティ |
|-------------|---------|

4/4

| | |
|----------|---------|
| WaitTime | ウェイトタイム |
|----------|---------|

| | |
|---------|-------|
| RimGain | リムゲイン |
|---------|-------|

| | |
|-------------|---------|
| H/R Balance | H/Rバランス |
|-------------|---------|

パッドタイプを設定すると、ゲインからH/Rバランスまでの設定が変わります。



Trigger/Pad Type 1/4



PadType : パッドタイプの選択

パッドタイプを選択します。

【Tips】パッドタイプとは？

パッドを叩いたときに常に最適な音が鳴るように、あらかじめトリガーパラメーター(パッドの入力信号などに関する複数の値)を調整し、名前をつけたものです。パッドにはキック、スネア、タム、シンバル、ドラムトリガーなど色々な種類があるため、パッドの持つ特性もそれぞれ異なります。EAD10ではあらかじめ、それぞれのパッドの特性に合ったパッドタイプを用意していますので、最適なパッドタイプを選ぶことによって、パッドの特性を最大限に発揮することができます。

設定値

OFF : --

KK : SENSOR, KP125W/125, KP100, KP65, KU100

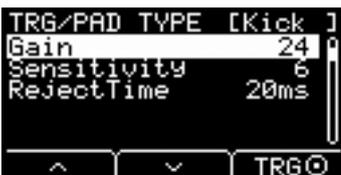
SN : XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65

TM : XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65

CY : PCY155, PCY135, PCY100, PCY90, PCY65S/65

DT : 50S SN, 50S tomH, 50S tomL, 50K, 10/20SN, 10/20tomH, 10/20tomL, 10/20kick

Trigger/Pad Type 2/4



Gain : ゲイン

パッドタイプで選択したパッドを叩いたときに入力される信号のゲイン(増幅率)を設定します。

設定値

1~127

NOTE

この値を高く設定すると、あるレベル以上の入力信号をすべて同じレベル(最大レベル)の信号として扱います。このため叩く強さのばらつき補正をすることができます。この値を低く設定すると、パッドを叩く強弱が信号レベルに反映されやすくなるため表現力が広がります。



Sensitivity : センシティブィティー

弱打の感度を設定します。

設定値 1～13

NOTE

値を小さくしすぎると、弱打や速い連打に対して音が出ない場合があります。値を大きくしすぎるとクロストークが出る場合があります。実際の演奏に支障をきたさないように設定してください。

RejectTime : リジェクトタイム

ここで設定した時間内に発生したダブルトリガーと見なされたトリガー信号は音が出ません。値が大きいほど音が出ない時間が長くなります。

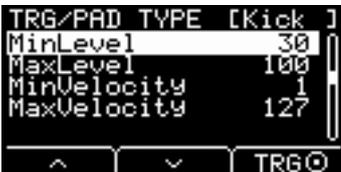
設定値 4ms～500ms

NOTE

次の場合は、リジェクトタイム内でも2回目の入力で音が出ます。

- RejectTime(リジェクトタイム)の時間内で2回目の打撃が1回目の発音トリガーレベルの2倍以上のレベルだった場合

Trigger/Pad Type 3/4



MinLevel : 最小レベル

MaxLevel : 最大レベル

ベロシティー値を出力するトリガー入力信号のレベルを最小(%)～最大(%)で設定します。ここで設定した最小レベル以下のトリガー信号では音が出ません。またここで設定した最大レベル以上のトリガー信号は、次のMinVelocity / MaxVelocity(最小ベロシティー / 最大ベロシティー)で設定する最大ベロシティーとなります。

設定値 最小レベル : 0～99
最大レベル : 1～100

MinVelocity : 最小ベロシティー

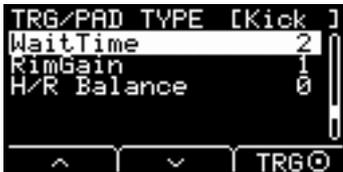
MaxVelocity : 最大ベロシティー

上記のMinLevel / MaxLevelで設定したトリガー入力信号レベルに対応させるベロシティー値を最小～最大で設定します。ここで設定したベロシティーの範囲で音が出ます。

設定値 最小ベロシティー : 0～126
最大ベロシティー : 1～127



Trigger/Pad Type 4/4



WaitTime : ウェイトタイム

設定対象のパッドがトリガー信号を検出するまでの時間を設定します。トリガー信号が最大ピークのとときに検出し、パッドを叩いた強さに対して正しい強さで音が出るように時間を調整します。

設定値 1～64 (msec)

RimGain : リムゲイン

モノラル×2インプットの端子にDT50Sなどの2ピエゾパッドを接続して使うときのリム側のゲインを設定します。入力モードがpairedのときだけ有効なパラメーターです。

設定値 1～127

H/R Balance : H/Rバランス

2ピエゾのヘッドとリムのバランスを設定します(H49～H1、0、R1～R49)。リムを叩いてヘッドが鳴る場合は、R側の値を大きくするとリムが鳴りやすくなります。同様にヘッドを叩いてリムが鳴る場合は、[-]ボタンを押してH側の値を大きくするとヘッドが鳴りやすくなります。

入力モードがpairedのときだけ有効なパラメーターです。

設定値 H49～H1、0、R1～R49



Trigger/Crosstalk クロストークの防止に関する設定

設定画面の構成



Trigger

Crosstalk

All Reject Lvl オールリジェクションレベル

Reject Lvl リジェクションレベル(発生源パッド)

電子ドラムのパッド(ドラムトリガーを取り付けたドラムを含む)を叩いたとき、共振やパッド間の干渉により他のパッドからトリガー信号が発生してしまうことをクロストークといいます。ここでは設定した値より低いトリガー信号音を出さないことで、クロストークの発生を防止します。

All Reject Lvl : オールリジェクションレベル

画面右上に表示されているパッドと、その他のすべてのパッドとの間のクロストークを解決したい場合に設定します。値が大きいほどクロストークが起きにくくなりますが、他のパッドと同時に音が出にくくなります。

設定値 レベル : 0~99

Reject Lvl : リジェクションレベル(発生源パッド)

画面右上に表示されているパッドと、その他の個別のパッドとの間のクロストークを解決したい場合に設定します。たとえば、Trg1を叩いたときにTrg2が誤発音してしまう場合は、画面右上にTrg2が表示されるように設定したあと、Trg1にチェックを入れ、Reject Lvlを上げます。

値が大きいほどクロストークが起きにくくなりますが、他のパッドと同時に音が出にくくなります。

設定値 レベル : 0~99
発生源パッド : Trg 1、Trg 2、Trg 3、Trg 4、Trg 5、Trg 6

NOTE

入力モードがpairedのときは、Trg2とTrg4にチェックを入れてもリジェクション発生源パッドには設定されません。

Trigger/FootSwSelect フットスイッチ選択に関する設定

設定画面の構成



Trigger

FootSwSelect

FootSwSelect フットスイッチ選択

FootSwSelect : フットスイッチ選択

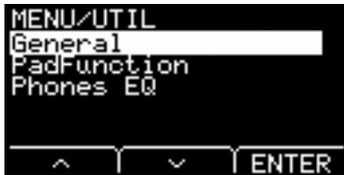
[FOOT SW]端子に接続したコントローラーを、HH65 (ハイハットコントローラー)、FC3 (フットペダル)、FC4/5 (フットペダルまたはフットスイッチ)、FC7(フットコントローラー)から選びます。

設定値 HH65、FC3、FC4/5、FC7

Utility ユーティリティ



この章ではメニュー内の「Utility」の設定について説明します。
システム全体に関する設定、パッドファンクション、ヘッドフォンEQの設定ができます。



設定画面の構成

Utility ユーティリティ

- General システム全体に関する設定
- PadFunction パッドファンクションに関する設定
- Phones EQ ヘッドフォンEQに関する設定

Utility/General システム全体に関する設定

設定画面の構成

Utility

General

1/4

- SceneKnob シーンノブ
- AutoPowerOff オートパワーオフ
- LCD Contrast LCDコントラスト

2/4

- ClickOutput クリック音の出力先
- ClickCountOff クリックカウントオフ
- L & R Volume 外部出力の音量
- MicNoiseGate マイクノイズゲート

3/4

- AudioOutGain オーディオアウトゲイン
- AudioMix オーディオミックス
- USB To Host [USB TO HOST]端子の設定
- MIDI LocalCtrl MIDIローカルコントロール

4/4

- AuxInVolume AUX INの音量
- USB Volume USBオーディオまたはレコーダー再生の音量
- ClickVolume クリックの音量



Utility/General 1/4



SceneKnob : シーンノブ

[SCENE]ノブをシーン専用として使うか、データ入力([−]または[+])ボタンの代わりに使うかを設定します。

設定値 scene、data

AutoPowerOff : オートパワーオフ

オートパワーオフするまでの時間、またはオートパワーオフしない(off)を設定します。

設定値 off、5、10、15、30、60、120 (min)

NOTE

- オートパワーオフの設定時間はおおよその目安です。
- 電源オフ時に、本体の設定は自動的に保存されます。

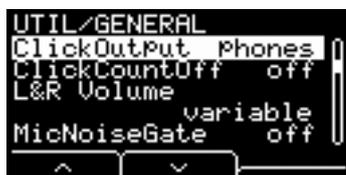
LCD Contrast : LCDコントラスト

画面のコントラストを調整します。

設定値 0~63



Utility/General 2/4



ClickOutput : クリック音の出力先

クリック音の出力先を設定します。

| | |
|--------|--|
| L&R+ph | OUTPUT [R]/[L/MONO]端子と[PHONES]端子の両方に出力します。 |
| phones | [PHONES]端子にのみ出力します。 |

設定値 L&R+ph、phones

ClickCountOff : クリックカウントオフ

クリック音のカウントが1小節または2小節分鳴ってから止まります。オフのときはクリック音が鳴り続けます。

設定値 off、1、2

L&R Volume : 外部出力の音量

外部出力の音量を設定します。

ライブのときなどは、外部出力の音量を固定値に設定しておくとし、[MASTER VOLUME]ノブでヘッドフォンの音量のみを調節できるようになります。variableに設定すると、[MASTER VOLUME]ノブでヘッドフォンと外部出力の音量を調節できます。

設定値 variable([MASTER VOLUME]ノブに連動する)、1～127(固定値)

NOTE

固定値にした場合でも、AUX INに対するボリュームは[MASTER VOLUME]ノブに連動します。

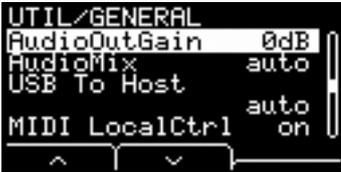
MicNoiseGate : マイクノイズゲート

マイク音のノイズゲートを設定します。

設定値 off、on



Utility/General 3/4



AudioOutGain : オーディオアウトゲイン

USBオーディオの場合はUSBの出力ゲインを設定します。
レコーダー使用時は録音の入力ゲインを設定します。

設定値 -12dB、-6dB、0dB、+6dB、+12dB

AudioMix : オーディオミックス

USBオーディオの場合はUSBの入力をUSB OUTに出すか出さないかを設定します。
レコーダー使用時はレコーダー再生音を一緒に録音するかしないかを選びます。
autoでは、USBオーディオのときはUSB OUTに出さない設定に、レコーダー使用時は再生音を一緒に録音する設定になります。

設定値 auto、off、on

USB To Host : [USB TO HOST]端子の設定

[USB TO HOST]端子を使ってやりとりしたいものを選びます。
Audio+MIDIのときはオーディオとMIDIの両方、MIDIのときはMIDIのみのやりとりができます。
autoにしておくと、レコーダーを使うときはMIDIのみ、それ以外はオーディオとMIDIの両方が扱える設定に自動で切り替わります。
Audio+MIDIに設定すると、レコーダーは使えません。

設定値 auto、Audio+MIDI、MIDI

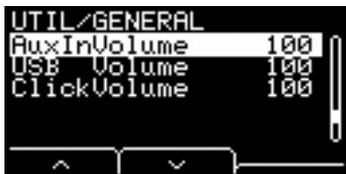
MIDI LocalCtrl : MIDIローカルコントロール

パッドによる演奏に対して内蔵音源が発音する(on) しない(off) を設定します。通常は「on」に設定します。「off」にすると、本体のトリガー入力部と音源部が内部的に切り離され、パッドを叩いても音が出なくなります。ただし、ここでの設定には関係なく本体の演奏情報はMIDI出力され、外部からMIDI入力されたメッセージは本体音源部で処理されます。シーケンサーやDAWソフトウェアなどに、ドラムの演奏をMIDIデータとして記録するときには、オフにすると良いでしょう。

設定値 off、on



Utility/General 4/4



[AUDIO/CLICK VOLUME]ノブで調節する3つのパラメーターのバランスをあらかじめ設定しておくとう便利です。

AuxInVolume : AUX INの音量

[AUX IN]端子からの音量を設定します。

USB Volume : USBオーディオまたはレコーダー再生の音量

USBオーディオの入力またはレコーダーの再生音の音量を設定します。

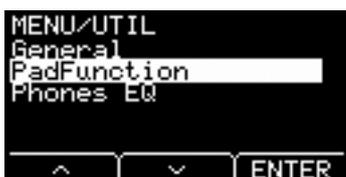
ClickVolume : クリックの音量

クリック音の音量を設定します。

設定値 0~127

Utility/PadFunction パッドファンクションに関する設定

設定画面の構成



Utility

PadFunction

1/2

PadFunction パッドファンクション

2/2

BypassSw バイパススイッチ



Utility/PadFunction 1/2



PadFunction : パッドファンクション

パッドを叩いたとき、音を鳴らす代わりにシーン番号やテンポなどを変える機能を設定します。設定したいパッドを叩くか、TRG([F3])を押して設定したいパッドを選んでから、割り当てたい機能を設定します。

| | |
|--------------|--|
| off | 通常通り音が出ます。 |
| inc scene | シーン番号を1ずつ増やします。 |
| dec scene | シーン番号を1ずつ減らします。 |
| select scene | シーンを選びます。 シーン番号 |
| toggle scene | シーンを切り替えます。 パッドを叩くたびに2つのシーンが切り替わります。 シーン番号1 シーン番号2 |
| inc tempo | テンポ値を1ずつ増やします。 |
| dec tempo | テンポ値を1ずつ減らします。 |
| tap tempo | タップテンポを設定します。 |
| clickOn/Off | クリック音のオンとオフを切り替えます。 |
| bypassOn/Off | バイパスのオンとオフを切り替えます。演奏中にエフェクトやトリガーの効果をオン、オフしたいときに使います。バイパスさせたいものはBypassSw(バイパススイッチ)で設定します。 |
| REVERB | ペダルを踏み込む量やパッドを叩く強さによって、リバーブの量([REVERB]ノブの値)をコントロールします。 MinValue : ペダルを戻したときや弱く叩いたときのリバーブの量(最小値) MaxValue : ペダルをいっぱいまで踏み込んだときや強く叩いたときのリバーブの量(最大値) |
| EFFECT | ペダルを踏み込む量やパッドを叩く強さによって、エフェクトの量([EFFECT]ノブの値)をコントロールします。 MinValue : ペダルを戻したときや弱く叩いたときのエフェクトの量(最小値) Max Value : ペダルをいっぱいまで踏み込んだときや強く叩いたときのエフェクトの量(最大値) |
| CC01 ~ CC95 | ペダルを踏み込む量やパッドを叩く強さによって、コントロールチェンジを送信します。 MinValue : ペダルを戻したときや弱く叩いたときの最小値 MaxValue : ペダルをいっぱいまで踏み込んだときや強く叩いたときの最大値 MIDI Ch : MIDIチャンネル |

設定値

off、inc scene、dec scene、select scene、toggle scene、inc tempo、dec tempo、tap tempo、clickOn/Off、bypassOn/Off、RevKnob、EffKnob、CC01 ~ CC95

select scene : scene number

toggle scene : scene number1、number2

REVERB、EFFECT : variable、Min、Max

CC : CC number、MIDI Ch、value(variable、Min、Max)



Utility/PadFunction 2/2



BypassSw : バイパススイッチ

PadFunctionでbypassOn/Offにしたときに対象となる設定を選びます。パッドごとではなく、システム全体で共通の設定です。

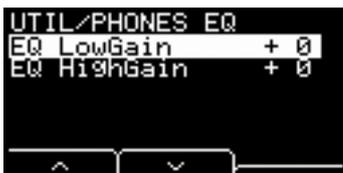
すべてのチェックボックスにチェックを入れて、バイパスをオンにすると、EADを通った音にリバーブやエフェクトがかからず、トリガー音色も鳴りません。マイクから入力されたアコースティックドラムの音は変化せず、そのまま鳴ります。

| | |
|-------------|------------------|
| Rev | リバーブをかける、かけない |
| Eff | エフェクトをかける、かけない |
| Trg1 ~ Trg6 | トリガー音色を鳴らす、鳴らさない |

設定値 on、off

Utility/Phones EQ ヘッドフォンEQに関する設定

設定画面の構成



Utility

Phones EQ

| | |
|-------------|----------|
| EQ LowGain | EQ ローゲイン |
| EQ HighGain | EQ ハイゲイン |

NOTE

[AUX IN]端子からの信号には、ヘッドフォンEQ はかかりません。

EQ LowGain : EQ ローゲイン

EQ HighGain : EQ ハイゲイン

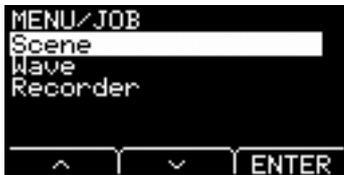
| | |
|-------------|--|
| EQ LowGain | ヘッドフォンイコライザー (2バンドシェルビング)の低域のゲイン(dB)を設定します。値を大きくするほど低音が強調されます。 |
| EQ HighGain | ヘッドフォンイコライザー (2バンドシェルビング)の高域のゲイン(dB)を設定します。値を大きくするほど高音が強調されます。 |

設定値 -12~0~+12

Job ジョブ



ジョブメニューでは、シーン、ウェーブ、レコーダーに関するジョブがあります。



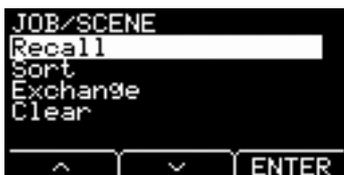
設定画面の構成

Job ジョブ

- Scene シーンに関する設定
- Wave ウェーブに関する設定
- Recorder レコーダーに関する設定

Job/Scene シーンに関する設定

シーンに関する設定(Job/Scene)から操作できるのはユーザーシーンの設定のみです。プリセットシーンは変更できません。



設定画面の構成

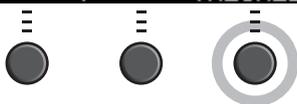
Job

Scene

- Recall リコール
- Sort ソート
- Exchange エクスチェンジ
- Clear クリア

Recall : リコール

編集中のシーンを保存(ストア)しないまま別のシーンを選ぶと、編集した結果は消えてしまいます。しかし、実際にはリコール用のメモリに編集結果は残っているので、シーンリコール機能を使うことで呼び戻せます。



NOTE

編集を開始したシーン番号とシーン名が表示されます。リコールデータがない場合はシーン名に「No data.」と表示されます。

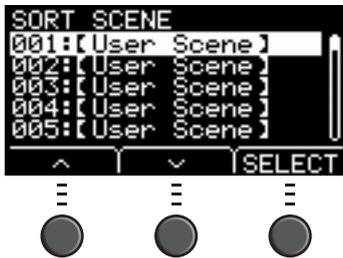
手順

1. 「RECALL」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。
2. 「YES」のボタン([F1])を押すとリコールデータが呼び戻されます。
リコールが終わると「Completed.」のメッセージが表示され、リコール画面に戻ります。



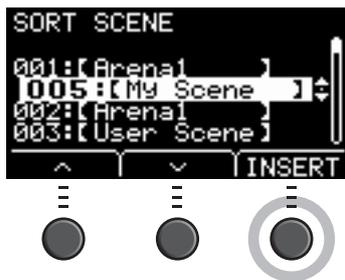
Sort : ソート

[SCENE]ノブを回したときに呼び出すシーンの順番を並び替えます。



手順

1. 「 \wedge 」または「 \vee 」のボタン([F1]または[F2])を押してカーソルを動かします。
2. 「SELECT」のボタン([F3])を押して、動かしたいシーンを選びます。
3. 「 \wedge 」または「 \vee 」のボタン([F1]または[F2])や、「-」または「+」ボタンを押して選んだシーンを動かします。
4. シーンを置きたい場所まで動かしたら、「INSERT」のボタン([F3])を押します。



NOTE

順番の並び替えをキャンセルするには、[EXIT]ボタンを押します。

「INSERT」のボタン([F3])を押すと並び替えが完了し、新しい順番のシーン番号に変わります。



Exchange : エクスチェンジ

指定した2つのシーンの順番を入れ替えます。



手順

1. 入れ替えを行なう2つのシーンを選びます。
2. 「EXCHNG」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。
3. 「YES」のボタン([F1])を押すと、2つのシーンの順番が入れ替わります。
順番が入れ替わると「Completed.」のメッセージが表示され、エクスチェンジ画面に戻ります。

Clear : クリア

選択したシーンを初期化します。



手順

1. [-]または[+]ボタンを押して、初期化したいシーンを選びます。
2. 「CLEAR」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。
3. 「YES」のボタン([F1])を押すと、選択したシーンが初期化されます。
初期化されると「Completed.」のメッセージが表示され、クリア画面に戻ります。

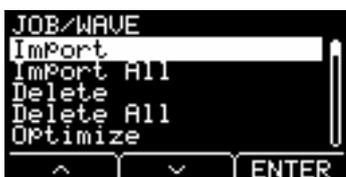


Job/Wave ウェーブに関する設定

設定画面の構成



Job/Wave 1/2



Import : 選択したオーディオファイルの取り込み

USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオファイル(.WAV)の中から、EAD10にインポートしたいファイルを選びます。



VoiceAssign : トリガー割り当て

File : インポートしたいファイル

EADにインポートしたウェーブを割り当てる先(トリガー入力ソース)を選びます。「off」を選んだ場合は割り当てられません。インポートしたウェーブをトリガー入力ソースに割り当てた場合はシーンのストア操作を実行してください。

**手順**

1. 「IMPORT」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。

2. 「YES」のボタン([F1])を押すとインポートされます。

「NO」のボタン([F3])を押すと、インポートしないで手順1の画面に戻ります。

インポート中に「CANCEL」のボタン([F3])を押すとインポートは中断され、手順1の画面に戻ります。

インポートが終わると「Completed.」のメッセージが表示され、インポート画面に戻ります。

設定値

off、Kick、Kick-R、Trg2、Snare、Snare-R、Trg4、Trg5、Trg5-R1、Trg5-R2、Trg6、Trg6-R1、Trg6-R2、FootSW

NOTE

- 本機は16ビットのオーディオファイル(.WAV)のみ取り扱うことができます。
- 取り扱える1ファイルの最大の長さは約20秒(44.1kHz / 16ビットの場合)です。
- 上記条件をすべて満たしたオーディオファイルでも、読み込みができない場合があります。
- インポートしたウェーブはインストやボイスのカテゴリのWaveを選択することにより、後から他のシーンで使うことができます。

Import All : 全オーディオファイルの取り込み

USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるすべてのオーディオファイル(.WAV)を、本体のウェーブ用メモリーにインポート(取り込み)します。

**手順**

1. 「IMPORT」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。

2. 「YES」のボタン([F1])を押すとインポートされます。

「NO」のボタン([F3])を押すと、インポートしないで手順1の画面に戻ります。

インポート中に「CANCEL」のボタン([F3])を押すとインポートは中断され、手順1の画面に戻ります。

インポートが終わると「Completed.」のメッセージが表示され、インポートオール画面に戻ります。

NOTE

オーディオファイルの状態や数により、すべてのファイルの取り込みができないことがあります。



Delete : 選択したウェーブの削除

本体に取り込んだウェーブを削除(デリート)します。



手順

1. [-]または[+]ボタンを押して、削除したいウェーブを選びます。
2. 「DELETE」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。
3. 「YES」のボタン([F1])を押すと選択したウェーブが削除されます。
「NO」のボタン([F3])を押すと、削除しないで手順1の画面に戻ります。

削除が終わると「Completed.」のメッセージが表示され、デリート画面に戻ります。

NOTE

「」のボタン(F2)で音の確認ができます。

Delete All : 全ウェーブの削除

本体のウェーブ用メモリーにあるウェーブをすべて削除(デリート)します。



手順

1. 「DELETE」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。
2. 「YES」のボタン([F1])を押すとすべてのウェーブが削除されます。
「NO」のボタン([F3])を押すと、削除しないで手順1の画面に戻ります。

削除が終わると「Completed.」のメッセージが表示され、デリートオール画面に戻ります。



Optimize : メモリーの最適化(オプティマイズ)

本体のウェーブ用メモリーを最適化します。最適化とは、メモリー領域を整理し直すことで、メモリーの有効活用領域を拡大する作業のことです。メモリーを最適化することで、連続したメモリーの空き容量が増える場合があります。



手順

1. 「OPTIMIZ」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。
 2. 「YES」のボタン([F1])を押すとメモリーが最適化されます。
「NO」のボタン([F3])を押すと、最適化しないで手順1の画面に戻ります。
- 最適化が終わると「Completed.」のメッセージが表示され、オプティマイズ画面に戻ります。

Job/Wave 2/2



Memory Info : メモリーインフォメーション

本体のウェーブ用メモリーの使用状況を表示します。



Total : メモリー全体サイズ(MB)
メモリー全体のサイズをMB(メガバイト)単位で表示します。

Free : メモリー空き容量(MB)(メモリー空き容量(%))

空き容量をMB(メガバイト)単位で表示します。また、メモリー全体に対する空き容量を%表示します。
メモリーが分断化している場合は、空き容量が十分あってもオーディオファイルがインポートできないことがあります。

NOTE

容量の単位はメモリーサイズに応じて表示(KB : キロバイト、MB : メガバイト)が変わります。



Job/Recorder レコーダーに関する設定

設定画面の構成



Job

Recorder

Export Audio エクスポートオーディオ

Export Audio : エクスポートオーディオ

内蔵のレコーダー用メモリーに録音されたオーディオデータをUSBフラッシュメモリーに保存します。

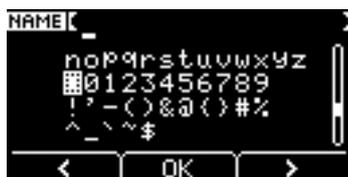


手順

- 名前を付けたい場合は「NAME」のボタン([F2])を押してファイル名を入力します。

●ファイル名の入力方法

- [-]ボタンまたは[+]ボタンを押して文字を選び、「<」または「>」のボタン([F1]または[F3])で次の文字位置へカーソルを移動させます。最大16字までの長さでファイル名を設定できます。



- 文字入力が終わったら、「OK」のボタン([F2])を押します。

- 「EXPORT」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。

- 「YES」のボタン([F1])を押すとエクスポートされます。

「NO」のボタン([F3])を押すと、エクスポートしないで手順1の画面に戻ります。

エクスポートが終わると「Completed.」のメッセージが表示され、エクスポート画面に戻ります。

NOTE

- 電源オフやファクトリーリセットで録音データが消えます。
- Allファイルにはバックアップされません。

File ファイル



MENU/Fileの機能や操作を理解するためには、用語に対する理解が必要です。ここでは、MENU/Fileで使う用語について説明します。

●ファイル(File)

USBフラッシュメモリーに保存された、ひとまとまりのデータをファイルと呼んでいます。EAD10とUSBフラッシュメモリーとの間でデータを受け渡しする場合は、すべてファイル単位でやり取りを行いません。

●ファイルネーム

ファイルに付けた名前をファイルネームといいます。ファイルネームはファイルを区別するために重要なもので、同じディレクトリー内では同じファイルネームを付けることはできません。コンピューターではカナや漢字を使うことや、長い名前を付けることができますが、EAD10で扱うファイルには英数字のみをお使いください。

●拡張子(かくちょうし)

「.wav」のように、ファイルネームの最後に付けられる「ピリオド+3文字」を拡張子といいます。拡張子はファイルの種類を示します。EAD10で扱うファイルには「.bin」という拡張子が付きますが、EAD10の画面には表示されません。

●ファイルサイズ

ファイルの大きさのことです。保存するデータ量によってファイルの大きさは異なります。ファイルサイズは、B(バイト)という単位で表します。サイズの大きなファイルやデバイスの容量を表す場合には、KB(キロバイト)やMB(メガバイト)、GB(ギガバイト)という単位を使います。1KB=1024B、1MB=1024KB、1GB=1024MBとなります。

●フォーマット(Format)

USBフラッシュメモリーを初期化することをフォーマットと呼びます。EAD10でフォーマットすると、そのUSBフラッシュメモリーに保存されているすべてのファイルやディレクトリー(フォルダー)は削除されます。

●セーブ(Save)、ロード(Load)

USBフラッシュメモリーにデータを保存することをセーブ、USBフラッシュメモリーからファイルを読み込むことをロードと呼びます。

NOTE

EAD10で扱えるのは、
.wav 100ファイルまで
.bin 100ファイルまでです。

設定画面の構成



File ファイル

1/2

| | |
|--------|--------------------------|
| Save | ファイルのセーブ(保存) |
| Load | ファイルのロード(読み込み) |
| Rename | ファイル名のリネーム(変更) |
| Delete | ファイルのデリート(削除) |
| Format | USBフラッシュメモリーのフォーマット(初期化) |

2/2

| | |
|-------------|-----------------------|
| Memory Info | USBフラッシュメモリーインフォメーション |
|-------------|-----------------------|

NOTE

メニュー画面のカーソル操作については、[6ページ](#)をご覧ください。



File 1/2

Save : ファイルのセーブ(保存)

ファイルをUSBフラッシュメモリーにセーブ(保存)します。



手順

1. USBフラッシュメモリーを [USB TO DEVICE] 端子に接続します。
2. MENU/File/Saveを選びます。

以下の画面が表示されます。



3. Type(ファイルタイプ) を選択します。

3-1. [-]または[+]ボタンを押して、セーブするファイルのタイプを選択します。

| | |
|----------|-------------------------------------|
| All | 全データ(全シーン、全ウェーブ、ユーティリティーデータ、トリガー設定) |
| AllScene | 全シーンのシーンデータ |
| OneScene | シーンデータ Scene : セーブしたいシーンを選びます。 |
| Trigger | トリガー設定 |

設定値 All、AllScene、OneScene、Trigger

NOTE

Allファイルにはレコーダー(内蔵メモリー)に録音した曲は保存されません。レコーダーで録音したデータは、JOB/RECORDER/EXPORTでファイルとして保存してください。

注記

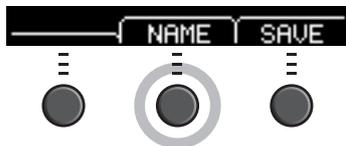
4つのファイルタイプは同じ拡張子(.bin)のファイルとして保存されるため、ファイルタイプを変えても、同じファイル名では保存しないでください。同じファイル名を付けると、上書きされてしまいます。

- 3-2. OneSceneの場合はセーブするシーンを選択します。
「↵」のボタン([F1])を押して、カーソルをシーン番号に合わせてから、[-]または[+]ボタンを押し、セーブするシーンを選択します。
シーンにユーザーウェーブが含まれる場合はそのユーザーウェーブもセーブされます。



4. Name(ファイル名)を入力します。

4-1. 「NAME」のボタン([F2])を押します。



ネーム編集画面が表示されます。

● ファイル名の入力方法

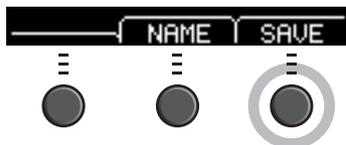
1. [-]ボタンまたは[+]ボタンを押して文字を選び、「<」または「>」のボタン([F1]または[F3])で次の文字位置へカーソルを移動させます。最大16字までの長さでファイル名を設定できます。



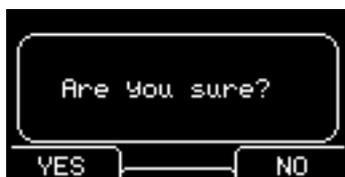
2. 文字入力が終わったら、「OK」のボタン([F2])を押します。

5. ファイルをセーブします。

5-1. 「SAVE」のボタン([F3])を押します。

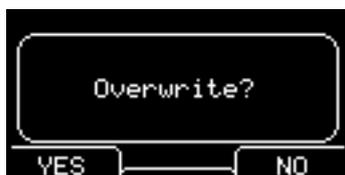


ファイルをセーブする確認画面が表示されます。



- 5-2. セーブする場合は「YES」のボタン([F1])を押します。セーブしない場合は「NO」のボタン([F3])を押すと、手順2の画面に戻ります。

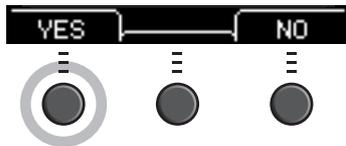
同じファイル名のファイルが存在する場合は、以下のように上書き保存の確認画面が表示されます。



別のファイル名にする場合は、「NO」のボタン([F3])を押して手順2の画面に戻ります。



6. 「YES」のボタン([F1])を押して、セーブします。



セーブ中は以下のような画面が表示されます。



セーブ中に「CANCEL」のボタン([F3])を押すとセーブは中断され、手順2の画面に戻ります。

注記

セーブ中は、USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子から外したり、EAD10の電源を切らないでください。本機の故障やUSBフラッシュメモリーの故障の原因となります。

セーブが完了すると画面に「Completed.」と表示され、手順2の画面に戻ります。

Load : ファイルのロード(読み込み)

USBフラッシュメモリーにセーブしておいたファイルを、本体にロード(読み込み)します。

セーブしたファイルをコンピューターなどで管理するために移動した場合には、USBフラッシュメモリーのルートディレクトリにファイルに戻します。

NOTE

ファイルがサブディレクトリ(フォルダー)に入っていると、EAD10ではロードできません。



手順

1. 本体でセーブしたファイルが保存されているUSBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に差し込みます。
2. MENU/File/Loadを選びます。
以下の画面が表示されます。





3. Type(ファイルタイプ)を選択します。

3-1. [-]または[+]ボタンを押して、ロードするファイルのタイプを選択します。

| | |
|----------|-------------------------------------|
| All | 全データ(全シーン、全ウェーブ、ユーティリティーデータ、トリガー設定) |
| AllScene | 全シーンのシーンデータ |
| OneScene | シーンデータ |
| Trigger | トリガー設定 |

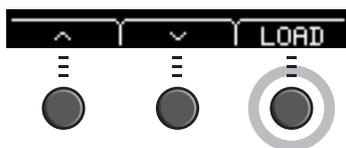
設定値 All、AllScene、OneScene、Trigger

4. ロードするファイルを選択します。

4-1. 「▲」または「▼」のボタン([F1]または[F2])を押して、カーソルを「File」に合わせてから、[-]または[+]ボタンを押して、ロードするファイルを選択します。選択したファイルタイプにより、ロード可能なファイルだけが表示されます。

4-2. OneSceneの場合はロード先のシーンを選択します。
「▲」または「▼」のボタン([F1]または[F2])を押して、カーソルをシーン番号に合わせてから、[-]または[+]ボタンを押して、ロード先のシーンを選択します。
シーンにユーザーウェーブが含まれる場合はそのユーザーウェーブもロードされます。

5. 「LOAD」のボタン([F3])を押します。

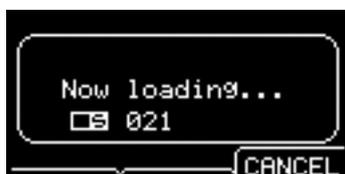


ファイルロードの確認画面が表示されます。



6. 「YES」のボタン([F1])を押して、ロードします。

ロード中は以下のような画面が表示されます。



ロード中に「CANCEL」のボタン([F3])を押すとロードは中断され、手順2の画面に戻ります。

注記

ロード中は、USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子から外したり、本機の電源を切らないでください。本機の故障やUSBフラッシュメモリーの故障の原因となります。

ロードが完了すると画面に「Completed.」と表示され、手順2の画面に戻ります。



Rename : ファイル名のリネーム(変更)

USBフラッシュメモリーに保存されたファイルのファイル名をリネーム(変更)します。



手順

1. USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に差し込みます。
2. MENU/File/Renameを選びます。
以下の画面が表示されます。



3. リネームするファイルのタイプ(Type)を選択します。
3-1. [-]または[+]ボタンを押して、リネームするファイルタイプを選択します。

| | |
|----------|-------------------------------------|
| All | 全データ(全シーン、全ウェーブ、ユーティリティーデータ、トリガー設定) |
| AllScene | 全シーンのシーンデータ |
| OneScene | シーンデータ |
| Trigger | トリガー設定 |
| Wav | ウェーブファイル |

設定値 All、AllScene、OneScene、Trigger、Wav

4. リネームするファイルを選択します。
4-1. 「▽」のボタン([F2])を押して、カーソルを「File」に合わせます。
4-2. [-]または[+]ボタンを押して、リネームするファイルを選択します。
5. 新しいファイル名を設定します。
「▽」のボタン([F2])を押して、カーソルを画面一番下に合わせます。
「Name」のボタン([F2])を押すと、ファイル名の入力画面が表示されます。

●ファイル名の入力方法

1. [-]ボタンまたは[+]ボタンを押して文字を選び、「<」または「>」のボタン([F1]または[F3])で次の文字位置へカーソルを移動させます。最大16字までの長さでファイル名を設定できます。



2. すべての文字の入力が終わったら、「OK」のボタン([F2])を押します。



6. 「RENAME」のボタン([F3])を押します。



確認の画面が表示されます。



7. 「YES」のボタン([F1])を押すと、リネームで名前が変わります。

注記

リネーム中は、USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子から外したり、EAD10の電源を切らないでください。本機の故障やUSBフラッシュメモリーの故障の原因となります。

リネームが完了すると「Completed.」と表示され、手順2の画面に戻ります。

Delete : ファイルのデリート(削除)

USBフラッシュメモリーの中にあるファイルをデリート(削除)します。



手順

1. EAD10でデリートしたいファイルが保存されているUSBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に差し込みます。
2. MENU/File/Deleteを選びます。
以下の画面が表示されます。





3. デリートのファイルのタイプを選択します。

3-1. 「 \wedge 」または「 \vee 」のボタン([F1]または[F2])を押して、カーソルを「Type」に合わせます。

3-2. [-]または[+]ボタンを押して、ファイルタイプを選択します。

| | |
|----------|-------------------------------------|
| All | 全データ(全シーン、全ウェーブ、ユーティリティーデータ、トリガー設定) |
| AllScene | 全シーンのシーンデータ |
| OneScene | シーンデータ |
| Trigger | トリガー設定 |
| Wav | ウェーブファイル |

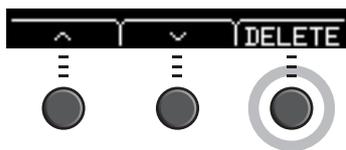
設定値 All、AllScene、OneScene、Trigger、Wav

4. 「 \wedge 」または「 \vee 」のボタン([F1]または[F2])を押して、カーソルを「File」に合わせます。

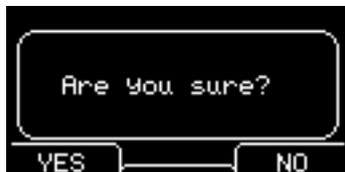
5. [-]または[+]ボタンを押して、デリートするファイルを選択します。

手順3で選択したファイルタイプにより、デリート可能なファイルだけが表示されます。

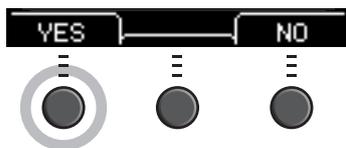
6. 「DELETE」のボタン([F3])を押します。



デリートの確認画面が表示されます。



7. 「YES」のボタン([F1])を押して、デリートします。



注記

デリート中は、USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子から外したり、EAD10の電源を切らないでください。本機の故障やUSBフラッシュメモリーの故障の原因となります。

デリートが完了すると「Completed.」と表示された後、手順2の画面に戻ります。



Format : USBフラッシュメモリーのフォーマット(初期化)

USBフラッシュメモリーは、そのままではご使用になれない場合があります。その場合は、以下の手順に従ってフォーマット(初期化)を行なってから使用してください。



注記

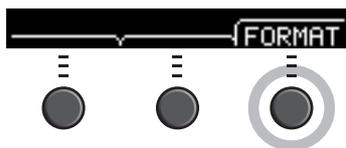
フォーマットすると、USBフラッシュメモリー内のすべてのデータは消去されます。必要なデータが入っていないことを確認したうえでフォーマットしてください。

手順

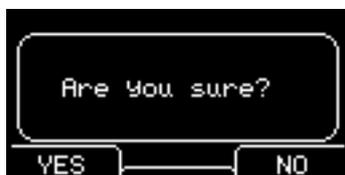
1. USBフラッシュメモリーを [USB TO DEVICE] 端子に差し込みます。
2. MENU/File/Formatを選びます。
以下の画面が表示されます。



3. 「FORMAT」のボタン([F3])を押します。

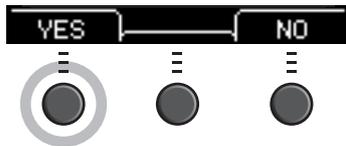


フォーマットの確認画面が表示されます。





4. 「YES」のボタン([F1])を押して、フォーマットします。



注記

フォーマット中は、USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子から外したり、EAD10の電源を切らないでください。本機の故障やUSBフラッシュメモリーの故障の原因となります。

フォーマットが完了すると「Completed.」と表示され、手順2の画面に戻ります。

File 2/2

Memory Info : USBフラッシュメモリーインフォメーション

USBフラッシュメモリーの使用状況を表示します。



Total : メモリー全体サイズ(MB)

メモリー全体のサイズをMB(メガバイト)単位で表示します。

Free : メモリー空き容量(MB)(メモリー空き容量(%))

空き容量をMB(メガバイト)単位で表示します。また、メモリー全体に対する空き容量を%表示します。

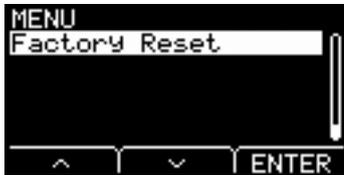
NOTE

容量の単位はメモリーサイズに応じて表示(KB : キロバイト、MB : メガバイト、GB : ギガバイト)が変わります。

Factory Reset ファクトリーリセット



ユーザー設定の全データ(ユーザーシーン、トリガー設定、ウェーブ、ユーティリティー、レコーダーの内蔵メモリー)を工場出荷時の設定に戻します。



設定画面の構成

Factory Reset ファクトリーリセット

Factory Reset ファクトリーリセット

Factory Reset : ファクトリーリセット

注記

ファクトリーリセットすると、ユーザー設定のすべてのデータが消え、工場出荷時の設定に戻ります。大切なデータは、事前に必ずUSBフラッシュメモリーに保存してください(48ページ)。

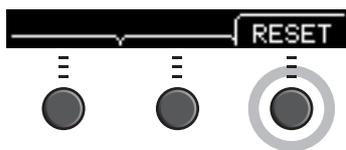
初期化する

1. MENU/Factory Resetを選びます。

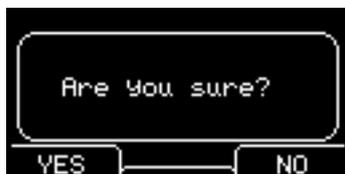
以下の画面が表示されます。



2. 「RESET」のボタン([F3])を押します。

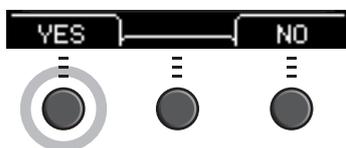


ファクトリーリセットを確認する画面が表示されます。



3. 「YES」のボタン([F1])を押してファクトリーリセットします。

ファクトリーリセットしない場合は「NO」のボタン([F3])を押します。





処理中は以下のメッセージが表示されます。

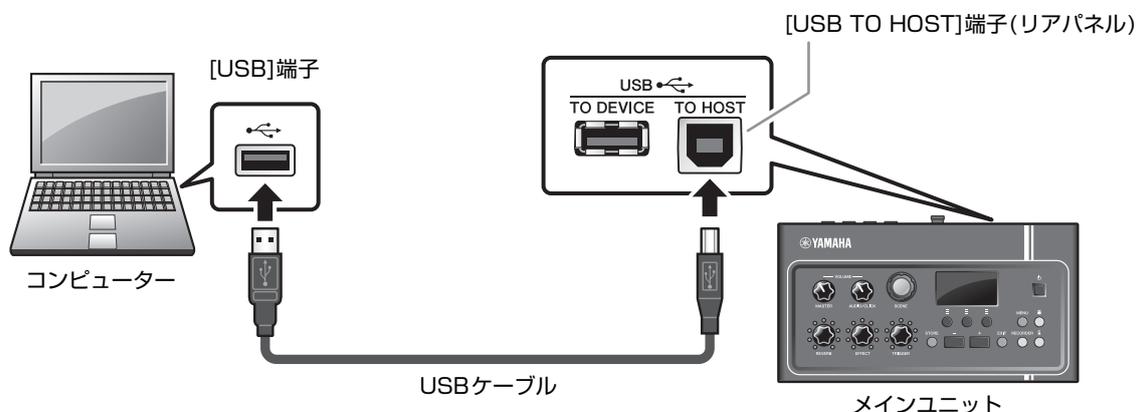


ファクトリーリセットが完了すると「Completed.」と表示され、シーン画面に戻ります。

コンピューターと接続する

メインユニットとコンピューターをUSBケーブルで接続すると、オーディオデータやMIDIデータの送受信ができます。

ここでは、メインユニットとコンピューターの接続方法について説明します。



NOTE

USBケーブルは付属しておりません。メインユニットをコンピューターと接続するときは、3メートル以下の、ABタイプのUSBケーブルをお買い求めください。

■ [USB TO HOST] 端子ご使用時の注意

[USB TO HOST] 端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行なってください。以下のことを行なわないと、コンピューターや本機が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。コンピューターや本機が停止したときは、アプリケーションやコンピューターを再起動したり、本機の電源を入れ直したりしてください。

注記

- USBケーブルは、ABタイプのもをご使用ください。また、3メートル未満のケーブルをご使用ください。USB3.0ケーブルは、ご使用できません。
- [USB TO HOST] 端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除してください。
- 本機の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行なってください。
- すべてのアプリケーションを終了させてください。
- 本機の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行ってください。

Yamaha Steinberg USB Driverをインストールする

Windowsのコンピューターでオーディオデータを扱いたい場合には、Yamaha Steinberg USB Driverのインストールが必要です。

NOTE

macOSのコンピューターをお使いの場合や、WindowsのコンピューターでMIDIデータを扱いたい場合には、Yamaha Steinberg USB Driverのインストールは必要ありません。

1. 以下のURLから、最新のYamaha Steinberg USB Driverをダウンロードします。

<http://download.yamaha.com/jp/>

[↓(ドライバー名)]ボタンを押してダウンロードし、ファイルを開きます。

NOTE

- 動作環境については、上記URLをご確認ください。
- Yamaha Steinberg USB Driverは、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細および最新情報については、上記URLをご確認ください。

2. Yamaha Steinberg USB Driverをコンピューターにインストールします。

詳しくはYamaha Steinberg USB Driver インストールガイドをご参照ください。

DAWソフトウェアを使う

録音やオーディオ再生方法については、お使いのDAWソフトウェアの取扱説明書をご参照ください。

本機では、USBオーディオとレコーダーを同時に使うことはできません。

工場出荷時の設定では、レコーダー使用中にはUSBでMIDIのみを扱う設定に自動的に切り替わります。

● MIDIに関する資料

MIDIに関する資料やコンピューターを使って音楽制作をするときに参照する資料については、データリスト(PDF)に掲載しています。

下記URLからデータリスト(PDF)をダウンロードしてください。

<http://download.yamaha.com/jp/>

* ウェブサイトのURLは予告無く変更することがあります。

ヤマハUSB-MIDI ドライバー

通常はドライバーのインストールは不要です。ただし、動作が不安定だったり不具合が発生したりした場合は、下記URLから対応のUSB-MIDIドライバーをダウンロードし、インストールしてください。

ヤマハダウンロードサイト：<http://download.yamaha.com/jp/>

モデル名を入力し、お使いのOSに対応したUSB-MIDIドライバーを選択してください。

インストール方法は、ダウンロードファイルに付属のインストールガイドを参照してください。

NOTE

- お使いのOSによっては、ヤマハ標準のUSB-MIDIドライバーが対応していない場合があります。
- Macの場合は、MacOSに用意されている標準ドライバーを使いますので、ドライバーのインストールは必要ありません。