

日本語版 取扱説明書

PG1600X



MIDI Command Station



株式会社サウンドハウス
Professional Sound Equipment Specialist
〒286-0044 千葉県成田市不動ヶ岡 1958
TEL:0476-22-9333 FAX:0476-22-9334

始めに

この度は PC1600X MIDI コントロール・ステーションをご購入頂きまして有り難うございます。このコントロール・ステーションはデジタル・ワークステーション、シーケンサー・コントロールまたは MIDI の遠隔編集の為に作られたものです。実際、PC1600X はほとんどの MIDI デバイスをコントロール、編集することができます。50 のプリセットがその優れた機能をまとめただけでなく、すべてのプリセットがユーザー・プログラムマブルとなっています。MIDI のデータは以下のコントローラーを使用して送信されます。

1. **16 々のプログラム可能な 60mm フェーダー** : 各々のフェーダーに連続したコントローラーのデータ(ボリュームやパン等)や MIDI のストリング(チャンネルやシステム・メッセージ等)をアサインして送信することができます。また、どのフェーダーもその他のフェーダーのマスターにすることが可能です。操作を簡単にするために各々のフェーダーに個別に名称をつける事ができます。
2. **16 々のプログラム可能なボタン** : 各チャンネルのボタンに以下の事をアサインすることができます。フェーダー・ミュート、フェーダー・ソロ、プログラム・チェンジ、ノート ON/OFF、MIDI ストリング、ボタンプレス&リリース(2 メッセージ)の MIDI ストリング (2 メッセージ)、MIDI ストリング、フェーダー・センド、シーン・センド、及びフェーダー・アイデンティティ等。フェーダーと同様に各々のボタンに名称を付ける事ができます。また、ボタンはノートやプログラム・チェンジ・メッセージを通して遠隔からアクセスできます。
3. **ジョグシャトル** : ジョグシャトルはフェーダーやコントロール・ボルテージ(CV)入力へリンクすることができ、そのプログラムを同様に行うことができます。また、最後に動かしたフェーダーの内容を移すことができます。
4. **2 々のコントロール・ボルテージ(CV)ペダル入力** : 1600X で CV ペダルをプラグインしてアサインすることが可能です。これらはフェーダーと同じようにアサインされます。CV2 のジャックはデュアル・フットスイッチ入力の替わりにもなります。

PC1600X は多種多様な機能を満載

100 のシーン: フェーダーの位置をセーブしたい場合(ミキシング時など)は、100 シーンあるので必要にあわせてセーブしたり呼び出したりできます。この機能はMIDI ライト・コントローラーやMIDI ミキシング、MIDI コントローラー等に大変便利です。

3 つのマーキング・モード: MIDI の接続で PC1600X をデータ源(シーケンサー等)とデータ送信先(トーン・モジュール等)の間に置くと、様々な方法で送信されてくるデータをコントローラーのデータとマーキングできます。

以下の 3 つのモードがあります。

1. **Merge**-フェーダーの動きは送信されてくるデータとマーキングされます。
2. **Replace**-フェーダーを動かしている時に送信されてくるデータがフィルターに通され、フェーダーのデータに置き換えられるという以外は、上記と同様です。フェーダーの位置が送信される数値を決定します。
3. **Update**-フェーダーを動かしている時、そのデータはフェーダーの位置に関係なく最後に送信されたデータの数値にマッチします。送信されてくるデータを継ぎ目なく修正することができます。

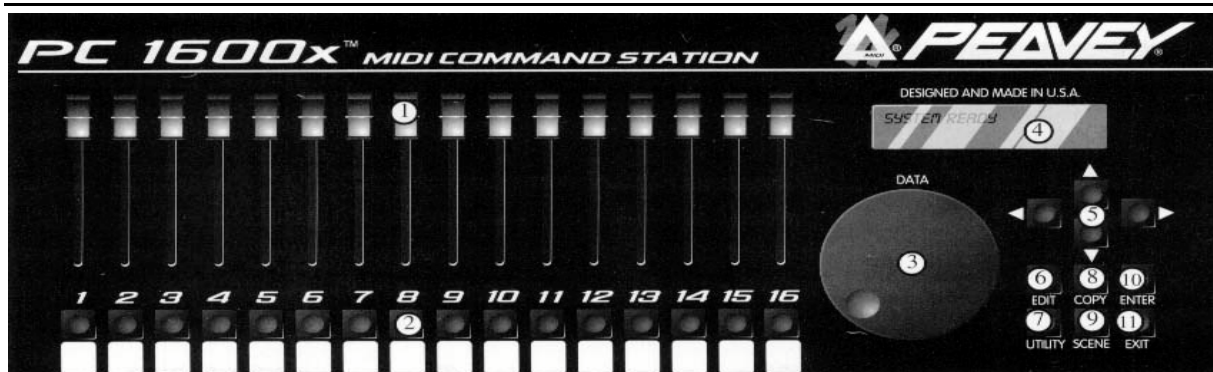
MIDI フィルタリング: PC1600X には充実した MIDI のフィルタリング・セクションがあります。

Programmable Set-Up string:すべてのフェーダー、ボタン等の様々なセッティングにあわせて MIDI セットアップ・ストリングを送信できます(プリセット時)。このストリングは BANK SELECT、プログラム・チェンジ、ボリューム設定を 16 チャンネルすべてにおいて送信することができます。加えて、シーンと MIDI ストリングを 80 バイトまで送信することができます。

Easy Synth Programming: PC1600X は編集用にあらかじめプログラムしたプリセットに対応します。できるだけ手をわずらわすことのないように PC1600X 用の特殊なプリセットを Spectrum Synth、Spectrum Organ、及び Spectrum Bass II の中に組み込んであります。それを PC1600X に移すだけで、すべてのパラメーターをボタンとフェーダーでコントロールできます。Hexadecimal SysEx メッセージを取り込むことなくプリセットを素早く編集することができるわけです。

PC1600X は今までの MIDI のセットアップに革命をもたらします! コンピュータ、キーボード、あるいは他の MIDI デバイスに接続して新次元での音楽制作を楽しみましょう。

フロント・パネル



1. 16ヶのフェーダー

各々のプログラム可能なフェーダーに次の機能をアサインすることができます。:ノーマッセージ、CONTINUOUS CONTROLLER、マスター・フェーダー、MIDI スtring。

2. 16ヶのボタン

各々のプログラム可能なボタンに次の機能をアサインすることができます。:フェーダーID、フェーダー・ミュート、フェーダー・ソロ、プログラム・チェンジ、ノート ON/ノート OFF、MIDI スtring、MIDI スtring・プレス&リリース、MIDI スtring・トグル、センド・フェーダー、センド・シーン。

3. ジョグ・シャトル

これは大変便利なデバイスでフェーダーやコントロール・ボルテージの数値を適確に調節します。ジョグ・シャトルはフェーダーやコントロール・ボルテージ入力にリンクすることができ、そのプログラミングを複写します。これもまた最後に動かされたフェーダーのデータを送信できます。

4. ディスプレイ・ウィンドー

液晶画面で2行に20文字表示します(コントラスト調節可能)。

5. ディレクション・ボタン

上下左右の4つのボタンを使ってユーザー・インターフェースを行き来します。また、上下のボタンはパラメーターの数値を増やしたり減らしたりして編集することにも使われます。左の矢印のボタンはMIDIのミュート・ボタンと同じ働きもします。

6. エディット・ボタン

プリセット内に取り込んであるすべてのパラメーターにアクセスします。

7. ユーティリティー・ボタン

PC1600Xのすべてのファンクションにアクセスします。

8. コピー・ボタン

コピーボタンで一つのプリセットまたは一つのシーンをコピーします。個別のメッセージをコピーすることもできます。

9. シーン・ボタン

シーンとは現在のフェーダーの位置やCV数値のスナップ・ショットのことです(現在のプリセット番号に加えて)。このボタンでセーブ、ストア、イニシャライズします。

10. エンター・ボタン

【ENTER】の文字がディスプレイの右下か右上に表示される時に使います。メインのページが表示されている時、エンター・ボタンを押すと各々のフェーダーとCV入力のメッセージが送られます。ディスプレイには“Sending Faders/CVs”と表示されます。

11. EXIT ボタン

このボタンであらゆるメニューから出ることができます。EXIT ボタンを数回押せばいつでもメイン・ページに戻ります。メイン・メニュー・ページでEXIT ボタンを押すと update/replace マージ・モードによるコントローラーのフィルタリングをリセットします。ディスプレイには“Replace/Update Reset”と表示されます。

リア・パネル



1. 電圧供給ユニット

必ず同梱されている 16 ~ 16.5VAC, 1000mA 仕様のアダプターを使用してください。

注意: この製品には必ず 16 ~ 16.5VAC の電圧供給を使用してください。もし AC アダプターを取り替えないければならない時には Peavey の代理店にご相談下さい。正しい電圧供給をしないと、感電や回路の損傷、パフォーマンスの劣化、操作不可等の悪状況を引き起こす原因になります。

2. パワースイッチ

3. CV2/フットスイッチ 1&2

この入力はシングルとデュアルのフット・スイッチに加えてコントロール・ボルテージ・フットペダルに対応します。フット・ペダルはプリセットに基づいてプログラミングが可能で、フェーダーと同様に機能します。各々のフット・スイッチは次の機能のいずれかにアサインできます: UP(増加)/DOWN(減少)/ENTER/ボタン(1-16)の複写。

4. CV1

この入力コントロール・ボルテージ・フットペダルに対応し、フェーダーと同様に機能をプログラムできます。

5. MIDI OUT

内部のすべてのデータを送信します。PC1600X が受け取る全ての Unfiltered メッセージ(フィルターを通してないメッセージ)の為に MIDI THRU としても使われます。

6. MIDI IN

PC1600X によって処理するコマンドを取り込みます。また、MIDI OUT ジャックに移すデータも取り込みます。

クイック・スタート

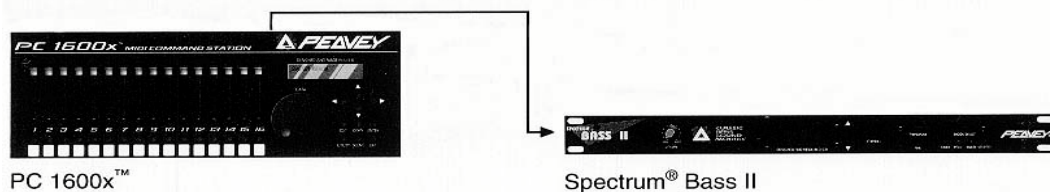
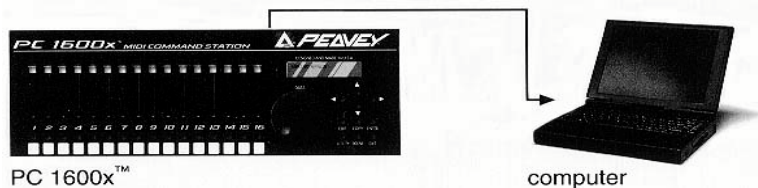
1600X を素早く使い始める方法を下記に説明してあります。

接続

PC1600X MIDI コマンド・ステーションはデジタル・ワークステーション、シーケンサー・コントロールまたは MIDI の遠隔編集用に作られたもので、C1600X の接続には 3 種類あります。

☞ デバイスに直接接続する

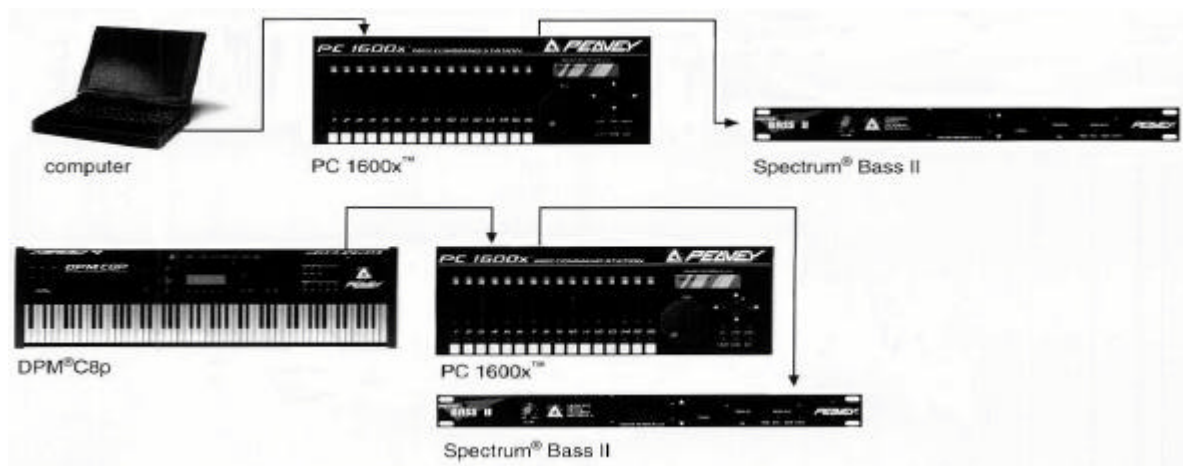
PC1600X コンピュータ



PC1600X SPECTRUM BASS II (音源)

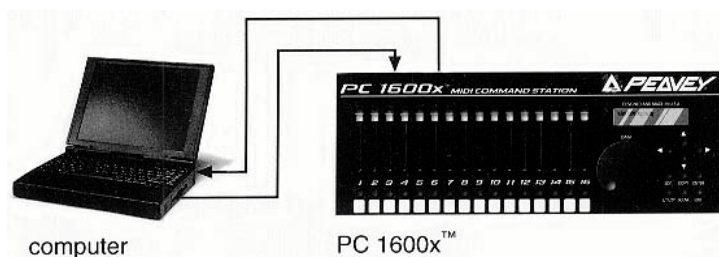
☞ 複数のデバイス間に接続する

コンピュータ PC1600X SPECTRUM BASS II



キーボード PC1600X SPECTRUM BASS II (音源)

☞ 2WAY



コンピュータ ⇄ PC1600X

概要

下段に示したディスプレイは PC1600X のメイン・ディスプレイの一例です。EXIT ボタンを数回押すなどのメニューからでもこのページに戻ります。このページは最新のプリセットの番号、最新のプリセットの名称、及び最後に動かしたフェーダーやボタンの情報を表示します。

00 Volume with mute F dr01=01

☞ プリセット変更

PC1600X には 50 のプリセットがあり、0~49 まで番号がふってあります。最新のプリセットを変えるには上/下のボタンを使うか、MIDI マップ使用中にプログラムを変更の実行します。上/下ボタンの情報をアサインされたフットスイッチでも、このページ上でプリセットを変更することができます。またシステム特有のメッセージを使ってプリセットを変更することもできます。

☞ 最新の数値を送信する:

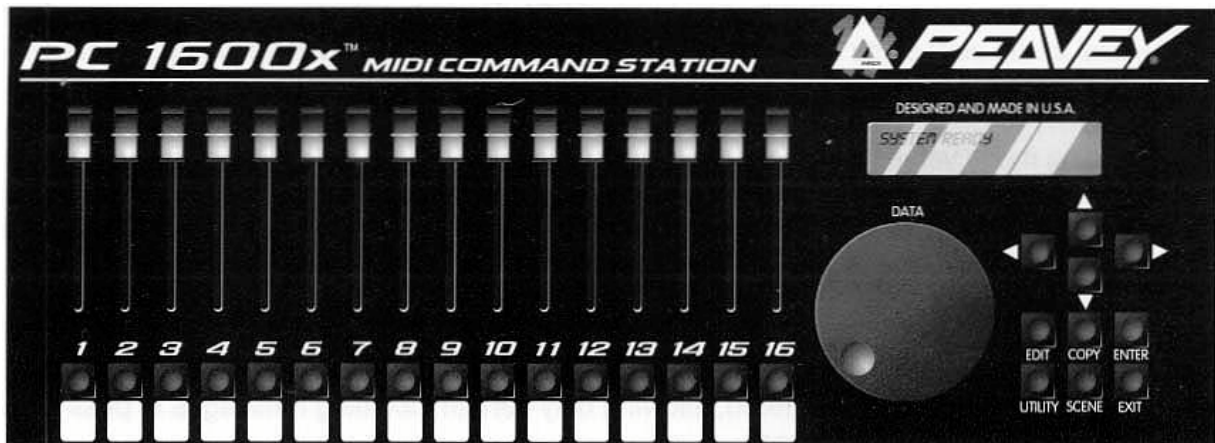
メイン・ページ上で ENTER ボタンを押すことにより、各々のフェーダーや CV の入力へ現在のメッセージを送信します。ディスプレイ上には“ Sending Faders / CVs ” と表示されます。これで soloed fader をキャンセルしたり、外部デバイスへのデータをアップデートします。

例:

現在のプリセットが MIDI ボリュームを各々のチャンネルに送信するようにプログラムされ、PC1600X がシーケンサーに接続されているとしましょう。メイン・ページにおいてシーケンスを始めるに当たり ENTER ボタンを押して、録音したいシーケンサーの最初のボリューム設定を行うことができます。その際、ただ単に全てのフェーダーの位置をセットしてシーケンサーをスタートし、“ ENTER ” を押すだけで OK です。このポジションからフェーダーの操作によりスムーズにトラックのコントロールを行う事ができます。

☞ EXIT ボタンで “ Update Mode ” と “ Replace ” をリセットする

連続的にコントロールできるフェーダーで、PC1600X を通してマッチングするコントローラーのメッセージを更新したり置き換えたりするモードにしておくことができます。フェーダーを動かしてメッセージを送信次第、PC1600X はマッチングする受信メッセージのフィルタリングを始めます。その際、メイン・ディスプレイのページ上で EXIT ボタンを押してこのフィルタリングをキャンセルし、受信メッセージが PC1600X をそのまま通過するようにすることができます。ディスプレイ上の “ Replace / Update Reset ” 表示を確認して下さい。



インターフェース 101

ユーザー・インターフェースは 20×2 のディスプレイと、4 つのナビゲーションの為の矢印ボタンによって行われます。大部分のデバイスと同様、PC1600X は一度使い方を覚えてしまえば操作はとても簡単です。PC1600X のインターフェースは分かりやすく、楽に覚えられます。PC1600X のほとんどの機能は幾つかの基本コンセプトを理解するだけでプログラムすることができます。

- ☞ EDIT / UTILITY / SCENE / COPY ボタンで様々なメニューにアクセスします。
- ☞ 上下方向のボタンには 3 つの主な機能があります。
 1. パラメーターが点滅していない時は、このボタンでメニュー内の別のページを選ぶことができます。
 2. パラメーターが特定のページで点滅する時は、上 / 下のボタンでパラメーターの内容を設定します。メイン・ページ以外の全てのページにおいてジョグ・シャトルは上 / 下ボタンと同じ機能を持ちます。
 3. メイン・ページ上ではプリセットを変える事に使われます。
- ☞ 左右方向のボタンでそのページにおける調節したいパラメーターを選択します。他のページがメニューのなかで使用可能な場合、一番左側と一番右側にあるパラメーターを越えてスクロールしようとする、全てのパラメーターの点滅がストップします。

注意：上下左右のボタンは自動スクロール機能が付いており、ずっと押しつづけると一定のスピードで動作をリピートします。スクロールをスピードアップするには始めのボタンを押した後で反対方向のボタンを押します(例: 下方向のボタンを押しながら上方向のボタンを押せば素早く数が減少します)。

- ☞ EXIT ボタンをパラメーターの点滅中に押すと、点滅がストップします。パラメーターが点滅していない時に EXIT ボタンを押すと現メニューから離れます。EXIT ボタンを数回押すとメイン・ページに戻ります。

- ✧ ENTER ボタンは一定の箇所においてファンクション機能を実行するのに使います。メイン・ページ以外では“ENTER”の文字が画面右上または右下に表示された時に使用することができます。
- ✧ プログラム可能なフェーダー、ボタン、そして付属している CV ペダルはすべて MIDI のメッセージの送信に使われます。加えて、ジョグ・シャトルはフェーダーや CV 入力の内容を複写することができます。

Utility Menu

ナビゲーション

1. Utility ボタンを押して Utility のページにアクセスします。
2. 上下方向のボタンまたはジョグ・シャトルを使って Utility のページをスクロールします。
3. 必要な Utility のページが出てきたら、左右方向のボタンでそのページに必要なパラメーターを作動させます。パラメーターはフィールドが点滅している時に変更できます。
4. 上下方向のボタンまたはジョグ・シャトルを使用してパラメーターが点滅している時に数字 (value) を編集します。
5. EXIT ボタンを 1 回押すか、または左右方向のボタンを使って選択をキャンセル (de-select) します (全てのフィールドが光っているのをストップします)。ここでステップ 2 に戻って別のパラメーターを編集し、もう一度 EXIT ボタンを押してメイン・ページに戻ります。

ビュー・アングル & MIDI チャンネル

“VIEW パラメーター” はディスプレイのコントラストを調節して明るさや視界の角度を変えることができます。視界の角度を調節する方法は以下の通りです。

1. Utility ボタンを押します。
2. 表示されない時は上下方向のボタンまたはジョグ・シャトルを使って次のページにアクセスします。

UTIL: View ChIn	ChOut
0	01 01

3. カーソルを右に移動し“VIEW”フィールドを動作環境にして、上下方向のボタンを使うか、ジョグ・シャトルを使って視界の角度を調節します。

受信した MIDI メッセージと送信される MIDI メッセージに対して違う MIDI チャンネルを設定することができます。“ChIn”パラメーターで受信するユニットのその MIDI チャンネルの設定をします。PC1600X はこのチャンネルで受けたメッセージのみに応答します。“ChOut”パラメーターはそのユニットの送信チャンネルを設定します。メイン・チャンネルで送信されるメッセージはこのパラメーターを使用します。上記と同様の手順で MIDI のパラメーターにアクセスします。

注意：PC1600X が SysEx メッセージを受けるために、画面上に設定した ChIn の数値はメッセージ内のチャンネル・バイトとあわせて下さい。

多くのデバイスはMIDI チャンネルやデバイス番号をバイトの一つとして含んでいる SysEx コマンド・ストリングスを使用しています。これによりユーザーが同じ MIDI の配線上でユニットをもう一つのユニットと区別した時に、ユーザーは別々の SysEx コントロールを使用することができます。

ストリングスの数値を一つ一つコード化する代わりに、“gc” (グローバル・チャンネル)または“dv” (デバイス番号)バイトを指定してグローバル設定に対応することができます。Utility の設定を変えることにより、全てのストリングスを同時に変えることができます。ストリング上に“gc”表示がされると ChOut 設定が送信されます。“dv”表示がストリング上にでたら DevNum の内容が送信されます。

MIDI FILTER

どの MIDI メッセージが MIDI 入力から MIDI 出力に流れるかを定めるには MIDI のフィルター・ユーティリティで操作します。それぞれのメッセージやすべての MIDI メッセージをフィルターリングして、特定の送信メッセージのみを MIDI 出力へ流します。次にあげるメッセージをフィルターリングすることができます：

- ✂ ALL MIDI
- ✂ ALL NOTES
- ✂ MOD WHEEL
- ✂ FOOT PEDAL
- ✂ VOLUME
- ✂ SUSTAIN
- ✂ RESET CONTROLLERS
- ✂ ALL NOTES OFF
- ✂ PROGRAM CHANGE
- ✂ POLYPHONIC AFTERTOUCH
- ✂ CHANNEL AFTERTOUCH
- ✂ PITCH BEND
- ✂ SYSTEM EXCLUSIVE
- ✂ SYSTEM COMMON
- ✂ SYSTEM REAL-TIME

以下の順序でフィルターを設定します：

1. ユーティリティボタンを押します。
2. 上下方向のボタンまたはジョグ・シャトルを使用して次のページにアクセスします。

UTIL : Midi filter Notes=Pass

3. 右方向のボタンを一回押してフィルターのタイプを編集します。上下方向のボタンかジョグ・シャトルをつかってフィルターのタイプを画面に表示します。画面右の部分にはデータがフィルターされているか、MIDI OUT ジャックに直接通っているかが表示されます。
4. “pass”と“filter”の間で行き来する場合は filter type のフィールドが作動している時に右方向のボタンを押します。Filter type のフィールドは EXIT ボタンか左方向のボタンを押すまでアクティブになっています。

プリセット・マッピング

デフォルトの状態では PC1600X がプログラム変更をエコーしてもそれに応答はしません。これを応答させるには “ MAP: Curr Midi map ” を画面に表示し、3 つの MAP の内、1 つにスイッチを入れます。これで MAP に従って MIDI 入力チャンネル(最初のユーティリティ画面上の “ ChIn ” パラメーター)のプログラム変更に応答します。Mapping により、各々の 128MIDI プログラム変更メッセージであらゆるプリセットを呼び出したり、シーンを送信することができます。次のような手順でどのプリセットを呼び出すか、どのシーンを送るかを選択して受信したプログラム変更メッセージに応答します：

1. Utility ボタンを押します。
2. 上/下ボタンを使うか、ジョグ・シャトルを使用して次のページにアクセスします。

MAP1: Prog 000->prs00
Preset name here

3. まずカーソルを右に動かし “ MAP ” の後ろの数字上に移動します。この内容を編集してどの MIDI マップを編集するかを選択します。これは下記に示した現在の MIDI マップと混乱することのないようにします。
4. カーソルをもう一度右に動かして 3 番目のフィールド(プリセットまたはシーン番号を表示してあるフィールド)にもっていきます。これは 2 番目のフィールドにプログラム変更の内容が送信された時に呼び出されたり、送信されるシーンのプリセット番号です。プリセットを選択した場合、下段にプリセットの名前が表示されます。シーンを選択するとあわせたプリセット番号が表示されます。

注意: プログラム変更マップ 1 と 2 はデフォルトで受信したプログラム変更 0 ~ 49 に対してプリセット 0 ~ 49 を呼び出します。プログラム 3 は受信したプログラム変更 0 ~ 99 に対してシーン 0 ~ 99 を送信します。

プログラム変更可能 / 現在の MAP STATUS

現在の MIDI マップのパラメーターで、どのマップの入力プログラムを変更するかを選択します。受信されるプログラム変更は現在のマップ番号を “ Off ” にセットすれば完全に無視されます。現在のマップをセットするには：

1. Utility ボタンを押します。
2. 上/下ボタンまたはジョグ・シャトルを使って次のページにアクセスします：

MAP Curr MIDI map
Off

3. カーソルを一度右に動かしてフィールドを動作環境にし、上/下方向のボタンまたはジョグ・シャトルを使用してマップ番号を編集します。
4. 送信されるすべてのプログラム変更を無視するのは、現在のマップ番号を “ Off ” が表示されるまで少なくします。

データのダンプ

全ての内部データを MIDI 経由で移動し、外部デバイス上でセーブすることができます。

MIDI Dump ページで次のデータを移すことができます：

- ☒ All presets
- ☒ All scenes
- ☒ All global variables
- ☒ The current preset
- ☒ Everything

上記のインフォメーションを移すには次の手順を踏んで下さい。

1. Utility ボタンを押します。
2. 上/下ボタンまたはジョグ・シャトルを使って次のページにアクセスします。

UTIL: Dump [ENTER]
Everything

3. カーソルを一度右に動かしてフィールドを動作環境にし、上/下方向のボタンまたはジョグ・シャトルを使用して移すデータのタイプを編集します。
4. ENTER ボタンを押してデータを移します。

注意: DATA dumps を遠隔距離から呼び出すには適切な SysEx メッセージを使います。

フット・スイッチをアサインする

フット・スイッチをグローバルにアサインして PC1600X のフロント・パネル上のボタンと同等の機能を持たせることができます。

フット・スイッチの使用例は次のようになります：

- ☒ PC1600X のプリセットをフット・スイッチに “ Inc (増加) ” または “ Dec (減少) ” をアサインして変更する。
- ☒ フット・スイッチに ENTER ボタンをコピーすることをアサインしてシーンをセーブし、送信する。
- ☒ ボタンに “ スタート ” と “ ストップ ” メッセージをトグルすることをアサインしてシーケンサーをスタートしたりストップしたりできるようにし、フット・スイッチにボタンをコピーすることをアサインする。
- ☒ Note メッセージをドラム・マシンに送るとフット・スイッチでドラムのパートが演奏可能。ボタンをアサインして note メッセージを送れるようにし、フットスイッチでボタンをコピーする。
- ☒ フェーダーをミュートするボタン・メッセージを複写してエフェクトを消去する。

フット・スイッチをアサインするには：

1. Utility ボタンを押します。
2. 上/下ボタンまたはジョグ・シャトルを使用して次のページにアクセスします：

UTIL: Ftsw1 Ftsw2
Off Off

3. 左/右方向のボタンを使用して適切なフット・スイッチのフィールドを選択します。
4. 上/下ボタンかジョグ・シャトルを使用してどのボタンをフットスイッチがエミュレートするかを選択します。

フット・スイッチの極性は電源が入ると同時に自動的に決定されます。フット・スイッチが PC1600X がパワー・アップしている後に接続されたり、フット・スイッチがパワー・アップ中に踏まれると、フット・スイッチの極性が正しく設定されることがあります。電源を切って数秒待ってから、フット・スイッチを押さずに、電源をもう一度入れます。これで極性は正しいものとなります。

注意:フット・スイッチをアサインすると自動的に CV2 入力を使用できなくなります。

デバイス番号 – NOTE RECORDING/RECEIVE CHANNEL

UTIL: DevNum	RecChn
001	001

この画面でグローバル・デバイス ID をアサインします。多くの MIDI 製品がシステム独自のコマンド・ストリング(デバイス番号をそのバイトとして持つ)を使用しています。この番号は同じ MIDI の流れの中で一つのユニットを他の同等のユニットと区別するために使用します。グローバルにこれらの番号を変更すれば 1 つの PC1600X のプリセットの複数の同じ製品に使用することができます。これらの数値を苦労してコーディングしなくても、ストリングスの中の ' dv '(device number)の byte を指定し、パラメーターを調節することで全体を設定することができます。

RecChn パラメーターを使用してノート・メッセージをボタン・ストリングに録音します。Note Recording Receive Channel のパラメーターがどのチャンネルにノートを受け入れるかを決定します。詳細に関しては the Note Stream Recording のページを参照下さい。

MIDI 送信ディレイ

時々、デバイスが MIDI のデータを処理するのに、PC1600X より時間がかかる場合があります。その現象はシーンを送信したり、プリセットをダンプしたり、他の操作が大量のデータを送信している時に起こります。MIDI のディレイには 2 種類あります。これらのデフォルトは“0”の位置に下げて、受信ユニットに問題がない限り、変更しないようにします。

一つは“Per-SysEx メッセージ・ディレイ”で、PC1600X が EOX バイト(F7h)を送信した後に挿入されます。これで SysEx のメッセージの間にディレイが入ります。ディレイは 0~100ms に設定することができます。ユニットが送信したシーンからのデータがオーバー・フローした場合(ユニットが MIDI の受信エラーを起こした場合)、この数字を 5ms 単位で上げて下さい。

この数字は必要以上に上げないで下さい。最大にした数値 100ms ではシーンが 16 の SysEx メッセージを送信するのに約 2 秒かかります。

ディレイのもう一つのタイプは“per-byte ディレイ”で、PC1600X が送ったそれぞれの byte の後に挿入されます。このディレイは 0~1000us(1ms)まで設定でき、10us ごとに上げていきます。PC1600X データをバック・アップしている時にコンピュータまたは MIDI librarian がバッファをオーバー・フローさせた場合、ディレイを必要に応じて 100~500 の間に設定してみてください(320 で MIDI のスピードが半分に分けられます)。終了する時はディレイを低く設定しておき、必要に応じて上げて下さい。

ディレイの画面は次のようになります：

MIDI:	PerMsg	PerByte
DELAY	000ms	0000us

注意:これらのディレイは PC1600X が内部で generate した MIDI データにのみ影響します。
MIDI 入力から MIDI 出力へ移したデータには影響しません。

リモート・ボタンの設定

16 のプログラブル・ボタンはどんなメッセージでも各種 MIDI デバイスへメッセージを送る時に利用できます。簡単なメッセージを PC1600X に送ることにより遠隔距離からボタン・メッセージにアクセスすることができます。必要となるのは MIDI キーボード、ペダル・ボード、またはプログラム変更コマンドまたはノート ON/OFF メッセージを送るいずれかの MIDI コントローラーです。例えば、ノート・ペダルを使ってシングル・ノートの代わりにコードを演奏することができます(プログラム済のペロシティー、またはペダルからのペロシティーにあわせて)。SysEx にメッセージを送信する為にキーボードのキーを確保します。またはプログラム・チェンジペダル・ボードを使用してより複雑な MIDI メッセージ(SysEx または複数のプログラム変更など)を送信します。使い方は無限大です。

まず下記のユーティリティー画面にします。そしてエミュレーション・タイプ(Off, Note, PrgCh)、それらのメッセージを送信する MIDI チャンネル(1~16)、及びスタート時の数値(0-127)を決めます。スタート時の数値はエミュレーションのタイプにより基本ノート番号だったり、基本プログラム番号だったりします。

基本数値はボタン #1 をエミュレートし、次の 15 の数値がボタン #2 ~ #15 をエミュレートします。ボタンが “Off” になっていても入ってくるメッセージはエコーされません(MIDI キーボード上のミドル C はノート番号 60 [3CH])。

BUTN:	Type	Ch	Start
REMT	Off	01	000

“TYPE” が “NOTE” に設定している時、Note Onメッセージはボタン・プレスをエミュレートし、Note Off メッセージ(速度 0 の Note On をもちろん含む)はボタン・リリースをエミュレートします。
“PrgCh” モードではプログラム変更メッセージはボタン・プレスをエミュレートし、その直後にリリースされます(PrgCh モードで emulate する時は prs/rls ストリングよりもノーマルのストリングかトグル・ストリングを代わりに使用します)。

個々のプリセットでのイニシャライゼーション

新しいプリセットを設定する時、現在存在しているプリセットを編集することができます。しかしまったく新しい状態でスタートしたい時は Utility メニューの “ preset initialization 機能 ” が便利です。

1. Utility ボタンを押します。
2. 上/下ボタンを使って次の画面に移ります。

```
UTIL: Init a preset
00 Volume with mute
```

3. 再スタートしたいプリセット番号を選択します。
4. ENTER を押すと “ ARE YOU SURE? ” と表示されます。
5. もう一度 ENTER を押してイニシャライゼーションを確認します。プリセットは再度 “ - initialized - ” と名付けられます。

注意: 全てのプリセットは同じブロックのメモリーを共有しており、使用可能なプリセットで分割されています。この utility は必要ないプリセットをイニシャライズしてメモリーの空き容量を増やすのに大変便利です。

メモリーの使用法

PC1600X のプリセットはとてもダイナミックな働きが可能で、必要であれば1つのプリセットをかなり大きくすることができます。もしも大きいプリセットが複数作られた場合、PC1600X のはプリセット・メモリーが使いつくされてしまいます。そのような時はプリセットの内容を変更するか、イニシャライズしてメモリーの空き容量を増やします。メモリーの容量は画面上に表示することができ、どのプリセットを修正すればいいのか決定する手助けをします。メモリーの使用方法を表示するには:

1. Utility ボタンを押します。
2. 上/下ボタン、またはジョグ・シャトルを使用して次のページにアクセスします。

```
UTIL: Memory
Free: 6324
```

3. 左/右ボタンを押してフィールドを動作させます。
4. 上/下ボタンまたはジョグ・シャトルを使って未使用のメモリーとプリセットに使用しているメモリーの量を確認します。

注意: フェーダーの名前、CV 入力及びボタンは一文字ごとにメモリーを必要としますので名前を短くしてメモリーの消費を節約します。ただ、プリセットの名前の長さは固定されているのでこれは当てはまりません。

シーン

シーンについて

シーンは現在のプリセットの番号、フェーダーの位置と CV セットアップをスナップショットにすることができます。そのスナップショットは、100 個あるシーンの 1 つとして保存出来ます。シーンを送ると、それぞれのフェーダーや CV ペダルのインフォメーションが保存される時と同様送信されます。シーンが保存された時に、動作環境にあったプリセットに応じてシーンは送られ、シーンが送られる時に動作環境にあるプリセットに対応するものではありません。

例：

もし既存のプリセットがデジタルトラックをコントロール出来るようになっているのなら、それぞれのフェーダーを使って特定のトラックのミキシングすることが出来ます。すべてのフェーダーが望ましくセッティングされた時、これをシーンとして保存します。フェーダーの調節やシーンの保存を必要に応じて続けます。演奏中、PC1600X の異なるプリセットが使われていても、保存されたシーンはミキサー、レコーダー、そしてシーケンサーに簡単に送ることが出来ます。

シーン・ボタンをくり返し押すと、シーン・センド、保存、初期設定のページに行き来することが出来ます。

注意：正しいメッセージを流すためにシーンが保存された時に、動作環境にあったオリジナルのプリセットは、PC1600X の中で同じプリセットの位置になければなりません。

シーンの送信

1. 下記のページが表示されるまでシーン・ボタンを押します。

SCENE: Send [Enter]
[p:---] 00

2. 上/下方向のボタンやジョグシャトルを使ってシーンを選びます。注意：プリセットの表示は左下コーナーのかっこの中に表示されます。
3. Enter ボタンを押してシーンを送信します。シーンは、シーンが保存されていた時のプリセットを使って送信されます。シーンの番号は自動的に次のシーンに移行し、複数のシーンを素早く保存することが出来ます。

シーンを保存する

1. 使われていて、シーンを保存したいプリセットを呼び出します。
2. すべてのフェーダーと CV インพุットを現在の位置にセットします。
3. 下記のページが表示されるまでシーンボタンを押します。

SCENE: Store [Enter]
[p:---] 00

4. 上/下方向のボタンやジョグシャトル使って保存するシーンの番号を選びます。注意：プリセットの表示は左下コーナーのかっこの中に表示されます。
5. Enter ボタンを押してシーンを保存します。シーンの番号は自動的に次のシーンに移行し、複数のシーンを素早く保存することが出来ます。

注意：シーンはそれぞれのフェーダーと CV インプットの現在の位置を保存します。ジョグシャトルの動きと soloing/muting のフェーダーは、シーン中にセーブしたあるいはシーンによって送信されたデータ上ではなんの影響も及ぼしません。

シーンの初期設定

初期設定によりシーン現在のプリセットから切り離されているため何も送信されません。

1. 下記のページが表示されるまでシーンボタンを押します。

SCENE: INITIALIZE!!!
[p:---] 00 [Enter]

2. 上/下方向のボタンやジョグシャトルを使ってシーンを選択します。注意：プリセットの表示は左下コーナーのかっこの中に表示されます。
3. Enter ボタンを押してシーンの初期設定をします。シーンの番号は自動的に次のシーンに移行し、複数のシーンが素早く初期設定出来ます。

Enter を押すと、保存されたシーンによって記録されたものをクリアーします。初期設定の後に、そのプリセットのリンクは、“ p:-.” に変わります。最初に “ p:-.” を見たら、そのシーンはすでに初期設定してあります。

プリセット・セットアップ・ストリング・シーンをエディットする

シーンはそれぞれのプリセットにアサインすることが出来ます。この場合、プリセットが呼び出されたら、シーンのデータが送信されます。シーン保存のためのメモリーエリアが固定されていて、プリセットのメモリーと別れているため、この機能はデータを効率よく送るために使われます。詳細は、32 ページのプリセット・設定・ストリング・インフォメーションを参照してください。

プリセエットとエディティングについて

それぞれのプリセットは色々なインフォメーションを含んでいます。

- * 16 のフェーダー・メッセージ
- * 16 のボタン・メッセージ
- * 2 つの CV・メッセージ
- * プリセットが選ばれたり呼び戻される時に送信される “ セットアップ ” メッセージのグループ。
- * データ・ホイール・リンク

エディットのために 50 々のユニークなプリセットが利用出来ます。それぞれに、使用例として色々なサンプル・プリセットを最初からプログラムしておきました。

ユニットの初期設定：

初期設定は工場出荷時にインストールされている 50 個のプリセットすべてを呼び戻します（そしてあなたが作ったセッティングを消します）。グローバル・セッティングをリセットし、プログラムされているシーンのセッティングも消します。その時、以下の手順をふんで実行します。：

1. 電源を切ります。
2. 電源を入れている間、Utility と Enter ボタンを押します。
3. “Memory Initialized”が表示されます。

個々のプリセットの初期設定

新しいプリセットを作る時、既存のプリセットをエディットすることが出来ます。しかし最初からやり直したい場合、Utility メニューにあるプリセットの初期設定機能を利用することが出来ます。

1. Utility ボタンを押します。
2. 上/下方向ボタンを使って次の画面に移動します。

UTIL: Init a Preset] 00 Volume with mute

3. 再び初期設定したいプリセットの番号を選びます。
4. Enter を押すと、“ARE YOU SURE?” という表示が出ます。
5. もう一度 Enter を押して初期設定の確認をします。そのプリセットは、“- Initialization -”と改名されます。

注意：すべてのプリセットは、同じメモリー・ブロックを共有し、そのメモリーは、利用出来るプリセットに分配されます。メモリー使用法のページも Utility メニューにあります。

エディットのイントロダクション

エディット・ボタンを押すことによっていつでもメイン・エディット・メニューにアクセスすることが出来ます。このページのフィールドは、エディットされるアイテムを選びます。次のような選択が出来ます。

- ・ フェーダー01 - フェーダー16
- ・ CV1、CV 2
- ・ ボタン 01 - ボタン 16
- ・ ジョグシャトル
- ・ セットアップ・ストリング
- ・ 名前/保存 プリセット

上/下方向のボタンやジョグシャトルは、上記を選択をする際に使うことが出来ます。フェーダー、CV インプット、ボタンなどを動かすことによってそれらのアイテムを表示します。望んだアイテムが表示された時、Enter を押してアイテムのパラメーターにアクセスします。

ショートカット：時間を短縮するショートカットとして、エディットボタンを押している間にフェーダー、CV インプット、ボタン、そしてデータ・ホイールを動かしてみてください。エディット・ボタンを離すとすぐに、選んだアイテムにアクセスします。“Sideways/Navigation” は同じ機能にセットされたデバイスに変更する時に可能です。これを使うと他のデバイスにジャンプして以前のデバイスと同じ画面に行くことが出来ます。

ネーミングとプリセットの保存

エディット・メニューに行きます。上/下方向のボタンやジョグシャトルを使って“ Name/Save prs ”のページまで動かします。次に Enter を押します。左右の方向を使ってネームの文字を選んで、上/下方向のボタンやジョグシャトルで文字を変更します。エディットを早くするために、それぞれのフェーダーはネームの1つ1つの文字をエディットします。このページで Enter を押すと“ SAVE TO ”ページに行きます。このページの一番下には、上書きされるプリセットの名前と番号が表示されます。上/下方向のボタンやジョグシャトルは保存する場所を変更することにも使います。このページで Enter ボタンを押すとそのプリセットを保存してメイン・ページに戻ります。Exit ボタンを押すことによって、“ Edit name ”のページに戻ります。

エディット・モードから離れるには

メイン・ページに戻る時は何度か Exit を押します。プリセットが変更されている場合は、プリセットの番号が“ ** ”に変わります。これは、エディット・バッファーにあるプリセットは変更されているが保存はされていないという表示です。もし変更が保存されたら Edit ボタンを押してエディット・モードに戻ります。変更されたプリセットの結果は次の表示になります：

[Enter] Exit without saving?

エディットしたものを保存したくなければ、Enter を押します。メイン・ページで上/下方向のボタンを押すとこのプリセットから離れることができます。この行為は行われた変更を無効にします。しかしもし他のプリセットをエディットしていないなら、回復することが可能です。捨てられたエディットは、メイン・ページで回復できます。49 以上の番号のプリセットは“ ** ”に変更されます。Edit ボタンを押すとエディット・バッファーは、前回終了時のままで Edit mode に戻ることが出来ます。（たとえそのユニットに電源が入ってなくてもできます。）

特別な MIDI のメッセージを含むグローバル設定へのアクセス

多くの MIDI 製品は、バイトの一つとして MIDI チャンネルやデバイス番号を持つ特定されたシステム・コマンド・ストリングを使っています。この数字は、同じ MIDI の流れでそのユニットから他の同等ユニットを識別します。この数字を変えることにより、1つの PC1600X プリセットで複数の同じ商品を使用することが出来ます。

ストリングを数値でコード化する代わりに、“ gc ”(グローバル・チャンネル)や“ dv ”(デバイス・ナンバー)をストリングスに指定出来ます。そして Utility の画面で、ChOut (一番目の画面)と DevNum パラメーター (七番目の画面)を変更します。

PC1600X はストリングに“ gc ”を認識すると、ChOut パラメーター・マイナス 1(0-15[0Fh])を送信します。“ dv ”が認識されている時は、DevNum パラメーター (0-127[7Fh])が送信されます。

加えて、“ gc ”の機能はチャンネル・ステータス・バイト (80thEFh)の後に位置づけることも出来ます。この場合、ステータス・バイトが別々のバイトとして送信されるのではなく、チャンネル化します。そのステータスと“ gc ”バイトはハイフンでつながって表示され、送信される際に1つのバイトとなることを意味します。次の画面はフェーダー #1 がグローバル出力チャンネルでプログラム・チェンジを送信することをプログラムします。C の後のゼロは、ChOut- 1 (0-F)に置き換えられるため、CF はフェーダー機能に何ら影響を与えません。

FDR01: String
C0-gc pr

ストリングス(フェーダー、CV、ボタンやセット・アップ)にそれらの数値の1つをプログラムする場合、バイトをFDやFEまでエディットし、“dv”と“gc”が画面に表示されます(“FD”や“FE”のかわりに)。

注意：ボタンと設定ストリングでは、ストリングの最初のバイトは、“dv”や“gc”にはなりません。これは、MIDI上でFDh(不確定)やFEh1(アクティブ・センス)の数値を最初のバイトとしてプログラムするためです。

フェーダーをエディットする

フェーダーのネーミングと定義

フェーダーがエディットされることを選ぶと、最初のページはフェーダー機能の選択が表示されます。フェーダーに下記の機能をアサインします。

- No message
- Continuous controller
- Master fader
- MIDI string

フェーダーの機能をセットするためには：

1. メイン・ページで Edit ボタンを押しながら次のフェーダー機能の表示にアクセスします。そしてフェーダー01を動かし、次に Enter を押します。

FDR01: Function
<name>

2. カーソルを右に動かしてフェーダーの機能を選びます。上/下の方向ボタンを押して次に挙げる4つの選択肢のいずれかにアクセスします：No message, Controller, Master fader, または String。
3. アイテムの選択を止めたい時には EXIT を押します。“No message”が選択された時を除いて、このフェーダーの追加のパラメーターやネーミングは(機能フィールドが点滅していない時)上の方向ボタンを押すことによって利用出来ます。

フェーダーに機能をアサインした後、フェーダーに名前を付けることが出来ます。その方法は：

1. パラメーターが点滅していない時、下記の表示が出るまで上の方向ボタンを押します。

FDR01: Function
No message

2. 左右の方向ボタンを使ってフェーダーの名前の文字を選びます。次に上/下方向のボタン、ジョグシャトルやフェーダーを使って文字を代えます。

No message

フェーダーは、“ No message ” をセットする機能があります。このオプションは、フェーダーを動かしてもメッセージは送られません。

Continuous Controller

フェーダーが動く時はいつも、連続的なコントローラー・メッセージを送るようにプログラム出来ません。MIDI チャンネルは特定のチャンネルや Utility セクションにあるメインの送信チャンネルセットにセットすることが出来ます。コントローラーの番号は、0 から 120 までの数値をセット出来ます。

フェーダーがボタンに近い最も低い位置にある時に、“ Min ” というパラメーターは送られる数値を決定します。フェーダーが最も高い位置にある時は、“ Max ” というパラメーターが送信される数値を決定します。単にこの2つのパラメーターの数値を取り替えれば、フェーダーの極性を反対にすることが出来ます。

“ mode ” パラメーターは、どのようにしてマッチングされたコントローラー・メッセージが扱われるかを決定します。3つの mode は下記の通りです：

Merge：

フェーダーにマッチするコントローラー・メッセージはいつも PC1600X を通過します。フェーダーの動きから生まれた MIDI データは、ユニットを通るデータと一緒にになります。

Replace：

フェーダーにマッチするコントローラー・メッセージはフェーダーが動くまで PC1600X を通過しません。そのフェーダーにマッチするコントローラー・メッセージは、メイン・ページ上で Exit ボタンが押されるまでフィルターされます。このモードにより、既存のコントローラー・メッセージの流れの中で、データを直接置き換えることが出来ます。

Update：

フェーダーにマッチするコントローラー・メッセージはフェーダーが動くまで PC1600X を通過しません。フェーダーを動かしている時、そのデータはフェーダーの位置に関係なく最後に送信されたデータの数値にマッチします。そのフェーダーにマッチするコントローラー・メッセージは、メイン・ページ上で Exit ボタンが押されるまでフィルターされます。このモードでは、既存のコントローラー・メッセージの流れの中で常時データを変更することが出来ます。

連続的なコントローラーとしてフェーダーを設定する為には：

1. 最初に、機能を “ Controller ” にセットします。左右の方向ボタンや Exit ボタンを押してエディット・フィールドから離れ、上の方向ボタンを押して下記のページに行きます。

FDR01: chnl Num
16 007

- カーソルを “ Chnl ” フィールドまで移動して MIDI チャンネルをコントローラー・メッセージにセットします。16 以上のチャンネル・ナンバーは、 “ ChOut ” と表示されます。 “ ChOut ” が選ばれた時、コントローラー・メッセージは Utility メニューからグローバル MIDI 送信チャンネルに送信されます。
- カーソルを “ Num ” フィールドに移動し、送信するコントローラーの番号をセットします。Appendix C で MIDI コントローラーの番号を見ることが出来ます。
- パラメーターが点滅していなければ、上の方向ボタンを押して下記の画面にアクセスします。

FDR01: Min Max
000 127

- 左右のカーソルを Min や Max フィールドに移動して、必要に応じて数値 (0-127 まで) をエディットします。
- パラメーターが点滅していない時、上の方向ボタンを押してモード・ページにアクセスします。

FDR01: Mode
Merge

- 左右のカーソルで “ Mode ” パラメーターにアクセスします。 “ Merge ”、 “ Replace ” や “ Update ” のいずれかを選択します。

マスター・フェーダー/CV

複数のフェーダーをグループ分けし、他のフェーダーでコントロールすることが出来ます。これは 1 つのフェーダーや、もしくは CV ペダルをマスター・フェーダーとして位置させることにより実行されます。

- 機能を “ Master Fader ” にセットします。次に機能フィールドが点滅していない時、上の方向ボタンを押します。下記のページが表示されます。

FDR01: Master of
Fader01= No

- カーソルを一目盛りだけ右に動かし、 “ Master of ” フィールドを動作環境にします。上/下方向のボタンやジョグシャトル、そしてフェーダーを使ってこのフィールドをセットします。動かされたフェーダーが選ばれます。
- “ Master of ” フィールドのフェーダーがマスター・フェーダーでコントロールされているかどうかは右側に “ Yes ” か “ No ” で表示されます。右の方向ボタンで “ Yes ” と “ No ” を代えることができます。
- “ Master of ” のフィールドは動作環境にあります。

MIDI スtringス

MIDI メッセージは 16 進法の String としてメッセージを入力することによりフェーダーにアサインすることができます。各種応用に優れている“パラメーター・フォーマット”は、多数の異なるフォーマットのメッセージの一つとして既存のフェーダー・ポジションをインサートします。プログラム出来る最小と最大のパラメーターの数値は必要値まで広げることが可能です：

1. “String”の機能を選びます。次に機能フィールドが点滅していない時、上の方向ボタンを押します。下記のページが表示されます。

FDR01: String F0 00 F7

2. String をエディットするには、4つの方向ボタンやジョグシャトル、そして既存のフェーダーを使用します。左右方向のボタンは特定のバイトを選ぶ時に使われ、上/下の方向ボタンやジョグシャトル及び現在のフェーダーはStringの数値をエディットする時に使います。バイトの間で上の方向ボタンを押すとバイトをインサートし、下の方向ボタンを押すとカーソルの右側にあるバイトが消されます。
3. “pr”と置き換えられたバイトは、フェーダーの位置によって決定されます。これは“pr”が表示されるまでバイトを蓄積して実行されます。Stringが終わった時に、Exitを押します。
4. カーソルが下に表示されない時、上方向のボタンを押して最低と最高のパラメーターにアクセスします。

FDR01: Mix Max 00 127

5. どちらかのパラメーターの上にカーソルを移動して数値をエディットします。フェーダーを使ってパラメーターを適切な数値にセットします。上/下方向のボタンやジョグシャトルを使って正確な数値を入力します。
6. どちらのフィールドも点滅していないとき、上の方向ボタンを押してパラメーター・フォーマット・ページにアクセスします。

FDR: Param format String Byte

7. ここで選ばれた数値は、どのように“pr”バイトをパラメーターの数値で満たすかを決めます。どのフォーマットを使うかはマニュアルを参考に決めます。パラメーター・フォーマットの詳細は、Appendix B をご覧ください。

チェック・サム数値

商品によっては、SysEx の実行にチェック・サムバイトが必要です。チェック・サムとしてバイトを特定するために、“cs” はストリングに加えられることが出来ます。プログラムするには、バイトを通常 FC が表示されている所までエディットします。すると“cs” が表示されます。これがストリングを拡大してすべてを表示した例です。

```
FDR01: String
F0 41 10 70 00 00 01 pr cs F7
```

PC1600X は、チェックサムを次のように計算します：

- * “cs” の前のバイト # 5 (またはそれより上) から、最後のバイトまで、すべてのバイトを足します。注意：バイト # 5 は、SysEx のデータ部分の典型的な頭です。
- * 2 の倍数をとる (バイトをひっくり返し 1 を足す)。
- * その結果チェック・サムバイトとして最も必要としない 7 バイトを使います。8 番目のバイトはいつも 0 です。

いくつかの SysEx メッセージで、ユニット ID (バイト # 3) とコマンド ID (バイト # 4) は、バイトの前に、ゼロを使うことによって、シングルバイト以上に拡大できます。この場合、PC1600X のチェック・サムの計算は後でストリング上で行われます。：バイト # (の 5 + 先行するするゼロ)。注意：“cs” の計算は、ボタンとセットアップ・ストリングでは利用できません。そのような場合チェック・サムはプログラマーによって正数として計算され、ストリングに挿入されなければなりません。必要な数値/メッセージは商品のマニュアルを参照してください。

ストリング・デバイス ID と MIDI チャンネルをグローバル・セッティングにアサインする多くのデバイスは、バイトの 1 つとして MIDI チャンネルやデバイス番号を含む SysEx のコマンド・ストリングを使います。これにより、同じ MIDI の流れでそのユニットから他の同等ユニットを識別する時、別の SysEx コントロールができるようになり、ユーザーにとって使いやすくなりました。

ストリングを数値でコード化する代わりに、“gc” (global channel) や “dv” (device number) バイトを Utility セクションのグローバル・セッティングに順じて指定する事が出来ます。PC1600X はストリングが “gc” が認識された時、Utility メニューの ChOut セッティングを送信します。ストリングに “dv” が認識されると、DevNum を送信します。

```
FDR01: String
F0 00 00 1B gc F7
```

加えて、“gc” の機能は MIDI チャンネル・メッセージと共に使われます。この場合、“gc” は先行するバイトを別々のバイトとして送信しなしでチャンネル化します。画面上でそのステータスと “gc” バイトはハイフンでつながって表示され、1 つのバイトとなることを意味します。下記の例のように表示されます：

```
FDR01: String
C0-gc pr
```

C の後の「0」は、Utility メニューの ChOut セッティングに置き換えられます。

ライン・モード

システムの特定されたメッセージがフェーダー・ストリングがエディットされている時に受け取られると、PC1600X は自動的既存のフェーダー・ストリングを受信したシステムの特定メッセージに置き換えます。

エディットしたものを保存する：

下記のステップを使ってエディットを保存します：

1. Edit ボタンを押します。
2. 上/下方向のボタンやジョグシャトルを使って最後のオプション：Name/Save プリセットまでスクロールします。
3. Enter を押します。
4. リネームする際は、左右の方向ボタンで文字の場所を選んで上/下の方向ボタンを使って文字をエディットします。注意：フェーダーもまた文字の位置を選ぶために使います。
5. Enter を押します。
6. 上/下方向のボタンやジョグシャトルで保存したい場所を選びます。
7. 画面の下部に表示された場所に保存するために Enter を押す。

メイン・ページにもどるには Exit を何度か押します。プリセットが変更されている場合、プリセットの番号が“**”に変わります。これはエディット・バッファーにあるプリセットが変更はされているが、保存はされていないという表示です。もし変更が保存されたら、Edit ボタンを押してエディットモードに戻ります。メイン・ページから上の方向ボタンを押すことによってこのプリセットから離れることができます。これは変更されたものを無効にします。

注意：もし、他のプリセットがエディットされていないなら、捨てられたエディットはメイン・ページから（電源を切った後でも）回復することができます。49 以上のプリセット番号は“**”に変わります。エディットを押すことで、前回終了時とまったく同じエディットモードに戻ります。

ボタンをエディットする

定義とネーミング

ボタンをエディットするために時ばれると、表示された最初のページがボタンの機能を選択します。

ボタンには下記の機能をアサインすることができます：

- ☞ オフ・フェーダーID
- ☞ ミュート・フェーダー
- ☞ ソロ・フェーダー
- ☞ プログラム変更メッセージ
- ☞ ノート・オン/オフ・メッセージ
- ☞ MIDI ストリング
- ☞ MIDI ストリングとボタンの押し離し
- ☞ 二つの MIDI ストリングのトリガー
- ☞ センド・フェーダー
- ☞ センド・シーン

ボタンの機能をセットする

1. Edit を押し、ボタンを押して機能を選びます。(下記の表はボタン 16 の例です。Enter を押して下記のページにアクセスします)

BIT16: Function Off / Fader ID

2. 右の方向ボタンを押して機能を選び、上/下方向のボタンやジョグシャトルを使って自分が選みたい機能を選びます。
3. 機能フィールドが他のパラメーターにアクセスするために点滅しない時、上の方向ボタンを使います。左右の方向ボタン(や Exit)のどちらかを押して選択をキャンセルします(点滅が消えます)

ボタンに機能をアサインした後、そのボタンに名前を付けることができます。ボタンに名前を付けるには：

1. パラメーターが選択されず“ Off/Fader ID ”以外の機能が選ばれている時、上方向ボタンを次の表示が現れるまで押します。

BTN16: Name <name>

2. 左右の方向ボタンを使ってボタン・ネームの文字を選択し、上/下の方向ボタン、ジョグシャトルやボタンの上に位置するフェーダーなどを使って文字をエディットします。

Off/Fader ID (メッセージ無し)

16ヶあるプログラム可能なボタンの1つが“ Off/Fader ID ”としてプログラムされている場合、プリセット画面の一番上にある時、関連のフェーダーを認識します。例えばボタン 16 を押すと、PC1600X は“ Fed16 : <fader name> ”を表示します。これによりフェーダーを動かす前に、(名付けられているなら)エディット画面を見なくてもフェーダーが何をしようとしているのか確認することが出来るようになります。

MUTE/SOLO フェーダー

ボタンは関連するフェーダーをミュートするのにアサインすることができます。ボタンを押すと、フェーダーに最小の数値を送ってフェーダーをミュートし、フェーダーを使えなくします。ミュートされた時にフェーダーを動かしても何ら影響はありません。ボタンが再び押された時、現在のフェーダー・メッセージが送られ、フェーダーが使用可能になります。関連するフェーダーのミュートをボタンにプログラムするためには、ボタン機能の中から“ Mute fader ”を選択します。

ボタンに“ Solo fader ”の機能を設定ことによって関連するフェーダーをソロにプログラムすることが出来ます。この機能では、ボタンを押すとボタンの関連するフェーダーを除く各々のフェーダーに最小数値を送信します。フェーダー機能を回復するためには、そのフェーダーを動かします。ソロを全体的にキャンセルする時はメイン・ページで Enter ボタンを押します。

プログラムの変更

ボタンを押す時は、プログラム変更メッセージを送信するようにボタンをアサインすることが出来ます。MIDI チャンネルは他の MIDI チャンネル、または Utility セクションでメイン送信チャンネルセットにセット出来ます。プログラムの番号は 000 から 127 の数値になります。2つのパラメーターをセットするには：

1. ボタン機能ページで “ Program chng. ” を選びます。次に上の方向ボタンを押します。すると下記のページが表示されます：

BTN16: Chnl Program
00 000

2. カーソルを “ Chnl ” フィールドまで移動し、MIDI チャンネルにプログラム変更メッセージをセットします。チャンネル番号が 16 以上のとき “ ChOut ” が表示されます。“ ChOut ” が選ばれた時、プログラム変更メッセージは Utility メニューでセットされたグローバル MIDI チャンネル・セットに送信されます。
3. カーソルを “ Program ” フィールドに移動し、プログラム番号をセットします。

Note(ノート) on/off

ボタンを押す時に、ノート・オン・メッセージを送り、ボタンをはなした時はノート・オフ・メッセージが送られることをボタンにアサインすることが出来ます。MIDI チャンネルは他の MIDI チャンネルまたは Utility セクションでセットされたメインの送信チャンネルセットにセット出来ます。ノートの番号は C-1 から G-9 までのノートにセットすることが出来ます。ベロシティーは現在のフェーダーの位置(Fdr)や、リモコンが使われた時は入力される MIDI ベロシティー(Rem)を参考に特定の数値(1-127)にセットすることが出来ます。パラメーターをセットするには：

1. ボタン機能ページから “ Note-on/off ” を選びます。次に上方向のボタンを押します。下記のページが表示されます。

BTN16: Chnl Note Vel
01 C4 127

2. カーソルを “ Chnl ” フィールドに移動し、MIDI チャンネルをセットします。チャンネル番号が 16 以上のとき “ ChOut ” が表示され、グローバル MIDI チャンネルを参照します。
3. カーソルを “ Note ” フィールドに移動してノート番号をセットします。
4. カーソルを “ Vel ” フィールドに移動してベロシティーの数値をセットします。127 以上のベロシティーの数値は “ Fdr ” と表示されます。このオプションによってフェーダーは現在の位置にノート・オン・ベロシティーをセットすることが出来ます。もう一度上方向のボタンを押すと “ Rem ” が表示されます。これは、MIDI “note on”メッセージを通してボタンが動作環境になっている時、入力される MIDI ベロシティーを支援します。ボタンは押された時、“ Rem ” は “ Fdr ” のように作動し、ベロシティーはフェーダーの位置によって決定されます。

MIDI スtring

押された時にそのボタンがどんな MIDI メッセージでも送信するようにアサインすることができます。メッセージは 16 進法のフォーマットで入力 (P.24 の “ ラーン・モード ” を参照して下さい) されたり、MIDI を通して把握されます。MIDI スtring のボタンを定義するには :

1. ボタン機能ページから “ String ” を選びます。次に上方向のボタンを押します。下記のページが表示されます。

BNT16: Sring F0 00 F7

2. 左右の方向ボタンを使ってエディットするバイトを選びます。カーソルが数字上にある場合は、上/下方向のボタンやジョグシャトル、そして関連のフェーダーで数字をエディットします。バイトの間で上方向のボタンを押すとバイトをインサートし、下方向のボタンを押すとカーソルの右側にあるバイトが消えます。

STRING PRS/RLS

ボタンを押した時に MIDI メッセージを送信し、ボタンが離された時は他の MIDI メッセージが送信されるようにボタンをアサインの事が出来ます。

1. ボタン機能ページから “ String prs/rls ” を選びます。次に上方向のボタンを押します。下記のページが表示されます :

BTN16: Press String F0 00 F7

2. MIDI スtring を Enter します。
3. “ Press String ” をエディットした後に、Exit を押します。上方向のボタンを押して下記のリリース・String 画面まで移動します。

BTN16: Rls String F0 00 F7

4. リリース・String を Enter します。

STRING TOGGLE

ボタンに二つの MIDI メッセージをトグルするようにアサインの事が出来ます。メッセージは 16 進法のフォーマットで入力されます。二つのストリングをプログラムするには：

1. ボタン機能ページから “String toggle” を選びます。次に上方向のボタンを押します。すると次のページが表示されます：

```
BNT16: String 1
F0 00 F7
```

2. 最初のストリングを入力します。
3. 最初のストリングのエディットから出て、上方向のボタンで次に表示される二番目のストリングをエディットします。

```
BNT16: String 2
F0 00 F7
```

4. 必要ならば二番目のストリングをエディットする。

ストリング・デバイス ID と MIDI チャンネルをグローバル・セッティングにアサインする

多くのデバイスは、バイトの 1 つとして MIDI チャンネルやデバイス番号を含んだ SysEx コマンド・ストリングを使います。これはユーザーにとって大変便利な機能で、他の同等ユニットを識別して別々の SysEx コントロールを使うことができます。

ストリングを数値でコード化する代わりに、“gc” や “dv” バイトは Utility メニューのグローバル・セッティングを参考にして指示します。PC1600X はストリングが “gc” を認識すると、Utility メニューの ChOut セッティングを送信します。“dv” が認識された時は DevNum を送信します。

```
FDR01: String
F0 00 00 1B gc F7
```

加えて、“gc” の機能は MIDI チャンネル・メッセージと共に使うことが出来ます。この場合、先行するバイトを別々のバイトとして送信しないでチャンネル化します。画面上でそのステータスと “gc” バイトはハイフンでつながって表示され、1 つのバイトとなることを意味します。下記の例のように表示されます：

```
FDR01: String
C0-gc pr
```

C の後のゼロは、Utility メニューで ChOut セッティングによって置き換えられます。

リモート・ベロシティー・メッセージの反応

ノート・モードを使っている時に (Utility メニューのボタン・リモート・ページは Type=Note とセットされます) MIDI のノートやコードをひくと、PC1600X は固定されたベロシティーや MIDI を通ってくるベロシティーを使用出来るようにプログラムすることが出来ます (例えば、ベロシティーを感知するノート・ペダルやキーボードなど)。ボタンをシングル・ノートとしてプログラムしている場合は、リモートにベロシティーの変化を “rv” にセットします。これは一例です：

BTN16: String
90 60 rv

コードをひく場合は (ボタンは MIDI スtring を通して複数のノートを送信するようにプログラムされています) String をエディットし、ベロシティーのバイトを FF 以上にセットすると FF の代わりに String は “rv” (remote velocity) にアクセスすることが出来ます。PC1600X がボタン・String で “rv” を認識し、String の最新のステータス・バイトが Note On や Note Off になっていたら、ベロシティーの代用が出来ます。

“Note on” 機能のボタンを使用してシングル・ノートのを送信するようにボタンをプログラムすると、画面の表示は以下のようになります：

BTN: Chnl Note Vel
01 C4 Rem

はじめに述べたように、“Rem” とはベロシティーがリモートの MIDI 入力によって決定されることを示しています。PC1600X 自体のボタンを押したり、プログラム変更を受信する場合、“rv” バイトの数はボタン上の位置によって (9X や 8X で続いているなくても) 決まります。フェーダーの位置は常に 0-127 の範囲内となります。フェーダーの最低と最高のパラメーターによる影響はありません。

注意：“rv” ベロシティーは PC1600X 上でボタンを押した時のを読み取るのでリモート機能を使用しなくても “rv” を使用することができ便利です。それがフェーダーの位置を (0-127 のみ) あらゆるボタン・String へインサートする方法となります。プログラム番号やノート番号等にもこの方法を使用します。フェーダーを他に使用していなくても、フェーダーにメッセージをプログラムし、ボタンを “Send Fader” にセットしたほうがよいでしょう。

ラン・モード

システム特有のメッセージをボタン・String にエディットしている間に受信すると、PC1600X は自動的に既存のボタン・String を受信したシステム特有のメッセージに置き換えます。この機能でノート・レコーディングも可能です。下記を参照して下さい。

ノート・ストリーム・レコーディング

コードのプログラミングを簡単にするために、PC1600X はボタン・ストリングにノートの流れを録音します。これによってすべての番号をひとつひとつ打ち込まなくても、PC1600X でコードをひいてボタンをプログラムすることが出来ます。ノート・レコーディングの設定は、MIDI チャンネルがノート・データを送信することを PC1600X に伝えて、この機能が出来るようにしなければなりません。このパラメーター/画面は(MIDI デバイス番号と共に)Utility メニューにあります。

MIDI: DevNum	RecChn
000	01

チャンネルをセットした後、ボタンのエディット画面に移動し、左右の矢印ボタンを押して画面にアンダー・ラインを表示します。

BTN01: String
90 3C 7F

レコーディングは特定のチャンネルのノート・オン受信によってトリガーが引かれます。そのチャンネルで受信した“Note off”を消去し、ノートの正しいグループを見つけるまで試すことが出来ます。他の MIDI コマンドはレコーディングには影響ありません。終了したい時にはコードを押さえながら ENTER ボタンを押します。(もし 2 ハンドのコードを使っているなら、PC1600X にフットスイッチをつないで、フットスイッチに Enter ボタンの役割をセットすることが出来ます。 - UTILITY の 6 番目の画面をみます。)

注意：他のノートの音がまだ鳴っていても、ノート・オフで全体のコードを消去してしまい、3ヶのノートをひいて、そのうちの1ヶを離し、他のノートを加えて(ここではまだ3ヶのノートが鳴っています)ENTER を押し、最後のノートだけが唯一録音されます。ですから、どのノートをはなす場合も、全部のノートをリリースし、全体のコードを再びトリガーします。

エンターボタンを押さないと画面上でノートの流れを確認することは出来ません。ストリングは 9X(ただ1つのステータス・バイト - ここで使っているステータス)で始まり、最初のノートの番号が続き、そして最初のノートのベロシティーなどが続きます。ベロシティー・バイトは“rv”にかわるため受信した MIDI のベロシティーがその代わりとなり、“ダイナミック”リモート・ボタンで演奏できます。下記の画面はチャンネル1の“ダイナミック”Cメジャー・トライアドを示しています。

BNT01: String
90 3C rv 40 rv 43 rv

コードを遠隔的にトリガーする方法がわかりました。ではどのようにオフにすればよいのでしょうか。それには 2 通りあります。簡単かつメモリーに効果的な方法として MIDI の全てのノート・オフ・コマンドを使います。これはコマンドのチャンネル化されたコマンドで Synth/MIDI デバイスにそのチャンネルがトリガーされたすべてのノートをリリースするように伝えます。そのコマンドは ZERO のデータ数値の連続的なコントロールナンバー # 123 として定義されます。

All Notes Off command for channel 1: B0 7B 00
for channel 2: B1 7B 00

コードを押した状態で prs/rls スtringを使い、リリース状態で全てのノート・オフ・メッセージ (同じチャンネル)を使います。普通のゲート・トリガー・システム (キーボードなど)のように機能します。レギュラーの “press only” Stringに全てのノート・オフ・コマンドを挿入することができ、ボタンを押すことによってコードを引く前に前のコードがリリースされます。ボタンの1つを全てのノート・オフだけのボタンとしてプログラムすれば、必要な時に音源を消すことができます。

お手持ちのシステムで全てのノート・オフ・コマンドが正確に動作しないことがあります。いくつかの Synths/MIDI デバイスは全てのノート・オフ・メッセージに反応しなかったり、さらにいくつかは正確に動作しません。あるユニットは(ノート・オフとして)ノートをリリースしようとしたのに誤ってノートを消去してしまったり、またあるユニットはすべてのノートにメッセージを、ノート・オフ・メッセージとして同じ MIDI チャンネル上にはないだけです。Synth/devices が正確に反応した場合は問題ありません。正しく反応しない場合は、ノート・オン・コマンドの後にマッチングしたノート・オフ・コマンドを送ります。

PC1600 はノートオフの流れを録音しません。しかしこれは非常に簡単にゲート・モードとして扱う方法です。プレス・Stringにコードを録音した後、リリース・Stringに同じコードを録音し、Stringのスタートを 9X から 8 に変更するか、または全てのペロシティバイトをゼロに変更して、Note on と off を切り替えます。

SEND FADER

この機能でフェーダーからシングル・メッセージを送ることが出来ます。これはいろいろなケースに使用出来ます。例えばシーケンサーに細かいコントロールの変更を正確に送信する時などでよく使われます。

フェーダー・ボタンが “SEND FADER” にプログラムされている時はフェーダーを動かしても MIDI の送信には影響ありません。通常、プリセット画面の上部にデータの数値が表示されますが、LCD の下段の右側に “M” と表示された時はフェーダーが一時的にミュートしていることを示しています。フェーダーを移動したい位置に動かした後ボタンを押してメッセージを送信します (“M” が消えたら、メッセージは送信されたということです)。

フェーダーとリンクしているのなら、数値が実際に送信される前にジョグシャトルを使って数値を変更します。“Send Fader” ボタンを押すと、フェーダーを “Last fader Moved” に (フェーダー自体が動いていなくても) 切り替えます。

フェーダー (またはジョグシャトル) を動かしながらボタンを押しつづけ、フェーダーから普通にスイープすることが出来ます。この場合、(LCD 上に “M” は表示されず、) メッセージが送信されていることを示します。

BNT01: Function Send Fader

注意：連続的なコントロール・メッセージをフェーダーを使って送る時、変更とアップデート・モードはボタンを押していなければ、フェーダーの動きに影響を受けません。言いればと入ってくるコントローラーはコントローラー本体が本当に送信されるまでデータをプロセスしません。

シーンの送信

16 ボタンのうちの1つからどのシーンでも送信することができます。これはプリセットから特定のシーンを送信しようとする時に便利です。シーン・ページに移動して、シーンを選び、Enter ボタンでシーンを送信する必要がなくなります。

ボタン機能の“ SEND SCENE ”を選び、次の画面で送信したいシーンを選びます。

BNT01: Function Send Scene

BNT01: Scene [p:32] 02

エディットの保存

以下の手順でエディットを保存します。

1. Edit ボタンを押します。
2. ジョグシャトルか、上/下方向のボタン、またはボタン 16 を使って最後のオプションを表示するまでスクロールします：Name/Save preset
3. Enter を押します。
4. 名前を付け直すには左/右の方向ボタンで文字の場所を選んで上/下の方向ボタンで文字をエディットします。
5. Enter を押します。
6. 目当てのプリセットを選びます。(上書きします)
7. 再び Enter を押して、画面の一番下に表示された場所へ保存します。

メインページに戻るには何度か Exit を押せばメイン・ページに戻ります。プリセットが変更されている場合はプリセットの番号が“ ** ”にかわります。これはエディット・バッファにあるプリセットをは変更されているが、保存はされていないという表示です。変更が保存されたら Edit ボタンを押してエディット・モードに戻ります。メイン・ページから上か下方向のボタンを押してこのプリセットから離れます。これであらゆる変更を消去することになります。

注意：他のプリセットがエディットされていなければ電源を切った後でも、一度消去したエディットを再びメインページから呼び出すことができます。49以上のプリセットは“ ** ”に変わります。EDIT を押すと前回のエディット・モード終了時のままのエディット・バッファでエディット・モードに戻ります。

CV ペダル、フットスイッチ、& データホイール

CV1 と CV2 をエディットする

CV1 と CV2 入力に CV フットペダルを使用することが出来ます。EDIT を押して CV1 か CV2 を選びます。Enter を押して機能エディットのページに移ります。

CV 1: Function No message

CV の入力は、フェーダーのようにプログラムされています。どのようにフェーダーを定義するか“フェーダーをエディットする”の章を参照してください。

注意：デュアル・フットスイッチのパラメーターは、CV2 が正確に働くためにオフにしてください。

どのようなタイプの CV ペダルが必要か

0-10V のコントロール・ペダルや 10K の分圧器ペダルでも使用することが出来るはずです。ROLAND(EV-5,EV-10)と Ensoniq(CVP1)のコントロール・ペダルは PC1600X との動作を確認しています。

デュアル・フットスイッチのエディット

デュアル・フットスイッチは Utility メニューで設定します。それぞれのペダルは上/下の方向ボタン、エンター、そしてボタン機能をコントロールできるようにプログラム出来ます。

ジョグシャトルのエディット

ジョグシャトルは、フェーダーや CV 入力にリンクすることによってプログラムされます。ジョグシャトルがフェーダーや CV 入力にリンクされている時、始めのポイントとして現在のフェーダー/CV の位置を使ってパラメーターが調節されます。ジョグシャトルは特定のフェーダーではなく最後に動かされたフェーダー/CV とリンクされるようにセットすることも出来ます。

1. EDIT を押して “Data wheel” を選びます。Enter を押して次のページに移動します。

WHEEL: Link None

2. 上/下の方向ボタンとジョグシャトルを使ってフェーダーや CV 入力を選びます。フェーダーや CV インプットを動かしても選択されます。
3. ジョグシャトルによってエディットされるために、“Last moved”が表示されるので表示を変更します。

プリセット設定スプリングの定義

プリセットが選ばれたり呼び戻されたりしたとき、それぞれの MIDI チャンネルは関連のバンク・セレクト・メッセージ、プログラム変更のメッセージ、そしてボリューム・メッセージを送信することができます。プリセット・スプリングは 80 バイトのプログラムできるスプリングに加えてシーンにリンクすることが出来ます。

バンク/プログラム/ボリューム

このオプションをプログラムするには:

1. エディットを押して “SET UP STRING” を選びます。次に Enter を押して 3 つある設定ページの 1 つにアクセスします。バンク・セレクト、プログラム変更、そして各チャンネルのボリュームを最初のページで利用できます。

SETUP: Bank Prog Vol
Ch01 Off Off Off

2. カーソルを右の “Ch” フィールドに移動します。このフィールドを変えるとバンク、プログラム、そしてボリューム・フィールドに選ばれたチャンネルのインフォメーションが表示されます。
3. カーソルを右の “BANK” フィールドに移動します。このフィールドはチャンネルに送られるバンク番号を表示します。フィールドの番号がゼロ以下になると、バンクメッセージは送られません。バンク・パラメーターが 0-127 にセットされている時、ゼロの MSB や LSB のバンク番号を持つフル・バンク・セレクト・メッセージが送られます。いくつかの商品はバンクを変える時に直接 MSB を使い、LSB は無視します。この為に PC1600X のバンク・パラメーターは 127 よりも上に行くことが出来ます。この新しい範囲は 001m-127m として表示されます。それらの数値の 1 つが使われた時、バンクは MSB として送られて LSB は送られません。例えば、チャンネル 01 のバンク 002m は次のように送信されます。

Hex:	B0	00	02
Description:	status	cc#0	MSB

注意：リストには “000m” という選択はありません。“MSB” ユニットをバンク#0 にスイッチするにはゼロになった MSB と一緒にゼロの LSB を送信する 000 を使います。

バンクセレクトについて

MIDI は 14 ビットのコントローラー・メッセージとしてバンク・セレクト・メッセージを定義します (2 つの 7 ビット・コントローラーは 14 ビットの番号に組み合わせられます)。LSB (Least Significant Byte) が #32 (#20h) をコントロールし、MSB (Most Significant byte) は #0 をコントロールします。バンク番号は (MSB*128)+LSB として計算されます。このチャンネル 5 のバンク 2 を変更すると、MIDI メッセージは次のように表示されます。

Hex:	B0	00	02	20	02
Description:	status	cc#0	MSB	cc#32	LSB

4. カーソルを右の“ Prog ”フィールドに移動します。フィールドはこのチャンネルから送るプログラムの番号を表示します。このフィールドがゼロ以下になるとプログラム・メッセージは送られません。
5. カーソルを右の“ Vol ”フィールドに移動します。フィールドはこのチャンネルから送るボリュームを表示します。このフィールドがゼロ以下になったらボリューム・メッセージは送られません。
6. それぞれのチャンネルで必要なステップを繰り返します。
7. パラメーターの選択をやめ(EXIT を押します)、上方向のボタンを押して呼び戻した画面にアクセスします。

シーンの呼び戻し

SETUP: Scene [p:---] Off

シーンを設定ストリングの一部にすることが出来ます。この場合プリセットが呼び戻されシーンのデータが送信されます。シーン保存のためのメモリー・エリアが固定されプリセットのメモリーとは別々の場合、この機能はデータを効率よく送信するために使われます。以前、このインフォメーションはセットアップ MIDI ストリングに保存されることになっていて、時間とメモリーを大量に使用する結果となりました。画面に設定シーンが選択された時、関連のプリセットは左下のコーナーに表示されます。

MIDI ストリング

1. パラメーターの選択をキャンセルします(EXIT を押す)。上の方向ボタンを押して次のページのストリングにアクセスします。

SETUP: String

2. ボタン・ストリングのように MIDI ストリングをエディットします。左右の方向ボタンは特定のバイトを選ぶために使われ、上/下の方向ボタンジョグシャトルはストリングの数字をエディットする時に使います。バイトの間で上方向のボタンを押すとバイトをインサートし、下方向のボタンを押すとカーソルの右側にあるバイトが消されます。

ラン・モード

設定ストリングがエディットされている間にシステムの特定のメッセージは受け取られると、PC1600X は既存の設定ストリングを自動的にシステムの特定メッセージに置き換えます。

コピー機能

コピー機能にアクセスするにはコピーボタンを押します。メインスクリーンでコピーボタンを押すと、コピー範囲でプリセットとシーンのみをコピーします。EDIT メニューでコピー機能にアクセスすれば、様々な音源のタイプ(フェーダー、CV 入力、ボタン、ジョグ・シャトル、セット・アップ・ストリング、またはプリセット・メニュー等)をコピーすることが可能です。

メイン・メニューからコピーする

このコピー機能はプリセットやシーンを次々とコピーすることができます。コピーを実行するには次の様にします。

1. メイン・ページでコピー・ボタンを押して次のページにアクセスします。

COPY: Prs 00 – 00 [Enter] < preset name >
--

2. 最初のフィールドが動作環境になるまでカーソルを左または右に移動します。。
3. 上下方向のボタンを使うかジョグ・シャトルを使用して音源のプリセットまたはシーンを選択します。フィールドが動作環境にある場合、(プリセットを選択している場合)下段にプリセット名が表示されます。
4. カーソルを右に移動してプリセットまたはシーンを選びます。プリセットを選択している場合、フィールドが動作環境にあれば下段にプリセット名が表示されます。
5. Enter ボタンを押してコピーを実行します。

エディット・メニューからコピーする

エディット・モードでは、あらゆるエディット・バッファの部分を既存のあらゆるプリセットや現在のエディット・バッファからコピーすることで明確にすることができます。要するに目的地のプリセットから始め、アイテムをそのエディット・バッファにコピーします。コピーを実行するには次の様にします。

1. 目的のプリセットを選択します。EDIT モードのエリアに動かします。
2. コピーボタンを押して次の様なページにアクセスします。

COPY: [Enter]

3. 最初のフィールドが動作環境になるまでカーソルを左または右に移動します。上/下方向のボタンまたはジョグ・シャトルを使用して音源のタイプを設定します。この音源とはフェーダー、CV 入力、ボタン、ジョグ・シャトル、セット・アップ・ストリングまたはプリセット名のことで、フェーダーかボタンを動かしてデバイスを選びます。
4. カーソルを2つ目のフィールドに動かします。ここでコピーするソース・プリセットを選択します。あらゆるプリセットや現在のエディット・バッファがソース・プリセットとして使用可能です。
5. カーソルを右に動かして3つ目のフィールドに移動します。EDIT BUFFER 内で現在の目的地を選びます。
6. ENTER ボタンを押してコピーを実行します。

注意：メッセージのコピーは必ずセーブして、プリセットを永久保存して下さい。詳細については“ ボタンの編集 ” 欄の“ EDIT をセーブする ” のセクションをもう一度参照して下さい。

