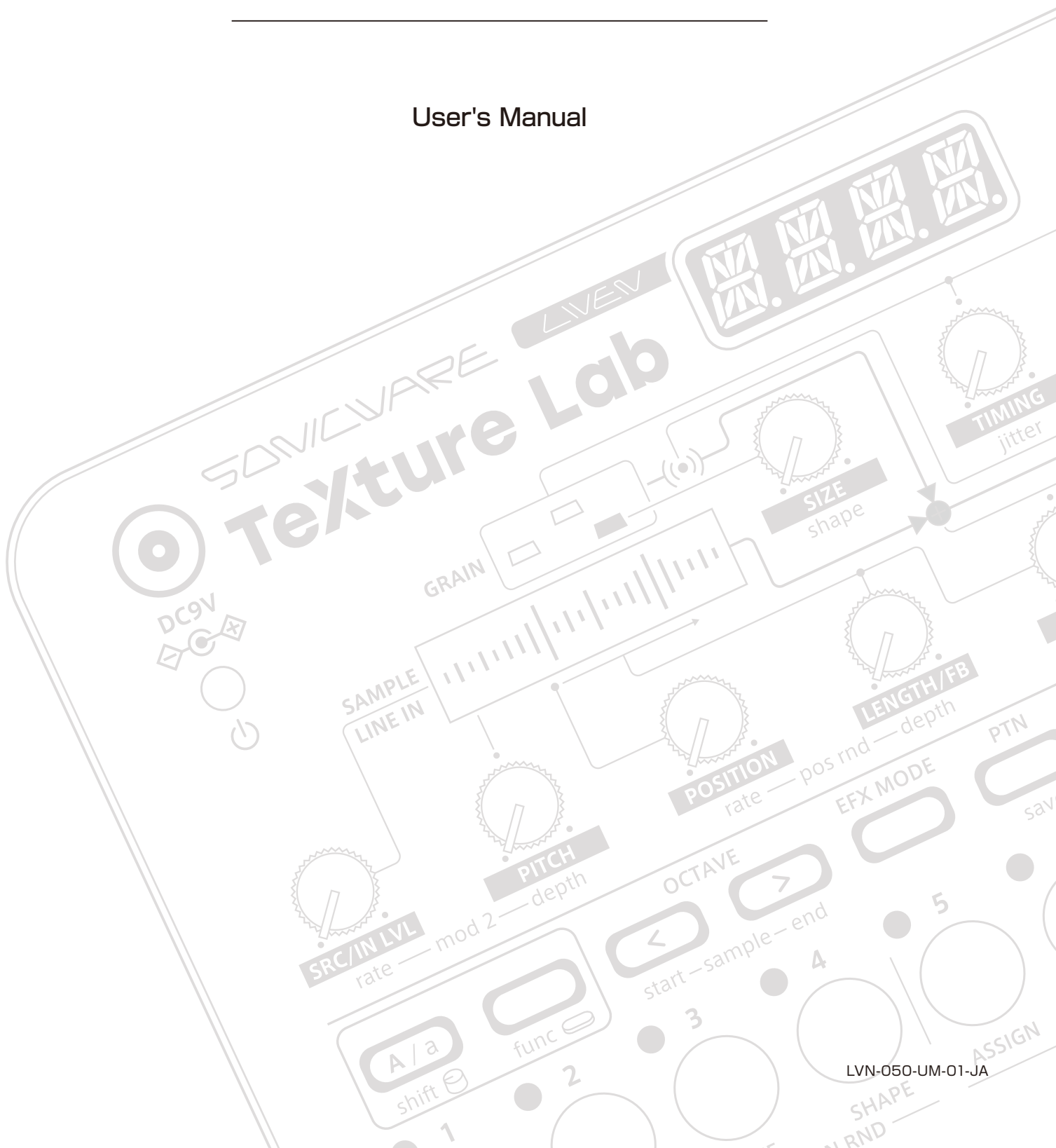


SONICWARE

LIVEN Texture Lab

User's Manual



FCC regulation warning (for USA)

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

法的免責事項

株式会社ソニックウェア（以下「SONICWARE」といいます）は、本文書が正確かつ最新のものであることを確保すべく努力致しますが、本文書に掲載されている内容に起因するいかなる賠償要求や損失に対してもその責任を一切負わないものとします。また、本文書の情報は、予告なく変更される可能性があります。SONICWARE は、随時、製品の仕様、プログラムの変更する権利を保有するものとします。SONICWARE は、本文書に示されるすべての誤りの責任を負いません。SONICWARE は、契約、不注意、その他の行為に関わらず、本情報の使用または機能、性能から生じるいかなる損害に対しても、責任を負いません。

著作権、登録商標について

- ・ SONICWARE は株式会社ソニックウェアの登録商標です。
- ・ MIDI は社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。
- ・ 本文書内のその他の会社名、製品名、規格名、登録商標は、それぞれの所有者に帰属します。
- ・ 本文書内のすべての商標および登録商標は各所有者の著作権を侵害する意図ではなく、識別のみを目的として記載されております。
- ・ 他の者が著作権を保有する音声ファイル、CD、レコード、ビデオ、テープ、放送、ストリーミング、作品などから録音する場合、私的使用の場合を除き、権利者に無断での使用は法律で禁止されています。
- ・ 著作権法違反に対する処置に関して、株式会社ソニックウェアは一切の責任を負いません。

安全に関する重要な注意事項

安全にご使用頂き、事故を未然に防ぐために、以下の注意事項を必ずお読みください。

<警告>この注意事項を守らないと使用者が死亡または重症を負う危険がある内容を示しています。

- ・ AC アダプターでの動作
コンセントや配線器具の定格を超える使い方はしないでください。
雷が発生しているとき、長期間使用しないときは AC アダプターをコンセントから抜いてください。
- ・ 電池での動作
市販の 1.5V 単三乾電池を使用してください。

ご使用の電池の注意事項をよくお読みになってください。

電池の+ / -極を正しく挿入してください。

新しい電池と古い電池や種類の違う電池を同時に使用しないでください。

長期間使用しないときは、電池を取り外してください。

液漏れが発生したら、電池ボックスや端子に付いた液をよく拭き取ってください。

- ・ ケースを開け分解、改造を加えないでください。
- ・ 落としたり、衝撃や無理な力を加えたりしないでください。
- ・ 液体をかけたり入れたりしないでください。
- ・ 異物がケース内に入らないようにしてください。
- ・ 大音量で使用しないでください。聴力損失の原因となりうる大音量が発生する可能性があります。
- ・ 本体を輸送する場合は、購入時の個装箱と緩衝材をご使用ください。
- ・ 本体の電源が入っている間は、布やビニールなどで包まないでください。
- ・ 電源コードが踏まれたり、圧力がかかたりしないようにしてください。
- ・ 下記の環境ではご使用にならないでください。故障の原因になります。
直射日光のあたる場所、40℃を超える環境、コンロなどの熱源の近く
温度が極端に低いところや高いところ
湿度が極端に高いところ、水のかかるところ
振動の多いところ、砂やほこりの多いところ
- ・ 故障や異常が発生した場合は、すぐに電源を切りご使用をおやめください。

<使用上の注意>

この注意事項を守らないと使用者が怪我や物的損害の発生が想定される内容を示しています。

- ・ ケーブルを接続するときや本体の電源を操作するときは、接続している各機器の入力レベルを最小にするか電源を OFF にしてください。
- ・ お手入れ
画面やケースが汚れたときは、柔らかいクロスで力を入れず乾拭きしてください。
薬品（アルコール、ベンジン、シンナー、クレンザーなど含む）を使用しないでください。
汚れが落ちない場合は、水で布を少しだけ湿らせよくしぼってから、拭いてください。
製品が完全に乾くまで電源を入れないでください。

はじめに

このたびは、SONICWARE LIVEN Texture Lab をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

LIVEN Texture Lab は、美しいアンビエント・パッドから、混沌としたエクスペリメンタル・ノイズまで、あなたの想像を超える様々なサウンド・テクスチャーを提供するグラニューラー・プロセッサです。

16 個のフィジカルノブによる直感的な操作と電池駆動&スピーカー内蔵であらゆる環境で新しいサウンドを生み出すことができます。

末永くご愛用ください。

LIVEN Texture Lab の主な特長

- ・あらゆる音を分割、変換、再構築して全く新しいサウンドを生み出す**グラニューラー・プロセッサ**
- ・シンセサイザーとしてもエフェクターとしても使える**マルチファンクション・ユニット**
- ・オクターブ上の残響レイヤーを重ねてゆく荘厳な **Shimmer リバース**搭載
- ・各パラメーターを動的に記録できる **128 ステップ・シーケンサー** 装備
- ・有名サウンドデザイナー達の研究成果を収めた **16 パターンのプリセット** 収録

あらゆる場所でジャム

電池駆動&スピーカー内蔵なので制作にもライブにも場所を選びません。

あらゆるデバイスとの同期

MIDI もしくは SYNC 端子搭載デバイスとのクロック同期が可能。

オーディオ SYNC 機能を使えば、LINE 端子を使い Teenage Engineering 社の PO シリーズとも同期が可能。

また、入力した SYNC クロック信号から MIDI クロックを生成するなど、種類の異なる端子間でもクロック同期信号をブリッジすることが可能。

目次

各部の名称	8	サンプルサウンドとグラニューラーサウンドの	
接続例	8	ミックスバランス	24
起動と終了	9	モジュレーション	25
電源の準備	9	モジュレーションの設定	25
起動	9	モジュレーションの速さと深さの調整	25
終了	9	モジュレーションのテンポシンク	25
基本操作	10	アサイン先のパラメーター	26
全体の音量を調整する	10	LFO の波形	26
スピーカーを ON にする / OFF にする	10	エンベロープジェネレーター	27
func キーの使い方	11	グラニューラーサウンドの	
shift キーの使い方	11	アタックとリリースを調整する	27
shift キーのホールド	11	フィルター	28
パターンとは	12	フィルターのタイプを変更する	28
概要	12	フィルターのカットオフを調節する	28
パターンとバンク	12	フィルターのレゾナンスを調節する	28
パターンの基本操作	13	リバーブ	29
パターンの選択	13	リバーブを調節する	29
パターンの再生	13	パターン変更時のリバーブのリセットを	
パターン 17 以降の選択	13	解除する	29
テンポを変更する	14	サンプリング	30
パターンをリロードする	14	概要	30
パターンのチェイン再生	15	サンプルスロットの選択	30
パターンを複数選択して順番に再生する		サンプリング — 録音する —	31
(チェイン再生)	15	リサンプリング	32
チェイン再生をループさせる	15	パターンをリサンプリングする	32
鍵盤での演奏とボイスモード	16	サンプリングの設定	33
演奏をする	16	オート録音の設定	33
鍵盤をホールドする	16	サンプルのエクスポート / インポート	34
ペロシティィーを変える	16	1つのサンプルをエクスポートする	34
オクターブ範囲を変える	17	1つのサンプルをインポートする	34
ボイスモードを変更する	17	サンプルのリネーム	35
グライドを変更する		サンプルをリネームする	35
(MONO / LEGATO のとき)	18	LINE IN の設定	36
アルペジエーターのタイプを変更する		ゲインを変更する	36
(ARP のとき)	19	モノラル / ステレオを設定する	36
グラニューラー・シンセサイザー	20	グラニューラー・エフェクター	37
サンプルの設定	21	エフェクトモードに切り替える	37
サンプルの使用範囲の設定	21	LINE IN へのソースの接続と設定	37
グレイン発生位置のランダムイズ	22	シンセサイザーモードと異なるパラメーター	38
グレイン発生位置のフリーズ	22	ライン入力のフリーズ	38
グレインの設定	23	ステップシーケンサーの概要	39
グレインのサイズとシェイプのランダムイズ	23	概要	39

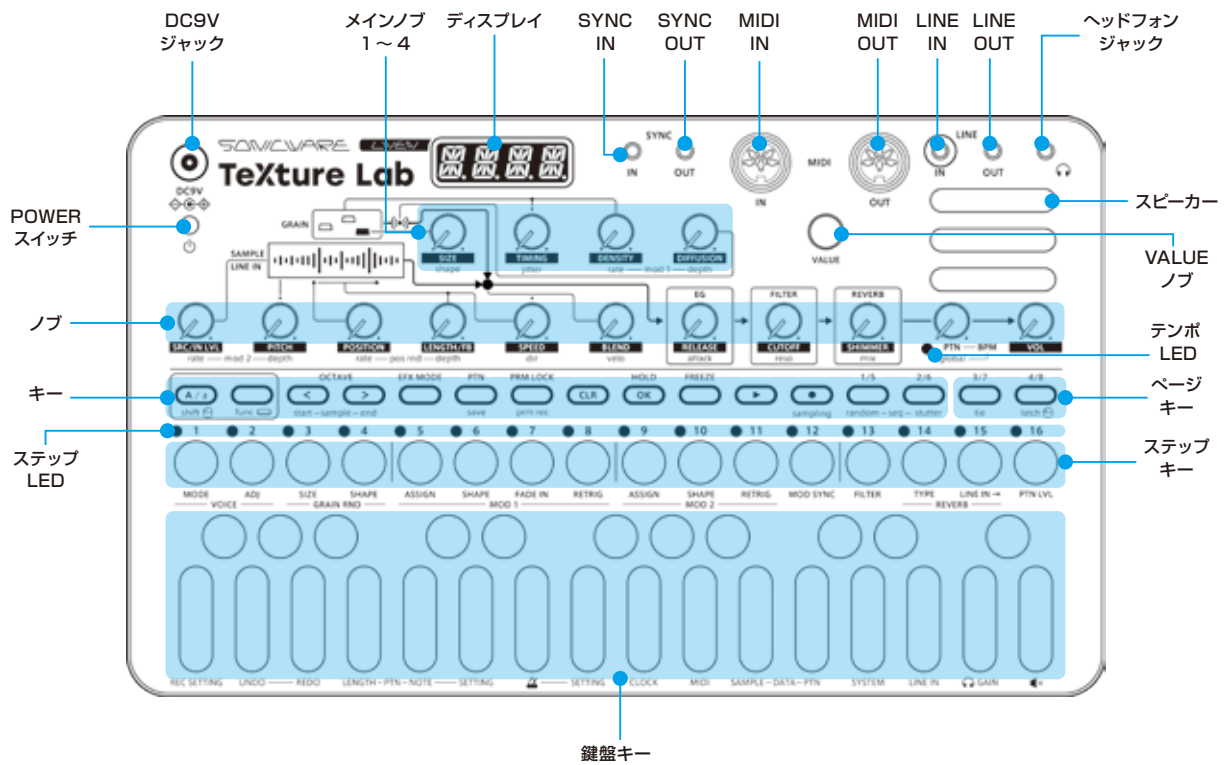
目次

Texture Lab のステップシーケンサーの特長	39	ステップのクリア	55
シーケンスの作成 -準備-	40	シーケンスのノート情報を全てクリアする	55
ステップのノートの長さを設定する	40	シーケンスの音色だけ	
シーケンスの長さを設定する	40	前回保存した状態に戻す	55
シーケンスの作成 -ステップレコーディング-	41	パターンの保存	56
基本操作	41	パターンを保存する	56
ステップ 17 以降の選択	42	パターンを初期化する	56
ステップのクリア	43	パターンのリネーム	57
ステップレコーディング時に自動でステップを		パターンをリネームする	57
移動する (オートステップモード)	43	テンポについて	58
タイ付きノート (長音) の入力を有効にする	44	BPM モードを設定する	58
タイ付きノート (長音) を入力する	44	パターン BPM を設定する	58
		グローバル BPM を設定する	59
シーケンスの作成		外部機器とのクロック同期 -クロック設定-	60
-リアルタイムレコーディング-	45	概要	60
基本操作	45	クロックソースの設定をする	61
直前のリアルタイムレコーディングを		Audio Sync 出力の設定をする	61
UNDO する	45	SYNC IN の極性を設定する	62
メトロノームをオン/ オフする	46	SYNC OUT の極性を設定する	62
メトロノームの音量を調節する	46	外部機器とのクロック同期 -接続例-	63
プリカウントを設定する	46	LIVEN がクロックマスターの場合	63
シーケンスの作成		外部機器がクロックマスターの場合	64
-ダイレクトレコーディング-	47	クロックマスターである外部機器の	
基本操作	47	クロックを他の端子にブリッジする場合	65
シーケンスの作成 -設定-	49	MIDI	66
スイングを設定する	49	MIDI 受信チャンネルを設定する	66
トランスポーズ	49	MIDI 送信チャンネルを設定する	66
パラメーターロック	50	MIDI クロックの出力を ON/OFF する	67
パラメーターロックの基本操作	50	コントロールチェンジの送信を	
パラメーターロックを ON にする	50	ON/OFF する	67
パラメーターロック情報のクリア	50	MIDI OUT の設定をする	68
パラメーターロック -ダイレクト入力-	51	MIDI コマンドの送受信の設定をする	68
パラメーターロックを ON にする	51	プログラムチェンジの送受信の設定をする	69
ノブの操作を記録する	51	プログラムチェンジの送受信チャンネルの	
パラメーターロック -リアルタイム入力-	52	設定をする	69
リアルタイム入力をする		ユーザーデータのエクスポート・インポート	70
(パラメーター REC)	52	接続について - PC/Mac と	
直前のリアルタイム入力を UNDO する	52	エクスポート・インポートする場合	70
シーケンスエフェクト	53	接続について -もう一台の Texture Lab と	
ランダム	53	エクスポート・インポートする場合	70
ランダム設定	53	1つのパターンをエクスポートする	71
スタッター	54	1つのパターンをインポートする	71
シーケンスの消去	55		

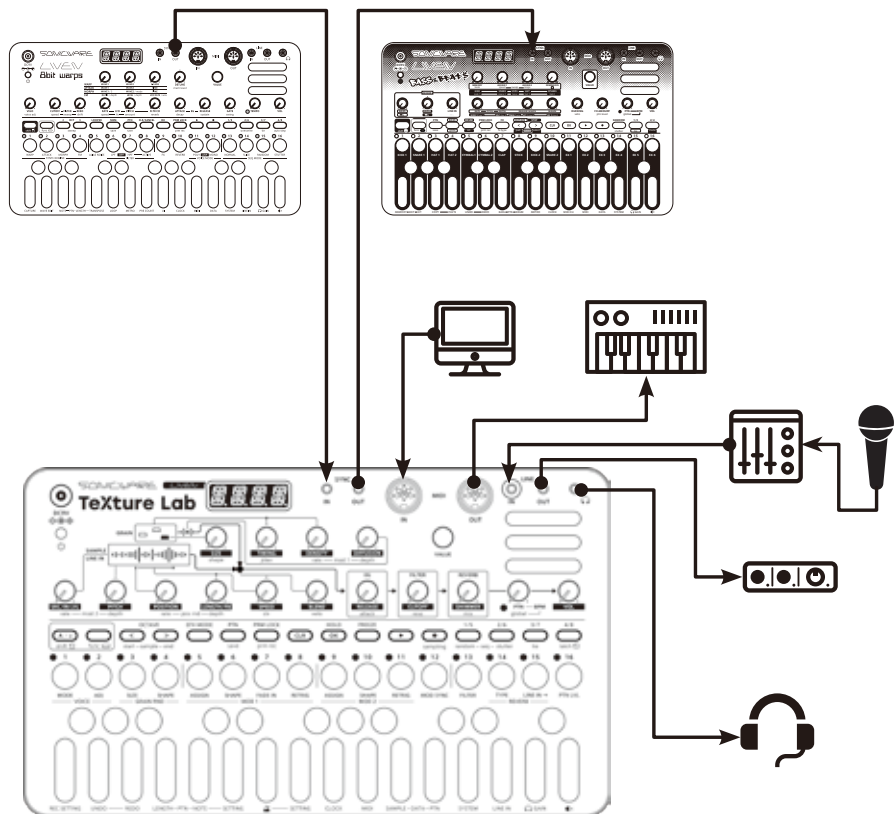
目次

ユーザーデータを丸ごとバックアップする …	72
ユーザーデータを復元する ……………	73
システム設定 ……………	74
バッテリーの種類を設定する ……………	74
オートパワーオフの設定をする ……………	74
ヘッドホンのゲインを設定する ……………	75
マスターチューンを設定する ……………	75
ノブの動きの設定をする ……………	76
工場出荷状態に戻す (ファクトリーリセット) ……………	77
システムのバージョンを確認する ……………	77
ファームウェアをアップデートする ……………	78
エラーコード一覧 ……………	79
付録 ……………	80
図1 サウンドアーキテクチャ ……………	80

各部の名称



接続例

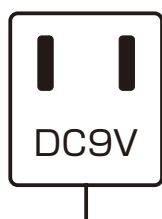


※接続するケーブル類は3m以下のものを使用してください。

起動と終了

電源の準備

AC アダプター (別売)



or

単三アルカリ乾電池 x 6



AC アダプターは必ず指定のものを使用してください。指定以外のACアダプターを使用した場合、故障の原因となります。

AC アダプター仕様※

電圧：9V 出力

電流：1A 以上

端子：EIAJ3 規格

(内径 1.7mm、外形 4.75mm)

極性：センター+

※ KORG 社 Volca 用アダプター KA350 相当

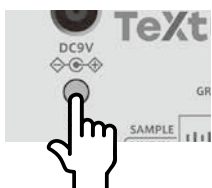
電池残量が少なくなるとディスプレイに BT.LO と表示されます。速やかに電池を交換してください。



ニッケル水素充電電池、リチウム電池を使う場合はバッテリーの設定を変更してください。(→ P.74)

起動

- 1 ディスプレイに T.LAB(LIVEN Texture Lab) と表示されるまで POWER スイッチを長押し。



終了

- 1 ディスプレイが消灯するまで POWER スイッチを長押し。



! 作業中のデータは電源を切ると消えてしまいます。必要に応じて保存してください。

基本操作

基本的な操作について説明します。

全体の音量を調整する

スピーカー、ヘッドホン、LINE OUT の音量を調整します。



Volume
0 ~ 127
中央 (63 ~ 64) が 0dB で $-\infty \sim +6\text{dB}$ の範囲で変更できます

スピーカーを ON にする / OFF にする

ヘッドホンを接続せずに内蔵スピーカーをミュートしたいとき (LINE OUT のみを使用中等) は、手動で OFF に切り替えてください。



Speaker	
MUTE	スピーカー OFF
SPK	スピーカー ON

基本操作

func キーの使い方

Texture Lab のキーには2つの機能が割り当てられているものがあります。



上の例だと、PTN キーには save、5 キーには SHAPE というサブ機能が割り当てられています。

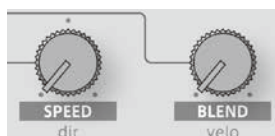
func キーを押しながら、これらのキーを押すことでサブ機能呼び出すことができます。

本マニュアルでは func キーを押しながらの操作は次のように記載します。



shift キーの使い方

Texture Lab のノブには**大文字**と**小文字**でそれぞれ別の名前がついています。



ノブを回すと大文字のパラメーターを操作できます。

shift キーを押しながらノブを回すと、小文字のパラメーターを操作できます。

本マニュアルでは shift キーを押しながらのノブ操作は次のように記載します。



shift キーのホールド

func キーを押しながら shift キーを押すことで shift キーをホールドすることができます。(オレンジ点灯)

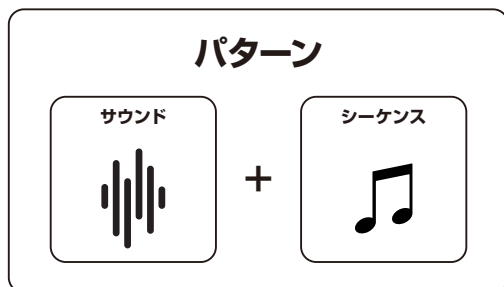
ホールド中は shift キーを押さなくても小文字のパラメーターを調整できます。

解除するには再度 shift キーを押します。

パターンとは

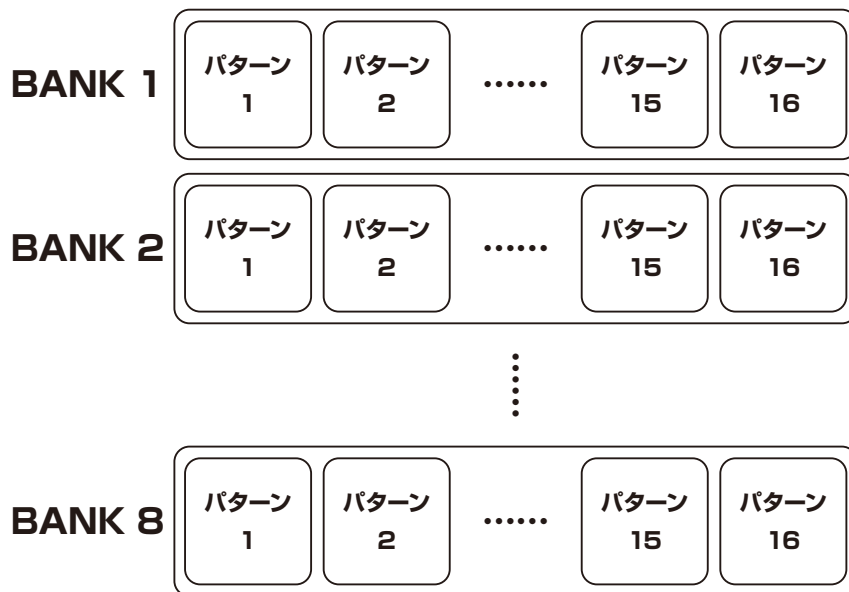
概要

パターンとは、**サウンド**の設定と**シーケンス**(演奏情報)を一つにまとめたものです。
LIVEN Texture Lab の1つのパターンの長さは1～8小節程度です。



パターンとバンク

16個のパターンが1つの**バンク**にまとめて格納されます。
LIVEN Texture Lab は8個のバンクがあり、合計128パターンを保存できます。

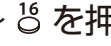


- ・BANK1にはプリセットされたパターンが格納されています。
次のページを参考にしてPLAYしてみましよう。

パターンの基本操作

パターンの選択

1  を押す。

2  を押す。

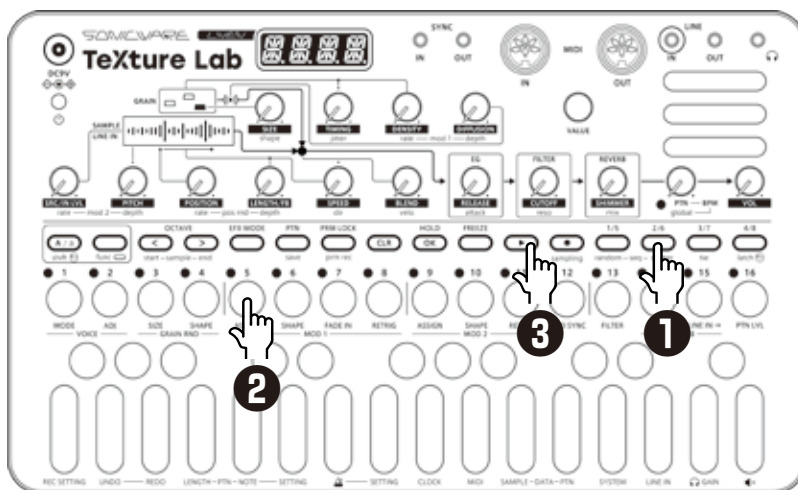
→パターンが選択されます。

(STEP1 =パターン 1 … STEP16 =パターン 16)





パターンの再生

3  を押す。

再度押すと停止します。



パターン 17 以降の選択

手順1の後に , , ,  を押すことでバンクを変更してパターン 17 以降を選択できます。

 1/5	バンク 1	 1/5	バンク 5
 2/6	バンク 2	 2/6	バンク 6
 3/7	バンク 3	 3/7	バンク 7
 4/8	バンク 4	 4/8	バンク 8



- ・パターン再生中に別のパターンを選択した場合、すぐに切り替わらず予約されます。
再生中のパターン終了後に選択したパターンに切り替わります。

- ・ を押した後、 VALUE でもパターンを選択できます。

パターンの基本操作

テンポを変更する



PTN - BPM
40 ~ 250
ディスプレイにテンポが表示されているときに、VALUE ノブを回すと 0.1 単位で値を変更できます

パターンをリロードする

1  を押す。







2  を押す。

ライブパフォーマンス中などで元のサウンドに戻したい時に便利です。




パターンのチェイン再生




パターンを複数選択して順番に再生する (チェイン再生)

- 1  を 2 回押す (オレンジに点灯)。
- 2  ~  を押す。
再生させたい順番でパターンを選択する。
再度  ~  を押すと解除される。
- 3  を押す。
選択された順番でパターンが再生される。



- ・もう一度  キーを押すとチェイン再生から抜けます。
- ・チェイン再生時はスタッターモード (→ P.54) が使えません。

チェイン再生をループさせる

- 1  +  を数回押して CN.LP (ChaiN LooP) を選択する。
- 2  VALUE を回し、LOOP を選択する。

CN.LP


VALUE

Chain Loop	
OFF	最後のパターンまで再生されると最後のパターンがループ再生されます
LOOP	最後のパターンまで再生されると最初のパターンに戻りチェインがループされます

鍵盤での演奏とボイスモード

演奏をする

- 1 鍵盤を弾く。



鍵盤をホールドする

- 1 **HOLD** + 鍵盤でホールドされる。



- ・もう一度同じ鍵盤を弾くと解除されます。
- ・ **CLR** + **OK** ですべての鍵盤のホールドが解除されます。

ベロシティを変える

鍵盤を弾いた時の強さを設定します。

A/a + **velo**
shift



Velocity















0 ~ 127

値が大きいほど鍵盤を強く弾いたこと
になります

鍵盤での演奏とボイスモード

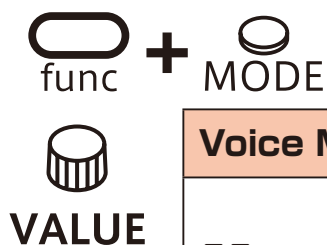
オクターブ範囲を変える

- 1 、 を押す。
1 オクターブ低く / 高くなります。

		+3 OCT
		+2 OCT
		+1 OCT
		
		-1 OCT
		-2 OCT
		-3 OCT

ボイスモードを変更する

- 1  +  を押す。
ボイスモードを選択する。






Voice Mode		
<i>POLY</i>	Polyphonic	最大 4 ボイス同時出力のモード (シーケンスに記録できるのは 3 ボイス)
<i>MONO</i>	Mono	リトリガーありの 1 ボイス出力のモード
<i>LGT</i>	Legato	リトリガー無しの 1 ボイス出力のモード
<i>ARP</i>	Arpeggiator	押さえている鍵盤を 1 音ずつ発音するモード

鍵盤での演奏とボイスモード

グライドを変更する (MONO / LEGATO のとき)

1  +  を押す。


2  VALUE で速度を設定する。

 + 				
 VALUE	<table border="1"><tr><td>Glide</td></tr><tr><td>0 ~ 127</td></tr><tr><td>0 ~ 10000ms の範囲で時間が変化します</td></tr></table>	Glide	0 ~ 127	0 ~ 10000ms の範囲で時間が変化します
Glide				
0 ~ 127				
0 ~ 10000ms の範囲で時間が変化します				

鍵盤での演奏とボイスモード













アルペジエーターのタイプを変更する (ARP のとき)

1  +  を押す。

2  VALUE でアルペジエーターのタイプを選択する。

 + 


VALUE

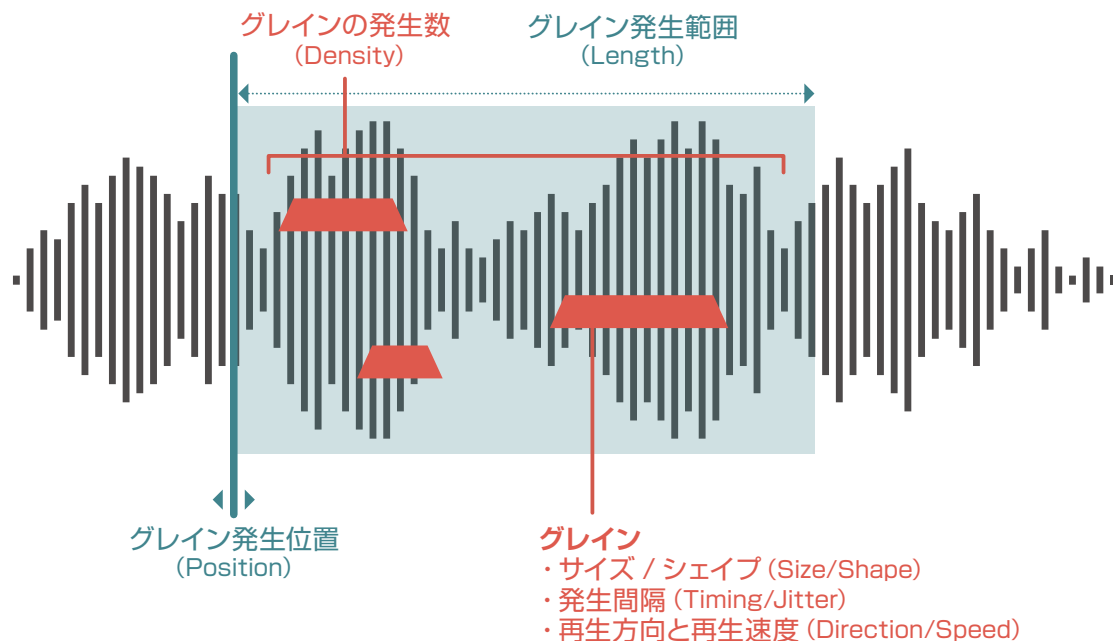
Arpeggiator		
UP	UP	
DOWN	DOWN	
U.D	UP DOWN	
D.U	DOWN UP	
U.A.D	UP&DOWN	
D.A.U	DOWN&UP	
RANDOM	RANDOM	
UP+1	UP+1	
UP+2	UP+2	
DN-1	DOWN-1	
DN-2	DOWN-2	
P.O	PLAY ORDER	 鍵盤の押下順番 通りに発音

グラニューラー・シンセサイザー

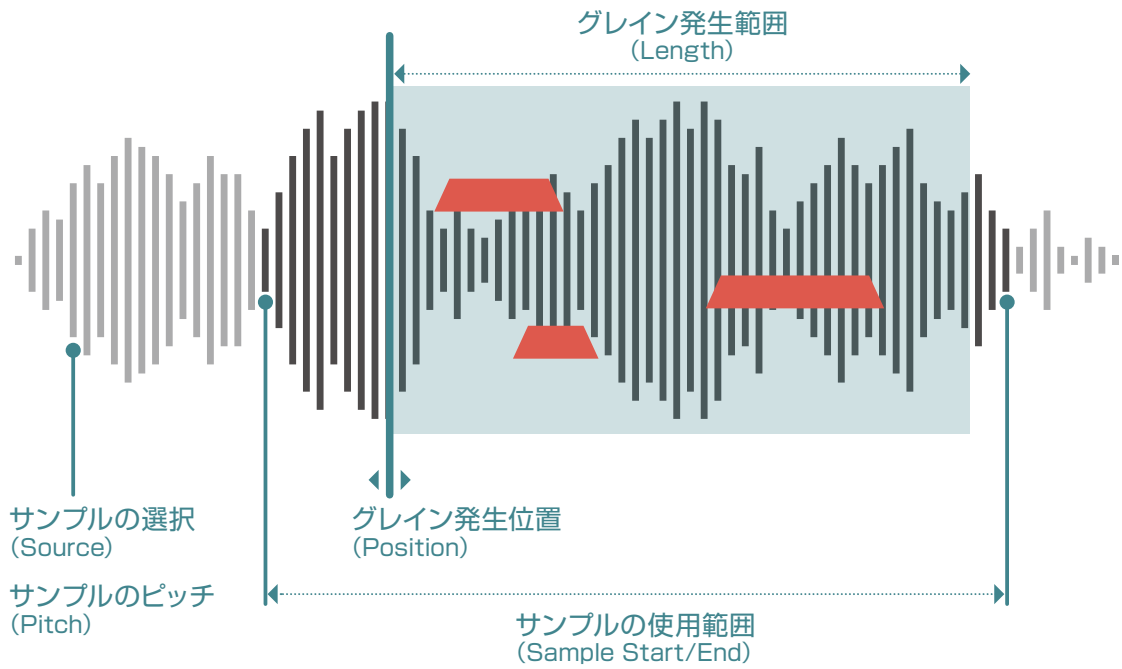
グラニューラー・シンセサイザーとは、サンプリングした音を小さな粒状（グレイン）に分解し、それらのグレインを様々なタイミングで発生させ、そのグレインごとに再生方向や大きさ・速度・ピッチなどをリアルタイムで変化させることでサウンドを再構成するシンセサイザーの合成方式です。

グラニューラー・シンセシスによって元のサンプル音が再構成された音は、アンビエント・ミュージックなどで使われるテクスチャーのような PAD 系サウンドに向いています。また、ドラムのようなリズムカルなアタック音の強いサウンドをグラニューラー処理をすることで、複雑なディレイ音で構成されたような新しいリズムサウンドを作り出すこともできます。

Texture Lab では、これらのグレインをモジュレーターから変化させたり、内蔵エフェクターを使うことで、複雑なサウンドデザイン制作が簡単におこなえるようになっています。



サンプルの設定



サンプルの選択	サンプルのピッチ	サンプル内のグレイ発生位置	サンプル内のグレイ発生範囲
SRC/IN LVL	PITCH	POSITION	LENGTH/FB
Source	Pitch	Position	Length
EPIC ~ S032	-24.0 ~ 24.0	0 ~ 127	0 ~ 127
グレインに使用するサンプルサウンドを選択します。 サンプルサウンドは最大32個保存できます。 サンプリングについては (→ P.30)	±2 オクターブで調整できます。	0 秒～最大 6 秒を設定できます。 サンプルの使用範囲を短くすると、設定精度を上げることができます。	0 秒～最大 6 秒を設定できます。 サンプルの使用範囲を短くすると、設定精度を上げることができます。

サンプルの使用範囲の設定

サンプルは最大 6 秒ですが、 + でサンプルの開始位置、 + でサンプルの終了位置を VALUE で調整し、使用範囲を短くできます。

サンプルの設定

グレイン発生位置のランダマイズ

グレインの発生位置は、 $\overset{A/2}{\text{shift}}$ + \ominus rate-pos rnd で速さ、 $\overset{A/2}{\text{shift}}$ + \ominus depth-pos rnd で深さを調整してランダマイズできます。

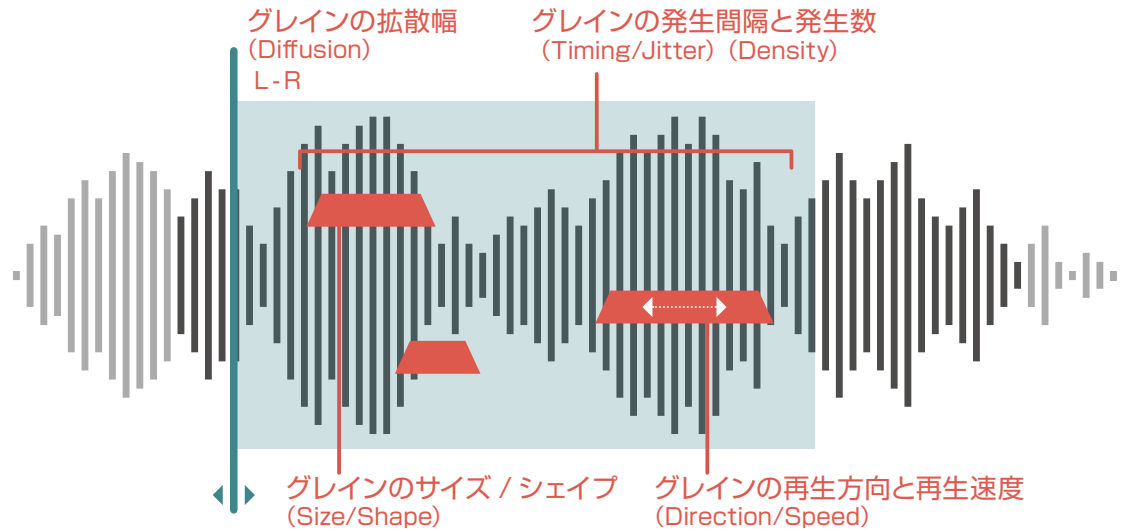
グレイン発生位置のフリーズ

$\overset{\text{FREEZE}}{\text{OK}}$ を押すと、グレインの発生位置をフリーズできます。

$\overset{\text{FREEZE}}{\text{OK}}$ を押しながら $\overset{\text{HOLD}}{\text{OK}}$ を押すと、その状態をホールドできます。



グレインの設定






グレインのサイズ	グレインの発生間隔	グレインの発生数	グレインの拡散幅
SIZE	TIMING	DENSITY	DIFFUSION
Size	Timing	Density	Diffusion
0 ~ 127	MO ~ 62、LUSH、 1/32 ~ 1/1	0 ~ 127	0 ~ 127
グレインのサイズを 2 ミリ秒 ~ 1 秒で設定 できます。	グレインの発生間隔を 設定します。 中央の LUSH が最も 発生間隔が短く、左に 回すと発生間隔が長く なってゆきます。右に 回すと発生間隔をテン ポシンクできます。	1 個 ~ 最大 64 個を設 定できます。 最大発生数は、ボイス モードによって異なり ます。 Polyphonic : 最大 16 個 x 4 ボイス Mono : 最大 32 個 Legato : 最大 64 個	グレインの発生位置を 左右に拡げます。
A/a shift + shape	A/a shift + jitter		
Shape	Jitter		
0 ~ 127	0 ~ 127		
グレインのシェイプを 調節できます。	グレインの発生間隔に ゆらぎを設定します。	中央より右に回すと、 グレインに DETUNE がかかります。	

グレインのサイズとシェイプのランダムイズ

グレインのサイズは + SIZE - GRAIN RND、シェイプは + SHAPE - GRAIN RND を押し、
 VALUE でランダムイズ加減を設定できます。

グレインの設定

グレインの再生速度	グレインのスキャン方向 / 再生方向	
 SPEED	 +  shift + dir	グレインのスキャン方向・再生方向 ->.-> ->.<- <.-> <.-<- ->.RN (Random) <.-.RN (Random) > <.-> > <.<- > <.> < > <.RN (Random) < >.-> < >.<- < >.< > < >.RN (Random) RND (Random)
Speed	Direction	
-63 ~ 63	右記のリスト参照	
グレインの再生速度を1/4倍速~4倍速で設定できます。中央が±0です。	グレインのスキャン方向と再生方向を設定します。右のリストから選択できます。	

サンプルサウンドとグラニューラーサウンドのミックスマバランス

0でサンプルサウンドが100%、127でグラニューラーサウンドが100%になります。



















BLEND

Blend
0 ~ 127

モジュレーション

Texture Lab には 2 基のモジュレーションがあり、グレインの各パラメーターをはじめ様々なパラメーターに LFO をかけることができます。

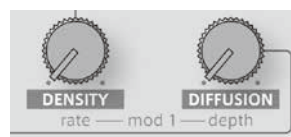
モジュレーションの設定

アサイン先のパラメーター	LFO の波形	フェードインの時間	リトリガー
 +   + 	 +   + 	 + 	 +   + 
Assign	LFO Shape	Fade In	Retrigger
次頁のリスト参照	次頁のリスト参照	0 ~ 127	ON、OFF
モジュレーションをか けるパラメーターを  VALUE で選択しま す。	モジュレーションに使 用する LFO の波形を  VALUE で選択しま す。	モジュレーションがか かり始めるまでの時間 を  VALUE で設定しま す (0 秒~8000 ミリ秒)。 MOD 2 にはありませ ん。	リトリガーのオンオフを 設定します。





モジュレーションの速さと深さの調整

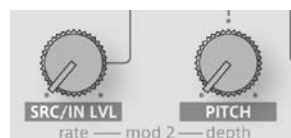
モジュレーション 1

 +  で速さ、
 +  で深さを調整します。





モジュレーション 2

 +  で速さ、
 +  で深さを調整します。



モジュレーションのテンポシンク

 +  を押すと、モジュレーションのテンポシンクのオン/オフが設定できます。オンにするとモジュレーションの速さを 4/1 ~ 1/32 に設定できるようになります。

 + 

Mod Sync

4/1 ~ 1/32

モジュレーション

アサイン先のパラメーター

Assign - Mod1/Mod2	
OFF	オフ
SIZE	SIZE
TIME	TIMING
DENS	DENSITY
DIFF	DIFFUSION
PITCH	PITCH
POS	POSITION
LNFB	LENGHT/FB
SPD	SPEED
SHAP	shape
JTTR	jitter
FLCO	フィルターカットオフ
FLRS	フィルターレゾナンス
BLND	BLEND


LFO の波形

Wave - Mod1/Mod2	
SINE	サイン波
SQAR	矩形波
TRI	三角波
SAW	のこぎり波
RSAW	逆のこぎり波
RND	ランダム波
S.RND	スムーズランダム波
LOG	ログ波
RLOG	逆ログ波
PL10	10%パルス波
PL25	25%パルス波
PL75	75%パルス波
PL90	90%パルス波
STP2	2 段階ステップ
STP3	3 段階ステップ
STP4	4 段階ステップ
STP5	5 段階ステップ
STP6	6 段階ステップ
STP7	7 段階ステップ
STP+	上昇ステップ
STP-	下降ステップ
KEY	キーボードスケール

エンベロープジェネレーター

グラニューラーサウンドのアタックとリリースを調整する

エンベロープジェネレーターの attack で音の鳴り始めのアタック感、RELEASE で音の終わりの余韻を調整します。

1  +  attack、 RELEASE を回す。

 shift +  attack

attack

0 ~ 127

0 ~ 5000ms の範囲でアタック時間が変化します


RELEASE

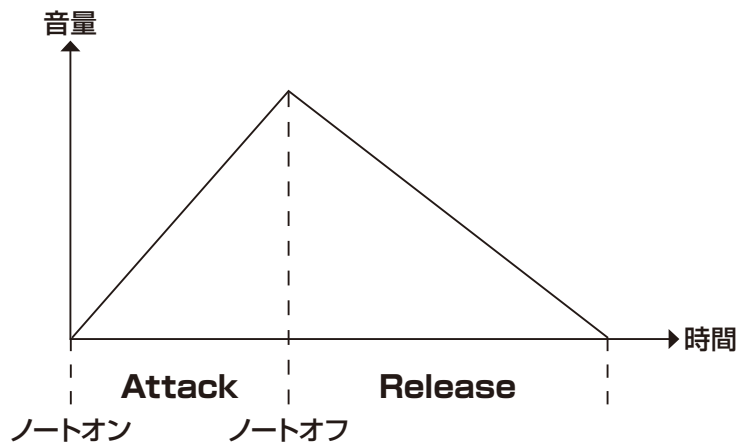
RELEASE

0 ~ 41

10 ~ 90% の範囲でゲート時間が変化します

42 ~ 127

0 ~ 5000ms の範囲でリリース時間が変化します



フィルター

フィルターのタイプを変更する

1  +  を押し、タイプを選択する。



Filter Type	
OFF	フィルターオフ
LPF	高域をカットするフィルター
HPF	低域をカットするフィルター
BPF	特定の帯域のみを通過させるフィルター

フィルターのカットオフを調節する

1  CUTOFF を回す。



Cutoff
0 ~ 127
70 ~ 14400Hz の範囲でカットオフ周波数が変化します

フィルターのレゾナンスを調節する

1  +  を回す。





Resonance
0 ~ 127
0.3 ~ 10 の範囲でレゾナンスが変化します
BPF では 0.5 ~ 3.3 オクターブの範囲で帯域幅が変化します

リバーブ






Texture Lab は、オクターブ上の残響レイヤーを重ねてゆく荘厳なハイクオリティシマーリバーブを搭載しています。

リバーブを調節する

1  +  でエフェクトを選択。

2  REVERB でパラメーターを調整。


VALUE

リバーブのタイプ		リバーブのシマー成分のバランス	リバーブのミックス
 +  TYPE - REVERB		 SHIMMER	 +  mix
OFF	OFF	----	----
HALL	HALL	Balance	Mix
ROOM	ROOM	Balance	Mix
ARNA	ARENA	Balance	Mix
PLAT	PLATE	Balance	Mix
TNNL	TUNNEL	Balance	Mix
INF	INFINITY	Balance	Mix



 +  LINE IN  REVERB で LINE IN 入力のリバーブへのセンド量も調節できます。

パターン変更時のリバーブのリセットを解除する

リバーブを切らずにパターンをつなげたい場合は、パターンに同じタイプのリバーブを設定し、リバーブ・リセットを OFF に設定してください。

1  +  SYSTEM を数回押し、R.RST を選択。

R.RST

2 OFF を選択。

Reverb Reset	
OFF	同じリバーブ・タイプにパターン・チェンジした場合は、リバーブをリセットしない
ON	パターン・チェンジした場合にリバーブをリセットする

サンプリング

概要

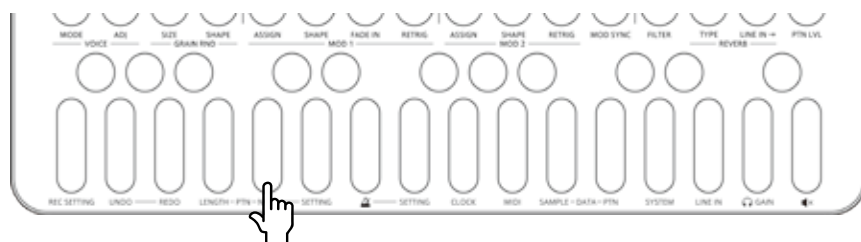
Texture Lab は、32 個のスロットに録音したサンプルを保存することができます。

サンプルスロットの選択

☉ SRC/IN LVL を回してサンプルを選択。

鍵盤キーを弾いて音を確認できます。

(☉ BLEND を 0 に設定してください)



この鍵盤キーを弾くと、サンプルのオリジナルの音程 / 長さの音が聴けます。
(☉ POSITION を 0、☉ LENGTH/FB を 127、 $\text{func} + \text{dir}$ を $\rightarrow \cdot \rightarrow$ に設定してください)

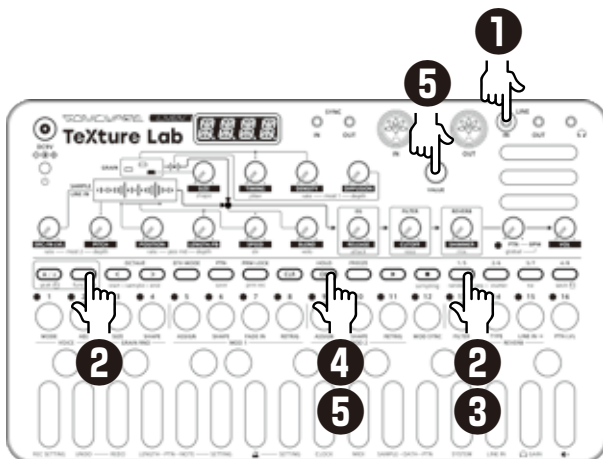
サンプリング — 録音する —

- 1 Texture Lab の LINE IN に録音したい機器の出力を接続する。



・マイクやギターは直接つなぐことができません。ミキサー等の機器を通してライン信号に変えてください。

- 2 **func** + **sampling** を押す。
sampling が赤く点滅します。
ステップキーで録音レベルの確認ができます。
(ステップ 12 が -6dB、ステップ 16 が 0dB です)



- 3 もう一度、**sampling** を押す。
sampling が赤く点灯し、信号が入力されると自動的に録音が始まります。



ステップキーが録音経過を示します。
ステップ 16 まで点灯したら、録音が自動的に終了します。

- 4 **OK** を押し、**SRC/IN LVL** でサンプルを保存するスロットを選択。
VALUE でも選択できます。
保存する前に、選択したスロットのサンプルを鍵盤で弾いて試聴できます。



- ・録音中に **stop** を押すと、即座に録音を終了できます。
- ・操作を中断したい場合は **CLR** を押ししてください。

- 5 保存するスロットが決まったら、**OK** を押す。

リサンプリング

パターンをリサンプリングする

1 リサンプリングしたいパターンを選択。

2 **func** + **REC SETTING** を押して R.SRC を選択し、**VALUE** で PTN へ切替。



3 **func** + **sampling** を押してサンプリングに入り、**REC** を押して録音待機。**REC** が赤く点灯します。

4 **PLAY** を押してパターンの再生を開始。

オート録音機能で、自動的に録音が始まります。

ディスプレイに REC と表示され、ステップキーが録音経過を示します。

ステップ 16 まで点灯したら、録音が自動的に終了します。

5 **OK** を押し、**SRC/IN LVL** でサンプルを保存するスロットを選択。

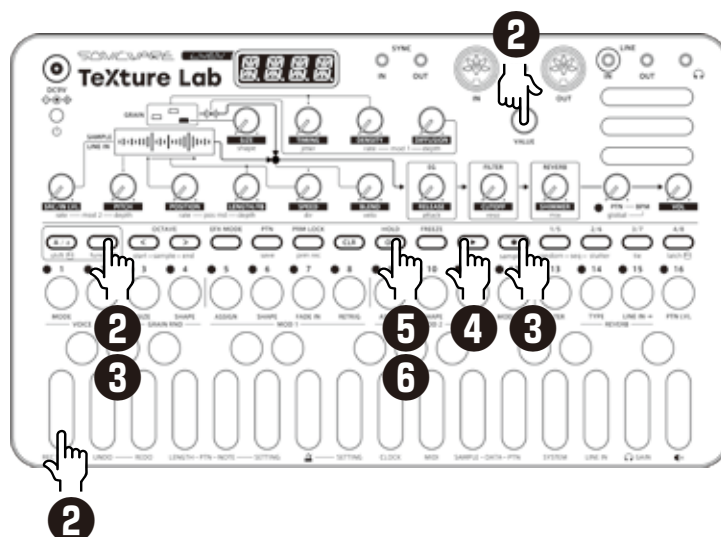
VALUE でも選択できます。保存する前に、選択したスロットのサンプルを鍵盤で弾いて試聴できます。

6 保存するスロットが決まったら、**OK** を押す。



・録音中に **REC** を押すと、即座に録音を終了できます。

・操作を中断したい場合は **CLR** を押してください。



サンプリングの設定

サンプリングでは、以下の設定が使用されます。

オート録音の設定

- 1  +  を押し、
A.R.LV を選択。



- 2  VALUE を回す。

OFF またはオート録音を開始する入力信号のレベルを -60 ~ -20dB に設定
できます。

オート録音をオフにした場合、録音待機時に  を押すと録音が始まります。



・ LINE IN の入力ゲインは、 +  で調整できます。

・ 録音終了後に自動的にサンプルの音量はノーマライズされます。

サンプルのエクспорт / インポート

録音したサンプルは、MIDI 経由で PC/Mac 等へエクспорт / インポートすることができます。接続については、(→ P.70) をご覧ください。

1 つのサンプルをエクспортする

1 エクспортしたいサンプルを選択。


2  +  を数回押し、S.EXP を選択。



3  を押す。



4 MIDI データの受信側を待機状態にする。

5  を押す。
サンプルデータの送信が開始されます。
ステップ LED が進捗状況を示し、
終了すると DONE と表示されます。



1 つのサンプルをインポートする

1 インポートしたいスロットを選択。


2  +  を数回押し、S.IMP を選択。



3  を押す。



4 送信側でデータの送信を開始する。

5 データの受信完了後、SAVE が表示されたら  を押して保存する。

サンプルのリネーム




サンプルをリネームする

1 リネームしたいサンプルを選択。

2  +  を押し、S.N.ED を選択。



3  を押す。

4 、 でカーソルを左右に移動、
 VALUE を回して文字を選択する。

5  を押す。
ディスプレイに DONE と表示され確定します。




・各手順の途中で  を押すとキャンセルできます。

LINE IN の設定

ゲインを変更する

1  +  を押し、GAIN を選択。

GAIN

2  VALUE を回し、ゲインを変更する。


VALUE

Gain
MUTE ~ 127

モノラル / ステレオを設定する

1  +  を押し、MONO を選択。

MONO

2  VALUE を回し、ON / OFF を変更する。


VALUE

Mono	
ON	モノラル
OFF	ステレオ

グラニューラー・エフェクター


Texture Lab は、外部入力をリアルタイムでグラニューラー・シンセシスするエフェクト・モード (**EFX MODE**) を搭載しています。

LIVEN シリーズなどのシンセサイザーやサンプラーなどをつないで、グラニューラー効果を与えることができます。

エフェクトモードに切り替える

- 1  を押す。





LINE IN へのソースの接続と設定





- 1 Texture Lab の LINE IN に録音したい機器の出力を接続する。
- 2  SRC/IN LVL を回し、ライン入力レベルを調節する。



- ・マイクやギターは直接つなぐことができません。ミキサー等の機器を通してライン信号に変えてください。
 - ・モノラル / ステレオの設定をする。(→ P.36)
-

シンセサイザーモードと異なるパラメーター

エフェクトのバッファ時間	エフェクトのフィードバック	グレインの再生方向	
 POSITION	 LENGTH/FB	 +  shift + dir	グレインの再生方向 ---> <--- RND (Random)
Delay Time	Feedback	Direction	
0 ~ 127	0 ~ 127	右記のリスト参照	
最初のグレインが発生する遅延時間を設定します。 4 ミリ秒～最大 5,944 ミリ秒を設定できます。	エフェクトのフィードバック量を設定します。	グレインの再生方向を設定します。右のリストから選択できます。	

エフェクトのノート	
 +  func + MODE - VOICE	 +  func + ADJ - VOICE
EFX Note	Glide
ON、OFF	0 ~ 127
ON にした場合、低い C の鍵盤を基準に押さえた鍵盤に対応した音程にピッチが変わります。	0 ~ 10000ms の範囲で時間が変化します。



・以下のパラメーターは、ディスプレイに EFX と表示され、操作が無効になります。

SPEED、EG - RELEASE / attack

ライン入力のフリーズ

 を押すと、バッファに記録された 6 秒間のライン入力をフリーズできます。

 を押しながら  を押すと、その状態をホールドできます。



ステップシーケンサーの概要

概要

Texture Lab のステップシーケンサーは、演奏情報やパラメーター情報を格納した**複数のステップ**（シーケンス）を順番に再生していきます。



ステップは**ノート情報、パラメーター情報**を格納しています。

シーケンスは複数のステップをまとめたものです。



シーケンサーはステップ1から順番に再生していきます。

Texture Lab のステップシーケンサーの特長

Texture Lab に搭載されているシーケンサーには下記の特長があります。

3つの入力方式

ステップレコーディング

シーケンサーを停止させた状態で各ステップにノートを記録

リアルタイムレコーディング

鍵盤を演奏しながらノートをステップに記録

ダイレクトレコーディング

シーケンサー再生中でも直接ステップにノートを記録

自由度の高いシーケンス

最大 128 ステップシーケンス

トラックごとに 1 ~ 128 ステップまで自由にステップ数を設定可能

さまざまなノート長に対応

1 ステップの長さを 1 小節から 32 分音符の長さまで自由に設定可能

シーケンスの作成 ー準備ー

ステップのノートの長さを設定する

1  +  を押す。

2  VALUE で、ノートを選択。


VALUE

Note	
1/1	全音符
1/2	2分音符
1/4	付点4分音符
1/4	4分音符
1/8	付点8分音符
1/2T	2分3連符
1/8	8分音符
1/16	付点16分音符
1/4T	4分3連符
1/16	16分音符
1/32	32分音符

シーケンスの長さを設定する

1  +  を押す。

2  VALUE で、長さを選択。




VALUE

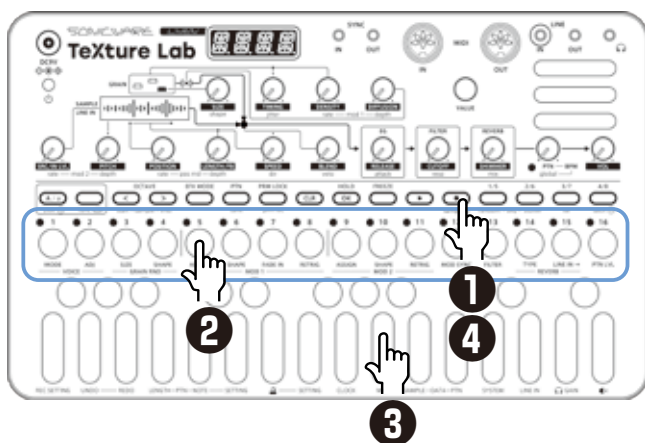
Length
1 ~ 128 (単位: ステップ)

シーケンスの作成 －ステップレコーディング－

ステップレコーディングでは再生を停止した状態でじっくりシーケンスを作成することができます。

基本操作

- 1 停止中に  を押す (赤に点灯)。
- 2 ノートを入力したい位置の $\circ_1 \sim \circ_{16}$ を押す。
現在地のステップ LED が点滅し、ノートが入力されているステップの LED は点灯します。
- 3 鍵盤を押してステップにノートを入力。
再度、同じ鍵盤を押すとステップからそのノートが削除されます。
手順2～3を繰り返しシーケンスを作成します。
- 4  を押しステップレコーディングを終了する。



シーケンスの作成 －ステップレコーディング－

ステップ 17 以降の選択

手順1の後に $\frac{1}{5}$ 、 $\frac{2}{6}$ 、 $\frac{3}{7}$ 、 $\frac{4}{8}$ を押すことでステップ 17 以降を選択できます。

ステップ 1 ～ 16 の選択： $\frac{1}{5}$ キーを 1 回押す。



ステップ 17 ～ 32 の選択： $\frac{2}{6}$ キーを 1 回押す。



ステップ 33 ～ 48 の選択： $\frac{3}{7}$ キーを 1 回押す。



ステップ 49 ～ 64 の選択： $\frac{4}{8}$ キーを 1 回押す。



ステップ 65 ～ 80 の選択： $\frac{1}{5}$ キーを 2 回押す。



ステップ 81 ～ 96 の選択： $\frac{2}{6}$ キーを 2 回押す。



ステップ 97 ～ 112 の選択： $\frac{3}{7}$ キーを 2 回押す。



ステップ 113 ～ 128 の選択： $\frac{4}{8}$ キーを 2 回押す。



- ・手順2で $\frac{1}{5}$ ～ $\frac{4}{8}$ を押すと格納されているノートが発音し続けますが仕様です。
- ・ $\frac{1}{5}$ VALUE でもステップを移動できます。
- ・シーケンスの長さの設定によって、ページキーが有効 / 無効になります。

シーケンスの作成

—ステップレコーディング—

ステップのクリア

1 CLR + 1 ~ 16 を押す。

ステップレコーディング中は、そのステップのノート情報のみがクリアされます。

ステップレコーディング時に自動でステップを移動する (オートステップモード)

ステップレコーディング中、鍵盤を押下するたびに
次のステップへ自動で移動します。

1 func + 0 SYSTEM を数回押し、A.STP を選択。



2 オートステップモードの ON / OFF を切り替える。

シーケンスの作成 —ステップレコーディング—

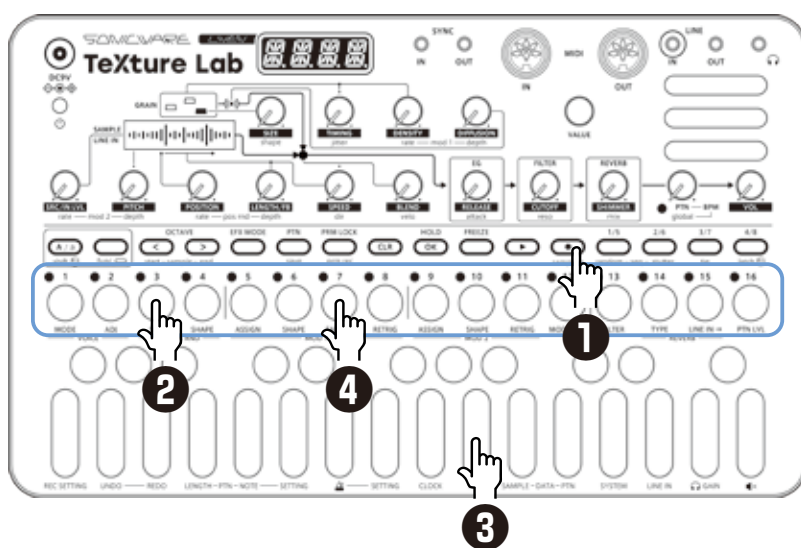
LIVEN ではタイ付きノート（長音）も入力することができます。

タイ付きノート（長音）の入力を有効にする

- 1 **func** + **tie** を押す。
キーが赤く点灯し、タイ付きノートの入力が有効になります。

タイ付きノート（長音）を入力する

- 1 停止中に **REC** を押しステップレコーディングを開始する（赤に点灯）。
- 2 ノートを入力開始したい位置の **1** ~ **16** を押す。
- 3 鍵盤を押しつづける。
- 4 ノートを終了したい位置の **1** ~ **16** を押す。
開始ステップから終了ステップまでのタイ付きノートが入力されます。



上の例では STEP3 から始まり STEP7 で終わるノート（ラ）が入力されます。





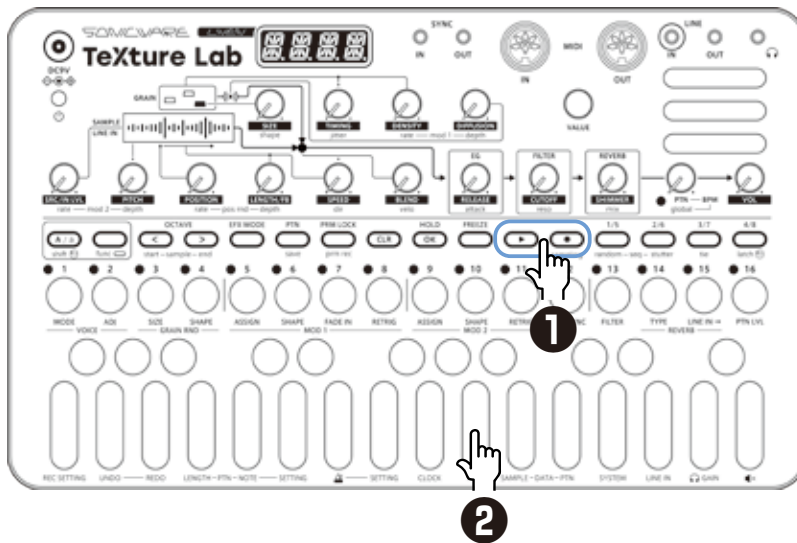
- ・手順 4 で **1/5**、**2/6**、**3/7**、**4/8** を押すことでページをまたぐタイ付きノートを入力することも可能です。

シーケンスの作成 —リアルタイムレコーディング—

リアルタイムに鍵盤演奏しながらシーケンスを作成することができます。


基本操作

- 1  を押したあと  を押す。
- 2 パターンが再生されるので
入力したい位置で鍵盤キーを弾く。



- ・ $\text{func} + \text{tie}$ を押してタイ付きノートの入力を有効にすればステップをまたぐ長音も入力できます。

直前のリアルタイムレコーディングを UNDO する

- 1  を押して、レコーディング状態を解除する。
- 2 $\text{func} + \text{UNDO}$ を押す。
レコーディング前の状態に戻ります。

UNDO



- ・ 一つ前の状態まで戻れます。
- ・ $\text{func} + \text{REDO}$ を押すと UNDO が取り消されます。



シーケンスの作成 —リアルタイムレコーディング—

メトロノームをオン/オフする

1  +  を押し、ON/オフを切替。



メトロノームの音量を調節する

1  +  を押し、VOL を選択。



2  VALUE で、メトロノームの音量を調節。


VALUE

Metronome

0 ~ 15

プリカウントを設定する

1  +  を押し、PR.CT を選択。



2  VALUE で、プリカウントを変更。


VALUE

Metronome

OFF、1 ~ 8



- ・プリカウントが設定されている場合、プリカウント後にレコーディングや再生が始まります。

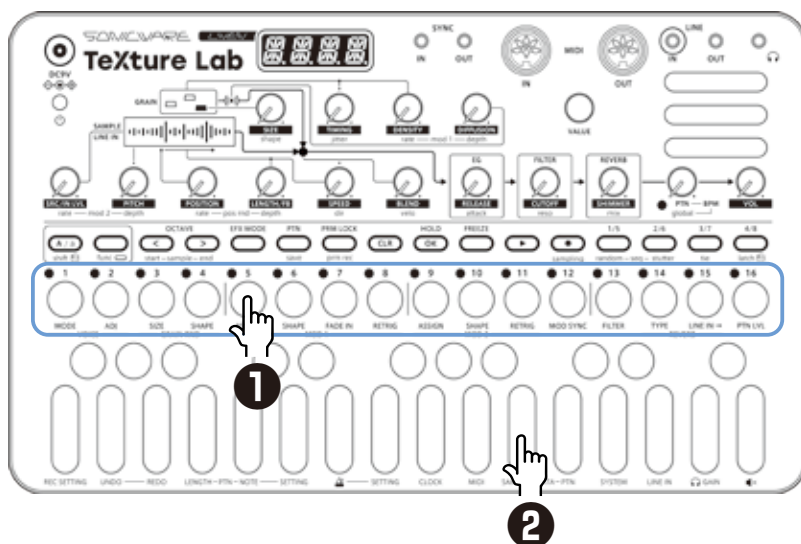
シーケンスの作成 —ダイレクトレコーディング—

ダイレクトレコーディングでは、停止中、再生中どちらの状態でも直接ステップにノートを入力することができます。

特に再生中にノートを直接入力するやり方は、シーケンスをビルトアップしながらパフォーマンスすることに適しています。

基本操作

- 1 ノートを入力したい位置の $\circ_1 \sim \circ_{16}$ を押しながら
 - 2 鍵盤を押してステップにノートを入力
- 手順1, 2は順序が異なってもノートを入力することができます。



シーケンスの作成 —ダイレクトレコーディング—



- ・手順 1 の前に $\frac{1}{5}$ 、 $\frac{2}{6}$ 、 $\frac{3}{7}$ 、 $\frac{4}{8}$ を押すことで STEP17 以降が配置されているページを選択することができます。

ステップ 1 ~ 16 の選択： $\frac{1}{5}$ キーを 1 回押す。



ステップ 17 ~ 32 の選択： $\frac{2}{6}$ キーを 1 回押す。



ステップ 33 ~ 48 の選択： $\frac{3}{7}$ キーを 1 回押す。



ステップ 49 ~ 64 の選択： $\frac{4}{8}$ キーを 1 回押す。



ステップ 65 ~ 80 の選択： $\frac{1}{5}$ キーを 2 回押す。



ステップ 81 ~ 96 の選択： $\frac{2}{6}$ キーを 2 回押す。



ステップ 97 ~ 112 の選択： $\frac{3}{7}$ キーを 2 回押す。



ステップ 113 ~ 128 の選択： $\frac{4}{8}$ キーを 2 回押す。



- ・再生中に $\frac{1}{5}$ 、 $\frac{2}{6}$ 、 $\frac{3}{7}$ 、 $\frac{4}{8}$ を押すと表示中のページが固定されます。
 を押すと解除されます。

シーケンスの作成 — 設定 —

スイングを設定する

1  +  を押し、SWNG を選択。



2  VALUE を回して、調整する。

2 つめごとの (2、4、6... 番めの) ステップを後ろにズラします。



トランスポーズ

1  +  を数回押し、TRPS を選択。

 VALUE を回して、キーを変更する。




VALUE

Transpose

-12 ~ +12 (1 で半音変化)

パラメーターロック

LIVEN では、ノブの操作をステップに記録させることができる**パラメーターロック**機能を搭載しています。

時間の経過とともにサウンドを変化させることができ、表現力豊かなパターンの作成に役立ちます。

パラメーターロック情報の入力方法は下記の方法があります。

ダイレクト入力

⏪ ~ ⏩ を押しながらノブを回して直接入力する基本的な方法



リアルタイム入力

再生中にリアルタイムにノブを操作しその動きを記録する方法



パラメーターロックの基本操作

パラメーターロックを ON にする

- 1  を押す。
 を押すごとに下記のように変化します。

	パラメーターロック OFF	自動でパラメーターは 変化しません
	パラメーターロック ON	パラメーターロック情 報に基づき自動でパラ メーターが変化します

パラメーターロック情報のクリア

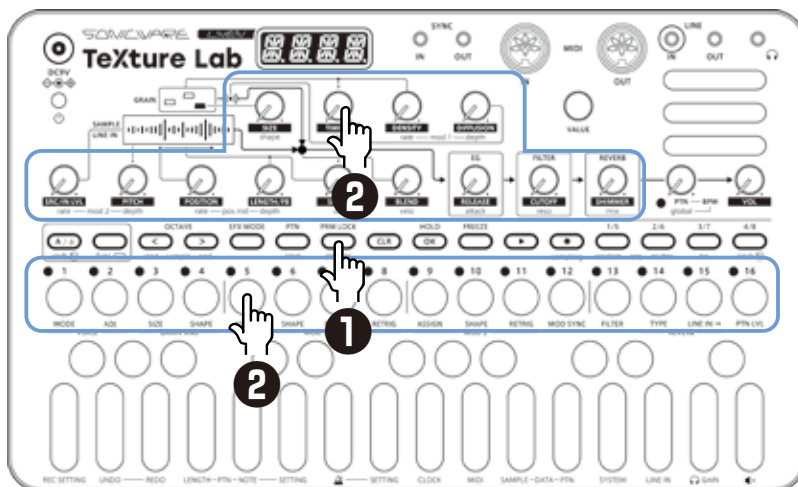
- 1  +  を押す。
パラメーターロック情報がクリアされます。

パラメーターロック –ダイレクト入カー

パラメーターロックをONにする ノブの操作を記録する

1 **PRM LOCK** を押す (緑に点灯)。

2 $\frac{1}{5}$ ~ $\frac{16}{8}$ を押しながら、**VALUE** ノブを操作。








- ・手順 2 の前に $\frac{1}{5}$ ~ $\frac{4}{8}$ を押すことで STEP17 以降が配置されているページを選択することができます。
- ・SRC/IN LVL、PTN BPM、global BPM、VOL はパラメーターロック対象外です。

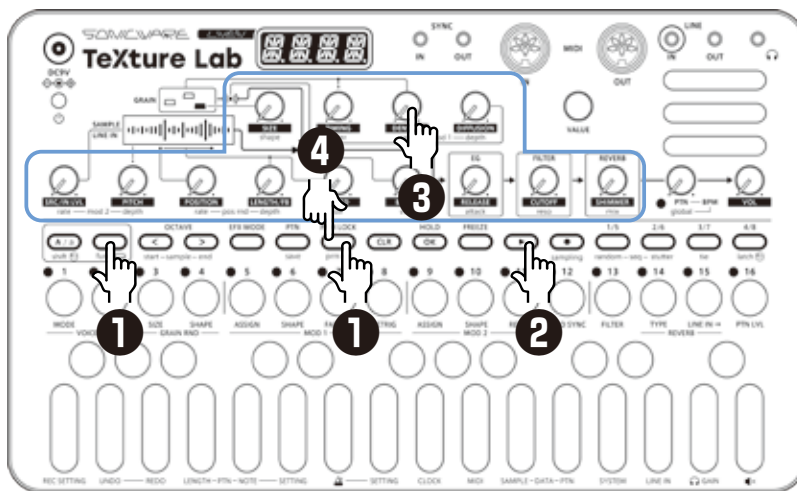


- ・**OK** を押しながらステップキーを押して **VALUE** を回すと、そのステップの発音確率を 25 ~ 100% の範囲で設定できます。




パラメーターロック –リアルタイム入カー

リアルタイム入力をする (パラメーター REC)



- 1  +  を押す (赤に点灯)。
- 2  を押しパターンを再生。
- 3  ノブを操作して記録。
- 4  を押して緑に点灯させてリアルタイム入力終了。



直前のリアルタイム入力を UNDO する

- 1  を押して、リアルタイム入力を終了する。
- 2  +  を押す。
リアルタイム入力前の状態に戻ります。



- ・一つ前の状態まで戻れます。
- ・  +  を押すと UNDO が取り消されます。

シーケンスエフェクト




Texture Lab は、フレーズのランダム化が可能な**ランダム**機能、押しているステップをリピート再生する**スタッター**機能を搭載しています。

ランダム

- 1  +  を押す。
ON (赤点灯) にするとランダム化されたシーケンスが再生されます。
ランダムを OFF にするには再度  +  を押してください。

ランダム設定

ランダム再生時にランダム化する最小単位 (1 ステップごと、4 ステップごと等) を設定できます。

- 1  +  を押して RND.S を選択し、
 VALUE で調整する。




VALUE

Randomize Step

OFF, 1, 2, 4, 8, 16 (単位:ステップ)

OFF にするとランダム再生が ON になってもランダム化されません

ランダムのオン / オフ設定はパターンに保存されます。



シーケンスエフェクト

スタッター

1  +  を押す。
ON (赤点灯) にするとスタッターモードになります。

2  ~  を押す。
押下中のステップだけが再生されます。



スタッターを OFF するには再度  +  を押す。

シーケンスの消去

ステップのクリア

- 1 **CLR** + **1** ~ **16** を押す。
そのステップのノート情報やパラメータロック情報がクリアされます。



- ・ **CLR** を押している間、パラメータロック情報があるステップは赤で点滅します。
- ・ ノートのレコーディング中 (REC キーが赤) は、ノート情報のみ消去されます。
- ・ パラメーターレコーディング中 (**PRMLOCK** が赤) はパラメーターロック情報のみが消去されます。
- ・ 通常時、または **REC** と **PRMREC** キーが赤に点灯しているときは、ノートとパラメーター情報の両方が消去されます。

シーケンスのノート情報を全てクリアする

- 1 **CLR** + **PTN** を押す。

- 2 **VALUE** で NOTE を選択し、**OK** を押す。
シーケンスの全ステップに入っている全ノートがクリアされます。

NOTE

シーケンスの音色だけ前回保存した状態に戻す

- 1 **CLR** + **PTN** を押す。

- 2 **VALUE** で SND を選択し、**OK** を押す。

SND

パターンの保存

作成したシーケンスは、パターンとして保存します。

パターンを保存する



1  +  を押す。



2  を押す。
DONE と表示され、保存されます。



保存先を変えたい場合、または**パターンをコピー**したい場合は、

1  +  を押す。

2 、、、 で保存先バンクを選択。

3  ~  で保存先パターンを選択。
DONE と表示され、保存されます。





・手順 2 で  VALUE でも保存先の選択ができます ( で実行)

・各手順の途中で  を押すとキャンセルできます。

パターンを初期化する

1 初期化したいパターンを選択。
(→ P.13)

2  +  を押す。

3  VALUE で ALL を選択し、 を押す。
パターン設定、ノートとパラメーターロック情報が
全て消去されます。





4 パターンを保存。




パターンのリネーム

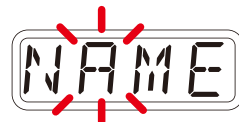
パターンをリネームする

1  +  を押し
P.N.ED(Pattern Name EDit) を選択。





2  VALUE でリネームしたいパターンを
選択し  を押す。

3  /  でカーソルを左右に移動、
 VALUE を回して文字を選択する。



カーソル位置は点滅

4  を押す。
リネームが保存され、パターン選択に戻ります。
続けてリネームするには手順2から繰り返してください。
リネームを終えるには  を押してください。



テンポについて

Texture Lab には 2 つの BPM モードがあります。

パターン BPM モード

パターンチェンジした際、パターンに保存されているテンポ情報を使って BPM を再設定します。

グローバル BPM モード

パターンチェンジした際も引き続き現在のグローバル BPM 値に従って動作します。

一定のテンポでジャムセッションを進行したい場合はグローバル BPM モードを、パターンごとにテンポを変えたい場合はパターン BPM モードを選択してください。

BPM モードを設定する

1  +  を押し、BPM を選択。



2  VALUE で BPM モードを選択。




BPM	
BPM モード	
PTN	パターン BPM モード
GLBL	グローバル BPM モード

パターン BPM を設定する



1  PTN-BPM を回す。




パターン BPM
40 ~ 250
ディスプレイにテンポが表示されているときに、  VALUE を回すと 0.1 単位で値を変更できます。

テンポについて

グローバル BPM を設定する

1  +  global-BPM を回す。

 +  global-BPM

グローバル BPM
40 ~ 250
ディスプレイにテンポが表示されているときに、  VALUE を回すと 0.1 単位で値を変更できます

外部機器とのクロック同期 ークロック設定ー

概要

LIVEN には下記の同期方法が用意されています。

SYNC

SYNC IN/OUT 端子を使って SYNC 対応機器（Korg 社 Volca シリーズなど）と同期します。

MIDI

MIDI IN/OUT 端子を使って MIDI 対応機器と同期します。

AudioSync

LINE IN/Headphone OUT 端子を使って AudioSync 対応機器（Teenage Engineering 社 Pocket Operator シリーズなど）と同期します。

Audio Sync で同期する場合、やり取りするオーディオはモノラルになります。

また、LIVEN はクロックマスターになることも、外部機器からのクロックを受けることもできます。

外部機器とのクロック同期 – クロック設定 –

クロックソースの設定をする

INT (INTernal) に設定した場合、Texture Lab はクロックマスターになります。
INT 以外に設定した場合、外部機器がクロックマスターになります。

1  +  を押し、SRC を選択。



2  VALUE を回し、クロックソースを設定する。


VALUE

Clock Source	
INT	LIVEN Texture Lab 内部のクロックを使用します
MIDI	MIDI IN のクロックを使用します
SYNC	SYNC IN のクロックを使用します
LINE IN	LINE IN のクロックを使用します

Audio Sync 出力の設定をする

Audio Sync 出力にはヘッドホン端子を使用します。
そのため、Audio Sync 出力をする場合、下記の設定を行ってください。

1  +  を押し、A.OUT を選択。



2  VALUE を回し、ON を選択。



- ・ヘッドホンのL側から同期信号が、R側からモノラルミックスされたオーディオが出力されます

外部機器とのクロック同期 —クロック設定—

SYNC IN の極性を設定する

1  +  を押し、S.I.P.O を選択。

S.I.P.O

2  VALUE を回し、極性を設定する。


VALUE

Polarity - Sync In	
FALL	同期信号の立ち下がりで同期します
RISE	同期信号の立ち上がりで同期します

SYNC OUT の極性を設定する

1  +  を押し、S.O.P.O を選択。

S.O.P.O

2  VALUE を回し、極性を設定する。


VALUE

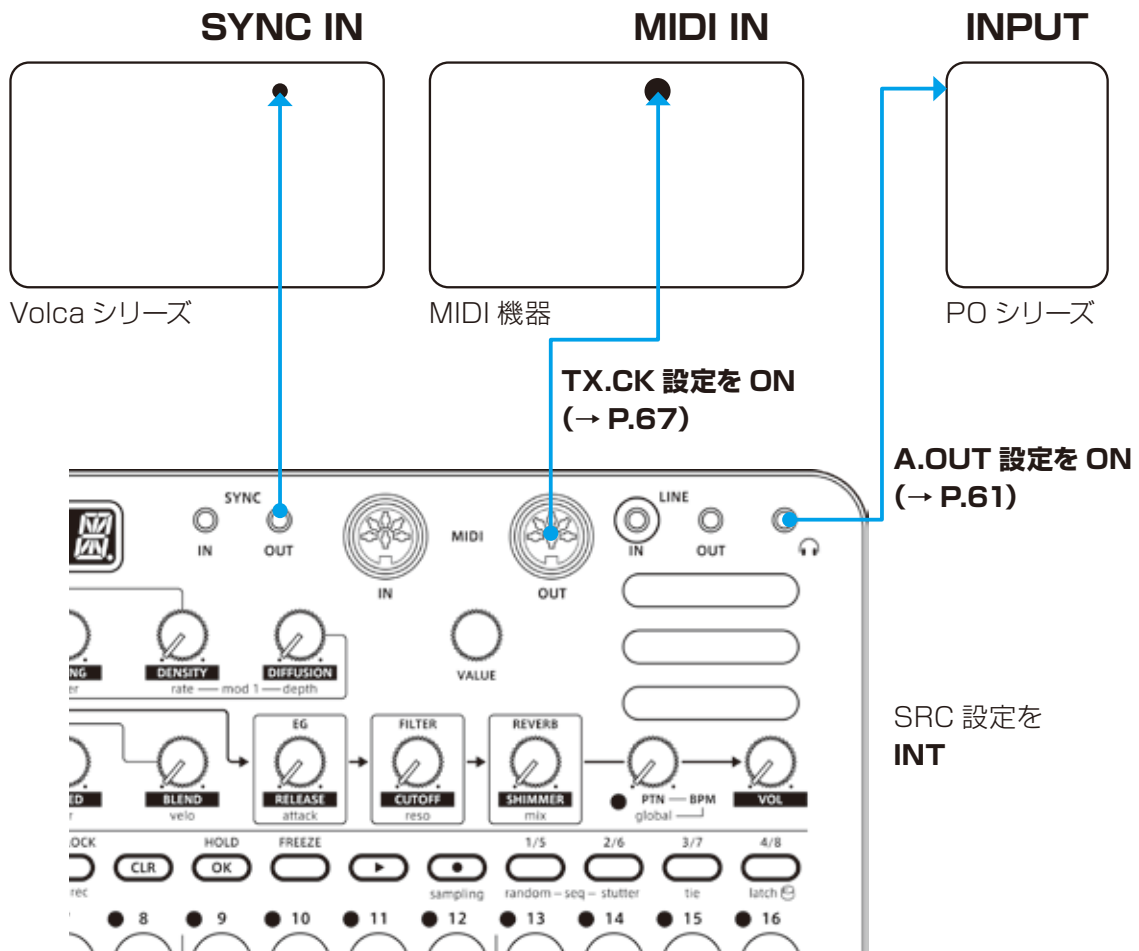
Polarity - Sync In	
FALL	同期信号の立ち下がりで同期します
RISE	同期信号の立ち上がりで同期します



・MIDI クロックの設定については (→ P.67) をご覧ください。

外部機器とのクロック同期 — 接続例 —

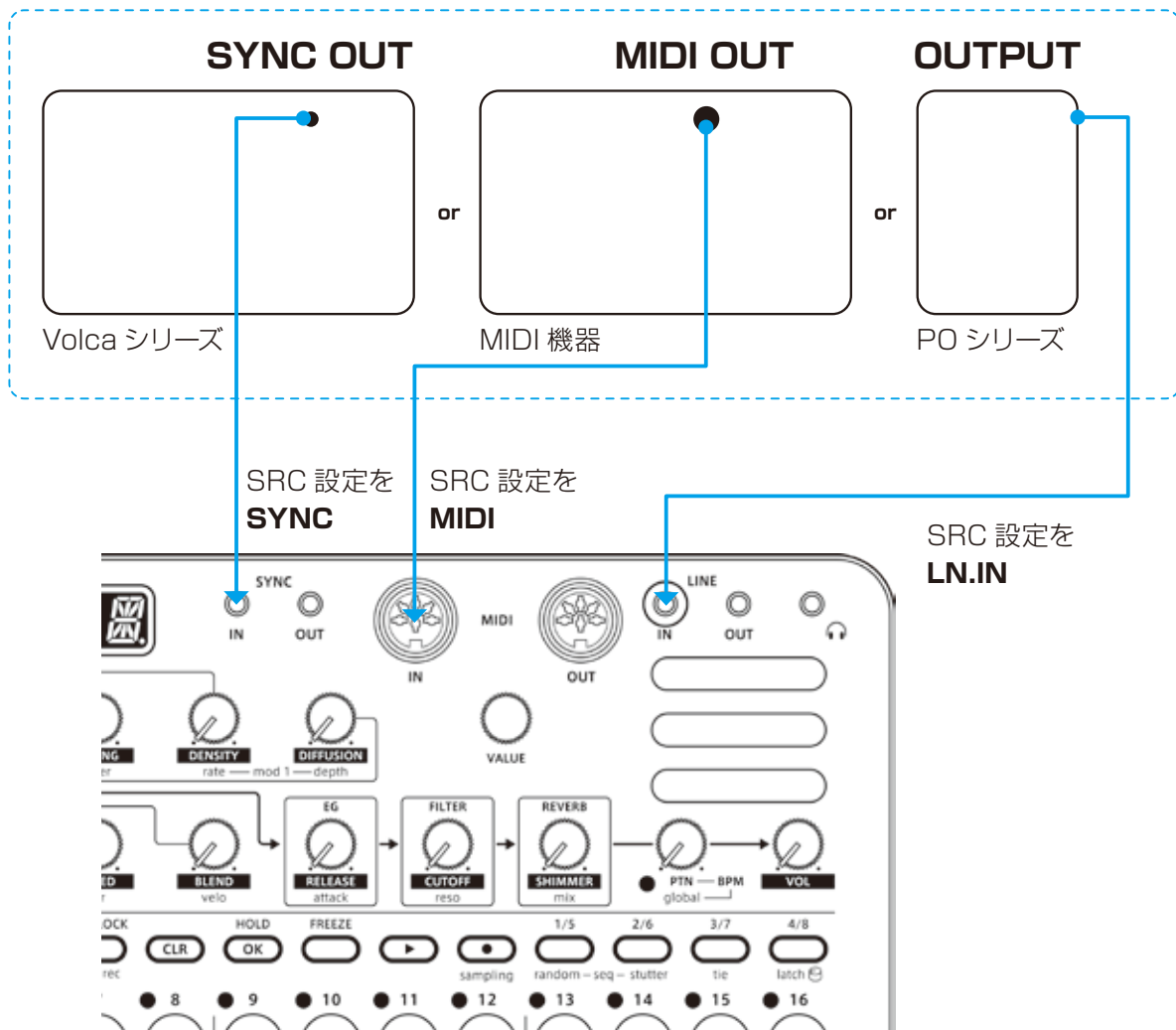
LIVEN がクロックマスターの場合



外部機器とのクロック同期 — 接続例 —

外部機器がクロックマスターの場合

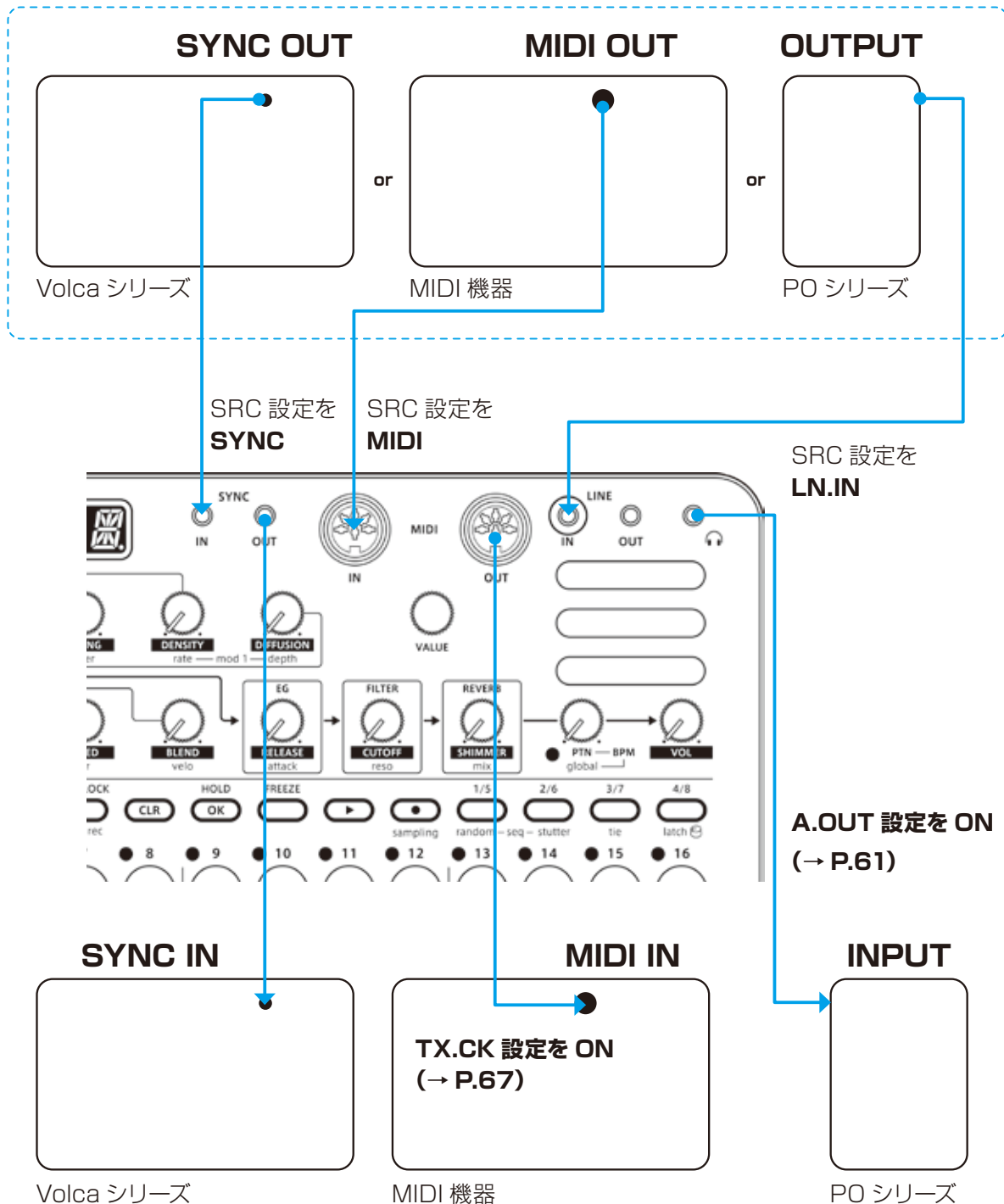
クロックマスター機器はいずれか1つにしてください



外部機器とのクロック同期 —接続例—

クロックマスターである外部機器のクロックを他の端子にブリッジする場合

クロックマスター機器はいずれか1つにしてください



ブリッジ接続をすると、例えばクロックマスターの PO シリーズから、LIVEN に接続された volca や MIDI 機器などジャックの異なる機器を同期させることができます。

MIDI

MIDI 受信チャンネルを設定する

1  +  を押し、RX.CH を選択。

RX.CH

2  VALUE を回し、チャンネルを設定する。


VALUE

MIDI Channel

ALL、CH.01 ~ CH.16、NONE

MIDI 送信チャンネルを設定する

1  +  を押し、TX.CH を選択。

TX.CH

2  VALUE を回し、チャンネルを設定する。


VALUE

MIDI Channel

CH.01 ~ CH.16

MIDI

MIDI クロックの出力を ON/OFF する

1  +  を押し、TX.CK を選択。

2  VALUE を回し、ON/OFF を設定する。

TX.CK


VALUE

MIDI Clock
ON、OFF

コントロールチェンジの送信を ON/OFF する

1  +  を押し、TX.CC を選択。

2  VALUE を回し、ON/OFF を設定する。

TX.CC


VALUE

Control Change
ON、OFF



・コントロールチェンジの受信は常に有効です。

MIDI

MIDI OUT の設定をする

1  +  を押し、M.OUT を選択。



2  VALUE を回し、MIDI OUT を設定する。


VALUE

MIDI OUT
OUT、THRU

MIDI コマンドの送受信の設定をする

1  +  を押し、M.CMD を選択。



2  VALUE を回し、MIDI コマンドを設定する。


VALUE

MIDI Command	
OFF	送受信しない
Rx	受信のみ
Tx	送信のみ
RxTx	送受信する

MIDI

プログラムチェンジの送受信の設定をする

1  +  を押し、M.PC を選択。



2  VALUE を回し、プログラムチェンジの送受信を設定する。


VALUE

Program Change	
OFF	送受信しない
R	受信のみ
T	送信のみ
R,T	送受信する

プログラムチェンジの送受信チャンネルの設定をする

1  +  を押し、PC.CH を選択。



2  VALUE を回し、プログラムチェンジチャンネルを設定する。

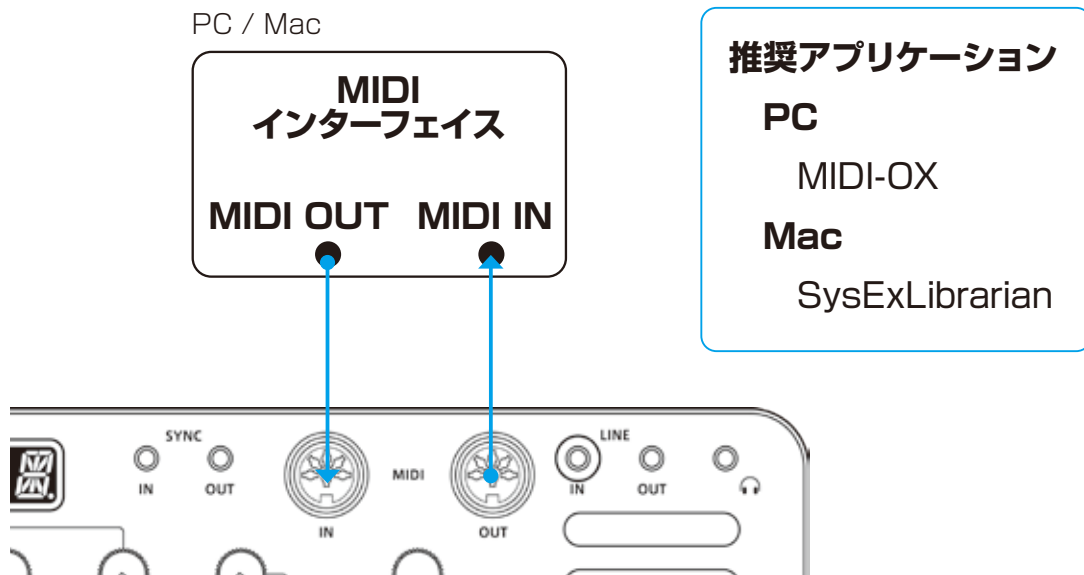

VALUE

Program Change - Channel
CH.01 ~ CH.16

ユーザーデータのエキスポート・インポート

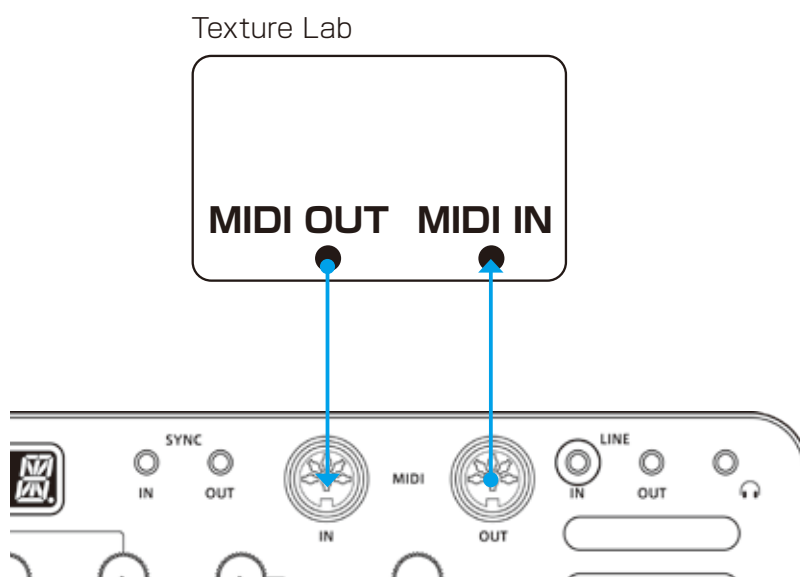
接続について

－ PC/Mac とエキスポート・インポートする場合－



接続について

－もう一台の Texture Lab とエキスポート・インポートする場合－



ユーザーデータのエクスポート・インポート

1つのパターンをエクスポートする

1 エクスポートしたいパターンを選択する。(→ P.13)

2  +  を押し、P.EXP を選択。



3 MIDI データの受信側を待機状態にする。

4  を押す。



・  でキャンセルできます。

1つのパターンをインポートする

1 通常モードにし、送信側でデータの送信を開始する。



・受信したパターンは自動で保存されません。必要に応じてパターンを保存してください。(→ P.56)

ユーザーデータのエクスポート・インポート

ユーザーデータを丸ごとバックアップする






1  + POWER スイッチを押し、Texture Lab を起動する。

2  VALUE を回し、EXPT を選択する。



3  を押す。



-
- ・ ステップ LED が進行状況を示します（ から順々に点灯していき、 が全て点灯したら転送完了）。
 - ・  でキャンセルできます。
 - ・ バックアップデータサイズは 17,164,228 バイトです。
 - ・ データサイズが異なる場合はバックアップに失敗している可能性があるの
で、手順③の前に  を押しながら  VALUE を回して、通信間隔を大きく
してください（初期値は 0 です）。
-


ユーザーデータのエクスポート・インポート


ユーザーデータを復元する

1  + POWER スイッチを押し、Texture Lab を起動する。

2  VALUE を回し、IMPT を選択する。

IMPT




3  を押す。受信待機状態になります。
送信側でエクスポートを実行してください。

4 受信完了後にディスプレイに SAVE が表示され、
 を押すと受信されたデータが復元されます。

SAVE

DONE



-
- ・ ステップ LED が進行状況を示します（ から順々に点灯していき、 が全て点灯したら転送完了）。
 - ・  でキャンセルできます。
-

システム設定

バッテリーの種類を設定する

1  +  を押し、BATT を選択。

BATT

2  VALUE を回し、バッテリーの種類を選択する。


VALUE

Battery	
ALKL	アルカリ乾電池
NIMH	ニッケル水素充電電池
LTHM	リチウム乾電池



- ・本体の使用時間に影響するため、正しく設定してください。
- ・充電式電池の種類によっては、実際より残量が多く表示される場合があります。

オートパワーオフの設定をする

1  +  を押し、A.PWR を選択。

A.PWR

2  VALUE を回し、オートパワーオフ時間を選択する。


VALUE

Auto Power	
OFF	オートパワーオフしない
0.5H	操作が無くなってから30分後にオートパワーオフを行います
1H	操作が無くなってから1時間後にオートパワーオフを行います
3H	操作が無くなってから3時間後にオートパワーオフを行います
6H	操作が無くなってから6時間後にオートパワーオフを行います

システム設定

ヘッドホンのゲインを設定する

1  +  を押す。

Headphone Gain	
LOUD	より大きな出力
NORM	工場出荷時
SOFT	より小さな出力

マスターチューンを設定する

1  +  を押し、TUNE を選択。

TUNE



2  を回し、マスターチューンを選択する。




VALUE

Master Tune
-75 ~ 0 ~ +75 (単位 : Cent)

システム設定

ノブの動きの設定をする

1  +  を押し、ノブ操作時にラッチ処理をするか設定する。

Latch		
	Jump	ノブを操作したときに直ちにパラメーターが反映されます
	Latch	ノブの位置がパラメーター値に来るまではパラメーターが変化せず、ノブがパラメーター値に来た後は追従します




- ・ Latch の場合、ノブの位置とパラメーター値が左右のどちらにどの程度離れているかわかるようディスプレイのドットがアニメーションします。パラメーター値がノブ位置より小さい時はドットが左に流れるように点灯、大きい時は右方向に点灯します。値が離れているほど速く流れます。

システム設定

工場出荷状態に戻す (ファクトリーリセット)

- 1  + POWER スイッチを長押し、
LIVEN を起動する。



- 2  を押す。
ステップ LED で進行状況を表し、ディスプレイに
OK と表示されたら完了です。



- ・  でキャンセルできます。

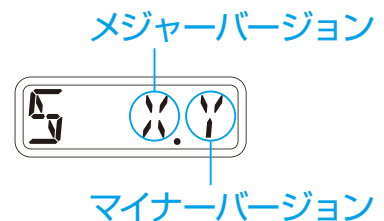
- ・ サンプル波形は工場出荷状態に戻りませんので、弊社ホームページよりサンプル波形データをダウンロードしてからインポートしてください。




システムのバージョンを確認する

- 1  + POWER スイッチを長押し、
LIVEN を起動する。



- 2 , ,  を押して確認する。



Firmware Version		
	5.X.Y	システムバージョン
	B.X.Y	ブートバージョン
	P.X.Y	プリセットバージョン



- ・ もう一度同じ , ,  を押すと、ビルド番号が表示されます。

システム設定




ファームウェアをアップデートする

- 1  + **POWER** スイッチを長押し、
LIVEN を起動する。



- 2 PC / Mac からファームウェアを送信する
(Sys.Ex データ)。



- ・ステップ LED がデータ送信の進行状況を表します（ から順々に点灯していき、 ~  が全て点灯したら転送完了です）。
-


- 3 受信が完了したら  キーを押して
アップデートを実行する。



- ・アップデートが正常に行われた場合はディスプレイに OK と表示されます(異常があった場合エラーコードが表示されます)。
-

- 4 本体を再起動する。



- ・新品の電池もしくは AC アダプターをご使用ください。
 - ・ファームウェアのアップデート中は、絶対に電源を切らないでください。
 - ・ でアップデートをキャンセルし、通常起動します。
-

システム設定

エラーコード一覧

ER.10	システムエラー
ER.11	Low Battery
ER.20	データ受信エラー
ER.21	不正データ
ER.22	アップデート不要 (Boot)
ER.30	アップデート失敗

付録

図 1 サウンドアーキテクチャ

