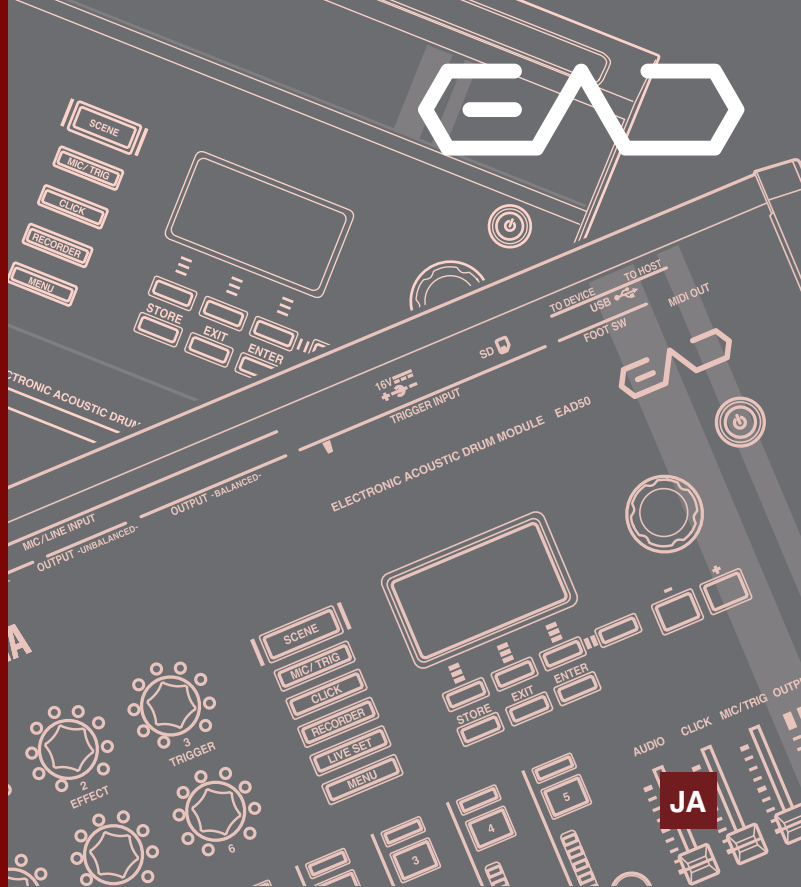


EAD50 V1.10

EAD20 V1.00

ユーザーガイド



EAD50 V1.00からV1.10への主な変更点	該当ページ
• マイクのドライ音を出力するプリセットシーンP071 Dryを追加しました。	96
• マイクへの入力ゲインにつき、設定範囲を拡張しました。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic In → Gain	109
• マイクゲイン自動調整の動作を改善しました。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic In → Gain Auto Setup	110
• ノイズゲートの動作を改善し、スレッシュホールドとリリースが設定できるようになりました。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic In → Noise Gate	111
• ボイスのレイヤーを活用した様々な設定が簡単にできるようになりました。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice → Layer Mix	136
• 以下の画面でユーザーボイス選択中に試聴ができるようになりました。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → User Voice → Sort Wave	144
• ルーパーとサンプリングの動作と画面表示を改善しました。	174, 180
• そのほか各機能における動作の改善や不具合の修正を行いました。	--

機能の追加や操作性向上のため、工場出荷時のファームウェアを予告なく更新することがあります。
最新のファームウェアおよび対応するマニュアルは、以下のウェブサイトからダウンロードいただけます。
サポート・お問い合わせ：<https://jp.yamaha.com/support>
なお、本製品のファームウェアバージョンは [Menu] → Version (208ページ) でご確認ください。

はじめに	4
取扱説明書について	4
付属品	4
設定項目(パラメーター)の探しかた (76ページ以降)	4
ユーザーガイド内の表記	4
各部の名称と機能	5
EAD50 トップパネル	5
EAD50 リアパネル	8
EAD20 トップパネル	10
EAD20 リアパネル	12
センサーユニット	13
USB端子ご使用上の注意	14
SDカードご使用上の注意 (EAD50 のみ)	15
用語集	16
EADとは?	18
アコースティックドラム部(マイク入力)	19
電子ドラム部(トリガー入力)	21
トリガー入力方式	23
トリガー音(キット/インスト/ボイス)の生成	23
トリガー信号の入力方式	24
トリガー入力モード	27
エフェクト構成	28
エフェクト結線概略図	28
エフェクト構成	29
イコライザーの形状	32
内部メモリー構造	33
ユーザーボイス部の詳細	34
シーンの構成	35
ライブセットの構成 (EAD50 のみ)	36
準備	37
基本的なセッティング	37
外部機器との接続—入力	41
外部機器との接続—出力	45
外部機器との接続—入出力	49
ユースケース別のセッティング例	52
電源を入れる/切る	58
バージョンを確認する	58
オートパワーオフ(自動電源オフ)	58
本体の設定を初期の状態に戻す(ファクトリーリセット)	59

基本操作	60
画面の基本操作	60
入力ソースの選択および基本設定—マイク音 (EAD50 のみ)	62
入力ソースの選択および基本設定—トリガー信号	63
データに名前をつける	66
データの順序を並び替える	67
機能ツリー図	68
画面での設定項目 (パラメーター)	76
Modifierノブ操作	76
LEDロータリーフェーダー操作 (EAD50 のみ)	87
[SCENE]	90
[STORE]	95
EAD50 プリセットシーンリスト	96
EAD20 プリセットシーンリスト	102
[MIC/TRIG]	106
[F3] Setting → Mic	108
[F3] Setting → Trigger	118
[F3] Setting → Kit	126
[F3] Setting → Effect	147
[CLICK]	157
クリックのテンポ設定/再生/停止	157
クリック関連の設定	159
[RECORDER]	164
[RECORDER]-Recorder	164
[RECORDER]-Looper	174
[RECORDER]-Sampling	180
[LIVE SET] (EAD50 のみ)	185
[MENU]	187
Utility	188
Output	190
Aux In	192
USB Audio	196
Bluetooth (EAD50 のみ)	200
File	205
Factory Reset	208
Version	208
資料	209
困ったときは	209
メッセージ一覧	219
本製品に搭載のコンテンツ一覧	221
EAD50 ブロックダイアグラム	222
EAD20 ブロックダイアグラム	226
仕様一覧	230

はじめに

本製品は、付属のセンサーユニット経由でアコースティックドラムやパーカッション演奏を集音し、エフェクトや音質処理を施した上でスピーカーやヘッドフォンに出力する製品です。センサーユニットはマイク音に加えてトリガー信号も検出し、電子ドラム音(ボイス)を自在に鳴らすことができます。これにより、アコースティックの自然な響きと電子ドラムの力強いサウンドを融合させた、幅広い演奏表現を創り出すことができます。

取扱説明書について

本製品には、以下の取扱説明書が用意されています。

- クイックガイド(製品同梱/紙シート)
本製品をすぐに使えることを主目的に、情報を絞って説明したガイドです。冒頭にある「安全上のご注意」「使用上のご注意」「お知らせ」については、本製品ご使用前に必ずお読みください。
- ユーザーガイド(本ファイル/ウェブ公開のみ)
クイックガイドに記載していない、その他の本製品に関するすべての情報を説明しています。
- データリスト(ウェブ公開のみ)
本製品に搭載されているコンテンツのリストや、MIDIに関する仕様を掲載した資料です。

上記3点は、クイックガイド含め、ヤマハ ダウンロードのウェブサイトからご覧いただけます。以下のウェブサイトを開き、「モデル名から検索」テキストボックスにモデル名「EAD」などと入力して検索してください。

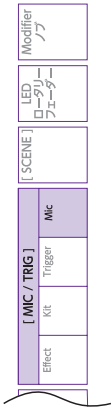
ヤマハ ダウンロード <https://download.yamaha.com/jp/>

付属品

クイックガイド(製品同梱/紙シート)をご参照ください。

設定項目(パラメーター)の探しかた (76ページ以降)

本書をコンピューターなどの画面上で閲覧している場合、読みたい項目をクリックすることで該当箇所にジャンプするリンク機能や、用語の検索機能を活用できます。また、各ページ右側にあるタブをクリックすると、各章の最初のページにジャンプできるので、ご活用ください。



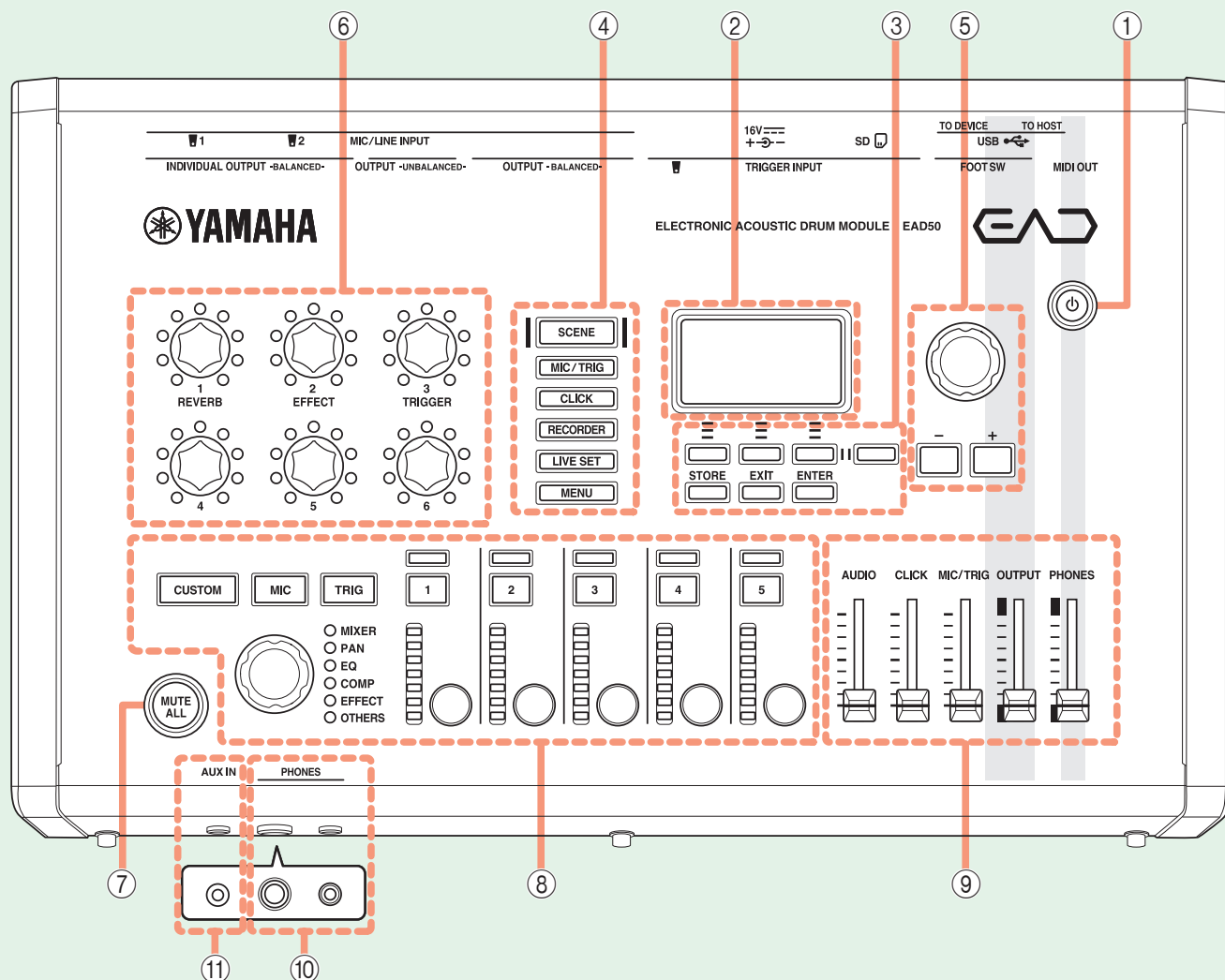
ユーザーガイド内の表記

本ドキュメントでは、EAD50とEAD20の2モデルについて表記しています。モデル別で異なる場合は、以下のアイコンと背景色で示します。

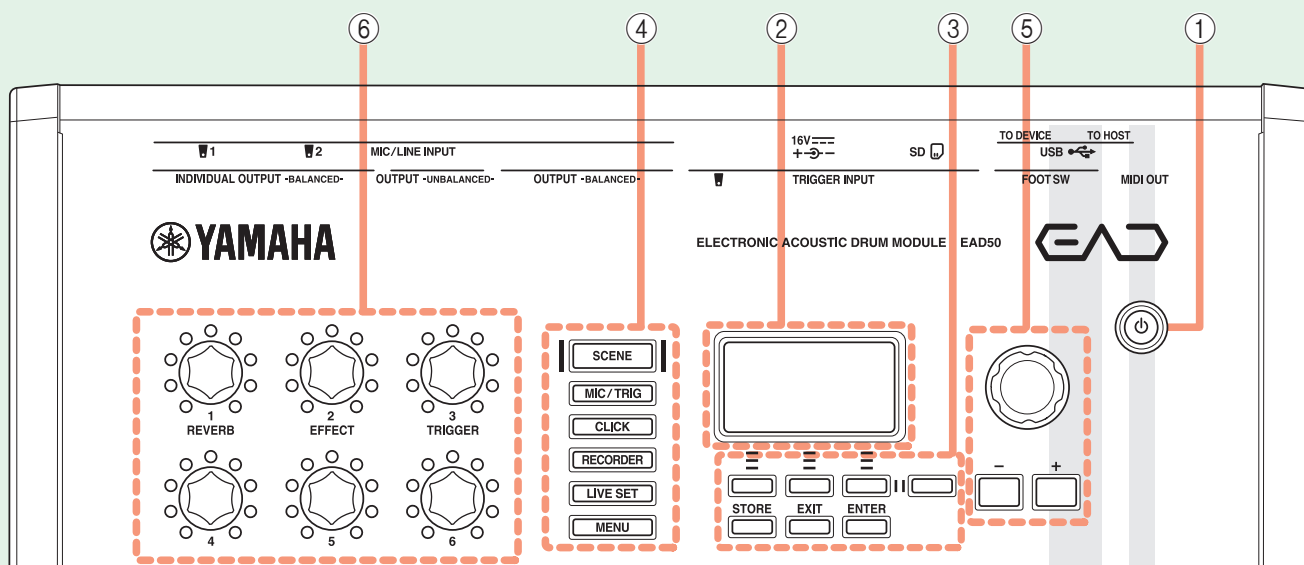
EAD50	EAD50のみに該当
EAD20	EAD20のみに該当

各部の名称と機能

EAD50 トップパネル



- ① スタンバイ/オンボタン
- ② 画面(ディスプレイ)
- ③ 画面操作ボタン群
- ④ モード選択ボタン群
- ⑤ ノブおよび[+][−]ボタン(値設定の操作子)
- ⑥ Modifierノブ
- ⑦ [MUTE ALL]ボタン
- ⑧ LEDロータリーフェーダーおよび関連操作子
- ⑨ ボリュームスライダー
- ⑩ [PHONES]端子
- ⑪ [AUX IN]端子



① スタンバイ/オンボタン

本製品をオン/オフします。

② 画面(ディスプレイ) 60ページ

ディスプレイは、本製品の現在の状態や各パラメーターの設定状況などを表示するものです。[MENU] →Utility →LCD Contrast (188ページ)において、画面表示のコントラストを調整できます。

③ 画面操作ボタン群

1列めは画面表示に連動して機能が切り替わるボタン群です。パネルにボタン名称が印字されていませんが、説明の都合上、F1, F2, F3, Alt...を呼称としています。詳細は60ページをご参照ください。

2列めについては、以下の通りです。

・ [STORE]ボタン

シーン(90ページ)やライブセット(185ページ)を保存するためのボタンです。詳細は95ページをご参照ください。

・ [EXIT]ボタン

現在の画面から抜けたり、1つ上の階層に切り替えるボタンです。シーンのトップ画面(シーン選択画面)では、発音中のトリガー音すべてを消音(オールサウンドオフ)する機能もあります。

・ [ENTER]ボタン

現在の画面から1つ下の階層に切り替えたり、機能を実行したりするボタンです。

④ モード選択ボタン群

本製品の様々な機能を網羅したボタン群で、使いたい機能を押した上で各モードに入ります。現在選択されているモードのボタンは点灯します。

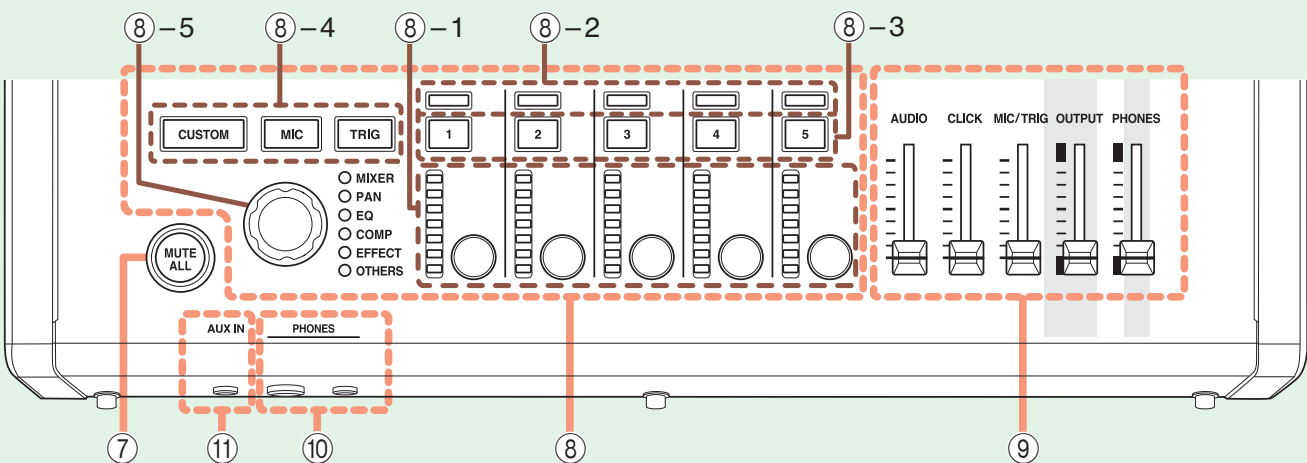
- ・ SCENE ⇒90ページ
- ・ MIC/TRIG ⇒106ページ
- ・ CLICK ⇒157ページ
- ・ RECORDER ⇒164ページ
- ・ LIVE SET ⇒185ページ
- ・ MENU ⇒187ページ

⑤ ノブおよび[+][−]ボタン(値設定の操作子)

両者は同じ機能で、主に画面上の様々な項目において、値を設定するために使います。

⑥ Modifierノブ 76ページ

これらのノブを操作することで、演奏しながら様々な音色変化や機能切替などができます。本製品における各種設定は画面の階層深くに配置されているケースが多いですが、その中からよく使うものについてはこれらのノブに割り当てておくことができます。



⑦ [MUTE ALL]ボタン

本製品で鳴っている全チャンネルを消音します。点灯しているときは消音中です。消音中は、[MIC/LINE INPUT]端子へのファンタム電源(8ページおよび109ページ)の供給も一時的に停止します。

⑧ LEDロータリーフェーダーおよび関連操作子
..... 87ページ

⑧-1 LEDロータリーフェーダー

このフェーダーを回すことで、該当チャンネル音に様々な効果をかけます。

⑧-2 チャンネルインジケーター

各チャンネルのペアリング状態を示すインジケーターです。[MIC]ボタンが点灯の場合、ピークインジケーターとしても動作します。ドラム演奏時は、ドラムセット全体を叩いて時々ピークインジケーターが点滅する状態が最適です。

⑧-3 チャンネルオン/オフボタン

各チャンネルを鳴らす(点灯)/鳴らさない(消灯)を切り替えるボタンです。

⑧-4 フェーダーモード選択ボタン

LEDロータリーフェーダーがコントロールするチャンネルを選択するボタンです。

- ・ [MIC]が点灯の場合：マイク入力音(Mic1 ~ Mic5)をコントロールします。
- ・ [TRIG]が点灯の場合：トリガー音(Kick, Snare, Trig3 ~ 10)をコントロールします。
- ・ [CUSTOM]が点灯の場合：その他のチャンネルをコントロールします。

⑧-5 フェーダー機能選択ノブ

このノブを回すことでフェーダーの機能を選択します。選択された機能については、右横LED(MIXER ~ OTHERS)の点灯により確認します。

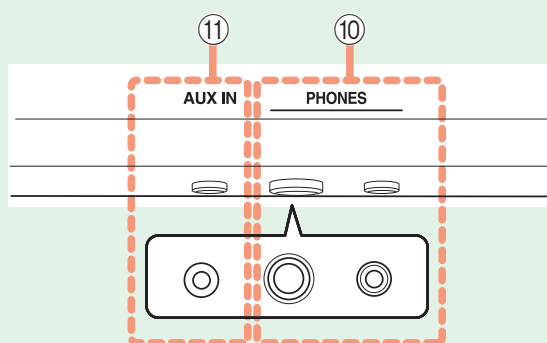
チャンネル

本製品で鳴る音を構成するもので、[MIC/LINE INPUT]端子からの各入力音(画面表示ではMic1 ~ Mic5)、[TRIGGER INPUT]端子からの各トリガー音(画面表示ではKick, Snare, Trig3 ~ 22)を指します。

⑨ ボリュームスライダー

5つのスライダー操作により、本製品で鳴っているオーディオの音量を以下の通り個別に調節します。

スライダー	音量の調整対象
[AUDIO]	・ [AUX IN]端子への入力音 ・ [USB TO HOST]端子への入力音 ・ Bluetooth経由で入力される音 ・ レコーダー機能の再生音
[CLICK]	クリックの再生音
[MIC/TRIG]	・ マイク音：[MIC/LINE INPUT]端子からの入力音 ・ トリガー音：[TRIGGER INPUT]端子からの入力信号にもとづく電子音(ボイス) ・ 外部メモリーのオーディオファイル試聴音 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst → Import Wave → [F3] ▶ [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → User Voice → Import Wave → File to Bank → [F1] ▶ [CLICK] → [F3] Setting → Click → Import Wave → [F3] ▶ [RECORDER] → (Sampling) → [F4] Load → [F1] ▶ [MENU] → File → File Wave → Rename, Delete → [F3] ▶ ・ ユーザーボイス試聴音 [RECORDER] → (Sampling) → [F7] LoadWM → [F1] ▶
[OUTPUT]	・ [OUTPUT]端子からの出力音(画面上では「Main Out」の表記に該当) ・ USB Audio Out 1/2 ・ レコーダー / ルーパー / サンプリングの録音ボリューム
[PHONES]	ヘッドホンの音量



⑩ [PHONES]端子

ヘッドホンを接続して、本製品上の演奏音や本製品に入力されたオーディオを出力します。本製品では、ステレオミニプラグ対応およびステレオ標準プラグ対応の両方の端子を装備しています。

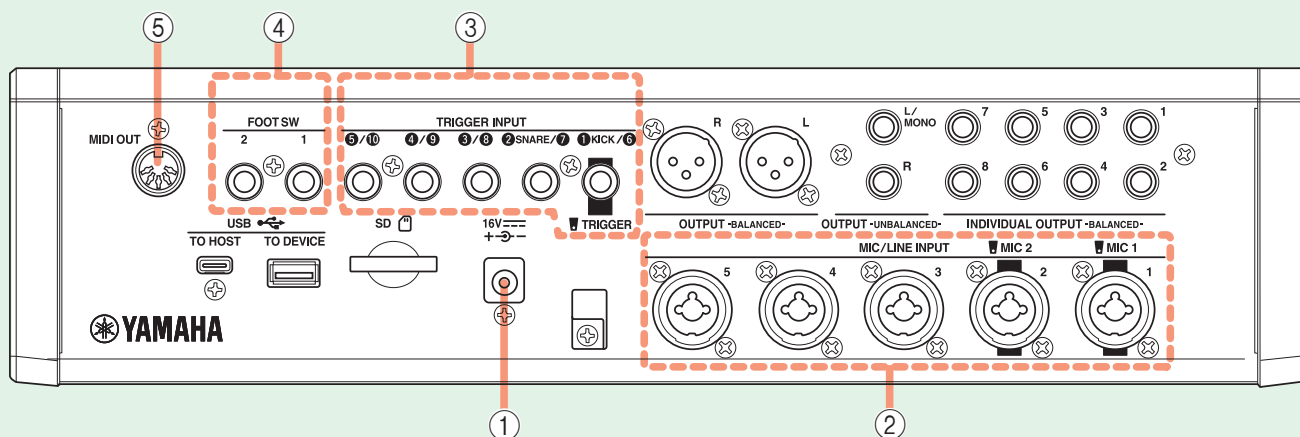
NOTE

2つの端子を同時に使うと、ヘッドホンへの出力が小さくなる場合があります。

⑪ [AUX IN]端子

ステレオミニプラグに対応した端子です。電子鍵盤楽器や携帯用音楽プレーヤーなどを接続して、本製品にオーディオを入力します。

EAD50 リアパネル



① DC IN端子

付属のACアダプターを接続します。

② [MIC/LINE INPUT]端子 41ページ

XLRタイプおよびTRS フォーンタイプの両方に対応した端子で、いずれもバランス接続となります。XLR端子にはアコースティックドラム演奏などを集音するマイク(ゲインの増幅が必要な機器)を、TRSフォーン端子には電子楽器など(出力レベルが大きな機器)をオーディオ接続します。1と2については、付属のセンサーユニットDSU50からのケーブルの接続を想定しています。

ファンタム電源

本製品では、XLRタイプのコンデンサーマイクなど必要な機器に対して、この端子から電源を供給できます。これを「ファンタム電源」といい、XLR端子にのみ供給されます。詳細は109ページをご参照ください。

③ [TRIGGER INPUT]端子 24ページ

ステレオ標準フォーンプラグに対応した端子で、電子ドラムのパッドやアコースティックドラムに取り付けたトリガーセンサーからのケーブルを接続します。[① KICK/⑥]については、付属のセンサーユニットDSU50からのケーブルの接続を想定しています。

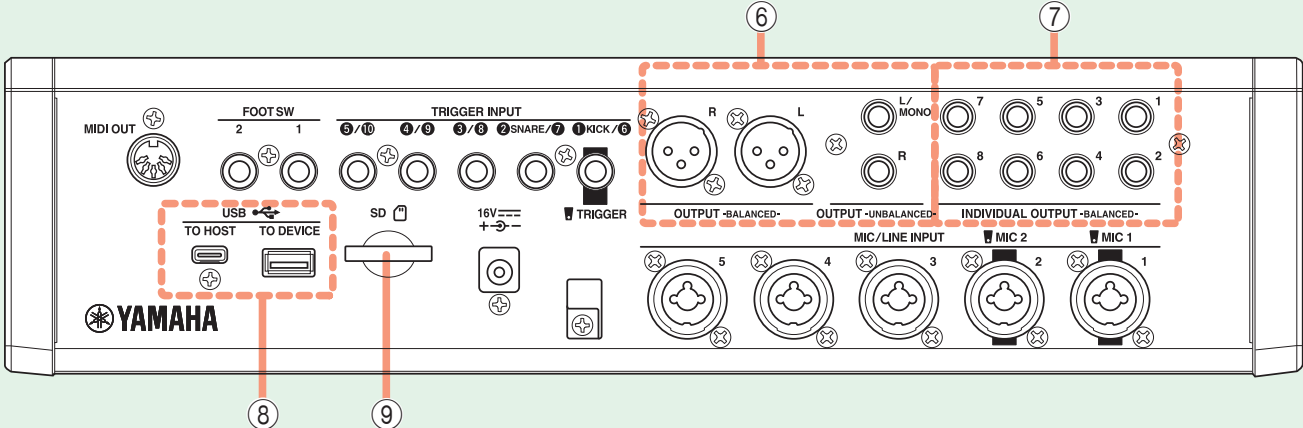
④ [FOOT SW]端子 42ページ

別売のペダルやフットスイッチ/フットコントローラーを接続します。

⑤ [MIDI OUT]端子 47ページ

MIDIケーブルを接続します。本製品におけるMIDI通信は、[USB TO HOST]端子を経由して行われますが、MIDI出力だけはMIDIケーブルで行うことができます。USB端子がないドラム音源を鳴らしたい場合にご活用ください。

MIDIは、一般社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。



⑥ [OUTPUT]端子

本製品で鳴る全ての音を出力する端子です。画面上の設定項目では「Main Out」と表記されるチャンネルに該当します。XLRタイプの端子(バランス)、およびTSフォーンタイプの端子(アンバランス)をそれぞれ装備しています。両者は同じ音信号が出力されます。接続される機器に応じて適切な端子を選択してください。

NOTE

- モノラル出力したい場合は、[L/MONO]端子だけに接続します。
- 止むを得ず、バランス出力をアンバランス機器に接続する場合は、両機器間のグラウンド電位を合わせてください。合っていないと、故障の原因になります。アンバランス(不平衡)機器に接続するケーブルの配線は、ピン3：コールドをピン1：グラウンドに接続してご使用ください。

⑦ [INDIVIDUAL OUTPUT]端子

..... 45ページ
それぞれのチャンネルごとに個別にオーディオを取り出すための出力端子です。オーディオをチャンネルごとに取り出すことにより、特定の人に必要な音だけを送ったり、個別にエフェクト処理をかけたり、などの活用ができます。

⑧ USB端子..... 14ページ

本製品は、2種類のUSB端子(Type-AとType-C)を装備しています。
Type-Cの[USB TO HOST] 端子には、コンピューターなどホスト機器を接続し、MIDIやオーディオ通信を行います。
Type-Aの[USB TO DEVICE]端子には、USBフラッシュメモリや他の電子楽器などを接続し、本製品がホスト機器となります。USBフラッシュメモリには、本製品で制作した様々なデータを保存します。電子楽器を接続した場合は、本製品および接続機器のUSBトリガーリンク機能により、その電子楽器からのMIDI入力が可能になります。

USB Type-C™ および USB-C™ は USB Implementers Forumの商標です。

⑨ SDメモリーカードスロット..... 15ページ

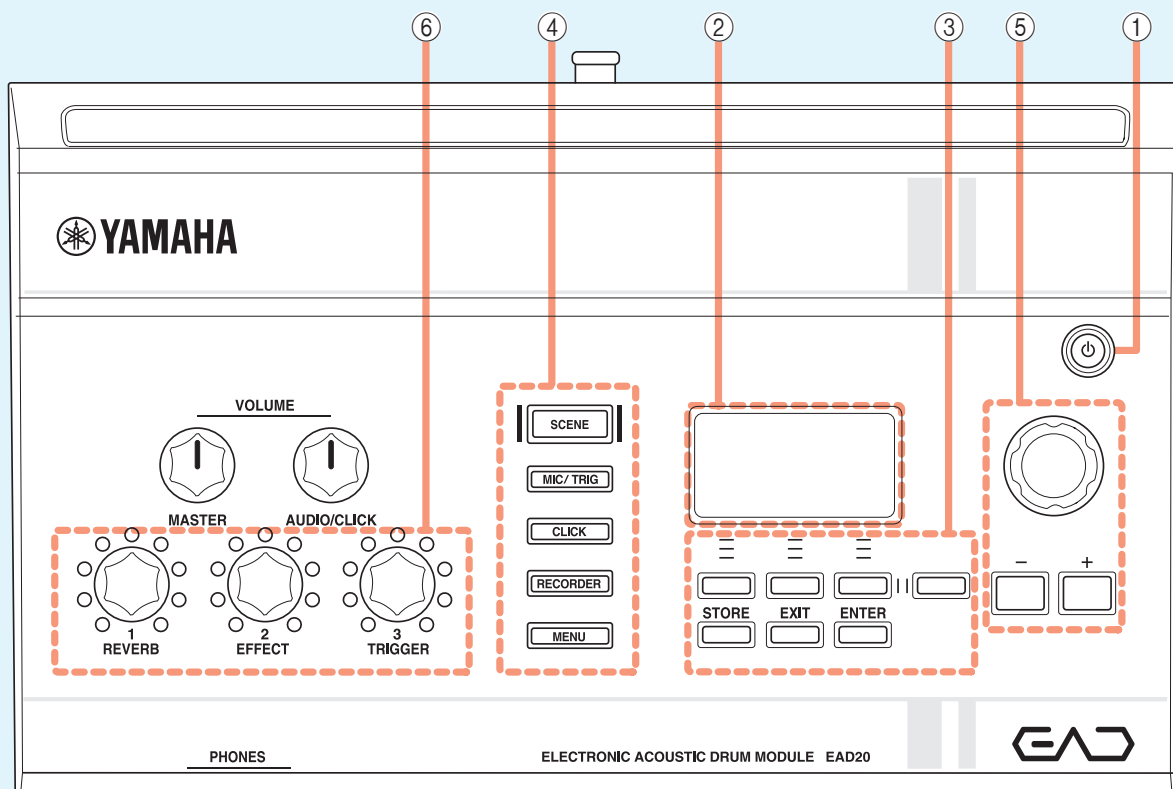
本製品で制作したデータの保存メディアとして、USBフラッシュメモリだけでなくSDカードも使えます。

各端子の極性 ② ⑥ ⑦

端子	端子の極性	バランス/ アンバランス
MIC/LINE INPUT	TRSフォーンプラグ * T (チップ) : ホット(+) R (リング) : コールド(-) S (スリーブ) : グラウンド	バランス型
	XLRコネクタ ピン1 : グラウンド ピン2 : ホット ピン3 : コールド	
INDIVIDUAL OUTPUT -BALANCED-	TRSフォーンプラグ * T (チップ) : ホット(+) R (リング) : コールド(-) S (スリーブ) : グラウンド	バランス型
OUTPUT -BALANCED-	XLRコネクタ ピン1 : グラウンド ピン2 : ホット ピン3 : コールド	
OUTPUT -UNBALANCED-	TSフォーンプラグ T (チップ) : シグナル S (スリーブ) : グラウンド	アンバランス型

* TRSフォーンプラグの代わりに、TSフォーンプラグで接続することもできます。その場合はアンバランス接続になります。

EAD20 トップパネル



① スタンバイ/オンボタン

本製品をオン/オフします。

② 画面(ディスプレイ) 60ページ

ディスプレイは、本製品の現在の状態や各パラメーターの設定状況などを表示するものです。[MENU] →Utility →LCD Contrast (188ページ)において、画面表示のコントラストを調整できます。

③ 画面操作ボタン群

1列めは画面表示に連動して機能が切り替わるボタン群です。パネルにボタン名称が印字されていませんが、説明の都合上、F1, F2, F3, Alt...を呼称としています。詳細は60ページをご参照ください。

2列めについては、以下の通りです。

- ・[STORE]ボタン

シーン(90ページ)を保存するためのボタンです。詳細は95ページをご参照ください。

- ・[EXIT]ボタン

現在の画面から抜けたり、1つ上の階層に切り替えるボタンです。シーンのトップ画面(シーン選択画面)では、発音中のトリガー音すべてを消音(オールサウンドオフ)する機能もあります。

- ・[ENTER]ボタン

現在の画面から1つ下の階層に切り替えたり、機能を実行したりするボタンです。

④ モード選択ボタン群

本製品の様々な機能を網羅したボタン群で、使いたい機能を押した上で各モードに入ります。現在選択されているモードのボタンは点灯します。

- ・ SCENE ⇒90ページ
- ・ MIC/TRIG ⇒106ページ
- ・ CLICK ⇒157ページ
- ・ RECORDER ⇒164ページ
- ・ MENU ⇒187ページ

⑤ ノブおよび[+][−]ボタン(値設定の操作子)

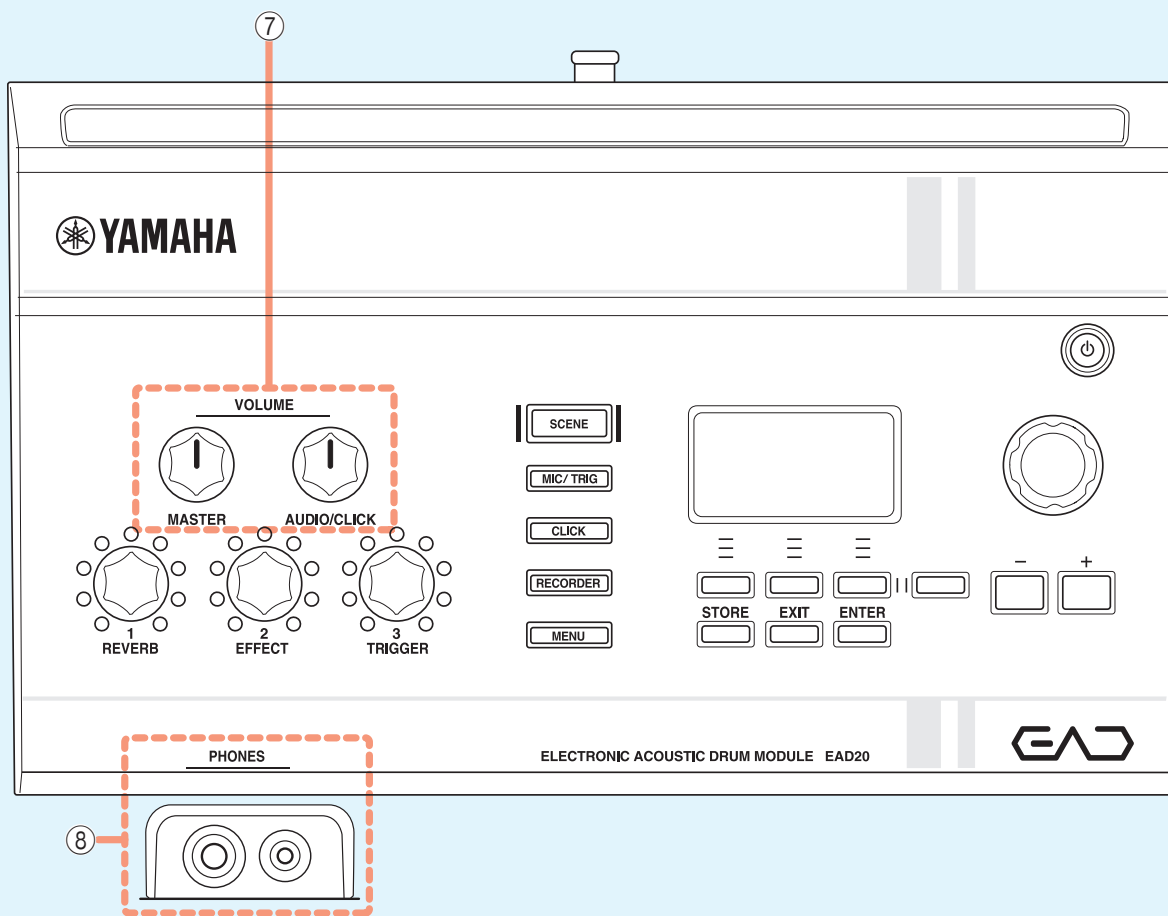
両者は同じ機能で、主に画面上の様々な項目において、値を設定するために使います。

⑥ Modifierノブ 76ページ

これらのノブを操作することで、演奏しながら様々な音色変化や機能切替などができます。本製品における各種設定は画面の階層深くに配置されているケースが多いですが、その中からよく使うものについてはこれらのノブに割り当ておくことができます。

NOTE

Modifierノブは3つですが、[+][−]ボタン/ノブの操作により、機能割当のセット「1～3」だけでなく「4～6」にも切替が可能です。詳細は77ページをご参照ください。



⑦ ボリュームノブ

2つのノブ操作により、本製品で鳴っているオーディオの音量を以下の通り個別に調節します。

[AUDIO/CLICK]

- [AUX IN]端子への入力音*1
- [USB TO HOST]端子への入力音*1
- レコーダー機能の再生音*1
- クリックの再生音*2

NOTE

以下画面にて、[AUDIO/CLICK]ノブのコントロール対象にする/しないを設定できます。

*1: [MENU] →Utility (Page 4/4) ⇒Audio Volume

*2: [MENU] →Utility (Page 4/4) ⇒Click Volume

詳細は189ページをご参照ください。

[MASTER]

- [OUTPUT]端子からの出力音(画面上では「Main Out」の表記に該当)*3
- [USB TO HOST]端子からの出力音(USB Audio Out 1/2)
- レコーダー /ルーパー /サンプリングの録音ボリューム
- ヘッドホンの音量*4

NOTE

以下画面にて、[MASTER]ノブのコントロール対象にする/しないを設定できます。

*3: [MENU] →Utility (Page 4/4) ⇒Main Volume

*4: [MENU] →Utility (Page 4/4) ⇒Phones Volume

詳細は189ページをご参照ください。

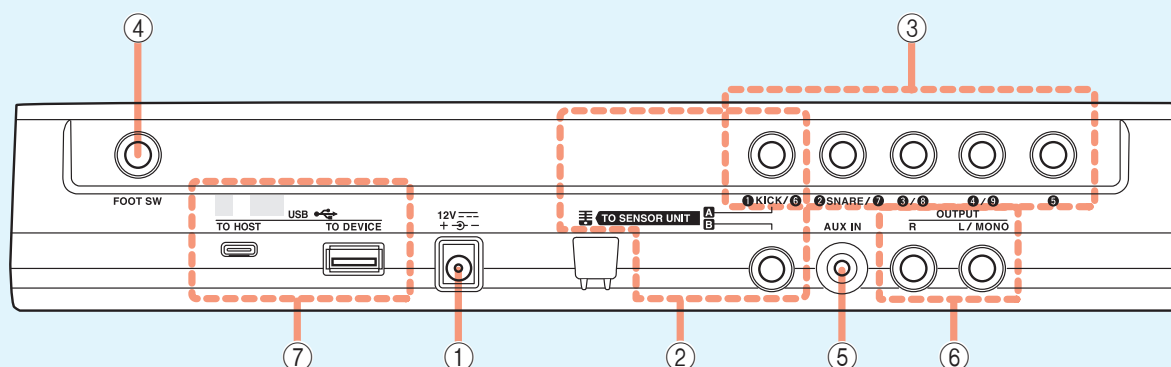
⑧ [PHONES]端子

ヘッドホンやネット配信機器などに接続して、本製品上の演奏音や本製品に入力されたオーディオを出力します。本製品では、ステレオミニプラグ対応およびステレオ標準プラグ対応の両方の端子を装備しています。

NOTE

2つの端子を同時に使うと、ヘッドホンへの出力が小さくなる場合があります。

EAD20 リアパネル



① DC IN端子

付属のACアダプターを接続します。

② [TO SENSOR UNIT]端子

付属のセンサーユニットに接続します。本製品のA端子とセンサーユニットのA端子を接続することで、トリガー信号を本製品に入力します。本製品のB端子とセンサーユニットのB端子を接続することで、マイク音を本製品に入力します。

ご注意

本製品のB端子は、付属のセンサーユニット専用です。機器損傷のおそれがあるので、市販のマイクは接続しないでください。

③ トリガー入力端子..... 22、25ページ

ステレオ標準フォーンプラグに対応した端子で、電子ドラムのパッドやアコースティックドラムに取り付けたトリガーセンサーからのケーブルを接続します。[① KICK/⑤]については、付属のセンサーユニットからのケーブルの接続を想定しています。

④ [FOOT SW]端子..... 42ページ

別売のペダルやフットスイッチ/フットコントローラーを接続します。

⑤ [AUX IN]端子

ステレオミニプラグに対応した端子です。電子鍵盤楽器や携帯用音楽プレーヤーなどを接続して、本製品にオーディオを入力します。

⑥ [OUTPUT]端子

TSフォーンプラグに対応した端子(アンバランス)で、本製品で鳴る全ての音を出力します。画面上の設定項目では「Main Out」と表記されます。

NOTE

- ・ モノラル出力したい場合は、[L/MONO]端子だけに接続します。

⑦ USB端子..... 14ページ

本製品は、2種類のUSB端子(Type-AとType-C)を装備しています。

Type-Cの[USB TO HOST] 端子には、コンピューターなどホスト機器を接続し、MIDIやオーディオ通信を行います。Type-Aの[USB TO DEVICE]端子には、USBフラッシュメモリーや他の電子楽器などを接続し、本製品がホスト機器となります。USBフラッシュメモリーには、本製品で制作した様々なデータを保存します。電子楽器を接続した場合は、本製品および接続機器のUSBトリガーリンク機能により、その電子楽器からのMIDI入力が可能になります。

USB Type-C™ および USB-C™ は USB Implementers Forumの商標です。

センサーユニット

ご注意

センサーユニットはドラムスティックで叩かないでください。マイクセンサーが破損したり、性能が落ちる可能性があります。

EAD50

DSU50取扱説明書をご参照ください。

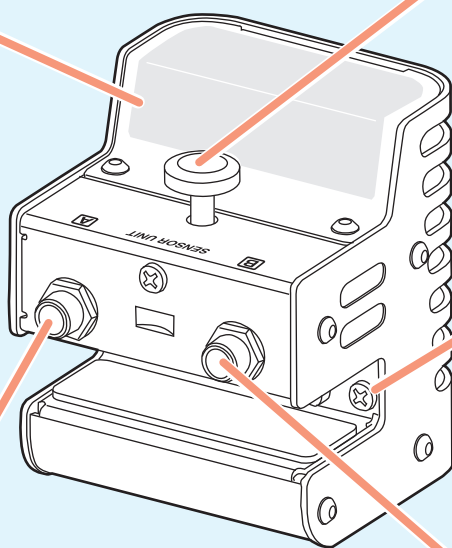
EAD20

マイクセンサー

アコースティックドラムの演奏をステレオで収録します。

固定ネジ

センサーユニットをバスドラムのフープに固定します。



トリガーセンサー

バスドラムを叩くことで起こる振動を検出し、トリガー信号に変換します。

A端子

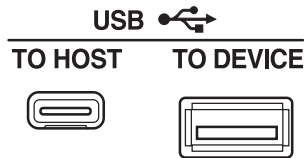
付属の接続ケーブルで、リアパネルの[TO SENSOR UNIT A]端子と接続します。トリガー信号を製品本体に出力します。

B端子

付属の接続ケーブルで、リアパネルの[TO SENSOR UNIT B]端子と接続します。マイク音を製品本体に出力します。

USB端子ご使用上の注意

本製品にはType-AおよびType-Cの2種類のUSB端子が搭載されています。



■ USB TO HOST端子ご使用上の注意

コンピューターやスマートデバイスなどのホスト機器に接続するためのUSB端子(Type-C)です。ホスト機器のアプリケーションとの間でMIDIまたはオーディオ通信することで、楽曲制作などに活用します。詳細は47ページ、49ページをご参照ください。

- USBケーブルは接続機器の端子形状に応じて準備してください。ただし、接続の仕方によっては接続先がホスト機器として機能しない場合もありますのでご注意ください。
- スマートデバイスやコンピューターに接続した場合、異常や停止(ハングアップ)によるデータ損失を防ぐため、以下の点をおすすめします。
 - 本製品のオン/オフやUSBケーブルの抜き差しをするときは、本製品での演奏を止め、すべてのアプリケーションを終了させてからにする。
 - 本製品の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空ける。
- スマートデバイスやコンピューター、本製品が停止したときは、アプリケーションやスマートデバイス、コンピューターを再起動するか、本製品の電源を入れ直してください。

■ USB TO DEVICE端子ご使用上の注意

Type-AのUSB端子で、以下の機器が接続できます。

- USB-MIDI機能搭載のMIDI機器
- USBフラッシュメモリー (USBハブ、マウス、コンピューターのキーボードなどは接続しても使えません。)

USBフラッシュメモリーの接続

- [USB TO DEVICE]端子の形状に合うプラグを上下の向きに注意して差し込んでください。
- USBフラッシュメモリーの抜き差しは、再生や録音中、ファイル操作中(セーブ/ロード/フォーマットなど)、およびUSBフラッシュメモリーへのアクセス中には行わないでください。本製品の機能が停止したり、USBフラッシュメモリーやデータが壊れたりするおそれがあります。
- USBフラッシュメモリーの抜き差しは、数秒間隔を空けて行ってください。
- USBフラッシュメモリーの接続は、ハブや延長ケーブルを使わず直接行ってください。

- 動作確認済みUSB機器については、下記ウェブサイトの「資料/データ」から確認できます。ご購入の前に確認ください。

サポート・お問い合わせ：

<https://jp.yamaha.com/support/>

- USBフラッシュメモリーへの保存やUSBフラッシュメモリーからの読み込みにかかる時間は、データの種類や本機の状態により異なりますのでご了承ください。

USBフラッシュメモリーのフォーマット

USBフラッシュメモリーは本製品でフォーマットすることをおすすめします。他の機器でフォーマットしたUSBフラッシュメモリーは、本機で正しく動作しない場合があります。フォーマットについては207ページをご参照ください。

ご注意

フォーマットを実行すると、そのUSBフラッシュメモリーの中身は消去されます。必要なデータが入っていないことを確認してからフォーマットしてください。

USBフラッシュメモリーの誤消去防止

USBフラッシュメモリーには、誤ってデータを消してしまわないようライトプロテクト機能のついたものがあります。大切なデータが入っている場合は、ライトプロテクトで書き込みができないようにしてください。逆にデータを保存する場合などは、ご使用前にお使いのUSBフラッシュメモリーのライトプロテクトが解除されていることをご確認ください。

USBフラッシュメモリー接続時に電源を切るには

電源を切る場合は、再生/録音やファイル操作(セーブ/ロード/フォーマットなど)によるUSBフラッシュメモリーへのアクセス中でないことを確認してください。USBフラッシュメモリーやデータが壊れたりするおそれがあります。

MIDI機器の接続

本製品のUSB端子には、MIDI機器を接続することができます。詳細は、それぞれ以下のページをご参照ください。

- [USB TO HOST]端子とMIDI機器の接続 ⇒47ページ
- [USB TO DEVICE]端子とMIDI機器の接続 ⇒44ページ

SDカードご使用上の注意 (EAD50 のみ)

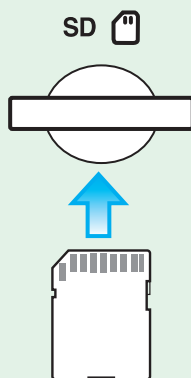
本製品には、SDカード/SDHCカードを挿入するためのスロットがあり、本製品で制作したデータを保存することができます。

対応カード

本製品では、SDカードおよびSDHCカードに対応しています。
必要な容量に応じてお使いください。

SDカードの挿入

- SDカードは、金属端子面を上側にし、イラストの向きに合わせて差し込んでください。
- SDカードの抜き差しは、再生や録音中、ファイル操作中(セーブ/ロード/フォーマットなど)、およびSDカードへのアクセス中には行わないでください。本製品の機能が停止したり、SDカードやデータが壊れたりするおそれがあります。
- SDカードの抜き差しは、数秒間隔を空けて行ってください。



SDカードのフォーマット

SDカードは本製品でフォーマットすることをおすすめします。
他の機器でフォーマットしたSDカードは、本機で正しく動作しない場合があります。フォーマットについては[207ページ](#)をご参照ください。

ご注意

フォーマットを実行すると、そのSDカードの中身は消去されます。
必要なデータが入っていないことを確認してからフォーマットしてください。

誤消去防止

SDメモリーカードには、誤ってデータを消してしまわないようにするため、ロックスイッチがついている場合があります。大切なデータが入っている場合は、ロックを設定して書き込みができないようにしてください。逆にデータを保存する場合などは、ご使用前にロックが解除されていることをご確認ください。

SDカード挿入時に電源を切るには

電源を切る場合は、再生/録音やファイル操作(セーブ/ロード/フォーマットなど)によるSDカードへのアクセス中でないことを確認してください。SDカードやデータが壊れたりするおそれがあります。

用語集

ここでは、アコースティックドラム/電子ドラム特有の用語や、本マニュアルを読み進めていく上でポイントとなる用語を簡単に説明します。

用語	説明	参照先
インスト(Inst)	電子ドラムのパッドを叩くことで鳴る楽器音のことで、1つのパッドに1つのインストが割り当てられています。過去のDTXシリーズにおいては「ボイスセット」と呼んでいたこともあります。	23ページ
エッジ	ドラムやシンバルの縁(ふち)の部分のことです。	23ページ
オーディション(試聴)	Trigger Input Select画面(63ページ)で[F3]ボタンを押したときに鳴る試聴音(オーディション)のベロシティを設定します。	63ページ
オープンエッジ(OpEg)	フットペダルを全く踏んでいない状態でハイハットシンバルのエッジ部を叩くことです。	24ページ
オープンボウ(OpBw)	フットペダルを全く踏んでいない状態でハイハットシンバルのボウ部を叩くことです。	24ページ
オープンリムショット	スネアドラムなど太鼓の打面(ヘッド)とリムを、スティックで同時に叩く奏法です。	120ページ
カップ	シンバルの中心の小さく盛り上がった部分のことです。	23ページ
キット	電子ドラムの各パッドに様々な打楽器の音色(インスト)が配置されたものをひとまとめにして「キット」と呼びます。通常の電子ドラムでは演奏シーンに応じてお好みの「キット」を選びます。本製品において「キット」は「シーン」の中に組み込まれているので、シーンを選択することによりキットを選択することになります。	23ページ
クローズエッジ(CIEg)	フットペダルを踏み込んだ状態でハイハットシンバルのエッジ部を叩くことです。	24ページ
クローズド リムショット	アコースティックドラムでは、打面(ヘッド)の中心に手を置き、ヘッドをミュートしながら手首のコントロールでリムを叩く奏法です。電子ドラムパッドでは、クローズドリム部だけを叩き、ヘッドには触らないようにします。	120ページ
クローズボウ(CIBw)	フットペダルを踏み込んだ状態でハイハットシンバルのボウ部を叩くことです。	24ページ
クロス スティック(Xstick)	「クローズドリムショット」と同義です。	80, 120, 142ページ
クロストーク(Crosstalk)	電子ドラムのパッド(ドラムトリガーを取り付けたアコースティックドラムを含む)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。EADやDTXシリーズでは、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。	122ページ
シーン	ドラム演奏における様々な場面に応じた設定群を、ワンタッチで呼び出せるようひとまとめにしたものを「シーン」と呼びます。	90ページ
ゾーン	電子ドラムパッドにおいて、異なるトリガー信号が発生するエリアのことです。1ゾーンパッド、2ゾーンパッド、3ゾーンパッドがあります。	26ページ
チャンネル	本製品で鳴る様々な音を構成する単位です。本製品では、マイク音(Mic1 ~ 5)、トリガー音(Kick, Snare, Trig3 ~ 22)、オーディオ、のチャンネルで構成されています。	46ページ
トーク	本製品では、接続したマイクをドラム演奏の収音用から、演奏者の声など集音する設定に切り替えることができます。その場合の設定項目を「トーク」と呼んでいます。	112ページ
ドラムキット	「キット」と同義です。	23ページ
トリガー音	トリガー信号を元に鳴らされている電子音(ボイス)のことを便宜的に「トリガー音」と呼びます。	23ページ
トリガー信号	電子ドラムのパッドを叩くことにより発生する信号です。叩いた強さや場所を、電子楽器の音源モジュール(トリガーモジュール)に伝えます。音源モジュールでは、受け取ったトリガー信号を元に、電子音(ボイス)を鳴らします。トリガーセンサーをアコースティックドラムに装着することで、アコースティックドラムの演奏で発生したトリガー信号を元に、電子音を鳴らすこともできます。	63ページ

用語	説明	参照先
トリガーセンサー	トリガー信号を取得するためのセンサーのことで、電子ドラムパッドや本製品においてはピエゾ(圧電素子)がその役割を担っています。	—
トリガー入力	トリガー信号が音源モジュールに入力される際の枠の単位で、複数のトリガー入力ソースにより構成されます。1つのトリガー入力に、1つのインストが割り当てられます。	21ページ
トリガー入力ソース	トリガー信号が音源モジュールに入力される際の枠の最小単位で、4つのレイヤーで構成されています。各レイヤーにはボイスを1つずつ割当できるので、1つのトリガー入力ソースに最大4つまでボイスを割当できます。	24ページ
ハイハットシンバル	シンバル2枚を重ねて専用のスタンドにセットし、ペダルで開閉操作をする打楽器です。	—
パート	電子ドラム部の音源部を構成する枠のことで、電子ドラムパッド1個(インスト)に該当します。1インスト=1トリガー入力=1パートとなります。	131ページ
パッド	電子ドラムにおいて叩く対象となる部品です。これを叩くことにより発生したトリガー信号を元に、電子ドラムの音源にある電子音(ボイス)を鳴らします。	23ページ
パッドタイプ	電子ドラムのパッドを叩いたときに常に最適な音が鳴るように、トリガー入力信号などに関する設定をあらかじめ調整したものです。音源モジュールにはキック・スネア・タム・シンバルなど様々な種類のパッドを接続するため、各パッドの持つ特性に合ったパッドタイプを選択しておきます。	119ページ
パッドロック	本製品では、トリガー入力に関する設定を行う際に、パッドを叩くことで設定対象となるトリガー入力を選択できます。パッドロックは、パッドを叩いても対象となるトリガー入力が変わらないようにする機能です。	63ページ
ピエゾ(電圧素子)	電子ドラムのパッド内部に装備されているセンサー部品です。これを通じて、叩いた強さや場所に応じて検知された波形を基に、音量/音質/音色を決定します。装着されているピエゾの数により、シングルピエゾパッドやマルチピエゾパッドがあります。	27ページ
フィルムスイッチ	電子ドラムのパッドによっては装備されていることがある部品です。例えば、複数ゾーンを持つシングルピエゾパッドの内部に装着されている場合、パッドを叩いたことにより検知される電圧に応じて、ゾーンを識別する役割を果たします。	26ページ
フットクローズ	ハイハットペダルを踏むことでハイハットシンバルが閉じることをいいます。	124ページ
フットスプラッシュ	ハイハットのペダルを踏んですぐ離すことで、オーケストラのシンバルのようにハイハットを揺らして音を鳴らす奏法です。	124ページ
ヘッド	アコースティックドラムでは、ドラムの打面及び裏面に張られた皮や膜のことをヘッドと呼び、スティックで叩くことで音を発生させます。電子ドラムパッドにおいても、同様な打面部をヘッドと呼びます。	—
ボイス	電子ドラムのパッドに割り当てられたインストを構成する個々の電子音(トリガー音)を指します。	23ページ
ボウ	シンバルのカップとエッジの間にある広い部分です。	23ページ
ライブセット	本製品において「ライブセット」とは、「シーン」を順番に並べておき、演奏時に順に切り替えていけるようにした機能のことです。	185ページ
リアルアンビエンス	電子ドラムの一部のインスト(ボイス)では、オンマイクで録音した波形(楽器音そのもの)とオフマイクで録音した波形(残響音)の2種類で構成されています。本製品ではパラメーターで両者のバランスを調整することでボイスを形成できるよう、「リアルアンビエンス」というパラメーターがあります。	29ページ
リム	スネアドラムなど太鼓の打面(ヘッド)を固定している枠(部品)のことです。	23ページ
レイヤー	ボイスを割り当てる枠のことです。EADにおいては、電子ドラムの各トリガー入力ソースに、ボイスを割り当てるために4つのレイヤーが準備されています。	134ページ

EADとは?

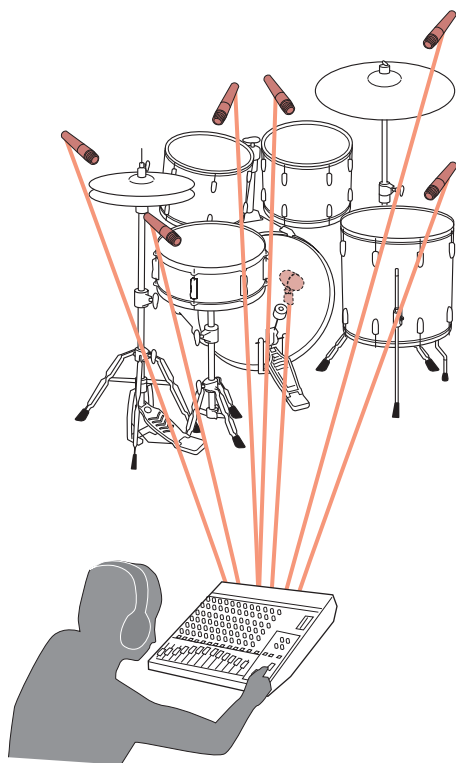
本製品は、アコースティックドラムに装着したセンサーから取り込まれた2種類の信号、マイク端子からの入力音とトリガー端子からの入力信号を元に、サウンドを作り上げていく製品です。

- ・マイク端子からの入力音とは、アコースティックドラムを叩いた音そのものでオーディオ信号のことです。
- ・トリガー端子からの入力信号とは、トリガーセンサー装着のアコースティックドラムや電子ドラムパッドを叩いたときに発生するトリガー信号のことで、この信号を元に本製品に搭載されている電子音(ボイス)を鳴らします。

これらアコースティック音と電子音の両方に、エフェクト設定や音量調節などミキシングを行うことで、自分のドラム演奏を好みのサウンドに仕上げていくことができます。

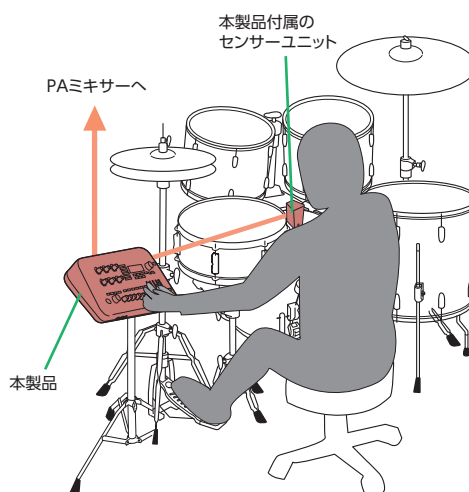
従来：EADが無い場合

ドラムセット各楽器にマイクを設置し、各マイクから收音したサウンドを、ミキシングエンジニアがライブ会場のミキサーでバランス調整する。



EADがあると...

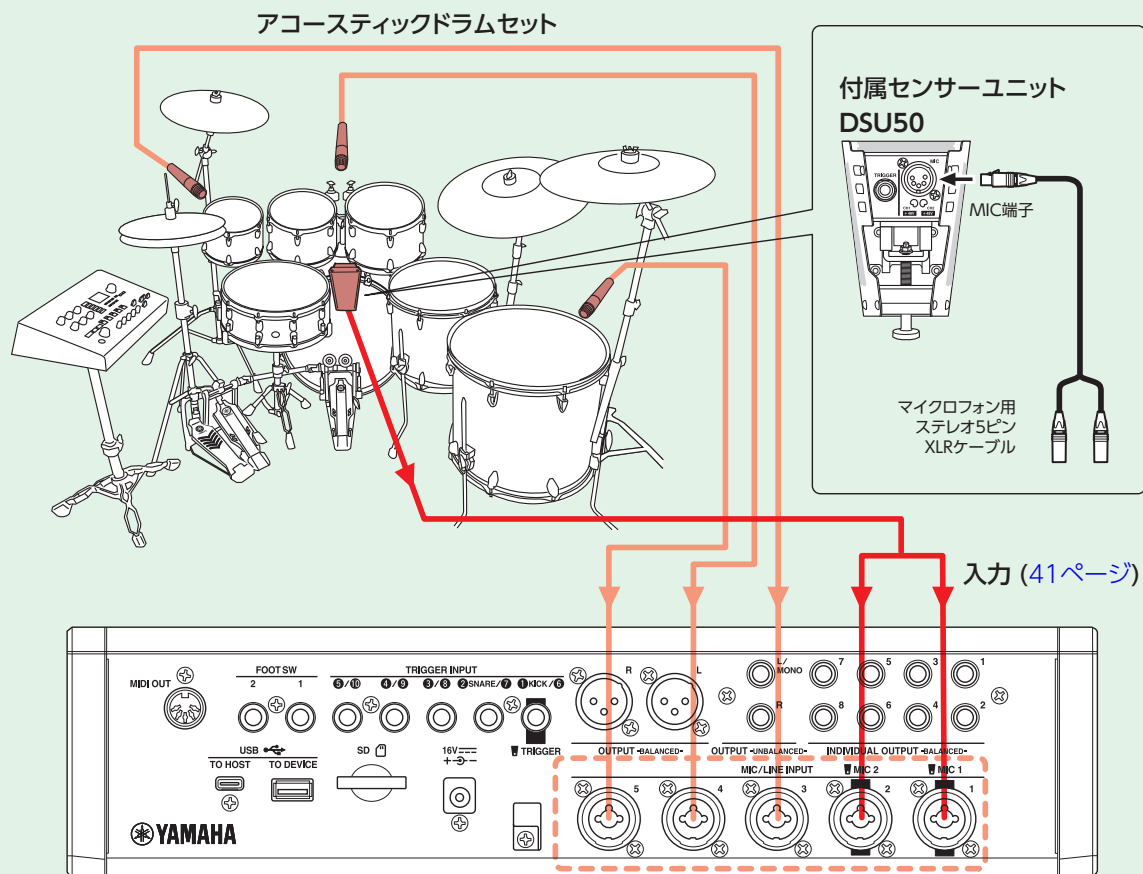
マイクを各楽器に設置しなくても、センサーユニット1台だけで演奏音を收音できる。また、エンジニアだけでなく演奏者自身がバランス調整することも可能。



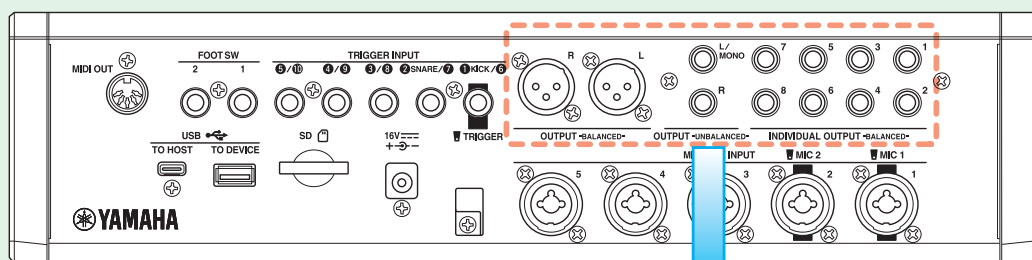
アコースティックドラム部(マイク入力)

アコースティックドラムの演奏打音をマイクで拾い、音量バランスやエフェクト設定などミキシングをすることでサウンドを仕上げます。

EAD50



[MIC/TRIG] → [F3] Setting
→ Mic

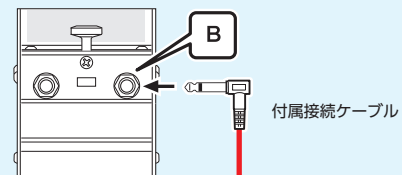


出力
(45ページ)

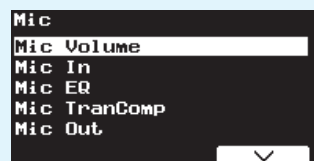
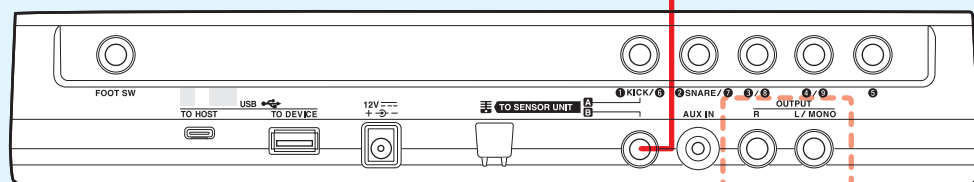
EAD20

アコースティックドラムセット

付属センサーユニット



入力



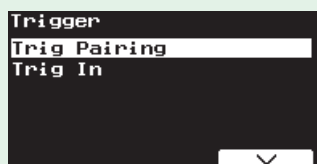
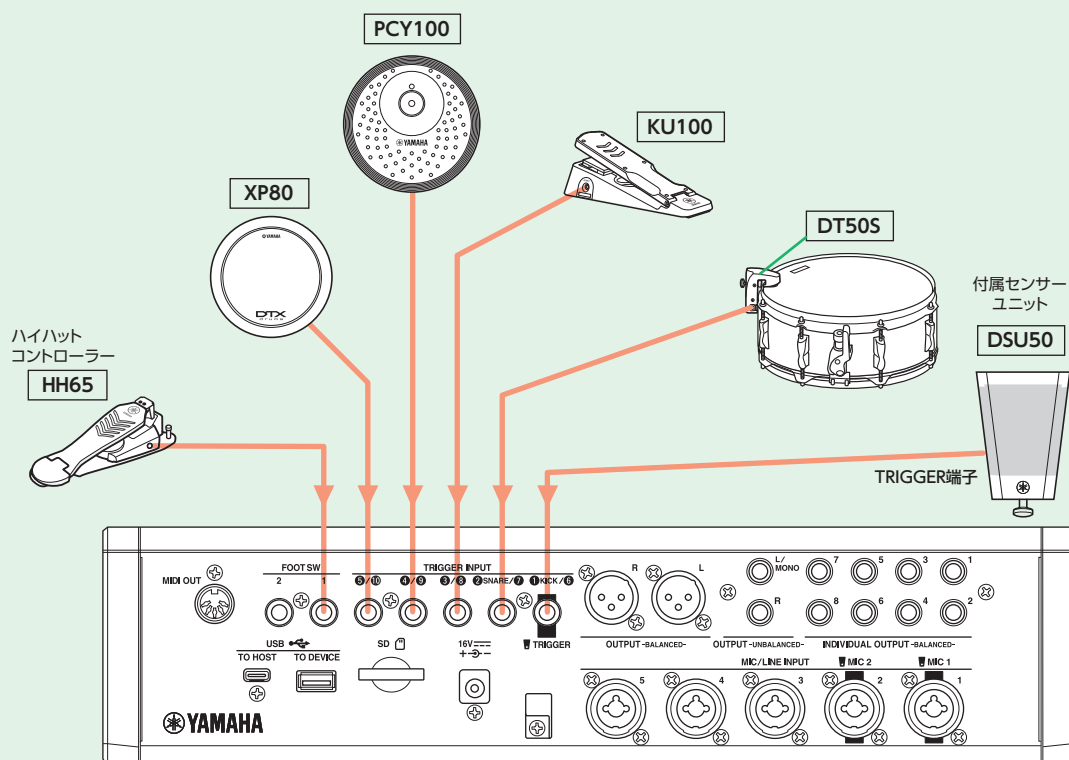
[MIC/TRIG]
→[F3] Setting
→Mic

出力
(46ページ)

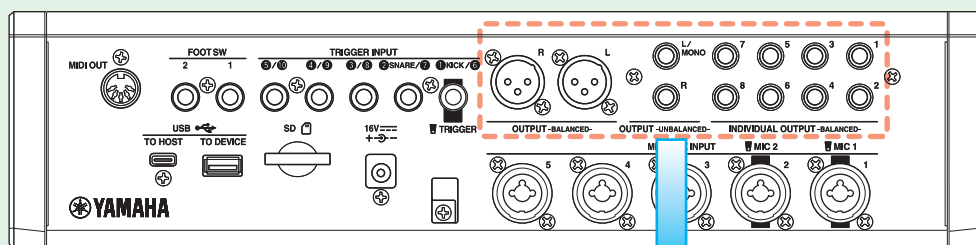
電子ドラム部(トリガー入力)

センサーユニット装着のアコースティックドラムや電子ドラムパッドを叩いたときに発生するトリガー信号を元に、電子音(ボイス)に変換した上で、音量バランスやエフェクト設定などミキシングをすることでサウンドを仕上げます。

EAD50

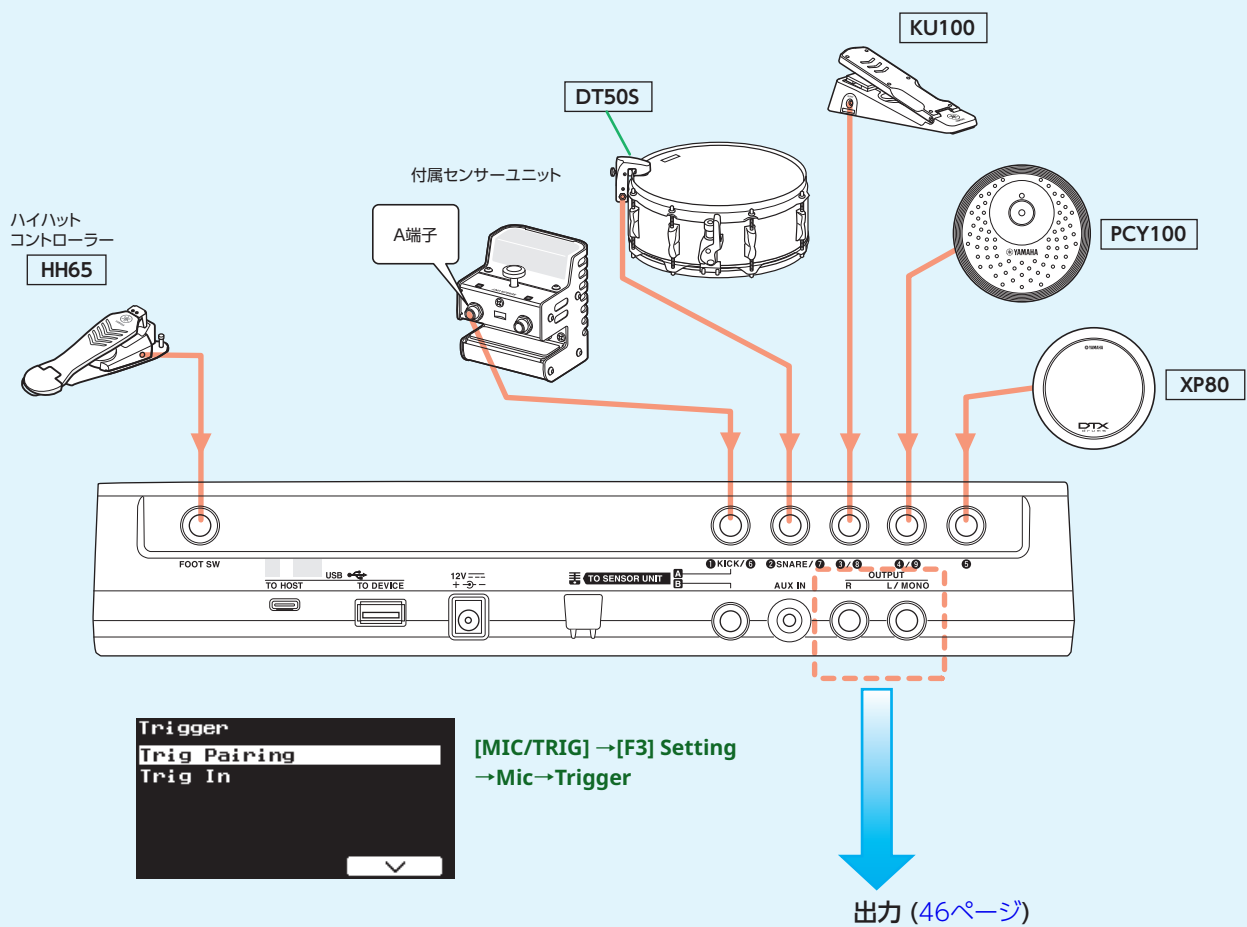


[MIC/TRIG] → [F3] Setting
→ Trigger



出力 (45ページ)

EAD20



トリガー入力方式

トリガー音(キット/インスト/ボイス)の生成

ドラムパッドなどを叩くことによって本製品に入力されたトリガー信号を元に、以下のとおりトリガー音(キット/インスト/ボイス)が生成されます。

キット

電子ドラムの各パッドに様々な打楽器の音色(インスト)が配置されたものをひとまとめにして「キット」と呼びます。本製品では、「キット」は「シーン」の中に組み込まれているので、通常は、「シーン」を選択することで「キット」を選びます。

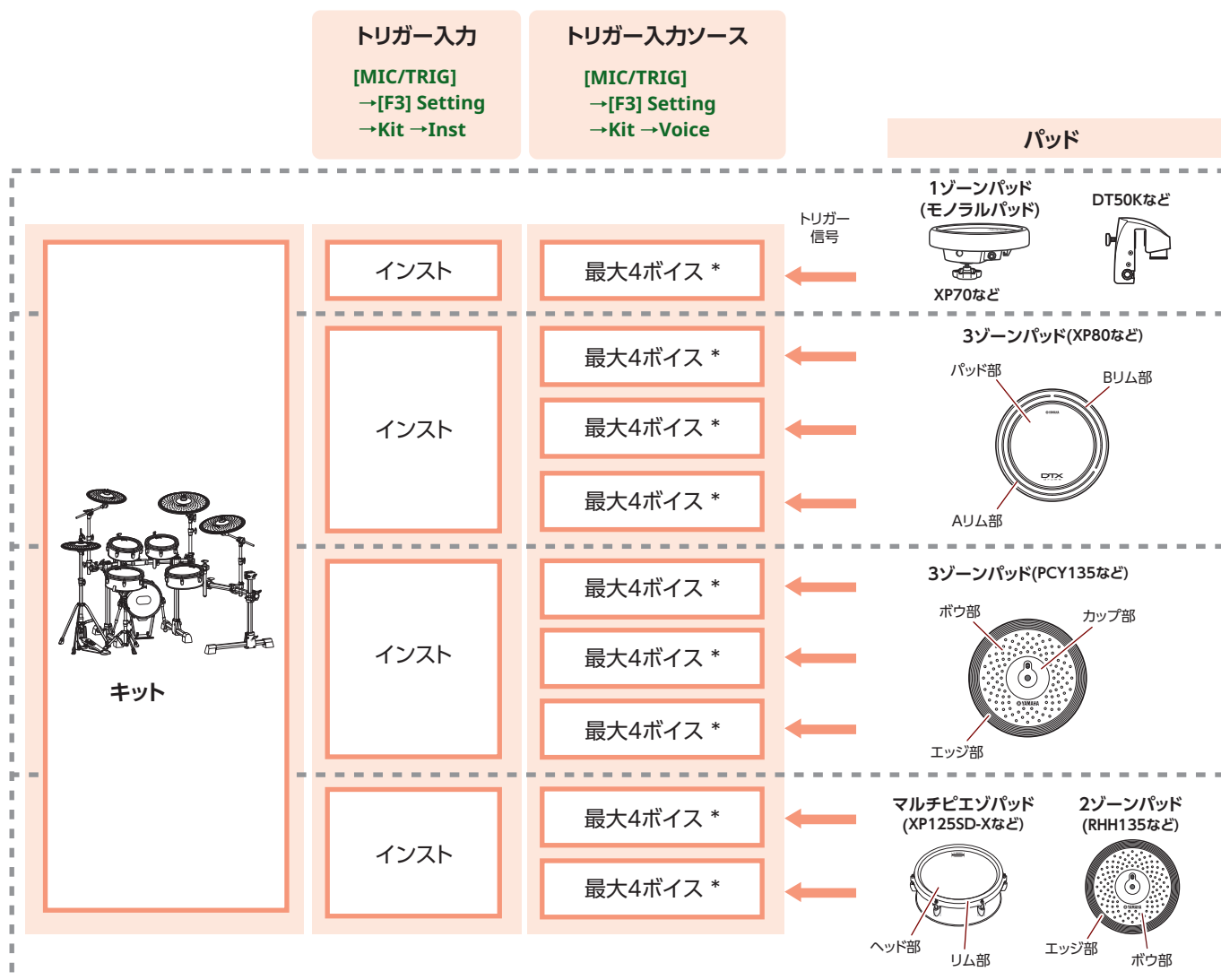
インスト

電子ドラムのパッドを叩くことで鳴る楽器音のことで、1つのパッドに1つのインストが割り当てられています。あらかじめ搭載されたキットから音を変えたい場合は、トリガー入力端子ごと(パッドごと)に「インスト」を変更します。任意のインストは、電子ドラム部の任意の音源パートでボイスを鳴らすことになります。

ボイス

電子ドラムのパッドに割り当てられたインストを構成する個々の電子音を指します。インストを選択した後にさらに細かく音を変えたい場合は、トリガー入力ソースごと(パッドのゾーンごと)に「ボイス」を変更します。本製品以外のサウンドを取り込みたい場合は、サンプリングしたりオーディオファイルをUSBメモリーから読み込んだりすることで「ユーザーボイス」を作り、パッドに割り当てます。

- ・ 1パッド(複数ゾーン)=1ケーブル=1トリガー入力=1インスト=レイヤーされたボイス群(最大4つまで)×ゾーン数=電子ドラム部の音源1パート
- ・ 1ゾーン=1トリガー入力ソース=レイヤーされたボイス群1セット分



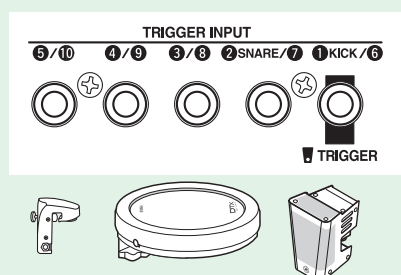
トリガー信号の入力方式

本製品の電子音源部では、以下のとおりトリガー入力を扱えます。

EAD50 Integrated Trigger Input

端子番号	①	②	③		⑤	⑥		⑩	FOOT SW 1	FOOT SW 2			
トリガー入力	Kick	Snare	Trig3		Trig5	Trig6		Trig10	Foot1	Foot2	Trig11		Trig22
トリガー入力 ソース	KickSrc1	SnareSrc1	Trig3Src1		Trig5Src1	Trig6Src1		Trig10Src1	Foot1Src	Foot2Src	Trig11Src1		Trig22Src1
	KickSrc2	SnareSrc2	Trig3Src2		Trig5Src2						Trig11Src2		Trig22Src2
	KickSrc3	SnareSrc3	Trig3Src3		Trig5Src3						Trig11Src3		Trig22Src3

Trig11 ~ Trig22はMIDI
入力でのみ対応可能

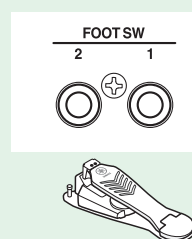


■ トリガー入力端子から入力されるトリガー信号

本製品に接続した電子ドラムパッドなどからトリガー信号を取得します。トリガー入力の全端子はステレオ入力のため、1つのケーブル(1つの端子)で最大2種類のトリガー入力を扱えます。各端子の名称が④/⑨のように2つの数字併記になっているのはそのためです。

以下画面にて、接続するパッドの種類やパッドからどのようにトリガー信号を取り込むかの方式(入力モード)の設定などを行います。

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig Pairing
[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad



■ フットスイッチ端子から入力されるトリガー信号

本製品に接続したフットスイッチまたはフットコントローラから入力される信号を元に、トリガー信号を発生します。以下画面にて、これらのコントロール対象となるパッド(トリガー信号)を選択するなど、必要な設定を行います。

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger
→ Trig In → Foot Sw1, Foot Sw2 → HH Trig In

HH Trig In = Off の場合

Foot1、Foot2のボイスを鳴らします。

トリガー入力	Foot1	Foot2
	Foot1Src	Foot2Src
トリガー入力ソース		

HH Trig In = Off 以外の場合

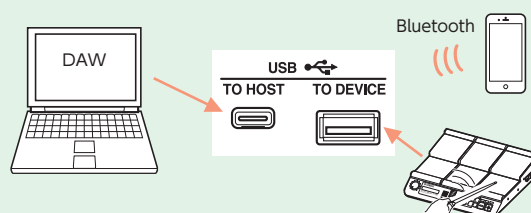
HH1、HH2のボイスをハイハットシンバルとみなして、その奏法をコントロールします。

トリガー入力	HH1	HH2
	• HH1OpBw • HH1OpEg • HH1ClBw • HH1ClEg • HH1FtCl • HH1FtSp	• HH2OpBw • HH2OpEg • HH2ClBw • HH2ClEg • HH2FtCl • HH2FtSp
トリガー入力ソース		

■ MIDI入力を元に発生するトリガー信号(全トリガー入力)

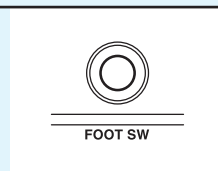
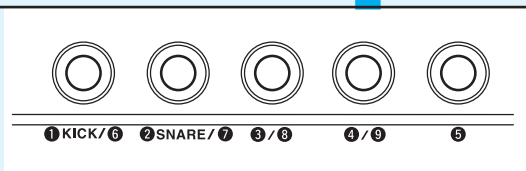
全てのトリガー信号はMIDIによりコントロールできます。以下画面の各トリガー入力ソースのレイヤー A で設定したノートナンバー (Num) と一致したノートナンバーがMIDI入力された場合に、トリガー信号が発生し音が鳴ります。

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice MIDI → Note1



EAD20

端子番号	①	②	③		⑤	⑥		⑨	FOOT SW
トリガー入力	Kick	Snare	Trig3		Trig5	Trig6		Trig9	Foot
トリガー入力ソース	KickSrc1	SnareSrc1	Trig3Src1		Trig5Src1	Trig6Src1		Trig9Src1	FootSrc
	KickSrc2	SnareSrc2	Trig3Src2		Trig5Src2				
	KickSrc3	SnareSrc3	Trig3Src3		Trig5Src3				



■ トリガー入力端子から入力されるトリガー信号

本製品に接続した電子ドラムパッドなどからトリガー信号を取得します。⑤を除くトリガー入力端子はステレオ入力のため、1つのケーブル(1つの端子)で最大2種類のトリガー入力を扱えます。各端子の名称が④/⑨のように2つの数字併記になっているのはそのためです。

以下画面にて、接続するパッドの種類やパッドからどのようにトリガー信号を取り込むかの方式(入力モード)の設定などを行います。

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig Pairing
[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad

■ フットスイッチ端子から入力されるトリガー信号

本製品に接続したフットスイッチまたはフットコントローラから入力される信号を元に、トリガー信号を発生します。以下画面にて、これらのコントロール対象となるパッド(トリガー信号)を選択するなど、必要な設定を行います。

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger
→ Trig In → Foot Sw1, Foot Sw2 → HH Trig In

HH Trig In = Off の場合

Foot のボイスを鳴らします。

トリガー入力	Foot
	FootSrc
トリガー入力ソース	

HH Trig In = Off 以外の場合

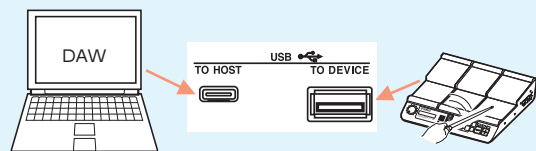
HH のボイスをハイハットシンバルとみなして、その奏法をコントロールします。

トリガー入力	HH
トリガー入力ソース	• HHOpBw • HHOpEg • HHClBw • HHClEg • HHFcI • HHFcSp

■ MIDI入力を元に発生するトリガー信号(全トリガー入力)

全てのトリガー信号はMIDIによりコントロールできます。以下画面の各トリガー入力ソースのレイヤー Aで設定したノートナンバー (Num) と一致したノートナンバーがMIDI入力された場合に、トリガー信号が発生し音が鳴ります。

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice MIDI → Note1



EAD50 Integrated Trigger Input

EAD50とEAD20はともに、以下のトリガー入力機能を搭載しています。

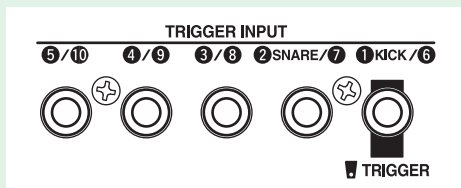
- [USB TO DEVICE]端子経由で受信したMIDIメッセージをトリガー入力とみなすことで、他の電子ドラムでの演奏に対応するUSBトリガーリンク機能
- 2ゾーン/3ゾーン両方に対応した入力端子の装備
- トリガー入力において Paired/Separate の切替可能

上記に加え、EAD50では以下の機能を搭載することで「Integrated Trigger Input」と称しています。

- トリガー入力レベルのレンジを広げることで他社パッドにも対応 (26ページ)
- USBトリガーリンク機能により、トリガー入力端子で入力される以上の仮想パート11 ~ 22を実現 (24ページ)

■ トリガー入力端子の仕様

EAD50



EAD50 端子	1ゾーンパッド	2ゾーンパッド 3ゾーンパッド	マルチピエゾパッド	位置検出機能に対応した パッド (*2)	他社パッド
①/⑥	✓	- (*1)	✓	-	-
②/⑦	✓	- (*1)	✓	-	-
③/⑧	✓	✓	✓	✓	✓
④/⑨	✓	✓	✓	✓	✓
⑤/⑩	✓	✓	✓	✓	✓

他社パッド対応(Integrated Trigger Input)

トリガー入力端子③/⑧、④/⑨、⑤/⑩については、以下の設定により、ヤマハ製品以外のパッドも接続可能です。

- ・ キックトリガーペダルやバートリガーパッドなどを接続したい場合

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad
→ Type=Kick Trigger Pedal (Category=Kick)

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad
→ Type=Bar Trigger Pad1, 2 (Category=Others)

- ・ 上記以外で出力レベルの高い他社製パッドを接続したい場合

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad
→ Attenuator=On

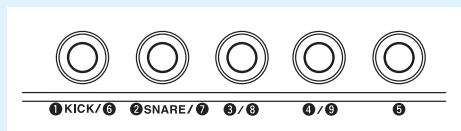
(*1)

2ゾーン/3ゾーンパッドは対応不可で、接続した場合は1ゾーンパッド(スネアならヘッドだけ、シンバルならボウショットだけ、など)として動作します。

(*2)

EAD50には「位置検出機能」が搭載されており、同機能に対応したパッドを③/⑧端子・④/⑨端子・⑤/⑩端子に接続すれば、パッドの同一ゾーンの中で叩く位置により異なる信号を発生させられます。たとえば、3ゾーンパッドで位置検出に対応したものや、マルチピエゾパッドで位置検出に対応したものなどがあります。

EAD20



EAD20 端子	1ゾーンパッド	2ゾーンパッド 3ゾーンパッド	マルチピエゾパッド	位置検出機能に対応した パッド (*2)	他社パッド
①/⑥	✓	- (*1)	✓	-	-
②/⑦	✓	- (*1)	✓	-	-
③/⑧	✓	- (*1)	✓	-	-
④/⑨	✓	- (*1)	✓	-	-
⑤	✓	✓	-	-	-

■ トリガー入力端子に接続可能な電子ドラムパッド

●1ゾーンパッド

電子ドラムのパッド中、最もシンプルな仕様のパッドで、ピエゾによりトリガー信号が1種類だけ発生します。したがって、パッドのどこを叩いても、同一のボイスが鳴ります。

●2ゾーンパッド/3ゾーンパッド

パッドに装備されたフィルムスイッチにより、叩いた場所(ゾーン)により違うトリガー信号が発生します。したがって、2種類または3種類の違うボイスが鳴ります。

●マルチピエゾパッド

複数のピエゾ(圧電素子)を装備したパッドです。

■ 電子ドラムパッドにおけるトリガー信号の発生仕様

・ 圧電素子(ピエゾ)による発生

圧電素子(ピエゾ)は、電子ドラムパッドには必ず1つ以上装備されている電子部品です。パッドを叩くことによりこのピエゾがセンサーとして反応し、トリガー信号を発生します。2種類以上のピエゾが装備されているパッドには、「マルチピエゾ」や「2ピエゾ」といった呼び方をします。

・ フィルムスイッチの切替による発生

フィルムスイッチは2ゾーンパッド、3ゾーンパッドに装備されている電子部品です。叩いた場所(ゾーン)に応じてスイッチが切り替わり、該当箇所のトリガー信号が発生します。

・ 位置検出機能による発生

同一ゾーンの中で、叩く位置の違いを検出します。同一ゾーンなので、どこを叩いても同一ボイスですが、叩く位置の違いにより、音が自然に変化します。

NOTE

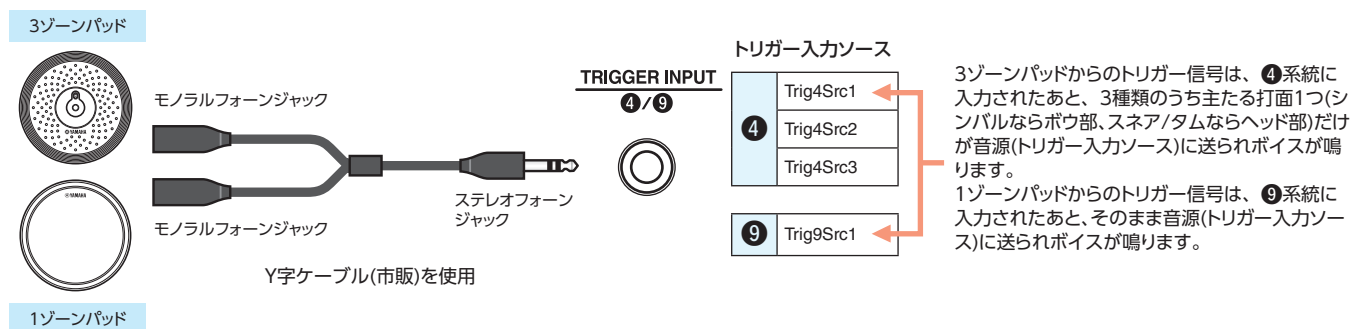
様々な仕様の電子ドラムパッドが存在しますが、接続後は以下画面で適切なパッドタイプを選択してください。

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Type

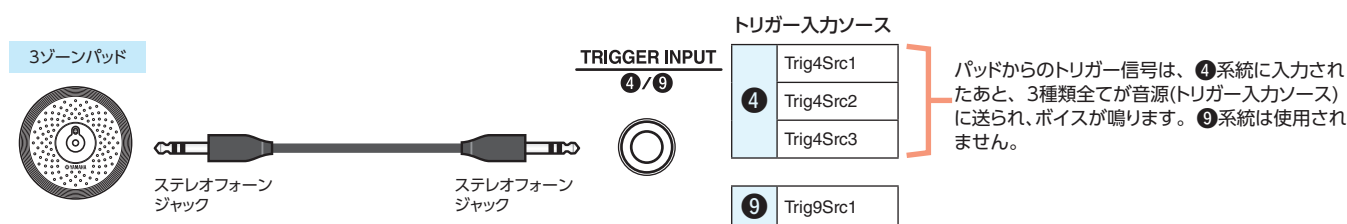
トリガー入力モード

端子名称が④/⑨のように2つの数字の併記になっているトリガー入力端子は、ステレオ信号が入力される仕様のため、1つのケーブル(1つの端子)で2種類のトリガー信号が本製品に入力されます。その2種類のトリガー信号につき、いずれも1つのインスト(パッド)から取り込むか、別々のインスト(パッド)から取り込むか、入力モードを変更することができます。

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig Pairing=Separate に設定した場合の例



[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig Pairing=Paired に設定した場合の例

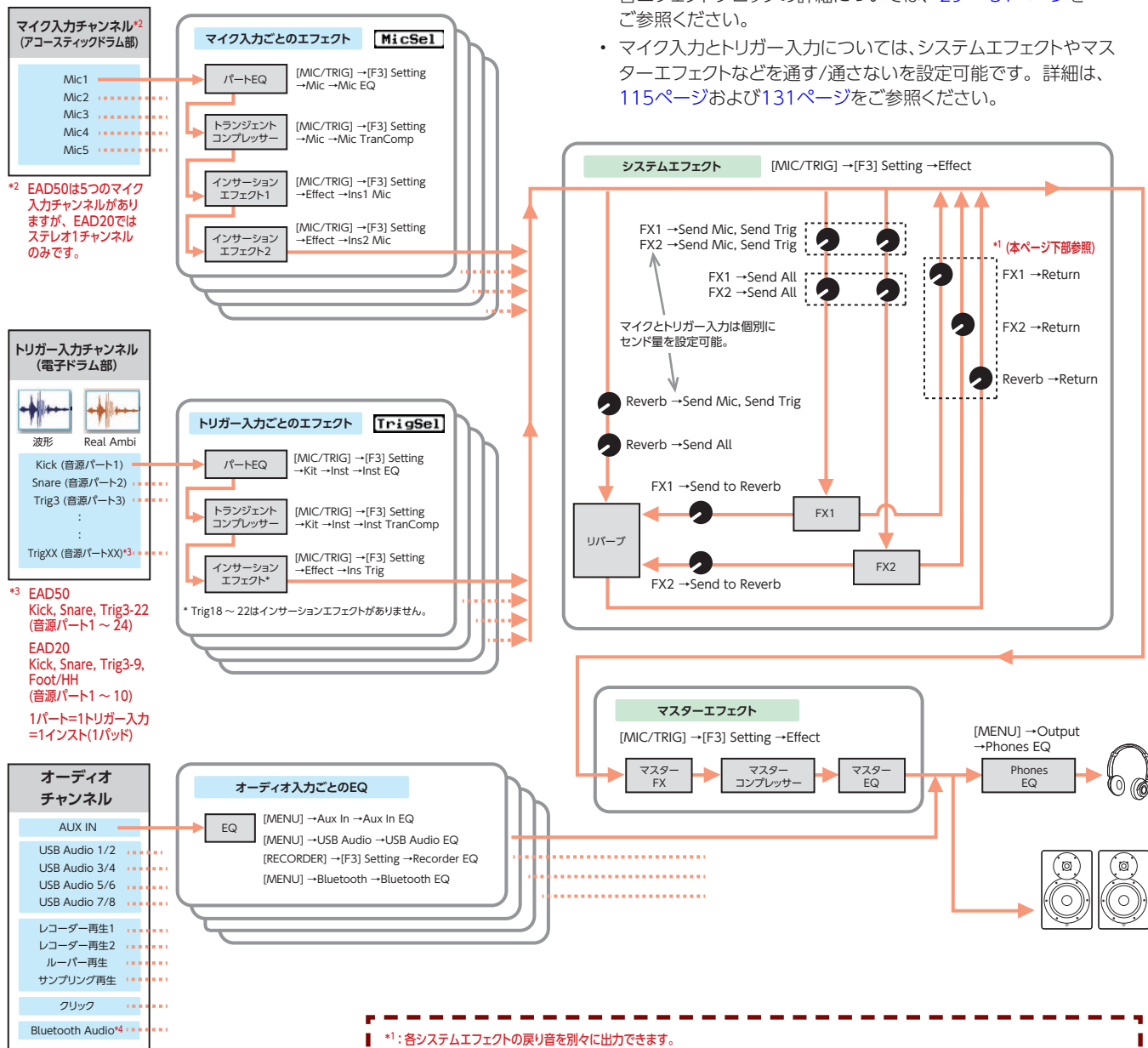


エフェクト構成

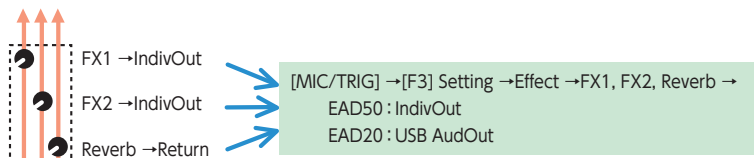
エフェクト結線概略図

NOTE

- ブロックダイアグラムとしては222ページをご参照ください。
- 各エフェクトブロックの詳細については、29～31ページをご参照ください。
- マイク入力とトリガー入力については、システムエフェクトやマスターエフェクトなどを通す/通さないを設定可能です。詳細は、115ページおよび131ページをご参照ください。

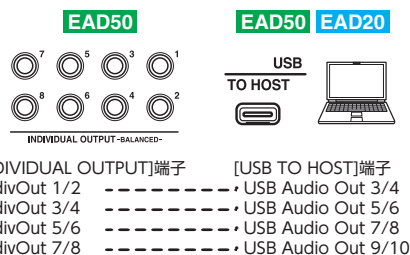


***1** : 各システムエフェクトの戻り音を別々に出力できます。



NOTE

- EAD50におけるIndivOut設定は、右図の結びけに沿ってUSBオーディオの各チャンネルにも適用されます。
- USB Audio Out 1/2 = Main Out L/Rです。



エフェクト構成

本製品のサウンドに対してかかるエフェクトの構成を説明します。

エフェクトブロック	設定画面	説明
リアルアンビエンス	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Real Ambi (149ページ)	電子ドラムの一部のインスト(ボイス)では、オンマイクで録音した波形(楽器音そのもの)とオフマイクで録音した波形(残響音)の2種類で構成されています。リアルアンビエンスは、両者のバランスを調整するものです。 NOTE オンマイク録音とオフマイク録音の2種類の波形構成になっていないインスト(ボイス)は、リアルアンビエンスに対応していません。詳細はデータリストでご確認ください。
チャンネルごとのエフェクト		マイク音/トリガー音の全チャンネルのうち、特定のチャンネルに対してだけかけるエフェクトです。
マイクごとのEQ	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic EQ (112ページ)	マイク端子ごとの入力音にかかるEQです。
インストごとのEQ	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst EQ (128ページ)	電子ドラムパッドのインストごとにかかるEQです。
マイクごとのトランジェントコンプレッサー	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic TranComp (114ページ)	マイク入力端子ごとに、入力音に対してトランジェントエフェクト(アタック感やリリース感)やコンプレッサーをかけます。
インストごとのトランジェントコンプレッサー	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → InstTranComp (129ページ)	現在選択されているドラムキットの各インストに、トランジェントエフェクト(アタック感やリリース感)やコンプレッサーを一緒にかけるものです。
マイクごとのインサーションエフェクト1	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins1 Mic (152ページ)	各マイク入力端子からの入力音に対して、2系統のインサーションエフェクトを個別にかけるものです。
マイクごとのインサーションエフェクト2	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins2 Mic (152ページ)	
トリガーごとのインサーションエフェクト	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins Trig (153ページ)	トリガー入力にもとづき鳴っているドラムキットの各インストに、1系統のインサーションエフェクトを個別にかけるものです。 NOTE (EAD50 のみ) Trig18-22にはありません。

エフェクトブロック	設定画面	説明
システムエフェクト		マイク音/トリガー音の全チャンネルに対して共通にかかるエフェクトです。選択できるエフェクトタイプは全パート共通ですが、センドレベルを設定することでパート別にかかり具合を違えることはできます。 各パートからセンドレベルに従ってエフェクト部に送られた音が、ウェット音に加工されたあと、全パート共通のリターンレベルで元ルートに戻り、ドライ音(エフェクトがかかっていない音)とミックスされて音が仕上がります。 システムエフェクトとして、以下3つのブロックが平行に配置されており、ブロック別にタイプ選択/センドレベル設定を行います。 NOTE - 各ブロックで加工されたウェット音だけを、単独で外部に出力することもできます。(148、150ページ) - システムエフェクトに送る音だけでなく、送らない音(ドライ)の設定も行います。(151ページ)
リバーブ	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Reverb (147ページ)	コンサートホールやライブハウスで演奏しているような残響(リバーブ)効果のことです。
FX1	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →FX1 (149ページ)	ディレイ系、コーラス系などのタイプを持つエフェクトです。
FX2	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →FX2 (150ページ)	
マスターエフェクト		マイク音/トリガー音の全チャンネルに対して共通にかかるエフェクトです。
マスター FX	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Master FX (153ページ)	オーディオ入力を除く本体サウンド全体にかかるエフェクトです。
マスターコンプレッサー	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Master Comp (154ページ)	オーディオ入力を除く本体サウンド全体にかかるコンプレッサーです。
マスター EQ	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Master EQ (154ページ)	EQ(イコライザー)は、サウンドをいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ下げする装置です。マスター EQは、オーディオ入力を除く本製品のサウンド全体にかかるイコライザーです。

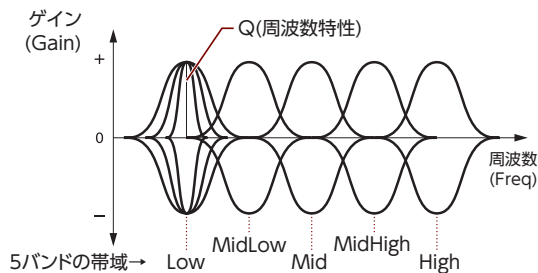
エフェクトブロック	設定画面	説明
チャンネルごとのEQ		オーディオ入力を除くサウンド全体にかかる「マスター EQ」に対して、インストやマイクなど、チャンネルごとにかかるEQも装備されています。
インストごとのEQ	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst EQ (128ページ)	29ページをご参照ください。
マイクごとのEQ	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic EQ (112ページ)	29ページをご参照ください。
AUX IN 端子からの入力	[MENU] → Aux In → Aux In EQ (192ページ)	[AUX IN]端子からの入力音にかかるEQです。
USB TO HOST端子からの入力	[MENU] → USB Audio → USB Audio EQ (196ページ)	[USB TO HOST]端子からの入力音につき、ステレオ4系統(1/2, 3/4, 5/6, 7/8)それぞれ個別にEQ設定ができます。
レコーダーでのオーディオ再生音	[RECORDER] → [F3] Setting → Recorder EQ (170ページ)	レコーダーでのオーディオ再生音につき、2系統(Playback1, Playback2)それぞれ個別にEQ設定ができます。
Bluetoothからの入力 (EAD50 のみ)	[MENU] → Bluetooth → Bluetooth EQ (201ページ)	Bluetooth経由での入力音にかかるEQです。
ヘッドホンサウンドのEQ		
Phones EQ	[MENU] → Output → Phones EQ (190ページ)	[PHONES]端子に接続したヘッドホンで聞くサウンドにつき、EQ設定ができます。

イコライザーの形状

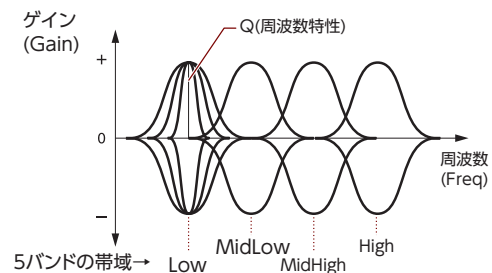
■ イコライザー(EQ)とは?

いくつかの周波数帯域(バンド) をそれぞれブースト/カットしたり、各周波数域のQ(周波数特性) を調整したりすることで、サウンドを作りあげる装置です。本製品では、マスター EQは5バンド、チャンネルごとのEQ(31ページ)は4バンドで構成されています。

5バンド構成のEQ(マスター EQ)



4バンド構成のEQ(チャンネルごとのEQ)



Q(周波数特性)とは?

イコライジングの効果範囲となる周波数の幅を、帯域ごとに設定します。設定値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり、急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなり、なだらかな音色変化になります。

■ シェルビング(Shelving)とピークディップ(PeakDip)

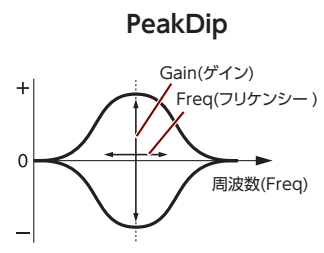
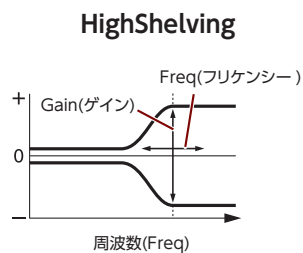
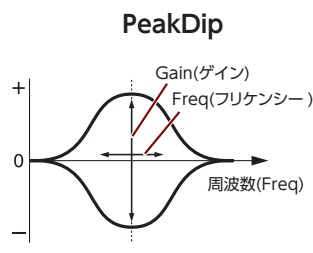
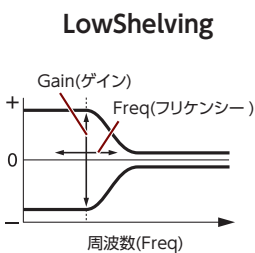
上図のように、各周波数域を盛り上げるか削るかで調整する形状を「ピークディップ(PeakDip)」と呼びます。一方、特定の周波数以下、または特定の周波数以上の音を盛り上げたり削ったりする形状を「シェルビング(Shelving)」と呼びます。低域側または高域側でこの形状を選ぶことで、ローパスフィルターまたはハイパスフィルターと同等の効果が得られます。

低域側の形状(Low Shape)

すべてのEQ(30 ~ 31ページ)の画面で、以下のいずれかの形状を選択します。

高域側の形状(High Shape)

すべてのEQ(30 ~ 31ページ)の画面で、以下のいずれかの形状をを選択します。



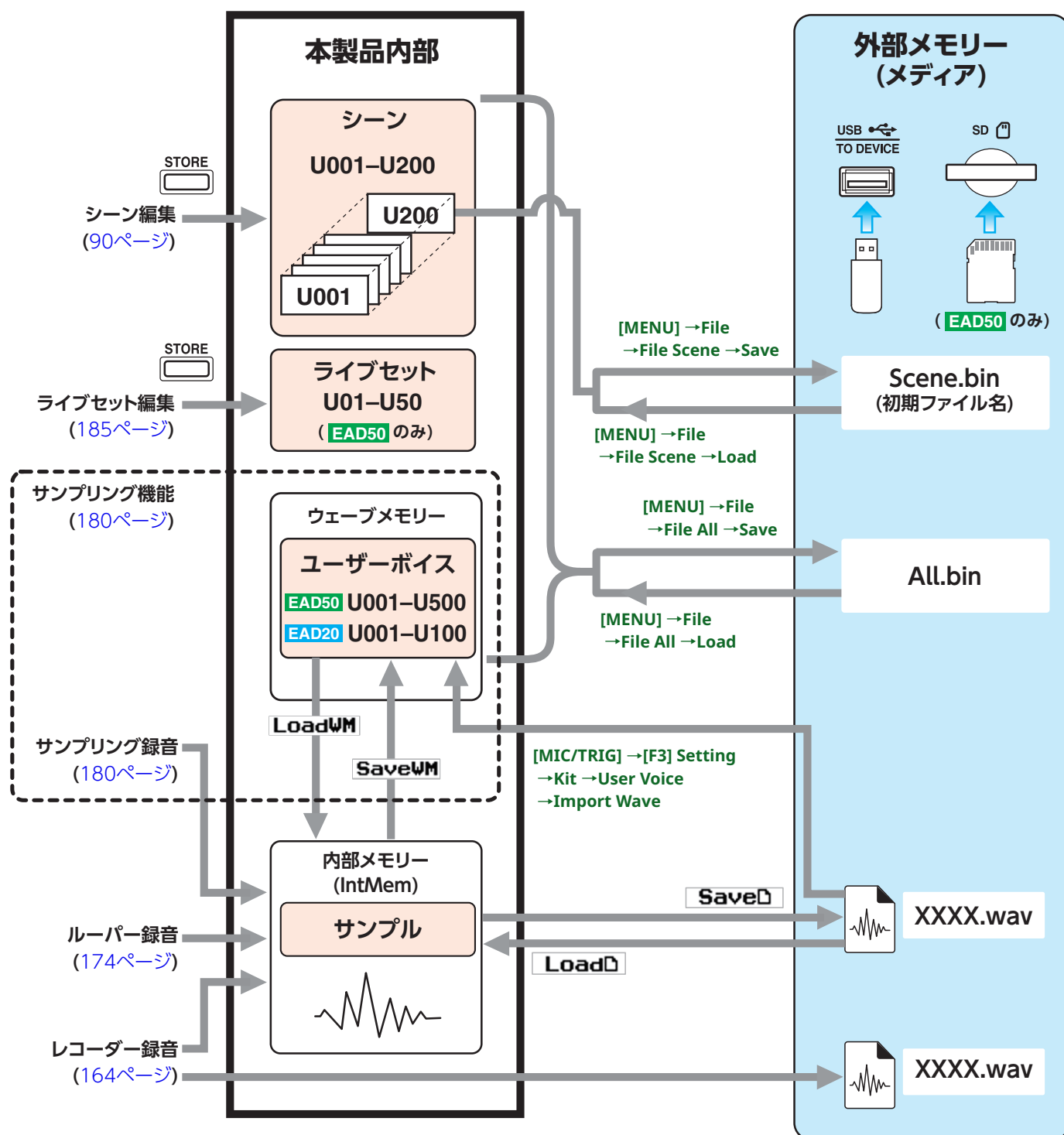
■ フィルター機能

本製品のHPF(ハイパスフィルター)とLPF(ローパスフィルター)は、以下の方法で実現しています。

- ・ HPFは独立したフィルターを装備しており、Phones EQを除く4バンドEQの設定画面で関連設定を行います。
- ・ LPFはEQ高域を転用する方式で実現しており、Phones EQを除く4バンドEQ設定画面の「High Shape」で関連設定を行います。

いずれも、各チャンネルのEQ設定画面で設定できます。

内部メモリー構造



NOTE

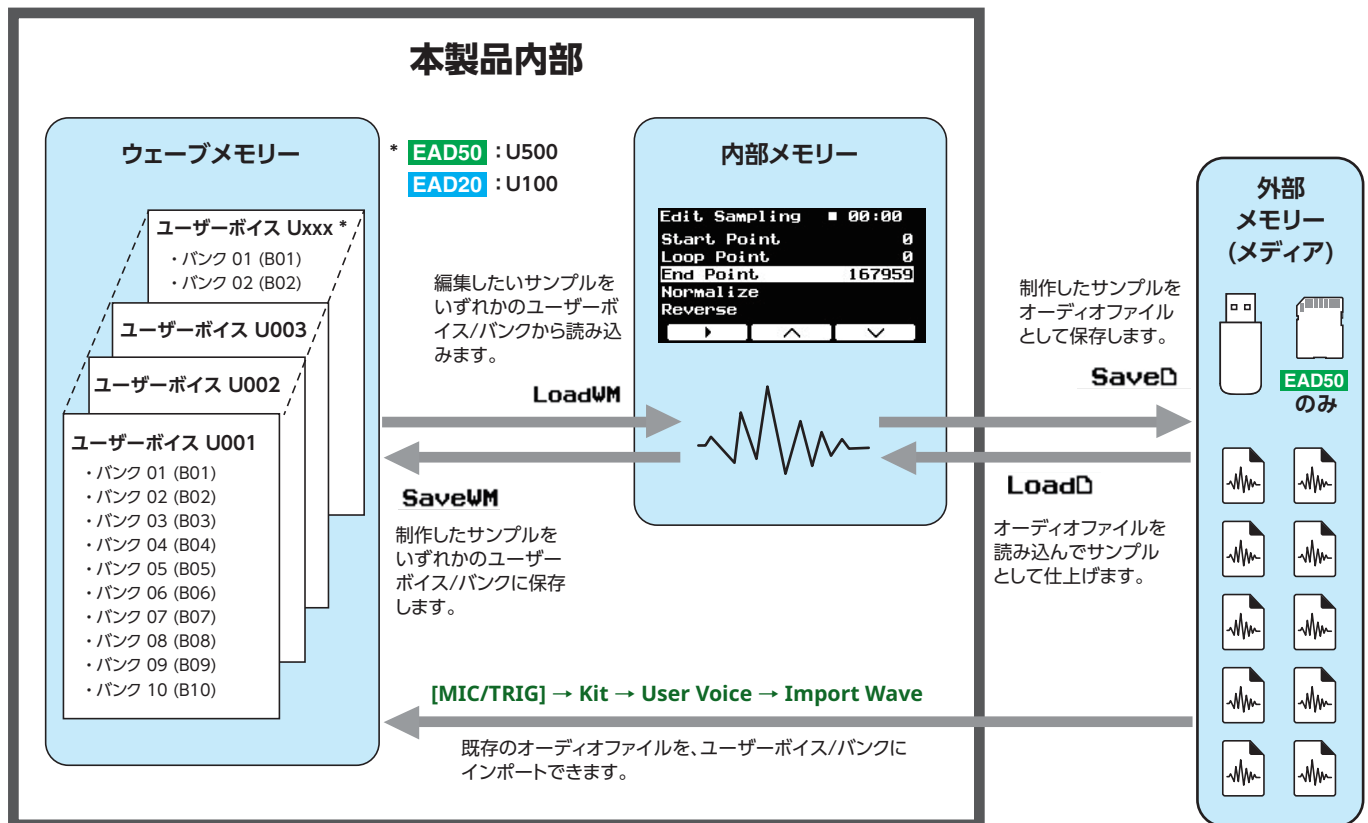
本製品内部と外部メモリー (メディア)の間でのデータのやり取り(保存/読み込みの操作)については、[205ページ](#)をご参照ください。

ユーザーボイス部の詳細

- 本製品には「ウェーブメモリー」と呼ばれるメモリー領域があり、ここに録音やインポートで取り込んだサンプルを「ユーザーボイス」として保存します。
- 各ユーザーボイスは10個の「バンク」から構成されています。ただし、1つのユーザーボイスで一度に複数のバンクを鳴らすことはできません。ペロシティー範囲を調整して叩く強さによって鳴らし分けてください。ペロシティー範囲が重なったバンクがある場合は、番号が小さいバンクが鳴ります。
- サンプリングにより制作されたサンプルは、ユーザーボイスのいずれかのバンクに割り当てることになります。

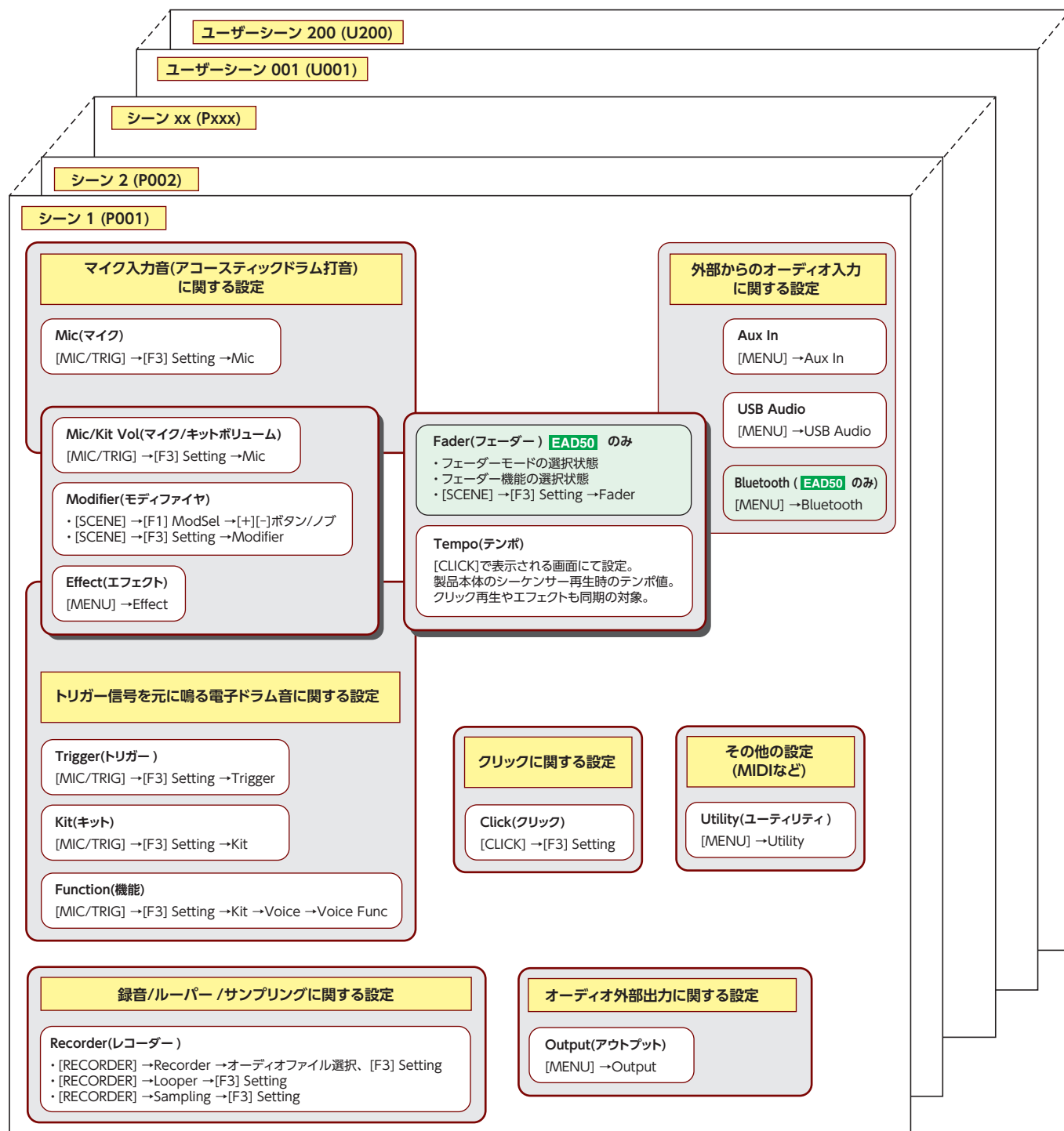
ご注意

内部メモリーには、同時に1つのサンプルのみ存在できます。録音やオーディオファイルを読み込んだ場合、元から存在していたデータは上書き消去されます。残しておきたいデータは、忘れないうちに外部メモリーに保存してください。



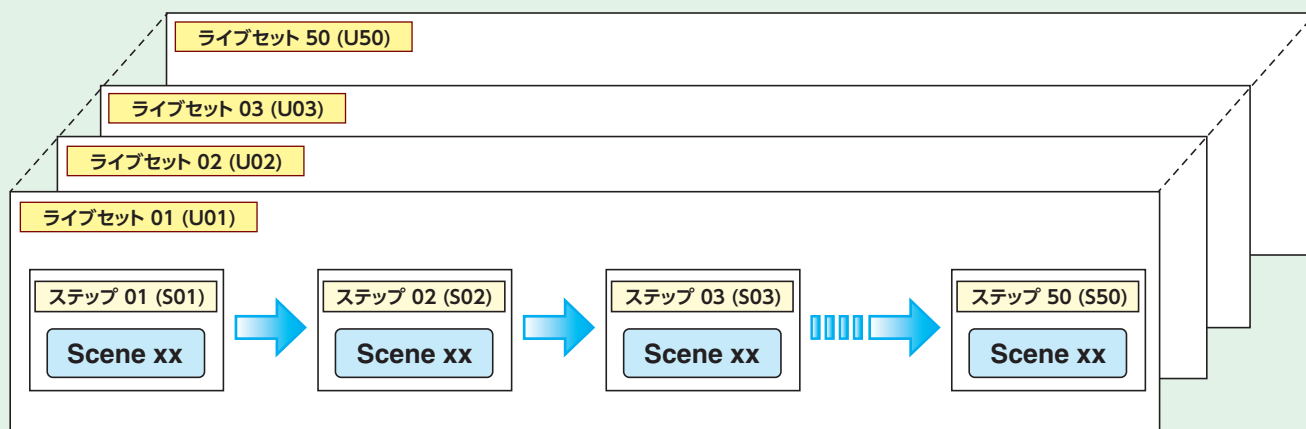
シーンの構成

[SCENE] → [F3] Setting → Scene Load (92ページ)



ライブセットの構成 (EAD50 のみ)

[LIVE SET] → [F3] Setting (186ページ)



基本的なセッティング

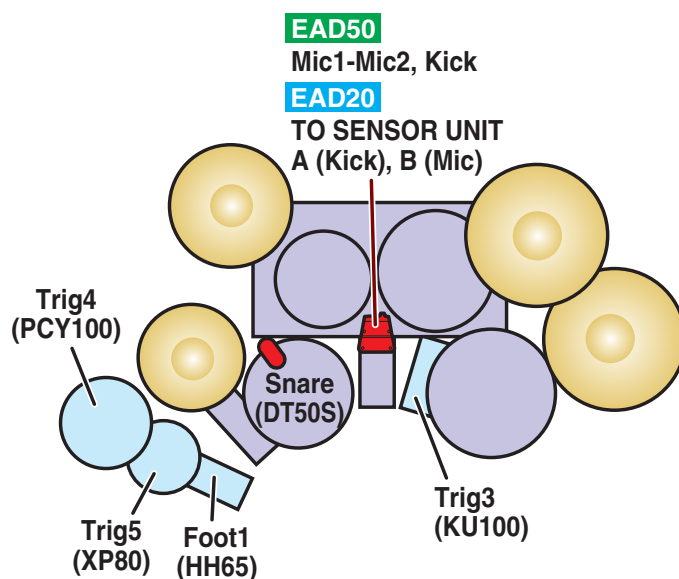
本製品は、付属のセンサーユニットをバスドラムに装着するだけでドラム演奏を十分お楽しみいただけますが、追加でマイク (EAD50 のみ)、ドラムトリガー、電子ドラムパッドを購入し設置いただくことで、さらに充実したドラム演奏を展開できます。ここでは、本製品搭載のプリセットシーン(96ページ)が想定しているセッティングをご紹介します。

NOTE

本製品だけによる設置方法(センサーユニットのバスドラムへの設置方法など)については、クイックガイドをご参照ください。

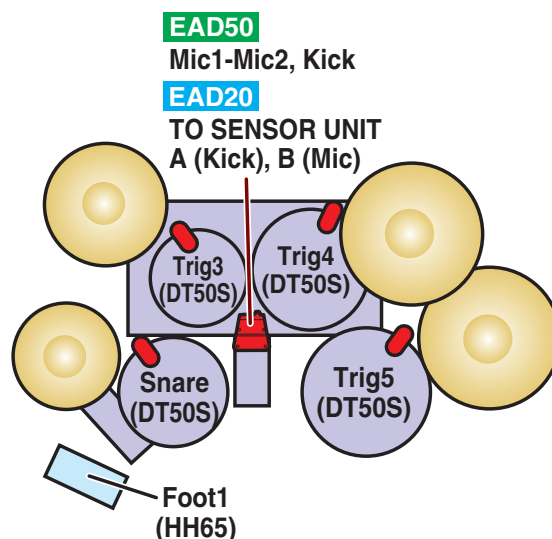
■ セッティングA

アコースティックドラム以外に電子ドラムパッド(別売)やトリガーセンサー(別売)を追加で接続したセッティングです。アコースティックドラムと電子ドラムをバランスよく演奏できる、「ハイブリッドドラム」の基本形ともいえます。B以降の他のセッティングの基本形にもなっています。



■ セッティングB

セッティングAのタム(アコースティック)にトリガーセンサー(別売)を設置したものです。



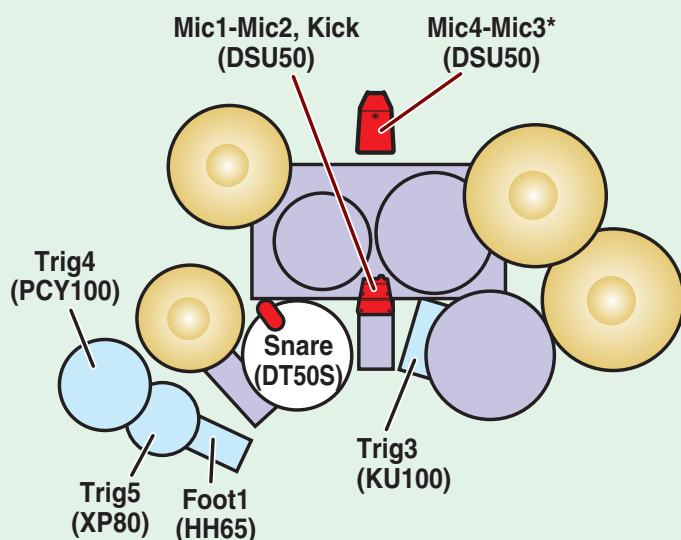
センサーユニットとヘッドの干渉を避ける

セッティングにおいては、バスドラムのヘッドとセンサーユニットとの間に物理的な干渉が無いことを確認してください。特にバスドラムのヘッド外周に特殊な構造がある場合はご注意ください。干渉があると、ヘッドの振動によりセンサーユニットのマイク音やトリガー性能に問題が生じることがあります。なおこの際、センサーユニットは必ず奥まで差し込んで取り付けてください。浅く取り付けると、性能に問題が生じるだけでなく、フープにストレスがかかったり、センサーユニットが脱落したりするおそれがあります。センサーユニットは、DSU50取扱説明書(EAD50の場合) またはクイックガイドに沿って必ず奥まで差し込んで取り付け、その上で干渉が無いことを確認してください。

■ セッティングC (EAD50 のみ)

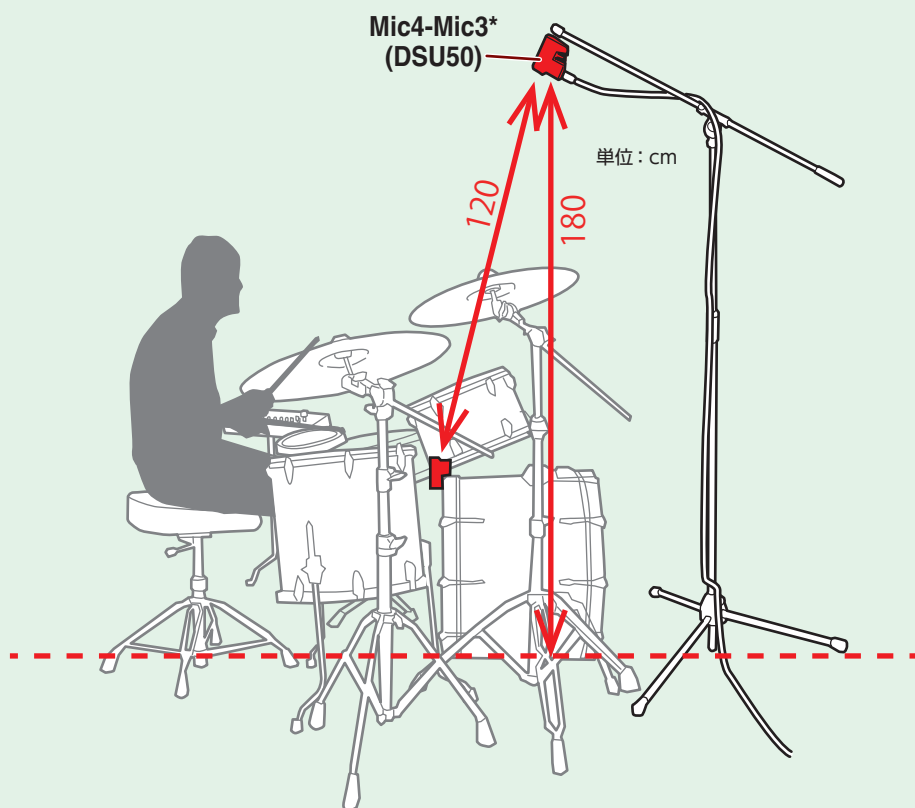
セッティングAに対して、プレーヤーの頭上前方に付属品とは別にDSU50を追加で設置したものです。追加のDSU50は、以下を目安に、打面に向かって角度をつけて設置します。

【俯瞰図】



* 頭上前方にセッティングしたDSU50では、L側コネクター (白) を[MIC4]端子に、R側コネクター (赤) を[MIC3]端子に接続してください。プレーヤーに対してマイクのステレオ左右が反対になるからです。

【側面図】



NOTE

マイクスタンドに取り付けて使用する方法については、DSU50取扱説明書をご参照ください。

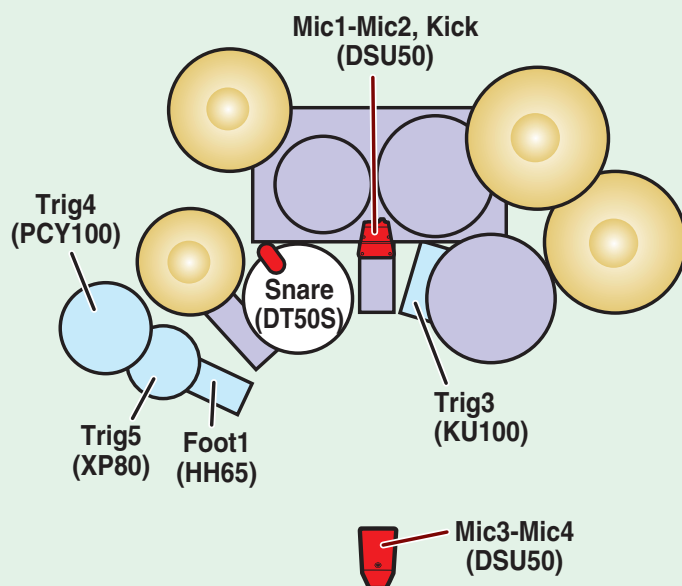
NOTE

演奏会場の環境や音の好みに応じて、角度や高さは適宜調整してください。なお、角度をつけたり高さを確保するのが難しい場合は、マイクスタンドのネジとマイク (DSU50) のネジ穴の間に接続可能な、ボールジョイント式アダプターのご使用をおすすめします。

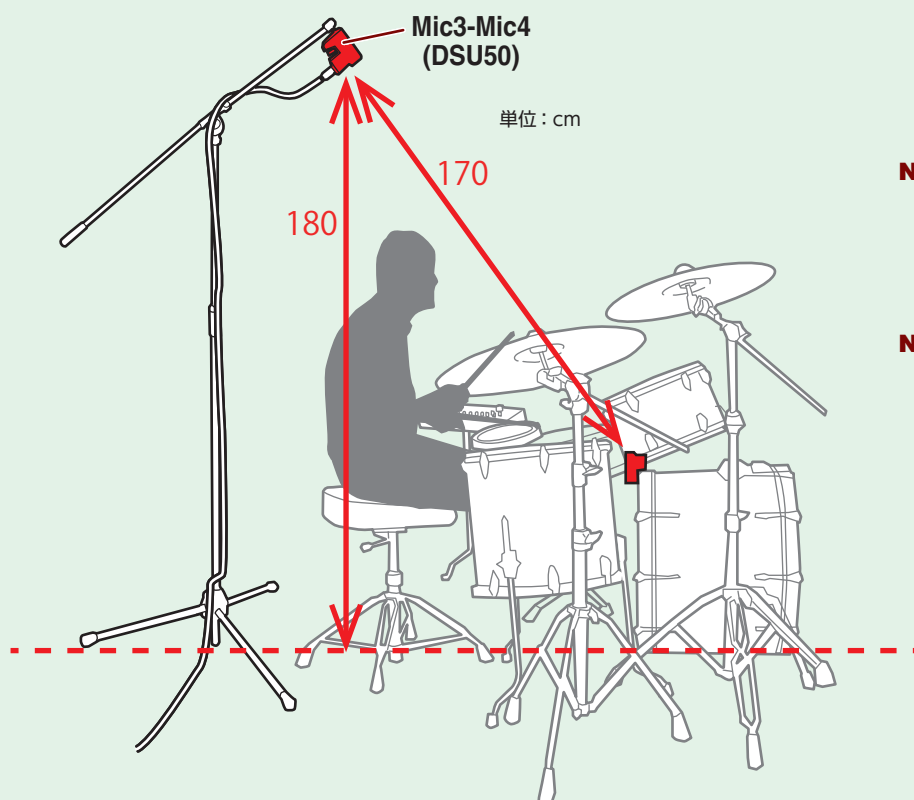
■ セッティングD (EAD50 のみ)

セッティングAに対して、プレーヤーの背後に付属とは別にDSU50を追加で設置するものです。追加のDSU50は、以下を目安に、打面に向かって角度をつけて設置します。

【俯瞰図】



【側面図】



NOTE

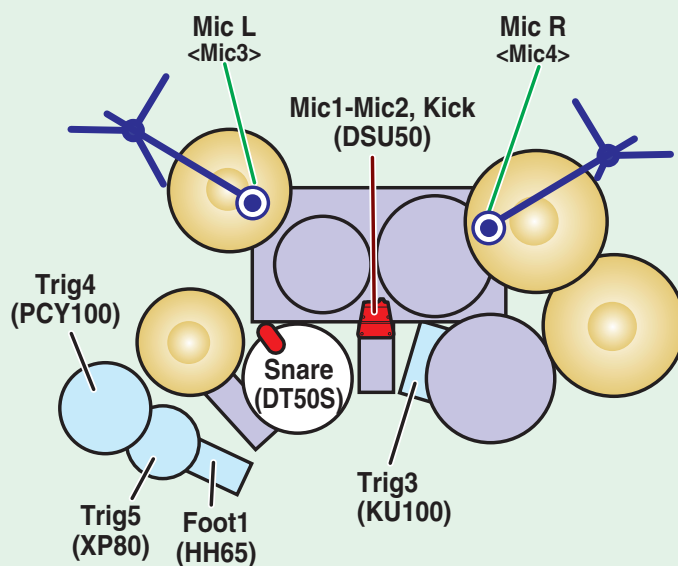
マイクスタンドに取り付けて使用する方法については、DSU50取扱説明書をご参照ください。

NOTE

演奏会場の環境や音の好みに応じて、角度や高さは適宜調整してください。なお、角度をつけたり高さを確保するのが難しい場合は、マイクスタンドのネジとマイク(DSU50)のネジ穴の間に接続可能な、ボールジョイント式アダプターのご使用をおすすめします。

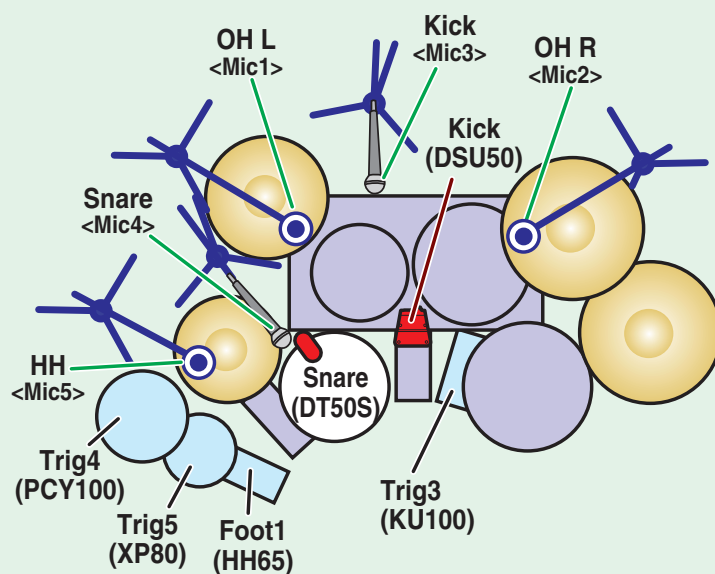
■ セッティングE (EAD50 のみ)

セッティングAに対して、プレーヤーの頭上前方にマイク2台を追加で設置するものです。



■ セッティングF (EAD50 のみ)

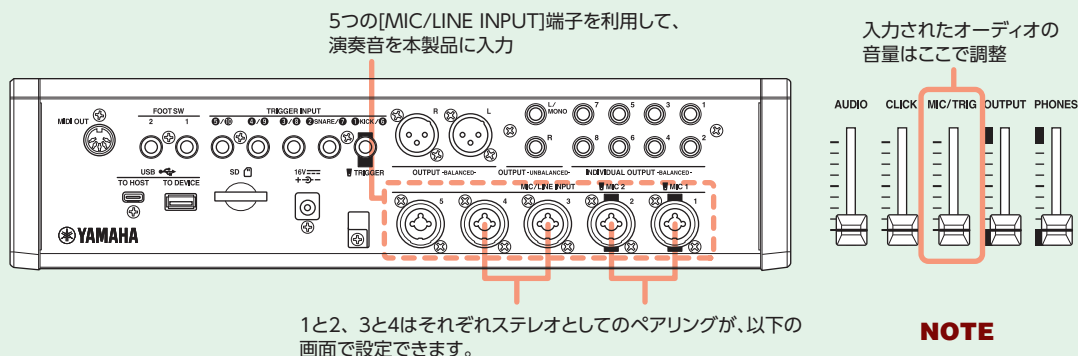
セッティングAの各楽器に対して、マイクを個々に配置するものです。



外部機器との接続—入力

■ マイク入力およびライン入力 (EAD50 のみ)

本製品には、リアパネルにある5つの[MIC/LINE INPUT]端子を通じて、アコースティックドラムの演奏音やプレーヤーのトーク音声が入力されます。また、この端子はライン入力にも対応しているため、電子楽器やギターアンプなど、他の楽器からのオーディオも入力されます。



[MIC/LINE INPUT]端子使用上のご注意

[MIC/LINE]端子は、XLRタイプおよびTRS フォーンタイプの両プラグに対応した端子で、いずれもバランス接続となります。これら2つのタイプは、接続したい外部機器の出力レベルによって使い分けます。

XLR端子

出力レベルの低い機器(本製品側でゲインの増幅が必要な機器)を接続します。アコースティックドラム演奏などを収録するマイクの接続が想定されます。

TRSフォーン端子

出力レベルの高い機器を接続します。オーディオ機器や電子楽器などの接続が想定されます。

NOTE

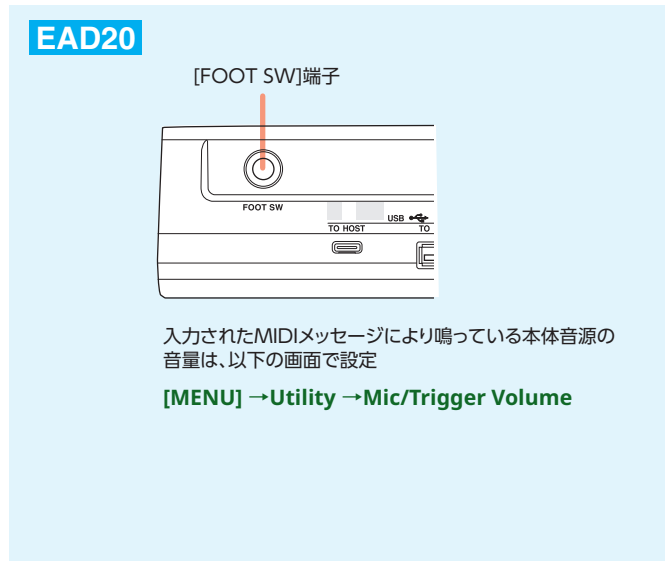
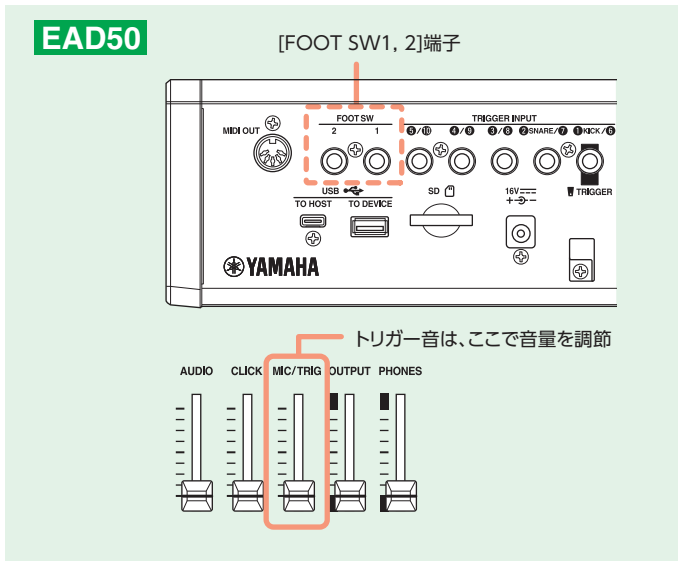
適切に端子タイプ(XLRまたはTRSフォーン)を使い分けただけで、さらに入力元の機器(接続した機器)側での出力レベルも必ず適切に調節してください。

■ トリガー入力

24 ~ 25ページをご参照ください。

■ フットスイッチ/フットコントローラーによる入力

ペダルを[FOOT SW]端子に接続することで、トリガー音を鳴らすことを含め以下3種類の機能を活用できます。



フットスイッチ/フットコントローラーに割り当てられる機能

● トリガー音を鳴らす機能

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst → Category, Number

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice → Category, Number

● 切替機能

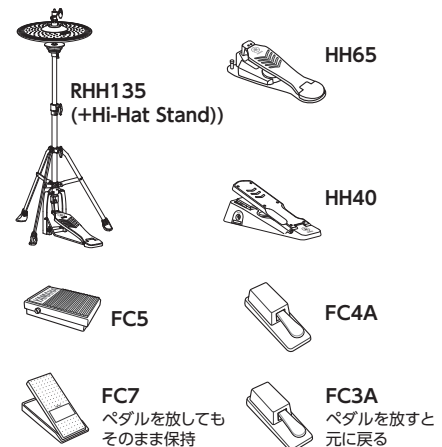
シーン切替、ライブセット切替、テンポ変更、トーク設定、クロススティックのオン/オフなど

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice Func

● 調節機能

テンポ、音量、モディファイヤーなどのコントロール

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice Func



フットスイッチ/フットコントローラー接続に関連した設定

● 端子に接続する機種を設定

EAD50 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Foot Sw1, Foot Sw2 → Type

EAD20 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Foot Sw → Type

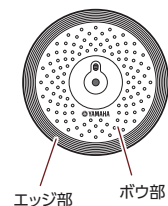
● ハイハットコントローラーとして使用する設定

以下の画面でHH Trig In = Off以外に設定すると、指定したトリガー入力をハイハットシンバルとみなします。6種類のシンバル音を、ペダルを含めた奏法でコントロールできるようになります。

EAD50 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Foot Sw1, Foot Sw2 → HH Trig In

EAD20 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Foot Sw → HH Trig In

- OpBw: ペダルを踏まないまたは軽く踏んだ状態でシンバルパッドのボウ部を叩くと鳴る音
- OpEg: ペダルを踏まないまたは軽く踏んだ状態でシンバルパッドのエッジ部を叩くと鳴る音
- ClBw: ペダルを踏み込んだ状態でシンバルパッドのボウ部を叩くと鳴る音
- ClEg: ペダルを踏み込んだ状態でシンバルパッドのエッジ部を叩くと鳴る音
- FtCl: ペダルを踏み込むことで鳴るフットクローズ音
- FtSp: ペダルを踏んですぐに離すことで鳴るフットスプラッシュ音



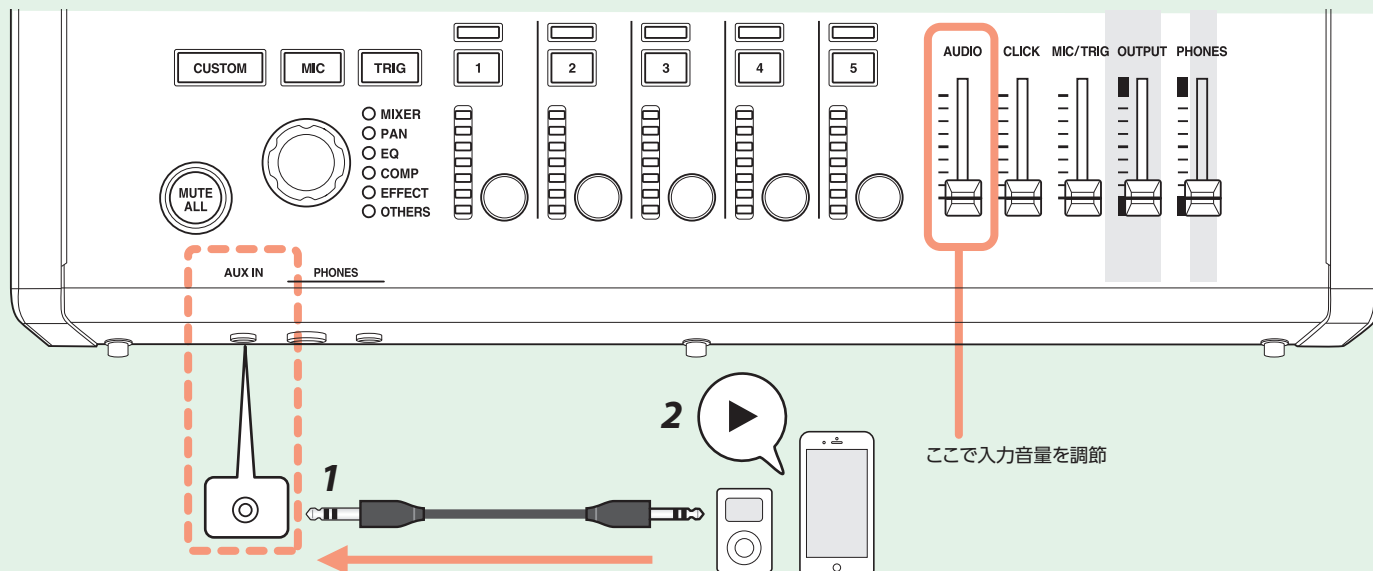
● トリガー音を鳴らす以外の機能をトリガー入力ソースに割り当て

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice Func

■ AUX IN

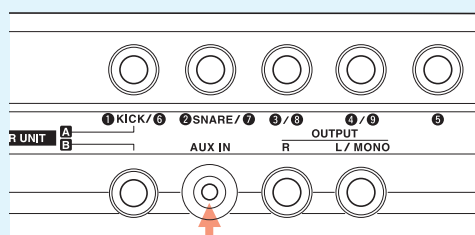
外部オーディオ機器の再生音を本製品で鳴らすことができます。

EAD50

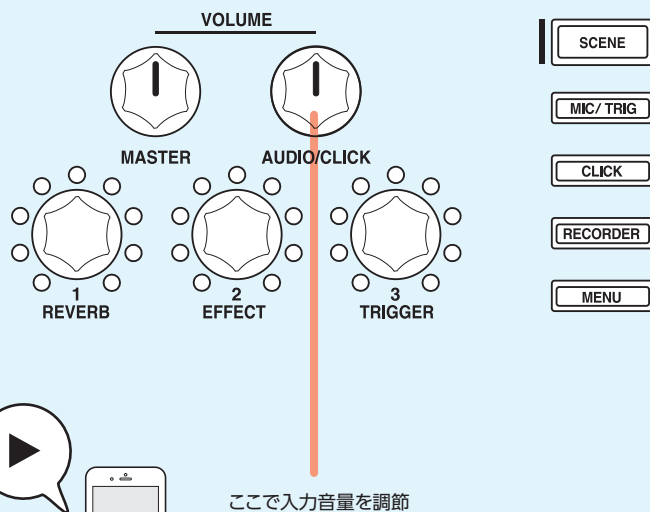


EAD20

リアパネル

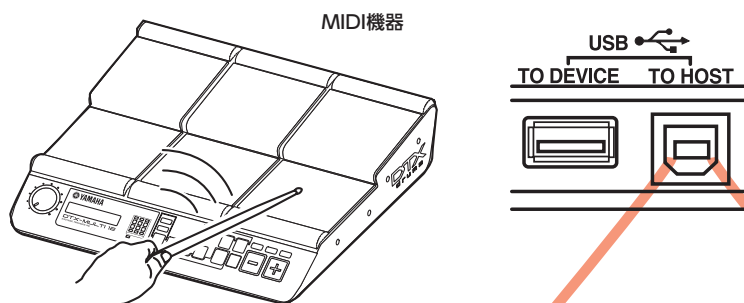
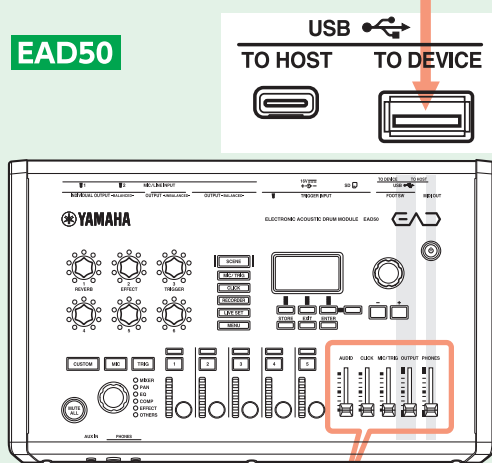


トップパネル

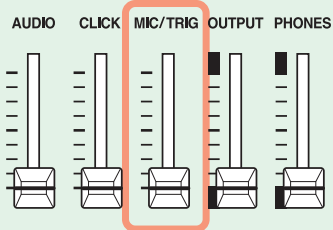
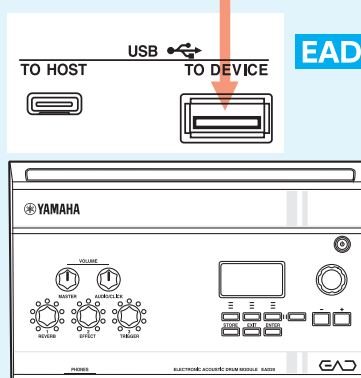


■ USBケーブルによるMIDI入力(USB TO DEVICE)

本製品にはUSBトリガーリンク機能が搭載されています。これにより、他のMIDI機器の演奏により送信されたMIDIメッセージを、USBケーブル経由で受信し、本製品の電子音源で鳴らせます。


EAD50


入力されたMIDIメッセージにより鳴っている本体音源の音量をここで調節


EAD20


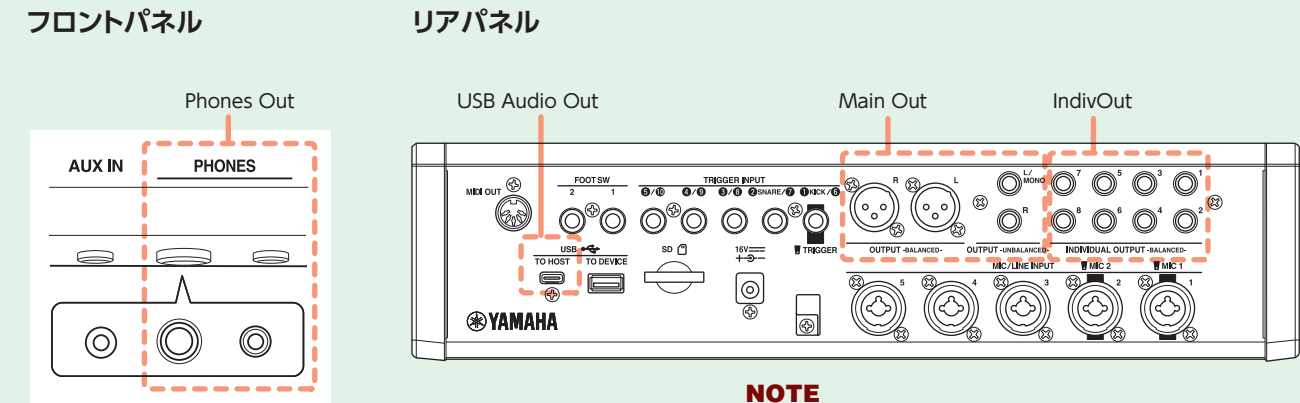
入力されたMIDIメッセージにより鳴っている本体音源の音量は、以下の画面で設定

[MENU] → Utility → Mic/Trigger Volume

外部機器との接続—出力

■ オーディオ出力 (EAD50)

本製品に入力された各サウンドは、以下のようにいくつかの出力方法があり、チャンネルごとに設定できます。



NOTE

以下の画面で、出力ゲインを端子ごとに調節できます。
[MENU] → Output → Output Gain

NOTE

2つの端子を同時に使うと、ヘッドホンへの出力が小さくなることがあります。

本製品への入力音 (オーディオチャンネル)	本製品からの出力先を設定する画面	出力する/しないの設定対象となる出力先
各マイク端子からの入力音	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic Out	Main Out*, Phones Out*, USB Audio Out 1/2*, IndivOut
トリガー端子からの入力信号に基づいて鳴っている各インスト	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst Out	Main Out**, Phones Out**, USB Audio Out 1/2**, IndivOut
システムエフェクト/マスターエフェクトの処理を終えた演奏音	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Effect Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2
クリック音	[CLICK] → [F3] Setting → Click Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2, IndivOut
レコーダー再生音	[RECORDER] (Recorder) → [F3] Setting → Recorder Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2, IndivOut
ルーパー再生音	[RECORDER] (Looper) → [F3] Setting → Looper Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2, IndivOut
[AUX IN]端子からの入力音	[MENU] → Aux In → Aux In Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2, IndivOut
[USB TO HOST]端子からの入力音	[MENU] → USB Audio → USB AudioOut	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2, IndivOut
Bluetooth経由で入力された音	[MENU] → Bluetooth → BluetoothOut	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2, IndivOut

* [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic Out → Effect Thru=On の場合にのみ有効
** [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst Out → Effect Thru=On の場合にのみ有効

本製品からのオーディオ出力 (画面上の表記)	該当する端子	音量調整の スライダー	接続先の機器
Main Out	OUTPUT -BALANCED-	OUTPUT	アンプ/スピーカーなどのPA機器
	OUTPUT -UNBALANCED-	OUTPUT	アンプ/スピーカーなどのPA機器
Phones Out	PHONES	PHONES	ヘッドホン
USB Audio Out	USB TO HOST	OUTPUT	コンピューター、スマートデバイスなど
IndivOut	INDIVIDUAL -BALANCED-	-	ミキサーなどのPA機器

バランス(BALANCED)とアンバランス(UNBALANCED)

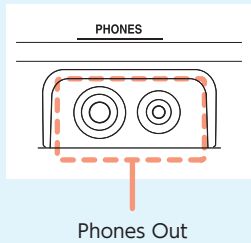
本製品の入出力端子には、バランス対応のものとアンバランス対応のものとがあります。特に[OUTPUT]端子は両方を装備しており、以下のポイントを参考に使い分けをしてください。

- バランス方式はノイズに強いので、入出力のレベルが低いマイクやケーブルが長くなる場合に適しています。
- アンバランス方式は、主にラインレベルの機器(シンセサイザーなどの電子楽器)や小規模な音響機器との接続に使用します。

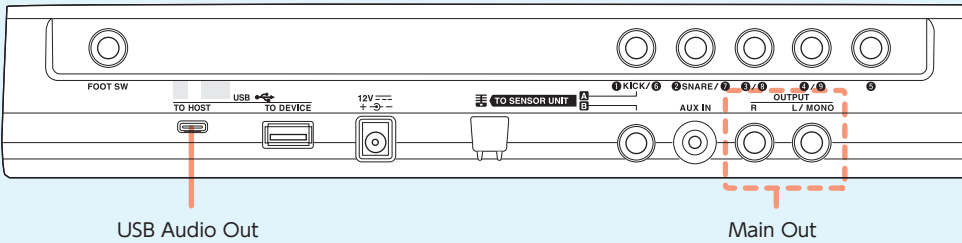
■ オーディオ出力 (EAD20)

本製品に入力された各サウンドは、以下のようにいくつかの出力方法があり、チャンネルごとに設定できます。

フロントパネル



リアパネル



NOTE

2つの端子を同時に使うと、ヘッドホンへの出力が小さくなることがあります。

NOTE

以下の画面で、出力ゲインを端子ごとに調節できます。
[MENU] → Output → Output Gain

本製品への入力音 (オーディオチャンネル)	本製品からの出力先を設定する画面	出力する/しないの設定対象となる出力先
各マイク端子からの入力音	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic Out	Main Out*, Phones Out*, USB Audio Out 1/2*, USB AudOut*
トリガー端子からの入力信号に基づいて鳴っている各インスタント	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst Out	Main Out**, Phones Out**, USB Audio Out 1/2**, USB AudOut**
システムエフェクト/マスターエフェクトの処理を終えた演奏音	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Effect Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2
クリック音	[CLICK] → [F3] Setting → Click Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2
レコーダー再生音	[RECORDER] (Recorder) → [F3] Setting → Recorder Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2
ルーパー再生音	[RECORDER] (Looper) → [F3] Setting → Looper Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2
[AUX IN]端子からの入力音	[MENU] → Aux In → Aux In Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2
[USB TO HOST]端子からの入力音	[MENU] → USB Audio → USB AudioOut	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2

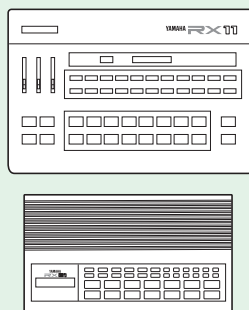
* [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic Out → Effect Thru=On の場合にのみ有効
** [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst Out → Effect Thru=On の場合にのみ有効

本製品からのオーディオ出力 (画面上の表記)	該当する端子	音量調整のノブ	接続先の機器
Main Out	OUTPUT L/MONO R	MASTER	アンプ/スピーカーなどのPA機器
Phones Out	PHONES	MASTER	ヘッドホン
USB Audio Out	USB TO HOST	AUDIO/CLICK	コンピューター、スマートデバイスなど

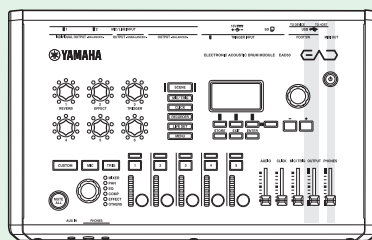
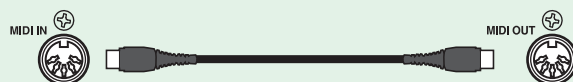
■ MIDIケーブルによる出力 (EAD50 のみ)

トリガー信号にもとづいた演奏をしている場合、本製品で割り当てられたボイスを鳴らすだけでなく、MIDIメッセージを送信することで外部MIDI機器を鳴らすこともできます。

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice MIDI



ヤマハRX11、RX21など、USB端子が無かった時代のリズムマシンのピンテージモデルを接続するとよいでしょう。



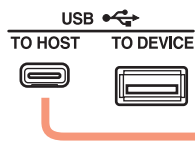
EAD本体

NOTE

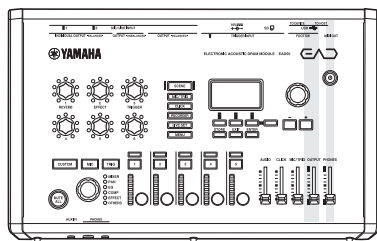
[MIDI OUT]端子の扱うMIDIメッセージはポート1のみです。ポート2のMIDIメッセージは出力されないご注意ください。

■ USBによる外部MIDI機器へのMIDI出力(USB TO HOST)

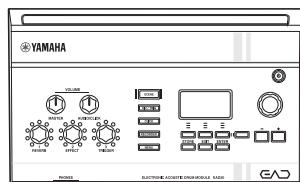
USBトリガーリンク機能を搭載したMIDI機器を本製品の[USB TO HOST]端子に接続すると、本製品での演奏で発生したMIDIメッセージによって、接続先のMIDI機器を鳴らせます。



USBトリガーリンク機能搭載のMIDI機器



EAD本体



接続したMIDI機器を最適なサウンドで鳴らすために

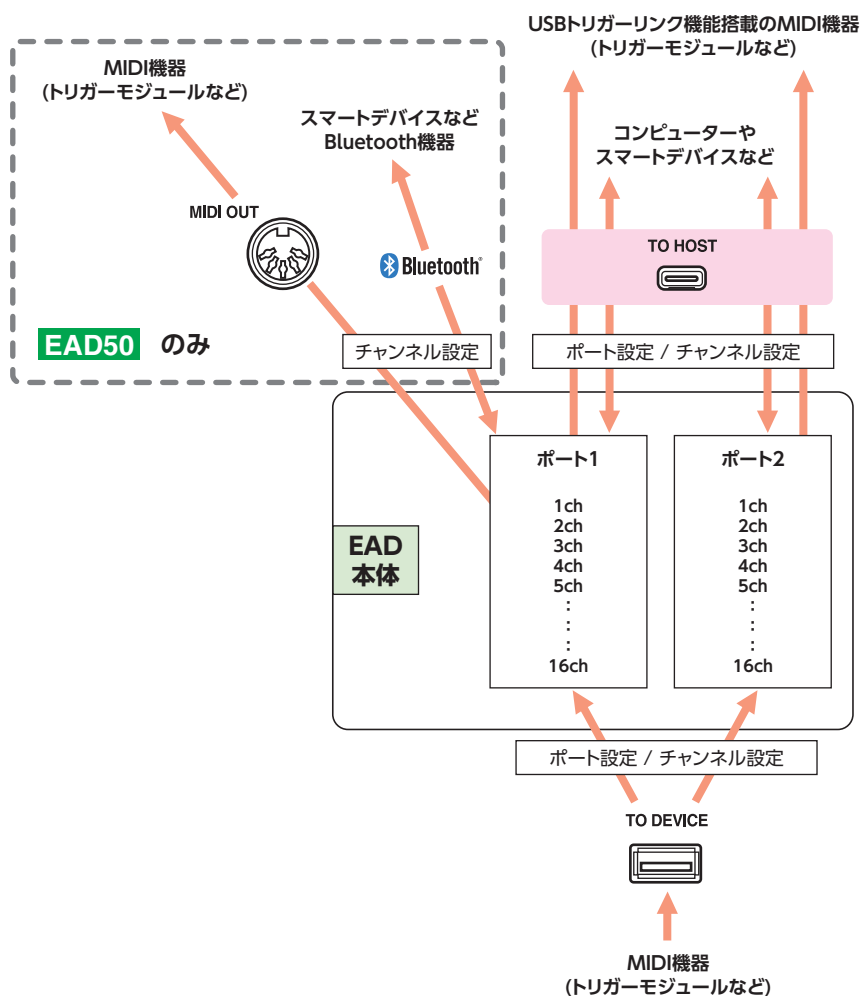
以下の画面で、トリガー入力ソースのレイヤーごとにノートナンバーとチャンネルを設定することにより、接続したMIDI機器を最適なボイスで鳴らすことができます。

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice MIDI
MIDI機器のノートマップを参照しながら設定してください。

本製品のMIDI仕様

本製品では、全部で32チャンネル(16チャンネル x 2ポート)のMIDIメッセージを、以下の方法で送受信できます。

- **[USB TO HOST]端子**
コンピューターやスマートデバイスと接続することで、アプリとの通信(送受信)ができます。また、本製品と同じくUSBトリガーリンク機能を搭載した機器へのMIDI送信もできます。
- **[USB TO DEVICE]端子**
本製品のUSBトリガーリンク機能により、USB-MIDI機能のある他のドラムトリガーモジュール(電子楽器)からのMIDI受信ができます。
- **[MIDI OUT]端子 (EAD50 のみ)**
MIDI入力端子を搭載した他のMIDI機器(ドラムトリガーモジュール)に、ポート1に限りMIDI送信できます。(47ページ)
- **Bluetooth (EAD50 のみ)**
外部のBluetooth機器とMIDI通信(送受信)できます。



関連設定

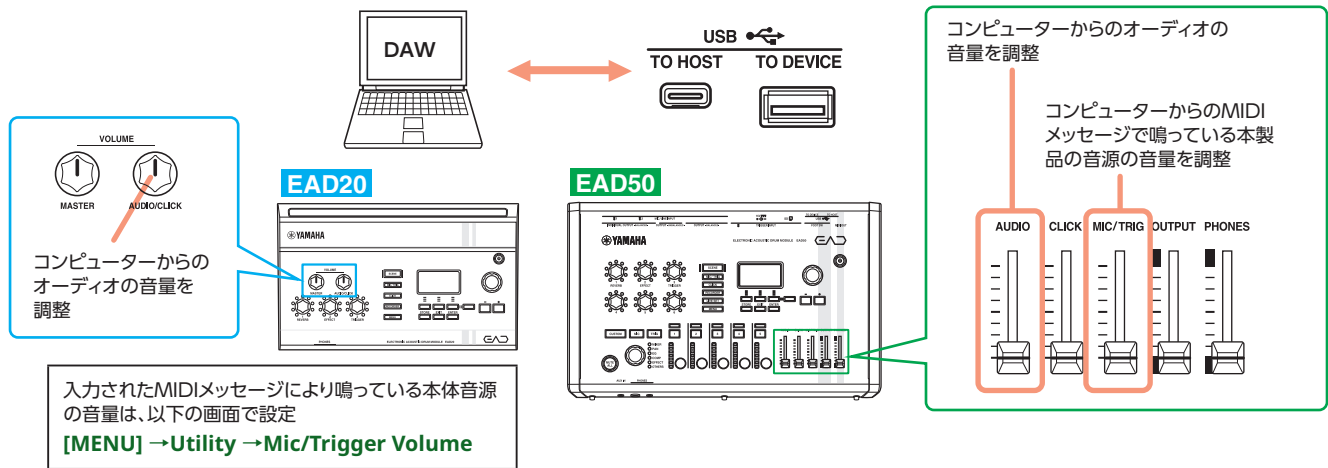
- ポート
[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice MIDI → Note Port
- 送信チャンネル
[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice MIDI → Ch (Note1 ~ 4)
- 受信チャンネル
[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice MIDI → Note1 Ch

NOTE

詳細仕様は、別冊「データリスト」(4ページ)にあるMIDI資料をご参照ください。

外部機器との接続—入出力

■ コンピューターとのMIDI/オーディオ通信(USB TO HOST)



USBオーディオ通信仕様の切替

本製品のUSBオーディオ通信は、2in/2out (24-bit、44.1/48/96 kHz シンクロナス)と8in/10out (24-bit、44.1 kHz アシンクロナス)のどちらかで使用します。どちらの仕様で使うかは、以下画面で選択し、電源を入れなおします。

[MENU] → USB Audio → USB Audio → Mode

コンピューターとの接続(Mac)

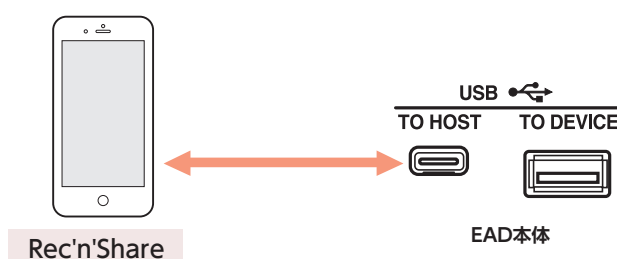
1. コンピューターの端子のタイプに合わせて、USBケーブルを準備します。
2. USBケーブルを本製品に接続したあと、コンピューターに接続します。ドライバーのインストールは不要です。

コンピューターとの接続(Windows)

1. ヤマハウェブサイト(<https://download.yamaha.com/jp/>)からYamaha Steinberg USB Driverをダウンロードします。
2. コンピューターにYamaha Steinberg USB Driver をインストールします。
3. コンピューターの端子のタイプに合わせて、USBケーブルを準備します。
4. USBケーブルを本製品に接続したあと、コンピューターに接続します。

■ スマートデバイスとのMIDI/オーディオ通信(USB TO HOST)

本製品での演奏音(オーディオ)をスマートデバイスのアプリに録音できます。スマートデバイスの端子形状に応じてUSBケーブルを準備した上で、接続してください。



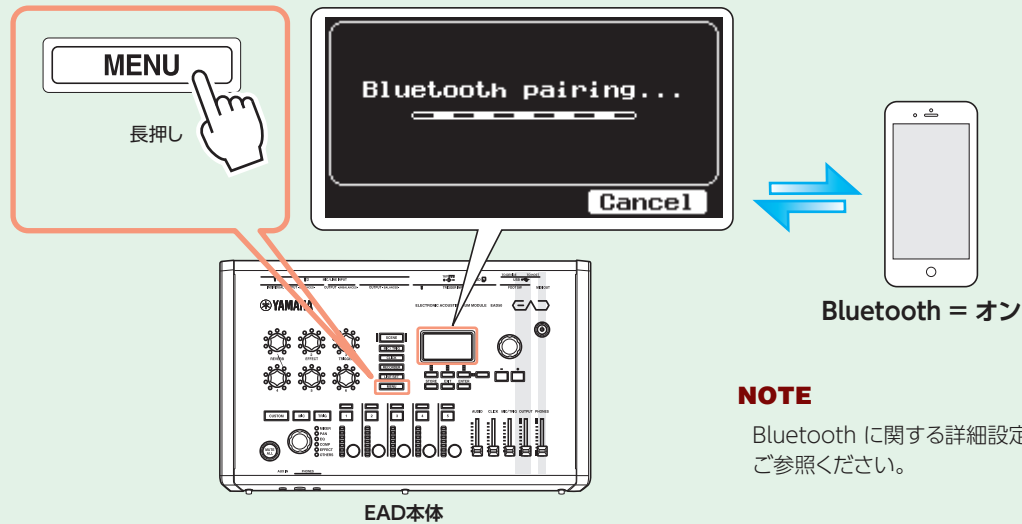
NOTE

本製品とスマートデバイスの接続に関する詳細は、ヤマハウェブサイト上にある以下のマニュアルをご参照ください。

- ・スマートデバイス接続マニュアル Android用
- ・スマートデバイス接続マニュアル iPhone/iPad用

■ 無線(Bluetooth)でのMIDIおよびオーディオ通信 (EAD50 のみ)

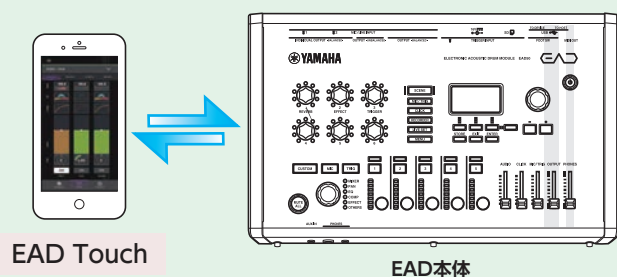
本製品にはBluetooth機能が搭載されています。以下の操作でスマートデバイスなどの対応機器と無線接続することにより、MIDIおよびオーディオの両方が通信できます。



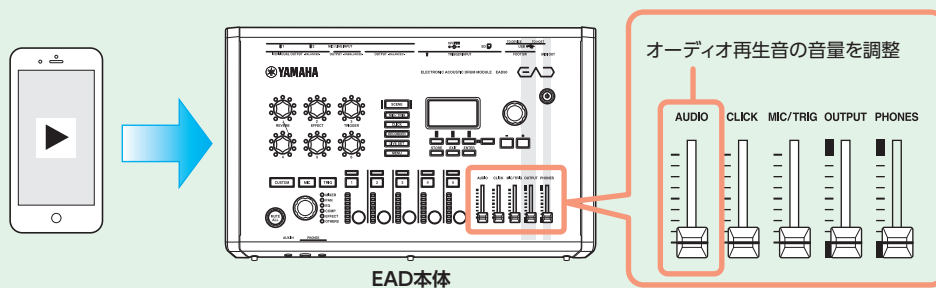
NOTE

Bluetooth に関する詳細設定については、[200ページ](#)をご参照ください。

専用アプリからMIDI通信でEAD本体の設定を編集



スマートデバイス上のオーディオ再生音をEAD本体で鳴らす



Bluetooth について (EAD50 のみ)

Bluetoothとは、2.4 GHz帯の電波を利用して、対応する機器と無線で通信を行うことができる技術です。

■ Bluetooth 通信の取り扱いについて

- Bluetooth 対応機器が使用する2.4 GHz帯は、さまざまな機器が共有する周波数帯です。Bluetooth 対応機器は、同じ周波数帯を使用する機器からの影響を最小限に抑えるための技術を採用していますが、他の機器の影響によって通信速度や通信距離が低下することや、通信が切断されることがあります。
- 通信機器間の距離や障害物、電波状況、機器の種類により、通信速度や通信距離は異なります。
- 本機はすべてのBluetooth機能対応機器とのワイヤレス接続を保証するものではありません。

■ 製品の取り扱いに関する注意

- 本製品は、日本国内でのみ使用できます。
- 本製品は、日本電波法に基づく認証を受けた無線機器を内蔵しています。従って、本製品を使用するときに無線局の免許は不要です。ただし、本製品に以下を行うと法律で罰せられることがあります。
 - 本製品を分解/改造する。
 - 本体底面の銘板をはがしたり、消したりする。

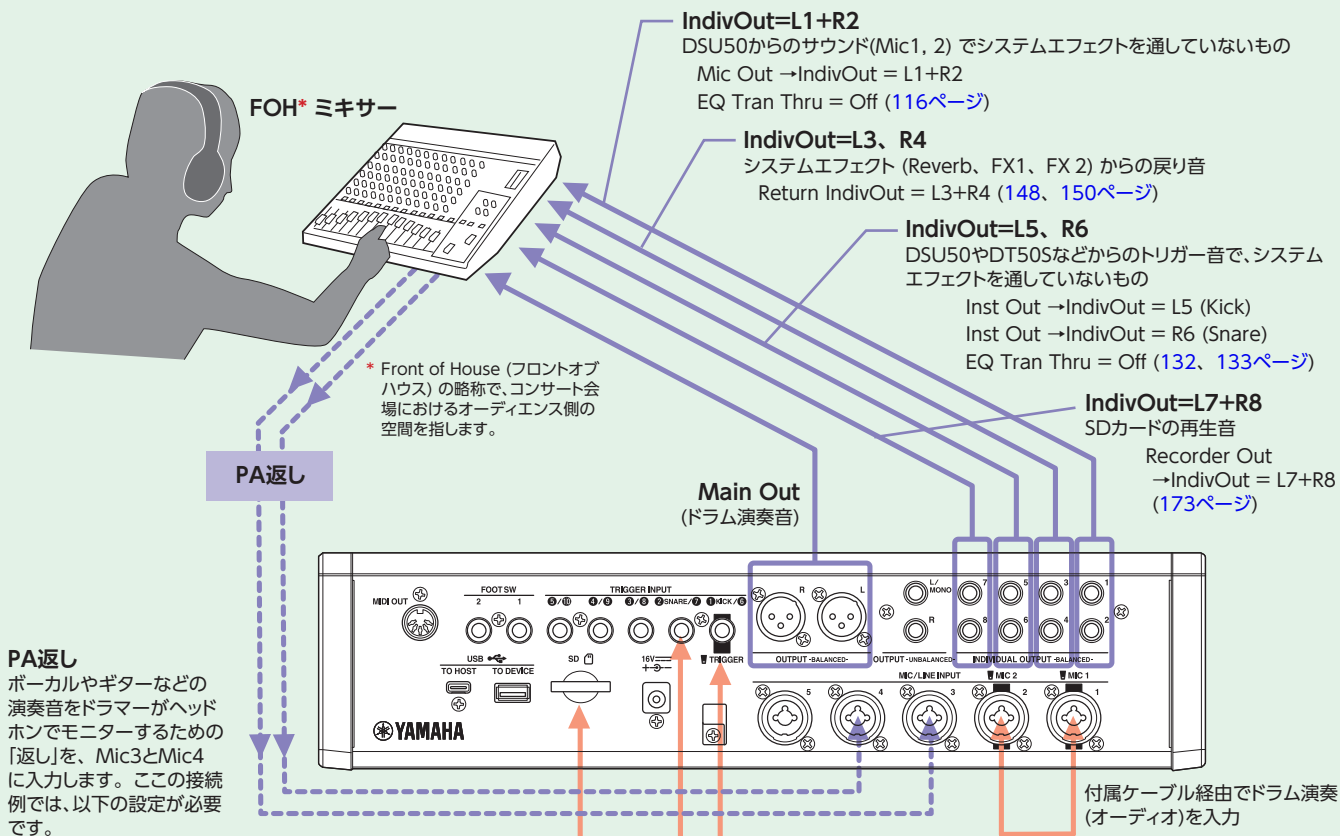
無線に関するご注意

本製品の使用周波数帯では、電子レンジなどの産業・科学・医療用機器のほか、工場の製造ライン等で使用されている移動体識別用の構内無線局(免許を要する無線局)および特定小電力無線局(免許を要しない無線局)並びにアマチュア無線局(免許を要する無線局)が運用されています。

1. 本製品を使用する前に、近くで移動体識別用の構内無線局および特定小電力無線局並びにアマチュア無線局が運用されていないことを確認してください。
2. 万一、本製品から移動体識別用の構内無線局に対して有害な電波干渉の事例が発生した場合には、速やかに使用場所を変えるか、または機器の運用を停止(電波の発射を停止)してください。

ユースケース別のセッティング例

■ ライブ用セッティング EAD50



- Mic3/4 = Paired (108ページ)
- Effect Thru = On (116ページ)
- Main Out = Off (116ページ)
- Phones Out = On (116ページ)

メディア

- バッキング音やクリック音のオーディオファイルを再生 (167ページ)
- クリック音については、Main Out には出力せず、ヘッドホンにのみ出力するよう設定 (172ページ)

付属ケーブル経由で
ドラム演奏(トリガー
信号)を入力

付属ケーブル経由でドラム演奏
(オーディオ)を入力

トリガーセンサー
DT50S(別売)など
スネアドラム打音による
トリガー信号を取得

**EAD50
本体**

モニター
次ページを
ご参照ください。

**付属センサーユニット
DSU50**

バスドラム打音によるトリ
ガー信号を取得

個別の出力(IndivOut)について

本製品では、ドラマー自身がモニター音を基準に、理想のサウンドヘミキシングできることが大きな特長です。一方で、小規模なライブハウスなどでは、ドラムの直接音や会場の響き方の影響により、客席側(FOH側)での聴こえ方が、ドラマーの意図したバランスと異なることがあります。その場合は、INDIVIDUAL OUTPUT端子から図のようにドラム音、エフェクト音、トリガー音を個別に出力できるよう設定しておきます。FOHミキサー側で各音のバランスを調整することで、会場の鳴り方に合わせた最適なサウンドバランスを実現できます。もちろん、ドラマー自身によるサウンド設定で問題なければ、Main Outからの出力音をそのままスピーカーに出力すればよいでしょう。

■ ライブ用セッティング (モニター周辺)

ヘッドホン/イヤホンの選定

適切なモニターを実現するため、遮音性が高く小さい音量でもしっかりと聴こえるよう設計された IEM (インイヤモニター) を使うことをおすすめします。

Tips

ライブ現場では、ハウリングなどの意図しない大きな音が、FOHミキサーからの「返し」に入ることがあります。大きな音を抑えて耳への負担を軽減するため、FOHミキサーから「返し」で戻ってきたサウンド(前ページのセッティング例ではMic3とMic4)に、リミッターとして使用できる以下のエフェクトタイプを設定しておくことをおすすめします。

- ・ エフェクトブロック : [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins1 Mic または Ins2 Mic
- ・ エフェクトカテゴリー : Compressor
- ・ エフェクトタイプ : Volume Limiter

● クリックを聞きながら演奏するには

クリック音につき、オーディエンスには聞こえないように(自分のヘッドホンにだけ聞こえるように)するには、以下設定を行います。詳細は [163 ページ](#) をご参照ください。

[CLICK] → [F3] Setting → Click Out

- ・ Phones Out=On
- ・ Main Out=Off
- ・ USB Audio Out 1/2=Off
- ・ IndivOut=Off

● 音量不足を感じた場合

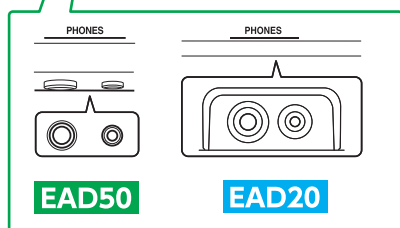
以下画面にて音量を調節してください。

[MENU] → Output → Output Gain → Phones Out

● モニター音にステレオ感を

ライブ現場では、PA返し(モニター)がモノラルで返される場合があります。モノラルのモニター音では、複数の楽器が中央に定位しやすく、それぞれの音が聞き取りにくく感じられることがあります。そのような場合は、モノラル音にステレオ感を加えるエフェクトタイプを活用することで、ヘッドホンやイヤホンでモニターしやすくなります。

- ・ エフェクトブロック : Ins1 Mic または Ins2 Mic
- ・ エフェクトタイプ : Mono In < Wide (カテゴリー : Stereo)



モニタースピーカー設置時はハウリングに注意!

モニタースピーカーを設置するときは、スピーカーの向きに十分ご注意ください。スピーカー音がセンサーユニットに大きく入ると、ハウリング(マイクとスピーカーの間で音がループし、「キーン」という発振音が起こる現象)の原因になります。特に、スピーカーをセンサーユニットの方向へ向けないようにしてください。

本製品の設定としては、コンプレッサーやディストーションのような増幅度の高いエフェクトを弱める対策があります。ハウリングが起きたら、[MUTE ALL] をオンにした状態で、以下エフェクトの深さ(Depth) を下げてみてください。

- ・ マスター FX ([30ページ](#))
- ・ マスターコンプレッサー ([30ページ](#))
- ・ マイクごとのインサージョンエフェクト ([29ページ](#))
- ・ マイクごとのトランジェントコンプレッサー ([29ページ](#))

■ 録音 (スタジオ/自宅) EAD50

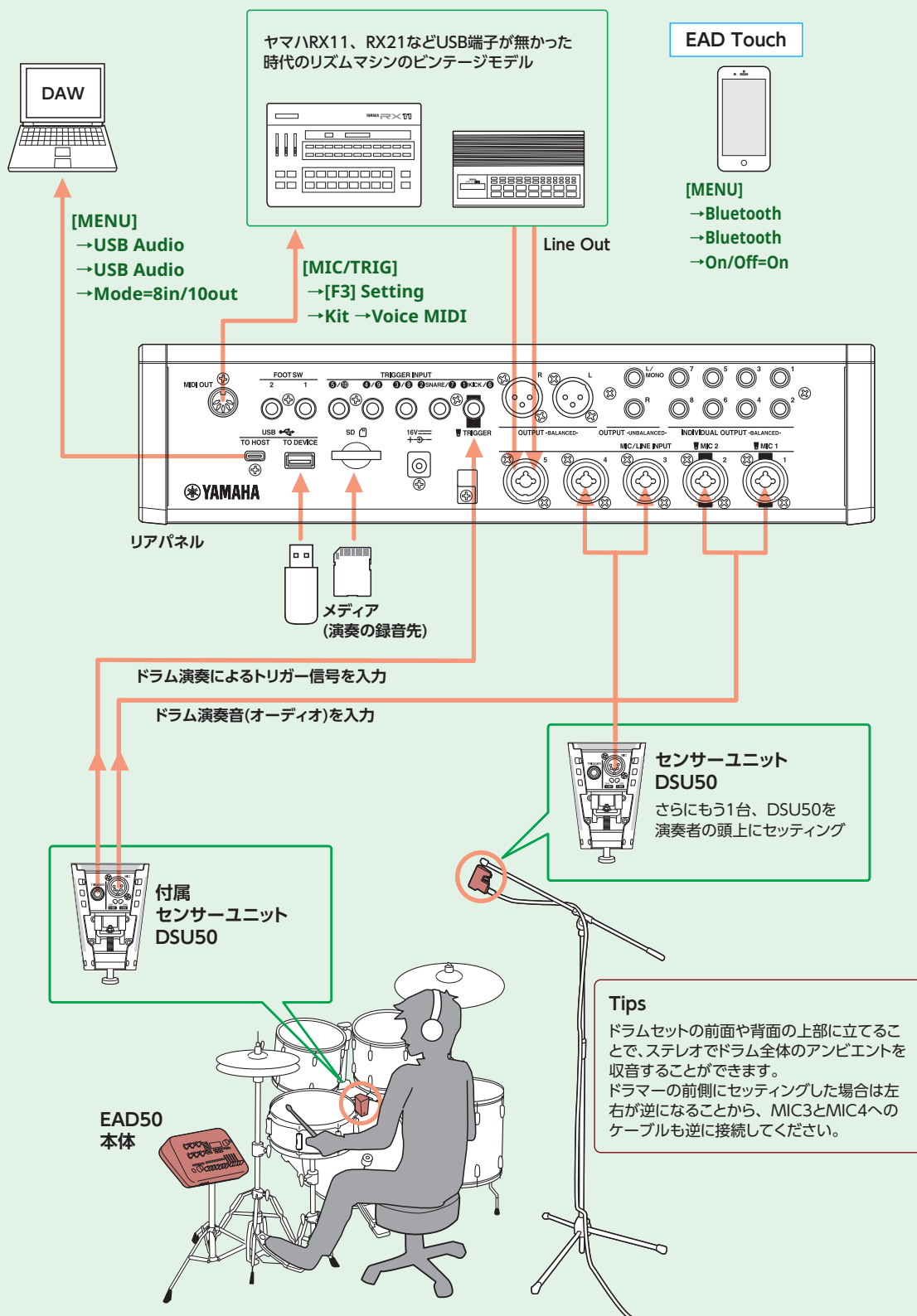
本製品に収音されたサウンドについては、ドラム演奏音含め全てを以下の方法で録音することができます。

● メディアへの録音：

レコーダー機能(164ページ)により、本製品に接続したメディアに録音ができます。簡易的な録音にご活用ください。

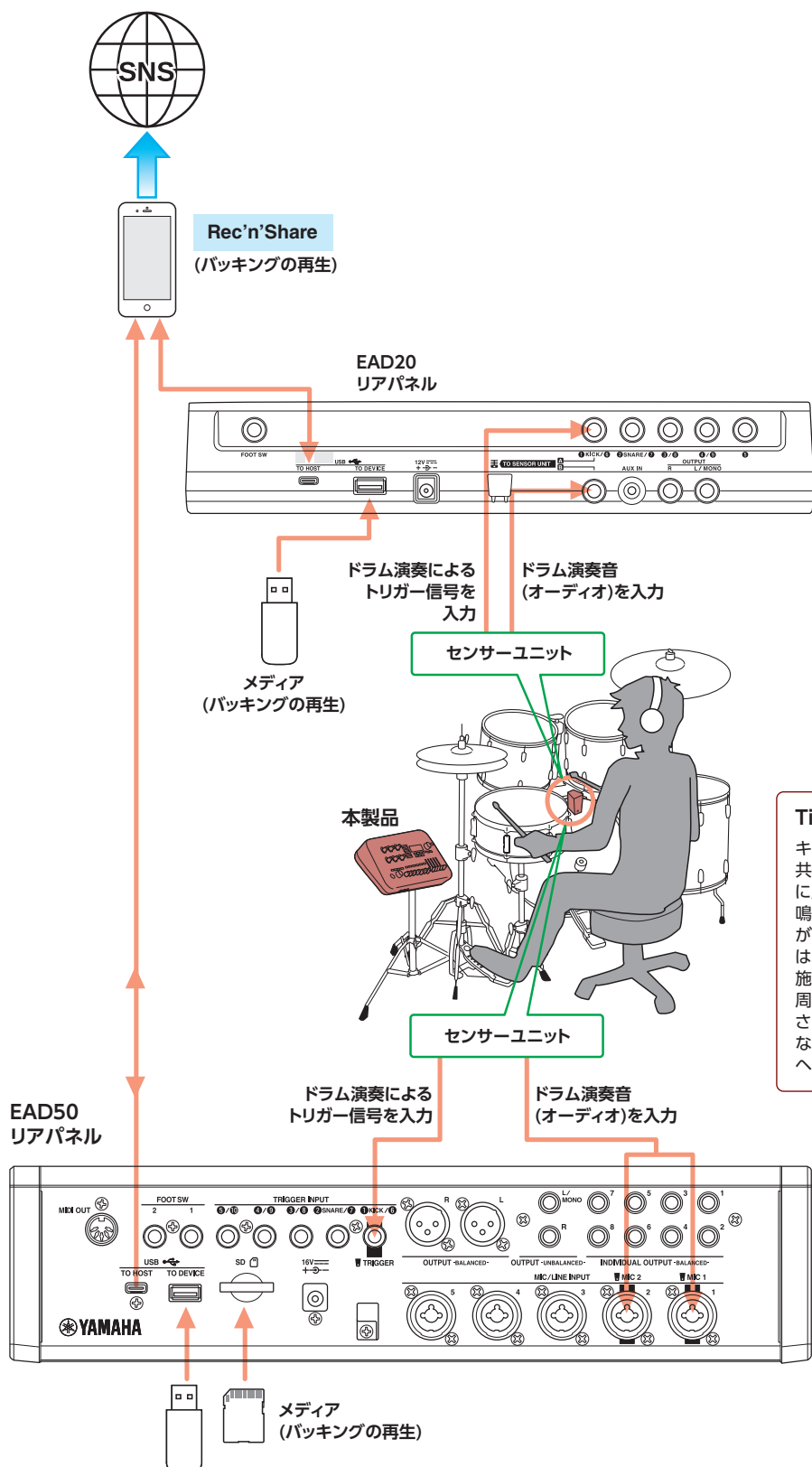
● PCへの録音：

本製品に接続したPC上にあるDAWソフトに録音ができます。本格的な楽曲制作にご活用ください。



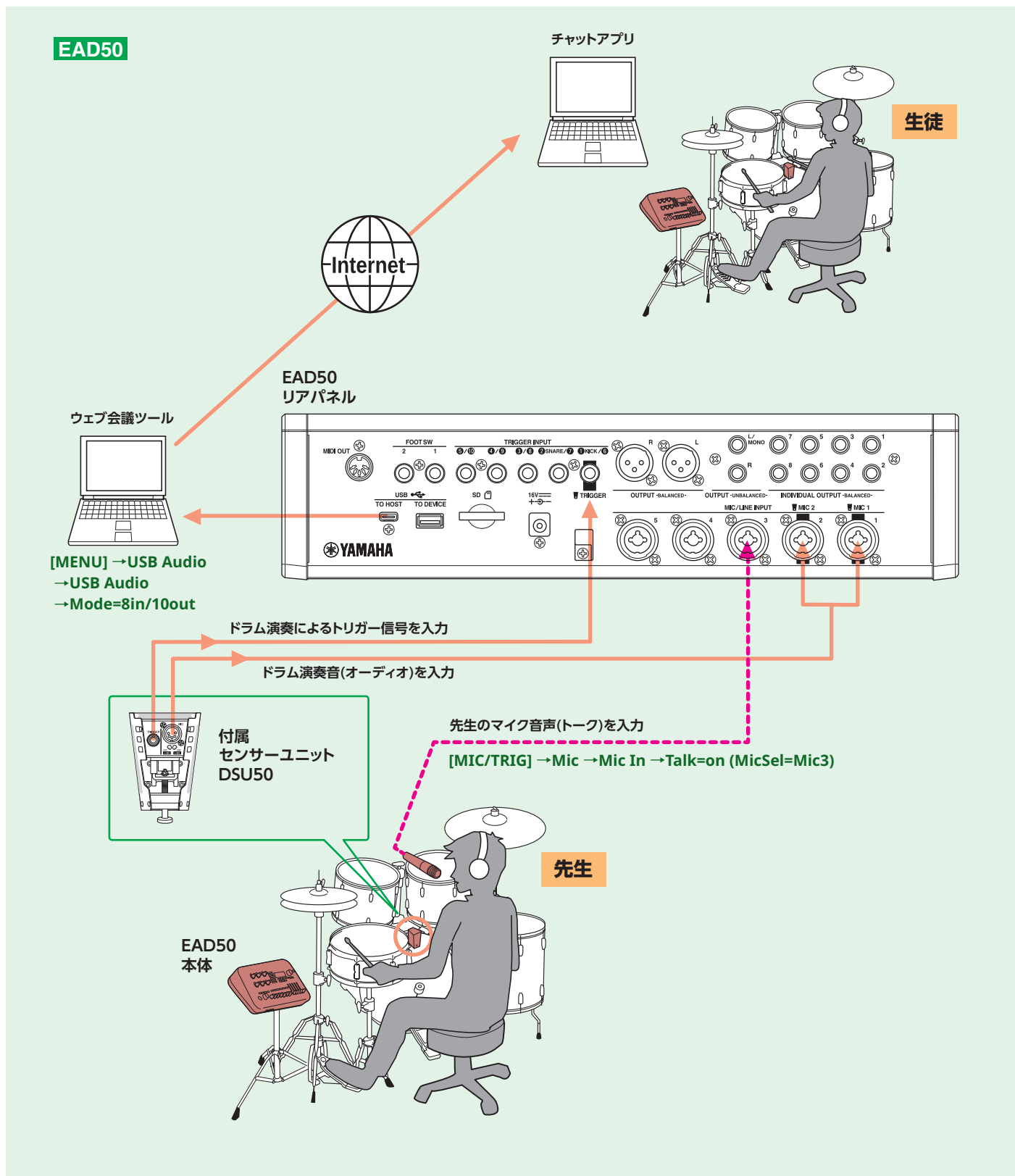
■ 録音 (配信コンテンツ制作)

本製品とスマートフォン/タブレットを接続することで、各デバイスのカメラで自分のドラム演奏を撮影すると同時に、演奏音を専用アプリ「Rec'n'Share」に録音することができます。メディアに保存されたお気に入りの曲、または[AUX IN]端子に入力されたお気に入りの曲をバックイングとして一緒に演奏すれば、まとめて録音されることになります。録音された演奏は、「Rec'n'Share」を通じてSNSなどインターネットに配信することができます。



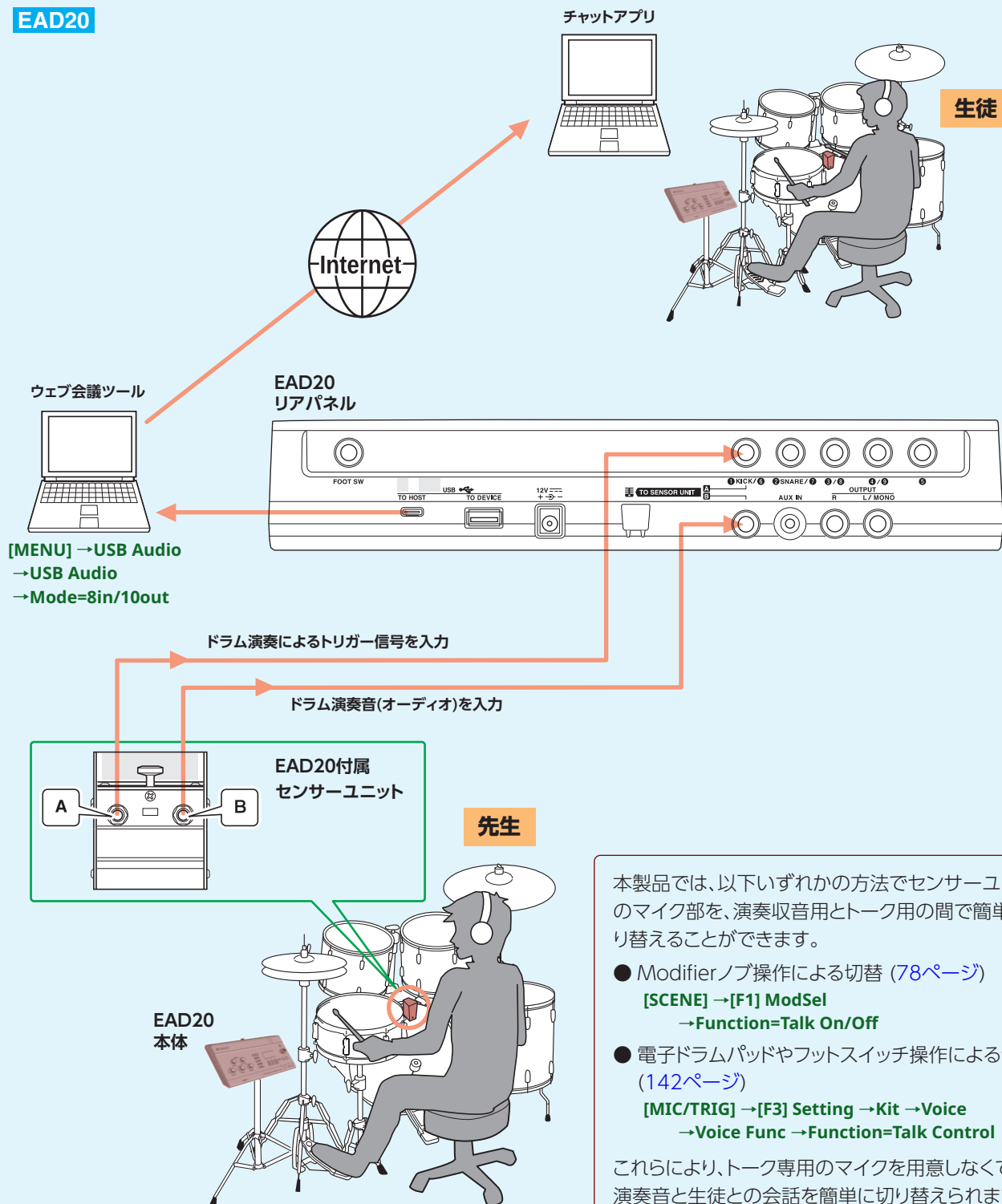
■ オンラインレッスン

USBケーブルにより、本製品をオーディオインターフェースとしてPCに接続し、本製品に収録された様々な演奏音などをPC経由でインターネット接続先の相手に送信できます。この機能を活用すれば、遠隔地にいる生徒さんを指導する「オンラインレッスン」が可能になります。



■ オンラインレッスン (続き)

EAD20



電源を入れる/切る

電源アダプターの接続を含め、詳細の手順については、クイックガイドをご参照ください。

バージョンを確認する

[MENU] →Version →[ENTER] の操作で、本製品のバージョンを確認できます。
本製品の最新バージョンは、以下のウェブサイトの「ソフトウェア」からダウンロードできます。

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

常に最新バージョンにアップデートされることを推奨します。
なお、本説明書は、制作時のバージョンに沿って説明しています。

オートパワーオフ(自動電源オフ)

オートパワーオフとは、本製品を一定時間操作しなかった場合、自動的に電源がオフになる機能です。工場出荷時は「15分」に設定されています。

ご注意

- 本製品の状態によっては、一定時間操作せずにオートパワーオフの設定時間が経過しても電源が切れない場合があります。製品の使用後は、手動で本体の電源を切ってください。
- 外部オーディオ機器やPA機器などを本体に接続した状態で、一定時間本体を操作しない場合は、外部オーディオ機器の音量をゼロにしておくことをおすすめします。
- オートパワーオフで製品がオフになった場合、レコーダー / ルーパー / サンプリング機能により録音された内部メモリー (33ページ) のデータは失われます。大切なデータは、早めに保存しておくことをおすすめします。

NOTE

オートパワーオフで本製品がオフになっても、それまでの設定/編集は消えずに維持されます。次回の電源オン時に続きの設定/編集を行い、必要に応じて保存してください。

■ オートパワーオフの設定変更

ライブや録音などの状況によっては初期設定の「15分」は短く感じられるかもしれません。その場合は、以下の画面でオートパワーオフするまでの時間を変更します。

[MENU] →Utility →Auto Power Off

■ オートパワーオフの解除

以下のいずれかの方法で解除します。いずれの方法でも、次回の電源オン時にもオートパワーオフは解除されたままです。

- [MENU] →Utility →Auto Power Off = Off に設定する。
- 電源オフの状態で、[MENU]ボタンを押しながらスタンバイ/オンボタンを押すと、オートパワーオフが解除された状態で本製品が起動します。

本体の設定を初期の状態に戻す(ファクトリーリセット)

ファクトリーリセットを実行すれば、本体の設定を誤って書き換えてしまった場合でも、初期の状態に戻すことができます。以下2通りの方法があります。

- [MENU] →Factory Reset →[ENTER] の操作で実行する。
- 電源オフの状態で、[+]ボタンと[-]ボタンを同時押ししながらスタンバイ/オンスイッチを押して本製品を起動する。

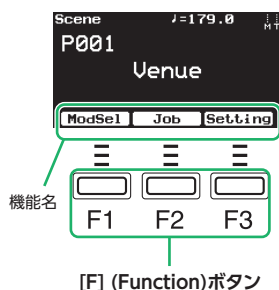
ご注意

ファクトリーリセットを行うと、設定したすべてのデータが消え、初期の状態に戻ります。大切なデータは、ファクトリーリセットを行う前にUSBフラッシュメモリーまたはSDカードに保存してください。

画面の基本操作

■ 画面下部の機能と画面直下の[F]ボタン

画面直下にある3つのボタンは画面下部に表示される機能と連携しており、各ボタンを押すことで該当機能を実行したり関連画面に移動したりします。これら3つのボタンには名称印字がありませんが、説明の便宜上、[F1]・[F2]・[F3]ボタンと記すことにします。「F」はFunction の略です。

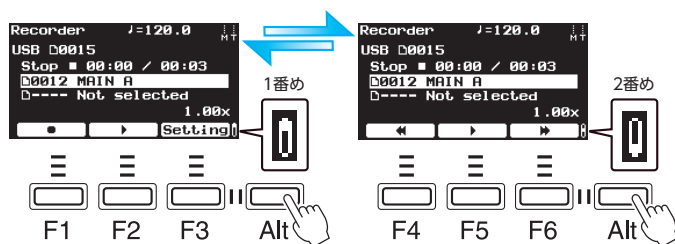


■ [F]ボタン群の機能を切り替える[Alt]ボタン

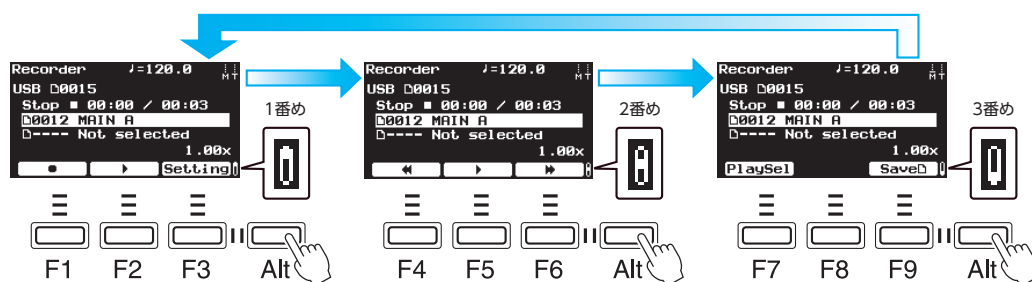
表示中の画面の機能を実行するのに[F1]～[F3]ボタンだけでは足りない場合、下図のように[F]ボタンの右横にあるボタンを押すことで、[F]ボタンの機能を切り替えます。この切替用ボタンにも名称印字がないので、説明の便宜上[Alt]ボタンと記すことにします。また、切り替えた場合の[F]ボタンの名称については、説明の便宜上、以下の通りとします。

- ・ 機能名に該当するボタン名(1番め)：[F1]・[F2]・[F3]
- ・ 機能名に該当するボタン名(2番め)：[F4]・[F5]・[F6]
- ・ 機能名に該当するボタン名(3番め)：[F7]・[F8]・[F9]
- ・ [F]ボタンの番号切替用のボタン名：[Alt]

[F1]～[F6]の場合



[F1]～[F9]の場合

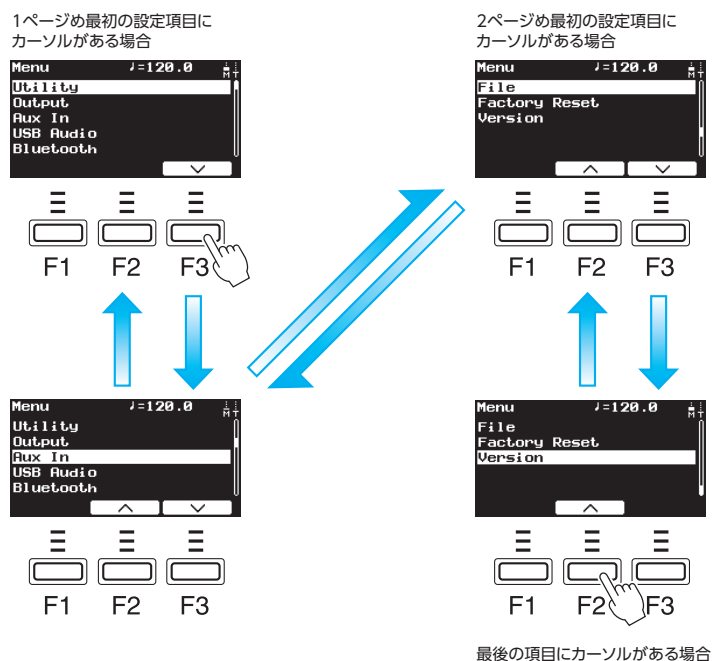


■ カーソル移動およびページ切替

設定項目が列挙されている画面では、画面下部に[F2] /[F3] が表示されるので、[F2]ボタンと[F3]ボタンでカーソルを移動させます。機能によっては同一画面の中で設定項目が列挙しきれず、複数ページで構成されることを示すため、画面右端にスクロールバーが表示されます。その場合は[F2] ボタンと [F3] ボタンで、カーソルを移動させながら前後のページを行き来します。

NOTE

図におけるF1 ～ F3の「F」は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。



入力ソースの選択および基本設定—マイク音 (EAD50 のみ)

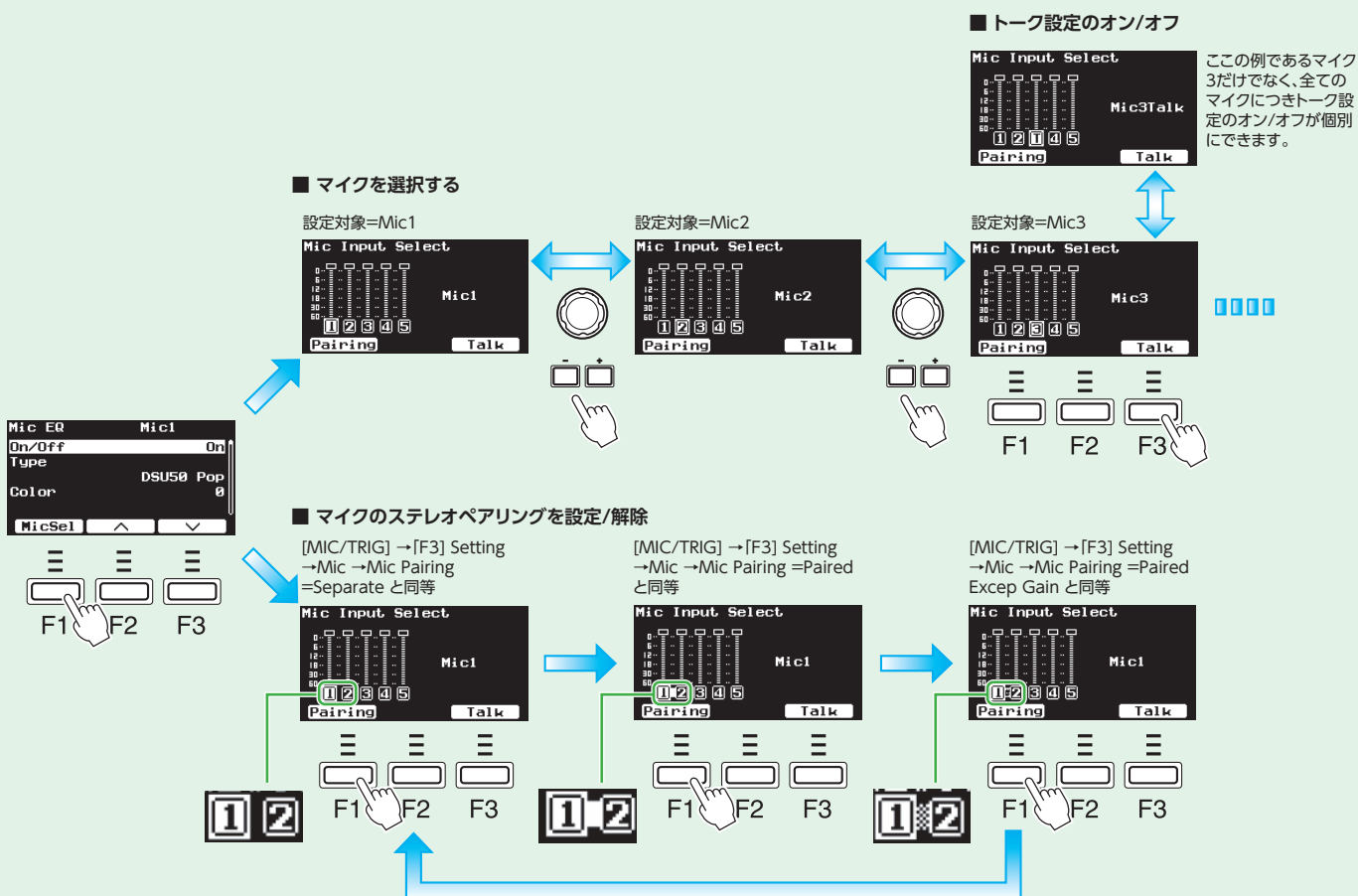
以下に列挙したマイク入力音に関する設定画面では、[F1] MicSel ボタンを押すことにより、1～5のどの[MIC/LINE]端子を設定対象とするかの選択が必要です。また、マイクの用途(演奏用かトーク用か)やステレオペアリングなど、基本的な設定も必要です。

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic In, Mic EQ, Mic TransComp, Mic Out

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Reverb, FX1, FX2 → Send Mic, Send Mic Curve

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Dry → Level Mic, Level Mic Curve

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins1 Mic, Ins2 Mic



入力ソースの選択および基本設定—トリガー信号

トリガー入力に関する設定画面では、[F1] TrigSel ボタンを押すことにより、どのトリガー入力(パッド/インスト/ボイス) を設定対象とするかの選択が必要です。

■ パッド/インストに関する設定(トリガー入力端子から選択)

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad, Vel Curve, Crosstalk
 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst, Inst EQ, InstTranComp, Inst Out
 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Reverb, FX1, FX2 → Send Trig, Send Trig Curve
 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Real Ambi → Depth Trig, Depth Trig Curve
 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Dry → Level Trig, Level Trig Curve
 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins Trig

EAD50

● トリガー入力選択画面

以下の2つをリアルタイムに表示します。
 L (棒グラフ): トリガー入力レベル
 V (横線の高さ): パッドを叩いた強さ(ペロシティー)

トリガー入力ソース: ([+]/[-]ボタン/ノブで選択)

オーディション: 現在選択されているトリガー入力に割り当てられているインストが鳴ります。音量は以下画面(188ページ)で設定できます。
 [MENU] → Utility → Audition Velocity

パッドロック: パッドを叩いてもパッド選択が変わらないようにします。

1と6、2と7、3と8、4と9、5と10 のペアリングをする/しないを設定します。

NOTE
 図におけるF1～F3の「F」は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

EAD20

● トリガー入力選択画面

以下の2つをリアルタイムに表示します。
 L (棒グラフ): トリガー入力レベル
 V (横線の高さ): パッドを叩いた強さ(ペロシティー)

トリガー入力ソース: ([+]/[-]ボタン/ノブで選択)

オーディション: 現在選択されているトリガー入力に割り当てられているインストが鳴ります。音量は以下画面(188ページ)で設定できます。
 [MENU] → Utility → Audition Velocity

パッドロック: パッドを叩いてもパッド選択が変わらないようにします。

1と6、2と7、3と8、4と9 のペアリングをする/しないを設定します。

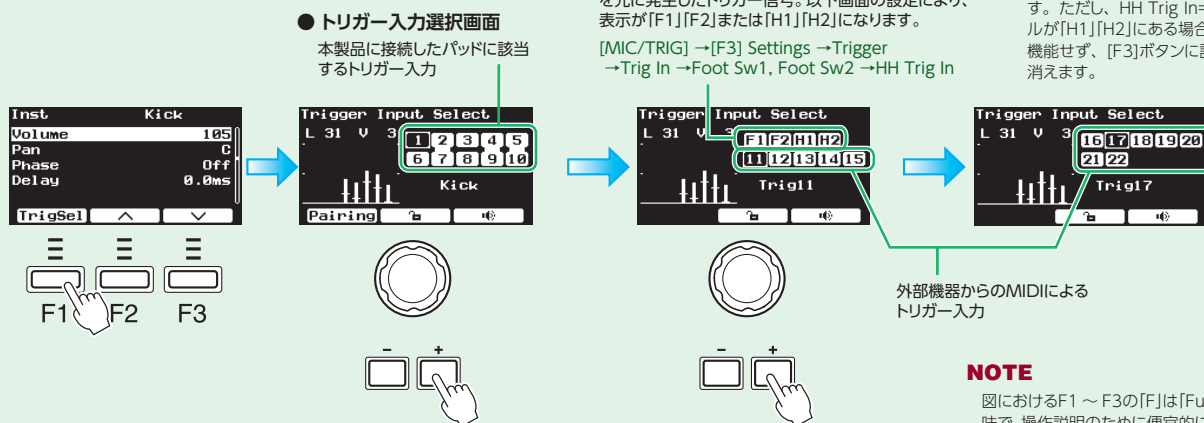
NOTE
 図におけるF1～F3の「F」は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

■ インストに関する設定(MIDIによるトリガー入力から選択) EAD50

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst, Inst EQ, InstTranComp, Inst Out
 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Reverb, FX1, FX2 → Send Trig, Send Trig Curve
 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Real Ambi → Depth Trig, Depth Trig Curve
 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Dry → Level Trig, Level Trig Curve
 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins Trig

NOTE

[F2]ボタンに割り当てられたパッドロック機能、[F3]ボタンに割り当てられたオーディション機能については、「パッドに関する設定」と同様です。ただし、HH Trig In=Off の場合にカーソルが[H1][H2]にある場合、オーディションは機能せず、[F3]ボタンに該当する機能表示は消えます。



NOTE

図におけるF1～F3の「F」は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

■ ボイスに関する設定(トリガー入力ソースを選択)

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice, Voice MIDI, Voice Func

EAD50

Voice
Category Kick Src1A
Number 011 Rock2218 1
TrigSel ^ v

Trigger Input Select
L 63 U 60
F1 F2 H1 H2
11 12 13 14 15
HHIC1Bw
ABCD
Layer [a] [b] [c] [d]

[F1] Layerボタンで、各トリガー入力ソースのレイヤーをA～Dの中から選択

[+][-]ボタン/ノブでトリガー入力ソースを順に選択

NOTE
図におけるF1～F3の「F」は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

NOTE
[F2]ボタンに割り当てられたパッドロック機能、[F3]ボタンに割り当てられたオーディション機能については、「パッドに関する設定」と同様です。ただし、HH Trig In=Off の場合にカーソルが「H1」「H2」にある場合、オーディションは機能せず、[F3]ボタンに該当する機能表示は消えます。

EAD20

Voice
Category Kick Src1A
Number 011 Rock2218 1
TrigSel ^ v

Trigger Input Select
L 63 U 60
F1 F2 H1 H2
11 12 13 14 15
HHIC1Bw
ABCD
Layer [a] [b] [c] [d]

[F1] Layerボタンで、各トリガー入力ソースのレイヤーをA～Dの中から選択

[+][-]ボタン/ノブでトリガー入力ソースを順に選択

NOTE
図におけるF1～F3の「F」は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

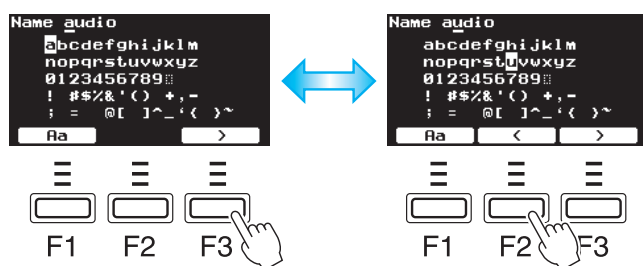
NOTE
[F2]ボタンに割り当てられたパッドロック機能、[F3]ボタンに割り当てられたオーディション機能については、「パッドに関する設定」と同様です。ただし、HH Trig In=Off の場合にカーソルが「H1」「H2」にある場合、オーディションは機能せず、[F3]ボタンに該当する機能表示は消えます。

データに名前をつける

以下画面において、本製品で制作したデータに対して名前をつけることができます。操作方法は全て同じです。

画面	機能
[SCENE] ほか → [STORE].....	シーンの名称設定(Name と SubName)
[RECORDER] (Sampling) → [F6] Save  → [F1] Name	USBフラッシュメモリー /SDカードにサンプリングデータを保存するときのファイル名設定
[RECORDER] (Sampling) → [F9] Save WM → [F1] Name	録音したサンプリングデータをユーザーボイスに割り当てるときの、ユーザーボイス名/ユーザーボイスバンク名の設定
[RECORDER] (Looper) → [F6] Save  → [F1] Name	メディア(外部メモリー)にルーパーデータを保存するときのファイル名設定
[LIVE SET] → [STORE] (EAD50 のみ)	ライブセットの名称設定(Name と SubName)
[LIVE SET] → [F3] Setting → [F1] Name (EAD50 のみ)	ライブセットのステップ名設定
[MENU] → File → File All → Save → [F1] Name	本製品で作った全データをメディア(外部メモリー)に保存するときのファイル名設定
[MENU] → File → File All → Rename → [F1] Name	メディア(外部メモリー)上にある本製品上で作れる全データファイルの名称変更
[MENU] → File → File Scene → Save → [F1] Name	本製品で作ったシーンデータをメディア(外部メモリー)に保存するときのファイル名設定
[MENU] → File → File Scene → Rename → [F1] Name	メディア(外部メモリー)上にあるシーンデータのファイル名称変更
[MENU] → File → File Wave → Rename → [F1] Name	メディア(外部メモリー)上にあるオーディオファイルの名称変更

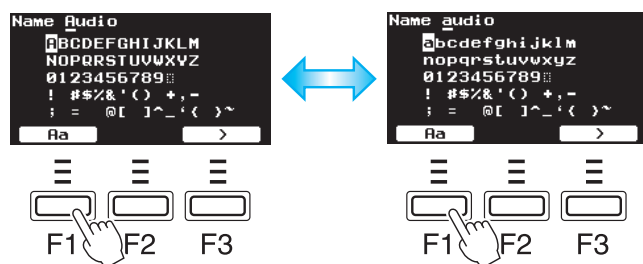
1. 名称(最上列)のカーソルを移動する



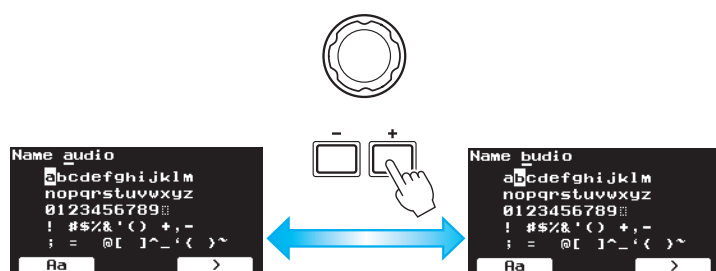
NOTE

図におけるF1～F3の[F]は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

2. 必要に応じて大文字/小文字を切り替える



3. 名称(最上列)のカーソル位置にある文字を変更する



データの順序を並び替える

以下画面においてはデータの並べ替えや順序の変更ができます。操作方法は全て同じです。

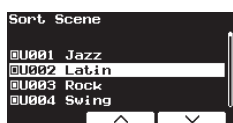
画面

機能

- [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → User Voice → Sort Wave.....本製品に取り込んだ(インポートした)波形データを並び替え
- [SCENE] → [F2] Job → Sort.....シーンの順序変更
- [LIVE SET] → [F2] Job → Sort (**EAD50** のみ)ライブセットの順序変更
- [LIVE SET] → [F3] Setting → [F4] Sort (**EAD50** のみ)各ライブセット内におけるステップの順序変更

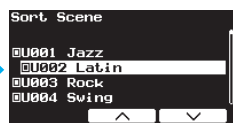
1.

移動させたい項目にカーソルを置いた状態で、[ENTER]ボタンを押します。カーソルを置いた項目が右にインデントされます。



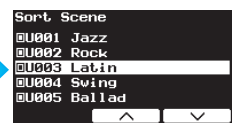
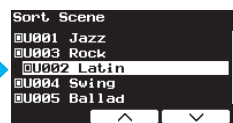
2.

手順1で選択した項目を、[F2]/[F3]ボタンを使って移動します。



3.

手順2で移動させたい場所まで来たら、[ENTER]ボタンを押します。順序の並び替えが確定します。



これで、従来の02と03が入れ替わりました。

Modifierノブ操作

[F1] MicSel (EAD50 のみ) または TrigSel

[F2] Effect, Type, Inst, ...など

[F3] Setting

Function

- Off
- Tempo
- Talk On/Off
- Mic EQ Color
- Mic Tran Comp Depth
- Mic Tran Attack
- Mic Tran Release
- Xstick On/Off
- Inst Number
- Inst Volume
- Inst Pan
- Inst Tuning/Size
- Inst Attack
- Inst Muffling/Sustain/Decay
- Inst EQ Color
- Inst Tran Comp Depth
- Inst Tran Attack
- Inst Tran Release
- Voice Volume
- Effect Depth
- Reverb Param A
- Reverb Param B
- Reverb Param C
- FX1 Param A
- FX1 Param B
- FX1 Param C
- FX2 Param A
- FX2 Param B
- FX2 Param C
- Ins1 Mic Depth
- Ins1 Mic Param A
- Ins1 Mic Param B
- Ins1 Mic Param C
- Ins2 Mic Depth
- Ins2 Mic Param A
- Ins2 Mic Param B
- Ins2 Mic Param C
- Ins Trig Depth
- Ins Trig Param A
- Ins Trig Param B
- Ins Trig Param C

[SCENE]

[F1] ModSel

[F2] Job

— Sort

— Clear

[F3] Setting

Scene Load

- Mic/Kit Volume
- Mic
- Trigger
- Kit
- Function
- Effect
- Tempo
- Modifier
- Fader (EAD50 のみ)
- Click
- Recorder
- Utility
- Output
- Aux In
- USB Audio
- Bluetooth (EAD50 のみ)

Modifier

- Modifier Pop-up
- CC Number
- CC Channel
- CC Port
- CC Min Value
- CC Max Value

Fader (EAD50 のみ)

- Fader Pop-up

[STORE]

[MIC/TRIG]**[F1] Volume**

- Mic/Kit
- Mic
- Mic In
- Kit
- Inst
- Voice A
- Voice B
- Voice C
- Voice D

[F3] Setting**Mic/Kit Vol**

- Volume

Mic

- Mic Volume
 - Volume
- Mic Pairing (EAD50 のみ)
 - Mic1/2
 - Mic3/4
- Mic In
 - On/Off
 - Phantom (EAD50 のみ)
 - Pairing (EAD20 のみ)
 - Gain (EAD50 のみ)
 - Gain L/R (EAD20 のみ)
 - Gain L (EAD20 のみ)
 - Gain R (EAD20 のみ)
 - Gain Auto Setup
 - Volume
 - Pan
 - Phase
 - Delay
 - Gate
 - Gate Threshold
 - Gate Hold
 - Gate Attack
 - Gate Release
 - Noise Gate
 - Noise Gate Thr
 - Noise Gate Rel
 - JackNoise Reduction (EAD20 のみ)
 - Talk
- Mic EQ
 - On/Off
 - Type
 - Color
 - Low Freq
 - Low Gain
 - Low Q
 - Low Shape
 - MidLow Freq
 - MidLow Gain
 - MidLow Q
 - MidHigh Freq
 - MidHigh Gain
 - MidHigh Q
 - High Freq
 - High Gain
 - High Q

Mic (つづき)

- Mic EQ (つづき)
 - High Shape
 - HPF Freq
 - HPF Q
- Mic TranComp
 - On/Off
 - Type
 - Depth
 - Tran Attack
 - Tran Release
 - Tran Sensitivity
 - Comp Threshold
 - Comp Ratio
 - Comp Attack
 - Comp Release
 - Comp Out Level
- Mic Out
 - EQ Tran Thru
 - Effect Thru
 - Main Out
 - Phones Out
 - USB Audio Out 1/2
 - IndividOut (EAD50 のみ)
 - IndividOut Vol (EAD50 のみ)
 - USB AudOut (EAD20 のみ)
 - USB AudOut Vol (EAD20 のみ)

Trigger

- Trig Pairing
 - Kick/Trig6
 - Snare/Trig7
 - Trig3/Trig8
 - Trig4/Trig9
 - Trig5/Trig10 (EAD50 のみ)
- Trig In
 - Pad
 - Category
 - Type
 - Gain
 - Rim Gain
 - H/R Balance
 - Gain Auto Setup
 - Wait Time
 - Reject Time
 - Sensitivity
 - Min Level
 - Max Level
 - Min Velocity
 - Max Velocity
 - Xstick On/Off
 - Xstick Adjust
 - Position (EAD50 のみ)
 - Attenuator (EAD50 のみ)
 - Vel Curve
 - Curve
 - X1, Y1, X2, Y2
 - Crosstalk
 - Auto Setup
 - Reject Level





Effect (つづき)

- Master FX
 - On/Off
 - Category
 - Type
 - Depth
 - Depth Curve
 - Parameters 1 ~ 32
- Master Comp
 - On/Off
 - Category
 - Type
 - Depth
 - Depth Curve
 - Parameters 1 ~ 32
- Master EQ
 - On/Off
 - Low Freq
 - Low Gain
 - Low Q
 - Low Shape
 - MidLow Freq
 - MidLow Gain
 - MidLow Q
 - Mid Freq
 - Mid Gain
 - Mid Q
 - MidHigh Freq
 - MidHigh Gain
 - MidHigh Q
 - High Freq
 - High Gain
 - High Q
 - High Shape
- Effect Out
 - Main Out
 - Phones Out
 - USB Audio Out1/2

[CLICK]

- [+] [-] ボタンおよびノブ
- [F4] [F6] -0.1 +0.1
- [F1] Tap
- [F2] [F5] 
- [F3] Setting

Click

- Volume
- Voice Set
- Beat
- Human Voice
- Human Volume
- Timer
- Count Off
- Recorder Sync
- Pre Count
- Offset Time
- Category
- Number
- Import Wave
- Note Volume
- Note Pan
- Note Tuning

Click EQ

- On/Off
- Low Freq
- Low Gain
- Low Q
- Low Shape
- MidLow Freq
- MidLow Gain
- MidLow Q
- MidHigh Freq
- MidHigh Gain
- MidHigh Q
- High Freq
- High Gain
- High Q
- High Shape
- HPF Freq
- HPF Q

Click Out

- Main Out
- Phones Out
- USB Audio Out1/2
- IndivOut ([EAD50](#) のみ)
- IndivOut Vol ([EAD50](#) のみ)
- USB AudOut ([EAD20](#) のみ)
- USB AudOut Vol ([EAD20](#) のみ)

[RECORDER]-Recorder[F1]  / [F1] 

[+] [-] File Select

[F2]  / [F2] [F4] [F5]  / [F5] [F6] 

[F7] PlaySel

[F8] MemSel (**EAD50** のみ)[F9] Save 

[F3] Setting

Recorder

— Volume

— Repeat

— Speed

Recorder Rec

— Rec Gain

— Rec Click

— Rec Aux In

— Rec USB Audio In1/2

— Rec USB Audio In3/4

— Rec USB Audio In5/6

— Rec USB Audio In7/8

— Rec Recorder Play

— Rec Bluetooth (**EAD50** のみ)**Recorder EQ**

— On/Off

— Low Freq

— Low Gain

— Low Q

— Low Shape

— MidLow Freq

— MidLow Gain

— MidLow Q

— MidHigh Freq

— MidHigh Gain

— MidHigh Q

— High Freq

— High Gain

— High Q

— High Shape

— HPF Freq

— HPF Q

Recorder Out

— Mode

— Main Out

— Phones Out

— USB Audio Out 1/2

— Backing Out Level

— Indiv Out (**EAD50** のみ)— IndivOut Vol (**EAD50** のみ)— USB AudOut (**EAD20** のみ)— USB AudOut Vol (**EAD20** のみ)**[RECORDER]-Looper**[F1]  / [F1] [F2]  / [F2] Clear

[F3] Undo / [F3] Redo

[F6] Save 

[F3] Setting

Looper Vol

— Volume

Looper Rec

— Rec Gain

— Rec Mode

— Rec Beat Length

— Rec Click

— Rec Aux In

— Rec USB Audio In 1/2

— Rec USB Audio In 3/4

— Rec USB Audio In 5/6

— Rec USB Audio In 7/8

— Rec Bluetooth (**EAD50** のみ)**Looper EQ**

— On/Off

— Low Freq

— Low Gain

— Low Q

— Low Shape

— MidLow Freq

— MidLow Gain

— MidLow Q

— MidHigh Freq

— MidHigh Gain

— MidHigh Q

— High Freq

— High Gain

— High Q

— High Shape

— HPF Freq

— HPF Q

Looper Out

— Main Out

— Phones Out

— USB Audio Out 1/2

— IndivOut (**EAD50** のみ)— IndivOut Vol (**EAD50** のみ)— USB AudOut (**EAD20** のみ)— USB AudOut Vol (**EAD20** のみ)

[RECORDER]-Sampling

- [F1]  / [F1] 
- [F2] Edit
 - [F1] Play / [F1] Stop
 - Start Point
 - Loop Point
 - End Point
 - Normalize
 - Reverse
- [F3] Setting
 - Sampling Vol
 - Volume
 - Sampling Rec
 - Rec Gain
 - Rec Click
 - Rec Aux In
 - Rec USB Audio In1/2
 - Rec USB Audio In3/4
 - Rec USB Audio In5/6
 - Rec USB Audio In7/8
 - Rec Bluetooth (EAD50 のみ)
- [F4] Load File 
- [F6] Save File 
- [F7] LoadWM
- [F9] SaveWM

[LIVE SET] (EAD50 のみ)

- [+] [-] Live Set
- [F1] Live Set Start
- [F2] Job
 - Sort
 - Clear
- [F3] Setting

[MENU]**Utility**

- Auto Power Off
- Pop-up Time
- LCD Contrast
- Audition Velocity
- MIDI Local Control
- MIDI Global Channel
- MIDI Global Port
- MIDI PC Tx
- MIDI PC Rx
- MIDI Clock Tx
- MIDI Clock Rx
- MIDI Start/Stop Tx
- MIDI Start/Stop Rx
- USB MIDI Thru MIDI (EAD50 のみ)
- External Memory (EAD50 のみ)
- Main Volume (EAD20 のみ)
- Phones Volume (EAD20 のみ)
- Mic/Trigger Volume (EAD20 のみ)
- Click Volume (EAD20 のみ)
- Audio Volume (EAD20 のみ)

Output

- Output Gain
 - Main Out
 - Phones Out
 - IndivOut1/2 (EAD50 のみ)
 - IndivOut3/4 (EAD50 のみ)
 - IndivOut5/6 (EAD50 のみ)
 - IndivOut7/8 (EAD50 のみ)
- Phones EQ
 - On/Off
 - Type
 - Low Freq
 - Low Gain
 - Low Q
 - Low Shape
 - MidLow Freq
 - MidLow Gain
 - MidLow Q
 - MidHigh Freq
 - MidHigh Gain
 - MidHigh Q
 - High Freq
 - High Gain
 - High Q
 - High Shape

Aux In

- Aux In Vol
 - Volume
- Aux In EQ
 - On/Off
 - Low Freq
 - Low Gain
 - Low Q
 - Low Shape
 - MidLow Freq
 - MidLow Gain
 - MidLow Q
 - MidHigh Freq
 - MidHigh Gain
 - MidHigh Q
 - High Freq
 - High Gain
 - High Q
 - High Shape
 - HPF Freq
 - HPF Q
- Aux In Out
 - Mode
 - Main Out
 - Phones Out
 - USB Audio Out1/2
 - Backing Out Level
 - IndivOut (EAD50 のみ)
 - IndivOut Vol (EAD50 のみ)
 - USB AudOut (EAD20 のみ)
 - USB AudOut Vol (EAD20 のみ)

USB Audio

- USB Audio
 - Mode
 - In Volume
 - Out Gain
- USB Audio EQ
 - On/Off
 - Low Freq
 - Low Gain
 - Low Q
 - Low Shape
 - MidLow Freq
 - MidLow Gain
 - MidLow Q
 - MidHigh Freq
 - MidHigh Gain
 - MidHigh Q
 - High Freq
 - High Gain
 - High Q
 - High Shape
 - HPF Freq
 - HPF Q

USB Audio (つづき)

- USB AudioOut
 - Mode
 - Main Out
 - Phones Out
 - USB Audio Out1/2 (EAD50 のみ)
 - Backing Out Level (EAD20 のみ)
 - IndivOut (EAD50 のみ)
 - IndivOut Vol (EAD50 のみ)
 - USB AudOut (EAD20 のみ)
 - USB AudOut Vol (EAD20 のみ)

Bluetooth (EAD50 のみ)

- Bluetooth
 - On/Off
 - Volume
 - Pairing
- Bluetooth EQ
 - On/Off
 - Low Freq
 - Low Gain
 - Low Q
 - Low Shape
 - MidLow Freq
 - MidLow Gain
 - MidLow Q
 - MidHigh Freq
 - MidHigh Gain
 - MidHigh Q
 - High Freq
 - High Gain
 - High Q
 - High Shape
 - HPF Freq
 - HPF Q
- Bluetooth Out
 - Mode
 - Main Out
 - Phones Out
 - USB Audio Out1/2
 - Backing Out Level
 - IndivOut
 - IndivOut Vol

File

- File All
- File Scene
- File Wave
- ExtMem Info
 - Format

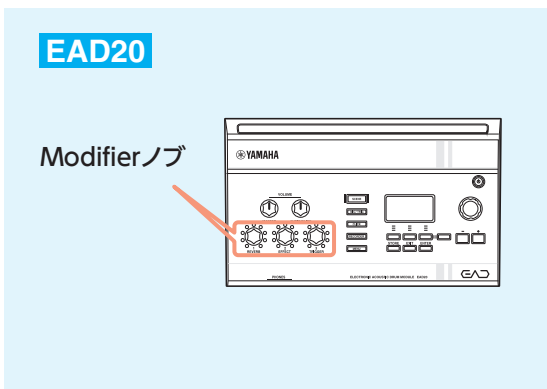
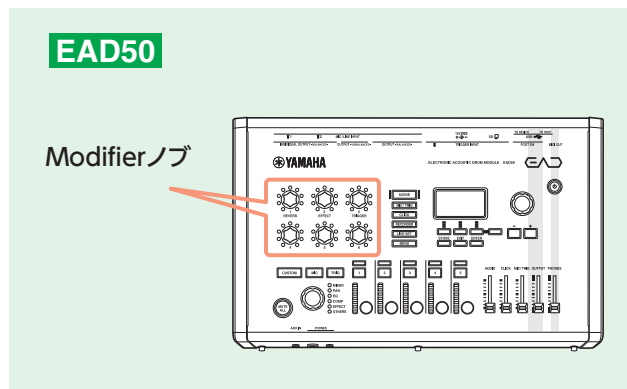
Factory Reset

Version

画面での設定項目 (パラメーター)

Modifierノブ操作

本製品パネル左部にあるModifierノブを操作することで、演奏しながら様々な音色変化や機能切替などができます。ノブの周囲には9つのLEDが配置されており、点灯状況を見ることで値の大小を直感的に認識できます。また、調整中のパラメーターの設定範囲によって以下2種類の点灯方式となります。



■ 設定範囲が「0～+XXX」のパラメーターを調整している場合

ノブを左に回し切ったときに最小値、ノブを右に回し切ったときに最大値となります。LEDの点灯方式は機能によって異なります。下図はエフェクト深さの場合の例です。



■ 設定範囲が「-XXX～0～+XXX」のパラメーターを調整している場合

設定値がマイナス値のときは右半分のLEDは消灯し、左半分のLEDだけで増減を表示します。

設定値が「0」のときは中央上にあるLEDだけが点灯します。

設定値がプラス値のときは左半分のLEDは消灯し、右半分のLEDだけで増減を表示します。



NOTE

各LEDは、数値の大小により2段階の明るさで点灯します。

Modifier
ノブ

LED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]
Mic
Trigger
Kit
Effect

[CLICK]

[RECORDER]
Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

[MENU]
Utility
Output
Aux In
USB Audio
Bluetooth
File
Factory Reset
Version

■ ノブ操作によるポップアップウィンドウ

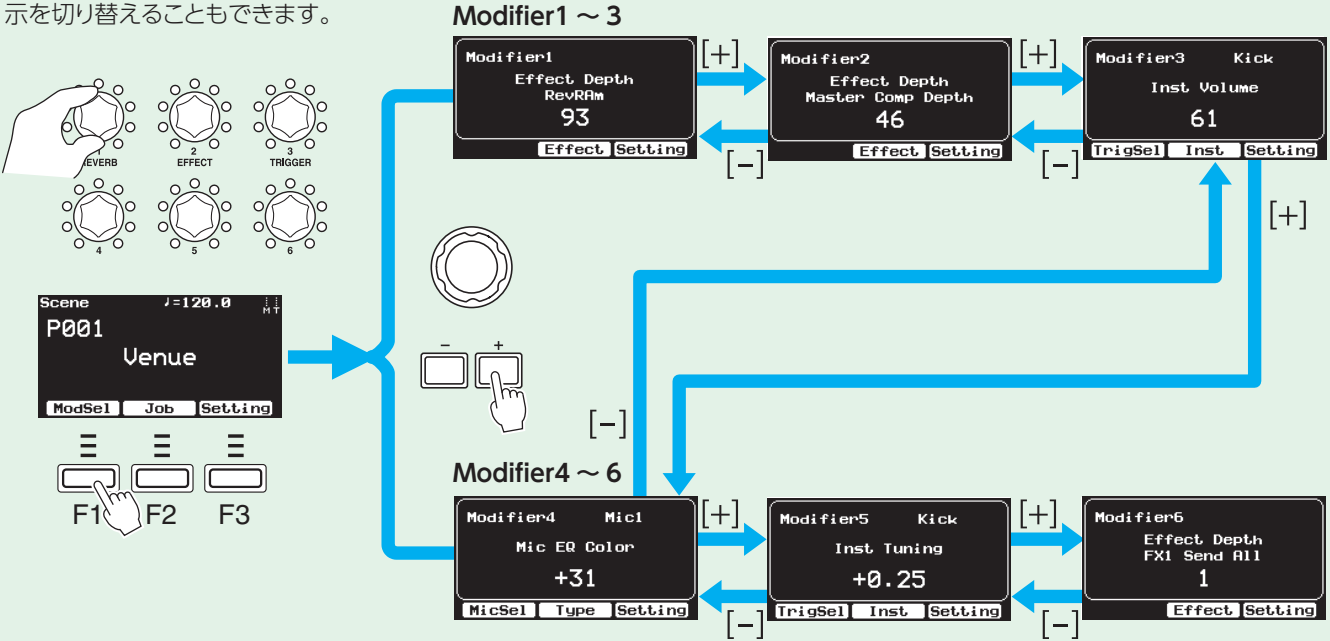
パネル左部にあるModifierノブを操作するか、シーン画面での[F1] ModSel ボタンを押すと、該当ノブ(最後に操作していたノブ)が調整できる設定項目に応じたポップアップウィンドウが表示されます。また、画面下部の[F2]と[F3]に該当する表示も、これらのパラメーターに関連する機能に切り替わります。

NOTE

- 図におけるF1～F3の「F」は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。
 - 以下画面において「Off」に設定した場合は、ノブ操作をしてもポップアップウィンドウは表示されません。
- [SCENE] → [F3] Setting → Modifier → Modifier Pop-up

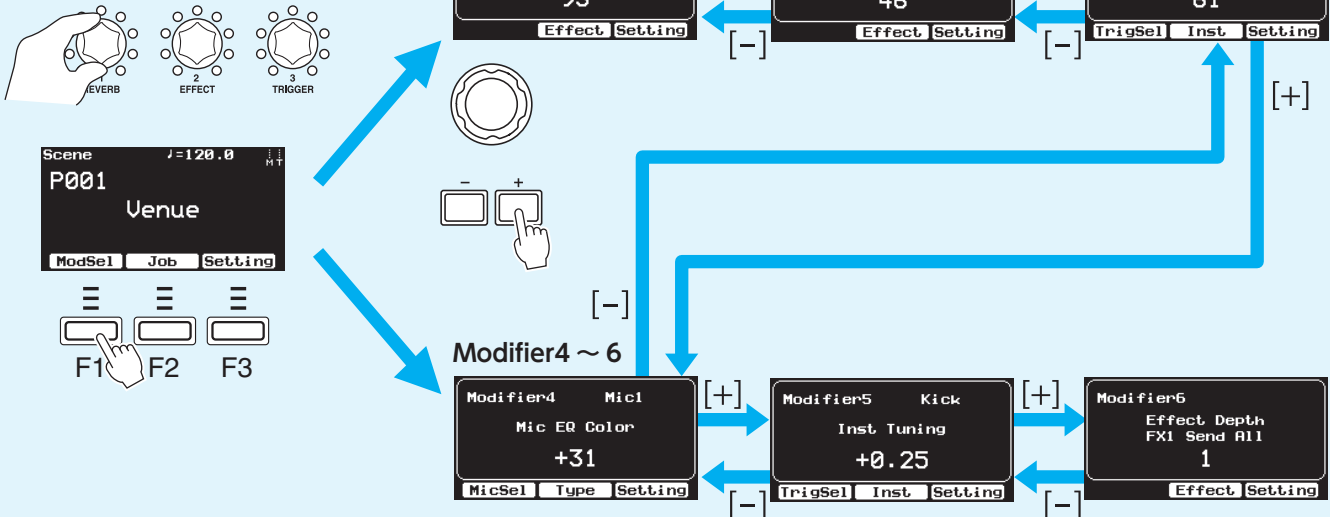
EAD50 Modifierノブ1～6

ノブを操作すると該当表示が画面に現れます。ノブ/ダイヤルで、画面表示を切り替えることもできます。



EAD20 Modifierノブ1～3と4～6

EAD20では、3つのノブを「1～3」として使ったり、「4～6」として使ったりすることができます。両者の間は図に示した操作で切り替えます。



Modifier	ノブ
LED	ロータリーフェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic Trigger Kit Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder Looper Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility Output Aux In USB Audio Bluetooth File Factory Reset Version

[F1] MicSel (EAD50 のみ) またはTrigSel

該当するノブの機能がマイク関連であれば対象マイクを選択する画面が、該当するノブの機能がトリガー関連であれば対象トリガーを選択する画面が、それぞれ表示されます。

[F2] Effect, Type, Inst, …など

該当するノブの機能に関連した設定画面が表示されます。

[F3] Setting

[F3] Setting→Function

現在選択されているModifierノブに割り当てる機能を選択します。

パラメーター	説明	設定	初期値
Off	現在選択されているノブを機能しない状態にします。	—	—
Tempo	テンポ変更の機能(157ページ)を割り当てます。	—	—
Talk On/Off	マイク端子をトーク用として使う(オン)/演奏用として使う(オフ)を切り替える機能(112ページ)を割り当てます。これが選択されると、該当ノブを右に回すとトークオン、左に回すとトークオフになります。 EAD50 では、「Mic Lock」を「Off」に設定すると、[F1] MicSel ボタンで選択したマイクに対して本機能が適用されます。「Off」以外(Mic1-5)を選択時は、選択したマイクに対して本機能が適用されます。 NOTE EAD50 では、[F1] MicSel ボタンで呼び出される画面上で、Mic Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるマイク端子を変更できます。	Mic Lock=Off, Mic1 ~ 5 (EAD50 のみ)	シーン(Modifier)での設定値
Mic EQ Color	マイク音のMic EQ Color の数値を編集する機能(112ページ)を割り当てます。ノブを右に回すと数値が増えて音が明るくなり、左に回すと数値が減って音が暗くなります。 EAD50 では、「Mic Lock」を「Off」に設定すると、[F1] MicSel ボタンで選択したマイクに対して本機能が適用されます。「Off」以外(Mic1-5)を選択時は、選択したマイクに対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 ・ EAD50 では、[F1] MicSel ボタンで呼び出される画面上で、Mic Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるマイク端子を変更できます。 ・ [F2] Type ボタンにて、[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic EQ →Type にジャンプします。	Mic Lock=Off, Mic1 ~ 5 (EAD50 のみ)	

パラメーター	説明	設定	初期値
Mic Tran Comp Depth	「Mic Transient Compressor Depth」の略です。マイク音のトランジェントエフェクト(アタック感やリリース感)とコンプレッサーの深さをコントロールする機能(114ページ)を割り当てます。両エフェクトは同時にコントロールされます。ノブを右に回すと深くなり、左に回すと浅くなります。 EAD50 では、「Mic Lock」を「Off」に設定すると、[F1] MicSel ボタンで選択したマイクに対して本機能が適用されます。「Off」以外(Mic1-5)を選択時は、選択したマイクに対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • EAD50 では、[F1] MicSel ボタンで呼び出される画面上で、Mic Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるマイク端子を変更できます。 • [F2] Type ボタンにて、[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic TransComp →Type にジャンプします。	Mic Lock=Off, Mic1 ~ 5 (EAD50 のみ)	シーン(Modifier)での設定値
Mic Tran Attack	「Mic Transient Attack」の略です。マイク音のトランジェントエフェクトのアタックの強さをコントロールする機能(114ページ)を割り当てます。ノブを右に回すと強くなり、左に回すと弱くなります。 EAD50 では、「Mic Lock」を「Off」に設定すると、[F1] MicSel ボタンで選択したマイクに対して本機能が適用されます。「Off」以外(Mic1-5)を選択時は、選択したマイクに対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] MicSel ボタンで呼び出される画面上で、Mic Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるマイク端子を変更できます。 • [F2] Sens ボタンにて、[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic TransComp →Tran Sensitivity にジャンプします。	Mic Lock=Off, Mic1 ~ 5 (EAD50 のみ)	
Mic Tran Release	「Mic Transient Release」の略です。マイク音のトランジェントエフェクトのリリース感をコントロールする機能(114ページ)を割り当てます。ノブを右に回すと余韻が多くなり、左に回すと余韻が少なくなります。 EAD50 では、「Mic Lock」を「Off」に設定すると、[F1] MicSel ボタンで選択したマイクに対して本機能が適用されます。「Off」以外(Mic1-5)を選択時は、選択したマイクに対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • EAD50 では、[F1] MicSel ボタンで呼び出される画面上で、Mic Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるマイク端子を変更できます。 • [F2] Sens ボタンで、[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic TransComp →Tran Sensitivity にジャンプします。	Mic Lock=Off, Mic1 ~ 5 (EAD50 のみ)	

Modifier

LED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

パラメーター	説明	設定	初期値
Xstick On/Off	特定のトリガー入力に対するクロススティック設定のオン/オフ機能(120ページ)を割り当てます。マルチピエゾパッドを接続したトリガー入力に対してのみ、オンが有効です。 「Trigger Lock」を「Off」に設定すると、[F1] TrigSel ボタンで選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。「Off」以外を選択時は、選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] TrigSel ボタンで、Trigger Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] Adjust ボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Xstick Adjust にジャンプします。 NOTE 選択されているトリガー入力 が Kick、Snare、Trig3 ~ 5 の場合のみ有効な設定項目です。	Trigger Lock • EAD50: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10, Foot1 ~ 2, Trig11 ~ 22 • EAD20: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 9, Foot	シーン(Modifier)での設定値
Inst Number	現在選択されているトリガー入力のインストを選択する機能(126ページ)を割り当てます。現在選択されているカテゴリ内のインストを選択できます。 「Trigger Lock」を「Off」に設定すると、[F1] TrigSel ボタンで選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。「Off」以外を選択時は、選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] TrigSel ボタンで、Trigger Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] Inst ボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst → Category にジャンプします。	Trigger Lock • EAD50: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10, Foot1 ~ 2, Trig11 ~ 22 • EAD20: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 9, Foot	
Inst Volume	現在選択されているトリガー入力のインストの音量を調節する機能(127ページ)を割り当てます。 「Trigger Lock」を「Off」に設定すると、[F1] TrigSel ボタンで選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。「Off」以外を選択時は、選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] TrigSel ボタンで、Trigger Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] Inst ボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst → Category にジャンプします。	Trigger Lock • EAD50: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10, Foot1 ~ 2, Trig11 ~ 22 • EAD20: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 9, Foot	

Modifier
ハLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

パラメーター	説明	設定	初期値
Inst Pan	現在選択されているトリガー入力のインストのステレオ定位を調節する機能(127ページ)を割り当てます。 「Trigger Lock」を「Off」に設定すると、[F1] TrigSel ボタンで選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。「Off」以外を選択時は、選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] TrigSel ボタンで、Trigger Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] Inst ボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst → Category にジャンプします。	Trigger Lock • EAD50: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10, Foot1 ~ 2, Trig11 ~ 22 • EAD20: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 9, Foot	シーン(Modifier)での設定値
Inst Tuning/Size	現在選択されているトリガー入力のインストのチューニングまたはサイズ(シンバルの場合など)を設定する機能(127ページ)を割り当てます。どの機能になるかはインストによります。 「Trigger Lock」を「Off」に設定すると、[F1] TrigSel ボタンで選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。「Off」以外を選択時は、選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] TrigSel ボタンで、Trigger Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] Inst ボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst → Category にジャンプします。	Trigger Lock • EAD50: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10, Foot1 ~ 2, Trig11 ~ 22 • EAD20: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 9, Foot	
Inst Attack	現在選択されているトリガー入力のインストのアタック感を設定する機能(127ページ)を割り当てます。 「Trigger Lock」を「Off」に設定すると、[F1] TrigSel ボタンで選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。「Off」以外を選択時は、選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] TrigSel ボタンで、Trigger Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] Inst ボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst → Category にジャンプします。	Trigger Lock • EAD50: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10, Foot1 ~ 2, Trig11 ~ 22 • EAD20: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 9, Foot	

Modifier
ハLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trig

Kit

Effect

[MIC / TRIG]

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[MENU]

パラメーター	説明	設定	初期値
Inst Muffling/ Sustain/Decay	現在選択されているトリガー入力のインストのマフリングまたはサステインまたはディケイを調節する機能(127ページ)を割り当てます。どの機能になるかはインストによります。 「Trigger Lock」を「Off」に設定すると、[F1] TrigSel ボタンで選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。「Off」以外を選択時は、選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] TrigSel ボタンで、Trigger Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] Inst ボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst → Category にジャンプします。	Trigger Lock • EAD50: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10, Foot1 ~ 2, Trig11 ~ 22 • EAD20: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 9, Foot	シーン(Modifier)での設定値
Inst EQ Color	現在選択されているトリガー入力のインストのEQカラー (音の明るさ)を調節する機能(128ページ)を割り当てます。 「Trigger Lock」を「Off」に設定すると、[F1] TrigSel ボタンで選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。「Off」以外を選択時は、選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] TrigSel ボタンで、Trigger Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] InstEQ ボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst EQ → Type にジャンプします。	Trigger Lock • EAD50: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10, Foot1 ~ 2, Trig11 ~ 22 • EAD20: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 9, Foot	
Inst Tran Comp Depth	[Inst Transient Compressor Depth]の略です。 現在選択されているトリガー入力のインストのトランジェントコンプレッサーのかかり具合を調節する機能(129ページ)を割り当てます。 「Trigger Lock」を「Off」に設定すると、[F1] TrigSel ボタンで選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。「Off」以外を選択時は、選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] TrigSel ボタンで、Trigger Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] Typeボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst → InstTranComp → Type にジャンプします。	Trigger Lock • EAD50: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10, Foot1 ~ 2, Trig11 ~ 22 • EAD20: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 9, Foot	

Modifier
ハLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

画面での設定項目 (パラメーター)

パラメーター	説明	設定	初期値
Inst Tran Attack	「Inst Transient Attack」の略です。 現在選択されているトリガー入力のインストのトランジェントエフェクトのアタック感を調節する機能(129ページ)を割り当てます。 「Trigger Lock」を「Off」に設定すると、[F1] TrigSel ボタンで選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。「Off」以外を選択時は、選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] TrigSel ボタンで、Trigger Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] Sensボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → InstTransComp → Tran Sensitivity にジャンプします。	Trigger Lock • EAD50: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10, Foot1 ~ 2, Trig11 ~ 22 • EAD20: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 9, Foot	シーン(Modifier)での設定値
Inst Tran Release	「Inst Transient Release」の略です。 現在選択されているトリガー入力のインストのトランジェントエフェクトのリリース感を調節する機能(129ページ)を割り当てます。 「Trigger Lock」を「Off」に設定すると、[F1] TrigSel ボタンで選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。「Off」以外を選択時は、選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] TrigSel ボタンで、Trigger Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] Sensボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → InstTransComp → Tran Sensitivity にジャンプします。	Trigger Lock • EAD50: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10, Foot1 ~ 2, Trig11 ~ 22 • EAD20: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 9, Foot	
Voice Volume	現在選択されているトリガー入力のインストを構成するボイスの音量を調節する機能(134ページ)を割り当てます。画面下部にて、ボイスを構成するレイヤー別に音量調節の対象にする(チェックマークあり)/しない(チェックマークなし)を設定します。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] TrigSel ボタンで、ノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] Voice ボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice → Category にジャンプします。	各項目に対して、 • チェックマーク有 • チェックマーク無	

Modifier
ノブ

LED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trig

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

画面での設定項目 (パラメーター)

パラメーター	説明	設定	初期値
Effect Depth	エフェクトの深さを調節する機能を割り当てます。画面下半分にて、エフェクトを構成する以下のブロック別に調節の対象にする(チェックマークあり)/しない(チェックマークなし)を設定できます。 • Reverb Send All (147ページ) • Real Ambi Depth All (149ページ) • FX1 Send All (149ページ) • FX2 Send All (150ページ) • Dry Level All (151ページ) • Master FX Depth (153ページ) • Master Comp Depth (154ページ) NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、[F2] Effect ボタンで[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect にジャンプします。	—	シーン(Modifier)での設定値
Reverb Param A	現在選択されているリバーブタイプのパラメーター A、B、Cの値を調整します。パラメーター A、B、Cについては、データリストの「エフェクトタイプリスト」をご参照ください。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、[F2] Type ボタンで[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Reverb →Type にジャンプします。	—	—
Reverb Param B			
Reverb Param C			
FX1 Param A	現在選択されているFX1タイプのパラメーター A、B、Cの値を調整します。パラメーター A、B、Cについては、データリストの「エフェクトタイプリスト」をご参照ください。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、[F2] Type ボタンで[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →FX1 →Type にジャンプします。	—	—
FX1 Param B			
FX1 Param C			
FX2 Param A	現在選択されているFX2タイプのパラメーター A、B、Cの値を調整します。パラメーター A、B、Cについては、データリストの「エフェクトタイプリスト」をご参照ください。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、[F2] Type ボタンで[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →FX2 →Type にジャンプします。	—	—
FX2 Param B			
FX2 Param C			

Modifier	LED	ロータリー	フェーダー
[SCENE]			
[MIC / TRIG]		Mic	
		Trigger	
		Kit	
[CLICK]		Effect	
[RECORDER]		Recorder	
		Looper	
		Sampling	
[LIVE SET]			
[MENU]		Utility	
		Output	
		Aux In	
		USB Audio	
		Bluetooth	
		File	
		Factory Reset	
		Version	

画面での設定項目 (パラメーター)

パラメーター	説明	設定	初期値
Ins1 Mic Depth	現在選択されているマイク音用インサクションエフェクト1の深さを調整する機能(152ページ)を割り当てます。 EAD50 では、「Mic Lock」を「Off」に設定すると、[F1] MicSel ボタンで選択したマイクに対して本機能が適用されます。「Off」以外 (Mic1-5) を選択時は、選択したマイクに対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • EAD50 では、[F1] MicSel ボタンで呼び出される画面上で、Mic Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるマイク端子を変更できます。 • [F2] Type ボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins1 Mic → Type にジャンプします。	Mic Lock=Off, Mic1 ~ 5	シーン(Modifier)での設定値
Ins1 Mic Param A	現在選択されているマイク音用インサクションエフェクト1タイプのパラメーター A、B、Cの値を調整する機能(152ページ)を割り当てます。パラメーター A、B、Cについては、データリストの「エフェクトタイプリスト」をご参照ください。 EAD50 では、「Mic Lock」を「Off」に設定すると、[F1] MicSel ボタンで選択したマイクに対して本機能が適用されます。「Off」以外 (Mic1-5) を選択時は、選択したマイクに対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • EAD50 では、[F1] MicSel ボタンで呼び出される画面上で、Mic Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるマイク端子を変更できます。 • [F2] Type ボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins1 Mic → Type にジャンプします。	Mic Lock=Off, Mic1 ~ 5	
Ins1 Mic Param B			
Ins1 Mic Param C			
Ins2 Mic Depth	現在選択されているマイク音用インサクションエフェクト2タイプの深さを調整する機能(152ページ)を割り当てます。 EAD50 では、「Mic Lock」を「Off」に設定すると、[F1] MicSel ボタンで選択したマイクに対して本機能が適用されます。「Off」以外 (Mic1-5) を選択時は、選択したマイクに対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • EAD50 では、[F1] MicSel ボタンで呼び出される画面上で、Mic Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるマイク端子を変更できます。 • [F2] Type ボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins2 Mic → Type にジャンプします。	Mic Lock=Off, Mic1 ~ 5	

Modifier
ノブ

LED
ロータリー
エンコーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic
Trigger

Kit
Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder
Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

パラメーター	説明	設定	初期値
Ins2 Mic Param A Ins2 Mic Param B Ins2 Mic Param C	現在選択されているマイク音用インサージョンエフェクト2タイプのパラメーター A、B、Cの値を調整する機能(152ページ)を割り当てます。パラメーター A、B、Cについては、データリストの「エフェクトタイプリスト」をご参照ください。 EAD50では、「Mic Lock」を「Off」に設定すると、[F1] MicSel ボタンで選択したマイクに対して本機能が適用されます。「Off」以外 (Mic1-5)を選択時は、選択したマイクに対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] MicSel ボタンで呼び出される画面上で、Mic Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるマイク端子を変更できます。 • [F2] Type ボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins2 Mic → Type にジャンプします。	Mic Lock=Off, Mic1 ~ 5	シーン(Modifier)での設定値
Ins Trig Depth	現在選択されているトリガー音用インサージョンエフェクトタイプの深さを調整する機能(153ページ)を割り当てます。 「Trigger Lock」を「Off」に設定すると、現在選択中のトリガー入力に対して本機能が適用されます。「Off」以外を選択時は、選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • EAD50では、[F1] TrigSel ボタンで、Trigger Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] Typeボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins Trig → Type にジャンプします。	Trigger Lock=Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10, Foot1 ~ 2, Trig11 ~ 22 (18 ~ 22は効果なし)	
Ins Trig Param A Ins Trig Param B Ins Trig Param C	現在選択されているトリガー音用インサージョンエフェクトタイプのパラメーター A、B、Cの値を調整する機能(153ページ)を割り当てます。パラメーター A、B、Cについては、データリストの「エフェクトタイプリスト」をご参照ください。 「Trigger Lock」を「Off」に設定すると、現在選択中のトリガー入力に対して本機能が適用されます。「Off」以外を選択時は、選択したトリガー入力に対して本機能が適用されます。 NOTE ポップアップウィンドウ表示中は、以下2点ができます。 • [F1] TrigSel ボタンで、Trigger Lock=Off 時にノブのコントロール対象となるトリガー入力を変更できます。 • [F2] Typeボタンで、[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins Trig → Type にジャンプします。	Trigger Lock=Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10, Foot1 ~ 2, Trig11 ~ 22 (18 ~ 22は効果なし)	

Modifier
ハLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trig
Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

LEDロータリーフェーダー操作 (EAD50 のみ)

本製品パネルの中央下部にある5つのLEDロータリーフェーダーを操作することで、演奏しながら様々なサウンドコントロールができます。フェーダーの横にはLEDが配置されており、その点灯位置を見ることで値の大小が直感的に認識できます。

NOTE
各LEDは、数値の大小により2段階の明るさで点灯します。

■ マイク入力音をコントロールしたい場合

[MIC]ボタン点灯中は、パネル中央下部にある5つのフェーダー操作により、マイク入力端子からの入力音をコントロールします。マイクペアリング画面で1と2がペアリングされている場合は、1と2のどちらのフェーダーを操作しても両者の設定値は連動します。3と4がペアリングされている場合も同様です。また、フェーダーを操作すると、ポップアップウィンドウが表示され、コントロール項目と現状数値を確認できます。

●ピークインジケータ

[MIC]ボタンが点灯の場合は、ピークインジケータとしても動作します。マイク入力音がピークに達したときに該当するチャンネルのランプが赤く点滅します。ドラム演奏時は、ドラムセット全体を叩いて時々点滅する状態が最適です。

●チャンネルインジケータ

マイクのペアリング状態を表示するランプとして機能します。マイクペアリング画面*において、1と2がペアリングされている場合は1と2が濃いレッドに点灯、3と4がペアリングされている場合は3と4が薄いレッドに点灯します。なお、5は常に消灯(実際にはわずかに点灯)しています。

*マイクペアリング画面
[MIC/TRIG] → [F3] Setting
→ Mic → Mic Pairing

●チャンネルオン/オフボタン

マイク音をそれぞれオン(点灯)/オフ(消灯)します。マイクペアリング画面*において、1と2がペアリングされている場合は1と2のボタンどちらを押してもオン/オフが連動します。3と4がペアリングされている場合も同様です。

このノブで、コントロール対象の機能を選択します。

MUTE ALL

CUSTOM MIC TRIG

● MIXER
○ PAN
○ EQ
○ COMP
○ EFFECT
○ OTHERS

Fader1 Mic1 Gain 17
MicIn MicPair
F1 F2 F3

Fader2 Mic2 Gain 18
MicIn MicPair
F1 F2 F3

Fader3 Mic3 Gain 5
MicIn MicPair
F1 F2 F3

Fader4 Mic4 Gain 11
MicIn MicPair
F1 F2 F3

Fader5 Mic5 Gain 5
MicIn MicPair
F1 F2 F3

NOTE
図におけるF1 ~ F3の「F」は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

NOTE
以下画面において「Off」に設定した場合は、ノブ操作をしてもポップアップウィンドウは表示されません。
[SCENE] → [F3] Setting → Fader → Fader Pop-up

ノブを回すことにより、該当ランプの点灯が切り替わります。

機能カテゴリー	機能	各フェーダーに対応する[MIC/LINE INPUT]端子					縦LED	画面下部のボタン		
		1	2	3	4	5		F1	F2	F3
MIXER	Gain	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	MicIn	MicPair	-
	Volume	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	MicIn	MicPair	-
PAN	Pan	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	Center 0	MicIn	MicPair	-
EQ	EQ Color	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	Center 0	Type	-	-
COMP	Tran Comp Depth	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Type	-	-
EFFECT	Reverb Send	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Type	-	-
	FX1 Send	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Type	-	-
	FX2 Send	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Type	-	-
	Dry Level	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Dry	-	-
	Ins1 Depth	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Type	-	-
	Ins2 Depth	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Type	-	-

■ トリガー音をコントロールしたい場合

[TRIG]ランプ点灯中は、パネル中央下部にある5つのフェーダー操作により、トリガー入力端子からの入力音をコントロールします。フェーダーを操作すると、ポップアップウィンドウが表示され、コントロール項目と現状数値を確認できます。

点灯中に押すことで、5つのフェーダーで扱うトリガー入力信号が Kick・Snare・Trig3 ~ Trig5とTrig6 ~ Trig10とで相互に切り替わります。

このノブで、コントロール対象の機能を選択します。

MUTE ALL

- MIXER
- PAN
- EQ
- COMP
- EFFECT
- OTHERS

●チャンネルインジケーター

各フェーダーが扱うトリガー信号のペアリング状態(1と6、2と7、3と8、4と9、5と10)を表示します。Separate の場合は暗めのブルー、Pairingの場合は1 ~ 5にかけて明るいブルー～イエロー系のカラーバリエーションで点灯します。

●チャンネルオン/オフボタン

フェーダーが扱うトリガー音をそれぞれオン(点灯)/オフ(消灯) します。

CUSTOM MIC TRIG

1 2 3 4 5

Fader1 Kick Volume 41

Fader2 Snare Volume 94

Fader3 Trig3 Volume 70

Fader4 Trig4 Volume 82

Fader5 Trig5 Volume 108

F1 F2 F3

F1 F2 F3

F1 F2 F3

F1 F2 F3

F1 F2 F3

NOTE

図におけるF1 ~ F3の「F」は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

ノブを回すことにより、該当ランプの点灯が切り替わります。

- MIXER
- PAN
- EQ
- COMP
- EFFECT
- OTHERS

機能 カテゴリー	機能	各フェーダーに対応するトリガー入力 [TRIG]ボタンを押すことにより相互切替										縦LED	画面下部のボタン		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		F1	F2	F3
MIXER	Volume	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Inst	-	-
PAN	Pan	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	Center 0	Inst	-	-
EQ	EQ Color	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	Center 0	Type	-	-
COMP	Tran Comp Depth	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Type	-	-
EFFECT	Reverb Real	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Type	-	-
	Ambi Send	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Type	-	-
	FX1 Send	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Type	-	-
	FX2 Send	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Type	-	-
	Dry Level	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Dry	-	-
	Ins Depth	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Type	-	-

■ その他の場合

[CUSTOM]ランプ点灯中([OTHERS]ランプ点灯中)は、パネル下部にある5つのフェーダー操作により、EQやクリックなどをコントロールします。フェーダーを操作すると、ポップアップウィンドウが表示され、現在コントロール中の項目と現状数値を確認できます。

CUSTOM

MIC

TRIG

1

2

3

4

5

MUTE ALL

MIXER

PAN

EQ

COMP

EFFECT

OTHERS

Fader1

Low

Master EQ Gain

+3dB

EQ

F1

F2

F3

Fader2

MidLow

Master EQ Gain

+5dB

EQ

F1

F2

F3

Fader3

Mid

Master EQ Gain

+9dB

EQ

F1

F2

F3

Fader4

MidHigh

Master EQ Gain

+12dB

EQ

F1

F2

F3

Fader5

High

Master EQ Gain

+10dB

EQ

F1

F2

F3

常に明るい紫で点灯します。ただし、機能割当が無い場合は消灯(実際はわずかに点灯)します。

常に消灯です。

このノブで、コントロール対象の機能を選択します。

NOTE

図におけるF1～F3の「F」は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

機能カテゴリー	機能	各フェーダーに対応する設定項目(パラメーター)					縦LED	画面下部のボタン		
		1	2	3	4	5		F1	F2	F3
OTHERS	Master EQ Gain	Low	MidLow	Mid	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	Phones EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	Playback1 EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ*	-	-
	Playback2 EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ**	-	-
	Looper EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ***	-	-
	Aux In EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	USB Aud In1/2 EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	USB Aud In3/4 EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	USB Aud In5/6 EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	USB Aud In7/8 EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	Bluetooth EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	Click EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	Click Volume	Accent	4th (Dotted4th)	8th	16th	8thTriplet	-	Click	-	-

* 現在のモードにかかわらず、レコーダー画面での最後の状態がレコーダー (Recorder)かつ [F7] PlaySel=1 の場合にのみ表示

** 現在のモードにかかわらず、レコーダー画面での最後の状態がレコーダー (Recorder)かつ [F7] PlaySel=2 の場合にのみ表示

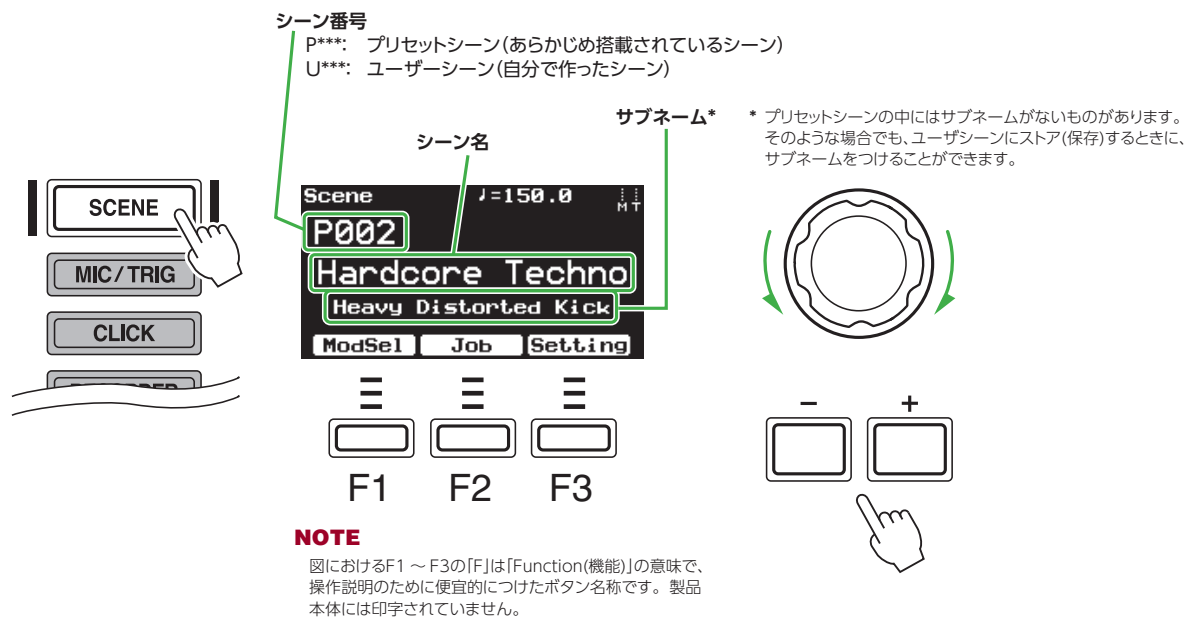
*** 現在のモードにかかわらず、レコーダー画面での最後の状態がルーパー (Looper) の場合にのみ表示

[SCENE]

SCENE

本製品では「シーン(SCENE)」を選択することで、マイク/トリガー音/エフェクトの設定などを含む様々な設定を、ワンタッチで呼び出し、演奏します。この画面において、本製品に搭載されたプリセットシーンを、[+][-]ボタンまたはノブで選びます。また、オリジナルのユーザーシーンを200個まで作成できます。

NOTE
「シーン」は、様々な設定項目で構成されています。詳細は[35ページ](#)をご参照ください。



■ シーンを切り替える

[+][-]ボタンまたはノブを使う方法以外に、フットスイッチや電子ドラムのパッドを叩くことでシーンを切り替える方法もあります。以下画面にて設定してください。

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice Func

■ いろいろなシーンを使って演奏する

本製品には、いろいろな演奏ユースケースを想定した豊富なプリセットシーンが搭載されています。「プリセットシーンリスト」([96ページ](#)、[102ページ](#))をご確認ください。

■ 自分だけのシーン(ユーザーシーン)を作る

[F1]ボタンから呼び出される画面上で Modifierノブに関する設定を行ったり、他モードでの様々な設定を変更したりしたあと、それらの設定を自分だけのシーン(ユーザーシーン)として保存することができます。保存の操作方法は[95ページ](#)をご参照ください。

ご注意
パラメーターを調節後、保存(ストア)しないでシーンを切り替えると、調節した内容は失われます。調節したパラメーターをユーザーシーンとして保存するには、[STORE]ボタンを押して[ENTER]ボタンで確定します。詳しくは[95ページ](#)をご覧ください。

Modifier ノブ	[MENU]				[LIVE SET]				[RECORDER]			[CLICK]		[MIC / TRIG]			LED ロータリー フェーダー
	Version	Factory Reset	File	Bluetooth	USB Audio	Aux In	Output	Utility	Sampling	Looper	Recorder	Effect	Kit	Trigger	Mic		

[F1] ModSel

[Modifier Select]の略です。詳細は「[Modifierノブ操作](#)」をご参照ください。

[F2] Job

[F2] Job →Sort (ソート)

自分が作ったオリジナルのユーザーシーンの順番を変更します。

Sort Scene

@U001 USER1
@U002 USER2
@U003 USER3

F1 F2 F3

1. [F2][F3]ボタンで、順番を移動させたいシーンの番号にカーソルを置きます。

Sort Scene

@U001 USER1
@U002 USER2
@U003 USER3

F1 F2 F3

2. [ENTER]ボタンを押すと、順番を移動させたいシーンの表示が右にずれます。

Sort Scene

@U002 USER2
@U003 USER3
@U001 USER1

F1 F2 F3

3. 右にずれたシーン表示を、[F2][F3]ボタンで移動します。

Sort Scene

@U002 USER2
@U003 USER3
@U001 USER1
@U004 USER4
@U005 USER5

F1 F2 F3

4. シーンの移動先が決まったら、[ENTER]ボタンを押します。

Sort Scene

@U001 USER2
@U002 USER3
@U003 USER1
@U004 USER4
@U005 USER5

F1 F2 F3

実行中のメッセージが表示されたあと、ユーザーシーンの新しい順番が確定します。

[F2] Job →Clear (クリア)

自分が作ったオリジナルのユーザーシーンを個別に初期化します。

Clear Scene

@U001 USER3

F1 F2 F3

1. [+][-]ボタンまたはノブで、消去したいユーザーシーンを選択します。

Are you sure?

Yes No

F1 F2 F3

2. [ENTER]ボタンを押すと、確認メッセージが表示されます。

Clear Scene

@U001 User Scene

F1 F2 F3

3. [F1]ボタンを押してクリアを実行します。

Clear Scene

@U001 User Scene

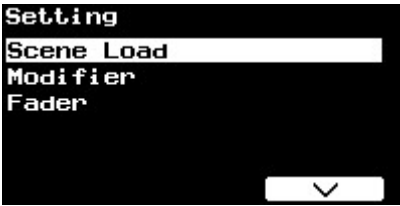
F1 F2 F3

実行中のメッセージが表示されたあと、ユーザーシーンの初期化が完了します。

Modifier	ノブ
LED	ロータリー エンコーダー
[SCENE]	
	Mic
[MIC / TRIG]	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
	Recorder
[RECORDER]	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
	Utility
[MENU]	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
	Version

[F3] Setting

シーン使用時に関連した設定を行います。



[F3] Setting →Scene Load

35ページにあるとおり、シーンには様々な項目が保存されており、選択することでまとめて呼び出すことができます。シーン選択時においては、シーンに保存された値を反映するか、無視して現在の値を保持するか、項目別に設定することができます。選択したシーンに保存された値を反映したい場合は、以下の各項目で「On」を、現在の値を保持したい場合は「Off」に設定します。

Page 1/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Mic/Kit Volume	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic/Kit Volの設定値が対象です。	Off, On	On
Mic	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Micで表示される全項目の設定が対象です。リアパネルの[MIC/LINE INPUT]端子から入力されるオーディオ(アコースティックドラムの演奏打音など)に関する全設定です。	Off, On	On
Trigger	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Triggerで表示される全項目の設定が対象です。リアパネルの[TRIGGER INPUT]端子や[FOOT SW]端子から入力されるトリガー信号に関する全設定です。	Off, On	On
Kit	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit で表示されるほぼ全項目の設定が対象です。[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice Funcや[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →User Voiceは対象外です。トリガー信号を元に鳴る電子音(ドラムキットを構成するインスト)に関する全設定です。	Off, On	On
Function	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice Funcで表示される全項目の設定が対象です。パッドを叩いたときに、発音とは別に様々な機能を割り当てる設定です。	Off, On	On

Page 2/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Effect	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effectで表示される全項目の設定が対象です。入力されたオーディオ音やトリガー信号を元に発音する電子音(ドラムキットを構成するインスト)にかけるエフェクトに関する全設定です。	Off, On	On
Tempo	クリック再生時や一部のエフェクトタイプのテンポ値が対象です。	Off, On	On

Modifier
ノブ

LED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]
Effect
Kit
Trigger
Mic

[CLICK]

[RECORDER]
Sampling
Looper
Recorder

[LIVE SET]

[MENU]
Version
Factory Reset
File
Bluetooth
USB Audio
Aux In
Output
Utility

画面での設定項目 (パラメーター)

パラメーター	説明	設定	初期値
Modifier	Modifierノブに関する全設定です。具体的には以下画面で表示される全項目です。 • [SCENE] → [F3] Setting → Modifier • Modifierノブ操作によるポップアップウィンドウ表示中 → [F3] Setting	Off, On	On
Fader (EAD50 のみ)	LEDロータリーフェーダーの操作に関する全設定が対象です。具体的には以下の事項が対象です。 • [CUSTOM]、[MIC]、[TRIG]の選択状態およびフェーダー機能の選択状態 • [SCENE] → [F3] Setting → Faderの設定 なお、各フェーダーによる設定値は対象外です。	Off, On	On

Page 3/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Click	[CLICK] → [F3] Setting で表示される全項目の設定が対象です。	Off, On	Off
Recorder	[RECORDER] → [F3] Setting (Recorder/Looper/Sampling) で表示される全項目の設定が対象です。	Off, On	Off
Utility	[MENU] → Utility で表示される全項目の設定が対象です。	Off, On	Off
Output	[MENU] → Output で表示される全項目の設定が対象です。	Off, On	Off
Aux In	[MENU] → Aux In で表示される全項目の設定が対象です。	Off, On	Off

Page 4/4

パラメーター	説明	設定	初期値
USB Audio	[MENU] → USB Audio で表示される全項目の設定が対象です。	Off, On	Off
Bluetooth (EAD50 のみ)	[MENU] → Bluetooth で表示される全項目の設定が対象です。Bluetooth経由で入力されるオーディオに関する設定です。	Off, On	Off

Modifier ノブ
LED ロータリー フェーダー
[SCENE]
Mic
Trigger
Kit
Effect
[CLICK]
Recorder
Looper
Sampling
[LIVE SET]
Utility
Output
Aux In
USB Audio
Bluetooth
File
Factory Reset
Version
[MENU]

[F3] Setting → Modifier

主に、Modifierノブ操作により出力されるMIDIメッセージに関する設定です。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Modifier Pop-up	全てのModifierノブにつき、操作時にポップアップウィンドウを表示するかどうかを設定します。	Off, On	プリセットシーン (Modifier) では一律「On」

Page 2/2

パラメーター	説明	設定	初期値
CC Number	各Modifierノブの操作時に発生するMIDIメッセージのコントロールチェンジ番号を割り当てます。[F1] ModSel でノブを選択してから設定します。	Off, 0 ~ 127	プリセットシーン (Modifier) では、ノブ 1 ~ 6の順に一律「18」、「19」、「80」、「81」、「82」、「83」
CC Channel	各Modifierノブの操作時に発生するMIDIメッセージをどのMIDIチャンネルで送信するかを割り当てます。[F1] ModSel でノブを選択してから設定します。 NOTE 「Global」を設定した場合は、[MENU] →Utility →MIDI Global Channel で設定した値がチャンネルとなります。	Global, 1 ~ 16	プリセットシーン (Modifier) では一律「Global」
CC Port	各Modifierノブの操作時に発生するMIDIメッセージをどのMIDIポートで送信するかを割り当てます。[F1] ModSel でノブを選択してから設定します。 NOTE 「Global」を設定した場合は、[MENU] →Utility →MIDI Global Port で設定した値がポートとなります。 「2」を選択した場合、または「Global」を選択した場合でMIDI Global Port=2の場合は、ノブ操作によるMIDIメッセージは[MIDI OUT]端子から送信されません。	Global, 1, 2	プリセットシーン (Modifier) では一律「Global」
CC Min Value	各Modifierノブの操作時に発生するMIDIメッセージのデータ最小値を設定します。ここで設定した値未満の値がノブ操作により発生することはありません。[F1] ModSel でノブを選択してから設定します。	0 ~ 127	プリセットシーン (Modifier) では一律「0」
CC Max Value	各Modifierノブの操作時に発生するMIDIメッセージのデータ最大値を設定します。ここで設定した値より大きい値がノブ操作により発生することはありません。[F1] ModSel でノブを選択してから設定します。	0 ~ 127	プリセットシーン (Modifier) では一律「127」

[F3] Setting → Fader (EAD50 のみ)

パラメーター	説明	設定	初期値
Fader Pop-up	全てのLEDロータリーフェーダーにつき、操作時にポップアップウィンドウを表示するかどうかを設定します。	Off, On	プリセットシーン(Fader) では一律「On」

Modifier
ノブLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

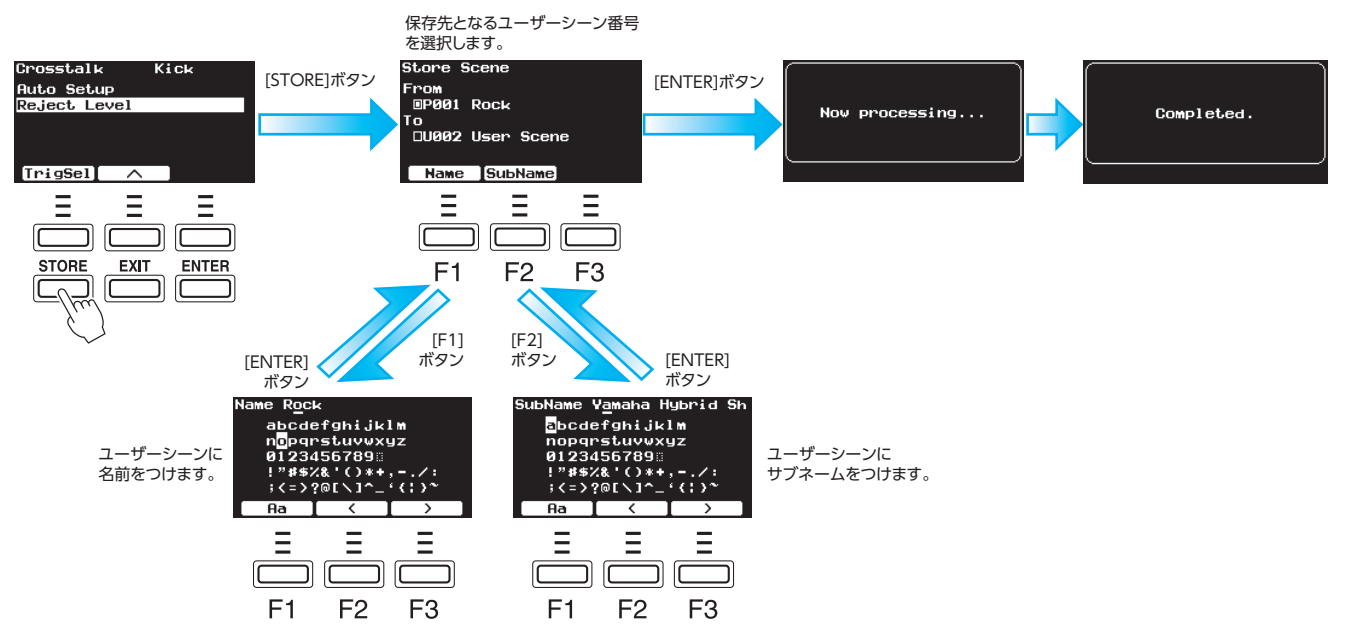
Factory
Reset

Version

[MENU]

[STORE]

[LIVE SET]モード以外であれば、画面表示の状態にかかわらず、[STORE]ボタンを押すことで現在の全設定をユーザーシーンとして保存できます。



Modifier	フ
LED	ロータリーフェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
Version	

EAD50 プリセットシーンリスト

** 「セッティング」の欄にあるA～Fについては、
37～40ページをご参照ください。

番号	シーン名称	サブネーム	解説	注釈		セッティング**	Foot SW2 Type
P001	Venue		ライブハウスやイベントスペースなどの広い空間で演奏しているような響きを楽しめるシーンです。			A	FC7
P002	Hardcore Techno	Heavy Distorted Kick	複数のボイスをレイヤーし、ディストーションをかけたパンチのあるキックが特徴的なシーンです。	*1		A	FC7
P003	Analog Delay	Mods 2/4/5 for Delay	アナログディレイのエフェクトがかかったシーンです。Modifier 2、4、5によってディレイ音をコントロールできます。			A	FC7
P004	Pitch Change	Pitch Change - Mod 2	ピッチチェンジのエフェクトがかかったシーンです。Modifier 2を回すことでピッチが大胆に変化します。			A	FC7
P005	Good And Bad	Classic 1970s Rock	1970年代のクラシックロックを再現したシーンです。リバーブを効かせたビッグロック・サウンドが特徴的です。	*1		A	HH40
P006	Neo Flanger	AmbienceFlanger - Mod 2	アンビエンスフランジャーのエフェクトがかかったシーンです。高音域の変化が特徴的です。	*1		A	FC7
P007	Memories	Retro Sound	レトロな質感のサチュレーターやコンプレッサーがかかったシーンです。古いレコーディングの雰囲気や懐かしさを想起させます。	*1	*2	A	FC7
P008	Crisp Reverb	Modifiers 5/6 for EQ +/-	幅広いジャンルに対応できるシーンです。Modifier 5でリバーブ (Modifier 1にアサインされている) のEQを調整でき、Modifier 6でマイクのEQを調整できます。			A	HH40
P009	Old School	Clap Timing - Mod 6	太いキックとクラップをトリガー音色として使用したシーンです。Modifier 6を回すことで、クラップの発音タイミングをコントロールできます。	*1		A	FC7
P010	Funk Rock	Sn.Trig - Metallic Crack	シャープでハイピッチなスネアドラムのトリガー音色が割り当てられたシーンです。ファンクロックの演奏に適しています。			A	FC7
P011	Hard Drum'n'Bass	Extra Pad - More Sounds	歪んだキック、スネアをトリガー音色として使用したシーンです。ハードなドラムベースの演奏に適しています。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、さらにジャンルに特化したサウンドを演奏することができます。	*1		A	FC7
P012	Basic EQ Comp	Scene Starter	ベーシックなEQとコンプレッサーがかかったシーンです。マイク入力之音の粒がそろい、迫力が増します。このシーンはユーザーシーンを作る際の基礎として最適です。		*2	A	FC7
P013	Bright Gate	Mods 2/5 for GatedReverb	明るいゲートエフェクトサウンドが特徴的なシーンです。ドラムキットに鋭さと力強さを与えます。Modifier 2でゲートリバーブの量を調整し、Modifier 5でリバーブの種類を変更できます。			A	HH40

(*1) ステージ演奏時など、モニタースピーカーの近くで本機をお使いの場合、ハウリング音が出やすいのでご注意ください。(増幅度の高いマイクエフェクトや複数のマイクを使用しているため)

(*2) 密閉度の高いヘッドフォンを使ったときや、録音した自分の演奏を再生したときに、マイクエフェクトやトリガー音色の効果がより分かりやすく聞こえるシーンです。

番号	シーン名称	サブネーム	解説	注釈	セッティング**	Foot SW2 Type
P014	Very Heavy Limit	No Dynamics	強力なリミッターがかかったシーンです。音のダイナミクスが抑えられ、全体の音量が均一に感じられます。また、シンバルの響きがとても長く残ります。	*1	A	HH40
P015	Electro Pop	Snare Trigger - eSnare	トリガー音色としてエレクトロニックサウンドが割り当てられたシーンです。ポップかつエレクトロな演奏に適しています。		A	FC7
P016	Session		ミュートの効いたトリガー音色を割り当てたシーンです。汎用性が高く、様々な場面で使用できます。	*2	A	FC7
P017	R&B	Extra Pad - More Sounds	シンプルなサイン波のキックやスナップサウンドをトリガー音色として使用したシーンです。R&Bの演奏に適しています。		A	FC7
P018	Lo-Fi Chill	Extra Pad - More Sounds	ローファイなビートクラッシュとリバーブが特徴的なシーンです。リラックスした雰囲気のリズムミュージック風の演奏に適しています。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、さらにリズムミュージック向けのサウンドを演奏できます。	*2	A	FC7
P019	Dubstep	Extra Pad - More Sounds	重いキックとブライツなスネアをトリガー音色として使用したシーンです。ダブステップの演奏に適しています。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、よりエレクトロニックなサウンドを演奏できます。		A	FC7
P020	BigKik Room	Classic 1970s Rock	1970年代のロックキットを再現したシーンです。パンチの効いたバスドラムと広がりのあるルームアコースティックが特徴的です。	*1	A	HH40
P021	Bit Pop	Bit Crush - Modifier 6	矩形波やホワイトノイズをトリガー音色として使用したシーンです。8bitコンピュータのようなビートクラッシュ感が特徴です。Modifier 6でマイクに効果するビートクラッシュの強さをコントロールできます。		A	FC7
P022	V-Shaped EQ Comp	Scene Starter	高音域と低音域を強調した「ドンシャリ」サウンドが特徴的なシーンです。コンプレッサーによりマイク入力の音の粒が揃い、迫力が増します。このシーンはユーザーシーンを作る際の基礎として最適です。		A	FC7
P023	Lo-Fi EQ Comp	Scene Starter	ローファイなEQ、コンプレッサーがかかったシーンです。コンプレッサーによりマイク入力の音の粒が揃い、迫力が増します。このシーンはユーザーシーンを作る際の基礎として最適です。	*2	A	FC7
P024	EAD10 EQ Comp	Scene Starter	EAD10に搭載されていたコンプレッサーエフェクトを再調整したシーンです。特徴的なあのサウンドがよみがえります。このシーンはユーザーシーンを作る際の基礎として最適です。	*1	A	FC7

(*1) ステージ演奏時など、モニタースピーカーの近くで本機をお使いの場合、ハウリング音が出やすいのでご注意ください。(増幅度の高いマイクエフェクトや複数のマイクを使用しているため)

(*2) 密閉度の高いヘッドフォンを使ったときや、録音した自分の演奏を再生したときに、マイクエフェクトやトリガー音色の効果がより分かりやすく聞こえるシーンです。

Modifier
ハフLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[MIC / TRIG]

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

[MENU]

画面での設定項目 (パラメーター)

番号	シーン名称	サブネーム	解説	注釈	セッティング**	Foot SW2 Type
P025	Limiter	Scene Starter	リミッターのエフェクトがかかったシーンです。独特の荒々しさによって音にパンチが出ます。このシーンはユーザーシーンを作る際の基礎として最適です。		A	FC7
P026	Pitch Drop	Bigger drums and cymbals	ドラムやシンバルのピッチが下降することで、重厚感と迫力を感じられるシーンです。ドラムサウンドがより低く、大きく響き、パワフルな印象を与えます。	*1	A	HH40
P027	Hall Reverb	Moderator 1/4/5 for Reverb	大きな空間を感じさせるリバーブがかかったシーンです。ホールで演奏しているような響きが楽しめます。Modifier 1、4、5によってリバーブ音をコントロールできます。		A	FC7
P028	Dark Gate	Transient Gating - Mod 2	高いスレッシュホールド値のゲートエフェクトがかかったシーンです。発した音がすぐにゲートによって遮断されることで、独創的な音の変化を楽しめます。		A	FC7
P029	Dance Pop	Extra Pad - More Sounds	アタック感のあるキックとクラップをトリガー音色として使用したシーンです。ダンスサウンドでポップな演奏に適しています。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、よりエレクトロニックなサウンドを演奏できます。		A	FC7
P030	Rock		乾いた重めのトリガー音色がキックとスネアドラムに割り当てられたシーンです。ロックの演奏に適しています。	*1	A	FC7
P031	Crunch	Drum Kit Distortion	クラッシュ系のディストーションのエフェクトがかかったシーンです。歪んだ攻撃的なサウンドが得られます。	*1	A	FC7
P032	Dub	Moderator 2/4/5 for Delay	ディレイとフェーザーのエフェクトがかかったシーンです。Modifier 4を回すと、ディレイタイムが変化します。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、パーカッションの音を鳴らすことができます。	*1	A	FC7
P033	Funk Pop	Snare Trigger - Clap	ルーズなクラップをトリガー音色として使用したシーンです。ファンクかつポップな演奏に適します。		A	FC7
P034	Mountain Swirl	Classic 1970s Rock	1970年代のロックキットを再現したシーンです。クラシックなビッグドラムサウンドに軽いフェーザーがかかっています。	*1	A	HH40
P035	Shimmer Reverb	Moderator 1/4/5/6 for Reverb	シマーリバーブがかかったシーンです。幻想的な響きによる個性的なサウンドを楽しめます。Modifier 1、4、5、6によってリバーブ音をコントロールできます。		A	FC7
P036	Hard Rock		ルーズなキックと硬いスネアをトリガー音色として使用したシーンです。ハードロックの演奏に適しています。		A	FC7
P037	Crush	Wave Folder - Mod 2	ユニークなディストーションが特徴的なシーンです。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、よりエフェクティブなサウンドを追加することができます。	*1	A	FC7

(*1) ステージ演奏時など、モニタースピーカーの近くで本機をお使いの場合、ハウリング音が出やすいのでご注意ください。(増幅度の高いマイクエフェクトや複数のマイクを使用しているため)

(*2) 密閉度の高いヘッドフォンを使ったときや、録音した自分の演奏を再生したときに、マイクエフェクトやトリガー音色の効果がより分かりやすく聞こえるシーンです。

画面での設定項目 (パラメーター)

番号	シーン名称	サブネーム	解説	注釈	セッティング**	Foot SW2 Type
P038	Very Heavy Comp	No Dynamics	強いコンプレッションがかけられたシーンです。音のダイナミクスが抑えられ、すべての音が押しつぶされたように均一な音量で鳴ります。シンバルは叩いた瞬間に“うねる”ような効果が生まれ、通常よりも大きく響きます。	*1	A	HH40
P039	8th Delay	Click Tempo - Modifier 6	キット全体にクリーンな質感のモダンなディレイをかけたシーンです。ディレイはクリックに8分音符で同期しており、Modifier 6でクリックとディレイのスピードを調整できます。	*1	A	HH40
P040	Dot8 Delay	Click Tempo - Modifier 6	キット全体にクリーンな質感のモダンなディレイをかけたシーンです。ディレイはクリックに付点8分音符(16分音符3つ分)で同期しており、Modifier 6でクリックとディレイのスピードを調整できます。		A	HH40
P041	8T Delay	Click Tempo - Modifier 6	キット全体にクリーンな質感のモダンなディレイをかけたシーンです。ディレイはクリックに8分音符の3連符で同期しており、Modifier 6でクリックとディレイのスピードを調整できます。	*1	A	HH40
P042	Amb Distortion	Trigger Distortion	歪ませたアンビエンス波形をトリガー音色として使用したシーンです。マイク入力には歪みエフェクトがかかっていないため、ハウリングの影響を抑えることができます。Modifier 5でキック、スネアトリガーそれぞれの歪みをコントロールできます。		A	FC7
P043	Hi/Lo PitchDelay	Variation- Modifiers 5/6	ピッチに独特な変化を加えるシーンです。低音域の楽器のピッチが段階的に上がり、高音域の楽器のピッチが段階的に下がるように設定されています。		A	FC7
P044	Amp Simulator	Drum Kit Distortion	ギターアンプ風のディストーションがかかったシーンです。歪んだローファイサウンドが得られます。	*1	A	FC7
P045	Pop Rock	Clap - Snare Trigger	パワフルなキックとクラップをトリガー音色として使用したシーンです。幅広いジャンルの演奏に適しています。		A	FC7
P046	Timbale Break	Extra Pad - More Sounds	ナチュラルなアコースティックドラムのサウンドをベースに、パッドにティンパレスとカウベルを割り当てたシーンです。		A	HH40
P047	Electro Rock	Extra Pad - More Sounds	攻撃的なキック、スネアドラムをトリガー音色として使用したシーンです。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、よりエレクトロニックなサウンドを演奏できます。	*1	A	FC7
P048	Hiphop	Clap Timing - Modifier 6	太いキックとクラップをトリガー音色として使用したシーンです。Modifier 6を回すことで、クラップの発音タイミングをコントロールできます。	*1	A	FC7
P049	DigiBell	Harmonics and delay	モジュレーションと倍音を加えることで、ドラムをデジタルベルのような音色に変化させるシーンです。		A	HH40

(*1) ステージ演奏時など、モニタースピーカーの近くで本機をお使いの場合、ハウリング音が出やすいのでご注意ください。(増幅度の高いマイクエフェクトや複数のマイクを使用しているため)

(*2) 密閉度の高いヘッドフォンを使ったときや、録音した自分の演奏を再生したときに、マイクエフェクトやトリガー音色の効果がより分かりやすく聞こえるシーンです。

Modifier
ハフ

LED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[MIC / TRIG]

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

[MENU]

番号	シーン名称	サブネーム	解説	注釈		セッティング**	Foot SW2 Type
P050	Composite Kick	Blend Modifiers 4/5/6	Modifier 4、5、6に割り当てられたサンプルを組み合わせて、あらゆるキャラクターのバスドラムサウンドを作り出せるシーンです。Modifier 4はアタック感の強い短い電子クリック音、Modifier 5は芯のあるアコースティックな低音、Modifier 6は重厚なエレクトロニックキックを担当し、それぞれのバランスを調整することで、幅広いシチュエーションに対応するバスドラムサウンドを構築できます。		*2	A	HH40
P051	BigKik Reflectn	Classic 1970s Rock	1970年代のクラシックなロックサウンドを再現したシーンです。パンチの効いたバスドラムとアーリーリフレクションによるリバーブが特徴的です。	*1		A	HH40
P052	BigKik Phaser	Classic 1970s Rock	1970年代のクラシックなロックサウンドを再現したシーンです。パンチの効いたバスドラムとフェーザーエフェクトが特徴的です。			A	HH40
P053	EDM	Extra Pad - More Sounds	アタック感が強調されたキックとエレクトロスネアをトリガー音色として使用したシーンです。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、よりエレクトロニックなサウンドを演奏できます。			A	FC7
P054	Funk		ルーズなキックと硬いスネアをトリガー音色として使用したシーンです。オールドスクール・ファンクの演奏に適しています。		*2	A	FC7
P055	Big Beat	Extra Pad - More Sounds	歪んだ硬質なキック、スネアをトリガー音色として使用したシーンです。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、よりエレクトロニックなサウンドを演奏できます。			A	FC7
P056	Breakdown	Extra Pad - More Sounds	歪んだアコースティックドラムのサウンドをベースに、パッドに小さな電子パーカッションを組み合わせたシーンです。	*1		A	HH40
P057	Metal	For Triggers On Drums	鋭いアタックを持つ重厚なトリガー音色を割り当てたシーンです。Modifier 6によってトリガー音色のEQを調整し、クリッキーさを際立たせることができます。			B	FC7
P058	RotoRoom	For Triggers On Drums	ロータリーチューニングされたタムを思わせる音色が特徴的なシーンです。鋭いアタックを持つ重厚なトリガーサウンドが割り当てられています。			B	HH40
P059	Buzz Air	For Triggers On Drums	ルームマイクのような空気感とスネアバズのようなノイズを組み合わせた、特徴的な質感のシーンです。			B	FC7
P060	VintageRoom	For Triggers On Drums	このシーンを使えば、アコースティックドラムキット全体にヴィンテージドラムサウンドを簡単に加えることができます。		*2	B	HH40
P061	Rock+GatedFX	For Triggers On Drums	このシーンを使えば、アコースティックドラム全体にロック向けのサウンドを簡単に加えることができます。Modifier 2、4によってゲートエフェクトを調整できます。			B	HH40

(*1) ステージ演奏時など、モニタースピーカーの近くで本機をお使いの場合、ハウリング音が出やすいのでご注意ください。(増幅度の高いマイクエフェクトや複数のマイクを使用しているため)

(*2) 密閉度の高いヘッドフォンを使ったときや、録音した自分の演奏を再生したときに、マイクエフェクトやトリガー音色の効果がより分かりやすく聞こえるシーンです。

Modifier
ハフLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

画面での設定項目 (パラメーター)

番号	シーン名称	サブネーム	解説	注釈		セッティング**	Foot SW2 Type
P062	AnalogueRoom	For Triggers On Drums	このシーンを使えば、アコースティックドラム全体にアナログシンセ風のドラムサウンドを簡単に加えることができます。			B	HH40
P063	Gate Reverb	For Triggers On Drums	短めのゲートリバーブのエフェクトがかかったシーンです。			B	FC7
P064	Drum&BassUK	For Triggers On Drums	アコースティックドラム全体にタイトな電子音を重ねて、すぐにドラムンベース風のサウンドを作り出せます。			B	HH40
P065	[+OH DSU] BEQC	Add DSU50 as OH Mic	P012をベースにDSU50をもう一本使用して再調整したシーンです。3-4Chはもう一本のDSU50をOHマイクとして使用するためにEQやエフェクトを調整しており、シンバルの高音域を際立たせます。ゲインは必要に応じて調整してください。	*1	*2	C, D	FC7
P066	[+OH DSU] F-Rk	Add DSU50 as OH Mic	P010をベースにDSU50をもう一本使用して再調整したシーンです。3-4Chはもう一本のDSU50をOHマイクとして使用するためにEQやエフェクトを調整しており、シンバルの高音域を際立たせます。ゲインは必要に応じて調整してください。	*1		C, D	FC7
P067	[+Room DSU] BEQC	Add DSU50 as Room Mic	P012をベースにDSU50をもう一本使用して再調整したシーンです。もう一本のDSU50はルームマイクとして使用するため、CまたはDのセッティングを基準にドラムセットから離して設置してください。3-4ChはEQやエフェクトを調整しており、部屋の響きや空気感を際立たせます。ゲインは必要に応じて調整してください。	*1	*2	C, D	FC7
P068	[+Room DSU] Rock	Add DSU50 as Room Mic	P030をベースにDSU50をもう一本使用して再調整したシーンです。もう一本のDSU50はルームマイクとして使用するため、CまたはDのセッティングを基準にドラムセットから離して設置してください。3-4ChはEQやエフェクトを調整しており、部屋の響きや空気感を際立たせます。ゲインは必要に応じて調整してください。	*1		C, D	FC7
P069	[+OH ExMic] BEQC	Add External Mics as OH	P012:Basic EQ Compにお手持ちのマイクを2本追加で使ったシーンです。3-4Chにマイクを追加で挿し、オーバーヘッドの位置に置くことで、シンバルの高音域をよりはっきりと収音できます。3-4Chのゲインは0、ファンタム電源はオフに設定されているため、必要に応じて調整してください。	*1	*2	E	FC7
P070	[Multi-Mic Tmpl]	Multi-Mic Template	マルチマイク使用時に便利なテンプレートシーンです。Mic1 Chから順に、OH L、OH R、Kick、Snare、HHの用途に対応しています。各チャンネルのゲインは0、ファンタム電源はオフに設定されているため、必要に応じて調整してください。			F	FC7
P071	Dry	No Effect	エフェクトやトリガー音色、Modifierがアサインされていないシーンです。マイク入力の素の音を確認したいときや、ゼロからシーンを作成するときに適しています。			A	FC7

(*1) ステージ演奏時など、モニタースピーカーの近くで本機をお使いの場合、ハウリング音が出やすいのでご注意ください。(増幅度の高いマイクエフェクトや複数のマイクを使用しているため)

(*2) 密閉度の高いヘッドフォンを使ったときや、録音した自分の演奏を再生したときに、マイクエフェクトやトリガー音色の効果がより分かりやすく聞こえるシーンです。

Modifier
ノブ

LED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

EAD20 プリセットシーンリスト

** 「セッティング」の欄にあるA～Bについては、
37～40ページをご参照ください。

番号	シーン名称	サブネーム	解説	注釈	セッティング**
P001	Venue		ライブハウスやイベントスペースなどの広い空間で演奏しているような響きを楽しめるシーンです。		A
P002	Hardcore Techno	Heavy Distorted Kick	複数のボイスをレイヤーし、ディストーションをかけたパンチのあるキックが特徴的なシーンです。	*1	A
P003	Analog Delay	Mods 2/4/5 for Delay	アナログディレイのエフェクトがかかったシーンです。Modifier 2、4、5によってディレイ音をコントロールできます。		A
P004	Pitch Change	Pitch Change - Mod 2	ピッチチェンジのエフェクトがかかったシーンです。Modifier 2を回すことでピッチが大胆に変化します。		A
P005	Good And Bad	Classic 1970s Rock	1970年代のクラシックロックを再現したシーンです。リバーブを効かせたビッグロック・サウンドが特徴的です。	*1	A
P006	Neo Flanger	AmbienceFlanger - Mod 2	アンビエンスフランジャーのエフェクトがかかったシーンです。高音域の変化が特徴的です。	*1	A
P007	Memories	Retro Sound	レトロな質感のサチュレーターやコンプレッサーがかかったシーンです。古いレコーディングの雰囲気や懐かしさを想起させます。	*1 *2	A
P008	Crisp Reverb	Modifiers 5/6 for EQ +/-	幅広いジャンルに対応できるシーンです。Modifier 5でリバーブ (Modifier 1にアサインされている) のEQを調整でき、Modifier 6でマイクのEQを調整できます。		A
P009	Old School	Clap Timing - Mod 6	太いキックとクラップをトリガー音色として使用したシーンです。Modifier 6を回すことで、クラップの発音タイミングをコントロールできます。	*1	A
P010	Funk Rock	Sn.Trig - Metallic Crack	シャープでハイピッチなスネアドラムのトリガー音色が割り当てられたシーンです。ファンクロックの演奏に適しています。		A
P011	Hard Drum'n'Bass	Extra Pad - More Sounds	歪んだキック、スネアをトリガー音色として使用したシーンです。ハードなドラムベースの演奏に適しています。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、さらにジャンルに特化したサウンドを演奏することができます。	*1	A
P012	Basic EQ Comp	Scene Starter	ベーシックなEQとコンプレッサーがかかったシーンです。マイク入力の音の粒がそろい、迫力が増します。このシーンはユーザーシーンを作る際の基礎として最適です。	*2	A
P013	Bright Gate	Mods 2/5 for GatedReverb	明るいゲートエフェクトサウンドが特徴的なシーンです。ドラムキットに鋭さと力強さを与えます。Modifier 2でゲートリバーブの量を調整し、Modifier 5でリバーブの種類を変更できます。		A

(*1) ステージ演奏時など、モニタースピーカーの近くで本機をお使いの場合、ハウリング音が出やすいのでご注意ください。(増幅度の高いマイクエフェクトや複数のマイクを使用しているため)

(*2) 密閉度の高いヘッドフォンを使ったときや、録音した自分の演奏を再生したときに、マイクエフェクトやトリガー音色の効果がより分かりやすく聞こえるシーンです。

番号	シーン名称	サブネーム	解説	注釈	セッティング**
P014	Very Heavy Limit	No Dynamics	強力なリミッターがかかったシーンです。音のダイナミクスが抑えられ、全体の音量が均一に感じられます。また、シンバルの響きがとても長く残ります。	*1	A
P015	Electro Pop	Snare Trigger - eSnare	トリガー音色としてエレクトロニックサウンドが割り当てられたシーンです。ポップかつエレクトロな演奏に適しています。		A
P016	Session		ミュートの効いたトリガー音色を割り当てたシーンです。汎用性が高く、様々な場面で使用できます。	*2	A
P017	Lo-Fi Chill	Extra Pad - More Sounds	ローファイなビートクラッシュとリバーブが特徴的なシーンです。リラックスした雰囲気のあるチルミュージック風の演奏に適しています。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、さらにチルミュージック向けのサウンドを演奏できます。	*2	A
P018	Dubstep	Extra Pad - More Sounds	重いキックとブライتناスneaをトリガー音色として使用したシーンです。ダブステップの演奏に適しています。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、よりエレクトロニックなサウンドを演奏できます。		A
P019	BigKik Room	Classic 1970s Rock	1970年代のロックキットを再現したシーンです。パンチの効いたバスドラムと広がりのあるルームアコースティックが特徴的です。	*1	A
P020	Bit Pop	Bit Crush - Modifier 6	矩形波やホワイトノイズをトリガー音色として使用したシーンです。8bitコンピュータのようなビートクラッシュ感が特徴です。Modifier 6でマイクに効果するビートクラッシュの強さをコントロールできます。		A
P021	V-Shaped EQ Comp	Scene Starter	高音域と低音域を強調した「ドンシャリ」サウンドが特徴的なシーンです。コンプレッサーによりマイク入力音の音が揃い、迫力が増します。このシーンはユーザーシーンを作る際の基礎として最適です。		A
P022	EAD10 EQ Comp	Scene Starter	EAD10に搭載されていたコンプレッサーエフェクトを再調整したシーンです。特徴的なあのサウンドがよみがえります。このシーンはユーザーシーンを作る際の基礎として最適です。	*1	A
P023	Limiter	Scene Starter	リミッターのエフェクトがかかったシーンです。独特の荒々しさによって音にパンチが出ます。このシーンはユーザーシーンを作る際の基礎として最適です。		A
P024	Pitch Drop	Bigger drums and cymbals	ドラムやシンバルのピッチが下降することで、重厚感と迫力を感じられるシーンです。ドラムサウンドがより低く、大きく響き、パワフルな印象を与えます。	*1	A
P025	Hall Reverb	Mods 1/4/5 for Reverb	大きな空間を感じさせるリバーブがかかったシーンです。ホールで演奏しているような響きが楽しめます。Modifier 1、4、5によってリバーブ音をコントロールできます。		A
P026	Dark Gate	Transient Gating - Mod 2	高いスレッシュホールド値のゲートエフェクトがかかったシーンです。発した音がすぐにゲートによって遮断されることで、独創的な音の変化を楽しめます。		A

(*1) ステージ演奏時など、モニタースピーカーの近くで本機をお使いの場合、ハウリング音が出やすいのでご注意ください。(増幅度の高いマイクエフェクトや複数のマイクを使用しているため)

(*2) 密閉度の高いヘッドフォンを使ったときや、録音した自分の演奏を再生したときに、マイクエフェクトやトリガー音色の効果がより分かりやすく聞こえるシーンです。

Modifier
ノブLED
ロータリー
フェンダー

[SCENE]

	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect

[CLICK]

	Recorder
	Looper
	Sampling

[LIVE SET]

	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
	Version

番号	シーン名称	サブネーム	解説	注釈	セッティング**
P027	Dance Pop	Extra Pad - More Sounds	アタック感のあるキックとクラップをトリガー音色として使用したシーンです。ダンサブルでポップな演奏に適しています。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、よりエレクトロニックなサウンドを演奏できます。		A
P028	Rock		乾いた重めのトリガー音色がキックとスネアドラムに割り当てられたシーンです。ロックの演奏に適しています。	*1	A
P029	Crunch	Drum Kit Distortion	クランチ系のディストーションのエフェクトがかかったシーンです。歪んだ攻撃的なサウンドが得られます。	*1	A
P030	Dub	Mods 2/4/5 for Delay	ディレイとフェーザーのエフェクトがかかったシーンです。Modifier 4を回すと、ディレイタイムが変化します。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、パーカッションの音を鳴らすことができます。	*1	A
P031	Funk Pop	Snare Trigger - Clap	ルーズなクラップをトリガー音色として使用したシーンです。ファンクかつポップな演奏に適します。		A
P032	Shimmer Reverb	Mods 1/4/5/6 for Reverb	シマーリバーブがかかったシーンです。幻想的な響きによる個性的なサウンドを楽しめます。Modifier 1、4、5、6によってリバーブ音をコントロールできます。		A
P033	Hard Rock		ルーズなキックと硬いスネアをトリガー音色として使用したシーンです。ハードロックの演奏に適しています。		A
P034	Crush	Wave Folder - Mod 2	ユニークなディストーションが特徴的なシーンです。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、よりエフェクティブなサウンドを追加することができます。	*1	A
P035	Very Heavy Comp	No Dynamics	強いコンプレッションがかけられたシーンです。音のダイナミクスが抑えられ、すべての音が押しつぶされたように均一な音量で鳴ります。シンバルは叩いた瞬間に“うねる”ような効果が生まれ、通常よりも大きく響きます。	*1	A
P036	8th Delay	Click Tempo - Modifier 6	キット全体にクリーンな質感のモダンなディレイをかけたシーンです。ディレイはクリックに8分音符で同期しており、Modifier 6でクリックとディレイのスピードを調整できます。	*1	A
P037	Dot8 Delay	Click Tempo - Modifier 6	キット全体にクリーンな質感のモダンなディレイをかけたシーンです。ディレイはクリックに付点8分音符(16分音符3つ分)で同期しており、Modifier 6でクリックとディレイのスピードを調整できます。		A
P038	8T Delay	Click Tempo - Modifier 6	キット全体にクリーンな質感のモダンなディレイをかけたシーンです。ディレイはクリックに8分音符の3連符で同期しており、Modifier 6でクリックとディレイのスピードを調整できます。	*1	A
P039	Hi/Lo PitchDelay	Variation- Modifiers 5/6	ピッチに独特な変化を加えるシーンです。低音域の楽器のピッチが段階的に上がり、高音域の楽器のピッチが段階的に下がるように設定されています。		A
P040	Timbale Break	Extra Pad - More Sounds	ナチュラルなアコースティックドラムのサウンドをベースに、パッドにティンパレスとカウベルを割り当てたシーンです。		A

(*1) ステージ演奏時など、モニタースピーカーの近くで本機をお使いの場合、ハウリング音が出やすいのでご注意ください。(増幅度の高いマイクエフェクトや複数のマイクを使用しているため)

(*2) 密閉度の高いヘッドフォンを使ったときや、録音した自分の演奏を再生したときに、マイクエフェクトやトリガー音色の効果がより分かりやすく聞こえるシーンです。

Modifier
ハフLED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[MIC / TRIG]

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[MENU]

画面での設定項目 (パラメーター)

番号	シーン名称	サブネーム	解説	注釈	セッティング**
P041	Electro Rock	Extra Pad - More Sounds	攻撃的なキック、スネアドラムをトリガー音色として使用したシーンです。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、よりエレクトロニックなサウンドを演奏できます。	*1	A
P042	Composite Kick	Blend Modifiers 4/5/6	Modifier 4、5、6に割り当てられたサンプルを組み合わせることで、あらゆるキャラクターのバスドラムサウンドを作り出せるシーンです。Modifier 4はアタック感の強い短い電子クリック音、Modifier 5は芯のあるアコースティックな低音、Modifier 6は重厚なエレクトロニックキックを担当し、それぞれのバランスを調整することで、幅広いシチュエーションに対応するバスドラムサウンドを構築できます。	*2	A
P043	BigKik Phaser	Classic 1970s Rock	1970年代のクラシックなロックサウンドを再現したシーンです。パンチの効いたバスドラムとフェーザーエフェクトが特徴的です。		A
P044	EDM	Extra Pad - More Sounds	アタック感が強調されたキックとエレクトロスネアをトリガー音色として使用したシーンです。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、よりエレクトロニックなサウンドを演奏できます。		A
P045	Big Beat	Extra Pad - More Sounds	歪んだ硬質なキック、スネアをトリガー音色として使用したシーンです。Trig3、4、5、Foot1を使用することで、よりエレクトロニックなサウンドを演奏できます。		A
P046	RotoRoom	For Triggers On Drums	ロータリーチューニングされたタムを思わせる音色が特徴的なシーンです。鋭いアタックを持つ重厚なトリガーサウンドが割り当てられています。		B
P047	Buzz Air	For Triggers On Drums	ルームマイクのような空気感とスネアバズのようなノイズを組み合わせた、特徴的な質感のシーンです。		B
P048	Rock+GatedFX	For Triggers On Drums	このシーンを使えば、アコースティックドラム全体にロック向けのサウンドを簡単に加えることができます。Modifier 2、4によってゲートエフェクトを調整できます。		B
P049	AnalogueRoom	For Triggers On Drums	このシーンを使えば、アコースティックドラム全体にアナログシンセ風のドラムサウンドを簡単に加えることができます。		B
P050	Drum&BassUK	For Triggers On Drums	アコースティックドラム全体にタイトな電子音を重ねて、すぐにドラムンベース風のサウンドを作り出せます。		B
P051	Dry	No Effect	エフェクトやトリガー音色、Modifierがアサインされていないシーンです。マイク入力の素の音を確認したいときや、ゼロからシーンを作成するときに適しています。		A

(*1) ステージ演奏時など、モニタースピーカーの近くで本機をお使いの場合、ハウリング音が出やすいのでご注意ください。(増幅度の高いマイクエフェクトや複数のマイクを使用しているため)

(*2) 密閉度の高いヘッドフォンを使ったときや、録音した自分の演奏を再生したときに、マイクエフェクトやトリガー音色の効果がより分かりやすく聞こえるシーンです。

Modifier
ハフ

LED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[MIC / TRIG]

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

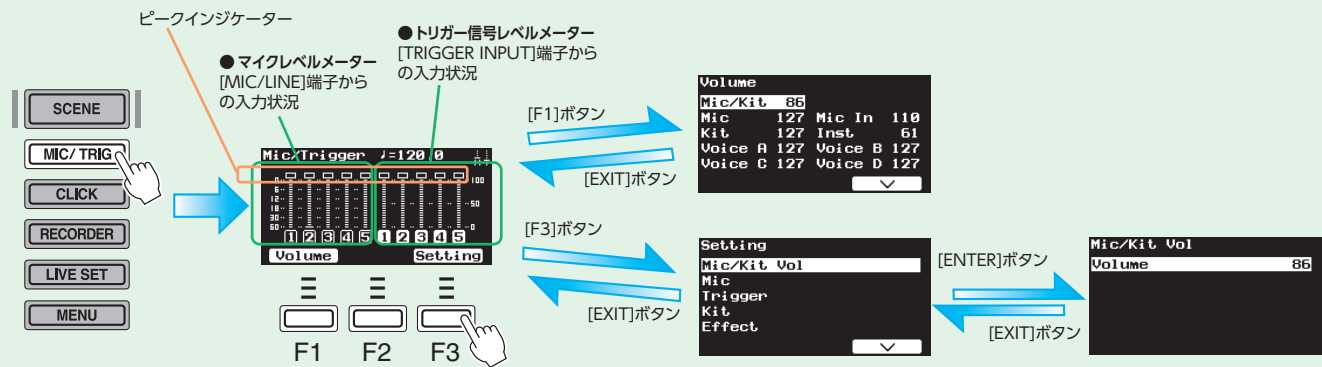
[MENU]

[MIC/TRIG] MIC / TRIG

[MIC/TRIG]ボタン点灯時においては、マイク音およびトリガー音に関する設定を行います。

EAD50

[MIC/TRIG]ボタンを押した直後のトップ画面では、[MIC/LINE]端子および[TRIGGER INPUT]端子からの信号の入力状態がメーターでリアルタイム表示されます。メーター最上部の四角形は、入力信号に対するピークインジケータとして機能しており、[MIC/LINE]端子(画面の左半分)では、ドラムセット全体を叩いて時々点滅する状態が最適です。

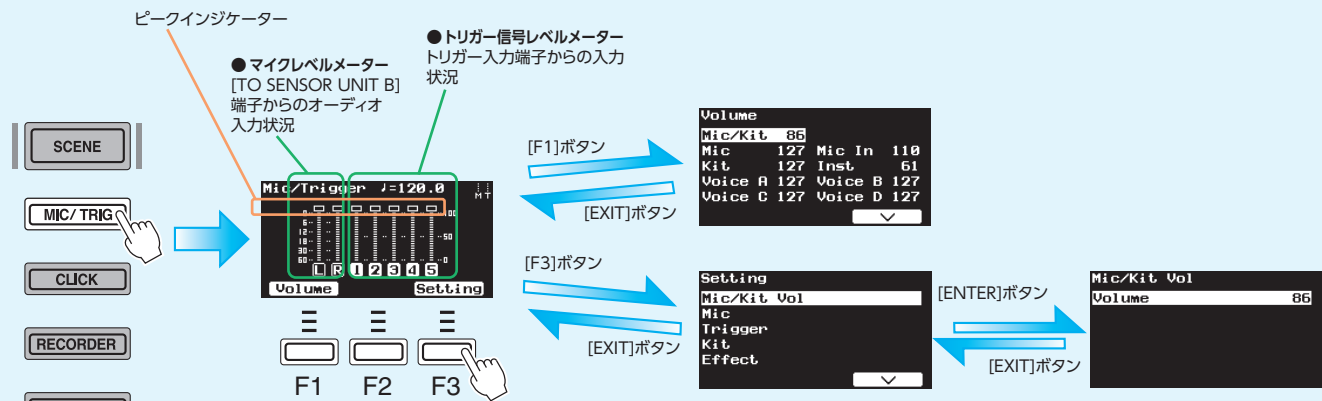


NOTE

図におけるF1～F3の「F」は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

EAD20

[MIC/TRIG]ボタンを押した直後のトップ画面では、[TO SENSOR UNIT]端子およびトリガー入力端子からの信号の入力状態がメーターでリアルタイム表示されます。メーター最上部の四角形は、入力信号に対するピークインジケータとして機能しており、画面左部の「L」と「R」では、ドラムセット全体を叩いて時々点滅する状態が最適です。



NOTE

図におけるF1～F3の「F」は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

Modifier	ノブ
LED	ロータリーフェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
[CLICK]	Effect
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	Utility
	Output
	Aux In
	Aux Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
[MENU]	Version

[F1] Volume

[MIC/INPUT]端子から入力されるオーディオおよび[TRIGGER INPUT]端子からの入力信号を元に鳴っている電子音(ボイス)につき、それらの音量バランスをとります。

パラメーター	説明	設定	初期値
Mic/Kit	[F3] Setting →Mic/Kit Vol と同じです。	0 ~ 127	シーン(Mic/Kit Volume)での設定値
Mic	[MIC/LINE]端子からの入力音のボリュームを、全端子一括で調節します。	0 ~ 127	シーン(Mic)での設定値
Mic In	[MIC/LINE]端子からの入力音のボリュームを、端子ごとに個別に調節します。EAD50 では、[F1] MicSelボタンで端子番号を選択してから調節します。	0 ~ 127	
Kit	現在選択されているシーンに登録されているドラムキット(全ての電子ドラムパッド一括)のボリュームを調節します。	0 ~ 127	
Inst	電子ドラムパッドのインストごと(トリガー入力ごと)に、ボリュームを調節します。[F1] TrigSelボタンでトリガー入力を選択してから調節します。	0 ~ 127	
Voice A	トリガー入力ソースに割り当てられているボイスのボリュームにつき、レイヤー (A ~ D)ごとに調節します。[F1] TrigSelボタンでトリガー入力ソースを選択してから調節します。	0 ~ 127	
Voice B		0 ~ 127	
Voice C		0 ~ 127	
Voice D		0 ~ 127	

Modifier
ハフLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

[F3] Setting

トップ画面において[F3] Settingボタンを押すと、マイク端子・トリガー端子からの入力に関する設定項目群が表示されます。いくつかの階層があるので、[ENTER]ボタンで下階層に進み、[EXIT]ボタンで上階層に戻ることで、設定したい項目を探します。

[F3] Setting →Mic/Kit Vol

パラメーター	説明	設定	初期値
Volume	本製品で鳴るサウンドのうち、主に自分の演奏音(マイク端子からのアコースティックドラム音とトリガー入力信号を元に鳴っているドラムキット音)のボリュームを設定します。ここではシーン間の音量バランスをとるために調整し、パネル右下の[MIC/TRIG]スライダーはその他のオーディオやクリックとの音量バランスをとるために調整します。	0 ~ 127	シーン(Mic/Kit Volume)での設定値

[F3] Setting →Mic

マイク端子からの入力音をどのように処理して鳴らすか(出力するか)、を設定します。全設定につき、「Mic」としてシーンに登録されます。

[F3] Setting →Mic →Mic Volume

パラメーター	説明	設定	初期値
Volume	全マイク端子からの入力音に対する音量を設定します。これにより、キット演奏の音量([MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Kit Volume)とバランスをとります。	0 ~ 127	シーン「Mic」への登録値

[F3] Setting →Mic →Mic Pairing (EAD50 のみ)

パラメーター	説明	設定	初期値
Mic1/2	2つのマイク端子について入力オーディオをステレオとしてペアリングする(Paired)/しない(Separate)を設定します。1と3がL、2と4がRです。「Paired Excep Gain」は「Paired」と同じ設定ですが、ゲインだけはそれぞれ独立した設定になります。	Separate, Paired, Paired Excep Gain	プリセットシーン(Mic)では一律「Paired」
Mic3/4	NOTE 「Paired」に設定した場合、Mic2はMic1の設定で、Mic4はMic3の設定で、それぞれ動作します。	Separate, Paired, Paired Excep Gain	プリセットシーン(Mic)では一律「Separate」

[F3] Setting → Mic → Mic In

各マイク端子につき、入力音に関する設定を行います。 **EAD50** では、[F1] MicSelボタンで表示される別画面でマイク端子を選んでから、各項目を設定します。

NOTE

設定対象となるマイク端子は画面右上に表示されます。

Page 1/4

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	各マイク端子につき、外部から音を入力する(On)/入力しない(Off)を設定します。 NOTE この設定は、[MIC]ボタン点灯時のチャンネルオン/オフボタン1～5ボタンの点灯/消灯と連動します。	Off, On	プリセットシーン(Mic)では一律、以下のとおり。 ・Mic1:On ・Mic2:Off ・Mic3:Off ・Mic4:Off ・Mic5:Off
Phantom (EAD50 のみ)	各マイク端子(XLR)につき、ファンタム電源のオン/オフを設定します。該当マイク端子(XLR)にコンデンサーマイクなどファンタム電源が必要な機器を接続した場合に「On」に設定します。 NOTE ファンタム電源のオン/オフ切替時、ノイズを防ぐために数秒間はマイク入力ミュートされます。 ファンタム電源に関するご注意 本体/外部機器の故障やノイズを防ぐために、次の注意事項をお守りください。 ・ファンタム電源のオン/オフ切替は、[MIC/TRIG]スライダーを最小にした状態で行う。 ・ファンタム電源をオンにしたまま、マイク端子でケーブルの抜き差しをしない。 ・ファンタム電源が不要な場合はオフにする。 ・マイク端子に、ファンタム電源非対応の機器を接続するときは、オフにする。	Off, On	プリセットシーン(Mic)では一律、以下のとおり。 ・Mic1:On ・Mic2:Off ・Mic3:Off ・Mic4:Off ・Mic5:Off
Pairing (EAD20 のみ)	付属のセンサーユニットからのマイク入力音につき、LとRのゲイン設定を一括とする(Paired)か、個別とする(Paired Exc Gain)かを設定します。 NOTE ゲイン設定を変更時、ノイズを防ぐために数秒間マイク入力ミュートされます。	Paired, Paired Exc Gain	シーン(Mic)での設定値
Gain (EAD50 のみ)	各マイク端子につき、入力音のゲインを設定します。 NOTE ゲイン設定を変更時、ノイズを防ぐために数秒間マイク入力ミュートされます。	-12 ~ +50	シーン(Mic)での設定値
Gain L/R (EAD20 のみ)	[Pairing] = [Paired]に設定した場合に表示されます。センサーユニットからのマイク入力音L/Rのゲインを一括で設定します。	-12 ~ +19	シーン(Mic)での設定値
Gain L (EAD20 のみ)	[Pairing] = [Paired Exc Gain]に設定した場合に表示されます。センサーユニットからのマイク入力音Lのゲインを設定します。	-12 ~ +19	
Gain R (EAD20 のみ)	[Pairing] = [Paired Exc Gain]に設定した場合に表示されます。センサーユニットからのマイク入力音Rのゲインを設定します。	-12 ~ +19	

Modifier
フLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
Effect	

[CLICK]

[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling

[LIVE SET]

[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
Version	

パラメーター	説明	設定	初期値
Gain Auto Setup (EAD50)	本製品の[MIC1]端子、[MIC2]端子、および[① KICK/⑥]端子に、付属のセンサーユニットDSU50を接続した場合にのみ有効なパラメーターです。センサーユニットから入力されるマイク音(Mic1とMic2)およびトリガー音(Kick)のゲインを自動調整します。		
1. [ENTER]ボタンを押してゲインオートセットアップ画面を表示させ、ドラムを演奏します。  2. [ENTER]ボタンを押すことで、調整値を確定させます。画面は元の表示に戻ります。   ドラム演奏を続けている間、本製品内部ではゲインの自動調整が行われます。自動調整が終わると、画面は次の表示に変わります。 NOTE - DSU50以外を接続しても本機能は使えますが、適切なゲイン値は得られません。また、手順2の画面に到達できないこともあります。本機能はDSU50接続時にのみお使いください。 - 他のマイク端子(MIC3, MIC4, MIC5)の調整は本機能では行いません。			
Gain Auto Setup (EAD20)	本製品の2つある[TO SENSOR UNIT]端子の両方に、付属のセンサーユニットを接続した場合にのみ、有効なパラメーターです。センサーユニットから入力されるマイク音(端子B)およびトリガー音(端子A)のゲインを自動調整します。		
1. [ENTER]ボタンを押してゲインオートセットアップ画面を表示させ、ドラムを演奏します。  2. [ENTER]ボタンを押すことで、調整値を確定させます。画面は元の表示に戻ります。   ドラム演奏を続けている間、本製品内部ではゲインの自動調整が行われます。自動調整が終わると、画面は次の表示に変わります。			

パラメーター	説明	設定	初期値
Volume	各マイク端子につき、入力音の音量を設定します。	0 ~ 127	シーン(Mic)での設定値
Pan	各マイク端子につき、入力音のステレオ定位を設定します。	L63 ~ C ~ R63	プリセットシーン(Mic)では一律「C」
Phase	各マイク端子につき、入力音の位相を反転させる(On)/させない(Off)を設定します。	Off, On	プリセットシーン(Mic)では一律「Off」
Delay	各マイク端子につき、入力音のディレイ(遅延)を設定します。各マイクとその音源との距離が異なる場合、この設定をすることによって、マイク同士での音が聞こえてくるタイミングのズレを補正します。	0.0 ms ~ 0.1 ms ~ 10.0 ms (0.000 m ~ 0.034 m ~ 3.400 m)	プリセットシーン(Mic)では一律「0 ms」

Modifier

LEDローダーフェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

パラメーター	説明	設定	初期値
Gate	各マイク端子につき、ゲート機能をオン/オフします。 「ゲート」は、指定値を下回る音量のサウンドをカットする機能です。通常はゲートが開いた状態で、カットする際にゲートが閉まることになります。楽器間のマイクの被り(ターゲットにしたい楽器以外の音が入ってくることを防いだり、タムやスネアの余韻をカットして音の長さを調整したりすることに活用します。	Off, On	プリセットシーン(Mic)では一律「Off」
Gate Threshold	各マイク端子につき、入力音をカットする(ゲートが閉まる)境となるしきい値(スレッシュホールド)を設定します。音量がここで設定した値を下回ったときに、ゲートが閉まり始めます。不必要な音がカットされるよう調整してください。	-73 dB ~ -30 dB	シーン(Mic)での設定値
Gate Hold	一度ゲートを開いたあとに、ゲートが閉まり始めるまでの最低時間を指定します。音量がスレッシュホールドを下回っても、ここで設定した時間以内はゲートは閉じず、設定時間を超えてから閉まり始めます。	0 ms ~ 500 ms	
Gate Attack	ゲートが開き始めてから(音量が徐々に上がり始めてから)音が通常ボリュームで鳴るようになるまでの時間を設定します。	0.02 ms ~ 40 ms	
Gate Release	ゲートが閉まり始めてから(サウンドカットが始まってから)無音になるまでの時間を設定します。	10 ms ~ 680 ms	

パラメーター	説明	設定	初期値
Noise Gate	各マイク端子につき、ノイズゲート機能をオン/オフします。マイクゲインを上げたときなどに無音時のノイズが気になる場合にオンします。	Off, On	プリセットシーン(Mic)では一律「Off」
Noise Gate Thr	ノイズゲートの効果が効き始める入力レベルを設定します。	-90 dB ~ -42 dB	プリセットシーン(Mic)では一律「-68 dB」
Noise Gate Rel	ノイズゲートの効果から開放されるまでの時間を設定します。	5 ms ~ 1400 ms	プリセットシーン(Mic)では一律「500 ms」
JackNoise Reduction (EAD20 のみ)	演奏中にセンサーユニットの接続ケーブルが動いたときなどに発生するノイズを低減します。	On, Off	プリセットシーン(Mic)では一律「On」

Modifier	ノブ
LED	ロータリーフェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
	Version

パラメーター	説明	設定	初期値
Talk	本製品では、接続したマイクをドラム演奏の収音用だけでなく、演奏者の声などを集音するトーク用の設定に切り替えることができます。ここでは、接続したマイクをトーク用の設定に切り替える(On)か、ドラム演奏の収音用に使う(Off)かを選択します。なお、設定が切り替わるのは以下画面の全項目で、トーク用マイク全てに共通の設定となります。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic In, Mic EQ, Mic TranComp, Mic Out ここでの設定により、マイク設定の各画面 ([MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic) において、以下のような表示になります。 EAD50 [On]に設定した場合は画面右上に、現在選択されているマイクが「Mic1 Talk」「Mic Talk2」...のように表示されます。[Off]に設定した場合は画面右上に、現在選択されているマイクが「Mic1」「Mic2」...のように表示されます。 EAD20 [On]に設定した場合は画面右上に、「Talk」が表示されます。[Off]に設定した場合は画面右上の「Talk」が表示されない状態になります。 ⚠ 注意 トークを「On」にすると、マイクに関する様々な設定がトーク用の値に切り替わります。特にゲイン値は上がりますので、トークを「On」にしたままドラム演奏をすると予想外の高音量になるおそれがあります。トークを「On」にしたまま演奏することがないように十分ご注意ください。	Off, On	プリセットシーン(Mic)では一律「Off」

[F3] Setting → Mic → Mic EQ

本製品では、各マイク端子からの入力音に対して4バンドのEQ(イコライザー)やハイパスフィルターをかけられます。ここでは、EQ関連設定を端子ごとに行います。**EAD50**では、[F1] MicSelボタンでマイク端子を選んでから、各項目を設定します。1ページめでタイプ選択やカラー設定をすることで、2ページめ以降の詳細項目は連動して設定されます。タイプ選択やカラー設定をしたあと、さらに細かく調整したい場合は、2ページめ以降の詳細項目を設定します。

NOTE

- ・ 設定対象となるマイク端子は画面右上に表示されます。
- ・ イコライザーについては、[32ページ](#)の図解をご参照ください。

Page 1/6

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	各マイク端子につき、入力音に対してEQをかける(On)か、かけない(Off)かを選択します。	Off, On	プリセットシーン(Mic)では一律「On」
Type	各マイク端子につき、EQタイプを選択します。	(EQタイプリスト参照)	シーン(Mic)での設定値
Color	各マイク端子につき、EQカラー (音の明るさ)を設定します。数値が大きいほど明るくなります。	-64 ~ 0 ~ +63	

Modifier	ハフ
LED	ローグリー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
Version	

Page 2/6

パラメーター	説明	設定	初期値
Low Freq	各マイク端子につき、EQ低域の中心周波数を設定します。	32 Hz ~ 2.0 kHz	シーン(Mic)での設定値
Low Gain	各マイク端子につき、EQ低域のゲイン量を設定します。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	
Low Q	各マイク端子につき、EQ低域のQ(周波数特性)を設定します。 Low Shapeが「LowShelving」に設定されている場合、Low Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	
Low Shape	EQ低域の周波数特性の形状を選択します。	LowShelving, PeakDip	

Page 3/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidLow Freq	各マイク端子につき、EQ中低域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	シーン(Mic)での設定値
MidLow Gain	各マイク端子につき、EQ中低域のゲイン量を設定します。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	
MidLow Q	各マイク端子につき、EQ中低域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	

Page 4/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidHigh Freq	各マイク端子につき、EQ中高域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	シーン(Mic)での設定値
MidHigh Gain	各マイク端子につき、EQ中高域のゲイン量を設定します。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	
MidHigh Q	各マイク端子につき、EQ中高域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	

Page 5/6

パラメーター	説明	設定	初期値
High Freq	各マイク端子につき、EQ高域の中心周波数を設定します。	500 Hz ~ 16.0 kHz	シーン(Mic)での設定値
High Gain	各マイク端子につき、EQ高域のゲイン量を設定します。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	
High Q	各マイク端子につき、EQ高域のQ(周波数特性)を設定します。 値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり、急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなり、なだらかな音色変化になります。 High Shapeが「HighShelving」に設定されている場合、High Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	
High Shape	EQ高域の周波数特性の形状を選択します。 「LPF」を選択した場合は、イコライザー全体がローパスフィルターに切り替わります。	HighShelving, PeakDip, LPF	

Page 6/6

パラメーター	説明	設定	初期値
HPF Freq	各マイク端子につき、ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。	Thru, 56 Hz ~ 2.0 kHz	シーン(Mic)での設定値
HPF Q	各マイク端子につき、ハイパスフィルターのQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	

Modifier
ノブLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

[MIC / TRIG]

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[MENU]

[F3] Setting → Mic → Mic TranComp

各マイク端子につき、入力音のトランジェント(アタック感やリリース感)やコンプレッサーのかかり具合を調整します。本製品において両エフェクトのオン/オフは同時に行います。

ここでは、**EAD50**では、[F1] MicSelボタンでマイク端子を選んでから、各項目を設定します。1ページめでタイプ選択や深さ(Depth)設定をすることで、2ページめ以降の詳細項目は自動で設定されます。タイプ選択や深さ設定をしたあと、さらに細かく調整したい場合は、2ページめ以降の詳細項目を設定します。

Page 1/3

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	各マイク端子につき、入力音にトランジェントコンプレッサーをかける(On)/かけない(Off)を設定します。	Off, On	プリセットシーン(Mic)では一律「On」
Type	各マイク端子につき、トランジェントコンプレッサータイプを選択します。	(タイプリスト参照)	シーン(Mic)での設定値
Depth	各マイク端子につき、トランジェントコンプレッサーのかかり具合を調整します。	0 ~ 127	

Page 2/3

パラメーター	説明	設定	初期値
Tran Attack	各マイク端子につき、入力音のアタック感を調整します。	-50 ~ 0 ~ +50	シーン(Mic)での設定値
Tran Release	各マイク端子につき、入力音のリリース感を調整します。	-50 ~ 0 ~ +50	
Tran Sensitivity	各マイク端子につき、ドラムを叩いた強さに応じたトランジェント効果のかかる感度を調整します。	1 ~ 4	

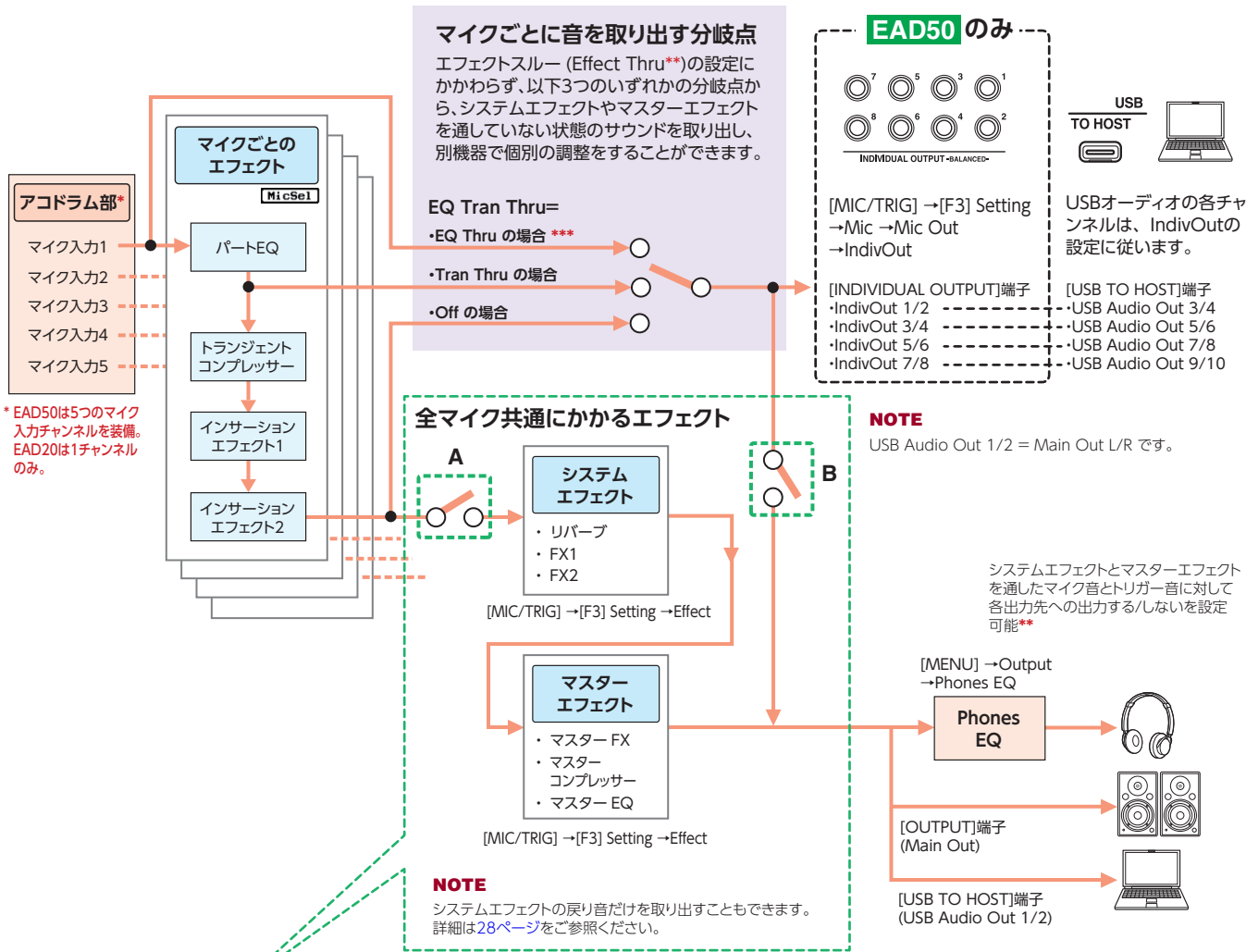
Page 3/3

パラメーター	説明	設定	初期値
Comp Threshold	各マイク端子につき、コンプレッサーの効果が効き始める入力レベル(スレッシュホールド)を設定します。	-48dB ~ -6dB	シーン(Mic)での設定値
Comp Ratio	各マイク端子につき、スレッシュホールドを超えた部分の音を圧縮する度合いを設定します。大きい数値ほど、多く圧縮されます。	1.0, 1.5, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0, 7.0, 10.0, 20.0	
Comp Attack	各マイク端子につき、入力レベルがスレッシュホールドを超えてから、コンプレッサーの効果が最大に達するまでの時間を設定します。	1 ms ~ 40 ms	
Comp Release	各マイク端子につき、入力レベルがスレッシュホールドを下回ってから、コンプレッサーの効果がなくなるまでの時間を設定します。	10 ms ~ 680 ms	
Comp Out Level	各マイク端子につき、コンプレッサーからの出力レベルを設定します。	-18.0 dB ~ 0.0 dB ~ +18.0 dB	

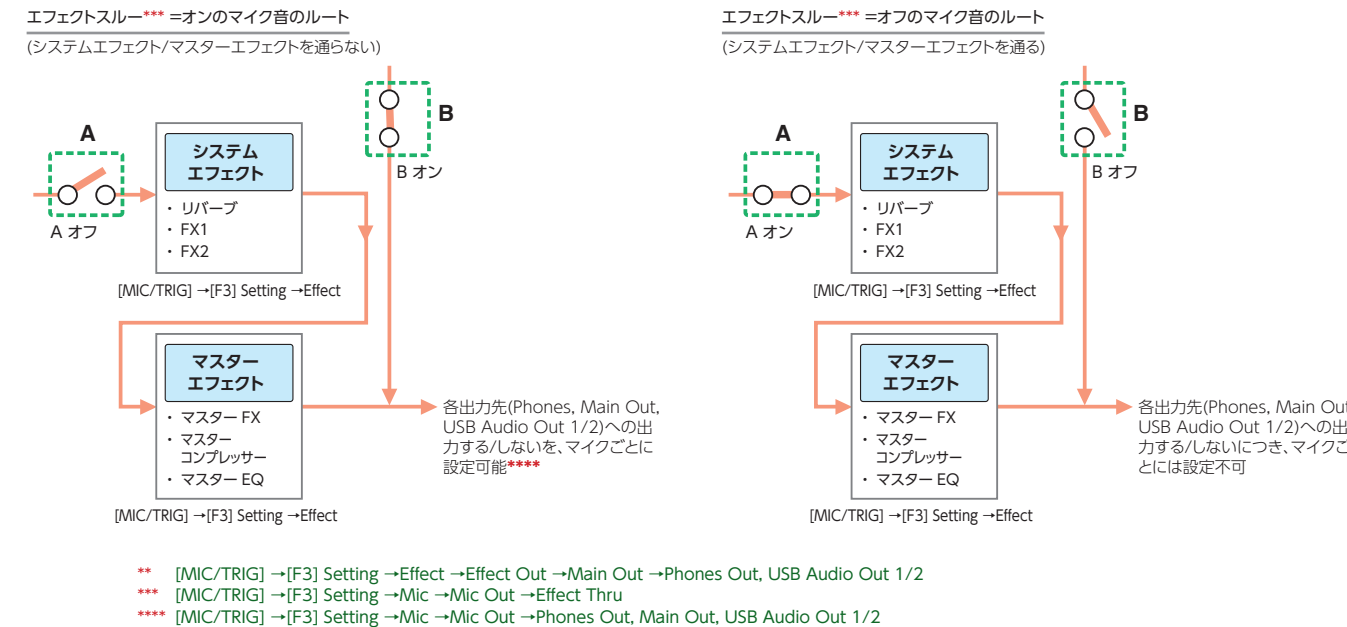
[F3] Setting →Mic →Mic Out

各マイク端子からの入力音を、どのようなルートを通して外部出力するかを設定します。

エフェクト結線図(28ページ) :マイク入力チャンネルの詳細図



マイクごとのエフェクトスルー設定によるルート切替



パラメーター	説明	設定	初期値
EQ Tran Thru	マイク端子からの入力音を、エフェクト結線の途中の分岐点で取り出し、以降のエフェクトを通さずに、別端子から出力することができます。ここではその取り出し口(分岐点)を設定します。 • Off:システムエフェクトに入る前で分岐します。 • EQ Thru:パートEQに入る前で分岐します。 • Tran Thru:トランジェントコンプレッサーに入る前に分岐します。	Off, EQ Thru, Tran Thru	プリセットシーン(Mic)では一律「Off」
Effect Thru	各マイク端子からの入力音につき、本製品のシステムエフェクト部およびマスターエフェクト部に通す(Off)/通さない(On)を設定します。「On」を選択した場合は、「EQ Tran Thru」で選択した分岐点からの音をマスターエフェクト部の後ろのルートに通します。	Off, On	
Main Out	Effect Thruが「On」の場合のみ表示されます。「EQ Tran Thru」で選択した分岐点からの音につき、[OUTPUT]端子から出力する(On)/出力しない(Off)を個別に設定します。	Off, On	プリセットシーン(Mic)では一律「On」
Phones Out	Effect Thruが「On」の場合のみ表示されます。「EQ Tran Thru」で選択した分岐点からの音につき、[PHONES]端子から出力する(On)/出力しない(Off)を個別に設定します。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	Effect Thruが「On」の場合のみ表示されます。「EQ Tran Thru」で選択した分岐点からの音につき、[USB TO HOST]端子から出力する(On)/出力しない(Off)を個別に設定します。	Off, On	

パラメーター	説明	設定	初期値
IndivOut (EAD50 のみ)	各マイク端子からの入力音につき、エフェクト結線図上の分岐点から、端子別/チャンネル別に分けて出力することができます。各マイク端子からの入力音につき、演奏音を[INDIVIDUAL OUTPUT]端子のどこから出力させるかを設定します。 NOTE IndivOut1-8はUSB Audio Outの3-10と連動しています。例えば Mic1=L1+R2 に設定したとすれば、Mic1の音は USB Audio 3/4 経由でPCなどにも出力されます。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 各設定値については、下表をご参照ください。	プリセットシーン(Mic)では一律「Off」
IndivOut Vol (EAD50 のみ)	各マイク端子からの入力音につき、演奏音をエフェクト結線図の分岐点(115ページ)から出力する際の音量を調節します。「Variable」に設定すると、音量は[MIC/TRIG]スライダーの操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン(Mic)では一律「Variable」

IndivOutの各設定値 (EAD50)

設定値	解説	実際にオーディオが出力されることになる端子	
		INDIVIDUAL OUTPUT -BALANCED-	USB TO HOST
Off	オーディオは出力されません。	—	—
L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8	これらの設定では、2つの端子からのステレオ出力になります。	設定値にある数字は端子番号を示しています。例えば「L1+R2」に設定した場合は、以下の通りです。 • ステレオL:[1]端子 • ステレオR:[2]端子	設定値にある数字1 ~ 8は、USB Audio Out 3 ~ 10に対応しています。例えば「L1+R2」に設定した場合は、以下の通りです。 • ステレオL:USB Audio Out 3 • ステレオR:USB Audio Out 4
L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8	これらの設定では、ステレオのLだけまたはRだけを、モノラル出力することになります。	設定値にある数字は端子番号を示しています。例えば「L1」に設定した場合はステレオLが[1]端子から出力され、ステレオRは出力されません。	設定値にある数字1 ~ 8は、USB Audio Out 3 ~ 10に対応しています。例えば「L1」に設定した場合は、ステレオLだけがUSB Audio Out 3から出力されます。「R2」に設定した場合は、ステレオRだけがUSB Audio Out 4から出力されます。
(L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8	これらの設定では、ステレオLとRがミックスされたオーディオが、1つの端子から出力されることになります。	設定値にある数字は端子番号を示しています。例えば「(L+R)1」に設定した場合は、[1]端子から出力されることになります。	設定値にある数字1 ~ 8は、USB Audio Out 3 ~ 10に対応しています。例えば「(L+R)1」に設定した場合は、ステレオLとRがミックスされたオーディオがUSB Audio Out 3から出力されます。

パラメーター	説明	設定	初期値
USB AudOut (EAD20 のみ)	センサーユニットからのマイク入力音は、エフェクト結線図上の分岐点(115ページ)から、USBオーディオのチャンネル3～8のいずれかに分けて出力することができます。ここでは、USBのどのチャンネルを使うかを設定します。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 各設定値については、下表をご参照ください。	プリセットシーン(Mic)では一律「Off」
USB AudOut Vol (EAD20 のみ)	センサーユニットからのマイク入力音を、エフェクト結線図上の分岐点(115ページ)から出力する際の音量を調節します。「Variable」に設定すると、音量は[MASTER]スライダーの操作に連動します。	Variable, 1～127	プリセットシーン(Mic)では一律「Variable」

USB AudOut の各設定値 (EAD20)

設定値	解説
Off	オーディオは出力されません。
L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10	これらの設定では、2つのチャンネルによるステレオ出力になります。
L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10	これらの設定では、ステレオのLだけまたはRだけを、モノラル出力することになります。
(L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10	これらの設定では、ステレオLとRがミックスされたオーディオが、1つのチャンネルで出力されることになります。

Modifier
フ

LED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic
Trigger
Kit
Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility
Output
Aux In
USB Audio
Bluetooth
File
Factory Reset
Version

[F3] Setting →Trigger

トリガー端子やフットスイッチ端子からの入力信号につき、どのように処理して電子音(ボイス)を鳴らすか(出力するか)を設定します。全設定につき、「Trigger」としてシーンに登録されます。

[F3] Setting →Trigger →Trig Pairing

2つの数字が併記されたトリガー入力端子(モノラル×2インプット)の2インプットにつき、ペアリングする(Paired)/しない(Separate)を設定します。

Paired

トリガー信号の入力につき、2インプットをいずれも同じパッドから取り込みたい場合に設定します。単一のパッドと1対1で接続している場合が前提になります。

Separate

トリガー信号の入力につき、2インプットを2つの違うパッドから取り込みたい場合に設定します。2つのパッドとY字ケーブルで接続している場合か、KPシリーズなど接続したパッドの[PAD INPUT]端子にさらに別のパッドを接続している場合が前提になります。

パラメーター	説明	設定	初期値
Kick/Trig6	[① KICK/⑥]端子への入力方式を選択します。 [① KICK/⑥]端子には付属のセンサーユニットまたは電子ドラムのキックパッドKPシリーズ(1ゾーンパッド)からのケーブルが接続されることを想定し、初期設定は「Separate」としています。 KPシリーズ以外を接続する場合は、接続するパッドのゾーン数に応じて設定を変更してください。	Separate, Paired	シーン(Trigger)での設定値
Snare/Trig7	[② SNARE/⑦]端子への入力方式を選択します。 [② SNARE/⑦]端子にはドラムトリガーからのケーブルが接続されることを想定し、初期設定は「Paired」としています。	Separate, Paired	
Trig3/Trig8	[③ /⑧]端子への入力方式を選択します。	Separate, Paired	
Trig4/Trig9	[④ /⑨]端子への入力方式を選択します。	Separate, Paired	
Trig5/Trig10 (EAD50 のみ)	[⑤ /⑩]端子への入力方式を選択します。	Separate, Paired	シーン(Trigger)での設定値

Modifier
フ

LED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]
Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]
Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]
Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[F3] Setting →Trigger →Trig In

本製品に入力されたトリガー信号をどう処理するかを設定します。

[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad

本製品にトリガー入力信号を送り込んでくるパッドに関する設定です。電子ドラムのパッドにはキック、スネア、タム、シンバル、ハイハット、ドラムトリガーなどの種類があり、特性もそれぞれ異なります。本製品では、それぞれのパッドの特性に最適な設定群を「パッドタイプ」として用意していますので、パッドごと(トリガー入力ごと)に最適なものを選択してください。

[F1]ボタンを押してトリガー入力(パッド)を選択してから、各項目を設定します。

NOTE
Trig6以降の設定はTrig Pairing= 「Separate」の時だけ有効です。

Page 1/5

パラメーター	説明	設定	初期値
Category	パッドタイプのカテゴリーを選択します。	Off, Kick, Snare, Tom, Cymbal, HH, Others	シーン(Trigger)での設定値
Type	パッドタイプとして具体的な品番を選択します。	ファームウェアのバージョンによる	

Page 2/5

パラメーター	説明	設定	初期値
Gain	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。 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。	1 ～ 127	プリセットシーン (Trigger)ではパッドタイプに適した値
Rim Gain	XP125SD-Xなどマルチピエゾパッドを接続した場合の、リム部のゲインを設定します。Trig Pairing= 「Paired」のときだけ有効になります。	1 ～ 127	
H/R Balance	XP125SD-Xなどマルチピエゾパッドのヘッドとリムのバランスを設定します。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、H側の値を大きくするとヘッドが鳴りやすくなります。モノラル×2インプット端子を使う場合は、Trig Pairing= 「Paired」のときだけ有効なパラメーターです。	H49 ～ H1, H=R, R1 ～ R49	
Gain Auto Setup	[MIC/TRIG] →Mic →Mic In にある同名のパラメーターと同じです。110ページをご参照ください。		

Modifier
ノブ

LED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

Page 3/5

パラメーター	説明	設定	初期値
Wait Time	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。	1 ms ~ 64 ms	プリセットシーン (Trigger) ではパッドタイプに適した値
Reject Time	設定した時間内の連打で発生したトリガー信号を無視します。 NOTE Reject Time(リジェクトタイム)の時間内でも、2回目の打音レベルが1回目の2倍以上だった場合は、無視されずに発音されます。	4 ms ~ 500 ms	
Sensitivity	パッドを連打したときの感度を設定します。	1 ~ 13	

Page 4/5

パラメーター	説明	設定	初期値
Min Level Max Level	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。ここで設定した最大レベル以上のトリガー信号は、次のMin Velocity/Max Velocity(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。	1 ~ 100	プリセットシーン (Trigger) ではパッドタイプに適した値
Min Velocity Max Velocity	上記のMin Level/Max Levelで設定したトリガー入力信号レベルに対応した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。	1 ~ 127	

Page 5/5

パラメーター	説明	設定	初期値
Xstick On/Off	マルチピエゾパッドを接続した端子にのみ有効な設定です。「On」に設定すると、パッドを叩く強さによってオープンリムショット音とクローズドリムショット音が切り替わります。 NOTE - Xstick On/Off が「Off」のときは常にオープンリムショット音が出ます。 - シングルピエゾパッドを接続した場合は効果がありません。	Off, On	プリセットシーン (Trigger) ではパッドタイプに適した値
Xstick Adjust	マルチピエゾパッドを接続した端子にのみ有効な設定です。Xstick On/Off が「On」のときに、マルチピエゾパッドのリムを叩いたときのクロススティック音とオープンリムショット音の切り替わりやすさを設定します。値を大きくするとパッドを強打したときにクロススティック音が出やすくなり、値を小さくすると弱打でもオープンリムショット音が出やすくなります。	1 ~ 127	

Modifier
ノブLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

[MIC / TRIG]
Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

[RECORDER]
Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[MENU]

パラメーター	説明	設定	初期値
Position (EAD50 のみ)	Trig3 ~ Trig5 にのみ有効な設定項目で、パッドの位置検出機能を活用する(On)/活用しない(Off)を設定します。「On」に設定すると、打点位置による音色変化が得られます。位置検出機能付きのパッドが接続され、位置検出機能に対応したボイスがパッドのインストに割り当てられている場合にのみ、有効な設定です。 NOTE 位置検出機能付きのパッドについては、「Pad Module Compatibility Table」でご確認ください。位置検出機能に対応したボイスについては、データリストにある「ボイスリスト」をご参照ください。いずれもヤマハウェブサイト(4ページ)からダウンロードできます。	Off, On	プリセットシーン (Trigger) ではパッドタイプに適した値
Attenuator (EAD50 のみ)	Trig3 ~ Trig5 および Trig8 ~ Trig10 にのみ有効な設定項目で、トリガー信号を減衰させる(On)/させない(Off)を設定します。通常は「Off」で問題ありませんが、ヤマハ以外のパッドを接続した場合などで、入力レベルが合わない場合に「On」に設定してください。	Off, On	

[F3] Setting → Trigger → Trig In → Vel Curve

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、パッドごと(トリガー入力ごと)に選択します。

[F1] ボタンを押してトリガー入力(パッド)を選択してから、各項目を設定します。

パラメーター	説明	設定	初期値
Curve	ベロシティーカーブを選択します。	Normal, Hard1 ~ 10, Loud1 ~ 10, Spline A1 ~ 10, Spline B1 ~ 10, Offset1 ~ 10, Fix1 ~ 10, Custom	プリセットシーン (Trigger) では一律「Normal」
Loud1-10 Hard1-10 ↑ ベロシティー トリガー入力レベル → Spline A1-A10 Spline B1-B10 ↑ ベロシティー トリガー入力レベル → Offset1-Offset10 Fix1-Fix10 ↑ ベロシティー トリガー入力レベル →			
「Custom」を選択した場合 X1 Y1 X2 Y2	ベロシティーカーブで「Custom」を選択した場合に表示されます。2点の座標(X1-Y1およびX2-Y2)を指定することで、折れ線カーブを作ります。	1 ~ 126 1 ~ 127 2 ~ 127 1 ~ 127	プリセットシーン (Trigger) では一律「32」 プリセットシーン (Trigger) では一律「32」 プリセットシーン (Trigger) では一律「96」 プリセットシーン (Trigger) では一律「96」

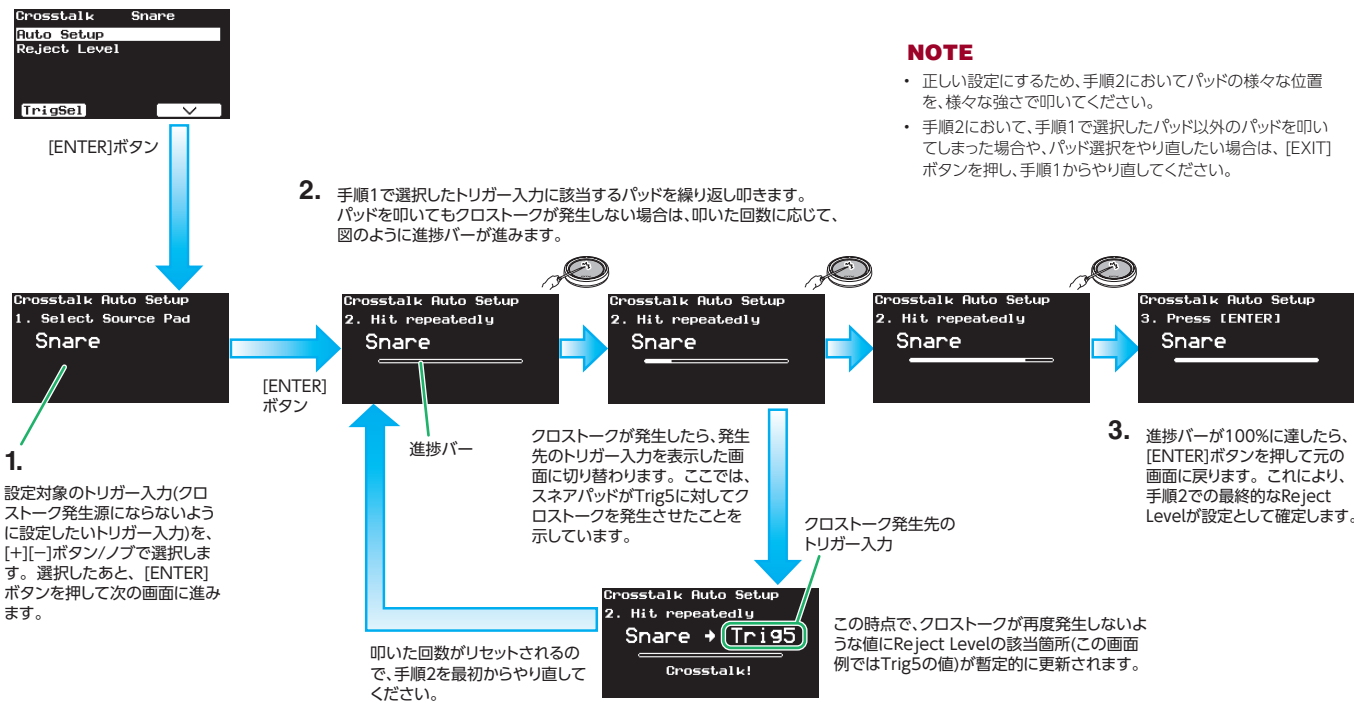
[F3] Setting →Trigger →Trig In →Crosstalk(クロストーク)

電子ドラムのパッド(ドラムトリガーを取り付けたアコースティックドラムを含む)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。ここでは各パッドがクロストークの発生源にならないようにするため、トリガー信号を出力しない最大値を個々に設定します。設定は、各パッドを叩くこと(Auto Setup)、または値(Reject Level)の入力で行います。まずはAuto Setupで設定し、それでもクロストークが発生する場合は、パッドごとの値(Reject Level)を直接設定することをおすすめします。

NOTE
プリセットシーンでは、Reject Levelの初期値は一律で高く設定されています。ドラムセットの中に電子ドラムパッドやトリガーセンサーを設置した場合は、演奏前に個々のトリガー入力(パッド/トリガーセンサー)に対してAuto Setupを実行することをおすすめします。

[F3] Setting →Trigger →Trig In →Crosstalk →Auto Setup (クロストーク防止のための自動設定)

特定のパッドを叩くことで、そのパッドが出すトリガー信号がクロストーク発生源にならない最大値(Reject Level)を設定します。



Modifier	ノブ
LED	ロータリーフェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	Aux Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
	Version

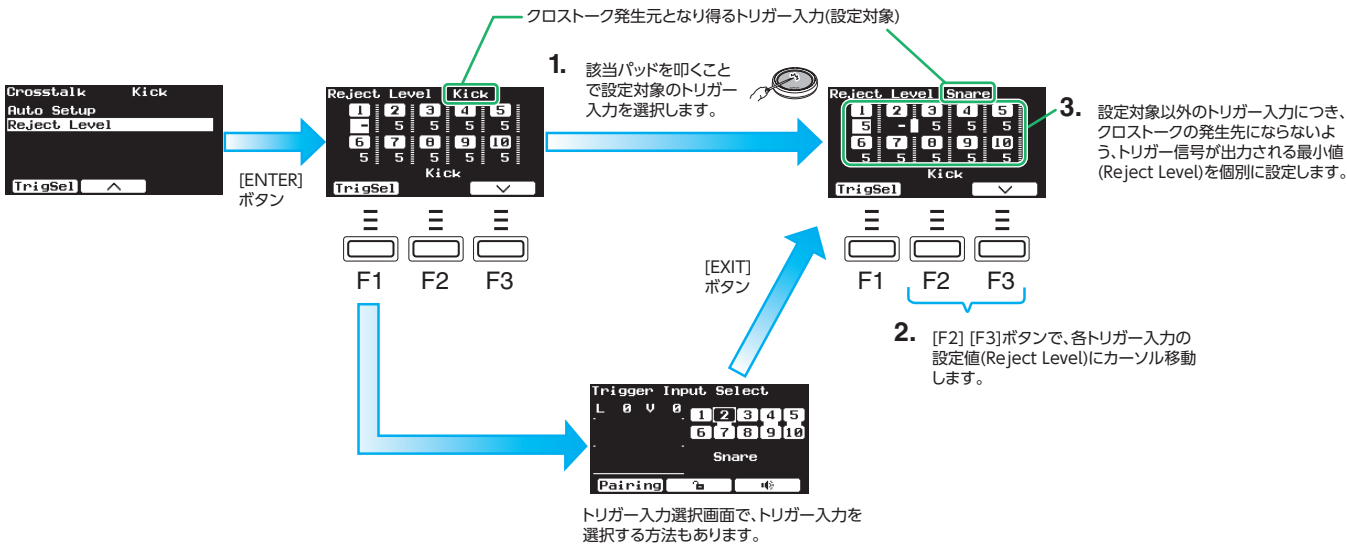
[F3] Setting → Trigger → Trig In → Crosstalk → Reject Level (クロストーク防止のための手動設定)

画面右上に表示されているパッド(クロストークの発生元)と、その他の任意のパッド(クロストークの発生先)の間でクロストークを解決したい場合に設定します。たとえば、Snareを叩いたときにKickが誤発音してしまう場合は、スネアパッドを叩いて画面右上に「Snare」が表示されるように設定したあと、「1」 (Kick)にカーソルを移動し、Reject Levelを上げます。これにより、Kickから設定値以下のトリガー信号音出力されなくなります。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]

0 ~ 99

(クロストーク発生元とクロストーク発生先のパッドが同じ場合は「-」と表示)



NOTE

- 図中の画面はEAD50のもので、EAD20では「10」がありません。

Modifier	フ
LED	ローグリー フェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
[CLICK]	Effect
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
[LIVE SET]	Factory Reset
	Version

[F3] Setting → Trigger → Trig In → Foot Sw1 (EAD50), Foot Sw (EAD20)

フットスイッチ端子([FOOT SW1]端子)に接続した別売品のフットスイッチ(ペダル)を踏むことで、トリガー信号を発生します。またパッドと組み合わせてハイハットとして使うこともできます。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Type	フットスイッチ端子に接続したモデルを選択します。	FC3A, FC4A/5, FC7, HH40, HH65, RHH135	プリセットシーン (Trigger)では一律「HH65」
HH Trig In	フットスイッチ端子に接続した機器がコントロールするパッド(トリガー入力信号)を選択します。「Off」以外を選択すると、選択したパッドと接続したフットスイッチ(ペダル)の組み合わせにより、HH(ハイハットシンバル)の演奏ができます。「Off」を選択した場合は、フットスイッチ単独の操作によりFOOT SW1のボイスが鳴ります。詳細は24ページをご参照ください。	EAD50: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 10 EAD20: Off, Kick, Snare, Trig3 ~ 9	シーン(Trigger)での設定値
HH Pitch Up	「HH Trig In」が「Off」以外の場合に表示され、設定可能になります。フットスイッチ端子に接続した機器を深く踏み込んだときに、現在鳴っているボイスのピッチを上げる(On)/上げない(Off)を設定します。現在選択中のボイスがカテゴリー「HiHat1」の場合のみ有効です。	Off, On	プリセットシーン (Trigger)では一律「On」
HH Clutch Pos	「HH Trig In」が「Off」以外の場合に表示され、設定可能になります。ハイハットクラッチの位置を調節した効果が得られます。設定値が小さいほどハイハットオープン音が速く減衰します。	-32 ~ 0 ~ +32	プリセットシーン (Trigger)では一律「0」

Page 2/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Foot Close Pos	「HH Trig In」が「Off」以外の場合に表示され、設定可能になります。フットスイッチ端子に接続した機器を踏んだときに、オープン音からクローズ音に切り替わる位置を調節します。値が小さいほどトップとボトムの開きが狭い感じになります。	-32 ~ 0	プリセットシーン (Trigger)では一律「0」
Foot Close Vel	「HH Trig In」が「Off」以外の場合に表示され、設定可能になります。フットスイッチ端子に接続した機器を踏んだときに発生するベロシティにつき、強さに応じる(Variable)か固定値にする(1 ~ 127)かを選択します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン (Trigger)では一律「Variable」
Foot Splash Sens	「HH Trig In」が「Off」以外の場合に表示され、設定可能になります。ハイハットスプラッシュを鳴らすときの感度を設定します。値を大きくすると、ハイハットスプラッシュは鳴りやすくなります。ハイハットコントローラーまたはハイハットペダルを軽く踏んでリズムを取るときなど、音を鳴らしたくない場合は「Off」に設定します。	Off, 1 ~ 127	プリセットシーン (Trigger)では一律「30」

[F3] Setting →Trigger →Trig In →Foot Sw2 (EAD50 のみ)

フットスイッチ端子([FOOT SW2]端子)に接続した別売品のフットスイッチ(ペダル)を踏むことで、ハイハットシンバルのトリガー音色を鳴らします。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Type	[FOOT SW2]端子に接続したモデルを選択します。	FC3A, FC4A/5, FC7, HH40, HH65, RHH135	シーン(Trigger)での設定値
HH Trig In	[Foot Sw1] (124ページ)と同じです。		
HH Pitch Up			
HH Clutch Pos			

Page 2/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Foot Close Pos	[Foot Sw1] (124ページ)と同じです。		
Foot Close Vel			
Foot Splash Sens			

Modifier
フ

LED
ロータリー
フエーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]
Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]
Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]
Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[F3] Setting →Kit

現在選択されているシーンに属する電子ドラムのキットにつき、様々な設定を行います。

[F3] Setting →Kit →Kit Volume

パラメーター	説明	設定	初期値
Volume	現在選択されている電子ドラムのキット全体の音量を設定します。 これにより、マイク音の音量([MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic Volume)とバランスをとります。	0 ～ 127	シーン(Kit)での設定値

[F3] Setting →Kit →Inst

現在選択されているシーンにつき、各パッド(各トリガー入力)に割り当てるインストに関する様々な設定を行います。パッド(トリガー入力)を選択してから、各項目を設定してください。

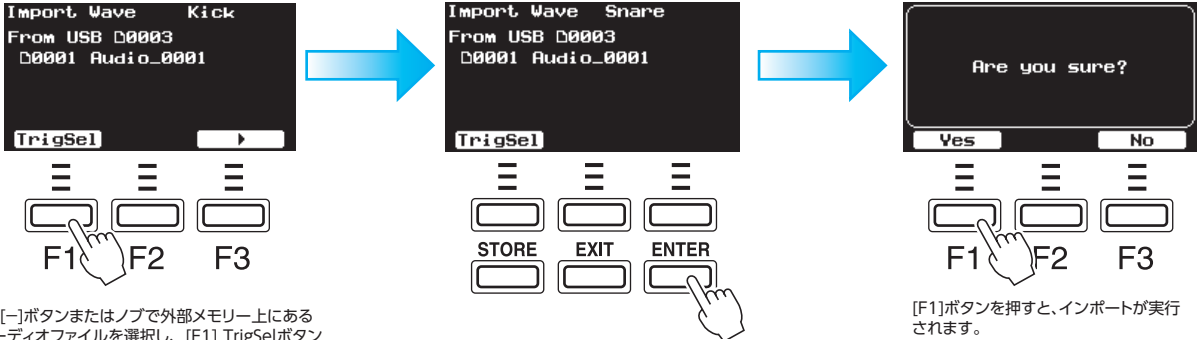
NOTE
トリガー入力については23 ～ 27ページをご参照ください。

[F3] Setting →Kit →Inst →Inst

各トリガー入力(各パッド)に割り当てられたインストに対して、インスト自体の選択など基本的な設定を行います。

Page 1/4

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	各トリガー入力(各パッド)につき、トリガー音を出す(On)/出さない(Off)を設定します。パネル左下にある[TRIG]オン時に、パネル中央下部の1 ～ 5のボタンを押すことによっても切り替えられます。	Off, On	プリセットシーン(Kit)では一律「On」
Category	各トリガー入力(各パッド)に割り当てるインストの分類(カテゴリー)を選択します。 NOTE インストのカテゴリーを選択することで、Tuning/Size、Muffling/Sustain/Decayが自動的に最適値に設定されます。	データリスト参照	シーン(Kit)での設定値
Number	各トリガー入力(各パッド)に割り当てるインストの番号を選択します。	データリスト参照	
Import Wave	インストとして使うオーディオファイルを、外部メモリーからインポート(読み込み)します。	データリスト参照	



Modifier	ノブ
LED	ロータリー フェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic Trigger Kit Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder Looper Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility Output Aux In USB Audio Bluetooth File Factory Reset Version

Page 2/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Volume	各トリガー入力(各パッド)に割り当てられたインストにつき、音量を設定します。同一キット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。	0 ~ 127	シーン(Kit)での設定値
Pan	各トリガー入力(各パッド)に割り当てられたインストにつき、定位(パン)を設定します。	L63 ~ C ~ R63	
Phase	各トリガー入力(各パッド)に割り当てられたインストにつき、発音時の位相を反転させる(On)/させない(Off)を設定します。	Off, On	
Delay	各トリガー入力(各パッド)に割り当てられたインストにつき、発音の遅延(ディレイ)を設定します。	0 ms ~ 0.1 ms ~ 10.0 ms	

Page 3/4 (インストカテゴリーにより、表示されるパラメーターが変わります。)

パラメーター	説明	設定	初期値
Tuning	各トリガー入力(各パッド)に割り当てられたインストにつき、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。 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)	-12.00 ~ 0.00 ~ +12.00	シーン(Kit)での設定値
Size	各トリガー入力(各パッド)に割り当てられたインストにつき、シンバルのサイズ感を設定します。	-32 ~ 0 ~ +32	
Attack	各トリガー入力(各パッド)に割り当てられたインストにつき、パッドを叩いてから音量が最大レベルに達するまでの時間を設定します。	-64 ~ 0 ~ +63	
Muffling	各トリガー入力(各パッド)に割り当てられたインストにつき、マフリング(ヘッドのミュート具合)を設定します。	0 ~ +16	
Sustain	各トリガー入力(各パッド)に割り当てられたインストにつき、シンバルのサステイン効果を設定します。	-32 ~ 0	
Decay	各トリガー入力(各パッド)に割り当てられたインストにつき、最大レベルの音量から減衰するのに要する時間を設定します。	-16 ~ 0	

Page 4/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Gate	各トリガー入力につき、ゲート機能をオン/オフします。 「ゲート」は、指定値を下回る音量のサウンドをカットする機能です。通常はゲートが開いた状態で、カットする際にゲートが閉まることとなります。生ドラムのマイクの被り(ターゲットにしたい楽器以外の音が入ってくることを防いだり、タムやスネアの余韻をカットして音の長さを調整することに活用します。	Off, On	シーン(Kit)での設定値
Gate Threshold	各トリガー入力につき、入力音をカットする(ゲートが閉まる)境となるしきい値(スレッシュホールド)を設定します。音がここで設定した値を下回ったときに、ゲートが閉まり始めます。	-73 dB ~ -30 dB	
Gate Hold	1度ゲートを開いたあとに、ゲートが閉まり始めるまでの最低時間を指定します。音量がスレッシュホールドを下回っても、ここで設定した時間以内はゲートは閉じず、設定時間を超えてから閉まり始めます。	0 ms ~ 500 ms	
Gate Attack	ゲートが開き始めてから(音量が徐々に上がり始めてから)音が通常ボリュームで鳴るようになるまでの時間を設定します。	0.02 ms ~ 40 ms	
Gate Release	ゲートが閉まり始めてから(サウンドカットが始まってから)無音になるまでの時間を設定します。	10 ms ~ 680 ms	

[F3] Setting →Kit →Inst →Inst EQ

本製品では、トリガー音に対して4バンドのEQ(イコライザー)やハイパスフィルターをかけられます。ここでは、EQ関連設定をトリガー入力ごと(パッドごと)に行います。[F1] TrigSelボタンでトリガー入力を選んでから、各項目を設定します。1ページめでタイプ選択やカラー設定をすることで、2ページめ以降の詳細項目は連動して設定されます。タイプ選択やカラー設定をしたあと、さらに細かく調整したい場合は、2ページめ以降の詳細項目を設定します。

NOTE

- ・ 設定対象となるトリガー入力は、画面右上に表示されます。
- ・ イコライザーについては、[32ページ](#)の図解をご参照ください。

Page 1/6

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	EQを適用する(On)/適用しない(Off)を設定します。	Off, On	プリセットシーン(Kit)では一律「On」
Type	EQタイプを選択します。	EQタイプを参照	シーン(Kit)での設定値
Color	EQのかかり具合を設定します。	-64 ~ 0 ~ +63	

Page 2/6

パラメーター	説明	設定	初期値
Low Freq	EQ低域の中心周波数を設定します。	32 Hz ~ 2.0 kHz	シーン(Kit)での設定値
Low Gain	EQ低域のゲイン量を設定します。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	
Low Q	EQ低域のQ(周波数特性)を設定します。 Low Shapeが「LowShelving」に設定されている場合、Low Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	
Low Shape	EQ低域の周波数特性の形状を選択します。	LowShelving, PeakDip	

Page 3/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidLow Freq	EQ中低域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	シーン(Kit)での設定値
MidLow Gain	EQ中低域のゲイン量を設定します。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	
MidLow Q	EQ中低域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	

Page 4/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidHigh Freq	EQ中高域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	シーン(Kit)での設定値
MidHigh Gain	EQ中高域のゲイン量を設定します。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	
MidHigh Q	EQ中高域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	

Page 5/6

パラメーター	説明	設定	初期値
High Freq	EQ高域の中心周波数を設定します。	500 Hz ~ 16.0 kHz	シーン(Kit)での設定値
High Gain	EQ高域のゲイン量を設定します。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	
High Q	EQ高域のQ(周波数特性)を設定します。 High Shapeが「HighShelving」の場合、High Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	
High Shape	EQ高域の周波数特性の形状を選択します。 「LPF」を選択した場合は、イコライザー全体がローパスフィルターに切り替わります。	HighShelving, PeakDip, LPF	

Page 6/6

パラメーター	説明	設定	初期値
HPF Freq	インスト音を、ハイパスフィルター (HPF)に通す (56 Hz ~ 2.0 kHz)か通さない(Thru)かを設定します。22 Hz ~ 2.0 kHzに設定した場合は、該当周波数よりも低い周波数域をカットすることになります。	Thru, 56 Hz ~ 2.0 kHz	シーン(Kit)での設定値
HPF Q	ハイパスフィルターのQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	

[F3] Setting → Kit → Inst → InstTranComp

各トリガー入力(各パッド)に割り当てられたインストに対して、トランジェントエフェクト(アタック感やリリース感)とコンプレッサーをかけます。両エフェクトのオン/オフは同時設定となります。ここでは、[F1] TrigSelボタンでトリガー入力を選んでから、各項目を設定します。1ページめでタイプ選択や深さ(Depth)設定をすることで、2ページめ以降の詳細項目は自動で設定されます。タイプ選択や深さ設定をしたあと、さらに細かく調整したい場合は、2ページめ以降の詳細項目を設定します。

Page 1/3

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	トランジェントエフェクト(アタック感やリリース感)とコンプレッサーを同時にオン/オフします。	Off, On	プリセットシーン(Kit)では一律「On」
Type	インスト別に、本エフェクトのタイプを選択します。	トランジェントコンプレッサータイプリスト参照	シーン(Kit)での設定値
Depth	インスト別に、本エフェクトの効果のかかり具合を設定します。	0 ~ 127	

Page 2/3

パラメーター	説明	設定	初期値
Tran Attack	インスト別に、トランジェントエフェクトのアタック感を調整します。	-50 ~ 0 ~ +50	シーン(Kit)での設定値
Tran Release	インスト別に、トランジェントエフェクトのリリース感を調整します。	-50 ~ 0 ~ +50	
Tran Sensitivity	インスト別に、叩いた強さに応じてトランジェントエフェクトがどう効果するかの感度を設定します。	1 ~ 6	

Modifier
フLED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

Mic

[MIC / TRIG]

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

[RECORDER]

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[MENU]

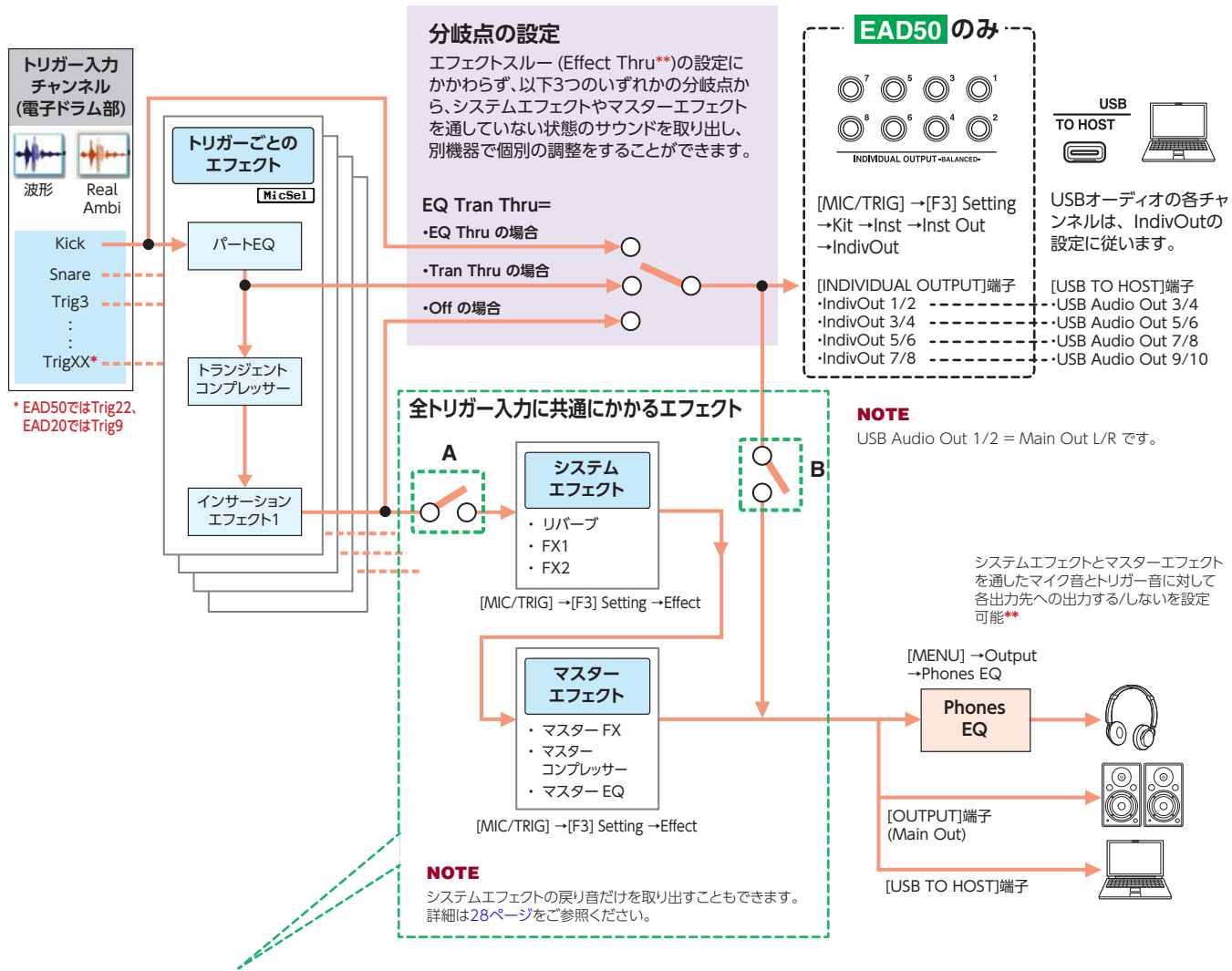
パラメーター	説明	設定	初期値
Comp Threshold	インスト別に、コンプレッサーの効果が効き始めるレベル(スレッシュホールド)を設定します。	-48 dB ~ 6 dB	シーン(Kit)での設定値
Comp Ratio	インスト別に、Comp Thresholdより上のレベルの音量を圧縮する比率を設定します。	1.0, 1.5, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0, 7.0, 10.0, 20.0	
Comp Attack	インスト別に、叩いた直後からコンプレッサーの効果が最大に達するまでの時間を設定します。	1 ms ~ 40 ms	
Comp Release	インスト別に、コンプレッサーの効果が最大な時点から効果がゼロになるまでの時間を設定します。	10 ms ~ 680 ms	
Comp Out Level	インスト別に、コンプレッサーからの出力レベルを設定します。	-18.0 dB ~ 0.0 dB ~ +18.0 dB	

Modifier	ハフ
LED	ローグリー フェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	Aux Audio
	Bluetooth
	File
Factory Reset	
Version	

[F3] Setting →Kit →Inst →Inst Out

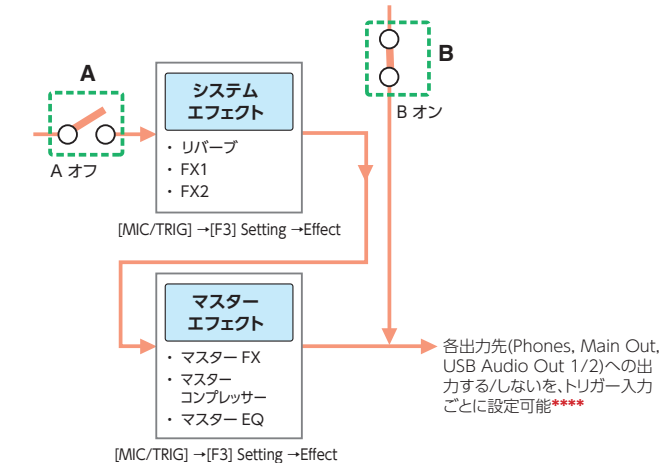
電子ドラムの各インストにつき、演奏音をどのようなルートを通して外部出力するかを設定します。

エフェクト結線図(28ページ) :トリガー入力チャンネルの詳細図

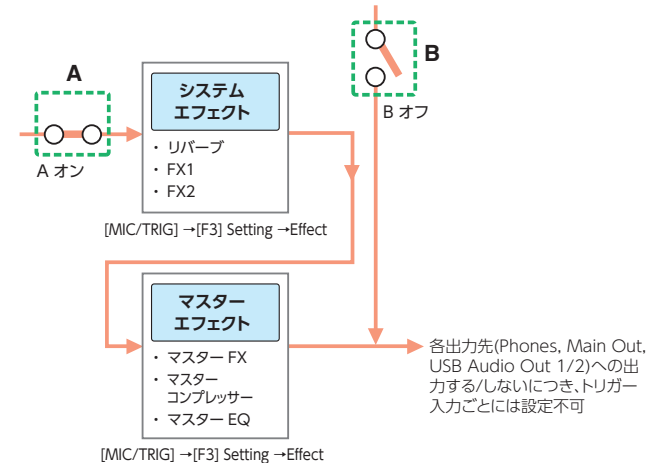


トリガー入力ごとのエフェクトスルー設定によるルート切替

エフェクトスルー*** =オンのトリガー入力音のルート (システムエフェクト/マスターエフェクトを通らない)



エフェクトスルー*** =オフのトリガー入力音のルート (システムエフェクト/マスターエフェクトを通る)



** [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Effect Out →Main Out →Phones Out, USB Audio Out 1/2

*** [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst Out →Effect Thru

**** [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst Out →Phones Out, Main Out, USB Audio Out 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
EQ Tran Thru	電子ドラム各インスト(各トリガー入力)の演奏音につき、エフェクト結線の途中の分岐点で取り出し、以降のエフェクトを通さずに、別端子から出力することができます。ここではその取り出し口(分岐点)を設定します。 • Off:システムエフェクトに入る前で分岐します。 • EQ Thru:パートEQに入る前で分岐します。 • Tran Thru:トランジェントコンプレッサーに入る前に分岐します。	Off, EQ Thru, Tran Thru	プリセットシーン(Kit)では一律「Off」
Effect Thru	電子ドラム各インスト(各トリガー入力)の演奏音につき、本製品のシステムエフェクト部およびマスターエフェクト部に通す(Off)/通さない(On)を設定します。「On」を選択した場合は、「EQ Tran Thru」で選択した分岐点からの音をマスターエフェクト部の後ろのルートに通します。	Off, On	
Main Out	Effect Thruが「On」の場合のみ表示されます。「EQ Tran Thru」で選択した分岐点からの音につき、[OUTPUT]端子から出力する(On)/出力しない(Off)を個別に設定します。	Off, On	プリセットシーン(Kit)では一律「On」
Phones Out	Effect Thruが「On」の場合のみ表示されます。「EQ Tran Thru」で選択した分岐点からの音につき、[PHONES]端子から出力する(On)/出力しない(Off)を個別に設定します。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	Effect Thruが「On」の場合のみ表示されます。「EQ Tran Thru」で選択した分岐点からの音につき、[USB TO HOST]端子から出力する(On)/出力しない(Off)を個別に設定します。	Off, On	

Modifier
ハフLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

Page 2/2 (EAD50)

パラメーター	説明	設定	初期値
IndivOut (EAD50 のみ)	電子ドラムの各インスト(各トリガー入力)につき、エフェクト結線図上の分岐点から、端子別/チャンネル別に分けて出力することができます。 電子ドラムの各インストにつき、演奏音をINDIVIDUAL端子のどこから出力させるかを設定します。 NOTE IndivOut 1-8はUSB Audio Outの3-10と連動しているので、ここでの設定によりUSB Audio Out 3-10の出力先も自動的に決まります。例えばマイク1=L1+R2に設定したとしたら、マイク1の音はUSB Audio 3/4のルートでPCなどに出力されます。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 各設定値については、 116ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン(Kit)では一律「Off」
IndivOut Vol (EAD50 のみ)	電子ドラムの各インスト(各トリガー入力)につき、演奏音をエフェクト結線図上の分岐点(131ページ)から出力する際の音量を調節します。「Variable」に設定すると、音量は[MIC/TRIG]スライダーの操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン(Kit)では一律「Variable」

Page 2/2 (EAD20)

パラメーター	説明	設定	初期値
USB AudOut (EAD20 のみ)	電子ドラムの各インスト(各トリガー入力)の音は、エフェクト結線図上の分岐点(131ページ)から、USBオーディオのチャンネル3 ~ 8のいずれかに分けて出力することができます。ここでは、USBのどのチャンネルを使うかを設定します。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 各設定値については、 117ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン(Mic)では一律「Off」
USB AudOut Vol (EAD20 のみ)	電子ドラムの各インスト(各トリガー入力)の音を、エフェクト結線図上の分岐点(131ページ)から出力する際の音量を調節します。「Variable」に設定すると、音量は[MASTER]スライダーの操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン(Mic)では一律「Variable」

Modifier
ノブLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[MIC / TRIG]

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[MENU]

[F3] Setting →Kit →Voice

本製品では、各トリガー入力ソース(各ゾーン)に対して4つのレイヤーが準備されており、各レイヤーにボイスを割り当てることで、複数ボイスを重ねた重厚なサウンドを作れます。ここでは、各レイヤーへのボイスの割り当てや関連項目の設定を行います。

[F3] Setting →Kit →Voice →Voice

各レイヤーへのボイス割り当てやレイヤー間でどのようにボイスを重ねるかなど、演奏に直接かわる設定を行います。

Page 1/6

パラメーター	説明	設定	初期値
Category	各レイヤーに割り当てるボイスにつき、カテゴリーを選択します。	ボイスリスト参照	シーン(Kit)での設定値
Number	各レイヤーに割り当てるボイスの番号を選択します。	ボイスリスト参照	

Page 2/6

パラメーター	説明	設定	初期値
Volume	各レイヤーに割り当てたボイスの音量を設定します。	0 ~ 127	シーン(Kit)での設定値
Pan	各レイヤーに割り当てたボイスの定位(パン)を設定します。	L63 ~ C ~ R63	

Page 3/6

パラメーター	説明	設定	初期値
Tuning	各レイヤーに割り当てたボイスをチューニングします。	-24.0 ~ 0.0 ~ +24.0	シーン(Kit)での設定値
Attack	各レイヤーに割り当てたボイスにつき、アタックの速さ(パッドを叩いてから発音時の最大レベルに到達するまでの速さ)を設定します。値を大きくするほど音の立ち上がりが速くなります。	-64 ~ 0 ~ +63	
Decay	各レイヤーに割り当てたボイスにつき、ディケイの速さ(発音時の最大レベルから無音に減衰するまでの速さ)を設定します。値を大きくするほど減衰が速くなります。	-64 ~ 0	
Cutoff	各レイヤーに割り当てたボイスにかけるフィルターの、カットオフ周波数を設定します。	-64 ~ 0 ~ +63	
Resonance	各レイヤーに割り当てたボイスにかけるフィルターの、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により、音にクセをつけます。	-64 ~ 0 ~ +63	

Modifier
フ

LED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]
Mic
Trigger
Kit
Effect

[CLICK]

[RECORDER]
Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

[MENU]
Utility
Output
Aux In
USB Audio
Bluetooth
File
Factory Reset
Version

パラメーター	説明	設定	初期値
Mono/Poly	レイヤーごとに、パッドを続けて叩いたときの音の鳴り方を設定します。 「Mono」に設定した場合は、同じパッドを続けて叩いたときに、後から叩いて出た音が先に鳴っていた音を消します。「Poly」に設定した場合は、先に鳴っていた音は消されずに最後まで鳴り切ります。	Mono, Poly	シーン(Kit)での設定値
Choke Send	レイヤーごとに、チョーク奏法の消音指示を送る側とする(1 ~ 64) かない(Off)かを設定します。 1 ~ 64に設定した場合は、発音時にChoke Receive で同じ番号を設定したボイス(レイヤー)を消音することになります。	Off, 1 ~ 64	
Choke Receive	レイヤーごとに、チョーク奏法の消音指示を受ける側とする(1 ~ 64)かない(Off)かを設定します。1 ~ 64に設定した場合は、Choke Send で同じ番号を設定したボイス(レイヤー)により消音されることになります。	Off, 1 ~ 64	
Humanize	レイヤーごとに、同じパッドの連打時に発音が自然なばらつきになるよう(一定になりすぎないよう)にする(On)/しない(Off)かを設定します。	Off, On	
Fixed Velocity	レイヤー別に、ボイス発音の音量を固定(1 ~ 127)にするか、叩いた強さに応じた音量にするか(Off)を設定します。	Off, 1 ~ 127	

パラメーター	説明	設定	初期値
Hold Mode	ボイスごとに、パッドを叩いたときの再生方法を設定します。 On: パッドを叩くとループ再生が始まり、もう一度パッドを叩くとループ再生が止まります。なお、パッドを叩くたびにMIDIキーオンとキーオフを交互に出力します。 Off: ワンショット再生します。パッドを叩くとMIDIキーオンだけを出し、ゲートタイム経過後、自動的にキーオフを出力します。	Off, On	シーン(Kit)での設定値
Layer Mode	各レイヤーに登録したボイスをどのように発音させるかを設定します。 Stack: パッドを叩くと、レイヤーに登録した全ボイスが同時に鳴ります。 Alt: パッドを叩くごとに、レイヤーに登録した個々のボイスが順に鳴ります。	Stack, Alt	

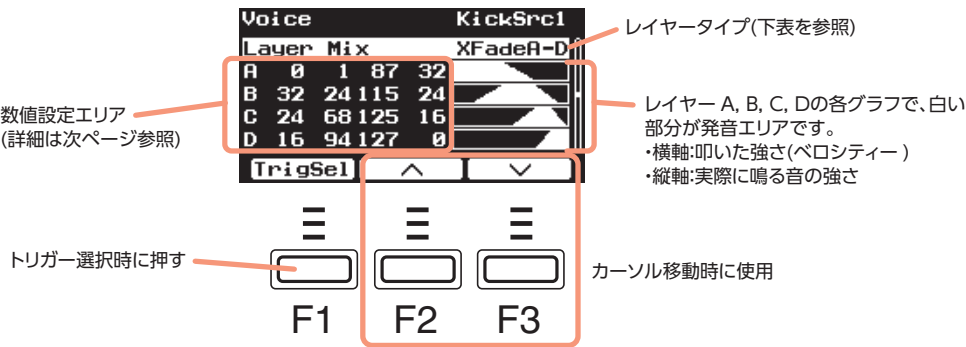
Modifier	フ
LED	ローグリー フェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
Version	

Layer Mix

電子ドラムのパッドを叩く強さ(ペロシティー)に対して、各レイヤー A ～ Dがどのような強さで反応するかを設定する画面です。パッドを叩く強さを横軸に、実際に鳴る音の強さを縦軸としたグラフを見ながら、設定を行います。これにより、パッドを叩く強さに応じて異なるレイヤーが鳴るようにしたり、レイヤー間の音量バランスなどミキシングを調整したりできます。

基本的な操作手順

- 1. 65ページの説明に沿ってトリガー入力ソースを選択し、[EXIT]ボタンで本画面に戻ります。
- 2. 画面最上列(Layer Mix) にて、レイヤータイプを選択します。
- 3. さらに細かく修正したい場合は、カーソルを画面下部の数値設定エリアに移動した上で、レイヤーごとに設定を行います。



レイヤータイプ一覧

Normal (ノーマル)	全レイヤーにおいて、パッドを叩いたときの強さがそのままボイスを鳴らす音量に適用される、ノーマルな状態です。
AddB	レイヤー AとBのみにボイスが割り当てられている場合を想定した設定です。 ・レイヤー Aは、ペロシティー全範囲でノーマルな状態です。 ・レイヤー Bは、ペロシティー 0から任意の値までの音量が0、任意のペロシティー値から127までがノーマルな状態です。
FadeInB	レイヤー AとBのみにボイスが割り当てられている場合を想定した設定です。 ・レイヤー Aは、ペロシティー全範囲でノーマルな状態です。 ・レイヤー Bは、ペロシティー 0から任意の値までの音量が0、任意のペロシティー値から127にかけてフェードインする状態です。
SwA,B	レイヤー AとBのみにボイスが割り当てられている場合を想定した設定です。レイヤー AとBがノーマルな状態で、任意のペロシティー値を境に、発音するレイヤーが切り替わる設定です。
XFadeA,B	レイヤー AとBのみにボイスが割り当てられている場合を想定した設定です。任意のペロシティー値を境に、発音するレイヤーがクロスフェードで切り替わる設定です。
AddB,C	レイヤー AとBとCにボイスが割り当てられている場合を想定した設定です。 ・レイヤー Aは、ペロシティー全範囲でノーマルな状態です。 ・レイヤー BとCは、ペロシティー 0から任意の値までの音量が0、任意のペロシティー値から127までがノーマルな状態です。
FadeInB,C	レイヤー AとBとCにボイスが割り当てられている場合を想定した設定です。 ・レイヤー Aは、ペロシティー全範囲でノーマルな状態です。 ・レイヤー BとCは、ペロシティー 0から任意の値までの音量が0、任意のペロシティー値から127にかけてフェードインする状態です。
SwA-C	レイヤー AとBとCにボイスが割り当てられている場合を想定した設定です。レイヤー AとBとCがノーマルな状態で、任意のペロシティー値を境に切り替わる設定です。
XFadeA-C	レイヤー AとBとCにボイスが割り当てられている場合を想定した設定です。任意のペロシティー値を境に、発音するレイヤーがクロスフェードで切り替わる設定です。
AddB-D	全レイヤーにボイスが割り当てられている場合を想定した設定です。 ・レイヤー Aは、ペロシティー全範囲でノーマルな状態です。 ・レイヤー BとCとDは、ペロシティー 0から任意の値までの音量が0、任意のペロシティー値から127までがノーマルな状態です。
FadeInB-D	全レイヤーにボイスが割り当てられている場合を想定した設定です。 ・レイヤー Aは、ペロシティー全範囲でノーマルな状態です。 ・レイヤー BとCとDは、ペロシティー 0から任意の値までの音量が0、任意のペロシティー値から127にかけてフェードインする状態です。
SwA-D	全レイヤーにボイスが割り当てられている場合を想定した設定です。全レイヤーがノーマルな状態で、任意のペロシティー値を境に、切り替わる設定です。
XFadeA-D	全レイヤーにボイスが割り当てられている場合を想定した設定です。任意のペロシティー値を境に、発音するレイヤーがクロスフェードで切り替わる設定です。

Modifier
ノブ

LED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

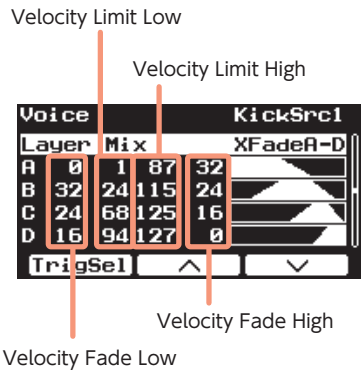
Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

数値設定エリア



パラメーター	説明	設定	初期値
Velocity Limit Low Velocity Limit High	現在選択されているレイヤーに対して、パッドが叩かれたときに反応する強さ(ベロシティー)の範囲を設定します。	1 ~ 127	シーン(Kit)での設定値
Velocity Fade Low Velocity Fade High	ベロシティーリミットの両端において、叩いた強さに応じて音量が徐々にフェードイン/フェードアウトするよう、その度合いを設定します。値が大きくなるほど、フェードイン/フェードアウトの度合いが大きくなります。グラフの左端においてはVelLimitLo=0 として、叩いた強さに応じて徐々に音量がフェードインします。グラフの右端においてはVelLimitHi=0として、叩いた強さに応じて音量がフェードアウトします。	0 ~ 127	

Modifier
ノブ

LED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

[F3] Setting →Kit →Voice →Voice MIDI

パッドのMIDIメッセージに関する設定を、レイヤー A ～ Dそれぞれに行います。
[F1]TrigSelボタンを押して設定したいトリガー入力ソースおよびレイヤーを選んでから、設定します。

Page 1/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Note Num 1 ～ 4	設定対象のパッドを叩いたときに出力するMIDIノートとチャンネルを設定します。レイヤーごとに最大4つのMIDIノートを割り当てて出力できます。また、レイヤー AのNote1に設定したMIDIノートとチャンネルを受信すると、該当するトリガー入力ソースのトリガー信号が発生したとみなされます。 NOTE 「Global」を設定した場合は、[MENU] →Utility →MIDI Global Channel で設定した値がチャンネルとなります。	Off, 0 ～ 127	プリセットシーン(Kit)については「MIDI Note Map」を参照
Note Ch 1 ～ 4		Global, 1 ～ 16	プリセットシーン(Kit)では一律「Global」

Page 2/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Note Port	Note Ch1 ～ 4のMIDIポートを設定します。ポートを「2」に設定した場合、[MIDI OUT]端子からは出力されません。 NOTE 「Global」を設定した場合は、[MENU] →Utility →MIDI Global Port で設定した値がポートとなります。	Global, 1 ～ 2	プリセットシーン(Kit)では一律「Global」
Note Gate Time	パッドを叩いたときに出力する、MIDIノートオンからノートオフまでの時間を設定します。	0.0 s ～ 9.9 s	プリセットシーン(Kit)では一律「0.3 s」

Modifier	ノブ
LED	ロータリーフェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
	Version

パラメーター	説明	設定	初期値
CC Number Note	本製品では、パッドを叩くことでコントロールチェンジメッセージを外部に送信できます。ここでは、設定対象パッドのコントロールチェンジ番号を設定すると、該当パッドを叩いた強さ(ベロシティ)がコントロールチェンジ値として出力されます。	Off, 0 ~ 127	プリセットシーン(Kit)では一律「Off」
CC Number Position	本製品では、パッドを叩くことでコントロールチェンジメッセージを外部に送信できます。ここで設定対象パッドのコントロールチェンジ番号を設定すると、該当パッドを叩いた位置によりコントロールチェンジ値が出力されます。MIDI送信は以下の場合に機能します。 - トリガー入力ソースがFoot (EAD50 ではFoot1 ~ 2)またはHH(EAD50 ではHH1 ~ 2)の場合(トリガー入力ソースの先頭かつレイヤー Aが使用されます) - 位置検出機能対応のパッドタイプを接続/選択中([MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Position=「On」) また、ここで設定した番号のコントロールチェンジを受信すると、その値でフットコントローラーを操作したことになり、またはボイスの位置検出を実行したことになり、それに応じて該当ボイスが発音します。MIDI受信は以下の場合に機能します。 - トリガー入力ソースがFoot (EAD50 ではFoot1 ~ 2)またはHH(EAD50 ではHH1 ~ 2)の場合 - 位置検出機能対応のボイスを選択中の場合 NOTE HH1 ~ 2では、OpBwの設定が全てのトリガー入力ソースに効果します。	Off, 0 ~ 127	プリセットシーン(Kit)では一律で以下のとおり。 EAD50 - Foot1Src レイヤー A:4 - HH1OpBw レイヤー A:4 - その他:Off EAD20 - FootSrc レイヤー A:4 - HHOpBw レイヤー A:4 - その他:Off
CC Channel	各レイヤーにつき、コントロールチェンジメッセージを、どのMIDIチャンネルで出力するかを設定します。 NOTE 「Global」を設定した場合は、[MENU] → Utility → MIDI Global Channel で設定した値がチャンネルとなります。	Global, 1 ~ 16	プリセットシーン(Kit)では一律「Global」
CC Port	各レイヤーにつき、コントロールチェンジメッセージを、どのMIDIポートで出力するかを設定します。ポートを「2」に設定した場合、[MIDI OUT]端子からは出力されません。 NOTE 「Global」を設定した場合は、[MENU] → Utility → MIDI Global Port で設定した値がポートとなります。	Global, 1 ~ 2	

パラメーター	説明	設定	初期値
CC Min Value	各レイヤーにつき、パッドを弱く叩いたときのコントロールチェンジ値の最小値を設定します。MIDI送信のみ有効です。	0 ~ 127	プリセットシーン(Kit)では一律「0」
CC Max Value	各レイヤーにつき、パッドを強く叩いたときのコントロールチェンジ値の最大値を設定します。MIDI送信のみ有効です。	0 ~ 127	プリセットシーン(Kit)では一律「127」

Modifier	フ
LED	ローグリー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	Aux Audio
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
	Version

[F3] Setting →Kit →Voice →Voice Func

パッドを叩いたとき、ボイスを鳴らすだけでなく、キット番号やテンポを変えるなどの機能を各トリガー入力ソースに割り当てられます。[F1]TrigSelボタンを押してトリガー入力ソースを選んでから、割り当てたい機能を選択します。

選択可能な機能 補助項目	説明	設定	初期値
Off	機能を割り当てません。	—	—
Scene Select	指定のシーンが選択される機能が割り当てられます。		
Scene Number	シーン番号を指定します。	EAD50 :P001 ~ P071 EAD20 :P001 ~ P051 U001 ~ U200	シーン(Function)での設定値
Scene Inc	シーンの次の番号を選択する機能が割り当てられます。	—	—
Scene Dec	シーンの1つ前の番号を選択する機能が割り当てられます。	—	—
Scene Toggle	2つのシーンAとBが交互に切り替わる機能が割り当てられます。	—	—
Scene Number A	シーン番号Aを指定します。	EAD50 :P001 ~ P071 EAD20 :P001 ~ P051 U001 ~ U200	シーン(Function)での設定値
Scene Number B	シーン番号Bを指定します。	EAD50 :P001 ~ P071 EAD20 :P001 ~ P051 U001 ~ U200	
Tempo Inc	テンポ値が増える機能が割り当てられます。	—	—
Value	プラスされるテンポ値を設定します。	1 ~ 127	シーン(Function)での設定値
Tempo Dec	テンポ値が減る機能が割り当てられます。	—	—
Value	マイナスされるテンポ値を設定します。	1 ~ 127	シーン(Function)での設定値
Tempo Tap	パッドを叩く時間間隔を元にテンポが設定される機能が割り当てられます。	—	—
Tempo Control	テンポを変更する機能が割り当てられます。	—	—
Control Type	Velocity: 最小値(Min Value) ~ 最大値(Max Value)の間で、叩く強さに応じたテンポになります。 Volume: 最小値(Min Value) ~ 最大値(Max Value)の間で、フットコントローラー FC7の踏み込み量に応じたテンポになります。 Toggle: 叩くごとに最小値(Min Value)と最大値(Max Value)が交互に切り替わります。 Hold A: フットスイッチを踏んでいる間またはパッドを強く叩いたときに最大テンポ値(Max Value)になります。フットスイッチを踏んでいない場合またはパッドを弱く叩いたときに最小テンポ値(Min Value)になります。 Hold B: Hold Aの逆です。	Velocity, Volume, Toggle, Hold A, Hold B	シーン(Function)での設定値
Min Value	この機能におけるテンポの最小値を設定します。	30.0 ~ 300.0	
Max Value	この機能におけるテンポの最大値を設定します。	30.0 ~ 300.0	

Modifier
フLED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[MIC / TRIG]

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

[MENU]

[MENU]					[LIVE SET]			[RECORDER]			[CLICK]			[MIC / TRIG]			[SCENE]
Version	Factory Reset	File	Bluetooth	USB Audio	Aux In	Output	Utility										
								Sampling	Looper	Recorder				Effect	Kit	Trigger	
Modifier ノブ																	
LED ロータリー フェーダー																	

選択可能な機能 補助項目	説明	設定	初期値
Talk Control	マイク入力の設定につき、トーク用に切り替えたり元に戻したりする機能を割り当てます。 ⚠ 注意 トークを「On」にすると、マイクに関する様々な設定がトーク用の値に切り替わります。特にゲイン値は上がりますので、トークを「On」にしたままドラム演奏をすると予想外の大音量になるおそれがあります。トークを「On」にしたまま演奏することがないように十分ご注意ください。	—	—
Control Type	Toggle: パッドを叩くごとに、トーク用に切り替わったり元に戻ったりします。 Hold A: フットスイッチを踏んでいる間はトーク用、踏んでいないときは元の状態(演奏用)になります。パッドをベロシティ 64以上で叩くとトーク用に、64未満で叩くと演奏用(元の状態)に切り替わります。 Hold B: Hold Aの逆です。	Toggle, Hold A, Hold B	シーン(Function)での設定値
Mic Input (EAD50 のみ)	どのマイク端子をトーク用設定への切替対象にするか、選択します。	Mic1 ~ 5	シーン(Function)での設定値
Xstick Control	電子ドラムパッドのクロススティック([MIC/TRIG] → Trigger → Trig In → Pad → Xstick On/Off)につき、オン/オフを切り替える機能を割り当てます。	—	—
Control Type	Toggle: パッドを叩くごとに、電子ドラムのクロススティックのオン/オフが切り替わります。 Hold A: フットスイッチを踏んでいる間はクロススティックオン、踏んでいないときはオフになります。パッドをベロシティ 64以上で叩くとクロススティックオンに、64未満で叩くとオフに切り替わります。 Hold B: Hold Aの逆です。	Toggle, Hold A, Hold B	プリセットシーン (Function)では一律、「Toggle」
EAD50: Kick, Snare, Trig3 ~ 5 EAD20: Kick, Snare, Trig3, Trig4	各トリガー入力ソースにつき、クロススティックオン/オフの対象にする(チェックマーク有)/しない(チェックマーク無)を設定します。	各項目に対して、 ・チェックマーク有 ・チェックマーク無	シーン(Function)での設定値

Modifier
ノブLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]
Mic
Trigger
Kit
Effect

[CLICK]

[RECORDER]
Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

[MENU]
Utility
Output
Aux In
USB Audio
Bluetooth
File
Factory Reset
Version

画面での設定項目 (パラメーター)

選択可能な機能 補助項目	説明	設定	初期値
Sound Off	現在鳴っている全ての電子ドラム音(ボイス)を止める機能が割り当てられます。	—	—
Click Start/Stop	クリック再生を開始/停止する機能が割り当てられます。	—	—
Recorder Control A	以下機能が割り当てられます。 ・レコーダーの録音を開始/停止する機能 ・ルーパーの録音開始/再生開始を行う機能 ・サンプリングの録音開始/停止を行う機能	—	—
Recorder Control B	以下機能が割り当てられます。 ・レコーダーのオーディオファイル再生を開始/停止する機能 ・ルーパーの再生停止/クリアを行う機能 ・サンプリングの再生開始/停止を行う機能	—	—
Live Set Select (EAD50のみ)	指定のライブセットが選択される機能が割り当てられます。	—	—
Live Set Number	ライブセット番号を指定します。	U01 ~ U50	シーン(Function)での設定値
Live Set Inc (EAD50のみ)	ライブセットの次の番号を選択する機能が割り当てられます。	—	—
Live Set Dec (EAD50のみ)	ライブセットの1つ前の番号を選択する機能が割り当てられます。	—	—
Live Set Step Select (EAD50のみ)	指定のライブセットステップが選択される機能が割り当てられます。	—	—
Live Set Step Number	ライブセットステップ番号を指定します。	S01 ~ S50	シーン(Function)での設定値
Live Set Step Inc (EAD50のみ)	現在のライブセットにおいて、次のステップ番号を選択する機能が割り当てられます。	—	—
Live Set Step Dec (EAD50のみ)	現在のライブセットにおいて、1つ前のステップ番号を選択する機能が割り当てられます。	—	—

Modifier	ノブ
LED	ロータリーフェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
	Version

[F3] Setting →Kit →User Voice

トリガー音(トリガー信号を元に鳴らす電子音)につき、内蔵のボイスだけでなく、外部オーディオファイルを取り込むことでユーザーボイスを使う方法もあります。

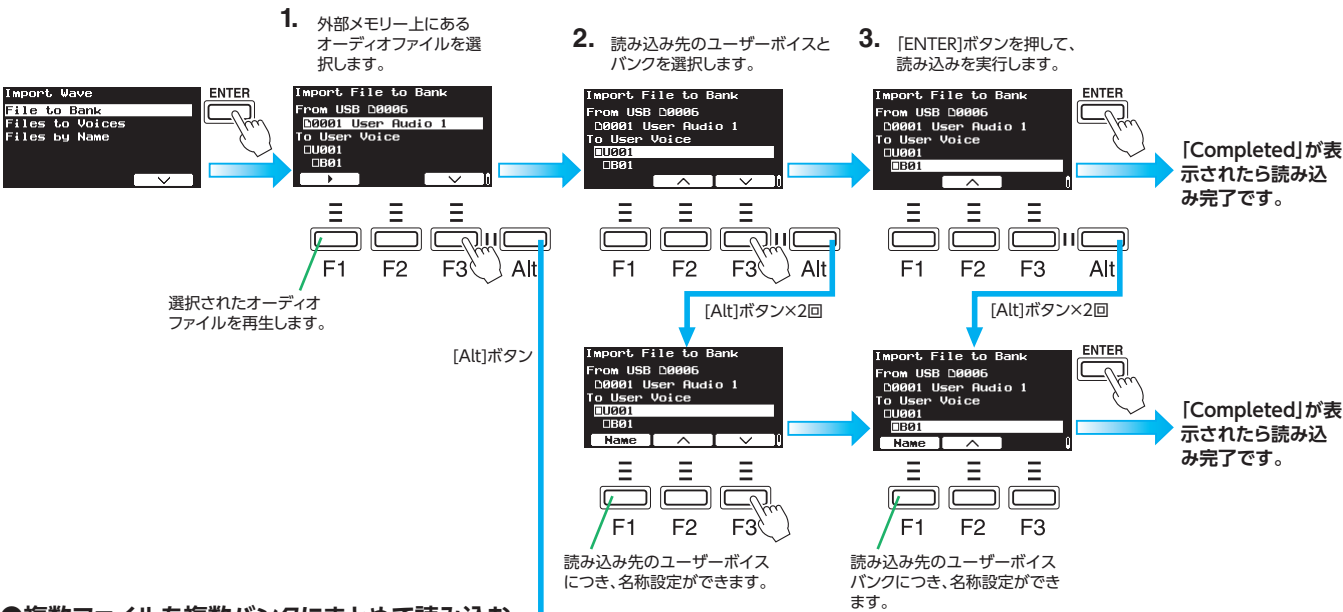
NOTE
ユーザーボイスのメモリー構造については、33～34ページをご参照ください。

パラメーター	説明
Import Wave	オーディオファイルを読み込み、ユーザーボイスに割り当てます。 詳細は以下をご参照ください。
Edit Velocity Limit L/H	各ユーザーボイスにつき、ウェーブの鳴らし方を設定します。 1つのユーザーボイスは10のウェーブバンクで構成されており、ベロシティーの範囲に応じて該当バンクのウェーブが鳴ります。操作方法は以下をご参照ください。
Sort Wave	ユーザーボイス内のウェーブを自由に入れ替えます。操作方は「基本操作」67ページをご参照ください。
Delete Wave	本製品にインポートされたウェーブを削除します。
WaveMem Info	本製品のインポート用ウェーブメモリーの使用状況を表示します。

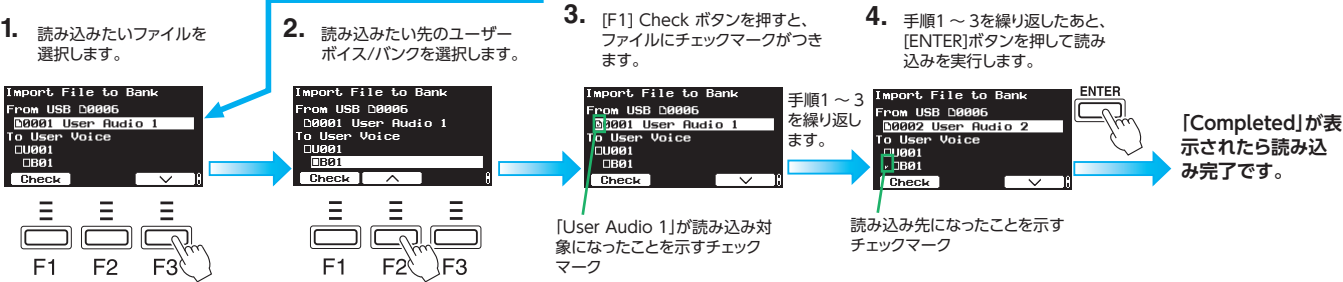
■ Import Wave(外部オーディオファイルを本製品に読み込む)

File to Bank(ユーザーボイスのバンクに読み込む)

●1つのファイルを1つのバンクに読み込む
1つのバンクに1つのオーディオファイルを読み込みます。



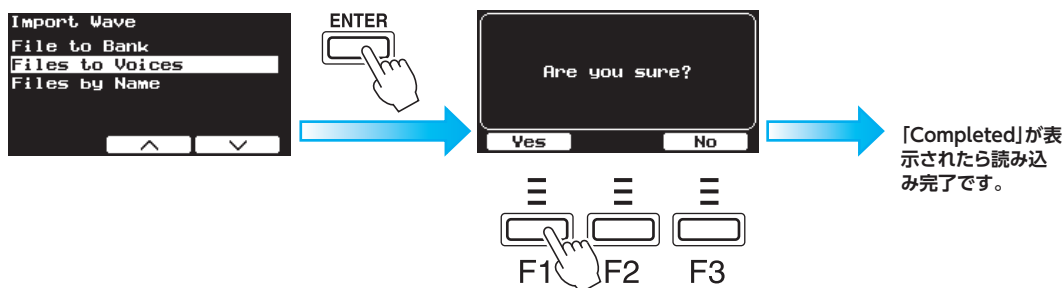
●複数ファイルを複数バンクにまとめて読み込む



■ Import Wave(外部オーディオファイルを本製品に読み込む)

Files to Voices(ユーザーボイスに読み込む)

外部メモリーのルートディレクトリーにある全オーディオファイルを、ソートされた状態で、空のユーザーボイスの小さい番号から順に1つずつ、一括で読み込みます。

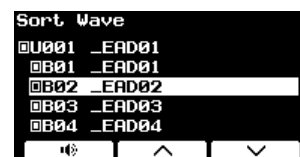
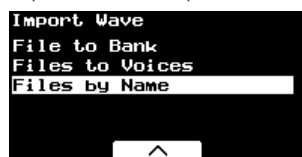


Files by Name(ファイル名に沿って順に読み込む)

あらかじめオーディオファイル名を整備しておくことにより、ワンタッチでお好みの状態にオーディオファイルを読み込みます。

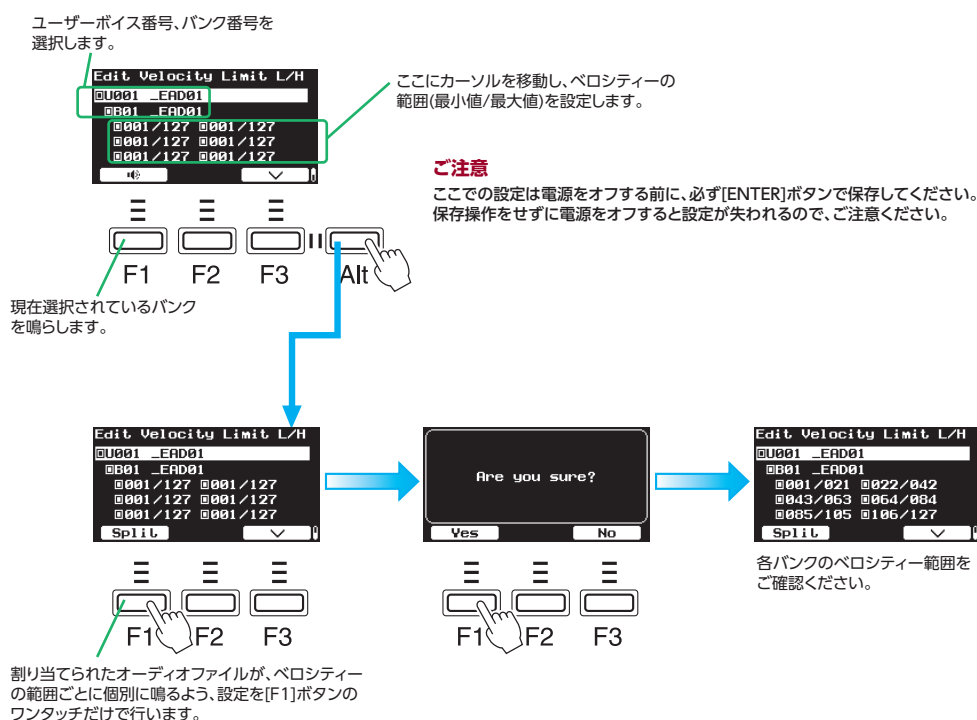
1. コンピューターなどでオーディオファイルの名前を整備します。例えば、ユーザーボイス001のバンク01～06に読み込みたい場合は以下のようにネーミングしておきます。
2. 手順1で準備したファイルの入った外部メモリーを本製品に接続します。
3. 本画面を表示します。
[MIC/TRIG]→[F3] Setting →Kit →User Voice →Import Wave→Files by Name
4. [ENTER]ボタンを押すと、読み込み中であることを示すメッセージ「Now importing…」が表示されたあと、読み込みが完了します。
5. 以下画面にて、読み込み状況を確認します。
[MIC/TRIG]→[F3] Setting→Kit →User Voice →Sort Wave

00101_EAD01
00102_EAD02
00103_EAD03
00104_EAD04
00105_EAD05
00106_EAD06



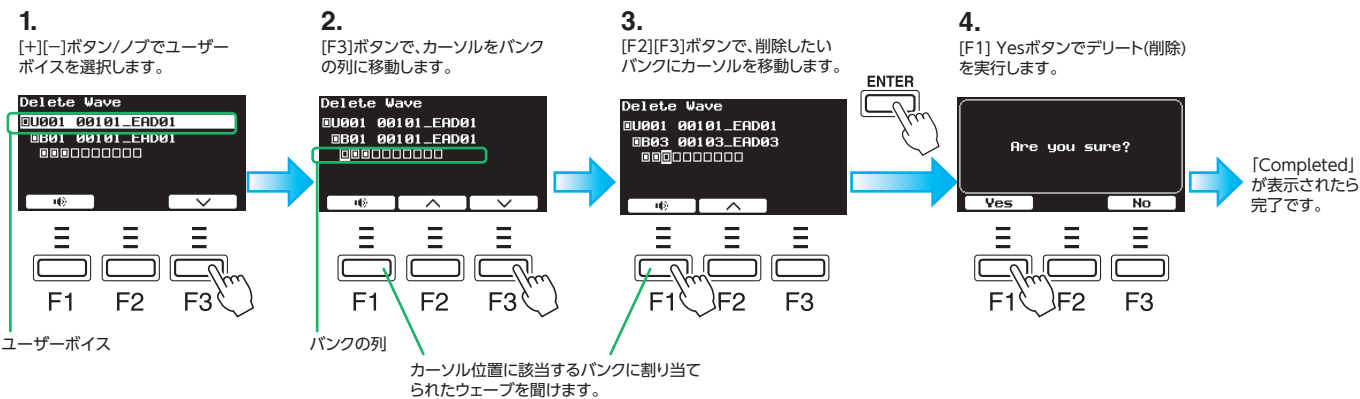
■ Edit Velocity Limit L/H(ベロシティの範囲をバンクごとに設定する)

バンクごとに個別に設定する

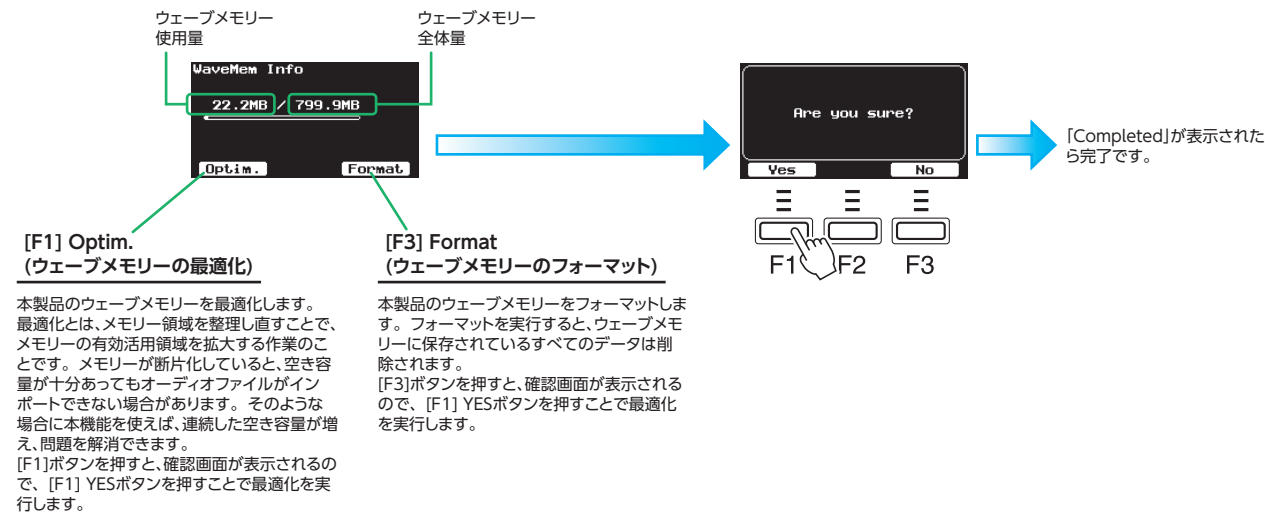


Delete Wave(ウェーブの削除)

本製品にインポートされたウェーブを、バンクごとに削除します。



WaveMem Info(ウェーブメモリの使用状況)



Modifier	ノブ
LED	ロータリー フェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
	Version

[F3] Setting →Effect

マイク端子からの入力音やトリガー端子からの入力信号にもとづくボイス音(音源パート)にかける、エフェクトに関する設定です。本製品のエフェクト結線図については、[28ページ](#)、[115ページ](#)、[131ページ](#)をご参照ください。

[F3] Setting →Effect →Reverb

本製品に3つ搭載されている「システムエフェクト」([30ページ](#))の1つであるリバーブに関する設定を行います。

Page 1/4

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	リバーブをかける(On)・かけない(Off)を設定します。	Off, On	プリセットシーン(Effect)では一律「On」
Category	リバーブタイプのカテゴリーを選択します。	エフェクトタイプリスト参照	シーン(Effect)での設定値
Type	リバーブタイプを選択します。	エフェクトタイプリスト参照	
Send All	本製品で鳴らされるサウンド全パートの音につき、一律にリバーブエフェクトに送る量(センドレベル)を設定します。	0 ~ 127	

Page 2/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Send Mic	マイク端子からの入力音につき、リバーブエフェクトに送る量(センドレベル)を設定します。 EAD50 では、[F1] MicSel で表示される画面上でマイク端子を選択してから、設定を行います。	0 ~ 127	シーン(Effect)での設定値
Send Mic Curve	マイク端子からの入力音につき、音量に応じてどの程度のセンドレベルでリバーブエフェクトへ送るかのカーブを選択します。 EAD50 では、[F1] MicSel で表示される画面上でマイク端子を選択してから、設定を行います。	C1 ~ C7	
Send Trig	トリガー端子からの入力信号にもとづいて鳴っているボイス音(音源パート)につき、リバーブエフェクトへの送り量(センドレベル)をトリガー入力別に設定します。[F1] TrigSel で表示される画面上でトリガー入力を選択してから、設定を行います。	0 ~ 127	
Send Trig Curve	トリガー端子からの入力信号にもとづいて鳴っているボイス音(音源パート)につき、入力信号量に応じてどの程度のセンドレベルでリバーブエフェクトへ送るかのカーブを、トリガー入力別に選択します。[F1] TrigSel で表示される画面上でトリガー入力を選択してから、設定を行います。	C1 ~ C7	

Modifier
フLED
ローグリー
フエーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[MIC / TRIG]

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

[MENU]

Page 3/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Return	リバーブエフェクトで処理された音信号のリターンレベルを、全パート一律に設定します。	0 ~ 127	シーン(Effect)での設定値
IndivOut (EAD50のみ)	リバーブエフェクトで生成されたウェット音だけを、個別に出力することができます。ここではその出力先を設定します。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 各設定値については、 116ページ 下にある表を参照ください。	プリセットシーン(Effect)では一律「Off」
Return IndivOut (EAD50のみ)	上記で設定された出力先への音信号のレベルを設定します。	0 ~ 127	プリセットシーン(Effect)では一律「0」
USB AudOut (EAD20のみ)	リバーブエフェクトで生成されたウェット音だけを、USBオーディオチャンネルを通じて個別に出力することができます。ここでは、その出力先のチャンネルを設定します。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 各設定値については、 117ページ 下にある表を参照ください。	プリセットシーン(Effect)では一律「Off」
Return USB AudOut (EAD20のみ)	上記で設定した出力先への音信号のレベルを設定します。	0 ~ 127	プリセットシーン(Effect)では一律「0」

Page 4/4以降

パラメーター	説明	設定	初期値
パラメーター群 (エフェクトタイプにより異なる)	現在のリバーブタイプに属する様々なパラメーター (項目)を調整します。	エフェクトタイプリスト参照	シーン(Effect)での設定値

Modifier	ハフ
LED	ローグリー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
Version	

[F3] Setting →Effect →Real Ambi

各トリガーソースにつき、Real Ambi に関する設定を行います。トリガーソースに割り当てられているインスト(ボイス)がリアルアンビエンス(29ページ)に対応している場合のみ有効な設定項目です。

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	現在選択中のシーンに含まれるキットの中でリアルアンビエンスに対応しているインストにつき、リアルアンビエンスの波形を活用する(On)かしない(Off)かを選択します。	Off, On	プリセットシーン(Effect)では一律「On」
Depth All	全トリガー入力につき、一律でリアルアンビエンスの深さを設定します。	0 ~ 127	シーン(Effect)での設定値
Depth Trig	各トリガー入力につき、入力信号にもとづいて鳴っているボイスのリアルアンビエンスの深さを設定します。[F1] TrigSel で表示される画面上でトリガー入力を選択してから、設定を行います。	0 ~ 127	
Depth Trig Curve	各トリガー入力につき、リアルアンビエンスの深さを入力信号のレベルに応じてどの程度とするか、7種類のカーブの中から選択します。[F1] TrigSel で表示される画面上でトリガー入力を選択してから、設定を行います。	C1 ~ C7	

[F3] Setting →Effect →FX1

本製品に3つ搭載されている「システムエフェクト」(30ページ)の1つであるFX1に関する設定を行います。

Page 1/4

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	FX1 をかける(On)・かけない(Off)を設定します。	Off, On	プリセットシーン(Effect)では一律「On」
Category	FX1 タイプのカテゴリを選択します。	エフェクトタイプリスト参照	シーン(Effect)での設定値
Type	FX1 タイプを選択します。	エフェクトタイプリスト参照	
Send All	本製品で鳴るサウンド全パートの音につき、一律にFX1エフェクトに送る量(センドレベル)を設定します。	0 ~ 127	

Page 2/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Send Mic	マイク端子からの入力音につき、FX1エフェクトに送る量(センドレベル)を設定します。EAD50 では、[F1] MicSel で表示される画面上でマイク端子を選択してから、設定を行います。	0 ~ 127	シーン(Effect)での設定値
Send Mic Curve	マイク端子からの入力音につき、音量に応じてどの程度のセンドレベルでFX1エフェクトへ送るかのカーブを、選択します。EAD50 では、[F1] MicSel で表示される画面上でマイク端子を選択してから、設定を行います。	C1 ~ C7	
Send Trig	トリガー端子からの入力信号にもとづいて鳴っているボイス音につき、FX1エフェクトへの送り量(センドレベル)をトリガー入力別に設定します。[F1] TrigSel で表示される画面上でトリガー入力を選択してから、設定を行います。	0 ~ 127	
Send Trig Curve	トリガー端子からの入力信号にもとづいて鳴っているボイス音につき、入力信号量に応じてどの程度のセンドレベルでFX1エフェクトへ送るかのカーブを、トリガー入力別に選択します。[F1] TrigSel で表示される画面上でトリガー入力を選択してから、設定を行います。	C1 ~ C7	

Page 3/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Send to Reverb	FX1で処理された音のリバーブへのセンドレベルを、全チャンネル一律で設定します。	0 ~ 127	シーン(Effect)での設定値
Return	FX1で処理された音のリターンレベルを、全チャンネル一律に設定します。	0 ~ 127	
IndivOut (EAD50のみ)	FX1で生成されたウェット音だけを、個別に出力することができます。ここではその出力先を設定します。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 各設定値については、 116ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン(Effect)では一律「Off」
Return IndivOut (EAD50のみ)	上記で設定された出力先への音信号のレベルを設定します。	0 ~ 127	プリセットシーン(Effect)では一律「0」
USB AudOut (EAD20のみ)	FX1で生成されたウェット音だけを、USBオーディオチャンネルを通じて個別に出力することができます。ここでは、その出力先のチャンネルを設定します。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 各設定値については、 117ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン(Effect)では一律「Off」
Return USB AudOut (EAD20のみ)	上記で設定した出力先への音信号のレベルを設定します。	0 ~ 127	プリセットシーン(Effect)では一律「0」

Page 4/4

パラメーター	説明	設定	初期値
パラメーター群 (エフェクトタイプにより異なる)	現在のFX1タイプに属する様々なパラメーター (項目)を調整します。	エフェクトタイプリスト参照	シーン(Effect)での設定値

[F3] Setting →Effect →FX2

本製品に3つ搭載されている「システムエフェクト」 ([30ページ](#))の1つであるFX2に関する設定を行います。

設定項目は、以下画面と同じです。

[F3] Setting →Effect →FX1

Modifier
ハフLED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]
Mic
Trigger
Kit
Effect

[CLICK]

[RECORDER]
Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

[MENU]
Utility
Output
Aux In
USB Audio
Bluetooth
File
Factory Reset
Version

[F3] Setting →Effect →Dry

マイク端子・トリガー端子からの入力音のうち、「システムエフェクト」を経由させない音(ドライ音)に関する設定を行います。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	「On」に設定すると、音をシステムエフェクトに経由させないルートが有効になります。 「Off」に設定すると、ドライ音が出なくなります。(Level All=0と同等の効果です。)	Off, On	プリセットシーン(Effect)では一律「On」
Level All	マイク端子・トリガー端子からのすべての入力音につき、システムエフェクトに送らない量を設定します。「0」に設定した場合は、ドライ音が出なくなります。(Dry=Off と同等の効果です。)	0 ～ 127	シーン(Effect)での設定値

Page 2/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Level Mic	マイク端子からの入力音につき、ドライレベル(システムエフェクトを経由させない量)を設定します。 EAD50 では、[F1] MicSel で表示される画面上でマイク端子を選択してから、設定を行います。	0 ～ 127	シーン(Effect)での設定値
Level Mic Curve	マイク端子からの入力音につき、音量に応じてどの程度のドライレベル(システムエフェクトを経由させない量)とするかのカーブを、選択します。 EAD50 では、[F1] MicSel で表示される画面上でマイク端子を選択してから、設定を行います。	C1 ～ C7	
Level Trig	トリガー端子からの入力信号にもとづいて鳴っているボイス音につき、ドライレベル(システムエフェクトを経由させない量)をトリガー入力別に設定します。[F1] TrigSel で表示される画面上でトリガー入力を選択してから、設定を行います。	0 ～ 127	
Level Trig Curve	トリガー端子からの入力信号にもとづいて鳴っているボイス音につき、音量に応じてどの程度のドライレベル(システムエフェクトを経由させない量)とするかのカーブを、トリガー入力別に選択します。[F1] TrigSel で表示される画面上でトリガー入力を選択してから、設定を行います。	C1 ～ C7	

Modifier
フLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

[MIC / TRIG]

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

[MENU]

[F3] Setting →Effect →Ins1 Mic

本製品では、マイク端子からの入力音に対して2系統のインサージョンエフェクト(29ページ)をかけられます。ここではインサージョン1のエフェクトに関する設定を行います。 EAD50 では、 [F1] MicSel で表示される画面上でマイク端子を選択してから、設定を行います。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	マイク音にインサージョンエフェクト1をかける(On)/かけない(Off)を、端子別に設定します。Offの場合、Type=Thruと同等の効果になります。	Off, On	プリセットシーン(Effect)では一律「On」
Category	インサージョン1につき、エフェクトタイプのカテゴリーを選択します。	エフェクトタイプリスト参照	シーン(Effect)での設定値
Type	インサージョン1につき、エフェクトタイプを選択します。	エフェクトタイプリスト参照	
Depth	エフェクトのかけ具合(深さ)を設定します。この値を変更すると、パラメーター (設定項目)群の一部の値が自動的に変更されます。	0 ~ 127	

Page 2/2

パラメーター	説明	設定	初期値
パラメーター群 (インサージョンエフェクトタイプにより異なる)	現在のインサージョンエフェクト1タイプに属する様々なパラメーター (設定項目)の値を調整します。	エフェクトタイプリスト参照	シーン(Effect)での設定値

[F3] Setting →Effect →Ins2 Mic

本製品では、マイク端子からの入力音に対して2系統のインサージョンエフェクト(29ページ)をかけられます。ここではインサージョン2のエフェクトに関する設定を行います。 EAD50 では、 [F1] MicSel で表示される画面上でマイク端子を選択してから、設定を行います。

設定項目は、以下画面と同じです。

[F3] Setting →Effect →Ins1 Mic

Modifier
フ

LED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

[F3] Setting →Effect →Ins Trig

トリガー端子からの入力信号にもとづき鳴っているボイス音に対して、1系統のインサージョンエフェクト(29ページ)をかけられます。
[F1] TrigSel で表示される画面上でトリガー入力を選択してから、設定を行います。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	トリガー端子からの入力信号にもとづき鳴っているボイス音に、インサージョンエフェクトをかける(On)/かけない(Off)を、トリガー入力別に設定します。Offの場合、Type=Thruと同等の効果になります。	Off, On	プリセットシーン(Effect)では一律「On」
Category	トリガー入力別に、エフェクトタイプのカテゴリーを選択します。	エフェクトタイプリスト参照	シーン(Effect)での設定値
Type	トリガー入力別に、エフェクトタイプを選択します。	エフェクトタイプリスト参照	
Depth	トリガー入力別に、エフェクトのかけ具合(深さ)を設定します。	0 ~ 127	

Page 2/2

パラメーター	説明	設定	初期値
パラメーター群 (インサージョンエフェクトタイプにより異なる)	トリガー入力別に、現在のエフェクトタイプに属する様々なパラメーター (項目)を調整します。	エフェクトタイプリスト参照	シーン(Effect)での設定値

[F3] Setting →Effect →Master FX

本体サウンド全体に対して一律にかけるエフェクトです。

Page 1/3

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	マスターエフェクトをかける(On)/かけない(Off)を設定します。Offの場合、Type=Thruと同等の効果になります。	Off, On	プリセットシーン(Effect)では一律「On」
Category	マスターエフェクトタイプのカテゴリーを選択します。	エフェクトタイプリスト参照	シーン(Effect)での設定値
Type	マスターエフェクトタイプを選択します。	エフェクトタイプリスト参照	
Depth	マスターエフェクトのかけ具合(深さ)を設定します。	0 ~ 127	

Page 2/3

パラメーター	説明	設定	初期値
Depth Curve	全体サウンドの量に応じて、マスターエフェクトの深さをどの程度とするかのカーブを選択します。	C1 ~ C7	シーン(Effect)での設定値

Page 3/3

パラメーター	説明	設定	初期値
パラメーター群 (エフェクトタイプにより異なる)	現在のエフェクトタイプに属する様々なパラメーター (項目)を調整します。	エフェクトタイプリスト参照	シーン(Effect)での設定値

Modifier
ハLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

[MIC / TRIG]
Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[F3] Setting →Effect →Master Comp

本製品のサウンド全体に対して一律にかけるコンプレッサーです。

Page 1/3

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	マスターコンプレッサーをかける(On)/かけない(Off)を設定します。Offの場合、Type=Thruと同等の効果になります。	Off, On	プリセットシーン(Effect)では一律「On」
Category	マスターコンプレッサータイプのカテゴリーを選択します。	エフェクトタイプリスト参照	シーン(Effect)での設定値
Type	マスターコンプレッサータイプを選択します。	エフェクトタイプリスト参照	
Depth	マスターコンプレッサーのかけ具合(深さ)を設定します。	0 ~ 127	

Page 2/3

パラメーター	説明	設定	初期値
Depth Curve	全体サウンドの量に応じて、マスターコンプレッサーの深さをどの程度とするかのカーブを選択します。	C1 ~ C7	シーン(Effect)での設定値

Page 3/3

パラメーター	説明	設定	初期値
パラメーター群 (エフェクトタイプにより異なる)	現在のコンプレッサータイプに属する様々なパラメーター (項目) を調整します。	エフェクトパラメーターリスト参照	シーン(Effect)での設定値

[F3] Setting →Effect →Master EQ

本製品のサウンド全体に対して一律にかける5バンドのイコライザー (EQ) です。

NOTE

イコライザー (EQ)については、[32ページ](#)の図解をご参照ください。

Page 1/6

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	マスター EQをかける(On)/かけない(Off)を設定します。Offの場合、Type=Thruと同等の効果になります。本製品ではマスター EQのためにタイプを準備しておらず、各設定項目を調整することで好みのサウンドに仕上げます。	Off, On	プリセットシーン(Effect)では一律「On」

Page 2/6

パラメーター	説明	設定	初期値
Low Freq	EQ低域の中心周波数を設定します。	32 Hz ~ 2.0 kHz	シーン(Effect)での設定値
Low Gain	EQ低域のゲイン量を設定します。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	
Low Q	EQ低域のQ(周波数特性)を設定します。 Low Shapeが「LowShelving」に設定されている場合、Low Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	
Low Shape	EQ低域の周波数特性の形状を選択します。	LowShelving, PeakDip	

Page 3/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidLow Freq	EQ中低域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	シーン(Effect)での設定値
MidLow Gain	EQ中低域のゲイン量を設定します。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	
MidLow Q	EQ中低域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	

Page 4/6

パラメーター	説明	設定	初期値
Mid Freq	EQ中域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	シーン(Effect)での設定値
Mid Gain	EQ中域のゲイン量を設定します。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	
Mid Q	EQ中域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	

Page 5/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidHigh Freq	EQ中高域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	シーン(Effect)での設定値
MidHigh Gain	EQ中高域のゲイン量を設定します。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	
MidHigh Q	EQ中高域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	

Page 6/6

パラメーター	説明	設定	初期値
High Freq	EQ高域の中心周波数を設定します。	500 Hz ~ 16.0 kHz	シーン(Effect)での設定値
High Gain	EQ高域のゲイン量を設定します。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	
High Q	EQ高域のQ(周波数特性)を設定します。 High Shapeが「HighShelving」の場合、High Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	
High Shape	EQ高域の周波数特性の形状を選択します。	HighShelving, PeakDip	

Modifier
フLED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]
Mic
Trigger
Kit
Effect

[CLICK]

[RECORDER]
Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

[MENU]
Utility
Output
Aux In
USB Audio
Bluetooth
File
Factory Reset
Version

[F3] Setting →Effect →Effect Out

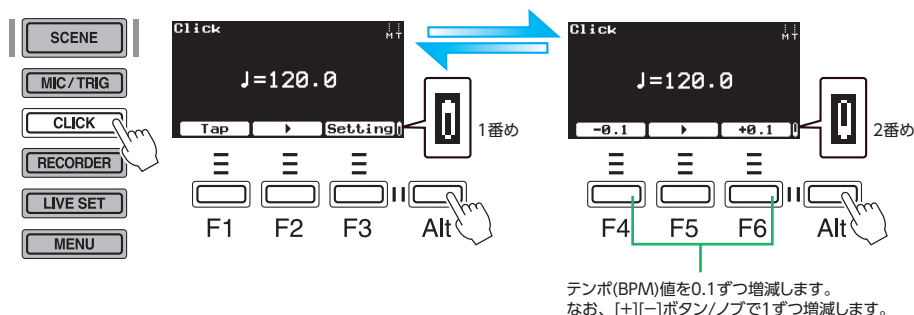
システムエフェクト/マスターエフェクトの処理を終えた演奏音をどのように出力するかを設定します。

パラメーター	説明	設定	初期値
Main Out	システムエフェクト/マスターエフェクトの処理を終えた演奏音につき、[OUTPUT]端子から出力する(On)/しない(Off)を選択します。	Off, On	プリセットシーン(Effect)では一律「On」
Phones Out	システムエフェクト/マスターエフェクトの処理を終えた演奏音につき、[PHONES]端子から出力する(On)/しない(Off)を選択します。	Off, On	
USB Audio Out1/2	システムエフェクト/マスターエフェクトの処理を終えた演奏音につき、[USB TO HOST]端子から出力する(On)/しない(Off)を選択します。	Off, On	

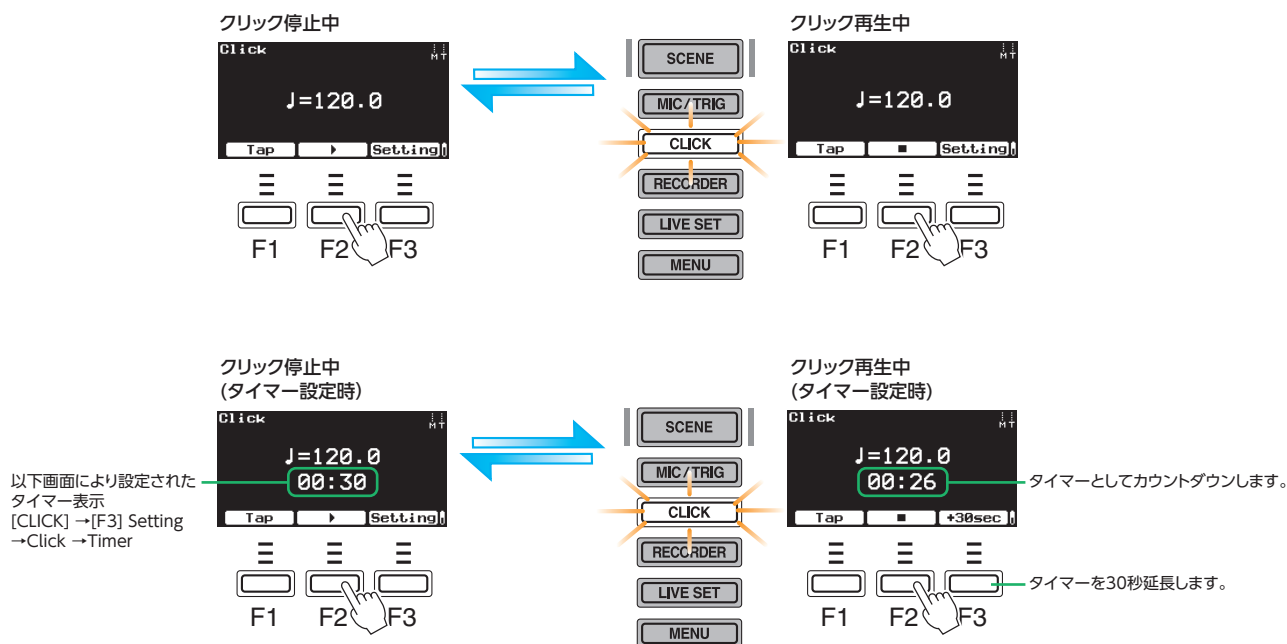
Modifier	フ
LED	ローグリー フェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	
Version	
Factory Reset	
File	
Bluetooth	
USB Audio	
Aux In	
Output	
Utility	

[CLICK] CLICK

クリックの再生や関連する設定を行う画面です。

**NOTE**

図におけるF1～F6の「F」および「Alt」は、F=Function(機能)およびAlt=Alternate(切替)の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

クリックのテンポ設定/再生/停止**[+] [-]ボタンおよびノブ**

クリックのテンポ(BPM)値を1単位で設定します。

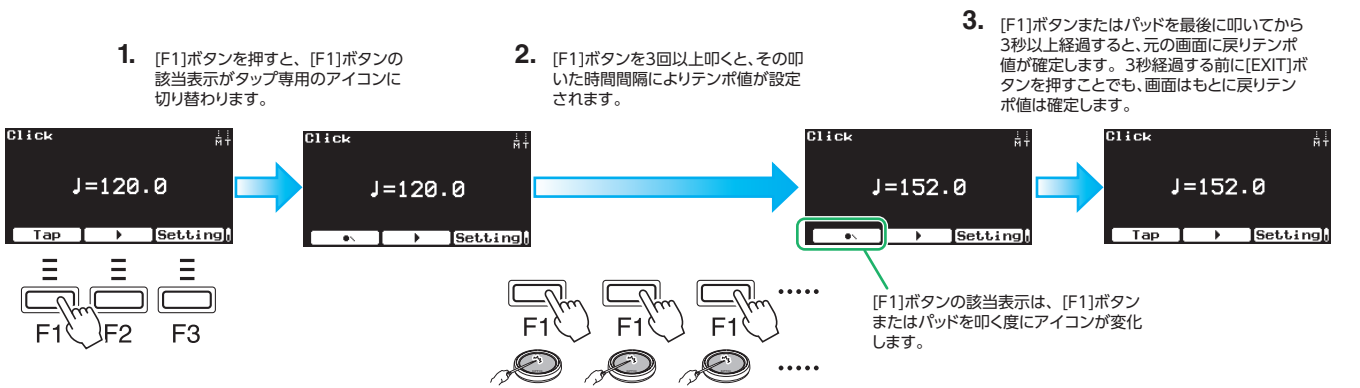
[設定] 30.0 ～ 300.0 [初期値] シーン「Tempo」への登録値

[F4] [F6]

クリックのテンポ(BPM)値を0.1単位で設定します。

[F1] Tap

任意の速さで[F1]ボタンを押す、または電子ドラムパッドを叩くことで、テンポ(BPM)値を設定します。曲やフレーズのビートに合わせてボタンまたはパッドを叩くと、クリックが好みのテンポに設定されます。



NOTE
上記の操作とは別に、以下画面で設定されたトリガー入力ソースに該当するパッドを叩くことで、テンポ(BPM)値を設定することもできます。この方法は、クリック以外の画面表示中でも有効です。
[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice Func → Tempo Tap

[F2] [F5]

クリックを再生したり停止したりします。

NOTE
パッドを叩くことで、クリック以外の画面表示中でもクリックの再生/停止ができます。設定は以下画面で行います。
[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice Func → Click Start/Stop

[MENU]				[LIVE SET]		[RECORDER]			[CLICK]			[MIC / TRIG]			[SCENE]		LED ロータリー フェーダー		Modifier ノブ	
Version		Factory Reset		File		Bluetooth		USB Audio		Aux In		Output		Utility						

クリック関連の設定

[F3] Setting

クリックに関する様々な設定を行う画面に移動します。

[F3] Setting → Click

クリック音に関して設定します。

Page 1/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Volume	クリックの音量を設定します。	0 ~ 127	プリセットシーン(Click)では一律「100」
Voice Set	クリックの音色を選択します。	Metronome1, Metronome2, Claves, Cowbell, Shaker, Stick	プリセットシーン(Click)では一律「Metronome1」
Beat	クリックの拍子(アクセントを何拍ごとに入れるか)を設定します。	1/4 ~ 16/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16	プリセットシーン(Click)では一律「4/4」
Human Voice	クリック音を鳴らしながら人間の声でカウントする機能です。例えば本製品が4拍子に設定されている場合、ここを「1」に設定すると全部の拍で「1,2,3,4」の音が繰り返され、「2」に設定すると「1,2,3,4」→「2,2,3,4」→「3,2,3,4」→「4,2,3,4」の音が繰り返されます。	Off, 1, 2	プリセットシーン(Click)では一律「Off」
Human Volume	「Human Voice」の音量を設定します。	0 ~ 127	プリセットシーン(Click)では一律「100」

Page 2/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Timer	クリックを鳴らす時間を30秒単位で指定し、タイマーとして使えます。時間を決めて練習したいときに便利です。ここでの設定値は、クリックトップ画面のテンポ値の下に表示されます。クリックをスタートすると[F3]ボタンが「+30sec」の表示になり、押すことによりタイマー値が30秒延長されます。	Off, 00:30 ~ 60:00	プリセットシーン(Click)では一律「Off」
Count Off	実際に演奏を始める前のカウントにクリック再生を活用できます。その場合、「1」または「2」に設定してください。「1」に設定すると、クリック音は1小節だけ鳴って止まります。「2」に設定すると、クリック音は2小節だけ鳴って止まります。停止操作をするまでクリック音を鳴らし続けたい場合は、「Off」に設定します。	Off, 1, 2	

Modifier
ノブLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
Effect	

[CLICK]

[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling

[LIVE SET]

[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	Aux Audio
	USB Audio
	Bluetooth
	File
Factory Reset	
Version	

画面での設定項目 (パラメーター)

パラメーター	説明	設定	初期値
Recorder Sync	レコーダー機能でのオーディオファイル再生と同期をとる(On)か、とらない(Off)かを選択します。 「On」に設定すると、オーディオファイル再生開始と同時にクリックは同期再生されます。別途、オーディオファイルに合ったテンポ設定や、「Offset Time」による再生開始タイミングの調整、「Pre Count」の設定が必要です。	Off, On	プリセットシーン(Click)では一律「Off」
Pre Count	Recorder Sync=On の場合のみ表示されます。オーディオファイル再生前に鳴らすプリカウントの小節数を設定します。 「Off」に設定すると、プリカウントは鳴りません。 「1」または「2」に設定すると、クリックが1小節または2小節再生したあと、オーディオファイルの再生が始まりクリックの再生もそのまま継続されます。 「1 (Stop)」または「2 (Stop)」に設定すると、クリックが1小節または2小節再生したあと、オーディオファイルの再生が始まり、クリックの再生は止まります。	Off, 1, 1 (Stop), 2, 2 (Stop)	
Offset Time	Recorder Sync=On の場合のみ表示されます。 レコーダー機能でのオーディオファイル再生(実際に音が鳴り始めるタイミング)とクリック音との同期をとりたい場合に、そのずれ時間を設定します。 オーディオファイルの先頭から実音の1拍目が鳴るまでの時間をセットしておくことで、クリック音とのズレを無くします。ここでの設定値を基準にクリックの1拍目のタイミングが決まり、これを元にクリックのプリカウントが付加されます。	0 ms ~ 99 sec 999 ms	プリセットシーン(Click)では一律「0 ms」

Page 3/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Category	拍子の分解能(音符)ごとに、クリックのボイスを選択できます。ここでは、ボイスカテゴリーを選択します。[F1] NoteSelボタンを押すと、画面右上にある分解能(音符)の表示が切り替わるので、それぞれ個別にボイスカテゴリーを選択します。 NOTE [F1] NoteSelボタンで選択できる音符は、拍子(Beat)の設定により異なります。 - Beat=1/4 ~ 16/4の場合: Accent, 4th, 8th, 16th, 8thTriplet - Beat=1/8 ~ 16/8の場合: Accent, Dotted4th, 8th, 16th, 8thTriplet (「Dotted 4th」はBeat=3/8, 6/8, 9/8, 12/8, 15/8の場合のみ有効) - Beat=1/16 ~ 16/16の場合: Accent, 4th, 8th, 16th, 8thTriplet	ボイスリストをご参照ください。	シーン(Click)での設定値
Number	クリックをどのボイスで鳴らすかを、拍子の分解能別(音符別)に選択できます。ここでは、現在のボイスカテゴリーの中から使いたいボイスを選択します。[F1] NoteSelボタンを押すと、画面右上にある分解能(音符)の表示が切り替わるので、それぞれ個別にここでの選択を行います。	ボイスリストをご参照ください。	シーン(Click)での設定値

Modifier	ハ
LED	ローダー フエーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility Output Aux In USB Audio Bluetooth File Factory Reset Version

パラメーター	説明	設定	初期値
Import Wave	外部メモリーから、クリック用のウェーブファイルを拍子の分解能別(音符別)に読み込みます。 1. 「Import Wave」にカーソルがある状態で[ENTER]ボタンを押します。 2. [F1] NoteSelボタンで、ウェーブファイルを割り当てたい分解能(音符)を選択します。 3. [+] [-]ボタン/ノブで、外部メモリー上にあるオーディオファイルから1つを選択します。必要に応じて、[F3] ▶ ボタンでオーディオファイルを視聴します。 4. [ENTER]ボタンを押します。 5. 「Are You Sure?」と表示されるので、[F1] Yesボタンを押し、ファイルを読み込みます。	—	—

Page 4/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Note Volume	クリック用に選択した各ボイスの音量を、拍子の分解能別(音符別)に調節します。分解能(音符)は、[F1] NoteSelボタンで選択します。	0 ~ 127	プリセットシーン(Click)では一律「100」
Note Pan	クリック用に選択した各ボイスのパン(ステレオ定位)を、拍子の分解能(音符)別に調節します。分解能(音符)は、[F1] NoteSelボタンで選択します。	L63 ~ C ~ R63	プリセットシーン(Click)では一律「C」
Note Tuning	クリック用に選択した各ボイスを、拍子の分解能(音符)別にチューニングします。分解能(音符)は、[F1] NoteSelボタンで選択します。	-24.0 ~ 0.0 ~ +24.0	プリセットシーン(Click)では一律「0.0」

[F3] Setting → Click → Click EQ

クリック再生音のイコライザー (EQ)を設定します。

NOTE

イコライザー (EQ)については、[32ページ](#)の図解をご参照ください。

Page 1/6

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	クリック再生音にEQをかける(On)か、かけない(Off)かを設定します。 「Off」に設定した場合は各周波数域のゲイン=0、およびHPF Freq=Thru と同等の効果になります。	Off, On	プリセットシーン(Click)では一律「Off」

Modifier
ノブLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[MIC / TRIG]

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

[MENU]

Page 2/6

パラメーター	説明	設定	初期値
Low Freq	EQ低音域の中心周波数を設定します。	32 Hz ~ 2.0 kHz	プリセットシーン(Click)では一律「125 Hz」
Low Gain	Low Freqで設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン(Click)では一律「0 dB」
Low Q	EQ低域のQ(周波数特性)を設定します。Low Shapeが「LowShelving」に設定されている場合、Low Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(Click)では一律「0.9」
Low Shape	EQ低域の周波数特性の形状を選択します。	LowShelving, PeakDip	プリセットシーン(Click)では一律「LowShelving」

Page 3/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidLow Freq	EQの中低音域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	プリセットシーン(Click)では一律「500 Hz」
MidLow Gain	MidLow Freqで設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン(Click)では一律「0 dB」
MidLow Q	EQ中低域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(Click)では一律「0.9」

Page 4/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidHigh Freq	EQの中高域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	プリセットシーン(Click)では一律「4.0 Hz」
MidHigh Gain	MidHigh Freqで設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン(Click)では一律「0 dB」
MidHigh Q	EQ中高域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(Click)では一律「0.9」

Page 5/6

パラメーター	説明	設定	初期値
High Freq	EQの高域の中心周波数を設定します。	500 Hz ~ 16.0 kHz	プリセットシーン(Click)では一律「9.0 kHz」
High Gain	High Freqで設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン(Click)では一律「0 dB」
High Q	EQ高域のQ(周波数特性)を設定します。High Shapeが「HighShelving」の場合、High Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(Click)では一律「0.9」
High Shape	EQ高域の周波数特性の形状を選択します。「LPF」を選択した場合は、イコライザー全体がローパスフィルターに切り替わります。	HighShelving, PeakDip, LPF	プリセットシーン(Click)では一律「HighShelving」

Modifier
ノブLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[MENU]

パラメーター	説明	設定	初期値
HPF Freq	クリック再生音には、EQ設定とは別にハイパスフィルター (HPF) も適用できます。ここで設定した周波数より低い周波数域の音はカットします。「Thru」に設定した場合は、HPFは適用されません。	Thru, 56 Hz ~ 2.0 kHz	プリセットシーン(Click)では一律「Thru」
HPF Q	ハイパスフィルターのQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(Click)では一律「0.7」

[F3] Setting → Click → Click Out

クリック再生音につき、どの端子から出力するかを設定します。

パラメーター	説明	設定	初期値
Main Out	クリック音につき、[OUTPUT]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン(Click)では一律「On」
Phones Out	クリック音につき、[PHONES]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	クリック音につき、[USB TO HOST]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	

パラメーター	説明	設定	初期値
IndivOut (EAD50のみ)	クリック音の左右(LとR)のチャンネルにつき、外部出力時にどのチャンネル([INDIVIDUAL OUTPUT]端子)を使うかを設定します。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 各設定値については、 116ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン(Click)では一律「Off」
IndivOut Vol (EAD50のみ)	クリック音につき、[INDIVIDUAL OUTPUT]端子から出力するときの音量を設定します。「Variable」に設定すると、音量は[CLICK]スライダーの操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン(Click)では一律「Variable」
USB AudOut (EAD20のみ)	クリック音の左右(LとR)チャンネルにつき、USBケーブルで外部出力する際にどのチャンネルを使うかを設定します。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 各設定値については、 117ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン(Click)では一律「Off」
USB AudOut Vol (EAD20のみ)	クリック音をUSBケーブルで外部出力する際の音量を調節します。「Variable」に設定すると、音量は[MASTER]ノブの操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン(Click)では一律「Variable」

[RECORDER] [RECORDER]

[RECORDER]ボタンを繰り返し押すことで、以下3つの画面が順に表示されます。

●Recorder (レコーダー)

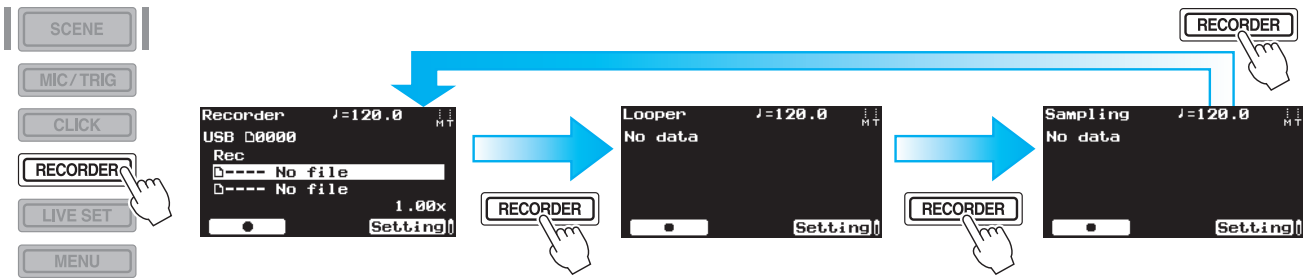
演奏の録音やオーディオファイルの再生を行う機能です。

●Looper (ルーパー)

演奏を録音したあと、そのままループ再生させながら、重ねて演奏したり録音したりする機能です。

●Sampling (サンプリング)

演奏を録音したあと、ユーザーボイスとして取り込んで活用する機能です。



重要

レコーダー / ルーパー / サンプリング機能においては、録音データ保存のため、[USB TO DEVICE]端子にUSBフラッシュメモリーが接続されているか、SDカードスロットにSDカード(EAD50 のみ)が挿入されている必要があります。

- ルーパー / サンプリング機能においては、内部メモリーに録音したあと、これらのメディア(外部メモリー)に保存します。
- レコーダー機能においては、これらのメディアに直接録音する手順となります。内部メモリーに録音したあとメディア(外部メモリー)に保存する方法もあります。
- EAD50 では、USBフラッシュメモリーとSDカードの両方が接続されている場合、どちらのメディアを扱うか選択する必要があります。その場合は、該当画面の下部に「MemSel」または「USB/SD」が表示されますので、該当するFボタンを押すことでメディアを選択してください。

NOTE

録音に関連した本製品の内部メモリー構造については、33ページをご参照ください。

[RECORDER]-Recorder

[RECORDER]ボタンを何回か押すことで、Recorder(レコーダー)画面が開きます。レコーダーには以下2つの機能があります。

●再生機能

外部メモリーに保存されたオーディオファイルを選択し、再生することができます。同一メディアの2ファイルまでを同時に再生できます。

2ファイルを同時に再生できることで、例えば、途中でテンポ変更があって内蔵クリックと同期できない曲をバックに演奏(練習)したいときに、以下のように役割分担すればよいでしょう。

- 1つは曲そのもののオーディオデータ(バックিংデータ)
- もう1つはガイド用オーディオデータ(途中の変更含め曲のテンポ設定に沿ったクリック)

これらを聞きながらであれば、正しいテンポで演奏することができます。またこのとき、ガイド用データはPHONES端子からだけの出力にしておけばよいでしょう。

●録音機能

外部メモリーに、自分の演奏はもちろん様々な端子から入力されるオーディオを録音します。外部メモリーを接続していない場合は、内部メモリーに録音します。

NOTE

シーン選択の度にオーディオファイルを切り替えたい場合は、[SCENE] →[F3] Setting →Scene Load →Recorder=Onに設定します。工場出荷時の初期設定ではOffに設定されており、シーンを切り替えてもオーディオファイルは切り替わらないようになっています。

Modifier	ノブ
LED	ロータリーフェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic Trigger Kit Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder Looper Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility Output Aux In USB Audio Bluetooth File Factory Reset Version

■ オーディオの録音/データ保存

[F1] ■ / [F1] ■

本製品の内部メモリまたは外部メモリに、自分の演奏音や外部機器の再生音などをまとめて録音します。必要な接続・準備を行ったあと、[F1]ボタンを押して録音を開始し、演奏が終了したら再度[F1]ボタンを押して録音を終了します。

NOTE

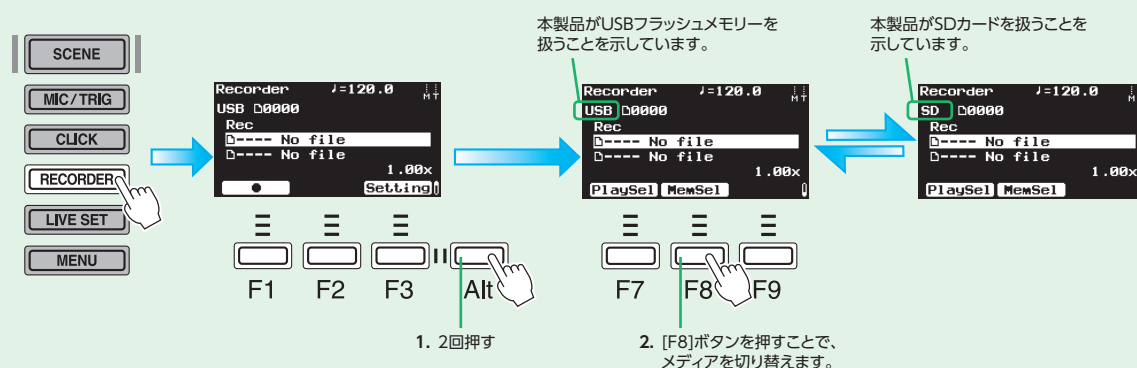
レコーダー機能における内部メモリについては、33ページをご参照ください。

ご注意

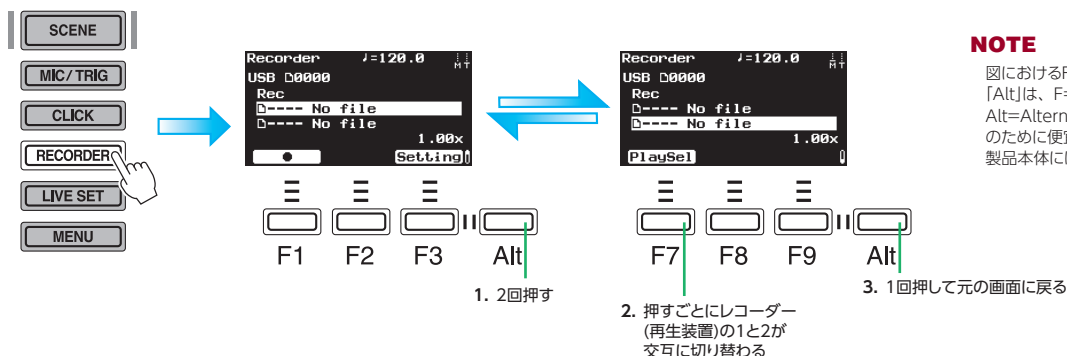
内部メモリへの録音は一度だけです。次に録音を行うと、前回の録音は上書きで消去されます。また内部メモリへの録音内容は電源オフにより消去されバックアップされません。したがって、内部メモリへの録音を保存しておきたい場合は、外部メモリを接続した上で[F9] Saveボタンをご活用ください。

1 メディア(外部メモリ)を選択する (EAD50 のみ)

USBフラッシュメモリとSDカードの両方が接続されている場合、どちらのメディア(外部メモリ)を使うか選択する必要があります。



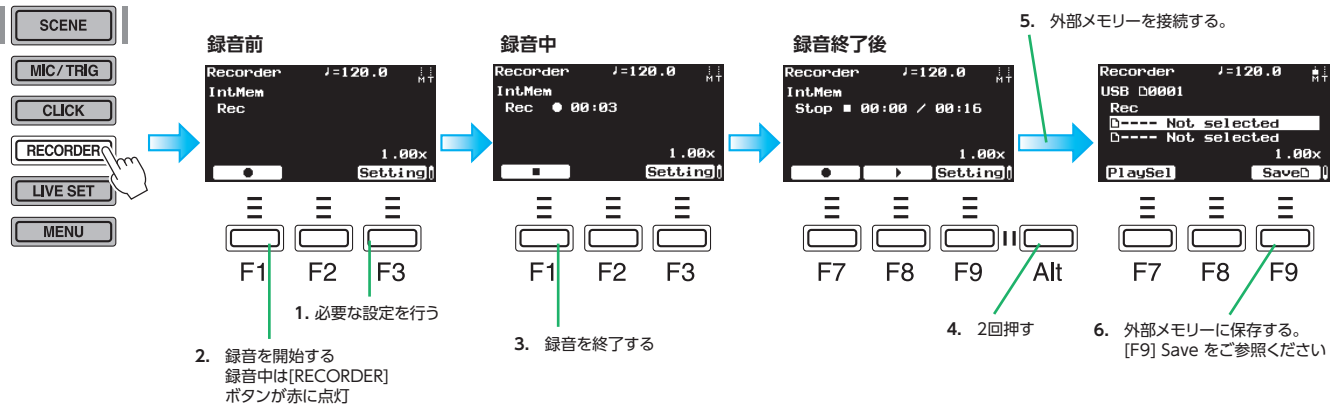
2 レコーダー(再生装置)を選択する(1と2の切替)



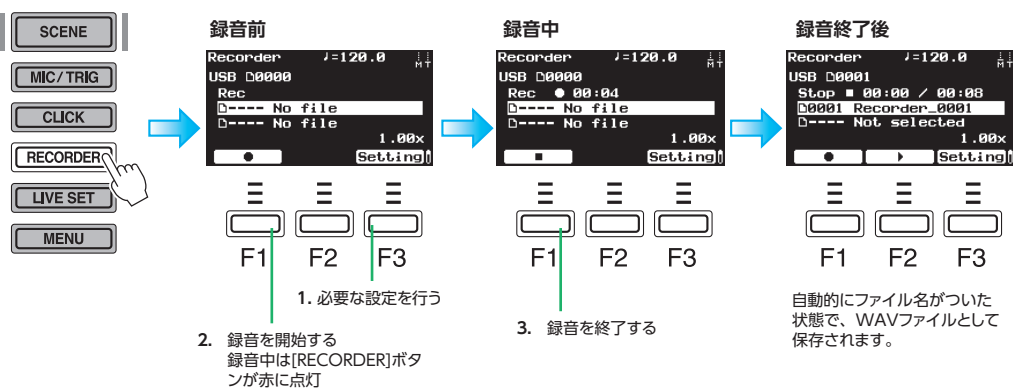
NOTE

図におけるF1～F9の「F」および「Alt」は、F=Function(機能)およびAlt=Alternate(切替)の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

3 内部メモリーに録音する(外部メモリーを接続していない場合)



3 外部メモリーに録音する(外部メモリーを選択している場合)

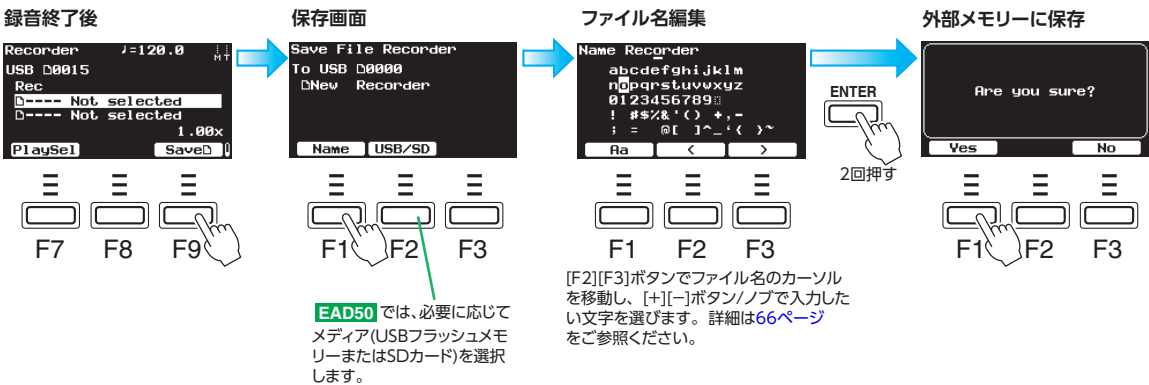


NOTE
録音により、新しいオーディオファイルが自動生成されます。
既存のファイルを上書き消去することはありません。

[F9] Save

本製品の内部メモリーに録音されたデータは、[F9]ボタンを押すことで外部メモリーにWAVファイルとして保存できます。

内部メモリーからメディアに保存する



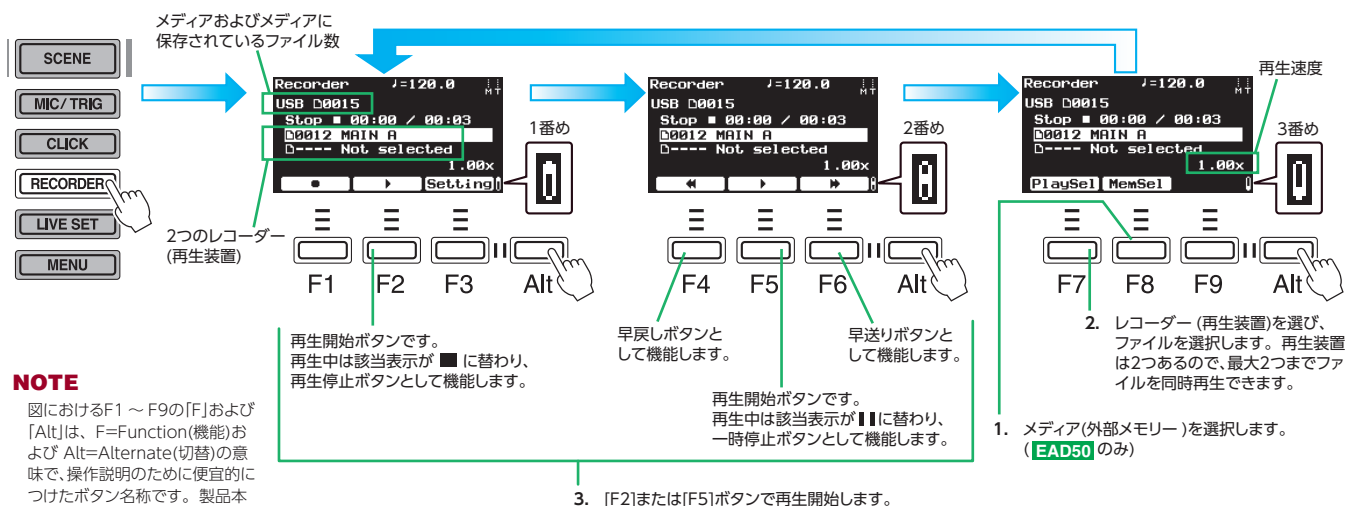
■ オーディオファイルの選択/再生

外部メモリーに保存されたオーディオデータ(WAVファイル)は、以下操作にて再生します。

1. メディア(外部メモリー)を選択する (EAD50 のみ)
2. 各レコーダー (再生装置)のファイルを選択する
3. 再生する

NOTE

2つのレコーダー (再生装置)は、ファイルが選択されていれば同時再生されます。このとき、短いサイズの方の再生時間で再生は停止します。



[-] [+] (2. 現在選択中のレコーダー用にオーディオファイルを選択する)

外部メモリーが接続されている場合のみ、操作できます。[F7]ボタンでオーディオファイル再生装置を選択したあと、好みのオーディオファイルを選択します。

[F2] ▶/[F2] ■ (3. オーディオファイルを再生する/停止する)

選択された1つまたは2つのオーディオファイルを再生します。再生中に再度このボタンを押すと、再生位置をリセットした上で停止します。

[F4] ⏮

選択された1つまたは2つのオーディオファイルを早戻しします。

[F5] ▶/[F5] || (3. オーディオファイルを再生する/一時停止する)

選択された1つまたは2つのオーディオファイルを再生します。再生中に再度このボタンを押すと、その時点の再生位置のままで停止します。

[F6] ⏭

選択された1つまたは2つのオーディオファイルを早送りします。

[F7] PlaySel (2. レコーダーを選択する)

オーディオ再生装置を選択します。

[F8] MemSel (EAD50 のみ) (1.メディアを選択する)

USBフラッシュメモリーおよびSDカードの両方が接続されているときに表示されます。どちらのメディア(外部メモリー)を使うかを選択します。

Modifier
ノブLED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

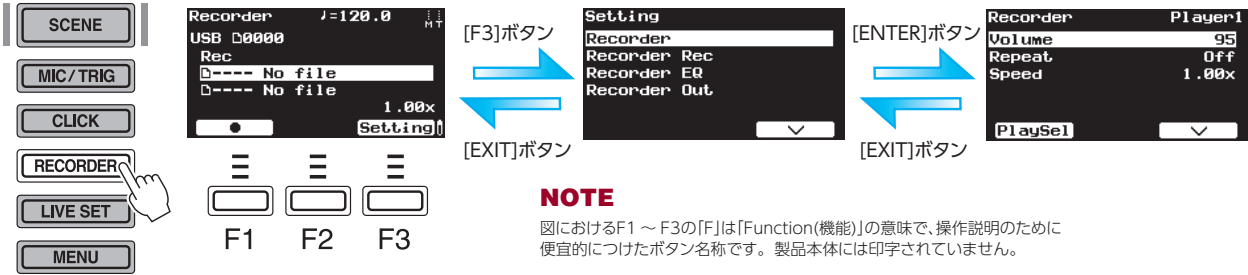
File

Factory
Reset

Version

■ レコーダー関連の設定を行う([F3] Setting)

トップ画面において[F3] Settingボタンを押すと、録音に関する設定項目群が表示されます。いくつかの階層があるので、[ENTER]ボタンで下階層に進み、[EXIT]ボタンで上階層に戻ることで、設定したい項目を探します。



[F3] Setting → Recorder

録音されたオーディオを再生するときの基本的な設定です。

パラメーター	説明	設定	初期値
Volume	2つのレコーダー (再生装置)の音量を個別に設定することで、両者のバランスを調整します。[F1] PlaySelボタンでレコーダーを選択してから数値を設定します。	0 ～ 127	プリセットシーン (Recorder)では一律「100」
Repeat	オーディオファイルの再生方法を設定します。2つのレコーダー (再生装置)に共通の設定です。 Off 現在選択中のファイルが1回再生されたあとに再生が自動で停止します。 Single 現在選択中のファイルのリピート再生が、停止ボタンを押すまで続きます。 List 外部メモリーのルートディレクトリーにある認識可能な全オーディオファイルを、順番に連続再生します。再生は停止ボタンを押すまで続きます。	Off, Single, List	プリセットシーン (Recorder)では一律「Off」
Speed	オーディオファイルの再生速度を設定します。「1.00x」が元データの速度で、数字が大きくなるほど速く、数字が小さくなるほど遅くなります。2つのレコーダー (再生装置)に共通の設定です。	0.50x ～ 1.50x	プリセットシーン (Recorder)では一律「1.00x」

Modifier	フ
LED	ロータリーフェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic Trigger Kit Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder Looper Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility Output Aux In USB Audio Bluetooth File Factory Reset Version

[F3] Setting →Recorder Rec

オーディオを録音するときの条件を設定します。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Rec Gain	録音されるオーディオのゲイン(音量レベル)を設定します。	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB, +6dB, +12dB, +18dB	プリセットシーン (Recorder)では一律「0 dB」
Rec Click	クリックを録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン (Recorder)では一律「On」
Rec Aux In	[AUX IN]端子から入力されるオーディオにつき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	
Rec USB Audio In1/2	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオのチャンネル1/2につき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	
Rec USB Audio In3/4	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオのチャンネル3/4につき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	

Page 2/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Rec USB Audio In5/6	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオのチャンネル5/6につき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン (Recorder)では一律「On」
Rec USB Audio In7/8	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオのチャンネル7/8につき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	
Rec Recorder Play	レコーダーの再生音につき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	
Rec Bluetooth (EAD50のみ)	Bluetooth経由で入力されるオーディオにつき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン (Recorder)では一律「On」

Modifier
ノブLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]
Mic
Trigger
Kit
Effect

[CLICK]

[RECORDER]
Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

[MENU]
Utility
Output
Aux In
USB Audio
Bluetooth
File
Factory Reset
Version

[F3] Setting →Recorder EQ

オーディオファイル再生音のEQ(イコライザー)につき、それぞれのレコーダー (再生装置) に対して個別に設定します。
[F1] PlaySelボタンでレコーダー (再生装置)を選択してから設定します。

NOTE

イコライザー (EQ)については、[32ページ](#)の図解をご参照ください。

Page 1/6

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	再生時にオーディオにEQをかける(On)か、かけない(Off)かを設定します。 「Off」に設定した場合は各周波数域のゲイン=0、およびHPF Freq=Thru と同等の効果になります。	Off, On	プリセットシーン (Recorder)では一律「Off」

Page 2/6

パラメーター	説明	設定	初期値
Low Freq	EQ低音域の中心周波数を設定します。	32 Hz ~ 2.0 kHz	プリセットシーン (Recorder)では一律「125 Hz」
Low Gain	Low Freqで設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Recorder)では一律「0 dB」
Low Q	EQ低域のQ(周波数特性)を設定します。Low Shapeが「LowShelving」に設定されている場合、Low Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Recorder)では一律「0.9」
Low Shape	EQ低域の周波数特性の形状を選択します。	LowShelving, PeakDip	プリセットシーン (Recorder)では一律「LowShelving」

Page 3/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidLow Freq	EQの中低音域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	プリセットシーン (Recorder)では一律「500 Hz」
MidLow Gain	MidLow Freqで設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Recorder)では一律「0 dB」
MidLow Q	EQ中低域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Recorder)では一律「0.9」

Modifier
フLED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

Page 4/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidHigh Freq	EQの高低音域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	プリセットシーン (Recorder) では一律 [4.0 Hz]
MidHigh Gain	MidHigh Freqで設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Recorder) では一律 [0 dB]
MidHigh Q	EQ中高域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Recorder) では一律 [0.9]

Page 5/6

パラメーター	説明	設定	初期値
High Freq	EQの高音域の中心周波数を設定します。	500 Hz ~ 16.0 kHz	プリセットシーン (Recorder) では一律 [9.0 kHz]
High Gain	High Freqで設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Recorder) では一律 [0 dB]
High Q	EQ高域のQ(周波数特性)を設定します。High Shapeが「HighShelving」の場合、High Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Recorder) では一律 [0.9]
High Shape	EQ高域の周波数特性の形状を選択します。「LPF」を選択した場合は、イコライザー全体がローパスフィルターに切り替わります。	HighShelving, PeakDip, LPF	プリセットシーン (Recorder) では一律 [HighShelving]

Page 6/6

パラメーター	説明	設定	初期値
HPF Freq	レコーダー再生音には、EQ設定とは別にハイパスフィルター (HPF) も適用できます。ここで設定した周波数より低い周波数域の音はカットします。「Thru」に設定した場合は、HPFは適用されません。	Thru, 56 Hz ~ 2.0 kHz	プリセットシーン (Recorder) では一律 [Thru]
HPF Q	ハイパスフィルターのQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Recorder) では一律 [0.7]

Modifier
フLED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

Mic
Trigger
Kit
Effect

[CLICK]

Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

Utility
Output
Aux In
USB Audio
Bluetooth
File
Factory Reset
Version

[F3] Setting → Recorder Out

オーディオデータ(WAVファイル)再生時の出力設定を、レコーダー (再生装置)ごとに行います。[F1] PlaySelボタンでレコーダー (再生装置)を選択してから設定します。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Mode	再生中のオーディオファイルにつき、出力時にどのように処理するかを設定します。 Stereo (ステレオ) 入力されたステレオ音を、ステレオのまま処理します。 L Mono (Lモノラル) 左チャンネルの音だけを使います。 R Mono (Rモノラル) 右チャンネルの音だけを使います。 L+R Mono (L+Rモノラル) 左チャンネルと右チャンネルをミックスして、モノラル音として処理します。 L Guide (Lガイド) ガイド(クリック)音がL側に、その他のバックキング音がR側に分離したオーディオファイルを再生するときに選びます。ガイド(クリック)音とバックキング音がセンター定位で[PHONES]端子から、バックキング音が[OUTPUT]端子および[USB TO HOST]端子からセンター定位で出力されます。[PHONES]端子から出力される音量については、以下の通り調節します。 EAD50 : [AUDIO]スライダー (バックキング)、[CLICK]スライダー (ガイド) EAD20 : [AUDIO/CLICK]ノブ R Guide (Rガイド) ガイド(クリック)音がR側に、その他のバックキング音がL側に分離したオーディオファイルを再生するときに選びます。ガイド(クリック)音とバックキング音がセンター定位で[PHONES]端子から、バックキング音が[OUTPUT]端子および[USB TO HOST]端子からセンター定位で出力されます。[PHONES]端子から出力される音量については、以下の通り調節します。 EAD50 : [AUDIO]スライダー (バックキング)、[CLICK]スライダー (ガイド) EAD20 : [AUDIO/CLICK]ノブ	Stereo, L Mono, R Mono, L+R Mono, L Guide, R Guide	プリセットシーン (Recorder)では一律「Stereo」
Main Out	再生中のオーディオファイルにつき、[OUTPUT]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン (Recorder)では一律「On」
Phones Out	再生中のオーディオファイルにつき、[PHONES]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	再生中のオーディオファイルにつき、[USB TO HOST]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	
Backing Out Level	Mode=L Guide または R Guide のときに表示される項目です。[OUTPUT]端子および[USB TO HOST]端子(USB Audio 1/2)から出力されるバックキングの音量を設定します。	0 ~ 127	プリセットシーン (Recorder)では一律「127」

Modifier
ノブLED
レコーダー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic
TriggerKit
Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder
Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

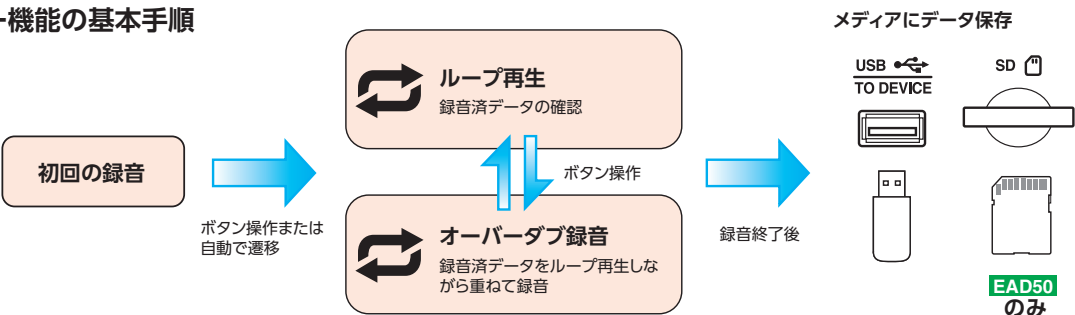
パラメーター	説明	設定	初期値
IndivOut (EAD50のみ)	再生中のオーディオファイルの左右(LとR)のチャンネルにつき、外部出力時にどのチャンネル([INDIVIDUAL OUTPUT]端子)を使うかを設定します。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L(1+2), R(1+2), L(3+4), R(3+4), L(5+6), R(5+6), L(7+8), R(7+8), L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 各設定値については、 116ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン (Recorder)では一律「Off」
IndivOut Vol (EAD50のみ)	本機能で再生されるオーディオにつき、[INDIVIDUAL OUTPUT]端子から出力するときの音量を設定します。「Variable」に設定すると、音量は[AUDIO]スライダーの操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン (Recorder)では一律「Variable」
USB AudOut (EAD20のみ)	オーディオファイル再生音の左右(LとR)チャンネルにつき、USBケーブルで外部出力する際にどのチャンネルを使うかを設定します。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 各設定値については、 117ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン (Recorder)では一律「Off」
USB AudOut Vol (EAD20のみ)	オーディオファイルの再生音をUSBケーブルで外部出力する際の音量を調節します。「Variable」に設定すると、音量は[MASTER]ノブの操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン (Recorder)では一律「Variable」

Modifier	ノブ
LED	ローグリー フェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic Trigger Kit Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder Looper Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility Output Aux In USB Audio Bluetooth File Factory Reset Version

[RECORDER]-Looper

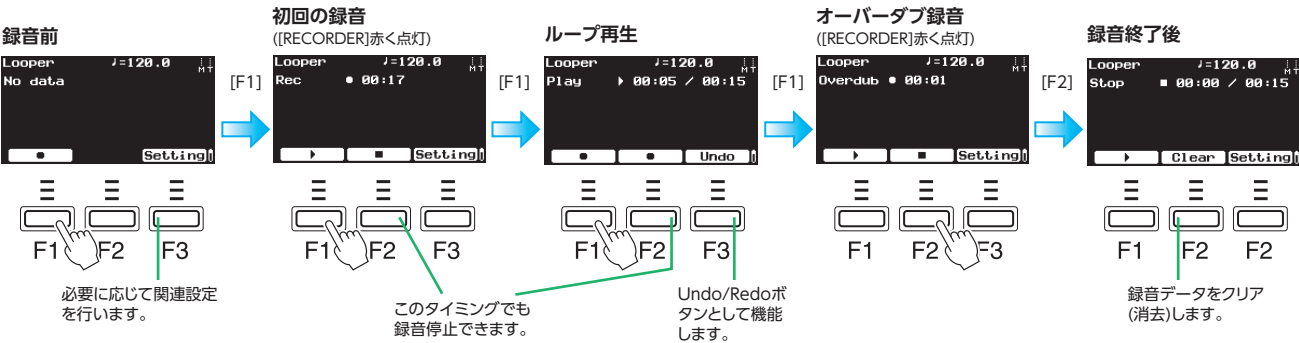
[RECORDER]ボタンを何回か押すことで、ルーパー画面が表示されます。この画面ではまず基本のリズムを録音し、それをそのままループ再生させながら重ねて別のリズムを叩いて楽しめます。別のリズム演奏は、既存リズムに重ねて録音(オーバーダブ録音)することもできます。録音されたデータは内部メモリーに保存されますが、恒久的に残しておきたい場合は外部メモリーに保存(セーブ)します。

ルーパー機能の基本手順

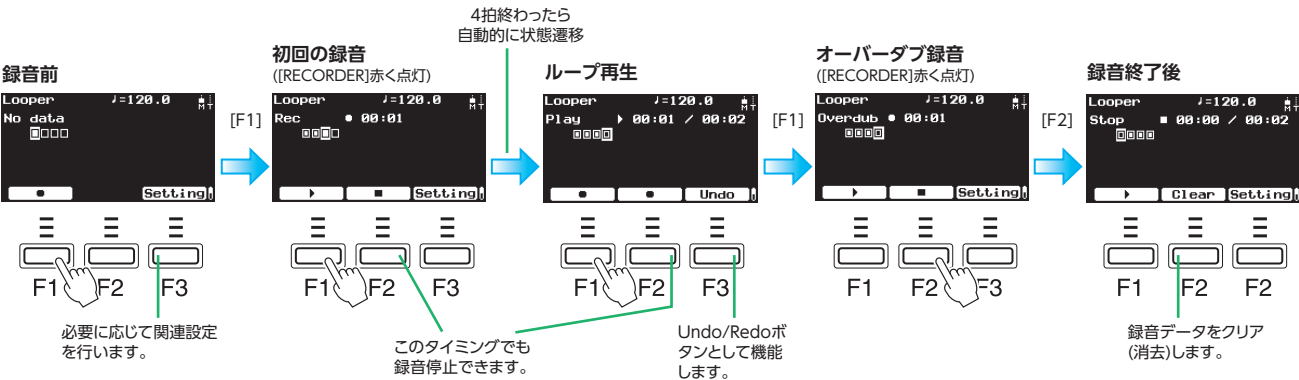


■ 初回の録音/オーバーダブ/データ保存

Rec Beat Length=Off の場合(初回録音からボタン操作によりループ再生へ)



Rec Beat Length=4 の場合(初回録音から自動でループ再生へ)



NOTE

図におけるF1～F9の「F」および「Alt」は、F=Function(機能)およびAlt=Alternate(切替)の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

NOTE

ルーパー機能においては、クリックを鳴らしながらタイミングよく[F1]ボタンを押すことが、上手に録音を開始するコツです。

NOTE

上記は Rec Mode=「Rec →Play →Dub」の場合の画面遷移です。Rec Mode=「Rec →Dub →Play」と設定することにより、ループ再生(Play)とオーバーダブ録音(Overdub)の順番を入れ替えることもできます。

Modifier	ノブ
LED	ローグリーフエーター
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
	Version

[F1] / [F1]

内部メモリーに録音データがない場合の停止中およびループ再生中、[F1]は録音開始ボタンとして機能します。後者の場合は、既存データに重ねて録音(オーバーダブ録音)することになります。
また、録音中(オーバーダブ含め)および録音終了後の停止中、[F1]は再生開始ボタンとして機能します。いずれの場合も、それまでに録音された全てのデータをループ再生する状態に切り替わります。

[F2] / [F2] Clear

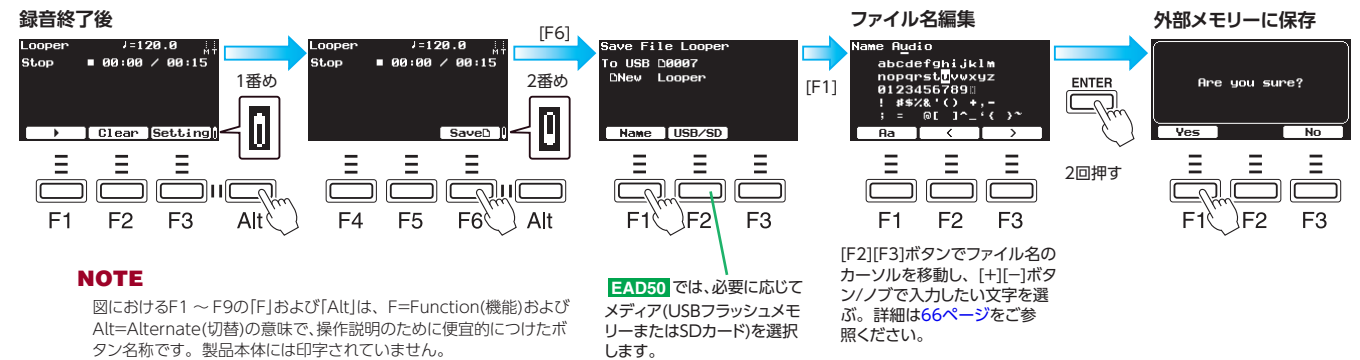
録音中、ループ再生中、オーバーダブ録音中において、[F2]は停止ボタンとして機能します。
また停止中、[F2]は内部メモリー上の録音データを消去するボタンとして機能します。

[F3] Undo / [F3] Redo

ループ再生中においてこのボタンは Undo/Redoボタンとして機能します。オーバーダブ録音の直後にループ再生している場合など、直前に録音したデータのみを消去(Undo) したり、復元(Redo)したりすることができます。

[F6] Save (内部メモリーから外部メモリーに保存する)

ルーパーによる録音はすべて内部メモリーに保存されています。恒久的に残しておきたい場合は、[F6]ボタンを押すことで外部メモリーに保存します。操作方法は、レコーダー画面の場合と同じです。



Modifier ノブ	[SCENE]		LED ローダー フューダー	
[MIC / TRIG]	Effect		Kit	Trigger
	Mic			
[CLICK]				
[RECORDER]	Sampling		Looper	Recorder
[LIVE SET]				
[MENU]	Version		Factory Reset	File
	Bluetooth		USB Audio	Aux In
	Output		Utility	

■ 設定([F3] Setting)

[F3] Setting →Looper Vol

パラメーター	説明	設定	初期値
Volume	録音後にサンプルを再生するときの音量を調節します。	0 ~ 127	プリセットシーン (Recorder)では一律 [100]

[F3] Setting →Looper Rec

録音時の基本的な設定です。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Rec Gain	録音時のオーディオソースのゲインを調節します。	-18 dB, -12 dB, -6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	プリセットシーン (Recorder)では一律 [0 dB]
Rec Mode	ルーパー録音時の方式を2種類から選択します。 Rec →Play →Dub 演奏を「録音」したあと、ボタン操作を経て「再生」に移行し、さらにボタン操作を経て「オーバーダブ」(既に録音されたフレーズにさらに重ねて録音)に移行します。 Rec →Dub →Play 演奏を「録音」したあと、ボタン操作を経て「オーバーダブ」(既に録音されたフレーズにさらに重ねて録音)に移行し、さらにボタン操作を経て「再生」に移行します。	Rec →Play →Dub, Rec →Dub →Play	プリセットシーン (Recorder)では一律 [Rec →Play →Dub]
Rec Beat Length	初回録音時に何拍分を録音するかを設定します。クリック再生のテンポでここで設定した拍数の録音が終わると、自動的に先頭に戻って再生またはオーバーダブ録音に移行します。クリックに合わせて録音を開始すれば、自動で先頭に戻るので演奏に集中できます。 NOTE 本項目の設定を録音中に変更できますが、有効になるのは既存の録音をクリア([F2] Clear)した後からです。	Off, 1 ~ 32	プリセットシーン (Recorder)では一律 [Off]
Rec Click	クリックを録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン (Recorder)では一律 [On]
Rec Aux In	[AUX IN]端子から入力されるオーディオにつき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	

Modifier
ノブLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]
Mic
Trigger
Kit
Effect

[CLICK]

[RECORDER]
Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

[MENU]
Utility
Output
Aux In
USB Audio
Bluetooth
File
Factory Reset
Version

Page 2/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Rec USB Audio In1/2	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオのチャンネル1/2につき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン (Recorder)では一律「On」
Rec USB Audio In3/4	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオのチャンネル3/4につき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	
Rec USB Audio In5/6	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオのチャンネル5/6につき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	
Rec USB Audio In7/8	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオのチャンネル7/8につき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	
Rec Bluetooth (EAD50のみ)	Bluetooth経由入力されるオーディオにつき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン (Recorder)では一律「On」

[F3] Setting →Looper EQ

本機能で再生されるオーディオにつき、EQに関する設定です。

NOTE

イコライザー (EQ)については、[32ページ](#)の図解をご参照ください。

Page 1/6

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	本機能で再生されるオーディオにつき、EQをかける(On)かかけない(Off)かを設定します。「Off」に設定した場合は、各周波数域でのゲイン=0かつHPF FreqのThru設定と同等の効果になります。	Off, On	プリセットシーン (Recorder)では一律「Off」

Page 2/6

パラメーター	説明	設定	初期値
Low Freq	本機能で再生されるオーディオにつき、EQ低音域の中心周波数を設定します。	32 Hz ~ 2.0 kHz	プリセットシーン (Recorder)では一律「125 Hz」
Low Gain	Low Freqで設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Recorder)では一律「0 dB」
Low Q	EQ低域のQ(周波数特性)を設定します。Low Shapeが「LowShelving」に設定されている場合、Low Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Recorder)では一律「0.9」
Low Shape	EQ低域の周波数特性の形状を選択します。	LowShelving, PeakDip	プリセットシーン (Recorder)では一律「LowShelving」

Modifier
フLED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

Page 3/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidLow Freq	本機能で再生されるオーディオにつき、EQの中低音域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	プリセットシーン (Recorder)では一律 [500 Hz]
MidLow Gain	MidLow Freqで設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Recorder)では一律 [0 dB]
MidLow Q	EQ中低域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Recorder)では一律 [0.7]

Page 4/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidHigh Freq	本機能で再生されるオーディオにつき、EQの高低音域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	プリセットシーン (Recorder)では一律 [4.0 kHz]
MidHigh Gain	MidHigh Freqで設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Recorder)では一律 [0 dB]
MidHigh Q	EQ中高域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Recorder)では一律 [0.9]

Page 5/6

パラメーター	説明	設定	初期値
High Freq	本機能で再生されるオーディオにつき、EQの高音域の中心周波数を設定します。	500 Hz ~ 16.0 kHz	プリセットシーン (Recorder)では一律 [9.0 kHz]
High Gain	High Freqで設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Recorder)では一律 [0 dB]
High Q	EQ高域のQ(周波数特性)を設定します。High Shapeが [HighShelving]の場合、High Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Recorder)では一律 [0.9]
High Shape	EQ高域の周波数特性の形状を選択します。[LPF]を選択した場合は、イコライザー全体がローパスフィルターに切り替わります。	HighShelving, PeakDip, LPF	プリセットシーン (Recorder)では一律 [HighShelving]

Page 6/6

パラメーター	説明	設定	初期値
HPF Freq	本機能で再生されるオーディオにつき、EQ設定とは別にハイパスフィルター (HPF)も適用できます。ここで設定した周波数より低い周波数域の音はカットします。[Thru]に設定した場合は、HPFは適用されません。	Thru, 56 Hz ~ 2.0 kHz	プリセットシーン (Recorder)では一律 [Thru]
HPF Q	ハイパスフィルターのQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Recorder)では一律 [0.7]

Modifier
フLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

[MIC / TRIG]

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

[MENU]

[F3] Setting → Looper Out

本機能で再生されるオーディオにつき、外部出力時に関する設定です。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Main Out	本機能で再生されるオーディオにつき、[OUTPUT]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン (Recorder)では一律「On」
Phones Out	本機能で再生されるオーディオにつき、[PHONES]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	本機能で再生されるオーディオにつき、[USB TO HOST]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	

Page 2/2

パラメーター	説明	設定	初期値
IndivOut (EAD50のみ)	本機能で再生されるオーディオにつき、外部出力時にどのチャンネル([INDIVIDUAL OUTPUT]端子)を使うかを設定します。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L(1+2), R(1+2), L(3+4), R(3+4), L(5+6), R(5+6), L(7+8), R(7+8), L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 各設定値については、 116ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン (Recorder)では一律「Off」
IndivOut Vol (EAD50のみ)	本機能で再生されるオーディオにつき、[INDIVIDUAL OUTPUT]端子から出力するときの音量を設定します。「Variable」に設定すると、音量は[AUDIO]スライダーの操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン (Recorder)では一律「Variable」
USB AudOut (EAD20のみ)	本機能による再生音の左右(LとR)チャンネルにつき、USBケーブルで外部出力する際にどのチャンネルを使うかを設定します。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 各設定値については、 117ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン (Recorder)では一律「Off」
USB AudOut Vol (EAD20のみ)	本機能による再生音をUSBケーブルで外部出力する際の音量を調節します。「Variable」に設定すると、音量は[MASTER]ノブの操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン (Recorder)では一律「Variable」

Modifier
ノブLED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

[MIC / TRIG]

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

Looper

[RECORDER]

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

[MENU]

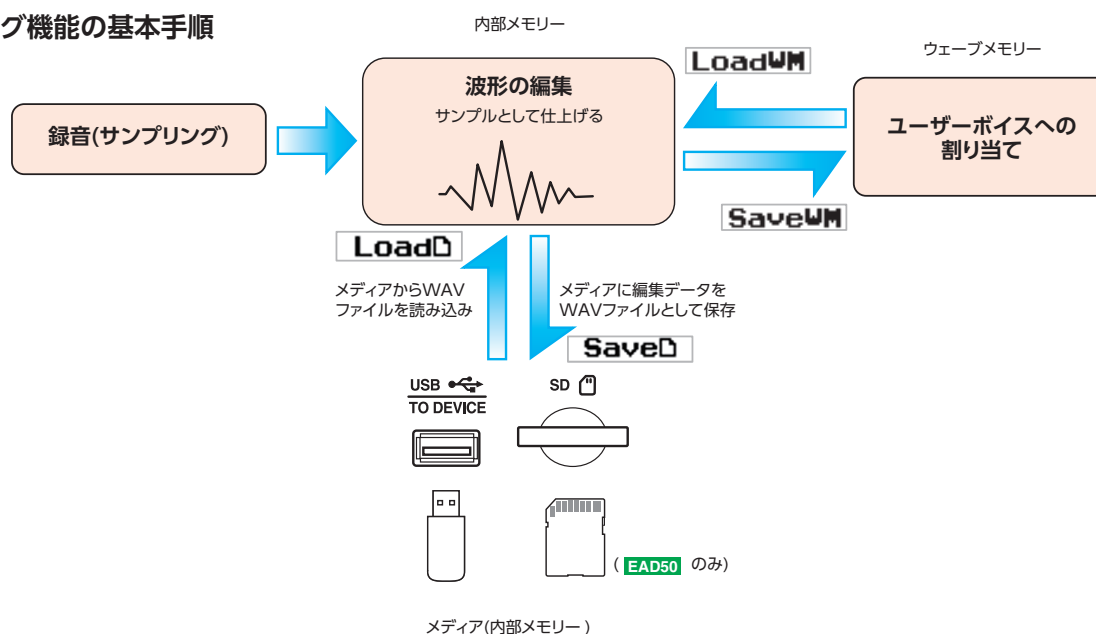
[RECORDER]-Sampling

[RECORDER]ボタンを何回か押すことで、サンプリング画面が表示されます。サンプリングは、楽器音やボーカルなどのオーディオを、デジタルデータとして本体内部メモリに録音し、データ内部の波形を編集することでサンプルとして仕上げる機能です。自分で録音(サンプリング)する代わりに、メディアに保存されているWAVファイルを読み込むことも可能です。編集により仕上がったサンプルは、ユーザーボイスに割り当てることにより、演奏に活用することができます。

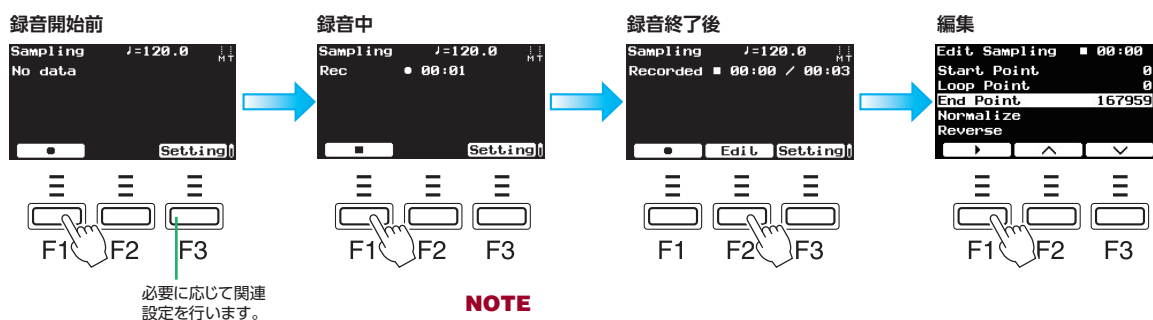
NOTE

サンプリング機能の操作では、録音データ(サンプル)を内部メモリ上で波形編集し、完成品をウェーブメモリに保存する流れになります。これからメモリ構造については、[33ページ](#)をご参照ください。

サンプリング機能の基本手順



■ 録音する/編集する



[F1] ■

サンプリング画面に入った時点(録音開始前の状態)では、このボタンはレコード(録音)ボタンとして機能します。

[F1] ■

録音中においては、このボタンは録音停止ボタンとして機能します。

Modifier
ノブLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

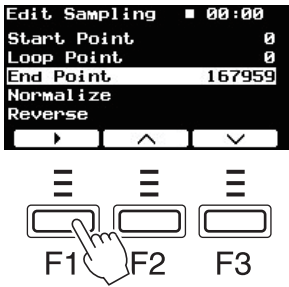
Version

[F2] Edit

録音終了後の、内部メモリーにサンプル(録音データ)がある場合にのみ表示されます。サンプルを構成する波形を編集します。

[F2] Edit → [F1] Play / [F1] Stop

現在編集中のサンプルを再生したり停止したりします。



パラメーター	説明	設定	初期値
Start Point	サンプルの再生を開始する位置を設定します。この位置よりも前側にあるデータは再生されません。	0 ～サンプルの終端直前の位置を示す数値	プリセットシーン (Recorder)では一律「0」
Loop Point	サンプル再生時にループを開始する位置を設定します。	0 ～サンプルの終端直前の位置を示す数値	
End Point	サンプルの再生を終了する位置を設定します。この位置よりも後ろ側にあるデータは再生されません。	1 ～サンプルの終端位置を示す数値	サンプルの終端位置を示す数値
Normalize	サンプルの音量を最大限に増幅した状態にデータ変換します。小さな音量でサンプリングしてしまったサンプルを、適正な音量に増幅したい場合に使います。[ENTER]ボタンを押して表示される画面上で増幅比率(Ratio)を設定した上で、再度[ENTER]ボタンを押すことで実行します。	—	—
Reverse	サンプルを逆方向に再生させた状態にデータ変換します。[ENTER]ボタンを押すことにより実行します。	—	—

Modifier	フ
LED	ロータリー フェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
Version	

[F3] Setting

録音前に、サンプリング時の条件を設定します。

[F3] Setting → Sampling Vol

パラメーター	説明	設定	初期値
Volume	録音後にサンプルを再生するときの音量を調節します。	0 ~ 127	プリセットシーン (Recorder) では一律「100」

[F3] Setting → Sampling Rec

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Rec Gain	録音時のオーディオソースのゲインを調節します。	-18 dB, -12 dB, -6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	プリセットシーン (Recorder) では一律「0 dB」
Rec Click	クリックを録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン (Recorder) では一律「On」
Rec Aux In	[AUX IN]端子から入力されるオーディオにつき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	
Rec USB Audio In1/2	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオのチャンネル1/2につき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	
Rec USB Audio In3/4	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオのチャンネル3/4につき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	

Page 2/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Rec USB Audio In5/6	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオのチャンネル5/6につき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン (Recorder) では一律「On」
Rec USB Audio In7/8	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオのチャンネル7/8につき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	
Rec Bluetooth (EAD50 のみ)	Bluetooth経由入力されるオーディオにつき、録音する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン (Recorder) では一律「On」

Modifier
ノブLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]
Mic
Trigger
Kit
Effect

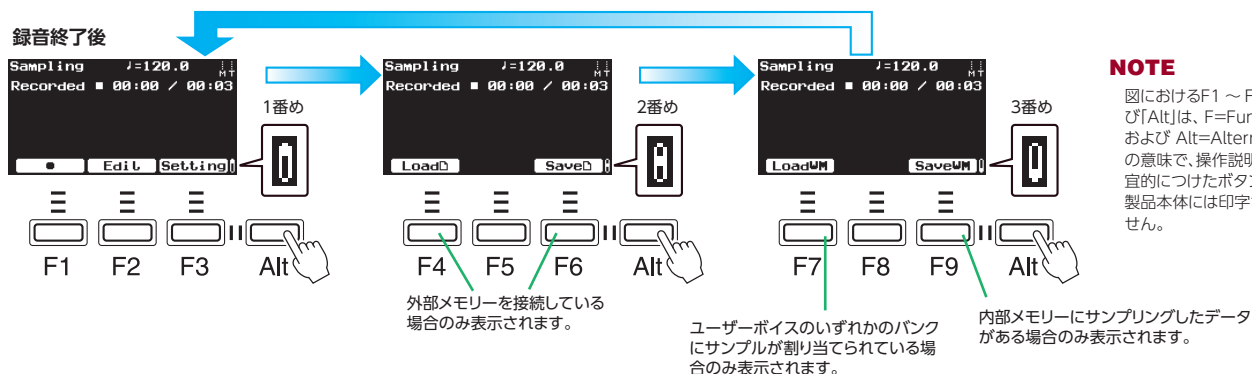
[CLICK]

[RECORDER]
Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

[MENU]
Utility
Output
Aux In
USB Audio
Bluetooth
File
Factory Reset
Version

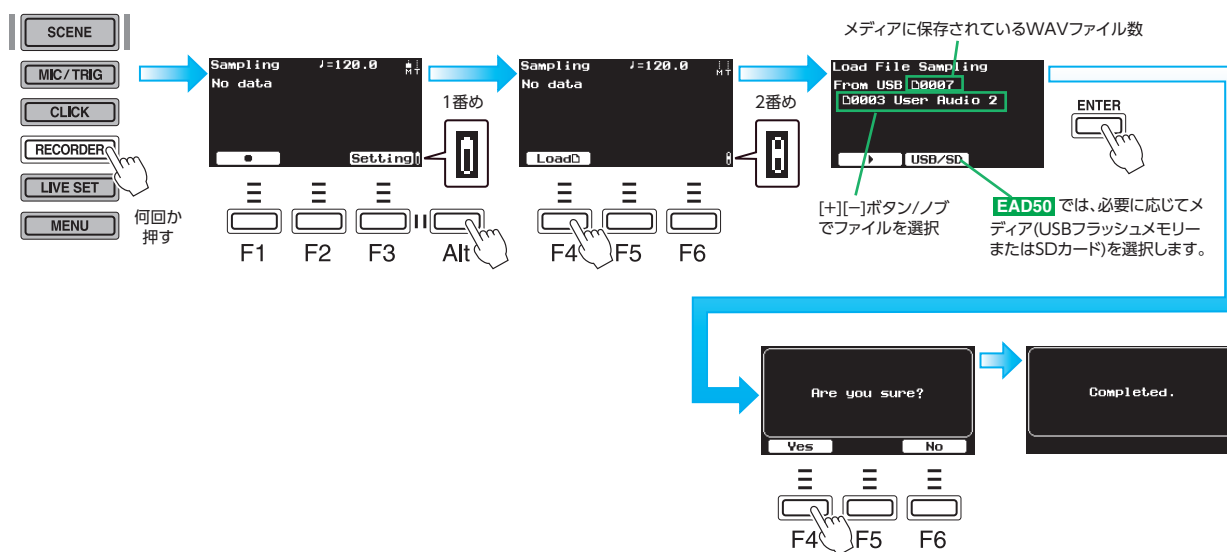
■ サンプルの保存/読み込み



[F4] Load

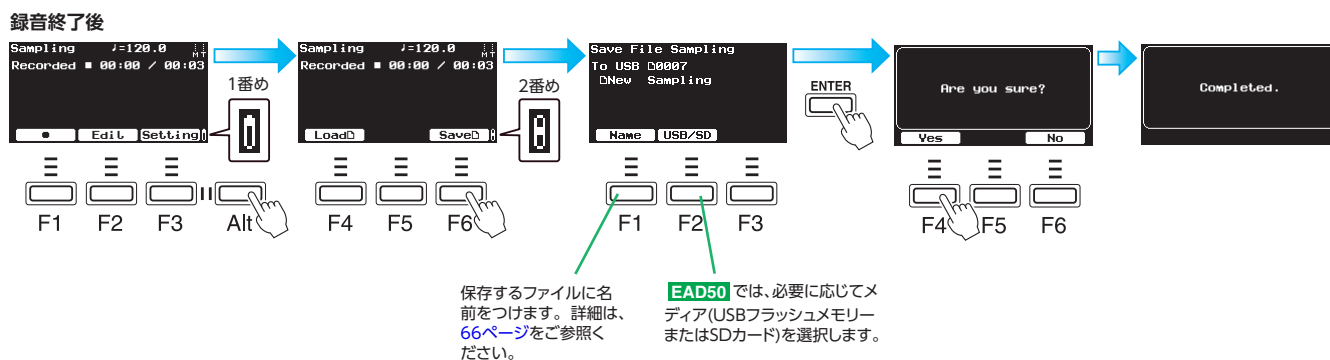
録音前に、サンプリング時の条件を設定します。

外部メモリーのオーディオファイル(WAV)を、内部メモリー (サンプル編集用の内部メモリーエリア)に読み込みます。



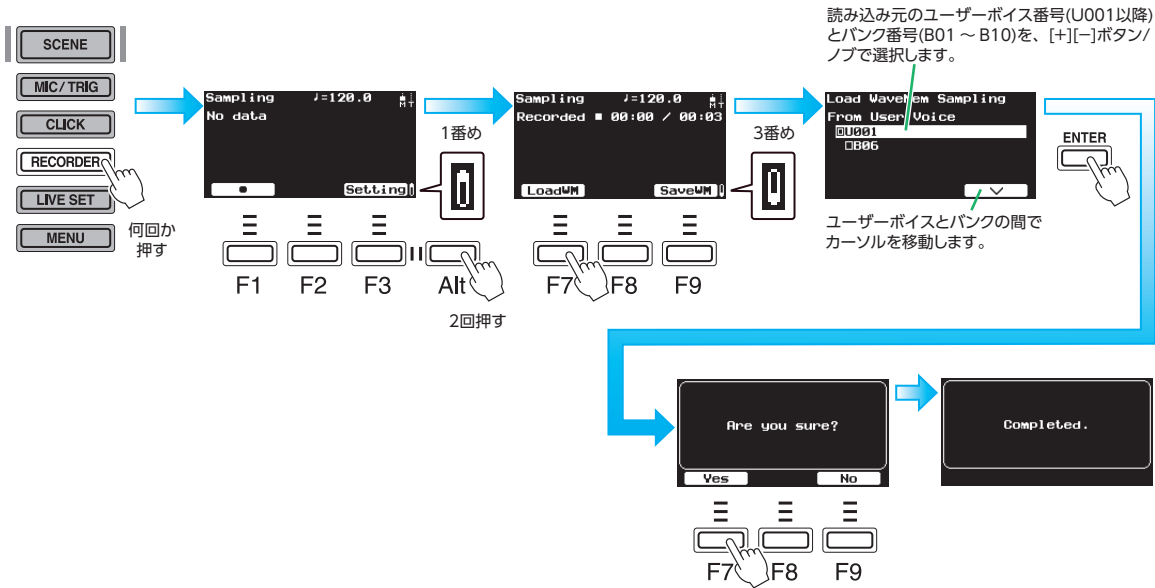
[F6] Save

制作したサンプルを、外部メモリーにオーディオファイル(WAV)として保存します。



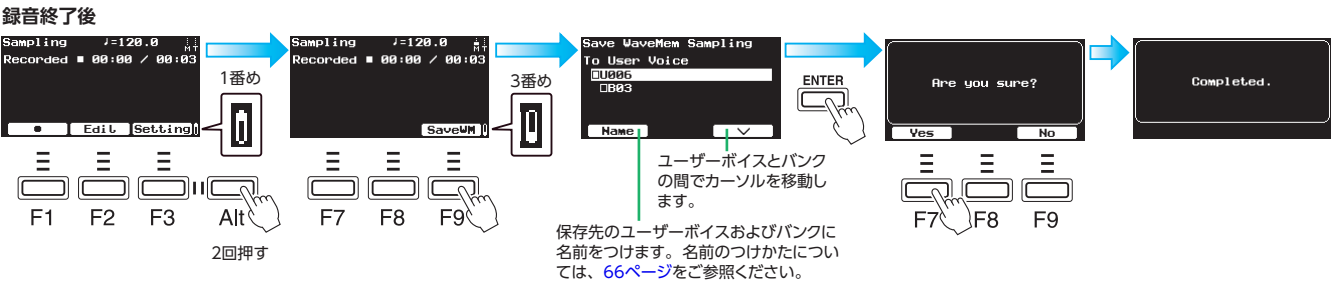
[F7] LoadWM

ウェブメモリーにある任意のユーザーボイス/バンクに割り当てられているサンプルを、内部メモリーに読み込みます。



[F9] SaveWM

制作したサンプルを、ウェブメモリーの任意のユーザーボイス/バンクに保存します。



Modifier	ノブ
LED	ロータリーフェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic Trigger Kit Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder Looper Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility Output Aux In USB Audio Bluetooth File Factory Reset Version

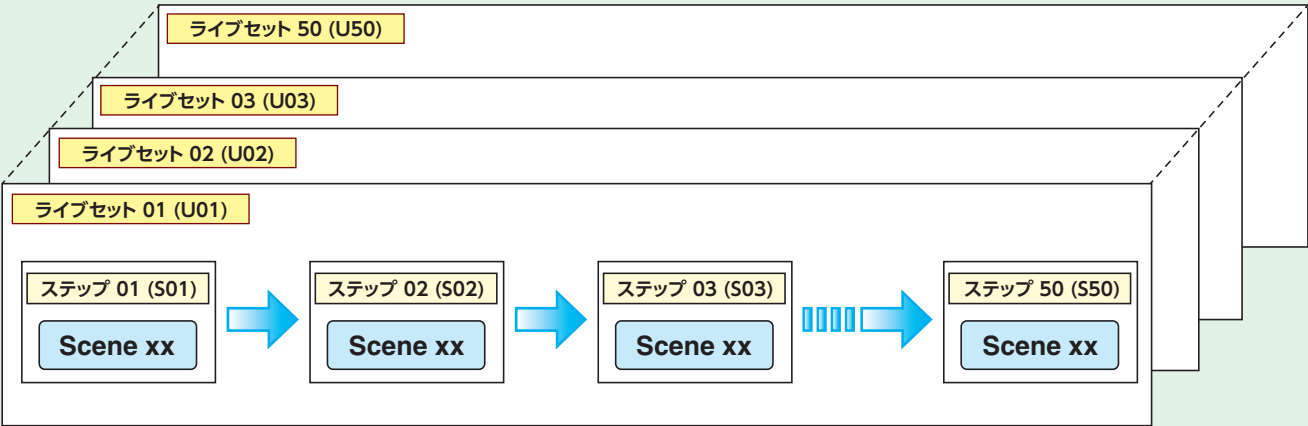
[LIVE SET]

LIVE SET

 (EAD50 のみ)

「ライブセット」とは、「シーン」を順番に並べ、順に切り替えていけるようにした機能のことです。たとえば、演奏に使いたいキットを登録したシーンを順に並べてライブ演奏に使ったり、難易度順にオーディオファイルを登録したシーンを順に並べてリズム練習で使ったりなど、アイデア次第でさまざまな活用ができます。

本製品では、自分で作った「ライブセット」を50個まで保存しておき、いつでも自由に選んで演奏や練習に使えます。

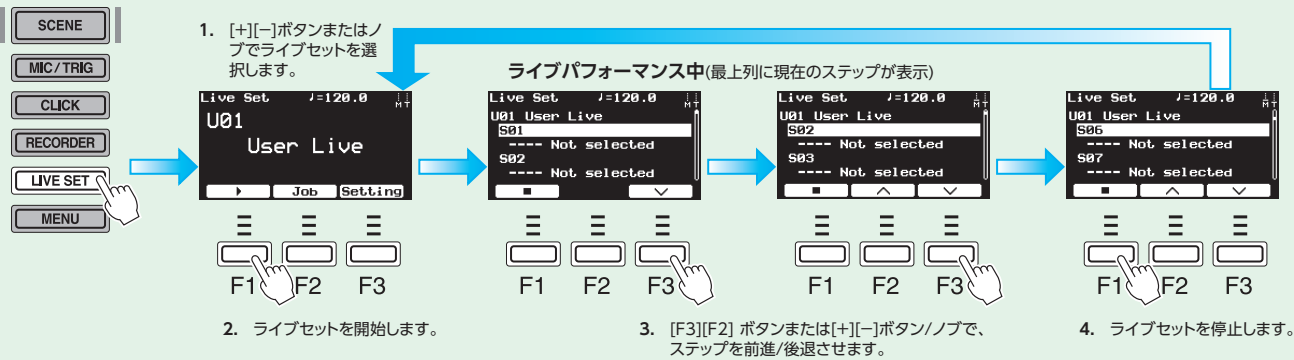


[-] [+] Live Set

[設定] U01 ~ U50 [初期値] U01

[F1] Live Set Start

ライブセットを選択した上で、ライブパフォーマンスを開始します。ライブパフォーマンス中は、ステップを進めることでシーンを切り替えていきます。



NOTE
図におけるF1～F3の「F」および「Alt」は、F=Function(機能)および Alt=Alternate(切替)の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

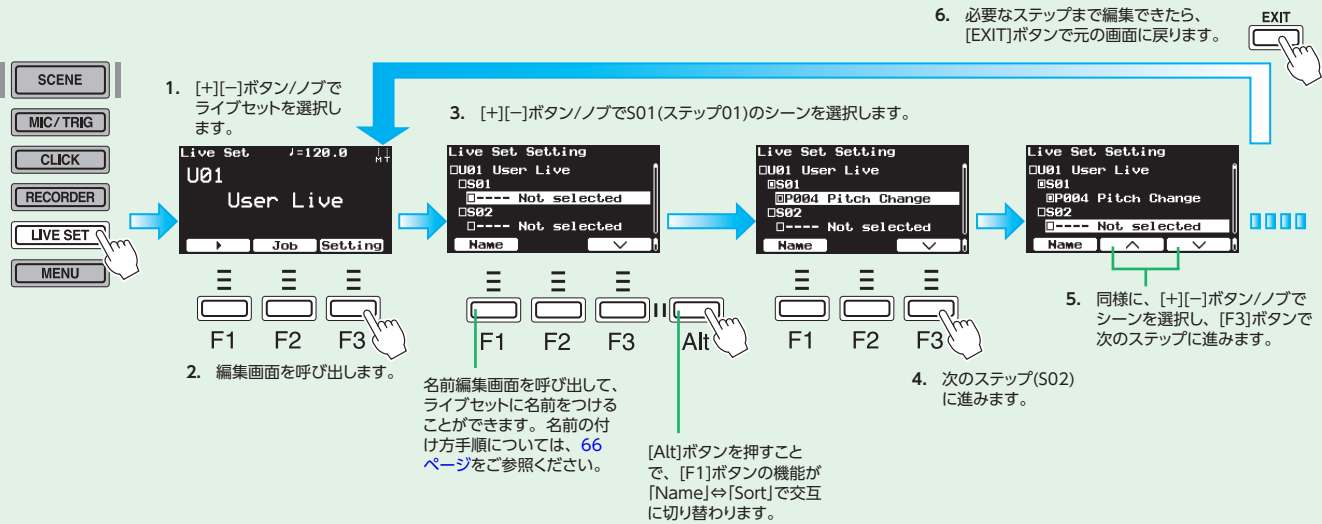
Modifier	ノブ
LED	ロータリーフェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	Aux Audio
	USB
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
	Version

[F2] Job

パラメーター	説明
Sort	ライブセット内のステップの順番を変更します。[ENTER]ボタンを押した上で操作します。詳細は「基本操作」(67ページ)をご参照ください。
Clear	各ライブセットを空の状態にクリアします。 [ENTER]ボタンを押した上で、[+][-]ボタン/ノブでライブセットを選択し、再度[ENTER]ボタンを押してクリアを実行します。

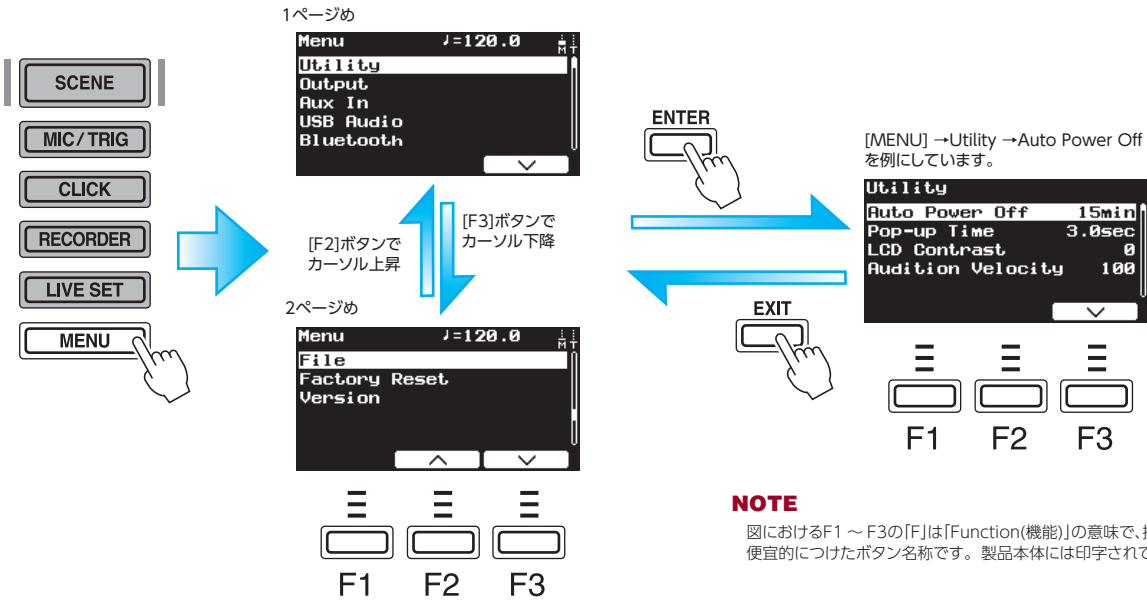
[F3] Setting

各ステップにシーン番号を登録することで、ライブセットを作ります。
[F1]Nameボタンを押すことで表示される画面上で、各ステップに名前をつけることができます。



[MENU] MENU

主に、製品全般に影響する共通の設定を行います。



NOTE

図におけるF1～F3の「F」は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

Modifier	ノブ
LED	ロータリーフェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
[CLICK]	Effect
[RECORDER]	
[LIVE SET]	Recorder
	Looper
	Sampling
[MENU]	
Utility	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
Version	

Utility

Page 1/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Auto Power Off	電力消費を抑えるため、本製品は一定時間操作がないと自動的に電源がオフになります。ここでは、電源がオフになるまでの時間を設定します。	Off, 5 min, 10 min, 15 min, 30 min, 60 min, 120 min	プリセットシーン(Utility)では一律「15 min」
Pop-up Time	パネル左上にあるModifierノブやパネル中央下部にあるLEDロータリーフェーダーを操作したときなどに表示されるポップアップウィンドウにつき、自動的に消えるまでの時間を設定します。「Hold」に設定した場合は、他のボタン操作をするまでポップアップウィンドウは消えません。	1.0 sec, 1.5 sec, 2.0 sec, 2.5 sec, 3.0 sec, 3.5 sec, 4.0 sec, 4.5 sec, 5.0 sec, 5.5 sec, 6.0 sec, Hold	プリセットシーン(Utility)では一律「3.0 sec」
LCD Contrast	画面のコントラストを調整します。	-50 ~ 0 ~ +50	プリセットシーン(Utility)では一律「0」
Audition Velocity	Trigger Input Select画面(63ページ)で[F3]ボタンを押したときに鳴る試聴音(オーディション)のベロシティーを設定します。	Off, 1 ~ 127	プリセットシーン(Utility)では一律「100」

Page 2/4

パラメーター	説明	設定	初期値
MIDI Local Control	電子ドラムのパッドを叩いた場合に本製品の内部音源を鳴らす(On)か、鳴らさない(Off)かを設定します。接続先のMIDI機器の音源だけを鳴らしたい場合に「Off」に設定します。	Off, On	プリセットシーン(Utility)では一律「On」
MIDI Global Channel	本製品で扱うMIDIメッセージを同一のチャンネルに統合したい場合のチャンネルを設定します。	1 ~ 16	プリセットシーン(Utility)では一律「10」
MIDI Global Port	「MIDI Global Channel」で設定されたチャンネルが所属するMIDIポートを設定します。	1 ~ 2	プリセットシーン(Utility)では一律「1」
MIDI PC Tx	MIDI Program Change Transmission の略です。シーンを変更したときに、プログラムチェンジを送信するかどうかを設定します。	Off, On	プリセットシーン(Utility)では一律「On」
MIDI PC Rx	MIDI Program Change Reception の略です。本製品がプログラムチェンジを受信したときに、対応する(On)か無視する(Off)かを設定します。	Off, On	

Modifier
ノブLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[MIC / TRIG]

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

Page 3/4

パラメーター	説明	設定	初期値
MIDI Clock Tx	MIDI Clock Transmission の略です。MIDIクロックを送信するかどうかを設定します。「On」に設定すると、現在のテンポ設定に従って常にF8を出します。	Off, On	プリセットシーン(Utility)では一律「On」
MIDI Clock Rx	MIDI Clock Reception の略です。本製品がMIDIクロックを受信したときに、対応する(On)か無視する(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン(Utility)では一律「Off」
MIDI Start/Stop Tx	MIDI Start/Stop Transmission の略です。本製品のクリック再生/停止時にMIDIリアルタイムメッセージ(FA/FC)を送信する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン(Utility)では一律「On」
MIDI Start/Stop Rx	MIDI Start/Stop Reception の略です。MIDIリアルタイムメッセージ(FA/FC)を受信時に、本製品のクリックを再生/停止をする(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	
USB MIDI Thru MIDI (EAD50 のみ)	[USB TO HOST]端子経由で受信したMIDIポート1のメッセージにつき、そのまま[MIDI OUT]端子から送信する(On)かしない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン(Utility)では一律「Off」

Page 4/4

パラメーター	説明	設定	初期値
Main Volume (EAD20 のみ)	[OUTPUT]端子から出力音の音量を設定します。「Variable」に設定すると、音量は[MASTER]ノブの操作に連動します。「Variable」以外に設定すると、[MASTER]ノブによる音量調整ができなくなります。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン(Utility)では一律「Variable」
Phones Volume (EAD20 のみ)	ヘッドホンの音量を設定します。「Variable」に設定すると音量は[MASTER]ノブの操作に連動します。「Variable」以外に設定すると、[MASTER]ノブによる音量調整ができなくなります。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン(Utility)では一律「Variable」
Mic/Trigger Volume (EAD20 のみ)	マイク入力音およびトリガー音の音量を設定します。	0 ~ 127	プリセットシーン(Utility)では一律「127」
Click Volume (EAD20 のみ)	クリック再生音の音量を設定します。「Variable」に設定すると、音量は[AUDIO/CLICK]ノブの操作に連動します。「Variable」以外に設定すると、[AUDIO/CLICK]ノブによる音量調整ができなくなります。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン(Utility)では一律「Variable」
Audio Volume (EAD20 のみ)	レコーダー機能によるオーディオ再生音、および[AUX IN]端子や[USB TO HOST]端子への入力オーディオの音量を、設定します。「Variable」に設定すると、音量は[AUDIO/CLICK]ノブの操作に連動します。「Variable」以外に設定すると、[AUDIO/CLICK]ノブによる音量調整ができなくなります。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン(Utility)では一律「Variable」

Modifier
ノブLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[MIC / TRIG]

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[MENU]

Output

Output → Output Gain

本製品の各端子から出力されるオーディオのゲインを設定します。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Main Out	[OUTPUT]端子(LとR) から出力されるオーディオのゲインを設定します。	-18 dB, -12 dB, -6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	プリセットシーン (Output)では一律 [0 dB]
Phones Out	[PHONES]端子から出力されるオーディオのゲインを設定します。	-18 dB, -12 dB, -6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	

Page 2/2 (EAD50のみ)

パラメーター	説明	設定	初期値
IndivOut1/2	[INDIVIDUAL OUTPUT]端子の1と2から出力されるオーディオのゲインを設定します。	-18 dB, -12 dB, -6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	プリセットシーン (Output)では一律 [0 dB]
IndivOut3/4	[INDIVIDUAL OUTPUT]端子の3と4から出力されるオーディオのゲインを設定します。	-18 dB, -12 dB, -6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	
IndivOut5/6	[INDIVIDUAL OUTPUT]端子の5と6から出力されるオーディオのゲインを設定します。	-18 dB, -12 dB, -6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	
IndivOut7/8	[INDIVIDUAL OUTPUT]端子の7と8から出力されるオーディオのゲインを設定します。	-18 dB, -12 dB, -6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	

Output → Phones EQ

ヘッドホンの音にけるEQを調節します。

NOTE

イコライザー (EQ)については、[32ページ](#)の図解をご参照ください。

Page 1/5

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	ヘッドホンの音にEQを適用するかどうかを設定します。	On, Off	プリセットシーン (Output)では一律 [Off]
Type	ヘッドホンの音に適用するEQのタイプを選択します。	EQタイプリスト参照	プリセットシーン (Output)では一律 [Thru]

Page 2/5

パラメーター	説明	設定	初期値
Low Freq	ヘッドホンの音に適用するEQの低音域の中心周波数を設定します。	16.0 Hz ~ 24.4 kHz	プリセットシーン (Output)では一律「100 Hz」
Low Gain	Low Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Output)では一律「0 dB」
Low Q	EQ低域のQ(周波数特性)を設定します。Low Shapeが「LowShelving」に設定されている場合、Low Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Output)では一律「0.7」
Low Shape	EQ低域の周波数特性の形状を選択します。	LowShelving, PeakDip	プリセットシーン (Output)では一律「LowShelving」

Page 3/5

パラメーター	説明	設定	初期値
MidLow Freq	ヘッドホンの音に適用するEQの中低音域の中心周波数を設定します。	16.0 Hz ~ 24.4 kHz	プリセットシーン (Output)では一律「500 Hz」
MidLow Gain	MidLow Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Output)では一律「0 dB」
MidLow Q	EQ中低域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Output)では一律「0.7」

Page 4/5

パラメーター	説明	設定	初期値
MidHigh Freq	ヘッドホンの音に適用するEQの中高音域の中心周波数を設定します。	16.0 Hz ~ 24.4 kHz	プリセットシーン (Output)では一律「2.00 kHz」
MidHigh Gain	MidHigh Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Output)では一律「0 dB」
MidHigh Q	EQ中高域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Output)では一律「0.7」

Page 5/5

パラメーター	説明	設定	初期値
High Freq	ヘッドホンの音に適用するEQの高音域の中心周波数を設定します。	16.0 Hz ~ 24.4 kHz	プリセットシーン (Output)では一律「10.0 kHz」
High Gain	High Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Output)では一律「0 dB」
High Q	EQ高域のQ(周波数特性)を設定します。High Shapeが「HighShelving」の場合、High Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Output)では一律「0.7」
High Shape	EQ高域の周波数特性の形状を選択します。	HighShelving, PeakDip	プリセットシーン (Output)では一律「HighShelving」

Modifier
フLED
ローダー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]
Mic
Trigger
Kit
Effect

[CLICK]

[RECORDER]
Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

[MENU]
Utility
Output
Aux In
USB Audio
Bluetooth
File
Factory Reset
Version

Aux In

[AUX IN]端子から入力されるオーディオに関する設定です。

Aux In → Aux In Vol

[AUX IN]端子から入力されるオーディオの音量に関する設定です。

パラメーター	説明	設定	初期値
Volume	[AUX IN]端子から入力されるオーディオの音量を調節します。	0 ~ 127	プリセットシーン(Aux In)では一律「100」

Aux In → Aux In EQ

[AUX IN]端子から入力されるオーディオのEQに関する設定です。

NOTE

イコライザー (EQ)については、[32ページ](#)の図解をご参照ください。

Page 1/6

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	[AUX IN]端子から入力されるオーディオにEQをかける(On)かかけない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン(Aux In)では一律「Off」

Page 2/6

パラメーター	説明	設定	初期値
Low Freq	[AUX IN]端子から入力されるオーディオに適用するEQの低音域の中心周波数を設定します。	32 Hz ~ 2.0 kHz	プリセットシーン(Aux In)では一律「125 Hz」
Low Gain	Low Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン(Aux In)では一律「0 dB」
Low Q	EQ低域のQ(周波数特性)を設定します。Low Shapeが「LowShelving」に設定されている場合、Low Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(Aux In)では一律「0.9」
Low Shape	EQ低域の周波数特性の形状を選択します。	LowShelving, PeakDip	プリセットシーン(Aux In)では一律「LowShelving」

Page 3/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidLow Freq	[AUX IN]端子から入力されるオーディオに適用するEQの中低音域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	プリセットシーン(Aux In)では一律「500 Hz」
MidLow Gain	MidLow Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン(Aux In)では一律「0 dB」
MidLow Q	EQ中低域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(Aux In)では一律「0.9」

Modifier
ノブLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[MENU]

Page 4/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidHigh Freq	[AUX IN]端子から入力されるオーディオに適用するEQの高低音域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	プリセットシーン(Aux In)では一律「4.0 kHz」
MidHigh Gain	MidHigh Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン(Aux In)では一律「0 dB」
MidHigh Q	EQ中低域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(Aux In)では一律「0.9」

Page 5/6

パラメーター	説明	設定	初期値
High Freq	[AUX IN]端子から入力されるオーディオに適用するEQの高音域の中心周波数を設定します。	500 Hz ~ 16.0 kHz	プリセットシーン(Aux In)では一律「9.0 kHz」
High Gain	High Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン(Aux In)では一律「0 dB」
High Q	EQ高域のQ(周波数特性)を設定します。High Shapeが「HighShelving」の場合、High Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(Aux In)では一律「0.9」
High Shape	EQ高域の周波数特性の形状を選択します。「LPF」を選択した場合は、イコライザー全体がローパスフィルターに切り替わります。	HighShelving, PeakDip, LPF	プリセットシーン(Aux In)では一律「HighShelving」

Page 6/6

パラメーター	説明	設定	初期値
HPF Freq	[AUX IN]端子から入力されるオーディオには、EQ設定とは別にハイパスフィルター (HPF)も適用できます。ここで設定した周波数より低い周波数域の音はカットされます。「Thru」に設定した場合は、HPFは適用されません。	Thru, 56 Hz ~ 2.0 kHz	プリセットシーン(Aux In)では一律「Thru」
HPF Q	ハイパスフィルターのQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(Aux In)では一律「0.7」

Modifier
フLED
ロープ
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

Aux In → Aux In Out

[AUX IN]端子経由で本製品に入力されたオーディオの、外部出力時に関する設定です。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Mode	[AUX IN]端子経由で本製品に入力された左右(LとR)のオーディオにつき、どのように処理するかを設定します。 Stereo (ステレオ) 入力されたステレオ音を、ステレオのまま処理します。 L Mono (Lモノラル) 左チャンネルの音だけを使います。 R Mono (Rモノラル) 右チャンネルの音だけを使います。 L+R Mono (L+Rモノラル) 左チャンネルと右チャンネルをミックスして、モノラル音として処理します。 L Guide (Lガイド) ガイド(クリック)音がL側に、その他のバックキング音がR側に分離したオーディオを入力するときに選びます。[PHONES]端子からガイド(クリック)音とバックキング音が、[OUTPUT]端子と[USB TO HOST]端子からバックキング音のみが、それぞれセンター定位置で出力されます。 [PHONES]端子から出力される音量については、以下の通り調節します。 EAD50 : [AUDIO]スライダー (バックキング)、[CLICK]スライダー (ガイド) EAD20 : [AUDIO/CLICK]ノブ R Guide (Rガイド) ガイド(クリック)音がR側に、その他のバックキング音がL側に分離したオーディオを入力するときに選びます。[PHONES]端子からガイド(クリック)音とバックキング音が、[OUTPUT]端子と[USB TO HOST]端子からバックキング音のみが、それぞれセンター定位置で出力されます。 [PHONES]端子から出力される音量については、以下の通り調節します。 EAD50 : [AUDIO]スライダー (バックキング)、[CLICK]スライダー (ガイド) EAD20 : [AUDIO/CLICK]ノブ	Stereo, L Mono, R Mono, L+R Mono, L Guide, R Guide	プリセットシーン(Aux In)では一律「Stereo」
Main Out	[AUX IN]端子経由で本製品に入力されたオーディオにつき、[OUTPUT]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン(Aux In)では一律「On」
Phones Out	[AUX IN]端子経由で本製品に入力されたオーディオにつき、[PHONES]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	[AUX IN]端子経由で本製品に入力されたオーディオにつき、[USB TO HOST]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	
Backing Out Level	Mode=L Guide または R Guide のときに表示される項目です。[OUTPUT]端子および[USB TO HOST]端子(USB Audio 1/2)から出力されるバックキングの音量を設定します。Mode=L Guideの場合はRがバックキング音になり、Mode=R Guideの場合はLがバックキング音になります。	0 ~ 127	プリセットシーン(Aux In)では一律「127」

Modifier
ノブLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic
TriggerKit
Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder
LooperSampling
Effect

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

パラメーター	説明	設定	初期値
IndivOut (EAD50 のみ)	[AUX IN]端子経由で本製品に入力された左右(LとR)のオーディオにつき、外部出力時にどのチャンネルを使うかを設定します。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L(1+2), R(1+2), L(3+4), R(3+4), L(5+6), R(5+6), L(7+8), R(7+8), L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 各設定値については、 116ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン(Aux In)では一律「Off」
IndivOut Vol (EAD50 のみ)	[AUX IN]端子経由で本製品に入力された左右(LとR)のオーディオにつき、[INDIVIDUAL OUTPUT]端子から出力するときの音量を設定します。「Variable」に設定すると、音量は[AUDIO]スライダー操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン(Aux In)では一律「Variable」
USB AudOut (EAD20 のみ)	[AUX IN]端子に入力されたオーディオの左右(LとR)チャンネルにつき、USBケーブルで外部出力する際にどのチャンネルを使うかを設定します。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 各設定値については、 117ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン(Aux In)では一律「Off」
USB AudOut Vol (EAD20 のみ)	[AUX IN]端子に入力されたオーディオを、USBケーブルで外部出力する際の音量を調節します。「Variable」に設定すると、音量は[MASTER]ノブの操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン(Aux In)では一律「Variable」

Modifier
ノブLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]
Mic
Trigger
Kit
Effect

[CLICK]

[RECORDER]
Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

[MENU]
Utility
Output
Aux In
USB Audio
Bluetooth
File
Factory Reset
Version

USB Audio

[USB TO HOST]端子経由で入出力されるオーディオに関する設定です。

USB Audio →USB Audio

[USB TO HOST]端子経由で入出力されるオーディオに関する設定です。

パラメーター	説明	設定	初期値
Mode	[USB TO HOST]端子経由で入出力されるオーディオのチャンネル構成を設定します。ここでの設定は電源を入れ直したあと有効になります。USBオーディオ通信仕様については、 49ページ をご参照ください。	2in/2out, 8in/10out	プリセットシーン (USB Audio)では一律 「2in/2out」
In Volume	入力時の各ステレオチャンネルの音量を調節します。USB Audio In 3/4, 5/6, 7/8 の設定は、Mode=8in/10outの場合にのみ有効です。設定は、[F1] InSelで入力時のUSBオーディオチャンネルを選択してから、行ってください。	0 ~ 127	プリセットシーン(USB Audio)では一律「100」
Out Gain	[USB TO HOST]端子からオーディオが出力されるときにゲインを調節します。USB Audio Out 3 ~ 10の設定は、Mode=8in/10out の場合にのみ有効です。設定は、[F1] OutSelで出力時のUSBオーディオチャンネルを選択してから、行ってください。	-18 dB, -12 dB, -6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	プリセットシーン(USB Audio)では一律「0 dB」

USB Audio →USB Audio EQ

[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオのEQに関する設定です。ここでの各項目は、[F1] InSelで入力時のUSBオーディオチャンネルを選択してから、設定します。

NOTE

イコライザー (EQ)については、[32ページ](#)の図解をご参照ください。

Page 1/6

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオに、EQをかける(On)かかけない(Off)かを設定します。「Off」に設定した場合は、各周波数域でのゲイン=0かつHPF FreqのThru設定と同等の効果になります。	Off, On	プリセットシーン(USB Audio)では一律「Off」

Page 2/6

パラメーター	説明	設定	初期値
Low Freq	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオに適用する、EQの低音域の中心周波数を設定します。	32 Hz ~ 2.0 kHz	プリセットシーン(USB Audio)では一律「125 Hz」
Low Gain	Low Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン(USB Audio)では一律「0 dB」
Low Q	EQ低域のQ(周波数特性)を設定します。Low Shapeが「LowShelving」に設定されている場合、Low Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(USB Audio)では一律「0.9」
Low Shape	EQ低域の周波数特性の形状を選択します。	LowShelving, PeakDip	プリセットシーン (USB Audio)では一律 「LowShelving」

Page 3/5

パラメーター	説明	設定	初期値
MidLow Freq	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオに適用する、EQの中低音域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	プリセットシーン(USB Audio)では一律「500 Hz」
MidLow Gain	MidLow Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン(USB Audio)では一律「0 dB」
MidLow Q	MidLow Freq で設定した周波数付近につき、ブースト/カットする帯域の幅を設定します。設定値が小さいほど帯域の幅が広くなり、音の変化はなだらかになります。設定値が大きいほど帯域が狭くなり、特徴的な音の変化となります。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(USB Audio)では一律「0.9」

Page 4/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidHigh Freq	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオに適用する、EQの高低音域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	プリセットシーン(USB Audio)では一律「4.0 kHz」
MidHigh Gain	MidHigh Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン(USB Audio)では一律「0 dB」
MidHigh Q	MidHigh Freq で設定した周波数付近につき、ブースト/カットする帯域の幅を設定します。設定値が小さいほど帯域の幅が広くなり、音の変化はなだらかになります。設定値が大きいほど帯域が狭くなり、特徴的な音の変化となります。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(USB Audio)では一律「0.9」

Page 5/6

パラメーター	説明	設定	初期値
High Freq	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオに適用する、EQの高音域の中心周波数を設定します。	500 Hz ~ 16.0 kHz	プリセットシーン(USB Audio)では一律「9.0 kHz」
High Gain	High Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン(USB Audio)では一律「0 dB」
High Q	EQ高域のQ(周波数特性)を設定します。High Shapeが「HighShelving」の場合、High Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン(USB Audio)では一律「0.9」
High Shape	EQ高域の周波数特性の形状を選択します。	HighShelving, PeakDip, LPF	プリセットシーン(USB Audio)では一律「HighShelving」

Page 6/6

パラメーター	説明	設定	初期値
HPF Freq	[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオには、EQ設定とは別にハイパスフィルター (HPF)も適用できます。ここで設定した周波数より低い周波数域の音はカットします。「Thru」に設定した場合は、HPFは適用されません。	Thru, 56 Hz ~ 2.0 kHz	プリセットシーン(USB Audio)では一律「0.7」
HPF Q	ハイパスフィルターのQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	0.7

Modifier
フLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

[MIC / TRIG]

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[MENU]

USB Audio →USB AudioOut

[USB TO HOST]端子経由で本製品に入力されたオーディオの、外部出力時に関する設定です。ここでの各項目は、[F1] InSelで入力時のUSBオーディオチャンネルを選択してから、設定します。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Mode	[USB TO HOST]端子経由で本製品に入力されたオーディオにつき、どのように処理するかを設定します。 Stereo (ステレオ) 入力されたステレオ音を、ステレオのまま処理します。 L Mono (Lモノラル) 左チャンネルの音だけを使います。 R Mono (Rモノラル) 右チャンネルの音だけを使います。 L+R Mono (L+Rモノラル) 左チャンネルと右チャンネルをミックスして、モノラル音として処理します。 L Guide (Lガイド) ガイド(クリック)音がL側に、その他のバックキング音がR側に分離したオーディオを入力するときに選びます。ガイド(クリック)音とバックキング音がセンター定位で[PHONES]端子から、バックキング音が[OUTPUT]端子および[USB TO HOST]端子からセンター定位で出力されます。 [PHONES]端子から出力される音量については、以下の通り調節します。 EAD50 : [AUDIO]スライダー (バックキング)、[CLICK]スライダー (ガイド) EAD20 : [AUDIO/CLICK]ノブ R Guide (Rガイド) ガイド(クリック)音がR側に、その他のバックキング音がL側に分離したオーディオを入力するときに選びます。ガイド(クリック)音とバックキング音がセンター定位で[PHONES]端子から、バックキング音が[OUTPUT]端子および[USB TO HOST]端子からセンター定位で出力されます。 [PHONES]端子から出力される音量については、以下の通り調節します。 EAD50 : [AUDIO]スライダー (バックキング)、[CLICK]スライダー (ガイド) EAD20 : [AUDIO/CLICK]ノブ	Stereo, L Mono, R Mono, L+R Mono, L Guide, R Guide	Stereo
Main Out	[USB TO HOST]端子経由で本製品に入力されたオーディオにつき、[OUTPUT]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	On
Phones Out	[USB TO HOST]端子経由で本製品に入力されたオーディオにつき、[PHONES]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	On
USB Audio Out1/2	[USB TO HOST]端子経由で本製品に入力されたオーディオにつき、[USB TO HOST]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	On
Backing Out Level	Mode=L Guide または R Guide のときに表示される項目です。[OUTPUT]端子および[USB TO HOST]端子(USB Audio 1/2)から出力されるバックキングの音量を設定します。Mode=L Guideの場合はRがバックキング音になり、Mode=R Guide の場合はLがバックキング音になります。	0 ~ 127	127

Modifier
ノブLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

パラメーター	説明	設定	初期値
IndivOut (EAD50のみ)	[USB TO HOST]端子経由で本製品に入力された左右(LとR)のオーディオにつき、外部出力時にどのチャンネルを使うかを設定します。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L(1+2), R(1+2), L(3+4), R(3+4), L(5+6), R(5+6), L(7+8), R(7+8), L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 各設定値については、 116ページ 下にある表をご参照ください。	Off
IndivOut Vol (EAD50のみ)	[USB TO HOST]端子経由で本製品に入力された左右(LとR)のオーディオにつき、[INDIVIDUAL OUTPUT]端子から出力するときの音量を設定します。「Variable」に設定すると、音量は[AUDIO]スライダーの操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	Variable
USB AudOut (EAD20のみ)	[USB TO HOST]端子に入力されたオーディオの左右(LとR)チャンネルにつき、再度[USB TO HOST]端子から外部出力する際にどのチャンネルを使うかを設定します。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 各設定値については、 117ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン(Aux In)では一律「Off」
USB AudOut Vol (EAD20のみ)	[USB TO HOST]端子に入力されたオーディオを、再度[USB TO HOST]端子から外部出力する際の音量を調節します。「Variable」に設定すると、音量は[MASTER]ノブの操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン(Aux In)では一律「Variable」

Modifier
ノブLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

[MIC / TRIG]

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[RECORDER]

[LIVE SET]

[MENU]

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

USB Audio

Aux In

Output

Utility

Bluetooth (EAD50 のみ)

■ Bluetooth(無線によるオーディオ/MIDI通信)

本製品はBluetoothに対応しており、オーディオの受信(Bluetoothオーディオ)およびMIDIの送受信(Bluetooth MIDI)が可能です。ここでは、主にBluetoothオーディオに関する設定を行います。

Bluetoothオーディオ接続

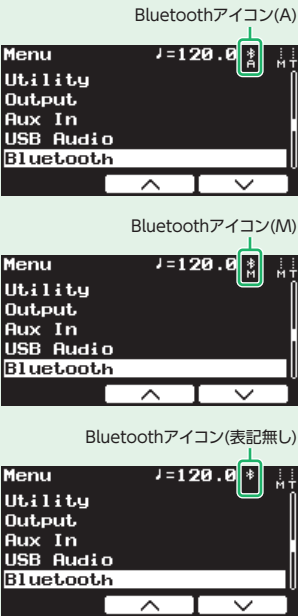
本製品でBluetooth On/Off を「On」に設定したあと、ペアリングを行うこと(後述)で、接続します。接続が完了するとBluetooth機器の画面に「EAD50 Audio(xxxxxx)」と表示され、本製品画面上のBluetoothアイコン下に「A」が表示されます。

Bluetooth MIDI接続

本製品でBluetooth On/Off を「On」に設定したあと、スマートデバイスなどBluetooth機器のアプリから接続を実行します。ペアリングは不要です。接続が完了するとBluetooth機器の画面に「EAD50 MIDI(xxxxxx)」と表示され、本製品画面上のBluetoothアイコン下に「M」が表示されます。

NOTE

- Bluetoothアイコンの下にアルファベット表記がない場合は、オーディオおよびMIDIの両方の通信が可能な状態であることを示しています。
- Bluetoothによる接続事例など、 [50ページ](#) にも関連説明がありますので、ご確認ください



Bluetooth →Bluetooth

Bluetoothの基本的な設定を行います。

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	Bluetooth経由でオーディオ/MIDI通信をする(On)/しない(Off)を設定します。	Off, On	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「Off」
Volume	Bluetooth経由で入力されたオーディオの音量を調節します。	0 ~ 127	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「100」
Pairing	[ENTER]ボタンを押すことで、Bluetooth機器とのペアリングを実施します。Bluetooth機器側の画面に接続先として「EAD50 Audio(xxxxxxxx)」が表示されたら、選択することでペアリングが実施されます。 NOTE - ペアリングは、5分以内に行ってください。5分を過ぎると、「Bluetooth pairing...」の表示が自動的に終了します。また、パスキーの入力を要求された場合は、数字で「0000」を入力してください。 [MENU]ボタンを長押しすることでも、Bluetooth機器とのペアリングを実施できます。 - ペアリング操作は、本製品に初めてBluetooth機器を接続する場合に必要です。一度ペアリングを実施したら、Bluetooth機器側で解除しない限り、再度行う必要はありません。	—	—

Bluetooth → Bluetooth EQ

Bluetooth経由で入力されるオーディオの、EQに関する設定です。

NOTE

イコライザー (EQ)については、[32ページ](#)の図解をご参照ください。

Page 1/6

パラメーター	説明	設定	初期値
On/Off	Bluetooth経由で入力されるオーディオに、EQをかける(On)かかけない(Off)かを設定します。「Off」に設定した場合は、各周波数域でのゲイン=0かつHPF FreqのThru設定と同等の効果になります。	Off, On	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「Off」

Page 2/6

パラメーター	説明	設定	初期値
Low Freq	Bluetooth経由で入力されるオーディオにつき、EQ低音域の中心周波数を設定します。	32 Hz ~ 2.0 kHz	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「125 Hz」
Low Gain	Low Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「0 dB」
Low Q	EQ低域のQ(周波数特性)を設定します。Low Shapeが「LowShelving」に設定されている場合、Low Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「0.9」
Low Shape	EQ低域の周波数特性の形状を選択します。	LowShelving, PeakDip	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「LowShelving」

Page 3/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidLow Freq	Bluetooth経由で入力されるオーディオに適用する、EQの中低音域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「500 Hz」
MidLow Gain	MidLow Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「0 dB」
MidLow Q	EQ中低音域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「0.9」

Modifier
ノブLED
ロータリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

[MIC / TRIG]
Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[MENU]

Page 4/6

パラメーター	説明	設定	初期値
MidHigh Freq	Bluetooth経由で入力されるオーディオに適用する、EQの高低音域の中心周波数を設定します。	100 Hz ~ 10.0 kHz	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「4.0 kHz」
MidHigh Gain	MidHigh Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「0 dB」
MidHigh Q	EQ中高域のQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Bluetooth) では一律「0.9」

Page 5/6

パラメーター	説明	設定	初期値
High Freq	Bluetooth経由で入力されるオーディオに適用する、EQの高音域の中心周波数を設定します。	500 Hz ~ 16.0 kHz	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「9.0 kHz」
High Gain	High Freq で設定した周波数付近の信号をブースト/カットします。	-12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「0 dB」
High Q	EQ高域のQ(周波数特性)を設定します。High Shapeが「HighShelving」の場合、High Qの値は効果しません。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「0.9」
High Shape	EQ高域の周波数特性の形状を選択します。	HighShelving, PeakDip, LPF	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「HighShelving」

Page 6/6

パラメーター	説明	設定	初期値
HPF Freq	Bluetooth経由で入力されるオーディオには、EQ設定とは別にハイパスフィルター (HPF)も適用できます。ここで設定した周波数より低い周波数域の音はカットします。「Thru」に設定した場合は、HPFは適用されません。	Thru, 56 Hz ~ 2.0 kHz	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「Thru」
HPF Q	ハイパスフィルターのQ(周波数特性)を設定します。	0.1 ~ 12.0	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「0.7」

Modifier
フLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

[MENU]

Bluetooth → Bluetooth Out

Bluetooth経由で本製品に入力されたオーディオの、外部出力時に関する設定です。

Page 1/2

パラメーター	説明	設定	初期値
Mode	Bluetooth経由で本製品に入力されたオーディオにつき、出力時にどのように処理するかを設定します。 Stereo (ステレオ) 入力されたステレオ音を、ステレオのまま処理します。 L Mono (Lモノラル) 左チャンネルの音だけを使います。 R Mono (Rモノラル) 右チャンネルの音だけを使います。 L+R Mono (L+Rモノラル) 左チャンネルと右チャンネルをミックスして、モノラル音として処理します。 L Guide (Lガイド) ガイド(クリック)音がL側に、その他のバックキング音がR側に分離したオーディオを入力するときに選びます。ガイド(クリック)音とバックキング音がセンター定位で[PHONES]端子から、バックキング音が[OUTPUT]端子および[USB TO HOST]端子からセンター定位で出力されます。[PHONES]端子のガイド(クリック)音量は[CLICK]スライダーで、バックキングの音量は[AUDIO]スライダーで調節できます。 R Guide (Rガイド) ガイド(クリック)音がR側に、その他のバックキング音がL側に分離したオーディオを入力するときに選びます。ガイド(クリック)音とバックキング音がセンター定位で[PHONES]端子から、バックキング音が[OUTPUT]端子および[USB TO HOST]端子からセンター定位で出力されます。[PHONES]端子のガイド(クリック)音量は[CLICK]スライダーで、バックキングの音量は[AUDIO]スライダーで調節できます。	Stereo, L Mono, R Mono, L+R Mono, L Guide, R Guide	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「Stereo」
Main Out	Bluetooth経由で本製品に入力されたオーディオにつき、[OUTPUT]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「On」
Phones Out	Bluetooth経由で本製品に入力されたオーディオにつき、[PHONES]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	Bluetooth経由で本製品に入力されたオーディオにつき、[USB TO HOST]端子から出力する(On)か出力しない(Off)かを設定します。	Off, On	

Modifier
ノブLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

[MIC / TRIG]

Effect
Kit
Trigger
Mic

[CLICK]

[RECORDER]

Recorder
Looper
Sampling

[LIVE SET]

[MENU]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory
Reset

Version

パラメーター	説明	設定	初期値
Backing Out Level	Mode=L Guide または R Guide のときに表示される項目です。[OUTPUT]端子および[USB TO HOST]端子(USB Audio 1/2)から出力されるバックキングの音量を設定します。Mode=L Guideの場合はRがバックキング音になり、Mode=R Guide の場合はLがバックキング音になります。	0 ~ 127	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「127」

Page 2/2

パラメーター	説明	設定	初期値
IndivOut	Bluetooth経由で本製品に入力された左右(LとR)のオーディオにつき、外部出力時にどのチャンネルを使うかを設定します。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L(1+2), R(1+2), L(3+4), R(3+4), L(5+6), R(5+6), L(7+8), R(7+8), L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 各設定値については、 116ページ 下にある表をご参照ください。	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「Off」
IndivOut Vol	Bluetooth経由で本製品に入力されたオーディオにつき、[INDIVIDUAL OUTPUT]端子から出力するときの音量を設定します。[Variable]に設定すると、音量は[AUDIO]スライダーの操作に連動します。	Variable, 1 ~ 127	プリセットシーン (Bluetooth)では一律「Variable」

Modifier
ハフLED
ローグリー
フェーダー

[SCENE]

Mic

Trigger

Kit

Effect

[CLICK]

Recorder

Looper

Sampling

[LIVE SET]

Utility

Output

Aux In

USB Audio

Bluetooth

File

Factory Reset

Version

[MENU]

File

本製品に接続した外部メモリーに保存したファイルに関する操作を行います。外部メモリーに本製品で制作したデータをファイルとして保存したり、逆にそれらに保存されたファイルを本製品に読み込んだりします。

NOTE

- 本製品の内部メモリーと外部メモリー (メディア) との関係については、33ページの図をご参照ください。
- 拡張子ごとに、EAD50 は最大1000ファイルまで、EAD20 は最大100ファイルまでを扱えます。
- EAD50 では、EAD20 でセーブされた「All」 および「Scene」のファイルを読み込みますが、再現性を100%保証するものではありません。
- EAD50 で保存された「All」と「Scene」のファイルを、EAD20 で読み込むことはできません。

File →File All

本製品で制作した全てのシーン、ライブセット、ユーザーボイスを収納するファイル(初期ファイル名「All.bin」)に関する操作です。

ご注意

レコーダー /ルーパー /サンプリングにより録音した内部メモリー上のデータやオーディオファイルは含みませんのでご注意ください。

● Save

本製品で制作した全てのシーン、ライブセット、ユーザーボイスを、外部メモリーに、「All.bin」(初期ファイル名)として保存します。[F1] Nameボタンにてファイル名を設定したあと、[ENTER]ボタンを押して保存(セーブ)を実行します。

保存先の外部メモリー

Save All
To: USB D0000
New All

Are you sure?
Yes No

F1 F2 F3

必要に応じて、保存先のファイル名を設定します。名称設定の操作については、66ページをご参照ください。

(EAD50 のみ)
「USB/SD」は、USBフラッシュメモリーとSDカードの両方が接続されている場合に表示されます。このボタンでどちらかを選択します。

ご注意
保存先のメディアに同じ名称のファイルがある場合は、「Overwrite?」(上書きしてもよいか)のメッセージが表示されます。その場合は、[F3] Noボタンを押して前の画面に戻り、ファイル名を変更することをおすすめします。

● Load

外部メモリーに保存されている「All.bin」(初期ファイル名)のデータを本製品に読み込みます。
[+][-]ボタン/ノブにてファイルを選択したあと、[ENTER]ボタンを押して読み込み(ロード)を実行します。

[+][-]ボタン/ノブで、読み込みたいファイルを選択します。

Load All
From USB D0002
D0001 All

Are you sure?
Yes No

F1 F2 F3

(EAD50 のみ)
「USB/SD」は、USBフラッシュメモリーとSDカードの両方が接続されている場合に表示されます。このボタンでどちらかを選択します。

ご注意
この操作により、製品本体メモリーに制作されていた全てのデータが消去されるのでご注意ください。

Modifier	ノブ
LED	ロータリー フューダー
[SCENE]	
	Mic
[MIC / TRIG]	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
	Recorder
[RECORDER]	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
[MENU]	Bluetooth
	File
	Factory Reset
	Version

● Rename

外部メモリーに保存されている「All.bin」 (初期ファイル名)の名称を変更します。
[+][-]ボタン/ノブにてファイルを選択したあと、[F1] Nameボタンにて名称を変更し、[ENTER]ボタンを押して確定します。詳細は66ページをご参照ください。

● Delete

外部メモリーに保存されている「All.bin」 (初期ファイル名)を削除します。
[+][-]ボタン/ノブにてファイルを選択したあと、[ENTER]ボタンを押して削除(デリート)を実行します。

File →File Scene

本製品で制作したシーンを個別に収納するファイル(初期ファイル名「Scene.bin」)に関する操作です。

● Save

本製品で制作したシーンを、個別に「Scene.bin」(初期ファイル名)として保存します。選択したシーンにユーザーボイスがある場合は、ユーザーボイスデータも含まれます。

File
File All
File Scene
File Wave
ExtMem Info

STORE EXIT ENTER

File Scene
Save
Load
Rename
Delete

STORE EXIT ENTER

Save Scene
From Scene
To USB D0001 User Scene
To USB D0002
To New User Scene

USB/SD

F1 F2 F3

Save Scene
From Scene
To USB D0001 User Scene
To USB D0002
To New User Scene

Name USB/SD

STORE EXIT ENTER

Are you sure?

Yes No

F1 F2 F3

[+][-]ボタン/ノブで、保存したいシーンを選択します。

保存先を選択します。[+][-]ボタン/ノブで、既存ファイルを選択するか、新規シーン(New Scene)を選択します。

保存(セーブ)を実行します。

必要に応じて、保存先のファイル名を設定します。名称設定の操作方法については、66ページをご参照ください。

(EAD50のみ)
[USB/SD]は、USBフラッシュメモリーとSDカードの両方が接続されている場合に表示されます。このボタンでどちらかを選択します。

ご注意
保存先のメディアに同じ名称のファイルがある場合は、「Overwrite?」(上書きしてもよいか)のメッセージが表示されます。その場合は、[F3] Noボタンを押して前の画面に戻り、ファイル名を変更することをおすすめします。

● Load

外部メモリーに保存されているシーンのファイル(初期ファイル名「Scene.bin」)からデータを本体に読み込みます。

File
File All
File Scene
File Wave
ExtMem Info

STORE EXIT ENTER

File Scene
Save
Load
Rename
Delete

STORE EXIT ENTER

Load Scene
From USB D0002
D0001 Scene
To Scene
D0001 User Scene

Setting USB/SD

F1 F2 F3

Load Scene
From USB D0002
D0001 Scene
To Scene
D0001 User Scene

Setting USB/SD

STORE EXIT ENTER

Are you sure?

Yes No

F1 F2 F3

[+][-]ボタン/ノブで、読み込みたいファイルを選択します。

[+][-]ボタン/ノブで、読み込み先とするシーン番号を選択します。

読み込み(ロード)を実行します。

(EAD50のみ)
[USB/SD]は、USBフラッシュメモリーとSDカードの両方が接続されている場合に表示されます。このボタンでどちらかを選択します。

必要に応じて、シーン内の各項目に対して読み込む(On)/読み込まない(Off)を設定します。シーンのデータ構成については、35ページをご参照ください。

ご注意
読み込み(ロード)により、読み込み先のシーン番号にある設定は全て消去されます。読み込み先のシーンに大切な設定が入っていないか、ご注意ください。

NOTE
図におけるF1～F3の[F]は「Function(機能)」の意味で、操作説明のために便宜的につけたボタン名称です。製品本体には印字されていません。

Modifier	ノブ
LED	ロータリースイッチ
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
[MENU]	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
	File
	Factory Reset
	Version

● Rename

外部メモリーに保存されているシーンのファイルの名称を変更します。
[+][-]ボタン/ノブにてファイルを選択したあと、[F1] Nameボタンにて名称を変更し、[ENTER]ボタンを押して確定します。詳細は66ページをご参照ください。

● Delete

外部メモリーに保存されているシーンのファイル(初期ファイル名「Scene.bin」)を削除します。
[+][-]ボタン/ノブにてファイルを選択したあと、[ENTER]ボタンを押して削除(デリート)を実行します。

File →File Wave

本製品は、「.aif」、「.aiff」、「.wav」の3種類のオーディオファイルに対応しています。

● Rename

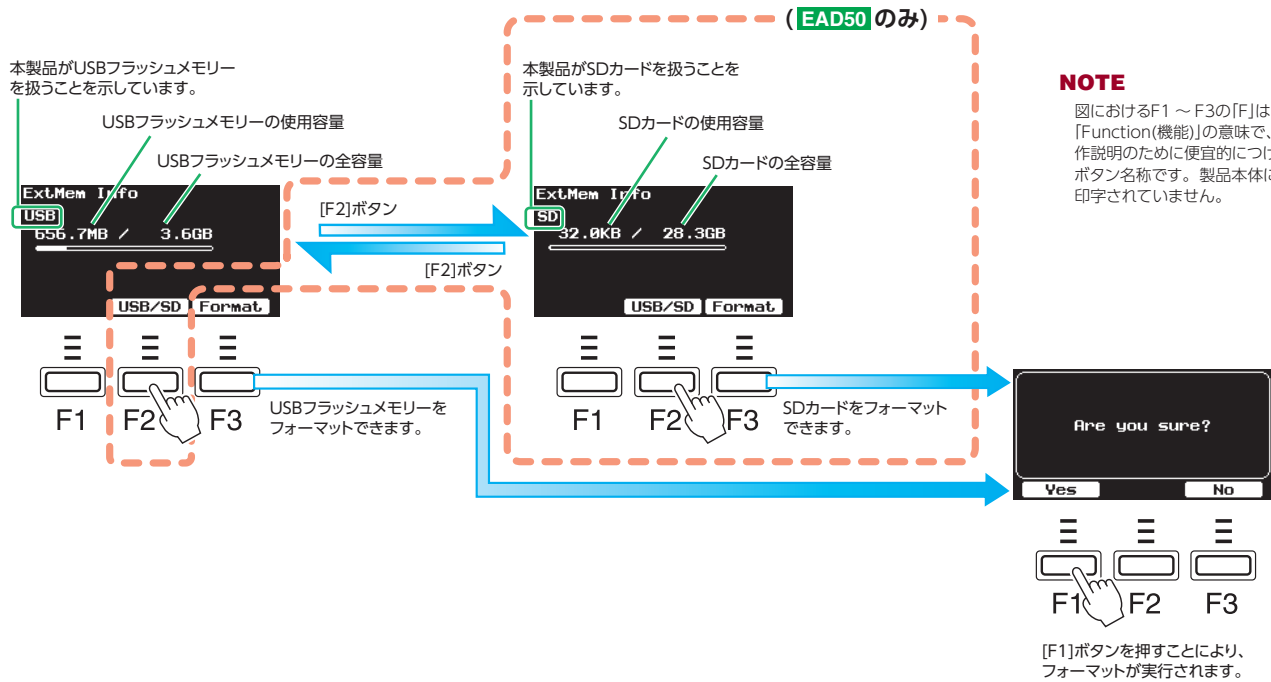
外部メモリーに保存されているオーディオファイルの名称を変更します。
[+][-]ボタン/ノブにてファイルを選択したあと、[F1] Nameボタンにて名称を変更し、[ENTER]ボタンを押して確定します。

● Delete

外部メモリーに保存されているオーディオファイルを削除します。
[+][-]ボタン/ノブにてファイルを選択したあと、[ENTER]ボタンを押して削除(デリート)を実行します。

File →ExtMem Info (外部メモリーの使用容量/フォーマット)

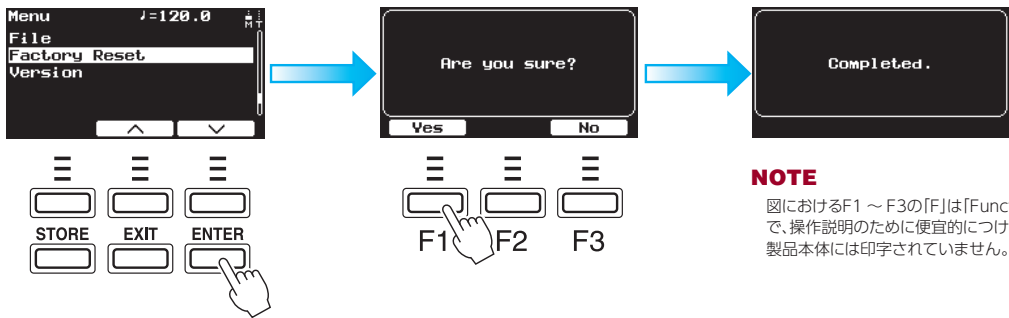
本製品に接続している外部メモリーの使用容量を表示します。



Modifier	ノブ
LED	ロータリーフェーダー
[SCENE]	
[MIC / TRIG]	Mic
	Trigger
	Kit
	Effect
[CLICK]	
[RECORDER]	Recorder
	Looper
	Sampling
[LIVE SET]	
	Utility
	Output
	Aux In
	USB Audio
	Bluetooth
[MENU]	File
	Factory Reset
	Version

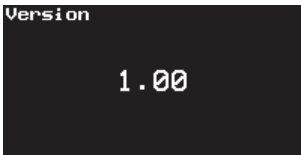
Factory Reset

本製品の内部メモリーを工場出荷時の初期状態に戻します。



Version

本製品に搭載されているファームウェアのバージョンが表示されます。



[MENU]				[LIVE SET]		[RECORDER]		[CLICK]		[MIC / TRIG]		[SCENE]		LED ローグリー フェーダー		Modifier ノブ	
Version	Factory Reset	File	Bluetooth	USB Audio	Aux In	Output	Utility	Sampling	Looper	Recorder	Effect		Kit	Trigger	Mic		

困ったときは

現象	考えられる原因	対策	参照ページ
音が思ったとおりに鳴らない			
音が出ない	電源が入っていない	電源がオンになっているか確認してください。	クイックガイド
	本製品でのボタン操作による(EAD50 のみ)	• パネル左下にある[MUTE ALL]ボタンの点灯状態を確認してください。 • パネル中央下にあるチャンネルオン/オフボタン(1~5)の点灯状態をご確認ください。	7 87 88
	DSU50やコンデンサマイク接続時のファンタム電源設定(EAD50 のみ)	DSU50やコンデンサマイクを接続している場合は、ファンタム電源が入っていないと音は出ません。下記画面にてご確認ください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic In → Phantom	109
	ケーブルが正しく接続されていない、またはケーブルが切れている	センサーユニットとメインユニット(本製品)が、正しく接続されているか確認してください。	DSU50取扱説明書(EAD50)、クイックガイド(EAD20)
		お使いのケーブルに不良はないか確認してください。	—
		ヘッドフォンやアンプ/スピーカーなどの外部機器がメインユニット(本製品)と正しく接続されているか確認してください。	—
音が出ない、または期待される音量にならない	エフェクト設定の中にある出力先の個別設定による	以下画面の設定をご確認ください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic Out → Effect Thru [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst → Inst Out → Effect Thru 上記画面でEffect Thruが「On」であれば、以下3点のオン/オフ状態をご確認ください。 • Main Out ([OUTPUT]端子から出力) • Phones Out (ヘッドホンへの出力) • USB Audio Out 1/2 (接続しているコンピューターへの出力)	116 132
	本製品の音量が上がっていない	EAD50 パネル右下のスライダー位置をご確認ください。 EAD20 パネル左にある[MASTER]ノブをご確認ください。	7
		パネル中央下にあるLEDフェーダーの点灯状態をご確認ください。(EAD50 のみ)	87 88
	本製品の音量設定が正しくない	以下画面において、各チャンネルの音量を確認し、必要に応じて調節してください。 [MIC/TRIG] → [F1] Volume	107
	入力時のゲイン不足	以下画面において、本製品への入力ゲイン値を確認し、必要に応じて調節してください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic In → Gain [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Gain	109 119
	マイク音の場合、接続ケーブルのコネクター形状による(EAD50 のみ)	本製品の[MIC/LINE]端子はXLRタイプ、TRSフォーンタイプの両プラグに対応します。TRSフォーン端子へ入力する場合はゲインが低くなります。TRSフォーン端子への接続でゲインが上がりきらない場合は、XLR端子への接続をおすすめします。	8
	マイク音の場合、トーク設定による	トーク設定をオンにしていると、マイク入力ゲイン値が大きくなります。必要に応じてトーク設定をオフにしてください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic In → Talk	112
	本製品に接続している外部機器	本製品に接続している外部機器の電源やボリュームを、スライダーなどのハード面および画面設定などのソフト面の両方をご確認ください。	—

現象	考えられる原因	対策	参照 ページ
音が思ったとおりに鳴らない つづき			
ヘッドホンの音量が小さい	本製品の音量が上がっていない	EAD50 パネル右下の[PHONES]スライダーの位置をご確認ください。 EAD20 パネル左の[MASTER]ボリュームノブの位置をご確認ください。	—
	使用しているヘッドホンの性能	EADの音を聞き取りやすくするため、外部音を遮断できるインイヤーマニター、または密閉型ヘッドホンの使用をおすすめします。ヘッドホンの性能によっては、キックなどの低音が聞こえにくい場合がありますので、ご注意ください。	—
	本製品の設定	以下画面にてゲイン設定を変えてみてください。 [MENU] → Output → Output Gain → Phones Out	190
	[PHONES]端子を2つとも使用している	本製品では、ヘッドホン接続用にステレオ標準フォーン端子とステレオミニ端子が1つずつ装備されています。これら2つの端子に同時に2つのヘッドホンを接続すると、出力が小さくなる場合があります。	8
トリガー音が鳴らない、または音が出にくい(トリガーセンサーを装着した場合や電子ドラムパッドを増設した場合)	本製品でのゲイン設定	該当パッド(該当トリガー入力)につき、以下の設定項目が適切か確認してください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig Pairing [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Gain, Rim Gain, Min Level, Max Level	118 119
	本製品でのパッドタイプ設定	以下画面にてパッドタイプが適切かご確認ください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Category, Type	119
	MIDIの設定が適切ではない	以下の設定項目をご確認ください。「Off」に設定されているとボイスは鳴りません。 [MENU] → Utility → MIDI Local Control	188
	接続しているパッドからのトリガー出力レベルが低い	パッドに装備されている場合は、トリガー出力のレベル調節ツマミをご確認ください。	—
トリガー音でフラムやロールがうまく検出されない(トリガーセンサーを装着した場合や電子ドラムパッドを増設した場合)	本製品での設定	以下画面の数値を調整してください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Reject Time	120
位置検出機能付きのパッドが正しく鳴らない (EAD50 のみ)	本製品での設定	まず、パッドが位置検出機能に対応した[TRIGGER INPUT]端子 ③/⑧ 、 ④/⑨ 、 ⑤/⑩ に接続してあるか、ご確認ください。 次に、以下画面でパッドタイプの設定を確認してください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Category, Type さらに、以下画面でパッドに割り当てられているボイスを確認し、位置検出機能に対応しているかどうかを別冊データリストの「ボイスリスト」でご確認ください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice → Category, Number またシンバルパッドの場合は、向きが正しいかご確認ください。向きが正しくないと、性能を十分引き出せないことがあります。	26 119 134

現象	考えられる原因	対策	参照ページ
音が思ったとおりに鳴らない つづき			
(XP120SDなどに装備されている)パッドコントロールが機能しない	—	本製品は、(一部の電子ドラムパッドに装備されている)パッドコントロール機能に対応していません。	—
外部メモリーのオーディオファイルの試聴音が鳴らない/音量が小さい	EAD50 [MIC/TRIG]スライダーの位置	[MIC/TRIG]スライダーは、オーディオファイル試聴の音量も調整対象になっています。適切な位置に置いた上で試聴してください。	7
	EAD20 [MASTER]ノブの位置	[MASTER]ノブで調節してください。	11
クリック音が聞こえない/音量が小さい	EAD50 [CLICK]スライダー、 [MIC/TRIG]スライダーの位置	まずは[CLICK]スライダーを確認し、続いて[MIC/TRIG]スライダーをご確認ください。外部メモリーのオーディオファイルをクリックとして鳴らしている場合は、[MIC/TRIG]スライダーで音量を調整します。適切な位置に置いた上でクリックを鳴らしてください。	7
	EAD20 [AUDIO/CLICK]ノブの位置	[AUDIO/CLICK]ノブで調節してください。	11
ユーザーボイスの試聴音が鳴らない/音量が小さい	EAD50 [MIC/TRIG]スライダーの位置	[MIC/TRIG]スライダーはユーザーボイス試聴の音量も調整対象になっています。適切な位置に置いた上で試聴してください。	7
	EAD20 [MASTER]ノブの位置	[MASTER]ノブで調節してください。	11
音量バランス			
演奏音の打楽器間の音量バランスが悪い ・マイク音同士のバランス(EAD50 のみ) ・トリガー音同士のバランス ・マイク音とトリガー音のバランス *マイク音: - アコースティックドラム音 *トリガー音: - アコースティックドラムに装着されたトリガーセンサーの検出により鳴る電子音 - 電子ドラムパッド演奏により鳴る電子音	LEDロータリーフェーダーの調整状態による(EAD50 のみ)	パネル中央下にあるLEDロータリーフェーダーにつき、以下状態でのLEDの点灯状態を確認し、必要に応じて調節してください。 ・[MIC]ボタンおよび[MIXER]をオンにした状態(Gain, Volume) ・[TRIG]ボタンおよび[MIXER]をオンにした状態(Volume)	87
	本製品の音量設定	以下画面において、各チャンネルの音量を確認し、必要に応じて調節してください。 [MIC/TRIG] → [F1] Volume	107
接続している外部機器からの入力音と本製品での演奏音の音量バランスが悪い	本製品の音量設定	パネル右下にあるボリュームスライダーの[AUDIO](外部機器から入力される音の音量)と[MIC/TRIG](本製品での演奏音)を調節してください。	7
	本製品に接続している外部機器の音量設定	ご確認ください。	—

現象	考えられる原因	対策	参照ページ
音量バランス つづき			
外部メモリーの再生音(レコーダー機能による再生音)と、本製品での演奏音との音量バランスが悪い	本製品の音量設定	パネル右下にあるボリュームスライダーの[AUDIO](外部メモリーの再生音)と[MIC/TRIG](本製品での演奏音)を調節してください。	7
シンバルなど、特定のドラムの音が小さい	センサーユニットやマイクの設置位置	センサーユニット含め、マイクから遠くにあるドラムの音は小さくなることがあります。ドラムセットやマイクの位置を見直すか、追加でマイクを設置することをご検討ください。	—
バスドラムの音量感/低音感がもの足りない	センサーユニットやマイクの設置状態	本製品でのバスドラム演奏については、音量感/低音感を出すため、付属のセンサーユニットを活用しトリガー音を鳴らす方式としています。したがって、センサーユニットが適切にバスドラムに設置できているかをご確認ください。	—
		(EAD50のみ) トリガー音ではなく、アコースティックのバスドラム音を增強したい場合は、バスドラム専用のマイクを追加で設置してください。付属のセンサーユニットDSU50のマイクはドラムキット全体を捉えられるようチューニングされており、バスドラム音に特化したマイクではないため、市販のバスドラム専用マイクの活用をおすすめします。	DSU50 取扱説明書
バスドラムのトリガー音が鳴らない	センサーユニットがバスドラムに正しく装着されていない	センサーユニットがフープへ正しく固定されているか確認してください。	—
	バスドラムの状態による	バスドラムのヘッドの種類やテンションの影響を受ける場合もありますので、調整してみてください。	—
演奏中にクリックが聞こえにくい	クリックの音量設定、他チャンネルとの音量バランス	クリックが他の音に埋もれてしまう場合は、以下操作によりクリックの音量を調節してください。 • EAD50 : パネル右下のボリュームスライダーで、[CLICK]とそれ以外のバランスを調節します。 • EAD20 : [AUDIO/CLICK]ノブを調節します。 • [CLICK] → Click → Volume	7 11 159
ユーザーボイスが鳴らない	ユーザーボイスに割り当てたウェーブデータが削除されている	以下いずれかの画面にて、該当ボイスにウェーブが割り当てられているかご確認ください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → User Voice → Edit Velocity Limit L/H [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → User Voice → Delete Wave	144

現象	考えられる原因	対策	参照ページ
ノイズ			
全般的にノイズが気になる (EAD50 のみ)	使用ケーブルによる	特に、外部機器に接続するケーブルが長い場合、[OUTPUT -UNBALANCED-]端子(TRSケーブル)だとノイズ混入の可能性が高まるため、[OUTPUT -BALANCED-]端子(XLRケーブル)による接続をおすすめします。	—
ノイズがどこから鳴っているかわからない (EAD50 のみ)	—	チャンネルを1つずつオン/オフしてノイズの出所を探してみてください。オンからオフに切り替えてノイズが消えれば、そのチャンネルがノイズ発生源となります。	87 88
マイク音(アコースティックドラムなど)に対してノイズが発生する	適切に設置できていない	センサーユニットの付近でケーブルが動かないように付属のケーブルバンドなどで固定してください。EAD20では、センサーユニットのL字プラグを横向きにするとケーブルの位置が安定します。	クイックガイド
		センサーユニットがフープへ正しく固定されているか確認してください。 バスドラムのヘッドとセンサーユニットとの間に物理的な干渉が無いことを確認してください。	37
		センサーユニット接続時には、必ず付属のケーブルをご使用ください。 EAD50 では、同じような端子形状の照明制御用のケーブル(DMXケーブル)を使うと、ノイズの原因になります。	41
		センサーユニットがタムなどバスドラム以外の楽器に当たらないよう、設置を調整してください。	クイックガイド
	ゲイン設定が適切でない	(EAD50 のみ) センサーユニット以外にマイクを追加で設置している場合は、マイク周辺の振動状況をご確認ください。	—
トリガー音に対してノイズが発生する (トリガーセンサーを装着した場合や電子ドラムパッドを増設した場合)	適切に設置できていない	以下画面でゲイン値を調節してください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic In → Gain	109
	ゲイン設定が適切でない	トリガーセンサー設置の場合は、その周辺の振動状況をご確認ください。 電子ドラムパッド接続の場合は、パッド周辺の振動状況をご確認ください。	—
電源オン直後にノイズが発生する (EAD50 のみ)	ペアリング済みのBluetooth機器を本製品が探している間、ノイズが発生する場合があります	以下画面でゲイン値を調節してください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Gain	119
本製品のBluetoothオン直後にノイズが発生する (EAD50 のみ)		異常ではありません。 ペアリング済みのBluetooth機器と接続しない場合は、以下画面にて本製品のBluetooth をオフにしてください。 [MENU] → Bluetooth → Bluetooth → On/Off	200
スピーカーからハウリング音が出る	スピーカーとマイク位置の距離が近い	特にモニタースピーカーをセッティングする場合には、その向きに十分ご注意ください。マイクがモニタースピーカーの音を拾ってしまい、ハウリング(マイクとスピーカーの間で音がループし「キーン」という発振音が起こる現象)が発生します。また、「シーンリスト」(96ページ、102ページ)に[*1]が記されている「シーン」を選択した場合、ゲイン値が高めに設定しておりハウリングが発生しやすいと想定されるので、ご注意ください。	53

現象	考えられる原因	対策	参照ページ
想定外の音			
スネアやキックを叩いたときのタムの共振音が邪魔に感じる	タムの裏ヘッドが共振している	タムの裏ヘッドを外してみてください。	—
1度叩いただけで、トリガー音が2度鳴り(ダブルトリガー)を起こす	本製品に接続している電子ドラムパッド/トリガーセンサーからの出力が上がりすぎているため、トリガー信号が2度認識されてしまう	接続している電子ドラムパッドやトリガーセンサーに、出力や感度コントロールボリュームなどが装備されている場合は、(下げる方向で)調整してください。	—
		本製品の以下設定値(ゲイン)が大きすぎないか確認してください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Gain	119
		Sensitivity * の設定値を下げてください。それでも改善しない場合は、Reject Time ** の設定値を上げてください。ただし、上げ過ぎると連打への反応が悪くなるのでご注意ください。 * [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Sensitivity ** [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Reject Time	120
		(EAD50 のみ) [TRIGGER INPUT]端子(3)～(5)に他社製パッドを接続している場合は、以下設定を「On」に設定してみてください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Attenuator	121
	バスドラムの場合、センサーユニットが、フープに正しく固定できていない	バスドラムのヘッドとセンサーユニットとの間に物理的な干渉が無いことを確認してください。 EAD50 DSU50取扱説明書での説明どおりに固定できているか、ご確認ください。 EAD20 EAD20クイックガイドでの説明どおりに固定できているか、ご確認ください。	37
叩いていないのに音が出る 叩いたドラム以外の音が鳴る	バスドラムの場合、音の長さが長いほど、ダブルトリガーが起こりやすくなります	ミュート調整/ヘッドのチューニング/ヘッド交換を試すなど、バスドラムの音が短くなるように調整してください。	—
	クロストーク(振動により意図せず発生したトリガー信号によりトリガー音が鳴ってしまう現象)が発生	以下画面の設定項目を適切な値に設定してください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Crosstalk → Reject Level	123
		鳴っていると思われる電子ドラムパッドにレベル調節つまみがある場合は、適切なレベルに調節してください。	—
		以下画面の設定項目を適切な値に設定してください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Min Level	120
		スネアドラムを叩いたときにバスドラムの音が鳴ってしまうような場合は、センサーユニットからスネアドラムを離して設置してください。離して設置すると改善される場合があります。	—

現象	考えられる原因	対策	参照 ページ
想定外の音 つづき			
音がひずむ	ボリュームを上げすぎている	EAD50 パネル右下にあるボリュームスライダーを調節してください。 EAD20 パネル左部にあるボリュームノブを調節してください。	7 11
	本製品でのゲイン設定	本製品の以下設定値(ゲイン)が大きすぎないか確認してください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic In → Gain [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Trigger → Trig In → Pad → Gain	109 119
	外部オーディオ機器やマイクからの、本製品入力への接続方法	まずは、外部オーディオ機器からの出力レベルが適切かご確認ください。 EAD50 の[MIC/LINE]端子はXLRタイプ、TRSフォーンタイプの両プラグに対応します。TRSフォーン端子へ入力する場合はゲインが低くなります。 XLR端子への接続でゲイン値を下げても音が歪む場合は、TRSフォーン端子への接続をおすすめします。	8
	本製品でのフィルター設定	音が歪んでいると思われるレイヤーにつき、以下画面の設定をご確認ください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice → Resonance	134
	本製品でのエフェクト設定	以下画面にて、ディストーションなどのエフェクト設定をご確認ください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect	147
レコーダー関連(録音/ルーパー/サンプリング)			
本製品に接続している外部オーディオ機器からの音が録音できない	本製品での設定	以下設定をご確認ください。 [RECORDER] → [F3] Setting → Recorder Rec → Rec Aux In, Rec USB Audio In 1/2, Rec USB Audio In 3/4, Rec USB Audio In 5/6, Rec USB Audio In 7/8, Rec Bluetooth * [RECORDER] → [F3] Setting → Looper Rec → Rec Aux In, Rec USB Audio In 1/2, Rec USB Audio In 3/4, Rec USB Audio In 5/6, Rec USB Audio In 7/8, Rec Bluetooth * [RECORDER] → [F3] Setting → Sampling Rec → Rec Aux In, Rec USB Audio In 1/2, Rec USB Audio In 3/4, Rec USB Audio In 5/6, Rec USB Audio In 7/8, Rec Bluetooth * * EAD50 のみ	169 176 182
クリックが録音できない	本製品での設定	以下設定をご確認ください。 [RECORDER] → [F3] Setting → Recorder Rec → Rec Click [RECORDER] → [F3] Setting → Looper Rec → Rec Click [RECORDER] → [F3] Setting → Sampling Rec → Rec Click	169 176 182
外部メモリーに録音できない	画面が、ルーパーまたはサンプリングになっている	本製品の録音機能には、レコーダー、ルーパー、サンプリングの3種類があります。このうち、ルーパーとサンプリングについては、録音自体は本製品の内部メモリーに対して行うので、外部メモリーは関係ありません。	174 180
	(EAD50 のみ)USBフラッシュメモリーとSDカードが両方接続しているが、どちらに録音するかを正しく設定できていない	録音したいメディアを正しく選択してください。	165
	外部メモリーの空き容量が不足している	以下画面にて、外部メモリーの空き容量を確認してください。 [MENU] → File → ExtMem Info	207
	外部メモリーにプロテクトがかかっている	外部メモリーのプロテクトを解除してください。	—
	外部メモリーの仕様が本製品に合っていない	231ページをご参照ください。	—

現象	考えられる原因	対策	参照 ページ
レコーダー関連(録音/ルーパー/サンプリング) つづき			
外部メモリー上のオーディオファイルを本製品で再生するときの音量が小さい	再生時の音量設定	以下の操作子を調節してください。 EAD50 : [AUDIO] ボリュームスライダー EAD20 : [AUDIO/CLICK] ノブ	7 11
	録音時の音量設定	本製品で録音する場合は、録音音量を適切なレベルに調節してください。 [RECORDER] → [F3] Setting → Recorder Rec → Rec Gain [RECORDER] → [F3] Setting → Looper Rec → Rec Gain [RECORDER] → [F3] Setting → Sampling Rec → Rec Gain	169 176 182
外部メモリー内のファイルを本体で再生できない、または再生が途中で止まる	ファイルフォーマットが対応していない	ファイルフォーマットやサンプリング周波数を確認してください。	230
	外部メモリーの性能が不足している	4GB以上の外部メモリーをおすすめします。 USBフラッシュメモリーについては、ヤマハウェブサイトにある「USBデバイス動作確認済みリスト」(PDF)をご参照ください。	—
録音データが消えてしまった	本製品の内部メモリーに録音したあと、外部メモリーに保存せずに電源を切った	レコーダー、ルーパー、サンプリングいずれの場合も、最終的には外部メモリーに録音データを保存してください。	165 175 183
外部メモリーからオーディオファイルをユーザーボイスに読み込めない	ユーザーボイスを格納しているウェーブメモリーの容量が一杯になっているかもしれません	以下画面にて、ウェーブメモリーの容量をご確認ください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → User Voice → WaveMem Info 不要なウェーブがあったら、以下画面で削除してください。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → User Voice → Delete Wave	144
	ファイル形式に対応していない	本製品で扱えるオーディオファイル形式については、仕様表をご確認ください。	230
	オーディオファイルが保存されている外部メモリーのディレクトリーが適切でない	オーディオファイルは、外部メモリーのルートディレクトリーに置いてください。	—
録音したのに再生しても鳴らない/音量が小さい	EAD50 [OUTPUT] スライダーの位置 EAD20 [MASTER] ノブの位置	これらは録音時の音量も調整対象になっています。適切な位置に置いた上で録音を進めてください。	7 11
電源関連			
本製品の電源が勝手に切れる	オートパワーオフによる	ライブなどパフォーマンスの最中で電源が切れては困る場合は、以下画面にてオートパワーオフを解除してください。 [MENU] → Utility → Auto Power Off	188
電源が入らない	電源アダプターが接続されていない	電源アダプターが接続されているか確認してください。	—

現象	考えられる原因	対策	参照 ページ
データ関連			
変更した設定が消えてしまった	ストアをしないで、シーンを切り替えた	本製品では、設定項目の数値を変更しても、シーンを切り替えたらそれまでの設定は消去されます。オリジナルのシーンを作るつもりで設定している場合は、シーンを切り替える前に[STORE]ボタンで設定を保存してください。	95
	電源ケーブルを抜くことで電源を切った	レコーダーの録音データを除き、本製品での設定は電源を切っても保持されます。ただし、ケーブルを抜くことで電源を切った場合は、保持されないのをご確認ください。	—
シーンを切り替えたのに、思ったとおりに設定が変わらない。または、意図せず設定が切り替わる。	シーン選択時に呼び出す項目が適切に設定できていない	以下画面の設定をご確認ください。 [SCENE] → [F3] Setting → Scene Load	35 92
データを外部メモリーに保存(セーブ)できない	外部メモリーの仕様が本製品に合っていない	本製品で扱えるUSBフラッシュメモリーについては、ヤマハウェブサイトのサポートページをご確認ください。	—
		本製品に認識されない場合は、外部メモリーを本製品でフォーマットしてください。 [MENU] → File → ExtMem Info	207
		以下画面にて、外部メモリーの空き容量を確認してください。 [MENU] → File → ExtMem Info	207
		外部メモリーにライトプロテクトがかかっていないか確認してください。	—
スマートデバイス/コンピューター関連			
スマートデバイスとの有線接続で通信ができない	—	接続方法を確認してください。詳細については、スマートデバイス接続マニュアル(PDF)をご参照ください。	—
	iOSのスマートデバイスに、USBケーブル(Type-C - Lightning ケーブル)で接続している	USBケーブル(Type-C - Lightning ケーブル)で接続すると、本製品がホスト側になってしまいます。スマートデバイス側がホストになるよう、iOSスマートデバイスへの接続にはLightning-USB3カメラアダプターを使ってください。	—
スマートデバイスなどBluetooth機器との接続/通信ができない (EAD50 のみ)	—	接続方法を確認してください。詳細については、スマートデバイス接続マニュアル(PDF)をご参照ください。	—
	本製品のBluetooth がオフになっている	以下画面にてBluetooth をオンにしてください。 [MENU] → Bluetooth → Bluetooth → On/Off	200
	スマートデバイス側でBluetooth がオフになっている	スマートデバイス側でBluetooth をオンにしてください。	—
	接続したいBluetooth機器と本製品とが、ペアリングできていない	スマートデバイス側でBluetooth をオンにした上で、本製品の[MENU]ボタンを長押ししてください。ペアリングが開始されます。	200
	電子レンジ、無線LAN機器など電磁波を発生する機器がそばにある	2.4GHz帯の電磁波を発する製品(電子レンジ、無線LAN機器など)から離れた場所で、本製品を使ってください。	—

現象	考えられる原因	対策	参照 ページ
スマートデバイス/コンピューター関連 つづき			
コンピューター上のDAWソフトウェアなどと通信ができない	コンピューターにドライバのインストールができていない	Windowsの場合は Yamaha Steinberg USB Driverをインストールする必要があります。	49
	DAWなどのアプリケーションでの作業中に、本製品がオートパワーオフなどで勝手に電源が切れた	コンピューター(DAW)と接続中に本製品の電源がオフになった場合、電源を入れ直ただけではコンピューター(DAW)との通信が復活しない場合があります。このような場合は、いったんアプリケーションを終了し、本製品を再度オンにしてから、コンピューター上で再度アプリケーションを起動してください。また、コンピューターと接続時には、以下画面にてオートパワーオフの設定をオフにしておくことをおすすめします。 [MENU] → Utility → Auto Power Off	188
	USBケーブルが正しく接続されていない	USBケーブルが正しく接続されているか確認してください。	—
コンピューターに出力したオーディオ音が聞こえない/音量が小さい	EAD50 [OUTPUT]スライダーの位置 EAD20 [MASTER]ノブの位置	EAD50では、[OUTPUT]スライダーは、[USB TO HOST]端子からコンピューターへの出力音量も調整対象になっています。適切な位置に置いてください。各スライダーの調整対象は、 7ページ をご参照ください。	—
MIDI関連			
接続した外部のMIDI音源が鳴らない	接続先のMIDI仕様による	本製品の[USB TO HOST]端子と接続した場合、MIDI通信できるのは、本製品と同じくUSBトリガーリンク機能を搭載したMIDI機器だけです。同機能を搭載していないMIDI機器は、物理的に接続できたとしてもMIDI通信はできませんのでご注意ください。	139
	MIDIチャンネルが一致していない	以下画面のMIDI設定と外部機器のMIDI設定をご確認ください。 [SCENE] → [F3] Setting → Modifier → CC Channel, CC Port [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice MIDI → Note Ch, Note Port, CC Channel, CC Port	94 138

メッセージ一覧

メッセージ	説明
Are you sure?	各操作を実行したときの、確認を求める表示です。
Auto power off is disabled. Energy consumption might increase.	[MENU]ボタンを押しながら電源を入れることでオートパワーオフ機能が解除されたときに、表示されます。
Backup error.	電源オン時に表示されます。前回の電源オフ時に、本製品の内部メモリーへのデータ書き込み(保存)に失敗した場合に表示されます。このメッセージが表示されたあと、自動的にファクトリーリセットが実行されます。
Bluetooth pairing.... (EAD50のみ)	他のBluetooth機器とのペアリングを待機している状態です。詳細は 200ページ をご参照ください。
Canceled.	キャンセル処理が完了したときに表示されます。
Can't process.	処理に失敗しました。
Completed.	シーンのストア、ファイルのロード/セーブ、ジョブなどの実行が完了したときに表示されます。
Connecting USB device... Connecting SD card... (EAD50のみ)	[USB TO DEVICE]端子に接続したUSBフラッシュメモリー/スロットに挿入したSDカード (EAD50のみ)を認識しようとしています。
Energy consumption might increase depending on the setting.	オートパワーオフ設定を変更しようとしたときに表示されます。
Excessive demand for USB power.	[USB TO DEVICE]端子に接続したUSBフラッシュメモリーの消費電力が規定値を超えています。
External memory not ready. (EAD50) USB device not ready. (EAD20)	外部メモリーが本体に正しくセットされていない場合に表示されます。
External memory's transfer speed too slow. (EAD50) USB device's transfer speed too slow. (EAD20)	外部メモリーへの転送スピードが間に合わなかった時に表示されます。 なお、当社にて動作確認を実施しました各種デバイスについては、ヤマハウェブサイト上にある『動作確認済みデバイスリスト』をご覧ください。
Factory Reset initializing ...	起動時にファクトリーリセットを行った場合に表示されます。
File already exists.	同じ名前のファイルがすでに存在しています。
File not found.	選択したタイプのファイルがありません。
Illegal file.	ロードのとき、目的のファイルが本製品でサポートしていないファイルの場合に表示されます。
Incompatible USB device.	本製品では使用できないUSBデバイスが、USB TO DEVICE端子に接続されると表示されます。
Invalid USB device Invalid SD card (EAD50のみ)	[USB TO DEVICE]端子に接続したUSBフラッシュメモリー、またはスロットに挿入したSDカード (EAD50のみ)が不良です。本製品でフォーマット(207ページ)を実行し、操作を再度実行してください。
No data.	レコーダー、ウェーブに関する機能の実行時に、対象となるデータが存在しない場合に表示されます。
No response from USB device.	[USB TO DEVICE]端子に接続したUSBデバイスから応答がありません。
Now importing...	ウェーブのインポート中に表示されます。
Now loading...	ファイルロード中に表示されます。
Now processing...	シーンのストアやその他の機能の実行中に表示されます。 ファイルのロード/セーブ実行を中止したときの、後処理実行中に表示されます。
Now saving...	ファイルセーブ中に表示されます。
Overwrite?	以下の場合に表示されます。 ・ ファイル保存(セーブ)の操作時に、外部メモリー内に同名のファイルがある場合 ・ ストアしたことのあるユーザーシーンに再度ストアを実行しようとした場合

メッセージ	説明
Please keep power on.	内蔵メモリーにデータを書き込み中です。電源を切らないでください。
Please reboot to enable the new USB Audio Mode.	USBオーディオモードの設定変更後に表示されます。電源を入れなおすことで設定が有効になります。
Please stop recorder.	レコーダーで録音中に、特定の操作をしたときに表示されます。レコーダーを停止してから操作してください。
Read only file.	読み取り専用のファイルを選択しファイル操作を実行すると表示されます。
Recording time limit exceeded.	レコーダーで録音制限時間に到達した場合に表示されます。内蔵メモリー使用時は約1分30秒、外部メモリー使用時は90分です。また録音中に外部メモリーが一杯になった場合にも表示されます。
Sample is too long.	サンプルが長すぎて読み込めません。
Sample is too short.	サンプルが短すぎて読み込めません。
Shutdown	電源を切る処理中です。メッセージが消えるまで、電源アダプターを抜かないでください。
USB device connection terminated. SD card connection terminated. (EAD50のみ)	外部メモリーに異常な電流が流れたので接続を遮断しました。接続している外部メモリーを外した上で[OK]ボタンを押してください。
USB device full. SD card full. (EAD50のみ)	外部メモリーの容量が一杯でファイルがセーブできないときに表示されます。新しい外部メモリーを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。
USB device list full. SD card list full. (EAD50のみ)	外部メモリーで扱えるファイル数が一杯で、新たに録音できなときに表示されます。新しい外部メモリーを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。
USB device read/write error. SD card read/write error. (EAD50のみ)	外部メモリーへのリード/ライト中にエラーが発生しました。
USB device transmission error.	USBデバイスとの通信中にエラーが発生しました。
USB device write protected. SD card write protected. (EAD50のみ)	外部メモリーが書き込み禁止状態になっている場合に表示されます。
User Voice Bank full.	ユーザーボイスのバンク数の合計が最大数を超える場合に表示されます。
User Voice full.	ユーザーボイス数の合計が最大数を超える場合に表示されます。
Wave full.	ウェーブ数の合計が最大数を超える場合に表示されます。
Wave memory error.	Wave ROMへのデータ書き込みに失敗した場合に表示されます。 Waveデータを正しく保存できなかった場合、次回の電源オン時に表示されます。 エラーメッセージが表示されたあと、自動的に修復処理が実行されます。
Wave memory full.	ウェーブ用のメモリーが一杯で、インポートやジョブ、ロードなどが実行できない場合に表示されます。

本製品に搭載のコンテンツ一覧

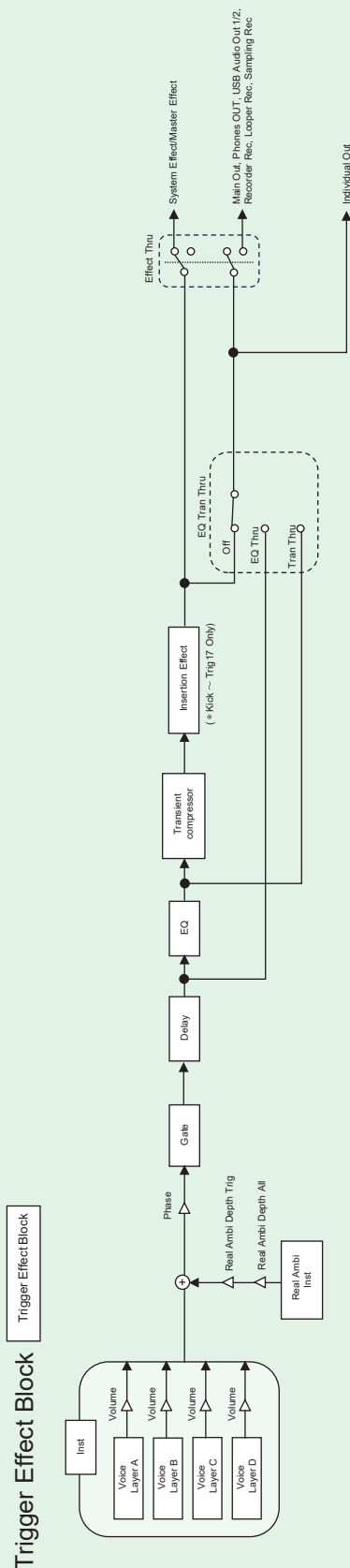
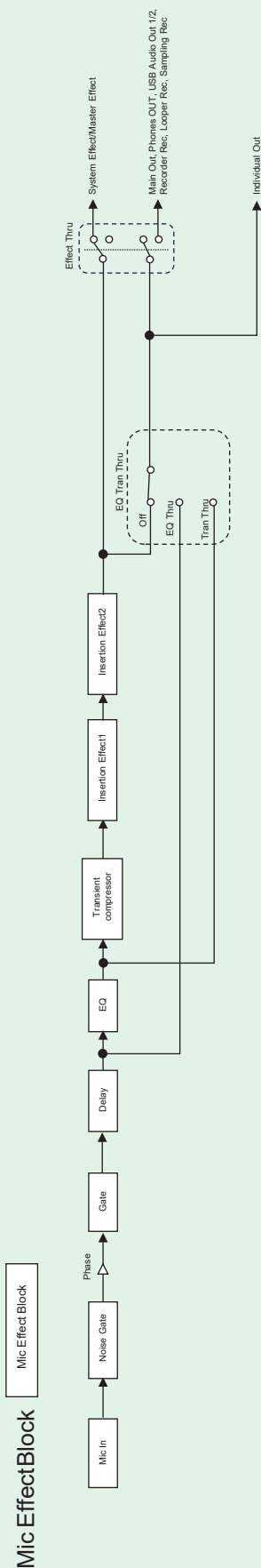
本製品には、以下のコンテンツが搭載されています。

コンテンツ	選択画面	リスト掲載場所
シーン	[SCENE]	96ページ
インスト	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Inst → Inst → Category, Number	データリスト
ボイス	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice → Category, Number	データリスト
エフェクトタイプ		データリスト
リバーブタイプ	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Reverb → Category, Type	データリスト
FX1タイプ	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → FX1 → Category, Type	データリスト
FX2タイプ	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → FX2 → Category, Type	データリスト
Ins1 Mic	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins1 Mic → Category, Type	データリスト
Ins2 Mic	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins2 Mic → Category, Type	データリスト
Ins Trig	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Ins Trig → Category, Type	データリスト
Master FX	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Master FX → Category, Type	データリスト
Master Comp	[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Effect → Master Comp → Category, Type	データリスト
Phones EQ	[MENU] → Output → Phones EQ → Type	データリスト

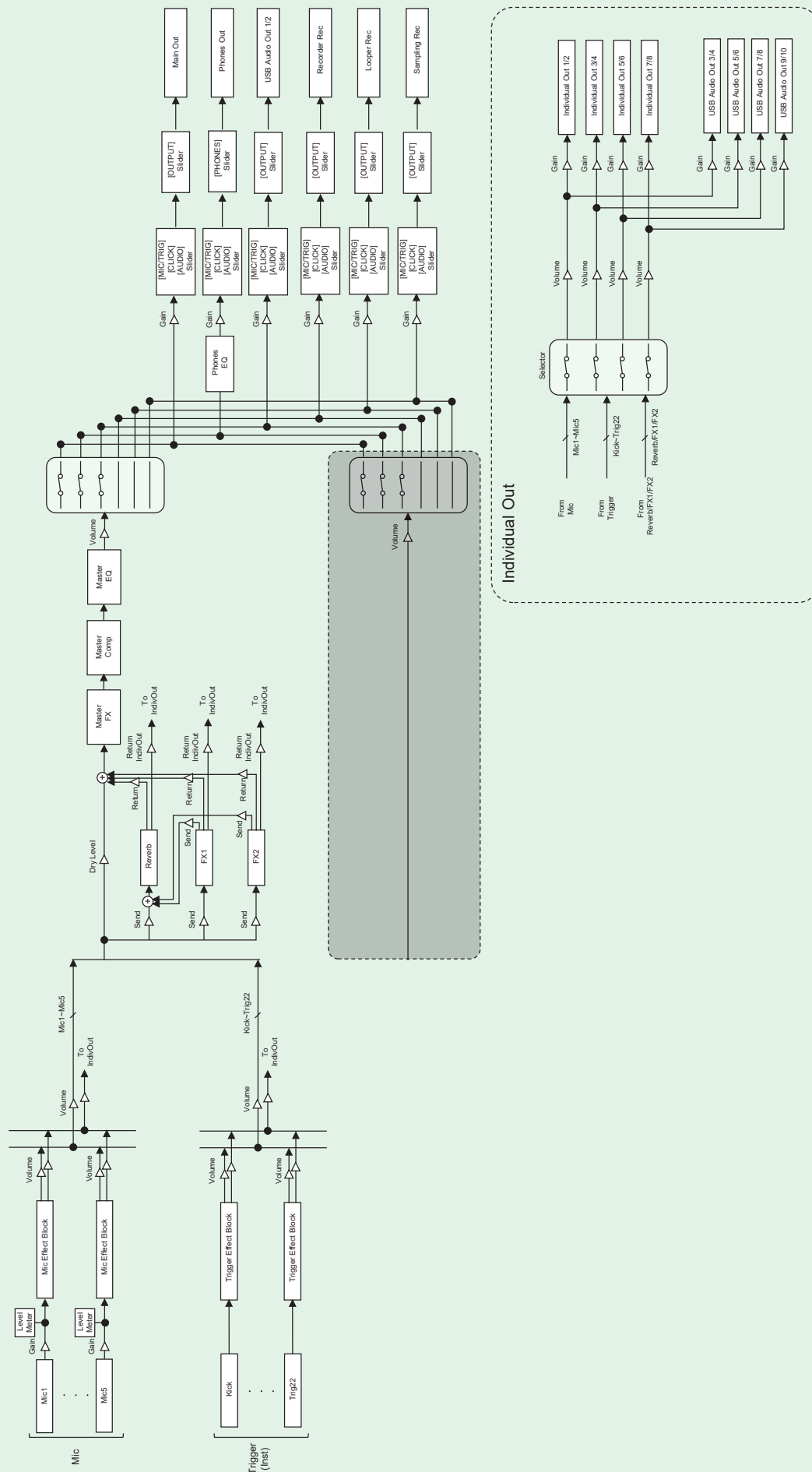
上記のうち、シーン以外は、別冊データリストに掲載されています。
データリストについては、以下のウェブサイトから入手してください。

ヤマハ ダウンロード <https://jp.yamaha.com/support/manuals/>

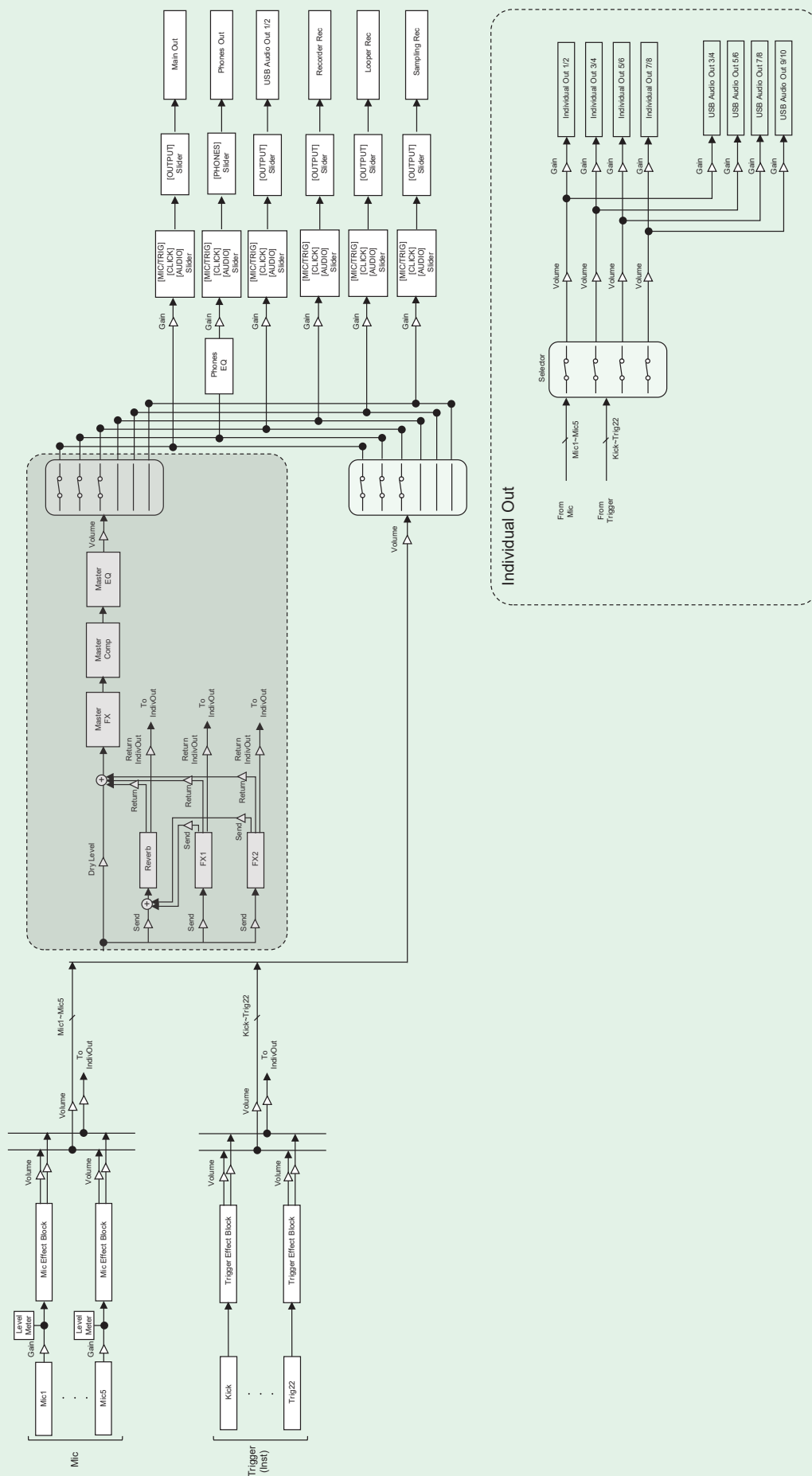
EAD50 ブロックダイアグラム



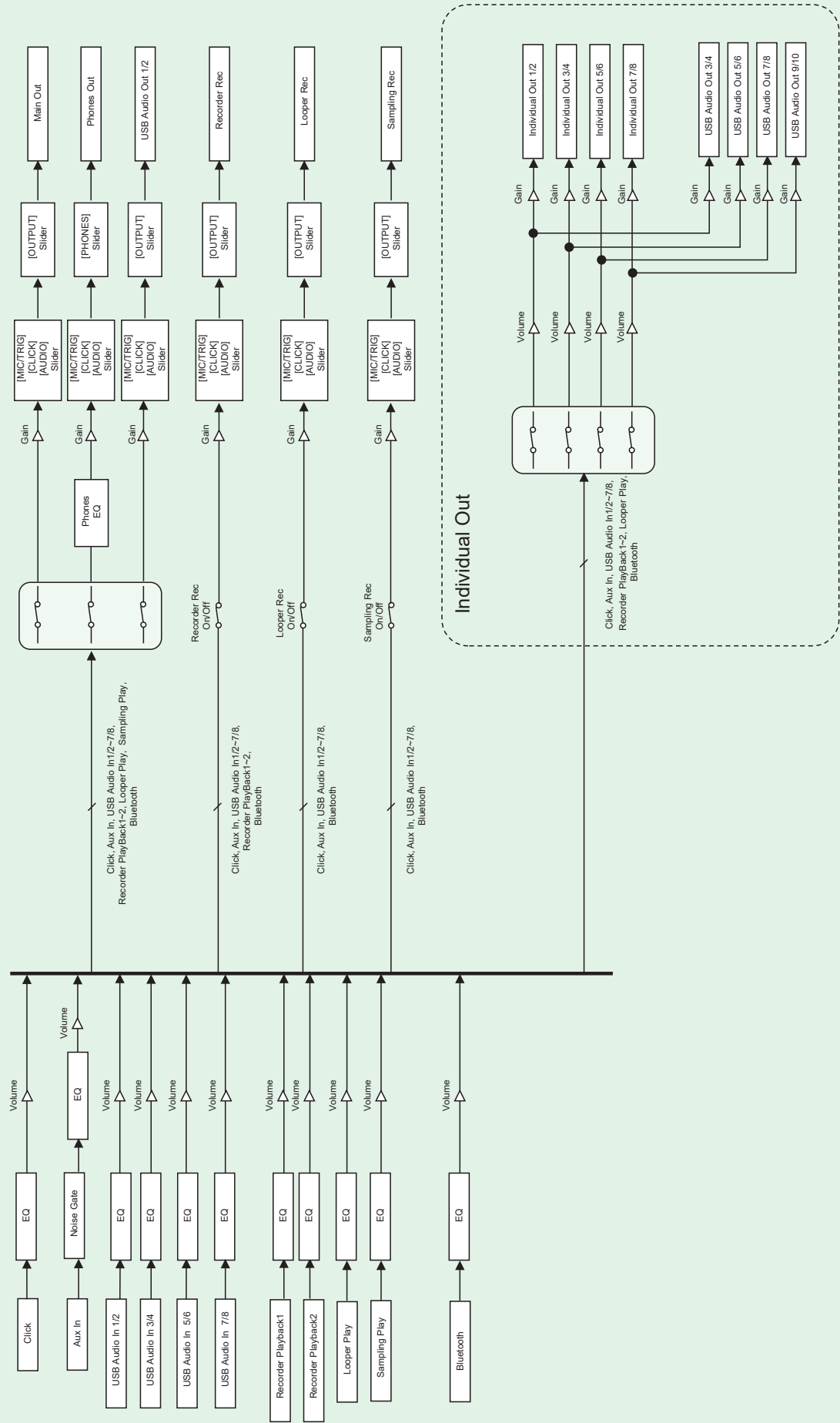
Block Diagram (Mic/Trigger, Effect Thru Off)



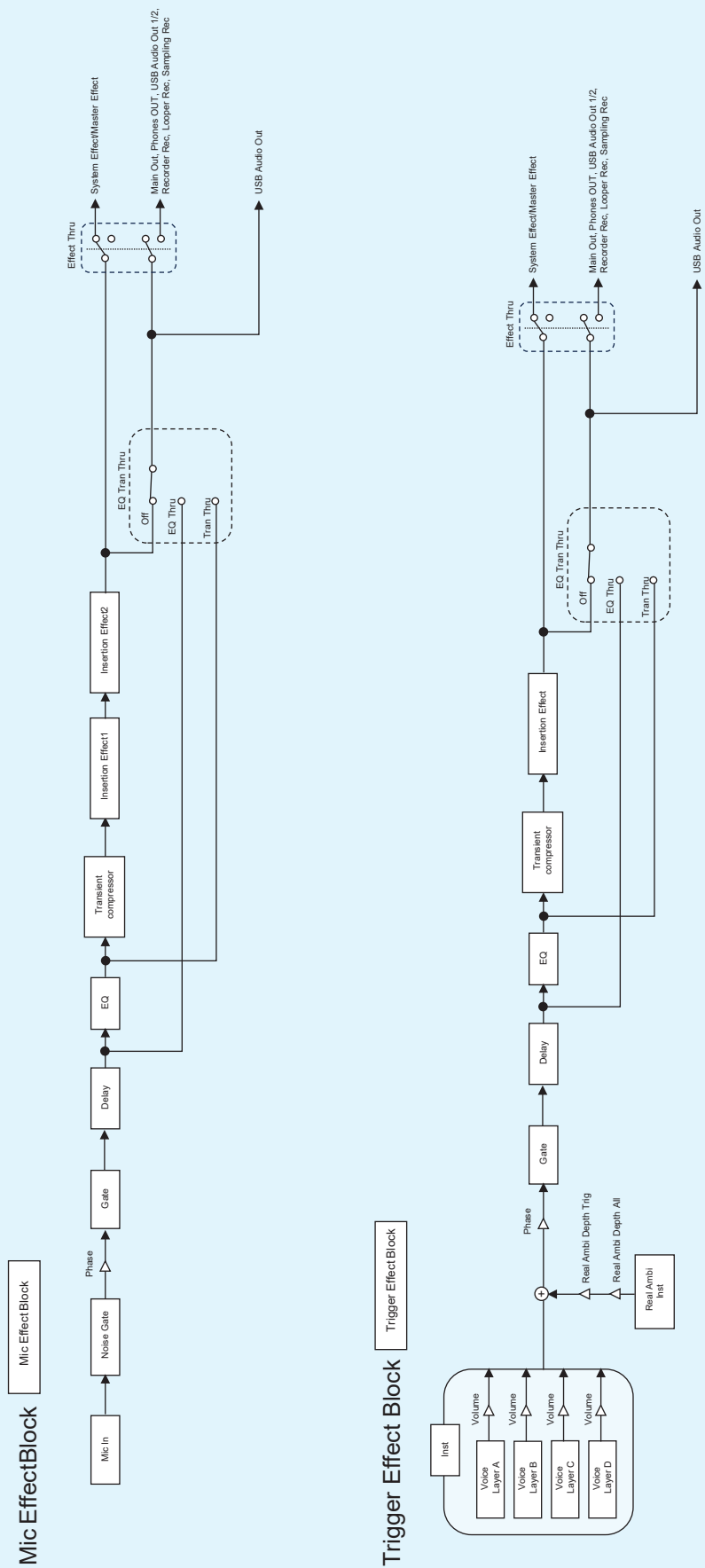
Block Diagram (Mic/Trigger, Effect Thru On)



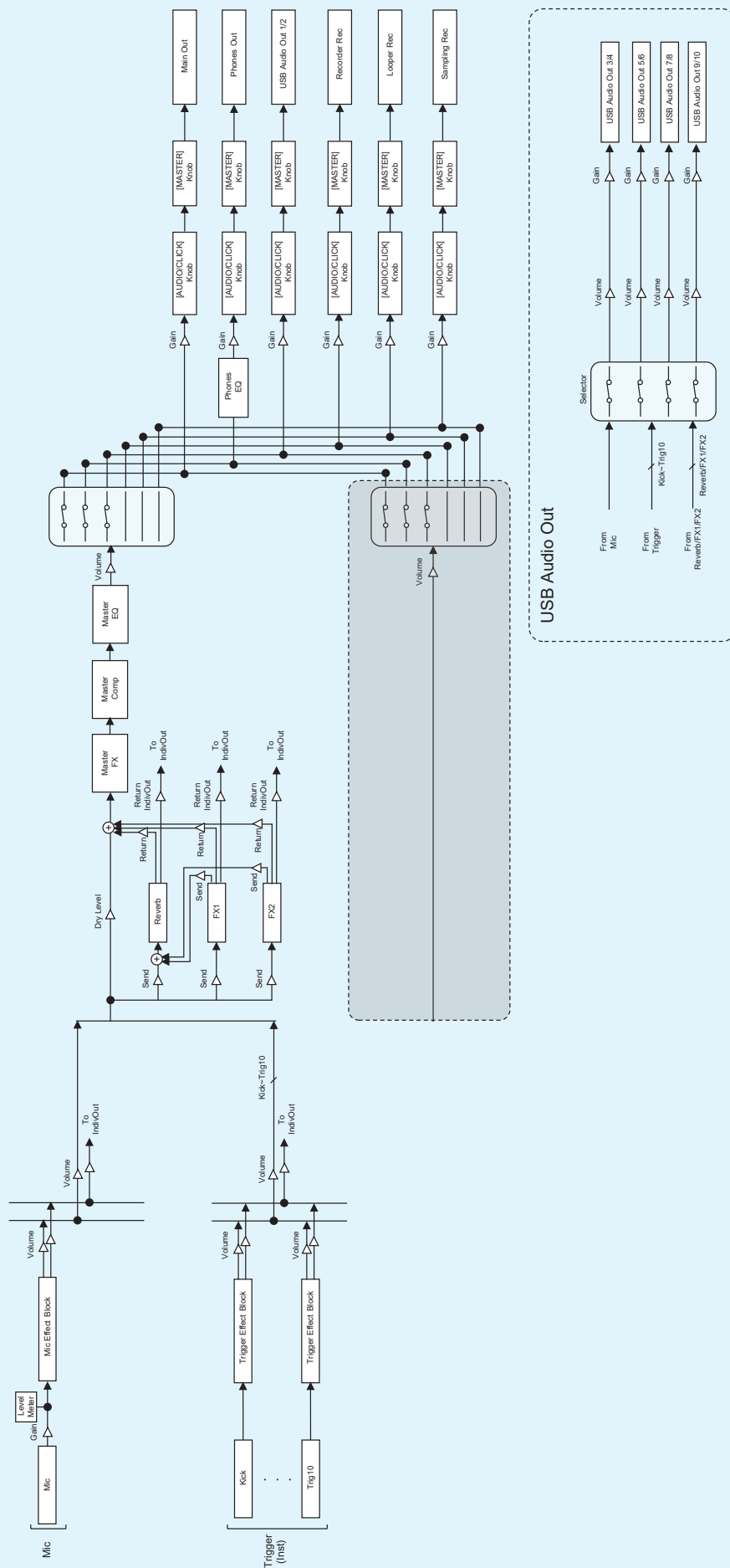
Block Diagram (Audio Channel)



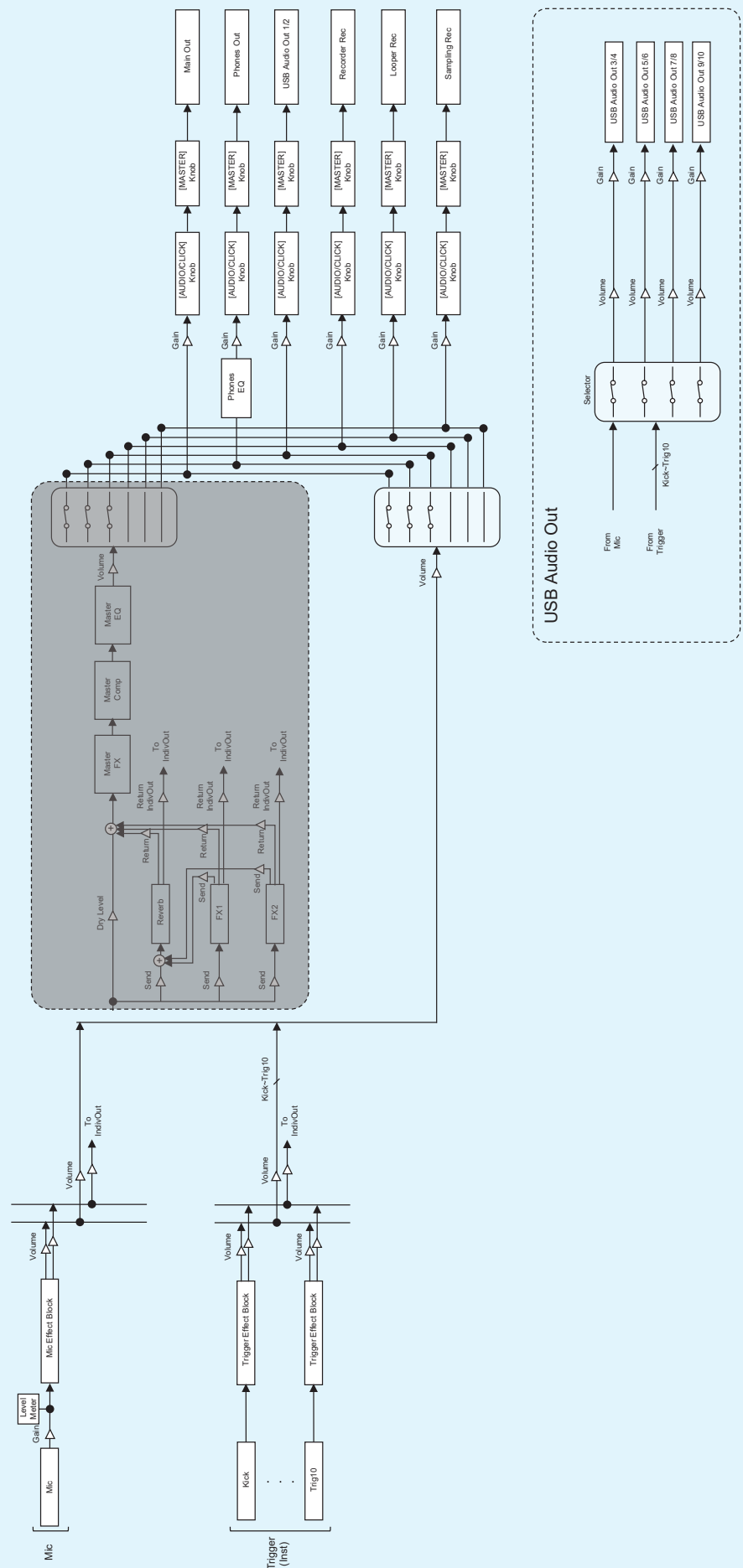
EAD20 ブロックダイアグラム



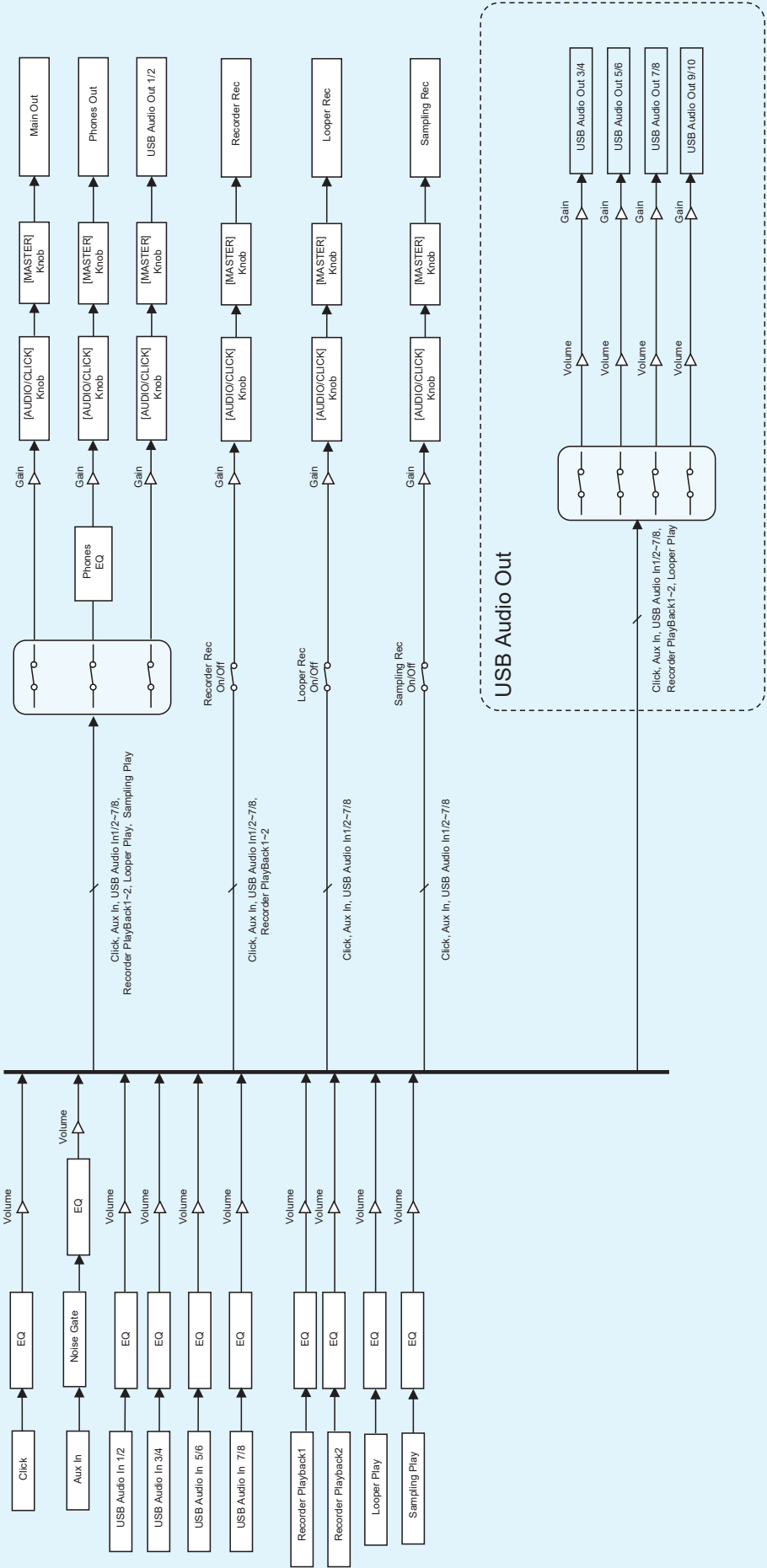
Block Diagram (Mic/Trigger, Effect Thru Off)



Block Diagram (Mic/Trigger, Effect Thru On)



Block Diagram (Audio Channel)



仕様一覧

メインユニット

			EAD50	EAD20
シーン			プリセット:70以上、ユーザー:200	プリセット:50以上、ユーザー:200
音源部	マイク	Mic EQ	14	7
		Mic Transient Compressor	19	10
		Mic Insertion Effect 1	252	252
		Mic Insertion Effect 2	252	252
	トリガー	音源方式	AWM2	AWM2
		最大同時発音数	256	256
		パート	24	10
		ボイス数	2317	2203
		インストEQ	13	13
	マイク/トリガー	インストランジェントコンプレッサー	21	21
		インストインサーションエフェクト	252	252
		リバーブ	137	137
		FX1	247	247
		FX2	247	247
		マスターFX	252	252
	その他	マスターコンプレッサー	33	33
		マスターEQ	5バンド	5バンド
		クリックEQ	1	1
		オーディオEQ	レコーダー、ルーパー、Aux In、USBオーディオ、Bluetooth	レコーダー、ルーパー、Aux In、USBオーディオ
		フォーンEQ	13 (4バンド)	13 (4バンド)
ユーザーサンプル	読み込み可能ウェーブ数		500ユーザーボイス × 10/バンク	500ユーザーボイス × 10/バンク
	サンプル読み込み可能時間		モノラル:約158分 (44.1 kHz、16ビット) ステレオ:約79分 (44.1 kHz、16ビット)	モノラル:約50分 (44.1 kHz、16ビット) ステレオ:約25分 (44.1 kHz、16ビット)
	サンプルフォーマット		WAV, AIFF	WAV, AIFF
機能			インテグレイテッドトリガー入力、マイクトーク機能、ゲインオートセットアップ、クロストークオートセットアップ、ボイス機能	マイクトーク機能、ゲインオートセットアップ、クロストークオートセットアップ、ボイス機能
クリック	テンポ		30.0~300.0 BPM、タップテンポ機能	30.0~300.0 BPM、タップテンポ機能
	拍子		1/4~16/4、1/8~16/8、1/16~16/16	1/4~16/4、1/8~16/8、1/16~16/16
	タイミング		アクセント、4分音符、8分音符、16分音符、8分3連符	アクセント、4分音符、8分音符、16分音符、8分3連符
	その他		音符ごとの設定 (ボイス、ウェーブファイル読み込み、音量、パン、チューニング)、タイマー、レコーダー同期	音符ごとの設定 (ボイス、ウェーブファイル読み込み、音量、パン、チューニング)、タイマー、レコーダー同期

			EAD50	EAD20
レコーダー	録音時間	内部メモリー	約90秒	約90秒
		外部メモリー	約90分	約90分
	ルーパー時間	内部メモリー	約30秒	約30秒
	サンプリング時間	内部メモリー	約30秒	約30秒
	フォーマット		WAV (44.1 kHz, 16ビット、ステレオ)	WAV (44.1 kHz, 16ビット、ステレオ)
	機能		レコーダー (playback × 2)、ルーパー、サンプリング	レコーダー (playback × 2)、ルーパー、サンプリング
ライブセット			ユーザー: 50 × ステップ: 50	-
パネル	ディスプレイ		フルドットLCD (198 × 100 dot)	フルドットLCD (198 × 100 dot)
	操作子	Modifierノブ	6 (40 割当可能機能)	3 (40 割当可能機能) (1/2/3だけでなく4/5/6 にも切替可能)
		LEDロータリーフェーダー	5 (33 割当可能機能)	-
		ボリューム操作子	スライダー (AUDIO、CLICK、MIC/TRIG、OUTPUT、PHONES)	ノブ (MASTER、AUDIO/CLICK)
		その他	MUTE ALLボタン、チャンネルオン/オフボタン、チャンネルインジケーターなど	-
接続	トリガー入力	マルチピエゾ (L: ピエゾ、R: ピエゾ)	TRIGGER INPUT ①KICK/⑥, ②SNARE/⑦ (標準ステレオフィोन端子)	TRIGGER INPUT ①KICK/⑥, ②SNARE/⑦, ③/⑧, ④/⑨ (標準ステレオフィोन端子)
		マルチピエゾ (L: ピエゾ、R: ピエゾ)、シングルピエゾ (L: ピエゾ、R: スイッチ)、with Attenuator	TRIGGER INPUT ③/⑧, ④/⑨, ⑤/⑩ (標準ステレオフィोन端子)	-
		シングルピエゾ (L: ピエゾ、R: スイッチ)	-	TRIGGER INPUT 5 (標準ステレオフィोन端子)
		接続可能なパッド数	10 (Yケーブル使用時)	9 (Yケーブル使用時)
	フットスイッチ		FOOT SW 1, 2 (標準ステレオフィोन端子)	FOOT SW (標準ステレオフィोन端子)
		機能	HH Controller, Expression, On/Off, Inc/Dec	HH Controller, Expression, On/Off, Inc/Dec
	オーディオ入力	マイク/ライン入力	MIC/LINE INPUT 1, 2, 3, 4, 5 (XLR/TRSコンボジャック、バランス) ファンタム電源(+48V)	(付属のセンサーユニットのみ)
		Aux入力	AUX IN (ミニステレオフィोन端子)	AUX IN (ミニステレオフィोन端子)
	オーディオ出力	メイン出力	OUTPUT L, R (XLR端子、バランス) OUTPUT L/MONO, R (標準TSフォン端子、アンバランス)	OUTPUT L/MONO, R (標準TSフォン端子、アンバランス)
		インディビデュアル出力	INDIVIDUAL OUTPUT 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 (標準TRSフォン端子、バランス)	-
	ヘッドホン		PHONES (標準ステレオフィोन端子 × 1, ミニステレオフィोन端子 × 1)	PHONES (標準ステレオフィोन端子 × 1, ミニステレオフィोन端子 × 1)
	MIDI		MIDI OUT	-
	USB TO HOST	タイプ	USB Type-C × 1	USB Type-C × 1
		MIDI	2ポート	2ポート
		オーディオ	2 in 2 out, 24-bit, 44.1/48/96 kHz (同期) 8 in 10 out, 24-bit, 44.1 kHz (非同期)	2 in 2 out, 24-bit, 44.1/48/96 kHz (同期) 8 in 10 out, 24-bit, 44.1 kHz (非同期)
	USB TO DEVICE	タイプ	USB Standard-A × 1	USB Standard-A × 1
		MIDI	USBトリガーリンク (USB MIDIホスト機能)	USBトリガーリンク (USB MIDIホスト機能)
		外部メモリー	USBフラッシュメモリー	○
		SDカード	○:SDHC (最大32 GB)、SD (最大2 GB)	-

			EAD50	EAD20
接続	Bluetooth	オーディオ	対応プロファイル:A2DP、 対応コーデック:SBC	-
		MIDI	Bluetooth Low Energy MIDI Specificationに準拠	-
		Bluetoothバージョン	5.0	-
		無線出力	Bluetooth Class 2	-
		無線周波数(動作周波数)	2.4 GHz	-
電源	ACアダプター		PA-300C (Output: DC16 V, 2.4 A)	PA-150 (Output: DC12 V, 1.5 A)
	消費電力		22 W (PA-300C使用時)	11 W (PA-150使用時)
	スタンバイ時の消費電力		0.3 W	0.3 W
	オートパワーオフ		○	○
サイズ/質量	寸法 (幅 × 奥行き × 高さ)		394 (W) × 252 (D) × 106 (H) mm	300 (W) × 190 (D) × 70 (H) mm
	質量	メインユニットのみ	3.5 kg	1.4 kg

センサーユニット

			EAD50	EAD20
センサーユニット(モデル)			DSU50	EAD20専用センサーユニット
構造			DSU50 取扱説明書をご参照ください。	音響特性向上のための高度なエンクロージャー構造
センシング方式	マイク			高耐音圧マイク × 2
	トリガー			バスドラム専用 × 1
接続端子	センサー出力	トリガーセンサー用		A (標準フォンジャック)
		マイクセンサー用		B (ステレオ標準フォンジャック)
サイズ/質量	寸法 (幅 × 奥行き × 高さ)			75 (W) × 78 (D) × 88 (H) mm
	質量		450 g	

その他

		EAD50	EAD20
付属品	メインユニット	EAD50 クイックガイド、 セーフティーガイド、 Cubase AI ダウンロードインフォメーション、 ACアダプター (PA-300Cまたはヤマハ推奨品)、 モジュールホルダー、 モジュールホルダー用蝶ボルト(× 4)、 標準ステレオフォンケーブル(× 1)、 3ピンXLRケーブル(× 2)、 ケーブルバンド(× 3)	EAD20クイックガイド、 セーフティーガイド、 PA-150 (またはヤマハ推奨品)、 モジュールホルダー、 モジュールホルダー用蝶ボルト(× 2)、 接続ケーブル (× 1式)、 ケーブルバンド(× 3)、 クッション材シール(× 2)
	センサーユニット	DSU50取扱説明書、マイクロフォン用ステレオ5ピン XLRケーブル、 クッション材シール(× 2)	
別売品	ウェブサイト (https://download.yamaha.com/jp/) でご確認ください。		

オープンソースソフトウェアのご案内

本製品のファームウェアにはオープンソースソフトウェアが含まれています。

各オープンソースソフトウェアの著作権情報と使用条件は、下記ウェブサイトの「資料/データ」から確認できます。

サポート・お問い合わせ

<https://jp.yamaha.com/support/>