



---

<b>VL3X: バッキング・トラック/</b>	
<b>シーケンス・オートメーション/</b>	
<b>ループ管理</b>	<b>1</b>
本ガイドについて	2
VL3X について	3
バッキング・トラックのインポート	4
バッキング・トラック	7
バッキング・トラック・シーケンス・	
レコーディング (オートメーション)	11
パフォーマンスのインポートとエキスポート	14
ダイレクト USB レコーディング	15
ループの管理	16
LOOP TRIGGER - ループ・トリガー	18
<b>その他の機能</b>	<b>20</b>
VL3X ホーム・スクリーン	21
VL3X プリセット	21
SETUP - セットアップ	22

Product	VL3X
Product (firmware) version	2.0.00 Build 311
Document	Features Guide - 新機能ガイド
Document version/date	2015-05-12

# VL3X: バッキング・トラック／ シーケンス・オートメーション／ ループ管理

## 本ガイドについて

本ドキュメントは、初代 VoiceLive 3 のレファレンス・ガイドを補足するガイドとなります。

次の書類を合わせてご参照ください。

- ▶ VoiceLive 3 レファレンス・マニュアル
- ▶ VoiceLive 3 最新ファームウェア対応版の補足マニュアル

[www.tc-helicon.com/support/manuals/](http://www.tc-helicon.com/support/manuals/)

英語版に限り、上記URLから VL3X 専用のレファレンス・マニュアルをダウンロードできます。

## VL3Xについて

この度は、VoiceLive 3 Extreme (VL3X) をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

初代 VoiceLive 3 と同様に、VL 3 X は幅広いウォーカルならびにギター・エフェクト、そしてマルチトラック・ルーパーを搭載しています。

Extreme バージョンには、初代 VoiceLive 3 の機能に加えて、バッキング・トラックとオートメーション機能が追加されています。

### バッキング・トラックとオートメーション

VL3X では、バッキング・トラックをインポートし、プリセットにアサインすることができます。また、曲を通してのエフェクトの変更を記録させることができます。これらの機能により、観客との一体感を損なうことなく今までにないクリエイティブな演出が行えるようになりました。

これらの機能は、バッキング・トラック用の機材を別途用意する手間を省き、演奏中の足下のフットスイッチ操作の負担を軽減します。VL3 は、演奏と歌により集中できる環境を提供します。

## バックイング・トラックのインポート

VL3X でバックイング・トラックを使用するには、最初に VL3X にファイルをコピーする必要があります。バックイングトラックの基礎については、「バックイング・トラック」セクションをご参照ください。

ファイルのコピーには、**USB フラッシュメモリー**を使用します。外付けハードディスクは、サポート対象外となります。

### USB フラッシュメモリーの対応ファイルシステム

VL3X は、FAT32 形式でフォーマットされた USB フラッシュメモリーに対応します。NTFS、HFS 等のファイルシステムには対応しておりません。

USB フラッシュメモリーのフォーマット方法は、ご使用の OS の操作手順をご参照ください。

先に USB フラッシュメモリーをフォーマットしてから、バックイング・トラックのコピーを行ってください。

### USB フラッシュメモリーへのオーディオファイルのコピー

VL3X は、MP3 と WAV 形式のオーディオファイルに対応しています。

- ▶ USB フラッシュメモリーをコンピュータにマウントし、ドライブにバックイング・トラックのオーディオファイルをドラッグアンドドロップしてコピーします。ファイルのコピーに、他のファイル管理アプリケーションを使用しても構いません。
- ▶ オーディオ・ファイルは、USB フラッシュメモリーのルート・ディレクトリにコピーしてください。VL3X はフォルダやサブフォルダ内のファイルは認識しません。
- ▶ USB フラッシュメモリーを、VL3X の USB HOST ポートに差し込みます。
- ▶ VL3X は USB フラッシュメモリーのルート階層にあるオーディオファイルを認識し、インポートできます。
- ▶ STORE ボタンを一回押します。
- ▶ コントロール・ノブ下の左矢印ボタンで TRACK IMPORT (トラック・インポート) タブに移動します。



バックイング・トラックのインポート

- ▶ インポート可能なバッキング・トラックがリスト表示されるはずです。

TRACK IMPORT タブが選択されている状態から USB フラッシュメモリーを挿入しても、ファイルのリストはリアルタイムには更新されません。一度タブから出て、再度タブを選択することでUSB フラッシュメモリー内のファイルを表示させることができます。

### USB フラッシュメモリーに保存されているバッキング・トラック・ファイルの一括インポート

- ▶ USB フラッシュメモリーに保存されている全トラックを一括インポートするには、TRACK IMPORT タブの IMPORT ALL(全てをインポート)を選択します。
- ▶ コントロール・ノブを長押しすると、インポートが実行されます。
- ▶ 確認のダイアログが表示されます。

### USB フラッシュメモリーに保存されているバッキング・トラック・ファイルのインポート・ファイル指定

- ▶ TRACK IMPORT タブで表示されるトラック・リストのカーソル移動には、コントロール・ノブを使用します。
- ▶ インポートするファイルを選択するには、トラックの表示色が反転している状態でコントロール・ノブを押します。選択されたファイルの隣に、「x」が表示されます。
- ▶ コントロール・ノブを長押しすると、インポートが実行されます。
- ▶ 確認のダイアログが表示されます。

## バッキング・トラックのオーディオ・ フォーマットについて

VL3X のバッキング・トラック用のネイティブ・フォーマットは 48 kHz / 24 ビットの WAV フォーマットです。コンピュータから事前にファイル・フォーマットを 48 kHz / 24 ビットに変換しておくことで、VL3X のインポートに要する時間を約 60% 高速化できます。

異なる解像度・サンプリングレートの MP3 / WAV ファイルは、変換が必要となります。変換が終了した時点でトラックを使用できるようになります。この作業には、時間がかかります。

VL3X をコンピューターに USB 接続しても、コンピュータ側から記憶ドライブとしては認識されませんので、直接接続してファイルをコピーすることはできません。バッキング・トラックのコピーには、USB フラッシュメモリーが必要となります。

# バックинг・トラック

## バックинг・トラックとプリセット

本セクションでは、VL3X のプリセットにおけるバックинг・トラックとオートメーション（シーケンス）機能の扱いを解説します。

プリセットは、次の設定を内包します。

- ▶ ヴォーカル/ギター・エフェクトのセッティング
- ▶ バッキング・トラック
- ▶ 記録したパフォーマンス・データ

プリセットをロードすると、上記の設定が一括してロードされます。

プリセットにバックинг・トラックの情報が保存されている場合、LAYER ボタンを長押しすると、ルーパーの代わりにバックинг・トラック・プレイヤーに移動します。バックинг・トラック・プレイヤーから、プリセットで指定されているバックинг・トラックの再生と、レコーディングのシーケンスをコントロールできます。

## プリセットのバックинг・トラックの指定

- ▶ LOOPER タッチ・ボタンを押します。
- ▶ コントロール・ノブ下の右矢印ボタンで、一番右の BACKING TRACK (バックинг・トラック) タブを選択します。
- ▶ BACKING TRACK タブ内の、バックинг・トラック選択のパラメーターを選択します。



### バックинг・トラックの選択

- ▶ コントロール・ノブで、BACKING TRACK パラメーターを選択します。
- ▶ MIX ノブで、インポートしたバックинг・トラック（「バックинг・トラックのインポート」セクション参照）から使用するファイルを選択します。
- ▶ STORE ボタンを 2 回押し、プリセットを保存します。

以上の手順で、プリセットを選択する度にバックинг・トラックがロードされるようになります。LAYER ボタンを長押しすると、ルーパーの代わりにバックинг・トラック・プレイヤーに移動します。

バックинг・トラックが選択されていると、ルーパー・ボタンのメニューから LOOPER と PRESET タブが非表示となります。これらのタブは、バックинг・トラックとは同時に使用できません。

BACKING TRACK パラメーターを NONE (なし) に戻すと、LOOPER と PRESET タブが再度表示されるようになります。

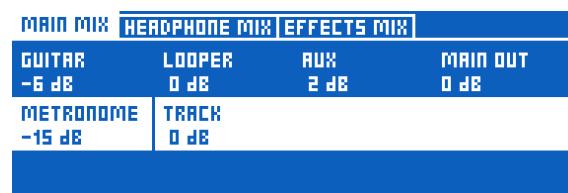


BACKING TRACK が NONE に設定された状態

## BACKING TRACK GAIN - バッキング・トラック・ゲイン

プリセット単位で、バッキング・トラックのゲインを調節できます。

バッキング・トラックの全体的なレベルの調節は、各 MIX ページで行います。MAIN と HEADPHONE ミックス画面の TRACK パラメーターで、ミックスの全体的なバランスを調整します。



MAIN MIX スクリーンのトラック・レベル・コントロール

特定のプリセットのトラックのみに適用されるゲインは、ウォーカル/ギター/ループ/メトロノーム/AUX/バッキング・トラックのバランスを整えた後で行います。

同じバッキング・トラックを複数のプリセットで使用する場合は、プリセット毎に TRACK GAIN パラメーターを調節します。

## プリセットで指定したバッキング・トラックの再生

バッキング・トラックの再生手順は、3 つの方法から選べます。

## BACKING TRACK インターフェイスを使用したバッキング・トラックの再生

LAYER ボタンを長押しすると、BACKING TRACK (バッキング・トラック・プレイヤー) 画面に移動します。



BACKING TRACK - バッキング・トラック・プレイヤー

次の通り、トランスポートとシーケンス・レコーディングのコントロール類が表示されます。



バッキング・トラック・プレイヤーのコントロール類 - 最下段、左右順

▶ TRACK SELECTION (バッキング・トラック選択)  
メニュー：コンピューターの OS 上のファイル選択画面と類似した、トラック選択用の画面が開きます。  
コントロール類は次の通りです（左右順）：



BACKING TRACK SELECTION - バッキング・トラック・セレクション・メニュー

▶ 画面右半分：バッキング・トラック・リスト

- ▶ プリセット上下フットスイッチでバッキング・トラックを閲覧します。
- ▶ STEP フットスイッチで、ハイライトされているバッキング・トラックを選択します。
- ▶ LAYER フットスイッチで、選択を解除します。
- ▶ SKIP BACK : 前にスキップ
- ▶ SKIP FORWARD : 次にスキップ
- ▶ STOP : バッキング・トラック再生の停止
- ▶ PLAY : バッキング・トラック再生の開始



バッキング・トラック・プレイヤーのコントロール類:  
上段、左右順

- ▶ FUNCTION MENU (ファンクション・メニュー) : バッキング・トラックに関連した機能のメニューを開きます。操作オプションは次の通りです。



FUNCTION - バッキング・トラック・ファンクション・メニュー

- ▶ 封アイコン : バッキング・トラック・プレイヤーのトランスポート・コントロール画面に戻る
- ▶ ゴミ箱アイコン : シーケンスの削除。実行するには、ボタンを長押しします
- ▶ ディスク・アイコン : シーケンスの保存
- ▶ USB アイコン : シーケンスを USB フラッシュメモリーにエキスポート

- ▶ ホーム・アイコン: バッキング・トラック・プレイヤーの終了
- ▶ ディスク・アイコン: シーケンス・レコーディングの保存
- ▶ アンドゥ・アイコン: マルチレイヤー・アンドゥ (無制限)
- ▶ 丸/R アイコン: シーケンス・レコーディングの開始。長押しでシーケンス・オーバーダブに切換。詳細は「オーバーダブ」セクション参照

### ボタンマップされたフットスイッチを使ったバッキング・トラックの再生

プリセットでバッキング・トラックを指定したら、プリセット単位でバッキング・トラックの再生/一時停止/停止を行うためのエフェクト・フットスイッチを指定できます。

操作手順は次の通りです。

- ▶ フットスイッチを指定したいレイヤーによって、ヴォーカルまたはギター・ボタンを押します。両方のレイヤーにアサインすることも可能です。
- ▶ 左右矢印ボタンで、BUTTONMAP (ボタンマップ) タブに移動します。
- ▶ BUTTONMAP タブから、TRACK START (トラック開始) 機能を任意のボタンに指定します。

RHYTHMIC	STUTTER	BUTTONMAP	EXPR PEDAL	PRESET
ROW 1	WMOD	DELAY	REVERB	REVERB
	TRACK START	DELAY	REVERB	REVERB
	MODE	MODE	MODE	MODE
	-	LATCHED	LATCHED	LATCHED
ROW 2	HIT	DOUBLE	HARMONY	HARMONY
	VOC HIT	DOUBLE	HARMONY	HARMONY

ボタンマップを使ったバッキング・トラック・コントロール機能のエフェクト・フットスイッチへの割り当て

バッキング・トラック・コントロール機能に割り当てるフットスイッチの振る舞いは次の通りです。

- ▶ 押す: 再生
- ▶ 再度押す: 一時停止
- ▶ 再度押す: 再生
- ▶ 長押し: 停止し、頭に戻る

## SWITCH-3 / SWITCH-6 / STEP フットスイッチを使ったバッキング・トラックの再生

バッキング・トラックの操作を Switch-3 / Switch-6 / STEP フットスイッチにアサインする手順は次の通りです。

- ▶ SETUP ボタンを押します。
- ▶ 左右矢印ボタンで、FOOTSWITCH (フットスイッチ) タブに移動します。
- ▶ コントロール・ノブで、設定を変更したいスイッチを含む行を選びます。
- ▶ MIX ノブで、ボタンの割り当てを TRACK START に変更します。
- ▶ 必要に応じて、STOP (停止) / FWD (次) / BACK (戻る) のコントロールも使用できます。



ボタンマップを使ったバッキング・トラック・コントロール機能の SWITCH-3 への割り当て

Switch-3 / Switch-6 / STEP ボタンのアサインメントはグローバルな扱いで、バッキング・トラックが割り当てられている全てのプリセットで有効となります。そのため、バッキング・トラックを使ったプリセット毎にエフェクト・ボタンを一つしないで済みます。

バッキング・トラックの再生中にシーケンスが稼働している間は、プリセットの変更が効きません。プリセットの変更を行う前に、バッキングトラックを一度停止する必要があります。

## バックング・トラック・シーケンス・レコーディング (オートメーション)

VL3X でオートメーションを行える内容は次の通りです。

- ▶ プリセットのバックング・トラックが再生中に、ヴォーカルとギター・レイヤーのボタンが押されるタイミングを記録できます (ステップ含む)。
- ▶ ボタン操作を記録させると、後に再生を行った際に、そのボタン操作が同じタイミングで自動的に行わるのと同じ動作をするようになります。

VL3X のボタンを一回押すだけで、一曲分全ての操作を完結させることができます。トラック・スタート・ボタンを押し、シーケンスの内容が自動的に記録した内容そのままに再現されます。

### シーケンスに記録される操作内容

シーケンスには、HIT や ALL HIT、STEP の変更を含む、ヴォーカルとギター・フットスイッチのオン／オフ操作が全て記録されます。

### シーケンスに記録されない操作内容

パンニング等のパラメーターの変更は記録されません。内部的なリアルタイムの変更内容は記録されません。

## シーケンスの記録のアプローチ

シーケンスを記録していく方法には、二つのアプローチが考えられます。

a) 「熟練ライブ・パフォーマー」的アプローチ：事前に、パフォーマンスで行いたい操作内容を全て把握している場合

b) 「スタジオ・マスター」的アプローチ：楽曲をパート毎に組み立てていき、時にはリアルタイムで再現するのは物理的な不可能なコントロールを使用する場合

a) の場合は、シーケンスを作成する手順はシンプルです。

- ▶ バッキング・トラック・プレイヤー画面を開く
- ▶ RECORD ボタンを押す
- ▶ 記録したい通りに、曲を演奏しながらフットスイッチ操作を行う
- ▶ 終了したら、STOP を押す

以上で、PLAY を押すと、記録したエフェクトや STEP などのフットスイッチ操作が曲の進行と共に再現されます。

b) は、時間をかけて完璧なシーケンスを構築していく手法です。どのタイミングでどの様な操作を行いたいかは事前に把握できていないかもしれません。そういう場合は、「ヴォーカルのみ」「ギターのみ」と、パフォーマンス全体をパート毎に分解します。その上で、曲を頭から終わりまで、順番に進めていくことをお勧めします。

次に解説する記録／オーバーダブの手法を使ってシーケンスを記録していくこともできますが、先に一つの

パートに専念して、完成させてください。その後に、オーバーダブ・モードに設定してヴォーカル／ギター・レイヤーを切り替え、残りのエフェクトを記録していきます。

## シーケンスの修正

一度記録したシーケンスは、3つの方法で修正を加えることができます。

### やり直し

トラックの頭に戻り RECORD を押すことで、シーケンスの記録を最初からやり直します。この場合、以前の記録内容は全て上書きされます。この方法は、全てをやり直す分、数回繰り返す必要が生じるかもしれません。一番多くの時間を要する方法です。

### パンチ・イン／アウト

記録したシーケンスを部分的に上書きします。コントロール・ノブで、バッキング・トラックを訂正したいタイミングを見つけます。少し前に巻き戻して、RECORD を押します。すると、パンチ・イン、すなはち指定したタイミングからシーケンスの記録が始まります。修正が終わった時点で STOP を押します。停止ポイントの後の記録内容は、変更されないまま残ります。この方法では、尺に関わらず、RECORD を押したポイントから STOP を押したポイントまでを修正できます。

### オーバーダブ

すでに記録されている操作内容に、追加で記録を行います。オーバーダブ・モードに切り替えるには、RECORD ボタンを長押しします。



オーバーダブ・モード有効時の表示 (丸アイコン)

オーバーダブ・モードでは、ボタンを再度押すとオーバーダブが開始します。既存の記録内容は保持されたまま、オーバーダブ中のフットスイッチ操作内容が追加で記録されます。オーバーダブをオフにするには、再度 RECORD ボタンを長押しします。

## パフォーマンスのインポートとエキスポート

次の内容をインポート、またはエキスポートできます。

- ▶ プリセット
- ▶ 関連バッキング・トラック
- ▶ シーケンス情報

これらの集合体を「パッケージ」という一つのファイルとして扱うことができます。パッケージ・ファイルの拡張子は、「.VL3pkg」です。

パッケージ・ファイルは、バックアップや音楽家仲間とのファイル交換に使用できます。

TC-Helicon は、オーディオ・トラックの著作権に関する整合性の管理は行っておりません。合法的に所有していないトラックを所有者の許可なしに配布することは、絶対にしないでください。

### パフォーマンスのエキスポート

- ▶ バッキング・トラック画面から、プリセット UP ボタンを押して、FUNCTION (ファンクション) メニューに移動します。
- ▶ パフォーマンスのエキスポートを行うには、REVERB ボタン (USB フラッシュメモリー・アイコン) を押します。
- ▶ エキスポートが完了されると、通知メッセージが表示されます。



バッキング・トラック FUNCTION メニューの  
PERFORMANCE EXPORT (パフォーマンス USB エキ  
スポート) 機能

### パフォーマンスのインポート

- ▶ USB フラッシュメモリーが接続された状態で、STORE ボタンを押します。
- ▶ 右矢印ボタンで、PERFORMANCE IMPORT (パ  
フォーマンス・インポート) タブに移動します。



PERFORMANCE IMPORT - パフォーマンス・インポート・タブ

- ▶ PERFORMANCE IMPORT タブから、インポートする  
パフォーマンス・ファイルの選択と、インポート先  
のプリセット番号を指定できます。
- ▶ 右端の MIX の部で、保存先のプリセットを指定しま  
す。

既にプリセットのデータが含まれる領域にインポート  
を行うと、既存のプリセットの内容は上書きされます。

## ダイレクト USB レコーディング

VL3X では、音声を USB フラッシュメモリーに直接録音できます。

操作手順は次の通りです。

- ▶ FAT32 形式でフォーマットされた USB フラッシュメモリーを VL3X のホスト・ポートに接続します。
- ▶ デバイスが認識されるまで、約 5 秒間待ちます。
- ▶ 録音を開始するには、GENRE と SETUP ボタンを同時に約 2 秒間長押しします。
- ▶ 録音を停止するには、再度 GENRE と SETUP ボタンを同時に約 2 秒間長押しします。

### ダイレクト USB レコーディングについての留意点

録音の開始/停止を行う度に、新しいファイルが作成されます。

ダイレクト USB レコーディングでは、メイン・アウトの信号が録音されます。ファイルは 2 チャンネル・ステレオのフォーマットで記録され、バッキング・トラックまたはループの音声もレコーディングに含まれます。

レコーディングの上限は 120 分です。

出演するイベントで動画を取れば、カメラの動画と VL3X の音声を合わせることで高品質なビデオを作成できます。もちろん、TC-Helicon ではビデオ編集作業のサポートは行っておりませんので、ご了承ください。

## ループの管理

初代 VoiceLive 3 の初回リリース以降、ルーパー機能には大幅な変更が加えられています。

レファレンス・マニュアルの「ルーパー」セクションにある通り、ループの「スロット」という名称の保存場所に保存されています。スロットには、ループのオーディオ・トラックそのものに加えて、同期やメトロノームといった関連設定の内容が保存されます。

このセクションでは、ループ関連の設定がスロットまたはプリセットどこに保存されているか、そして保存する意味と手順を解説します。

最初に、ルーパーの UTIL (ユーティリティー) メニューを見てみましょう。



ルーパー・レイヤーの UTIL メニュー・ボタン

ルーパーの録音と動作に関連する設定は、ルーパー・レイヤーの UTIL メニューに保存されます。ここには、メトロノームのオン/オフ、メトロノーム音の選択、同期モード、ループ・インプット等といった設定が含まれます。これらの設定は、UTIL メニューから SAVE を行うことで保存できます。



ルーパー・レイヤーの UTIL メニュー

UTIL 経由で保存を行うと、設定はループ・スロットに保存されます。プリセットには保存されません。

UTIL メニューが表示されている状態で LOOPER ボタンを押すと、追加のメニューにアクセスできます。

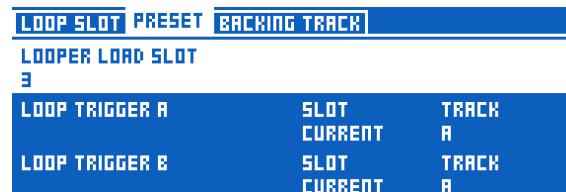
### LOOP SLOT - ループ・スロット・サブメニュー

LOOP SLOT	PRESET	BACKING TRACK
CURRENT SLOT	MIX LOOPER TO NP	OFF
3	AUTO MET ON	AUTO MET MUTE
	ON	OFF
	DDUB DECAY	QUEUE DDUB
	98 %	OFF

UTIL - LOOP SLOT (ループ・スロット) サブメニュー

このサブメニューは、UTIL メニューから SAVE を行った際に保存される追加パラメーターで構成されます。ルーパーの再生時にメトロノームをオン/オフする、といった設定オプションが含まれます。

## PRESET - プリセット・サブメニュー



## UTIL - PRESET (プリセット) サブメニュー

このサブメニューは、現行プリセットに関連する追加パラメーターで構成されます。プリセットをロードする際に特定のループ・スロットをロードする、といった設定オプションが含まれます。

ループの設定をスロットとプリセットに分けることで、ループを全体的に管理できるのはもちろん、プリセットを選択した際にルーパー関連の設定をウォーカル/ギター・エフェクトと同時に切り替えることが可能になっています。

## ループ・レイヤー使用時のプリセット操作

ループ・レイヤーからでも、プリセット変更を行えます。通常、プリセットを変更すると、そのプリセットで指定されたループ・スロットに保存されているループがロードされますが、ループ・レイヤーからプリセット変更を行った場合にはループはそのままとなります。これは、ループ・レイヤーにいる際にはループの操作の最中で、ループは維持したままエフェクトのみを他のプリセットに変更することを可能とするための配慮です。

ループ操作中にプリセット変更をした後に変更先のプリセットで指定されているループ・スロットにアクセスするには、一度別のプリセットに変更してから戻る必要があります。

例：プリセット 1 はループ・スロット 1、プリセット 2 はループ・スロット 2 が指定されているとします。プリセット 1 でループ・レイヤーからループの操作をしながらプリセット 2 に変更した際には、ループはそのままで、ループ・スロット 2 は選択されません。その状態で、ループ・スロット 1 からループ・スロット 2 に切り替えるには、一旦プリセット 2 から別のプリセットに移り、再度プリセット 2 に戻します。

## LOOP TRIGGER - ループ・トリガー

スロット1～50のトラックまたはトラックの組み合わせ(A、B、C、A&B、A&C)をVL3X／Switch-3／Switch-6のいずれかのボタンに割り当てて、任意のタイミングで再生させることができます。この機能をループ・トリガーと呼びます。

### ループ・トリガーとプリセット

HardTune等のオーディオ・エフェクトは、プリセット毎に異なるサウンドに設定し、プリセットを変えても同じボタンからオン／オフできるように設定できます。ループ・トリガーは、ループに対して同様の機能性を実現します。ループ・トリガーは、特定のループ・スロット／トラックへのポインターと解釈できます。プリセット毎に、8つ(A～H)のループ・トリガーを指定できます。

### ループ・トリガーのフットスイッチ割り当て

**VL3X フットスイッチへのループ・トリガーの割り当て**  
ヴォーカルまたはギター・レイヤーのBUTTONMAP(ボタンマップ)タブから、ループ・トリガーA～HをVL3Xのフットスイッチにアサインできます。フットスイッチ(DELAY／REVERB／HARMONY等)を指定してから、該当フットスイッチにLOOP TRIGGERを指定します。

WUMOD	CHOIR	RHYTHMIC	STUTTER	BUTTONMAP
ROW 1	WUMOD LOOPTRIG A	DELAY DELAY	REVERB LOOPTRIG B	
	MODE -	MODE LATCHED	MODE -	
ROW 2	HIT LOOPTRIG C	DOUBLE DOUBLE	HARMONY LOOPTRIG D	

フットスイッチへのループ・トリガー機能の割り当て

### Switch-3 または Switch-6 フットスイッチへのループ・トリガーの割り当て

SETUP > FOOTSWITCHタブから、ループ・トリガーをSwitch-3またはSwitch-6のフットスイッチにアサインできます。

MIDI	TONE	SYSTEM	MIC CONTROL	FOOTSWITCH
FOOTSW-1 LOOPTRIG A	FOOTSW-2 LOOPTRIG B	FOOTSW-3 LOOPTRIG C		
MODE -	MODE -	MODE -		
LOOP INPUT VOC+GUIT	CYCLE 1 VOC	CYCLE 2 VOC	CYCLE 3 GUITAR	

Switch-3 または Switch-6 フットスイッチへのループ・トリガーの割り当て

## ループ・トリガーにおけるループの指定

各ループ・トリガーのループ指定は、LOOPER > PRESET から設定します。

LOOP TRIGGER (ループ・トリガー) A ~ H それぞれに、SLOT (スロット) と TRACK (トラック) を指定できます。

LOOP	SLOT	PRESET	BACKING TRACK
LOOP TRIGGER A	SLOT 1	TRACK A	
LOOP TRIGGER B	SLOT 16	TRACK B&C	
LOOP TRIGGER C	SLOT 50	TRACK A&B	

ループ・トリガーのループ・スロットとトラック指定

設定方法はシンプルで、各ボタンでトリガーしたいループ・スロットとトラックを指定するだけです。

ループ・トリガーをグローバルに指定したい場合は、メニュー底部の GLOBAL TRIGGERS (グローバル・トリガー) をオンにします。この設定を行うと、全プリセットでトリガーの割り当てが共通になります。

LOOP	SLOT	PRESET	BACKING TRACK
LOOP TRIGGER G	SLOT CURRENT	TRACK A	
LOOP TRIGGER H	SLOT CURRENT	TRACK A	

GLOBAL TRIGGERS  
ON

GLOBAL TRIGGERS - グローバル・トリガー・パラメーター

ループ・トリガーの設定を変更した後は、プリセットの保存(STOREを2回押す)を忘れずに行ってください。

# その他の機能

## VL3X ホーム・スクリーン

初代 VoiceLive 3 をご使用になられた経験をお持ちの方は、バッキング・トラックとオートメーション機能を使用する際にホーム・スクリーンが若干異なるのに気づくかもしれません。

バッキング・トラックがアサインされたプリセットをリコールすると、ディスプレイ底部に「BT」と表示されます。シーケンス（エフェクト・オートメーション）が記録されたプリセットでは、「BT」の代わりに「SEQ」と表示されます。

バッキング・トラックがアサインされたプリセットをリコールすると、プリセット番号の隣に停止状態を示す四角が表示されます。再生に切り替えると表示は三角形、一時停止の際にはポーズ・アイコンに変わります。

## VL3X プリセット

VL3X のプリセットには、次の設定が含まれます。

- ▶ ヴォーカル／ギター・エフェクトのセッティング
- ▶ バッキング・トラック
- ▶ 記録したパフォーマンス・データ

プリセットをロードすると、上記の設定が一括してロードされます。

## SETUP - セットアップ

VL3X のセットアップと基本的な設定方法については、VoiceLive 3 レファレンス・マニュアルの「セットアップ」セクションをご参照ください。VL3X において追加となる情報は次の通りです。

### SETUP - MIC CONTROL タブ

MP-75 や MP-76 といった Mic Control 対応マイク使用時に、次のパラメーターが追加されました。

- ▶ TRACK START - トラック・スタート

### SETUP - FOOTSWITCH タブ

STEP BUTTON FUNCTION の下に、次のパラメーターが追加されています。

- ▶ TRACK START - トラック・スタート

### SETUP - SWITCH-3 ならびに SWITCH-6 コントロール

Switch-3 の場合は FOOTSW-1 ~ 3 パラメーター、Switch-6 の場合は FOOTSW-1 ~ 6 パラメーターに、ループ・トリガー／バッキング・トラック再生／シーケンス・レコーディングを操作するための次の選択オプションが追加されました。

- ▶ LOOP TRIGGER A-H - ループ・トリガー A ~ H
- ▶ TRACK START - トラック・スタート
- ▶ TRACK STOP - トラック・ストップ
- ▶ TRACK FORWARD - トラック順送り
- ▶ TRACK BACKWARD - トラック逆送り
- ▶ SEQ REC (Sequence Recording) - シーケンス・レコーディング
- ▶ SEQ UNDO (Sequence Recording Undo) - シーケンス・アンドウ



