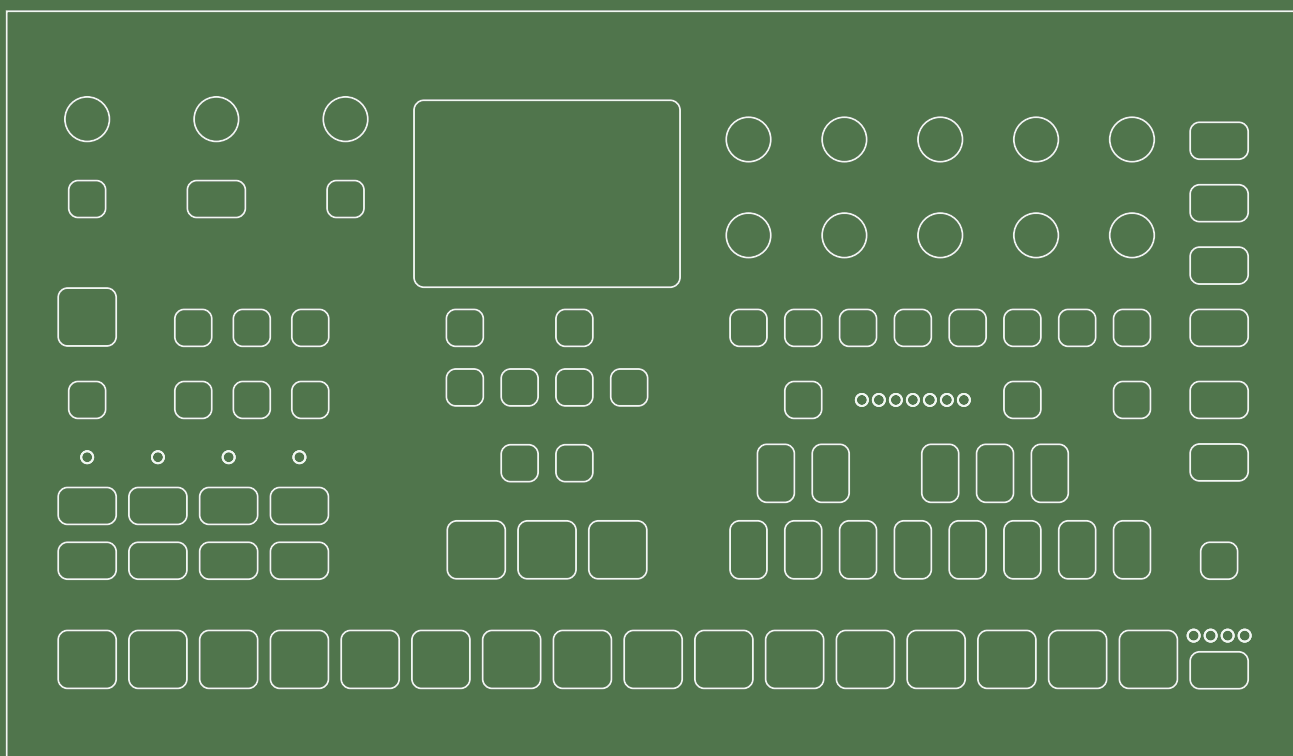


Analog Four MKII

デジタルマインド、アナログソウル



ユーザーマニュアル

FCC compliance statement

This device complies with part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

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

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

Canada

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.
Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003.

European Union regulation compliance statement

This product has been tested to comply with the Low Voltage Directive 2006/95/EC and the Electromagnetic Compatibility Directive 2004/108/EC. The product meets the requirements of RoHS 2 Directive 2011/65/EU.



This symbol indicates that your product must be disposed of properly according to local laws and regulations.

法的免責事項

この文書の情報は予告なしに変更されることがあり、Elektron によるコミットメントと解釈されるべきものではありません。Elektron は、このドキュメントに示されるすべての誤りの責任を負いません。Elektron は、この文書で説明している製品およびプログラムの改良および / または変更を、いつでも通知なしに行うことができます。Elektron は、契約、不注意、またはその他の行為に関わらず、本情報の使用または性能から生じるまたは関連するいかなる特別な、間接的な、または結果として生じる損害または、使用、データ、または利益の損失から発生するいかなる損害に対しても、責任を負いません。

重要な安全性とメンテナンスの注意事項

以下の指示を注意深くお読みください。また、操作に関するアドバイスをしっかりと守ってください。

1. 本製品を水のかかる場所で使用しないでください。
2. ケースや画面を、薬品などでクリーニングしないでください。埃や汚れや指紋を除去する際は、柔らかく乾いた滑らかなクロスを使用します。汚れが落ちない場合は、水で布を少しだけ湿らせてから、ふき取ってください。クリーニング中は、すべてのケーブルを外してください。製品が完全に乾いてから、ケーブルを再度接続してください。
3. 傷がついたり損傷しないよう、筐体や画面付近で鋭利なものを使用しないでください。画面に力をかけないでください。
4. 本体の設置を行う際は、メーカーのマニュアルに従ってください。使用を始める前に、本体を安定した場所に設置する必要があります。本体をラックに設置する場合は、ラックの取り付け穴に4本のネジをすべて締めてください。
5. 本体の設置場所の近くにあるコンセントに電源アダプターを接続してください。
6. 本体を輸送する場合は、メーカー推奨の付属品を使用するか、元の箱と緩衝材を使用してください。
7. 本体を、ラジエーター、ヒートレジスター、ストーブ、その他の熱を発生する機器（アンプを含む）の近くに設置しないでください。
8. 本体の電源が入っている時は、保護カバーを本体にかぶせないでください。
9. 本製品は、本体のみ、またはアンプ、ヘッドフォン、スピーカーと組み合わせて使用することで、永久的聴力損失の原因となりうる大音量を発生させることができます。大音量や不快なレベルの音量で使用しないでください。
10. 電源コードが踏まれたり、プラグ、ソケット、本体の接続部でねじれたりしないようにしてください。
11. メーカー指定の付属品を使用してください。
12. 雷が発生しているとき、長期間使用しないときには、電源アダプターをコンセントから抜いてください。
13. 修理を行うときは、必ず資格のある修理担当者にご相談ください。本体に液体をこぼしたり、物を落としたりした場合や、本体が雨や霧にさらされたり、正常の動作をしなかったり、落下したりした場合など、機器に何らかの損傷がある際は修理が必要です。

警告

火災、感電、製品破損のリスクを軽減するため、以下の指示に従ってください。

- 本体を雨、霧、水しぶきにさらさないでください。また、花瓶などの液体の入った物を本体の上に置かないでください。
- 本体を直射日光のあたる場所に置いたり、室温が35℃を超える環境で使用したりしないでください。誤動作につながります。
- 分解しないでください。本体内部にユーザーが自身で修理、調整できる部品はありません。必要な場合は、専門のサービス技術者に修理を依頼してください。
- 電気的仕様で指定されている制限を超えないようにしてください。

Elektron の電源アダプター PSU - 3b の安全に関する指示

- アダプターは、屋内用として開発されており、屋外では使用しないでください。
- アダプターの通気性を確保するため、狭い場所には設置しないでください。過熱による感電や火災のリスクを防止するため、カーテンやその他の物体でアダプターの通気を妨げないでください。
- 直射日光にさらしたり、室温が40℃を超える環境で使用したりしないでください。
- 本体の設置場所の近くにあるコンセントにアダプターを接続してください。
- 電源コードが接続されているときには、アダプターはスタンバイモードになります。電源コードがコンセントに接続されている場合、一次回路は常にアクティブです。電源を完全に遮断する場合は、コードをコンセントから抜いてください。
- EU では、CE 認可の電源コードのみを使用してください。

目次

1. はじめに	10
1.1 本書の表記	10
2. Analog Four MKII の背景	11
3. パネルレイアウトとコネクタ	12
3.1 フロントパネル	12
3.2 背面コネクタ	14
3.3 ユニットの接続	14
4. Analog Four MKII の信号パス	15
4.1 コンポーネントについて	15
4.1.1 信号パスについて	15
4.1.2 オシレーターとフィルターについて	15
5. Analog Four MKII の構造の概要	16
5.1 +Drive	16
5.2 データ構造	16
5.2.1 プロジェクト	16
5.2.2 キット	16
5.2.3 サウンド	16
5.2.4 バンク	16
5.2.5 パターン	16
5.2.6 ソング	17
5.2.7 チェーン	17
5.2.8 グローバル	17
5.3 トラックの種類について	17
5.3.1 シンセトラック	17
5.3.2 FXトラック	17
5.3.3 CVトラック	17
5.3.4 トラックの編集	17
6. ユーザーインターフェイス	18
6.1 パラメーターの編集	18
6.1.1 パラメーターのクイック編集	18
6.1.2 パラメーター値のジャンプ	18
6.2 [FUNC] キーを組み合わせた使用	18
6.3 クイックスクロール	19
6.4 コピー、クリア、貼り付け	19
6.5 NAMING メニュー	19
6.5.1 ポップアップメニューでの名前付け	19
6.6 Overbridge	20
7. 作業の簡単な始めかた	21
7.1 工場出荷時プリセットの再生	21
7.2 PERFORMANCE モード	21
7.3 パラメーターの調整	21
7.4 シンセトラックのサウンドの変更	21

8. プロジェクト	22
8.1 PROJECT メニュー	22
8.1.1 LOAD PROJECT	22
8.1.2 SAVE PROJECT	23
8.1.3 PROJECT MANAGER.....	23
9. キットとサウンド	24
9.1 +Drive のサウンドライブラリとサウンドプール	24
9.2 KIT メニュー	24
9.2.1 RELOAD KIT	25
9.2.2 LOAD KIT.....	25
9.2.3 SAVE KIT	25
9.2.4 CLEAR KIT	25
9.2.5 PERFORMANCE	25
9.2.6 POLY CONFIG	25
9.2.7 VOICE ROUTING.....	25
9.2.8 CONTROL 1 IN MOD	26
9.2.9 CONTROL 2 IN MOD.....	26
9.3 PERFORMANCE モード	26
9.3.1 PERFORMANCE SETUP メニュー.....	27
9.3.2 PERFORMANCE CONFIGURE.....	27
9.3.3 PERFORMANCE RENAME	28
9.3.4 PERFORMANCE TRACK MUTE.....	28
9.3.5 PERFORMANCE MIXER.....	28
9.4 クイックパフォーマンス	28
9.5 ポリフォニー	28
9.5.1 ポリフォニー設定	29
9.5.2 VOICE ROUTING.....	30
9.6 SOUND メニュー	33
9.7 SOUND BROWSER	33
9.7.1 VIEW POOL	33
9.7.2 VIEW +DRIVE	33
9.7.3 SORT ABC.....	33
9.7.4 SORT 123.....	34
9.7.5 FILTER.....	34
9.7.6 SEARCH.....	34
9.8 SOUND MANAGER	34
9.8.1 LOAD TO TRACK.....	35
9.8.2 COPY TO	35
9.8.3 STORE TRACK SOUND	35
9.8.4 RENAME	35
9.8.5 EDIT TAGS	35
9.8.6 DELETE	35
9.8.7 TOGGLE.....	35
9.8.8 SEND SYSEX.....	35
9.8.9 SELECT ALL.....	35
9.8.10 DESELECT ALL	35
9.9トラックサウンドのクリア	35
9.10トラックサウンドの名前変更	35

9.11 サウンド設定	36
9.11.1 OSCILLATOR DRIFT	36
9.11.2 F1 RESONANCE BOOST	36
9.11.3 VELOCITY TO VOL	36
9.11.4 LEGATO MODE	36
9.11.5 PORTAMENTO	36
9.11.6 VELOCITY MOD	37
9.11.7 PITCH BEND	37
9.11.8 MODULATION WHEEL	37
9.11.9 BREATH CONTROLLER	37
9.11.10 AFTERTOUCHE	37
9.12 サウンドの再生	37
9.12.1 MIDI キーボードでのサウンドの再生	37
9.13 サウンドの編集	38
9.14 FX と CV トラックの編集	38
9.14.1 FX トラック	38
9.14.2 CV トラック	38
9.15 トラックのミュート	39
10. シーケンサー	40
10.1 基本的なパターンの操作	40
10.1.1 パターンの選択	40
10.1.2 パターン制御	41
10.1.3 テンポ	41
10.2 PATTERN モード	41
10.3 パターンの編集	42
10.3.1 トリガーの種類	42
10.3.2 GRID RECORDING モード	42
10.3.3 LIVE RECORDING モード	42
10.4 TRACK メニュー	43
10.4.1 NOTES SETUP	43
10.4.2 ARP SETUP	43
10.4.3 RELOAD TRACK	43
10.4.4 SAVE TRACK	43
10.5 PATTERN メニュー	43
10.5.1 RELOAD PATTERN	43
10.5.2 SAVE PATTERN	44
10.6 ARPEGGIATOR	44
10.6.1 MOD	44
10.6.2 SPD	44
10.6.3 RNG	44
10.6.4 LEG	45
10.6.5 LEN	45
10.6.6 NO2 ~ NO4	45
10.7 ARPEGGIATOR SETUP	45
10.8 NOTE メニュー	45
10.8.1 NOT	46
10.8.2 VEL	46
10.8.3 LEN	46
10.8.4 μ TM	46

10.8.5 TRC	46
10.8.6 ENV (F)	46
10.8.7 ENV (2)	46
10.8.8 LFO (1)	46
10.8.9 LFO (2)	46
10.9 NOTES SETUP	47
10.9.1 GLOBAL QUANTIZE	47
10.9.2 TRK QUANTIZE	47
10.9.3 TRK KEY SCALE	47
10.9.4 TRK KEY NOTE	47
10.9.4 TRK TRANSPOSABLE	47
10.10 CLICK TRACK	47
10.10.1 ACTIVE	48
10.10.2 TIME SIG.NUM	48
10.10.3 TIME SIG.DEN	48
10.10.4 PREROLL	48
10.10.5 VOLUME	48
10.11 SCALE メニュー	48
10.11.1 NORMAL モード	48
10.11.2 ADVANCED モード	49
10.12 シーケンサー機能	49
10.12.1 パラメーターロック	49
10.12.2 サウンドのロック	50
10.12.3 条件付きロック	50
10.12.4 FILL モード	51
10.12.5 TRIG MUTE	51
10.12.6 ACCENT	51
10.12.7 NOTE SLIDE	52
10.12.8 PARAMETER SLIDE	52
10.12.9 SWING	53
10.12.10 トラックのトランスポーズ	53
10.12.11 破壊的トランスポーズ	54
10.12.12 コピー、貼り付け、クリア操作	54
11. チェーンとソング	56
11.1 チェーン	56
11.1.1 詳細モード	56
11.1.2 クイックモード	56
11.2 ソング	57
11.2.1 SONG EDIT メニュー	57
11.2.2 ソング行の追加とパターンおよびチェーンの割り当て	57
11.2.3 繰り返し、ミュートおよびトランスポーズ情報の追加	58
11.2.4 SONG メニュー	58
12. GLOBAL SETTINGS メニュー	59
12.1 PROJECT	59
12.2 GLOBAL SLOT	59
12.3 SYNTH MASTER TUNE	59
12.3.1 SYNTH MASTER TUNE	59
12.4 SEQUENCER CONFIG	60

12.4.1 QUANTIZE LIVE REC	60
12.4.2 KIT RELOAD ON CHG	60
12.5 MIDI CONFIG.....	60
12.5.1 SYNC	60
12.5.2 PORT CONFIG.....	61
12.5.3 CHANNELS.....	62
12.6 CV CONFIG	65
12.6.1 CV A-D CONFIG	65
12.6.2 VOLTAGE TRIM	67
12.7 VOICE ROUTING	67
12.8 CONTROL INPUT 1	68
12.9 CONTROL INPUT 2.....	68
12.10 SYSEX DUMP	69
12.10.1 SYSEX SEND	69
12.10.2 SYSEX RECEIVE	70
12.11 SYSTEM.....	71
12.11.1 USB CONFIG.....	71
12.11.2 OS UPGRADE	71
12.11.3 FORMAT +DRIVE	72
12.11.4 CALIBRATION	72
13. EARLY STARTUP メニュー.....	73
13.1 TEST MODE	73
13.2 EMPTY RESET	73
13.3 FACTORY RESET	73
13.4 OS UPGRADE.....	73
14. オシレーター、フィルター、エンベロープについて.....	74
14.1 オシレーター	74
14.1.1 サブオシレーター.....	74
14.1.2 その他のオシレーターの波形選択	75
14.2 フィルター.....	75
14.2.1 4 極ラダーフィルター.....	75
14.2.2 2 極マルチモードフィルター.....	75
14.3 エンベロープ	76
15. セットアップ例	78
15.1 Analog Four MKII で外部アナログシンセサイザーを制御する	78
15.2 Analog Four MKII と他の Elektron 機器を併用する	80
15.3 Analog Four MKII をフィルターバンクとして使用する	81
15.4 外部オシレーターと一緒に Analog Four MKII を使用する	83
15.5 エレクトリックギターと一緒に Analog Four MKII を使用する.....	84
16. 便利なキーの組み合わせ（クイックキー）.....	86
16.1 全般	86
16.2 名前付け.....	86
16.3 SOUND BROWSER.....	86
16.4 保存とリロード.....	86
16.5 シーケンサーの設定.....	86
16.6 ミュート.....	86

16.7トラックのクリア / パターンのクリア.....	87
16.8トリガーのシフト.....	87
16.9 チェーンの編集.....	87
17. 技術情報.....	88
18. 著作権表示と連絡先情報.....	89
付録 A: シンセトラックのパラメーター.....	90
付録 B: FX トラックのパラメーター.....	98
付録 C: CV トラックのパラメーター.....	102
付録 D: MIDI.....	106
付録 E: Analog Four MKII のアーキテクチャ.....	116
索引.....	117

1. はじめに

Analog Four MKII をお買い上げいただきありがとうございます。本製品はとりわけ高い評価を得ている Elektron ステップシーケンサーをフィーチャーした、デジタル制御式アナログシンセサイザーです。これはまさに、クリエイティブなアーティストのためのアナログシンセサイザーです。本機をあますところなく活用するため、本書を熟読することをお勧めします。

1.1 本書の表記

本書では次の表記を使用しています。

キー名は大文字および太字で表記し、括弧で囲みます。例: 「FUNC」というラベルの付いたキーは **[FUNC]** と表記します。

メニュー名は大文字で表記します。例: OSC1 メニュー

パラメーター名および、設定または実行可能な操作のある特定のメニューオプションは、太字および大文字で表記します。
例: **VOL**

パラメーター設定の選択肢は OFF のように大文字で表記します。
また特定のメニュー設定も、LEGATO のように大文字で表記します。

画面に表示されるメッセージは大文字と鍵括弧で表記します。例: 「BANK A :CHOOSE PTN」

ノブは大文字、太字および斜体で表記します。例: ノブ 「Track Level」 は ***TRACK LEVEL*** と表記します。

オクターブ移調 LED などの LED インジケータは、<OCTAVE> のように表記します。

以下の記号は、マニュアルを通して使用されています。



注意する必要のある重要な情報です。



Analog Four MKII の操作を簡単にするためのヒントです。

2. Analog Four MKII の背景

世の中には流行り廃りのないスタイルがあります。そういったスタイルは、内部に時代を超越したクオリティを保ち、他とは違う、目的を達成できる特性を備えています。これにより、本機は他にない優れた楽器となりました。いつの時代かを問わず、人間の活動のあらゆる分野で、こうした不変のスタイルがあります。もちろん、それはサウンドの分野においても同じです。

アナログ回路を使用して作る音は、昔からあります。20世紀初頭の10年で最初に作曲に使われたアナログ回路は、1960年代、ウェンディ・カルロスなどのアーティストのおかげで普及しました。今日では、ハードウェアとソフトウェアの両方で多くエミュレートされています。その遺産は素晴らしいものですから、今や、アナログのトーンや音色イコール魅力的な音と考えられています。そうなるのも当然です。深く豊かでわずかに歪んだアナログサウンドは、直接私達に訴えかけてきます。

Elektron は、たくさんのアナログ技術を有しています。それは、Elektron のいのちです。Elektron の最初の製品である Sidstation は、シンセのユニークなサウンドを生み出す決定的なアナログフィルターを搭載していました。Analog Four MKII では、新たなアナログを求める次の一歩を踏み出しています。

最新の科学技術と、実績と信頼のあるサウンド生成の方法を今までにない組み合わせで統合し、アナログの世界を最大限に楽しんでいただけます。Analog Four MKII は、卓上アナログシンセサイザーの新たなベンチマークです。これまでよりも深い低音を実現する回路調整、新しい強力なサウンドコントロール、ボイス単位の専用出力。言うまでもなく、ボタンは耐久性に非常に優れ、大きな OLED 画面とプレミアムなデザインを備えています。受賞歴のあるソフトウェアスイート、Overbridge を使用して、Analog Four MKII と DAW をシームレスに統合することができます。Analog Four MKII はデジタルとアナログ、2つの世界の最高の力を併せ持っています。比類のないアナログのインパクトと、刃物のように鋭いデジタル精度。

Analog Four MKII は、アナログ機器の輝かしい歴史に寄与する新たな製品です。

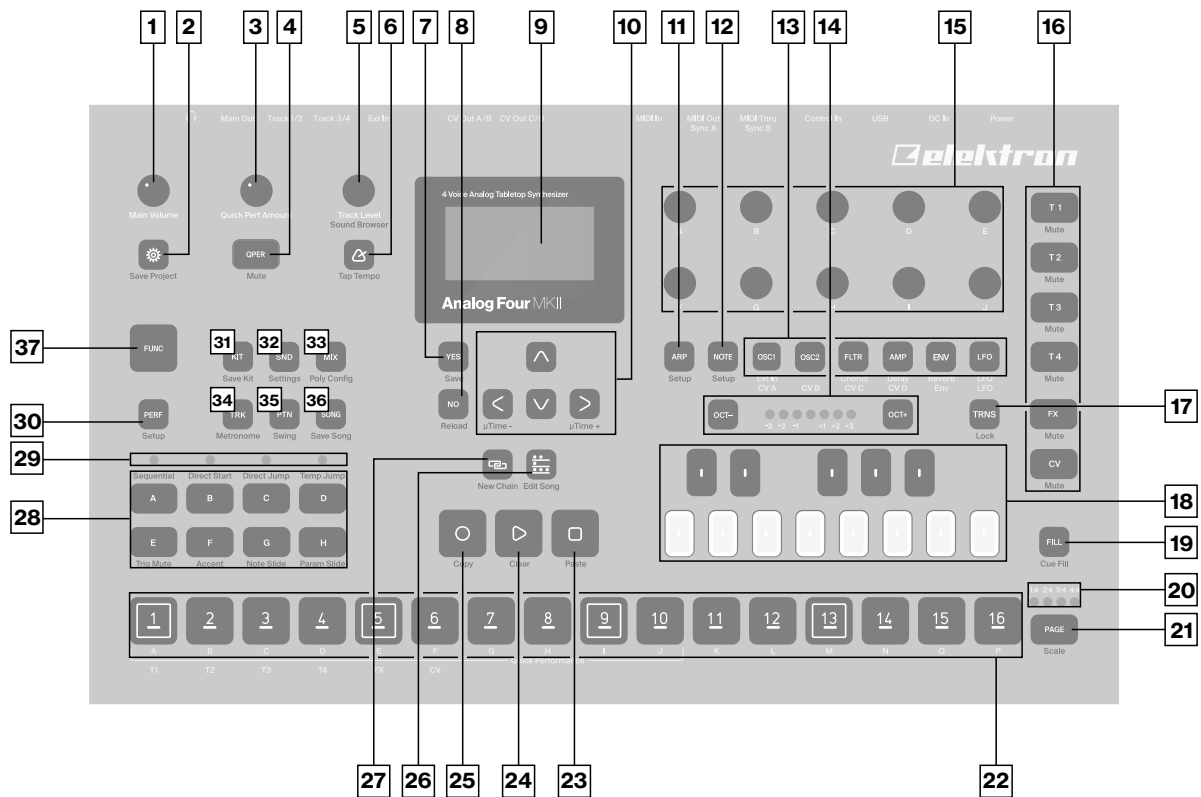
新しい時代の幕を開けたアナログシンセをお楽しみください。

Elektron チーム

Analog Four MKII ユーザーマニュアル。This manual is copyright © 2017 Elektron Music Machines MAV AB. 書面による許可のない、すべての転載を禁止します。本マニュアルの情報は、予告なく変更される可能性があります。Elektron 社の製品名、ロゴ、タイトル、言葉または文はスウェーデンおよび国際法により登録および保護されています。その他のすべてのブランドまたは製品名は、それぞれの所有者の商標または登録商標です。本『Analog Four MKII OS バージョン 1.30 用ユーザーマニュアル』の最終更新日は 2017 年 10 月 25 日です。

3. パネルレイアウトとコネクタ

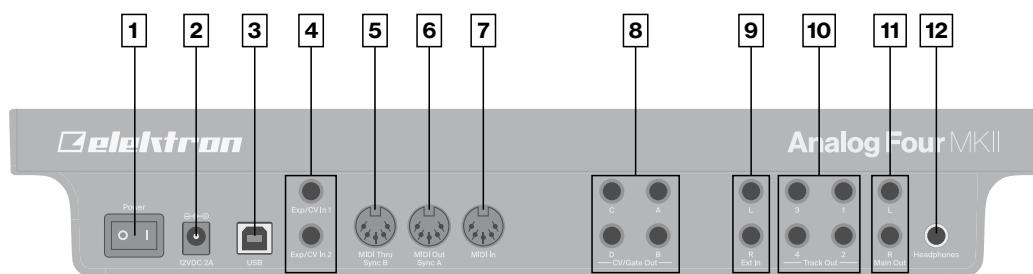
3.1 フロントパネル



1. **MAIN VOLUME**: メイン出力とヘッドフォン出力の音量を設定します。
2. **[GLOBAL SETTINGS]** : GLOBAL SETTINGS メニューが表示されます。二次機能として、SAVE PROJECT メニューが開きます。長押しすると、LOAD PROJECT メニューが開きます。
3. **QUICK PERF AMOUNT**: 選択したパフォーマンスマクロの量を設定します。
4. **[QPER]** キー: **[TRIG 1-10]** キーと共に使用して、**QUICK PERF AMOUNT** ノブでコントロールするパフォーマンスマクロを選択します。二次機能として、パフォーマンスマクロをミュートします。
5. **TRACK LEVEL**: アクティブなトラックの全体の音量レベルを設定します。また、メニューのスクロールや各種パラメータ値の設定に使用します。二次機能として、SOUND BROWSER を開きます。
6. **[TEMPO]** : TEMPO メニューが表示されます。**[FUNC] + [TEMPO]** で、テンポをタップできます。
7. **[YES]** キー: サブメニューを表示したり選択内容を確定するために使用します。
8. **[NO]** キー: アクティブなメニューを終了して、手順を1つ戻すために使用します。
9. 画面。
10. **[ARROW]** キー: メニューの移動に使用します。**[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]**、**[RIGHT]** があります。
11. **[ARP]** キー: アクティブなトラックのアルペジエーターの設定ができる ARPEGGIATOR メニューが表示されます。
12. **[NOTE]** キー: アクティブなトラックの音に関する全般設定がある NOTE メニューが表示されます。
13. **[PARAMETER]** キー: アクティブなトラックの PARAMETER ページを切り替えます。キー上の文字列は、4つのシンセトラックのページを表します。キーの下の白色の文字列の最初の行は、FXトラックページ、白色の文字列の2行目は、CVトラックページを表します。**[PARAMETER]** キーをもう一度押すと、次の PARAMETER ページが表示される場合があります。**[PARAMETER]** キーの色で、最初のページがアクティブ (赤) か2番目のページがアクティブ (緑) かを示します。

14. **[OCT-/+]** キー: **[KEYBOARD]** キーをトランスポートします。<OCTAVE> LED は現在の移調を示します。
15. **DATA ENTRY** ノブ: パラメーターの調整に使用します。
16. **[TRACK]** キー: アクティブなトラックを選択します。4つのシンセトラック、1つのFXトラック、1つのCVトラックがあります。これらのトラックは、**[T1 ~ 4]**、**[FX]**、**[CV]** という名前です。**[FUNC] + [TRACK]** でトラックをミュートします。**[TRACK]** キーの色は、トラックの状態を示します。赤 = アクティブなトラック。緑 = 音が鳴っているトラック。消灯 = ミュートされているトラック。
黄 = アクティブかつミュートされているトラック。暗い赤 = (FXトラックがアクティブな場合) FX 設定が有効なトラック。
17. **[TRNS]**: トラック上のノートトリガーをトランスポートします。二次機能として、トランスポート機能をロックします。
18. **[KEYBOARD]** キー: サウンドの再生と、ノートトリガーへの音価の割り当てに使用します。最初のキーの名前は、**[KEYBOARD C1]** です。
19. **[FILL]**: (GRID RECORDING モードがアクティブでない場合) FILL モードをアクティブにします。二次機能として、FILL モードをキューします。
20. <PATTERN PAGE> LED: アクティブなパターンに構成されているパターンページ数と、どのパターンページが現在アクティブであるかを示します。現在再生されているパターンページの LED が点滅します。
21. **[PAGE]**: GRID RECORDING モードでアクティブなパターンページを選択します。アクティブなパターンページはキーの上の4つのLEDで示されます。二次機能として、SCALE メニューにアクセスします。
22. **[TRIG]** キー: シーケンサーにトリガーを入力する時に使用します。また、パターンを選択する時にも使用します。
23. **[STOP]**: 再生を停止します。二次機能としては、貼り付け操作を行います。
24. **[PLAY]**: シーケンサーの再生を開始します。二次機能として、クリア操作を行います。
25. **[RECORD]** キー: GRID RECORDING モードをアクティブまたは非アクティブにします。**[PLAY]** を押したまま押し続けると、LIVE RECORDING が開始します。二次機能として、コピー操作を行います。
26. **[SONG MODE]** : SONG モードをアクティブまたは非アクティブにします。
27. **[CHAIN MODE]** : CHAIN モードをアクティブまたは非アクティブにします。
28. **[BANK A ~ H]**: バンク A ~ H を選択します。
29. <PATTERN MODE> LED: どのパターンモードが選択されているかを示します。
30. **[PERF]**: PERFORMANCE モードになります。
31. **[KIT]**: KIT メニューが開きます。二次機能として、現在のキットを保存します。
32. **[SND]**: SOUND メニューが開きます。二次機能として、SOUND SETTINGS メニューを開きます。
33. **[MIX]**: PERFORMANCE MIXER が開きます。二次機能として、POLY CONFIG メニューを開きます。
34. **[TRK]**: TRACK メニューが開きます。二次機能として、CLICK TRACK メニューを開きます。
35. **[PTN]**: PATTERN メニューが開きます。二次機能として、SWING メニューを開きます。
36. **[SONG]**: SONG メニューが開きます。二次機能として、アクティブなソングを保存します。
37. **[FUNC]** キー: 長押しすると、他のキーの二次機能にアクセスできます。二次機能は、パネルに緑色のテキストで表記されています。

3.2 背面コネクタ



1. **POWER:** 本体の電源をオン / オフします。
2. **DC IN:** 付属の Elektron PSU-3b 電源アダプターを使用して電源コンセントに接続します。
3. 高速 **USB 2.0:** A-B USB 2.0 コネクタケーブルを使用してコンピューターのホストに接続します。
4. **EXP/CV IN:** エクスプレッションペダルまたは CV の入力。CV 信号用標準 1/4 インチモノラルフォンプラグを使用します。
5. **MIDI THRU/B:** MIDI IN インチからデータを転送します。DIN sync をお持ちの機器に送信する構成にすることもできます。標準の MIDI ケーブルを使用して、別の MIDI 機器にチェーン接続します。
6. **MIDI OUT/SYNC A:** MIDI データ出力。DIN sync をお持ちの機器に送信する構成にすることもできます。標準の MIDI ケーブルを使用して、外部 MIDI 機器の MIDI 入力に接続します。
7. **MIDI IN:** MIDI データ入力。標準の MIDI ケーブルを使用して、外部 MIDI 機器の MIDI 出力に接続します。
8. **CV OUTPUTS A ~ D:** 外部シンセの CV 入力に接続します。標準 1/4 インチモノラルフォンプラグを使用します。
9. **AUDIO INPUT L/R:** 標準 1/4 インチモノフォンプラグを使用して他のシンセサイザーまたはミキサーからのサウンドを入力します。
10. **TRACK 1 ~ 4 STEREO OUTPUTS:** 標準 1/4 インチステレオ（チップ / リング / スリーブ）フォンプラグまたは 1/4 インチモノフォンプラグを使用します。
11. **MAIN OUT L/R:** 1/4 インチモノフォンプラグ（アンバランス接続）または 1/4 インチステレオ（チップ / リング / スリーブ）フォンプラグ（バランス接続）のいずれかを使用します。
12. **HEADPHONES:** ステレオヘッドフォン用オーディオ出力。1/4 インチ（チップ / リング / スリーブ）フォンプラグを使用します。



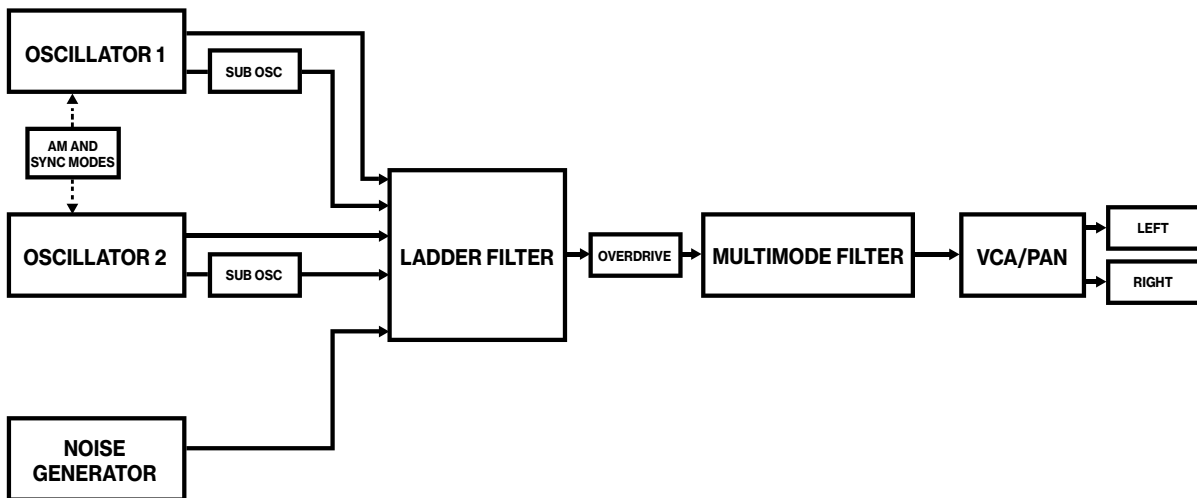
Analog Four MKII を使用する際は付属の PSU-3b を使用してください。適切な電源コードを使用することで、電圧変換器を使用しなくても世界中で使用することができます。不適切なタイプのアダプターを使用すると、本体が損傷する可能性があります。不適切な電源の使用によって生じた損害は保証の対象となりません。詳細については、88 ページの「17. 技術情報」を参照してください。

3.3 ユニットの接続

Analog Four MKII が、ケーブル類を配置するスペースのある安定した場所（頑丈なテーブルなど）に置いてあるか、または前述のラックに設置してあることを確認します。Analog Four MKII を他のユニットに接続する前に、すべてのユニットの電源がオフになっていることを確認します。

1. 電源コンセントに付属の DC アダプターを接続し、小型プラグを Analog Four MKII 本体の DC 入力端子に接続します。
2. Analog Four MKII のメイン出力の L/R をミキサーまたはアンプに接続します。
3. MIDI を使用する場合は、Analog Four MKII の MIDI OUT をデータの送信先の機器の MIDI IN に接続します。Analog Four MKII の MIDI IN をデータの送信元の機器の MIDI OUT に接続します。MIDI THRU ポートは、MIDI IN ポートに到着したデータを「エコー」します。これは MIDI 機器をチェーン接続する際に使用します。
4. すべての機器の電源を入れます。Analog Four MKII は、ユニット背面にある電源スイッチを押して電源を入れます。画面が 2 秒間暗くなった後、ユニットが再起動します。

4. Analog Four MKII の信号パス



4.1 コンポーネントについて

各ボイスのオシレーターは両方ともアナログです。この精巧な波形作成機能は完全アナログです。ピッチは、デジタル制御されます。ノイズジェネレーターはデジタルです。2つのフィルターと、フィルター間のオーバードライブ回路は、完全アナログです。アンプはアナログです。エンベロープとLFOはデジタルです。これらは、最大の効率と汎用性を得られるよう設計されています。

4.1.1 信号パスについて

オシレーターからオーディオ出力までの信号経路は、完全アナログです。外部入力からオーディオ出力までの信号経路も、完全アナログです。デジタルセンドエフェクトはメインオーディオパスと平行で、デジタルセンドエフェクトからのウェット信号は、メイン出力段階前にドライアナログ信号とミックスされます。

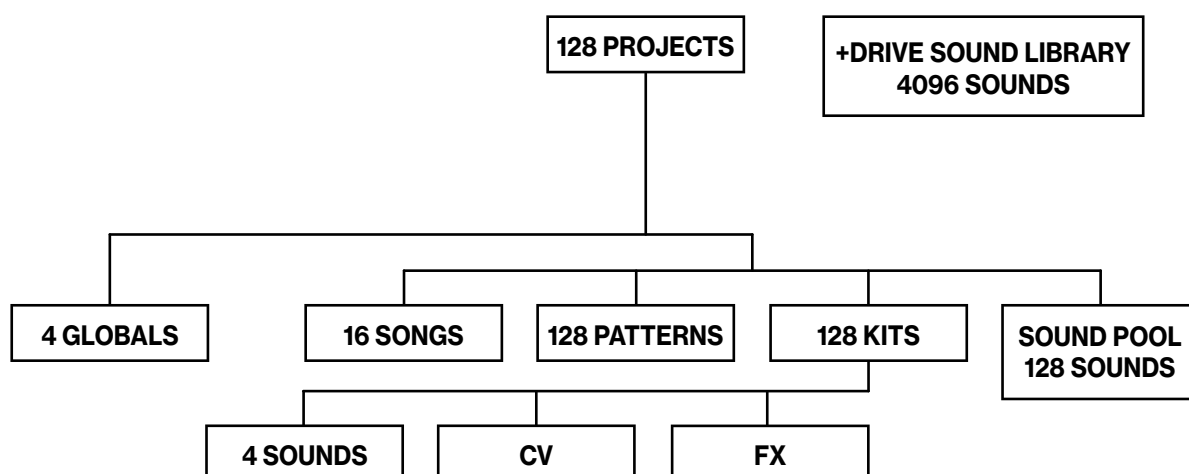
4.1.2 オシレーターとフィルターについて

オシレーターは新規設計、構築されており、豊かなサウンドと数々のコントロール機能を提供します。ラダーフィルターは、離散低ノイズトランジスタを使用し、マルチモードフィルターは高品質VCAを使用しています。伝統と革新の組み合わせにより、幅広い可能性を秘めたユニークなサウンドを実現できます。

詳細については、116ページの「付録E: Analog Four MKIIのアーキテクチャ」を参照してください。

5. Analog Four MKII の構造の概要

次の図は、Analog Four MKII のデータ構造の概要です。



5.1 +Drive

+Drive とは、非揮発性メモリです。最大 128 のプロジェクト（数千のパターン、キット、ソング）を内部に格納することができます。また、4096 個のサウンドを保存可能な +Drive サウンドライブラリにアクセスできます。これらのサウンドにはすべてのプロジェクトからアクセスできます。

5.2 データ構造

5.2.1 プロジェクト

プロジェクトには、128 個のパターン、128 個のキット、16 個のソング、4 個のグローバルスロット、および最大 128 個のサウンドから成るプロジェクトサウンドプールがあります。一般的な設定と状態（テンポ、ミュートなど）も各プロジェクトに格納されます。プロジェクトをロードすると、プロジェクトは Analog Four MKII でアクティブな作業状態になります。ここから、プロジェクトのパターン、キット、ソング、グローバルを編集できます。Analog Four MKII は電源がオフの時も、アクティブな作業状態、アクティブなプロジェクトを保持します。ただし、プロジェクトスロットに手で保存してから別のプロジェクトをロードしないと、その内容は失われます。プロジェクトの保存やロードなどは、GLOBAL メニューで行います。詳細については、22 ページの「8. プロジェクト」を参照してください。

5.2.2 キット

キットには、各シンセトラックに1つ、計 4 つのサウンドと、FX および CVトラックの設定が含まれます。Analog Four MKII の1プロジェクトごとに 128 個までのキットを使用できます。各パターンは、キットにリンクされます。詳細については、24 ページの「9. キットとサウンド」を参照してください。

5.2.3 サウンド

サウンドは、保存されているシンセトラックのパラメーター設定から構成されます。1 つのシンセトラックに1つのサウンドをホストできます。サウンドは、アクティブなプロジェクトのサウンドプールまたは +Drive のサウンドライブラリのいずれかに保存できます。サウンドプールには 128 個のサウンドを保存できます。+Drive のライブラリには 4096 個のサウンドを保存できます。詳細については、24 ページの「9. キットとサウンド」を参照してください。

5.2.4 バンク

プロジェクトごとに 8 個のバンクがあり、各バンクには 16 個のパターンを保存できます。詳細については、40 ページの「10. シーケンサー」を参照してください。

5.2.5 パターン

8 個のバンクそれぞれに 16 個のパターンを保存できます。つまり、常に 128 個のパターンを使用できます。パターンは、トリガー、パラメーターロック、シンセトラック、FXトラック、CVトラックの拍子および個々のトラック長、ARP および NOTE ページの設定などのシーケンサーデータから構成されます。詳細については、40 ページの「10. シーケンサー」を参照してください。

5.2.6 ソング

1つのプロジェクトで16個のソングを使用できます。ソングは、パターンの再生の構築に使用します。詳細については、57ページの「11.2 ソング」を参照してください。

5.2.7 チェーン

チェーンとは、パターンのシーケンスです。最大256個のパターンズロットを64個のチェーンに割り当てることができます。詳細については、56ページの「11.1 チェーン」を参照してください。

5.2.8 グローバル

グローバル設定では、シンセサイザー、シーケンサー、MIDI、CV構成の一般設定を行います。1つのプロジェクトで4個のグローバルスロットがあり、それぞれ独立した設定にできます。詳細については、59ページの「12. GLOBAL SETTINGS メニュー」を参照してください。

5.3 トラックの種類について

5.3.1 シンセトラック

シンセトラックは、トラック1~4で構成されます。シンセトラックを編集するには、**[TRACK 1~4]**キーを押します。サウンドは、シンセトラックにロードされます。サウンドはポリフォニック再生することができます。

5.3.2 FXトラック

FXトラックで、Analog Four MKIIの内部センドエフェクトをコントロールします。FXトラックを編集するには、**[FX]**トラックのキーを押します。

5.3.3 CVトラック

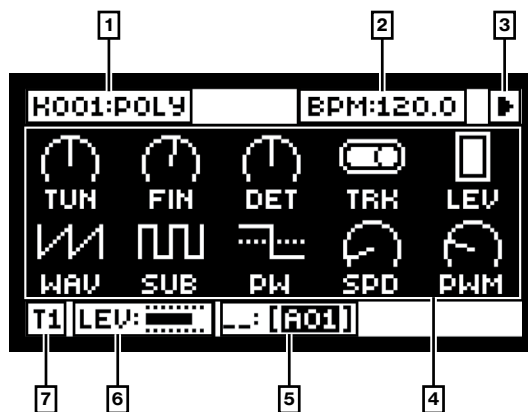
CVトラックは、アナログCVおよびゲート信号を受信できる外部機器のコントロールに使用します。CVトラックを編集するには、**[CV]**トラックのキーを押します。

5.3.4 トラックの編集

6つの**[PARAMETER]**キーで、トラックを編集するページが表示されます。トラックの種類によって、表示されるパラメーターが異なります。**DATA ENTRY**ノブを使用してパラメーターを編集します。ノブを押して回すと、パラメーターの値の調整幅が大きくなります。

6. ユーザーインターフェイス

画面は、Analog Four MKII の編集を行うメインの場所です。



1. 現在アクティブなキットです。 **DATA ENTRY** ノブを回すと、調整したパラメーターの完全な名前が表示されます。
2. 現在のテンポが、1桁で表示されます。
3. シーケンサーの再生/レコーディングステータスです。標準の「レコーディング」、「再生」、「一時停止」、「停止」の記号 (▶、▶▶、||、■) で表示されます。
4. トラックパラメーターが最大 10 個表示されます。 **DATA ENTRY** ノブのコントロール対象や、現在のパラメーター値が表示されます。ノブを押して回すと、パラメーターの値の調整幅が大きくなります。
5. 現在アクティブなパターンです。左側には、アクティブなソング行が表示されます。「_」は、スクラッチパッド行がアクティブであることを示します。
6. バーは、アクティブなトラックのトラックレベルを示します。
7. トラック名です。



[NO] キーを使用して、すべてのウィンドウを閉じることができます。

アクティブなメニューでは使用しないキーやノブは、元の機能のままです。たとえば、TEMPOメニューでは TRACK LEVEL ノブを使用しますが、**DATA ENTRY** ノブを使用してアクティブなトラックのパラメーターを調整することができます。

6.1 パラメーターの編集

DATA ENTRY ノブを使用して、トラックパラメーターの値を変更します。フロントパネルのノブの物理的な場所は、画面のパラメーターの位置に対応しています。

6.1.1 パラメーターのクイック編集

パラメーターの調整中に **DATA ENTRY** ノブを押すと、パラメーター値の調整幅が大きくなります。これにより、パラメーターの全範囲を素早く移動することができます。

6.1.2 パラメーター値のジャンプ

特定のパラメーターを編集する際に **[FUNC]** を押したままにすると、パラメーター値が相対位置にジャンプします。例えば、オシレーターチューニングで使用すると、オクターブジャンプします。

6.2 [FUNC] キーを組み合わせた使用

[FUNC] キーを他のキーと組み合わせて使用する場合、通常は **[FUNC]** キーを押したまま、組み合わせる 2 つ目のキーを短く押します。いくつかのキーの組み合わせを押す場合でも、**[FUNC]** + 2 番目のキーを 1 秒間押したままにすることで 2 番目のサブメニューを表示することができます。

6.3 クイックスクロール

ほとんどのメニューで、クイックスクロールが可能です。[FUNC] + [UP] または [DOWN] 矢印キーを1回押すと、カーソルが次または前のメニューページに移動します。

6.4 コピー、クリア、貼り付け

コピー、クリア、貼り付けコマンドは、多くの箇所で使用できます。コピーするには、[FUNC] + [RECORD] を押しします。貼り付けるには、[FUNC] + [STOP] を押しします。クリアするには、[FUNC] + [PLAY] を押しします。貼り付けとクリアの操作は、同じ組み合わせのキーを押すと元に戻ります。

6.5 NAMING メニュー

名前を付ける手順は、すべての名前付けのメニューで共通です。



[LEFT] および [RIGHT] 矢印キーを使用して、文字間を移動します。TRACK LEVEL ノブを回すか、[UP] または [DOWN] 矢印キーを押して、文字を選択します。[FUNC] + [NO] で文字を消去します。

6.5.1 ポップアップメニューでの名前付け

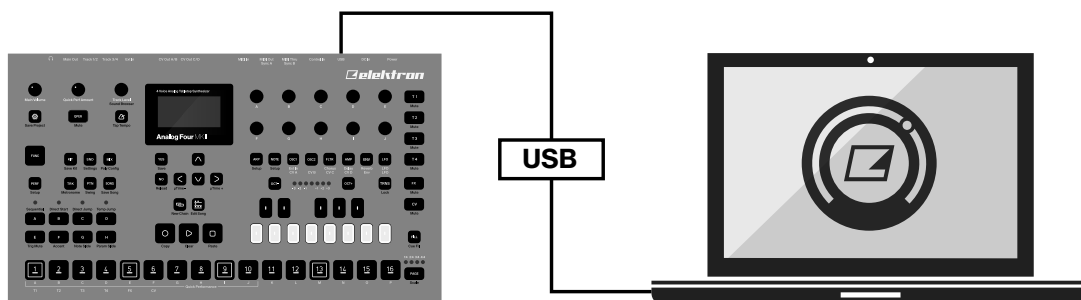
NAMING メニューでは、利用可能なすべての文字、記号、数字を表示するポップアップメニューを開くことができます。ポップアップメニューを使用すると、大抵の場合、非常に速く名前を付けることができます。NAMING メニューが開いているときに、[FUNC] キーを押してポップアップメニューにアクセスします。



6. ユーザーインターフェイス

[FUNC] を押したまま、[ARROW] キーを使用して挿入する文字に移動します。[FUNC] を放すと、文字が挿入されます。

6.6 Overbridge



Overbridge ソフトウェアスイートを使用して、Analog Four MKII とコンピューターの DAW ソフトウェアを緊密に統合できます。

Overbridge を使用する際は、Analog Four MKII のユーザーインターフェイスそのものが、DAW のプラグインウィンドウにレイアウトされます。サウンドを形作るためのパラメーターのアクセス、編集、および自動化を画面で行えます。便利なトータルリコール機能を使うことで、使用している機器のプリセットパラメーターを必ず DAW プロジェクトに戻った時と同じ状態にしておくことができます。

Overbridge の使用方法と入手方法について詳しくは、Elektron Web サイト (<https://www.elektron.se/overbridge/>) を参照してください。

7. 作業の簡単な始めかた

ここでは、Analog Four MKII をすぐに使い始めることができるよう、いくつかの基本操作について説明します。まず、Analog Four MKII を接続します。詳細については、14 ページの「3.3 ユニットの接続」を参照してください。

7.1 工場出荷時プリセットの再生

Analog Four MKII にはいくつかのプリセットパターン、キット、およびサウンドが付属しています。Analog Four MKII の操作をすぐに始めるには、次の手順を行ってください。

1. Analog Four MKII の電源をオンにします。
2. **[PLAY]** を押すと、パターン A01 が再生されます。
3. **[BANK A] + [TRIG 2]** を押すと、2 番目のデモパターンであるパターン A02 が再生されます。パターン A02 は、現在再生中のパターンが終了すると再生が始まります。パターン A03 は **[BANK A] + [TRIG 3]** を押して選択します。以降も同様の操作で選択します。
4. ミュートするには、**[FUNC] + ミュートするトラックの [TRACK]** キーを押します。再度同じ手順を繰り返すと、ミュートが解除されます。
5. 再生を停止するには **[STOP]** を押します。

7.2 PERFORMANCE モード

PERFORMANCE モードでは、**DATA ENTRY** ノブを使って複数の PARAMETER ページのパラメーターを一度にコントロールできます。こうした、パラメーターの割り当てをパラメーターマクロと呼びます。

1. パターンが再生されていることを確認します。
2. **[PERF]** キーを押して PERFORMANCE モードにします。
3. **DATA ENTRY** ノブを回すとパターンのサウンドが変化します。

7.3 パラメーターの調整

各トラックには、6 つの PARAMETER ページがあります。各パラメーターで、サウンドに効果を与えます。

1. パターンが再生されていることを確認します。
2. **[T1 ~ 4]** キーのいずれかを押して、4 つのシンセトラックのいずれかを選択します。
3. ラダーフィルターのカットオフを変更するには、**[FLTR]** キーを押します。FILTERS ページが開きます。**FRQ** というパラメーターで、ラダーフィルターのカットオフを変更します。**DATA ENTRY** ノブ **A** を回してパラメーター値を変更します。
4. PARAMETER ページの残りのパラメーターで、サウンドがどのように変化するかを試してみてください。
5. サウンドを元の状態に再ロードするには、**[NO] + [SND]** を押します。
6. キット全体を元の状態に再ロードするには、**[NO] + [KIT]** を押します。

7.4 シンセトラックのサウンドの変更

4 つのシンセトラックにはそれぞれ、1 つのサウンドが含まれています。SOUND BROWSER を使用して、サウンドをプレビューし、シンセトラックにロードすることができます。

1. **[TRACK 1 ~ 4]** キーを 2 回押して、SOUND BROWSER を開きます。また、SOUND BROWSER は、**[FUNC] + TRACK LEVEL** を押しても開きます。
2. SOUND BROWSER には、+Drive サウンドライブラリまたはサウンドプールに格納されているすべてのサウンドのリストが表示されます (+Drive サウンドライブラリの別のサウンドバンクからサウンドをロードする場合は、**[TRIG 1 ~ 16]** を押します)。**TRACK LEVEL** ノブを回すか、**[UP]/[DOWN]** を押してリストをスクロールします。サウンドは、リストでハイライト表示して **[KEYBOARD]** を再生することでプレビューできます。
3. ハイライト表示されたサウンドをロードするには、**[YES]** を押します。

8. プロジェクト

プロジェクトは、Analog Four MKII の構造の一番上に位置します。プロジェクトには、128 個のパターン、128 個のキット、16 個のソング、4 個のグローバルスロット、および最大 128 個のサウンドから成るプロジェクトサウンドプールがあります。プロジェクトは、ライブパフォーマンスや楽曲の選択数を管理する際に専用の設定を保存したいときなどに便利です。+Drive には 128 個のプロジェクトを保存することができます。

プロジェクトをロードすると、+Drive の状態に関係なく、プロジェクトは Analog Four MKII でアクティブな作業状態になります。Analog Four MKII には、アクティブなプロジェクトのロード元のプロジェクトスロットのトラックが保持されます。プロジェクトをロードすると、パターン、キット、ソング、グローバルを編集できます。アクティブなプロジェクトおよびそれに加えた変更は、Analog Four MKII で自動的に保存されるため、パターンやキットなどを編集して本体のスイッチをオフにしても、次にオンにしたときには電源をオフにする前のサウンドがすべて保持されています。ただし、+Drive には自動的に書き込まれません。プロジェクトのアクティブな作業状態を +Drive に保存するには、手動でプロジェクトを保存する必要があります。

8.1 PROJECT メニュー

プロジェクトは、GLOBAL SETTINGS メニューの PROJECT メニューで管理します。**[GLOBAL SETTINGS]** を押すと、GLOBAL SETTINGS メニューが表示されます。



[UP]/[DOWN] または **TRACK LEVEL** ノブを使用して PROJECT を選択します。**[YES]** を押すと、メニューが開きます。



8.1.1 LOAD PROJECT

プロジェクトのロード先を選択するプロジェクト選択画面が開きます。新しいプロジェクトをロードする場合、作業中のプロジェクトは自動的に保存されないことに注意してください。**[GLOBAL SETTINGS]** をしばらく押し続けると、このメニューが直接表示されます。新しいプロジェクトを作成するには、リストの一番下の CREATE NEW を選択します。新しいプロジェクトは、中身の無い状態になります。



8.1.2 SAVE PROJECT

アクティブなプロジェクトを保存するスロットを選択するプロジェクト選択画面が開きます。

[FUNC] + [GLOBAL SETTINGS] を押すと、このメニューが直接表示されます。



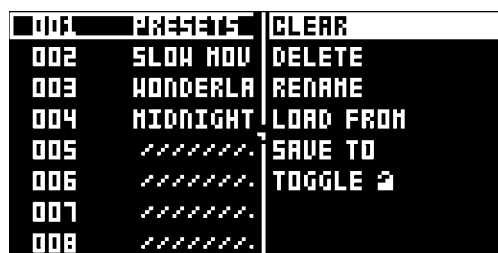
プロジェクト名の前の小さな矢印は、現在作業中のプロジェクトにリンクされているスロットを示します。

LOAD PROJECT および **SAVE PROJECT** メニューでは、プロジェクトのコピー / 消去 / 貼り付けをすることができます。

鍵のマークは、プロジェクトが書き込み保護されていることを示します。

8.1.3 PROJECT MANAGER

PROJECT MANAGER メニューが表示されます。このメニューでプロジェクトを選択し、**[RIGHT]** 矢印キーを押すと、コマンドの一覧が表示されます。



CLEAR: プロジェクトのスロットをクリーンな状態にリセットします。

INIT NEW: 空のファイルスロットをクリーンなプロジェクトで初期化します。この操作はプロジェクトスロットが空の場合にのみ行えます。

DELETE: スロットからプロジェクトを削除します。

RENAME: プロジェクトの名前を変更する画面が表示されます。

LOAD FROM: 選択したプロジェクトをアクティブなプロジェクトにロードします。

SAVE TO: アクティブなプロジェクトを選択したスロットに保存します。

TOGGLE: 書き込み保護のオンとオフを切り替えます。書き込み保護したプロジェクトは上書き、名前の変更または消去できません。鍵のマークは、書き込み保護プロジェクトであることを示します。



複数のプロジェクトを強調表示して **[YES]** を押すと、選択または選択解除できます。

現在作業中のプロジェクトにリンクされているスロットには、プロジェクト名の前に小さな矢印が付きます。

このメニューではプロジェクトのコピー / 消去 / 貼り付けができます。



PROJECT MANAGER の **LOAD FROM** で、アクティブなプロジェクトが上書きされます。別のプロジェクトをロードする前に、必ずプロジェクトを保存してください。

9. キットとサウンド

キットとサウンドは、Analog Four MKII のサウンド作成の基本的な構築ブロックです。キットとは、サウンド、FX、CVトラックのパラメーター設定を集めたものです。サウンドは基本的にシンセトラックパッチで、各種パラメーター設定でフィルターを通したオシレーターからサブトラクティブシンセシスで作られます。4つのシンセトラックにはそれぞれ、1つのサウンドが含まれています。

キットとサウンドは分かれています。つまり、キットは必ずしも保存されているサウンドを使用する必要はありません。キットを保存する際、シンセトラックの PARAMETER ページの設定（サウンドを構成する設定）は、キットと共に保存されます。キットのシンセトラックの PARAMETER ページの設定は、個別のサウンドとしても保存できます。サウンドをロードするとキットの一部になります。トラックのサウンドに対して行った変更は、キットのみに適用され、+Drive に保存されているサウンドには適用されません。キットは、キットの再生を制御するパターンに必ず割り当てられます。

キットの内容は次のとおりです。

- 4つのシンセトラックのサウンド設定。
- FXトラックパラメーター設定。
- CVトラックパラメーター設定。
- シンセおよびFXトラックの LEVEL 設定。
- PERFORMANCE モードのパラメーター設定。
- ポリフォニー設定。

サウンドの内容は次のとおりです。

- シンセトラックの PARAMETER ページの設定。



画面の左上の画面のグラフィックは、現在アクティブなキットの名前を示しています。[TRACK] キーを押すと、この場所にはトラックの名前が短い間表示されます。シンセトラックの場合、トラックのサウンド名が表示されます。



複数のパターンで同じキットを使用されている可能性があることに注意してください。パターンのいずれかの編集時にキットに対して行った変更は、他のパターンのサウンドも直接編集されます。そうならないようにするには、キットを新しい場所に保存してください。

9.1 +Drive のサウンドライブラリとサウンドプール

サウンドは、+Drive のサウンドライブラリまたはアクティブなプロジェクトのサウンドプールのいずれかからキットにロードできます。+Drive のサウンドライブラリは、4096 個までサウンドを保持でき、すべてのプロジェクトで使用できます。一方、サウンドプールはプロジェクトの一部であり、保持できるサウンドは 128 個までです。サウンドプールにサウンドをロードすると、サウンドをロックできることが最大のメリットです。この機能は、+Drive のサウンドライブラリでは使用できません。詳細については、50 ページの「10.12.2 サウンドのロック」を参照してください。

9.2 KIT メニュー

KIT メニューには、キットに関連するコマンドがあります。最も重要なコマンドがキットの保存とロードです。[KIT] を押すと、メニューが開きます。[UP] および [DOWN] 矢印キーで、コマンド間を移動します。[YES] を押して、選択内容を確定します。[NO] を押すと、メニューが終了します。



9.2.1 RELOAD KIT

アクティブなキットを再度ロードして保存時点の状態に戻すか、すべてのキットを再度ロードします。**[LEFT]** および **[RIGHT]** キーを使用して、アクティブキットのみをリロードするか、すべてのキットをリロードするかを選択します。**[NO]** + **[KIT]** を押すと、アクティブなキットがリロードされます。

9.2.2 LOAD KIT

保存されている最大 128 個のキットのうち 1 つをロードできるメニューが表示されます。このメニューには、キットのリストが表示されます。アクティブなキットのグラフィックが反転します。**[ARROW]** キーまたは **TRACK LEVEL** ノブを使用して、ロードするキットを選択します。**[LEFT]/[RIGHT]** を使用すると、メニューのページ間を素早くスクロールできます。キットを選択し、**[YES]** を押してロードします。ロードしたキットは、アクティブなパターンにリンクされます。アクティブなキットをロードすると、最後に保存した時点の状態がリロードされます。

01	MEGASOUND	09	--	◇
02	BASKET	10	--	◇
03	ANDROIDS	11	--	◇
04	QUEENKING	12	--	◇
05	APEHOON	13	--	◇
06	VAMPIRE UE1	14	--	◇
07	--	15	--	◇
08	--	16	--	◇

9.2.3 SAVE KIT

すべての最新の、キットに関連する設定をキットとして保存できます。保存されているキットは、アクティブなパターンにリンクされます。**[FUNC]** + **[KIT]** または **[YES]** + **[KIT]** で、このコマンドを直接使用できます。

このメニューには、キットのリストが表示されます。アクティブなキットのグラフィックが反転します。**[ARROW]** キーまたは **TRACK LEVEL** ノブを使用して、キットを保存するスロットを選択します。**[YES]** を押すと、選択したスロットに保存されます。NAMING メニュー（10 ページ参照）が表示され、キットの名前を付けることができます。

9.2.4 CLEAR KIT

現在ロードされているキットの内容をクリアし、基本的に初期化します。このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。**[YES]** を押してキットをクリアするか、**[NO]** を押して操作をキャンセルします。キットをロード元のスロットと同じキットに保存しない限り、キットの情報が永久に失われることはありません。

9.2.5 PERFORMANCE

PERFORMANCE SETUP メニューが表示されます。詳細については、27 ページの「9.3.1 PERFORMANCE SETUP メニュー」を参照してください。

9.2.6 POLY CONFIG

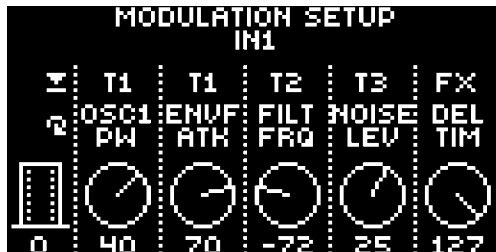
POLYPHONY CONFIGURATION メニューが表示されます。詳細については、29 ページの「9.5.1 ポリフォニー設定」を参照してください。

9.2.7 VOICE ROUTING

VOICE ROUTING が表示されます。詳細については、25 ページの「9.2.7 VOICE ROUTING」を参照してください。

9.2.8 CONTROL 1 IN MOD

Control In 1 の CONTROL IN 1 MOD セットアップが表示されます。これは基本的に、Control In 1 入力に接続した CV やエクスプレッションペダルでコントロールできるパフォーマンスマクロと同様です。Control In 1 入力のセットアップは GLOBAL SETTINGS メニューにあります。詳細については、68 ページの「12.8 CONTROL INPUT 1」を参照してください。このモジュレーションマクロはパフォーマンスマクロと同じ構成です。



モジュレーションマクロには、5 つまでのトラックパラメーターを割り当てることができます。パラメーターは、6 つすべてのトラックから選択できます。**DATA ENTRY** ノブ A ~ E を押して、マクロに割り当てるパラメーターがあるトラックを選択します。**DATA ENTRY** ノブ A ~ E を回して、割り当てるトラックパラメーターを選択します。ノブをクリックするか **[YES]** を押して選択を確定します。**DATA ENTRY** ノブ F ~ J を使用して、5 つのトラックパラメーターの深さを設定します。深さは、元のトラックパラメーター値のオフセットです。デフォルトでは、パラメーターマクロノブで 0 ~ 127 までのパラメーター値の範囲を調節できます。パラメーターマクロ値が 0 では、サウンドは変化しません。

画面の左のバーは、受信信号をグラフィカルに示しています。

9.2.9 CONTROL 2 IN MOD

Control In 2 に対し、CONTROL 1 IN MOD と同じ機能を提供します。



LOAD KIT、SAVE KIT、PERFORMANCE SETUP メニューではコピー、クリア、貼り付け操作ができます。

TRACK LEVEL ノブを押して回すと、**LOAD KIT** および **SAVE KIT** メニューのスクロール速度が増加します。

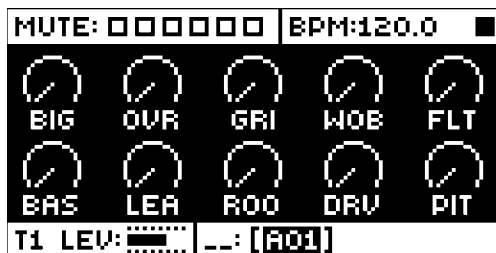
キットの組み立てが終わったら、保存することをお勧めします。

どのパターンでも使用されていないキットの名前には、横にアスタリスクが付きます。

9.3 PERFORMANCE モード

PERFORMANCE モードでは、任意のトラックから選択した 5 つのトラックパラメーターを **DATA ENTRY** ノブ 1 つを回すだけで同時に設定できます。これは、パフォーマンスマクロと呼ばれます。トラックのミュートと、すべてのシンセおよび FX トラックのレベルの概要もこのモードで確認できます。PERFORMANCE モードの設定はキットの一部として保存されます。

[PERF] キーを押して PERFORMANCE モードを表示します。



PERFORMANCE メニューには、使用可能な 10 個のパフォーマンスマクロが表示されます。**DATA ENTRY** ノブを回して、パフォーマンスマクロの設定を調整します。アクティブなキットを示すグラフィックが、しばらくの間、トラックのミュートステータスに変わります。

9.3.1 PERFORMANCE SETUP メニュー

PERFORMANCE SETUP メニューを使用して、PERFORMANCE モードで使用できるパフォーマンスマクロを 10 個まで設定できます。[FUNC] + [PERF] を押すとこのメニューが表示されます。



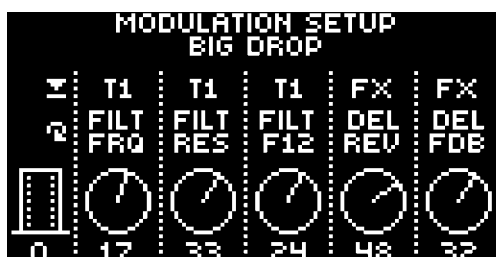
このメニューでは、10 個すべてのパフォーマンスマクロをまとめてコピー、クリア、貼り付けできます。

9.3.2 PERFORMANCE CONFIGURE

ここでは、パラメーターをパフォーマンスマクロに割り当てます。このオプションを選択すると、パフォーマンスマクロと、割り当てられているノブの一覧が表示されます。このメニューでは、個々のパフォーマンスマクロをコピー、クリア、貼り付けできます。



[UP] および [DOWN] 矢印キーを使用して、編集中のパフォーマンスマクロに対応する DATA ENTRY ノブを選択します。[YES] を押して、選択内容を確定します。選択したパフォーマンスマクロに割り当てられたトラックパラメーターのメニューが表示されます。



パフォーマンスマクロには、5 つまでのトラックパラメーターを割り当てることができます。パラメーターは、6 つすべてのトラックから選択できます。**DATA ENTRY** ノブ **A ~ E** を押して、マクロに割り当てるパラメーターがあるトラックを選択します。**DATA ENTRY** ノブ **A ~ E** を回して、割り当てるトラックパラメーターを選択します。ノブをクリックするか [YES] を押して選択を確定します。**DATA ENTRY** ノブ **F ~ J** を使用して、5 つのトラックパラメーターの深さを設定します。深さは、元のトラックパラメーター値のオフセットです。

デフォルトでは、パラメーターマクロノブで 0 ~ 127 までのパラメーター値の範囲を調節できます。パラメーターマクロ値が 0 では、サウンドは変化しません。**TRACK LEVEL** ノブを押して、パフォーマンスマクロのノブの範囲をバイポーラにします。これにより、パラメーターマクロの値の範囲は -64 ~ +63 になります。

パターンまたはサウンドの再生中、**TRACK LEVEL** ノブを回して、パフォーマンスマクロがどのようにサウンドに影響を与えるかをプレビューできます。



[FUNC] + [QPER] を押すと、**PERFORMANCE** モードがミュートされます。パフォーマンスマクロでトラックパラメーターに対して行ったすべての変更が一時的にミュートされます。再度 **[FUNC] + [QPER]** を押すと、**PERFORMANCE** モードのミュートが解除され、パラメーターへの効果が再度有効になります。**PERFORMANCE** モードがアクティブな間は **[QPER]** キーが緑色に点灯し、**PERFORMANCE** モードをミュートするとオフになります。

パフォーマンスマクロを使用すると、ライブ再生で最も関連度の高いパラメーターを調整することができます。パラメーターマクロをしっかりと設定することで、ライブセットのすべてでこのモードを終了しなくても済むようになることもあります。



PERFORMANCE モードのパラメーターをパラメーターロックすることはできません。

9.3.3 PERFORMANCE RENAME

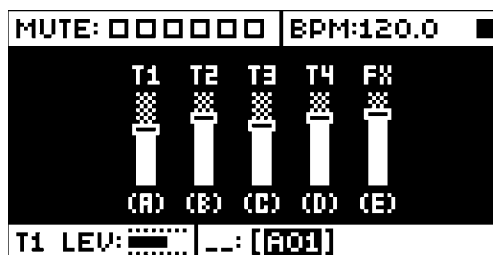
パフォーマンスマクロノブに名前を付けることができます。**[UP]** および **[DOWN]** 矢印キーを使用して、名前を付けるパフォーマンスマクロに対応する **DATA ENTRY** ノブを選択します。**[YES]** を押して、選択内容を確定します。NAMING メニューが表示されます。

9.3.4 PERFORMANCE TRACK MUTE

PERFORMANCE モードでトラックをミュートすることができます（あるいは、標準のトラックミュート機能も使用できます。詳細については、39 ページの「9.15 トラックのミュート」を参照してください。）。**PERFORMANCE** モードで **[TRIG]** キーの 1～6 を使用してトラックをミュートします。トラックミュートセクションには四角が表示され、音が聴こえるトラックの **[TRIG]** キーは点灯します。ミュートされているトラックはマイナス記号が付き、**[TRIG]** キーが暗い赤色で点灯します。**[FUNC]** を押したまま、最初の 6 つの **[TRIG]** キーのうち 1 つまたは複数を押すと、**[FUNC]** を放すまでミュートの変更状態が保持されます。現在ミュートされているトラックで、**[FUNC]** を放したときにミュート解除されるトラックには「+」のマークが付き、**[TRIG]** キーが半輝度で点灯します。現在ミュートされていないトラックで、**[FUNC]** を放したときにミュートされるトラックにはアスタリスクが付き、**[TRIG]** キーが点滅します。

9.3.5 PERFORMANCE MIXER

[MIX] を押すと **PERFORMANCE MIXER** メニューが表示されます。このメニューでは、トラックのレベルを **DATA ENTRY** ノブ **A ~ E** で調整できます。



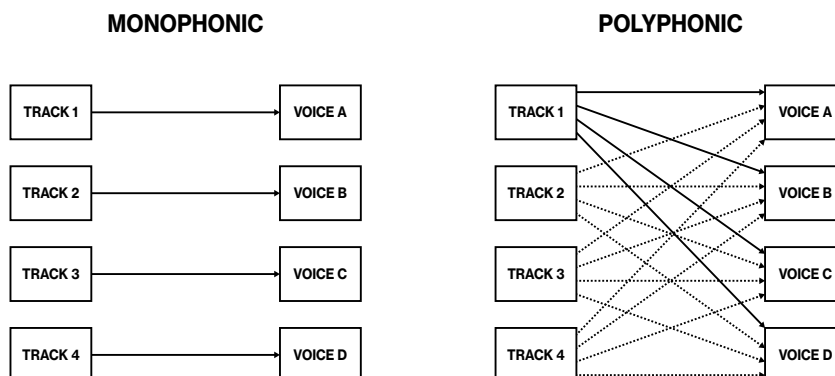
9.4 クイックパフォーマンス

クイックパフォーマンスでは、**PERFORMANCE** モードにしなくてもパフォーマンスマクロを 1 つ調整できます。**[QPER] + [TRIG 1-10]** キーを押して、クイックパフォーマンスで調整するパフォーマンスマクロを選択します。**[TRIG 1-10]** キーはそれぞれ、処理できる 10 個のパフォーマンスマクロに割り当てられています。詳細については、27 ページの「9.3.2 PERFORMANCE CONFIGURE」を参照してください。調整するパフォーマンスマクロを選択し、**QUICK PERF AMOUNT** ノブを使用して、トラックにそのパフォーマンスマクロをかける度合いを設定します。

9.5 ポリフォニー

4 声ポリフォニーを、KIT メニューの **POLY CONFIG** を選択して設定できます。Analog Four MKII は、4 声マルチティンバーポリフォニー（ユニゾン）を作成することができます。強力な、サウンドを即座に変えて完全にダイナミックなボイス割り当てを可能にするサウンドエンジンを使用して、これを実現しています（下図参照）。シーケンサーは完全ポリフォニック

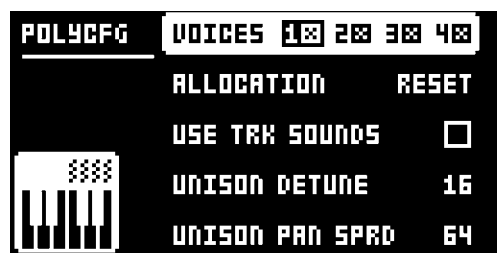
クで、重複する音符やコードをトラックにプログラムすることができます。どのトラックでも、トラックサウンドを使用して最大 4 音鳴らすことができます。音符は選択した割り当て方法に従ってシンセボイスに割り当てられます。シンセボイスでポリフォニックを無効にすることもできます。これにより、いつでもそのモノフォニックシンセボイスを鳴らすことができます。ポリフォニック構成はキット単位で保存されます。プロジェクト単位で最大 128 個のポリフォニック構成を保持できるため非常にフレキシブルです。



9.5.1 ポリフォニー設定

KIT メニューの POLY CFG メニューで最大 4 声のポリフォニーを設定できます。

[FUNC] + [MIX] を押すと、POLY CFG が直接表示されます。



VOICES: **[LEFT]** および **[RIGHT]** 矢印キーで、ポリフォニックを有効にする 4 声の組み合わせを選択します。**[YES]** キーを押してボックスを選択 / 選択解除します。ボイス 1 ~ 4 を直接有効または無効にするには、**[TRIG 1-4]** キーを押します。POLY CONFIG メニューでは、フロントパネルの **[TRIG 1-4]** キーが暗く点灯します。ボイスが有効な場合は、対応する **[TRIG]** キーが明るく点灯します。ポリフォニックが有効に設定されていないボイスは、対応するトラックでモノフォニックボイス専用になります。ポリフォニックで再生されることはありません。ポリフォニックを有効にしたボイスは、ポリフォニックが有効なトラックのいずれかに動的に割り当てることができます。

ALLOCATION: ポリフォニックボイスの割り当て方法を変更したり、すべてのポリフォニックが有効なボイスを同時に再生するよう設定できます（それぞれ RESET、ROTATE、REASSIGN または UNISON）。方法は、**[LEFT]** および **[RIGHT]** 矢印キーで選択します。それぞれの割り当て方法の図解については、下記の VOICE ROUTING を参照してください。

[TRIG 1-4] キーが点滅し、選択した方法に応じたボイスアクティビティが示されます。方法を選択し、キーボードでいくつかの音符を弾くと、LED がただちに、どの割り当て方法が動作しているかが見て分かるように光ります。

RESET: 新しい重複音が再生されるたびに、最初に使用できるボイスを、トラックボイス 1 から昇順で選び取ります。

ROTATE: 新しく同和音が再生されるたびに、ボイスが循環的に割り当てられます。

REASSIGN: 未使用の場合に限り、再生された音符ごとに前回と同じボイスが使用されます。未使用でない場合は、新しい音符に対して最も長時間未使用のボイスが使用されます。

UNISON: すべてのボイスを使用して同じ音符を再生します。DETUNE と PAN SPREAD（以降で説明）パラメーターを調整できます。

9. キットとサウンド

USE TRK SOUNDS: 選択したボイスで再生されているサウンドを動的に使用するのではなく、4つのトラックのサウンドを使用します。[YES] キーまたは [LEFT]/[RIGHT] 矢印キーを使用して、ボックスを選択または選択解除して有効と無効を切り替えます。

UNISON DETUNE: 選択したユニゾンボイスをデチューンするオフセット (0 ~ 127) を設定します。オフセットは、[LEFT] および [RIGHT] 矢印キーで増減します。

UNISON PAN SPREAD: ユニゾンサウンドの中心点周りのパンスプレッドの幅 (0 ~ 127) を設定します。[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーで、値を設定します。

空いているボイスが見つからない場合、最も長時間使われていないボイスが採用され、再生する音として使用されます。下図を参照してください。これは、前述のすべての割り当て方法に適用されます。

9.5.2 VOICE ROUTING

KIT メニューの VOICE ROUTING から、オリジナルのボイスルーティングを設定できます。



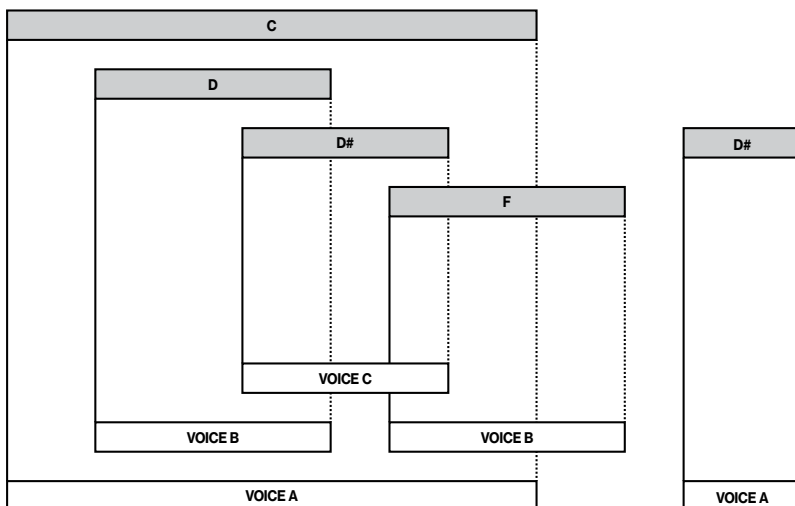
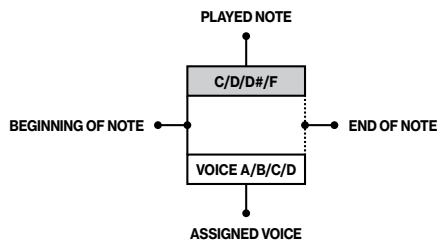
メイン出力および FXトラックへの4つのボイスのルーティングの有効 / 無効を設定します。[ARROW] キーで移動します。[YES] キーでボックスを選択 / 選択解除します。

または、[TRIG] キー 1 ~ 4 および 9 ~ 12 で、メインまたは FX に出力するボイスを即座に有効 / 無効にできます。これらのキーのセットの上の LED が、ボイスが有効の場合明るい赤色に、無効の場合暗い赤色に点灯します。

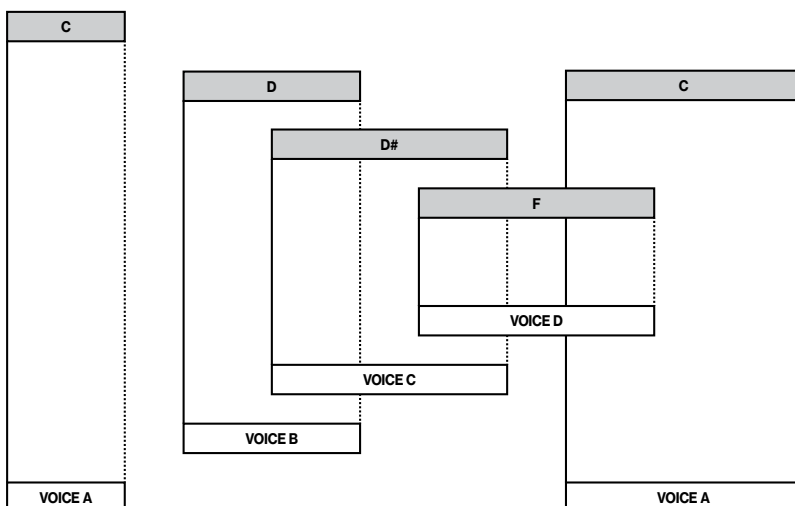
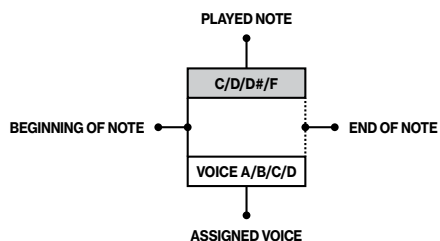
ボイスのルーティングは KIT ごとに設定して保存できます。GLOBAL ボイスルーティング設定を使用する場合は、[YES] キーで USE GLOBAL SETTINGS ボックスを選択します。



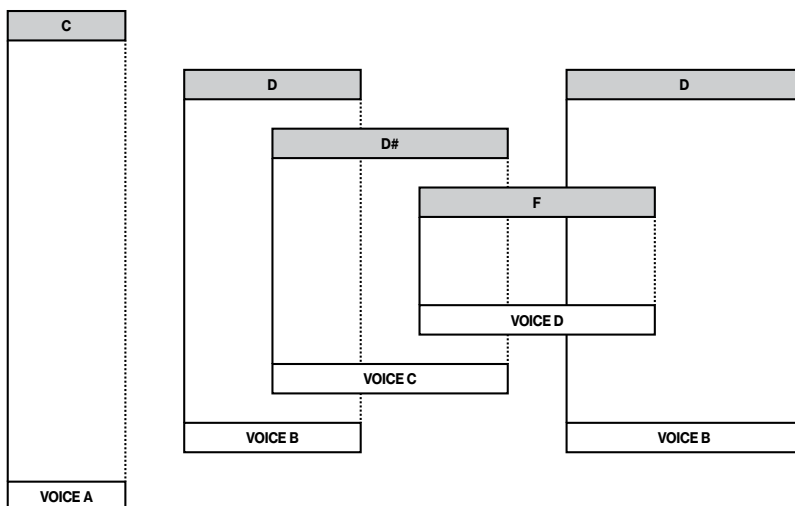
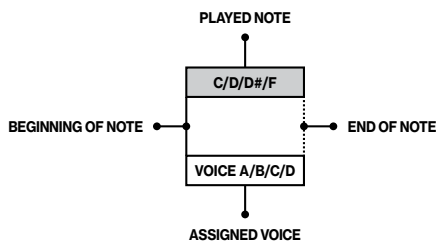
POLYPHONIC VOICE ALLOCATION METHOD: RESET
(SHOWN AS PLAYED FROM TRACK 1)



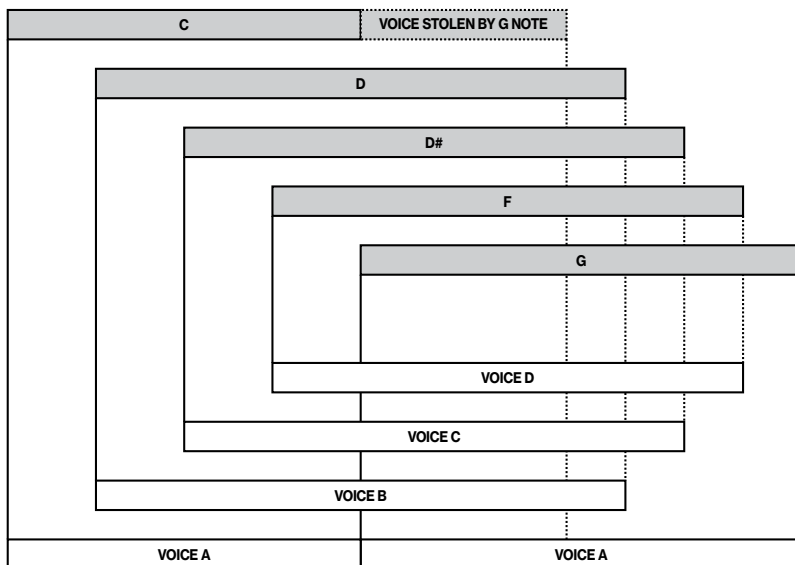
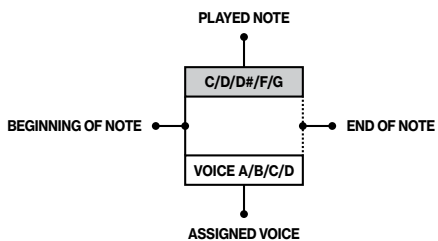
POLYPHONIC VOICE ALLOCATION METHOD: ROTATE



POLYPHONIC VOICE ALLOCATION METHOD: REASSIGN



VOICE STEALING



9.6 SOUND メニュー

このメニューで、+Drive のサウンドライブラリまたはアクティブなプロジェクトのサウンドプールを参照および管理できます。他のメニューオプションでは、トラックのサウンドのクリア、トラックのサウンドの名前の変更、トラックのサウンドの設定の変更ができます。[SND] を押すとこのメニューが表示されます。[UP] および [DOWN] 矢印キーで、オプション間を移動します。[YES] を押して、選択内容を確定します。[NO] を押すと、メニューが終了します。

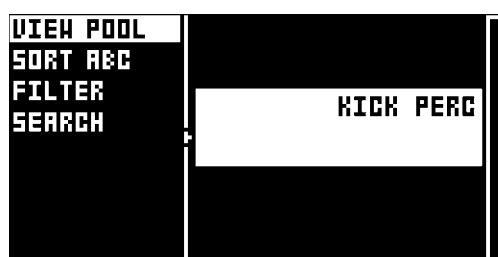


9.7 SOUND BROWSER

SOUND BROWSER で、サウンドを簡単にプレビューおよびロードできます。メニューを開くと、+Drive サウンドライブラリまたはサウンドプールに格納されているすべてのサウンドのリストが表示されます。**TRACK LEVEL** ノブを回すか、[UP]/[DOWN] を押してリストをスクロールします。[YES] を押すとサウンドがロードされます。SOUND MANAGER メニューと異なり SOUND OPERATIONS メニューはありません。また、空のサウンドスロットは表示されません。



[LEFT] を押すと、SORTING メニューが表示されます。コマンドを実行するには、[YES] を押します。メニューを終了するには、[NO] または [RIGHT] 矢印キーを押します。



9.7.1 VIEW POOL

作業中のプロジェクトのサウンドプールで利用可能なサウンドの一覧が表示されます。このコマンドは、+Drive サウンドライブラリの参照時にのみ使用できます。

9.7.2 VIEW +DRIVE

+Drive サウンドライブラリで利用可能なサウンドの一覧が表示されます。このコマンドは、作業中のプロジェクトのサウンドプールの参照時にのみ使用できます。

9.7.3 SORT ABC

アルファベット順にサウンドを並べ替えます。このコマンドは、サウンドがスロット番号順になっている場合にのみ使用できます。

9. キットとサウンド

9.7.4 SORT 123

スロット番号順にサウンドを並べ替えます。このコマンドは、サウンドがアルファベット順になっている場合にのみ使用できます。

9.7.5 FILTER

タグに従ってサウンドを配置できるリストが表示されます。タグを選択または選択解除するには、**[YES]** を押します。複数のタグを選択することができます。タグのリストを閉じるには、**[NO]** を押します。

9.7.6 SEARCH

テキスト検索を行い、名前が一致する、またはそのテキストを含む名前のサウンドすべてを一覧表示します。テキストの入力方法については、10 ページの「NAMING メニュー」を参照してください。



[T1 ~ 4] キーを 2 回押すと、即座に **SOUND BROWSER** が表示されます。また、**SOUND BROWSER** は、**[FUNC] + TRACK LEVEL** を押しても開きます。

9.8 SOUND MANAGER

SOUND MANAGER は **SOUND BROWSER** よりも詳細な機能を使用することができます。サウンドの保存、ロード、タグ付けなどがあります。メニューを開くと、+Drive サウンドライブラリまたはサウンドプールに格納されているすべてのサウンドのリストが表示されます。**TRACK LEVEL** ノブを回すか、**[UP]/[DOWN]** を押してリストをスクロールします。

A:001	KICK L	<KICK	<PERC
A:002	KICK H	<KICK	<PERC
A:003	SNARE ARM	<SNAR	<PERC
A:004	SNR BED	<SNAR	<PERC
A:005	SNR LAY	<SNAR	<PERC
A:006	KICK BUG	<KICK	<PERC
A:007	HIHAT NORM	<HHAT	<PERC
A:008	TOM 1		<PERC

[LEFT] を押すと、**SORTING** メニューが表示されます。使用できるコマンドは、**SOUND BROWSER** の **SORTING** メニューのコマンドと同じです。詳細については、33 ページの「9.7.3 SORT ABC」を参照してください。

VIEW POOL	↓ BASS	<BASS	<VINT
SORT ABC	.PERC 1	<SPR	<PERC
FILTER	* GLAS	<SNAR	<PERC
SEARCH	.SEQUENCE	<PERC	
	OUND	<PERC	
	ON	<KICK	<PERC
	OUND	<PERC	
	ASSI	<BASS	

[RIGHT] を押すと **SOUND OPERATIONS** メニューが表示されます。現在ハイライトされているサウンドに影響を与える操作を行います。選択したサウンドにコマンドを適用するには、**[YES]** を押します。メニューを終了するには、**[NO]** または **[RIGHT]** 矢印キーを押します。

A:015	GOONY BA!	LOAD TO TRACK
A:016	METALPER	COPY TO ...
A:017	SKED * GL	STORE TRK SOUN
A:018	SPELLSEQ	RENAME
A:019	COCOSOUN	EDIT TAGS
A:020	DBD TOM	DELETE
A:021	COU SOUNI	SELECT ALL
A:022	AINOONAS	DESELECT ALL

9.8.1 LOAD TO TRACK

選択したサウンドを作業中のトラックにロードし、アクティブなキットの一部にします。

9.8.2 COPY TO ...

選択したサウンドを、ターゲットストレージの最初の空きスロットにコピーします。次のターゲットストレージを利用できます。

- SOUND POOL
- +DRIVE
- BANK A ~ P

9.8.3 STORE TRACK SOUND

作業中のトラックのサウンドを選択したスロットに保存します。この操作のショートカットは、**[YES] + [SND]** です。

9.8.4 RENAME

選択したサウンドの名前を変更します。

9.8.5 EDIT TAGS

サウンドにタグ付けするメニューが開きます。サウンドに複数のタグを付けることができますが、サウンドリストには最初の2つのタグのみが表示されます。タグを適用または削除するには、**[YES]** を押します。

9.8.6 DELETE

サウンドを削除します。

9.8.7 TOGGLE

選択したサウンドの書き込み保護を有効または無効にします。サウンドを書き込み保護すると、上書き、名前の変更、タグ付け、削除できません。

9.8.8 SEND SYSEX

選択したサウンドを SysEx データとして送信します。

9.8.9 SELECT ALL

リストのすべてのサウンドを選択します。

9.8.10 DESELECT ALL

リストのすべてのサウンドを選択解除します。



+Drive サウンドライブラリにあるサウンドは A から P までの 16 個のバンクに整理されています。各バンクには 256 個のサウンドを保存できます。**[TRIG]** キーで特定のバンクにあるサウンドのみを表示できます。

ミニキーボードを使ってまたは MIDI 自動チャンネル経由で現在選択されているサウンドをプレビューできます。サウンドはアクティブなトラックから再生されます。プレビューされているサウンドがエフェクトを経由している場合、現在のエフェクト設定がかかります。

SOUND OPERATIONS メニューで使用できるコマンドを複数のサウンドに対して同時に実行できます。個々のサウンドを選択 / 選択解除するには、ハイライトして **[YES]** を押します。

サウンドリストを素早くスクロールするには、**[FUNC] + [UP]/[DOWN]** を押します。

9.9 トラックサウンドのクリア

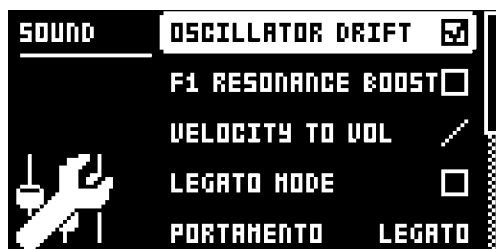
アクティブなトラックの PARAMETER ページのパラメーターをデフォルトに設定します。このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。パラメーターを初期化するには **[YES]** を押します。操作をキャンセルするには **[NO]** を押します。キットをロード元のスロットと同じスロットに保存しない限り、パラメーターの情報が永久に失われることはありません。

9.10 トラックサウンドの名前変更

アクティブなトラックのサウンドの名前を変更することができる、NAMING メニューが表示されます。

9.11 サウンド設定

サウンド関連の各種設定があるメニューが表示されます。[UP]/[DOWN] 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブを使用してメニューをスクロールします。設定を変更するには、[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーを使用します。コントローラに（モデュレーションホイール、プレスコントローラなど）割り当てられるパラメーターは、アクティブなトラックのタイプ（シンセサイザー、FX、CV）によって異なります。



9.11.1 OSCILLATOR DRIFT

有効にすると、非常に微小なピッチドリフトをオシレーターに加え、「暖かさ」を感じやすくなります。

9.11.2 F1 RESONANCE BOOST

最初のフィルターからのレゾナンス量を増やします。上限および下限周波数のレゾナンスとゲインに影響します。

9.11.3 VELOCITY TO VOL

MIDI キーボードからのサウンドの再生時に MIDI ベロシティがボリュームに影響を与える量を選択します。

OFF: ベロシティはサウンドに影響しません。

LOG: 対数ベロシティカーブが適用されます。キーボードをそっと叩いた場合のほうが、強く叩いた場合よりもボリュームの差が大きくなります。

LIN: 線形ベロシティカーブが適用されます。キーボードを叩く力の違いに応じてボリュームが線形に変化します。

EXP: 指数ベロシティカーブが適用されます。キーボードを強く叩いた場合のほうが、そっと叩いた場合よりもボリュームの差が大きくなります。

9.11.4 LEGATO MODE

オンまたはオフにできます。このモードをオンにすると、[KEYBOARD] キーで手動で再生するか、サウンドをトリガーする MIDI ノートで入力した重複音でエンベロープがリトリガーされません。シーケンサーに影響は与えません。

9.11.5 PORTAMENTO

有効にすると、音符間でピッチスライドを行います。この設定は、[KEYBOARD] キーで手動で音符を再生するか、サウンドをトリガーする MIDI ノートが入力された場合にのみ適用されます。シーケンサーに影響は与えません。詳細については、52 ページの「10.12.7 NOTE SLIDE」を参照してください。

OFF: ポルタメントはオフになります。再生されていない音符には適用されません。

ON: ポルタメントはオンになります。再生されているすべての音符に適用されます。

LEGATO: 重複音に対してのみポルタメントが有効になります。この設定を有効にするには、LEGATO MODE を有効にしておく必要があります。

9.11.6 VELOCITY MOD

最大 5 つの PARAMETER ページのパラメーターをベロシティパラメーターに割り当てられるメニューが表示されます。割り当てられたパラメーターには、NOTE メニューの VEL パラメーターと、Analog Four MKII に外部機器から送られた入力 MIDI ノートのベロシティの両方が適用されます。[YES] を押すと、メニューが開きます。パラメーターの設定は、パフォーマンスマクロの設定と同じように動作します。詳細については、27 ページの「9.3.1 PERFORMANCE SETUP メニュー」を参照してください。

9.11.7 PITCH BEND

最大 5 つの PARAMETER ページのパラメーターを MIDI ピッチベンドコマンドに割り当てられるメニューが表示されます。MIDI ピッチベンドメッセージが Analog Four MKII に外部機器から送られた場合、これらのメッセージはこのメニューで割り当てられたパラメーターに適用されます。[YES] を押すと、メニューが開きます。パラメーターの設定は、パフォーマンスマクロの設定と同じように動作します。詳細については、27 ページの「9.3.1 PERFORMANCE SETUP メニュー」を参照してください。

9.11.8 MODULATION WHEEL

最大 5 つの PARAMETER ページのパラメーターを MIDI モッドホイールコマンド (CC #1) に割り当てられるメニューが表示されます。[YES] を押すと、メニューが開きます。パラメーターの設定は、パフォーマンスマクロの設定と同じように動作します。詳細については、27 ページの「9.3.1 PERFORMANCE SETUP メニュー」を参照してください。

9.11.9 BREATH CONTROLLER

最大 5 つの PARAMETER ページのパラメーターを MIDI ブレスコントローラコマンド (CC #2) に割り当てられるメニューが表示されます。[YES] を押すと、メニューが開きます。パラメーターの設定は、パフォーマンスマクロの設定と同じように動作します。詳細については、27 ページの「9.3.1 PERFORMANCE SETUP メニュー」を参照してください。

9.11.10 AFTERTOUCH

最大 5 つの PARAMETER ページのパラメーターを MIDI アフタータッチコマンドに割り当てられるメニューが表示されます。[YES] を押すと、メニューが開きます。パラメーターの設定は、パフォーマンスマクロの設定と同じように動作します。詳細については、27 ページの「9.3.1 PERFORMANCE SETUP メニュー」を参照してください。

9.12 サウンドの再生

サウンドの再生は、[KEYBOARD] キーを使用して行います。再生するサウンドを、[TRACK1 ~ 4] キーを押して選択します。ロードされているキットを示す画面上の情報が、しばらくの間、ロードされたサウンド名の表示に変わります。

[KEYBOARD] キーの範囲が 1 オクターブと 1 音広がります。[KEYBOARD] の最初と最後のキーは、デフォルトでは C 音が再生されます。オクターブを変更するには、[UP]/[DOWN] 矢印キーを押します。<OCTAVE> の LED で、選択されているオクターブが示されます。オクターブ範囲は、-5 ~ 5 の範囲で選択できます。[ARROW] キーを使用するメニューを表示している場合はオクターブを変更することはできません。

サウンドは、ポルタメントまたはレガートモードで再生できます。この設定は、SOUND メニューで行えます。詳細については、33 ページの「9.6 SOUND メニュー」を参照してください。



FXトラックを選択すると、以前アクティブだったトラックの <TRACK LED> が暗く点灯します。これは、[KEYBOARD] キーがこのトラックでノートをトリガーし続けていることを示します。これにより、エフェクトパラメーターの変更が、以前アクティブだったトラックにどのような影響を与えるかを聞くことができます。[TRACK 5] キーを再度押して、FXトラックを完全にアクティブにします。[KEYBOARD] キーで FXトラックから制御できるようになります。

9.12.1 MIDI キーボードでのサウンドの再生

Analog Four MKII に接続した外部 MIDI キーボードでシンセボイスも再生できます。ボイスに対応する MIDI トラックを MIDI CHANNELS メニューで設定します。詳細については、62 ページの「12.5.3 CHANNELS」を参照してください。

9.13 サウンドの編集

サウンドを編集するには、最初に、**[TRACK 1~4]** キーでシンセトラックのいずれかを選択します。アクティブなシンセトラックのサウンドが編集されます。

アクティブなトラック全体の音量は **TRACK LEVEL** ノブで調整します。PERFORMANCE MIXER メニューに、すべてのトラックのレベルが同時に表示され、**DATA ENTRY** ノブで編集できます。詳細については、28 ページの「9.3.5 PERFORMANCE MIXER」を参照してください。

サウンドは、シンセトラックの PARAMETER ページにあるパラメーターを調整して編集します。これらのページは、**[PARAMETER]** ページキーを押して表示します。サブページがあるページの場合、もう一度 **[PARAMETER]** ページキーを押すとサブページが表示されます。**DATA ENTRY** ノブでパラメーター値を変更します。

PARAMETER ページは 6 ページあります。詳細については、90 ページの「付録 A: シンセトラックのパラメーター」を参照してください。

OSC1: オシレーター 1 を制御します。ノイズジェネレーター用にサブページが 1 つあります。

OSC2: オシレーター 2 を制御します。サブページには、両方のオシレーターに関連するパラメーターがあります。

FILTERS: 2 つのフィルターとオーバードライブを制御します。24 dB/ オクターブ 4 極ローパスラダーフィルターを 1 つと、2 極マルチモードフィルターを 1 つ使用できます。オーバードライブはこれらのフィルターの間に接続します。

AMP: 振幅エンベロープおよびエフェクトセンドのパラメーターがあります。

ENV: 自由に割り当て可能な 2 つのエンベロープがあります。最初のエンベロープは、フィルターも制御します。2 番目のエンベロープは、サブページにあります。

LFO: 自由に割り当て可能な 2 つの LFO のパラメーターがあります。サブページが 1 つあります。

9.14 FX と CV トラックの編集

FX と CV トラックの編集は、シンセトラックのサウンドの編集に非常に似ています。PARAMETER ページには、2 種類のトラックに関連するパラメーターが含まれています。詳細については、98 ページの「付録 B: FX トラックのパラメーター」を参照してください。詳細については、102 ページの「付録 C: CV トラックのパラメーター」を参照してください。



FX と CV トラックパラメーターの設定は、キットの一部としてのみ保存されます。

9.14.1 FX トラック

FX トラックで、Analog Four MKII の内部センドエフェクトをコントロールします。FX トラックを編集するには、**[FX]** トラックのキーを押します。FX トラックには 5 つのパラメーターページがあります。

EXT IN: 外部入力に関連するパラメーターがあります。

CHORUS: ワイドシフトコーラスエフェクトを制御します。

DELAY: サチュレーターディレイエフェクトを制御します。

REVERB: スーパーボイドリバースエフェクトを制御します。

LFO: FX トラックパラメーターをモデュレートする 2 つの LFO に対するパラメーターがあります。

9.14.2 CV トラック

CV トラックは、CV/ ゲート信号を受信できる外部機器のコントロールに使用します。CV トラックを編集するには、**[CV]** トラックのキーを押します。CV CONFIG メニューで選択した CV の種類に応じて、使用可能なパラメーターが変わります。CV トラックには、8 つの PARAMETER ページがあります。

CV A: CV A 出力から送信された信号を制御します。

CV B: CV B 出力から送信された信号を制御します。

CV C: CV C 出力から送信された信号を制御します。

CV D: CV D 出力から送信された信号を制御します。

ENV1/2: CVトラックパラメーターを制御するための、2つの自由に割り当て可能なエンベロープです。

LFO1/2: CVトラックパラメーターを制御するために使用できる、2つの自由に割り当て可能な LFO です。

9.15 トラックのミュート

トラックをミュートするには、**[FUNC]** + ミュートするトラックの **[TRACK]** キーを押します。ミュートされるのはシーケンサーのノートトリガーのみです。**[KEYBOARD]** キーを使用して手でミュートしたトラックを再生させることができます。パターンを変更すると、変更したパターンでも同じトラックがミュートされます。

[TRACK] キーは、ミュートの状態を示します。ミュートされているトラックは **[TRACK]** キーが消灯します。音が聴こえる（ミュートされていない）トラックは **[TRACK]** キーが緑に点灯します。アクティブで音が聴こえる（ミュートされていない）トラックは **[TRACK]** キーが赤に点灯します。アクティブでミュートされているトラックは **[TRACK]** が黄に点灯します。



PERFORMANCE モードでトラックをミュートすることができます。詳細については、28 ページの「9.3.4 PERFORMANCE TRACK MUTE」を参照してください。

トラックは、**SONG** および **CHAIN** モードでもミュートできます。この種のミュートはソングミュートと呼び、トラックミュートとは異なります。最も大きな違いは、ソングミュートはパターンに対してのみ行える点です。詳しくは、45 ページを参照してください。詳細については、58 ページの「11.2.3 繰り返し、ミュートおよびトランスポーズ情報の追加」を参照してください。

10. シーケンサー

Analog Four MKII のシーケンサーは、パターンに情報を格納します。パターンは、シンセ、FX および CV のトラックの再生や、これらのトラックのさまざまな側面をコントロールします。8つのバンク（A～H）のそれぞれに16個のパターンを保持でき、全部で128個のパターンを使用できます。パターンに対して行った調整は自動的に保存されます。ただし、アクティブなパターンに対して行った変更は元に戻されます。詳細については、43ページの「10.5 PATTERN メニュー」を参照してください。

パターンには以下が含まれます。

- すべてのトラックのノートトリガー。
- すべてのトラックのロックトリガー。
- パラメーターロック。
- トリガーミュート。
- アクセントトリガー。
- ノートおよびパラメータースライドトリガー。
- スイングトリガー。
- ARP および NOTE メニューパラメーターの設定。
- パターンにリンクされているキットについての情報。
- トラックの長さとお拍子。

10.1 基本的なパターンの操作

Analog Four MKII はパターン間をシームレスに切り替えることができます。これに加え、パターンのチェーン機能が搭載されており、ライブでの即興演奏などで便利です。

10.1.1 パターンの選択

パターンを選択するバンクグループを、**[BANK GROUP]** キーを押して選択します。例えば、バンクグループ A～D を選択すると、バンク A、B、C、D のパターンを選択できます。次に、**[BANK]** キーを押してから **[TRIG]** キーを押して、選択したバンク内のパターンを選択します。例えばパターン B05 を選択するには、バンクグループ A～D を **[BANK GROUP]** キーで選択します。**[BANK B/F]** を押したまま **[TRIG 5]** キーを押します。

データを含むパターンの **[TRIG]** キーは、暗い赤に点灯します。現在アクティブなパターンの **[TRIG]** キーは、明るい赤に点灯します。

空のパターンを選択すると、前のパターンのキットが予め選択され、（キットが新しいパターンにまだリンクされていないことを注意喚起するため）画面上のキット番号が点滅します。別のキットをロードしたい場合は、この時点でロードします。パターンの編集を開始したり、キットを保存すると、キットはパターンにリンクされ、画面上のキット番号の点滅が止まります。

パターンの再生中に新しいパターンを選択すると、新しいパターンの位置を、画面下部が点滅して知らせます（デフォルトでは、SEQUENTIAL、パターンモードが有効です）。パターンの最後のステップが再生されると、新しいパターンの再生が開始され、パターン位置の点滅が停止します。



パターンの選択は片手でできます。 **[BANK]** キーを押すと、「**CHOOSE PTN**」というメッセージウィンドウがしばらくの間表示されます。このウィンドウが表示されている間に **[TRIG]** キーを押すと、パターンを選択できます。

パターンは、シーケンサーの実行中に変更できます。

パターンを変更するには、プログラム変更メッセージを送信することで変更およびキューすることができます。

パターンを選択してキーを放す前に、**[RECORD]**、**[PLAY]**、**[STOP]** を押すと、パターンのコピー、クリア、貼り付けができます。新しいチェーンの作成やパターンのキューへの追加はされません。複数のパターンを同時に消去、コピー、貼り付けることができます。

10.1.2 パターン制御

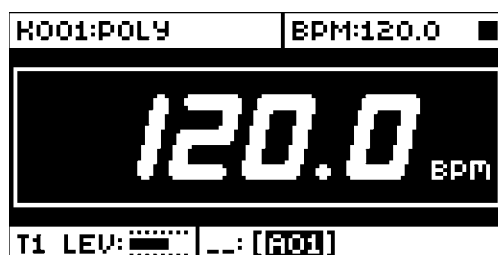
[PLAY] を押すと、パターンの再生が始まります。**[STOP]** を押すと、パターンの再生が停止します。サウンドはカットオフされますが、サチュレーターディレイなどのエフェクトは、ディレイの繰り返しフェードアウトするまで聞こえます。シーケンサーが停止したらすぐに **[STOP] + [STOP]** を押すと、すべてのトラックの再生が停止し、センドエフェクトもフェードアウトします。

パターンを再生している時に **[PLAY]** を押すと再生が一時停止します。もう一度、**[PLAY]** を押すと再生が再開します。

パターンに含まれているシーケンサーステップが 16 個以上ある場合、<PATTERN PAGE> LED が点灯します。パターンの再生中は、現在アクティブなパターンページの <PATTERN PAGE> LED が明るく点滅します。

10.1.3 テンポ

パターンのテンポはグローバルで、すべてのパターンに影響を与えます。パターンのテンポは TEMPO メニューで設定します。**[TEMPO]** を押して表示します。



テンポ設定を変更するには、**TRACK LEVEL** ノブを使用します。**[UP]** および **[DOWN]** キーで、テンポの小数部分を変更します。テンポ設定をタップするには、**[FUNC]** キーを押しながら一定のリズムで **[TEMPO]** キーをタップします。4 回連続してタップすると、そのタップの平均テンポが計算されます。タップを続けると、平均テンポは更新され続けます。

[LEFT] または **[RIGHT]** 矢印キーを押すと、テンポを一時的に 10% 速くまたは遅くすることができます。キーを放すと、BPM は元の設定に戻ります。

TEMPO メニューで、**[FUNC]** を押しながら **TRACK LEVEL** ノブを回すと、**[FUNC]** キーを放すまで選択したテンポの値が変更されません。この時、画面の左下隅に「PREP」と表示されます。

テンポの変化は、Analog Four MKII をターンテーブルや外部音源手動で同期している場合に非常に便利です。テンポを変化させる場合は TEMPO メニューを表示する必要があることに注意してください。

10.2 PATTERN モード

パターンを変更する際、モードによってアクティブなパターンの変更方法が異なります。**[FUNC] + [BANK A ~ D]** を押して PATTERN モードを選択します。<PATTERN MODE> LED で、どのモードが選択されているかが分かります。PATTERN モードには 4 種類あります。

SEQUENTIAL: 現在再生されているパターンが終了した後にパターンが変更されます。このモードはデフォルトのモードです。

DIRECT START: パターンが即時に変わります。新しいパターンは、先頭から再生が始まります。

DIRECT JUMP: パターンが即時に変わります。新しいパターンは、前のパターンが終わった場所から再生が始まります。

TEMP JUMP: 他の PATTERN モードとは少し異なる動作をします。以下のように使用します。

1. **[FUNC] + [BANK D]** を押して TEMP JUMP PATTERN モードを準備状態にします。TEMP JUMP LED が点滅を始め、TEMP JUMP モードが準備状態になっていることを示します。
2. 新しいパターンを選択します。TEMP JUMP LED が点灯し、TEMP JUMP モードが起動したことを示します。パターンが即座に変更され、新しいパターンの再生が、前のパターンの再生終了位置から開始されます。新しいパターンが最後まで再生された後、変更前に再生されていたパターンに戻ります。シーケンサーが前のパターンに戻ると、TEMP JUMP モードは終了します。

TEMP JUMP モードは CHAIN モードでも使用できます。その場合、変更するパターンはチェーンの現在再生されているパターンに置き換わります。たとえば、A01 > A03 > A04 > A02 というチェーン設定があるとします。チェーンの再生中に TEMP JUMP モードにし、A03 の再生中に A16 にパターンを変更します。そうすると、パターンは即座に A16 に変わり、A16 が終了すると、チェーンは続けてパターン A04 から再生されます。

10.3 パターンの編集

Analog Four MKII には、パターンの編集または作成時のトリガーの入力モードとして、2 種類が用意されています。GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モードです。これらのモードでは、ノートトリガーとロックトリガーの 2 種類のトリガーを入力できます。

10.3.1 トリガーの種類

トリガーには、ノートトリガーとロックトリガー（旧名：トリガレスロック）の 2 種類があります。ノートトリガーは音符をトリガーし、ロックトリガーは音符をトリガーせずにパラメーターロックを適用するために使用できます。ノートトリガーは **[TRIG]** キーが赤になり、ロックトリガーは **[TRIG]** キーが黄色になります。詳細については、49 ページの「10.12.1 パラメーターロック」を参照してください。2 種類のトリガーは、GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モードのどちらが有効かによって入力方法が異なります。

10.3.2 GRID RECORDING モード

GRID RECORDING は、**[TRIG]** キーを使用してトリガーを追加する場所を設定していく方法です。

[RECORD] キーを押して GRID RECORDING モードにします。GRID RECORDING モードになると、**[RECORD]** キーが赤に点灯します。対応する **[TRACK]** キーを押して、トリガーを追加するトラックを選択します。**[TRIG]** キーを押して、シーケンサーにノートトリガーを配置します。シンセトラックのトリガーに音価を追加するには、**[TRIG]** キーを押したまま **[KEYBOARD]** キーを押します。ロックトリガーを追加するには、**[FUNC]** と **[TRIG]** を押します。マイクロタイミングをノートトリガーに追加するには、**[TRIG]** キーを押したまま **[LEFT]** または **[RIGHT]** を押します。音符のオフセットを示す、マイクロタイミングのポップアップメニューが表示されます。

パターンに 16 ステップ以上ある場合、**[PAGE]** キーを押して編集するパターンのページに切り替えます。アクティブなパターンページの **<PATTERN PAGE>** LED が点灯します。

[PLAY] を押すと、シーケンスが再生されます。



トラックのすべてのトリガーは、シーケンサー上で前後に移動させることができます。トリガーを移動するには、GRID RECORDING モードで、**[FUNC]** を押したまま **[LEFT]** または **[RIGHT]** 矢印キーを押します。

10.3.3 LIVE RECORDING モード

LIVE RECORDING モードは、トリガーをトラックに追加する 2 つ目の方法です。このレコーディングモードでは、**[KEYBOARD]** キーまたは Analog Four MKII に接続されている外部 MIDI キーボードをリアルタイムで演奏し、トラックにトリガーを入力していきます。また、リアルタイムでパラメーターロックを入力することもできます。LIVE RECORDING モードでのトリガー入力は、マイクロタイミング形式で配置します。つまり、NOTES SETUP メニューの **μTM** パラメータは、トリガーの入力タイミングをより正確に反映できるようロックされます。これにより、LIVE RECORDING モードで、より表現豊かに、クオンタイズされずに音符の入力を記録できます。マイクロタイミングされたトリガーは、NOTES SETUP メニューでクオンタイズできます。詳細については、43 ページの「10.4.1 NOTES SETUP」を参照してください。詳細については、45 ページの「10.8 NOTE メニュー」を参照してください。

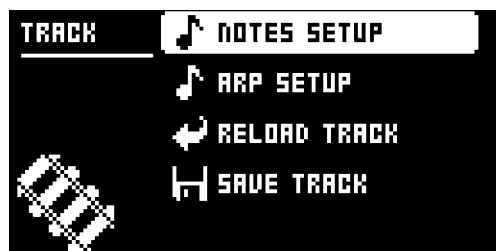
[RECORD] を押したまま **[PLAY]** を押して LIVE RECORDING モードにします。シーケンサーの再生が始まり、**<RECORD>** LED が点滅を始めます。KEYBOARD のキーを押してリアルタイムでアクティブなトラックにトリガーを入力することができます。シンセと CV トラックの場合、KEYBOARD のキーを押した分に相当する音価がレコーディングされます。LIVE RECORDING のクオンタイゼーションをアクティブにするには、上記の手順で **[PLAY]** を 2 回押します。

トラックからすべてのトリガーをリアルタイムで消去するには、**[TRACK]** + **[NO]** を押したままにします。シーケンサーの、LED が点灯しているすべてのトリガーがアクティブなトラックから消去されます。複数のトラックのトリガーを削除するには、複数の **[TRACK]** キーを同時に押します。

録音とシーケンサーの再生の両方を停止するには、**[STOP]** を押します。シーケンサーを再生したまま LIVE RECORDING モードを終了するには、**[PLAY]** を押します。LIVE RECORDING モードで **[RECORD]** を押すと、GRID RECORDING モードになります。

10.4 TRACK メニュー

このメニューには、アクティブなトラックに関連する設定とオプションがあります。[TRK] を押すと、メニューが開きます。[UP]/[DOWN] 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブを使用してリスト内を移動します。オプションを選択するには、[YES] を押します。設定の対象となるトラックを変更するには、[TRACK] キーを押します。



10.4.1 NOTES SETUP

主にトラックのクオンタイゼーションとスケールに関する設定があります。このメニューは、[FUNC] + [NOTE] を押したときに表示されるメニューと同じです。NOTES SETUP メニューについては、35 ページの「NOTES SETUP」セクションで説明しています。

10.4.2 ARP SETUP

トラックアルペジエーターの設定があります。このメニューは、[FUNC] + [ARP] を押したときに表示されるメニューと同じです。

10.4.3 RELOAD TRACK

アクティブなトラックをリロードします。トラックは、自動保存されるパターンの一部のため、自動保存された状態をリロードすることも、SAVE TRACK コマンドで設定した特定の保存状態をリロードすることもできます。パターンを変更すると、トラックの設定も自動的に保存され、SAVE TRACK の保存状態が上書きされます。RELOAD TRACK コマンドのショートカットは [NO] + [TRK] です。

10.4.4 SAVE TRACK

アクティブなトラックに加えられた変更を保存します。この機能は、パターンを変更した時に実行される、パターン全部の自動保存の他に使用することができる特殊機能です。この機能は、個々のトラックで作業をしていて目的の結果が得られた場合に、その時点の内容に後から戻ることができるように保存しつつ、トラックでの作業を継続したい場合に便利です。これは、SAVE TRACK コマンドで行えます。トラックをリロードすると、元の、パターンの自動保存で保存された状態ではなく、手動で保存された状態がリロードされます。SAVE TRACK コマンドのショートカットは [YES] + [TRK] です。

10.5 PATTERN メニュー

PATTERN メニューでは、パターンの保存とリロードができます。[PTN] を押すと、メニューが開きます。[UP]/[DOWN] 矢印キーで、選択可能なコマンド間を移動できます。[YES] で選択を確定します。



10.5.1 RELOAD PATTERN

アクティブなパターンをリロードします。自動保存状態または **SAVE PATTERN** コマンドで設定した特定の保存状態がリロードされます。RELOAD PATTERN コマンドのショートカットは [NO] + [PTN] です。

10.5.2 SAVE PATTERN

アクティブなパターンに加えられた変更を保存します。この機能は、パターンを変更した時に実行される、パターン全部の自動保存の他に使用することができる特殊機能です。この機能は、パターンで作業をしていて目的の結果が得られた場合に、その時点の内容に後から戻ることができるように保存しつつ、そのパターンでの作業を継続したい場合に便利です。これは、**SAVE PATTERN** コマンドで行えます。パターンをリロードすると、元の、自動保存で保存された状態ではなく、手動で保存された状態がリロードされます。**SAVE PATTERN** コマンドのショートカットは **[YES] + [PTN]** です。



RELOAD PATTERN コマンドは、ライブでの即興演奏の時に最適です。アクティブなパターンに加えた変更は、ベースラインの音を追加するといった時と同様、すぐに取り消すことができます。

10.6 ARPEGGIATOR

ARPEGGIATORメニューでは、各トラック1つ、計6つのアルペジエーターを制御します。アルペジエーター設定は、パターンの一部であり、キットと一緒に保存されません。アルペジエーターを編集するトラックを、対応する **[TRACK]** キーを押して選択します。**[ARP]** を押して、ARPEGGIATORメニューを開きます。

K001:POLY			BPM:120.0	
OFF	*6	3		
MOD	SPD	RNG	LEN	LEG
OFF	OFF	OFF		
N02	N03	N04		
T1	LEV:			[R01]

10.6.1 MOD

アルペジエーターを有効にし、アルペジオの音符の並びを設定します。

OFF: アルペジエーターを無効にします。

TRU: 入力した順番で音符を再生します。

UP: 1オクターブごとに、最も低い音から最も高い音まで、昇順に音符を再生します。

DWN: 1オクターブごとに、最も高い音から最も低い音まで、降順に音符を再生します。

CYC: 最初に昇順で、次に降順で音符を再生します。

SHF: 1オクターブの範囲内で、ランダムに音符を再生します。例えば、アルペジオの RNG 設定が 2 の場合、最初のオクターブ範囲の音符がランダムに再生され、すべての音符が再生された後に、2 番目のオクターブのすべての音符が新たにランダムに再生されます。

RND: アルペジオの音符の再生をランダムにします。

PLY: 完全なコード (POLYPHONY を有効にしておく必要があります。19 ページ参照) を、個々の音符を TRU モードでアルペジオにした時と同じようにアルペジオで再生します。

10.6.2 SPD

アルペジエーターの速度を設定します。これは、プロジェクトの BPM に同期されます。例えば、設定を 6 にすると 16 分音符、設定を 12 にすると 8 分音符に相当します。

10.6.3 RNG

アルペジエーターのオクターブの範囲を設定します。アルペジエーターの周期が 1 回終わるごとに、アルペジオで再生される音符は 1 オクターブ上に移動します。音符が **RNG** 設定で指定したオクターブのオフセットに達すると、音符は最初の値にリセットされます。ここから、再びオクターブの移動が始まります。

10.6.4 LEG

アルペジエーターのレガートを設定します。この設定は、MOD 設定が OFF の場合でも、トラックのノートトリガーに影響を与えます。

ON: オーバーラップする音符をレガートで再生し、次の音符の再生後に前の音符をリリースします。NLEN 設定で、アルペジエーターが有効な時の音符の長さを調整します。アルペジエーターが有効になっていない場合、音符の長さは LEN 設定に従います。

OFF: アルペジオの各音符を再生する前に、MIDI ノートオフメッセージを送出します。

10.6.5 LEN

アルペジオの音符の長さを設定します。

10.6.6 NO2 ~ NO4

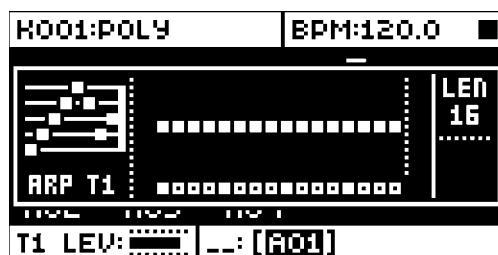
半音単位で、アルペジオに追加する 3 つの音符のオフセットを選択します。オフセットは、元のノートトリガーから作成されます。NOTES SETUP メニューの TRK KEY SCALE および TRK KEY NOTE 設定は、アルペジオの音符の音価に影響を与えます。



NO2 ~ NO4 パラメーターのみの音符をパラメーターロックにできます。

10.7 ARPEGGIATOR SETUP

[FUNC] + [ARP] を押すと、ARPEGGIATOR SETUP メニューが開きます。ここでは、アルペジエーターの長さや音符のオフセットを設定します。

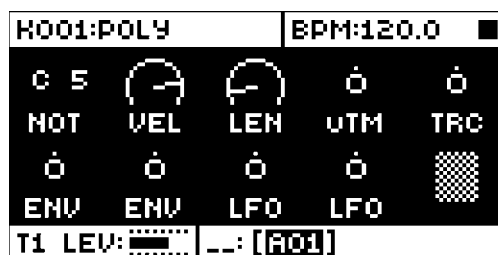


アルペジオの長さを、**DATA ENTRY** ノブ **E** を回して選択します。最大長は 16 シーケンサーステップです。<TRIG LED> で、アルペジオの長さが示されます。アルペジオの再生中は、再生されるアルペジオの音符数が表示されます。

アルペジオの音符のオフセットは、[TRIG] キーを押して **DATA ENTRY** ノブ **J** を回すと挿入できます。複数の [TRIG] キーを同時に押すと、複数ステップの音符のオフセットを調整できます。

10.8 NOTE メニュー

NOTE メニューでは、アクティブなトラックの音の全般設定を行います。[NOTE] を押すとメニューが開きます。NOTE メニューの設定は、パターンの一部であり、キットと一緒に保存されません。



NOTE メニューの設定にあるパラメーター設定は、シーケンサーにトリガーを配置する際のデフォルト設定になります。例えば、3つのノートトリガーを入力して音符の長さのパラメーターを変更し、更に3つのノートトリガーを入力すると、後から入力した3つのノートトリガーの音符の長さは、最初に入力したノートトリガーとは異なります。音符ごとに異なる設定を追加するには、パラメーターロックを使用します。パラメーターをロックすると、詳細については、49ページの「10.12.1 パラメーターロック」を参照してください。 **μTM**、**ENV**、および **LFO** 設定のみ変更できます。

10.8.1 NOT

デフォルトの音価を設定します。

10.8.2 VEL

ベロシティの値を設定します。値を高くすると、音量が高くなります。デフォルト値は100です。この値は、VELOCITY MOD メニューの割り当てに影響を与えます。詳細については、37ページの「9.11.6 VELOCITY MOD」を参照してください。

10.8.3 LEN

音符の長さを設定します。

10.8.4 μTM

マイクロタイミングオフセットを設定します。負の値にするとクオンタイズしたシーケンサーステップの前、正の値にすると後にトリガーの位置が微調整されます。マイクロタイミングの値の1ステップは、音符の1/384に相当します。LIVE RECORDING モードでノートトリガーを入力する場合は、自動的にマイクロタイミングが設定されます。詳細については、42ページの「10.3.3 LIVE RECORDING モード」を参照してください。

10.8.5 TRC

トリガー条件は、パラメーターロックを使った、トリガーに適用可能な条件付きルールのセットです。各設定は論理条件で、シーケンサーの音符をトリガーするかしないかを決定します。

10.8.6 ENV (F)

ノートトリガーまたはロックトリガーがシーケンサーでアクティブになった時に ENVF をトリガーするかしないかを設定します。

10.8.7 ENV (2)

ノートトリガーまたはロックトリガーがシーケンサーでアクティブになった時に ENV2 をトリガーするかしないかを設定します。

10.8.8 LFO (1)

ノートトリガーまたはロックトリガーがシーケンサーでアクティブになった時に LFO1 をトリガーするかしないかを設定します。

10.8.9 LFO (2)

ノートトリガーまたはロックトリガーがシーケンサーでアクティブになった時に LFO2 をトリガーするかしないかを設定します。



NOT、VEL および LEN パラメーターのリアルタイムでの記録およびリアルタイムでの消去ができません。これは、たとえば外部 MIDI キーボードを使って MIDI ベロシティデータを送信する音符を入力する場合に便利です。ミニキーボードを使って音符を入力するときも同様です。ただし、その場合は、ミニキーボードはベロシティに対応していないため VEL の変更は記録されません。

詳細については、49ページの「10.12.1 パラメーターロック」を参照してください。

すべてのロックをリアルタイムで消去するには、[FUNC] + [NO] を押します。ノートパラメーターは消去されません。

10.9 NOTES SETUP

NOTES SETUP メニューには、アクティブなトラックの音符に関する詳細設定があります。[FUNC] + [NOTE] を押すとこのメニューが表示されます。[UP]/[DOWN] 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブを使用してリスト内を移動します。[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーで設定を変更します。



10.9.1 GLOBAL QUANTIZE

すべてのトラックのマイクロタイミングトリガーに適用されます。クオンタイズ値が大きくなるほど、すべてのマイクロタイミングトリガーのクオンタイズ幅が大きくなります。

10.9.2 TRK QUANTIZE

アクティブなトラックのマイクロタイミングトリガーに適用されます。クオンタイズ値が大きくなるほど、すべてのマイクロタイミングトリガーのクオンタイズ幅が大きくなります。

10.9.3 TRK KEY SCALE

トラックのキーのスケールを設定します。シーケンサートラックのすべての音符が、選択したスケールに自動調整されます。設定は非破壊、つまり設定を例えば MIN から OFF に変更すると、音は元の音価に従って再生が開始されます。この設定は、トラックのトランスポーズにも適用されます。例えば MAJ に設定すると、トラックのすべての音符がメジャースケールでトランスポーズされます。詳細については、53 ページの「10.12.10 トラックのトランスポーズ」を参照してください。

10.9.4 TRK KEY NOTE

トラックの主音を設定します。この設定は、トランスポーズ機能を使用した時にトラックがどの程度トランスポーズされるかに影響します。トランスポーズとは、主音からのオフセットです。

10.9.4 TRK TRANSPOSABLE

有効にするとトラックのトランスポーズができます。無効にするとトラックをトランスポーズすることはできません。ドラムサウンドを含むトラック関連の設定が行えます。この設定はコマンドで簡単にできます。[TRNS] + [TRACK] を押すとトラックのトランスポーズ機能の有効 / 無効が切り替わります。詳細については、53 ページの「10.12.10 トラックのトランスポーズ」を参照してください。

10.10 CLICK TRACK

CLICK TRACK メニューで、Analog Four MKII の内蔵メトロノームを設定します。[FUNC] + [TRK] を押すと、メニューが開きます。[UP]/[DOWN] 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブを使用して設定のリストを選択します。強調表示した設定は [LEFT]/[RIGHT] を押して変更します。



10.10.1 ACTIVE

メトロノームの有効と無効を切り替えます。また、このメニューが表示されていない時に **[FUNC] + [TRK]** を押したままにすると、クリックのオンとオフを切り替えられます。

10.10.2 TIME SIG.NUM

メトロノームの拍子記号の分母を設定します。

10.10.3 TIME SIG.DEN

メトロノームの拍子記号の分子を設定します。

10.10.4 PREROLL

シーケンサーが再生を開始するまでのメトロノームが拍を打つ小節数を設定します。この設定は、LIVE RECORDING モードが始まる時にのみ使用されます。

10.10.5 VOLUME

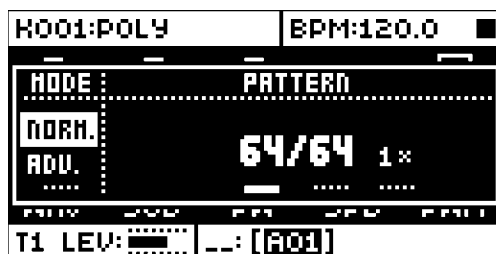
クリックのボリュームを制御します。

10.11 SCALE メニュー

ここでは、アクティブなパターンの通常の長さやタイミングを設定します。SCALE メニューには 2 つのモードがあります。NORMAL モードでは、すべてのトラックが同じ長さになります。ADVANCED モードでは、各トラックに異なる長さを設定できます。**[FUNC] + [PAGE]** を押すと、SCALE SETUP メニューが表示されます。**[LEFT]** および **[RIGHT]** 矢印キーで、選択可能な設定間を移動します。**[UP]** および **[DOWN]** キーで、設定を調整し、2 つのモードのいずれかを選択します。**TRACK LEVEL** ノブでも設定を調整できます。

10.11.1 NORMAL モード

デフォルトのモードです。このモードでは、パターンのすべてのトラックが同じ長さになります。この画面は、NORMAL 設定を有効にすると表示されます。



最初の 2 つの設定では、パターンのステップの長さを設定します。左端の数字で、パターンのステップ数を選択します。パターンで使用可能なステップの最大数は、右側のパラメーターで指定する合計長によって決まります。16、32、48 または 64 ステップのいずれかです。1 つのパターンで 17 以上のステップを使用する場合、GRID RECORDING モードで **[PAGE]** キーを使って、パターンページ間を切り替えることができます。

右端のパラメーターでパターンの拍子記号を設定します。1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X、2X の 7 つの設定があります。1/8X に設定すると、設定されているテンポの 1/8 の速さでパターンが再生されます。3/4X に設定すると、3/4 のテンポで再生されます。3/2X に設定すると、パターンは 3/4X の 2 倍の速さで再生されます。2X に設定すると、パターンは BPM の 2 倍で再生されます。



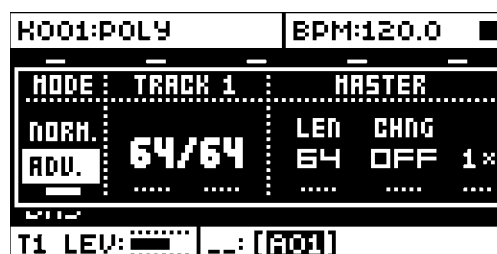
パターンの長さが長くなると、トリガーは自動的にコピーされます。たとえば、2 ページから成るパターンの長さを 4 ページに拡張した場合、最初の 2 ページのコピー 2 ページが追加されます。

パターンの合計長さを素早く変更するには、**[PAGE]** キーを押します。パターンのステップ数を素早く変更するには、**[TRIG]** キーを押します。

ステップシーケンサーの基本レゾリューションを 32 分音符まで増やす場合、2X 拍子記号設定が便利です。Analog Four MKII を同じ BPM に設定されている他の楽器と一緒に再生している場合に、Analog Four MKII で 3 連符を再生したい場合、3/4X 設定が便利です。

10.11.2 ADVANCED モード

このモードでは、パターントラックに異なる長さを割り当てることができます。ADVANCED モードを選択するには、**[LEFT]** 矢印キーで SCALE 列に移動します。**[DOWN]** 矢印キーで **ADVANCED** を選択します。ADVANCED モードには、TRACK と MASTER の 2 つの列があります。



TRACK 列にはトラックのステップの長さを設定します。これは NORMAL モードのパターンの長さと同じ設定です。設定は、アクティブなトラックにのみ適用されます。スケール設定を編集するトラックを選択するには、**[TRACK]** キーを押します。

MASTER 列は ADVANCED モードでのみ表示されます。ここでは、マスターの長さ、パターンマスターの変更長さを設定します。

LEN: すべてのトラックを再起動するまでに再生するパターンのステップ数を設定します。INF に設定すると、パターントラックを無限にループするため、再起動はありません。この設定は、チェーンされているパターンが再生を開始するまでのアクティブなパターンの再生長さにも影響を与えます。これは、CHNG パラメーターで上書きされます。

CHNG: キューされたまたはチェーンされたパターンの再生が始まるまでに、アクティブなパターンが再生される長さを設定します。この設定は、LEN を INF に設定している場合などに重要です。CHNG を設定しないと、パターンは無限に再生され、次のパターンがキューされません。ですが、CHNG をたとえば 64 に設定すると、パターンはキューやチェーンされている場合に 64 ステップから構成されているパターンと同様に動作します。

MASTER SCALE: 右端の設定です。パターン全体の拍子を設定します。



INF を選択すると、アクティブなパターンが無限に再生され、別のパターンに変更することができなくなります。



[FUNC] + [UP]/[DOWN] を押すと、MASTER LENGTH が 16 刻みで変化します。

10.12 シーケンサー機能

10.12.1 パラメーターロック

パラメーターロックは、トリガーに一意のパラメーター値を割り当てることができる、強力な機能です。たとえば、シンセトラックのノートトリガーに、異なるピッチやフィルターを設定するといったことができます。PARAMETER ページおよび NOTE メニューのすべてのパラメーターをパラメーターロックすることができます (ARP ページで音価をロックできます)。パラメーターロックは、すべてのタイプのトラックに適用できます。パラメーターロックは、ロックの消去コマンドを実行するか、トリガーを消去して再入力することで解除できます。詳細については、54 ページの「10.12.12 コピー、貼り付け、クリア操作」を参照してください。

GRID RECORDING モードでパラメーターロックを適用するには、トリガーの **[TRIG]** キーを押したままにします。

DATA ENTRY ノブで、ロックするパラメーターに調整します。ロックされているパラメーターの画面のグラフィックが反転し、ロックされた値が表示されます。ロックされたトリガーの **[TRIG]** キーが素早く点滅を始め、トリガーにパラメーターロックが含まれていることを示します。パラメーターロックを 1 つ解除するには、ロックされているパラメーターの **[TRIG]** を押したまま **DATA ENTRY** ノブを押します。ノートトリガーを削除して入力し直すと、すべてのパラメーターロックがトリガーから消去されます。

LIVE RECORDING モードで、**DATA ENTRY** ノブを回すとアクティブなトラックにパラメーターロックが入力されます。ノートトリガーがこれに応じてロックされ、パラメーターロックが含まれるロックトリガーが、ノートトリガーのないシーケンサーステップに配置されます。

LIVE RECORDING モードがアクティブな時にすべてのトラックのパラメーターロックを削除するには、**[FUNC] + [NO]** を押したままにします。この操作では、サウンドロックは消去されません。リアルタイムで特定のパラメーターロックを削除するには、削除するパラメーターに対応する **DATA ENTRY** ノブを押しながら **[NO]** を押します。



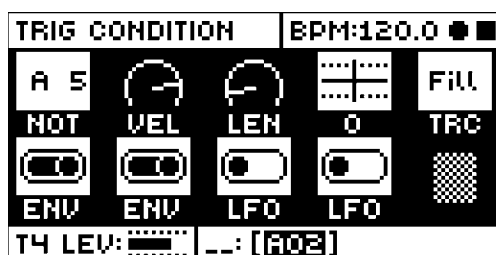
パターンには最大 128 種類のパラメーターをロックできます。ロックされているトリガーの数に関係なく、1つのパラメーターを1つのロックされているパラメーターとして数えます。たとえば、シンセトラック1のラダーフィルターのカットオフパラメーターがすべてのシーケンサーステップでロックされている場合でも、その他に 127 種類のパラメーターをロックできます。

10.12.2 サウンドのロック

作業中のプロジェクトのサウンドプールに保存されているすべてのサウンドはシーケンサーステップごとに変更できます。これは、トラックにバリエーションを与えられる非常に便利な機能です。ノートトリガーを押したまま **TRACK LEVEL** ノブを回します。サウンドプールの一覧が表示されます。一覧を、**TRACK LEVEL** ノブでスクロールし、ノートトリガーに割り当てるサウンドを選択して **[TRIG]** キーを放します。**[TRIG]** キーが点滅を開始します。ノートトリガーの **[TRIG]** キーを押したままにすると、割り当てられるサウンドが表示されます。

10.12.3 条件付きロック

NOTE ページには、**TRC** (トリガー条件) というパラメーターがあります。このパラメーターで、条件ルールのセットをパラメーターロックを使用してトリガーに適用できます。各設定は論理条件で、シーケンサーのトリガーセットをトリガーするかしないかを決定します。条件が真の場合、トリガーはアクティブになりシーケンスに適用されます。最初に、条件付きロックを適用するシーケンサーステップにトリガーを配置する必要があります。



FILL 条件付きロックをアクティブにするには、シーケンサーを FILL モードにする必要があります。詳細については、51 ページの「10.12.4 FILL モード」を参照してください。

次の条件付きルールを設定するには、**TRC** パラメーターを使用します。

FILL はフィルモードがアクティブな時に真 (トリガーが起動) です (下記参照)。

FILL は FILL が真でない場合に真です。

PRE は同じトラックで直前に評価したトリガー条件が真の場合に真です。

PRE は PRE が真でない場合に真です。

NEI は隣のトラックで直前に評価したトリガー条件が真の場合に真です。隣のトラックとは、編集集中のトラックの前のトラックです。たとえば、トラック 4 の隣のトラックはトラック 3 です。

隣のトラックに条件がない場合、条件は偽です。

NEI は NEI でない場合に真です。

1ST は初めてパターンが再生される時に限り真です (ループ時)。

1ST は 1ST が真でない場合に真です。

X% は確率条件です。真である確率は X% です。

A:B の **A** にトリガー条件が真になるまでのパターンの再生回数を設定します。**B** にカウントがリセットされもう一度最初

からパターンが再生するまでのパターンの再生回数を設定します。設定した値が無限に繰り返されます。たとえば、2:4 に設定すると、パターンが 2 回目、6 回目、10 回目 … に再生される時にトリガー条件が真になります。3:5 に設定すると、パターンが 3 回目、8 回目、13 回目 … に再生される時にトリガー条件が真になります。

10.12.4 FILL モード

FILL モードを使用して、ドラムフィルなどの一時的な変化をパターンに加えることができます。

1つのパターンサイクルで FILL モードをキューするには、**[FUNC] + [FILL]** を押します。パターンがループすると、FILL モードがアクティブになります。FILL モードは再度ループするまでアクティブのままです。また、パターンの再生中はいつでも、**[FILL]** キーを押したままにしている期間 FILL モードをアクティブにすることができます (GRID RECORDING モードはアクティブになりません)。FILL モードはキーを押している間アクティブになります。

10.12.5 TRIG MUTE

TRIG MUTE メニューで、トリガー単位でミュートマスクを追加することができます。各トラックに、別個のトリガーミュートトリガーを設定できます。**[FUNC] + [BANK E]** を押すと、メニューが開きます。



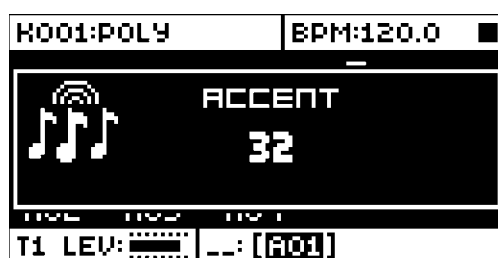
対応する **[TRACK]** キーを押して、トリガーミュートトリガーを追加するトラックを選択します。TRIG MUTE メニューを表示している間は、入力したトリガーにより、アクティブなトラックの、同じシーケンサーステップに配置されているすべてのトリガーがミュートされます。



- トリガーミュートは、ノートトリガーやロックトリガーに素早く追加できます。ノートトリガーまたはロックトリガーを押したまま **[BANK E]** を押します。トリガーミュートトリガーは、ノートトリガー / ロックトリガーと同じシーケンサーステップに配置されます。
- トリガーミュートトリガーがトリガーと同じシーケンサーステップに配置されているかをすぐに確認するには、ノートトリガー / ロックトリガーを押します。そうすると、**[BANK E]** キーが点灯します。
- トリガーミュートで、ライブ中のトラックの感じを試してみることができます。ベースライントラックの最後の 8 ステップをミュートして無音にすることができる。

10.12.6 ACCENT

アクセントトリガーを追加することで、選択したトラックのステップのポリュウムやフィルターエンベロープのかかり具合、またアクセントを素早く変更することができます。アクセントのレベルもモジュレーション宛先で、LFO などの影響を受けます。**[FUNC] + [BANK F]** を押すと、ACCENT メニューが開きます。



アクセントをかけるトラックを、対応する **[TRACK]** キーを押して選択します。 **TRACK LEVEL** ノブを回してアクセント値を選択します。値を高くすると、アクセントトリガーのアクセント量が多くなります。

ACCENT メニューを開いている間、シーケンサーにはアクセントトリガーが表示されます。アクセントトリガーは、**[TRIG]** キーを押して配置または削除できます。アクセントトリガーを、ノートトリガーと同じシーケンサーステップに配置すると、ノートトリガーにアクセントがかかります。



ノートトリガーはすぐにアクセントをつけることができます。ノートトリガーを押したまま **[BANK F]** を押します。アクセントトリガーは、ノートトリガーと同じシーケンサーステップに自動的に配置されます。

アクセントトリガーがトリガーと同じシーケンサーステップに配置されているかをすぐに確認するには、ノートトリガー / ロックトリガーを押します。そうすると、**[BANK F]** キーが点灯します。

10.12.7 NOTE SLIDE

NOTE SLIDE メニューでは、2つの別個のノートトリガー間でピッチをスライドさせることができます。**[FUNC] + [BANK G]** を押すと、メニューが開きます。このメニューが表示されている状態で **[TRIG]** キーを押すと、ノートスライドトリガーがシーケンサーに配置されます。



ノートスライドトリガーをノートトリガーと同じステップに配置すると、前のノートトリガーのピッチがスライドします。たとえば、トラックに2つのノートトリガーがあり、ノートスライドトリガーを2番目のノートトリガーと同じステップに配置すると、最初のノートトリガーのピッチが2番目のノートトリガーのピッチまでスライドします。ピッチのスライド速度は、OSC2 メニューの2番目のページにある **SLI** パラメーターで決定します。詳細については、90ページの「付録 A: シンセトラックのパラメーター」を参照してください。



ノートスライドは、ノートトリガーに素早く追加できます。ノートトリガーを押したまま **[BANK G]** を押します。ノートスライドトリガーは、ノートトリガーと同じシーケンサーステップに自動的に配置されます。

スライドトリガーがトリガーと同じシーケンサーステップに配置されているかをすぐに確認するには、ノートトリガーロックを押します。そうすると、**[BANK G]** キーが点灯します。

10.12.8 PARAMETER SLIDE

PARAMETER SLIDE メニューでは、トラックの2つの別個のノートトリガーまたはロックトリガー間でパラメーター値をスライドさせることができます。**[FUNC] + [BANK H]** を押すと、メニューが開きます。このメニューが表示されている状態で **[TRIG]** キーを押すと、スライドトリガーがシーケンサーに配置されます。



2つのトリガー間でスライドさせるパラメーター値は、どちらかのトリガーでロックしておく必要があります。ロックされたパラメーター値をロックされていない値に、またその逆にスライドさせることができます。パラメーター値をスライドさせるには、スライドトリガーを、スライドさせたいパラメーターがあるトリガーと同じシーケンサーステップに配置します。スライドの速度は現在のテンポに従います。スライドは、次のトリガーに達すると終了します。複数のパラメーター値を同時にスライドさせることができます。

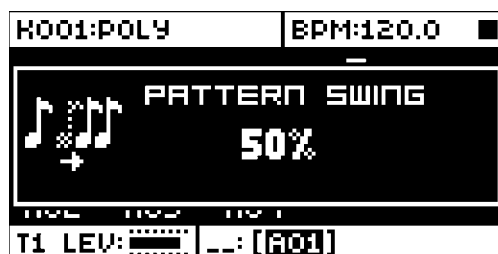


パラメータートリガーは、ノートトリガーやロックトリガーに素早く追加できます。ノートトリガーまたはロックトリガーを押したまま **[BANK H]** を押します。パラメータースライドトリガーは、ノートトリガー / ロックトリガーと同じシーケンサーステップに自動的に配置されます。

パラメータースライドトリガーがトリガーと同じシーケンサーステップに配置されているかをすぐに確認するには、ノートトリガー / ロックトリガーを押します。そうすると、**<BANK H>** キーが点灯します。

10.12.9 SWING

パターンのスイングを設定し、異なるリズムのグループを作りだします。**[FUNC] + [PTN]** を押すとこのメニューが表示されます。



10.12.10 トラックのトランスポーズ

トラックは、上下にトランスポーズできます。また、トランスポーズ機能は片手の操作でロックできます。トランスポーズするトラックは、NOTES SETUP メニューで設定します。詳しくは、35 ページの「NOTES SETUP」セクションを参照してください。この設定のクイックコマンドもあります。**[TRNS] + [TRACK]** を押すとトラックのトランスポーズ機能の有効 / 無効が切り替わります。**[TRNS]** キーを押したままにするとトランスポーズが有効なトラックの **[TRACK]** キーが点灯します。

トランスポーズするには、**[TRNS]** を押したまま **[KEYBOARD]** キーを押します。トランスポーズするオクターブ範囲を、**[UP]** または **[DOWN]** を押して選択します。トランスポーズを行うと、トランスポーズに含まれている半音数を示す小さなポップアップウィンドウが表示されます。

トラックの音符は、TRK KEY NOTE および TRK KEY SCALE 設定に従ってトランスポーズされます。この2つの設定は、35 ページで説明している NOTES SETUP メニューにあります。トランスポーズとは、設定した主音をオフセットすることで、トランスポーズした後もすべてのノートトリガーには元の音価が保持されています。たとえば、主音が C に設定されている状態で **[KEYBOARD]** を押すと、トランスポーズを有効にしているトラックの調が半音 5 個分トランスポーズされます。

トランスポーズのオフセットは永久に適用することもできます。トランスポーズした後、**[TRNS] + [YES]** を押します。トランスポーズしたノートトリガーの値は永久に変更されます。

[FUNC] + [TRNS] を押すと、トランスポーズロック機能が有効になります。トランスポーズロックすると、**<TRNSPOSE>** LED が明るく点灯します。この機能を有効にすると、**[TRNS]** キーがずっと押されている状態になり、片手で **[KEYBOARD]** キーを押すだけでトランスポーズを行えます。



トランスポーズロックを有効にすると、**[KEYBOARD]** キーでサウンドを再生したり、ノートトリガーの音価を設定することはできなくなります。トランスポーズ以外では使用できなくなります。**[KEYBOARD]** キーは、KIT や SOUND メニューの表示などの二次機能には使用できます。

10.12.11 破壊的トランスポーズ

トラックに、ノートトリガーの音価を永久に変更する破壊的なトランスポーズをかけることができます。これは、**[TRACK]** + **[UP]/[DOWN]** を押して行います。ノートトリガーの値は、選択した半音数で上下に変更されます。この機能を使用する際に、トラックのトランスポーズを有効にしておく必要はありません。

10.12.12 コピー、貼り付け、クリア操作

パターン、トラックページ、トラック、トリガーはコピー、貼り付け、クリアができます。

アクティブなパターンは、同じバンクの別の場所または別のバンクの場所にコピーできます。パターンのコピー操作を行うには、GRID RECORDING モードにします。パターンをコピーするには **[FUNC]** + **[RECORD]** を押します。

別のパターンを選択して、この場所にコピーしたパターンを貼り付けるには **[FUNC]** + **[STOP]** を押します。この操作は、**[FUNC]** + **[STOP]** を再度押すと取り消すことができます。パターンをクリアするには **[FUNC]** + **[PLAY]** を押します。もう一度キーを押すと操作が取り消されます。

パターンを選択して、キーを放す前に、**[RECORD]**、**[PLAY]** および **[STOP]** を押すとパターンをコピー、クリアまたは貼り付けできます。新しいチェーンの作成やパターンのキューへの追加はされません。複数のパターンを同時に消去、コピー、貼り付けることができます。

パターンと同じ方法で、個々のトラックもコピー、貼り付け、クリアできます。これを行うには、GRID RECORDING モードにします。

トラックページは、パターンにより構成されるシーケンサーステップのページで、最大 4 ページあります。トラックと同様、コピー / 貼り付け / クリアができますが、アクティブなトラックページのみが対象です。これを行う場合も、GRID RECORDING モードにします。操作するトラックページを、**[PAGE]** キーを押して選択します。コピーするには、**[PAGE]** + **[RECORD]** を押します。貼り付けるには、新しいトラックページを選択して **[PAGE]** + **[STOP]** を押します。操作を取り消すには、再度 **[PAGE]** + **[STOP]** を押します。アクティブなトラックページをクリアするには、**[PAGE]** + **[PLAY]** を押します。もう一度キーを押すと操作が取り消されます。

シンセのサウンドトラックをコピーするには、**[TRACK]** + **[RECORD]** を押します。貼り付けるには、サウンドを貼り付ける新しいトラックを選択して **[TRACK]** + **[STOP]** を押します。

すべてのパラメーターロック設定を終えたトリガーもコピー、貼り付け、クリアすることができます。この機能を使用するには、GRID RECORDING モードにします。コピーするには、トリガーを押したまま **[RECORD]** を押します。貼り付けるには、別の **[TRIG]** キーを押したまま **[STOP]** を押します。また、複数のトリガーをコピーできます。複数のトリガーを押したまま **[RECORD]** を押します。最初に押したトリガーが開始点になります。貼り付ける際、コピーした他のトリガーはこのトリガーに相対的に配置されます。コピーしたトリガーのシーケンスを貼り付けるには、別の **[TRIG]** キーを押したまま **[STOP]** を押します。トリガーロックをクリアするには、1つまたは複数のトリガーを押したまま **[PLAY]** を押します。

10.12.13 クイック保存とクイックリロード

キット、サウンド、トラック、パターン、ソングは即時に保存とリロードができます。リロード時、設定は保存状態に戻ります。

キットをクイック保存するには、**[YES]** + **[KIT]** を押します。このコマンドは、KIT メニューの SAVE KIT コマンドと同じです。詳細については、24 ページの「9.2 KIT メニュー」を参照してください。

アクティブなトラックのトラックサウンドをクイック保存するには、**[YES]** + **[SND]** を押します。このコマンドは、SOUND MANAGER メニューの STORE TRACK SOUND コマンドと同じです。詳細については、33 ページの「9.6 SOUND メニュー」を参照してください。

トラックをクイック保存するには、**[YES]** + **[KIT]** を押します。操作は SAVE TRACK コマンドと同じです。詳細については、43 ページの「10.4.4 SAVE TRACK」を参照してください。

アクティブなパターンをクイック保存するには、**[YES]** + **[PTN]** を押します。操作は SAVE PATTERN コマンドと同じです。詳細については、44 ページの「10.5.2 SAVE PATTERN」を参照してください。

ソングをクイック保存するには、**[YES]** + **[SONG]** を押します。このコマンドは、SONG メニューの SAVE コマンドと同じです。詳細については、58 ページの「11.2.4 SONG メニュー」を参照してください。

キットをクイックリロードするには、**[NO]** + **[KIT]** を押します。このコマンドは、KIT メニューの RELOAD KIT コマンドと同じです。詳細については、24 ページの「9.2 KIT メニュー」を参照してください。

アクティブなトラックのトラックサウンドをクイックリロードするには、**[NO]** + **[SND]** を押します。

トラックをクイックリロードするには、**[NO]** + **[TRK]** を押します。操作は RELOAD TRACK コマンドと同じです。詳細については、54 ページの「10.12.13 クイック保存とクイックリロード」を参照してください。

アクティブなパターンをクイックリロードするには、**[NO]** + **[PTN]** を押します。操作は RELOAD PATTERN コマンドと同じです。詳細については、43 ページの「10.5.1 RELOAD PATTERN」を参照してください。

ソングをクイックリロードするには、**[NO]** + **[SONG]** を押します。このコマンドは、SONG メニューの RELOAD コマンドと同じです。詳細については、58 ページの「11.2.4 SONG メニュー」を参照してください。

11. チェーンとソング

チェーンとは、複数のパターンで構成されるシーケンスです。チェーンとパターンは、ソングの形成に使用できます。

64 個のチェーンに 256 個のパターンエントリを含めることができます。たとえば、1つのチェーンに 256 個のパターンを含めたり、2つのチェーンそれぞれに 128 個のパターンを含めることができます。ですがチェーンごとに使用するパターンはほとんどの場合 2～8 個です。

アクティブで作業対象になるソングは常に 1つです。ソングは、主となる 2つのエントリフォーム、ソング行、スクラッチパッド行から構成されます。アクティブなソング行は、画面下部にグラフィックで表示されます。スクラッチパッド行がアクティブな場合、グラフィックは「_」となります。スクラッチパッド行は、デフォルトではすべてのソング行の後に配置されます。

各ソング行には、チェーンまたはパターンが含まれます。これらのエントリは、ソングと共に保存されます。スクラッチパッド行にも、チェーンまたはパターンが含まれており、ソングの一部として保存できます。スクラッチパッド行は、チェーンやパターンを、既にプログラムされているソング行に影響を与えずに即時に操作するためのものです。

11.1 チェーン

アクティブなソング行またはスクラッチパッド行にチェーンがある場合、**[CHAIN MODE]** を押して CHAIN モードにするとチェーンのすべてのパターンが再生されます。モードを無効にした時に SONG モードがアクティブでない場合、現在アクティブなパターンが繰り返し再生されます。現在アクティブなパターンと、チェーンにあるその他のパターンは、画面下部に表示されます。アクティブなパターンは、反転色で表示されます。

チェーンの作成方法には、詳細チェーンモードとクイックチェーンモードの 2 種類があります。

11.1.1 詳細モード

詳細モードでチェーンを作成する場合は、CHAIN モードをアクティブにしなければなりません。チェーンを詳細モードで作成するには、**[CHAIN MODE] + [LEFT]/[RIGHT]** を押してチェーンカーソルを動かします。パターンの前、パターン上、またはパターンの後に配置できます。カーソルをパターンの前に置き、**[BANK X/X] + [TRIG]** を押して新しいパターンを選択すると、選択したパターンが、パターンの前の、カーソルの位置の後ろに挿入されます。カーソルでパターンをハイライト表示して新しいパターンを選択すると、ハイライト表示したパターンが置き換えられます。CHAIN モードをアクティブにすると、チェーンのパターンがシーケンスで再生されます。チェーンの最後のパターンが再生されると、再度チェーンがループします。

11.1.2 クイックモード

クイックモードでチェーンを作成するには、**[BANK X/X]** を押したまま、チェーンを開始するパターンの **[TRIG]** キーを押します。最初の **[TRIG]** キーを押したまま、次の **[TRIG]** キーを押すと、パターンがチェーンに追加されます。クイックモードでは、同じバンクのパターンのみをチェーンできます。クイックモードを使用する場合、以前のチェーンは消去されることに注意してください。クイックモードでチェーンを作成するには、PATTERN モードを SEQUENTIAL に設定する必要があります。

[CHAIN MODE] + [NO] を押すと、チェーンカーソルの位置に応じて、カーソルの前にあるパターンまたはハイライト表示されているパターンが消去されます。

[FUNC] + [CHAIN MODE] を押すと、新しい、空のスクラッチパッド行が作成されます。スクラッチパッド行はソング行リスト (SONG EDIT メニューを表示すると表示されます) の一番下になります。以前のスクラッチパッド行の内容は、最後のソング行の後ろに新しいソング行として追加されます。ソング内のソング行 (スクラッチパッド行含む) の再配置については SONG EDIT メニューを参照してください。



CHAIN モードは、ライブでの即興に最適です。CHAIN モードが無効で、現在アクティブなパターンのみをループしている場合、チェーンを作成してから CHAIN モードにしてください。いつでも、CHAIN モードを終了すると 1つのパターンのみがループされます。パターンの追加や削除をして、まったく新しいチェーンを作成し、再度 CHAIN モードにします。**[FUNC] + [CHAIN MODE]** を押して新しいチェーンを作成することで、ソングを即興ですぐに作成することができます。

11.2 ソング

ソングとは基本的に、パターンやチェーンを構成してより長いシーケンスにしたものです。SONG モードにするには、**[SONG MODE]** キーを押します。SONG モードが有効になると <SONG> LED が点灯します。アクティブなソングが行ごとに再生されます。アクティブなソング行がスクラッチパッド行（デフォルトでは最下行）の場合、パターンのチェーンを1回再生してから停止します。スクラッチパッド行のソング内の位置を移動していた場合は、次のソング行が再生されます。再生されているソング行は、画面の下部に表示されます。

11.2.1 SONG EDIT メニュー

ソングは SONG EDIT メニューで作成します。このメニューは **[FUNC] + [SONG MODE]** を押すと表示されます。



ソングは1行ずつ、上から下に向かって再生されます。ソングの行にチェーンがある場合は、チェーンのすべてのパターンが再生されてから、ソング再生位置が次の行に移動します。ソングの再生位置があるパターン番号のグラフィックが反転します。画面の右上隅に BPM の文字と、再生されている小節数および拍が表示されます。

ソング行間およびソング行に割り当てられているパターン間を移動するには、**[ARROW]** キーを使用します。ソングカーソルでパターンの位置をハイライト表示すると、パターン番号が四角で囲まれます。パターンの前後にソングカーソルを置くと、細い線になります。

ソングを始めから再生するには、**[STOP]** を2回押します。ソングの再生位置は、最初のソング行の最初のパターンに自動的に移動します。ただし、ソングはどのパターン位置からも再生が可能です。**[ARROW]** キーで、ソングカーソルを動かしてパターンの位置をハイライト表示します。**[YES]** を押してこの位置を選択します。グラフィックが反転表示され、ソングの再生位置であることを示します。この位置からソングの再生を開始するには **[PLAY]** を押します。



ソング行で、コピー、貼り付け、クリアコマンドを実行できます。

11.2.2 ソング行の追加とパターンおよびチェーンの割り当て

ソング行を追加するには、**[FUNC] + [YES]** を押します。新しいソング行がカーソルがある行の下に挿入され、パターン A01 が自動的に新しい行に割り当てられます。別のパターンをソング行に割り当てるには、**[ARROW]** キーでソングカーソルを動かして行に割り当てるパターンをハイライト表示し、**[BANK X/X]** キー + **[TRIG]** キーを押します。通常、パターンの割り当て手順はパターンの選択手順と同じです。詳細については、40 ページの「10.1.1 パターンの選択」を参照してください。

チェーンをソング行に追加するには、ソング行を選択して **[RIGHT]** 矢印キーを押します。ソングカーソルがパターンの位置から移動し、線になります。チェーンに追加するパターンを、**[BANK X/X] + [TRIG]** キーを押して選択します。

チェーン内のパターンを削除するには、ソングカーソルでパターンをハイライト表示し、**[FUNC] + [NO]** を押します。

ソング行にチェーンが含まれている場合、チェーン内のそれぞれのパターンの配置を変更することができます。ソングカーソルでパターンをハイライト表示し、**[FUNC] + [LEFT]/[RIGHT]** を押して選択します。

ソングのソング行を上下に移動するには、ソングカーソルをソング行に移動させて **[FUNC] + [UP]/[DOWN]** を押します。スクラッチパッド行「_」も、同じ方法でリスト内を上下に移動させることができます。スクラッチパッド行の位置により、新しいチェーン（および新しいスクラッチパッド行）を SONG EDIT メニュー以外で作成する場合に新しいソング行が配置される場所が決定されるため、スクラッチパッド行の位置に注意してください。新しいソング行は新しいスクラッチパッド行の上に挿入され、以前のスクラッチパッド行の下にあったソング行と同じ番号になります。

ソング行全体を、一度に1つのパターンで消去するには、繰り返し **[FUNC] + [NO]** を押します。

11.2.3 繰り返し、ミュートおよびトランスポーズ情報の追加

ソング行やパターン、ソング行に割り当てられているパターンに、各種追加情報を入力できます。

ソング行の左端の位置まで動かすと、ソング行を選択した係数分繰り返すことができます。ソング行の繰り返し回数は **DATA ENTRY** ノブ **A** を回して選択します。

パターンにソングのミュートを追加するには、ハイライト表示して **[FUNC] + [TRACK]** を押します。ミュートされているトラックは、画面の右側にミュート記号が表示されます。また、ソングからミュートされているトラックの **[TRACK]** キーは暗く点灯します。トラックのミュートとは異なり、ソングミュートでは固有のパターンのみがミュートします。パターンによって、ソングミュートされるトラックを変更することができます。SONG EDIT メニュー以外でソングミュートされるトラックを手動でミュートするには、**[FUNC] + [TRACK]** を押します。**[TRACK]** キーが消灯し、トラックがミュートされたことを示します。トラックのミュートのしかたについては 28 ページを参照してください。SONG EDIT メニュー以外では、**[SONG MODE] + [TRACK]** または **[CHAIN MODE] + [TRACK]** を押してソングミュートを追加することもできます。

パターンをトランスポーズするには、ソングカーソルでパターンをハイライト表示し、**[TRNS] + [KEYBOARD]** を押します。ソングのトランスポーズはトラックのトランスポーズと同様ですが、自動で行われます。詳細については、53 ページの「10.12.10 トラックのトランスポーズ」を参照してください。

11.2.4 SONG メニュー

SONG メニューでは、ソングの保存、ロード、名前の変更などができます。**[SONG]** を押すとこのメニューが表示されます。



RELOAD: アクティブなソングをリロードします。保存されているバージョンに復元されます。このコマンドのショートカットは **[NO] + [SONG]** です。

LOAD: 保存されているソングをロードするメニューが表示されます。アクティブなソングのグラフィックが反転します。

SAVE: アクティブなソングを 16 個のソングスロットのうちいずれかに保存します。アクティブなソングのグラフィックが反転します。このコマンドのショートカットは **[FUNC] + [SONG]** です。

CLEAR: アクティブなソングをすべてのコンテンツから消去します。

EDIT: EDIT メニューが表示されます。このメニューは、**[FUNC] + [SONG MODE]** を押したときに表示されるメニューと同じです。このメニューの詳細については、44 ページを参照してください。

RENAME: アクティブなソングの名前を変更するメニューが表示されます。

12. GLOBAL SETTINGS メニュー

GLOBAL SETTINGS メニューには、Analog Four MKII に関するグローバルレベルの設定があります。グローバルチューン、MIDI、CV 設定を行えます。グローバル設定を最大 4 つまで保存しておけるグローバルスロットがあります。

[GLOBAL SETTINGS] を押すとこのメニューが表示されます。[UP]/[DOWN] または **TRACK LEVEL** ノブを使用してリストをスクロールします。ハイライト表示したメニューを開くには、[YES] を押します。



12.1 PROJECT

ここでプロジェクトを管理します。このメニューについては、13 ページのセクション「プロジェクト」を参照してください。

12.2 GLOBAL SLOT

4 つのグローバルスロットのいずれかを選択します。アクティブなスロットは、[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーで選択します。[YES] を押して、選択内容を確定します。グローバルスロットに加えた変更はすべて自動的に保存されます。スロットには、シンセ、シーケンサー、CV、MIDI 設定の現在の構成が保存されます。グローバルスロットに加えた変更はすべて自動的に保存されます。

12.3 SYNTH MASTER TUNE

Analog Four MKII のマスターチューン設定があります。



12.3.1 SYNTH MASTER TUNE

アナログオシレーターのマスタージューンを設定します。デフォルトの設定は、国際基準のミドル A、440.0 Hz です。すべてのオクターブのチューニングが 12-TET に従って行われます。



12.4 SEQUENCER CONFIG

シーケンサーの設定があります。[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーで設定を変更します。



12.4.1 QUANTIZE LIVE REC

有効にすると、LIVE RECORDING モードで入力した音が全シーケンサーステップでクオンタイズされます。この設定が無効の場合、ライブ録音した音は、該当する箇所ではマイクロタイミングが適用されます。詳細については、45 ページの「10.8 NOTE メニュー」を参照してください。

12.4.2 KIT RELOAD ON CHG

新しいキットがアクティブになるとただちに、自動的にキットが保存状態にリロードされます。これは、たとえば、ライブ中にキットを微調整し、これを保存してから、同じキットを元の設定で使用したパターンに戻りたい場合に便利です。

12.5 MIDI CONFIG

このメニューでは、Analog Four MKII での MIDI 操作に関する各種サブメニューがあります。



12.5.1 SYNC

Analog Four MKII の MIDI クロックの送受信方法および送信コマンドを設定します。[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーで設定を変更します。



CLOCK RECEIVE: 有効にすると、外部機器から送信された MIDI クロックに Analog Four MKII が応答します。

CLOCK SEND: 有効にすると、Analog Four MKII から MIDI クロックが送信されます。

TRANSPORT RECEIVE: 有効にすると、再生、停止、続行およびソング位置ポインタなどのシステムのリアルタイムメッセージに Analog Four MKII が応答します。

TRANSPORT SEND: 有効にすると、再生、停止、続行およびソング位置ポイントなどのシステムのリアルタイムメッセージを Analog Four MKII が送信します。

PRG CH RECEIVE: 有効にすると、受信したプログラム変更メッセージに Analog Four MKII が応答します。これは、パターンを外部機器で選択したい場合に便利です。受信したプログラム変更メッセージをリッスンするMIDIチャンネルは、MIDI CHANNELS メニューで設定します。詳細については、62 ページの「12.5.3 CHANNELS」を参照してください。

PRG CH SEND: 有効にすると、パターンが変更された時にプログラム変更メッセージを送信します。プログラム変更メッセージを送信する MIDI チャンネルは、MIDI CHANNELS メニューで設定します。詳細については、62 ページの「12.5.3 CHANNELS」を参照してください。

12.5.2 PORT CONFIG

このメニューには MIDI ポート関連の設定があります。[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーで設定を変更します。



TURBO SPEED: Analog Four MKII MIDI IN/OUT ポートをターボプロトコル対応の機器の MIDI OUT/IN ポートに接続した時に使用する MIDI 転送速度の倍率を選択します。[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーで倍率を選択します。AUTO を選択した場合、[YES] を押すとターボ速度の調整が始まります。

OUT PORT FUNCTIONALITY: MIDI OUT ポートから送信する信号のタイプを選択します。

MIDI: ポートから MIDI データを送信できるようにします。

DIN 24: ポートから DIN 24 同期メッセージが送信されるようになります。このオプションを選択すると、MIDI データは送信されません。

DIN 48: ポートから DIN 48 同期メッセージが送信されるようになります。このオプションを選択すると、MIDI データは送信されません。



DIN 24/48 の場合、以下のように操作します。[STOP] キーを素早く 2 回押すと、DIN 同期出力が開始準備モードになります。このモードでは、同期したユニットはシーケンサーが起動すると直接出力開始します。このモードでは、外部ユニット (TB-303 など) はプログラムできません。開始準備モードを終了するには、[STOP] を 1 回押します。

THRU PORT FUNCTIONALITY: MIDI THRU から送信する信号のタイプを選択します。選択可能な設定は、上記の OUT PORT FUNCTIONALITY と同じです。

INPUT FROM: Analog Four MKII が受信する MIDI データの送信元を選択します。

DISABLED: Analog Four MKII が受信した MIDI データはすべて破棄されます。

MIDI: MIDI IN ポートに送信された MIDI データのみが Analog Four MKII でリッスンされます。

USB: USB ポートに送信された MIDI データのみが Analog Four MKII でリッスンされます。

MIDI+USB: MIDI IN と USB ポートの両方に送信された MIDI データが Analog Four MKII でリッスンされます。

OUTPUT TO: Analog Four MKII から送信する MIDI データの送信先を選択します。

DISABLED: Analog Four MKII からの MIDI データの送信を停止します。

MIDI: Analog Four MKII からの MIDI データを MIDI OUT ポートにのみ送信します。

MIDI: Analog Four MKII からの MIDI データを USB ポートにのみ送信します。

MIDI+USB: Analog Four MKII からの MIDI データを MIDI IN と USB ポートの両方に送信します。



INPUT FROM または **OUTPUT TO** 設定で **MIDI+USB** を選択すると、**MIDI データの転送速度は USB 速度に制限されます。**

OUTPUT CH: ミニキーボードとノブで、**AUTO CHANNEL** にデータを送信するか、選択したトラックの **MIDI** チャンネルにデータを送信するかを選択します。

PARAM OUTPUT: DATA ENTRY ノブで送信する **MIDI** メッセージのタイプを選択します。詳細については、106 ページの「付録 D: MIDI」を参照してください。

NRPN: ノブで **NRPN MIDI** メッセージが送信されるようになります。

CC: ノブで **CC MIDI** メッセージが送信されるようになります。

ENCODER DEST: DATA ENTRY および **TRACK LEVEL** ノブで **MIDI** データを送信するかどうかを設定します。**INT** に設定すると、**MIDI** データは送信されません。**INT + EXT** に設定すると、**MIDI** は内部と外部両方に送信されます。**KEYBOARD DEST: [KEYBOARD]** キーで **MIDI** ノートデータを送信するかしないかを設定します。**INT** に設定すると、**MIDI** データは送信されません。**INT + EXT** に設定すると、**MIDI** は内部と外部両方に送信されます。**EXT** に設定すると、**MIDI** は外部にのみ送信されます。

MUTE DEST: トラックのミュート / ミュート解除で **MIDI CC/NRPN** メッセージを送信するかしないかを設定します。**INT** に設定すると、**MIDI** データは送信されません。**INT + EXT** に設定すると、メッセージは内部と外部両方に送信されます。**EXT** に設定すると、メッセージは外部にのみ送信されます。

RECEIVE NOTES: 有効にすると、外部 **MIDI** キーボードを使用して **Analog Four MKII** を再生することができます。

RECEIVE CC/NRPN: 有効にすると、**Analog Four MKII** のパラメーターを外部 **MIDI** 機器から **CC/NRPN** データを送信して制御することができます。

LIVE REC ON TRACK CHANNEL: ボックスをチェックすると、アクティブな **LIVE RECORDING** で受信 **MIDI** ノートを指定したトラックチャンネルそれぞれに録音します（下記参照）。チェックを外すと、**LIVE RECORDING** されません（ただし、自動チャンネル経由で現在アクティブなトラックに録音されます）。

12.5.3 CHANNELS

このメニューでは、**MIDI** チャンネル構成を行います。

CHAN	TRACK 1 CHANNEL	1
	TRACK 2 CHANNEL	2
	TRACK 3 CHANNEL	3
	TRACK 4 CHANNEL	4
	TRACK FX CHANNEL	5

TRACK 1-4, FX, CV: シンセ、**FX**、**CV**トラックを制御する専用 **MIDI** トラックを選択します。**OFF** に設定すると、トラックで受信 **MIDI** メッセージは無視されます。

PERF CHANNEL: **PERFORMANCE** モードが有効な場合にノブで **MIDI** データを送信する **MIDI** チャンネルを選択します。

AUTO CHANNEL: 現在アクティブなトラックにアクセスする **MIDI** チャンネルを選択します。**Analog Four MKII** に接続した外部 **MIDI** キーボードからこのチャンネルに **MIDI** データを送信する場合、キーボードでアクティブなトラックを制御します。これは、アクティブなシンセトラックを素早く変更して別のサウンドを再生するといった場合に便利です。

PROGRAM CHANGE IN CHANNEL: 受信したプログラム変更メッセージをリスンする **MIDI** チャンネルを選択します。**AUTO** に設定すると、**AUTO** チャンネルが使用されます。**MIDI SYNC** メニューで、**Analog Four MKII** でのプログラム変更メッセージへの対応を有効にできます。詳細については、60 ページの「12.5.1 SYNC」を参照してください。

PROGRAM CHANGE OUT CHANNEL: パターンを変更した時にプログラム変更メッセージを送信する MIDI チャンネルを選択します。AUTO に設定すると、AUTO チャンネルが使用されます。MIDI SYNC メニューで、Analog Four MKII でのプログラム変更メッセージの送信を有効にできます。詳細については、60 ページの「12.5.1 SYNC」を参照してください。

12.5.4 MULTI MAP EDIT

1つのノートまたはノートの範囲の機能を外部 MIDI キーボードにマッピングするエディターが表示されます。以下の機能をマッピングできます。トラックでのサウンドの内部トリガリング、MIDI チャンネルでの MIDI ノートのトリガリング、独自トランスポーズおよびタイミング設定でのパターンのトリガーマルチマップでは、キーボードのスプリットの独自マッピング、キーごとのパターンのトリガリング、外部シンセの MIDI トリガーなどができます。マルチマップモードでは、たとえば、フルアナログドラムキット、ベースライン、リードサウンドを同時に再生することができます。公演やライブ即興に最適です。

さらに、内部マルチマップトリガーは Analog Four MKII シーケンサーと一緒に録音できます。最大で、1つの機能を MIDI キーボードの全体範囲の 128 個のキーそれぞれにマップできます。1つのマルチマップ設定を各グローバルスロットに保存できます。つまり、プロジェクト当たり 4 種類のキーボードマップを使用できます。



ENTRIES は、マルチマップの基本的な構築ブロックです。各キーまたはキー範囲に割り当てる機能を定義します。マルチマップごとに最大 128 個のエントリを作成できます。エントリが存在しない場合は、ENTRIES を選択してから CREATE NEW ENTRY を選択します。すべてのエントリを消去して新たに始める場合は、ENTRIES を選択してから CLEAR ALL ENTRIES を選択します。デフォルトのマルチマップ、キーボードスプリットを使用する場合は CREATE SPLIT を選択します。[UP]/[DOWN] 矢印キーを使い、表示の左側で編集するエントリを選択して [YES] を押します。カーソルがマッピングの選択肢一覧が表示されている表示の右側に移ります。

マルチマップエントリを編集するには、[UP]/[DOWN] 矢印キーで移動します。リストでハイライト表示する項目を変更するには、[LEFT] または [RIGHT] 矢印キーを押します。

マップエントリは外部 MIDI キーボードまたは Analog Four MKII の [KEYBOARD] キーで指定した範囲を再生することでただちに試行することができます。



独自のマルチマップを使用する際は、外部 MIDI キーボードを割り当てられている PERF CHANNEL に設定（または MIDI CHANNEL メニューのパフォーマンスチャンネルを MIDI キーボードに変更）してください。

ENTRIES	FUNCTION	INT. TRIG
C 4-B 4	RANGE LOW	C 4
C 5-B 5	RANGE HIGH	B 4
C 6-B 6	TRACK	TRK 1
C 7-B 7	NOTE	C 4
	NOTE INC	1
	SOUND SLOT	1
	SOUND SLOT INC	1
	FIXED VEL	OFF

FUNCTION: MIDI マッピングの機能の 4 つの主なタイプのうち 1 つを選択します。

- **INT.TRIG:** 選択した MIDI キーボードのキーまたは範囲を、サウンドプールまたは +Drive サウンドライブラリからの特定のサウンドを制御するよう設定します。

RANGE LOW: 目的のキーボード範囲の開始点となるキーボードの音を設定します。

RANGE HIGH: 目的のキーボード範囲の終了点となるキーボードの音を設定します。キーを1つマッピングする場合は、RANGE LOWと同じ音を設定します。

TRACK: 選択したキーボード範囲またはキーで再生するトラックを設定します。AUTOにするとアクティブなトラックが再生されますが、TRK 1、TRK 2、TRK 3、TRK 4、FX TRK および CV TRK では特定のシンセ、FX または CV トラックの範囲を設定して再生します。

NOTE: 選択したキーボード範囲で再生を開始する音を設定します。オフセットが必要ない場合は、RANGE LOWと同じ音に設定してください。

NOTE INC: 以降の再生する音をどの位上の音にするかを定義します。たとえば、この値を2に設定した場合に、範囲の最初の音がC5だった場合、次にこの範囲で再生される音はD5、次はE5となります。0に設定した場合は、キーボード範囲のすべての音が同じ音（上記のNOTEで設定した音）で再生されます。1:1対応にしたい場合は1に設定します。

SOUND SLOT: アクティブなプロジェクトのサウンドプールにある128個のサウンドうち、キーボード範囲で再生するサウンドを設定します。OFFに設定すると、上記のTRACKで選択したトラックサウンドが再生されます。

SOUND INC: 選択したキーボード範囲の次のキーの増分で再生する次のサウンドスロットのサウンドを設定します。0に設定すると、上記で定義したサウンドが定義した範囲全体で再生されます。1に設定すると、各キーを連続して押した場合に次の連続するサウンドスロットのサウンドが再生されます。値を2に設定すると、サウンドスロットのサウンドが1つおきに再生されます。4に設定すると4つおきに再生されます。



MULTI MAP EDIT では、ある特定のサウンドスロット範囲に保存した連続したドラムサウンドを、キーボードの特定の場所にマッピングしたい場合などに、特定の **SOUND SLOT** を設定して **SOUND INC** を1に設定すると便利です。スネア、キック、ハイハットをすぐに鳴らすことができます。

FIXED VEL: OFFに設定すると、通常のMIDIキーボードのペロシティ感度で動作します。また、1～127の間で特定の一定値に設定することもできます。1は最低、127は最高のペロシティ感度になります。

DELETE ENTRY: エントリ全体を削除します。選択し、**[YES]** を押して確定します。

INSERT BEFORE: 現在のエントリの前の音で終わる範囲の新しいエントリを作成します。**[YES]** を押して選択します。

INSERT AFTER: 現在のエントリの後の音から始まる範囲の新しいエントリを作成します。**[YES]** を押して選択します。

- **EXT.TRIG:** 選択したキーボードのキーまたは範囲で外部機器のMIDIコントロールができます。

CHANNEL: MIDIノートメッセージが送信されるMIDIチャンネル、またはAUTOを設定します。

NOTE: 選択したキーボード範囲で再生を開始する音を設定します。

NOTE INC: 以降の再生する音をどの位上の音にするかを定義します。

FIXED VEL: OFFに設定すると、通常のMIDIキーボードのペロシティ感度で動作します。また、1～127の間の特定の一定値に設定することができます。

DELETE ENTRY: エントリ全体を削除します。選択し、**[YES]** を押して再確定します。

INSERT BEFORE: 現在のエントリの前の音で終わる範囲の新しいエントリを作成します。**[YES]** を押して選択します。

INSERT AFTER: 現在のエントリの後の音から始まる範囲の新しいエントリを作成します。**[YES]** を押して選択します。

- **NONE:** どの機能にも使われないキーボードのキーまたは範囲を設定します。キーボードの別のサウンドや機能を持つ2つ以上のセクションの間に、「再生なし」ゾーンを設ける場合に便利です。

RANGE LOW: 目的のキーボード範囲の開始点となるキーボードの音を設定します。

RANGE HIGH: 目的のキーボード範囲の終了点となるキーボードの音を設定します。

DELETE ENTRY: エントリ全体を削除します。選択し、**[YES]** を押して確定します。

INSERT BEFORE: 現在のエントリの前の音で終わる範囲の新しいエントリを作成します。**[YES]** を押して選択します。

INSERT AFTER: 現在のエントリの後の音から始まる範囲の新しいエントリを作成します。**[YES]** を押して選択します。

- **PAT.PLAY:** 選択したパターンを特定の MIDI キーボードのキーまたは範囲にマッピングします。

RANGE LOW: 目的のキーボード範囲の開始点となるキーボードの音を設定します。

RANGE HIGH: 目的のキーボード範囲の終了点となるキーボードの音を設定します。

PATTERN: アクティブなプロジェクトのパターン A01 ~ H16 のうち、上記で指定した範囲のキーボードのキーを押したときに再生されるパターンを選択します。現在のパターンを再生する場合は CUR に設定します。

PATTERN INC: 指定した範囲のキーを連続して押した場合のパターンの増分を選択します。たとえば、1 に設定した場合、キーを連続して押すとパターン A01、A02、A03... のように再生されます。2 に設定すると、A01、A03、A05... と再生されます。上記の PATTERN で設定したパターンを、この範囲のどのキーを押しても再生するようにする場合は 0 に設定します。

TRANSPOSE: 1 ~ 36 オクターブの範囲でパターンを上下にトランスポーズします。0 に設定するとトランスポーズしません。

TRANSPOSE INC: 選択したキーボード範囲の各ステップでのトランスポーズの増分を設定します。0 に設定するとトランスポーズは増加しません。

CHG MODE: パターンの開始モードを設定します。D.START: 選択したパターンは直接最初のステップから開始されます。D.JUMP: 現在のシーケンサーステップの後のステップで開始されます。SEQ: 現在のパターンが最終ステップに達した後、最初のステップから開始されます。

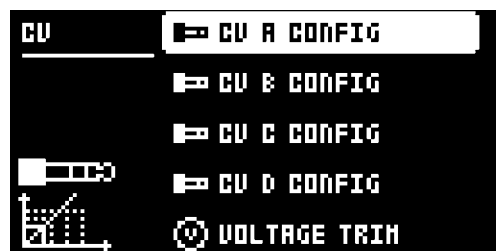
DELETE ENTRY: エントリ全体を削除します。選択し、**[YES]** を押して確定します。

INSERT BEFORE: 現在のエントリの前の音で終わる範囲の新しいエントリを作成します。**[YES]** を押して選択します。

INSERT AFTER: 現在のエントリの後の音から始まる範囲の新しいエントリを作成します。**[YES]** を押して選択します。

12.6 CV CONFIG

このメニューでは、CV/ ゲート出力信号のキャリブレーションと設定を行います。



12.6.1 CV A-D CONFIG

それぞれのサブページは CV/ ゲート出力ごとになっており、内容は同一です。このメニューで使用可能なパラメータリストは、メニューの設定によって異なります。CVトラックがアクティブな場合、**[FUNC] + [CV A-D]** を押すと、対応する CV/ ゲート出力用のこのメニューが表示されます。

CUR CFG	TYPE	PITCH V/oct
	NOTE 1	C 5
	VOLTAGE 1	0.000 V
	NOTE 2	C 6
	VOLTAGE 2	1.000 V

CV ピッチコントロールを設定する方法については、以降の段落をお読みください。CV ピッチは、コントロールするシンセサイザーからの2つの異なる音により生じる電圧を検索することで設定します。良好な結果を得るため、2つまたは3オクターブ離れた音を選択してください。

ピッチ出力を設定する前に、音を受信側でトリガーできるようにゲート出力を設定しておく必要があります。また、音をトリガーする際に同じソーストラックを使用するよう、ゲートおよびピッチパラメーターも設定してください。

NOTE 1 (C3 など) を選択します。VOLTAGE 1 をハイライト表示して **[YES]** キーを押します。そうすると、キーを押している間 C3 の音が鳴ります。**[YES]** を押したまま、制御されているシンセサイザーから実際に C3 の音が鳴るまで、**[ARROW]** キーの **[LEFT]/[RIGHT]** または **DATA ENTRY** ノブ **A** を使用して電圧を調整します。チューナーがない場合は、内部トラックのいずれかで該当の音を鳴らし、耳でチューニングすることをお勧めします。

NOTE 2 と VOLTAGE 2 でも同じ操作を行いますが、この場合は C5 または C6 などの音を選択してください。最後に、ランダムに音を鳴らし、チューニングされているかを確認してください。チューニングされていない場合は、PITCH V/OCT を PITCH HZ/V に (またはその逆に) 変更する必要がある可能性があります。

TYPE: 出力から送信される信号のタイプを選択します。GROUNDED、PITCH V/OCT、PITCH HZ/V、VALUE LIN、TRIG、GATE 設定を行えます。選択内容に応じて、異なるパラメーターを使用できます。

GROUNDED: CV 出力をオフにします。追加パラメーターはありません。

PITCH V/OCT: オクターブ当たりボルト基準を使用して機器のピッチ制御を行う場合に選択してください。多くのアナログシンセサイザーで使用される設定です。

PITCH HZ/V: ボルト当たりヘルツ基準を使用して機器のピッチ制御を行う場合に選択してください。古いコルグやヤマハのシンセなどで使用される設定です。

VALUE LIN: 任意の制御電圧を送信する場合に使用します。アナログ機器で、電圧制御パラメーターのシーケンスやパラメーターロックを行う場合に便利です。

VALUE MIN: CV/ ゲート出力から送信される許容最低電圧レベルを設定します。

VALUE MAX: CV/ ゲート出力から送信される許容最高電圧レベルを設定します。通常、 ± 15 V 以内の電圧ならアナログ機器に接続しても危険ではありませんが、不明な場合はこの制限設定を使用してください。

TRIG: ノートイベントの開始時に、短いトリガーパルスを送出するために使用します。

LENGTH: 送信するトリガー信号の長さを選択します。一部の機器では、最も短いパルスを正しくトリガーできないことがあるため、トリガーした時に操作上の問題が発生する場合は長さを変えてみてください。

POLARITY: 送信するトリガー信号の極性を選択します。V-TRIG または S-TRIG を選択できます。V-TRIG (電圧トリガー) は、0 V からユーザー定義電圧レベルまでのトリガーパルスです。反対に S-TRIG (短絡トリガー) は、ユーザー定義電圧レベルから 0 V までのトリガーパルスです。V-TRIG は最も一般的なトリガー極性です。S-TRIG は主に古いモーグ、コルグ、ヤマハのシンセで使用されます。

LEVEL: 送信するトリガーのレベルを選択します。ボルトで測定されます。多くの機器では標準論理レベルである +5 V に設定しますが、一部の機器では、より高い電圧にしないと反応しない場合があります。

GATE: 全音符の長さのより長いパルスに設定します。

POLARITY: TYPE を TRIG に設定した場合に使用できるパラメーターと同じ動作をします。

LEVEL: TYPE を TRIG に設定した場合に使用できるパラメーターと同じ動作をします。

CLOCK: シーケンサステップの長さと同じ期間定期的にパルスを送信します。

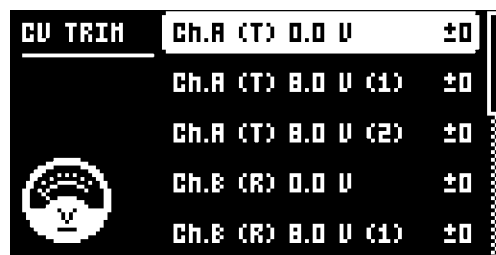
CLK: パルスのクロック部を設定します。

12.6.2 VOLTAGE TRIM

CV 出力電圧レベルをトリムすることができます。これらの設定は、特定のプロジェクトにリンクされずにマシンに保存されます。これらの値は、主に、厳密な電圧レベルでパルスを送信したい場合や、非常に具体的な電圧を線形値として生成したい場合、また Analog Four MKII や外部機器の工場出荷時のトリム設定がオフになっていると考えられる場合に利用します。



手順を進める前に、電圧計が正しく動作することを確認してください。TRS ケーブルをトリムする出力に接続します。コネクタのスリーブに電圧計のマイナス端子を接続します。コネクタの先端にプラス端子を接続します。



CV 出力にはそれぞれ 3 つのトリム設定があります。まず 0 V を選択し、[YES] キーを押したままにします。[YES] を押し続けている間は 0 V が出力されます。[ARROW] キーの [LEFT]/[RIGHT] または **DATA ENTRY** ノブ A で、電圧計が正確に 0 V を指すまで調整します。両方の 8 V 設定でも同じ手順を繰り返します（最初の 8 V は平流電圧、2 番目の 8 V はパルス）。

CV を調整しても、CV ピッチ制御は改善しません。外部シンセのピッチ制御を適切に設定してある場合、線形誤差はその時のキャリブレーションにより既に補正されています。実際には、基準点が変更されるため、VOLTAGE TRIM メニューの値を変更した後に CV ピッチ制御を再設定する必要があります。

12.7 VOICE ROUTING

このメニュー項目では、4 つのボイスのグローバルルーティングを設定します。



メイン出力およびFXトラックへの4つのボイスのルーティングの有効/無効を設定します。[ARROW]キーで移動します。[YES]キーでボックスを選択/選択解除します。

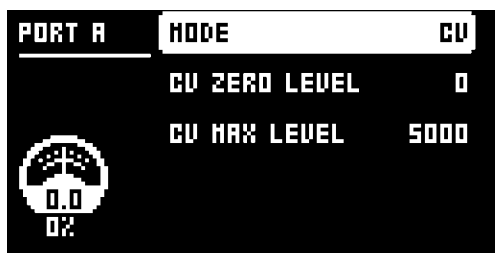
または、[TRIG]キー1~4および9~12で、メインまたはFXに出力するボイスを即座に有効/無効にできます。これらのキーのセットの上のLEDが、ボイスが有効の場合明るい赤色に、無効の場合暗い赤色に点灯します。



ボイスのルーティングは、個々のキットに保存され、設定しない限りこれらの設定がGLOBALボイスルーティングに上書きされますので注意してください。詳細については、24ページの「9.2 KITメニュー」を参照してください。

12.8 CONTROL INPUT 1

このメニュー項目では、コントロール入力1の設定を行います。この入力を異なるモジュレーションソースに接続できます。モジュレーションは、CONTROL IN 1 MODメニューで設定します。詳細については、26ページの「9.2.8 CONTROL 1 IN MOD」を参照してください。



MODE: 各種の入力信号に対応するポートモードを設定します。モードには、CV (制御電圧)、EXPR (エクスペッションペダル)、OFFの3つがあります。

CV ZERO LEVEL (モードをCVに設定すると使用できます)

で、CVモジュレーション量がゼロになる電圧レベルを設定します。この設定と等しいコントロール入力レベルが、ゼロモジュレーションに相当します (-5.50 V ~ +5.50 V)。

CV MAX LEVEL (モードをCVに設定すると使用できます)

で、CVモジュレーション量が最大になる電圧レベルを設定します。この設定と等しいコントロール入力レベルがフルモジュレーションに相当します (-5.50 V ~ +5.50 V)。

EXPRESSION LEARN (モードをEXPRに設定すると使用できます)

で、コントロール入力レベルの上限と下限を設定します。この設定では、エクスペッションペダルをCONTROL IN A/Bに接続します。YESを押して、エクスペッションペダルを最初に上限位置に、次に下限位置に動かします。設定を保存するにはYESを押します。

REVERSE DIRECTION (モードをEXPRに設定すると使用できます)

で、エクスペッションペダルがコントロール入力信号を送信する方向を反転させます。

12.9 CONTROL INPUT 2

選択可能な設定は、CONTROL IN 1と同じです。

12.10 SYSEX DUMP

SYSEX DUMP メニューでは、キット、サウンド、パターン、ソングおよびグローバルスロットの送受信ができます。**[UP]/[DOWN]** または **TRACK LEVEL** ノブを使用してメニュー項目を選択します。**[YES]** を押すと、ハイライト表示されているメニューの選択肢が表示されます。



SysEx データの受信または送信時は、Analog Four MKII の MIDI ポートまたは USB ポートを外部送受信機器に接続してください。

Analog Four MKII で MIDI ポート経由で SysEx データの送受信をする場合は、最大転送速度 10x の Elektron TM-1 USB MIDI インターフェイスを使用してください。

外部機器がコンピュータの場合、Elektron の SysEx ユーティリティ C6（無償）を使用することをお勧めします。このユーティリティは Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。

12.10.1 SYSEX SEND

このメニューでは、キット、サウンド、パターン、ソングおよびグローバルスロットを、Analog Four MKII の MIDI OUT ポートまたは USB ポート経由で外部機器に送信できます。



左側の列で、バックアップする内容を選択します。列を選択するには **[LEFT]** 矢印キーを押します。**[UP]/[DOWN]** 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブを使用して列内を移動します。右列に表示される SysEx データ送信の選択肢は、左列の選択内容によって変わります。この列に移動するには **[RIGHT]** 矢印キーを押します。**[UP]/[DOWN]** 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブを使用して送信する内容を選択します。**[YES]** を押して、SysEx 送信手順を初期化します。

ALL: 各種データを完全にバックアップすることができます。

WHOLE PROJECT: すべてのキット、サウンド、パターン、ソングおよびグローバルスロット（プロジェクト全体）を受信機器に送信します。

ALL KITS: すべてのキットを受信機器に送信します。

ALL PATTERNS: すべてのパターンを受信機器に送信します。

ALL SONGS: すべてのソングを受信機器に送信します。

ALL GLOBALS: すべてのグローバルスロットを受信機器に送信します。

KIT: 選択したキットを受信機器に送信します。パターンにリンクされていないキットは、キット名の最後にアスタリスクが付きます。

SOUND: 選択したサウンドを受信機器に送信します。

PATTERN: 選択したパターンを受信機器に送信します。パターンスロットの右に、パターンにリンクされているキットの名前が表示されます。キットにリンクされていないパターンにはアスタリスクが付きます。

PATTERN + KIT: 選択したパターンと、そのパターンに関連付けられているキットを受信機器に送信します。

SONG: 選択したソングを受信機器に送信します。

GLOBAL: 選択したグローバルスロットを受信機器に送信します。



データは定期的にバックアップしてください。

SysEx 送信を開始する前に、受信機器が送信されるデータをリッスンしているか確認してください。

12.10.2 SYSEX RECEIVE

このメニューでは、キット、サウンド、パターン、ソングおよびグローバルスロットを、Analog Four MKII の MIDI IN ポートまたは USB ポート経由で外部機器から受信できます。



左側の列で、受信する内容を選択します。列を選択するには **[LEFT]** 矢印キーを押します。**[UP]/[DOWN]** 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブを使用して列内を移動します。右列に表示される SysEx データ受信の選択肢は、左列の選択内容によって変わります。この列に移動するには **[RIGHT]** 矢印キーを押します。**[UP]/[DOWN]** 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブを使用して受信する内容を選択します。**[YES]** を押して、SysEx 受信手順を初期化します。Analog Four MKII は受信データのリッスンを開始します。リッスンを停止するには **[NO]** を押します。

ANYTHING: 実行可能な送信された SysEx データをリッスンして受信します。

KIT

ACTIVE KIT: キットの SysEx データ受信時、現在アクティブなキットを受信したキットに置き換えます。

KIT 01-128: 受信したキットを選択したキットスロットに保存します。パターンにリンクされていないキットは、キット名の最後にアスタリスクが付きます。

SOUND POOL: 受信したサウンドを、アクティブなプロジェクトのサウンドプールの選択したスロットに保存します。

+DRIVE SOUND: 受信したサウンドを、+Drive サウンドライブラリの選択したスロットに保存します。

ANYWHERE を選択すると、サウンドは使用可能な最初の空きスロットに保存されます。バンク表示の右側に、空きスロットの数が表示されます。

PATTERN: 受信したパターンを選択したパターンスロットに保存します。パターンスロットの右に、パターンにリンクされているキットの名前が表示されます。キットにリンクされていないパターンにはアスタリスクが付きます。

SONG: 受信したソングを選択したソングスロットに保存します。

GLOBAL: 受信したグローバルを選択したグローバルスロットに保存します。



Analog Four MKII で受信データのリッスンを開始した後、送信機器からの SysEx データ送信を開始します。

特定のリスト位置を受信すると、次のデータはリスト内の次の位置で受信されます。

Analog Four MKII は現在表示しているメニューに関わらず、いつでも SysEx データを受信できます。データは保存時に指定した位置にロードされます。位置を指定しなかった場合は最初の空きスロットにロードされます。

12.11 SYSTEM

以降で説明する、USB CONFIG、OS UPGRADE、FORMAT +DRIVE、CALIBRATION メニューを使用できます。

12.11.1 USB CONFIG

Analog Four MKII を Overbridge 機器として使用する場合、Overbridge モードに設定してください。Overbridge モードには、OVERBRIDGE MODE メニュー項目を選択し、**[YES]** を押してボックスをチェックすると設定されます。詳細については、20 ページの「6.6 Overbridge」を参照してください。



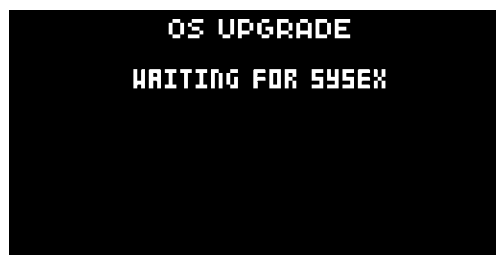
何らかの理由で Overbridge 統合機能を無効にする場合は、USB-MIDI ONLY を選択して **[YES]** を押します。

12.11.2 OS UPGRADE

Analog Four MKII の OS をアップグレードする場合にこのオプションを選択します。



[YES] を押すと、Analog Four MKII で OS SysEx データの受信のリッスンが開始されます。



転送できるようにするため、OS の syx ファイルを送信する機器を Analog Four MKII の MIDI IN または USB ポートに接続してください。**[NO]** を押すと待機状態がキャンセルされます。

OS を受信すると、進行状況バーが表示されます。バーがいっぱいになると、「ERASING FLASH」および「WRITING FLASH」というメッセージが表示されます。成功した場合は、マシンが自動的に再起動します。



OS syx ファイルの送信時は、SysEx ユーティリティ C6 を使用することをお勧めします。Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。

Analog Four MKII で MIDI ポート経由で OS アップグレードの受信をする場合は、最大転送速度 10x の Elektron TM-1 USB MIDI インターフェイスを使用してください。

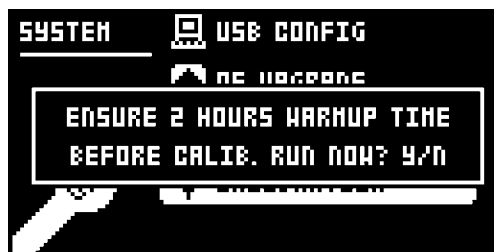
12.11.3 FORMAT +DRIVE

+Drive に保存されているすべてのコンテンツ、プロジェクト、サウンドを消去できます。フォーマットを実行してよいか尋ねるプロンプトが表示されます。フォーマットを進める場合は **[YES]** を押します。



12.11.4 CALIBRATION

オシレーター、パルス幅、フィルターのキャリブレーションルーチンを開始します。このオプションを選択すると、キャリブレーションの確認を求めるポップアップウィンドウが表示されます。Analog Four MKII は工場出荷時にキャリブレーション済みです。Elektron サポートにより具体的に指示されない限り、再キャリブレーションは行わないでください。



キャリブレーションを進める場合は **[YES]** を押します。キャリブレーションルーチンが完了するまでには時間がかかりますのでご注意ください。

13. EARLY STARTUPメニュー

このメニューにアクセスするには、**[FUNC]** キーを押しながら Analog Four MKII の電源を入れます。ここから、さまざまなタスクを実行できます。別の選択肢を選択するには、対応する **[TRIG]** キーを押します。

13.1 TEST MODE

このモードにするには、最初の **[TRIG]** キーを押します。Analog Four MKII に問題が発生し、その問題がハードウェアに起因すると考えられる場合は、セルフテストを実行してください。正常な場合、エラーはレポートされません。エラーが表示された場合、Elektron サポートまたは Analog Four MKII を購入した販売店にお問い合わせください。

13.2 EMPTY RESET

この操作を実行するには、2 番目の **[TRIG]** キーを押します。すべてのキット、パターン、サウンド、ソングが消去されます。

13.3 FACTORY RESET

Analog Four MKII で工場出荷時リセットを行うと、アクティブなプロジェクト（すべてのパターン、キット、サウンドプール、グローバルデータを含む）が上書きされ、再初期化されます。+Drive プロジェクトスロット 1 が上書きされ、再初期化されます。サウンドバンク A と B が工場出荷時のサウンドに上書きされます。工場出荷時のプリセットパターン、キット、サウンドと設定が再初期化されます。

アクティブなプロジェクトを保持したい場合は、工場出荷時リセットを行う前に、+Drive の 1 以外のプロジェクトスロットに保存してください。工場出荷時リセットを実行するには、**[TRIG]** キー 3 を押します。

13.4 OS UPGRADE

このオプションを選択するには、4 番目の **[TRIG]** キーを押します。Analog Four MKII は待機状態になり、OS データの受信をリッスンします。転送できるようにするため、OS の syx ファイルを送信する機器を Analog Four MKII の MIDI IN ポートに接続してください。EARLY START UP メニューでは、USB MIDI 転送はできません。

Analog Four MKII で OS の受信が始まると、受信済みの OS の量が進行状況バーに表示されます。アップグレード中は、**[TRIG]** キーが順番に点灯します。この手順は完了までにしばらくかかります。転送が終了すると、「PREPARING FLASH」というメッセージが表示されます。「PREPARING FLASH」の後すぐに「UPDATING FLASH」と表示されます。この処理が終了すると、OS がアップグレードされます。



OS syx ファイルの送信時は、SysEx ユーティリティ C6 を使用することをお勧めします。Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。

Analog Four MKII で MIDI ポート経由で OS アップグレードの受信をする場合は、最大転送速度 10x の Elektron TM-1 USB MIDI インターフェイスを使用してください。

14. オシレーター、フィルター、エンベロープについて

この章では、オシレーター、フィルター、エンベロープの機能について詳しく説明します。

14.1 オシレーター

シンセの各トラックの2つのオシレーターでさまざまな波形を設定することができます。**PW** パラメーターを調整することで、あらゆるタイプの波形に変更し、その音色を変えることができます。さらに、各オシレーターには専用の **PWM LFO** があり、パルス幅のモジュレーションを使用してサウンドを生き生きとさせることができます。

SAW

この波形は、鋭く、ぶんぶんとする、はっきりしたサウンドです。基本周波数の奇周波数と偶周波数のすべてのハーモニクスが含まれます。クラシックなシンセベース、ストリングス、プラスの音色は、多くの場合こののこぎり波の波形を使用して作成します。**PW** パラメーターで、最初ののこぎり歯の位相から2番目ののこぎり歯に変化させます。**PW** 値を変更するか、**PWM** を使用すると、2つの歯の位相が変化し、2つのわずかにデチューンしたオシレーターをかけた状態と同じようになります。異なるハーモニクスが互いに干渉しあうため、より動きのある、厚いのこぎり波サウンドを得たい場合に便利です。通常の単のこぎり波にするには、**PW** を中央位置にするかどちらかの極値に設定します。

TRANSISTOR PULSE

トランジスタパルスは、パルス波形の特殊な形で、アシッド系サウンドを得たい場合に適しています。オシレーターで得られる通常のパルス波形と比べて若干甲高いサウンドになります。**PW** で、波の上限と下限の幅を設定します。以降で説明する通常のパルス波形と同様です。主な違いは、トランジスタパルス波形は一部がフラットではなく、少し傾斜しているため、のこぎり波と少し似た形状になる点です。そのため、ハーモニクスが強くなり、サウンドの空洞化が少なくなります。**PW** を正または負の極値に設定すると波形の上部または下部がミュートされて完全に消えます。ピッチを変更した場合も波形とパルス幅が少し変化するため、ピッチを変更するとサウンドもわずかに変わります。

PULSE

PW パラメーターを中間値の0に設定すると、方形波が生成されます。方形波には、基本周波数の奇数番目のハーモニクスのみが含まれるため、のこぎり波のような詰まったサウンドではなく、空洞感のあるサウンドになります。**PW** を変更すると、パルス波形が非対称になり、均一なハーモニクスになって、より薄く、より鼻にかかったようなサウンドになります。**PWM** を用いる方法は、シンセサイザー波形を生き生きとさせる、最もクラシックな方法です。古いビデオゲームのサウンドを再現する場合に、方形波は非常に便利です。**PW** を正または負の極値に設定すると波形の上部または下部がミュートされて完全に消えます。

TRIANGLE

三角形の波形は、メロウで湿ったサウンドになります。純粋な正弦波と方形波を合わせたような、昔をしのばせるサウンドです。三角波には奇数番目のハーモニクスのみが含まれますが、方形波よりもレベルが低くなります。三角波にローパスフィルターをかけると、正弦波と非常に近いサウンドになります。**PW** パラメーターを使用すると、波形にエッジができ、設定を変えるにつれ純粋な三角形から、徐々に中間になり、**PW** 設定を極値にすると反転したのこぎり波になります。

14.1.1 サブオシレーター

各オシレーターには、オシレーターの下で一定の間隔で動作するサブオシレーターがあります。サブオシレーターを起動すると、深みとボディをサウンドに追加することができます。サブオシレーターによって通常のオシレーターのピッチが広がりますが、波形やパルス幅モジュレーションによる影響は受けません。サブオシレーターの波形には4つあります。

1OCT: このオプションは、基音の1オクターブ下の方形波を追加します。サブオシレーターの周波数は、オシレーターの周波数の2分の1になります。

2OCT: このオプションは、基音の2オクターブ下の方形波を追加します。サブオシレーターの周波数は、オシレーターの周波数の4分の1になります。

2PUL: このオプションは、基音の2オクターブ下の25%パルス波形を追加します。これを選択すると、1OCTと2OCTを合わせたようなサウンドになります。

5TH: このオプションは、オシレーターの下に33%パルス波形の完全5度を追加します。これは、オシレーターの下の7つの半音に相当します。そのため、サブオシレーターはオシレーターの周波数の3分の2になります。例えば、オシレーターでGを鳴らすと、サブオシレーターはその下のCが鳴ります。他のオシレーターと併用することで、Analog Four MKIIのトラック1つだけでシンプルなコードを奏でることができます。



Cマイナーコード(C、Eb、G)を鳴らすには、オシレーターのTUNパラメーターを7半音上(G)に設定し、サブオシレーターを5度(C)に設定し、その他のオシレーターを3半音上(短3度、Eb)に設定します。Cメジャーコードを鳴らすには、他のオシレーターを4半音上(長3度、E)に設定します。サスペンデッドコードを鳴らすには、たとえばCsus4コードの場合他のオシレーターのTUNを+5(完全4度、F)に、Csus2コードの場合+2(長2度、D)に設定します。メジャーセブンスコード(maj7)やマイナーセブンスコード(m7)などの4声コードも、こうしたコードは2つの完全5度を含むため、両方のオシレーターのサブオシレーターを5度に設定することで鳴らすことができます。オシレーターの粗同調設定で7半音および11半音上に設定(それぞれGとB)に設定すると、サブオシレーターはC音とE音に設定され、Cメジャーセブンス(Cmaj7)コードが鳴ります。

オシレーターを7半音および10半音上(GとBb)に設定すると、サブオシレーターはCとEbになり、Cマイナーセブンス(Cm7)コードが鳴ります。キーボードやシーケンサーでC音を弾くと、設定したコードが鳴ります。他の音を鳴らすと、コードはそれに応じて変調し、単純なコード進行を演奏することができます。マイナーとメジャーの変化は、シーケンサーのステップベースで、他のオシレーターのTUNパラメーターを、3半音または4半音のいずれかにパラメーターロックすることで行えます。

OFF: サブオシレーターが完全にオフになります。OFFにしないと、通常のオシレーターの波形設定に関わらず、サブオシレーターはオンになります。オシレーターのLEV設定で、オシレーターとサブオシレーター全体のレベルが決まります。

14.1.2 その他のオシレーターの波形選択

IN L: 左の外部入力から受信したオーディオを、オシレーターの波形の代わりにオーディオソースとして使用します。受信オーディオには、トラックのAM、フィルター、オーバードライブ、振幅エンベロープをかけることができます。

IN R: IN Lと同様ですが、右の外部入力を使用します。

FDB: この設定は、OSCILLATOR 1でのみ使用できます。オーディオソースとしてオシレーターの波形を使用する代わりに、ラダーフィルター出力からのオーディオを使用します。オシレーターと同様、LEVパラメーターでこの信号経路のレベルを設定します。高い設定にすると、オシレーター自身のフィードバックが発生し、ドラムや自由なスクリームを発生させたい場合に最適です。フィルターカットオフとレゾナンス設定も、フィードバックの挙動に影響を与えます。緩やかなレベルにすると、OSC2からフィルターされたサウンドはオーバーロード気味になり、1970年代のシンセのような外部フィードバックパッチと同様のサウンドが得られます。

NEI: この設定は、OSCILLATOR 2メニューでのみ使用できます。編集集中のトラックの前のトラックから出力されたマルチモードフィルターのオーディオをルーティングします。オーディオには、トラックのAM、フィルター、オーバードライブ、振幅エンベロープをかけることができます。この方法で、トラック1をトラック2に、トラック2をトラック3に、トラック3をトラック4に送信できます。完全にシリアルルーティングするには、ルーティングされたトラックのLVL設定を完全にオフにしてください。この設定は、トラック1に対しては何も起こりません。

OFF: オシレーターを完全にオフにします。ただし、サブオシレーターは影響を受けません。



オシレーター間のAM機能は、フィルターフィードバック、ネイバー、外部入力をOSC1/OSC2波形として使用している場合は継続したままになります。つまり、オシレーターの信号以外の信号は、振幅モデュレーションの影響を受けません。

14.2 フィルター

14.2.1 4極ラダーフィルター

ラダーフィルターを完全にオフにすることはできませんが、カットオフ周波数を調整することで、すべての周波数を通すことができます。レゾナンスをゼロにしても、最もフラットな周波数応答は得られません。高音と低音の両方で数デシベル落ち込みます。応答は、レゾナンスを25程度(デフォルト値)にするとフラットな応答が得られます。

14.2.2 2極マルチモードフィルター

マルチモードフィルターを完全にオフにすることはできませんが、フィルターをかけたくない場合は、すべてのオーディオをフィルターの影響を受けずに通す方法がいくつかあります。

- HP2を最低周波数、レゾナンスなしにする。
- BSを最低周波数、レゾナンスなしにする。

14. オシレーター、フィルター、エンベロープについて

- LP2 を最大周波数、レゾナンスなしにする。
- PK を最大周波数、レゾナンスなしにする。
- PK を最低周波数、レゾナンスなしにする。注：この設定では信号が逆になります。

LP2: この 12 dB/ オクターブローパスモードでは、カットオフ周波数以上の周波数を、その他多くのクラシックな 2 極 VCF と同様にオクターブあたり 12 デシベル減衰します。レゾナンス量から、カットオフ周波数周りの周波数がどの程度ブーストされるかが決まります。このフィルターのサウンドはラダーフィルターよりもクリーンになるため、異なるサウンド特性である両方を試してみることをお勧めします。組み合わせることで、非常に急激な 6 極フィルターを追加できます。

LP1: この、ちょっと変わった 6 dB/ オクターブローパスモードは、カットオフ周波数より上の減衰スロープが LP2 モードよりも緩やかです。より高い周波数成分が保持され、フィルタリングが緩やかになります。スロープは 1 極フィルターのように優しく、通常はレゾナンスがありませんが、本質的には、レゾナンスのピークを持つ 2 極フィルターのように動作します。レゾナンス量から、カットオフ周波数周りの周波数がどの程度ブーストされるかが決まります。LP1 モードは、レゾナンスのないイコライザーを使用したい場合や、少しだけローパスの柔らかさをレゾナンスに加えたい場合に便利です。

BP: カットオフ周波数の上下の周波数を、6 dB/ オクターブの傾斜で徐々に減衰させるバンドパスフィルターです。レゾナンス設定で、カットオフ周波数周りの周波数がどの程度ブーストされるかが決まります。バンドパスフィルターは、周波数帯域のサウンドを分離することができ、ミックスで他のサウンドとブレンドしやすくなります。

HP1: このあまりない 6 dB/ オクターブハイパスフィルターは、カットオフ周波数未満の周波数を、HP2 モードよりも緩やかなスロープで減衰します。レゾナンス量から、カットオフ点周りの周波数がどの程度ブーストされるかが決まります。通常のハイパスフィルターの効果とは別に、レゾナンスのない HP1 モードはサウンドの低音を少し取り除く場合や、マディなミックスを避けたい場合に便利です。

HP2: クラシックな 12 dB/ オクターブハイパスフィルターです。カットオフ周波数未満の周波数を減衰します。フィルターのスロープは、ハイパス 1 フィルターに比べて急なため、より低い周波数成分がフィルターアウトされます。レゾナンス量から、カットオフ点周りの周波数がどの程度ブーストされるかが決まります。ハイパスフィルターは、リードサウンドやハイハットの作成に適しています。

BS: バンドストップフィルターです。帯域除去フィルター、ノッチフィルターとも呼ばれ、バンドパスフィルターとは逆の働きをします。カットオフ周波数付近の信号が最も減衰し、カットオフ周波数から上下に離れるに従って周波数の減衰量は徐々に少なくなります。レゾナンスが高いほど、フィルターのノッチは狭くなります。つまり、他のフィルターモードと比べ、レゾナンスパラメーターの効果はロー設定で最も大きくなり、ノッチが広がります。このフィルター形状は、基本的なイコライザーの役割を求める場合とユニークなフィルター効果を得る場合の両方で便利です。たとえば、LFO でカットオフ周波数をスイープすると、フェイザーのようなフィルターエフェクトが得られます。エンベロープで制御しつつ、ラダーフィルターを使うことで、より複雑なフィルターサウンドを得られます。静的フィルター設定では、特にトランジェントが激しい場合に、サウンドにアコースティックなレゾナンスを加えることができます。

PK: ピークフィルターはすべてのサウンドを通過させ、カットオフ周波数付近の周波数をブーストします。レゾナンスが高いほど、強くブーストされます。ピークフィルターは、たとえばローエンドまたはミッドエンドを追加して、サウンドの特定の特性を強調する場合に便利です。これは、パラメトリックイコライザーのピークとして固定で使用したり、たとえば LFO またはエンベロープで制御することで動的に使用することができます。

14.3 エンベロープ

振幅エンベロープと割り当て可能なエンベロープで、12 種類の形状を得ることができます。6 つの基本形状があり、それぞれに 2 種類のトリガリング動作があります。エンベロープ形状のグラフィックで、モジュレーション宛先にかかっているエンベロープが分かります。グラフィックの左側はエンベロープの立ち上がり時（アタックフェーズ）の動作、右側は立ち下がり時（ディケイおよびリリース時）の動作を示します。立ち上がり時と立ち下がり時はどちらも線形または指数関数のいずれかにでき、以下のように異なる用途で利用できます。エンベロープのグラフィックの左側のドットは、エンベロープがトリガーされるたびにゼロレベルから開始されることを示します。エンベロープのグラフィックにドットがない場合は、エンベロープがトリガーされた時点のレベルから開始されることを示します。

- **0 ~ 1:** 線形なアタックとディケイ / リリースです。線形アタック / ディケイ / リリーススイープを得たい場合のフィルター設定に最適なエンベロープ形状です。振幅エンベロープとして使用する場合、ディケイとリリースフェーズでは終わりに向かって急激に落ち込みを見せます。これは、サウンドを余韻を残さずにフェードアウトする場合に最適です。

2～3: 標準的なエンベロープ形状です。ディケイおよびリリースは、フェーズの最初で急激に落ち、よりきびきびした、アコースティックサウンドのような急に終わるのではなく余韻を残して終わるサウンドになります。このエンベロープ形状は、はっきりしたサウンドを生み出せます。キックドラムやベースなどはもちろん、パッドなどのより長いサウンドにも適しています。

4～5: 指数関数的アタック、線形ディケイ/リリースこの形状は、エンベロープの立ち上がりがより速くなります。このエンベロープは、たとえば、逆再生されるサウンドや急激なアタックが必要なサウンドを作る場合に適しています。

6～7: 指数関数的アタック、指数関数的ディケイ/リリース人間の聴覚では、音の大きさは指数関数的に認識されるため、この形状は主に非常に長いサウンドが極めて一定の速度でフェードイン/フェードアウトする振幅エンベロープとして非常に便利です。また、フィルターエンベロープとして使用すると、この形状から非常にカチツとした、むちのように急激なサウンドが得られます。

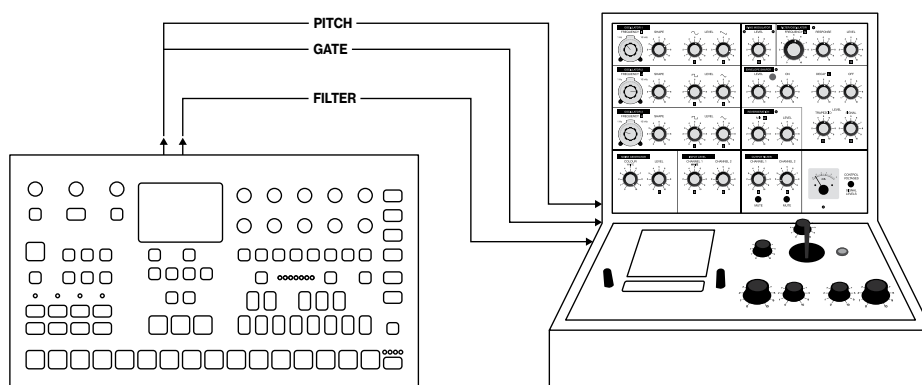
8～9: フルアタック、線形ディケイ/リリースエンベロープはただちにフルエンベロープレベルまで立ち上がり、アタックフェーズ全体でそのレベルを維持します。ATK パラメーターで、このアタックフェーズの保持時間を設定します。エンベロープの形状は、フルボリュームでのパンチの後に素早くディケイする必要があるパーカッションサウンドや、フルボディの後にディケイフェーズに入る必要があるサウンドの振幅エンベロープとして便利です。

10～11: フルアタック、指数関数的ディケイ/リリースエンベロープは前述の形状8～9と同様ですが、ディケイとリリースがよりきびきびと低下し、余韻が残ります。パーカッションサウンドがより作りやすくなります。

15. セットアップ例

汎用性の高い Analog Four MKII は、他の機材と合わせて演奏するのに適しています。Analog Four MKII を他の機材と一緒に使用することでシーケンサー制御機能と CV を使用して他のアナログシンセを演奏したり、パートを機械の MIDI チェーンで再生したり、入力オーディオを増幅処理したりといったことができます。ビンテージなセットアップやモダンなセットアップなど、以降で 5 つの例を紹介します。

15.1 Analog Four MKII で外部アナログシンセサイザーを制御する



Analog Four MKII の CV/Gateトラックは、CV/ゲート搭載外部アナログ機器の制御用です。このシナリオでは、ヴィンテージのアナログシンセサイザーを Analog Four MKII で制御します。ピッチとフィルターカットオフが制御されます。

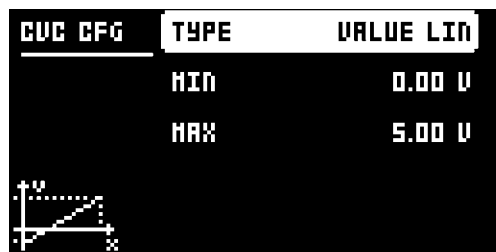
- 3つの標準モノラルフォンケーブルを Analog Four MKII の CV A、B、C 出力に接続します。
- CV A ケーブルを外部シンセのピッチ CV 制御入力に接続します。このケーブルは、外部シンセのピッチを制御します。
- CV B ケーブルを外部シンセのゲート入力に接続します。このケーブルは、外部シンセのエンベロープを開放します。
- CV D ケーブルを外部シンセのフィルター CV 入力に接続します。このケーブルは、外部シンセのフィルターカットオフを制御します。
- CVトラックで、**[FUNC] + [OSC1]** を押します。このメニューで、TYPE を PITCH V/OCT に設定します。外部の CV 制御シンセのチューニングに一致するようにピッチ CV をキャリブレーションする方法については、CV CONFIG メニューで確認できます詳細については、65 ページの「12.6 CV CONFIG」を参照してください。

CVA CFG	TYPE	PITCH V/oct
	NOTE 1	C 4
	VOLTAGE 1	2.000 V
	NOTE 2	C 6
	VOLTAGE 2	1.000 V

- [FUNC] + [OSC2]** を押します。このメニューで、TYPE を GATE に設定します。メニューを終了します。

CVE CFG	TYPE	GATE
	POLARITY	V-TRIG
	LEVEL	5.0 V

7. **[FUNC] + [FLTR]** を押します。このメニューで、TYPE を VALUE LIN に設定します。メニューを終了します。



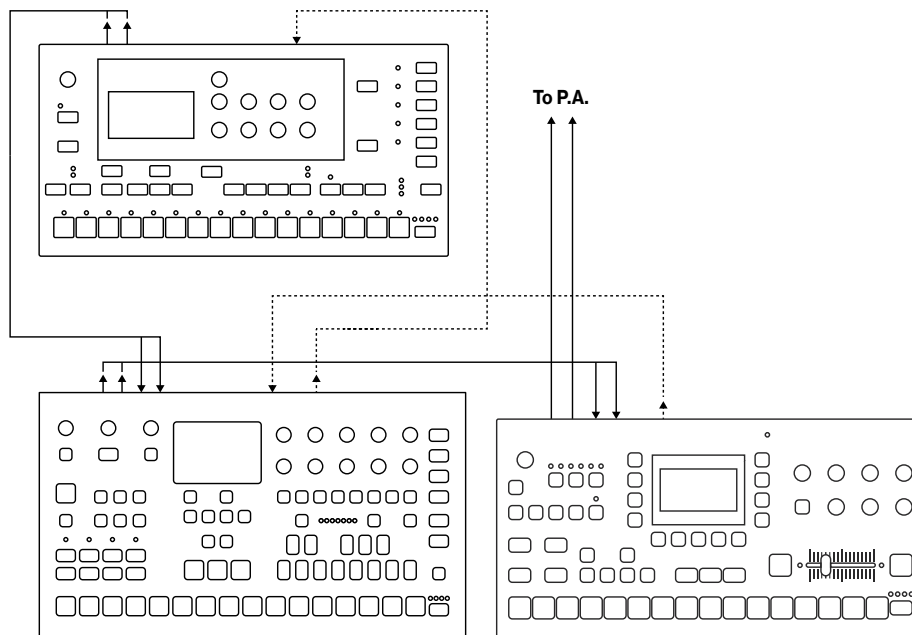
8. これで、Analog Four MKII で外部シンセサイザーを制御できるようになりました。CV A、CV B、CV C ページで、制御可能なパラメーターを確認できます。これらのパラメーターはもちろん、パラメーターロックできます。



古いアナログのコルグやヤマハの機器のピッチを制御するには、PITCH Hz/V を使用します。

TYPE を V/OCT、PITCH Hz/V、TRIG、GATE に設定している CV ページでは、SRC パラメーターでノートトリガーを抽出するトラックを選択します。ピッチは、CVトラックなどから制御できます。ゲート信号は FXトラックから制御できます。別のトラックを SRC で選択すると、そのトラックのアルペジエーターもノートトリガーの送信に使用できます。

15.2 Analog Four MKII と他の Elektron 機器を併用する

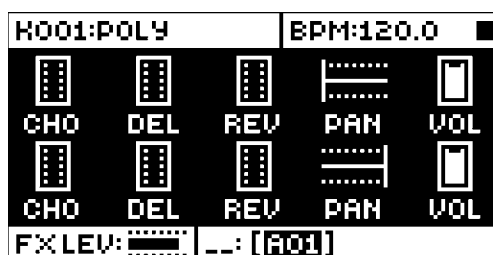


Analog Four MKII は他の Elektron 機器と一緒に使用することで性能を発揮できます。この例では、Octatrack および Monomachine と一緒に使用します。Monomachine のメイン出力を Analog Four MKII の入力に接続します。Analog Four MKII のメイン出力を Octatrack の入力ペアのいずれかに接続します。Octatrack のメイン出力は PA に接続します。Monomachine と Analog Four MKII は Octatrack の MIDI スレーブ接続になります。

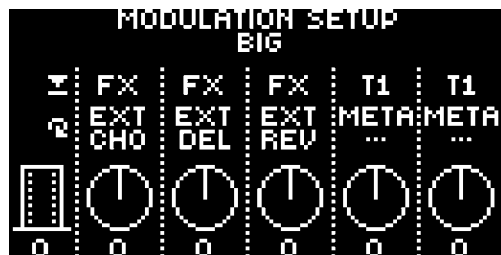
Monomachine でビートを作成します。Analog Four MKII はベースとシンセサウンドを担当します。Octatrack ではループを再生したり、Analog Four MKII と Monomachine を合わせたオーディオをサンプリングすることができます。

Machinedrum は Analog Four MKII の入力に接続されているため、Analog Four MKII の内部エフェクトを入力信号にかけることができます。そのため、ビートにリバーブやディレイなどを一時的に追加することができます。

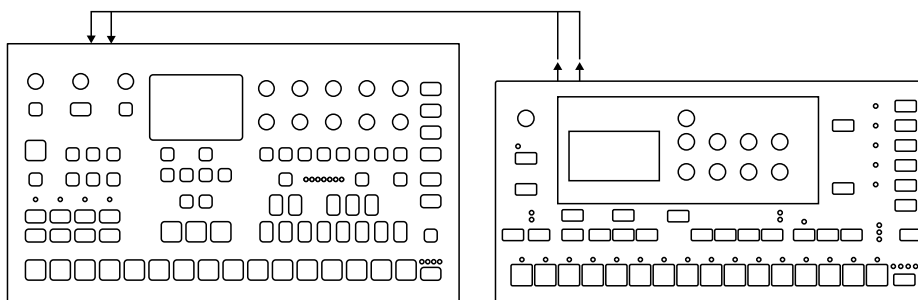
1. Analog Four MKII の FXトラックの **[FX]**トラックキーを押します。EXT IN ページを選択します。
2. 両方のチャンネルのボリュームを 100 に上げます。



3. 左右両方のチャンネルに対して、FXトラックの EXT IN ページにある CHO、DEL および REV パラメーターを制御するパフォーマンスマクロを作成します。詳細については、27 ページの「9.3.1 PERFORMANCE SETUP メニュー」を参照してください。



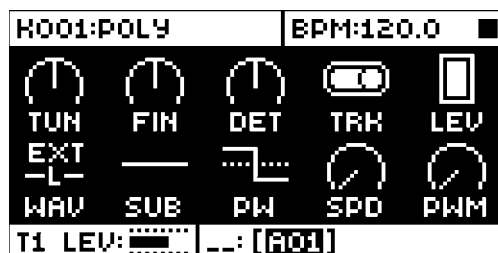
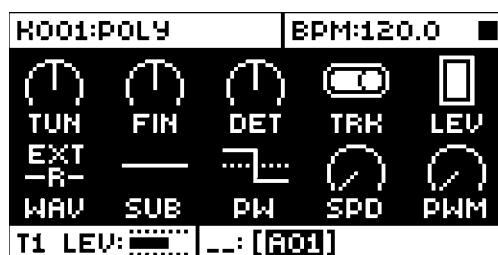
15.3 Analog Four MKII をフィルターバンクとして使用する



ネイバールーティングを使用して、Analog Four MKII のすべてのフィルターから、8つのフィルターと4つのオーバーボードライブ回路から構成される広大なモノラルフィルターバンクを作成することができます。シリアルでもパラレルでもセットアップが可能です。もちろん、ステレオフィルタリング用にセットアップすることもできます。このシナリオでは、左右のチャンネルで4つのフィルターを使用できるようにします。

この例では、各トラックの2つのフィルターを、他のトラックのフィルターとパラレルに使用します。

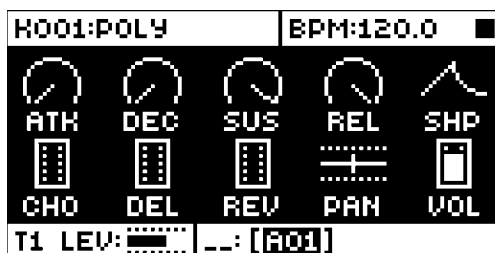
- たとえば、Monomachine の出力を Analog Four MKII の入力に接続します。
- 4つのシンセトラックすべてに対して、OSC1 ページの WAV パラメーターを IN R に、OSC2 ページの WAV パラメーターを IN L に設定します。これにより、左右のチャンネルが統合されます。



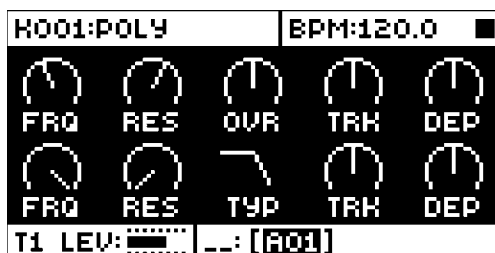
その他すべての WAV パラメーターは OFF に設定します。すべての SUB パラメーターも OFF に設定されていることを確認してください。

15. セットアップ例

3. すべてのトラックの AMP ページで、ATK が 0、DEC が 0、SUS が 127、REL が INF に設定されていることを確認します。



4. すべてのトラックの [FILTER] ページで、DEP パラメーターを 0 に設定してください。



5. シーケンサーの最初のステップにノートトリガーを配置します。振幅エンベロープをトリガーする必要があります。
6. Monomachine の再生ボタンを押します。
7. Analog Four MKII の再生を押します。これで、シンセトラックのフィルターを使用して、入力される Monomachine のサウンドの形状を作ることができます。



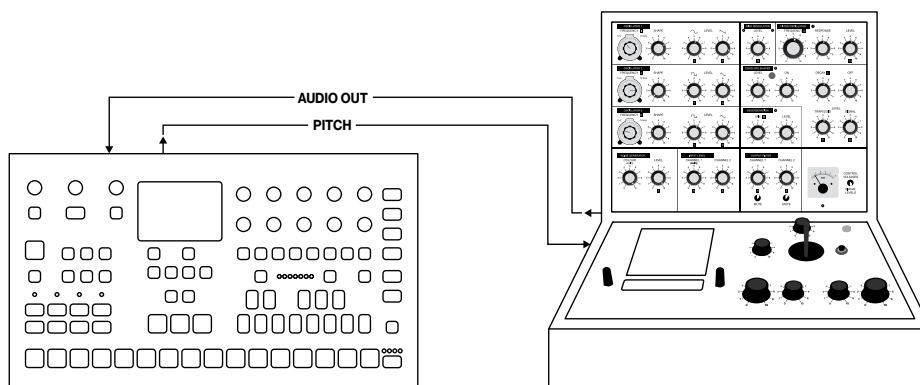
シリアルフィルタリングでは、シンセトラック 1 の 1 つまたは両方のオシレーターで外部入力をリッスンするようにします。他のトラックのオシレーター 2 の WAV パラメーターを NEI に設定します。トラック 2 ~ 4 のオシレーター 1 をオフにします。トラック 1 ~ 3 のトラックレベルを下げます。

Analog Four MKII で MIDI クロックおよび Monomachine から送信されたトランスポート制御をリッスンするように設定します。Monomachine のシーケンサーで再生を押すと、両方の機器の再生が同時に、同じ BPM で始まります。Analog Four MKII のテンポ同期 LFO を使用して、フィルターパラメーターの制御を行ってみてください。

Analog Four MKII シーケンサーの他のノートトリガーを配置し、フィルターエンベロープ設定を行ってみてください。

Analog Four MKII をステレオフィルターとして使用する場合、トラック 1 ~ 2 で左の信号、トラック 3 ~ 4 で右側の信号を処理します。左右のチャンネルを処理するシンセトラックを左右いっばいにパンすることを忘れないでください。左右のトラックの FRQ または RES パラメーターを同時に制御するには、パフォーマンスマクロを使用します。

15.4 外部オシレーターと一緒に Analog Four MKII を使用する



CV/ ゲート出力と外部入力で、外部オシレーターを Analog Four MKII の内蔵オシレーターと一緒に使用することができます。異なるオシレーター（古いもの、変わったもの、予測不可能だが魅力的なものなど）を使用して基本的なトーンを作りつつ、Analog Four MKII の制御機能やモジュレーション機能を使用したい場合にこの技を利用できます。

このセットアップ例では、CVトラックで外部アナログシンセのオシレーターをトリガーします。このオシレーターの出力は、Analog Four MKII の左入力にルーティングされます。Analog Four MKII のシンセトラック1で、内蔵オシレーターと外部オシレーターの両方のピッチを制御します。トラック1のフィルターとエンベロープで、内蔵オシレーターと外部オシレーターの両方の形状を作成します。

1. 標準のモノラルフォンケーブルで、Analog Four MKII の CV A 出力と外部シンセのピッチ CV コントロール入力を接続します。
2. 外部オシレーターの出力を、左側の外部入力に接続します。
3. CVトラックを選択し、**[FUNC] + [OSC1]** を押します。このメニューで、外部アナログシンセの仕様に応じて TYPE を PITCH V/OCT または PITCH HZ/V に設定します。外部の CV 制御シンセのチューニングに一致するようにピッチ CV をキャリブレーションする方法については、CV CONFIG セクションで確認できます。

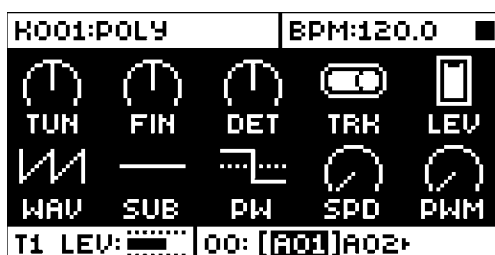
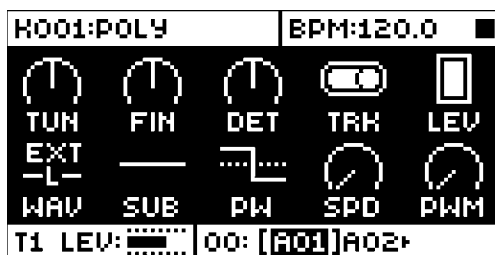
CUR CFG	TYPE	PITCH V/oct
	NOTE 1	C 4
	VOLTAGE 1	2.000 V
	NOTE 2	C 6
	VOLTAGE 2	1.000 V

4. CV A ページの **SRC** パラメーターを TR1 に設定します。そうすると、CVトラックから、シンセトラック1のノートトリガーに従ってピッチ電圧が送信されます。

K001:POLY				BPM:120.0	
TUN	FIN	BND	SLI	TR1	TRK
Pitch V/oct					
CV	--: [A01]				

15. セットアップ例

5. トラック1を選択します。OSC1 ページの **WAV** を IN L に設定します。オシレーター 2 に対しては、Analog Four MKII の内蔵波形のいずれかを選択します。

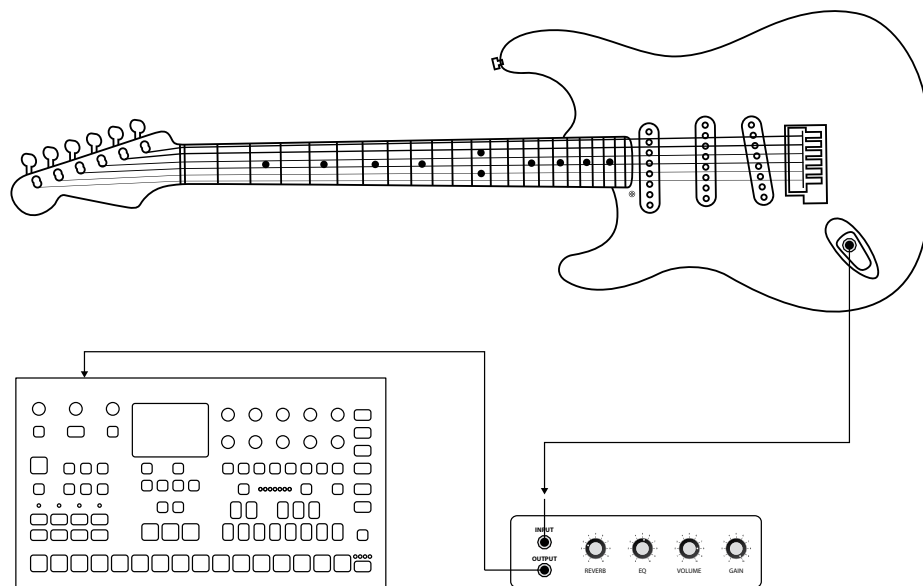


6. トラック1に配置したノートトリガーで、内蔵オシレーターと外部オシレーターの両方を制御できるようになります。



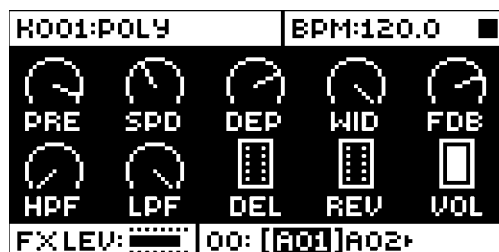
パラメーターロックを使用して、外部 / 内蔵で選択したオシレーター 1 の波形を切り替えます。この例では、複数の外部オシレーターを使用できます。2 つの独立した外部オシレーターを Analog Four MKII の外部入力に接続すると、両方のオシレーターをトラック 1 などで使用できます。トラック 2 ~ 4 は、内蔵オシレーターのみを使用できます。

15.5 エレクトリックギターと一緒に Analog Four MKII を使用する

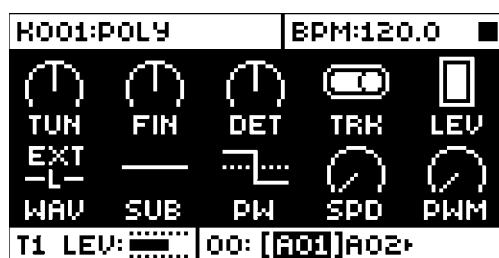


このセットアップ例では、Analog Four MKII を使用してエレクトリックギターから出力したサウンドを処理します。最初に、最も基本的な方法では、FXトラックを使用して Analog Four MKII をワイドシフトコーラス、サチュレーターディレイ、スーパーボイドリバーブがかかるエフェクトボックスにします。2 つ目の、より精巧な方法では、トラック 1 にサウンドをルーティングし、FILTERS、AMP、ENV、LFO を利用してあらゆるサウンド作成機能を使用できるようにします。

1. エレクトリックギターを、標準のモノラルフォンケーブルを使用してアンプのオーディオ入力に接続します。
2. アンプからのオーディオ出力を Analog Four MKII の左オーディオ入力に接続します。
3. 最初の方法: **[FX]**トラックキーで、Analog Four MKII の FXトラックを選択します。ワイドシフトコーラスを使用するには、**[PARAMETER]** キー 3 の CHORUS を押します。ボリュームおよびその他のエフェクトを、**DATA ENTRY** ノブを使用して変更します。サチュレーターディレイとスーパーボイドリバーブも、**[PARAMETER]** キー 4 の DELAY およびキー 5 の REVERB をそれぞれ押して使用します。



4. 2 番目の方法: **[TRACK 1]** キーを押して Analog Four MKII のトラック 1 を選択します。
5. OSC1 メニューページで、**DATA ENTRY** ノブ **F** で **WAV** パラメーターを IN L に設定します。SUB を設定してサブオシレーターをオフにします。LEV を一番上に設定します。



6. エレクトリックギターからのサウンドに対するフィルタリング、アンプ、エンベロープ、LFO 処理のオリジナルセットを、パラメーターメニューページの **[PARAMETER]** キー 3 ~ 6 のそれぞれで値を設定して作成します。AMP ページで、**LEV** の値を高く設定するようにしてください。
7. トラック 1 のシーケンサーの最初のステップにノートリガーを配置します。これには、エレクトリックギターからのフィードのエンベロープ処理を開始する場合に必要です。
8. Analog Four MKII の再生を押します。



大きなアリーナで演奏する場合は、3つのメインセンドエフェクトを選択するのが最適です。ワイドシフトコーラス、サチュレーターディレイ、スーパーボイドリバーブで、サウンドに時空世界の全方向への広がりを持たせることができます。

前述の 2 番目の方法で説明したように、ギターフィードを、シンセトラックのいずれかを經由して送信する場合、各フィルターおよび LFO 設定を試してみてください。ミッド~ハイカットオフ周波数 (FRQ) では、FILTERS ページで 2 番目のフィルタータイプ (TYP) を BP または HP に設定してみてください。次に、ロー周波数オシレーション速度 (SPD) を高くしたり、LFO ページで別のディストーション設定 (DST) に設定してみると、ワイルドなフランジや、クールで無機質なフェーザーエフェクトを生み出すことができます。

16. 便利なキーの組み合わせ（クイックキー）

以下のキーの組み合わせを使用すると、特定のタスクをすばやく実行することができます。

16.1 全般

[FUNC] + [RECORD]: コピーコマンドを実行します。実行される内容は、現在表示しているページやモードによって異なります。

[FUNC] + [PLAY]: クリアコマンドを実行します。実行される内容は、現在表示しているページやモードによって異なります。

[FUNC] + [STOP]: 貼り付けコマンドを実行します。実行される内容は、コピーしている内容によって異なります。

16.2 名前付け

[FUNC] + [ARROW]: (NAMING 画面で) 文字を選択します。

[FUNC] + [NO]: (NAMING 画面で) 文字を消去します。

16.3 SOUND BROWSER

[T1-4] キーを 2 回押すと、SOUND BROWSER に素早くアクセスできます。

[ARROW] キーを使用して参照します。トラックにサウンドをロードするには **[YES]** を押します。

16.4 保存とリロード

[YES] + [KIT]: キットを保存します。

[NO] + [KIT]: キットをリロードします。

[YES] + [SND]: サウンドを保存します。

[NO] + [SND]: サウンドをリロードします。

[YES] + [TRK]: トラックを保存します。

[NO] + [TRK]: トラックをリロードします。

[YES] + [PTN]: パターンを保存します。

[NO] + [PTN]: パターンをリロードします。

[YES] + [SONG]: ソングを保存します。

[NO] + [SONG]: ソングをリロードします。

16.5 シーケンサーの設定

[FUNC] + [TEMPO]: テンポをタップします。

[FUNC] + [TRK]: CLICK TRACK メニューを表示します。

[FUNC] + [TRK]: 少しの間押すと、クリックのオンとオフを切替えられます。

[FUNC] + [NOTE]: アクティブなトラックの QUANTIZE 設定を表示します。

[FUNC] + [PAGE]: パターン / トラックの SCALE 設定を表示します。 **[PAGE]** を繰り返し押すと、パターンの長さを 16 ステップ単位で増やすことができます。

16.6 ミュート

[FUNC] + [TRACK]: 1 つまたは複数のトラックをミュート / ミュート解除します。

シーケンサー録音

[RECORD] + [PLAY]: LIVE RECORDING を開始します。

[RECORD] + [PLAY] をダブルタップ: QUANTIZE LIVE RECORDING を有効 / 無効にします。

16.7 トラックのクリア / パターンのクリア

[FUNC] + [PLAY]: (GRID RECORDING モード時) アクティブなトラックをクリアします。

[FUNC] + [PLAY]: (モードなしまたは LIVE RECORDING モード時) パターンをクリアします。

16.8 トリガーのシフト

[FUNC] + [LEFT/RIGHT]: すべてのトリガーをステップ全体、左または右に移動します。

[TRIG] + [LEFT/RIGHT]: 1つのトリガーを左または右に少しずつ移動します。

16.9 チェーンの編集

[FUNC] + [CHAIN]: 新しいスクラッチパッド行を作成します。

[CHAIN] + [LEFT/RIGHT]: チェーンカーソルを動かします。

[CHAIN] + [NO]: カーソルの前の (または選択している) チェーンからパターンを削除します。

[BANK X/X] + [TRIG]: 新しいパターンをチェーンに挿入します (カーソルのある位置)。

17. 技術情報

電氣的仕様

インピーダンスバランスドオーディオ出力:

ヘッドフォン出力レベル: +19 dBu (55 Ω)

メイン出力レベル: +19 dBu

出力インピーダンス: 440 Ωアンバランスド

アンバランスドオーディオ入力:

入力レベル: +19 dBu 最大

オーディオ入力インピーダンス: 9 kΩ

EXP/CV 入力

入力電圧 (チップ): -5 V ~ +5 V

電源 +5 V (リング)

CV またはエクスプレッションペダル使用可能

CV 出力

電圧範囲: -10 V ~ +10 V

デジタル S/N 比: 102 dBFS (20 ~ 20,000 Hz)

機器の消費電力: 15 W ティピカル、最大 20 W

推奨電源: 12 V DC、2 A

ハードウェア

128×64 ピクセル OLED 画面

DIN Sync 出力付き MIDI In/Out/Thru

2×1/4 インチインピーダンスバランスドメインオーディオ出力ジャック

4×1/4 インチセパレートステレオボイス出力ジャック

2×1/4 インチオーディオ入力ジャック

1×1/4 インチステレオヘッドフォンジャック

4×1/4 インチ CV/ ゲート出力

2×1/4 インチ CV/ エクスプレッション入力

48 kHz、24 ビット D/A および A/D コンバーター

フラッシュ EEPROM アップグレード可能 OS

電気分離 USB 2.0 ポート

物理仕様

アルミ製筐体

寸法: W385 × D225 × H82 mm (15.2 × 8.85 × 3.3 インチ) (ノブ、ジャック、足を含む)

重量: 約 2.4 kg (5.3 ポンド)

18. 著作権表示と連絡先情報

著作権表示

製品の設計開発
Oscar Albinsson
Ali Alper Çakır
Oscar Dragén
Magnus Forsell
Anders Gärder
Andreas Henriksson
Fabian Hundertmark
Christer Lindström
Jimmy Myhrman
Jon Mårtensson
Viktor Nilsson
David Revelj
Mattias Rickardsson
Martin Sigby
Daniel Troberg

その他設計

Ufuk Demir
Thomas Ekelund

マニュアル

Daniel Sterner
Erik Ångman

連絡先情報

Elektron ウェブサイト
<http://www.elektron.co.jp>

所在地

〒151-0053
東京都渋谷区代々木 4-28-8
村田マンション 311号

電話

03 6300 7601

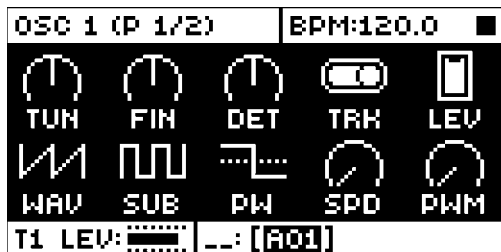
付録 A: シンセトラックのパラメーター

この付録では、シンセトラックのパラメーターについて説明します。

オシレーター 1

OSC1 ページでは、1つ目のオシレーターとそのサブオシレーターに加え、ノイズジェネレーターを設定します。

OSC1 (ページ 1)



TUN: (OSC1 の粗同調) 半音階でオシレーターのピッチを設定します。オクターブ全体をジャンプするには、ノブを回しながら押します。

FIN: (OSC1 の微調整) オシレーターのピッチを微調整します。このノブは、複数回回転することで連続して調整できます。TUN は、FIN をオンにするたびに 1 半音上下します。

DET: (OSC1 の線形デチューン) 特定のヘルツ数でオシレーターの周波数をオフセットします (FIN と異なり、ピッチをセント単位で調整します)。このユニークな機能でベースノートのデチューン幅を大きくし、非常に古くて大きなアナログシンセサイザーを思い出させる、コーラス状のデチューンなどのさまざまな種類のデチューンを行えます。

TRK: (OSC1 のキートラック) 以降で再生する音符にオシレーターピッチを設定するかを設定します。オフにすると、ピッチは一定になります。ドラムやエフェクトサウンドに利用できます。

LEV: (OSC1 のレベル) オシレーターのレベルを設定します。通常のレベルは 100 です。レベルを上げると、サウンドはダーティになります。レベルを下げると、フィルターを通した信号はクリアになり、フィルターのレゾナンスが顕著になります。さまざまな種類のサウンドでさまざまなレベルを試してみてください。

WAV: (OSC1 の波形) オシレーターの波形をのこぎり波、トランジスタパルス、パルス、トライアングルに設定します。また、2つの外部入力 (フィルターを通して外部サウンドを送信する) のいずれかを選択したり、フィルターフィードバックを有効にすることができます。波形を選択しても、選択した波形の形状に影響する PW パラメーターは変更されません。

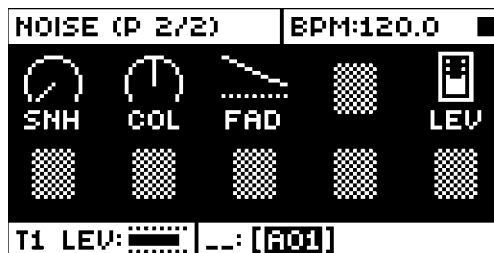
SUB: (OSC1 のサブオシレーター) サブオシレーターの波形を設定したり、オフにします。サブオシレーターのピッチは、オシレーターの 1~2 オクターブ下で固定されます。

PW: (OSC1 のパルス幅) オシレーターの波形を設定します。中央位置 (64) がデフォルトの波形です。多くのシンセとは異なり、WAV で選択する 4 つすべての波形の形状を変更できます。

SPD: (OSC1 の PWM 速度) オシレーターの PWM LFO の速度を設定します。これは、設定した PW パラメーター周辺の波形を前後にモジュレーションする際に使用します。

PWM: (OSC1 の PWM 深度) オシレーターの、設定した PW パラメーター周辺のパルス幅モジュレーション量を設定します。これを使用して、サウンドに微妙なあるいは劇的な動きを追加します。

NOISE (ページ 2)



S&H: (サンプル&ホールド) ノイズスペクトルのチューニングを設定します。

COL: (色) ノイズオシレーターの周波数成分を変更するフィルターを設定します。負の値にすると、ローパスフィルターのノイズがレンダリングされます。たとえば、-64 に設定すると赤 (-6 db/ オクターブ)、-32 に設定するとピンク (-3 db/ オクターブ) のノイズになります。正の値にすると、ハイパスフィルターのノイズがレンダリングされます。0 に設定すると、フィルターが無効になり、白のノイズになります。

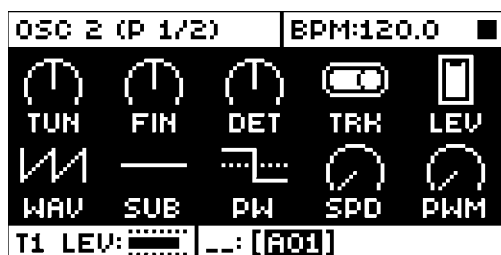
FAD: (ノイズフェード) ノイズのフェードインまたはフェードアウトを設定します。中央の位置 (0) に設定すると、一定のノイズが出力されます。フェードアウトするには正の値、フェードインするには負の値を設定します。エンコーダーの調整に応じて、スペクトル全体のフェードの勾配がグラフィック表示されます。

LEV: (ノイズレベル) ノイズのレベルを設定します。

オシレーター 2

OSC2 ページでは、2 番目のオシレーターとそのサブオシレーターを制御します。両方のオシレーターに影響する設定もあります。

OSC2 (ページ 1)



TUN: (OSC2 の粗同調) 半音階でオシレーターのピッチを設定します。オクターブ全体をジャンプするには、ノブを回しながら押します。

FIN: (OSC2 の微調整) オシレーターのピッチを微調整します。このノブは、複数回回転することで連続して調整できます。TUN は、FIN をオンにするたびに 1 半音上下します。

DET: (OSC2 の線形デチューン) 特定のヘルツ数でオシレーターの周波数をオフセットします (FIN と異なり、ピッチをセント単位で調整します)。このユニークな機能でベースノットのデチューン幅を大きくし、非常に古くて大きなアナログシンセサイザーを思い出させる、コーラス状のデチューンなどのさまざまな種類のデチューンを行えます。

TRK: (OSC2 のキートラック) 以降で再生する音符にオシレーターピッチを設定するかを設定します。オフにすると、ピッチは一定になります。ドラムやエフェクトサウンドに利用できます。

LEV: (OSC2 のレベル) オシレーターのレベルを設定します。通常レベルは 100 です。レベルを上げると、サウンドはターティになります。レベルを下げると、フィルターを通した信号はクリアになり、フィルターのレゾナンスが顕著になります。

WAV: (OSC2 の波形) のこぎり波、トランジスタパルス、パルス、トライアングルに設定できます。また、2 つの外部入力のいずれかを選択 (フィルターを通して外部サウンドを送信する) したり、前のトラックのオーディオを現在アクティブなトラックにルーティングするネイバーを有効にすることもできます。波形を選択しても、波形の形状に影響する PW パラメーターは変更されません。

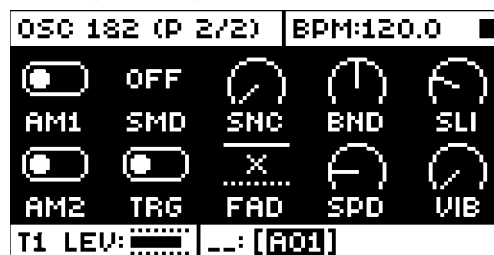
SUB: (OSC2 のサブオシレーター) サブオシレーターの波形を設定したり、オフにします。サブオシレーターのピッチは、オシレーターの 1 ~ 2 オクターブ下で固定されます。

PW: (OSC2 のパルス幅) オシレーターの波形を設定します。中央位置 (64) がデフォルトの波形です。多くのシンセとは異なり、WAV で選択する 4 つすべての波形の形状を変更できます。

SPD: (OSC2 の PWM 速度) オシレーターの PWM LFO の速度を設定します。これは、設定した PW パラメーター周辺の波形を前後にモジュレーションする際に使用します。

PWM: (OSC2 の PWM 深度) オシレーターの、設定した PW パラメーター周辺のパルス幅モジュレーション量を設定します。

OSC 1&2 (ページ 2)



AM1: (OSC1 の AM) オシレーター 1 の振幅変調を連動します。オシレーター 2 のパルス波により、信号のオン / オフ (乗算) が切り替わります。これにより、2 つのオシレーターのハーモニクス周波数の合計と差を持つ新しいハーモニクスが生まれます。この結果は、リングモジュレーションと連携して金属質な、空洞間のある、あるいは不調和なサウンドを得られます。オシレーター 2 が聴こえない場合でも、オシレーター 2 の波形とパルス幅も結果に影響します。

SMD: (同期モード) 2 つのオシレーター間のオシレーター同期を可能にします。OSC2 を OSC1 に同期、または OSC1 を OSC2 に同期するか、両方のオシレーターを特殊な方法で互いにリセットしてメタル同期することができます。

SNC: (同期量) 同期したオシレーターの周波数に、どの程度強くオシレーターをロックするかを設定します。最大値にすると、いわゆる「ハードシンク」となり、最も強力な同期サウンドが得られます。値を低くすると「ソフトシンク」となり、同期したオシレーターが同期するオシレーターのサブハーモニクスにもロックされます。値を 0 に設定すると、同期されません。

BND: (バンドの深さ) オートバンドの量を設定します。設定を高くすると、トリガーしたノットのピッチが大きくオフセットされます。サウンドは右ピッチに向かってスライドします。このパラメーターは特に、ドラムサウンドやシンクスイープで便利です。オシレーター同期を行っている (SMD) 場合、同期されているオシレーターのみがバンドします。

SLI: (ノートスライド時間) NOTE SLIDE メニューで設定したノートスライドのスライド時間およびオートバンド時間 (BND) を設定します。

AM2: (OSC2 の AM) オシレーター 2 の振幅変調を連動します。オシレーター 1 のパルス波により、信号のオン/オフ (乗算) が切り替わります。前述の AM1 を参照してください。

TRG: (オシレーターのリトリガー) 2 つのオシレーターが、互いのフェーズで各音符の再生を開始するようにします。これにより、強く、一貫したベースのパンチを与えることができます。

FAD: (ビブラートフェード) ビブラートのフェードインまたはフェードアウトを設定します。中央の位置 (0) に設定すると、一定のビブラートが出力されます。フェードアウトするには正の値、フェードインするには負の値を設定します。

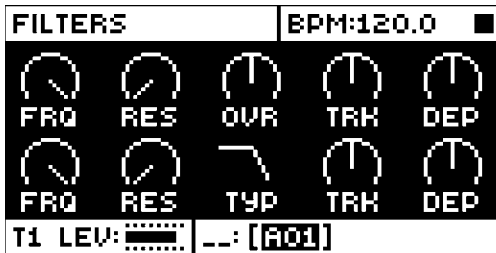
SPD: (ビブラート速度) 両方のオシレーターに適用されるビブラート LFO の周波数を設定します。

VIB: (ビブラートの深さ) ビブラートの量を設定します。

フィルター

FILTERS ページには、2つのトラックフィルターに適用する設定があります。

FILTERS



FRQ: (フィルター 1 の周波数) 4 極ローバストランジスタラダーフィルターであるフィルター 1 のカットオフ周波数を設定します。

RES: (フィルター 1 のレゾナンス) フィルター 1 のレゾナンスを設定します。レゾナンス量を増やすと、カットオフ周波数のスペクトルにピークが生まれます。仕様では、フィルター 1 ではより高い周波数で強いレゾナンスがかかり、レゾナンスがシャープになる時には特徴的な電子フィルターサウンドになり、フィルターエンベロープの低下時にレゾナンスは低下します。

OVR: (フィルター 1 のオーバードライブ) 信号パスに歪みを与えます。中央位置 (0) にすると、信号は歪みません。正の値を増やすと、フィルター 1 の後にクリッピングディストーションがかかります。負の値を増やすと、信号は歪みますが、フィルター内のオーバードライブはソフトになります。

TRK: (フィルター 1 のキートラック) サウンドのピッチに従ったカットオフ周波数にします。32 に設定すると、フィルターが音符間隔でオシレーター周波数を追跡します。これにより、フィルター 1 のレゾナンスを再生されているオシレーターと同じように鳴らすことができます。

DEP: (フィルター 1 の EnvF 深度) フィルターエンベロープ EnvF からカットオフ周波数モジュレーションの量を設定します。ノブはバイポーラ (正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能) です。ENV は、選択したモジュレーション宛先に関わらず、必ずフィルター 1 にかかります。

FRQ: (フィルター 2 の周波数) フィルター 2 のカットオフ周波数を設定します。これは、フィルター 1 およびオーバードライブ後に配置される 2 極マルチモードフィルターです。

RES: (フィルター 2 のレゾナンス) フィルター 2 のレゾナンスを設定します。レゾナンス量を増やすと、カットオフ周波数のスペクトルにピークが生まれます (ピークではなくノッチがあるバンドストップフィルタータイプを除きます。このノッチはレゾナンス設定が最低の場合に最も広くなります)。フィルター 1 と比べて、フィルター 2 は、オーディオスペクトル全体でより均一なレゾナンスが生まれます。

TYP: (フィルター 2 のタイプ) フィルター 2 のフィルタータイプを選択します。以下の 7 つのタイプがあります。2 極ローバス、1 極ローバス、バンドパス、1 極ハイバス、2 極ハイバス、バンドストップ、ピーク技術的にはすべてのタイプが、レゾナンスのある 2 極フィルターですが、「1 極」タイプには単純な 1 極フィルターのようなフラットなスペクトルがあり、イコライザーとしても便利に使用できます。

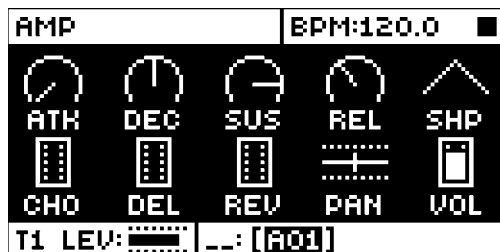
TRK: (フィルター 2 のキートラック) サウンドのピッチに従ったカットオフ周波数にします。32 に設定すると、フィルターが音符間隔でオシレーターを追跡します。

DEP: (フィルター 2 の EnvF 深度) フィルターエンベロープ EnvF からカットオフ周波数モジュレーションの量を設定します。ノブはバイポーラ (正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能) です。ENV は、選択したモジュレーション宛先に関わらず、必ずフィルター 2 にかかります。

振幅

AMP ページには、振幅エンベロープとエフェクトセンドに関する設定や、サウンドのパンニングやボリュームに関する設定があります。

AMP



ATK: (EnvA のアタック) EnvA エンベロープのアタック時間を設定します。これは、トラックの振幅を制御します。

DEC: (EnvA のディケイ) EnvA エンベロープのディケイ時間を設定します。

SUS: (EnvA のサステイン) EnvA エンベロープのサステインレベルを設定します。

REL: (EnvA のリリース) EnvA エンベロープのリリース時間を設定します。

SHP: (EnvA の形状) EnvA エンベロープの全般的な形状を設定します。形状には、いくつかの直線形状と指数関数的形状があります。エンベロープのグラフィックの左側のドットは、エンベロープがゼロレベルから開始されることを示します。それ以外の場合は、トリガーされた時点のレベルから始まります。

CHO: (コーラスセンド) ワイドシフトコーラスエフェクトを通して送るシンセトラックの信号の量を設定します。

DEL: (ディレイセンド) サチュレーターディレイエフェクトを通して送るシンセトラックの信号の量を設定します。

REV: (リバーブセンド) スーパーボイドリバーブエフェクトを通して送るシンセトラックの信号の量を設定します。

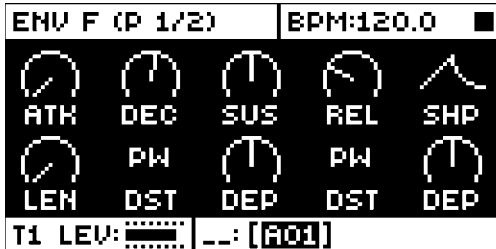
PAN: (パン) ステレオ音場のシンセトラックのサウンドを配置します。

VOL: (ボリューム) サウンドのボリュームを設定します。このパラメーターは LEV パラメーターに依存しません。

エンベロープ

ここでは、2つの割り当て可能なエンベロープを制御するパラメーターがあります。最初のエンベロープの ENVF は、2つのフィルターのカットオフパラメーターをハードリンクしますが、ユーザーが選択できる2つの宛先を変調することができます。

ENVF (ページ 1)



ATK: (EnvF のアタック) EnvF エンベロープのアタック時間を設定します。

DEC: (EnvF のディケイ) EnvF エンベロープのディケイ時間を設定します。

SUS: (EnvF のサステイン) EnvF エンベロープのサステインレベルを設定します。

REL: (EnvF のリリース) EnvF エンベロープのリリース時間を設定します。

SHP: (EnvF の形状) EnvF エンベロープの全般的な形状を設定します。形状には、いくつかの直線形状と指数関数的形状があります。エンベロープのグラフィックの左側のドットは、エンベロープがゼロレベルから開始されることを示します。それ以外の場合は、トリガーされた時点のレベルから始まります。

LEN: (EnvF のゲート長) トリガーされたエンベロープ以外の別のゲート長を選択できます。

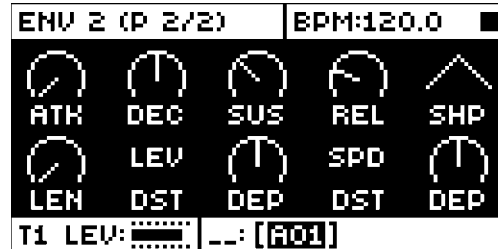
DST: (EnvF の宛先 A) EnvF エンベロープの2つの割り当て可能な宛先のうち1つ目を選択します。[YES] を押して選択内容を確定します。

DEP: (EnvF の深度 A) 最初の DST パラメーターで選択した宛先を変調するエンベロープ量を設定します。ノブはバイポーラ（正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能）です。

DST: (EnvF の宛先 B) EnvF エンベロープの2つの割り当て可能な宛先のうち2つ目を選択します。[YES] を押して選択内容を確定します。

DEP: (EnvF の深度 B) 2番目の DST パラメーターで選択した宛先のエンベロープでの変調量を設定します。ノブはバイポーラ（正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能）です。

ENV2 (ページ 2)



ATK: (Env2 のアタック) Env2 エンベロープのアタック時間を設定します。

DEC: (Env2 のディケイ) Env2 エンベロープのディケイ時間を設定します。

SUS: (Env2 のサステイン) Env2 エンベロープのサステインレベルを設定します。

REL: (Env2 のリリース) Env2 エンベロープのリリース時間を設定します。

SHP: (Env2 の形状) Env2 エンベロープの全般的な形状を設定します。形状には、いくつかの直線形状と指数関数的形状があります。エンベロープのグラフィックの左側のドットは、エンベロープがゼロレベルから開始されることを示します。それ以外の場合は、トリガーされた時点のレベルから始まります。

LEN: (Env2 のゲート長) トリガーされたエンベロープ以外の別のゲート長を選択できます。

DST: (Env2 の宛先 A) Env2 エンベロープの2つの使用可能な宛先のうち1つ目を選択します。[YES] を押して確定します。

DEP: (Env2 の深度 A) 最初の DST パラメーターで選択した宛先を変調するエンベロープ量を設定します。ノブはバイポーラ（正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能）です。

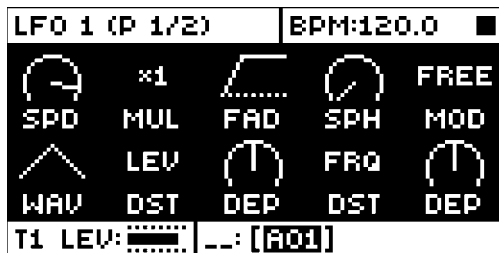
DST: (Env2 の宛先 B) Env2 エンベロープの2つの使用可能な宛先のうち2つ目を選択します。[YES] を押して選択内容を確定します。

DEP: (Env2 の深度 B) 2番目の DST パラメーターで選択した宛先のエンベロープでの変調量を設定します。ノブはバイポーラ（正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能）です。

LFO

2つのトラック LFO を使用して、他のシンセトラックのパラメーターを変調できます。

LFO1 (ページ 1)



SPD: (LFO1 の速度) LFO1 の速度を設定します。それは、BPM に同期されます。ストレートビートに同期するには、16、32、64 のいずれかに設定してください。値はバイポーラです (負の値にすると、LFO 形状が逆向きに再生されます)。

MUL: (LFO1 の乗数) 設定した係数で SPD パラメーターを乗算します。(X) で現在のテンポを乗算します。(ドット) で、テンポに関わらず LFO を 120 BPM に同期します。(音叉) で LFO を OSC1 に同期します。

FAD: (LFO1 のフェードイン / フェードアウト) LFO モジュレーションをフェードイン / フェードアウトできます。フェードアウトするには正の値、フェードインするには負の値を設定します。中央位置 (0) に設定すると、フェードイン / フェードアウトしません。

SPH: (LFO1 の開始フェーズ) トリガーされた時に波形のどの位置から LFO1 を開始するかを設定します。

MOD: (LFO1 のトリガーモード) 音符を鳴らしたときの LFO1 の反応を設定します。5 つの設定があります。

- FRE: デフォルトの自由実行モードです。LFO: 連続して動作します。再起動や停止はしません。
- TRG: 音符を鳴らすと LFO1 が再起動します。
- HLD: バックグラウンドで自由に実行されますが、音符を鳴らすと、出力 LFO1 レベルが固定され、次の音符を鳴らすまで保持されます。
- ONE: 音符を鳴らすと LFO1 が最初から始まり、1 サイクル動作した後停止します。エンベロープと似た動作になります。
- HLF: 音符を鳴らすと LFO1 が最初から始まります。半サイクル動作した後停止します。

WAV: (LFO1 の波形) LFO1 の波形を設定します。

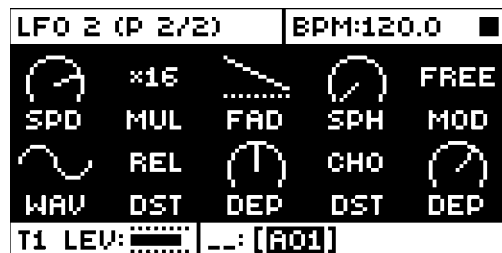
DST: (LFO1 の宛先 A) LFO1 の 2 つの使用可能な宛先のうち 1 つ目を選択します。[YES] を押して選択内容を確認します。

DEP: (LFO1 の深度 A) 最初の DST パラメーターで選択した宛先を変調する LFO1 の量を設定します。ノブはバイポーラ (正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能) です。

DST: (LFO1 の宛先 B) LFO1 の 2 つの使用可能な宛先のうち 2 つ目を選択します。[YES] を押して選択内容を確認します。

DEP: (LFO1 の深度 B) 2 番目の DST パラメーターで選択した宛先の LFO1 での変調量を設定します。ノブはバイポーラ (正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能) です。

LFO2 (ページ 2)



SPD: (LFO2 の速度) LFO2 の速度を設定します。それは、BPM に同期されます。ストレートビートに同期するには、16、32、64 のいずれかに設定してください。値はバイポーラです (負の値にすると、LFO 形状が逆向きに再生されます)。

MUL: (LFO2 の乗数) 設定した係数で SPD パラメーターを乗算します。(X) で現在のテンポを乗算します。(ドット) で、テンポに関わらず LFO を 120 BPM に同期します。(音叉) で LFO を OSC2 に同期します。

FAD: (LFO2 のフェードイン / フェードアウト) LFO モジュレーションをフェードイン / フェードアウトできます。フェードアウトするには正の値、フェードインするには負の値を設定します。中央位置 (0) に設定すると、フェードイン / フェードアウトしません。

SPH: (LFO2 の開始フェーズ) トリガーされた時に波形のどの位置から LFO2 を開始するかを設定します。

MOD: (LFO2 のトリガーモード) 音符を鳴らしたときの LFO2 の反応を設定します。5 つの設定があります。

- FRE: デフォルトの自由実行モードです。LFO: 連続して動作します。再起動や停止はしません。
- TRG: 音符を鳴らすと LFO2 が再起動します。
- HLD: バックグラウンドで自由に実行されますが、音符を鳴らすと、出力 LFO2 レベルが固定され、次の音符を鳴らすまで保持されます。
- ONE: 音符を鳴らすと LFO2 が最初から始まり、1 サイクル動作した後停止します。エンベロープと似た動作になります。
- HLF: 音符を鳴らすと LFO2 が最初から始まります。半サイクル動作した後停止します。

WAV: (LFO2 の波形) LFO2 の波形を設定します。

DST: (LFO1 の宛先 A) LFO2 の 2 つの使用可能な宛先のうち 1 つ目を選択します。【YES】を押して選択内容を確認します。

DEP: (LFO2 の深度 A) 最初の DST パラメーターで選択した宛先を変調する LFO2 の量を設定します。ノブはバイポーラ（正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能）です。

DST: (LFO2 の宛先 B) LFO2 の 2 つの使用可能な宛先のうち 2 つ目を選択します。【YES】を押して選択内容を確認します。

DEP: (LFO2 の深度 B) 2 番目の DST パラメーターで選択した宛先の LFO2 での変調量を設定します。ノブはバイポーラ（正および負の両方の

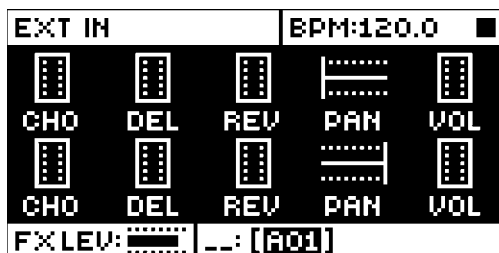
付録 B: FXトラックのパラメーター

この付録では、外部入力のパラメーターページと、3つのセンドエフェクトについて説明します。

外部入力

EXT IN ページでは、2つのオーディオ入力からメインミキサーまでの信号経路を設定します。これらの外部信号は、4つのシンセトラックと同様、エフェクトにルートしてパンすることができます。

EXT



CHO: (外部 L コーラス) 左外部入力からワイドシフトコーラスのエフェクトを通して送信される信号の量を設定します。

DEL: (外部 L デレイ) 左外部入力からサチュレーターデレイのエフェクトを通して送信される信号の量を設定します。

REV: (外部 L リバース) 左外部入力からスーパーボイドリバースのエフェクトを通して送信される信号の量を設定します。

PAN: (外部 L パン) 左外部入力からの信号のステレオ音場での位置を決定します。ステレオのペアとしてオーディオ

入力を使用する場合は、この信号を最も左にパンします。

VOL: (外部 L ボリューム) 左外部入力からの信号の音量を調整します。

CHO: (外部 R コーラス) 右外部入力からワイドシフトコーラスのエフェクトを通して送信される信号の量を設定します。

DEL: (外部 R デレイ) 右外部入力からサチュレーターデレイのエフェクトを通して送信される信号の量を設定します。

REV: (外部 R リバース) 右外部入力からスーパーボイドリバースのエフェクトを通して送信される信号の量を設定します。

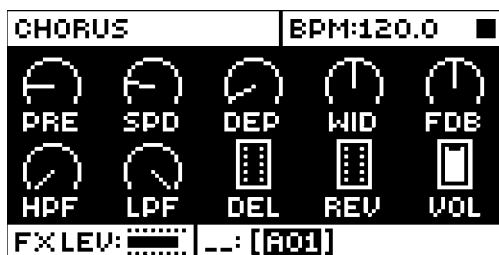
PAN: (外部 R パン) 右外部入力からの信号のステレオ音場での位置を決定します。ステレオのペアとしてオーディオ入力を使用する場合は、この信号を最も右にパンします。

VOL: (外部 R ボリューム) 右外部入力からの信号の音量を調整します。

ワイドシフトコーラス

ワイドシフトコーラスを使用して、サウンドを広げたり、ステレオイメージを高めたり、サウンドの微妙な動きを追加できます。

CHORUS



PRE: (プリデレイ) ワイドシフトコーラスのプリデレイ時間を設定します。

SPD: (速度) コーラスタップの低周波数のモジュレーション速度を設定します。

DEP: (深度) コーラスタップのモジュレーションの深度を設定します。

WID: (幅) ワイドシフトコーラスのステレオ幅を設定します。

FDB: (フィードバック) コーラスタップのフィードバックを設定します。

HPF: (HP フィルター) 入力信号のハイパスフィルターを設定します。

LPF: (LP フィルター) デレイタップのローパスフィルターを設定します。

DEL: (デレイセンド) ウェットワイドシフトコーラス信号の、サチュレーターデレイを通る量を設定します。

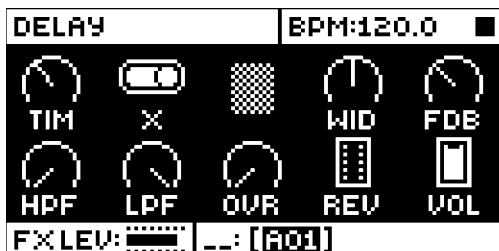
REV: (リバースセンド) ワイドシフトコーラス信号の、スーパーボイドリバースを通る量を設定します。

VOL: (ミックスボリューム) ワイドシフトコーラスのボリュームを調整します。

サチュレーターディレイ

サチュレーターディレイは、オーディオにエコーのようなエフェクトを追加します。このエフェクト独特の効果により、ディレイ信号にわずかな暖かさや激しい歪みを追加できます。

DELAY



TIM: (時間) ディレイ時間を設定します。これは現在のBPMの相対設定で、128分音符で設定します。例えば、32に設定すると1ビートのディレイ（16分音符4つ分）に相当します。

X: (ピンポン) ステレオ音場でのディレイ信号の動作を設定します。

- 0にすると、ステレオ音場でディレイを手動で配置できます。WIDパラメーターで配置を制御します。
- 1にすると、ディレイ信号が左右のパン位置で変更されます。WIDパラメーターでパン量を制御します。

WID: (幅) ディレイ信号のステレオ幅または一を設定します。

FDB: (フィードバック) ディレイの入力にフィードバックされるディレイ出力の量を設定します。パラメーター設定を高くすると、無限または膨張ディレイにすることができます。フィードバックを高くすると、信号が非常に大きくなり、さらにOVRパラメーターによってフィードバックが増加する可能性がありますので注意してください。

HPF: (HPフィルター) ディレイタップのハイパスフィルターを設定します。

LPF: (LPフィルター) ディレイタップのローパスフィルターを設定します。

OVR: (オーバードライブ) オーバードライブするディレイ信号の量を設定します。この設定を高くすると、ディレイのフィードバックに影響がでます。

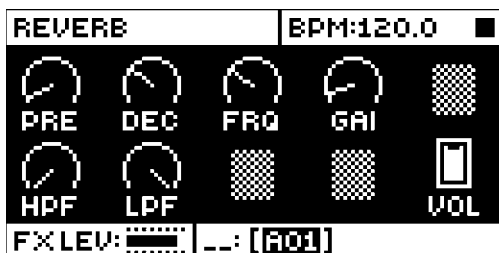
REV: (リバーブセンド) スーパーボイドリバーブに送信されるサチュレーターディレイ信号の量を設定します。

VOL: (ミックスボリューム) サチュレーターディレイ信号のボリュームを調整します。

スーパーボイドリバーブ

スーパーボイドリバーブは、ミックスの中のサウンドの配置を行う場合に最適です。広大な場所から小さな空間まで、あらゆる場所をシミュレートできます。

REVERB



PRE: (プリディレイ) スーパーボイドリバーブのプリディレイ時間を設定します。

DEC: (ディケイ) リバーブがかかった信号のディケイを設定します。基本は、吸音室の大きさを設定します。

FRQ: (シェルビング周波数) シェルビングフィルターの周

波数を設定します。GAIパラメーターと一緒に使用すると、リバーブがかかった信号の、選択した周波数を超える部分が減衰され、リバーブがかかったサウンドが暗くなります。

GAI: (シェルビングゲイン) リバーブがかかった信号の、FRQパラメーターで設定したシェルビング周波数を超える部分の減衰に影響を与えます。最大値にすると、トレブルがリバーブに含まれ、値が徐々に低下して減衰します。

HPF: (HPフィルター) リバーブへの入力のハイパスフィルターを設定します。

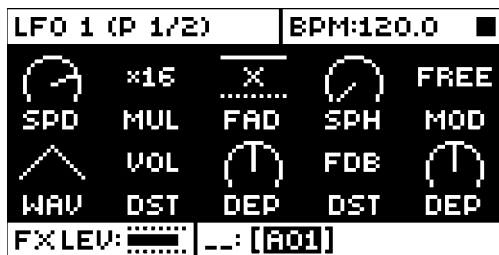
LPF: (LPフィルター) リバーブへの入力のローパスフィルターを設定します。

VOL: (ミックスボリューム) スーパーボイドリバーブ信号のボリュームを調整します。

FX LFO

FX LFO メニューは、変調しているFXトラックパラメーター専用の2つのLFOから構成されます。

LFO1 (ページ1)



SPD: (LFO1の速度) LFO1の速度を設定します。それは、BPMに同期されます。ストレートビートに同期するには、16、32、64のいずれかに設定してください。値はバイポーラです(負の値にすると、LFO形状が逆向きに再生されます)。

MUL: (LFO1の乗数) 設定した係数でSPDパラメーターを乗算します。(X)で現在のテンポを乗算します。(ドット)で、テンポに関わらずLFOを120BPMに同期します。(音叉)でLFOをOSC1に同期します。

FAD: (LFO1のフェードイン/フェードアウト) LFOモジュレーションをフェードイン/フェードアウトできます。フェードアウトするには正の値、フェードインするには負の値を設定します。中央位置(0)に設定すると、フェードイン/フェードアウトしません。

SPH: (LFO1の開始フェーズ) トリガーされた時に波形のどの位置からLFO1を開始するかを設定します。

MOD: (LFO1のトリガーモード) 音符を鳴らしたときのLFO1の反応を設定します。5つの設定があります。

- FRE: デフォルトの自由実行モードです。LFO: 連続して動作します。再起動や停止はしません。
- TRG: 音符を鳴らすとLFO1が再起動します。
- HLD: バックグラウンドで自由に行われますが、音符を鳴らすと、出力LFO1レベルが固定され、次の音符を鳴らすまで保持されます。
- ONE: 音符を鳴らすとLFO1が最初から始まり、1サイクル動作した後停止します。エンベロープと似た動作になります。
- HLF: 音符を鳴らすとLFO1が最初から始まります。半サイクル動作した後停止します。

WAV: (LFO1の波形) LFO1の波形を設定します。

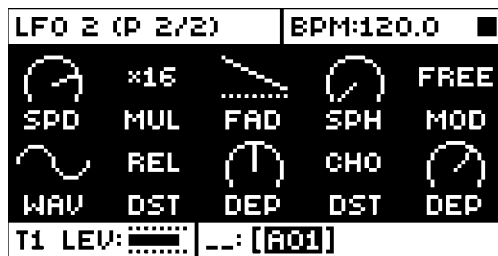
DST: (LFO1の宛先A) LFO1の2つの使用可能な宛先のうち1つ目を選択します。**[YES]**を押して選択内容を確認します。

DEP: (LFO1の深度A) 最初のDSTパラメーターで選択した宛先を変調するLFO1の量を設定します。ノブはバイポーラ(正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能)です。

DST: (LFO1の宛先B) LFO1の2つの使用可能な宛先のうち2つ目を選択します。**[YES]**を押して選択内容を確認します。

DEP: (LFO1の深度B) 2番目のDSTパラメーターで選択した宛先のLFO1での変調量を設定します。ノブはバイポーラ(正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能)です。

LFO2 (ページ2)



SPD: (LFO2の速度) LFO2の速度を設定します。それは、BPMに同期されます。ストレートビートに同期するには、16、32、64のいずれかに設定してください。値はバイポーラです(負の値にすると、LFO形状が逆向きに再生されます)。

MUL: (LFO2の乗数) 設定した係数でSPDパラメーターを乗算します。(X)で現在のテンポを乗算します。(ドット)で、テンポに関わらずLFOを120BPMに同期します。(音叉)でLFOをOSC2に同期します。

FAD: (LFO2のフェードイン/フェードアウト) LFOモジュレーションをフェードイン/フェードアウトできます。フェードアウトするには正の値、フェードインするには負の値を設定します。中央位置(0)に設定すると、フェードイン/フェードアウトしません。

SPH: (LFO2の開始フェーズ) トリガーされた時に波形のどの位置からLFO2を開始するかを設定します。

MOD: (LFO2のトリガーモード) 音符を鳴らしたときのLFO2の反応を設定します。5つの設定があります。

- FRE: デフォルトの自由実行モードです。LFO: 連続して動作します。再起動や停止はしません。
- TRG: 音符を鳴らすとLFO2が再起動します。
- HLD: バックグラウンドで自由に行われますが、音符を鳴らすと、出力LFO2レベルが固定され、次の音符を鳴らすまで保持されます。
- ONE: 音符を鳴らすとLFO2が最初から始まり、1サイクル動作した後停止します。エンベロープと似た動作になります。
- HLF: 音符を鳴らすとLFO2が最初から始まります。半サイクル動作した後停止します。

WAV (LFO2 の波形) : LFO2 の波形を設定します。

DST: (LFO2 の宛先 A) LFO2 の 2 つの使用可能な宛先のうち 1 つ目を選択します。[YES] を押して選択内容を確認します。

DEP (LFO2 の深度 A) : 最初の DST パラメーターで選択した宛先を変調する LFO2 の量を設定します。ノブはバイポーラ (正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能) です。

DST (LFO2 の宛先 B) : LFO2 の 2 つの使用可能な宛先のうち 2 つ目を選択します。[YES] を押して選択内容を確認します。

DEP (LFO2 の深度 B) : 2 番目の DST パラメーターで選択した宛先の LFO2 での変調量を設定します。ノブはバイポーラ (正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能) です。

付録 C: CVトラックのパラメーター

CV A ~ D

CV A ~ D ページでは、4 つの CV/ ゲート出力から送信される信号を制御します。CV CONFIG メニューで選択した CV のタイプに応じて、使用可能なパラメーターが変わります。詳細については、65 ページの「12.6.1 CV A-D CONFIG」を参照してください。

CV (Grounded)

使用できるパラメーターはありません。CV 出力から信号は送信されません。



CV (Pitch V/OCT)



TUN: (粗調整) CV のチューニングを半音階で設定します。

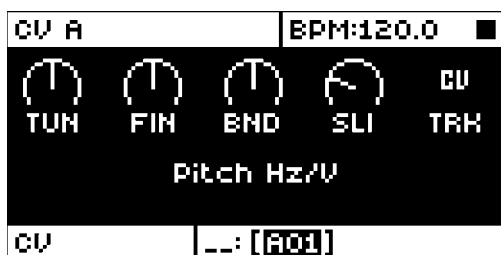
FIN: (微調整) CV の微調整を設定します。

BND: (ベンドの深さ) ベンドの深さを設定します。設定を高くすると、トリガーしたノートのピッチが大きくオフセットされます。

SLI: (ノートスライド時間) ノートスライドのスライド時間の CV コントロールを設定します。

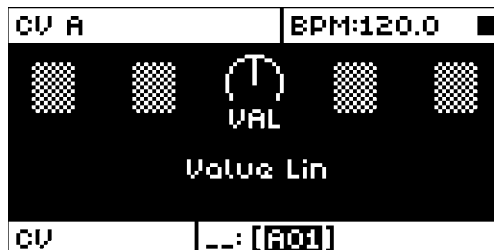
SRC: (ソーストラック) CV 信号を送信するトラックを設定します。CVトラック、FXトラック、シンセトラック1~4をソースとして使用できます。

CV (Pitch HZ/V)



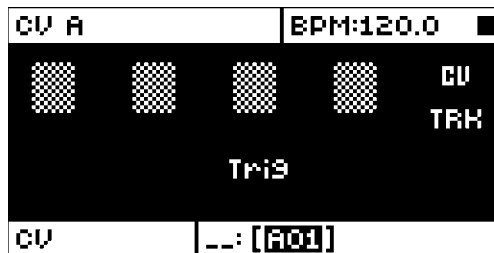
パラメーターはピッチ V/OCT と同じです。

CV (Value Lin)



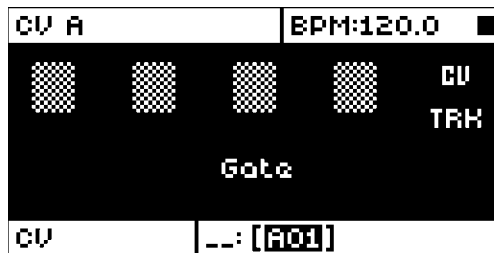
VAL: (値) CV の電圧レベルを設定します。選択した CV タイプが Value Lin の場合に適用されます。

CV (Trig)



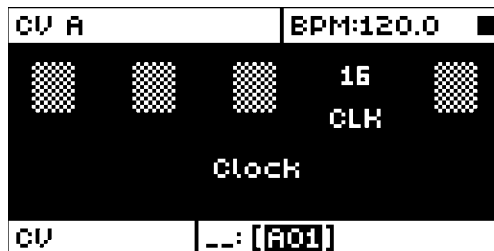
SRC: (ソーストラック) トリガー信号を送信するトラックを設定します。CVトラック、FXトラック、シンセトラック1~4をソースとして使用できます。

CV (Gate)



SRC: (ソーストラック) ゲート信号を送信するトラックを設定します。CVトラック、FXトラック、シンセトラック1~4をソースとして使用できます。

CV (Clock)

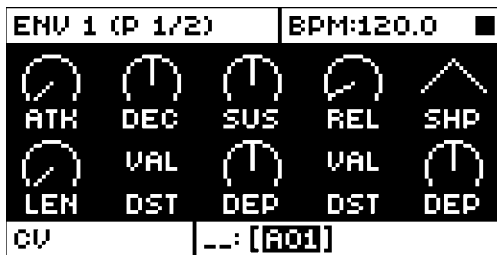


CLK: (クロック部) クロック部を設定します。この設定は、シーケンサーの BPM に関連します。

CV エンベロープ

ここでは、2つの割り当て可能な CV エンベロープを制御するパラメーターがあります。CV エンベロープは、CVトラックにあるパラメーターを变調できます。また、CVチャンネルのタイプを Value Lin に設定することで、CV/ ゲート出力に送信することもできます。

ENV1 (ページ 1)



ATK: (Env1 のアタック) Env1 エンベロープのアタック時間を設定します。

DEC: (Env1 のディケイ) EnvF エンベロープのディケイ時間を設定します。

SUS: (Env1 のサステイン) EnvF エンベロープのサステインレベルを設定します。

REL: (Env1 のリリース) EnvF エンベロープのリリース時間を設定します。

SHP: (Env1 の形状) Env1 エンベロープの全般的な形状を設定します。形状には、いくつかの直線形状と指数関数的形状があります。エンベロープのグラフィックの左側のドットは、エンベロープがゼロレベルから開始されることを示します。それ以外の場合は、トリガーされた時点のレベルから始まります。

LEN: (Env1 のゲート長) トリガーされたエンベロープ以外の別のゲート長を選択できます。

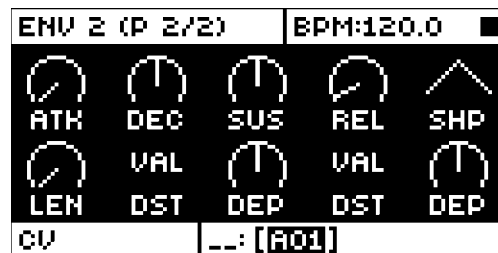
DST: (Env1 の宛先 A) EnvF エンベロープの 2つの使用可能な宛先のうち 1つ目を選択します。[YES] を押して選択内容を確定します。

DEP: (Env1 の深度 A) 最初の DST パラメーターで選択した宛先を变調するエンベロープ量を設定します。ノブはバイポーラ (正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能) です。

DST: (Env1 の宛先 B) EnvF エンベロープの 2つの使用可能な宛先のうち 2つ目を選択します。[YES] を押して選択内容を確定します。

DEP: (Env1 の深度 B) 2番目の DST パラメーターで選択した宛先のエンベロープでの变調量を設定します。ノブはバイポーラ (正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能) です。

ENV2 (ページ 2)



ATK: (Env2 のアタック) Env2 エンベロープのアタック時間を設定します。

DEC: (Env2 のディケイ) Env2 エンベロープのディケイ時間を設定します。

SUS: (Env2 のサステイン) Env2 エンベロープのサステインレベルを設定します。

REL: (Env2 のリリース) Env2 エンベロープのリリース時間を設定します。

SHP: (Env2 の形状) Env2 エンベロープの全般的な形状を設定します。形状には、いくつかの直線形状と指数関数的形状があります。エンベロープのグラフィックの左側のドットは、エンベロープがゼロレベルから開始されることを示します。それ以外の場合は、トリガーされた時点のレベルから始まります。

LEN: (Env2 のゲート長) トリガーされたエンベロープ以外の別のゲート長を選択できます。

DST: (Env2 の宛先 A) Env2 エンベロープの 2つの使用可能な宛先のうち 1つ目を選択します。[YES] を押して選択内容を確定します。

DEP: (Env2 の深度 A) 最初の DST パラメーターで選択した宛先を变調するエンベロープ量を設定します。ノブはバイポーラ (正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能) です。

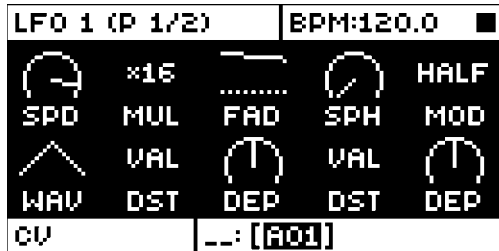
DST: (Env2 の宛先 B) Env2 エンベロープの 2つの使用可能な宛先のうち 2つ目を選択します。[YES] を押して選択内容を確定します。

DEP: (Env2 の深度 B) 2番目の DST パラメーターで選択した宛先のエンベロープでの变調量を設定します。ノブはバイポーラ (正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能) です。

CV LFO

2つのCV LFOを使用して、他のCVトラックのパラメーターを変調できます。また、CVチャンネルのタイプをValue Linに設定し、LFOをそのVALパラメーターにモジュレーションすることで、CV/ゲート出力に送信することもできます。

LFO1 (ページ1)



SPD: (LFO1の速度) LFO1の速度を設定します。それは、BPMに同期されます。ストレートビートに同期するには、16、32、64のいずれかに設定してください。値はバイポーラです（負の値にすると、LFO形状が逆向きに再生されます）。

MUL: (LFO1の乗数) 設定した係数でSPDパラメーターを乗算します。(X)で現在のテンポを乗算します。(ドット)で、テンポに関わらずLFOを120BPMに同期します。(音叉)でLFOをOSC1に同期します。

FAD: (LFO1のフェードイン/フェードアウト) LFOモジュレーションをフェードイン/フェードアウトできます。フェードアウトするには正の値、フェードインするには負の値を設定します。中央位置(0)に設定すると、フェードイン/フェードアウトしません。

SPH: (LFO1の開始フェーズ) トリガーされた時に波形のどの位置からLFO1を開始するかを設定します。

MOD: (LFO1のトリガーモード) 音符を鳴らしたときのLFO1の反応を設定します。5つの設定があります。

- FRE: デフォルトの自由実行モードです。LFO: 連続して動作します。再起動や停止はしません。
- TRG: 音符を鳴らすとLFO1が再起動します。
- HLD: バックグラウンドで自由に実行されますが、音符を鳴らすと、出力LFO1レベルが固定され、次の音符を鳴らすまで保持されます。
- ONE: 音符を鳴らすとLFO1が最初から始まり、1サイクル動作した後停止します。エンベロープと似た動作になります。
- HLF: 音符を鳴らすとLFO1が最初から始まります。半サイクル動作した後停止します。

WAV: (LFO1の波形) LFO1の波形を設定します。

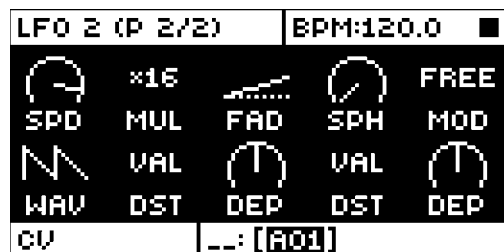
DST: (LFO1の宛先 A) LFO1の2つの使用可能な宛先のうち1つ目を選択します。[YES]を押して選択内容を確認します。

DEP: (LFO1の深度 A) 最初のDSTパラメーターで選択した宛先を変調するLFO1の量を設定します。ノブはバイポーラ（正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能）です。

DST: (LFO1の宛先 B) LFO1の2つの使用可能な宛先のうち2つ目を選択します。[YES]を押して選択内容を確認します。

DEP: (LFO1の深度 B) 2番目のDSTパラメーターで選択した宛先のLFO1での変調量を設定します。ノブはバイポーラ（正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能）です。

LFO2 (ページ2)



SPD: (LFO2の速度) LFO2の速度を設定します。それは、BPMに同期されます。ストレートビートに同期するには、16、32、64のいずれかに設定してください。値はバイポーラです（負の値にすると、LFO形状が逆向きに再生されます）。

MUL: (LFO2の乗数) 設定した係数でSPDパラメーターを乗算します。(X)で現在のテンポを乗算します。(ドット)で、テンポに関わらずLFOを120BPMに同期します。(音叉)でLFOをOSC2に同期します。

FAD: (LFO2のフェードイン/フェードアウト) LFOモジュレーションをフェードイン/フェードアウトできます。フェードアウトするには正の値、フェードインするには負の値を設定します。中央位置(0)に設定すると、フェードイン/フェードアウトしません。

SPH: (LFO2の開始フェーズ) トリガーされた時に波形のどの位置からLFO2を開始するかを設定します。

MOD: (LFO2のトリガーモード) 音符を鳴らしたときのLFO2の反応を設定します。5つの設定があります。

- FRE: デフォルトの自由実行モードです。LFO: 連続して動作します。再起動や停止はしません。
- TRG: 音符を鳴らすとLFO2が再起動します。
- HLD: バックグラウンドで自由に実行されますが、音符を鳴らすと、出力LFO2レベルが固定され、次の音符を鳴らすまで保持されます。

- ONE: 音符を鳴らすと LFO2 が最初から始まり、1 サイクル動作した後停止します。エンベロープと似た動作になります。
- HLF: 音符を鳴らすと LFO2 が最初から始まります。半サイクル動作した後停止します。

WAV (LFO2 の波形) : LFO2 の波形を設定します。

DST: (LFO2 の宛先 A) LFO2 の 2 つの使用可能な宛先のうち 1 つ目を選択します。[YES] を押して選択内容を確認します。

DEP (LFO2 の深度 A) : 最初の DST パラメーターで選択した宛先を変調する LFO2 の量を設定します。ノブはバイポーラ (正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能) です。

DST (LFO2 の宛先 B) : LFO2 の 2 つの使用可能な宛先のうち 2 つ目を選択します。[YES] を押して選択内容を確認します。

DEP (LFO2 の深度 B) : 2 番目の DST パラメーターで選択した宛先の LFO2 での変調量を設定します。ノブはバイポーラ (正および負の両方のモジュレーション深度の設定が可能) です。

付録 D: MIDI

この付録では、MIDI CC と NRPN の実装について説明します。各パラメーター CC や NRPN の値のデータ範囲は、値の後の括弧内に記述します。

パフォーマンスパラメーター

次のメッセージは、すべてのトラック上のパフォーマンスパラメーターに適用されます。また、パラメーターを制御するノブを調整するときにも送信されます。

パフォーマンス					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
パフォーマンスパラメーターA	A	3 (0~127)	-	0	0 (0~127)
パフォーマンスパラメーターB	B	4 (0~127)	-	0	1 (0~127)
パフォーマンスパラメーターC	C	8 (0~127)	-	0	2 (0~127)
パフォーマンスパラメーターD	D	9 (0~127)	-	0	3 (0~127)
パフォーマンスパラメーターE	E	11 (0~127)	-	0	4 (0~127)
パフォーマンスパラメーターF	F	64 (0~127)	-	0	5 (0~127)
パフォーマンスパラメーターG	G	65 (0~127)	-	0	6 (0~127)
パフォーマンスパラメーターH	H	66 (0~127)	-	0	7 (0~127)
パフォーマンスパラメーターI	I	67 (0~127)	-	0	8 (0~127)
パフォーマンスパラメーターJ	J	68 (0~127)	-	0	9 (0~127)

モジュレーションパラメーター

次のメッセージはモジュレーションパラメーターに適用されます。適用されるパラメーターは、SOUND SETTINGS メニュー（ペロシティ、ピッチベンド、アフタータッチに関するモジュレーションパラメーターもあります）で設定します。詳細については、36 ページの「」を参照してください。

モジュレーション					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Modwheel	-	1 (0~127)	33 (0~127)	-	-
Breath Controller	-	2 (0~127)	34 (0~127)	-	-

次のメッセージはトラックレベルパラメーターに適用されます。

コモン					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Track Level	-	95 (0~127)	-	1 (0~127)	100

シンセトラックのパラメーター

次のメッセージはシンセトラックパラメーターに適用されます。また、パラメーターを制御するノブを調整するときにも送信されます。

OSC 1					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Pitch	A	16 (0~127)	48 (0~127)	1 (0~127)	0 (0~127)
	B	-	-	1 (0~127)	
Detune	C	-	-	1 (0~127)	2
Keytracking	D	-	-	1 (0~127)	3
Level	E	69 (0~127)	-	1 (0~127)	4
Waveform	F	70 (0~127)	-	1 (0~127)	5
Sub Oscillator	G	71 (0~127)	-	1 (0~127)	6
Pulsewidth	H	72 (0~127)	-	1 (0~127)	7
PWM Speed	I	73 (0~127)	-	1 (0~127)	
PWM Depth	J	74 (0~127)	-	1 (0~127)	9

ノイズ					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Noise S&H	A	75 (0~127)	-	1 (0~127)	10
	B	-	-	1 (0~127)	
Noise Fade	C	76 (0~127)	-	1 (0~127)	12
	D	-	-	1 (0~127)	
Noise Level	E	77 (0~127)	-	1 (0~127)	14
	F	-	-	1 (0~127)	
	G	-	-	1 (0~127)	
	H	-	-	1 (0~127)	
	I	-	-	1 (0~127)	
	J	-	-	1 (0~127)	

OSC 2					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Pitch	A	17 (0~127)	49 (0~127)	1 (0~127)	20 (0~127)
	B	-	-	1 (0~127)	
Detune	C	-	-	1 (0~127)	22
Keytracking	D	-	-	1 (0~127)	23
Level	E	78 (0~127)	-	1 (0~127)	24
Waveform	F	79 (0~127)	-	1 (0~127)	25
Sub Oscillator	G	80 (0~127)	-	1 (0~127)	26
Pulsewidth	H	81 (0~127)	-	1 (0~127)	27
PWM Speed	I	82 (0~127)	-	1 (0~127)	
PWM Depth	J	83 (0~127)	-	1 (0~127)	29

OSC コモン					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
OSC1 AM	A	-	-	1(0~127)	30
Sync Mode	B	-	-	1(0~127)	31
Sync Amount	C	84(0~127)	-	1(0~127)	32
Bend Amount	D	85(0~127)	-	1(0~127)	33
Slide Time	E	5(0~127)	-	1(0~127)	34
OSC2 AM	F	-	-	1(0~127)	35
Note Sync	G	-	-	1(0~127)	36
Vibrato Fade	H	-	-	1(0~127)	37
Vibrato Speed	I	87(0~127)	-	1(0~127)	38
Vibrato Depth	J	88(0~127)	-	1(0~127)	39

フィルター					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Filter1 Frequency	A	18(0~127)	50(0~127)	1(0~127)	40(0~127)
Filter1 Resonance	B	89(0~127)	-	1(0~127)	41
Filter Overdrive	C	-	-	1(0~127)	42
Filter1 Keytracking	D	-	-	1(0~127)	43
Filter1 Envelope Amount	E	102(0~127)	-	1(0~127)	44
Filter2 Frequency	F	19(0~127)	51(0~127)	1(0~127)	45(0~127)
Filter2 Resonance	G	90(0~127)	-	1(0~127)	46
Filter2 Type	H	-	-	1(0~127)	47
Filter2 Keytracking	I	-	-	1(0~127)	48
Filter2 Envelope Amount	J	103(0~127)	-	1(0~127)	49

AMP					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
EnvA Attack Time	A	104(0~127)	-	1(0~127)	50
EnvA Decay Time	B	105(0~127)	-	1(0~127)	51
EnvA Sustain Level	C	106(0~127)	-	1(0~127)	52
EnvA Release Time	D	107(0~127)	-	1(0~127)	53
EnvA Env Shape	E	-	-	1(0~127)	54
Chorus Send Level	F	91(0~127)	-	1(0~127)	55
Delay Send Level	G	92(0~127)	-	1(0~127)	56
Reverb Send Level	H	93(0~127)	-	1(0~127)	57
Pan	I	10(0~127)	-	1(0~127)	58
Volume	J	7(0~127)	-	1(0~127)	59

ENVF					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
EnvF Attack Time	A	108 (0~127)	-	1 (0~127)	60
EnvF Decay Time	B	109 (0~127)	-	1 (0~127)	61
EnvF Sustain Level	C	110 (0~127)	-	1 (0~127)	62
EnvF Release Time	D	111 (0~127)	-	1 (0~127)	63
EnvF Env Shape	E	-	-	1 (0~127)	64
EnvF Gate Length	F	-	-	1 (0~127)	65
EnvF Destination A	G	-	-	1 (0~127)	66
EnvF Depth A	H	20 (0~127)	52 (0~127)	1 (0~127)	67 (0~127)
EnvF Destination B	I	-	-	1 (0~127)	68
EnvF Depth B	J	21 (0~127)	53 (0~127)	1 (0~127)	69 (0~127)

ENV2					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Env2 Attack Time	A	112 (0~127)	-	1 (0~127)	70
Env2 Decay Time	B	113 (0~127)	-	1 (0~127)	71
Env2 Sustain Level	C	114 (0~127)	-	1 (0~127)	72
Env2 Release Time	D	115 (0~127)	-	1 (0~127)	73
Env2 Env Shape	E	-	-	1 (0~127)	74
Env2 Gate Length	F	-	-	1 (0~127)	75
Env2 Destination A	G	-	-	1 (0~127)	76
Env2 Depth A	H	22 (0~127)	54 (0~127)	1 (0~127)	77 (0~127)
Env2 Destination B	I	-	-	1 (0~127)	78
Env2 Depth B	J	23 (0~127)	55 (0~127)	1 (0~127)	79 (0~127)

LFO1					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
LFO1 Speed	A	116 (0~127)	-	1 (0~127)	80
LFO1 Speed Multiplier	B	117 (0~127)	-	1 (0~127)	81
LFO1 Fade	C	-	-	1 (0~127)	82
LFO1 Start Phase	D	-	-	1 (0~127)	83
LFO1 Mode	E	-	-	1 (0~127)	84
LFO1 Waveform	F	-	-	1 (0~127)	85
LFO1 Destination A	G	-	-	1 (0~127)	86
LFO1 Depth A	H	24 (0~127)	56 (0~127)	1 (0~127)	87 (0~127)
LFO1 Destination B	I	-	-	1 (0~127)	88
LFO1 Depth B	J	25 (0~127)	57 (0~127)	1 (0~127)	89 (0~127)

LFO2					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
LFO2 Speed	A	118 (0~127)	-	1 (0~127)	90
LFO2 Speed Multiplier	B	119 (0~127)	-	1 (0~127)	91
LFO2 Fade	C	-	-	1 (0~127)	92
LFO2 Start Phase	D	-	-	1 (0~127)	93
LFO2 Mode	E	-	-	1 (0~127)	94
LFO2 Waveform	F	-	-	1 (0~127)	95
LFO2 Destination A	G	-	-	1 (0~127)	96
LFO2 Depth A	H	26 (0~127)	58 (0~127)	1 (0~127)	97 (0~127)
LFO2 Destination B	I	-	-	1 (0~127)	98
LFO2 Depth B	J	27 (0~127)	59 (0~127)	1 (0~127)	99 (0~127)

FXトラックのパラメーター

次のメッセージは FXトラックパラメーターに適用されます。また、パラメーターを制御するノブを調整するときにも送信されます。

EXT IN					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Ch1 Chorus Send	A	-	-	2 (0~127)	0
Ch1 Delay Send	B	-	-	2 (0~127)	1
Ch1 Reverb Send	C	-	-	2 (0~127)	2
Ch1 Pan	D	-	-	2 (0~127)	3
Ch1 Level	E	-	-	2 (0~127)	4
Ch2 Chorus Send	F	-	-	2 (0~127)	5
Ch2 Delay Send	G	-	-	2 (0~127)	6
Ch2 Reverb Send	H	-	-	2 (0~127)	7
Ch2 Pan	I	-	-	2 (0~127)	8
Ch2 Level	J	-	-	2 (0~127)	9

CHORUS					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Predelay	A	-	-	2 (0~127)	40
Speed	B	-	-	2 (0~127)	41
Depth	C	-	-	2 (0~127)	42
Width	D	-	-	2 (0~127)	43
Feedback	E	-	-	2 (0~127)	44
HP Filter	F	-	-	2 (0~127)	45
LP Filter	G	-	-	2 (0~127)	46
Delay Send	H	-	-	2 (0~127)	47
Reverb Send	I	-	-	2 (0~127)	48
Send Level	J	-	-	2 (0~127)	49

DELAY					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Time	A	-	-	2(0~127)	50
Mode	B	-	-	2(0~127)	51
	C	-	-	2(0~127)	52
Width	D	-	-	2(0~127)	53
Feedback	E	-	-	2(0~127)	54
HP Filter	F	-	-	2(0~127)	55
LP Filter	G	-	-	2(0~127)	56
Overdrive	H	-	-	2(0~127)	57
Reverb Send	I	-	-	2(0~127)	58
Send Level	J	-	-	2(0~127)	59

REVERB					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Predelay	A	-	-	2(0~127)	60
Decay Time	B	-	-	2(0~127)	61
Shelving Freq	C	-	-	2(0~127)	62
Shelving Gain	D	-	-	2(0~127)	63
	E	-	-	2(0~127)	64
HP Filter	F	-	-	2(0~127)	65
LP Filter	G	-	-	2(0~127)	66
	H	-	-	2(0~127)	67
	I	-	-	2(0~127)	68
Send Level	J	-	-	2(0~127)	69

LFO1					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
LFO1 Speed	A	-	-	2(0~127)	80
LFO1 Speed Multiplier	B	-	-	2(0~127)	81
LFO1 Fade	C	-	-	2(0~127)	82
LFO1 Start Phase	D	-	-	2(0~127)	83
LFO1 Mode	E	-	-	2(0~127)	84
LFO1 Waveform	F	-	-	2(0~127)	85
LFO1 Destination 1	G	-	-	2(0~127)	86
LFO1 Depth 1	H	-	-	2(0~127)	87(0~127)
LFO1 Destination 2	I	-	-	2(0~127)	88
LFO1 Depth 2	J	-	-	2(0~127)	89(0~127)

LFO2					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
LFO2 Speed	A	-	-	2 (0~127)	90
LFO2 Speed Multiplier	B	-	-	2 (0~127)	91
LFO2 Fade	C	-	-	2 (0~127)	92
LFO2 Start Phase	D	-	-	2 (0~127)	93
LFO2 Mode	E	-	-	2 (0~127)	94
LFO2 Waveform	F	-	-	2 (0~127)	95
LFO2 Destination 1	G	-	-	2 (0~127)	96
LFO2 Depth 1	H	-	-	2 (0~127)	97 (0~127)
LFO2 Destination 2	I	-	-	2 (0~127)	98
LFO2 Depth 2	J	-	-	2 (0~127)	99 (0~127)

CVトラックのパラメーター

次のメッセージは CVトラックパラメーターに適用されます。また、パラメーターを制御するノブを調整するときにも送信されます。

CV A					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
CV A Coarse Tune	A	-	-	3 (0~127)	0
CV A Fine Tune	B	-	-	3 (0~127)	1
CV A Value	C	-	-	3 (0~127)	2
CV A Clock	D	-	-	3 (0~127)	3
CV A Source	E	-	-	3 (0~127)	4
CV A Bend Depth	F	-	-	3 (0~127)	5
CV A Note Slide time	G	-	-	3 (0~127)	6
	H	-	-	3 (0~127)	-
	I	-	-	3 (0~127)	-
	J	-	-	3 (0~127)	-

CV B					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
CV B Coarse Tune	A	-	-	3 (0~127)	20
CV B Fine Tune	B	-	-	3 (0~127)	21
CV B Value	C	-	-	3 (0~127)	22
CV B Clock	D	-	-	3 (0~127)	23
CV B Source	E	-	-	3 (0~127)	24
CV B Bend Depth	F	-	-	3 (0~127)	25
CV B Note Slide time	G	-	-	3 (0~127)	26
	H	-	-	3 (0~127)	-
	I	-	-	3 (0~127)	-

CV B					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
	J	-	-	3(0~127)	-

CV C					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
CV C Coarse Tune	A	-	-	3(0~127)	40
CV C Fine Tune	B	-	-	3(0~127)	41
CV C Value	C	-	-	3(0~127)	42
CV C Clock	D	-	-	3(0~127)	43
CV C Source	E	-	-	3(0~127)	44
CV C Bend Depth	F	-	-	3(0~127)	45
CV C Note Slide time	G	-	-	3(0~127)	46
	H	-	-	3(0~127)	-
	I	-	-	3(0~127)	-
	J	-	-	3(0~127)	-

CV D					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
CV D Coarse Tune	A	-	-	3(0~127)	50
CV D Fine Tune	B	-	-	3(0~127)	51
CV D Value	C	-	-	3(0~127)	52
CV D Clock	D	-	-	3(0~127)	53
CV D Source	E	-	-	3(0~127)	54
CV D Bend Depth	F	-	-	3(0~127)	55
CV D Note Slide time	G	-	-	3(0~127)	56
	H	-	-	3(0~127)	-
	I	-	-	3(0~127)	-
	J	-	-	3(0~127)	-

ENV1					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Env1 Attack Time	A	-	-	3(0~127)	60
Env1 Decay Time	B	-	-	3(0~127)	61
Env1 Sustain Level	C	-	-	3(0~127)	62
Env1 Release Time	D	-	-	3(0~127)	63
Env1 Env Shape	E	-	-	3(0~127)	64
Env1 Gate Length	F	-	-	3(0~127)	65
Env1 Destination 1	G	-	-	3(0~127)	66

ENV1					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Env1 Depth 1	H	-	-	3 (0~127)	67 (0~127)
Env1 Destination 2	I	-	-	3 (0~127)	68
Env1 Depth 2	J	-	-	3 (0~127)	69 (0~127)

ENV2					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Env2 Attack Time	A	-	-	3 (0~127)	70
Env2 Decay Time	B	-	-	3 (0~127)	71
Env2 Sustain Level	C	-	-	3 (0~127)	72
Env2 Release Time	D	-	-	3 (0~127)	73
Env2 Env Shape	E	-	-	3 (0~127)	74
Env2 Gate Length	F	-	-	3 (0~127)	75
Env2 Destination 1	G	-	-	3 (0~127)	76
Env2 Depth 1	H	-	-	3 (0~127)	77 (0~127)
Env2 Destination 2	I	-	-	3 (0~127)	78
Env2 Depth 2	J	-	-	3 (0~127)	79 (0~127)

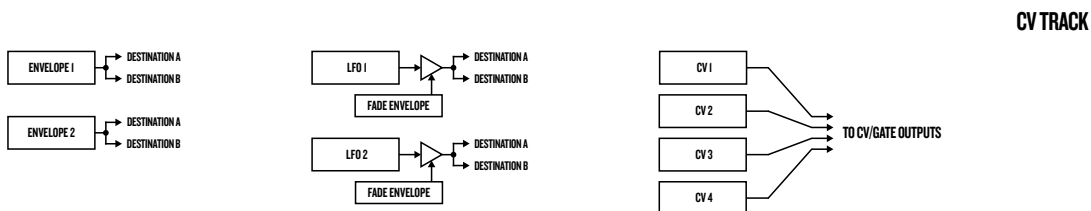
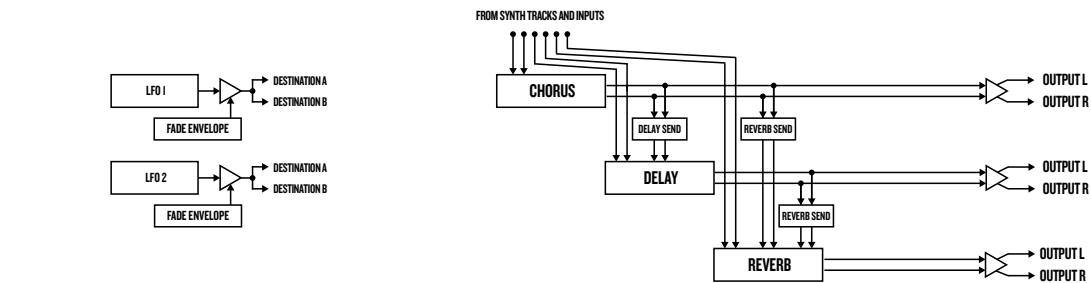
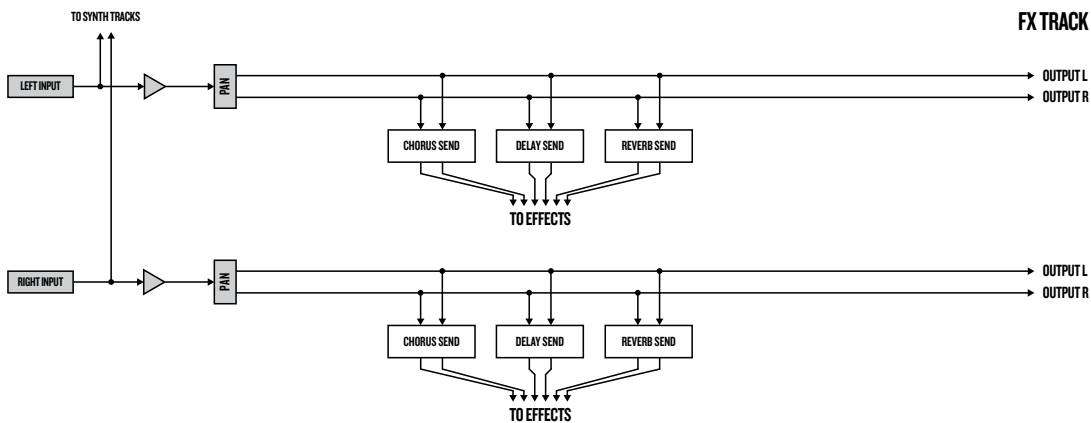
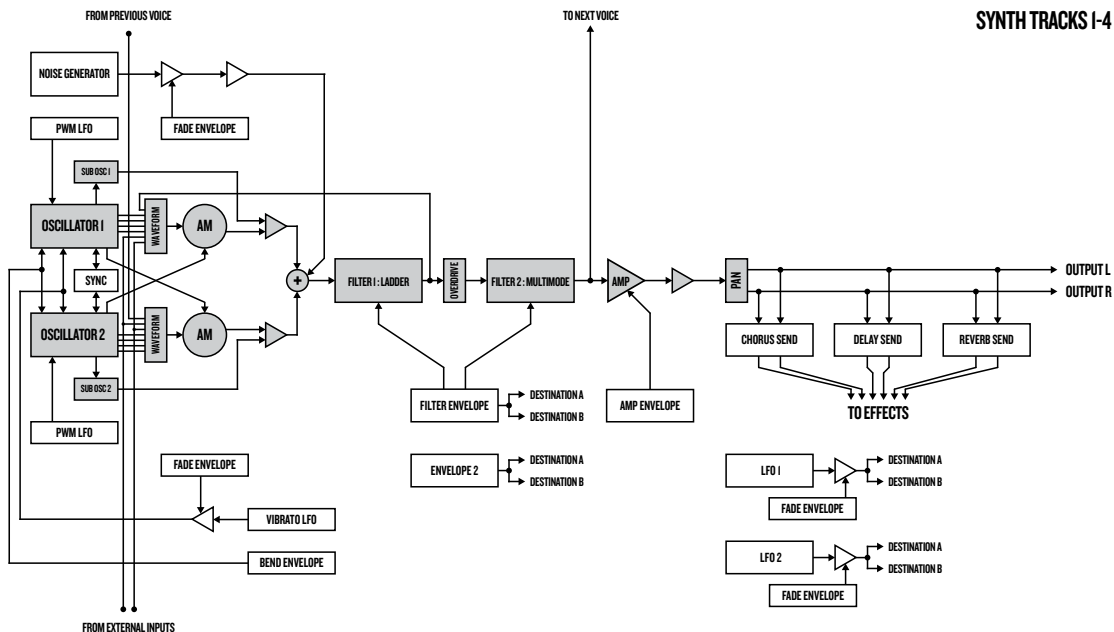
LFO1					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
LFO1 Speed	A	-	-	3 (0~127)	80
LFO1 Speed Multiplier	B	-	-	3 (0~127)	81
LFO1 Fade	C	-	-	3 (0~127)	82
LFO1 Start Phase	D	-	-	3 (0~127)	83
LFO1 Mode	E	-	-	3 (0~127)	84
LFO1 Waveform	F	-	-	3 (0~127)	85
LFO1 Destination 1	G	-	-	3 (0~127)	86
LFO1 Depth 1	H	-	-	3 (0~127)	87 (0~127)
LFO1 Destination 2	I	-	-	3 (0~127)	88
LFO1 Depth 2	J	-	-	3 (0~127)	89 (0~127)

LFO2					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
LFO2 Speed	A	-	-	3 (0~127)	90
LFO2 Speed Multiplier	B	-	-	3 (0~127)	91
LFO2 Fade	C	-	-	3 (0~127)	92
LFO2 Start Phase	D	-	-	3 (0~127)	93
LFO2 Mode	E	-	-	3 (0~127)	94
LFO2 Waveform	F	-	-	3 (0~127)	95

LFO2					
パラメーター	エンコーダー	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
LFO2 Destination 1	G	-	-	3 (0~127)	96
LFO2 Depth 1	H	-	-	3 (0~127)	97 (0~127)
LFO2 Destination 2	I	-	-	3 (0~127)	98
LFO2 Depth 2	J	-	-	3 (0~127)	99 (0~127)

付録 E: Analog Four MKII のアーキテクチャ

この付録では、Analog Four MKII の完全なアーキテクチャと構成部品を説明します。灰色のボックスは、アナログ要素を示します。白いボックスは、デジタル要素を表示します。



索引

Symbols**+DRIVE 16****オシレーター**

サブオシレーター 74

波形 74, 75

キット 24

キットのクリア 25

キットのロード 25

クイックキー 86**クイックスクロール 19****クイックパフォーマンス 28****クイックリロード 54**

キット 54

サウンド 55

ソング 55

トラック 55

パターン 55

クイック保存 54

キット 54

サウンド 54

ソング 54

トラック 54

パターン 54

コピー、貼り付け、クリア

トラック 54

トラックのページ 54

トリガー 54

パターン 54

サウンド

LEGATO MODE 36

PORTAMENTO 36

サウンドのクリア 35

サウンドの再生 37

サウンドの編集 38

サウンド名の変更 35

サウンドのロック 50**シーケンサー 40****スケール設定**

ADVANCED モード 49

NORMAL MODE 48

セットアップ例 78

Analog Four MKII と他の Elektron 機器を併用する 80

Analog Four MKII をフィルターバンクとして使用する
81

エレクトリックギターと一緒に Analog Four MKII を使用
する 84

外部オシレーターと一緒に Analog Four MKII を使用す
る 83

外部シンセサイザーと一緒に Analog Four MKII を使用
する 78

ソング 57

トランスポーズ 58

チェーン 56**データ構造 16****テンポ 41**

テンポのタップ 41

テンポの微調整 41

トランスポーズ

ソング 58

トラック 53

トリガー

ACCENT 51

NOTE SLIDE 52

PARAMETER SLIDE 52

TRIG MUTE 51

サウンドのロック 50

パラメーターロック 49

ロックトリガー 42

音符 42

条件付きロック 50

パターン

GRID RECORDING モード 42

LIVE RECORDING モード 42

PATTERN モード 42

コピー 54

テンポ 41

トラックのコピー 54

トラックページのコピー 54

トリガーのコピー 54

トリガーの種類 42

レコーディングモード 42

パラメーターの編集 18

パラメーター値のスキップ 18

パラメーターロック 49**フィルター 75**

2 極 75

プロジェクト

プロジェクトのロード 22

プロジェクトの管理 23

プロジェクトの保存 23

ポリフォニー 28

VOICE ROUTING 30

ボイス 29

割り当て 29
設定 29
ミュート
トラック 39
メトロノーム 47
ユーザーインターフェイス 18
ユニットの接続 14
レコーディングモード
GRID RECORDING モード 42
LIVE RECORDING モード 42
ロード
キット 25
ソング 58
安全性とメンテナンス 3
画面 18
作業の簡単な始めかた 21
条件付きロック 50, 51
電氣的仕様 88
編集
CVトラック 38
FXトラック 38
サウンド 38
保存
キット 25
ソング 58
トラック 43
パターン 44
A
ACCENT 51
ARPEGGIATOR 44
ARPEGGIATOR SETUP 45
C
CLICK TRACK 47
CVトラック 38
E
EARLY STARTUP メニュー 73
EMPTY RESET 73
F
FILL モード 51
FXトラック 38
G
GLOBAL メニュー 59
CV CONFIG 65
GLOBAL SLOT 59
MIDI CONFIG 60

SEQUENCER CONFIG 60
SYSEX DUMP 69
シンセの設定 59
GRID RECORDING モード 42

L

LEGATO MODE 36
LIVE RECORDING モード 42

M

MASTER TUNE 59

MIDI

MIDI チャンネル 62
MIDI ポート設定 60
MIDI 同期 60
オートチャンネル 62

MULTI MAP 63

エントリ 63
パターンの再生 65
外部トリガー 64
内部トリガー 63

N**NAMING メニュー 19**

ポップアップ名前付けメニュー 19

NOTE SLIDE 52**NOTE メニュー 45****O****Overbridge 20****P****PARAMETER SLIDE 52****PATTERN モード**

ダイレクトスタート 41

PERFORMANCE モード

PERFORMANCE CONFIGURE 27
PERFORMANCE SETUP メニュー 27
パフォーマンスストラックのミュート 28

PORTAMENTO 36**S****SOUND BROWSER 33****SOUND MANAGER 34****SOUND メニュー 33****SWING 53****SYSEX DUMP 69**

SYSEX RECEIVE 70
SYSEX SEND 69

T**TRIG MUTE 51****V****VELOCITY**

VELOCITY MOD メニュー 37

シーケンサーの音価 46

ボリュームまで 36

固定値の設定 64

 *elektron*