

# analog RYTM

**USER MANUAL**

## FCC 適合宣言書

本製品は、FCC 規則パート 15 に準拠しています。機器の使用は、以下の 2 つの条件の対象となります。(1) この 機器は、有害な障害を発生させない。(2) この機器は、希望しない動作を発生させる場合のある障害を含む、受信 した全ての障害を受け入れなければならぬ。

注記：この機器はテストにより、クラス B デジタル装置の基準を満たし、FCC 規則パート 15 に準拠することが認 められています。これらの基準は、住宅での設置における有害な障害に対して、適切な保護を規定することを目的 としています。この機器は、無線周波数のエネルギーを生成、使用、放射します。指示に従って設置、使用されて いない場合、無線通信に有害な障害が発生する場合があります。しかし、特定の設置方法をとれば障害が発生しな いという保証はありません。この機器がラジオやテレビの受信に有害な障害を発生させているかどうかは、機器を オフ / オンにして確認できます。もし発生させている場合は、以下の方法のいずれかによっ て、障害の修正を試す ことが推奨されています。

- 受信アンテナの方向あるいは位置を変更します。
- 機器とレシーバーの間の距離を離します。
- 機器を、レシーバーが接続されているものとは異なる電源コンセントに接続します。
- 販売店や、経験のある無線 / TV 技術者に相談します。

## 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.



## 安全とメンテナンスに関する重要な指示

これらの指示をお読みになり、手順に従ってください。

1. 本製品を水のかかる場所で使用しないでください。
2. LCD 画面やケースを、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。それでも汚れが落ちない場合は、水で少し湿らせたクロスでクリーニングしてください。クリーニングを行う際には、全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. 傷や損傷を防止するため、ケースや LCD 画面の近くで尖ったものを使用しないでください。また、画面に圧力を加えないようにしてください。
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、4 本のネジでラックの取り付け穴にしっかりと固定してください。
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には、メーカー推奨の付属品を使用するか、本体が届いた際の箱や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、その他の熱を発生させる機器（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ときは、PL-2 保護カバー（メーカー付属品）を装着しないでください。
9. 本体カバーの側面および底面にある通気口を塞がないでください。また、本体を設置する部屋の空気が十分に循環されていることを確認してください。
10. 本製品は、単体でも、アンプ、ヘッドフォン、スピーカーと組み合わせて使用しても、永久的聴力損失の原因となってしまう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。
11. 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。
12. メーカー指定の付属品を使用してください。
13. 雷が発生しているとき、長期間使用しないときには、電源プラグをコンセントから抜いてください。
14. 全ての修理作業は、専門のサービス技術者にご依頼ください。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 30°C 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。

#### サウンドのピークに関する注意

- Early Startup メニューの TEST モードをオンにすると、すべての出力に 3 kHz の短い音声信号が送信されます。このモードをオンにする際は、すべてのスピーカーやヘッドフォンのボリュームを下げるようにしてください。
- キャリブレーション実行中は大きく不快な音が各出力部で発生します。キャリブレーション中は何も接続しないでください。

#### Elektron の電源アダプター PSU - 3 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ます。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°C 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限り、初期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、電源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。

<b>はじめに</b> .....	<b>1</b>
マニュアルにおける表記について.....	1
<b>Analog Rytm</b> .....	<b>2</b>
<b>パネルレイアウトとコネクタ</b> .....	<b>3</b>
フロントパネル .....	3
背面部コネクタ .....	5
Analog Rytm のセットアップと起動.....	5
<b>Analog Rytm のサウンドアーキテクチャー</b> .....	<b>6</b>
ボイスの回路 .....	6
MACHINE.....	6
<b>Analog Rytm のデータ構造の概要</b> .....	<b>7</b>
+Drive .....	7
データ構造 .....	7
プロジェクト.....	7
キット .....	7
サウンド.....	7
サンプル.....	8
パターン .....	8
ソング .....	8
グローバル.....	8
トラックについて .....	8
ドラムトラック .....	8
FX トラック .....	8
トラックの編集 .....	8
<b>ユーザーインターフェース</b> .....	<b>9</b>
画面の移動.....	9
パラメーターの編集 .....	9
パラメーターのクイック編集.....	10
パラメーター値のジャンプ .....	10
クイックスクロール .....	10
コピー、クリア、ペースト .....	10
ネーミング画面.....	10
ポップアップネーミング.....	10
OVERBRIDGE .....	11
<b>クイックスタート</b> .....	<b>12</b>
ファクトリープリセットの再生 .....	12
PERFORMANCE モード.....	12
SCENE モード.....	12
CHROMATIC モード .....	12
MUTE モード.....	13
テンポ.....	13
パラメーターの設定 .....	13
<b>Analog Rytm のコントロール</b> .....	<b>14</b>
パッド .....	14
MACHINE.....	15
回転式エンコーダー .....	15
実用的操作.....	15
キーの動作.....	15
MIDI ノート .....	15
モードキー.....	16

MUTE モード	16
CHROMATIC モード	16
SCENE モード	17
PERFORMANCE モード	17
<b>プロジェクト</b>	<b>18</b>
PROJECT メニュー	18
<b>キットとサウンド</b>	<b>20</b>
+Drive サウンドライブラリーとサウンドプール	20
KIT メニュー	20
SCENE モード	22
SCENE の編集	22
PERFORMANCE モード	23
PERFORMANCE の編集	23
SOUND メニュー	26
サウンドの再生	29
外部 MIDI 機器を使用したサウンドの演奏	29
サウンドの編集	29
サンプルの選択	30
FX の編集	31
<b>シーケンサー</b>	<b>33</b>
基本的なパターンの操作	33
パターンの選択	33
パターンのコントロール	34
テンポ	34
PATTERN モード	34
パターンの編集	35
TRIG の種類	35
GRID RECORDING モード	35
LIVE RECORDING モード	35
RETRIG メニュー	36
TRACK メニュー	37
PATTERN メニュー	38
TRIG メニュー	38
クオンタイズ	39
CLICK TRACK	39
SCALE メニュー	39
NORMAL モード	40
ADVANCED モード	40
シーケンサーの機能	41
パラメーターロック	41
サウンドロック	42
条件付きロック	43
TRIG MUTE	44
アクセント	44
スイング	45
スライド	45
コピー、ペースト、クリア操作	45
クイック保存とクイックリロードのコマンド	46
<b>チェインとソング</b>	<b>47</b>
チェイン	47
ソング	47
SONG EDIT メニュー	48
ソングの列の追加とパターンとチェインの割り当て	48

リピートとミュートの追加	48
SONG メニュー	49
<b>GLOBAL メニュー</b>	<b>51</b>
プロジェクト	51
サンプル	51
サンプルのロード、アンロード、置き換え	51
コンピュータからのサンプルの受信	52
新しい保存先ディレクトリの作成	53
GLOBAL スロット	53
SEQUENCER CONFIG	54
MIDI CONFIG	54
MIDI SYNC	54
MIDI PORT CONFIG	55
MIDI CHANNELS	56
TRACK ROUTING	57
SYSEX DUMP	57
SYSEX SEND	58
SYSEX RECEIVE	59
SYSTEM	59
USB CONFIG	60
OS UPGRADE	60
FORMAT +DRIVE	61
CALIBRATION	61
VERIFY FACTORY SAMPLES	61
<b>EARLY STARTUP メニュー</b>	<b>62</b>
TEST モード	62
EMPTY RESET	62
FACTORY RESET	62
OS UPGRADE	62
<b>セットアップ例</b>	<b>64</b>
ANALOG RYTM とモノフォニックベースマシン	64
Analog Rytm と Elektron の他の機器	65
Analog Rytm とステレオフォニックドラムマシン	66
<b>便利なキーの組み合わせ (クイックキー)</b>	<b>67</b>
全般の操作	67
ネーミング	67
シンセ / サンプルの割り当て	67
保存とリロード	67
メニューへのアクセス	67
シーケンサーの設定	68
ミュートとソロ	68
シーケンサーのレコーディング	68
トラック / パターンのクリア	68
トリガーのシフト	68
チェーンの編集	68
<b>テクニカルインフォメーション</b>	<b>69</b>
仕様	69
<b>著作権表示と連絡先情報</b>	<b>70</b>
著作権表示	70
製品の設計および開発	70

追加デザイン	70
出荷時のデフォルトサウンドデザイン	70
ユーザーマニュアル	70
連絡先情報	70
Elektron Web サイト	70
会社所在地	70
電話	70

### 付録 A : ドラムトラックのパラメーター

SYNTH	1
SAMPLE	2
FILTER	3
AMP	4
LFO	5

### 付録 B: FX トラックのパラメーター

DELAY	1
REVERB	2
DISTORTION	3
COMPRESSOR	4
FX LFO	5

### 付録 C: MIDI

一般的なトリガーのパラメーター	1
一般的なキットのパラメーター	1
パフォーマンスパラメーター	2
一般的な SYNTH のパラメーター	2
LFO のパラメーター	4
FX トラックのパラメーター	5
MACHINE のパラメーター	7

### 付録 D: MACHINE

NONE (シンセ無効)	1
NOIS (ホワイトノイズジェネレーター)	1
PULS (正 / 負極インパルス)	1
BDHD (バスドラムハード)	2
BDCL (バスドラムクラシック)	2
SDHD(スネアドラムハード)	2
SDCL (スネアドラムクラシック)	2
BDFM (バスドラム FM)	3
BDPL (バスドラムプラスチック)	3
SDFM (スネアドラム FM)	3
SDNA (スネアドラムナチュラル)	3
BDSH (バスドラムシャープ)	4
BDSI (バスドラムシルキー)	4
RSCL (リムショットクラシック)	5
CPCL (ハンドクラップクラシック)	5
BTCL (バスタムクラシック)	6
XTCL (タムクラシック)	7
HHBA (ハイハットベーシック)	8
CHCL (クローズドハイハットクラシック)	8
CHMT (クローズドハイハットメタリック)	8
OHCL (オープンハイハットクラシック)	8
OHMT (オープンハイハットメタリック)	8



### はじめに

Analog Rytm をお買い上げいただきありがとうございます。直感的な Elektron のステップシーケンサーなど多くの機能を搭載した、アナログ / デジタルのハイブリッドドラムマシンです。近代的な技術と信頼性の高いサウンドとの革新的なコンビネーションによる、純粋なアナログドラム、デジタルドラム、サンプルベースまたはこれらの組み合わせは、これまでにないドラムサウンドを作成できます。機能を最大限にご活用いただくため、マニュアルをしっかりと読みいただくことをお勧めいたします。

### マニュアルにおける表記について

マニュアルでは、特定の規則に基づき以下のように表記されます。

キー名はカッコで囲まれ、大文字と太字で表記されます。例えばメインパネル上の "function" というラベルのキーは、**[FUNCTION]** と表記しています。

メニュー名は、大文字で表記されます。OSC 1 メニューがこの例です。

パラメーター名と、設定やアクションを実行可能な特定のメニューオプション名は、大文字と太字で表記されます。例えば、**VOL** などです。

大文字は、例えば LEGATO のような特定のメニュー設定や、OFF などのパラメーター設定の選択肢に使用されています。

画面に表示されるメッセージは、引用符と大文字で表記されます。例えば、「BANK A: CHOOSE PTN」といった具合です。

ノブ名は、大文字、斜体で表記されます。例えば、"level" ノブは *LEVEL* と表記されます。

録音 LED のような LED インジケータは、<RECORD> と表記されます。

以下の記号は、マニュアルを通して使用されています。



この記号は、注意しなければならない情報を示しています。



この記号は、Analog Rytm をより簡単に操作するためのヒントを示しています。



この記号は、耳を保護するための内容を示しています。Elektron の歴史で初めて、マニュアルで実際に使用されました。どこにあるか、ご自身で探してみてください。

### Analog Rytm

弦の調べには幾何学があり、天球の空間には音楽がある。

(ピタゴラス、紀元前約 530 年)

太古の昔に、サモス島生まれのピタゴラスは、特定の幾何学的位置で振動する弦のフレットを押さえると、調和的なサウンドが生成されることを発見していました。そして極東への旅によって、全てのものの相関性を理解しました。天上界での現象も、野菜畑での現象も、本質的には異なりません。惑星の衛星や、ひまわりの種や、上手に作られた弓のような自然要素のバランスと空間は、不思議なことに全て音楽的です。オクターブ、複数のオクターブ、5 度音程や、その他の音楽的比率は、大小に関わりなく、全てのものの中心であるように思われました。またこの全てのものを構成する基本は、数でした。

ピタゴラスは、イタリア南端のクロトンに、離散数学を学べる最初の学校を創設しました。彼に畏敬とインスピレーションを与える自然界の多くの要素は、一貫性がなく理解することが不可能なように思えたかもしれません。とはいえどれほど複雑なものであっても、数学によって検証が可能な場合は、隠された粒子を明らかにし、理解することが可能だということがわかりました。いったん構造がわかれば、数値計算と幾何学的な視覚化技術を利用することで、自然現象を再現し、さらに調査することができました。

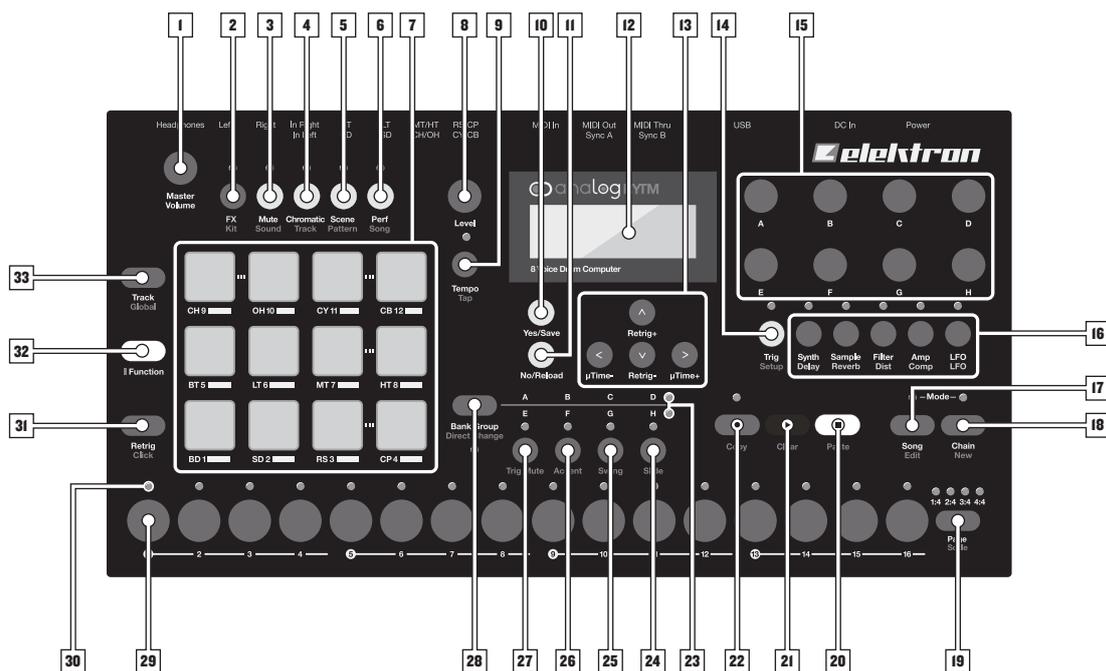
我々は、大胆にも Analog Rytm というドラムコンピュータで、自然界の振動する弦を恐れずに実際にかき鳴らしたサウンドと、デジタルコンピュータによる計算のクールな分析のフレームワークを組み合わせて、ピタゴラスの精神を敬い具現化したいと考えています。それも、演奏者にとって常にコントロール可能な状態です。アナログとデジタルの 2 つは、永遠にバラバラのものとした訳ではありません。ついに、この大きな溝に橋が架けられます。そして、その橋を架けるのはあなたです。

あなたが居住すると決めた音楽の世界が、秩序と調和があり明瞭なものであっても、不調和で混沌として地を割くようなノイズが響くものであっても、Analog Rytm はあなたのガイドや伴侶となる製品です。Elektron が開発を楽しんだのと同じぐらい、あなたにはこの Analog Rytm での演奏を楽しんでいただけると固く信じています。それでは、存分にお楽しみください。

Elektron チーム

## パネルレイアウトとコネクタ

### フロントパネル

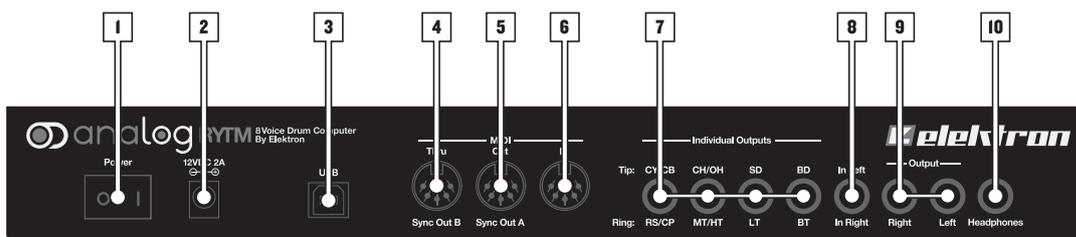


Analog Rytm のフロントパネル

1. **MASTER VOLUME** : メイン出力とヘッドフォン出力のボリュームを設定します。
2. **[FX]** : FXトラックを選択します。二次機能として、KITメニューへアクセスすることができます。
3. **[MUTE]** : MUTEモードをオンにします。二次機能として、SOUNDメニューにアクセスすることができます。
4. **[CHROMATIC]** : CHROMATICモードをオンにします。このモードでは、パッドは4オクターブに渡り、現在のトラックのサウンドを半音階で演奏するために使用されます。二次機能として、TRACKメニューにアクセスすることができます。
5. **[SCENE]** : SCENEモードをオンにし、パラメーター設定の配列をワンタッチで簡単に変更することができます。二次機能として、PATTERNメニューを開くことができます。
6. **[PERFORMANCE]** : PERFORMANCEモードをオンにします。二次機能として、SONGメニューにアクセスすることができます。
7. **[PADS]** : ペロシティと圧力を感知する、反応性に優れ、アサインナブルで、アフタータッチにも対応した合成ゴム製の12個のパッドです。アクティブになっているモード、および各パッドの設定内容に応じて利用可能な機能がたくさんありますが、第一の機能はトラックサウンドを演奏することです。各ドラムトラックには専用のパッドがあります(13ページの完全なマップを参照してください)。<PADS>は、様々な色に点灯します。
8. **LEVEL** : アクティブなトラックの全体のボリュームレベルを設定します。また、パラメーターやリストのスクロールの設定に使用されます。
9. **[TEMPO]** : TEMPOメニューを開きます。**[FUNCTION]**キー + **[TEMPO]**で、テンポをタップすることができます。
10. **[YES/SAVE]** キー : サブメニューに進む際や選択する際、確定する際に使用されます。上記の2、3、4、5、6と組み合わせて押し、キット、サウンド、トラック、パターン、ソングを瞬時に保存することができます。
11. **[NO/RELOAD]** キー : アクティブなメニューの終了や、一段階前に戻るために使用されます。上記の2、3、4、5、6と組み合わせて押し、キット、サウンド、トラック、パターン、ソングを瞬時にリロードすることができます。
12. LCD画面
13. **[ARROW]** キー : メニューの移動や、一部のパラメーター値の設定に使用されます。メニューでは、**[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]**と**[RIGHT]**となっています。
14. **[TRIG SETUP]** キー : アクティブなトラックのTRIG設定をコントロールします。二次機能として、TRIGSメニューにアクセスすることができます。

15. **DATA ENTRY** ノブ **A ~ H**: パラメーター値の設定に使用されます。ノブを押しながら回すと、より大きな数値単位でパラメーターが変化します。
16. **[PARAMETER]** キー: アクティブなトラックの PARAMETER ページにアクセスします。キーの真上 <PARAMETER> の LED は、ページがアクティブ (赤) か非アクティブ (オフ) かを示しています。5 つのパラメーターページのキー (左から右):
  - SYNTH** キー: トラックサウンドの SYNTH パラメーターにアクセスします。これらは、ドラムのシンセシス (合成) をコントロールします。FX トラックがアクティブな場合、DELAY パラメーターページにアクセスします。
  - SAMPLE** キー: SAMPLE ページに移動します。このページには、サンプル再生の様々なアスペクトがあります。FX トラックがアクティブな場合、REVERB パラメーターページにアクセスします。
  - FILTER** キー: FILTER ページにアクセスします。アナログマルチモードフィルターのパラメーターはここで設定します。FX トラックがアクティブな場合、DISTORTION パラメーターページにアクセスします。
  - AMP** キー: AMP ページに移動します。AMP ページでは、AMP エンベロープのシェイプを設定します。FX トラックがアクティブな場合、COMPRESSOR パラメーターページにアクセスします。
  - LFO** キー: アクティブなトラックの LFO パラメーターにアクセスします。
17. **[SONG MODE]**: SONG モードのオン / オフを切り替えます。二次機能として、SONG を編集することができます。
18. **[CHAIN MODE]**: CHAIN モードのオン / オフを切り替えます。二次機能として、新しい CHAIN を開始することができます。
19. **[PAGE]**: パターンが 17 ステップ以上で構成されている場合、アクティブなパターンページを選択します。<PATTERN PAGE> の LED は、アクティブなパターンを構成するパターンページ数と、現在アクティブなパターンページを示しています。現在再生しているパターンページで LED が点滅します。二次機能として、SCALE メニューにアクセスすることができます。また、このキーを押すと、FILL モードがアクティブになります (GRID RECORDING モードがアクティブでない場合)。
20. **[STOP]** キー: 再生を停止します。二次機能として、ペースト操作を行います。
21. **[PLAY]** キー: 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。
22. **[RECORD]** キー: GRID RECORDING モードのオン / オフを切り替えます。**[RECORD]** キーを押したまま **[PLAY]** キーを押し続けると、LIVE RECORDING モードがオンになります。**[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を 2 回タップして、LIVE RECORDING の QUANTIZATION のオン / オフを切り替えます。二次機能として、コピー操作を行います。
23. <BANK GROUP> の LED は、**[BANK]** キーでバンクグループ A-D と E-H のどちらにアクセスしているかを示しています。
24. **[BANK D/H]**: バンク D とバンク H のどちらかのパターンを選択します。二次機能として、SLIDE メニューを開きます。
25. **[BANK C/G]**: バンク C とバンク G のどちらかのパターンを選択します。二次機能として、SWING メニューを開きます。
26. **[BANK B/F]**: バンク B とバンク F のどちらかのパターンを選択します。二次機能として、ACCENT メニューを開きます。
27. **[BANK A/E]**: バンク A とバンク E のどちらかのパターンを選択します。二次機能として、TRIG MUTE メニューを開きます。
28. **[BANK GROUP]** キー: アクティブなバンクグループ (A-D または E-H) を選択します。二次機能として、様々な PATTERN 再生モード (DIRECT JUMP/SEQUENTIAL/DIRECT START) を切り替えることができます。このキーの真下にある <PATTERN MODE> の LED は、これら 3 つのモードをそれぞれ緑色、消灯、赤色で示しています。
29. **[TRIG]** キー: **[PADS]** と組み合わせて使用すると、シーケンサートリガーを入力または削除し、**DATA ENTRY** ノブと組み合わせて使用すると、パラメーターをロックします。また、**[BANK]** キーのいずれかとともに押すことで、パターンを選択できます。
30. GRID RECORDING モードでは、<TRIG> の LED は、完全点灯でシーケンサーのトリガーを、点滅でパラメーターロックを示します。パターンの再生中または LIVE RECORDING がオンの場合、全 (最大 4) ページにわたる 16 ステップのシーケンサーでは、設定されている TEMPO に従って LED が完全点灯します。
31. **[RETRIG]** キー: **[PADS]** のいずれかと組み合わせて押すと、サウンドをリトリガーし続けます。また、キーが押されているときは、LCD 画面に表示されるサイドメニューの各ドラムトラックにカスタムリトリガーを割り当てることができます。二次機能として、CLICK TRACK メニューにアクセスすることができます。
32. **[FUNCTION]** キー: このキーを押しながら他のキーを押すと、そのキーの二次機能にアクセスすることができます。二次機能は、Analog Rytm のフロントパネル上に赤色の文字で表示されています。
33. **[TRACK]** キー: **[TRACK]** キーと **[PADS]** のいずれかを押して、編集または CHROMATIC 再生を行うドラムトラックを選択します。FX トラックには専用のキーがあることに注意してください。二次機能として、現在の PROJECT のグローバル設定 (SYNTH、SEQUENCER、MIDI など) が行われている GLOBAL メニューを開くことができます。PROJECTS と SAMPLES は、GLOBAL メニューでも管理されます。

## 背面部コネクタ



Analog Rytm の背面部コネクタ

1. **電源のオン / オフスイッチ**
2. **電源入力 (12V DC、2A)** : 付属の PSU-3 電源アダプタまたは同等品を使用して、電源コンセントに接続します。
3. **Full - speed USB 2.0 接続** : 付属の USB 2.0 ケーブル (A to B) を使用して、コンピュータホストに接続します。
4. **MIDI スルー** : 標準の MIDI ケーブルを使用して、チェーン内の他の MIDI 機器に接続します。受信した MIDI インのデータストリームをコピーします。従来の機器に DIN sync を送信するように構成することもできます。
5. **MIDI アウト** : 標準の MIDI ケーブルを使用して、外部 MIDI 機器の MIDI インに接続します。従来の機器に DIN sync を送信するように構成することもできます。
6. **MIDI イン** : 標準の MIDI ケーブルを使用して、外部機器の MIDI アウトに接続します。接続された外部機器が Analog Rytm をコントロールできるようになります。
7. **個別のドラムボイスアウトポート CY/CB - RS/CP、CH/OH - MT/HT、SD - LT、BD - BT**: 1/4 インチインサート / Y ケーブルを使用して、各アウトポートの両方のボイスにアクセスできます。
8. **オーディオ入力** : 1/4 インチステレオ (Tip/Ring/Sleeve) フォンプラグを使用して、外部ソースからのステレオサウンドを入力します。
9. **メイン出力 L/R** : 1/4 インチモノラルフォンプラグ (アンバランス接続) と 1/4 インチステレオ (Tip/Ring/Sleeve) フォンプラグ (バランス接続) のどちらかを使用します。
10. **ヘッドフォン出力** : 1/4 インチステレオフォンプラグで標準のヘッドフォンを接続します。

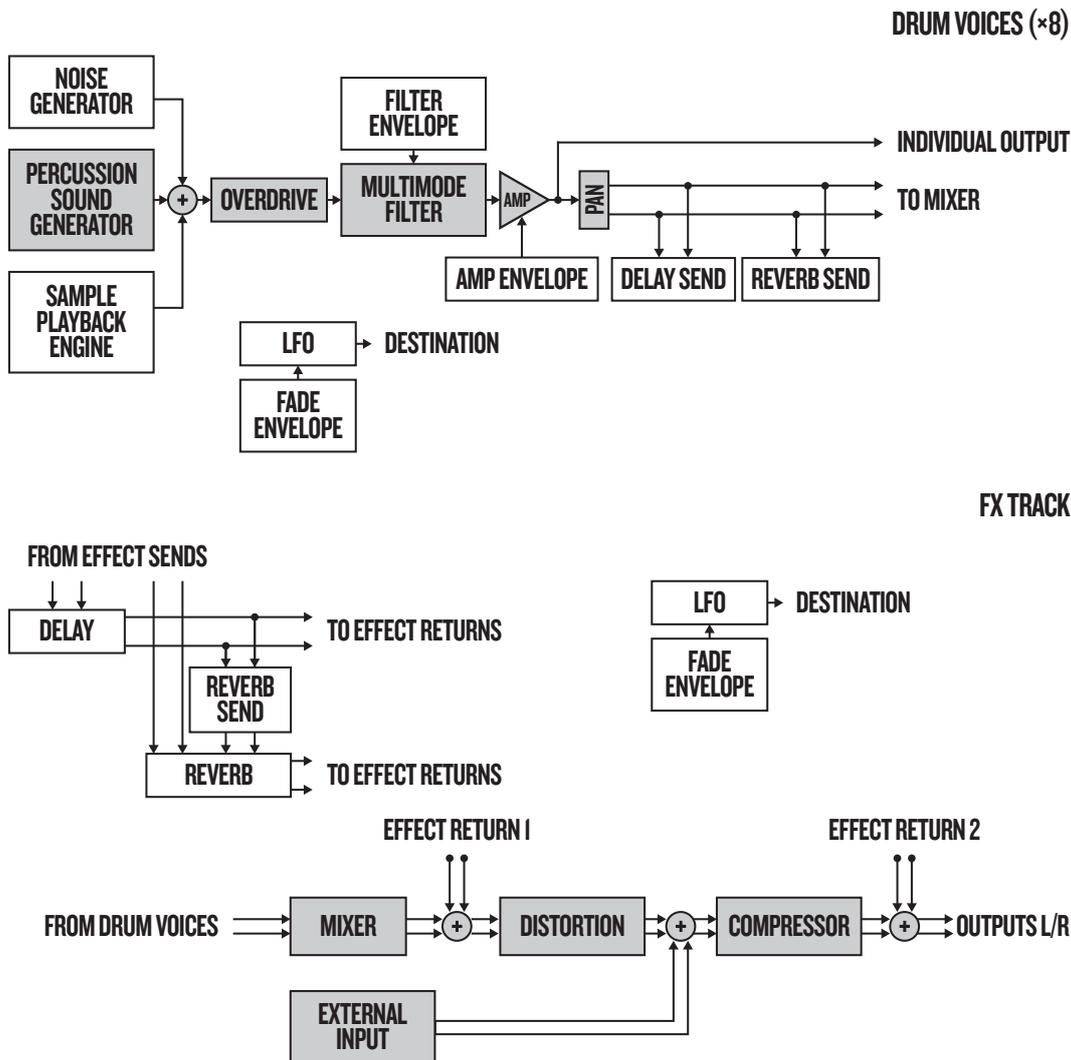
## Analog Rytm のセットアップと起動

十分なケーブルスペースがある丈夫なテーブルや、3kg の重量に耐えられるマウントラックなどのしっかりした土台に、Analog Rytm を設置してください。

1. Analog Rytm を他の装置に接続する前に、全ての装置のスイッチがオフになっていることを確認してください。
2. 付属の PSU-3 アダプタを電源コンセントに接続して、Analog Rytm の電源入力に小さいプラグを接続します。
3. Analog Rytm からのメイン出力 L/R を、ミキサーまたはアンプに接続します。
4. MIDI でコントロールする場合、データを送信したい装置の MIDI アウトポートと Analog Rytm の MIDI インポートを接続します。MIDI スルーポートは、MIDI インポートで受信したデータをコピーします。複数の MIDI 機器と一緒にチェーン接続したい場合に使用されます。
5. 全ての装置のスイッチをオンにします。装置背面の電源ロッカースイッチを押して、Analog Rytm のスイッチをオンにします。装置を再起動する場合は、LCD バックライト消灯後に 2 秒間待ってから行ってください。

## Analog Rytm のサウンドアーキテクチャー

8つのドラムボイス、2つのセンドエフェクト（ディレイとリバーブ）、2つのマスターエフェクト（ディストーションとコンプレッサー）のある Analog Rytm のサウンドアーキテクチャーを以下に示します。アナログのエLEMENTは灰色で、デジタルのエLEMENTは白色で示します。



### ボイスの回路

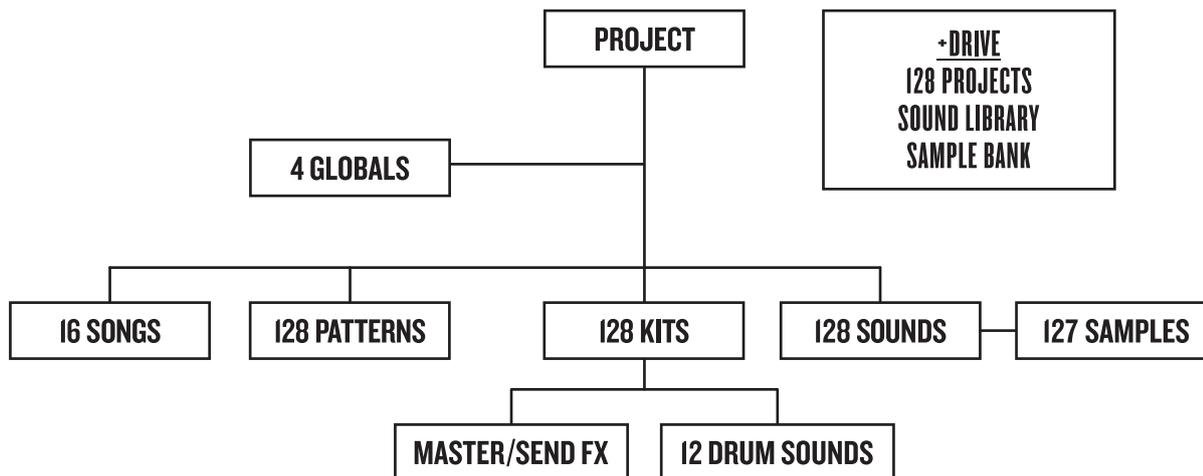
アナログボイスの回路は8つあります。全てのボイスには、同一のサンプル再生エンジン、オーバードライブ回路、マルチモード フィルターがあります。パーカッションサウンドジェネレーターは同一ではありません。それぞれが、固有のクラスのアナログドラムサウンドを生成するようデザインされています。

### MACHINE

各ボイス回路では、複数の MACHINE を利用可能です。MACHINE は、パーカッションサウンドジェネレーターをコントロールして特定のドラムモデルのように機能する一連のシンセシスパラメーターです。各種 MACHINE では、様々な種類のバスドラムやハイハットなどを生成し、特定の MACHINE それぞれに最適なパラメーターを提供するために、ソフトウェアが調整されます。デフォルトでは、BD ボイスは、利用可能なバスドラムマシンの1つである BDHD を活用します。異なる方法で BD ボイス回路を使用する他の MACHINE を選択し、例えば周波数モジュレーションなどを有効にすることもできます。

## Analog Rytm のデータ構造の概要

以下の図は、Analog Rytm のデータ構造の概要を示しています。



### +Drive

+Drive は、不揮発ストレージです。128 までのプロジェクト（多くのパターン、キット、ソング）を内部に格納できます。また、4096 のドラムサウンドとサンプルバンクを格納できる +Drive サウンドライブラリーにもアクセスできます。これらのサウンドとサンプルには、すべてのプロジェクトからアクセスできます。

### データ構造

#### プロジェクト

プロジェクトには、最大 128 のパターン、128 のキット、16 のソング、4 つのグローバルスロット、127 のサンプルスロットと、最大 128 のサウンドで構成されたプロジェクトサウンドプールを格納できます。各プロジェクトには、一般的な設定と状態が格納されます。プロジェクトがロードされると、Analog Rytm はアクティブなワーク状態になります。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 Rytm は、スイッチがオンの時は常にアクティブなワーク状態で起動します。つまり、アクティブプロジェクトを保持しています。プロジェクトの保存、ロード、管理などは、GLOBAL メニューで行われます。プロジェクトの詳細については、18 ページのセクション「プロジェクト」を参照してください。

#### キット

キットは、12 種類のドラムトラックサウンドと FX トラックパラメーター設定の集合体です。トラックを編集するとき、パラメーター設定への変更はアクティブなキットに格納されます。Analog Rytm の各プロジェクトには、128 の独立したキットを格納できます。パターンは常にキットのいずれかにリンクされます。20 ページのセクション「キットとサウンド」を参照してください。

#### サウンド

サウンドは、PARAMETER ページにある SYNTH、SAMPLE、FILTER、AMP、LFO と呼ばれる各種パラメーター設定から構成されます。サウンドはアクティブプロジェクトのサウンドプール、または +Drive サウンドライブラリーに格納されます。サウンドプールには、128 のサウンドスロットがあり、+Drive サウンドライブラリーには、4096 のサウンドを格納できます。20 ページのセクション「キットとサウンド」を参照してください。

### サンプル

各プロジェクトでは、127 のユーザーサンプルスロットを利用できます。+Drive サンプルバンクには、選択可能な設定済みのサンプルが多数あります。その他のサンプルは、無料の C6 ユーティリティ ソフトウェアを使用して、コンピュータから Analog Rytm に転送する必要があります。51 ページのセクション「GLOBAL メニュー」を参照してください。

### パターン

各プロジェクトでは、8 バンクごとに 16 パターンずつ、合計で 128 パターンが用意されています。パターンには、ドラムトラックや FX トラックのドラムトリガー、トリガーミュート、パラメーターロックのシーケンスデータだけでなく、TRIG ページのデフォルト設定、長さ、スイング、拍子記号の設定などのシーケンスデータが含まれています。33 ページのセクション「シーケンサー」を参照してください。

### ソング

各プロジェクトでは、16 のソングが用意されています。これらは、パターン再生のシーケンスに使用されます。ソングはパターンとチェーンで構成されています。ソングの詳細については、47 ページのセクション「ソング」を参照してください。

### グローバル

GLOBAL 設定には、シーケンサー、MIDI、グローバルトラックルーティングの包括的な設定が収められています。それぞれに独自の個別設定を有した各プロジェクトに、4 つのグローバルスロットを利用できます。グローバル設定の詳細については、51 ページのセクション「GLOBAL メニュー」を参照してください。

## トラックについて

### ドラムトラック

12 のドラムトラックがあります。編集するトラックを選択するには、**[TRACK]** キーを押したまま、**[PADS]** のいずれかを押します。各ドラムトラックでは、ボイスで利用可能な MACHINE のいずれかでコントロールされる特定のドラムボイスを使用します。全てのドラムトラックでは、アナログパーカッションサウンドとサンプリングされたサウンドを重ね、これらを変形させてフィルター処理してから、それぞれに専用の LFO を適用することができます。

### FX トラック

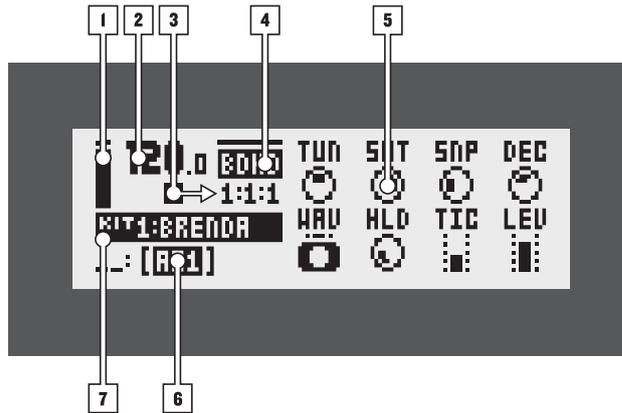
FX トラックは、Analog Rytm のセンドエフェクト (DELAY、REVERB) と、マスターエフェクト (DISTORTION、COMPRESSOR) をコントロールします。またこのトラックでは、LFO を 1 つ使用できます。編集する FX トラックを選択するには、**[FX]** キーを押します。

### トラックの編集

5 つの **[PARAMETER]** キーを使用して、トラック編集に使用するパラメーターページを開きます。ドラムトラックの SYNTH ページには、アナログパーカッションサウンドジェネレーターに設定した MACHINE によって、異なるパラメーターが含まれています。その他のページは全てのドラムトラックで同一で、サンプル再生エンジン用の SAMPLE ページ、マルチモードフィルターとそのフィルターエンベロープ用の FILTER ページ、AMP エンベロープとエフェクトセンド用の AMP ページ、そして低周波オシレーター用の LFO ページが含まれています。FX トラックに対応する 5 つのパラメーターページは、上記 4 つのエフェクトと FX の LFO をコントロールします。*DATA ENTRY* ノブ A-H を使用して、パラメーターを編集します。ノブを押しながら回すと、より大きな数値単位でパラメーターが変化します。

## ユーザーインターフェース

LCD 画面には、Analog Rytm のリアルタイム操作と編集に必要な全ての情報が表示されます。表示される 8 つの *DATA ENTRY* ノブのパラメーターは、状況によって異なります。メインインターフェース画面は以下のとおりです。



1. アクティブなトラックのメインのボリューム設定を示すバー。 *LEVEL* ノブを回して変更できます。
2. 現在のテンポが、小数第一位まで表示されます。
3. シーケンサーの再生 / 録音ステータスが、標準的な « record », « play », « pause », « stop » の記号、(■、▶、■、■) によって表示されます。  
右側のカウンターには、シーケンサーが再生した小節数、ビート数、ステップ数が示されます。
4. 現在の PARAMETER ページ名が表示されます。
5. 8 トラックのパラメーター。 *DATA ENTRY* ノブがコントロールする内容と、現在のパラメーター値を示しています。ノブを押しながら回すと、より大きな数値単位でパラメーターが変化します。
6. 現在アクティブなパターン。
7. 現在アクティブなキット。 *DATA ENTRY* ノブを回すと、パラメーターのフルネームがここに表示されます。アクティブなトラックが変更されると、トラックサウンドの名前が短く表示されます。

### 画面の移動

メニューまたはサブメニュー内では、[ARROW] キーの [UP]、[DOWN]、[LEFT]、[RIGHT] で移動します。 *LEVEL* ノブを使用して、メニューやリストをすばやくスクロールできます。

[YES/SAVE] キーは、サブメニューに進む際やボックスにチェックを入れたり外したりする際に使用されます。

[NO/RELOAD] キーは、オプション選択の無効化や解除、または一段階以上前に戻るために使用されます。



- メニューまたはサブメニューで [NO/RELOAD] キーを使用すると、メイン画面まで一段階ずつ前に戻ることができます。

### パラメーターの編集

*DATA ENTRY* ノブは、トラックパラメーターの値の変更で使用されます。LCD 画面上のパラメーターの位置は、フロントパネル上のノブの物理的な位置に対応しています。

### パラメーターのクイック編集

*DATA ENTRY* ノブを押しながら回すと、パラメーターを大きな数値単位で調節できます。この方法で、パラメーターの範囲全体を簡単に移動できます。

### パラメーター値のジャンプ

**[FUNCTION]** キーを押したまま特定のパラメーターを編集すると、パラメーター値が適切な位置にジャンプします。例えば、ディスプレイでは 16、32、64、128 の間でジャンプし、オシレーターのチューニングではオクターブ単位でジャンプします。

### クイックスクロール

*LEVEL* ノブを使用して、メニューをスクロールします。クイックスクロールは、多くのメニューで利用可能です。**[FUNCTION]** キー + **[UP]** または **[DOWN]** の矢印キーを押すと、カーソルを 1 メニューページずつ移動させることができます。

### コピー、クリア、ペースト

多くの状況では、コピー、クリア、ペーストのコマンドを利用できます。コピー操作は、**[FUNCTION]** キー + **[REC]** キーを押して実行します。ペースト操作は、**[FUNCTION]** キー + **[STOP]** キーを押して実行します。クリア操作は、**[FUNCTION]** キー + **[PLAY]** キーを押して実行します。ペースト操作とクリア操作は、同じキーの組み合わせを再度押すことで取り消すことができます。これらのコマンドが適用可能な場合の詳細については、マニュアルの他のセクションを参照してください。

### ネーミング画面

ネーミングでは、キット、サウンド、ソング、プロジェクトなどが保存されたときや名前が変更されたときなど、全ての状況において同一の手順を使用します。この画面は、テキスト検索にも使用されます。



**[LEFT]** と **[RIGHT]** の矢印キーを押すと、入力箇所が移動します。*LEVEL* ノブを回すか、**[UP]** または **[DOWN]** の矢印キーを押すと、文字が切り替わります。**[FUNCTION]** キー + **[NO/RELOAD]** キーを押すと、文字が消去されます。

### ポップアップネーミング

ネーミングの際は、利用可能な文字、記号、数字を全て示したポップアップメニューを使用すると便利です。ネーミング画面で **[FUNCTION]** キーを押します。



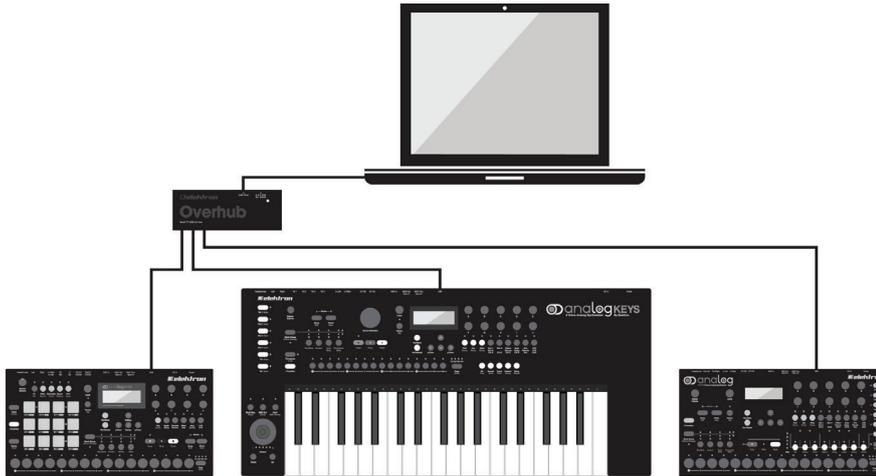
**[FUNCTION]** キーを押したまま **[ARROW]** キーを使用して、挿入したい文字を選択します。その後 **[FUNCTION]** キーを放すと、その文字が挿入されます。



- ネーミング画面では、コピー、ペースト、クリア操作を利用できます。

# OVERBRIDGE

このマニュアルでは主に、スタンドアロン機器として Analog Rytm を演奏およびプログラムする方法について説明しています。しかし、Overbridge のリリースにより、Analog Rytm はコンピューターと共に使用できるようになりました。



Overbridge ソフトウェアサイトをダウンロードすれば、Analog シリーズ製品 (Analog Rytm、Analog Keys、Analog Four) とコンピューターの DAW を統合することができます。

Overbridge セットアップを使用する場合、Analog シリーズ製品のユーザーインターフェースは、お使いの DAW のプラグインウィンドウに分かりやすく配置されます。ワークフローをポイントしてクリックするだけで、マルチトラックオーディオを楽しんだり、サウンドやサンプルを参照して整理したり、キットを編集したり、シーンやパフォーマンスマクロをセットアップしたりすることができます。画面上において、個々のトラックごとに、サウンドシェイプやサンプル操作を行うすべてのパラメーターにアクセスし、編集や自動化ができます。便利で一部自動化されているマシン状態のトータルリコール機能により、機器の設定は常に DAW プロジェクトに戻った時と同じ状態が保たれます。

必要なものは、Elektron Analog シリーズ製品、USB ケーブル、Overbridge を搭載したコンピューター、DAW のみです。

コンピューターに複数のマシンを接続する場合は、Overbridge 専用のマルチ TT ハブである Elektron Overhub を使用することをお勧めします。

Overbridge は、Elektron の Web ページから無料でダウンロードできます。Overbridge の使用方法と機能についての詳細は、Overbridge のマニュアルをご覧ください。また、Elektron Web ページのサポートセクションにも情報が記載されています。

インストールした後、Overbridge を Analog シリーズ製品と併用するため、次の 2 つの基本的な手順を実施する必要があります。

最初に、お使いの Analog Rytm の OS を確認し、Overbridge の OS と同じにします。つまり、コンピューターと機器の両方に常に最新の OS がインストールされているようにしてください。両方の OS の最新バージョンは、Overbridge のダウンロードパッケージに含まれています。



2 番目に、Analog Rytm 機器を、USB CONFIG 画面で Overbridge モードに設定します。この設定は、GLOBAL メニューの下にある SYSTEM メニューにあります。[YES/SAVE] を押してボックスを選択し、OVERBRIDGE MODE をアクティブにします。

## クイックスタート

ここでは、Analog Rytm の使用をすぐに開始するための基本操作を説明します。まず 5 ページのセクション「Analog Rytm のセットアップと起動」での説明のとおりに接続します。

### ファクトリープリセットの再生

Analog Rytm には、設定済みのパターン、キット、サウンドがいくつかあります。以下の手順に従って、新しい楽器の検索を開始してください。

1. Analog Rytm のスイッチをオンにします。
2. バンクグループ A-D が選択されていることを確認してください。<BANK GROUP> の LED が上部の位置に点灯しているはず です。点灯していない場合は、**[BANK GROUP]** キーを押して切り替えます。
3. **[BANK A/E]+[TRIG]** キー **1** を押すと、バンク A の最初のパターンが選択されます。
4. **[PLAY]** を押して、パターン A01 を再生します。
5. **[BANK A/E]+[TRIG]** キー **2** を押すと、パターン A02 が選択されます。パターン A02 は、パターン A01 が最後のステップに到達してから開始されます。同様に、**[BANK A/E]+[TRIG]** キー **3** を押すと、パターン A03 が選択されます。
6. **[STOP]** を押すと、再生が終了します。

### PERFORMANCE モード

PERFORMANCE モードでは、12 個のパッドそれぞれが、PARAMETER ページのいくつかのパラメーターを一度にコントロールできます。1つのパッドをタッチするだけで、1つまたは複数のドラムトラックのサウンドの様々な要素を変更できます。一連のパラメーターロックなどは、パフォーマンスマクロと呼ばれ、<PADS> が暗い緑色で点灯して示されます。設定済みのマクロを試してみてください。

1. パターンが再生されていることを確認してください。
2. **[PERFORMANCE]** キーを押すと、PERFORMANCE モードに入ります。
3. 暗い緑色で点灯した **[PADS]** を押します。押す力を弱めたり強めたりして、パターンサウンドがどのように変化するか試してください。

### SCENE モード

SCENE モードでは、12 個のパッドがインスタントサウンドシフターに変わります。パフォーマンスマクロと同様に、1つのパッドを押して、任意のトラックの複数のパラメーターを変更できます。シーンはオン / オフを切り替えられる状態になったパラメーター値の固定セットで、暗い青色で点灯した <PADS> で示されます。以下の手順に従って、設定済みのシーンを試してみてください。青色に点灯しているパッドがアクティブなシーンです。

1. パターンが再生されていることを確認してください。
2. **[SCENE]** キーを押すと、SCENE モードに入ります。
3. 暗い青色で点灯した **[PADS]** をタップして、シーンをオンにします。オフにするには、もう一度タップします。

### CHROMATIC モード

全てのトラックサウンドは、12 個のパッドを使用して半音階で再生できます。それぞれのパッドを連続して押すことで半音階調ピッチが上がります。左から右、下から上へ押してください。左から右、下から上へ押してください。12 個の連続したパッドが1オクターブになります。範囲は、標準のオクターブ、上に1オクターブ、下に2オクターブの4オクターブに及びます。標準のオクターブでは <PADS> はスカイブルーで、2オクターブ下は順に紫色と紺青色、1オクターブ上はオリーブ色です。

1. **[TRACK]** キー + **[PADS]** のいずれかを押して、半音階で再生するドラムトラックを選択します。
2. **[CHROMATIC]** キーを押すと、CHROMATIC モードに入ります。
3. **[PADS]** を再生します。アクティブなトラックのサウンドは、標準オクターブを含む12個の各パッドで別々にピッチが調節されます。**[UP]** または **[DOWN]** の **[ARROW]** キーをそれぞれ押すと、一度に1つずつ高いオクターブまたは低いオクターブに移調します。



- **CHROMATIC モードは、ビートに音楽的变化を加えるための効果的な方法です。半音階でのサウンド再生による音色、調性、効果は、トラックの種類とサウンドのデザイン方法によって異なります。サウンドのシンセパート、サンプルパート、または両方のパートで、半音階をオンにできます。これは、SOUND SETTINGS で行います。26 ページの「SOUND メニュー」を参照してください。**

### MUTE モード

このモードでは、12種類のドラムトラックのシーケンサーをミュートします。CHROMATIC モードとは異なり、このモードがオンの場合、どのトラックがアクティブになっているかは重要ではありません。全てのトラックに同時にアクセスできます。

1. パターンが再生されていることを確認してください。
2. **[MUTE]** キーを押すと、MUTE モードに入ります。
3. **[PADS]** のいずれかを押して、対応するトラックをミュートします。もう一度押すとミュートを解除できます。<PADS>の色は、ミュートの状態を示しています。消灯している場合は、<PADS> はミュートされています。緑色の <PADS> は、再生可能です。
4. ミュートを事前を選択したり、1回の操作で複数のトラックをミュート / ミュート解除するには、**[FUNCTION]** キーを押したまま、**[PADS]** のいずれかを押してください。いったん **[FUNCTION]** キーを放すと、選択されたミュートが有効になります。水色の <PADS> は、ミュートが事前を選択されていることを示します。



- ソロをオンにする、つまり選択した1つのトラックを除く全てのトラックをミュートしたい場合は、**[RETRIG]** キーと **[PADS]** のいずれかを同時に押します。もう一度押すとソロをオフにできます。**[RETRIG]** キーを押したまま、複数のトラックのソロをオン / オフにすることができます。青緑色の <PADS> は、ソロがオンになったことを示します。

### テンポ

メインインターフェース画面で、**[LEFT]** または **[RIGHT]** の **[ARROW]** キーを押し続けて、テンポを一時的に上下に10%ずつシフトさせることができます。キーを放すと、BPMは元の設定に戻ります。BPMの全体の設定を変更するには、**[TEMPO]** キーを押して TEMPO 画面を開きます。

120.0 BPM

LEVEL ノブを使用して、テンポを整数ステップ単位で変更します。ノブを押しながら回すと、テンポを一度に8ステップ変更できます。**[UP]** または **[DOWN]** の **[ARROW]** キーを押すと、テンポを小数単位で変更できます。

### パラメーターの設定

各ドラムトラックには5つのPARAMETERページがあり、**[PARAMETER]** キーの **SYNTH**、**SAMPLE**、**FILTER**、**AMP**、**LFO** を押してアクセスします。ここにあるパラメーターは、様々な方法でサウンドに影響を及ぼします。FXトラックがアクティブな場合、同じキーでアクセス可能なPARAMETERページは、DELAY、REVERB、DISTORTION、COMPRESSOR、LFOです。

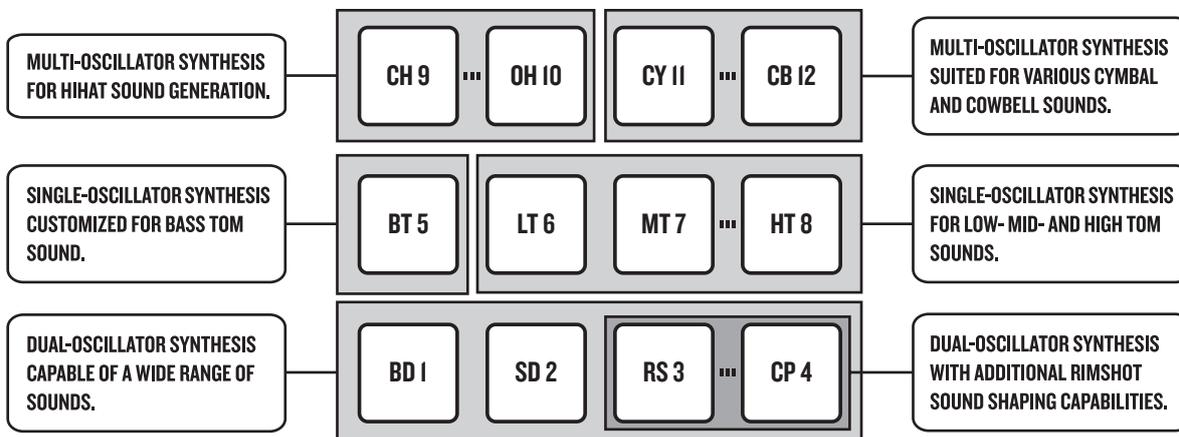
1. パターンが再生されていることを確認してください。
2. 12種類のドラムトラックのいずれかを選択するには、**[TRACK]** キー + **[PADS]**1-12 を押します。
3. 例えば、フィルターのカットオフ周波数を変更するには、FILTER キーを押します。LCD画面にFILTERページが表示されます。FRQ というラベルのパラメーターで、フィルターのカットオフ周波数を変更します。DATA ENTRY ノブ E を回して、パラメーター値を変更し、サウンドがどのように変化するかを確認してください。
4. 様々なサウンドシェイピングの可能性を探索するには、他のPARAMETERページのパラメーターを試してみてください。
5. サウンドを元の状態にリロードするには、**[NO/RELOAD]** キー + **[MUTE]** を押します。
6. 全てのキットを元の状態にリロードするには、**[NO/RELOAD]** キー + **[FX]** キーを押します。
7. キットへの変更を保存するには、**[YES/SAVE]** キー + **[FX]** キーを押します。

## Analog Rytm のコントロール

Analog Rytm は、**[PADS]** を使用して演奏します。ペロシティと圧力を感知する、反応性に優れ、様々な機能を割り当て可能な合成 ゴム製の 12 個のパッドで、多くの機能を実行できます。<PADS> は、様々な色に点灯します。モードの種類には、MUTE モード、CHROMATIC モード、SCENE モード、PERFORMANCE モードがあります。

### パッド

Analog Rytm のフロントパネルの左半分には 12 個のパッドがあります。指で押すのにちょうどいいサイズのパッドは、丈夫な合成ゴム製で、圧力感知式です。パッドをタップすると、パッドのトラックサウンドをトリガーします。例えば **BD** はバスドラムを、**SD** はスネアドラムをトリガーします。下図では、アナログパーカッションサウンドジェネレーターについて簡単に解説しています。12 種類のトラックとそのデフォルトの MACHINE は以下のとおりです。



### パッド

1. BD (バスドラム)
2. SD (スネアドラム)
3. RS (リムショット)
4. CP (ハンドクラップ)
5. BT (バスタム)
6. LT (ロータム)
7. MT (ミッドタム)
8. HT (ハイツタム)
9. CH (クローズドハイハット)
10. OH (オープンハイハット)
11. CY (シンバル)
12. CB (カウベル)

### MACHINE

- HARD, CLASSIC, FM, PLASTIC, SILKY, SHARP + すべての SD マシーン
- HARD, CLASSIC, FM, NATURAL + すべての BD マシーン
- HARD, CLASSIC + すべての BD, SD, CP マシーン
- CLASSIC + すべての BD, SD, RS マシーン
- CLASSIC
- CLASSIC
- CLASSIC
- BASIC, CLASSIC, METALLIC + すべての OH マシーン
- CLASSIC, METALLIC + すべての CH マシーン
- CLASSIC, METALLIC, RIDE + すべての CB マシーン
- CLASSIC, METALLIC + すべての CY マシーン

### マシン全般: NOISE、IMPULSE

**[PADS]** を使用して、現在アクティブなキットのトラックサウンドを演奏します。Analog Rytm の 8 つの物理的なボイスによって、8 つの個々のトラックサウンドに同時にボイスを割り当てできます。**BD**、**SD**、**BT**、**LT** は、独自の単一のボイスを持つ独立したトラックです。Analog Rytm のフロントパネル上に結合されて表示されているトラックの各ペア **RS-CP**、**MT-HT**、**CH-OH**、**CY-CB** は、ボイスを共有します。ペアのカップルの両方のトラックが同時に演奏、トリガーされる場合、右側のトラックが優先します。トラック **CP** によってトラック **RS** がミュートされ、**HT** によって **MT** がミュートされ、**OH** によって **CH** がミュートされ、**CB** によって **CY** がミュートされます。シーケンサーの録音がオフの場合、ドラムトラックを **[TRIG]** キー 1-12 を使用して演奏することもできます。

<PADS> の色は、パッドの動作を示します。パッドは、手動で演奏中であるか、Analog Rytm のシーケンサーによって再生されているかにかかわらず、再生状態になると白色で短く点滅します。アクティブなドラムトラックは、赤色のパッドで表示されます。

### MACHINE

最初の **[PARAMETER]** キーである **SYNTH** を素早く 2 回押して、ドラムトラックの MACHINE を簡単に選択できます。MACHINE では、特徴のあるドラムモデルを作成するために、特定の 방법으로ボイス回路の物理パーカッションサウンドジェネレーターを使用します。

例えば **BD** トラックは、最初のボイス回路のサウンドジェネレーターを使用します。デフォルトの **BDHD** MACHINE には、サウンドをシェイピングするために、チューニング可能なアナログオシレーター、選択可能な 3 つの異なる波形、カスタムエンベロープがあります。これらの MACHINE 固有のシンセシスパラメーターは、SYNTH パラメーターページにあります。異なる方法でサウンドジェネレーターを使用する（例:1 つ以上のオシレーターを使用する）よう、他の MACHINE を選択することもできます。すると、**BD** トラックが、周波数モジュレーションや他の多くのサウンド生成技術を実行できます。

トラックは物理的に異なるサウンドジェネレーターをコントロールしているので、任意のトラックから全ての MACHINE にアクセスすることはできません。上記の図は、同じ陰付き灰色のボックスの境界内のトラックで、特定のタイプのパーカッションサウンドジェネレーターを利用する様子を示しています。MACHINE の包括的なリスト、MACHINE を利用可能なトラック、アクセス可能な固有の SYNTH ページパラメーターの詳細については、「付録 D: MACHINE」を参照してください。

### 回転式エンコーダー

8 つの *DATA ENTRY* ノブ、*LEVEL* ノブ、*MASTER VOLUME* ノブは、丈夫な 2 つのプラスチック製部品から構成されています。親指と人差し指でつまむのにフィットするようにデザインされた形状で、表面はスリップ防止のためにゴムで覆われています。*MASTER VOLUME* ノブはアブソリュートエンコーダーで、可動範囲は左右に約 320 度です。一番上の表面の小さな白い点で、位置が示されます。一方、*LEVEL* ノブと *DATA ENTRY* ノブ（アクティブなキットに様々なパラメーター値を設定できます）はインクリメンタルエンコーダーで、何回でも回転します。これらのエンコーダーを押しながら回すと、関連の値をより高速に変更できます。

### 実用的操作

Analog Rytm のフロントパネルの機能レイアウトでは、サウンドの微調整に両手を使用しないで、片手だけを使用して多くの複雑な操作を実行できます。互いに近くにある全てのモードとトラックキーによって、片手でトラックをミュートしたり、半音階再生したり、シーンを変更したり、パフォーマンスマクロを展開したりすることが可能です。また、片手でリトリガーしたり、テンポをタップしたり、パターンモードを変更したり、パターンを選択したりもできます。

### キーの動作

グループとしてのトラック選択キー（**[TRACK]** キー + **[PADS]** のいずれかと **[FX]** キー）には、ラジオボタン機能があります。つまり新しいトラックがオンになるように設定すると、前にアクティブだったトラックは同時にオフになります（常に 1 トラックのみが選択されていなければなりません）。さらに 5 つの **[PARAMETER]** キーと **[TRIG SETUP]** キーから構成されたグループにもラジオボタン機能があります。

モードキーである **[MUTE]**、**[CHROMATIC]**、**[SCENE]**、**[PERFORMANCE]** のキーには、オン / オフ機能とラジオボタン機能の両方があります（つまり、全てをオフにすることはできるけれど、オンにできるのはいずれか 1 つだけということです）。**[SONG MODE]** キーと **[CHAIN MODE]** キーでもこれは同様です。

**[TRACK]**、**[FUNCTION]**、**[RETRIG]** のキーは、機能を実行するために、他のキーと組み合わせる必要があります。

### MIDI ノート

一部の機能は、MIDI ノート値を、Analog Rytm に標準 MIDI ケーブルまたは USB 2.0 AB タイプコネクタケーブルで接続した外部 MIDI 機器（MIDI キーボードやコンピューターなど）から送信することでトリガーできます。

標準的 MIDI 範囲の 128 のノートのうち、0～11 は、ノート C0～B0 に対応し、左端のオクターブ（これは、アプリケーションによっては C-2～B-2 と呼ばれることもあります）はトラック 1～トラック 12 のサウンドをそれぞれトリガーします（デフォルトのチャンネル 1～12 に設定されている場合）。これらのノート値は 12 トラックそれぞれに、トラックがアクティブかどうかには関係なくマッピングされます。

MIDI ノート値 12～59（ノート C1～B4、MIDI 範囲 2～5 オクターブに相当）は、最低ピッチから最高ピッチまでの 48 のクロマチックバリエーションのいずれかのアクティブなトラックの音を、トリガーします（後述の CHROMATIC モードのパッドで再生する場合と同様）。バリエーションを鳴らす場合は、サウンドトラックでクロマチックを有効にしておく必要があります。SOUND SETTINGS から有効にします。詳しくは、26 ページの「SOUND MENU」を参照してください。

MIDI プログラム変更メッセージ 0～127 で、Analog Rytm のパターン 1～128（A01～H16）が選択されます。

さらに、Analog Rytm の各種機能を制御する MIDI CC および NRPN メッセージを送信できます。完全な仕様については、「付録 C: MIDI」を参照してください。

## モードキー

Analog Rytm の動作モードを変更できるメインの 4 つのキーがあります。[MUTE]、[CHROMATIC]、[SCENE]、[PERFORMANCE] です。これらのキーの上部の赤色の LED は、モードがオン（全灯）であるかオフ（消灯）であることを示します。

### MUTE モード

MUTE モードをオンにするには、[MUTE] キーを押します。再度押すとオフになります。このモードでは、12 種類のドラムトラックのいずれかをミュートします。CHROMATIC モードとは異なり、このモードがオンの場合、どのトラックがアクティブになっているかは重要ではありません。全てのトラックに同時にアクセスできます。[PADS] のいずれかを押し、対応するトラックをミュートします。もう一度押すとミュートを解除できます。<PADS> の色は、ミュートの状態を示しています。消灯している場合は、<PADS> はミュートされています。緑色の <PADS> は、再生可能です。

ミュートを事前に選択したり、1 回の操作で複数のトラックをミュート / ミュート解除するには、[FUNCTION] キーを押したまま、[PADS] のいずれかを押ししてください。いったん [FUNCTION] キーを放すと、選択されたミュートが有効になります。水色の <PADS> は、ミュートが事前に選択されていることを示します。

ソロをオンにする、つまり選択した 1 つのトラックを除く全てのトラックをミュートしたい場合は、[RETRIG] キーと [PADS] のいずれかを同時に押します。もう一度押すとソロをオフにできます。[RETRIG] キーを押したまま、複数のトラックでソロをオン / オフにすることができます。ソロがオンになった <PADS> は、青緑色になります。

この方法でミュートしたトラックは、パターンが変更されたり新しいキットがロードされたりするまでミュートされたままです。MUTE モードを終了しても、[MUTE] キーの上の LED は点灯したままです。トラックのいずれかがミュートされると、赤色で半点灯します。MUTE モードは、MACHINE の動作状態の一部です。現在のキットやパターンには格納されません。MUTE モードでオンにされたミュートはマスターミュートで、シーケンサー上の TRIG MUTE パターンを上書きしたり、アクティブなソングの任意のパターン上の任意の SONG MUTE プログラムを上書きします。

### CHROMATIC モード

[CHROMATIC] キーを押すと、Analog Rytm の [PADS] は半音階キーボードになり、文字通り音楽的になります。オフにするには、もう一度押します。このモードでは、アクティブなトラックのサウンドを半音階で再生できます。別のトラックサウンドを半音階で再生したり、アクティブなトラックを変更するには、[TRACK] キー + [PADS] のいずれかを押します。

全てのトラックサウンドは、12 個のパッドを使用してこのモードで再生できます。それぞれのパッドを連続して押すことで半音階調ピッチが上がります。左から右、下から上へ押ししてください。12 個のパッドを連続して押すと、1 オクターブ上になります。範囲は、標準のオクターブ、上に 1 オクターブ、下に 2 オクターブの 4 オクターブに及びます。標準のオクターブでは <PADS> はスカイブルーで、2 オクターブ下は順に紫色と紺青色、1 オクターブ上はオリーブ色です。[UP] または [DOWN] の [ARROW] キーをそれぞれ押すと、一度に 1 つずつ高いオクターブまたは低いオクターブに移調します。

サウンドのシンセパート、サンプルパート、または両方のパートで、一度で半音階をオンにできます。これは、SOUND SETTING で設定できます。26 ページのセクション「SOUND メニュー」を参照してください。

半音階でトリガーされたノートを、シーケンサー上に録音できます。この方法の詳細については、35 ページのセクション「GRID RECORDING モード」と「LIVE RECORDING モード」を参照してください。

MUTE モードと同様に、CHROMATIC モードのアクティブ状態 (パッド上に半音階キーボードの位置が現在表示されている場合) は、キットごとやパターンごとには保存されませんが、設定を変更するまで状態は変更されません。

### SCENE モード

SCENE モードでは、12 個のパッドがインスタントサウンドシフターに変わります。1つのパッドを押して、任意のトラックからのいくつかのパラメーターを変更できます。シーンは、オン / オフを切り替えられる状態になったパラメーター値の固定セットです。SCENE モードをオンにするには、**[SCENE]** キーを押します。オフにするには、もう一度押します。

一連のパラメーター値を注意してシーンに割り当てると、このモードをオンにするだけで同じキットサウンドが大幅に (または微妙に) 異なるシーンができあがります。SCENE モードを終了しても、**[SCENE]** キーの上の LED は点灯したままです。シーンのいずれかがオンになると、赤色で半点灯します。MUTE モードや CHROMATIC モードとは異なり、SCENE モードの設定は、アクティブなキットに格納されます。詳細については、22 ページ「SCENE モード」を参照してください。

### PERFORMANCE モード

**[PERFORMANCE]** キーを押すと、PERFORMANCE モードに入ります。このモードでは、一度にいくつかの PARAMETER ページのパラメーターをコントロールするために、**[PADS]** を有効にします。1つのパッドをタッチするだけで、1つまたは複数のドラムトラックのサウンドの様々な要素を変更できます。パラメーター調節の1つまたは多くの追加レイヤーが準備されたこのモードでのパッドは、パフォーマンスマクロと呼ばれます。パフォーマンスマクロはシーンのセットアップと同じ方法でセットアップできますが、シーンが固定であることと、特定の値に設定されたパラメーターの配列のオン / オフ コマンドが大きく異なります。パフォーマンスマクロは、割り当てられたパラメーターを動的な方法で使用します。パフォーマンスマクロを使用すると、パッドに適用された圧力に応じて、相対的にパラメーターが調節されます。

PERFORMANCE モードを終了するには、**[PERFORMANCE]** キーをもう1度押します。PERFORMANCE モードの設定は、キットの一部として格納されます。このモードの詳細については、23 ページの「PERFORMANCE モード」を参照してください。

## プロジェクト

プロジェクトは、Analog Rytm のワークフローの最上位です。プロジェクトには、最大 128 のパターン、128 のキット、16 のソング、4 つのグローバルスロットと、最大 128 のサウンドで構成されたプロジェクトサウンドプールを格納できます。例えばライブパフォーマンスのために特定のセットアップを保存したい場合や、構成の選択数を管理したい場合に、プロジェクトが役立ちます。+Drive には、128 のプロジェクトを格納できます。

プロジェクトがロードされると、Analog Rytm はアクティブなワーク状態になります。+Drive とは独立しています。Analog Rytm は、アクティブなプロジェクトがどのプロジェクトスロットからロードされたかを記録します。プロジェクトがロードされると、そのパターン、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内では、Analog Rytm は全ての変更を自動的に記憶します。これによりパターン、キット間を前後に切り替えでき、それぞれの調節設定を手動で保存しなくても、パターン、キット、パラメーターを希望通りに編集できます。パターン、アクティブなキットのサウンドと設定、ソング、グローバルは、電源がオフにされた後でも記憶されています。しかし、サウンドとエフェクトの完全なセットを編集し、収集して格納するメインのエンティティであるキットに関しては、Analog Rytm のスイッチをオフにした際、アクティブなキットの設定しか保存されません。例えば、パターン 1 にリンクされたキット (キット A) を編集し、別のパターンを選択してそのキット (キット B) を編集してから電源をオフにすると、キット B (最新のアクティブなキット) への変更だけが保存されます。クイックコマンド **[YES/SAVE]** キー +**[FX]** キーを使用して、作業したキットをしっかりと手動で保存することを強くお勧めします。キットの詳細については、20 ページのセクション「キットとサウンド」を参照してください。

プロジェクトの変更は、+Drive に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 スロットに保存するには、プロジェクトを手動で保存する必要があります。プロジェクトのロードと保存の詳細については、以下を参照してください。

## PROJECT メニュー

プロジェクトは、GLOBAL メニュー内の PROJECT メニューで管理します。**[FUNCTION]** キー +**[TRACK]** を押して、GLOBAL メニューを開きます。



**[UP]/[DOWN]** の矢印キーまたは *LEVEL* ノブを使用して、リストをスクロールして PROJECT を選択します。**[YES/SAVE]** キーを押して、メニューを開きます。



**LOAD PROJECT** で、プロジェクト選択画面が開き、ロードするプロジェクトを選択できます。アクティブなプロジェクトは、新しいプロジェクトをロードするまで保存されないことに注意してください。**[FUNCTION]** キー +**[TRACK]** キーをしばらく押したままにすると、直接このメニューにアクセスできます。新しいプロジェクトを作成したい場合、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、ブランクな状態です。



**SAVE PROJECT** では、プロジェクト選択画面が開き、アクティブなプロジェクトを保存するスロットを選択できます。



**PROJECT MANAGER** では、PROJECT MANAGER メニューが開きます。このメニュー内でプロジェクトを選択してから、**[RIGHT]** 矢印キーを押すと、コマンドのリストが表示されます。



**CLEAR** : プロジェクトスロットをクリーンな状態にリセットします。

**DELETE** : スロットからプロジェクトを削除します。

**RENAME** : プロジェクトファイルの名前を変更できる画面を開きます。

**LOAD FROM** : 選択したプロジェクトをロードします。これによって、アクティブなプロジェクトが上書きされます。

**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 / オフを切り替えます。書き込み保護されたプロジェクトは、上書きしたり、名前を変更したり、消去したりすることができません。書き込み保護されたプロジェクトは、ロック記号で示されます。

**INIT NEW** : クリーンなプロジェクトで空のファイルスロットを初期化します。この操作は、空のプロジェクトスロットでのみ利用可能です。



- プロジェクトを選択して **[YES/SAVE]** キーを押すことで、複数のプロジェクトを選択および選択解除できます。
- スロットにリンクされている現在アクティブなプロジェクトは、プロジェクト名の前の小さな矢印で示されます。
- ロック記号は、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。
- プロジェクトは、コピー、クリア、ペーストできます。



- **PROJECT MANAGER** の **LOAD FROM** は、アクティブなプロジェクトを上書きします。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。

### キットとサウンド

各プロジェクトは、128の異なるキットを収容しています。キットは、12種類のドラムトラックサウンドとFXトラックおよび、それらの固有のパラメーターの設定の集合体です。サウンドは、シンセ、サンプル、フィルター、エフェクトセンド、エンベロープ、LFOの設定の任意の組み合わせで構成されます。サウンドは、12のドラムトラックに割り当てられます。

各ドラムトラックは、1つのサウンドを格納します。キット内の各トラックのPARAMETER ページの設定は、希望する場合、別個のサウンドとして保存できます。+Drive やサウンドプールからトラックにロードされたサウンドは、アクティブなキットの一部になります。トラックサウンドを変更しても、格納されているサウンドには影響しません。アクティブなキットに影響して、その一部になります。キットの再生をコントロールするパターンは、特定のキットにリンクされています（非排他的）。キットへの変更は、そのキットを使用する他のパターンにも影響を及ぼします。Analog Rytm の電源をオフにする際は、アクティブなキットのみ、その変更が保存されます。他のキットは手動で保存する必要があります。

キットの内容は、以下の通りです。

- 12のドラムトラックのサウンドパラメーター設定
- FXトラックのパラメーター設定
- ドラムトラックとFXトラックのLEVEL設定
- RETRIG設定
- 一般的なサウンドの設定
- PERFORMANCEモードマクロ、SCENEモードマクロ、パラメーター設定

サウンドの内容は、以下の通りです。

- ドラムトラックのPARAMETER ページの設定



- 画面の左部分のLCDグラフィックは、アクティブなキット名を表示します。[TRACK] キーと [PADS] のいずれかを押すと、トラックサウンド名が短く表示されます。
- 既に別のパターンにリンクされている既存のキットを使用して新しいパターンを制作する際は、最初にキットを保存して名前を変更することをお勧めします（以下を参照）。ただし、キットを複数のパターンに影響するよう変更したい場合を除きます。

### +Drive サウンドライブラリーとサウンドプール

+Drive サウンドライブラリーまたはアクティブなプロジェクトのサウンドプールから、サウンドをキットにロードできます。+Drive サウンドライブラリーには、全てのプロジェクトで利用できる4096のサウンドを収容できます。サウンドプールはプロジェクトの一部で、128サウンドまでに制限されます。サウンドプールにサウンドをロードする主な利点は、サウンドをロックできることです。この機能は、+Drive サウンドライブラリー内のサウンドには利用できません。サウンドロックの詳細については、42ページを参照してください。

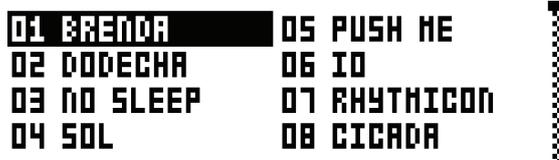
### KITメニュー

KITメニュー内には、キットの保存やキットのロードなど、キットに関連するコマンドがあります。[FUNCTION] キー + [FX] キーを押して、メニューを開きます。[UP] と [DOWN] の矢印キーを使用して、コマンド間を移動します。[YES/SAVE] キーを押すと、選択が確定されます。[NO/RELOAD] キーを押すと、メニューが終了します。



**RELOAD KIT** で、アクティブなキットを保存された状態でリロードするか、全てのキットをリロードします。[LEFT] と [RIGHT] 矢印キーを使用して、アクティブなキットのみ、または全てのキットをリロードするように選択します。また、ショートカットとして、[NO/RELOAD] キー + [KIT] キーでもアクティブなキットをリロードできます。

**LOAD KIT** で、最大 128 までの保存されたキットをロードできるメニューが開きます。このメニューにアクセスすると、キットリストが表示されます。アクティブなキットは、反転したグラフィックで表示されます。[ARROW] キーまたは、LEVEL ノブを使用して、ロードするキットを選択します。[LEFT] と [RIGHT] 矢印キーを使用すると、メニューページ間を素早くスクロールできます。キットを選択したら、[YES/SAVE] キーを押してロードします。ロードされたキットは、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、保存された状態でリロードされます。



**SAVE KIT** で、現在のキットに関連する設定を全て 1 つのキットとして保存します。キットを保存すると、アクティブなパターンにリンクされます。[YES/SAVE] キー + [FX] キーは、このコマンドのショートカットで、同じスロットにキットを簡単に保存できます。キットの名前は変更されません。キットの変更を確実に保存するため、このショートカットを使用すると便利です。

このメニューにアクセスすると、キットリストが表示されます。アクティブなキットは、反転したグラフィックで表示されます。[ARROW] キーまたは 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/SAVE] キーを押して、選択されたスロットに保存します。10 ページで説明したネーミング画面が表示されます。

**CLEAR KIT** で、現在ロードされているキットの内容をクリアして、基本的には初期化します。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/SAVE] キーを押してキットをクリアするか、[NO/RELOAD] キーを押して操作をキャンセルします。ロードされたスロットと同じスロットにキットを保存するとキットの情報は永続的に失われますのでご注意ください。

**TRACK ROUTING : KIT** メニューの一番下の位置にあるこのオプションを選択し、[YES/SAVE] キーを押すと、トラックのルーティングをカスタマイズできます。デフォルトの設定では、GLOBAL メニューにある TRACK ROUTING のグローバル設定を使用します。51 ページのセクション「GLOBAL メニュー」を参照してください。

現在アクティブなキットをカスタム設定したい場合、[YES/SAVE] キーを押すと、USE GLOBAL SETTING ボックスのチェックが外れ、完全な ROUTING メニューが開きます。[ARROW] キーの [UP] と [DOWN] を使用して、以下の 3 つのオプションのいずれかを選択します。



**USE GLOBAL SETTING** : GLOBAL 設定を使用する場合は、[YES/SAVE] キーを押します。<PADS> は、ドラムトラックの現在の GLOBAL 設定を示します。緑色の <PADS> が、メイン出力に送信されます。点灯していない <PADS> は、メイン出力に送信されません。

**ROUTE TO MAIN** : このオプションを選択すると、12 トラックのどのトラックがマスターエフェクト(ディストーションおよびコンプレッサー) とメイン出力に送信されるかをカスタマイズできます。[PADS] を使用して、対応する各パッドのトラックからの送信をオン / オフします。緑色の <PADS> は、メイン出力に送信されます。点灯していない <PADS> は、メイン出力に送信されません。各トラックは、個別の出力に送信されることに注意してください。

**ROUTE TO FX** : このオプションを選択すると、12 トラックのセンド FX のルーティングをカスタマイズできます。[PADS] を使用して、各パッドに対応するトラックからセンド FX (ディレイおよびリバーブ) への送信をオン / オフします。黄色の <PADS> のトラックが、FX に送信されます。点灯していない <PADS> は、FX に送信されません。



- **LOAD KIT** メニューと **SAVE KIT** メニューでは、コピー、クリア、ペースト操作を利用できます。
- **LEVEL** ノブを使用して、**LOAD KIT** メニューと **SAVE KIT** メニューをスクロールします。
- 希望するキットを構成するか、希望する様式に変更したら、忘れずにショートカット **[YES/SAVE]** キー + **[FX]** キーを使用して保存してください。
- いずれのパターンでも使用されていないキットは、キット名の後ろにアスタリスク記号が表示されます。

## SCENE モード

**[SCENE]** キーを押すと、SCENE モードに入ります。シーンは、固定されたパラメーターロックの集合体です。1つのパッドをタッチするだけで、アクティブなキットのトラックのサウンドを簡単に変更できます。それぞれが **[PADS]** に対応する 12 のシーンを割り当てできます。

SCENE モードで **[PADS]** のいずれかをタップして、シーンをアクティブにします。一度にアクティブにできるシーンは1つだけです。アクティブになると、シーンが割り当てられたパッドは青色で点灯します。空でなくアクティブでないシーンが割り当てられた <PADS> は、半点灯の青色で表示されます。空のシーンでは、パッドは消灯します。アクティブなトラックのパッドにシーンが含まれている場合、パッドは紫色で表示されます（アクティブなトラックの色である赤色とシーンの色である青色の混色）。

### SCENE の編集

それぞれが各パッドに対応する、12 のアサイン可能なシーンを利用できます。SCENE モードがオンになっていることを確認してください。**[PADS]** のいずれかを押して、編集するシーンを選択します。次に、**[SCENE]** キーをしばらくの間押したままにしてシーンを編集します。



- **SCENE** モードがオンの場合、**[FUNCTION]** キー + **[PADS]** のいずれかを押すと、簡単にシーン編集モードに入ることができます。

シーンの編集が有効な場合、LCD 画面の左側には、上からシーン番号、ロックされたパラメーターの数、シーンをクリアするためのオプション、全てのシーンをクリアするためのオプションのリストが表示されます。**[ARROW]** キーの **[UP]** と **[DOWN]** を使用して、リストを移動します。

```

SCENE 1  TUN  SWT  HLD  DEC
LOCKS  8  [C]  [C]  [C]  [C]
<CLEAR>  SNP  WAV  ATK  LEU
<CLEAR ALL> [C]  [C]  [C]  [C]
    
```

**SCENE** : 編集中のシーンを示します。**[ARROW]** キーの **[LEFT]** と **[RIGHT]** を使用して、別のシーンを選択できます。

**LOCKS** : シーンに割り当てられたパラメーターロックの数を示します。この値は、パラメーターロックを追加または削除した場合にのみ変更されます（下記を参照）。

**<CLEAR>** : 編集中のシーンに割り当てられた全てのパラメーターロックをクリアします。シーンをクリアするには、このオプションを選択して **[YES/SAVE]** キーを押します。

**<CLEAR ALL>** : 12 のシーン全てのパラメーターロックをクリアします。全てのシーンをクリアするには、このオプションを選択して **[YES/SAVE]** キーを押します。

シーンパッドを押したまま *DATA ENTRY* ノブを回すことで、シーンの様々なパラメーターをロックできます。13トラックのうちいずれかの任意のパラメーターは、シーンに対して変更およびロックできます。**[TRACK]**キー+**[PADS]**を押して、パラメーターロックを割り当てたドラムトラックを選択します。FXトラックからのパラメーターがシーンに対してロックされている場合、**[FX]**キーを押します。変更可能なパラメーターとシーンの割り当てがLCD画面に表示されます。

シーンの編集中には、パラメーターロックを含むドラムトラックのパッドが半点灯の赤色で点灯してから点滅します。パラメーターロックが現在設定されているアクティブなトラックは、赤色で点灯します。シーンにFXトラックのパラメーターロックが含まれている場合、FXトラックの赤色LEDがシーンの編集中に点滅します。編集中にシーンパッドを押すと、反転したグラフィックで示されたパラメーターロックとその固定値（ロックされたパラメーターが配置された特定のトラックおよび特定のパラメーターページがアクティブな場合）も示されます。

各キットに対して任意の組み合わせで、合計48の異なるパラメーターを12のうちの任意のシーンにロックできます。例えば、48のパラメーターロックを1つのシーンに使用することができます。また、それぞれ24のパラメーターロックを2つのシーンに使用したり、2、4、10、32のパラメーターロックを4つのシーンに使用したりすることもできます。

**[FUNCTION]**キー+**[RECORD]/[STOP]/[PLAY]**をそれぞれ使用して、各パッドのシーンを別のパッドにコピー&ペーストしたり、クリアしたりできます。SCENE設定は、アクティブなキットに格納されます。**[YES/SAVE]**キー+**[FX]**キーを押して、キットへの変更を必ず定期的に保存してください。

いったん編集が完了すると、**[SCENE]**キーを再度押すだけで、シーンの編集モードを終了できます。入力したパラメーターロックは、シーンがアクティブになると常にすぐに有効になります。



- スナップ内のキットに、明確にまたは微妙に全体的な影響を与えたい場合、シーンを使用します。スタジオのドラムキットが突然掃除機の近くで演奏されたり、ディストーションで粉碎されたり、NY圧縮の対象となったり（またはこの3つが全て同時に起こったり）といった印象的なシーンを作成してから、再度通常の状態に戻すことができます。

## PERFORMANCE モード

**[PERFORMANCE]**キーを押して、PERFORMANCEモードに入ります。PERFORMANCEモードでは、パフォーマンスマクロを含む任意の**[PADS]**の押し方を変えて、1つまたは複数のパラメーターを微調整したり、任意のトラックから選択したりできます。



- パフォーマンスマクロを含むパッドに加える圧力の量を少しずつ増やすことで（または素早く押してから、加えた圧力を緩やかにリリースすることで）、他をモジュレーションするデプスを徐々に変更しながら、パラメーターロックの範囲の全ての間接値を再生することができます。

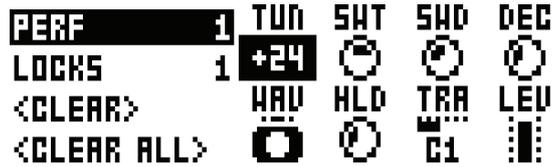
### PERFORMANCE の編集

PERFORMANCEモードがオンになっていることを確認してください。**[PERFORMANCE]**キーをしばらくの間押したままにして、編集モードに入ります。



- PERFORMANCEモードがオンの場合、**[FUNCTION]**キー+**[PADS]**のいずれかを押すと、簡単にシーン編集モードに入る ことができます。

それぞれが各パッドに対応する、12のアサイン可能なパフォーマンスマクロを利用できます。**[PADS]**のいずれかを押して、編集するマクロを選択します。パフォーマンスの編集が有効な場合、LCD画面の左側には、上からパフォーマンスマクロ番号、ロックされたパラメーターの数、マクロをクリアするためのオプション、全てのマクロをクリアするためのオプションのリストが表示されます。**[ARROW]**キーの**[UP]**と**[DOWN]**を使用して、リストを移動します。



**PERF** : 編集中のパフォーマンスマクロを示します。[ARROW] キーの [LEFT] と [RIGHT] を使用して、別のパフォーマンスマクロを選択できます。

**LOCKS** : パフォーマンスマクロに割り当てられたパラメーターロックの数を示します。この値は、パラメーターロックを追加または削除した場合にのみ変更されます（下記を参照）。

**<CLEAR>** : 編集中のパフォーマンスマクロに割り当てられた全てのパラメーターロックをクリアします。マクロをクリアするには、このオプションを選択して [YES/SAVE] キーを押します。

**<CLEAR ALL>** : 12 のパフォーマンスマクロ全てのパラメーターロックをクリアします。全てのマクロをクリアするには、このオプションを選択して [YES/SAVE] キーを押します。

パッドを押したまま DATA ENTRY ノブを回すことで、マクロの様々なパラメーターをロックできます。13トラックのうちいずれかの任意のパラメーターは、マクロに対してロックできます。[TRACK] キー + [PADS] を押して、パラメーターロックを割り当てたドラムトラックを選択します。FX トラックからのパラメーターがマクロに対してロックされている場合、[FX] キーを押します。変更可能なパラメーターとマクロの割り当てが LCD 画面に表示されます。

マクロの編集中には、パラメーターロックを含むドラムトラックのパッドが半点灯の赤色で点灯してから点滅します。パラメーターロックが現在設定されているアクティブなトラックは、赤色で全点灯してから点滅します。マクロに FX トラックのパラメーターロックが含まれている場合、FX トラックの赤色 LED が編集集中に点滅します。編集集中にパフォーマンスマクロを含むパッドを押すと、反転したグラフィックで示されたパラメーターロックとそのモジュレーションのデプスの値（ロックされたパラメーターが配置された特定のトラックおよび特定のパラメーターページがアクティブな場合）も示されます。

各キットに対して任意の組み合わせで、合計 48 の異なるパラメーターを 12 のうちの任意のパフォーマンスマクロにロックできます。例えば、48 のパラメーターロックを 1 つのマクロに使用することができます。また、それぞれ 24 のパラメーターロックを 2 つのマクロに使用したり、2、4、10、32 のパラメーターロックを 4 つのマクロに使用したりすることもできます。



- パフォーマンスマクロの編集プロセスは、シーンの編集プロセスに類似していますが、パラメーターロックの機能は完全に異なります。シーンモードのロックは固定値で、一方、パフォーマンスモードのロックはモジュレーションのデプスの設定です。
- 例えば、BD トラックの SYNTH パラメーターページ上の TUN パラメーターが +24 の値でロックされている場合、パフォーマンスマクロを使用する際は、マクロが割り当てられたパッドに加えられる圧力に応じて、0 から +24 の間でトラックサウンドの TUN 設定が相対的に増加します。圧力が加えられていない場合は 0、中程度の圧力が加えられている場合は 12、最大の圧力が加えられている場合は 24 になります。
- TUN パラメーターが -24 の値でロックされている場合、圧力がないときの値は 0、中程度の圧力では -12、最大の圧力では -24 になります。
- オフセットは、一般的な TUN（またはその他）パラメーターの設定に対して相対的であることを注意してください。一般的な設定が 30 である場合、+24 のモジュレーションのデプスのパラメーターロックが設定され、パフォーマンスマクロを含むパッドに最大の圧力が加えられると、結果の値は +54 になります。

[FUNCTION] キー + [RECORD]/[STOP]/[PLAY] のキーをそれぞれ使用して、各パッドのマクロを別のパッドにコピー & ペーストしたり、クリアしたりできます。PERFORMANCE 設定は、アクティブなキットに格納されます。[YES/SAVE] キー + [FX] キーを押して、キットへの変更を必ず定期的に保存してください。

いったん編集が完了すると、**[PERFORMANCE]** キーを再度押すだけで、編集モードを終了できます。PERFORMANCE モード（パフォーマンスの編集でなく）がオンである場合、入力したパラメーターロックは、パフォーマンスマクロを含むパッドが押されているときは常にアクティブです。全てのロックされたパラメーターの相対的なモジュレーションのデプスは、パッドに加えられる圧力の量に対応して変化します。



- **名前が意味するように、PERFORMANCE モードはライブパフォーマンス機能です。SCENE モードも同様です。シーケンサーに録音する場合、PERFORMANCE モードのマクロおよび SCENE では、パラメーターはロックできません。**

## SOUND メニュー

このメニューでは、+Drive サウンドライブラリーまたはアクティブなプロジェクトのサウンドプール内のサウンドをブラウズし管理できます。他のメニューオプションでは、トラックサウンドをクリアしたり、トラックサウンドの名前を変更したり、トラックサウンドの設定を変更できます。**[FUNCTION]** キー + **[MUTE]** を押して、メニューを開きます。**[UP]** と **[DOWN]** の矢印キーを使用して、オプション間を移動します。**[YES/SAVE]** キーを押すと、選択が確定されます。**[NO/RELOAD]** キーを押すと、メニューが終了します。



**SOUND BROWSER** で、サウンドをプレビューしロードします。メニューを開くと、+DRIVE サウンドライブラリーまたはサウンドプールのいずれかにある全てのサウンドのリストが表示されます。アクティブなトラックによるボイスが可能なサウンドのみが表示されます。例えば CH トラックがアクティブな場合、CH (および OH) に利用可能な MACHINE を使用しているサウンドのみが表示されます。例えば様々なバスドラムのサウンドをブラウズしたい場合、まず **[TRACK]** キー + 最初の **[PADS]** キーを押して、BD がアクティブなトラックであることを確認してください。LEVEL ノブを回すか、**[UP]** または **[DOWN]** の矢印キーを押して、リストをスクロールします。**[YES/SAVE]** キーを押して、サウンドをロードします。SOUND MANAGER メニューとは異なり、SOUND OPERATIONS メニューは存在しません。また空のサウンドスロットは、ここには表示されません。



**[LEFT]** キーを押して、SORTING メニューにアクセスします。**[YES/SAVE]** を押して、コマンドを実行します。**[NO/RELOAD]** キーまたは **[RIGHT]** 矢印キーを押して、メニューを終了します。



▶ **POOL** : アクティブなプロジェクトのサウンドプールで利用可能なサウンドを表示します。このコマンドは、+Drive サウンドライブラリーをブラウズしている場合にのみ利用できます。

▶ **+DRIVE** : +Drive サウンドライブラリー上で利用可能なサウンドを表示します。このコマンドは、アクティブなプロジェクトのサウンドプールをブラウズしている場合にのみ利用可能です。

**SORT ABC** : サウンドをアルファベット順にソートします。このコマンドは、サウンドがスロット番号でソートされている場合にのみ利用可能です。

**SORT 123** : サウンドをスロット番号 (または +Drive の位置) でソートします。このコマンドは、サウンドがアルファベット順にソートされている場合にのみ利用可能です。

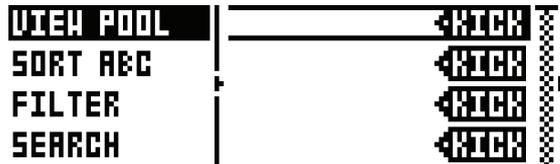
**FILTER** : サウンドをタグに従って配置できるリストが開きます。**[YES/SAVE]** を押して、タグを選択 / 選択解除します。複数のタグを選択できます。**[NO/RELOAD]** キーを押すと、タグリストが終了します。

**SEARCH** : テキスト検索を実行し、名前が一致するか入力したテキストを含むサウンドを全て表示します。テキストの入力方法の詳細については、10 ページの「ネーミング画面」を参照してください。

**SOUND MANAGER** は、SOUND BROWSER のより包括的なバージョンです。サウンドを保存したり、ロードしたり、名前を変更したり、タグを付けたりできます。このメニューを開くと、+DRIVE サウンドライブラリまたはサウンドプールのいずれかにある全てのサウンドのリストが表示されます。SOUND BROWSER とは異なり、アクティブなトラックで使用可能なサウンド以外も含む、全てのサウンドが表示されます。アクティブなトラックのパッドの色は、サウンドをロード可能かどうかを示します。紫色の場合、ロード可能です。さらに、サウンドが選択されているときは、サウンドをロードできる全てのトラックの <PADS> が暗い赤色で示されます。トラックによるサウンドのボイスが可能な場合（つまりパッドの色が紫色の場合）、**LEVEL** ノブを回すか、**[UP]/[DOWN]** キーを押してリストをスクロールすることで、アクティブなトラックのパッドをタップして、サウンドをプレビューできます。



**[LEFT]** キーを押して、SORTING メニューにアクセスします。利用可能なコマンドは、SOUND BROWSER の SORTING メニューと同じです。SORTING メニューの詳細については、26 ページを参照してください。



**[RIGHT]** を押して、SOUND OPERATIONS メニューにアクセスします。選択した操作は、現在ハイライト表示されているサウンドに影響します。**[YES/SAVE]** キーを押して、選択されたサウンドにコマンドを適用します。**[NO/RELOAD]** キーまたは **[LEFT]** 矢印キーを押して、メニューを終了します。



**LOAD TO TRACK** : 選択したサウンドをアクティブなトラックにロードして、アクティブなキットの一部にします。

**COPY TO...** : 選択したサウンドを以下のいずれかにコピーします。

- POOL を選ぶと、選択した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の最初の空きスロットにコピーされます。
- +Drive を選ぶと、選択したサウンドは +Drive サウンドライブラリの最初の空きスロットにコピーされます。
- +BANK (A-P) を選ぶと、選択したサウンドは +Drive 内部の特定のバンクの最初の空きスロットにコピーされます。

**STORE TRACK SOUND** : アクティブなトラックサウンドを選択したスロットに保存します。SOUND MANAGER 以外では、**[YES/SAVE]** キー + **[MUTE]** で常にこの操作が実行されます（MUTE モードまたは SONG EDIT モードの場合を除く）。

**RENAME** : 選択したサウンドの名前を変更します。

**EDIT TAGS** : サウンドにタグを付けることができるメニューを開きます。サウンドには好きなだけタグを付けることができますが、サウンドリストに表示されるのは最初の 2 つだけです。**[YES/SAVE]** キーを押して、タグを適用 / 削除します。

**DELETE** : サウンドを削除します。

**SELECT ALL** : リスト内の全てのサウンドを選択します。

**DESELECT ALL** : リスト内の全てのサウンドを選択解除します。

**TOGGLE** : 選択したサウンドの書き込み保護をオン / オフできます。サウンドが書き込み保護されている場合、上書きしたり、名前を変更したり、タグを付けたり、削除することはできません。

**SEND SYSEX** : 選択したサウンドを SysEx データとして送信します。



- +Drive サウンドライブラリー内のサウンドは、A から P の 16 のバンクで構成されます。各バンクには、256 のサウンドを格納できます。[TRIG] キーを使用して、特定のバンク内に配置されたサウンドのみを表示できます。
- アクティブなトラックのパッドをタップして、現在選択中のサウンドをプレビューできます。アクティブなトラックに利用可能な全てのサウンドをプレビューできます。プレビューされるサウンドがエフェクトに送信される場合、現在のエフェクト設定が影響することに注意してください。
- SOUND OPERATIONS メニューで利用可能なコマンドは、いくつかのサウンドに同時に影響します。ハイライト表示してから [YES/SAVE] キーを押して、個々のサウンドを選択 / 選択解除します。
- [FUNCTION] キー +[UP]/[DOWN] 矢印キーを押して、サウンドリストをより高速にスクロールします。

**CLEAR TRACK SOUND** は、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値に設定します。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。[YES/SAVE] キーを押してパラメーターを再初期化するか、[NO/RELOAD] キーを押して操作をキャンセルします。ロードされたスロットと同じスロットにキットを保存するとパラメータ情報は永続的に失われますので注意してください。

**RENAME TRACK SOUND** で、アクティブなトラックのサウンドの名前を変更できる NAMING 画面が開きます。

**SOUND SETTINGS** で、様々な包括的なサウンド設定のあるメニューが開きます。これらの設定は、アクティブなキットに格納されます。[UP]/[DOWN] の矢印キーまたは LEVEL ノブを使用して、メニューをスクロールします。[LEFT]/[RIGHT] の矢印キーを使用して、設定を変更します。



**MACHINE** : アクティブなトラックサウンドを生成する MACHINE を選択します。アクティブなトラックに利用可能な MACHINE のみが表示されます。MACHINE を速やかに変更するには、最初に [PARAMETER] キーを押してから **SYNTH** キーを素早く 2 回押すショートカットコマンドを使用します。MACHINE の詳細については、「付録 D : MACHINE」を参照してください。

**CHROMATIC** : サウンドの CHROMATIC モードおよびトリガーページの NOT パラメーターがどの程度のピッチに影響を与えるかを設定します。

- OFF は、ピッチが全く影響を受けないことを意味しています。
- SYNTH は、シンセ部分のピッチのみが影響を受けます。
- SAMPLE は、サンプル部分のピッチのみが影響を受けます。
- SYN+SMP は、シンセ部分とサンプル部分の両方のピッチが影響を受けます。

**ENV RESET** : フィルターエンベロープの動作を設定します。

- OFF にすると、連続したトリガーごとにエンベロープはリセットされません（サイクルを完了させます）。
- FILT にすると、連続したトリガーごとにエンベロープをリセットします（デフォルト）。

**VELOCITY TO VOL : [PADS]** 上のサウンドを演奏する場合または外部 MIDI 機器とともにサウンドを演奏する場合に、ベロシティがどの程度ボリュームに影響を与えるかを選択します。

- OFF の場合、ベロシティはサウンドのボリュームに影響しません。
- ON の場合、ボリュームがベロシティに比例的に対応することを意味しています。

**VELOCITY MOD** では、PARAMETER ページの最大 5 つのパラメーターをベロシティの mod パラメーターに割り当てできるメニューにアクセスできます。**[YES/SAVE]** キーを押して、メニューを開きます。*DATA ENTRY* ノブの *A-D* を使用して、任意の PARAMETER ページからパラメーターを選択します。*DATA ENTRY* ノブの *E-H* を使用して、選択したパラメーターのモジュレーションのデプスを設定します。*LEVEL* ノブを使用して、包括的なベロシティの範囲を設定します。

**AFTERTOUCH** では、PARAMETER ページの最大 5 つのパラメーターを **[PADS]** や外部の MIDI 機器のアフタータッチコマンドに割り当てできるメニューにアクセスできます。**[YES/SAVE]** キーを押して、メニューを開きます。*DATA ENTRY* ノブの *A-D* を使用して、任意の PARAMETER ページからパラメーターを選択します。*DATA ENTRY* ノブの *E-H* を使用して、選択したパラメーターのモジュレーションのデプスを設定します。*LEVEL* ノブを使用して、包括的なベロシティの範囲を設定します。



- **SOUND BROWSER** と **SOUND MANAGER** では、コピー、クリア、ペースト操作を利用できます。
- **LEVEL** ノブを使用して、**SOUND BROWSER** と **SOUND MANAGER** の画面を高速にスクロールできます。

## サウンドの再生

12 個の **[PADS]** のいずれかをタップして、アクティブなキットのドラムトラックサウンドを再生します。<PADS> はタップすると白色に短く点滅します。各パッドはベロシティに対応しています。つまり、パッドを軽く叩いたり強く打ち込んだりすることで、強さが異なるドラムサウンドが生成されます。

**[FUNCTION]** キー +**[PADS]** を使用して、各トラックのトリガーページで設定したベロシティ (**VEL** パラメーター) でサウンドをトリガーします。

同様に **[TRIG]** キー 1-12 を使用して、各トラックのトリガーページで設定されたベロシティで 12 トラックのサウンドを再生できます。

**[RETRIG]** を押しながら **[PADS]** のいずれかを押したままにすると、パッドを押さえている限りトラックサウンドがリトリガーされます。そのようにして、それぞれ独自の割り当て可能なリトリガーの設定を持つ各パッドでドラムロールを再生します。圧力は、リトリガーのベロシティをコントロールします。また、アフタータッチはリトリガー中は無効です。36 ページの「**[RETRIG]** メニュー」を参照してください。

アフタータッチ演奏用にデザインされているサウンドは、パッドをタップしてからその指を離さずにさらに押し込むことで演奏できます。この制御の設定については、26 ページの「**[SOUND]** メニュー」を参照してください。

## 外部 MIDI 機器を使用したサウンドの演奏

**[PADS]** に加えて、Analog Rytm に接続された外部 MIDI 機器を使用してサウンドを演奏できます。ボイスに対応する MIDI トラックは、MIDI CHANNELS メニューでセットアップします。56 ページを参照してください。

## サウンドの編集

**[TRACK]** キー +**[PADS]** のいずれかを押して、編集するドラムトラックをアクティブにします。LCD 画面上の情報バーに、ロードされたキットが表示され、ドラムトラックサウンドの名前が短く表示されます。編集中は、トラックの MACHINE、サウンド、サンプルの設定を変更することができます。また行った変更は、アクティブなキットの一部として格納されます。

LEVEL ノブを使用して、アクティブなドラムトラックの全体のボリュームレベルを調節します。

現在使用中の MACHINE で、サウンドのモジュレーションに利用可能な SYNTH パラメーターが決まります。最初の [PARAMETER] キーである **SYNTH** を素早く 2 度押し、MACHINE 選択用のメニューを開きます。



[ARROW] キーの [UP] と [DOWN] を使用して、MACHINE のリストをブラウズします。アクティブなトラックのパッドをタップして、現在アウトラインが作成されている MACHINE をサンプリングします。[YES/SAVE] キーを押して、アウトラインが作成されている MACHINE を選択します。[NO/RELOAD] キーを押して、MACHINE を切り替えずに終了します。

PARAMETER ページにあるパラメーターを調整して、トラックサウンドを編集します。5 つの [PARAMETER] ページキーのいずれかを押して、これらのページにアクセスします。DATA ENTRY ノブ A-H を使用して、パラメーターを変更します。パラメーターの機能の詳細については、「付録 A：ドラムトラックのパラメーター」を参照してください。

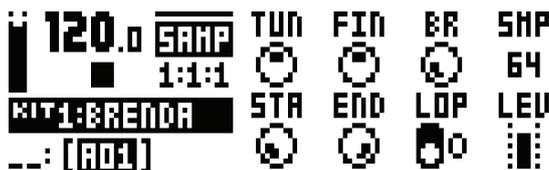
- SYNTH** : 選択した MACHINE のアナログドラムシンセシスパラメーターをコントロールします。
- SAMPLE** : サンプルの選択と設定をコントロールします。
- FILTER** : フィルターモード、カットオフ周波数、エンベロープをコントロールします。
- AMP** : AMP パラメーター、エフェクトセンド、レベルをコントロールします。
- LFO** : アクティブなトラックの LFO パラメーターをコントロールします。

特定のサウンドを、現在のすべてのパラメーターの設定と共に保存する場合は、クイックコマンド [YES/SAVE] + [MUTE] を使用します。アウトプット先、サウンドプールまたは +Drive を切り替えるには、左側のメニューで [ARROW] キーの [LEFT] を選択し、[YES/SAVE] を押しします。[ARROW] キーの [UP] および [DOWN] または LEVEL ノブを使用して [YES/SAVE] を押し、保存するスロットを選択します。空でないスロットを選択すると、現在のサウンドで、スロットに保存されているサウンドが上書きされます。サウンドに名前を付け(10 ページの「ネーミング画面」を参照)、適切なタグを 1 つまたは複数 (KICK、SNARE、RIMSHOT など)、[ARROW] キー + [YES/SAVE] を使用して選択します。

すべてのパラメーターを設定した完全なサウンドは、最初に [TRACK] + [RECOED] を押し、次に [TRACK] + [PADS] のいずれかを使用してサウンドをコピーするトラックを選択し、[TRACK] + [STOP] を押してペーストします。サウンドは、互換性のあるトラックにのみペーストすることができます (13 ページの図を参照)。

## サンプルの選択

任意のドラムトラックのサウンドに、127 のユーザーサンプルを割り当てできます。GLOBAL MENU にある SAMPLES マネージャー内のユーザーサンプルは、置き換えしたり、再配置したり、管理したりできます。51 ページのセクション「GLOBAL メニュー」を参照してください。[TRACK] キー + [PADS] のいずれかを押して、アクティブなドラムトラックを選択します。2 番目の [PARAMETER] キーである **SAMPLE** を押して、SAMPLE パラメーターのページを開きます。



DATA ENTRY ノブ D を押して、サンプルのリストを表示します。



ノブは、反時計回りに回すとリストが上へスクロールし、時計回りに回すとリストが下へスクロールします。ブラウズしながらアクティブなトラックのパッドをタップし、現在アウトラインが作成されているサンプルを再生します。

**[FUNCTION]** キーと **[YES/SAVE]** キーを押して、サンプルの任意のディレクトリ内のいずれかのスロットのサンプルを置き換えます。サンプルのディレクトリの詳細については、51 ページの GLOBAL メニューを参照してください。

アウトラインが作成されているサンプルを選択するには、**[YES/SAVE]** キーを押します。DATA ENTRY ノブ D または **[NO/RELOAD]** キーを押して、サンプルを選択せずにリストを終了します。



- サンプルの選択には、2 番目の **[PARAMETER]** キーである **SAMPLE** を素早く二度押しすることで、アクセスすることもできます。

## FX の編集

**[FX]** キーを押して、編集する FX トラックを選択します。FX トラックは、Analog Rytm の内部センドエフェクト（ディレイとリバーブ）と、マスターエフェクト（ディストーションとコンプレッサー）をコントロールします。FX トラックの編集は、ドラムトラックのサウンドの編集に類似しています。PARAMETER ページには、全ての FX パラメーターが含まれています。

FX トラックには、5 つの PARAMETER ページがあります。いずれかの **[PARAMETER]** キーを押して、PARAMETER ページにアクセスします。DATA ENTRY ノブ A-H を使用して、パラメーターを変更します。最初の 2 つ、ディレイとリバーブはセンドエフェクトです。これらのパラメーターは FX トラック上で設定されますが、受信した信号は、個々のドラムトラックのそれぞれの AMP ページにある、DEL と REV のセンドパラメーターで設定されます。その次の 2 つ、ディストーションとコンプレッサーはマスターエフェクトです。ディストーションまたはコンプレッサーで、全てのサウンドを整えます。最後は、専用の FX トラックの LFO です。7 つの利用可能な波形のいずれかに従ったカスタム低周波の振動で、FX トラック上のいずれかのパラメーターを調節します。サウンドディストーションの周期的なモジュレーションをはじめとした様々な機能が可能になります。FX トラックのパラメーターの詳細については、「付録 B : FX トラックのパラメーター」を参照してください。

**DELAY :** ディレイのセンドエフェクトのキャラクター、リバーブセンド、ボリュームをコントロールします。

**REVERB :** リバーブのセンドエフェクトのキャラクター、ボリュームをコントロールします。

**DISTORTION :** 適用されるディストーションの量をコントロールします。

**COMPRESSOR :** サウンド圧縮の動作、ボリューム、ドライ / ウェットのミックスをコントロールします

**LFO :** FX トラックの LFO パラメーターをコントロールします。



- FX とトラックパラメーターの設定は、キットの一部として格納されます。希望どおりの結果が得られたら、必ず独自の名前を付けてキットを保存してください。または **[YES/SAVE]** キー + **[FX]** キーを押すだけで、名前を変更せずにアクティブなキットを簡単に保存できます。



- 基本的なサウンドのシェイプを変更する場合、エフェクトを使いすぎないことをお勧めします。代わりに FX を追加して、構成の選択部分に味付けしてください。プログラムされたシーケンサーのパターンの一部や、解放される準備が整った SCENE マクロおよび PERFORMANCE マクロの一部として、オン / オフをトリガーします。

LEVEL ノブを使用して、FX トラックでのディレイとリバーブの出力のマスターリターンレベルを設定します。これらのセンドエフェクトには、独立したボリュームパラメーターがあります。

## シーケンサー

Analog Rytm のシーケンサーは、パターンにビート情報を格納します。パターンは、ドラムトラックの再生、FX トラックの再生、これらの様々なパターン固有のアスペクトをコントロールします。A-H の範囲の 8 バンクそれぞれに、16 パターンを格納できます。つまり、各プロジェクトで 128 のパターンを簡単に利用できるということです。パターンに行われた全ての変更は、自動的に保存されます。アクティブなパターンに行われた変更は、アクティブである間は元に戻すことができます。38 ページの「PATTERN メニュー」を参照してください。パターンの内容は、以下の通りです。

- **TRIG ページの一般的なトリガー設定 (デフォルトのノートピッチ、ベロシティなど)。**
- **クオンタイズの設定**
- **全てのトラックのノートトリガー**
- **全てのトラックのトリガーレスロック**
- **パラメーターロック**
- **サウンドロック**
- **トリガーミュート**
- **アクセントトリガー**
- **スライドトリガー**
- **スイングトリガーとスイングの量**
- **パターンにリンクされたキット**
- **トラックの長さ と 拍子記号**

## 基本的なパターンの操作

Analog Rytm は、パターンをシームレスに切り替えられます。パターンをチェーンできる機能と同様、これは即興のライブの際に役立つ機能です。

### パターンの選択

**[BANK GROUP]** キーを押して、パターンを選択するバンクグループを選択します。例えば、バンクグループ A-D が選択されている場合は、バンク A、B、C、D のパターンにアクセスできます。次に **[BANK]** キーを押してから続けて **[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、**[BANK GROUP]** キーを使用して、バンクグループ A-D を選択します。次に、**[BANK B/F]** を押しながら **[TRIG]** キー 5 を押します。

データを含むパターンは、<TRIG> の LED が赤色で半点灯します。現在アクティブなパターンは、<TRIG> の LED が赤色で完全点灯します。

データが含まれていないパターンを選択すると、以前のパターンのキットがあらかじめ選択され、キット番号が LCD 画面上で点滅を始めます (キットが新しいパターンにきっちりとリンクされていないことに注意を促すためです)。この時点で、別のキットをロードすることもできます。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、LCD 画面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、LCD 画面の左下隅が点滅して、新しいパターンの位置が示されます (デフォルトでは SEQUENTIAL パターンモードがアクティブです)。いったんパターンの最後のステップが再生されると、新しいパターンが開始して、パターンの位置の点滅が中止します。



- **パターンの選択は、片手で行うことができます。[BANK] キーを押すと、CHOOSE PTN を表示したウィンドウがしばらくの間表示されます。このウィンドウの表示中に [TRIG] キーを押すと、パターンが選択されます。**
- **シーケンサーの実行中にパターンを変更できます。**
- **プログラムチェンジメッセージを送信することで、パターンを変更してキューに並べることができます。**

- パターンを選択してから任意のキーを放す前に、[REC]、[PLAY]、[STOP] のキーを押すと、アクティブなパターンが消去されてパターンがコピー、クリア、ペーストされます。複数のパターンを一度にクリアしたりペーストしたりできます。

### パターンのコントロール

[PLAY] キーを押すと、パターンの再生が開始します。[STOP] キーを押すと、全てのトラックの再生が停止します。サウンドは停止しますが、ディレイなどのエフェクトは、ディレイのリピート音がフェードアウトするまで鳴り続けます。シーケンサーが停止してから [STOP] キーを素早く 2 回押して、全てのトラックの再生を停止し、センドエフェクトをフェードアウトできます。

パターンの再生中に [PLAY] キーを押すと、再生が一時停止します。[PLAY] キーを押すと、再生が再開します。

パターンに 17 以上のシーケンサーステップが含まれている場合、<PATTERN PAGE> LED により示されます。パターンの再生中は、<PATTERN PAGE> LED が全点灯で点滅しているページが現在アクティブなパターンページです。

### テンポ

パターンのテンポはグローバルで、全てのパターンに影響します。パターンのテンポは、TEMPO メニューで設定します。[TEMPO] を押すとメニューが開きます。

120.0 BPM

LEVEL ノブを使用して、テンポ設定を変更します。[UP] と [DOWN] の矢印キーで、テンポの小数部分を変更します。

テンポ設定をタップで設定するには、[FUNCTION] キーを押したまま [TEMPO] キーを一定のリズムでタップします。連続 4 回タップした後で、タップの平均テンポが計算されます。タップを続けると、テンポの平均が更新され続けます。

[LEFT] または [RIGHT] の矢印キーを押すと、テンポを一時的に 10% 上下に微調整できます。キーを放すと、BPM は元の設定に戻ります。

TEMPO メニューで [FUNCTION] キーを押したまま LEVEL ノブを回すと、[FUNCTION] キーを放すまでは選択した値にテンポが変更されません。この操作を行うと、画面左下隅の PREP が点滅します。



- Analog Rytm をターンテーブルや外部サウンドソースに手動で同期する場合、テンポシフトは非常に役立ちます。テンポシフトを実行するときに、必ずしも TEMPO メニューにする必要はありません。

## PATTERN モード

パターンを変更する場合、アクティブなパターンの変更方法に影響する異なるモードが存在します。[FUNCTION] キー + [BANK GROUP] キーを押して、PATTERN モードを切り替えます。<PATTERN MODE> LED で、選択されたモードを示します。3 つの PATTERN モードが存在します。

**DIRECT START** で、ただちにパターンが変更されます。新しいパターンは、冒頭から再生が開始されます。このパターンは、赤色の <PATTERN MODE> LED で示されます。

**DIRECT JUMP** で、ただちにパターンが変更されます。新しいパターンは、前のパターンの中断位置から再生を開始します。このパターンは、緑色の <PATTERN MODE> LED で示されます。

**SEQUENTIAL** で、現在再生中のパターンの終了後に、パターンが変更されます。このモードがデフォルトのモードです。<PATTERN MODE> LED が消灯します。

## パターンの編集

Analog Rytm は、パターンを編集、制作する際の入力の 2 つのメインモードとして、GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モードを提供します。これらのモードでは、2 種類のタイプのトリガーが入力されます。ノートトリガーとトリガーレスロックです。

### TRIG の種類

ノートトリガーとトリガーレスロックの 2 種類のトリガーが存在します。ノートトリガーは、ノートをトリガーします。一方で、トリガーレスロックは、ノートをトリガーせずにパラメーターのロックを適用するために使用できます。トリガーの SYN と SMP をゼロに設定すると (38 ページの TRIG メニューを参照)、トリガーレスロックに変わります。ノートトリガーは、<TRIG> の LED が完全点灯し、トリガーレスロックは、<TRIG> の LED が半点灯します。上記の手順でトリガーを含まない <TRIG> の LED は、消灯したままです。パラメーターのロックの詳細については、41 ページのセクション「パラメーターロック」を参照してください。GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モードのどちらがアクティブであるかに応じて、2 種類の異なるタイプのトリガーが入力されます。

### GRID RECORDING モード

GRID RECORDING とは、**[TRIG]** キーを使用してトリガーを追加する制作方法のことです。

**[REC]** キーを押すと、GRID RECORDING モードに入ります。GRID RECORDING モードがアクティブの場合、<REC> の LED が赤色に点灯します。**[TRACK]** キー + **[PADS]** のいずれかを押して、トリガーを追加するトラック、つまりアクティブなトラックを選択します。**[TRIG]** キー 1-16 を希望する順序で押して、シーケンサーにノートトリガーを配置します。CHROMATIC モードがアクティブな場合、ノートトリガーのピッチの値は、押された **[PADS]** キーに従って録音されます。トリガーレスロックを追加するには、**[FUNCTION]** キーと **[TRIG]** を押します。**[ARROW]** キーの **[LEFT]** または **[RIGHT]** を押したまま **[TRIG]** キーを押し続けて、ノートトリガーにマイクロタイミングを追加します。タイムオフセットを示す、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。



**[ARROW]** キーの **[LEFT]** または **[RIGHT]** を押したまま **[TRIG]** キーを押し続けて、リトリガーの速度を設定します。同様に、様々なリトリガー設定を行うことができるポップアップメニューが画面に表示されます。リトリガーのメニューの詳細については、36 ページを参照してください。

パターンに 17 以上のステップが含まれている場合、**[PAGE]** キーを押して編集したい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、<PATTERN PAGE> LED が完全点灯します。

**[PLAY]** を押して、シーケンスを再生します。



- **トラックの全てのトリガーは、シーケンサー上で前後にシフトできます。GRID RECORDING モードでは、[FUNCTION] キーを押したまま [LEFT] または [RIGHT] の矢印キーを押して、トリガーシフトを実行します。**

### LIVE RECORDING モード

LIVE RECORDING モードは、トラックにトリガーを追加する 2 つ目の方法です。この録音モードでは、**[PADS]** をリアルタイムで演奏してトラックにトリガーを入力することができます。さらに、リアルタイムでパラメーターのロックを入力することも可能です。LIVE RECORDING モードで入力されたトリガーは、マイクロタイミングの形式でシーケンサーに配置されます。つまり、TRIG SETUP メニュー内の  $\mu$  TM パラメーターは、トリガーの入力タイミングにより正確に反映するようにロックされます。これによって LIVE RECORDING モードでは、より表情豊かでクオンタイズされていない方法でノートの入力を録音できます。マイクロタイミング形式のトリガーは、クオンタイズできます。**[FUNCTION]** キー + **[TRIG SETUP]** を押して TRIG SETUP メニューにアクセスして、これを行います。クオンタイズについては、39 ページを参照してください。

**[RECORD]** キーを押しながら **[PLAY]** キーを押して、LIVE RECORDING モードに入ります。シーケンサーが再生を開始すると、<RECORD> の LED が点滅を開始します。これで **[PADS]** を演奏して、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できます。**[PADS]** のキーを押して、ノートトリガーとして保存します。キーの圧力のベロシティとデュレーションは、ノートトリガーの値に影響します。また CHROMATIC モードがアクティブな場合、ノートトリガーのピッチの値が録音されます。**DATA ENTRY** ノブを使用した PARAMETER ページの設定の変更は、シーケンサーではパラメーターのロックとして録音されます。

LIVE RECORDING のクオンタイズをオン / オフするために、**[RECORD]** キーを押してから **[PLAY]** キーを 2 回押します。コマンドを繰り返すとオフになります。録音のクオンタイズは、GLOBAL メニューの SEQUENCER CONFIGURATION メニュー内でも設定できます。

シーケンサーのトラックに録音されたトリガーのシーケンスをただちに消去するためには、**[NO/RELOAD]** キー + **[PADS]** の 1 つまたは複数を押します。キーが放されるまで、再生中のパターンで到達した全てのステップが消去されます。

シーケンサーの録音と再生の両方を停止するには、**[STOP]** キーを押します。シーケンサーの再生を続けたまま LIVE RECORDING を終了するには、**[PLAY]** キーを押します。LIVE RECORDING モードがアクティブの状態では **[REC]** キーを押すと、GRID RECORDING モードがアクティブになります。

## RETRIG メニュー

**[RETRIG]** キーを押すと、アクティブなトラックのリトリガーメニューが LCD 画面の一番左側に表示されます。このメニューでは、リトリガー操作のホストを設定できます。12 のドラムトラックのそれぞれに、独自のリトリガーを設定することができます。リトリガーの設定は、アクティブなキットに格納されます。

RETRIG	1/16	TUN	SHT	SNP	DEC
LENGTH	1/4				
VEL.CUR	OFF	HAV	HLD	TIC	LEV
ALWAYS ON	<input type="checkbox"/>				

**[ARROW]** キーの **[UP]** と **[DOWN]** を使用して、リトリガー操作のいずれかを選択します（画面上に見えている 4 つの他にもあります）。**[ARROW]** キーの **[LEFT]** と **[RIGHT]** を使用して、値を変更します。**LEVEL** ノブを使用して、値を設定することもできます。このメニューで利用可能なリトリガー操作は、以下の通りです。

\***RETRIG** : リトリガーのレート (1/1、1/2、1/3、1/4、1/5、1/6、1/8、1/10、1/12、1/16、1/20、1/24、1/32、1/40、1/48、1/64、1/80) を設定します。1/16 は、基本的なリトリガーのレートで、ステップごとに 1 トリガーです。1/32 は、ステップごとに 2 トリガーに相当します。例えばトリガーを三連符にするには、リトリガーのレートを 1/12 (または 1/24) に設定します。

\***LENGTH** : リトリガーのベロシティカーブのデュレーションを、ステップの分数倍、有理数倍、整数倍 (0、125 ∞) に設定します。1/16 は、基本的な 1 ステップの長さです。この設定は、エンベロープの境界を定義して、ベロシティカーブの動作に影響します (下記を参照)。

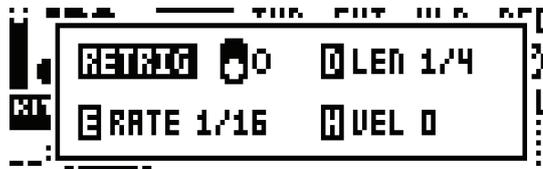
\***VEL.CUR** : リトリガーのベロシティカーブのフェードアウト / フェードインを設定します (-128 から 127)。-128 は、設定された長さの間の完全なフェードアウトに対応しています。-64 は、設定された長さの間にベロシティの半分までにフェードアウトします。0 は、フェードアウトせずベロシティカーブはフラットです。64 は、設定された長さの間にベロシティの半分までにフェードインします。127 は、設定された長さの間に完全なベロシティまでフェードインします。

\***Q.START** : シーケンサーによる設定したクオンタイズ位置で、リトリガーの同期が開始します (OFF、1/16、1/8、1/4、1/2、1/1)。

\***ALWAYS ON** : リトリガーのロックをオン / オフに設定します。オンの場合、最初に **[RETRIG]** を押さなくても、アクティブなトラックのパッドを押すと常に、リトリガーがアクティブになります。

リトリガーは、GRID RECORDING モードと同様に LIVE RECORDING モードでもシーケンサーに録音できます。別個のトリガーとして録音されます。リトリガーの速度が、シーケンサーのステップのデュレーションより速い場合、追加の内部ステップでトリガーが作成されます（つまり、有効なリトリガーによるステップ）。トリガーレストリガーがパッド圧の変更を記録するために挿入されます。

リトリガーは、どのシーケンサーのステップでもカスタマイズできます。**[TRIG]** キーを押してから、**[RETRIG]** キーまたは**[ARROW]** キーの**[UP]** または**[DOWN]** を押します。これによって、LCD 画面上に、4 つのリトリガー動作を示すポップアップメニューが表示されます。



**[TRIG]** キーを押している間、ポップアップメニューが表示され続けます。リトリガーをオン / オフするには、**[RETRIG]** キーを押すか、**DATA ENTRY** ノブ A を回します。リトリガーのレートを設定するには、**[ARROW]** キーの**[UP]** と**[DOWN]** を押すか、**DATA ENTRY** ノブ E を回します。リトリガーのベロシティカーブの長さを変更するには、**DATA ENTRY** ノブ D を使用します。リトリガーのベロシティカーブは、**DATA ENTRY** ノブ H を使用して設定されます。ノブは、-128 から 127 の範囲で、左右両方向に回して操作します。負のベロシティ値は、設定した量にリトリガーをフェードアウトします。正の値は、フェードインします。またこのメニューでのリトリガーの設定は、RETRIG メニューからアクセスすることもできます。しかしポップアップメニュー経由でシーケンサー上の特定のトリガーに配置されたリトリガーの設定は、アクティブなトラックの一般的なリトリガーの設定を上書きします。リトリガー設定の機能の詳細については、前のページを参照してください。

## TRACK メニュー

アクティブなトラックの設定とオプションは、このメニュー内にあります。**[FUNCTION]** キー + **[CHROMATIC]** を押して、メニューを開きます。**[UP]/[DOWN]** の矢印キーまたは **LEVEL** ノブを使用して、リストをブラウズします。**[YES/SAVE]** キーを押して選択します。**[TRACK]** キー + **[PADS]** のいずれかを押して、影響を受けるトラックを変更します。



**TRIGS SETUP** で、アクティブなトラックのクオンタイズメニューが開きます。39 ページのセクション「クオンタイズ」を参照してください。

**RELOAD TRACK** : アクティブなトラックをリロードします。トラックは自動的に保存されるパターンの一部であるため、自動保存された元の状態をリロードしたり、**SAVE TRACK** コマンドを利用して決定できる特定の保存状態をリロードしたりできます。**[NO/RELOAD]** キー + **[CHROMATIC]** は、**RELOAD TRACK** コマンドのショートカットです。

**SAVE TRACK** : アクティブなトラックに行った変更を保存します。これは、パターンを変更したときに発生する一般的なパターンの自動保存に加えて利用できる、特別な機能です。個々のトラックでの作業で、望ましい結果が出たため、特定の保存状態に戻せるようにしたままでトラックでの作業を続けたい場合に、この機能が役立ちます。**SAVE TRACK** コマンドで行うことができます。トラックをリロードしても、オリジナル、自動保存されたパターン、状態はリロードされませんが、手動で保存された状態はリロードされます。**[YES/SAVE]** キー + **[CHROMATIC]** は、**SAVE TRACK** コマンドのショートカットです。

## PATTERN メニュー

PATTERN メニューでは、パターンを保存してリロードできます。**[FUNCTION]** キー + **[SCENE]** を押して、メニューを開きます。**[UP]/[DOWN]** の矢印キーを使用して、利用可能なコマンドを選択します。**[YES/SAVE]** キーを押して選択を確認します。



**RELOAD PATTERN** : アクティブなパターンをリロードします。元の自動保存された状態をリロードしたり、**SAVE PATTERN** コマンドを利用して決定可能な特定の保存状態をリロードしたりできます。**[NO/RELOAD]** キー + **[SCENE]** は、**RELOAD PATTERN** コマンドのショートカットです。

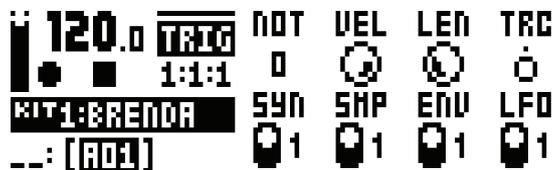
**SAVE PATTERN** : アクティブなパターンに行った変更を保存します。これは、パターンを変更したときに発生する一般的なパターンの自動保存に加えて利用できる、特別な機能です。個々のパターンでの作業で、望ましい結果が出たため、特定の保存状態に戻せるようにしたままでパターンでの作業を続けたい場合に、この機能が役立ちます。**SAVE PATTERN** コマンドによって、これが可能になります。パターンをリロードしても、オリジナル、自動保存されたパターン、状態はリロードされませんが、手動で保存された状態はリロードされます。**[YES/SAVE]** キー + **[SCENE]** は、**SAVE PATTERN** コマンドのショートカットです。



- **RELOAD PATTERN** コマンドは、即興ライブに適しています。アクティブなパターンに行った変更は、ベースラインノートを追加する場合などと同様、ただちに取り消しできます。

## TRIG メニュー

TRIG メニューでノートがトリガーされた場合の動作を設定します。**[TRIG SETUP]** キーを押して、メニューにアクセスします。**DATA ENTRY** ノブを使用して、設定を変更します。これらの一般的な設定は、シーケンサーに配置されたノートトリガーに影響します。パターンの任意のステップ上で、最初に **[TRIG]** キーを押したままにしてから設定を変更して、トリガーを他の設定にロックできます。TRIG 設定は、アクティブなパターンとともに格納されます。アクティブなキットには格納されないことに注意してください。



**NOT** : -24 から 24 の範囲でトリガーされた際のノートのピッチを設定します。LIVE RECORDING と CHROMATIC モードでの演奏では、演奏される **[PADS]** のピッチでこの設定が上書きされます。

**VEL** : シーケンサー上のノートトリガーがトリガーされる際のベロシティを 1 から 127 に設定します。LIVE RECORDING モードでは、**[PADS]** がタップされたベロシティはこの設定を上書きします。このベロシティは、**[FUNCTION]** キー + **[PADS]** または **[TRIG]** キーでトリガーされる際に使用されます。

**LEN** : ノートトリガーの長さを設定します。再度 LIVE RECORDING モードに入ると、**[PADS]** を押すデューレーションで、この一般的な設定が上書きされます。

**SYN** : サウンドのシンセパートがトリガーされるかどうかをコントロールします。

**SMP** : サウンドのサンプルパートがトリガーされるかどうかをコントロールします。

**ENV** : フィルターエンベロープがトリガーされるかどうかをコントロールします。

**LFO** : LFO がトリガーされるかどうかをコントロールします。

## クオンタイズ

[FUNCTION] キー + [TRIG SETUP] を押して、メニューにアクセスします。[UP]/[DOWN] の矢印キーまたは LEVEL ノブを使用して、メニューを移動します。[LEFT]/[RIGHT] の矢印キーまたは DATA ENTRY ノブのいずれかを使用して、設定を変更します。

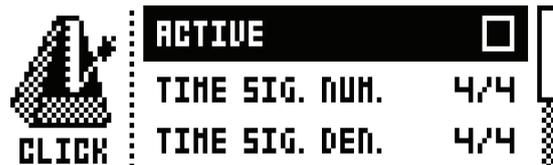


**GLOBAL QUANTIZE** : 全てのトリガーのマイクロタイム設定されたトリガーに影響します。クオンタイズの値が大きい場合、マイクロタイミングされたトリガーの多くがクオンタイズされます。範囲は 0 から 127 です。

**TRK QUANTIZE** : アクティブなトラックの全てのマイクロタイム設定されたトリガーに影響します。クオンタイズの値が大きい場合、マイクロタイミングされたトリガーの多くがクオンタイズされます。範囲は 0 から 127 です。

## CLICK TRACK

CLICK TRACK メニューは、Analog Rytm の内部メトロノームをコントロールします。[FUNCTION] キー + [RETRIG] を押して、メニューを開きます。[UP]/[DOWN] の矢印キーまたは LEVEL ノブを使用して、設定のリストをスクロールします。[LEFT]/ [RIGHT] の矢印キーまたは DATA ENTRY ノブのいずれかを押して、ハイライト表示された設定を変更します。



**ACTIVE** : メトロノームをオン / オフします。可能な場合、このメニュー以外の部分で、[FUNCTION] + [RETRIG] をしばらくの間押したままにすると、メトロノームのクリックのオン / オフを切り替えることができます。

**TIME SIG.NUM** : メトロノームの拍子記号のノートのテンポをコントロールします。

**TIME SIG.DEN** : メトロノームのビートのテンポをコントロールします。

**PREROLL** : シーケンサーが再生を開始する前に、メトロノームが何小節音を鳴らすかをコントロールします。この設定は、LIVE RECORDING モードがオンの場合に限り有効です。

**VOLUME** : クリックのボリュームをコントロールします。

## SCALE メニュー

この画面では、パターンの長さやタイミングを変更できます。SCALE メニューには、2 つのモードが存在します。NORMAL モードでは、全てのトラックが同じ長さを共有しています。ADVANCED モードでは、各トラックを異なる長さにできます。[FUNCTION] キー + [PAGE] を押して、SCALE SETUP メニューにアクセスします。[LEFT]/[RIGHT] の矢印キーを使用して、利用可能な設定を選択します。[UP] と [DOWN] の矢印キーを使用して、異なる設定を調節して、2 つのモードから選択します。

## NORMAL モード

これは、デフォルトのモードです。このモードでは、パターン全てのトラックが同じ長さで拍子記号を共有します。この画面は、**NORMAL** 設定がアクティブな場合に表示されます。

```

MODE :          PATTERN
-----
NORM.
ADV.
.....
16/16  1x
-----

```

最初の 2 つの設定は、パターンのステップの長さをコントロールします。一番左側の数字は、パターンのステップ数を選択します。パターンに利用可能なステップの最大数は、トータル長さによって決定され、右側のパラメーターで設定されます。これは、16、32、48、64 ステップのいずれかです。GRID RECORDING モードで、パターンで 17 ステップ以上が使用されている場合、**[PAGE]** キーを使用して、異なるパターンページ間を切り替えます。

一番右側のパラメーターは、パターンの拍子記号をコントロールします。1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X、2X です。1/8X の設定は、1/8 設定テンポでパターンを再生します。3/4X は、3/4 テンポでパターンを再生します。3/2X は、3/4 設定の 2 倍の速度でパターンを再生します。2X は、2 倍の BPM でパターンを再生します。



- パターンの長さを延長すると、トリガーが自動的にコピーされます。例えばパターンが 2 ページで構成されていて、パターンが 4 ページに増やされると、2 つの追加されたパターンページには、最初の 2 つのパターンページがコピーされます。
- パターンのトータルの長さを簡単に変更するには、**[PAGE]** キーを押します。パターンのステップ数を簡単に変更するには、**[TRIG]** キーを押します。
- 2X の拍子記号の設定は、ステップシーケンサーの基本解像度を 1/32 ノートに増やすために役立ちます。3/4X の設定は、Analog Rytm が他の楽器と並行して同じ BPM に設定されていて、Analog Rytm を三連符で再生したい場合に役立ちます。

## ADVANCED モード

このモードでは、パターンのトラックを別個の長さに割り当てできます。**[LEFT]** 矢印キーを使用して SCALE 列を移動して、ADVANCED モードを選択します。**[DOWN]** 矢印キーを使用して、**ADVANCED** を選択します。TRACK と MASTER です。

```

MODE : TRACK 1 : MASTER
-----
NORM.
ADV.
.....
16/16
.....
LEN CHNG
64 OFF 1x
.....

```

TRACK 列で、トラックのステップの長さが設定されます。NORMAL モードでのパターンの長さの設定と同様の動作です。設定は、アクティブなトラックにのみ影響します。**[TRACK]** キーを押して、スケール設定を編集するトラックを選択します。

MASTER 列は、ADVANCED モードでのみ利用可能です。ここでは、パターンのマスターの長さ、マスターの変更の長さ、一般的な拍子記号を設定します。

**LEN** : 全てのトラックが再度開始する前に再生されるパターンのステップの量をコントロールします。INF 設定では、再度開始せずに、パターンのループのトラックを無限大にします。この設定は、チェーンされたパターンが再生を開始する前に、アクティブなパターンが再生される長さにも影響します。**CHNG** パラメーターで、これを上書きできます。

**CHNG** : キューに並んでいるかチェーンされたパターンが再生を開始する前に、アクティブなパターンが再生する長さをコントロールします。例えば、この設定は、**LEN** が INF に設定されている場合に重要です。**CHNG** が設定されていない場合、パターンは無限に再生され、次のパターンはキューには並びません。しかし例えば CHNG を 64 に設定すると、パターンは、キューやチェーンに関して、64 ステップで構成されたパターンのように振る舞います。

**MASTER SCALE** : 一番右の設定です。パターンの一般的な拍子記号を設定します。



- INF が選択されている場合、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はできません (SEQUENTIAL パターン再生モードが使用されている場合)。



- [FUNCTION] キー + [UP]/[DOWN] 矢印キーを押して、16 の増分で MASTER LENGTH が設定されます。

## シーケンサーの機能

### パラメーターロック

パラメーターロックとは、全てのトリガーに独自のユニークなパラメーター値を持たせることができる機能です。例えばドラムトラックのノートトリガーでは、異なるピッチ、AMP、フィルターの設定が可能です。パラメーターロックは PARAMETER ページの全てのパラメーターで可能で、トラックの全ての種類に適用できます。また、TRIG ページ上の全ての設定をロックできます (38 ページの「TRIG メニュー」を参照)。PARAMETER ページの全てのパラメーターの完全な概要については、「付録 A : ドラムトラックのパラメーター」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 ノブを使用して、ロックしたいパラメーターを調節します。ロックされたパラメーターでは、LCD のグラフィックが反転表示に変わり、ロックされたパラメーターの値が表示されます。ロックされたトリガーの <TRIG> の LED が素早く点滅して、現在トリガーにパラメーターロックがあることが示されます。**[TRIG]** キーを押したまま、ロックされたパラメーターの DATA ENTRY ノブを押すと、1つのパラメーターロックが削除されます。ノートトリガーを削除してから再度入力すると、全てのパラメーターロックがトリガーから消去されます。

CHROMATIC モードでは、ノートピッチパラメーターをロックすると、このロックを含む **[TRIG]** キーを押したままにした時にパッドが赤色になります。

LIVE RECORDING モードでは、DATA ENTRY ノブを回すか、CHROMATIC モードで **[PADS]** を再生すると、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。ノートトリガーは、ノートトリガーを含まないシーケンサーステップに配置されるロックを含む、トリガーレスロックに従ってロックされます。

LIVE RECORDING モードがアクティブなまま全てのトラックのパラメーターロックを削除するには、**[FUNCTION]** キー + **[NO/ RELOAD]** キーを押したままにします。しかし、サウンドロックは消去されません。

シーケンサーの特定のトラックに録音されたトリガーのシーケンスをただちに消去するには、**[NO/RELOAD]** キー + **[PADS]** の1つまたは複数を押します。キーを放すまで、再生中のパターンで到達した全てのステップが消去されます。サウンドロックは消去されません。

**[NO/RELOAD]** キーを押して、削除されるパラメーターに対応する DATA ENTRY ノブを押して、パラメーターロックをリアルタイムで削除します。



- パターン内の 72 までの異なるパラメーターをロックできます。ロックしているトリガー数が多くても、パラメーターは、1つのロックされたパラメーターとしてカウントされます。例えば、各シーケンサーのステップでフィルターのカットオフパラメーターがロックされている場合でも、他の 71 のパラメーターをロックできます。

### サウンドロック

アクティブなプロジェクト内のサウンドプール内の全てのドラムサウンドは、シーケンサーステップごとに変更できます。ノートトリガーを押したままで、*LEVEL* ノブを回します。サウンドプールのリストが表示されます。*LEVEL* ノブを使用してリストをスクロールして、ノートトリガーに割り当てたいサウンドを選択してから、**[TRIG]** キーを放します。<TRIG> LED 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、割り当てられたサウンドが示されます。



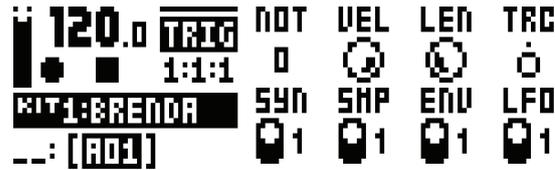
- 全てのトラックによるボイスが、全てのサウンドにはならないことに注意してください。リスト内のサウンドは、サウンドがロックされているアクティブなトラックとは、互換性がありません。サウンドプールをブラウズすると、アクティブなトラックと互換性のないサウンドは、LCD 画面に (!) 記号が点滅します。空のサウンドプールスロットと同様です。



- サウンドプールのリストの最初の位置にあるのは、TRACK SOUND というタイトルが付けられた、デフォルトの選択肢です。アクティブなキットの対応するトラックサウンドを再生します。

## 条件付きロック

TRIG ページには、TRC（トリガー条件）と呼ばれるパラメーターがあります。このパラメーターで、パラメーターロックを使用して条件付きルールのセットを任意のトリガーに適用できます。各設定は、シーケンサーノートがトリガーされるかどうかを決定する論理条件です。



FILL と呼ばれるパラメーターロック（下記参照）をパラメーターをアクティブにするためには、シーケンサーでフィルモードにしておく必要があります。フィルモードは、[YES] + [PAGE] を押すことで、1つのパターンサイクルに対してアクティブにします。このモードは、パターンループ時にアクティブになり、再度ループするまでアクティブなままです。

また、いつでも、どんな長さでもフィルモードをアクティブにすることもできます。パターンの再生中に [PAGE] キーを押します。ただし、GRID RECORDING モードを非アクティブにしておく必要があります。フィルモードは、キーを押している間アクティブになります。

パラメーターロックがトリガーに適用されている場合、次の条件付きルールを、TRC パラメーター、DATA ENTRY ノブ D（TRIG ページ）を使用して設定できます。

フィルモードがアクティブの時に **FILL** のみが真である（上記参照）。

$\overline{\text{FILL}}$  が真でない場合に **FILL** が真である。

同じトラック上で直近に検証されたノート条件が真の場合に **PRE** が真である。

$\overline{\text{PRE}}$  が真でない場合に **PRE** が真である。

隣接するトラック（編集中のトラックの上のトラック）で直近に検証されたノート条件が真の場合に **NEI** が真である。

$\overline{\text{NEI}}$  が真でない場合に **NEI** が真である。

最初のパターンサイクル（パターンがループした場合）の **1ST** が真である。

$\overline{\text{1ST}}$  が真でない場合に **1ST** が真である。

**X%** は確率条件です。真である確率は **X%** です。

A: 番目のパターンの繰り返しで **A:B** が真であると、B の繰り返し後に再度真になり、これを無期限に繰り返します。



- 条件付きパラメーターのロックは、パターンに多様性を追加する素晴らしい方法です。シンセトラック間で互いに排他的または決定的なノートトリガーのグリッドを設定し、同時に確立条件ロックを投入する（また、次に論理的条件付きトリガーの配列を行う可能性もある）方法は、フーガのような意外さで彩られる最も最小限の楽曲制作を行う最もきちんとした方法です。
- ランダムあるいは任意の、かつ楽しく魅力的な多様性を生み出すことだけが条件付きトリガーの使用法ではありません。たとえば、2種類のメロディまたはパーカッションシーケンスを同じトラックにし、フィルモードがアクティブな時のみどちらか1つをアクティブにするといった使い方ができます。

## TRIG MUTE

TRIG MUTE 画面から、シーケンサーのパターンにミュートマスクを追加できます。各トラックには、独自のトリガーミュートトリガーがあります。[FUNCTION] キー + [BANK A/E] を押して、メニューを開きます。



[TRIG] キーを押して、トリガーミュートトリガーに入ります。TRIG MUTE 画面で、指定されたトリガーが同じシーケンサーステップに配置されている場合、入力したトリガーは、アクティブなトラック上に配置された全てのトリガーをミュートします。すべてのトラックのステッププロパティを同時に編集したい場合は、アクティブなトラックだけでなく、[FUNCTION] キーを押したままにしてトリガーを入力します。ノートトリガーを含むステップは、[TRIG] キーの上の <TRIG> LED が暗く点灯します。



- トリガーミュートは、ノートトリガーやトリガーレスロックに簡単に追加できます。ノートトリガーやトリガーレスロックを押したままにして、[BANK A/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 / トリガーレスロックと同じシーケンサーステップ上に自動的に配置されます。
- ノートトリガー / トリガーレスロックを押すと、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どうか簡単にわかります。この場合、<BANK A/E> LED が点灯します。
- トリガーミュートは、ライブ演奏の際にトラックの感触を確かめるために役立ちます。例えばベースライントラックの最後の 8 ステップは、不安な状態を構築するためにミュートできます。

## アクセント

アクセントトリガーの追加は、トラックの選択したステップのベロシティを簡単に変更するために役立ちます。アクセントレベルは、モジュレーションの宛先で、例えば LFO の影響を受ける場合があることを意味しています。[FUNCTION] キー + [BANK B/F] を押して、ACCENT メニューを開きます。



対応する [TRACK] キーを押したときに効果がかかるトラックを選択します。LEVEL ノブを回して、アクセント値を選択します。値が大きくなると、より多くのアクセントがアクセントトリガーに追加されます。

ACCENT メニューを開いている間、シーケンサーにアクセントトリガーが表示されます。[TRIG] キーを押して、アクセントトリガーを配置したり削除したりします。すべてのトラックのステッププロパティを同時に編集したい場合は、アクティブなトラックだけでなく、[FUNCTION] キーを押したままにしてトリガーを入力します。アクセントトリガーがノートトリガーと同じシーケンサーステップ上に配置されている場合、ノートトリガーにアクセントが付きます。



- ノートトリガーに、簡単にアクセントを付けることができます。ノートトリガーを押したままにして、[BANK B/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上に自動的に配置されます。
- ノートトリガー / トリガーレスロックを押すと、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どうか簡単にわかります。この場合、<BANK B/F> LED が点灯します。

## スイング

ノリの良いリズムカルなグルーヴができるよう、パターンのスイング設定を調節します。**[FUNCTION]** キー + **[BANK C/G]** を押すとこのメニューが表示されます。



LEVEL ノブを回すか、**[ARROW]** キーの **[UP]** または **[DOWN]** を押して、SWING レシオを 51 ~ 80% に設定します。デフォルト設定は、等間隔の 50% です。**[TRIG]** キーを使用して、<TRIG> LED が点灯すると、スイングパターンをカスタマイズできます。

## スライド

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トリガーレスロックのパラメーター値を、互いの中でスライドさせることができます。**[FUNCTION]** キー + **[BANK D/H]** を押して、メニューを開きます。このメニューがアクティブな時に、**[TRIG]** キーを押すと、シーケンサーにスライドトリガーが配置されます。すべてのトラックのステップブロパティを同時に編集したい場合は、アクティブなトラックだけでなく、**[FUNCTION]** キーを押したままにしてトリガーを入力します。



2 つのトリガー間でパラメーター値をスライドする場合は、トリガーのいずれかがロックされていない必要があります。ロックされているパラメーター値は、ロックされていない値にスライドされます。逆も可能です。パラメーター値をスライドさせるには、スライドさせたいパラメーターのあるトリガーと同じシーケンサーステップ上にスライドトリガーを配置します。スライドの速度は現在のテンポに相対し、次のトリガーに達する際にスライドが完了します。いくつかのパラメーター値を、同時にスライドできます。



- パラメーターのスライドは、ノートトリガーやトリガーレスロックに簡単に追加できます。ノートトリガーやトリガーレスロックを押したままにして、**[BANK D/H]** を押します。パラメーターのスライドトリガーは、ノートトリガー / トリガーレスロックと同じシーケンサーステップ上に自動的に配置されます。
- ノートトリガー / トリガーレスロックを押すと、パラメーターの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どうか簡単にわかります。この場合、<BANK D/H> LED が点灯します。

## コピー、ペースト、クリア操作

パラメーター、トラックページ、トラック、トリガーは、コピー、ペースト、クリアできます。

アクティブなパターンは、同じバンク内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実行するには、GRID RECORDING モードがオフでなければなりません。パターンのコピーは、**[FUNCTION]** キー + **[REC]** キーを押して実行できます。別のパターンを選択してから **[FUNCTION]** キー + **[STOP]** キーを押すと、コピーされたパターンがこの場所にペーストされます。**[FUNCTION]** キー + **[STOP]** キーを再度押すと、この操作を取り消しできます。パターンのクリアは、**[FUNCTION]** キー + **[PLAY]** キーを押して実行できます。再度同じボタンを押すと、クリア操作を取り消しできます。

パターンを選択してから、キーを放す前に **[REC]**、**[PLAY]**、**[STOP]** キーを押すと、パターンをコピー、クリア、ペーストできます。

パターンと同じ方法で、個々のシーケンサーのトラックをコピー、ペースト、クリアできます。これを行うには、GRID RECORDING モードがオンでなければなりません。

単一のトラックページをコピー、ペースト、クリアすることもできます。これは、トラックのコピー、ペースト、クリアに似ていますが、アクティブなトラックページにのみ影響します。GRID RECORDING モードがオンでなければなりません。**[PAGE]** キーを押して、トラックページを選択します。コピーは、**[PAGE]** キー + **[REC]** キーを押して行います。新しいトラックページを選択してから、**[PAGE]** キー + **[STOP]** キーを押してペーストします。**[PAGE]** キー + **[STOP]** キーを再度押して取り消します。**[PAGE]** キー + **[PLAY]** キーを押して、アクティブなトラックページをクリアします。再度同じボタンを押すと、クリア操作を取り消しできます。

全てのパラメーターロックが完全に設定されているトリガーをコピー、ペースト、クリアすることもできます。この機能にアクセスするには、GRID RECORDING モードがオンでなければなりません。トリガーを押したままで **[REC]** キーを押して、コピー操作を実行します。別の **[TRIG]** キーを押したままで **[STOP]** キーを押して、ペーストします。複数のトリガーをコピーすることもできます。複数のトリガーを押したままで、**[REC]** キーを押します。最初にトリガーを押した位置が、開始位置になります。ペーストする場合、他のコピーされたトリガーをこのトリガーに対して配置できます。別の **[TRIG]** キーを押したままで **[STOP]** キーを押して、コピーしたトリガーのシーケンスをペーストします。1つまたは複数のトリガーを押したままで **[PLAY]** キーを押すと、トリガーのロックがクリアされます。

### クイック保存とクイックリロードのコマンド

キット、サウンド、トラック、パターン、ソングは簡単に保存してリロードできます。リロードすると、設定は保存された状態に戻ります。

キットへの変更を簡単に保存するには、**[YES/SAVE]** キー + **[FX]** キーを押します。このコマンドは、KIT メニューの **SAVE KIT** コマンドと同じです。20 ページ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/SAVE]** キー + **[MUTE]** を押します。SOUND MANAGER メニューの **STORE TRACK SOUND** コマンドと同じです。26 ページを参照してください。

トラックを簡単に保存するには、**[YES/SAVE]** キー + **[CHROMATIC]** を押します。操作は、**SAVE TRACK** コマンドと同じです。46 ページを参照してください。

アクティブなパターンを簡単に保存するには、**[YES/SAVE]** キー + **[SCENE]** を押します。操作は、**SAVE PATTERN** コマンドと同じです。38 ページを参照してください。これは、ライブでの微調整で希望通り調整できなかった場合に、微調整を開始する前に戻す復元ポイントを作成する際に便利です。

ソングを簡単に保存するには、**[YES/SAVE]** キー + **[PERFORMANCE]** 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。49 ページを参照してください。

キットを簡単にリロードするには、**[NO/RELOAD]** キー + **[FX]** キーを押します。このコマンドは、KIT メニューの **RELOAD KIT** コマンドと同じです。20 ページを参照してください。これは、キットを即興的に変更した後のライブに役立ちます。

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/RELOAD]** キー + **[MUTE]** を押します。これは、キットのリロードと同じですが、アクティブなトラック上に限られます（全てのトラックではありません）。

トラックを簡単にリロードするには、**[NO/RELOAD]** キー + **[CHROMATIC]** を押します。操作は、**RELOAD TRACK** コマンドと同じです。

アクティブなパターンをクイックリロードするには、**[NO/RELOAD]** キー + **[SCENE]** を押します。操作は、**RELOAD PATTERN** コマンドと同じです。38 ページを参照してください。この操作は、ライブ変更を取り消す操作と同様、別のパターンが選択されるまでに限り有効です。

ソングを簡単にリロードするには、**[NO/RELOAD]** キー + **[PERFORMANCE]** 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。49 ページを参照してください。

### チェインとソング

チェインは、1つまたは複数のパターンから構成されたシーケンスです。チェインは、ソングを構成するために使用されます。

64のチェインに対して、256パターンのエントリーを利用できます。例えば1つのチェインを256のパターンで、2つのチェインをそれぞれ128のパターンで構成することができます。しかしほとんどの場合、チェインでは2-8のパターンで十分です。

アクティブにし、作業できるのは1つのソングのみです。ソングには、2つの主な入力形式である、ソングの列とスクラッチパッドの列が含まれます。アクティブなソングの列は、LCDの左下の部分に表示されます。スクラッチパッドの列がアクティブな場合、グラフィックに“\_ \_”が表示されます。スクラッチパッドの列は、デフォルトではすべての曲の列の後に配置されます。

各ソングの列には、チェインが含まれます。これらのエントリーは、ソングとともに保存されます。スクラッチパッドの列にもチェインやパターンが含まれ、同様にソングの一部として保存されます。スクラッチパッドの列の目的は、既にプログラム済みのソングの列に影響を与えずに、チェインとパターンでの試行錯誤を可能にすることです。

### チェイン

アクティブなソングの列またはスクラッチパッドの列にチェインが含まれる場合、**[CHAIN MODE]** キーを押して CHAIN モードをオンにすると、チェイン内の全てのパターンが再生されます。モードがオフで SONG モードがオンでない場合、現在アクティブなパターンが繰り返し何度も再生されます。現在アクティブなパターンと、チェイン内のその他のパターンは、LCD 画面の左下隅に表示されます。

CHAIN モードがオフの場合でもチェインを作成できます。この方法でチェインを作成するには、2つの方法が存在します。詳細モードとクイックモードです。詳細モードでチェインを作成するには、**[CHAIN MODE]** キー + **[LEFT]/[RIGHT]** の矢印キーを押してチェインカーソルを移動します。パターンの前、パターン上、パターンの後に配置できます。パターンの前にカーソルを配置して **[BANK X/X]** + **[TRIG]** キーを押して新しいパターンを選択した場合、選択されたパターンがカーソルの後に配置されているパターンの前に挿入されます。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した場合、ハイライト表示されたパターンが置き換えられます。CHAIN モードをオンにすると、チェイン内のパターンが順に再生されます。いったんチェインの最後のパターンが再生されると、チェインはループします。クイックモードでチェインを作成するには、**[BANK X/X]** を押して、再生するチェインパターンと同じ順序で **[TRIG]** キーを押します（次のトリガーキーを押す間、前のトリガーキーも押し続けたままにするようにします。そうすると、シーケンサーで、パターンを切り替えているのではなくチェイン作成中であることが認識されます）。クイックモードでチェインを作成すると、以前のチェインが消去されることに注意してください。

**[CHAIN MODE]** キー + **[NO/RELOAD]** キーを押すと、チェインカーソルの位置に応じて、カーソルの前に配置されたパターンが消去されるか、カーソルでハイライト表示されたパターンが消去されます。

**[FUNCTION]** キー + **[CHAIN MODE]** キーを押すと、新しいブランクのスクラッチパッドの列が作成されます。スクラッチパッドの列は、ソングの列のリストの最下部に配置されます。SONG EDIT メニューを開くとこの様子が見られます。以前のスクラッチパッドの列の内容が最後のソングの列の次に、新しいソングの列として追加されます。



- **CHAIN** モードは、即興のライブに理想的です。**CHAIN** モードがオフでアクティブなパターンだけがループされている場合、チェインを作成してから **CHAIN** モードをオンにします。随時 **CHAIN** モードを終了して、1つのパターンのみをループさせることができます。パターンを追加、削除して、完全に新しいチェインを作成し、**CHAIN** モードを再度オンにします。**[FUNCTION]** キー + **[CHAIN MODE]** キーを押して新しいチェインを作成すると、即興のソングを簡単に作成できます。

### ソング

ソングは、本来はパターンとチェインで、より長いシーケンスを形成するように構成されます。SONG モードに入るには、**[SONG MODE]** キーを押します。<SONG> LED が点灯し、SONG モードがオンであることを示します。アクティブなソングは、列ごとに再生を開始します。アクティブなソングの列がスクラッチパッドの列である場合（スタックの一番下のデフォルトの位置）、パターンのチェインが1度再生され、停止します。スクラッチパッドの列をソング内で移動すると、次のソングの列が再生されます。現在再生中のソングの列は、LCD 画面の左下隅に表示されます。

## SONG EDIT メニュー

ソングは、**[FUNCTION]** キー + **[SONG MODE]** キーを押してアクセスできる SONG EDIT メニューで作成します。

```

--: 1× AD1 AD2
00: 1× AD1
01: 3× AD1 AD2 AD3

```

■120.0  
0001:1  
□□□□  
□□□□  
□□□□

ソングは、列ごとに、一番上から開始して下に向かって再生されます。ソングの列にチェインが含まれている場合、チェイン内の全てのパターンは、ソングの再生位置が次の列に移動する前に再生されます。ソングの再生位置は、反転したパターン番号のグラフィックで示されます。LCD 画面の右上隅には、BPM、再生された小節数、ビート数が表示されます。

ソングの列をソングの列に割り当てられたパターンと同様に移動するには、**[ARROW]** キーを使用します。ソングカーソルでパターンの位置がハイライト表示されている場合、パターン番号は四角で囲まれます。ソングカーソルをパターンの前後に配置すると、細い縦線になります。

冒頭からソングの再生を開始するには、**[STOP]** キーを 2 回押します。ソングの再生位置は、ソングの最初の列の最初のパターンに自動的に移動します。またソングは、任意のパターンの位置から再生を開始できます。**[ARROW]** キーを使用してソングカーソルを移動して、パターンの位置をハイライト表示します。**[YES/SAVE]** キーを押すと、この位置が選択されます。グラフィックが反転し、これがソングの再生位置であることを示します。**[PLAY]** キーを押すと、この位置からソングの再生が始まります。



- コピー、ペースト、クリア操作は、ソングの列で実行できます。

### ソングの列の追加とパターンとチェインの割り当て

**[FUNCTION]** キー + **[YES/SAVE]** キーを押して、ソングの列を追加します。新しいソングの列は、カーソルの列の下に挿入され、パターン A01 が自動的に新しい列に割り当てられます。別のパターンをソングの列に割り当てるには、**[ARROW]** キーを使用してソングカーソルを移動して、列に割り当てられたパターンがハイライト表示されてから、**[BANK X/X]** キー + **[TRIG]** キーを押します。一般に、パターンの割り当て手順は、パターンの選択時と同じです。33 ページのパターンの選択を参照してください。

ソングの列にチェインを追加するには、ソングの列を選択してから、**[RIGHT]** 矢印キーを押します。ソングカーソルは、パターンの位置から移動して、細い縦線になります。**[BANK X/X]** キー + **[TRIG]** キーを押して、チェインに追加されるパターンを選択します。

ソングカーソルでハイライト表示してから、**[FUNCTION]** キー + **[NO/RELOAD]** キーを押して、チェイン内のパターンを削除します。

ソングの列にチェインが含まれている場合、個々のパターンをチェイン内で再配置できます。ソングカーソルでハイライト表示してから、**[FUNCTION]** キー + **[LEFT]/[RIGHT]** の矢印キーを押して、パターンを選択します。

ソングカーソルをソングの列に移動してから **[FUNCTION]** キー + **[UP]/[DOWN]** 矢印キーを押して、ソング内のソングの列を上下に移動します。

**[FUNCTION]** キー + **[NO/RELOAD]** キーを繰り返し押すと、一度に 1 つのパターンずつソングの列が消去されます。

### リピートとミュートの追加

様々な追加情報を、ソングの列と、ソングの列に割り当てられる 1 つまたは複数のパターンに入力できます。

## チェインとソング

カーソルでソングの一番左の位置に移動して、ソングの列を選択した回数繰り返します。DATA ENTRY ノブ A を回して、ソングの列が繰り返される回数を選択します。

```
--: 1× A01 A02
00: 1× A01
01: 3× A01 A02 A03
```

120.0
0025:2
0002:1

ソングの編集モードで、任意のパターンのトラックを選択してミュートできます。まず、MUTE モードがオンであることを確認します。オンでない場合、[MUTE] を押してから、隣接した LED が完全点灯していることを確認します。次にソングエディターで、[ARROW] キーを使用し、[YES/SAVE] キーを押して、ミュートしたいトラックのパターン上にカーソルを配置します。[SONG MODE] キーを押したままで、ミュートしたいドラムトラックの [PADS] を押します。

```
--: 1× A01 A02
00: 1× A01
01: 3× A01 A02 A03
```

120.0
0001:1
0000
0000
0000

LCD 画面右下のミュートのグラフィックに、ミュートされたトラックが (-) 記号で表示されます。ミュートされていないトラックは、四角形で示されます。ソング内の他のパターンのトラックをミュートするには、[ARROW] キーを押してから [YES/SAVE] を押して、カーソルをそのパターンに移動します。ソングのミュートはパターンに固有です。異なるパターンには、異なるソングミュートトラックがあります。影響されるソング内の特定の位置のパターンであることに注意してください。例えばソング内の複数の位置でパターン A01 が使用され、一番上の左側のインスタンスがミュートされたトラックである場合、パターン A01 の他の全てのインスタンスは変更されません。別のパターン位置のトラックをミュートするには、上記の指示に従ってカーソルをトラックの上に配置してから、[YES/SAVE] キーを押して、ミュートを追加します。パターンがハイライト表示されている場合、LCD 画面での表示に加えて、ソング内のミュートされたトラックの <PADS> が暗く緑色に点灯します。通常の MUTE モードと同様に、トラックのミュートを解除すると、<PADS> が緑色に点灯します。



- ソングにプログラミング済みのミュートが含まれている場合、[MUTE] キーに隣接した LED と、[SONG MODE] キーと [CHAIN MODE] キーに隣接した LED は、これらのモードがオンであるかどうかに関わらず、暗く点灯します。この機能は、パターンのいずれかにアクティブなソングのミュートが存在していることを示すために役立ちます。またソングのミュートを含むパターンが選択されている場合、常に MUTE モードはオンです。プログラム済みのミュートとして機能する <PADS> は、暗い緑色で点灯します (ソングがミュートされたトラックが既に通常の MUTE モードでミュートされていない場合に限られます。この場合、<PADS> は消灯します)。



- SONG EDIT 外では、チェインまたはソング内のアクティブなパターンの任意のトラックのソングを簡単にミュートできます。[MUTE] キーを押すだけで、MUTE モードがオンになります。次に SONG EDIT で [SONG MODE] キーを押したまま、ミュートしたいトラックの [PADS] をタップします。

### SONG メニュー

SONG メニューでは、ソングを保存したり、ロードしたり、名前を変更したりできます。[FUNCTION] キー + [PERFORMANCE] を押して、メニューにアクセスします。



**RELOAD** : アクティブなソングをリロードします。保存されたバージョンが復元されます。**[NO/RELOAD]** キー + **[SONG]** は、このコマンドのショートカットです。

**LOAD** : 保存したソングをロードできるメニューが開きます。アクティブなソングは、反転したグラフィックで表示されます。

**SAVE** : アクティブなソングを16のソングスロットのいずれかに保存します。アクティブなソングは、反転したグラフィックで表示されます。**[YES/SAVE]** キー + **[SONG]** は、このコマンドのショートカットです。

**CLEAR** : 全ての内容からアクティブなソングをクリアします。

**EDIT** : EDIT メニューが開きます。**[FUNCTION]** キー + **[SONG MODE]** を押して、同じメニューにアクセスできます。このメニューの詳細については、47 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できるメニューが開きます。

## GLOBAL メニュー

GLOBALメニューは、グローバルなレベルで Analog Rytm に影響する設定を提供します。ここでは、グローバルなシーケンサー、MIDI、トラックルーティングの設定を行うことができます。それぞれに独自の設定を持つ 4 つまでのグローバルスロットを利用可能です。

**[FUNCTION]** キー + **[TRACK]** を押して、メニューにアクセスします。**[UP]/[DOWN]** の矢印キーまたは *LEVEL* ノブを使用して、リストをスクロールします。**[YES/SAVE]** キーを押して、ハイライト表示されたメニューを開きます。



### プロジェクト

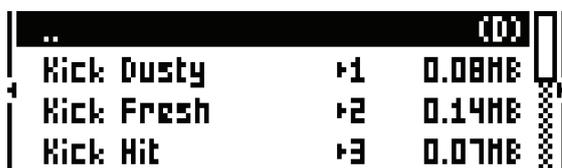
ここでプロジェクトを管理します。このメニューの詳細については、18 ページのプロジェクトを参照してください。

### サンプル

ここでサンプルを管理します。下記のメイン画面で、2 つのメインディレクトリ、FACTORY と INCOMING のどちらかにアクセスできます。FACTORY ディレクトリには、10 のサブディレクトリ内のいずれかに、複数のプリセットサンプルがあります。一方、INCOMING ディレクトリは、C6 ユーティリティソフトウェア経由で Analog Rytm の +Drive ストレージに送信されるサンプルのデフォルトの保存先です。**[YES/SAVE]** キーを押すとディレクトリが開きます。

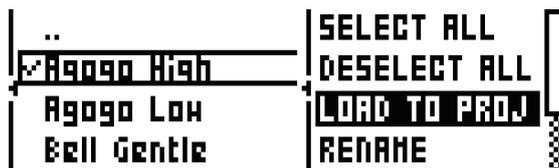


サブディレクトリを開くには、**[ARROW]** キーを使用して **[YES/SAVE]** キーを押してハイライト表示するだけです。ディレクトリから抜けるには、画面の一番上で「..」のラベルが付いたアイテムを選択してから、**[YES/SAVE]** キーを押します。これを繰り返して実行すると、ディレクトリの階層の一番上まで戻ります。サンプルファイルとディレクトリを見分けられるよう、名称が「..」で終了するディレクトリを含む全てのディレクトリの名称の最後に、(D) のラベルが付けられています。+Drive のディレクトリをブラウズする際、アクティブなプロジェクトの 127 のサンプルスロットのうちの 1 つに割り当てられたサンプルは、下記のようにスロット番号がカッコで囲まれています。

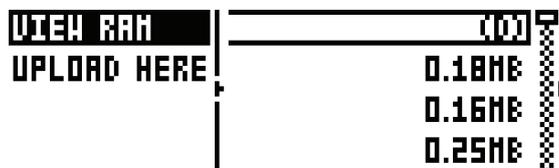


### サンプルのロード、アンロード、置き換え

以下は、アクティブなプロジェクトの 1 つまたは複数のプリセットサンプルをロードする方法の例です。まず FACTORY ディレクトリを開きます。次に PERCUSSION ディレクトリを開きます(リストの 7 番目の項目です)。ここで、最初のサンプル「Agogo High」をハイライト表示してから、**[YES/SAVE]** キーを押してチェックマークを付けます。リストをブラウズして、他の複数のサンプルにチェックマークを付けます。任意のサンプルをプレビュー(アクティブなトラックのボイスで再生します)できます。最初にサンプルをハイライト表示して、**[FUNCTION]** + **[YES/SAVE]** を押します。およそ 10 秒間、サンプルのプレビューが再生されます。次に **[RIGHT]** 矢印キーを押します。画面の右側にメニューが表示されます。



**LOAD TO PROJECT** を選択してから、**[YES/SAVE]** キーを押します。選択した（チェックした）サンプルは、アクティブなプロジェクトの 127 のユーザーサンプルスロットで利用可能な最初の空きスロットに表示されます。アクティブなプロジェクトの RAM 内の現在のユーザーサンプルを表示するには、**[LEFT]** 矢印キーを 2 回押します。これは、左側のメニューを表示します。



**VIEW RAM** を選択して **[YES/SAVE]** キーを押します。127 のユーザーサンプルスロットを示すリストが表示されます。行の右端に丸がついている場合、そのサンプルが現在アクティブなプロジェクトで使用されていないことを意味します。



この画面で、127 のユーザーサンプルを個々にアンロードしたり、スロットを空にするためにまとめてアンロードしたりできます。**[ARROW]** キーの **[UP]/[DOWN]** または **LEVEL** ノブを使用して、リストをスクロールします。**[YES/SAVE]** キーを押して、個々のサンプルにチェックを付けるか、**[RIGHT]** 矢印キーを押して右側のメニューを表示し、**SELECT ALL** を選択します。右側のメニューで、**UNLOAD** を選択してチェックされたサンプルのスロットを空にします。



RAM 内のサンプルは個々に置き換えることができます。置き換えたいサンプルを含むスロットをハイライト表示してから、**[RIGHT]** 矢印キーを押して右側のメニューを表示し、**REPLACE** を選択します。+Drive のディレクトリをブラウズし、希望のサンプルを選択して **[YES/SAVE]** を押すと、そのサンプルと前の手順でハイライト表示したサンプルが置き換えられます。+Drive ストレージのディレクトリのブラウズに戻りたい場合は、**[LEFT]** キーを 2 回押してから **VIEW +DRIVE** を選択します。

### コンピュータからのサンプルの受信

コンピュータと Analog Rytm との間で USB 接続をセットアップします。Analog Rytm の電源は、必ずオンにしてください。コンピュータ上で Elektron C6 ユーティリティソフトウェアを開きます。サンプルをメインの C6 ウィンドウにドラッグアンドドロップします。転送したいサンプルをマウスポインターでクリックして、ハイライト表示します。送信アイコンをクリックして、選択したサンプルを Analog Rytm の +Drive ストレージ内の指定した宛先ディレクトリに送信します（他のディレクトリを設定していない場合は、デフォルトのディレクトリは INCOMING です）。

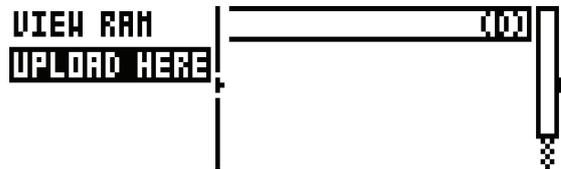
転送時間は、サンプル全体のサイズによって変わります。転送中、保存先のディレクトリ（デフォルトは INCOMING）が開いている場合、LCD 画面の進行状況バーに、サンプル受信の進行状況が表示されます。

転送されたサンプルが、+Drive 内の宛先ディレクトリ内にも残ることに注意してください。これを使用するには、アクティブなプロジェクトにロードする必要があります（上記のプロジェクトへのサンプルのロードの説明を参照して、FACTORY ディレクトリを INCOMING やその他の宛先ディレクトリに置き換えます）。

Analog Rytm では、MIDI の Sample Dump Standard (SDS) および Extended SDS 経由でのサンプルの受信をサポートしています。Elektron C6 はこれをサポートしています。USB MIDI と同様な高速インターフェースでの転送を保証するために、SDS Handshake を有効にしなければなりません。またサンプル名を機器に送信したい場合には、Extended SDS ヘッダーの転送も有効にしなければなりません（有効でない場合、Analog Rytm の保存先ディレクトリ内でのサンプル名はシンプルに 1、2、3 のようになります）。C6 バージョン 1.5 では、これらの設定は config ウィンドウにあります。

### 新しい保存先ディレクトリの作成

メイン画面で **[ARROW]** キーの **[RIGHT]** を押して、右側のメニューにアクセスします。CREATE DIR を選択してから **[YES/SAVE]** キーを押して、新しいディレクトリを作成します。ネーミング画面が表示されます。10 ページのセクション「ネーミング画面」を参照してください。新しい保存先ディレクトリに適切な名前を付けます。新しいディレクトリがメイン画面に表示されたら、**[YES/SAVE]** キーを押して開きます。初期の空のディレクトリでは、**[ARROW]** キーの **[LEFT]** を押して、左側のメニューを開きます。UPLOAD HERE をハイライト表示してから、**[YES/SAVE]** キーを押します。



この結果、コンピュータから送信されたサンプルが新しい保存先ディレクトリに書き込まれます。同様な方法で左側のメニューにアクセスして、任意のディレクトリやサブディレクトリを保存先ディレクトリに設定できます。ただし、書き込み保護されている FACTORY ディレクトリは例外です。右側のメニューで DELETE DIR または RENAME を選択して、任意のディレクトリ（ここでは FACTORY ディレクトリは例外です）をハイライト表示することで削除したり、名前を変更したりできます。



- Analog Rytm の +Drive ストレージに効率良く確実にサンプルを転送するため、コンピュータに最新バージョンの SysEx ユーティリティソフトウェア C6 がインストールされていることを確認してください。無料で便利な C6 ソフトウェアは、Elektron の Web サイトからダウンロードできます。
- Analog Rytm は、コンピューターのデスクトップにアイコンとして表示されないことに注意してください。すべての転送で c6 ソフトウェアを使用します。
- MIDI+USB が、MIDI PORT CONFIG メニューの INPUT FROM 設定または OUTPUT TO 設定で選択されている場合（下記を参照）、MIDI データ転送で USB の速度が制限されます。大きなデータを送受信する場合、USB 設定のみを使用していることを確認してください。

## GLOBAL スロット

使用する 4 つの Global スロットのいずれかを選択します。**[LEFT]/[RIGHT]** の矢印キーを使用して、アクティブなスロットを選択します。**[YES/SAVE]** キーを押すと、選択が確認されます。Global スロットに行った全ての変更は、自動的に保存されます。スロットは、シーケンサー、MIDI、トラックのルーティングの設定の現在の構成を格納します。Global スロットに行った全ての変更は、自動的に保存されます。

## SEQUENCER CONFIG

ここでは、シーケンサーに関連する設定があります。[LEFT]/[RIGHT] の矢印キーまたは [YES/SAVE] キーを使用して、設定を変更します。



**QUANTIZE LIVE REC** は、アクティブなクオンタイズノートが LIVE RECORDING モードで入力された場合に、シーケンサーのステップを完成させます。設定がオフの場合、ライブ録音されたノートには、マイクロタイミングが適用されます。マイクロタイミングの詳細については、38 ページのセクション「TRIG メニュー」を参照してください。

**KIT RELOAD ON CHG** は、新しいキットがアクティブになったときに、自動的に保存された状態でキットがリロードされるようにします。例えばこれは、ライブ演奏ではキットを大幅に調節して、次回再度アクティブにしたときには自動的に保存された状態に戻したい場合に役立ちます。この動作は、MachineDrum や MonoMachine のユーザーにはおなじみの機能です。

## MIDI CONFIG

このメニューには、Analog Rytm の MIDI 機能を扱う様々なサブメニューがあります。



### MIDI SYNC

Analog Rytm が MIDI クロックを送受信してコマンドを転送する方法をコントロールします。[LEFT]/[RIGHT] の矢印キーまたは [YES/SAVE] キーを使用して、設定を変更します。



**CLOCK RECEIVE** : アクティブな場合、Analog Rytm は外部機器から送信された MIDI クロックに応答します。

**CLOCK SEND** : アクティブな場合は、Analog Rytm が MIDI クロックを送信します。

**TRANSPORT RECEIVE** : アクティブな場合、Analog Rytm は再生、停止、コンティニュー、ソングポジションポインターなどのシステムリアルタイムメッセージに応答します。

**RANSPORT SEND** : アクティブな場合、Analog Rytm は再生、停止、コンティニュー、ソングポジションポインターなどのシステムリアルタイムメッセージを送信します。

**PRG CH RECEIVE** : アクティブな場合、Analog Rytm は受信したプログラムチェンジメッセージに応答します。外部からパターンを選択したい場合に役立ちます。受信したプログラムチェンジメッセージをリスニングする MIDI チャンネルは、MIDI CHANNELS メニューで設定します。56 ページを参照してください。

**PRG CH SEND** : アクティブな場合、パターンが変更された際にプログラムチェンジメッセージを送信します。プログラムチェンジ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。56 ページを参照してください。

## MIDI PORT CONFIG

MIDI ポート関連の設定は、このメニューにあります。**[LEFT]/[RIGHT]** の矢印キーを使用して、設定を変更します。



**TURBO SPEED** : **[YES/SAVE]** キーを押して、ターボスピードネゴシエーションを開始します。速度は自動的に選択されます。

**OUT PORT FUNCTIONALITY** : MIDI アウトポートで送信する信号の種類を選択します。

- MIDI : ポートでの MIDI データの送信を可能にします。
- DIN 24 : ポートで DIN 24 同期パルスを送信するようにします。このオプションが選択されると、ポート上では MIDI データは送信されません。
- DIN 48 : ポートで DIN 48 同期パルスを送信するようにします。このオプションが選択されると、ポート上では MIDI データは送信されません。

**THRU PORT FUNCTIONALITY** : MIDI スルーポートで送信する信号の種類を選択します。**OUT PORT FUNCTIONALITY** と同じです。

**INPUT FROM** : Analog Rytm が MIDI データを受信するソースを選択します。

- DISABLED : Analog Rytm は受信 MIDI データを無視します。
- MIDI : Analog Rytm が MIDI インポートに送信された MIDI データのみをリスニングします。
- USB : Analog Rytm が USB ポートに送信された MIDI データのみをリスニングします。
- MIDI+USB : Analog Rytm が MIDI インポートと USB ポートの両方に送信された MIDI データをリスニングします。

**OUTPUT TO** : Analog Rytm が MIDI データを送信する宛先を選択します。

- DISABLED : Analog Rytm からの MIDI データの送信を停止します。
- MIDI : Analog Rytm が MIDI データを MIDI アウトポートのみに送信します。
- USB : Analog Rytm が MIDI データを USB ポートのみに送信します。
- MIDI+USB : Analog Rytm が MIDI インポートと USB ポートの両方に MIDI データを送信するようにします。



- **INPUT FROM** や **OUTPUT TO** の設定で **MIDI+USB** が選択されている場合、MIDI データの転送速度で USB の速度が制限されます。大きなデータを送受信する場合、USB 設定のみを使用していることを確認してください。

**OUTPUT CH : [PADS]** とノブがオートチャンネルとトラックチャンネルのどちらでデータを送信するかを選択します。

**PARAM OUTPUT :** *DATA ENTRY* ノブが送信する MIDI メッセージの種類を選択します。送信される CC/ NRPN パラメーターの詳細については、「付録 C : MIDI」を参照してください。

- NRPN : ノブで NRPN MIDI メッセージを送信するようにします。
- CC : ノブで CC MIDI メッセージを送信するようにします。

**ENCODER DEST :** *DATA ENTRY* ノブと *LEVEL* ノブで MIDI データを送信するかどうかをコントロールします。INT に設定されている場合、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定されている場合、MIDI は内部および外部に送信されます。

**PAD DEST : [PADS]** が MIDI データを送信するかどうかをコントロールします。INT に設定されている場合、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定されている場合、MIDI は内部および外部に送信されます。EXT に設定している場合は、MIDI は外部のみに送信されます。

**PRESSURE DEST : [PADS]** にかけた圧力の変化により MIDI データを送信するかどうかをコントロールします。INT に設定されている場合、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定されている場合、MIDI は内部および外部に送信されます。EXT に設定している場合は、MIDI は外部のみに送信されます。

**MUTE DEST :** オン / オフされたミュートが MIDI データを送信するかどうかをコントロールします。INT に設定されている場合、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定されている場合、MIDI は内部および外部に送信されます。EXT に設定している場合は、MIDI は外部のみに送信されます。

**RECEIVE NOTES :** アクティブな場合、外部 MIDI キーボードを使用して Analog Rytm を演奏できるようになります。

**RECEIVE CC/NRPN :** アクティブな場合、外部 MIDI 機器から CC/NRPN データを送信して、Analog Rytm のパラメーターをコントロールできるようになります。

## MIDI CHANNELS

このメニューは、MIDI チャンネルの構成を処理します。



**TRACK 1-12, FX :** ドラムトラックと FX トラックをコントロールする専用の MIDI トラックを選択します。OFF の設定では、トラックは受信した MIDI メッセージを無視します。

**PERF CHANNEL :** PERFORMANCE モードがオンの際に、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できる MIDI チャンネルを選択します。Analog Rytm に外部 MIDI キーボードが接続されている場合、このチャンネルで MIDI データを送信し、キーボードでアクティブなトラックをコントロールします。例えばこれは、アクティブなドラムトラックを簡単に変更して異なるサウンドを再生する場合に役立ちます。

**PROGRAM CHANGE IN CHANNEL :** 受信したプログラムチェンジメッセージをリスニングする MIDI チャンネルを選択します。AUTO 設定では、AUTO チャンネルを使用します。MIDI SYNC メニューで Analog Rytm がプログラムチェンジメッセージに反応できるようにします。54 ページを参照してください。

**PROGRAM CHANGE OUT CHANNEL :** パターンを変更する際に、プログラムチェンジメッセージを送信する MIDI チャンネルを選択します。AUTO 設定では、AUTO チャンネルを使用します。MIDI SYNC メニューで Analog Rytm がプログラムチェンジメッセージを送信できるようにします。ページ 54 を参照してください。

## TRACK ROUTING

このメニューでは、トラックのルーティングをカスタマイズできます。**[ARROW]** キーの **[UP]** と **[DOWN]** を使用して、以下の 2 つのオプションのいずれかを選択します。



**ROUTE TO MAIN :** このオプションを選択すると、12 トラックのどのトラックがメイン出力に送信されるかをカスタマイズできます。**[PADS]** を使用して、対応する各パッドのトラックからの送信をオン / オフします。緑色の <PADS> は、メイン出力に送信されます。点灯していない <PADS> は、送信されません。各トラックは、個別の出力に送信されることに注意してください。

**ROUTE TO FX :** このオプションを選択すると、12 トラックの FX のルーティングをカスタマイズできます。**[PADS]** を使用して、FX 経由でルーティングされる対応する各トラックをオン / オフします。黄色の <PADS> は、FX にルーティングされます。点灯していない <PADS> は、送信されません。

## SYSEX DUMP

SYSEX DUMP メニューでは、キット、サウンド、パターン、ソング、グローバルスロットを送受信できます。サンプルの転送は、SAMPLES メニュー経由で排他的に処理されることに注意してください（上記を参照してください）。**[UP]/[DOWN]** の矢印キーまたは **LEVEL** ノブを使用して、メニューオプションを選択します。**[YES/SAVE]** キーを押すと選択されたメニューが開きます。



Sysex データを送受信する場合、Analog Rytm の MIDI ポートまたは USB ポートが、外部の送受信機器に接続されていなければなりません。



- Analog Rytm が Sysex データを MIDI ポート経由で送受信している場合、最大 10 倍の転送速度の Elektron TM-1 USB MIDI インターフェースを使用してください。
- 外部機器がコンピュータである場合、Elektron の Web サイトからダウンロード可能な無料の Sysex ユーティリティ C6 の使用をお勧めします。

## SYSEX SEND

ここでは、キット、サウンド、パターン、ソング、グローバルスロットを、Analog Rytm の MIDI アウトポートまたは USB ポート経由で外部機器に送信できます。



左の列では、バックアップする内容を選択します。**[LEFT]** 矢印キーを使用して、列を選択します。**[UP]/[DOWN]** の矢印キーまたは **LEVEL** ノブを使用して、列をスクロールします。右側の列に配置された送信される SysEx データの選択肢は、左の列での選択に応じて変化します。**[RIGHT]** 矢印キーを押して、この列にアクセスします。**[UP]/[DOWN]** の矢印キーまたは **LEVEL** ノブを使用して、送信される内容を選択します。**[YES/SAVE]** キーを押して、SysEx の送信手続きを開始します。

**ALL** : 様々なデータを完全にバックアップできます。

- **WHOLE PROJECT** : 全てのキット、サウンド、パターン、ソング、グローバルスロットと、受信機器に対する設定を送信します。つまり、プロジェクト全体です。
- **ALL SOUNDS** : 受信機器に全てのサウンドを送信します。
- **ALL KITS** : 受信機器に全てのキットを送信します。
- **ALL PATTERNS** : 受信機器に全てのパターンを送信します。
- **ALL SONGS** : 受信機器に全てのソングを送信します。
- **ALL GLOBALS** : 受信機器に全てのグローバルスロットを送信します。
- **ALL SETTINGS** : 受信機器に全ての設定を送信します。

**KIT** : 受信機器に選択したキットを送信します。パターンにリンクされていないキットには、名前の後にアスタリスクが付きます。

**SOUND** : 受信機器に選択したサウンドを送信します。

**PATTERN** : 受信機器に選択したパターンを送信します。パターンスロットの右側に、パターンにリンクされた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** : 受信機器に、選択したパターンとその関連キットを送信します。

**SONG** : 受信機器に選択したソングを送信します。

**GLOBAL** : 受信機器に選択したグローバルスロットを送信します。



- 定期的にデータをバックアップすることが重要です。
- **SysEx** の送信を開始する前に、まず受信機器が送信されるデータをリスニングしていることを確認します。**C6** を使用している場合、転送が完了したあとは常に、いずれのオブジェクトも壊れていないことを確認してください。

## SYSEX RECEIVE

ここでは、キット、サウンド、パターン、ソング、グローバルスロットを、Analog Rytm の MIDI インポートまたは USB ポート経由で外部機器から受信できます。



左の列では、受信する内容を選択します。[LEFT] 矢印キーを使用して、列を選択します。[UP]/[DOWN] の矢印キーまたは LEVEL ノブを使用して、列をスクロールします。右側の列の、受信する SysEx データの選択肢は、左の列での選択に応じて変化します。[RIGHT] 矢印キーを押して、この列にアクセスします。[UP]/[DOWN] の矢印キーまたは LEVEL ノブを使用して、受信する内容を選択します。[YES/SAVE] キーを押して、SysEx の受信手続きを開始します。Analog Rytm は、受信データのリスニングを開始します。[NO/RELOAD] キーを押して、リスニングを停止します。

**ANYTHING** : 送信され表示されている全ての SysEx データをリスニングして受信します。

**KIT** : 受信したキットデータを排他的にリスニングします。

- ACTIVE KIT がキットを受信する際に、SysEx データは現在アクティブなキットを受信したキットで置き換えます。
- KIT 01-128 は、受信したキットを選択したキットスロットに格納します。パターンにリンク されていないキットには、名前の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格納します。

**+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格納します。オプション ANYWHERE は、利用可能な最初の空きスロットにサウンドを配置します。バンクの右側には、空きスロットの量が示されます。

**PATTERN** : 受信したパターンを選択したパターンスロットに格納します。パターンスロットの右側に、パターンにリンクされた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格納します。

**GLOBAL** : 受信したグローバル設定を選択したグローバルスロットに格納します。



- Analog Rytm が受信データのリスニングを開始したあと、送信デバイスから SysEx の送信が開始されます。
- 特定のリスト位置で受信した場合、その後のデータはリスト内の次の 1 つまたは複数の位置で受信されます。
- 現在アクティブなメニューに関わらず、Analog Rytm は、SysEx データを常に受信できます。データを保存する際には、指定された位置にロードされます。指定されていない場合は、最初の空きスロットにロードされます。

## SYSTEM

SYSTEM メニューには、Analog Rytm 用の USB CONFIG、OS UPGRADE、FORMAT +DRIVE、CALIBRATION、VERIFYFACTORY SAMPLES オプションがあります。

### USB CONFIG

Analog Rytm を Overbridge 機器として使用する (11 ページの「Overbridge」を参照) には、Overbridge モードに設定する必要があります。これは、OVERBRIDGE MODE メニュー項目を選択して、**[YES/SAVE]** を押してボックスを選択して設定します。

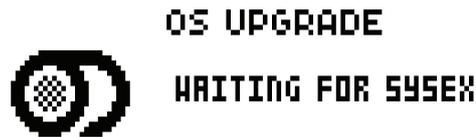


何らかの理由で、Overbridge 統合機能を無効にする場合は、USB-MIDI ONLY の項目を選択して **[YES/SAVE]** を押します。

### OS UPGRADE

このメニューオプションは、Analog Rytm の OS のアップグレードに使用します。OS syx ファイルを送信するには、無料の SysEx ユーティリティソフトウェア C6 を使用します。OS syx ファイルと C6 ソフトウェアは、Elektron の Web サイトからダウンロードできます。

**[YES/SAVE]** キーを押すと、Analog Rytm は受信する OS SysEx データのリスニングを開始します。



待機状態をキャンセルする場合は、**[NO/RELOAD]** を押します。

転送できるようにするには、OS の syx ファイルを送信する機器が Analog Rytm の MIDI インポートまたは USB ポートに接続されていなければなりません。

Analog Rytm は、コンピューターのデスクトップにアイコンとして表示されないことに注意してください。

お使いのコンピューターで、OS syx ファイルをダウンロードして C6 ソフトウェアを開きます。「構成」をクリックし、MIDI In および MIDI Out で Elektron Analog Rytm を選択します。Syx ファイルを C6 のメインウィンドウにドラッグし、マウスポインターでポイントしてハイライトし、クリックします。C6 ウィンドウの左上隅の「送信」ボタンをポイントしてクリックします。

OS を受信すると、Analog Rytm の LCD 画面に進行状況バーが表示されます。バーが最後まで達すると、ERASING FLASH というメッセージが画面に表示されます。直後に WRITING FLASH というメッセージが表示されます。これにはしばらく時間がかかります。このプロセスが完了すると、OS がアップデートされ機器が再起動します。



- **Analog Rytm が OS のアップグレードを MIDI ポート経由で受信する場合、Elektron TM-1 USB MIDI インターフェースを使用すると、転送速度が最大 10 倍になります。**

## FORMAT +DRIVE

+Drive の全ての内容を消去できます。[LEFT] または [RIGHT] の矢印キーを使用して選択し、[YES/SAVE] キーを押して確認すると、フォーマット手順を実行するかどうかを問うプロンプトが表示されます。[YES/SAVE] キーを押して、フォーマットを進めます。



**PROJECTS+SOUNDS** : 全てのプロジェクトとサウンドを消去します。[LEFT] または [RIGHT] の矢印キーを押して、チェックしたり、チェックを外したりします。

**SAMPLES** : 全てのサンプルを消去します。[LEFT] または [RIGHT] の矢印キーを押して、チェックしたり、チェックを外したりします。

## CALIBRATION

Analog Rytm のキャリブレーションルーチンはここで行います。

キャリブレーションは、オシレーターと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問い合わせるポップアップウィンドウが表示されます。[YES/SAVE] キーを押して、キャリブレーションを進めます。キャリブレーションルーチンが完了するまでしばらく時間がかかることに注意してください。



- Analog Rytm は、出荷時にキャリブレーションされています。Elektron のサポートから特に指示された場合またはマシンで表示された場合を除き、再度キャリブレーションしないでください。キャリブレーションの前に、動作温度に達するように、機器を最低 2 時間はオンにしておくことが重要です。

## VERIFY FACTORY SAMPLES

この設定をアクティブにすると、ファクトリーサンプルが適切な場所にあるかをチェックする検証ルーチンが開始されます。

不適切であることが分かった場合、ファクトリー設定、プリセット、サンプルを必要としない場合を除いてファクトリーリセットが必要です (次のセクションを参照)。

## EARLY STARTUP メニュー

このメニューにアクセスするには、**[FUNCTION]** キーを押したまま Analog Rytm の電源をオンにします。ここから、様々なタスクを実行できます。各種の選択肢を選択するには、対応する **[TRIG]** キーを押します。

```

RYTM MENU
1 ... TEST MODE
2 ... EMPTY RESET
3 ... FACTORY RESET
4 ... OS UPGRADE

```

### TEST モード

このモードに入るには、1 番目の **[TRIG]** キーを押します。



- 警告：テストのため、機器の全ての出力から、短いピーブ音が大きな音で鳴ります。

Analog Rytm のどこかにトラブルがあり、ハードウェアの問題が疑われる場合には、このセルフテストを実行してください。エラーがない場合、以下のようにレポートされます。これ以外の場合は、Elektron のサポートまたは Analog Rytm をご購入いただいた販売店までお問い合わせください。**[UP]** と **[DOWN]** の矢印キーを使用して、テストのログをスクロールできます。

```

TEST MODE
0 ERRORS
UI:[+]
NVRAM:[+]

```

### EMPTY RESET

このモードに入るには、2 番目の **[TRIG]** キーを押します。全てのキット、パターン、サウンド、ソングが消去されます。+Drive は影響を受けません。

### FACTORY RESET

ファクトリーリセットを実行すると、Analog Rytm は（全てのパターン、キット、サウンドプール、グローバルデータを含む）アクティブな RAM プロジェクトを上書きして再初期化します。+Drive のプロジェクトスロット 1 が、ファクトリープリセットのパターン、キット、サウンド、設定で上書きされ再初期化されます。サウンドバンク A が、ファクトリーサウンドで上書きされます。

アクティブなプロジェクトを保存しておきたい場合、ファクトリーリセットを行う前に、必ず 1 より大きい +Drive のプロジェクトスロットに保存してください。ファクトリーリセットを実行するには、3 番目の **[TRIG]** キーを押します。

### OS UPGRADE

OS のアップグレードを開始するには、4 番目の **[TRIG]** キーを押します。Analog Rytm は待機状態に入り、受信する OS データをリスニングして、LCD 画面に READY TO RECEIVE が表示されます。転送が可能な場合、OS の syx ファイルを送信する機器は、Analog Rytm の MIDI インポートに接続されていなければなりません。OS syx ファイルを送信するには、無料の SysEx ユーティリティソフトウェア C6 を使用します。OS syx ファイルと C6 ソフトウェアは、Elektron の Web サイトからダウンロードできます。



- **USB MIDI 転送は、EARLY START UP メニューでは利用できません。**

Analog Rytm は、コンピューターのデスクトップにアイコンとして表示されないことに注意してください。

お使いのコンピューターで、OS syx ファイルをダウンロードして C6 ソフトウェアを開きます。「構成」をクリックし、MIDI In および MIDI Out で Elektron Analog Rytm を選択します。Syx ファイルを C6 のメインウィンドウにドラッグし、マウスポインターでポイントしてハイライトし、クリックします。C6 ウィンドウの左上隅の「送信」ボタンをポイントしてクリックします。

Analog Rytm が OS を受信すると、受信した OS の量を示す進行状況バーが表示されます。転送が完了すると、UPGRADING...DO NOT TURN OFF というメッセージが表示されます。アップグレード中には、<TRIG> LED が順番に点灯します。1 周目は暗く点灯します(古い OS を消去しています)で、2 周目は全点灯(新しい OS を書き込んでいます)で点灯します。これにはしばらく時間がかかることに注意してください。このプロセスが完了すると、OS がアップデートされ機器が再起動します。



- **OS syx ファイルを送信するには、無料の SysEx ユーティリティ C6 を使用します。Elektron の Web サイトからダウンロードできます。**
- **Analog Rytm が OS のアップグレードを MIDI ポート経由で受信している場合、最大 10 倍の転送速度の Elektron TM-1 USB MIDI インターフェースを使用してください。**

## セットアップ例

Analog Rytm は他の機器と組み合わせて演奏できます。従来の機器と同期して演奏するか、複数の Elektron の機器の1つとして演奏するか、受信したオーディオとともに演奏するかにかかわらず、Analog Rytm は他の機器と上手く連携します。ここでは3つの例を示します。

### ANALOG RYTM とモノフォニックベースマシン



Analog Rytm の DIN sync 機能によって、旧式の機器を使用できます。

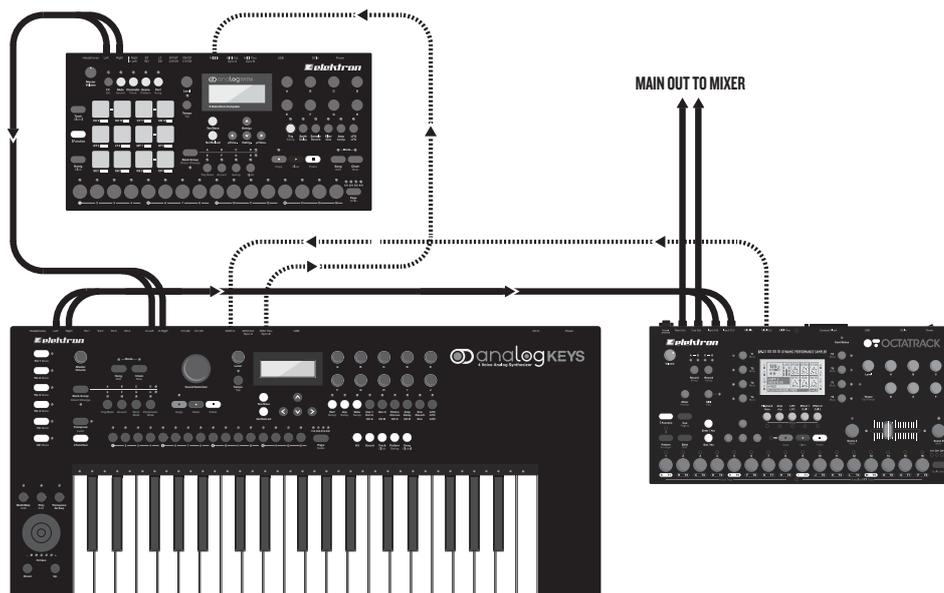
この例では、従来のモノフォニックのベースマシンを Analog Rytm とともに使用します。ベースマシンのベースラインの開始、停止、テンポを Analog Rytm でコントロールします。

1. ベースマシンでベースラインのパターンを準備します。
2. ベースマシンの出力を、標準のフォンケーブルを使用してミキサーに接続します。
3. Analog Rytm の出力を、標準のフォンケーブルを使用してミキサーに接続します。
4. Analog Rytm の MIDI Out を、DIN コネクタを使用してベースマシンの SYNC IN に接続します。
5. Analog Rytm の GLOBAL メニューの MIDI PORT CONFIGURATION メニューでは、OUT PORT FUNCTIONALITY セクター上で DIN24 の設定を使用します。



6. Analog Rytm でリズムを準備します。

## Analog Rytm と Elektron の他の機器



Analog Rytm を、Elektron の他の機器と同時に使用します。ここでは、Octatrack と Analog Keys を使用します。

この例では、Analog Rytm でビートを作成します。Analog Keys は、ベースサウンドとシンセサウンドに使用します。Octatrack は、Analog Rytm と Analog Keys からのオーディオのループとサンプルを再生します。

1. Analog Rytm のメイン出力を Analog Keys の入力に接続し、Analog Keys のメイン出力を Octatrack のいずれかの入力のペアに接続します。Octatrack のメイン出力は、PA に接続します。標準のフォンコネクタを使用します。
2. 2 本の MIDI ケーブルを使用して、Analog Rytm と Analog Keys の両方の機器が、Octatrack のスレーブになっていることを確認してください。
3. Analog Rytm の GLOBAL メニュー内の MIDI 構成メニューで、MIDI SYNC が CLOCK RECEIVE に設定され、PROG CH RECEIVE がオンであることを確認してください。

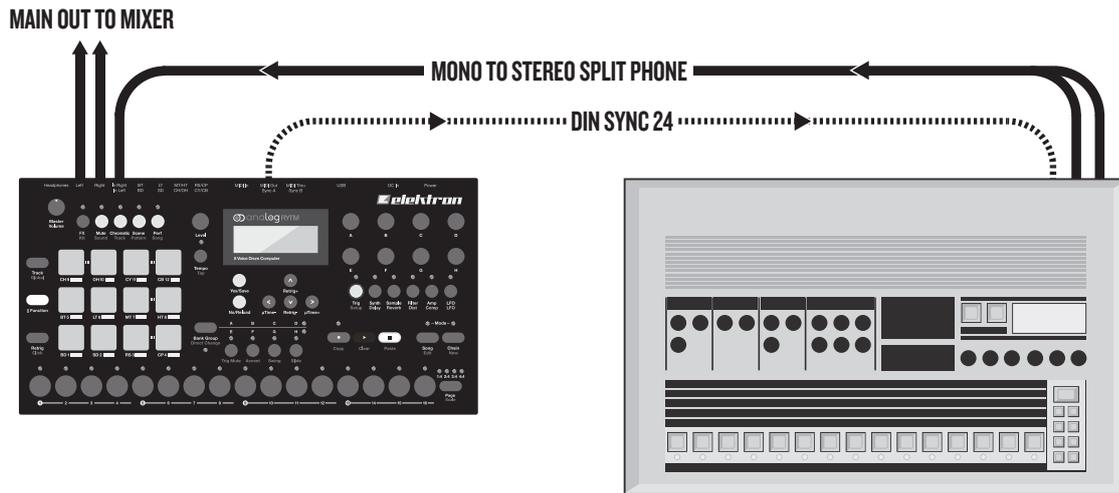


4. また GLOBAL メニューの MIDI PORT CONFIGURATION メニューでは、入力ポートとして MIDI または MIDI+USB を使用します。



5. Analog Rytm からの受信信号に Analog Keys の内部エフェクトを使用します。Analog Keys で希望する FX パラメーターをコントロールするパフォーマンスマクロを作成します。

## Analog Rytm とステレオフォニックドラムマシン



構成に外部機器からのサウンドを組み込む場合、Analog Rytm のコンプレッサーを使用します。

以下の例では、旧式のドラムマシンを Analog Rytm に接続する方法を示します。Analog Rytm を使用して、ドラムマシンからのステレオ出力を適切にフィットするように圧縮して、パターンを開始したり、停止したり、テンポをコントロールしたりできます。

1. 旧式のドラムマシンでリズムパターンを準備します。
2. ドラムマシンのステレオ出力を、モノラル / ステレオのスプリットフォンコードを使用して、Analog Rytm の入力に接続します。
3. Analog Rytm の MIDI Out を旧式のドラムマシンの SYNC に接続します。
4. Analog Rytm の GLOBAL メニューの MIDI PORT CONFIGURATION メニューでは、OUT PORT FUNCTIONALITY セクター上で DIN24 の設定を使用します。



5. ドラムマシンでリズムを開始して、**[FX]** キーを押して Analog Rytm の COMPRESSOR にアクセスしてから、4 番目の **[PARAMETER]** キーを押します。好みのテイストになるようにパラメーターを設定します。



6. Analog Rytm でリズムを準備します。

## 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。

### 全般の操作

**[FUNCTION] + [REC]** : コピーコマンドを実行します。アクションは、現在アクティブなページまたはモードによって異なります。

**[FUNCTION] + [PLAY]** : クリアコマンドを実行します。アクションは、現在アクティブなページまたはモードによって異なります。

**[FUNCTION] + [STOP]** : ペーストコマンドを実行します。アクションは、コピーされたコンテンツによって異なります。

### ネーミング

**[FUNCTION] + [ARROW]** (ネーミング画面) : 文字を選択します。

**[FUNCTION] + [NO/RELOAD]** (ネーミング画面) : 文字を消去します。

### シンセ / サンプルの割り当て

**[SYNTH]** をダブルタップ : MACHINE (シンセエンジン) の選択内容にアクセスします。

**[SAMPLE]** をダブルタップ : SAMPLE の選択内容にアクセスします (アクティブなキットの 127 のユーザーサンプルから)。

SAMPLE の選択内容を開いている時に、スロットを選択して **[FUNCTION] + [YES/SAVE]** を選択すると、+Drive のサンプルにアクセスできます。

### 保存とリロード

**[YES/SAVE] + [FX]** : キットを保存します。

**[NO/RELOAD] + [FX]** : キットをリロードします。

**[YES/SAVE] + [MUTE]** : サウンドを保存します。

**[NO/RELOAD] + [MUTE]** : サウンドをリロードします。

**[YES/SAVE] + [SCENE]** : パターンを保存します。

**[NO/RELOAD] + [SCENE]** : パターンをリロードします。

**[YES/SAVE] + [CHROMATIC]** : トラックを保存します。

**[NO/RELOAD] + [CHROMATIC]** : トラックをリロードします。

**[YES/SAVE] + [PERFORMANCE]** : ソングを保存します。

**[NO/RELOAD] + [PERFORMANCE]** : ソングをリロードします。

### メニューへのアクセス

**[FUNCTION] + [TRACK]** : GLOBAL メニューを開きます。

**[FUNCTION] + [FX]** : KIT メニューを開きます。

**[FUNCTION] + [MUTE]** : SOUND メニューを開きます。

## シーケンサーの設定

[FUNCTION] + [TEMPO] : テンポをタップします。

[FUNCTION] + [RETRIG] : CLICK TRACK 設定にアクセスします。

[FUNCTION] + [TRIG SETUP] : QUANTIZE 設定にアクセスします。

[FUNCTION] + [PAGE] : パターン / トラックの SCALE 設定にアクセスします。

## ミュートとソロ

[FUNCTION] + [PADS] : 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 ([FUNCTION] を放すとアクティブになります)。

[RETRIG] + [PADS] : トラックでソロをオンにします (複数のトラックをソロにできます)。

## シーケンサーのレコーディング

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

[RECORD] + [PLAY] をダブルタップ : QUANTIZE LIVE RECORDING をオン / オフにします。

LIVE RECORDING 中に [NO/RELOAD] + [PADS] のいずれか : トリガーをシーケンサートラックからクリアします。

## トラック / パターンのクリア

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

[FUNCTION] + [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。

## トリガーのシフト

[FUNCTION] + [LEFT/RIGHT] : ステップ全体のすべてのトリガーを左右に移動します。

[TRIG] + [LEFT/RIGHT] : 1つのトリガーを、左右に少数単位で動かします。

[TRIG] + [UP/DOWN] : RETRIG をアクティブにし、リトリガーのレートを設定します (GRID RECORDING モード時)。

## チェーンの編集

[FUNCTION] + [CHAIN] : 新しいスクラッチパッドの行を作成します。

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

[CHAIN] + [NO/RELOAD] : パターンをカーソルの前のチェーン (または選択したチェーン) から削除します。

[BANK X/X] + [TRIG] : 新しいパターンをチェーンに挿入します (カーソルがある場所に挿入されます)。

## テクニカルインフォメーション

### 仕様

#### シーケンサー

ドラムトラック x 12  
FX トラック x 1  
パターンごとに最大 64 ステップ  
個々のトラックの長さ  
ユーザーサンプル x 127 (プロジェクトごと)  
シーン x 12 (キットごと)  
トリガーのミュート機能、アクセント機能、スイング機能、  
スライド機能  
マイクロタイミング  
パラメーターロック  
CHROMATIC モード  
SCENE モード  
PERFORMANCE モード  
汎用アサインابل Retrig  
ライブフレンドリーなパフォーマンスモード  
ステップごとのサウンド変更  
キット、パターン、サウンドの即時リロード  
完全リアルタイムコントロール

#### ストレージ

プロジェクト x 128 (+Drive)  
キット x 128 (プロジェクトごと)  
パターン x 128 (プロジェクトごと)  
ソング x 16 (プロジェクトごと)  
サウンド x 4096 (+Drive サウンドライブラリー)  
サウンド x 128 (プロジェクトごと)  
サンプルメモリ容量 1 GB  
ユーザーサンプル x 127 (プロジェクトごと)

#### マスターエフェクト

アナログステレオディストーション  
アナログステレオコンプレッサー

#### センドエフェクト

ディレイ  
リバーブ

#### ドラムボイス x 8

完全アナログ信号経路  
アナログパーカッションサウンドジェネレーター x 1  
アナログオーバードライブ回路 x 1  
2 極アナログマルチモードフィルター x 1  
アナログステレオ VCA x 1  
フィルターエンベロープ x 1

AMP エンベロープ x 1  
エフェクトセンド x 2  
アサインابل LFO x 1  
専用 LFO フェードエンベロープ x 1  
16 bit サンプル再生エンジン x 1  
サンプルビットレートリダクション x 1

#### 電氣的仕様

インピーダンスバランスドオーディオ出力：メイン出力レ  
ベル：+15 dBu  
出力インピーダンス：440 Ω  
アンバランスドヘッドフォン出力：  
ヘッドフォン出力レベル：+15 dBu  
出力インピーダンス：55 Ω  
アンバランスドオーディオ入力：入力レベル：最大 +15  
dBu  
オーディオ入力インピーダンス：9 k Ω  
個々の出力：  
出力レベル：+15 dBu  
出力インピーダンス：440 Ω  
機器の消費電力：標準 14 W、最大 20 W 推奨電源：  
PSU-3 または 12V DC、2A 用の同等品

#### ハードウェア

圧力感知式バックライト付き合成ゴム製パッド x 12  
122x32 ピクセルのバックライト付き LCD 画面  
DIN Sync 出力端子付き MIDI In / Out / Thru  
1/4 インチインピーダンスバランスオーディオ出力ジャッ  
ク x 2  
1/4 インチステレオオーディオ入力ジャック x 1  
1/4 インチのステレオヘッドフォンジャック x 1  
1/4 インチ (TRS) ペアの個別トラック出力ジャック x 4  
48 kHz、24-bit D/A および A/D コンバーター  
フラッシュ EEPROM のアップグレード可能 OS  
絶縁多機能 USB2.0 ポート

#### 物理的仕様

丈夫なスチール製ケース  
サイズ：W340 x D176 x H63mm(13.4 インチ x 6.9  
インチ x 2.5 インチ) (電源スイッチ、ノブ、足を含む)  
重量：約 2.4 kg (5.3 lbs)

## 著作権表示と連絡先情報

### 著作権表示

#### 製品の設計および開発

Oscar Albinsson  
Magnus Forsell  
Anders Gärder  
Jimmy Myhrman  
Jon Mårtensson  
David Revelj  
Mattias Rickardsson  
Daniel Troberg

#### 追加デザイン

Ufuk Demir  
Thomas Ekelund

#### 出荷時のデフォルトサウンドデザイン

Linus Andersson  
Ufuk Demir  
Thomas Ekelund  
Per Engström  
Antony Klæboe  
Filip Leyman  
Andreas Lundin  
Jimmy Myhrman  
Jon Mårtensson  
Olle Petersson  
Johan Reivén  
Cenk Sayinli  
Charlie Storm  
Daniel Troberg

#### ユーザーマニュアル

Ufuk Demir  
Thomas Ekelund  
Jon Mårtensson  
Daniel Sterner

### 連絡先情報

#### Elektron Web サイト

<http://www.elektron.co.jp>

#### 会社所在地

Elektron Music Machines Japan K.K.  
〒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

この付録では、ドラムトラックの5つのPARAMETERページのパラメーターをリストして、それぞれを説明します。各ページには、1つの例外を除いて、全てのドラムトラックの同じパラメーターが収められています。この例外はSYNTHページで、このページでのパラメーターは選択したMACHINEに応じて変化します。

### SYNTH

(アナログとデジタルの) サウンド合成をコントロールします。**BD**トラックと**BDHD**マシンのデフォルトのパラメーターをここに示します。他のMACHINEのSYNTHページの詳細については、「付録D : MACHINE」を参照してください。

#### SYNTH (BDHD)



**TUN (チューニング)** : 半音階の半音単位で、VCO (Voltage Controlled Oscillator) のピッチを設定します。双方向のノブの範囲は -64 から +63 です。

**SWT (スイープタイム)** : スイープタイムのピッチを設定します。値が小さいと、スイープが短くなります。値が大きいと、スイープが長くなります。範囲は 0 から 127 です。

**SNP (スナップ量)** : スナップの量を設定します。サウンドのアタックフェーズの開始直後のピッチのスイープです。TIC と組み合わせて使用して、一時的なサウンドのシェイプを決定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。小さな値は急勾配を意味するクイックディケイで、大きな値は、より緩やかな傾斜を形成する長いデュレーションのサウンドです。範囲は 0 から 127 です。

**WAV (波形)** : VCO の波形をサイン波、非対称のサイン波、三角波に設定します。3つの波形が生成するサウンドは、この順に倍音の量が大きくなります (それぞれ 0、1、2 です)。

**HLD (ホールド)** : キットがディケイフェーズになる前のホールドタイムを設定します。小さな値は短いホールドタイムに対応し、大きな値は長いホールドタイムに対応します。ドラムサウンドの本体のシェイプを変更するために使用します。範囲は 0 から 127 です。

**TIC (ティックレベル)** : 一時的なティックのレベルを設定します。SNP と組み合わせて使用して、一時的な合成サウンドのシェイプを決定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセの音のボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

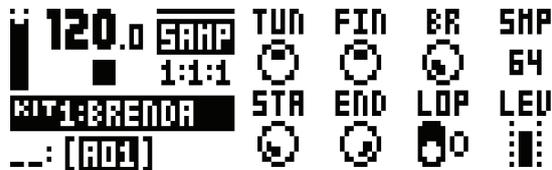
---

## SAMPLE

このページのパラメーターは、ユーザーサンプルの再生をコントロールします。プロジェクトには、127のユーザーサンプルスロットがあります。各キット内では、これらのサンプルは動的に割り当て、モジュレーション、カスタマイズできます。

---

## SAMPLE



**TUN (チューニング)**：半音階の半音と同等な単位で、サンプルのピッチを設定します。より高速に移動するには、ノブを押したまま回します。0を北(上)とすると、ピッチは変更されません。範囲は-24から+24で、4オクターブと同等です。

**FIN (ファインチューニング)**：サンプルのピッチをファインチューニングします。このパラメーターは、TUNパラメーターからのオフセットです。ノブは、双方向に回転します。全体の範囲は-64から+63で、半音単位で上下します。

**BR (ビットリダクション)**：このパラメーターの値を増やすと、サンプルの解像度が減り、より粒子が粗くなります。ドラムサウンドのサンプルのサウンドを、旧式のコイン式のファイティングゲームのサウンドエフェクトのようにしたい場合に使用します。範囲は0から127です。

**SMP (サンプルスロット)**：このノブを回して、プロジェクトにロードされる127までのサンプルのリストをブラウズします。ノブを時計方法に回すとリストが下にスクロールし、時計と反対方向に回すと上にスクロールします。最初の位置のOFFでは、サンプルは全く再生されません。範囲はOFFと、1から127です。

**STA (開始)**：サンプルの再生の開始位置を設定します。0から120の範囲において極端な値を設定すると、開始位置がそれぞれサンプルの一番冒頭や終端になります。これは、ENDとともに設定しなければならない共依存関係のパラメーターです。

**END (終了)**：サンプルの再生の終了位置を設定します。0から120の範囲において極端な値を設定すると、開始位置がそれぞれサンプルの一番冒頭や終端になります。ENDの値がSTAの値より小さい場合、サンプルは逆再生されます。

**LOP (ループ)**：OFFの場合、トリガーされるたびにサンプルが再生されます。ONの場合、トリガーの長さに対して連続してサンプルがループされます(TIRページのLENで設定します)。AMPページのエンベロープパラメーターの設定HLDとDECに制限されます(1/0からON/OFF)。

**LEV (レベル)**：サンプルのボリュームを設定します。範囲は0から127です。

---

## FILTER

FILTER ページには、アナログマルチモードフィルターと関連するエンベロープをコントロールする全てのパラメーターがあります。

---



**ATK (アタック)** : フィルターエンベロープのアタックフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : フィルターエンベロープのディケイの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**SUS (サステインレベル)** : フィルターエンベロープのサステインレベルを コントロールします。範囲は 0 から 127 です。

**REL (リリース)** : フィルターエンベロープのリリースフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**FRQ (周波数)** : マルチモードフィルターのカットオフ周波数を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**RES (レゾナンス)** : フィルターのレゾナンスの動作を設定します。レゾナンスは、カットオフ周波数のスペクトルにピークを導入します。バンドストップタイプのフィルターでは、ピークの代わりにノッチがあります。ノッチは、最も小さいレゾナンス設定での幅です。範囲は 0 から 127 です。

**TYP (フィルターのタイプ)** : フィルターのタイプを選択します。次の 7 つのタイプを利用できます。 2 極ローパス、1 極ローパス、バンドパス、1 極ハイパス、2 極ハイパス、バンドストップ、およびピークの 7 つです。技術的にはこれら全ては、レゾナンスが 2 極のフィルターですが、1 極タイプでは、シンプルな 1 極タイプと同様な平らなスペクトラムがあり、イコライザーの動作に適しています。

**ENV (エンベロープデプス)** : フィルターエンベロープ内のモジュレーションの深さを設定します。ノブは双方向に回転し、負と正のモジュレーションデプスを利用できます。範囲は -64 から +63 です。

---

## AMP

AMP ページでは、AMP エンベロープ、オーバードライブ、エフェクトサウンド、パン、ボリュームのパラメーターをコントロールします。

---



**ATK (アタック)** : アンプエンベロープのアタックフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**HLD (ホールド)** : キットがディケイフェーズになる前の、アンプエンベロープのホールドタイムを設定します。範囲は AUTO と、1 から 127 です。AUTO 設定では、ドラムトラックのパッドが物理的に押された時間でホールドフェーズが決定されます。1 から 127 の範囲の値を設定すると、ホールドフェーズを固定できます。パッドが押されている時間に関わらず、一番左の非常に短い時間から、右へ回すと徐々に長くなります。

**DEC (ディケイ)** : アンプエンベロープのディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から INF (∞) です。

**OVR (オーバードライブ)** : 信号経路のマルチモードフィルターの前に位置するオーバードライブ (アンプのゲイン増加ブースト) を設定します。オーバードライブを使用する際は、聴覚を傷めないように気を付けてください。また、サウンド制作時は過度に使用しないでください (オーバードライブを多用すると、ありがちなロックンロールになってしまうため)。範囲は 0 から 127 です。

**DEL (ディレイセンド)** : ディレイエフェクトを通して送られるサウンドの量を設定します (「付録 B」を参照)。範囲は 0 から 127 です。

**REV (リバーブセンド)** : リバーブエフェクトを通して送られるサウンドの量を設定します (「付録 B」を参照)。範囲は 0 から 127 です。

**PAN (パン)** : ステレオフィールドでのサウンドの位置を設定します。ノブは双方向に回転し、0 は完全にバランスがとれた中間値で、-64 では全てのサウンドが左チャンネルに送信され、+63 では全てのサウンドが右チャンネルに送信されます。

**VOL (ボリューム)** : サウンドの増幅量を設定します。このパラメーターは、全体のトラックレベルからは独立しています。範囲は 0 から 127 です。

---

## LFO

LFOは、SYNTH、SAMPLE、FILTER、AMP ページの任意のパラメーターにクリエイティブに干渉するように使用できます。このページで低周波オシレーターの動作、方向および深度をカスタマイズします。

---

## LFO



**SPD (速度) :** LFO の速度を設定します。LFO を連続したビートと同期するには、8、16、32 のいずれかに設定してみてください。ノブは双方向に回転します。LFO のサイクルは、負の値を使用すると逆再生されます。範囲は -64 から +63 です。

**MUL (乗数) :** SPD パラメーターに設定した因子を乗算します。

(x) は現在のテンポを乗算し、(dot) はテンポに関係なく、LFO を 120 BPM に同期します。24 の設定があります (12 テンポが同期、12 テンポがフリー)。

**FAD (フェードイン / アウト) :** LFO モジュレーションからフェードイン / フェードアウトできるようにします。ノブは双方向に回転します。正の値 はフェードアウトし、負の値はフェードインします。中間の値 (0) では、フェードイン / フェードアウトが起こりません。範囲は -64 から +63 です。

**DST (宛先) :** LFO の宛先を選択します。ノブを回すとリストが表示されます。任意のパラメーターのページから、パラメーターを選択します。ノブを時計方法に回すとリストが下にスクロールし、時計と反対方向に回すと上にスクロールします。宛先をハイライト表示して、LFO モジュレーションがサウンドに影響する様子をプレビューします。[YES/SAVE] キー を押して選択肢を確定します。

**WAV (波形) :** LFO の波形を設定します。波形は、三角波、サイン波、スクエア波、ノコギリ歯波、指数波、ランプ波、ランダム の 7 つです。

**SPH (起動フェーズ) :** トリガーされた時の LFO サイクルの開始位置を設定します。範囲は 0 から 127 です。0 は完全な波形サイクルで開始し、127 は終端で開始します。64 は中心です。

**MOD (トリガーモード) :** ノートがトリガーされたときの LFO の動作を設定します。5 つの設定があります。

- FRE は、デフォルトの自由に継続するモードです。LFO は、継続します。再開や停止はしません。
- TRG は、ノートがトリガーされたときに LFO を再開します。
- HLD は、背景で LFO を自由に動かしますが、ノートがトリガーされると、LFO の出力レベルはラッチされ、次にノートがトリガーされるまでホールドされます。
- ONE は、ノートがトリガーされたときに LFO を冒頭から開始します。1 サイクルで停止します。これは、エンベロープと同様に機能します。
- HLF は、ノートがトリガーされたときに LFO を冒頭から開始します。サイクルの半分まで実行して停止します。

**DEP (深さ) :** LFO モジュレーションの奥行きと極方向を設定します。負の値でも正の値でも、モジュレーションのデプスが可能です。正の値では、波形の頂上のフェーズに向かってオシレーターが開始し、負の値では、波形の一番下のフェーズに向かって開始します。中心の 0 に設定すると、モジュレーションデプスは 0 になります。範囲は -128 から +127 です。

この付録では、FXトラックのパラメーターをそれぞれ1ページずつ説明します。

### DELAY

ディレイセンドエフェクトは、入力信号を複製して、時間内にディレイを生成してから、元の信号に再結合します。このページのディレイパラメーターをカスタマイズします。

### DELAY



**TIM (ディレイタイム)** : ディレイタイムを設定します。現在の BPM に相対的で、128 分音符のノート単位で測定されます。例えば 32 の設定は、1 ビートのディレイです (4 つの 16 分音符のノート)。範囲は 1 から 128 です。

**X (ピンポン)** : ディレイ信号をステレオフィールドの左右で変更するよう設定します。2 つの設定があります。

- 0 (オフ) : ステレオフィールドでディレイ信号の位置を手動で代えて設定したい場合に使用します。**WID** パラメーターを使用してこれを行います。
- 1 (オン) : 設定すると、ディレイ信号の左右のパン位置を変更します。**WID** パラメーターは、パンの量をコントロールします。

**WID (Stereo Width)** は、ステレオフィールドの左右でのディレイ信号のパン幅を設定します。ノブは双方向に回転します。範囲は -64 から +63 です。

**FDB (フィードバック)** : ディレイの入力にフィードバックするディレイ出力信号の量を設定します。大きな値を設定すると、ディレイ信号は無 限大になる、あるいは膨張する場合があります。フィードバックが大きいと、非常に大音量の信号になり、DISTORTION ページの **DOV** パラメーターにより、フィードバックがさらに荒くなる場合があります。範囲は 0 から 198 です。



**HPF (HP フィルター)** : ディレイハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LPF (LP フィルター)** : ディレイローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**REV (リバーブセンド)** : リバーブに送信されるディレイ出力信号の量を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**VOL (ミックスボリューム)** : ディレイ出力信号のボリュームを調節します。DISTORTION ページの **DEL** パラメーターの設定に応じて、出力は、ディストーションエフェクトとコンプレッサーエフェクトの前後にルーティングされます。範囲は 0 から 127 です。

---

## REVERB

リバーブセンドエフェクトは、サウンドリバーブの持続性とアンビエントな特性をコントロールします。非常に広い場所から、限定された狭い場所まで、異なる多くの音響位置をシミュレーションできます。

---

## REVERB



**PRE (プリディレイ)** : リバーブのプリディレイタイムを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : リバーブ信号のディケイフェーズの長さ、基本的には音響空間の大きさを設定します。

範囲は 1 から INF (∞) です。

**FRQ (シェルビング周波数)** : シェルビングフィルター周波数を設定します。**GAI** パラメーターと組み合わせて、選択した周波数より上のリバーブ信号をダンプして、リバーブサウンドをより感動的なものにした り、消音したりすることができます。範囲は 0 から 127 です。

**GAI( シェルビングゲイン )** : **FRQ** パラメーターで設定したシェルビング周波数の上のリバーブ信号をダンプします。最大値ではトレブルがリバーブに含まれ、小さな値では徐々にダンプされます。範囲は 0 から 127 です。

**HPF (HP フィルター)** : リバーブハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LPF (LP フィルター)** : リバーブローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**VOL (ミックスボリューム)** : リバーブ出力信号のボリュームを設定しま す。DISTORTION ページの **REV** パラメーターの設定に応じて、出力は、ディストーションエフェクトとコンプレッサーエフェクトの前後にルーティングされます。範囲は 0 から 127 です。

---

## DISTORTION

ディストーションのマスターエフェクトは、信号のピークを目立たせて、歪ませます。さらにこのページでは、サウンドを完全にオフセットして、非対称なディストーションをかけることができます。また、ディレイエフェクトのオーバードライブと、ディレイエフェクトとリバーブエフェクトのリターンルーティングもコントロールします。

---

### DIST



**AMT (ディストーション量)** : 信号に適用されるディストーションの量をコントロールします。範囲は 0 から 127 です。

**SYM (ディストーションの対称性)** : 2D グラフに波形サイクルを視覚化すると、ディストーションを適用する前に信号全体を Y 方向に上 (正の値) 下 (負の値) にオフセットします。これによって、信号を非対称にディストーションさせることができます。波形の頂点や一番下の位置のみにエフェクトをかけることができます。範囲は -64 から +63 です。

**DOV (ディレイオーバードライブ)** : ディレイエフェクトのオーバードライブを設定して、暖かなダイナミックなディストーションの信号を生成します。これと DELAY ページの FDB パラメーターを組み合わせることで、ささやかなものから非常にアグレッシブなものまで、様々なオーバートーンを生成できます。範囲は 0 から 127 です。

**DEL (ディレイディストーション / コンプレッサー)** : ディストーションとコンプレッションの対象となるディレイエフェクトが前 (0) と後 (1) のどちらに戻されるかを設定します。デフォルト設定は前です。範囲は 0 または 1 です。

**REV (リバーブディストーション / コンプレッサー)** : ディストーションとコンプレッションの対象となるリバーブエフェクトが前 (0) と後 (1) のどちらに戻されるかを設定します。デフォルト設定は、後です。範囲は 0 または 1 です。

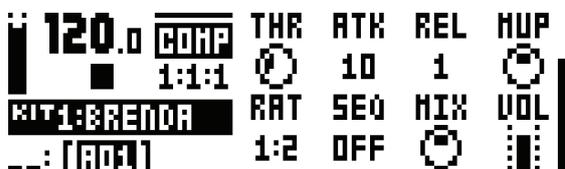
---

## COMPRESSOR

コンプレッサーのマスターエフェクトは、静かなサウンドに対して大きなサウンドのボリュームを減衰させて、信号のダイナミックレンジを圧縮します。このページには、コンプレッサーをカスタマイズする 8 つのパラメーターがあります。

---

### COMP



**THR (スレッシュホールド)** : コンプレッサーのスレッシュホールドを設定します。スレッシュホールドを小さくすると、信号の多くの位置が圧縮対象になります。LCD 画面の一番右端のバーは、圧縮の量を視覚的に表します。範囲は 0 から 127 です。

**ATK (アタック)** : コンプレッサーのアタックフェーズの時間を示します。つまり、コンプレッサーがどの程度で大きなピークに反応するかです。アタックフェーズの時間は、ミリ秒単位で設定されます。範囲は 0.03 から 30 です。

**REL (リリース)** : コンプレッサーのリリースフェーズの時間を設定します。つまり、コンプレッサーが静かな瞬間に復帰するまでの時間の長さです。時間は、秒単位で設定します。範囲は 0、1-2、A1、A2 です。A1 と A2 は、2 種類の自動リリースフェーズで、(A2) は、(A1) より少しだけ長いです。

**MUP (メイクアップゲイン)** : 圧縮によって減らされた信号レベルを補うための、コンプレッサーの出力のメイクアップゲインを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**RAT (コンプレッションレシオ)** : 4 種類の異なるコンプレッションレシオ、2:1、4:1、8:1、MAX があります。比率が高くなると信号の圧縮率が高まります。

**SEQ (サイドチェイン EQ)** : 以下のいずれかの方法でコンプレッサーが解析する前に、信号をフィルター処理します。

- OFF では、サイドチェイン信号は変更されないままです。
- LPF ローパスフィルターでは、解析の前に信号を処理し、コンプレッサーは主にベースに対応します。この設定は、ポンピングした特徴的なコンプレッサーサウンドに使用してください。
- HPF では、解析の前にハイパスフィルターに信号を通して、コンプレッサーがベース以外に対応するようにします。この設定は、ポンピングを防止したいときに使用してください。
- HIT では、サイドチェイン信号とバランスのとれたイコライゼーションで、コンプレッサーが信号の全ての周波数に同様に対応します。

**MIX (ドライ / ウェットミックス)** : 未圧縮の信号とコンプレッサーの出力信号のミックスを設定します。一番左の設定では、完全に非圧縮の信号になります。一番右の設定では、圧縮された信号のみが通過します。非圧縮信号と圧縮信号のミックスの間の全ての値は、パラレルコンプレッションと呼ばれます。最終的なモータウン圧縮エフェクトは、中間の MIX 設定と大きな RAT 設定と小さな MUP 設定を組み合わせで達成されます。範囲は 0 から 127 です。

**VOL (ボリューム)** : 出力信号のボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

---

## FX LFO

以下では、FXトラックのLFOページのパラメーターについて説明します。

---

### LFO1 (ページ 1)



**SPD (速度) :** LFO の速度を設定します。LFO を連続したビートと同期するには、8、16、32 のいずれかに設定してみてください。ノブは双方向に回転します。LFO のサイクルは、負の値を使用すると逆再生されます。範囲は -64 から +63 です。

**MUL (乗数) :** SPD パラメーターに設定した因子を乗算します。(x) は現在のテンポを乗算し、(dot) はテンポに関係なく、LFO を 120 BPM に同期します。24 の設定があります (12 テンポが同期、12 テンポがフリー)。

**FAD (フェードイン / アウト) :** LFO モジュレーションからフェードイン / フェードアウトできるようにします。ノブは双方向に回転します。正の値はフェードアウトし、負の値はフェードインします。中間の値 (0) では、フェードイン / フェードアウトが起こりません。範囲は -64 から +63 です。

**DST (宛先) :** LFO の宛先を選択します。ノブを回すとリストが表示されます。任意のパラメーターのページから、パラメーターを選択します。ノブを時計方向に回すとリストが下にスクロールし、時計と反対方向に回すと上にスクロールします。宛先をハイライト表示して、LFO モジュレーションがサウンドに影響する様子をプレビューします。[YES/SAVE] キー を押して選択肢を確定します。

**WAV (波形) :** LFO の波形を設定します。波形は、三角波、サイン波、スクエア波、ノコギリ歯波、指数波、ランプ波、ランダム の 7 つです。

**SPH (開始フェーズ) :** SPH (開始フェーズ) : トリガーされたときに LFO が開始する波形での位置をコントロールします。範囲は 0 から 127 です。0 は完全な波形サイクルで開始し、127 は終端で開始します。64 は中心です。

**MOD (トリガーモード) :** ノートがトリガーされたときの LFO の動作を設定します。5 つの設定があります。

- FRE は、デフォルトの自由に継続するモードです。LFO は、継続します。再開や停止はしません。
- TRG は、ノートがトリガーされたときに LFO を再開します。
- HLD は、背景で LFO を自由に動かしますが、ノートがトリガーされると、LFO の出力レベルはラッチされ、次にノートがトリガーされるまでホールドされます。
- ONE は、ノートがトリガーされたときに LFO を冒頭から開始します。1 サイクル実行した後停止します。LFO がエンベロープのように動作します。
- HLF は、ノートがトリガーされたときに LFO を冒頭から開始します。サイクルの半分まで実行して停止します。

**DEP (深さ) :** LFO モジュレーションの奥行きと極方向を設定します。負の値でも正の値でも、モジュレーションのデプスが可能です。正の値では、波形の頂上のフェーズに向かってオシレーターが開始し、負の値では、波形の一番下のフェーズに向かって開始します。中心の 0 に設定すると、モジュレーションデプスは 0 になります。範囲は -128 から +127 です。

この付録では、Analog Rytm の CC と NRPN の仕様をご紹介します。

### 一般的なトリガーのパラメーター

トリガーパラメーターの NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
ノート		3	0	0-127	-
ベロシティ		3	1	0-127	-
長さ		3	2	0-127	-
Synth トリガー		3	3	0-127	-
サンプルトリガー		3	4	0-127	-
ENV トリガー		3	5	0-127	-
LFO トリガー		3	6	0-127	-

トリガーパラメーターの CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
ノート		3	-	0-127	-
ベロシティ		4	-	0-127	-
長さ		5	-	0-127	-
Synth トリガー		11	-	0-127	-
サンプルトリガー		12	-	0-127	-
ENV トリガー		13	-	0-127	-
LFO トリガー		14	-	0-127	-

### 一般的なキットのパラメーター

共通 NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
トラックレベル		1	100	0-127	-
トラックミュート (シーケンシャルミュート)		1	101	0-127	-
トラックソロ (シーケンシャルミュート)		1	102	0-127	-
トラックの MACHINE の種類		1	103	0-127	-
アクティブなシーン		1	104	0-127	-

共通 CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
トラックレベル		95	-	0-127	-
トラックミュート (シーケンシャルミュート)		94	-	0-127	-
トラックソロ (シーケンシャルミュート)		93	-	0-127	-
トラックの MACHINE の種類		15	-	0-127	-
アクティブなシーン		92	-	0-127	-

## パフォーマンスパラメーター

パフォーマンスの NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
パフォーマンスパラメーター 1		0	0	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 2		0	1	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 3		0	2	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 4		0	3	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 5		0	4	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 6		0	5	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 7		0	6	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 8		0	7	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 9		0	8	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 10		0	9	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 11		0	10	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 12		0	11	0-127	-

パフォーマンスの CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
パフォーマンスパラメーター 1		35	-	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 2		36	-	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 3		37	-	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 4		39	-	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 5		40	-	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 6		41	-	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 7		42	-	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 8		43	-	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 9		44	-	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 10		45	-	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 11		46	-	0-127	-
パフォーマンスパラメーター 12		47	-	0-127	-

## 一般的な SYNTH のパラメーター

SYNTH パラメーターの順序は、LCD 画面の SYNTH ページでのパラメーターの順序と必ずしも同じにならないことに注意してください。より詳細なリストについては、MACHINE のパラメータを参照してください。

SYNTH の NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
SYNTH パラメーター 1		1	0	0-127	-
SYNTH パラメーター 2		1	1	0-127	-
SYNTH パラメーター 3		1	2	0-127	-
SYNTH パラメーター 4		1	3	0-127	-
SYNTH パラメーター 5		1	4	0-127	-
SYNTH パラメーター 6		1	5	0-127	-
SYNTH パラメーター 7		1	6	0-127	-
SYNTH パラメーター 8		1	7	0-127	-

SYNTH の CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
SYNTH パラメーター 1		16	-	0-127	-
SYNTH パラメーター 2		17	-	0-127	-
SYNTH パラメーター 3		18	-	0-127	-
SYNTH パラメーター 4		19	-	0-127	-
SYNTH パラメーター 5		20	-	0-127	-
SYNTH パラメーター 6		21	-	0-127	-
SYNTH パラメーター 7		22	-	0-127	-
SYNTH パラメーター 8		23	-	0-127	-

SAMPLE の NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
サンプルのチューニング		1	8	0-127	-
サンプルのファインチューニング		1	9	0-127	-
サンプルのビットリダクション		1	10	0-127	-
サンプルスロット		1	11	0-127	-
サンプルの開始		1	12	0-127	-
サンプルの終了		1	13	0-127	-
サンプルのループ		1	14	0-127	-
サンプルレベル		1	15	0-127	-

SAMPLE の CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
サンプルのチューニング		24	-	0-127	-
サンプルのファインチューニング		25	-	0-127	-
サンプルのビットリダクション		26	-	0-127	-
サンプルスロット		27	-	0-127	-
サンプルの開始		28	-	0-127	-
サンプルの終了		29	-	0-127	-
サンプルのループ		30	-	0-127	-
サンプルレベル		31	-	0-127	-

NRPN の FILTER					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
フィルターのアタックタイム		1	16	0-127	-
フィルターのディケイタイム		1	17	0-127	-
フィルターのサステインレベル		1	18	0-127	-
フィルターのリリースタイム		1	19	0-127	-
フィルターの周波数		1	20	0-127	-
フィルターのレゾナンス		1	21	0-127	-
フィルターモード		1	22	0-127	-
フィルターエンベロープのデプス		1	23	0-127	-

FILTER の CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
フィルターのアタックタイム		70	-	0-127	-
フィルターのディケイタイム		71	-	0-127	-
フィルターのサステインレベル		72	-	0-127	-
フィルターのリリースタイム		73	-	0-127	-
フィルターの周波数		74	-	0-127	-
フィルターのレゾナンス		75	-	0-127	-
フィルターモード		76	-	0-127	-
フィルターエンベロープのデプス		77	-	0-127	-

AMP の NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
AMP のアタックタイム		1	24	0-127	-
AMP のホールドタイム		1	25	0-127	-
AMP のディケイタイム		1	26	0-127	-
AMP のオーバードライブ		1	27	0-127	-
AMP のディレイセンド		1	28	0-127	-
AMP のリバーブセンド		1	29	0-127	-
AMP のパン		1	30	0-127	-
AMP のボリューム		1	31	0-127	-

AMP の CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
AMP のアタックタイム		78	-	0-127	-
AMP のホールドタイム		79	-	0-127	-
AMP のディケイタイム		80	-	0-127	-
AMP のオーバードライブ		81	-	0-127	-
AMP のディレイセンド		82	-	0-127	-
AMP のリバーブセンド		83	-	0-127	-
AMP のパン		10	-	0-127	-
AMP のボリューム		7	-	0-127	-

## LFO のパラメーター

LFO のデプスは、LSB 値を持つ高解像度のパラメーターであることに注意してください。

LFO の NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
LFO の速度		1	32	0-127	-
LFO の乗数		1	33	0-127	-
LFO のフェードイン / フェードアウト		1	34	0-127	-
LFO の宛先		1	35	0-127	-
LFO の波形		1	36	0-127	-
LFO の開始フェーズ		1	37	0-127	-

LFO のトリガーモード	1	38	0-127	-
LFO のデプス	1	39	0-127	0-127

LFO の CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
LFO の速度		102	-	0-127	-
LFO の乗数		103	-	0-127	-
LFO のフェードイン / フェードアウト		104	-	0-127	-
LFO の宛先		105	-	0-127	-
LFO の波形		106	-	0-127	-
LFO の開始フェーズ		107	-	0-127	-
LFO のトリガーモード		108	-	0-127	-
LFO のデプス		109	118	0-127	0-127

## FXトラックのパラメーター

DELAY の NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
ディレイタイム		2	0	0-127	-
ディレイのピンポン		2	1	0-127	-
ディレイのステレオ幅		2	2	0-127	-
ディレイのフィードバック		2	3	0-127	-
ディレイのハイパスフィルター		2	4	0-127	-
ディレイのローパスフィルター		2	5	0-127	-
ディレイのリバースェンド		2	6	0-127	-
ディレイのミックスボリューム		2	7	0-127	-

DELAY の CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
ディレイタイム		16	-	0-127	-
ディレイのピンポン		17	-	0-127	-
ディレイのステレオ幅		18	-	0-127	-
ディレイのフィードバック		19	-	0-127	-
ディレイのハイパスフィルター		20	-	0-127	-
ディレイのローパスフィルター		21	-	0-127	-
ディレイのリバースェンド		22	-	0-127	-
ディレイのミックスボリューム		23	-	0-127	-

REVERB の NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
リバーブのプリディレイ		2	8	0-127	-
リバーブのディケイタイム		2	9	0-127	-
リバーブのシェルビング周波数		2	10	0-127	-
リバーブのシェルビングゲイン		2	11	0-127	-

リバーブのハイパスフィルター		2	12	0-127	-
リバーブのローパスフィルター		2	13	0-127	-
リバーブのミックスボリューム		2	15	0-127	-

#### REVERB の CC

パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
リバーブのプリディレイ		24	-	0-127	-
リバーブのディケイタイム		25	-	0-127	-
リバーブのシェルビング周波数		26	-	0-127	-
リバーブのシェルビングゲイン		27	-	0-127	-
リバーブのハイパスフィルター		28	-	0-127	-
リバーブのローパスフィルター		29	-	0-127	-
リバーブのミックスボリューム		31	-	0-127	-

#### DISTORTION NRPN

パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
ディストーションの量		2	16	0-127	-
ディストーションの対称性		2	17	0-127	-
ディレイのオーバードライブ		2	18	0-127	-
ディレイのディストーション / コンプレッサーのルーティング (プリ / ポスト)		2	22	0-127	-
ディレイのディストーション / コンプレッサーのルーティング (プリ / ポスト)		2	23	0-127	-

#### DISTORTION の CC

パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
ディストーションの量		70	-	0-127	-
ディストーションの対称性		71	-	0-127	-
ディレイのオーバードライブ		72	-	0-127	-
ディレイのディストーション / コンプレッサーのルーティング (プリ / ポスト)		76	-	0-127	-
ディレイのディストーション / コンプレッサーのルーティング (プリ / ポスト)		77	-	0-127	-

#### COMPRESSOR の NRPN

パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
コンプレッサーのスレッシュホールド		2	24	0-127	-
コンプレッサーのアタックタイム		2	25	0-127	-
コンプレッサーのリリースタイム		2	26	0-127	-
コンプレッサーのメイクアップゲイン		2	27	0-127	-
コンプレッサーのレシオ		2	28	0-127	-
コンプレッサーのサイドチェイン EQ		2	29	0-127	-
コンプレッサーのドライ / ウェットのミックス		2	30	0-127	-
コンプレッサーの出力ボリューム		2	31	0-127	-

COMPRESSOR の CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
コンプレッサーのスレッシュホールド		78	-	0-127	-
コンプレッサーのアタックタイム		79	-	0-127	-
コンプレッサーのリリースタイム		80	-	0-127	-
コンプレッサーのメイクアップゲイン		81	-	0-127	-
コンプレッサーのレシオ		82	-	0-127	-
コンプレッサーのサイドチェイン EQ		83	-	0-127	-
コンプレッサーのドライ/ウェットのミックス		84	-	0-127	-
コンプレッサーの出力ボリューム		85	-	0-127	-

## MACHINE のパラメーター

以下の表は、MACHINE の種類ごとに SYNTH パラメータを示しています。

CH METALLIC NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay Time		1	2	0-127	-

CH METALLIC CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay Time		18	-	0-127	-

OH METALLIC NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay Time		1	2	0-127	-

OH METALLIC CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay Time		18	-	0-127	-

HH BASIC NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-

Tune		1	1	0-127	-
Decay Time		1	2	0-127	-
Tone		1	3	0-127	-
Transient Decay		1	4	0-127	-
Osc Reset		1	5	0-127	-

HH BASIC CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay Time		18	-	0-127	-
Tone		19	-	0-127	-
Transient Decay		20	-	0-127	-
Osc Reset		21	-	0-127	-

CY METALLIC NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay Time		1	2	0-127	-
Tone		1	3	0-127	-
Transient Decay		1	4	0-127	-

CY METALLIC CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay Time		18	-	0-127	-
Tone		19	-	0-127	-
Transient Decay		20	-	0-127	-

CB CLASSIC & METALLIC NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay Time		1	2	0-127	-
Detune		1	3	0-127	-

CB CLASSIC & METALLIC CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-

Tune		17	-	0-127	-
Decay Time		18	-	0-127	-
Detune		19	-	0-127	-

#### NOISE NRPN

パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
LP Frequency		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Sweep Depth		1	3	0-127	-
Sweep Time		1	4	0-127	-
LP Resonance		1	5	0-127	-
HP Frequency		1	6	0-127	-
Attack		1	7	0-127	-

#### NOISE CC

パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
LP Frequency		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
Sweep Depth		19	-	0-127	-
Sweep Time		20	-	0-127	-
LP Resonance		21	-	0-127	-
HP Frequency		22	-	0-127	-
Attack		23	-	0-127	-

#### IMPULSE NRPN

パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Attack		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Polarity		1	3	0-127	-

#### IMPULSE CC

パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Attack		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
Polarity		19	-	0-127	-

#### BD PLASTIC NRPN

パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay Time		1	2	0-127	-
Sweep Depth		1	3	0-127	-
Sweep Time		1	4	0-127	-
Hold Time		1	5	0-127	-
VCO Click		1	6	0-127	-
Dust Level		1	7	0-127	-

BD PLASTIC CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay Time		18	-	0-127	-
Sweep Depth		19	-	0-127	-
Sweep Time		20	-	0-127	-
Hold Time		21	-	0-127	-
VCO Click		22	-	0-127	-
Dust Level		23	-	0-127	-

BD SHARP NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Sweep Depth		1	3	0-127	-
Sweep Time		1	4	0-127	-
Hold Time		1	5	0-127	-
Tick Level		1	6	0-127	-
Waveform		1	7	0-127	-

BD SHARP CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
Sweep Depth		19	-	0-127	-
Sweep Time		20	-	0-127	-
Hold Time		21	-	0-127	-
Tick Level		22	-	0-127	-
Waveform		23	-	0-127	-

SD NATURAL NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Body Decay		1	2	0-127	-
Noise Decay		1	3	0-127	-
Noise LPF		1	4	0-127	-
Noise Balance		1	5	0-127	-
Noise Resonance		1	6	0-127	-
Noise HPF		1	7	0-127	-

SD NATURAL CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Body Decay		18	-	0-127	-
Noise Decay		19	-	0-127	-
Noise LPF		20	-	0-127	-
Noise Balance		21	-	0-127	-
Noise Resonance		22	-	0-127	-
Noise HPF		23	-	0-127	-

CY RIDE NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Tail Decay		1	2	0-127	-
Hit Decay		1	3	0-127	-
Cymbal Type		1	4	0-127	-
Component 1		1	5	0-127	-
Component 2		1	6	0-127	-
Component 3		1	7	0-127	-

CY RIDE CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Tail Decay		18	-	0-127	-
Hit Decay		19	-	0-127	-
Cymbal Type		20	-	0-127	-
Component 1		21	-	0-127	-
Component 2		22	-	0-127	-

Component 3		23	-	0-127	-
-------------	--	----	---	-------	---

BD HARD NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Hold		1	3	0-127	-
Sweep Time		1	4	0-127	-
Sweep Depth		1	5	0-127	-
Waveform		1	6	0-127	-
Transient Tick		1	7	0-127	-

BD HARD CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
Hold		19	-	0-127	-
Sweep Time		20	-	0-127	-
Sweep Depth		21	-	0-127	-
Waveform		22	-	0-127	-
Transient Tick		23	-	0-127	-

BD CLASSIC NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Hold		1	3	0-127	-
Sweep Time		1	4	0-127	-
Sweep Depth		1	5	0-127	-
Waveform		1	6	0-127	-
Transient Tick		1	7	0-127	-

BD CLASSIC CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
Hold		19	-	0-127	-
Sweep Time		20	-	0-127	-

Sweep Depth		21	-	0-127	-
Waveform		22	-	0-127	-
Transient Tick		23	-	0-127	-

SD HARD NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Sweep Depth		1	3	0-127	-
Tick Level		1	4	0-127	-
Noise Decay		1	5	0-127	-
Noise Level		1	6	0-127	-
Sweep Time		1	7	0-127	-

SD HARD CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
Sweep Depth		19	-	0-127	-
Tick Level		20	-	0-127	-
Noise Decay		21	-	0-127	-
Noise Level		22	-	0-127	-
Sweep Time		23	-	0-127	-

SD CLASSIC NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Detune		1	3	0-127	-
Snap Amount		1	4	0-127	-
Noise Decay		1	5	0-127	-
Noise Level		1	6	0-127	-
Osc Balance		1	7	0-127	-

SD CLASSIC CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-

Detune		19	-	0-127	-
Snap Amount		20	-	0-127	-
Noise Decay		21	-	0-127	-
Noise Level		22	-	0-127	-
Osc Balance		23	-	0-127	-

RS HARD NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Sweep Depth		1	3	0-127	-
Tick Level		1	4	0-127	-
Noise Level		1	5	0-127	-
Symmetry		1	6	0-127	-
Sweep Time		1	7	0-127	-

RS HARD CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
Sweep Depth		19	-	0-127	-
Tick Level		20	-	0-127	-
Noise Level		21	-	0-127	-
Symmetry		22	-	0-127	-
Sweep Time		23	-	0-127	-

RS CLASSIC NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune Osc 1		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Osc Balance		1	3	0-127	-
Tune Osc 2		1	4	0-127	-
Symmetry		1	5	0-127	-
Noise Level		1	6	0-127	-
Tick Level		1	7	0-127	-

RS CLASSIC CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-

Tune Osc 1	17	-	0-127	-
Decay	18	-	0-127	-
Osc Balance	19	-	0-127	-
Tune Osc 2	20	-	0-127	-
Symmetry	21	-	0-127	-
Noise Level	22	-	0-127	-
Tick Level	23	-	0-127	-

BD FM NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
FM Amount		1	3	0-127	-
Sweep Time		1	4	0-127	-
FM Sweep Time		1	5	0-127	-
FM Decay Time		1	6	0-127	-
FM Tune		1	7	0-127	-

BD FM CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
FM Amount		19	-	0-127	-
Sweep Time		20	-	0-127	-
FM Sweep Time		21	-	0-127	-
FM Decay Time		22	-	0-127	-
FM Tune		23	-	0-127	-

SD FM NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
FM Tune		1	3	0-127	-
FM Decay Time		1	4	0-127	-
Noise Decay		1	5	0-127	-
Noise Level		1	6	0-127	-
FM Amount		1	7	0-127	-

**SD FM CC**

パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
FM Tune		19	-	0-127	-
FM Decay Time		20	-	0-127	-
Noise Decay		21	-	0-127	-
Noise Level		22	-	0-127	-
FM Amount		23	-	0-127	-

#### BT CLASSIC NRPN

パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Noise Level		1	4	0-127	-
Snap Type		1	5	0-127	-

#### BT CLASSIC CC

パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
Noise Level		20	-	0-127	-
Snap Type		21	-	0-127	-

#### CY CLASSIC NRPN

パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Color		1	3	0-127	-
Tone		1	4	0-127	-

#### CY CLASSIC CC

パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
Color		19	-	0-127	-
Tone		20	-	0-127	-

CP CLASSIC NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Noise Tone		1	1	0-127	-
Noise Decay		1	2	0-127	-
Clap Number		1	3	0-127	-
Clap Rate		1	4	0-127	-
Noise Level		1	5	0-127	-
Random Claps		1	6	0-127	-
Clap Decay		1	7	0-127	-

CP CLASSIC CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Noise Tone		17	-	0-127	-
Noise Decay		18	-	0-127	-
Clap Number		19	-	0-127	-
Clap Rate		20	-	0-127	-
Noise Level		21	-	0-127	-
Random Claps		22	-	0-127	-
Clap Decay		23	-	0-127	-

LT, MT, HT CLASSIC NRPN					
パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Sweep Depth		1	3	0-127	-
Sweep Time		1	4	0-127	-
Noise Decay		1	5	0-127	-
Noise Level		1	6	0-127	-
Noise Tone		1	7	0-127	-

LT, MT, HT CLASSIC CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
Sweep Depth		19	-	0-127	-
Sweep Time		20	-	0-127	-
Noise Decay		21	-	0-127	-
Noise Level		22	-	0-127	-

Noise Tone		23	-	0-127	-
------------	--	----	---	-------	---

### CH CLASSIC NRPN

パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Color		1	3	0-127	-

### CH CLASSIC CC

パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
Color		19	-	0-127	-

### OH CLASSIC NRPN

パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Color		1	3	0-127	-

### OH CLASSIC CC

パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
Color		19	-	0-127	-

### BD SILKY NRPN

パラメーター		NRPN MSB	NRPN LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		1	0	0-127	-
Tune		1	1	0-127	-
Decay		1	2	0-127	-
Sweep Depth		1	3	0-127	-
Sweep Time		1	4	0-127	-
Hold		1	5	0-127	-
VCO Click		1	6	0-127	-
Dust Level		1	7	0-127	-

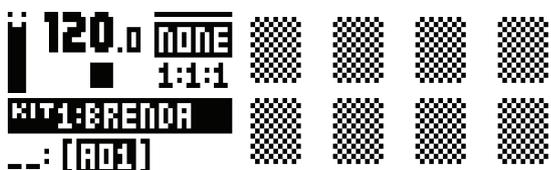
---

BD SILKY CC					
パラメーター		CC MSB	CC LSB	データ範囲 MSB	データ範囲 LSB
Level		16	-	0-127	-
Tune		17	-	0-127	-
Decay		18	-	0-127	-
Sweep Depth		19	-	0-127	-
Sweep Time		20	-	0-127	-
Hold		21	-	0-127	-
VCO Click		22	-	0-127	-
Dust Level		23	-	0-127	-

この付録では、ドラムトラックの SYNTH ページのパラメーターをリストします。利用可能なパラメーターは、選択されているマシンによって決まります。MACHINE には、複数の選択肢があります。ドラムトラックのボイス割り当ての詳細については、13 ページの「Analog Rytm のコントロール」の図を参照してください。

以下の MACHINE をすべてのトラック上で使用できます。BD、SD、RS、CP、BT、LT、MT、HT、CH、OH、CY および CB。

**NONE (シンセ無効)**



無効の場合、SYNTH ページにパラメーターは表示されません。DISABLE を選択して保存すると、ロードおよびサウンドロックで、任意の 12 トラックからサンプルベースのサウンドにアクセスできるようになります。

**NOIS (ホワイトノイズジェネレーター)**



**LPF (LP フィルター) :** ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LPQ (LP レゾナンス) :** LP フィルターのカットオフ周波数周囲のレゾナンスの量を設定します。値がゼロの場合、全体のレゾナンスを抑制します。範囲は 0 から 127 です。

**ATK (アタック) :** アタックフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ) :** ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から INF (∞) です。

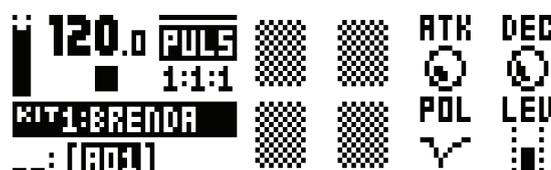
**HPF (HP フィルター) :** ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**SWD (スイープのデプス) :** LP フィルターのスイープのデプスを設定します。負の値と正の値のスイープが可能で、範囲は -64 から +63 です。

**SWT (スイープタイム) :** SWD で設定したデプスからのスイープの長さを設定します。値が低いと急なスイープになり、値が高いとゆっくりとしたスイープになります。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル) :** ノイズのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**PULS (正 / 負極インパルス)**



**ATK (アタック) :** アタックフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ) :** ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**POL (極) :** 正または負 (POS、NEG) の極を設定します。

**LEV (レベル) :** インパルスのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

以下の MACHINE を **BD**、**SD**、**RS**、**CP** のトラック上で使用できます。

### BDHD (バスドラムハード)



**TUN (チューニング)** : オシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**SWT (スイープタイム)** : ピッチのスイープタイムを設定します。スイープのデプスは固定です。範囲は 0 から 127 です。

**SNP (スナップ量)** : スナップのトランジェントレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**WAV (波形)** : オシレーターの波形をサイン波、非対称のサイン波、三角波に設定します。範囲は 0、1、2 です。

**HLD (ホールドタイム)** : ディケイフェーズが開始する前のホールドタイムを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**TIC (ティックレベル)** : ティックのトランジェントレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### SDHD (スネアドラムハード)



**TUN (チューニング)** : オシレーターのピッチを設定します。間隔は固定されています。範囲は -64 から +63 です。

**SWT (スイープタイム)** : ピッチのスイープタイムを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**SWD (スイープのデプス)** : ピッチのスイープのデプスを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**TIC (ティックレベル)** : ティックのトランジェントレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**NOD (ノイズディケイ)** : ノイズディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**NOL (ノイズレベル)** : ノイズレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### BDCL (バスドラムクラシック)



**TUN (チューニング)** : オシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**SWT (スイープタイム)** : ピッチのスイープタイムを設定します。小さな値を設定すると、短いスイープになります。範囲は 0 から 127 です。

**SWD (スイープのデプス)** : ピッチのスイープのデプスを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

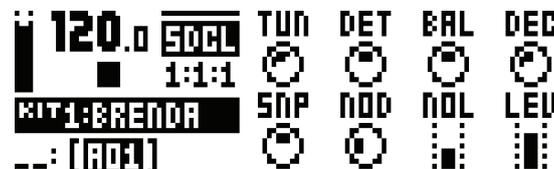
**WAV (波形)** : オシレーターの波形をサイン波、非対称のサイン波、三角波に設定します。範囲は 0、1、2 です。

**HLD (ホールドタイム)** : ディケイフェーズが開始する前のホールドタイムを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**TRA (トランジェント)** : ティックとノイズのトランジェントサウンドとそのレベルを設定します。範囲は 0 から 55 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### SDCL (スネアドラムクラシック)



**TUN (チューニング)** : オシレーターの共通のピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**DET (デチューン)** : 最初のオシレーターに対する 2 番目のオシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**BAL (オシレーターのバランス)** : オシレーター 1 とオシレーター 2 との間のレベルバランスを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**SNP (スナップ量)** : スナップのトランジェントレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**NOD (ノイズディケイ)** : ノイズディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**NOL (ノイズレベル)** : ノイズレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

以下の MACHINE を **BD**、**SD**、**RS**、**CP** のトラック上で使用できます。

## BDFM (バスドラム FM)



**TUN (チューニング)** : 最初の (モジュレーション済み) オシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**SWT (スイープタイム)** : 最初の (モジュレーション済み) オシレーターのピッチのスイープタイムを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**FMD (FM ディケイ)** : 2 番目の (モジュレーション中) オシレーターのディケイフェーズの長さ、それに伴う FM エフェクトのディケイタイムを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : 最初の (モジュレーション済み) オシレーターのディケイフェーズの長さ、それに伴う全ドラムサウンドのディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**FMT (FM チューニング)** : 2 番目の (モジュレーション中) オシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**FMS (FM スイープタイム)** : 2 番目の (モジュレーション中) オシレーターのピッチのスイープタイムを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**FMA (FM 量)** : 2 番目のオシレーターから最初のオシレーターへの FM (周波数変調) の量を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

## BDPL (バスドラムプラスチック)



**TUN (チューニング)** : 2 つのオシレーターのピッチを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**SWT (スイープタイム)** : 2 つのオシレーターのピッチのスイープタイムを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**SWD (スイープのデプス)** : ピッチのスイープのデプスを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**TYP (変調方式)** : 最初の (A) は、オシレーター間の線形周波数モジュレーションです。2 番目の (B) はリングモジュレーションと組み合わせた FM です。

**MOD (変調レベル)** : モジュレーションのデプスを設定します。モジュレーションのタイプ (A, B) が両方とも、特徴的なハーモニクスと、プラスチック (人工的) な快活さを生み出すことから、このドラムモデル名が付けられています。範囲は 0 から 127 です。

**TIC (ティックレベル)** : ティックのトランジェントレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

## SDFM (スネアドラム FM)



**TUN (チューニング)** : 最初の (モジュレーション済み) オシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**FMT (FM チューニング)** : 2 番目の (モジュレーション中) オシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**FMD (FM ディケイタイム)** : 2 番目の (モジュレーション中) オシレーターのディケイタイムと、それに伴う FM エフェクトのディケイタイムを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : 最初の (モジュレーション済み) オシレーターのディケイフェーズの長さ、それに伴う全ドラムサウンドのディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**FMA (FM 量)** : 2 番目のオシレーターから最初のオシレーターへの FM (周波数変調) の量を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**NOD (ノイズディケイ)** : ノイズディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**NOL (ノイズレベル)** : ノイズレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

## SDNA (スネアドラムナチュラル)



**TUN (チューニング)** : 最初のオシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**NOD (ノイズディケイ)** : ノイズディケイの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**BAL (ノイズバランス)** : ノイズとオシレーターとの間のバランスを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**BDY (ディケイタイム)** : オシレーターのディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**HPF (ノイズ HPF)** : ノイズハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LPF (ノイズ LPF)** : ノイズローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**RES (ノイズレゾナンス)** : ノイズ LPF にレゾナンスのピークを追加します。値がゼロの場合、全体のノイズレゾナンスを抑制します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

---

以下の MACHINE を **BD**、**SD**、**RS**、**CP** のトラック上で使用できます。

---

### BDSH (バスドラムシャープ)



**TUN (チューニング)** : オシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**SWT (スイープタイム)** : ピッチのスイープタイムを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**SWD (スイープのデプス)** : ピッチのスイープのデプスを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**HLD (ホールドタイム)** : ホールドフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**TIC (ティックレベル)** : ティックのトランジェントレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**WAV(波形)**: 波形を設定します。サイン波、非対称のサイン波、三角波、サイン歯波、ノコギリ歯波の 5 つの波形から選択できます。また、オシレーターを自由に実行するか、シンセがトリガーされるたびにリセットするかを選択することもできます(波形のグラフィックが、LCD 上にアンカーポイントと共に表示されます)。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### BDSI (バスドラムシルキー)



**TUN (チューニング)** : オシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**SWT (スイープタイム)** : ピッチのスイープタイムを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**SWD (スイープのデプス)** : ピッチのスイープのデプスを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**HLD (ホールドタイム)** : ホールドフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DUS (ダストレベル)** : テープのようなかすかな静電気のレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**CLK (VCO クリック)** : オシレーターで生成されたソフトなクリックレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

以下の MACHINE を **RS**、**CP** のトラック上で使用できます。

### RSHD (リムショットハード)



**TUN (チューニング)** : オシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**SWT (スイープタイム)** : ピッチのスイープタイムを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**SWD (スイープのデプス)** : ピッチのスイープのデプスを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**SYM (対称)** : 特別なリムショット回路での非直線性を調節します。範囲は -64 から +63 です。

**TIC (ティックレベル)** : ティックのトランジェントレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**NOL (ノイズレベル)** : ノイズレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### CPCL (ハンドクラップクラシック)



**RAT (クラップレート)** : ハンドクラップのレートを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**NUM (クラップ数)** : ハンドクラップの数を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**RND (ランダムクラップ)** : ハンドクラップのタイミングをランダムにします。範囲は 0 から 127 です。

**CPD (クラップディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

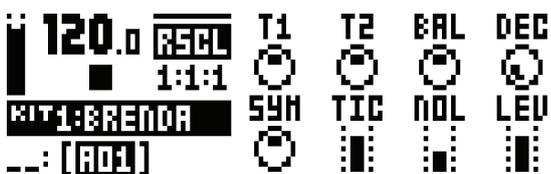
**TON (ノイズトーン)** : ノイズのピッチを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**NOD (ノイズディケイ)** : ノイズのディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**NOL (ノイズレベル)** : ノイズレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### RSCL (リムショットクラシック)



**T1 (OSC1 のチューニング)** : 最初のオシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**T2 (OSC2 のチューニング)** : 2 番目のオシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**BAL (オシレーターのバランス)** : オシレーター 1 とオシレーター 2 との間のバランスを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**SYM (対称)** : 特別なリムショット回路での非直線性を調節します。範囲は -64 から +63 です。

**TIC (ティックレベル)** : ティックのトランジェントレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**NOL (ノイズレベル)** : ノイズレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

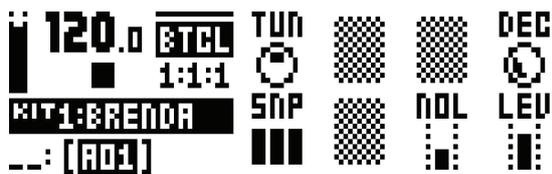
**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

---

以下の MACHINE を **BT** のトラック上で使用できます。

---

### BTCL (バスタムクラシック)



**TUN (チューニング)** : オシレーターのパッチを設定します。  
範囲は -64 から +63 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**SNP (スナップ)** : スナップのトランジェントの長さを設定します。範囲は 0、1、2、3 です。

**NOL (ノイズレベル)** : ノイズレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

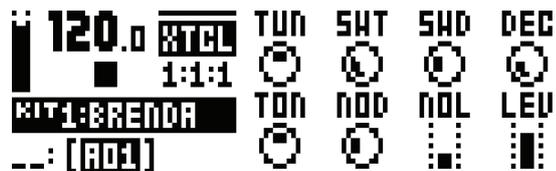
**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

---

以下の MACHINE を **LT**、**MT**、**HT** のトラック上で使用できます。

---

## XTCL (タムクラシック)



**TUN (チューニング)** : オシレーターのパッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**SWT (スイープタイム)** : ピッチのスイープタイムを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**SWD (スイープのデプス)** : ピッチのスイープのデプスを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**TON (ノイズトーン)** : ノイズのパッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

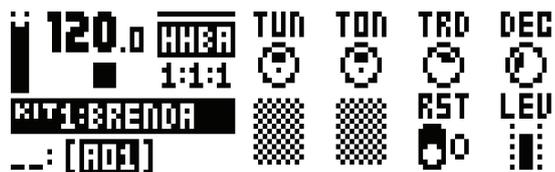
**NOD (ノイズディケイ)** : ノイズディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**NOL (ノイズレベル)** : ノイズレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

以下の MACHINE を **CH**、**OH** のトラック上で使用できます。

### HHBA (ハイハットベーシック)



**TUN (チューニング)** : ベーシックなハイハットサウンドを作るために組み合わせた 6 つのオシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**TON (トーン)** : サウンドのトーンを設定します。正の値は甲高いトーンが増し、負の値はより深みのあるトーンになります。範囲は -64 から +63 です。

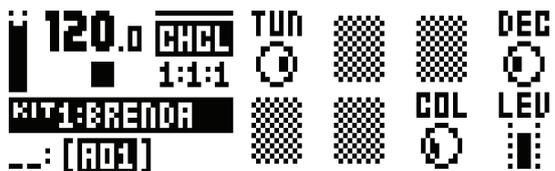
**TRD (トランジェントディケイ)** : トランジェントの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : ハイハットサウンドの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**RST (オシレーターリセット)** : サウンドをトリガーするたびにオシレーターをリセットする場合に有効にし、オシレーターを自由に実行する場合に無効にします。範囲は 0、1 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### CHCL (クローズドハイハットクラシック)



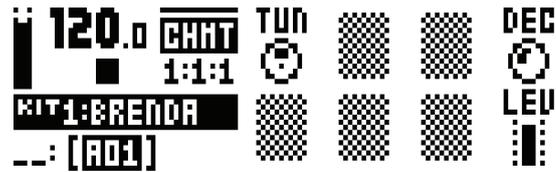
**TUN (チューニング)** : クローズドハイハットのオシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**DEC (ディケイ)** : クローズドハイハットのディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**COL (ノイズの色)** : 音色を設定します。実体のないハイハットを想像上の固い仮想合金で作成します。範囲は -64 から +63 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### CHMT (クローズドハイハットメタリック)

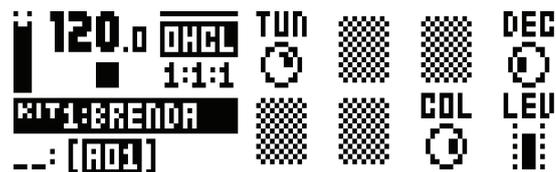


**TUN (チューニング)** : メタリックハイハットのオシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### OHCL (オープンハイハットクラシック)



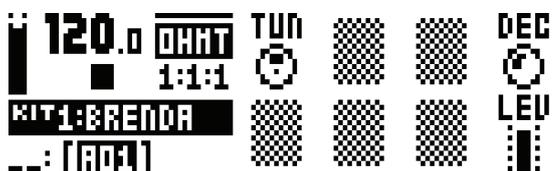
**TUN (チューニング)** : オープンハイハットのオシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**COL (ノイズの色)** : 音色を設定します。範囲は -64 から +63 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### OHMT (オープンハイハットメタリック)



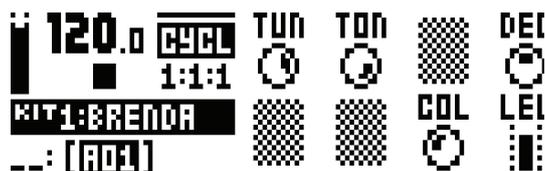
**TUN (チューニング)** : メタリックハイハットのオシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**DEC (ディケイ)** : ディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

以下の MACHINE を **CY**、**CB** のトラック上で使用できます。

### CYCL (シンバルクラシック)



**TUN (チューニング)** : シンバルのオシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**TON (トーン)** : シンバルのメタリックトーンを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : シンバルサウンドのディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**COL (ノイズの色)** : シンバルの音色を設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### CYMT (シンバルメタリック)



**TUN (チューニング)** : メタリックシンバルのリングモジュレーションオシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**TON (トーン)** : トランジェントのメタリックトーンを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**TRD (トランジェントディケイ)** : トランジェントディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (ディケイ)** : オシレーターのディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### CYRD (ライドシンバル)



**TUN (チューニング)** : ライドシンバルモデルを作成するオシレーターのピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**TYP (シンバルタイプ)** : 基本オシレーター周波数の異なるセット、および異なるオシレーター間の論理的インタラクションを選択します。範囲は A から D です。

**HIT (ヒットディケイ)** : トップディケイを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DEC (テイルディケイ)** : テイルディケイを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**C1、C2、C3 (コンポーネント 1、2、3)** : 各コンポーネントのレベルを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### CBCL (カウベルクラシック)



**TUN (チューニング)** : 2つのオシレーターの基本ピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**DEC (ディケイ)** : カウベルサウンドのディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DET (デチューン)** : 2番目のオシレーターのデチューンオフセットを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

### CBMT (カウベルメタリック)



**TUN (チューニング)** : 2つのオシレーターの基本ピッチを設定します。範囲は -64 から +63 です。

**DEC (ディケイ)** : メタリックカウベルサウンドのディケイフェーズの長さを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**DET (デチューン)** : 2番目のオシレーターのデチューンオフセットを設定します。範囲は 0 から 127 です。

**LEV (レベル)** : シンセのボリュームを設定します。範囲は 0 から 127 です。

# 索引

## 記号

+Drive 7

## ア行

アクセント 44

## カ行

キット 20

キットのクリア 21

キットの保存 21

キットのリロード 21

キットのロード 21

パフォーマンスモード 23

クイックキー 67

クイックスクロール 10

クイックスタート 12

クイックセーブ 46

キット 46

ソング 46

トラック 46

パターン 46

クイックリロード 46

キット 46

サウンド 46

ソング 46

トラック 46

パターン 46

クオンタイズ 39

コピー、ペースト、クリア

キット 22、29

コピー、ペースト、クリア操作 45

## サ行

サウンド

サウンドのクリア 28

サウンドの再生 29

サウンドの名前の変更 28

サウンドの編集 29

サウンドマネージャー 27

サウンドロック 42

サンプル 51

新しい保存先ディレクトリの作成 53

ロード、アンロード、置き換え 51

コンピューターからの受信 52

信号経路 6

スイング 45

スケール設定

ADVANCED 40

NORMAL 40

セットアップ例 64

Analog Rytm と従来のベースマシン 64

Analog Rytm とステレオフォニックドラムマシン 66

Analog Rytm とその他の Elektron 機器 65

ソング 47

## タ行

チェイン 47

著作権表示 70

開発チーム 70

データ構造 7

テクニカルインフォメーション 69

電氣的仕様 69

テンポ

テンポのタップ 34

テンポの微調整 34

トリガー

アクセント 44

サウンドロック 42

トリガーミュート 44

トリガーレスロック 35

ノート 35

パラメーターロック 41

## ナ行

ネーミング画面 10

## ハ行

パターン 33

テンポ 34

トリガーの種類 35

- パターンの選択 33
- パラメーターロック 41
- GRID RECORDING モード 35
- LIVE RECORDING モード 35
- PATTERN モード 34
- RECORDING モード 35

パラメーターの編集 9

- パラメーター値のスキップ 10
- パラメーターのクイック編集 10

パラメーターロック 41

プロジェクト 18

- プロジェクトの管理 19
- プロジェクトの保存 19
- プロジェクトのロード 18

編集

- サウンド 29
- FXトラックの編集 31

保存

- キット 21
- サウンド 27
- ソング 50
- トラック 37
- パターン 38

## マ行

メトロノーム 39

## ヤ行

ユーザーインターフェイス 9

## ラ行

ラックマウントキット 5

ロード

- キット 21
- ソング 50

## フ行

ワンハンドオペレーション 10

## C

CLICK TRACK 39

## E

EMPTY RESET 62  
EARLY START UP メニュー 62

## G

GLOBAL メニュー 51

- プロジェクトマネージャー 51
- GLOBAL スロット 53
- MIDI CONFIG 54
- SYSEX DUMP 57

GRID RECORDING モード 35

## L

LCD 画面 9

LIVE RECORDING モード 35

## M

MIDI

- 自動チャンネル 56
- MIDI チャンネル 56
- MIDI 同期 54
- MIDI ポート設定 55

## O

OVERBRIDGE 11

## P

PATTERN RECORDING モード 35

PATTERN モード 34

- ダイレクトジャンプ 34
- ダイレクトスタート 34
- SEQUENTIAL 35

PERFORMANCE モード 23

## R

RECORDING モード

- GRID RECORDING モード 35
- LIVE RECORDING モード 35

## S

SOUND BROWSER 26

SOUND メニュー 26

- サウンド設定 28

SYSEX DUMP 57

- SYSEX RECEIVE 59
- SYSEX SEND 58

## T

TRIG MUTE 44

TRIG メニュー 38

 **elektron**