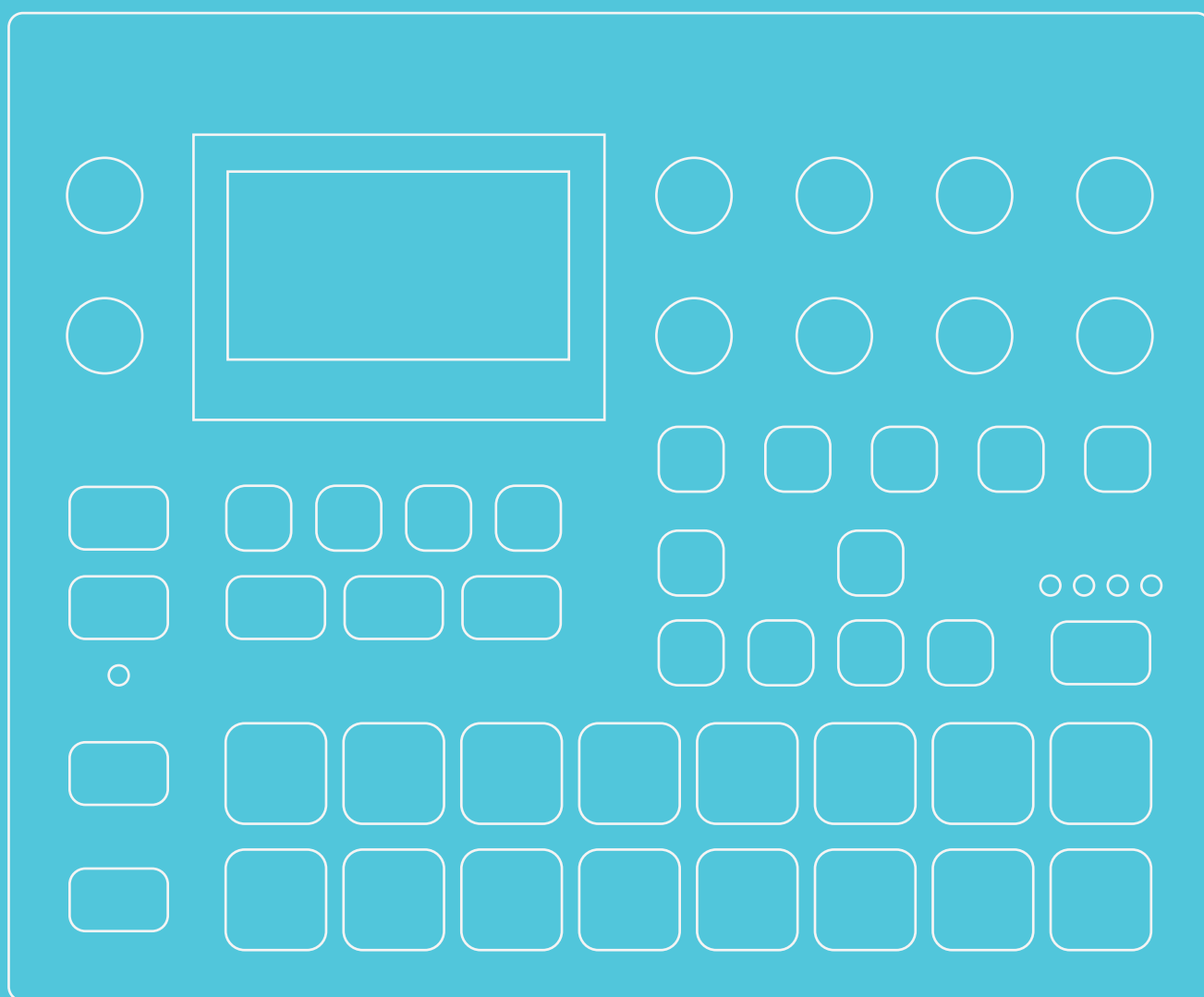


Digitakt

ビートを刻むパワフルな機器



ユーザーマニュアル

FCC compliance statement

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

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

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

Canada

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

European Union regulation compliance statement

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



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

法的免責事項

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

安全とメンテナンスに関する重要な注意事項

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

1. 本製品を水のかかる場所で使用しないでください。
2. 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。汚れが落ちない場合は、水で布を少しだけ湿らせてから、ふき取ってください。クリーニング中は、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. 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。本体をラックに取り付ける場合は、4本のネジが全て、ラックの取り付け穴にしっかりと締まっていることを確認してください。
4. 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。
5. 本体を輸送する場合は、メーカー推奨の付属品を使用するか、本体の元の箱と緩衝材を使用してください。
6. 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。
7. 機器の電源が入っている間は、PL-2S 保護カバー（Elektron アクセサリー）を機器に取り付けしないでください。
8. 本製品は、単独で使用する場合もアンプ、ヘッドフォン、スピーカーと組み合わせて使用する場合も、永久的聴力損失の原因となりうる大音量が発生する可能性があります。大音量や不快なレベルの音量で使用しないでください。
9. 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。
10. メーカー指定の付属品のみを使用してください。
11. 雷が発生しているとき、長期間使用しないときには、電源アダプターをコンセントから抜いてください。
12. 修理を行うときは、必ず資格のある修理担当者にご相談ください。本体に液体をこぼしたり、物を落としたりした場合や、本体が雨や霧にさらされたり、正常の動作をしなかったり、落下したりした場合など、機器に何らかの損傷がある際は修理が必要です。

警告

火災、感電、製品破損のリスクを軽減するため、以下の指示に従ってください。

- 本体を雨、霧、水しぶきにさらさないでください。また、花瓶などの液体の入った物を本体の上に置かないでください。
- 本体を直射日光のあたる場所に置いたり、室温が 40°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。
- 電氣的仕様で指定されている制限を超えないでください。

音のピーク

- STARTUP メニューの Test モードを起動すると、Digitakt のすべてのオーディオアウトプットに短い信号が送信されます。Test モードを起動する前に、すべてのスピーカーとヘッドフォンのボリュームを下げてください。
- キャリブレーション中にすべてのオーディオアウトプットから大きく不快な音が鳴ります。キャリブレーション中は、これらのアウトプットを取り外してください。

Elektron の電源アダプター PSU - 3b の安全に関する指示

- アダプターは、屋内用として開発されています。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ときは常に初期回路がアクティブになっています。電源を完全に遮断する場合は、コードをコンセントから抜いてください。
- EU では、CE 認可の電源コードのみを使用してください。

再起動

- Digitakt を完全に再起動するには、電源をオフにして 30 秒間待ち、それから再度電源をオンにします。

目次

1. はじめに	8
1.1 本マニュアルの表記	8
2. Digitakt	9
3. パネルレイアウトとコネクタ	10
3.1 フロントパネル	10
3.2 背面コネクタ	12
3.3 Digitakt の設定と開始	12
4. Digitakt のサウンドアーキテクチャ	13
4.1 オーディオボイス	13
4.2 エフェクト	13
5. Digitakt のデータ構造の概要	14
5.1 +Drive	14
5.2 データ構造	14
5.2.1 プロジェクト	14
5.2.2 パターン	14
5.2.3 サウンド	14
5.2.4 サンプル	15
5.3トラックについて	15
5.3.1 オーディオトラック	15
5.3.2 MIDIトラック	15
5.3.3トラックの編集	15
6. ユーザーインターフェイス	16
6.1 画面の移動	16
6.2 パラメータ編集	16
6.2.1 パラメータ値のジャンプ	16
6.2.2 すべてのコントロール	16
6.2.3 [FUNC] キーとの組み合わせ	17
6.3 クイックスクロール	17
6.4 コピー、クリア、貼り付け	17
6.5 NAMING 画面	17
6.5.1 ポップアップ NAMING 画面	17
6.6 OVERBRIDGE	18
7. 作業の簡単な始めかた	19
7.1 工場出荷時プリセットの再生	19
7.1.1 CHROMATIC モードの使用	19
7.1.2 MUTE モードの使用	19
7.1.3 テンポ	19
7.1.4 パラメータの編集	20
7.2 外部入力からのサンプリング	20
8. Digitakt のコントロール	21
8.1 TRIG キー	21
8.2 ロータリーエンコーダー	21
8.3 キーの動作	21

8.4 MIDI ノート.....	21
8.5 モード.....	21
8.5.1 CHROMATIC モード.....	21
8.5.2 MUTE モード.....	22
9. パターン、キット、サウンド、およびサンプル.....	23
9.1 +Drive サウンドライブラリとサウンドプール.....	23
9.1.1 サウンドプールへのサウンドの追加.....	23
9.2 SOUND BROWSER.....	24
9.3 SOUND MANAGER.....	24
9.4 サウンドの再生.....	26
9.5 サウンドの編集.....	26
9.6 サウンドの保存.....	27
9.7 サンプルの割り当て.....	27
9.7.1 クイック割り当てを使ったサンプルの割り当て.....	28
10. シーケンサー.....	29
10.1 パターンの基本操作.....	29
10.1.1 バンクとパターンの選択.....	29
10.1.2 パターン制御.....	29
10.1.3 パターンのテンポ.....	30
10.2 パターンの編集.....	30
10.2.1 トリガータイプ.....	30
10.2.2 GRID RECORDING モード.....	30
10.2.3 LIVE RECORDING モード.....	31
10.3 MICRO TIMING メニュー.....	31
10.4 RETRIG メニュー.....	32
10.5 PATTERN メニュー.....	32
10.5.1 名前の変更.....	33
10.5.2 クリア.....	33
10.5.3 プロジェクトへの保存.....	33
10.5.4 プロジェクトからのリロード.....	33
10.5.5 インポート / エクスポート.....	33
10.6 TRIG PARAMETERS ページ.....	34
10.7 QUANTIZE メニュー.....	34
10.8 METRONOME メニュー.....	34
10.9 SCALE メニュー.....	35
10.9.1 LENGTH PER PATTERN モード.....	35
10.9.2 LENGTH PER TRACK モード.....	35
10.10 シーケンサー機能.....	36
10.10.1 パラメータロック.....	36
10.10.2 サウンドロック.....	36
10.10.3 条件付きロック.....	36
10.10.4 フィルモード.....	38
10.10.5 スイング.....	38
10.10.6 コピー、貼り付け、およびクリア操作.....	38
10.10.7 パターンの一時保存とリロードコマンド.....	39
10.11 チェーン.....	39
11. オーディオトラックのパラメータ.....	40

11.1 オーディオトラックのパラメータの編集	40
11.2 TRIG PARAMETERS ページ	40
11.3 SRC PAGE 1	40
11.4 SRC PAGE 2	42
11.5 FLTR ページ	42
11.6 AMP ページ	43
11.7 LFO ページ	45
12. MIDI トラックのパラメータ	48
12.1 MIDI トラックのパラメータの編集	48
12.2 TRIG PARAMETERS ページ	48
12.3 SRC PAGE	48
12.4 FLTR PAGE (CC VALUE)	49
12.5 AMP PAGE (CC SELECT)	50
12.6 LFO ページ	50
13. FX パラメータ	52
13.1 FX パラメータの編集	52
13.2 DELAY	52
13.3 REVERB	53
13.4 MASTER PAGE 1 COMPRESSOR	54
13.5 MASTER PAGE 2 MIXER	56
14. サンプリング	57
14.1 SAMPLING メニュー	57
14.1.1 REC	57
14.1.2 ARM	57
14.1.3 THR	57
14.1.4 SRC	57
14.1.5 MON	57
14.2 オーディオのサンプリング	57
14.3 ダイレクトサンプリング	58
14.4 +Drive からトラックへのサンプルの割り当て	58
14.5 サンプル再生	59
15. SETTINGS メニュー	60
15.1 PROJECT	60
15.1.1 LOAD PROJECT	60
15.1.2 SAVE PROJECT AS	60
15.1.3 MANAGE PROJECTS	60
15.2 SAMPLES	61
15.2.1 サンプルのロード	61
15.2.2 サンプルのロード解除	62
15.2.3 サンプルの置き換え	62
15.2.4 サンプル名の変更	63
15.2.5 サンプルの移動	63
15.2.6 コンピュータから Digitakt へのサンプルの転送	63
15.2.7 新しい転送先ディレクトリの作成	63
15.2.8 Digitakt からコンピュータへのサンプルの転送	64
15.3 MIDI CONFIG	64

15.3.1 SYNC	65
15.3.2 PORT CONFIG	65
15.3.3 CHANNELS	66
15.4 SYSEX DUMP	67
15.4.1 SYSEX SEND	67
15.4.2 SYSEX RECEIVE	68
15.5 SYSTEM	68
15.5.1 OS UPGRADE	68
15.5.2 FORMAT +DRIVE	69
15.5.3 STORAGE	69
16. STARTUP メニュー	70
16.1 TEST MODE	70
16.2 EMPTY RESET	70
16.3 FACTORY RESET	70
16.4 OS UPGRADE	70
16.5 EXIT	70
17. セットアップ例	71
17.1 モノフォニックベースマシンと Digitakt	71
17.2 スマートフォンからのサンプリング	72
17.3 MIDIトラックを使用したシンセサイザーの制御	72
18. 便利なキーの組み合わせ（クイックキー）	74
19. 技術情報	76
20. 著作権者および問い合わせ先情報	76
付録 A:MIDI	77
A.1 TRACK パラメータ	77
A.2 TRIG パラメータ	77
A.3 SOURCE パラメータ	77
A.4 FILTER パラメータ	77
A.5 AMP パラメータ	78
A.6 LFO パラメータ	78
A.7 FX パラメータ	78
索引	80

1. はじめに

Digitakt をお買い上げいただきありがとうございます。Digitakt は、Elektron がお届けするコンパクトなドラムマシンです。ビートに合わせてリスナーを踊らせるために必要な、すべてのツールが含まれています。デジタルかつ柔軟性の高いサウンドエンジン、サンプリング機能、ライブ向けシーケンサー、外部 MIDI 機器制御機能を備え、Overbridge にも対応しています。このマシンを最大限に活用するために、本マニュアル全体をお読みになることをお勧めします。

1.1 本マニュアルの表記

本マニュアルでは、次の表記を使用します。

キーの名前は、大文字、太字、括弧で囲んで表記します。たとえば、メインパネルの「FUNC」というキーは **[FUNC]** と表記します。

ノブは、大文字、太字、斜体で表記します。たとえば、「Level/Data」ノブは **LEVEL/DATA** と表記します。

メニュー名は、大文字で表記します。たとえば、SETTINGS メニューのように表記します。

設定可能な、または実行可能なアクションのパラメータ名や特定のメニュー項目は、太字かつ大文字で表記します。たとえば、**VOL** のように表記します。

パラメータ設定の選択肢は、大文字で表記します。たとえば、OFF のように表記します。

画面表示されるメッセージは、大文字で引用符を付けて表記します。

たとえば、「QUANTIZE LIVE REC」のように表記します。

Chromatic LED などの LED インジケータは、<CHROMATIC> のように表記します。

以下の記号は、マニュアルを通して使用されています。



注意する必要のある重要な情報です。



Digitakt の操作を簡単にするためのヒントです。

2. Digitakt

Digitaktとなる製品について検討を始めたとき、まず、このような問いかけをしました。「本当に優れたビートを素早く作るために必要な機能やツールの理想形はどんなものか?本当に必要不可欠なものは何か?」と。しかし、それだけではありません。製品の中には、輝くような魅力があり、労力以上の成果を生み出すものがあります。ただただ、使いたくなります。なぜ、こうした製品はこのような感覚を呼び起こすのでしょうか。こうした問いを念頭に置いて、作業が始まりました。

時は過ぎ、2017年5月になりました。Digitaktの出荷まで、あとおよそ一週間です。Elektron本社には、やるべきことが山積みでした。ファクトリパターンを作り、実装されたDigitakt OSやElektron Webサイトのコンテンツを調整していました。ほぼ完成形となったDigitaktは、目を見張るものでした。さあ、スイッチをオンにしてみましょう。私達と同じ体験ができることをお祈りしています。

音。

Digitaktは非常に良い音がします。サンプルエンジンによって処理されるオーディオ素材は、大きく完全で、ほぼ立体的に聴こえます。あらゆるものをサンプリングできます。スタジオで使用している機材、YouTubeや日常生活の中からのランダムなクリップ。プロセスやシーケンス。Digitaktは、サウンド探索ツールです。

ワークフロー。

合理的なアプローチにより、活動に集中できるビートが生まれます。何も邪魔するものはありません。この明快さは、Digitaktのコア機能の1つで、他にない特性です。Digitaktの世界に飲み込まれることは、非常に楽しい経験です。

完全性。

簡単なサンプリング、オーディオとMIDIの両方のシーケンシング、柔軟なサンプルエンジン、そしてOverbridgeのサポートにより、この製品は非常に高い汎用性を備えています。搭載されている機能セットにより、深さと適応性が備わり、Digitaktを自由闊達なものにしています。何かが、何らかの方法で、生きていると感じます。

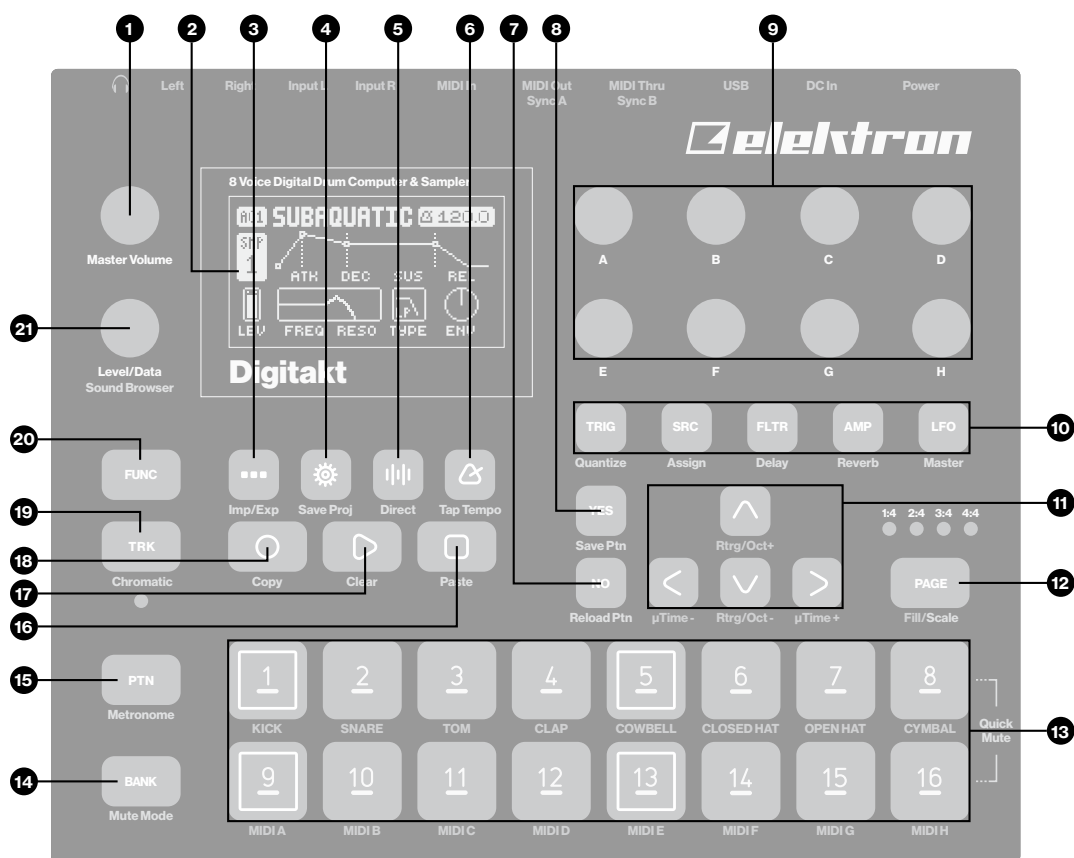
さあ、これがDigitaktです。これが、始めに私達自身に向けた問いへの答えなのです。





敬具

Elektron チーム

3. パネルレイアウトとコネクタ

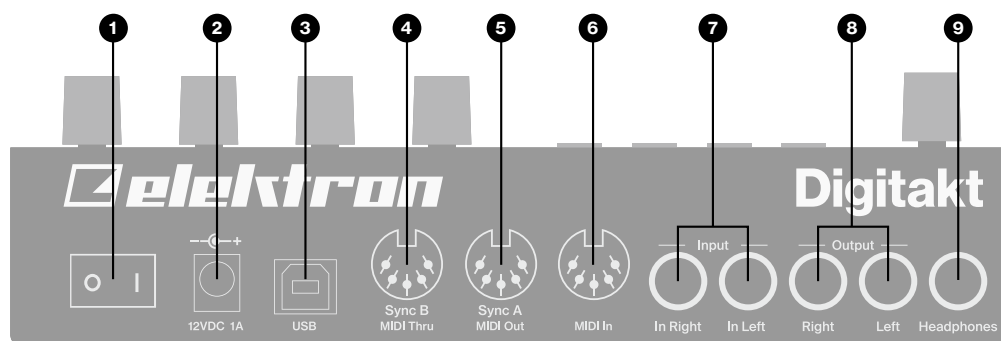
3.1 フロントパネル



1. **MASTER VOLUME:** メイン出力とヘッドフォン出力の音量を設定します。
2. 画面。
3. **[PATTERN MENU]** : PATTERN メニューを開きます。ここで、パターン管理を行います。二次機能として、Import/Export メニューにアクセスできます。
4. **[GLOBAL SETTINGS]** : プロジェクト管理、MIDI 構成、およびシステム設定が行えます。二次機能として、現在のプロジェクトを保存できます。
5. **[SAMPLING]** : SAMPLING メニューを開きます。ここで、サンプリングを実行します。二次機能として、ダイレクトサンプリングを開始できます。
6. **[TEMPO]** : TEMPO メニューを開きます。ここで、グローバル / パターンテンポの調整とスイングの調整ができます。二次機能として、テンポをタップすることができます。
7. **[NO]** キー: アクティブなメニューの終了、ステップを1つ戻る、および無効化に使用します。二次機能として、アクティブなパターンを一時的に再読み込みできます。
8. **[YES]** キー: サブメニューの入力、選択、および確認に使用します。二次機能として、アクティブなパターンを一時的に保存できます。
9. **DATA ENTRY** ノブ **A ~ H**: パラメータ値の設定に使用します。ノブを押して回すと、大きな単位で値を変更できます。
10. **[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。キーの色は、ページがアクティブ (赤 / オレンジ) か非アクティブ (オフ) かを示します。

- **[TRIG PARAMETERS]: [NOTE]** や **[VELOCITY]**、その他の TRIG 関連パラメータにアクセスできます。二次機能として、QUANTIZE メニューにアクセスできます。
 - **[SRC]:** オーディオトラックでサンプル再生を処理する SOURCE ページを表示します。MIDIトラックの場合、このページには **CHANNEL**、**PROGRAM**、**AFTERTOUCH** などのパラメータがあります。二次機能として、SAMPLE SELECT にアクセスできます。
 - **[FLTR]:** FILTER ページを表示します。オーディオトラックのマルチモードフィルターのパラメータがあります。MIDIトラックでは、ここに CC 値設定があります。二次機能として、DELAY ページにアクセスできます。
 - **[AMP]:** AMP ページを表示します。ここでは、アンプエンベロープとエフェクトセンドのパラメータがあります。MIDIトラックでは、ここに CC 選択設定があります。二次機能として、REVERB ページにアクセスできます。
 - **[LFO]:** アクティブなトラックの LFO パラメータを表示します。二次機能として、MASTER ページにアクセスできます。
11. **[ARROW]** キー: 移動および一部のパラメータ値の設定に使用します。メニューでは **[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]** および **[RIGHT]** と示されます。
 12. **[PAGE]:** 16 ステップ以上のパターンの場合にアクティブなパターンページを選択します。<PATTERN PAGE> LED は、アクティブなパターンがいくつかのパターンページで構成されているかと、どのパターンページが現在アクティブかを示します。現在再生中のパターンページの LED が点滅します。二次機能として、SCALE メニューにアクセスできます。また、フィル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)。
 13. **[TRIG]** キー: **DATA ENTRY** ノブと組み合わせてシーケンサトリガーの入力および削除、およびパラメータロックに使用します。また、**[TRK]**、**[PTN]**、および **[BANK]** キーと組み合わせてトラック、バンク、パターンの選択にも使用します。**[TRIG]** キーは、CHROMATIC モードでキーボードとしても使用されます。二次機能として、トラックのクイックミュート機能があります。
[TRIG] キーライト: シーケンサーでのトリガーキーが赤く点灯し、GRID RECORDING モードのパラメータでは、キーが赤く点滅します。パターンを再生しているとき、または LIVE RECORDING が有効になっているときは、シーケンサーの 16 のステップが、設定されているテンポですべて (最大 4) のページが順番に光ります。
 14. **[BANK]: [TRIG 9 ~ 16]** キーを組み合わせると、バンク A ~ H を選択します。二次機能として、MUTE モードにアクセスできます。
 15. **[PTN]: [TRIG 1 ~ 16]** キーを組み合わせると、パターン 1 ~ 16 を選択します。二次機能として、METRONOME メニューを開くことができます。
 16. **[STOP]:** 再生を停止します。二次機能として、貼り付け操作を行えます。
 17. **[PLAY]:** シーケンサーの再生を開始します。二次機能として、クリア操作を行えます。
 18. **[RECORD]** キー: GRID RECORDING モードをアクティブ化 / 非アクティブ化します。**[RECORD]** を押したままにして、**[PLAY]** を押すと、LIVE RECORDING モードがアクティブになります。**[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を 2 回タップすると LIVE RECORDING の QUANTIZATION をアクティブ化 / 非アクティブ化できます。二次機能として、コピー操作を行えます。
 19. **[TRK]** キー: **[TRK]** と **[TRIG]** キーのいずれかを押すと、編集するトラックを選択できます。二次機能として、CHROMATIC モードにアクセスできます。
 20. **[FUNC]** キー: 押したまま別のキーを押すと、そのキーの二次機能にアクセスできます。二次機能は、Digitakt フロントパネルにオレンジで表記されています。
 21. **LEVEL/DATA:** 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、パラメータの設定やリストのスクロールに使用されます。二次機能として、SOUND BROWSER メニューを開くことができます。

3.2 背面コネクタ



1. POWER: 機器のオン / オフスイッチ。
2. DC In: 電源入力。PSU-3b 電源アダプタを使用して、電源コンセントに接続します。
3. USB: コンピュータにユニットを接続します。MIDI コントロールまたは Overbridge で使用します。付属の A-B USB 2.0 コネクタケーブルを使用してコンピュータのホストに接続します。
4. MIDI THRU/SYNC B: MIDI IN からデータを転送します。また、DIN sync を従来の機器に送信するように構成することもできます。標準 MIDI ケーブルを使用してチェーン内の別の MIDI 機器を接続します。
5. MIDI OUT/SYNC A: MIDI データ出力。また、DIN sync を従来の機器に送信するように構成することもできます。標準 MIDI ケーブルを使用して外部 MIDI 機器の MIDI In に接続します。
6. MIDI IN: MIDI データ入力。標準 MIDI ケーブルを使用して外部 MIDI 機器の MIDI Out に接続します。
7. INPUT L/R: オーディオ入力。1/4" モノラルフォンプラグ（アンバランス接続）を使用します。
8. OUTPUT L/R: メインオーディオ出力。1/4" モノラルフォンプラグ（アンバランス接続）または 1/4"（チップ / リング / スリーブ）フォンプラグ（バランス接続）を使用します。
9. HEADPHONES: ステレオヘッドフォンのオーディオ出力。1/4"（チップ / リング / スリーブ）フォンプラグを使用します。

3.3 Digitakt の設定と開始

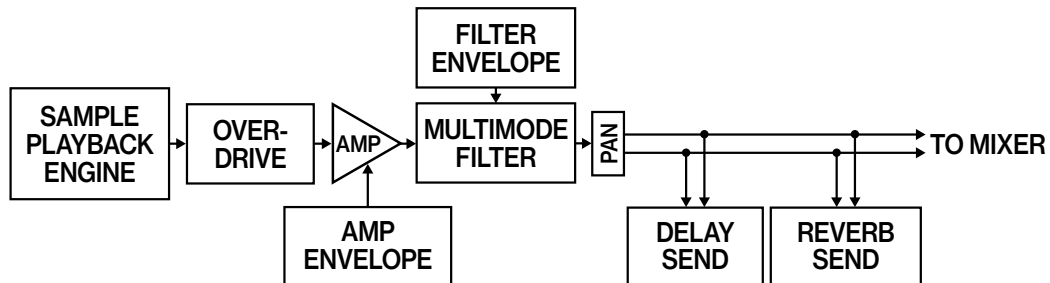
Digitakt を、ケーブルを配線する十分なスペースがある、頑丈で安定したテーブルなどの上に置いてください。Digitakt を他の機器に接続する前に、すべての機器の電源がオフになっていることを確認します。

1. 電源コンセントに付属の DC アダプタを接続し、小型プラグを Digitakt の 12 V DC In に接続します。
2. ミキサーまたはアンプに Digitakt からの OUTPUT L/R を接続します。
3. コンピュータから Digitakt を操作する場合は、Digitakt の USB コネクタとコンピュータ間を USB ケーブルで接続します。
4. MIDI を使用して Digitakt を操作する場合、データを送信する機器の MIDI OUT ポートを Digitakt の MIDI IN ポートに接続します。MIDI THRU ポートで、MIDI IN ポートに送信されたデータがコピーされるため、MIDI ユニットのチェーン接続にも使用できます。Digitakt を使用して MIDI 搭載のその他の機器を操作する場合、Digitakt の MIDI OUT ポートを、操作する機器の MIDI IN ポートに接続します。
5. 外部ソースからオーディオのサンプリングをする場合、音源を INPUT L/R または USB 経由で接続します。
6. すべての機器の電源をオンにします。Digitakt の電源は、機器背面にある電源スイッチを押してオンにします。

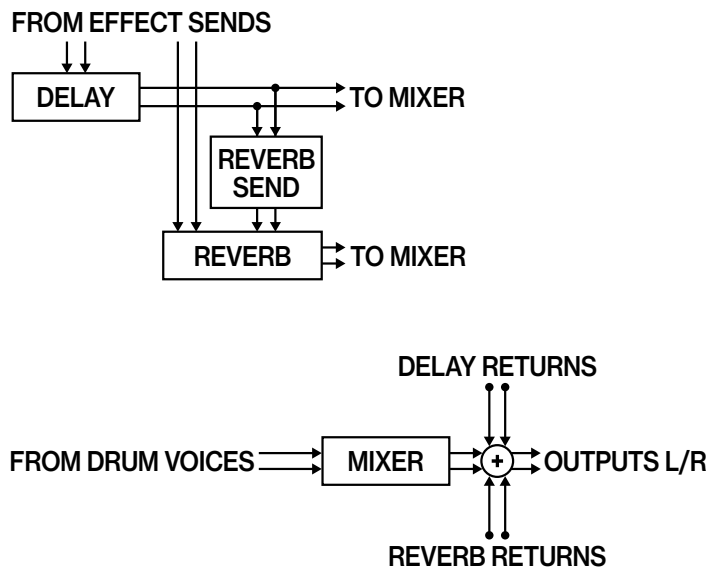
4. Digitakt のサウンドアーキテクチャ

下の図は、8 つのオーディオボイスと 2 つのセンドエフェクト（ディレイとリバーブ）、マスターエフェクト（コンプレッサー）を使用した Digitakt のサウンドアーキテクチャを示します。

4.1 オーディオボイス

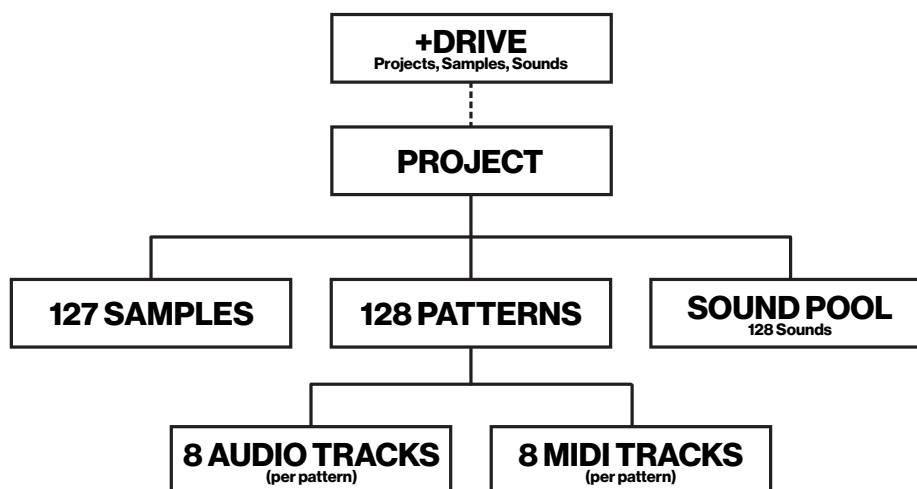


4.2 エフェクト



5. Digitakt のデータ構造の概要

下の図は、Digitakt のデータ構造の概要です。



5.1 +Drive

+Drive は非揮発性ストレージです。内部に最大 128 個のプロジェクトを保存できます。また保存されたすべてのサウンドも保持します。+Drive には、サンプルバンクも搭載されています。どのプロジェクトからも、これらのサンプルにアクセスできます。

5.2 データ構造

5.2.1 プロジェクト

プロジェクトには、128 個のパターンが含まれます。全般設定と状態もこのプロジェクトに保存されます。プロジェクトをロードすると、Digitakt がアクティブな作業状態になります。ここから、プロジェクトのパターンやサウンドを編集できます。Digitakt の電源をオンにするたびに、アクティブな作業状態であるアクティブプロジェクトとして起動します。プロジェクトは SETTINGS メニューで保存、ロード、管理します。詳細については、23 ページの「9. パターン、キット、サウンド、およびサンプル」を参照してください。

5.2.2 パターン

パターンは、Digitakt の主なデータコンテナです。各バンクに 16 個のパターンを使用できます。つまり、各プロジェクトで 128 個のパターンを使用できます。パターンには最大 8 個のサウンド（各オーディオトラックに 1 つずつ）と、トリガーやパラメータロックなどのシーケンサーデータを格納できます。TRIG ページの設定や BPM、長さ、スイング、拍子記号設定も含まれています。また、パターンには、8 つの MIDI トラックのすべてのパラメータ設定も含まれています。詳細については、29 ページの「10. シーケンサー」を参照してください。

5.2.3 サウンド

サウンドは、サンプルと、SRC、FLTR、AMP、LFO PARAMETER ページのすべてのオーディオトラックの設定を合わせたものです。サウンドは +Drive サウンドライブラリに保存されます。+Drive サウンドライブラリには、最大 2048 個のサウンドを保持できます。SOUND MANAGER を使用して、サウンドを管理できます。詳細については、24 ページの「9.3 SOUND MANAGER」、23 ページの「9. パターン、キット、サウンド、およびサンプル」、および 40 ページの「11. オーディオトラックのパラメータ」を参照してください。



サウンドをパターンにインポートすると、+Drive 上では独立したコピーとなり、+Drive の元のサウンドとはリンクされません。代わりに、完全にパターンの一部となります。

5.2.4 サンプル

最大 127 個のサンプルスロットを使用して、プロジェクトに 64 MB (約 11 分間) までサンプルをロードできます。サンプルは +Drive サンプルバンクに保存されます。その他のサンプルは、Elektron 転送ソフトウェアを使用して、コンピューターから Digitakt に転送できます。また、Digitakt で直接サンプリングすることもできます。詳細については、57 ページの「14. サンプリング」を参照してください。

5.3トラックについて

5.3.1 オーディオトラック

Digitakt には、8 つのオーディオトラックがあります。各オーディオトラックには、1 つのサンプルと、PARAMETER ページの TRIG、SRC、FLTR、AMP、LFO パラメータ設定があります。

編集するオーディオトラックを選択するには、**[TRK]** キーを押して **[TRIG 1 ~ 8]** キーのいずれかを押します。

5.3.2 MIDI トラック

Digitakt には、8 つの専用 MIDI トラックがあります。外部 MIDI 搭載機器の制御に使用されます。各 MIDI トラックは、最大 4 つの音符のコードをトリガーできます。また、ベロシティや長さ、コントロールピッチベンドおよびアフタータッチなどのパラメータと、8 つの自由に割り当て可能なコントロールチェンジパラメータを有しています。詳細については、48 ページの「12. MIDI トラックのパラメータ」を参照してください。任意の MIDI チャンネルを MIDI トラックに割り当てることができ、複数のトラックを同じチャンネルで共有できます。複数のトラックが同じ MIDI チャンネルに割り当てられている場合で、パラメータが競合する場合は、番号が最も小さいトラックが優先されます。

MIDI トラックの機能は、オーディオトラックの機能とほぼ同じです。パラメータロック、LFO モデュレーション、コピーおよび貼り付けコマンドを使用できます。各 MIDI トラックにはマイクロタイミング、個々のトラックの長さおよび拍子記号設定もあります。主な違いは、MIDI トラックではサウンドは生成されず、代わりにシーケンサーデータが MIDI OUT または USB ポートから送信される点です。

編集する MIDI トラックを選択するには、**[TRK]** キーを押して **[TRIG 9 ~ 16]** キーのいずれかを押します。

5.3.3 トラックの編集

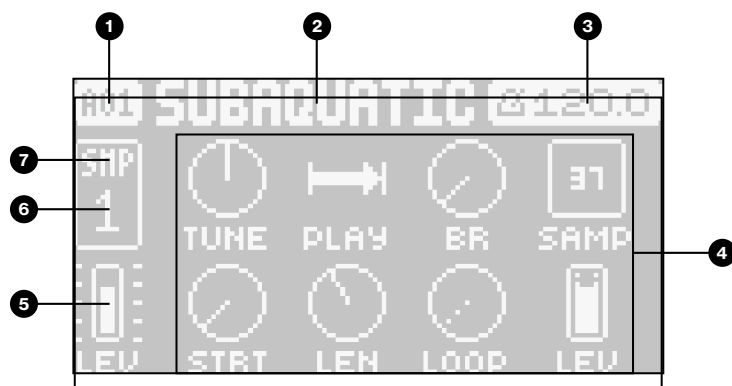
5 つの **[PARAMETER]** キーで、トラックの編集に使用されるパラメータページが開きます。

- TRIG ページには、**NOTE**、**VELOCITY**、その他の TRIG 関連パラメータなどの各種パラメータがあります。
- SRC ページには、サンプル選択とオーディオトラック上のサンプルの編集を行うパラメータがあります。MIDI トラックの場合、このページには **CHANNEL**、**PROGRAM**、**AFTERTOUCH** などのパラメータがあります。
- FLTR ページには、マルチモードフィルターのパラメータと、オーディオトラックのフィルターエンベロープがあります。MIDI トラックでは、ここに CC 値設定があります。
- オーディオトラックの AMP ページには、振幅エンベロープとエフェクトセンドのパラメータがあります。MIDI トラックでは、ここに CC 選択設定があります。
- 最後の LFO ページには、アクティブなトラックの LFO パラメータがあります。

DATA ENTRY ノブの A ~ H を使用して、対応するパラメータを編集します。ノブを押しながら回すと、大きい単位でパラメータを調整できます。**[PARAMETER]** キーを押したままにすると、そのページのすべてパラメータの値が表示されます。詳細については、40 ページの「11. オーディオトラックのパラメータ」および 48 ページの「12. MIDI トラックのパラメータ」を参照してください。

6. ユーザーインターフェイス

画面には、リアルタイム操作と、Digitakt の編集に必要なすべての情報が表示されます。状況によって異なる 8 つの **DATA ENTRY** ノブパラメータが表示されます。以下は、SRC ページのメインインターフェイスの画面です。



1. 現在のバンクとパターン。
2. 現在のパターン名。
3. 現在のテンポ。
4. 8 つのトラックパラメータ。 **DATA ENTRY** ノブのコントロールと、現在のパラメータ値が表示されます。
5. アクティブなトラックのメインボリューム設定。ボリューム設定を変更するには、 **LEVEL/DATA** ノブを使用します。
6. 現在アクティブなトラック。
7. トラックタイプ。オーディオ (SMP) トラックまたは MIDI (MID) トラック。

6.1 画面の移動

[UP]、[DOWN]、[LEFT] または [RIGHT] の [ARROW] キーを使用して、メニューやサブメニュー間を移動します。 **LEVEL/DATA** ノブを使用して、メニューやリストを素早くスクロールできます。

[YES] は、確認、選択、サブメニューの表示、ボックスのチェック / チェックを外す際に使用します。

[NO] は無効化、選択解除、1 つまたは複数の手順を進めたり戻ったりする際に使用します。



メニューまたはサブメニューで [NO] キーを使用して戻ったり、ステップを 1 つずつ進めたり、メイン画面に一気に戻ったりすることができます。

6.2 パラメータ編集

DATA ENTRY ノブは、トラックパラメータの値の変更で使用します。画面上的パラメータの位置は、フロントパネルのノブの物理的な位置に対応しています。画面のパラメータのうちいくつかは、どの **DATA ENTRY** ノブで特定のパラメータを制御するかを示します。

たとえば、「(E)」のように表示されます。

- **DATA ENTRY** ノブを押しながら回すと、大きな単位でパラメータを調整できます。この操作で、パラメータ全体の範囲を素早く進めることができます。
- **DATA ENTRY** ノブと [NO] を押すと、パラメータがデフォルト値にリセットされます。
- [PARAMETER] キーと [PLAY] を押すと、選択したパラメータページのすべてのパラメータがデフォルト値にリセットされます。
- [PARAMETER] キーを押したままにすると、そのページのすべてパラメータの値が表示されます。

6.2.1 パラメータ値のジャンプ

特定のパラメータの編集集中に、[FUNC] を押すと、パラメータ値が適切な位置にジャンプします。たとえば、ディレイの時間は、16、32、64、128 とジャンプし、サンプルチューニングではオクターブ全体をジャンプします。

6.2.2 すべてのコントロール

[TRK] を押したままにしてパラメータ設定を変更すると、この変更内容はパターンすべてのオーディオトラック内のこのパラメーターに対して適用されます。

6.2.3 [FUNC] キーとの組み合わせ

[FUNC] キーを他のキーと組み合わせて使用する場合、通常の操作では [FUNC] キーを押したまま 2 番目のキーを短く押します。また、一部のキーの組み合わせでは、[FUNC] キーを押したまま 2 番目のキーを 1 秒間押し、サブメニューにアクセスすることができます。

6.3 クイックスクロール

LEVEL/DATA 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、多くのメニューで使用できます。

[FUNC] キーと [UP] または [DOWN] キーを押すと、カーソルが 1 つのメニューページ分移動します。

6.4 コピー、クリア、貼り付け

コピー、クリア、貼り付けコマンドは、さまざまな場合に利用できます。[FUNC] と [RECORD] を押すとコピーします。[FUNC] と [STOP] を押すと貼り付けをします。[FUNC] と [PLAY] を押すとクリアします。貼り付け操作とクリア操作は、このキーの組み合わせをもう一度押すと取り消すことができます。これらのコマンドを使用できる場合については、本マニュアルの別のセクションを参照してください。



コピー用クリップボードに保持できるのは、一度に 1 つの項目のみです。コピーコマンドを実行すると、以前にコピーされていた項目が新しくコピーされた項目に置き換わります。たとえば、トリガーとパターンを同時にコピーすることはできません。

6.5 NAMING 画面

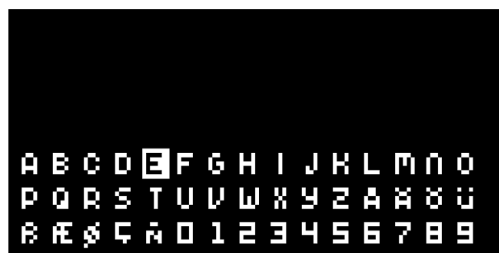
名前付けの方法は、サンプル、サウンド、プロジェクトなどを保存する際の名前を付ける場合で共通です。



[LEFT] および [RIGHT] 矢印キーを使用して、文字間を移動します。LEVEL/DATA ノブを回すか、[UP] または [DOWN] 矢印キーを押すと、文字が選択されます。[FUNC] と [NO] を押すと文字が消去されます。[FUNC] と [YES] を押すとスペースが挿入されます。[FUNC] を押したままにすると、名前を付けるためのポップアップメニューが表示されます。

6.5.1 ポップアップ NAMING 画面

すべての利用可能な文字、記号、および数字が表示されるポップアップメニューを使用すると、名前を簡単に付けられます。NAMING 画面で [FUNC] キーを押したままにすると、名前を付けるポップアップ画面が表示されます。



[FUNC] を押したままにして [ARROW] キーを使用すると、挿入対象の文字がハイライトされます。そこで、[FUNC] を放すと文字が追加されます。



コピー、ペースト、およびクリアコマンドは、NAMING 画面で使用できます。

6.6 OVERBRIDGE

Overbridge ソフトウェアスイートで、Digitakt とコンピュータの DAW を密接に統合できます。

Overbridge を使用すると、Digitakt のユーザーインターフェイスそのものが DAW のプラグインウィンドウに分かりやすく表示されます。画面上でサウンド形状のパラメータにアクセスし、編集または自動化ができます。便利なトータルリコール機能を使用すると、DAW プロジェクトに戻った時に、中断した時点と同じ状態に機器のパラメータがプリセットされます。

Overbridge を使用するには、Digitakt、USB ケーブル、Overbridge が搭載されたコンピュータおよび DAW が必要です。

注意：Digitakt で Overbridge を使用するには、Digitakt OS 1.10 以降および Overbridge 1.20 以降を使用する必要があります。

Overbridge の Digitakt での使用の詳細については、Elektron Web サイトを参照してください。

セットアップ、使用、および機能の詳細については、Overbridge ユーザーマニュアル（Elektron Web サイトの Support セクションからアクセス可能）を参照してください。

7. 作業の簡単な始めかた

ここでは、Digitakt をすぐに使い始められるように、基本的な操作のいくつかを手順を追って説明します。最初に、セクション 12 ページの「3.3 Digitakt の設定と開始」の説明に従って接続します。

7.1 工場出荷時プリセットの再生

Digitakt のプリセットパターン、サウンド、およびサンプルがいくつか用意されています。新しい機器の操作を開始するには、以下の手順に従ってください。

1. **[BANK]** を押して **[TRIG 9]** キーを押し、バンク A を選択します。画面に「BANK A :SELECT PTN」と表示されます。
2. **[TRIG 1]** キーを押してバンク A の最初のパターンを選択します。
3. **[PLAY]** を押してパターン A01 を再生します。
4. **[PTN]** を押して **[TRIG 2]** キーを押し、パターン A02 を選択します。パターン A01 の最後まで来ると、再生が開始されます。**[PTN]** を押して **[TRIG 3]** を押し、パターン A03 を選択して同様に操作します。
5. 再生を停止するには **[STOP]** を押します。

7.1.1 CHROMATIC モードの使用

[TRIG] キーを使用して、任意のオーディオトラックのサンプルをクロマチックで再生することができます。

1. **[TRK]** と **[TRIG 1 ~ 8]** キーのいずれかを押して、クロマチックで再生するオーディオトラックを選択します。
2. **[FUNC]** と **[TRK]** を押して CHROMATIC モードにします。**[TRIG]** キーが、ピアノの鍵盤のオクターブに合わせ、パターンで点灯します。点灯したキーのみが再生可能です。
3. **[TRIG]** キーで演奏します。アクティブなトラックのサウンドが、再生可能なキーそれぞれで異なるピッチになります。**[ARROW]** キーの **[UP]** または **[DOWN]** を押すと、仮想キーボードが上下 1 オクターブ移調します。

詳細については、21 ページの「8.5.1 CHROMATIC モード」を参照してください。



CHROMATIC モードは、ビートに音楽的なバリエーションを追加する効果的な方法です。クロマチックサウンドの再生時の音色や調性、影響は、元のサウンド特性に依存します。

7.1.2 MUTE モードの使用

このモードでは、シーケンサトラックのいずれかをミュートできます。CHROMATIC モードとは異なり、このモードをアクティブにしたときにアクティブになるトラックに違いはありません。すべてのトラックに同時にアクセスすることができます。

1. パターンが再生されていることを確認します。
2. **[FUNC]** と **[BANK]** キーを押して MUTE モードにします。
3. **[TRIG]** キーを押すと、対応するトラックがミュートされます。再度押すと、ミュートが解除されます。**[TRIG]** キーの色は、ミュートの状態を示します。キーが消灯しているトラックはミュートされています。点灯しているキーは、アクティブなトラックです。

詳細については、22 ページの「8.5.2 MUTE モード」を参照してください。

7.1.3 テンポ

BPM 設定を変更するには、**[TEMPO]** キーを押して TEMPO メニューを開きます。テンポを変更するには、**LEVEL/DATA** ノブを使用します。ノブを押しながら回すと、テンポが一度に 8BPM 変化します。**[ARROW]** キーの **[UP]** または **[DOWN]** で、テンポが段階的に変化します。すべてのパターンに対して、グローバルテンポとセパレートテンポのいずれかを選択できます。**[FUNC]** と **[YES]** を押すと、GLOBAL テンポモードと PATTERN テンポモードが切り替わります。また、メインインターフェイス画面で **[ARROW]** キーの **[LEFT]** または **[RIGHT]** を押したままにすると、テンポが一時的に 10% 速くまたは遅くなります。元のテンポに戻すにはキーを放します。

テンポ設定をタップするには、**[FUNCTION]** キーを押したまま一定のリズムで **[TEMPO]** キーをタップします。4 回連続してタップすると、タップの平均のテンポが計算されます。タップし続けると、平均テンポも更新されます。



テンポの微調整は、ターンテーブルや外部音源に Digitakt を手動で同期する場合に非常に便利です。テンポの微調整を実行する場合、TEMPO メニューにする必要はありません。

7.1.4 パラメータの編集

各トラックには、5つのPARAMETERページがあります。[PARAMETER]キーのTRIG、SRC、FLTR、AMPおよびLFOを押すと、それぞれのPARAMETERページが表示されます。これらのパラメータは、サウンドと信号にさまざまな形で影響します。

1. パターンが再生されていることを確認します。
2. [TRK]を押したまま[TRIG]キー1~8を押して、8つのオーディオトラックのうち1つを選択します。
3. たとえば、フィルターのカットオフを変更するには、[FLTR]キーを押してFILTERページを開きます。
FREQとラベルの付いたパラメータで、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値を変更し、サウンドにかかったエフェクトを確認します。

PARAMETERページの他のパラメータを変更して、どのようなサウンドを作ることができるか試してみてください。

7.2 外部入力からのサンプリング

Digitaktは、オーディオもサンプリングできます。外部入力経由で、外部ソースからのオーディオをサンプリングすることができます。また、Digitakt自体からオーディオを内部でサンプリングすることもできます。

1. オーディオソースをDigitaktのINPUT L/R入力に接続します。
2. [SAMPLING]を押して、SAMPLINGメニューにアクセスし、DATA ENTRYノブGを使用してSOURCEをEXT L+Rに設定します。
3. オーディオ入力メーターに注目したままオーディオソースを再生し、オーディオソースの音量が、クリッピングまたは歪みが発生しない範囲で可能な限り高くなっていることを確認します。MONをYESに設定して、Digitakt経由の受信オーディオをモニタリングします。
4. 再度、オーディオ入力メーターに注目したまま、DATA ENTRYノブFを使用して、THRESHOLDをオーディオソースのバックグラウンドノイズちょうどに来るように設定します（再生されていない場合）。
5. [YES]を押して、サンプリング可能な状態にし、サウンドソースを再生します。入力オーディオが設定されたTHRESHOLDレベルを超えると、サンプリングが開始します。
6. 希望の位置で[YES]を押して、サンプリングを終了します。
7. DATA ENTRYノブAおよびCを使用して、パラメータTRIM STARTおよびTRIM ENDを設定し、サンプリングを希望の長さにトリミングします。DATA ENTRYノブBおよびDを使用すると、ズームインおよびズームアウトができ、サンプリングのトリミング位置が見分けやすくなります。[FUNC]と[YES]を押すと、サンプルがプレビューされます。
8. [YES]を押してサンプルを保存します。
9. サンプルの名前を付けて[YES]を再度押し、保存を確定します。
10. [TRACK 1~8]を押して、サンプルを割り当てるトラックを選択します。

詳細については、57ページの「14. サンプリング」を参照してください。

8. Digitakt のコントロール

8.1 TRIG キー

[TRIG] キーは、アクティブなパターンからオーディオトラックサウンド（トラック1～8）をトリガーするなどの複数の用途があります（シーケンサーレコーディングが無効になっている場合）。また、GRID RECORDING モードでトリガーを配置する時にも使用します。**[PTN]** および **[BANK]** と組み合わせて押すと、パターンやバンクを選択できます。トリガーの配置位置を示す場合と、選択したバンクやトラックを示す場合に **[TRIG]** キーが点灯します。

8.2 ロータリーエンコーダー

MASTER VOLUME は、アブソリュートエンコーダーです。左端から右端までおよそ 320 度回ります。**LEVEL/DATA** および **DATA ENTRY** ノブ（各種パラメータ値の設定に使用）は、任意の回数の回転が可能なレラティブエンコーダーです。これらのエンコーダーを押して回すと、対応する値の変化スピードがアップします。

8.3 キーの動作

トラック選択キー（**[TRIG]** キー）は、全体的にラジオボタンとして動作します。つまり、新規トラックをアクティブに設定すると、前のトラックは同時に無効になります。一度に1つだけトラックを選択できます。同様に、5つの**[PARAMETER]** キーから構成されるグループもラジオボタンとして動作します。

[FUNC]、**[TRK]**、**[PTN]** および **[BANK]** キーは、必ず他のキーと組み合わせて使用します。

8.4 MIDI ノート

一部の機能は、標準 MIDI ケーブルまたは USB 2.0 A-B コネクタケーブルを使用して Digitakt に接続した外部 MIDI 機器（MIDI キーボードやコンピューターなど）からの MIDI ノート値を送信することでトリガーできます。

標準 MIDI 範囲である 128 ノートの、ノート番号 0～8 はノート C0 から G0 まで、つまり左端のオクターブに対応しています（一部のアプリケーションでは C-2～G-2 と呼ばれることもあります）。これらのノートはそれぞれ、トラック1～8のサウンドをトリガーします（デフォルトチャンネル1～8に設定されている場合）。これらのノート値は、トラックがアクティブかどうかには関係なく、それぞれ8つのトラックにマッピングされます。

MIDI ノート番号 12～59（ノート C1～B4、MIDI 範囲で2番目から5番目のオクターブに対応）は、49クロマチック音（以降のセクションで説明する CHROMATIC モードで **[TRIG]** キーを使用して再生した場合と同様）のいずれかのアクティブなトラックのサウンドを、最低ピッチから最高ピッチまでトリガーします。

MIDI プログラムの変更メッセージ 0～127 で、Digitakt のパターン1～128（A01～H16）が選択されます。さらに、MIDI CC および NRPN メッセージを送信して Digitakt のさまざまな機能を制御できます。詳細については、77 ページの「付録 A:MIDI」を参照してください。

8.5 モード

Digitakt での操作には2種類の特別モードがあります。CHROMATIC モードと MUTE モードです。

8.5.1 CHROMATIC モード

[FUNC] と **[TRK]** を押して CHROMATIC モードにします。このモードでは、アクティブなオーディオトラック（またはアクティブな MIDI トラックがある場合はセンド MIDI ノート）の音をクロマチックで再生できます。**[TRIG]** キーが、ピアノの鍵盤配列のオクターブに合わせ、パターンで点灯します。点灯したキーのみが再生可能です。**[TRK]** と **[TRIG 1～16]** キーを押して、クロマチックに再生するトラックを選択します。

[TRIG] キーを押して、クロマチックノートのサウンドピッチを変更します。**[TRIG 9]** キーから **[TRIG 16]** キーまでが1オクターブです。オーディオトラック全体で、中央、1つ上、2つ下の4オクターブの範囲をカバーします。MIDI トラック全体では、11オクターブの範囲をカバーします。**[ARROW]** キーの **[UP]** または **[DOWN]** を押すと、仮想キーボードが上下1オクターブ移調します。

クロマチックでトリガーされたノートは、シーケンサーで、LIVE RECORDING モードでレコーディングできます。この方法については、31ページの「10.2.3 LIVE RECORDING モード」を参照してください。

CHROMATIC モードのアクティブな状態（**[TRIG]** キー上に現在表示されているクロマチックキーボードの部分）は、パターンごとには保存されませんが、最後に設定した状態で保持されます。

[FUNC] と [TRK] を押して CHROMATIC モードを終了します。



また、外付けキーボードを使用して、アクティブなトラックのサウンドをクロマチックで再生することもできます。Digitakt にキーボードを接続し、外付けキーボードと Digitakt MIDI 自動チャンネル設定 (SETTINGS > MIDI CONFIG > CHANNELS) を同じ MIDI チャンネルに設定します。外付けキーボードで演奏すると、アクティブなトラックのサウンドをクロマチックで再生できます。Digitakt が CHROMATIC モードでない場合でも、アクティブなトラックのサウンドをクロマチックで再生できます。

8.5.2 MUTE モード

MUTE モードを使用すると、16 のシーケンサトラックを任意の数ミュートできます。CHROMATIC モードとは異なり、MUTE モードにしたときにアクティブになるトラックに違いはありません。全てのトラックが同時にミュートされます。

[TRIG] キーを押すと、対応するトラックがミュートされます。再度押すと、ミュートが解除されます。[TRIG] キーの色は、そのトラックのミュートの状態を示します。キーが消灯しているトラックはミュートされています。キーが点灯しているトラックはミュートされていません。

Digitakt の MUTE モードには次の 2 種類があります。

- **GLOBAL MUTE モード**: GLOBAL MUTE モードでは、ミュートしたトラックはすべてのパターンでミュートされ、[TRIG] キーが緑色に点灯します。
[FUNC] と [BANK] を押すと、GLOBAL MUTE モードになります。トラックが GLOBAL MUTE モードでミュートされているときは、パターンの再生時にトラックが緑色に点滅します。
[FUNC] と [BANK] を押すと、GLOBAL MUTE モードが終了します。
- **PATTERN MUTE モード**: PATTERN MUTE モードでは、ミュートしたトラックはアクティブなパターンでのみミュートされ、[TRIG] キーが紫色に点灯します。
[FUNC] を押したまま [BANK] を 2 回押すと、PATTERN MUTE モードになります。トラックが PATTERN MUTE モードでミュートされているときは、パターンの再生時にトラックが紫色に点滅します。
[FUNC] と [BANK] を押すと、PATTERN MUTE モードが終了します。

GLOBAL MUTE モードの設定は、プロジェクトと共に保存されます。PATTERN MUTE モードの設定は、パターンと共に保存されます。



- また、QUICK GLOBAL MUTE を使って、シーケンサーのトラックをグローバルにミュートまたはミュート解除できます。[FUNC] を押したまま [TRACK] キーを押すと、トラックをミュートまたはミュート解除できます。
- また、QUICK PATTERN MUTE を使って、アクティブなパターンのシーケンサーのトラックをミュートまたはミュート解除できます。[PTN] を押したまま [TRACK] キーを押すと、トラックをミュートまたはミュート解除できます。
- Digitakt では、最後に使用した MUTE モードが記憶されています。[FUNC] と [BANK] を押すと、最初この記憶されているモードになります。

9. パターン、キット、サウンド、およびサンプル

パターンは、Digitakt の主なデータコンテナです。各バンクに 16 個のパターンを使用できます。つまり、各プロジェクトで 128 個のパターンを使用できます。パターンには最大 8 個のサウンド（各オーディオトラックに 1 つずつ）と、トリガーやパラメータロックなどのシーケンサーデータを格納できます。TRIG ページの設定や BPM、長さ、スイング、拍子記号のデフォルト設定も含まれています。また、パターンには、8 つの MIDI トラックのすべてのパラメータ設定も含まれています。

キットは、8 つのサウンドの集合です。サウンドは、サンプルと、PARAMETER ページのすべての設定（SRC、FLTR、AMP、LFO）を合わせたものです。サウンドは、8 つのオーディオトラックのいずれかに割り当てることができます。

各オーディオトラックには 1 つのサウンドを含めることができます。+Drive からパターンにインポートしたサウンドは、アクティブのパターンの一部になります。したがって、サウンドを変更しても、保存されているサウンドやキットには影響しません。アクティブなパターンのサウンドにのみ影響します。アクティブなパターンから +Drive にサウンドをエクスポート（および保存）できます。詳細については、24 ページの「9.3 SOUND MANAGER」を参照してください。

サウンドやパターンで使用されているサンプルは、名前を変更したり移動したりしても、意図したとおりに動作します。これは、ファイルごとに固有の値を追加するハッシュ関数を使用しているため、この値は、ファイル名やデータ構造内のファイルの場所には依存しません。ただし、サンプルを削除した場合は、サウンドやパターンには含まれなくなります。



- サウンドをパターンにインポートすると、+Drive 上ではサウンドのコピーとなり、+Drive の元のサウンドとはリンクされません。代わりに、完全にパターンの一部となります。
- +Drive からサンプルを削除した場合は、サウンドやパターンには含まれなくなります。

パターンには以下が含まれます。

- キット。
- 8 つの MIDI トラックのすべてのパラメータ設定。
- トリガーやパラメータロックなどのシーケンサーデータ。
- TRIG PARAMETER ページの設定。BPM、長さ、スイング、拍子記号設定。

キットには以下が含まれます。

- 8 つのオーディオトラックのサウンド。
- オーディオトラックの LEVEL 設定。

サウンドには以下が含まれます。

- +Drive からリンクされているサンプル、およびオーディオトラックの SRC、FLTR、AMP、LFO PARAMETER ページ設定。

サンプルには以下が含まれます。

- 16 ビット、48 kHz、モノラルオーディオファイル。

9.1 +Drive サウンドライブラリとサウンドプール

+Drive の総容量は 1 GB です。+Drive サウンドライブラリには、最大 2048 個のサウンド（バンク A ~ H それぞれに 256 個のサウンド）を保存でき、すべてのプロジェクトで使用できます。+Drive サウンドライブラリには、サンプルも含まれています。プロジェクトには、最大 64 MB（約 11 分間）のサンプルをロードできます。サンプルは、ロックするためにプロジェクトにインポートする必要があります。詳細については、41 ページの「11.3.4 SAMP」を参照してください。

サウンドは、+Drive サウンドライブラリと、アクティブなプロジェクトのサウンドプールのどちらからもロードできます。+Drive サウンドライブラリには 4096 個のサウンドを保存でき、すべてのプロジェクトに使用できます。一方サウンドプールはプロジェクトの一部であり、保存できるサウンドは 128 個です。サウンドプールにサウンドをロードすると、サウンドをロックすることができます。+Drive サウンドライブラリにはこの機能はありません。詳細については、36 ページの「10.10.2 サウンドロック」を参照してください。

9.1.1 サウンドプールへのサウンドの追加

サウンドロックを行うには、最初にサウンドプールにサウンドを追加します。

1. **[FUNC]** と **[PATTERN MENU]** を押して、IMPORT/EXPORT メニューを表示します。

9. パターン、キット、サウンド、およびサンプル

2. SOUND MANAGER を開くには、**MANAGE SOUNDS** を選択して **[YES]** を押します。
3. サウンドプールに追加するサウンドをハイライトし、**[YES]** を押して選択します。
4. SOUND OPERATIONS メニューを開くには **[RIGHT]** を押します。
5. **COPY TO ...** を選択して **[YES]** を押します。
6. **SOUND POOL** を選択して **[YES]** を押します。

9.2 SOUND BROWSER



[FUNC] と **LEVEL/DATA** を押すと、SOUND BROWSER が開きます。SOUND BROWSER はサウンドのプレビューとロードに使用します。このメニューには、+Drive サウンドライブラリ内のすべてのサウンドの一覧が表示されます。**LEVEL/DATA** ノブを回すか、**[UP]/[DOWN]** を押して一覧をスクロールします。**[FUNC]** と **[YES]** を押すと、トラックにロードする前にサウンドをプレビューできます。**[YES]** を押してサウンドをトラックにロードします。

SORTING メニューを表示するには **[LEFT]** を押します。コマンドを実行するには **[YES]** を押します。メニューを終了するには **[NO]** または **[RIGHT]** 矢印キーを押します。



VIEW POOL: アクティブなプロジェクトのサウンドプールの使用可能なサウンドが一覧表示されます。このコマンドは、+Drive サウンドライブラリを参照している時のみ使用できます。

VIEW +DRIVE: +Drive サウンドライブラリの使用可能なサウンドが一覧表示されます。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参照している時のみ使用できます。

SORT ABC: サウンドをアルファベット順に並べ替えます。このコマンドは、サウンドがスロット番号順に並べられている場合にのみ使用できます。

SORT 123: サウンドをスロット番号順に並べ替えます。このコマンドは、サウンドがアルファベット順に並べられている場合にのみ使用できます。

FILTER: サウンドをタグに従って整理できる一覧が表示されます。タグを選択または選択解除するには、**[YES]** キーを押します。複数のタグを選択することができます。タグの一覧を終了するには **[NO]** を押します。

SEARCH: テキスト検索を行い、入力した文字列が名前と一致するまたは名前の一部であるすべてのサウンドを一覧表示します。文字の入力方法の詳細については、17 ページの「6.5 NAMING 画面」を参照してください。

9.3 SOUND MANAGER

[FUNC] と **[PATTERN MENU]** を押して、IMPORT/EXPORT メニューを表示します。SOUND MANAGER を使用して、サウンドを管理します。サウンドのインポート、エクスポート、名前の変更、タグ付けができます。SOUND

MANAGER を開くには、**MANAGE SOUNDS** を選択して **[YES]** を押します。サウンドの保存、ロード、名前の変更、タグ付けなどができます。このメニューを開くと、+Drive サウンドライブラリ内のすべてのサウンドの一覧が表示されます。一覧をスクロールするには **LEVEL/DATA** ノブを回すか、**[UP]/[DOWN]** を押します。**[FUNC]** と **[YES]** を押すと、トラックにロードする前にサウンドをプレビューできます。



SORTING メニューを表示するには **[LEFT]** を押します。コマンドを実行するには **[YES]** を押します。メニューを終了するには **[NO]** または **[RIGHT]** 矢印キーを押します。



VIEW POOL: アクティブなプロジェクトのサウンドプールの使用可能なサウンドが一覧表示されます。このコマンドは、+Drive サウンドライブラリを参照している時にのみ使用できます。

VIEW +DRIVE: +Drive サウンドライブラリの使用可能なサウンドが一覧表示されます。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の参照している時にのみ使用できます。

SORT ABC: サウンドをアルファベット順に並べ替えます。このコマンドは、サウンドがスロット番号順に並べられている場合にのみ使用できます。

SORT 123: サウンドをスロット番号順に並べ替えます。このコマンドは、サウンドがアルファベット順に並べられている場合にのみ使用できます。

FILTER: サウンドをタグに従って整列できる一覧が表示されます。タグを選択または選択解除するには、**[YES]** キーを押します。複数のタグを選択することができます。タグの一覧を終了するには **[NO]** を押します。

SEARCH: テキスト検索を行い、入力した文字列が名前と一致するまたは名前の一部であるすべてのサウンドを一覧表示します。文字の入力方法の詳細については、17 ページの「6.5 NAMING 画面」を参照してください。

SOUND OPERATIONS メニューを開くには **[RIGHT]** を押します。操作は、ハイライトされているサウンドに対して行われます。選択したサウンドにコマンドを適用するには **[YES]** を押します。メニューを終了するには **[NO]** または **[LEFT]** 矢印キーを押します。



IMPORT 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、アクティブなパターンの一部にします。

COPY TO...: 選択したサウンドを次のいずれかにコピーします。

- **SOUND POOL**: 選択したサウンドを、サウンドプールの最初の空きスロットにコピーします。
- **+DRIVE**: 選択したサウンドを、+Drive サウンドライブラリの最初の空きスロットにコピーします。
- **+BANK (A ~ H)**: 選択したサウンドを、+Drive 内の特定のバンクの最初の空きスロットにコピーします。

EXPORT TO HERE: アクティブなトラックのサウンドをエクスポートし、選択したスロットに保存します。

RENAME: 選択したサウンドの名前を変更する画面が表示されます。

EDIT TAGS: サウンドをタグ付けするメニューが表示されます。サウンドにはいくつでもタグを付けられますが、サウンドリストには最初の 2 つのみが表示されます。タグを適用または削除するには **[YES]** を押します。<SAVE> をハイライト表示して **[YES]** を押し、保存します。

DELETE: サウンドを削除します。

SELECT ALL: リストのすべてのサウンドを選択します。

DESELECT ALL: リストのすべ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有効または無効にします。サウンドが書き込み保護されている場合は、上書き、名前の変更、タグ付け、削除ができません。書き込み保護されているサウンドには、名前の横に南京錠のマークが表示されます。

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のサウンドは A ~ H までの 8 つのバンクに分類されています。各バンクには 256 個のサウンドを保存できます。[TRIG A ~ H] キーを使用して、特定のバンクにあるサウンドのみを表示できます。**
- **現在選択されているサウンドを、アクティブなトラックの [TRIG 1 ~ 8] キーを押してプレビューできます。アクティブなトラックで使用可能なすべてのサウンドをプレビューできます。プレビューしたサウンドがエフェクトに送信されると、現在のエフェクト設定が影響を受けます。**
- **SOUND OPERATIONS メニューで使用できるコマンドは、複数のサウンドに影響があります。個々のサウンドを選択 / 選択解除するには、サウンドをハイライト表示して [YES] を押します。**
- **[FUNC] と [UP]/[DOWN] を押すと、サウンドリストを素早くスクロールできます。**

9.4 サウンドの再生

アクティブなパターンの 8 つのトラックのサウンドを再生するには **[TRIG 1 ~ 8]** キーを押します。キーを押すと、**[TRIG]** キーが短く点灯します。

外付け MIDI 機器を使用したサウンドの再生

Digitakt に接続した外付け MIDI 機器を使用してサウンドを再生することもできます。各オーディオトラックに対応する MIDI チャンネルを MIDI CHANNELS メニューで割り当てられます。詳細についてはセクション 66 ページの「15.3.3 CHANNELS」を参照してください。また、外付け MIDI 機器を使用して、CHROMATIC モードの時にサウンドをクロマチックで再生できます。詳細については、21 ページの「8.5.1 CHROMATIC モード」を参照してください。

9.5 サウンドの編集

編集するオーディオトラックを、**[TRK]** と **[TRIG]** キー 1 ~ 8 のいずれかを押してアクティブにします。トラックの設定を編集すると、変更内容はアクティブなパターンの一部として保存されます。

アクティブなオーディオトラックの全体のボリュームレベルは、**LEVEL/DATA** ノブで調整します。

サウンドの編集は、PARAMETER ページのパラメータを調整して行います。**[PARAMETER]** ページキーを押すと、これらのページが表示されます。パラメータを変更するには、**DATA ENTRY** ノブ **A ~ H** を使用します。詳細については、40 ページの「11. オーディオトラックのパラメータ」を参照してください。

SRC: サンプル選択とサンプルの再生を制御します。

FLTR: フィルターモード、カットオフ周波数、エンベロープを制御します。

AMP: アンパパラメータ、エフェクトセンド、レベルを制御します。

LFO: サウンドの LFO のパラメータを制御します。

完全なサウンドを、そのすべてのパラメータ設定およびサンプルと一緒に別のトラックにコピーできます。**[TRK]**と**[RECORD]**を押してから、**[TRK]**と**[TRIG]**キーのいずれかを押してコピーするサウンドを選択し、**[TRK]**と**[STOP]**を押して、選択したトラックにサウンドを貼り付けます。

9.6 サウンドの保存

サウンドのパラメータを編集した後で、+Drive に保存できます。

1. **[FUNC]**と**[PATTERN MENU]**を押して、IMPORT/EXPORT メニューを表示します。
2. EXPORT SOUND を選択して **[YES]** を押します。
3. **LEVEL/DATA** ノブを回すか、**[UP]/[DOWN]** キーを使用して、サウンドを保存する空のスロットを選択して **[YES]** を押します。サウンドを別のバンクに保存する場合は、**[BANK] + [TRIG 9 ~ 16]** を押してバンクを選択します。
4. NAMING 画面でサウンドの名前を指定し、**[YES]** を押します。詳細については、17 ページの「6.5 NAMING 画面」を参照してください。
5. TAGS 画面で **[ARROW]** キーと **[YES]** キーを使ってサウンドに適したタグを選択し、<SAVE> を選択して **[YES]** を押します。

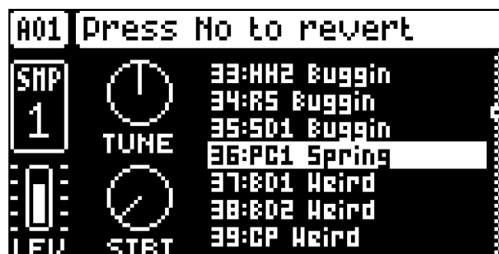
9.7 サンプルの割り当て

プロジェクトにロードされた 127 個のサンプルのいずれかを、任意のオーディオトラックのサウンドに割り当てられます。ユーザーサンプルは、SAMPLE メニューで置き換え、場所の移動、およびその他の管理ができます。詳細については、61 ページの「15.2 SAMPLES」を参照してください。

1. **[TRK]**と**[TRIG 1 ~ 8]**を押します。サンプルを割り当てるオーディオトラックを選択します。
2. **[SRC]**を押して、SOURCE パラメータページを表示します。



3. **DATA ENTRY** ノブ **D** を回してサンプルの一覧を表示します。



4. ノブを反時計回りに回すと一覧が上にスクロールし、時計回りに回すと一覧が下にスクロールします。アクティブなトラックの **[TRIG]** キー を押しながら参照し、現在のサンプルの概要を確認します。
5. サンプルを選択するには **[YES]** を押します。サンプルを選択せずに一覧を閉じるには **DATA ENTRY** ノブ **D** を押すか **[NO]** を押します。

9.7.1 クイック割り当てを使ったサンプルの割り当て

クイック割り当てを使って、サンプルをトラックやプロジェクトのサウンドプールにロードすることもできます。

1. **[SRC]** を押して SOURCE ページを表示し、**SAMP** パラメータのノブを回します。
2. サンプルリストが表示されたら、**[FUNC]** と **[YES]** を押して SAMPLES メニューを表示します。詳細については、61 ページの「15.2 SAMPLES」を参照してください。
3. ロードするサンプルに移動します。ハイライトするとサンプルをプレビューできます（アクティブトラックのボイスで再生）。**[FUNC]** と **[YES]** を押します。サンプルは、約 10 秒間プレビューできます。
4. サンプルをハイライトし、**[YES]** を押すと、トラックとプロジェクトのサウンドプールが直接ロードされます。

10. シーケンサー

Digitakt のシーケンサーでは、パターンに情報を格納します。パターンは、オーディオトラック、MIDIトラック、およびトラックの様々なパターン固有の観点からの再生を制御します。A～Hの8つのバンクそれぞれに16個のパターンを保存できます。つまり、各プロジェクトで128個のパターンを使用できます。詳細については、32ページの「10.5 PATTERN メニュー」を参照してください。

パターンには以下が含まれます。

- TRIG ページのトリガーの全般設定（デフォルトノートピッチ、ベロシティなど）。
- SCR、FLTR、AMP、LFO ページのパラメータ設定。
- DELAY、REVERB、MASTER ページの設定。
- クオンタイゼーション設定。
- すべてのトラックのノート。
- すべてのトラックのロックトリガー。
- パラメータロック。
- サンプルロック。
- サウンドロック。
- トラックの長さとお拍子記号。

10.1 パターンの基本操作

Digitakt は、パターンをシームレスに切り替えることができます。これは、即興演奏時に、チェーンパターン機能と一緒に使用すると便利な機能です。詳細については、39ページの「10.11 チェーン」を参照してください。

10.1.1 バンクとパターンの選択

[BANK] を押して **[TRIG 9 ~ 16]** を押し、バンクを選択します。次に、**[TRIG 1 ~ 16]** を押してパターンを選択します。**[PTN]** を押して **[TRIG 1 ~ 16]** を押し、現在のバンクの新しいパターンを選択します。**[BANK]** または **[PTN]** を押した場合、変更を有効にするために4秒以内にバンクまたはパターンを選択する必要があります。

画面上に、4秒間の制限時間を示すメッセージが表示されます。**[TRK]** を押して、パターンまたはバンクの選択を終了します。

白色の **[TRIG]** キーは、データがあるパターンの位置を示します。赤色の **[TRIG]** キーは、現在のアクティブなパターンを示します。空のパターンは消灯します。

パターンを再生しているときに新しいパターンを選択すると、画面の左上隅に、新しいパターン位置が点滅して表示されます。パターンの最後のステップが再生されると、新しいパターンが始まり、パターン位置が点滅しなくなります。



- パターンはシーケンサーの実行中に変更できます。
- パターンは、プログラム変更メッセージを送信することで変更およびキューイングできます。
- 1つまたは複数のパターンを同時に、アクティブなパターンを閉じることなくコピー、クリア、貼り付けできます。コピーするには、**[PTN]** と **[TRIG]** キーを押したまま、コピーするパターンを選択します。次に、**[RECORD]** を押します。**[TRIG]** キーを放し、パターンの貼り付け先の **[TRIG]** キーを押したままにします。最後に、**[STOP]** を押したままにすると、パターンが貼り付けられます。クリアするには、**[PTN]** と **[TRIG]** キーを押したまま、クリアするパターンを選択します。次に、**[PLAY]** を押したままにするとパターンがクリアされます。

10.1.2 パターン制御

パターンの再生を開始するには **[PLAY]** を押します。すべてのトラックの再生を停止するには **[STOP]** を押します。サウンドはカットオフされますが、ディレイのようなエフェクトは、ディレイのリピートがフェードアウトするまで聞こえ続けます。シーケンサーが停止したら素早く **[STOP]** と **[STOP]** を押すと、すべてのトラックの再生が停止し、SENDエフェクトの短いフェードアウトのみが聞こえます。

パターンの再生中に **[PLAY]** を押すと、再生が一時停止します。もう一度 **[PLAY]** を押すと、再生が再開されます。

パターンに16個以上のシーケンサーステップが含まれる場合、<PATTERN PAGE> のLEDで示されます。パターンを再生すると、現在アクティブなパターンページが、<PATTERN PAGE> のLEDが点滅して示されます。

10.1.3 パターンのテンポ

テンポは、TEMPO メニューで設定します。このメニューを開くには、**[TEMPO]** を押します。詳細については、19 ページの「7.1.3 テンポ」を参照してください。

10.2 パターンの編集

Digitakt では、パターンの編集や作成時の入力モードに、GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モードの 2 つの主なモードがあります。これらのモードでは、ノートトリガーとロックトリガーの 2 種類のトリガーを入力できます。

10.2.1 トリガータイプ

トリガーはシーケンサーイベントです。Digitakt でシーケンサーのアクションを実行する時に配置します。ノートトリガーとロックトリガーの 2 種類のトリガーを使用できます。

- ノートトリガーはサウンドや MIDI ノートをトリガーします。
- ロックトリガーはパラメータロックをトリガーしますが、ノートはトリガーしません。

ノートトリガーは **[TRIG]** キーが赤色になり、ロックトリガーは **[TRIG]** キーが黄色になります。**[TRIG]** キーが消灯している場合、任意のトリガーが含まれないステップを示します。パラメータロックの詳細については、セクション 36 ページの「10.10.1 パラメータロック」を参照してください。この 2 種類のトリガーは、GRID RECORDING と LIVE RECORDING のどちらのモードがアクティブかによって、別々にシーケンサーに入力されます。

10.2.2 GRID RECORDING モード

GRID RECORDING は、**[TRIG]** キーを使用してトリガーを追加する構成方法です。

1. GRID RECORDING モードにするには、**[RECORD]** キーを押します。**[RECORD]** キーが赤に点灯し、GRID RECORDING モードがアクティブであることを示します。
2. トリガーを追加するトラックを、**[TRACK]** を押したままにしてから **[TRIG]** キーのいずれかを押しして選択します。赤色の **[TRIG]** キーは、アクティブなトラックを示します。
3. 16 個の **[TRIG]** キーを使用して、シーケンサーにノートトリガーを配置します。ロックトリガーを追加するには、**[FUNCTION]** と **[TRIG]** を押します。ロックトリガーは、ノートトリガーがあるものを含め、シーケンサーのステップで入力できます。入力したトリガーの **[TRIG]** キーを素早く押すと、トリガーが削除されます。トリガーの **[TRIG]** キーを少し長く押し続けると、トリガーが削除されるのではなく、編集ができるようになります。
4. 別のトラックを選択し、ノートトリガーとロックトリガーを追加します。使用するすべてのトラックでこの手順を繰り返します。
5. **[PLAY]** を押して、シーケンスを再生します。

マイクロタイミングをノートトリガーに追加するには、**[TRIG]** キーを押しながら **[ARROW]** キーの **[LEFT]** または **[RIGHT]** を押します。詳細については、31 ページの「10.3 MICRO TIMING メニュー」を参照してください。

リトリガー速度を設定するには、**[TRIG]** キーを押しながら **[ARROW]** キーの **[UP]** または **[DOWN]** を押します。同様に、ポップアップメニューが画面に表示され、ここで様々なリトリガー設定を行えます。詳細については、32 ページの「10.4 RETRIG メニュー」を参照してください。

パターンに 16 個以上のステップが含まれている場合は、**[PAGE]** キーを押して編集するパターンページを選択します。<PATTERN PAGE> の LED が点灯していパターンページがアクティブです。

GRID RECORDING モードを終了するには **[RECORD]** を押します。



- キーボードなどの外付け MIDI コントローラーを使用して、GRID RECORDING モードで NOTE や TRIG VELOCITY データを入力できます。[TRIG] キーを押したままに、外付けキーボードで音符を弾きます。MIDIトラックにはトリガーごとに最大 4 声のコードを追加できます。最初のノートで、トリガーのすべてのノートの TRIG VELOCITY 値を設定します。
- 外付け MIDI コントローラーを使用して、Digitakt の MIDIトラックを録音する場合、シーケンサーでは Auto MIDI チャンネルでデータを受信し、アクティブなトラックに録音されます。詳細については、66 ページの「15.3.3 CHANNELS」を参照してください。
- トラックのすべてのトリガーを、シーケンサーの前方または後方にシフトさせることができます。GRID RECORDING モードで、[FUNC] を押したまま [LEFT] または [RIGHT] 矢印キーを押すと、トリガーがシフトします。

10.2.3 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 番目の方法です。このレコーディングモードでは、[TRIG] キーがリアルタイムで再生され、トラックにトリガーが入力されます。また、CHROMATIC モードを使用してノートトリガーをクロマチックに追加することもできます。また、リアルタイムでパラメータロックを入力することができます。LIVE RECORDING モードでのトリガーの入力は、自動的にクオンタイズすることも、しないことも可能です。非クオンタイズトリガーは、レコーディング後にクオンタイズすることができます。これは、[FUNC] と [TRIG] を押すと表示される QUANTIZE メニューで行います。詳細については、34 ページの「10.7 QUANTIZE メニュー」を参照してください。

1. [RECORD] を押したまま、[PLAY] を押して、LIVE RECORDING モードにします。[PLAY] を素早く 2 回押しながら、[RECORD] キーを押すと、LIVE RECORDING の自動クオンタイゼーションがアクティブ化 / 非アクティブ化されます。シーケンサーが再生を開始し、[RECORD] キーが赤く点滅を始めます。
2. [TRIG] キーをタップして、リアルタイムでトリガーを入力します。CHROMATIC モードがアクティブな場合、ノートトリガーのピッチ値は、[TRIG] キーの押下に応じてレコーディングされます。DATA ENTRY ノブを使用した PARAMETER ページの設定への変更はパラメータロックとしてレコーディングされ、必要な場所にロックトリガーが追加されます。
3. [PLAY] を押すと、LIVE RECORDING モードは終了しますが、シーケンサーの再生は続きます。LIVE RECORDING モードがアクティブの時に [RECORD] を押すと、GRID RECORDING モードがアクティブになります。
4. レコーディングとシーケンサーの再生の両方を停止するには [STOP] を押します。

LIVE RECORDING モードは終了し、シーケンサーの再生のみを続けるには [PLAY] を押します。



- キーボードなどの外付け MIDI コントローラーを使用して、LIVE RECORDING モードで NOTE、TRIG VELOCITY、および TRIG LENGTH データを入力できます。外付けキーボードで音符を弾くと、シーケンサーでレコーディングされます。MIDIトラックにはトリガーごとに最大 4 声のコードを追加できます。最初のノートで、トリガーのすべてのノートの TRIG VELOCITY 値を設定します。リリースした最後のノートで、トリガーのすべてのノートの TRIG LENGTH を設定します。

10.3 MICRO TIMING メニュー

ここでは、マイクロタイミングをノートトリガーに追加したり、ビートの前後に移動させたりすることができます。マイクロタイミングは、オーディオトラックと MIDIトラックの両方で、シーケンサーステップでカスタマイズできます。GRID RECORDING モードで、1 つまたは複数の [TRIG] キーを押したまま [LEFT]/[RIGHT] を押すと、ポップアップの MICRO TIMING メニューが表示されます。ここには、アクティブなトラックの選択したシーケンサーステップの時間オフセットが表示されます。MICRO TIMING メニューを終了するには [TRIG] キーを放します。マイクロタイミング設定が、アクティブなパターンに保存されます。



MICRO TIMING: [LEFT]/[RIGHT] キーを押すと、時間オフセットを調整できます。

10.4 RETRIG メニュー

オーディオトラックのシーケンサーステップで、リトリガーをカスタマイズできます（リトリガー機能は MIDI トラックでは使用できません）。GRID RECORDING モードで、1つまたは複数の [TRIG] キーを押したまま [UP]/[DOWN] を押すと、ポップアップの RETRIG メニューが表示されます。ここには、アクティブなトラックの選択したシーケンサーステップのリトリガーアクションが表示されます。これらは、別のトリガーとしてレコーディングされます。リトリガー速度がシーケンサーのステップの期間を超える場合、追加の内部ステップ（リトリガーが有効なステップ）でトリガーが作成されます。RETRIG メニューを終了するには [TRIG] キーを放します。リトリガー設定が、アクティブなパターンに保存されます。



RETRIG: リトリガーロックのオン / オフを切り替えます。 **DATA ENTRY** ノブ **A** を使用してリトリガーのオン / オフを切り替えます。

RATE: リトリガー速度を設定します (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 または 1/80)。1/16 は名目リトリガー速度で、ステップごとに1回トリガーします。1/32 はステップごとに2回のトリガーに相当するといったようになります。例えば、三連符をトリガーする場合、リトリガー速度を1/12 (または 1/24) に設定します。また、RETRIG メニューで [UP]/[DOWN] キーを押すことで、速度を調整することもできます。

LEN: リトリガーベロシティカーブの期間を設定します。ステップの分数、または有理数または整数の倍数で設定します (0,125 ~ INF)。1/16 は、1つのステップの名目長さです。この設定は、エンベロープの境界が定義されるためベロシティカーブの動作に影響します。

VEL: 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 ~ 127)。-128 は、設定した長さで完全にフェードアウトします。-64 は、設定した長さでベロシティの半分がフェードアウトします。0 は、フェードなしのフラットなベロシティカーブになります。64 は、設定した長さで半分のベロシティでフェードインし、127 は設定した長さでフルベロシティで完全にフェードインします。

10.5 PATTERN メニュー

PATTERN メニューを使用して、パターンの管理を実行します。[PATTERN MENU] を押すと、メニューが表示されます。[UP] および [DOWN] 矢印キーで、オプション間を移動します。選択内容を確定するには、[YES] を押します。メニューを終了するには、[NO] を押します。



10.5.1 名前の変更

NAMING 画面を表示して、アクティブなパターンの名前を変更できます。

10.5.2 クリア

- **WHOLE PATTERN:** アクティブなパターンのシーケンサーデータおよびキットをクリアします。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。クリアする場合は **[YES]** を、操作をキャンセルする場合は **[NO]** を押します。パターン情報は、パターンがロード元の同じパターンスロットに保存されるまでは失われることはありません。
- **KIT DATA:** アクティブなパターンのキットをクリアします。シーケンサーのすべてのデータは、変更されません。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。クリアする場合は **[YES]** を、操作をキャンセルする場合は **[NO]** を押します。キット情報は、パターンがロード元の同じパターンスロットに保存されるまでは失われることはありません。
- **SEQUENCE DATA:** アクティブなパターンのシーケンスデータをクリアします。すべてのサウンドは変更されません。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。クリアする場合は **[YES]** を、操作をキャンセルする場合は **[NO]** を押します。シーケンサー情報は、パターンがロード元の同じパターンスロットに保存されるまでは失われることはありません。

10.5.3 プロジェクトへの保存

パターン情報を保存するには、少なくとも1回はプロジェクトを保存済みである必要があります。

- **WHOLE PATTERN:** アクティブなパターンのシーケンサーデータおよびキットを +Drive に保存します。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。保存する場合は **[YES]** を、操作をキャンセルする場合は **[NO]** を押します。
- **KIT DATA:** アクティブなパターンのキットを +Drive に保存します。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。保存する場合は **[YES]** を、操作をキャンセルする場合は **[NO]** を押します。
- **SEQUENCE DATA:** アクティブなパターンのシーケンスデータを +Drive に保存します。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。保存する場合は **[YES]** を、操作をキャンセルする場合は **[NO]** を押します。

10.5.4 プロジェクトからのリロード

パターン情報を保存するには、少なくとも1回はパターンを保存済みである必要があります。

- **WHOLE PATTERN:** アクティブなパターンのシーケンスデータおよびキットを +Drive からリロードします。このオプションを選択した場合、プロンプトが表示されます。リロードする場合は **[YES]** を、操作をキャンセルする場合は **[NO]** を押します。
- **KIT DATA:** アクティブなパターンのキットを +Drive からリロードします。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。リロードする場合は **[YES]** を、操作をキャンセルする場合は **[NO]** を押します。
- **SEQUENCE DATA:** アクティブなパターンのすべてのシーケンスデータを +Drive からリロードします。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。リロードする場合は **[YES]** を、操作をキャンセルする場合は **[NO]** を押します。

10.5.5 インポート/エクスポート

ここでは、Digitakt のサウンドを管理できます。

- **IMPORT SOUND:** サウンドを +Drive からアクティブなパターンにインポート（コピー）します。一覧をスクロールするには **LEVEL/DATA** ノブを回すか、**[UP]/[DOWN]** を押します。**[YES]** を押してサウンドを選択し、**[TRACK 1 ~ 8]** を押して、サウンドを割り当てるトラックを選択します。

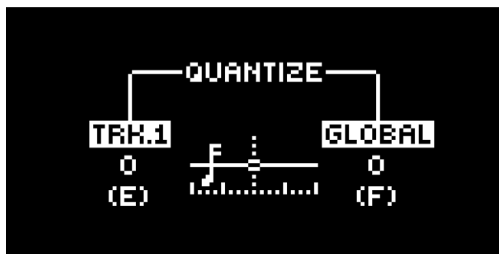
- **EXPORT SOUND:** アクティブなトラックのサウンドを +Drive にエクスポート（保存）します。**LEVEL/DATA** ノブを回すか、**[UP]/[DOWN]** を押して、エクスポート先のメモリスロットを選択します。**[YES]** を押して、サウンドをエクスポートします。サウンドの名前を付けて **[YES]** を再度押し、エクスポートを確定します。
- **MANAGE SOUNDS:** SOUND MANAGER が表示されます。詳細については、24 ページの「9.3 SOUND MANAGER」を参照してください。

10.6 TRIG PARAMETERS ページ

ノートがトリガーされたときのアクションを、TRIG PARAMETERS ページで設定します。**[TRIG PARAMETERS]** キーを押してメニューを表示します。**DATA ENTRY** ノブを使用して設定を変更します。これらの全般設定は、シーケンサーに配置したノートトリガーに影響します。パターンのいずれかのステップで、他の設定に対しトリガーをロックするには、最初に **[TRIG]** キーを押したままにして設定を変更します。詳細については、40 ページの「11.2 TRIG PARAMETERS ページ」を参照してください。

10.7 QUANTIZE メニュー

[FUNC] と **[TRIG PARAMETERS]** を押してこのメニューを表示します。**DATA ENTRY** ノブの **E** と **F** で設定を変更します。



TRK: アクティブなトラックのすべてのマイクロタイミングのトリガーにリアルタイムで影響します。クオンタイズ値が高いほど、すべてのマイクロタイミングトリガーがよりクオンタイズされます。**[TRACK 1 ~ 4]** キーを押してクオンタイズするトラックを選択します。(0 ~ 127)

GLOBAL: すべてのトラックのすべてのマイクロタイミングのトリガーにリアルタイムで影響します。クオンタイズ値が高いほど、すべてのマイクロタイミングトリガーがよりクオンタイズされます。(0 ~ 127)

[FUNC] と **[YES]** を押して、パターンにクオンタイゼーションを適用します。メニューを終了するには **[NO]** を押します。

10.8 METRONOME メニュー

METRONOME メニューで、Digitakt 内部のメトロノームを制御します。**[FUNCTION]** と **[PTN]** を押して METRONOME メニューを開きます。設定を変更するには、**DATA ENTRY** ノブを使用します。



ACTIVE: メトロノームを有効 / 無効にします。また、METRONOME メニュー以外では **[FUNC]** と **[PTN]** を1秒間押したままにして、メトロノームのオン / オフを切替えることもできます。

TIME SIG.: メトロノームの拍子記号の調と拍子を制御します。

PREROLL BARS: いくつメトロノームがカウントされたらシーケンサーが再生を開始するかを制御します。この設定は、LIVE RECORDING モードでのみ適用されます。

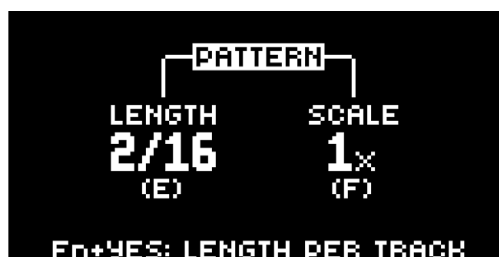
VOL.: クリックのボリュームを制御します。

10.9 SCALE メニュー

パターンとトラックの長さやタイミングをこのメニューで設定します。SCALE メニューには、2つのモードがあります。LENGTH PER PATTERN モードでは、すべてのトラックで同じ長さを共有します。LENGTH PER TRACK モードでは、各トラックに異なる長さを設定できます。**[FUNC]**と**[PAGE]**を押して、**[SCALE]**メニューにアクセスします。**[FUNC]**と**[YES]**を押して、この2つのSCALEモードを切り替えます。**DATA ENTRY**ノブを使用して、各種設定を調整します。

10.9.1 LENGTH PER PATTERN モード

これはデフォルトのモードです。このモードでは、パターンのすべてのトラックで同じ長さや拍子記号を共有します。



LENGTH: パターンのステップの長さを制御します。左端の番号は、パターンのステップ数を示します。パターンで使用可能なステップの最大数は、指定した合計長によって決まり、2つ目の数で設定されます。16、32、48、64ステップのいずれかです。パターンに17以上のステップがある場合でGRID RECORDINGモードの場合は、**[PAGE]**キーで別のパターンページに切り替えることができます。

SCALE: パターンの拍子記号を制御します。1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X、2Xの7つの設定が可能です。1/8Xの設定では、設定されたテンポの8分の1でパターンを再生します。3/4Xは、テンポの4分の3でパターンが再生されます。3/2Xは、3/4X設定の2倍の速さでパターンが再生されます。2Xは、BPMの2倍でパターンが再生されます。

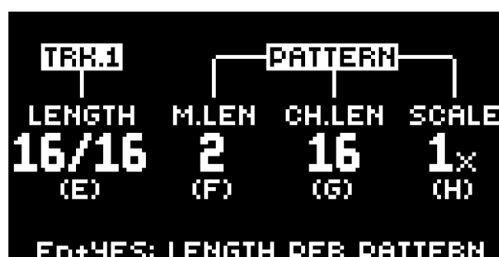
パターンの長さを拡張すると、トリガーは自動的にコピーされます。例えば、パターンが2つのページで構成されていて、パターンの長さが4ページに増加した場合、追加される2つのパターンページは最初の2つのパターンページのコピーになります。

[PAGE]キーを押すと、パターンの合計長を素早く変更できます。**[TRIG]**キーを押すと、パターンのステップ数を素早く変更できます。

2Xの拍子記号設定は、ステップシーケンサーの基本解像度を32音まで増やす場合に便利です。3/4Xの設定は、Digitaktを同じBPMに設定した他の楽器と一緒に演奏している時に、Digitaktで三連符を再生したい場合に役立ちます。

10.9.2 LENGTH PER TRACK モード

このモードでは、パターンのトラックに個々の長さを割り当てることができます。**[FUNC]**と**[YES]**を押して、この2つのSCALEモードを切り替えます。LENGTH PER TRACKモードでは、TRACKとPATTERNの2つの列があります。



TRACK列には、トラックのステップの長さを設定します。これは、LENGTH PER PATTERNモードでのパターン長の設定と同様です。この設定は、アクティブなトラックのみに適用されます。スケール設定を編集するトラックを選択するには、**[TRK]**キーを押します。

PATTERN列では、マスター長、マスター変更長さ、パターン全体の拍子記号を設定します。

M.LEN: すべてのトラックを再開する前に、パターンでステップを再生する回数を制御します。INF 設定にすると、パターンのトラックが無限にループし、再開されません。この設定は、チェーンされたパターンが再生を開始するまでに、アクティブなパターンをどの位長く再生するかにも影響します。**CH.LEN** パラメータでこの設定を上書きできます。

CH.LEN: キューイングされたパターンや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をどの位長く再生するかを制御します。この設定は、例えば **M.LEN** を INF に設定している場合に重要です。**CH.LEN** 設定を行わないと、パターンは無限に再生され、次のパターンがキューイングされません。しかし、例えば **CH.LEN** を 64 に設定すると、パターンは 64 個のステップを持つパターンと同様に再生され、キューイングやチェーンが行われます。

SCALE: パターン全体の拍子記号を設定します。



[FUNC] と [UP]/[DOWN] を押すと、TRACK LENGTH を 16 単位で設定できます。

10.10 シーケンサー機能

10.10.1 パラメータロック

パラメータロックにより、すべてのトリガーに一意のパラメータ値を設定することができます。オーディオトラックのノートトリガーでは、ピッチ、アンプ、フィルター設定などを変えることができます。PARAMETER ページのパラメータをパラメータロックして、このパラメータロックをすべてのタイプのトラックに適用することができます。PARAMETER ページの全てのパラメータの完全な概要については、40 ページの「11. オーディオトラックのパラメータ」および 48 ページの「12. MIDI トラックのパラメータ」を参照してください。

GRID RECORDING モードでパラメータロックを適用するには、トリガー（ノートトリガーまたはロックトリガー）の [TRIG] キーを押します。**DATA ENTRY** ノブを使用して、ロックするパラメータを調整します。ロックしたパラメータのグラフィックが反転し、ロックしたパラメータ値が表示されます。ロックされたトリガーの [TRIG] キーが赤色（ノートトリガー）または黄色（ロックトリガー）に点滅し、トリガーに現在パラメータロックがあることを示します。

[TRIG] を押したままロックされたパラメータの **DATA ENTRY** ノブを押すとパラメータロックが単独で削除されます。ノートトリガーを削除してから再度入力すると、すべてのパラメータロックがトリガーから消去されます。

LIVE RECORDING モードで **DATA ENTRY** ノブを回すか、CHROMATIC モードで [TRIG] キーを押すと、パラメータロックがアクティブなトラックに入力されます。ノートトリガーはこれに応じてロックされ、ロックのあるロックトリガーがノートトリガーのないシーケンサーステップに配置されます。

[NO] と 1 つまたは複数の [TRIG] キーを押すと、特定のトラック（または複数のトラック）のレコーディングされたトリガーのシーケンスが、シーケンサーに合わせて消去されます。つまり、パターン再生で順番がきたすべてのステップは、キーを放すまで消去されます。

また、リアルタイムでトラックの特定のパラメータロックを消去することもできます。LIVE RECORDING モードで、[NO] を押したまま、消去するパラメータに対応する **DATA ENTRY** ノブを押し続けます。



1 つのパターンで 72 個のパラメータをロックできます。ロックするトリガー数に関係なく、1 つのパラメータが 1 つのロックパラメータとして数えます。例えば、フィルターのカットオフパラメータがすべてのシーケンサーステップでロックされている場合、これ以外に 71 個のパラメータをロックできます。

10.10.2 サウンドロック

トラックのサウンドを、個々のシーケンサーステップのサウンドプールにある別のサウンドに変更することができます。こうしたサウンドロックは、トラックにバリエーションを付ける場合に非常に便利な機能です。ノートトリガーを押したまま、**TRACK LEVEL** ノブを回して、サウンドプールリストを表示します。**TRACK LEVEL** ノブでリストをスクロールします。ノートトリガーを割り当てるサウンドを選択し、[TRIG] キーを離します。サウンドロックが含まれている [TRIG] キーが点滅します。ノートトリガーの [TRIG] キーを押したままにすると、割り当てられているサウンドが表示されます。詳細については、23 ページの「9.1.1 サウンドプールへのサウンドの追加」を参照してください。

10.10.3 条件付きロック

TRIG ページには、**COND** (トリガー条件) と呼ばれる、パラメータロックを使用してトリガーに適用できる条件ルー

ルのセットを作成できるパラメータがあります。各設定は、シーケンサーに設定されたトリガーがトリガーされるかどうかを指定する論理条件です。条件が真の場合、トリガーがアクティブになり、シーケンスに影響を与えます。最初に、条件付きロックを適用するトリガーをシーケンサーに配置しなければなりません。

シーケンサーをフィルモードにして、FILL という条件付きロックを有効にする必要があります。詳細については、38 ページの「10.10.4 フィルモード」を参照してください。

COND パラメータで、次のトリガー条件を設定できます。

FILL は、FILL モードがアクティブな場合に真（トリガーがアクティブになる）です。

$\overline{\text{FILL}}$ は、FILL が偽の場合に真です。フィルモードではないときにこのトリガーの条件が設定されているトリガーがアクティブになります。

PRE は、同じトラック上の直近に検証されたトリガー条件が真だった場合に真です（PRE および $\overline{\text{PRE}}$ 条件は無視され、検証されません）。

$\overline{\text{PRE}}$ は、PRE が偽の場合に真です。このトリガー条件が設定されているトリガーは、同じトラック上の直近に検証されたトリガー条件が真でなかった場合にアクティブになります（PRE および $\overline{\text{PRE}}$ 条件は無視され、検証されません）。

例 1: Trig 1, 50% = **True** > Trig 2, $\overline{\text{PRE}}$ = **False** > Trig 3, $\overline{\text{PRE}}$ = **False** > Trig 4, PRE = **True**

例 2: Trig 1, 50% = **False** > Trig 2, $\overline{\text{PRE}}$ = **True** > Trig 3, $\overline{\text{PRE}}$ = **True** > Trig 4, PRE = **False**

NEI は、隣接するトラックの直近に検証されたトリガー条件が真だった場合に真です（隣接するトラックの PRE および $\overline{\text{PRE}}$ 条件は無視され、検証されません）。隣接するトラックとは、アクティブなトラックの前のトラックです。例えば、トラック 4 の隣接するトラックは 3 です。トラック 4 の NEI と $\overline{\text{NEI}}$ 条件付きトリガーで、トラック 3 に設定された条件付きトリガーが検証されます。隣接するトラックに条件付きトリガーがない場合、NEI 条件は偽です。

$\overline{\text{NEI}}$ は、NEI が偽の場合に真です。このトリガー条件が設定されているトリガーは、隣接するトラック上の直近に検証されたトリガー条件が真でなかった場合にアクティブになります（隣接するトラックの PRE および $\overline{\text{PRE}}$ 条件は無視され、検証されません）。

1ST は、パターンの初回再生時に真です（ループ時）。

$\overline{\text{1ST}}$ は、1ST が偽の場合に真です。このトリガー条件が設定されたトリガーは必ず、パターンの初回再生時以外はアクティブです。

X% は、確率条件です。X% の確率で、トリガーがアクティブになります。

A:B は、A で、トリガー条件が真になるまでに何回パターンを再生するかを設定します。B で、カウントがリセットされ、繰り返されるまでに何回パターンを再生するかを設定します。このサイクルは無限に繰り返されます。

たとえば、次のようになります。

1:2 という設定では、トリガー条件は、パターンの初回再生時に真になり、以降で真になるのは 3 回目、5 回目などとなります。

2:2 という設定では、トリガー条件は、パターンの 2 回目の再生時に真になり、以降で真になるのは 4 回目、6 回目などとなります。

2:4 という設定では、トリガー条件は、パターンの 2 回目の再生時に真になり、以降で真になるのは 6 回目、10 回目などとなります。

4:7 という設定では、トリガー条件は、パターンの 4 回目の再生時に真になり、以降で真になるのは 11 回目、18 回目などとなります。



- 条件付きパラメータのロックは、パターンにバラエティを追加するための素晴らしい方法です。相互に排他的または決定的なノートトリガーのグリッドをシンセトラック全体に設定するには、いくつかの確率性ロックも設定する（ひいては、論理的条件トリガーの配列を楽しむ）ことが、ランダムさを添える最小限の作曲を行うすっきりとした方法です。
- ランダムなあるいは任意の変化は、楽しくて面白い一方で、条件付きトリガーの唯一の使用法ではありません。例えば、同じトラックの 2 つの異なるメロディやパーカッションシーケンスのどちらかのみを、フィルモードが有効な場合にのみ有効にするといった使い方をすることができます。

10.10.4 フィルモード

フィルモードは、ドラムフィルなどをパターンに入れて一時的な変化を付ける場合に便利です。

[YES] と **[PAGE]** を押すと、1パターンサイクルの間フィルモードが有効になります。パターンがループするときに有効になり、再度ループするまでそのままになります。また、パターン再生時に **[PAGE]** キーを押したままにすると、フィルモードをいつでも、どのような期間でも有効にすることができます（GRID RECORDING モードを有効にすることはできません）。キーを押し続けている間、フィルモードが有効になります。

[PAGE] を押したまま **[YES]** を押し、**[YES]** を放す前に **[PAGE]** を放すと、フィルモードに固定されます。フィルモードを解除するには、**[PAGE]** をもう一度押します。

10.10.5 スイング

パターンのスイング設定を調整して、推進力のあるリズムカルなグループを実現します。このメニューを開くには、**[TEMPO]** を押します。



DATA ENTRY ノブ **E** を回して、SWING 率を 51% ~ 80% に設定します。デフォルトの設定は等間隔の 50% です。

10.10.6 コピー、貼り付け、およびクリア操作

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

アクティブなパターンは、同じバンクの別の場所、または別のバンクにコピーできます。パターンのコピー操作を実行するには、GRID RECORDING モードを無効にする必要があります。パターンをコピーするには、**[FUNC]** と **[RECORD]** を押します。別のパターンを選択して、**[FUNC]** と **[STOP]** を押すと、この場所にコピーしたパターンが貼り付けられます。現在アクティブなパターンにのみ貼り付けられます。パターンをクリアするには、**[FUNC]** と **[PLAY]** を押します。

個々のシーケンサートラックもパターンと同様にコピー、貼り付け、クリアできます。これを行うには、GRID RECORDING モードを有効にする必要があります。

トラックページを1ページだけコピー、貼り付け、クリアすることもできます。トラックのコピー / 貼り付け / クリアと同様ですが、アクティブなトラックページだけが対象です。選択したトラックページを、**[PAGE]** キーを押して選択します。コピーするには **[PAGE]** と **[RECORD]** を押します。貼り付けるには、新しいトラックページを選択して **[PAGE]** と **[STOP]** を押します。アクティブなトラックページをクリアするには **[PAGE]** と **[PLAY]** を押します。

トリガーも、すべてのパラメータロック設定と共に完全に、コピー、貼り付け、クリアできます。この機能を使用するには、GRID RECORDING モードを有効にする必要があります。コピーするには、トリガーを押したまま **[RECORD]** を押します。貼り付けるには、別の **[TRIG]** キーを押したまま **[STOP]** を押します。また、複数のトリガーをコピーすることもできます。複数のトリガーを押したまま **[RECORD]** を押します。最初に押したトリガーが、開始点になります。貼り付けの際、このトリガーに相對してもう1つのコピーしたトリガーが配置されます。コピーしたトリガーのシーケンスを貼り付けるには、別の **[TRIG]** キーを押したまま **[STOP]** を押します。トリガーロックをクリアするには、1つまたは複数のトリガーを押したまま **[PLAY]** を押します。

キーを繰り返し押すと、コピー、貼り付け、クリアの操作を取り消すことができます。



- ・ 1つまたは複数のパターンを、アクティブなパターンを閉じずにコピー、クリア、貼り付けできます。コピーするには、**[PTN]** と **[TRIG]** キーを押したまま、コピーするパターンを選択します。次に、**[RECORD]** を押します。**[TRIG]** キーを放し、パターンの貼り付け先の **[TRIG]** キーを押したままにします。最後に、**[STOP]** を押したままにすると、パターンが貼り付けられます。クリアするには、**[PTN]** と **[TRIG]** キーを押したまま、クリアするパターンを選択します。次に、**[PLAY]** を押したままにするとパターンがクリアされます。

10.10.7 パターンの一時保存とリロードコマンド

パターンは一時メモリスペースにすぐに保存することができ、このスペースからリロードすることができます。

- アクティブなパターンの一時保存を実行するには、**[FUNC]**と**[YES]**を押します。これは、生演奏で変更を加え、その変更を完全に保存したくない場合の復元ポイントを作成する場合に便利です。
- アクティブなパターンのリロードを実行するには、**[FUNC]**と**[NO]**を押します。最後に一時保存コマンドを使用した時に保存されたパターンがリロードされます。一時保存されているパターンがない場合は、完全保存状態のパターンがリロードされます。



TEMPORARY SAVE PATTERN および **TEMPORARY RELOAD PATTERN** コマンドは即興ライブの時に非常に役に立ちます。ベースラインノートなどを追加したり、**CONTROL ALL** を使用したりといったアクティブなパターンに対して行った変更は、ただちに取り消すことができます。同時に、保存とリロードによってパターンが永久に変更されることはありません。



TEMPORARY SAVE PATTERN コマンドではパターンは完全には保存されず、別のプロジェクトをロードした場合、変更は失われます。変更内容を完全に保存したい場合は、**PATTERN** メニューの **SAVE TO PROJ** を使用してください。詳細については、32 ページの「10.5 PATTERN メニュー」を参照してください。

10.11 チェーン

チェーンは、複数のパターンで構成されるシーケンスです。チェーンを使用して、再生するパターンの順番を事前に選択して自動化できます。



チェーンを1つ作り、これにバンク A ~ H のパターンを含めることができます。チェーンは、最大 64 個のパターンで構成できます。

1. **[BANK]** と **[TRIG 9 ~ 16]** キーを押してバンクを選択します。
2. **[PTN]** を押したまま **[TRIG 1 ~ 16]** キーを押してチェーンの最初のパターンを選択します。
3. **[PTN]** キーを放し、再生するパターンのチェーンと同じ順番で **[TRIG 1 ~ 16]** キーを押します。前の **[TRIG]** キーを押したまま、次の **[TRIG]** キーを押します。以降も同様に操作します。パターンを複数回行に追加する場合は、同じ **[TRIG]** キーを再度押します。別のバンクからパターンを追加する場合は、**[BANK]** と **[TRIG 9 ~ 16]** を押してバンクを選択し、**[TRIG 1 ~ 16]** を押してパターンを選択してください。
4. **[PLAY]** を押してシーケンサーを開始し、チェーンを再生します。チェーンは、チェーンの最後のパターンが再生されるとループします。



新しいチェーンを作成した場合や新しいバンク/パターンを選択するとチェーンは削除されます。また、チェーンは保存できません。Digitakt の電源をオフにすると削除されます。



- チェーンはシーケンサーの実行中に作成できます。
- また、MIDI プログラム変更メッセージを外付け機器から使用して、Digitakt のパターンを変更することもできます。詳細については、65 ページの「15.3.1 SYNC」を参照してください。

11. オーディオトラックのパラメータ

ここでは、オーディオトラックの PARAMETER ページで使用できるすべてのパラメータについて説明します。TRIG ページのパラメータはサウンドと一緒に保存されませんが、パターンと一緒に保存されます。オーディオトラックのパラメータは、パターンの任意のステップの別の設定に対してロックできます。最初に [TRIG] キーを押したままにし、**DATA ENTRY** ノブでパラメータの設定を変更します。詳細については、36 ページの「10.10.1 パラメータロック」を参照してください。

11.1 オーディオトラックのパラメータの編集

オーディオトラックには、5 つの PARAMETER ページがあります。[PARAMETER] キーを押してオーディオトラックの PARAMETER ページにアクセスします。SRC パラメータグループには、2 つのページがあります。1 ページ目にはアクセスするには、[SRC] キーを 1 回押します。2 ページ目にはアクセスするには、[SRC] キーを 2 回押します。パラメータを変更するには、**DATA ENTRY** ノブ A ~ H を使用します。[PARAMETER] キーを押したままにすると、そのページのすべてパラメータの値が表示されます。

11.2 TRIG PARAMETERS ページ

ノートがトリガーされたときのアクションを設定します。**DATA ENTRY** ノブを使用して設定を変更します。これらの全般設定は、シーケンサーに配置したノートトリガーに影響します。

このパラメータページにアクセスするには [TRIG PARAMETERS] を押します。



11.2.1 NOTE

トリガーノートはトリガーされたときのノートのピッチを設定します。LIVE RECORDING モードで、CHROMATIC モードで再生しているときは、再生している [TRIG] キーのピッチでこの設定が上書きされます (-24 ~ +24)。

11.2.2 VEL

トリガーペロシティは、シーケンサーのノートトリガーのペロシティを設定します。(0 ~ 127)

11.2.3 LEN

トリガー長さはノートトリガーの長さを設定します。LIVE RECORDING モードでは、[TRIG] キーを押した時間でこの全般設定が上書きされます。(0 ~ 127、INF)

11.2.4 COND

トリガー条件では、パラメータロックを使用して、任意のトリガーに適用できるいくつかの条件ルールを設定できます。各設定は論理条件で、シーケンサーノートがトリガーされるかどうかを指定します。詳細については、36 ページの「10.10.3 条件付きロック」を参照してください。

11.2.5 FLT.T

フィルタートリガーでは、フィルターエンベロープをトリガーするかどうかを制御します。(ON、OFF)

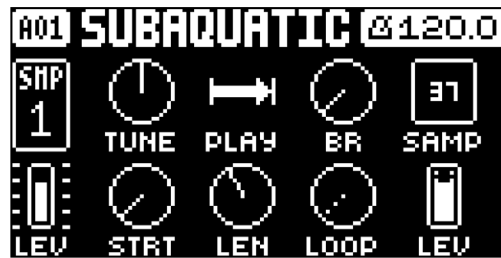
11.2.6 LFO.T

LFOトリガーでは、LFO をトリガーするかどうかを制御します。(ON、OFF)

11.3 SRC PAGE 1

SOURCE ページのパラメータでは、ユーザーのサンプルの再生を制御します。各パターンで、サンプルを動的に割り当て、モジュレーション、カスタマイズできます。127 個のサンプルスロットは、すべてのプロジェクトで使用できます。

このパラメータページにアクセスするには **[SRC]** を 1 回押します。



11.3.1 TUN

チューンは、サンプルのピッチを設定します。ノブは二極性です。値 0 ではピッチは変更されません (-24.00 ~ +24.00、4 オクターブ相当)。

11.3.2 PLAY

PLAY モードでは、サンプルの再生モードを設定します。トリガーされたときのサンプルの再生方法を制御します。次のモードがあります。

- **REVERSE:** サンプルは、トリガーされるたびに逆再生されます。
- **REVERSE LOOP:** サンプルは、ループ位置と長さで連続して逆ループ再生されます。ループ時間は、TRIG ページの LEN パラメータで設定します。この時間は、AMP ページのエンベロープパラメータの **HLD** および **DEC** によっても制限されます。
- **FORWARD LOOP:** サンプルは、**STRT** 位置から、ループ位置と長さで連続してループ再生されます。ループ時間は、TRIG ページの LEN パラメータで設定します。この時間は、AMP ページのエンベロープパラメータの **HLD** および **DEC** によっても制限されます。
- **FORWARD:** サンプルは、トリガーされるたびに再生されます。

11.3.3 BR

ビットリダクション。このパラメータの値を増やすと、サンプルの解像度が低減し、よりローファイになります。(0 ~ 127)

11.3.4 SAMP

サンプルを選択します。ここでは、プロジェクトにロードされているサンプルが 127 個まで一覧表示され、オーディオトラックに割り当てられます。ノブを時計回りに回すと一覧が下にスクロールし、反時計回りに回すと一覧が上にスクロールします。最初の位置は OFF でサンプルは再生されません。**[FUNC]** と **[SRC]** を押すとこのパラメータに素早くアクセスできます。トラックに割り当てるには、+Drive からプロジェクトにサンプルをロードする必要があります。詳細については、58 ページの「14.4 +Drive からトラックへのサンプルの割り当て」を参照してください。パラメータロックを SAMP パラメータに適用し、シーケンサーのステップ上でサンプルを変更することができます。これをサンプルロックと呼びます。詳細については、36 ページの「10.10.1 パラメータロック」を参照してください。(OFF、1 ~ 127)

11.3.5 STRT

スタートは、サンプルの再生の開始位置を設定します。(0.00 ~ 120.00)

11.3.6 LEN

長さは、サンプルの再生の長さを設定します。スタートと長さを合わせて、再生されるサンプルの部分の終了点を効率的に定義できます。(0.00 ~ 120.00)

11.3.7 LOOP

ループ位置は、PLAY モードが FORWARD LOOP または REVERSE LOOP に設定されている場合、長さ位置 (**STRT** と **LEN** で定義) から戻るサンプルの位置を設定します。その後サンプルは、**LEN** の最後と **LOOP** 間をループします。(0.00 ~ 120.00)

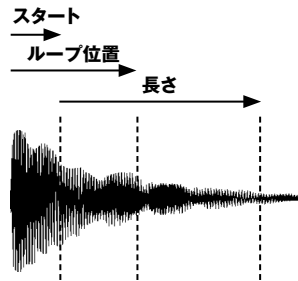
11.3.8 LEV

サンプルレベルで、サンプルのレベルを設定します。(0.00 ~ 127.00)

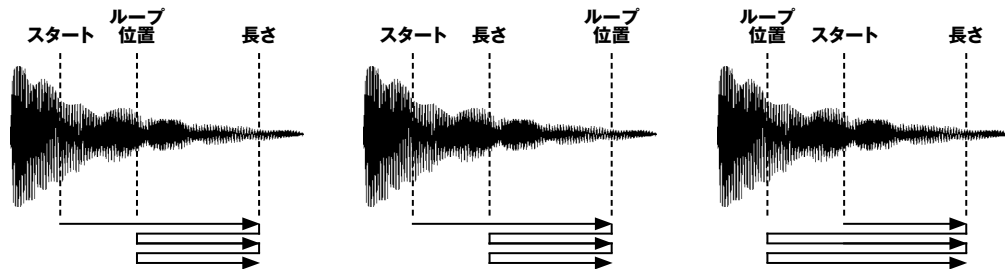


[SRC]を押したままにすると、現在ロードされているサンプルの名前が表示されます。

STA、LEN および LOP パラメータ。



FORWARD LOOP 再生モード。



11.4 SRC PAGE 2

SRC ページ1と同じパラメータがありますが、パラメータがグラフィカルに表示されます。

このパラメータページにアクセスするには [SRC] を2回押します。



11.5 FLTR ページ

FILTER ページには、マルチモードフィルタと関連するエンベロープを制御するすべてのパラメータがあります。

このパラメータページにアクセスするには [FLTR] を押します。



11.5.1 ATK

アタック時間は、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。(0 ~ 127)

11.5.2 DEC

ディケイ時間は、フィルターエンベロープのディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

11.5.3 SUS

サステインレベルは、フィルターエンベロープのサステインレベルを設定します。(0 ~ 127)

11.5.4 REL

リリース時間は、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。(0 ~ 126、INF)

11.5.5 FREQ

周波数は、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。(0.00 ~ 127.00)

11.5.6 RESO

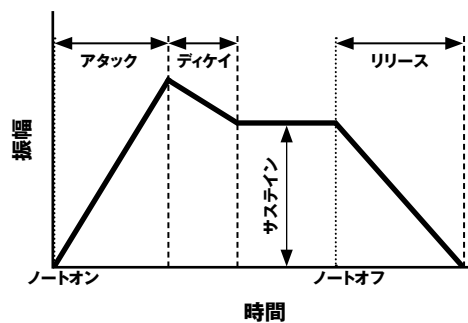
レゾナンスは、フィルターのレゾナンスの挙動を設定します。また、カットオフ周波数出のスペクトルのピークを設定します。(0.00 ~ 127.00)

11.5.7 TYPE

フィルタータイプで、フィルターのタイプを選択します。(OFF、2-pole Lowpass、2-pole Highpass)

11.5.8 ENV

エンベロープ深さで、フィルターエンベロープからのカットオフ周波数モデュレーションの量を設定します。ノブは二極性で、モデュレーション深さは正と負の両方を設定できます。範囲 (-64.00 ~ 63.00)

**11.6 AMP ページ**

AMP ページでは、アンプエンベロープ、オーバードライブ、エフェクトセンド、パニング、ボリュームのパラメータを制御します。

このパラメータページにアクセスするには **[AMP]** を押します。

**11.6.1 ATK**

アタック時間は、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。(0 ~ 127)

11.6.2 HOLD

ホールド時間は、アンプエンベロープのホールドフェーズの長さを設定します。固定ホールド時間値（0～126）で、ホールドフェーズの長さを指定します。エンベロープでは、トリガー長さ（34 ページの「10.6 TRIG PARAMETERS ページ」参照）、**[TRIG]** キーや外付けコントローラのキーの解放などのノートオフイベントは無視されます。**HOLD** を NOTE に設定すると、フェーズはノートオンおよびノートオフイベントで決定されます。（0～126、NOTE）



HOLD を NOTE に設定し、外付けキーボードを使用してエンベロープをトリガーすると、サウンドは、キーボードでキーを押している間（またはサンプルが終了するまで）持続します。

11.6.3 DEC

ディケイ時間は、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。（0～126、INF）

11.6.4 OVER

オーバードライブは、フィルターに入力される信号のオーバードライブとクリッピングディストーションの量を設定します。（0.00～127.00）

11.6.5 DEL

ディレイセンドで、ディレイエフェクトに送るサウンドの量を設定します。詳細については、52 ページの「13. FX パラメータ」を参照してください。（OFF、0.01～127.00）

11.6.6 REV

リバーブセンドで、リバーブエフェクトに送るサウンドの量を設定します。詳細については、52 ページの「13. FX パラメータ」を参照してください。（OFF、0.01～127.00）

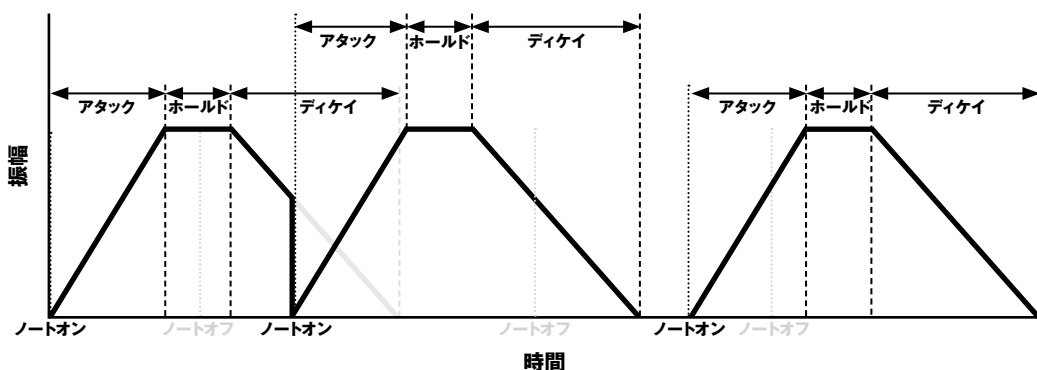
11.6.7 PAN

パンは、ステレオフィールドにサウンドを配置します。ノブの機能は二極性で、0 はバランスの取れた中間点、L64 は左チャンネルにすべてのサウンドを振り、R63 は右にすべてのサウンドを振ります。（L64～R63）

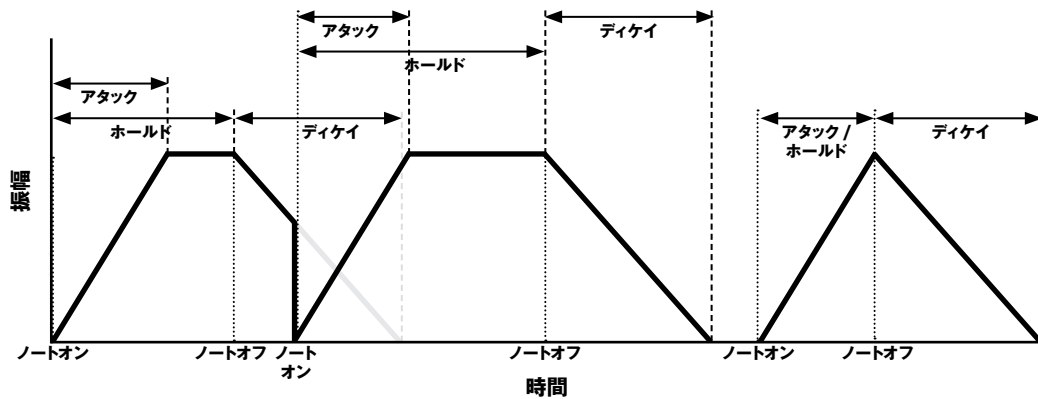
11.6.8 VOL

ボリュームは、サウンドの量を設定します。このパラメータは、トラック全体のレベルには関係しません。（0.00～127.00）

HOLD 時間が固定の振幅エンベロープ。



HOLD を NOTE に設定した振幅エンベロープ。



11.7 LFO ページ

低周波オシレーターは、オーディオトラックの SRC、FILTER、AMP ページにあり、パラメータの調整に使用できます。低周波オシレーターの動作、向き、深さをこのページでカスタマイズします。

このパラメータページにアクセスするには **[LFO]** を押します。



11.7.1 SPD

速度で、LFO の速度を設定します。8、16、32 でストレートビートに LFO を同期する設定にしてみます。ノブは二極性です。負の値に設定すると、LFO の周期を逆方向再生できます (-64.00 ~ 63.00)。

11.7.2 MULT

倍率で、現在のテンポ (BPM 設定) または 120 BPM の固定テンポを乗じて倍率を設定して、SPD パラメータを乗算します。

11.7.3 FADE

フェードイン/アウトで、LFO モデューションのフェードイン/フェードアウトができます。ノブは二極性です。フェードアウトするには正の値、フェードインするには負の値フェードを設定します。0 はフェードイン/フェードアウトしません (-64 ~ 63)。

11.7.4 DEST

モデューション先で、LFO モデューション先を選択します。LFO モデューションがサウンドにどのようにかかっているかを、ハイライトによりプレビューします。選択内容を確定するには、**[YES]** を押します。

11.7.5 WAVE

波形で、LFO の波形を設定します。7 つの波形があります。Triangle、Sine、Square、Sawtooth、Exponential、Ramp、Random の 7 つです。

11.7.6 SPH

スタートフェーズで、LFO がトリガーされたときの波形サイクル内の LFO 開始ポイントを設定します。0 では、完全な波形サイクルの最初で LFO が開始します。64 では、中央で開始します。(0 ~ 127)

11.7.7 MODE

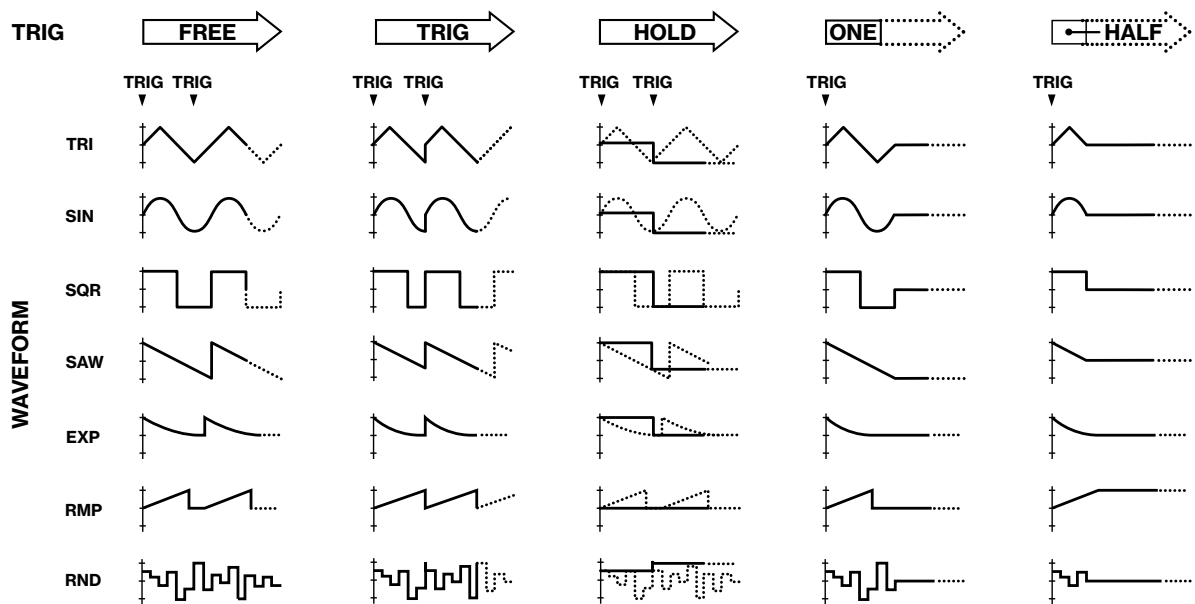
トリガーモードで、ノートがトリガーされたときの LFO の動作方法を設定します。

- **FRE:** デフォルトの自由継続モードです。LFO は継続的にかかり、ノートがトリガーされても再度開始したり停止することはありません。
- **TRG:** ノートがトリガーされたときに LFO が再度開始します。
- **HLD:** バックグラウンドで LFO を自由継続しますが、ノートがトリガーされると LFO 出力レベルがラッチされ、次のノートがトリガーされるまで保持されます。
- **ONE:** ノートがトリガーされると LFO は最初から開始され、1 サイクルだけ動作して停止します。これにより、エンベロープと似た効果がかかります。
- **HLF:** ノートがトリガーされると LFO は最初から開始され、半サイクルだけ動作して停止します。

11.7.8 DEP

深さで、LFO モデレーションの深さと極性を設定します。負（反転）と正のモデレーション深さを設定できます。中央の設定は 0.00 で、モジュレーション深さなしに相当します。(-64.00 ~ 63.00)

LFO の波形とトリガーモード。



SPD および MULT 設定の組み合わせで生成された LFP 速度（全音符で測定）です。

		MULT											
		1	2	4	8	16	32	64	128	256	512	1K	2K
SPD	1	128	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16
	2	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32
	4	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64
	8	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128
	16	8	4	2	1	1/4	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256
	32	4	2	1	1/4	1/8	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256	1/512
	64	2	1	1/4	1/8	1/16	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256	1/512	1/1024

12. MIDIトラックのパラメータ

ここでは、MIDIトラックの PARAMETER ページにあるパラメータについて説明します。MIDIトラックのパラメータは、パターンと共に保存されます。パラメータは、パターンの任意のステップの別の設定に対してロックできます。最初に [TRIG] キーを押したままにし、**DATA ENTRY** ノブでパラメータの設定を変更します。詳細については、36 ページの「10.10.1 パラメータロック」を参照してください。

12.1 MIDIトラックのパラメータの編集

MIDIトラックには、5つの PARAMETER ページがあります。[PARAMETER] キーを押して MIDIトラックの PARAMETER ページにアクセスします。パラメータを変更するには、**DATA ENTRY** ノブ **A ~ H** を使用します。[PARAMETER] キーを押したままにすると、そのページのすべてパラメータの値が表示されます。

12.2 TRIG PARAMETERS ページ

ノートがトリガーされたときのアクションを設定します。**DATA ENTRY** ノブを使用して設定を変更します。これらの全般設定は、シーケンサーに配置したノートトリガーに影響します。

このパラメータページにアクセスするには [TRIG PARAMETERS] を押します。



12.2.1 NOT1

ノート1で、MIDIトラックで送信するルートノート設定します。(C0 ~ G10)

12.2.2 NOT2 ~ NOT4

ノート2~4で、より多くのノートを、選択した値分ルートノートからオフセットしてノートトリガーに追加します。これにより、MIDIトラックから、最大4個のノートから構成されるコードを送信できます。ルートノートを変更すると、オフセットノートもそれに応じてトランスポートします。値が0の場合、オフセットノートが削除されます。(-64 ~ +63)

12.2.3 VEL

トリガーベロシティで、MIDIトラックがノートを送信する速度を制御します。設定が0の場合、NOTE OFF コマンドに相当します。(1 ~ 127)

12.2.4 LEN

トリガー長さでノートの長さを設定します。ノートの再生が終了すると NOTE OFF コマンドが送信されます。設定を INF にすると、ノートの長さは無限と等しくなります。(0.125 ~ 128、INF)

12.2.5 COND

トリガー条件で、パラメータロックを使用して、任意のトリガーに適用できるいくつかの条件ルールを設定します。各設定は論理条件で、シーケンサーノートがトリガーされるかどうかを指定します。詳細については、36 ページの「10.10.3 条件付きロック」を参照してください。

12.2.6 LFO.T

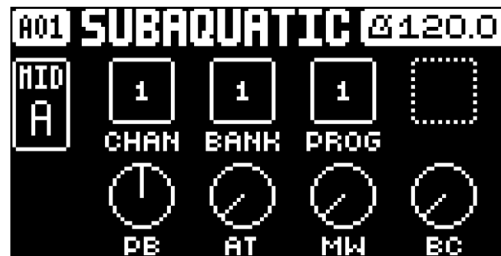
LFOトリガーでは、LFO をトリガーするかどうかを制御します。(ON、OFF)

12.3 SRC PAGE

ここでは、MIDIトラックでデータの送信に使用される MIDI チャンネルを設定できます。バンクおよびプログラム変更値もここで、いくつかの標準 CC パラメータと共に設定されます。このページのパラメータのデフォルトは OFF です。無効になっておりデータは送信されません。[FUNC] キーを押したまま、**DATA ENTRY** ノブを押すと有効になります。そうすると、

DATA ENTRY ノブを使用して、通常通りにパラメータ値を設定できます。再度パラメータを無効にするには、有効化の手順を繰り返します。

このパラメータページにアクセスするには **[SRC]** を1回押します。



12.3.1 CHAN

チャンネルで、トラックからの MIDI データの送信先の MIDI チャンネルを設定します。このパラメータを OFF に設定した場合、基本的に MIDIトラックもオフになります。このパラメータをパラメータロックをすることはできません。(OFF、1～16)

12.3.2 BANK

バンクは、バンクの変更メッセージを送信するために使用されます。Bank 1 から 128 まで送信できます。(OFF、1～128)

12.3.3 PROG

プログラム変更は、プログラム変更メッセージを送信するために使用されます。Program 1 から 128 まで送信できます。(OFF、0～128)

12.3.4 PB

ピッチバンドで、MIDIトラックで送信されたピッチバンドのデータを制御します。(OFF、-128.00～128.00)

12.3.5 AT

アフタータッチで、MIDIトラックで送信されたアフタータッチのデータを制御します。(OFF、0～127)

12.3.6 MW

モジュレーションホイールで、MIDIトラックで送信されたモジュレーションホイールのデータを制御します。(OFF、0～127)

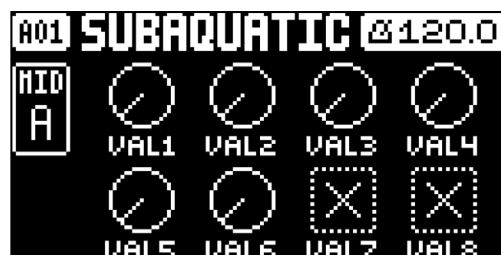
12.3.7 BC

ブレスコントローラーで、MIDIトラックで送信されたブレスコントロールのデータを制御します。(OFF、0～127)

12.4 FLTR PAGE (CC VALUE)

ここでは、8つの割り当て可能な CC コマンドの値を設定できます。このページのパラメータのデフォルトは OFF です。無効になっておりデータは送信されません。**[FUNC]** キーを押したまま、**DATA ENTRY** ノブを押すと有効になります。そうすると、**DATA ENTRY** ノブを使用して、通常通りにパラメータ値を設定できます。再度パラメータを無効にするには、有効化の手順を繰り返します。

このパラメータページにアクセスするには **[FLTR]** を押します。



12. MIDIトラックのパラメータ

12.4.1 VAL1～VAL8

CC 1～8 の値で、AMP (CC SELECT) ページで指定されている CC コマンドに送信される値を制御します。これらのパラメータのデフォルト値は OFF です。[TRIG] と DATA ENTRY ノブを押して、パラメータを有効にしてから値を設定します。(OFF、0～127)

12.5 AMP PAGE (CC SELECT)

ここでは、FLTR PAGE (CC VALUE) ページでパラメータにより値を制御する 8 つの CC コマンドを選択します。対応するノブまたは [ENTER/YES] を押して、パラメータの変更を有効にします。

このパラメータページにアクセスするには [AMP] を押します。



12.5.1 SEL1～SEL8

CC 1～8 選択で、AMP PAGE 1 (CC VALUE) ページでパラメータにより御する CC コマンドを指定します。選択可能な値は、標準 MIDI コントロール変更メッセージです。(0～119)

12.6 LFO ページ

低周波オシレーターを使用して、MIDIトラックの SRC および FLTR ページにあるパラメータとやり取りできます。低周波オシレーターの動作、向き、深さをこのページでカスタマイズします。

このパラメータページにアクセスするには [LFO] を押します。



12.6.1 SPD

速度で、LFO の速度を設定します。8、16、32 でストレートビートに LFO を同期する設定にしてみます。ノブは二極性です。負の値に設定すると、LFO の周期を逆方向再生できます (-64.00～63.00)。

12.6.2 MULT

倍率で、現在のテンポ (BPM 設定) または 120 BPM の固定テンポを乗じて倍率を設定して、SPD パラメータを乗算します。

12.6.3 FADE

フェードイン / アウトで、LFO モデューションのフェードイン / フェードアウトができます。ノブは二極性です。フェードアウトするには正の値、フェードインするには負の値フェードを設定します。0 はフェードイン / フェードアウトしません (-64～63)。

12.6.4 DEST

モデューション先で、LFO モデューション先を選択します。LFO モデューションがサウンドにどのようにかかっているかを、ハイライトによりプレビューします。選択内容を確定するには、[YES] を押します。

12.6.5 WAVE

波形で、LFOの波形を設定します。7つの波形があります。Triangle、Sine、Square、Sawtooth、Exponential、Ramp、Randomの7つです。

12.6.6 SPH

スタートフェーズで、LFOがトリガーされたときの波形サイクル内のLFO開始ポイントを設定します。0では、完全な波形サイクルの最初でLFOが開始します。64では、中央で開始します。(0～127)

12.6.7 MODE

トリガーモードで、ノートがトリガーされたときのLFOの動作方法を設定します。

- **FRE:** デフォルトの自由継続モードです。LFOは継続的にかかり、ノートがトリガーされても再度開始したり停止することはありません。
- **TRG:** ノートがトリガーされたときにLFOが再度開始します。
- **HLD:** バックグラウンドでLFOを自由継続しますが、ノートがトリガーされるとLFO出力レベルがラッチされ、次のノートがトリガーされるまで保持されます。
- **ONE:** ノートがトリガーされるとLFOは最初から開始され、1サイクルだけ動作して停止します。これにより、エンベロープと似た効果がかかります。
- **HLF:** ノートがトリガーされるとLFOは最初から開始され、半サイクルだけ動作して停止します。

トリガーモードの詳細については、セクション45ページの「11.7 LFO ページ」の最後の図を参照してください。

12.6.8 DEP

深さで、LFOモジュレーションの深さと極性を設定します。負（反転）と正のモジュレーション深さを設定できます。中央の設定は0.00で、モジュレーション深さなしに相当します。(-64.00～63.00)

13. FX パラメータ

この章では、Digitakt のエフェクトパラメータについて説明します。

13.1 FX パラメータの編集

Digitakt のディレイおよびリバーブはセンドエフェクトで、パターンレベルで設定されます。つまり、パターンのすべてのサウンドで、同じエフェクト設定が共有されますが、エフェクトのセンドレベルは独自に設定されます。ディレイおよびリバーブパラメータは、それぞれの PARAMETER ページで設定しますが、入力信号は各オーディオトラックの AMP ページにある DEL および REV センドパラメータで設定します。ディレイを編集するには、**[FUNC]** と **[FLTR]** を押します。リバーブを編集するには、**[FUNC]** と **[AMP]** を押します。パラメータを変更するには、**DATA ENTRY** ノブ **A ~ H** を使用します。

DELAY: ディレイセンドエフェクトの特性、リバーブセンドおよびボリュームを制御します。

REVERB: リバーブセンドエフェクトの特性とボリュームを制御します。



- FX パラメータ設定は、パターンの一部として保存されます。思ったような結果になったらパターンを保存し、独自の名前を付けることを忘れないでください。

13.2 DELAY

ディレイセンドエフェクトは、入力信号を受け取り、時間的に遅延させ、元の信号に再結合させます。

このパラメータページにアクセスするには **[FUNC]** と **[FLTR]** を押します。



13.2.1 TIME

ディレイ時間で、ディレイの時間を設定します。これは現在の BPM を基準に、128 番目のノートで測定されます。(1.00 ~ 128.00)

TIME の設定	分割比
1	1/128
2	1/64
2.67	1/48 (1/32T)
3	1/64.
4	1/32
5.33	1/24 (1/16T)
6	1/32.
8	1/16
10.67	1/12 (1/8T)
12	1/16.
16	1/8
21.33	1/6 (1/4T)
24	1/8.
32	1/4

TIME の設定	分割比
42.67	1/3 (1/2T)
48	1/4.
64	1/2
96	1/2.
128	1

13.2.2 X

ピンポンで、ステレオフィールドで交互にディレイ信号が出力されるように設定します。以下の 2 つの設定があります。

- **OFF:** ステレオフィールドでのディレイ信号の位置を手動で設定できます。WID パラメータで、ステレオフィールドの位置を変更します。
- **ON:** 左右のパン位置でディレイ信号を交互に出力します。WID パラメータで、パンの量を制御します。

13.2.3 WID

ステレオ幅で、ステレオフィールドでのディレイ信号のパン幅を設定します。ノブは二極性です。(-64.00 ~ 63.00)

13.2.4 FDBK

フィードバックゲインは、遅延の入力にフィードバックする遅延出力信号の量を設定します。パラメータを大きく設定することで、無限またスウェリングディレイが実現できます。フィードバックを高くすると信号が非常に大きくなる場合がありますので注意してください。(0 ~ 198)

13.2.5 HPF

フィードバック HPF で、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。(0.00 ~ 127.00)

13.2.6 LPF

フィードバック LPF で、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。(0.00 ~ 127.00)

13.2.7 REV

リバーブセンドで、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。(0.00 ~ 127.00)

13.2.8 VOL

ミックスボリュームで、ディレイ出力信号のボリュームを調整します。(0.00 ~ 127.00)

13.3 REVERB

リバーブセンドエフェクトは、音の反響の持続性と環境特性を制御します。広大な空間から小さな部屋まで、多くのさまざまな場所のサウンドをシミュレーションできます。

このパラメータページにアクセスするには **[FUNC]** と **[AMP]** を押します。



13.3.1 PRE

プリディレイで、リバーブの前のディケイ時間を設定します。(0.00 ~ 127.00)

13.3.2 DEC

ディケイ時間で、リバーブがかかった信号のディケイフェーズの長さを設定します。基本的に音響空間のサイズ設定です。

(1 ~ 127、INF)

13.3.3 FREQ

FB シェルピング周波数で、シェルピングフィルター周波数を設定します。GAIN パラメータと共に使用して、選択した周波数以上のリバーブがかかった信号を減衰し、リバーブサウンドをより目立たせたり弱めたりすることができます。(0.00 ~ 127.00)

13.3.4 GAIN

FB シェルピングゲインは、FRQ パラメータで設定したシェルピング周波数を超えるリバーブがかかった信号の減衰に影響を与えます。最大値では高音域にもリバーブがかかります。値を下げるとだんだんと減衰します。(0.00 ~ 127.00)

13.3.5 HPF

インプット HPF で、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。(0.00 ~ 127.00)

13.3.6 LPF

インプット LPF で、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。(0.00 ~ 127.00)

13.3.6 REV

リバーブ前 / 後コンプレッサーで、リバーブからの信号をオーディオチェーンのコンプレッサーの前と後ろのどちらに追加するかを設定します。(PRE、POST) 詳細については、13 ページの「4.2 エフェクト」を参照してください。

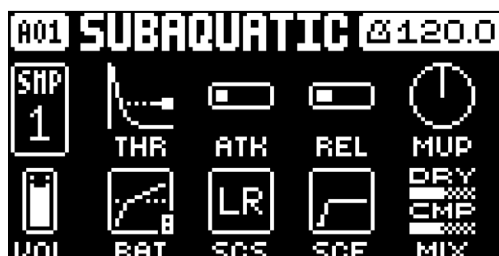
13.3.7 VOL

ミックスボリュームで、リバーブ出力信号のボリュームを設定します。(0.00 ~ 127.00)

13.4 MASTER PAGE 1 COMPRESSOR

コンプレッサーマスターエフェクトは、小さい音に相対して大きな音のボリュームを下げることで、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ための 8 つのパラメータがあります。

このパラメータページにアクセスするには **[FUNC]** と **[LFO]** を押します。



13.4.1 THR

コンプレッサーのしきい値を設定します。しきい値を低くすると、圧縮される信号の割合は大きくなります。この設定から、圧縮量を計算するゲインコンピュータに情報が送信されます。(0 ~ 127)

13.4.2 ATK

コンプレッサーのアタックフェーズの時間 (コンプレッサーがラウドピークに反応する速さ) を設定します。(0 ~ 127)

13.4.3 REL

コンプレッサーのリリースフェーズの時間 (ボリュームの低い場所でコンプレッションから復帰するまでにかかる時間) を設定します。(0 ~ 127)

13.4.4 MUP

コンプレッサーの出力のメークアップゲインを設定します。コンプレッションにより低減した信号レベルを補正します。メークアップゲインのパラメータ値は、dB 単位で表示されます。(0.0 ~ 24.0)

13.4.5 VOL

パターンボリュームで、オーディオ全体のレベルを設定します。このパラメーターは、機能は基本的に MASTER VOLUME ノブと同じですが、パターンと一緒に保存されます。(0 ~ 127)

13.4.6 RAT

圧縮率です。1.50、2.00、3.00、4.00、6.00、8.00、16.00、20.00 の 8 つの圧縮率があります。圧縮率を高くすると、信号がより圧縮されます。この設定から、圧縮量を計算するゲインコンピュータに情報が送信されます。

13.4.7 SCS

サイドチェーンソースで、サイドチェーンを行っている時にコンプレッサーが解析するオーディオソースを指定します。サイドチェーンは、コンプレッサーがオーディオソースの出力を使用してコンプレッサーの動作全体を制御する場合のプロセスです。たとえば、**SCS**をキックドラムがあるT1に設定すると、キックドラムのたびにコンプレッサーがミックスされているサウンド全体のレベルを下げます。

LR: L/R 出力に送信するサウンドのサイドチェーンソースを設定します。

T1～8: 別のオーディオトラックのいずれかから送信されるサウンドのサイドチェーンソースを設定します。

13.4.8 SCF

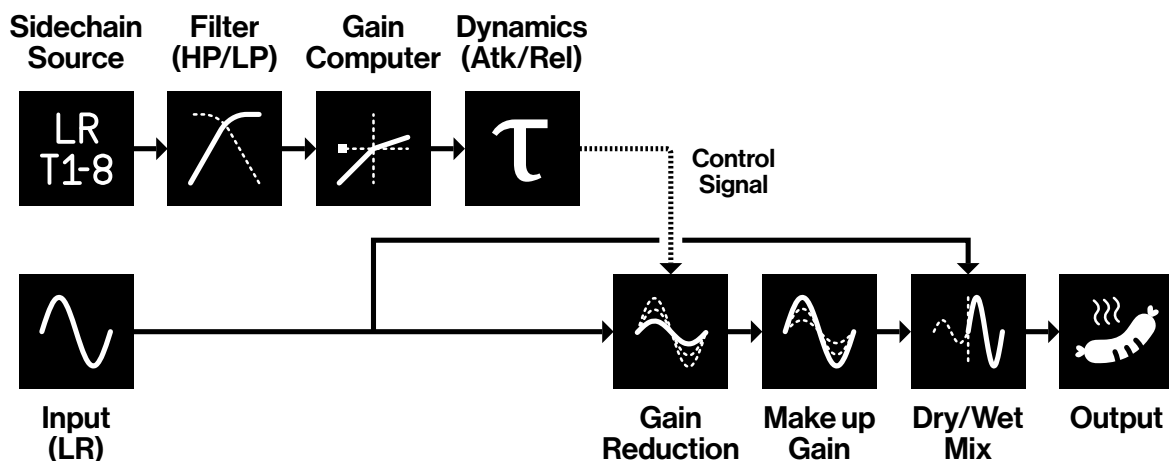
サイドチェーンフィルターで、コンプレッサーの解析前にサイドチェーンソースの信号をフィルターします。設定できるパラメータ範囲は、ローパスフィルターからハイパスフィルターまでになります。負の値にすると、ローパスフィルターが設定されます。正の値にすると、ハイパスフィルターが設定されます。(-64 ~ 63)

ローパスフィルターとして設定すると、コンプレッサーは主に低音に反応します。この設定は、特徴のあるポンピングコンプレッサーサウンドを得たい場合に使用します。ハイパスフィルターとして設定すると、コンプレッサーはあまり低音に反応しなくなります。ポンピングを避ける場合はこの設定を使用します。

13.4.9 DRY/WET MIX

ドライ/ウェットミックスで、コンプレッサーをかけていない信号と、コンプレッサーからの出力信号のミックスを設定します。0 に設定すると、信号にはコンプレッサーはまったくかかりません。127 に設定すると、コンプレッサーをかけた信号のみが渡されます。この 2 つの設定の間に設定すると、コンプレッサーをかけていない信号とかけた信号がミックスされます。これは、パラレルコンプレッションと言われるものです。(0 ~ 127)

Digitakt のコンプレッサー



13.5 MASTER PAGE 2 MIXER

MIXER ページは FX パラメータページとは異なりますが、ここでは、8 つすべてのオーディオトラックの **TRACK LEVEL** パラメータに簡単にアクセスできます。(0 ~ 127)

このパラメータページにアクセスするには **[FUNC]** と **[LFO]** を 2 回押します。



14. サンプリング

Digitakt はとても有能で、使いやすいサンプラーです。外部入力経由で、外部ソースからのオーディオをサンプリングすることができます。また、Digitakt 自体からオーディオを内部でサンプリングすることもできます。最大サンプリング時間は 33 秒です。プロジェクトの RAM メモリ 64 MB をすべて使用してしまっている場合でも、常に最大 33 秒間のサンプリングが可能です。

14.1 SAMPLING メニュー

SAMPLING メニューには、サンプリングのさまざまな点を制御できる設定があります。

[SAMPLING] を押してこのメニューにアクセスします。パラメータを変更するには、**DATA ENTRY** ノブを使用します。



14.1.1 REC

サンプリングを開始するには [FUNC] と [YES] を押します。サンプリングを停止するには [YES] を押します。

14.1.2 ARM

サンプラーを準備するには [YES] を押します。サンプラーがアームモードになり、入力オーディオがしきい値レベルを超えるとサンプリングが開始されます。以下を参照してください。(キャンセルするには [SAMPLING] と [NO] を押します。)

14.1.3 THR

サンプラーの準備を行うと、受信オーディオ信号がしきい値の設定を超えるとサンプリングが開始されます。しきい値は、バックグラウンドノイズによってトリガーされないよう十分に高い値で、かつすべての信号をとらえられるような値に設定してください。(0 ~ 127)

14.1.4 SRC

ソースでは、サンプル元になる入力オーディオソースを選択します。

- **EXT L:** 入力ソースを INPUT L に設定します。
- **EXT R:** 入力ソースを INPUT R に設定します。
- **EXT L+R:** 入力ソースを INPUT L+R に設定します。オーディオは合わせてモノラルになります。
- **INT L:** 入力ソースを Digitakt 内蔵オーディオ左チャンネルに設定します。
- **INT R:** 入力ソースを Digitakt 内蔵オーディオ右チャンネルに設定します。
- **INT L+R:** 入力ソースを Digitakt 内蔵オーディオ左 + 右チャンネルに設定します。オーディオは合わせてモノラルになります。

14.1.5 MON

Digitakt 経由の受信オーディオをモニタリングするかどうかを選択します。(NO、YES)

14.2 オーディオのサンプリング

1. 外部オーディオ ソースを使用する場合、Digitakt に接続します。
2. [SAMPLING] を押して、SAMPLING メニューにアクセスし、**DATA ENTRY** ノブ **G** を使用して **SOURCE** を使用するオーディオ入力ソースに設定します。
3. オーディオ入力メーターに注目したままオーディオソースを再生し、オーディオソースの音量が、クリッピングまたは

14. サンプリング

歪みが発生しない範囲で可能な限り高くなっていることを確認します。MON を YES に設定して、Digitakt 経由の受信オーディオをモニタリングします。

- 再度、オーディオ入力メーターに注目したまま、**DATA ENTRY** ノブ **F** を使用して、**THR** をオーディオソースのバックグラウンドノイズちょうどに来るように設定します（再生されていない場合）。
- [YES]** を押して、サンプリング可能な状態にし、サウンドソースを再生します。入力オーディオが設定されたしきい値レベルを超えると、サンプリングが開始します。
- 希望の位置で **[YES]** を押して、サンプリングを停止します。そうすると、Digitakt は、サンプルを自動的に正規化します。
- DATA ENTRY** ノブ **A** および **C** を使用して、パラメータ **TRIM START** および **TRIM END** を設定し、サンプリングを希望の長さにトリミングします。**DATA ENTRY** ノブ **B** および **D** を使用すると、ズームインおよびズームアウトができ、サンプリングのトリミング位置が見分けやすくなります。**[FUNC]** と **[YES]** を押すと、サンプルがプレビューされます。
サンプラーをトリミングするには **[YES]** を押します。サンプルをトリミングした後、満足のいく結果ではなかった場合は **[NO]** を押してサンプルのトリミングをやめることができます。



- [YES]** を押してサンプルを保存します。
- サンプルの名前を付けて **[YES]** を再度押し、保存を確認します。
- サンプルを割り当てるトラックを選択するには、**[TRACK 1 ~ 8]** を押します。トラックにサンプルを割り当てない場合は **[NO]** を押します。

14.3 ダイレクトサンプリング

SAMPLING メニューを使用せずにサンプリングを実行することもできます。これは、キーを組み合わせることで押しに行います。最後に使用された **SRC** と **THR** の設定をサンプラーで使用されます。

- [SAMPLING]** と **[YES]** を押して、サンプラーを準備します。**[SAMPLING]** キーが黄色に点灯します。
最初にサンプラーを準備せずにダイレクトサンプリングを開始することもできます。**[FUNC]** と **[SAMPLING]** を押して手動でサンプリングを開始します。
- 入力オーディオ信号が設定したしきい値を超えるか、手動でダイレクトサンプリングを開始すると、**[SAMPLING]** キーが赤色に点灯します。
- サンプリングを停止するには **[FUNC]** と **[SAMPLING]** を再度押します。サンプルのノーマライズ中は **[SAMPLING]** キーが暗赤色に点灯し、終了すると緑色に点灯します。

ダイレクトサンプリングプロセスを途中でキャンセルするには、どの段階でも **[SAMPLING]** と **[NO]** を押します。

14.4 +Drive からトラックへのサンプルの割り当て

Digitakt の +Drive ストレージからのサンプルをトラックに割り当てることもできます。

- [GLOBAL SETTINGS]** を押して SETTINGS メニューにアクセスし、SAMPLES を選択して **[YES]** を押します。
- [ARROW]** キーを使用して、割り当てるサンプルに移動して **[YES]** を押してサンプルを選択します。
- [RIGHT]** を押して、LOAD TO PROJ を選択して **[YES]** を押し、サンプルをコピーしてプロジェクトにロードします。
- [YES]** を押して確定します。
- [FUNC]** と **[GLOBAL SETTINGS]** を押して、SETTINGS メニューを終了します。
- [TRACK]** と **[TRIG 1 ~ 8]** を押して、サンプルを割り当てるトラックを選択します。
- [SRC]** を押して SOURCE メニューにアクセスし、**DATA ENTRY** ノブ **D** を使用してロードするサンプルを選択します。

8. **[YES]** を押してサンプルをトラックにロードします。

詳細については、61 ページの「15.2 SAMPLES」を参照してください。

14.5 サンプル再生

サンプルをトラックに割り当てると、シーケンサーで、または **[TRIG]** キーを押して手動でトリガーできます。また、サンプルの再生モードを設定したり、サンプルの再生部分を編集したりすることができます。

1. **[SRC]** を押して SOURCE ページにアクセスします。
2. **DATA ENTRY** ノブ **B** を使用して、サンプルの **PLAY MODE** の挙動を設定します。
 - **REVERSE:** サンプルは、トリガーされるたびに逆再生されます。
 - **REVERSE LOOP:** サンプルは、ループ位置と長さで連続して逆ループ再生されます。ループ時間は、TRIG ページの LEN パラメータで設定します。ループ時間は、AMP ページのエンベロープパラメータ設定の **HLD** および **DEC** によっても制限されます。
 - **FORWARD LOOP:** サンプルは、ループ位置と長さで連続してループ再生されます。ループ時間は、TRIG ページの LEN パラメータで設定します。ループ時間は、AMP ページのエンベロープパラメータの **HLD** および **DEC** によっても制限されます。
 - **FORWARD:** サンプルは、トリガーされるたびに再生されます。
3. **DATA ENTRY** ノブ **E**、**F**、および **G** を使用して、サンプルのどの部分を再生するかを定義する **STRT**、**LEN**、**LOOP** パラメータを設定します。**[SRC]** を 2 回押すと、SRC ページ 2 が表示され、サンプル波形でのこれらの設定を簡単に確認できます。詳細については、42 ページの「11.4 SRC PAGE 2」を参照してください。



4. • **STRT:** スタートは、サンプルの再生の開始位置を設定します。
 - **LEN:** 長さは、サンプルの再生の長さを設定します。スタートと長さを合わせて、再生されるサンプルの部分の終了点を効率的に定義できます。
 - **LOP:** 位置は、**PLAY MODE** が FORWARD LOOP または REVERSE LOOP に設定されている場合、長さ（**STRT** と **LEN** で定義）から戻る位置を設定します。その後サンプルは、**LEN** の最後と LOOP 間をループします。

詳細については、40 ページの「11.3 SRC PAGE 1」を参照してください。

15. SETTINGS メニュー

SETTINGS メニューには、Digitakt に影響を与え、プロジェクト管理にも使用することができる設定があります。

SETTINGS メニューにアクセスするには **[GLOBAL SETTINGS]** を押します。**LEVEL/DATA** ノブの **[UP]/[DOWN]** を使用して一覧をスクロールします。ハイライトしたメニューを開くには、**[YES]** を押します。



15.1 PROJECT



15.1.1 LOAD PROJECT

LOAD PROJECT で、ロードするプロジェクトを選択するためのプロジェクト選択画面を開きます。新しいプロジェクトをロードする際、アクティブなプロジェクトは保存されないため、アクティブなプロジェクトを最初に保存してください。新しいプロジェクトを作成する場合は、一覧の最下部にある CREATE NEW を選択します。新しいプロジェクトは、白紙の状態です。



新しいプロジェクトをロードすると、作業中のプロジェクトが上書きされます。別のプロジェクトを読み込む前に、必ず作業中のプロジェクトを保存してください。

15.1.2 SAVE PROJECT AS

SAVE PROJECT AS で、アクティブなプロジェクトの保存先のスロットを選択するためのプロジェクト選択画面を開きます。

この画面には、**[FUNC]** と **[GLOBAL SETTINGS]** を押してもアクセスできます。

15.1.3 MANAGE PROJECTS

MANAGE PROJECTS で、PROJECT MANAGER メニューが表示されます。このメニューでプロジェクトを選択し、**[RIGHT]** 矢印キーを押すとコマンド一覧が表示されます。

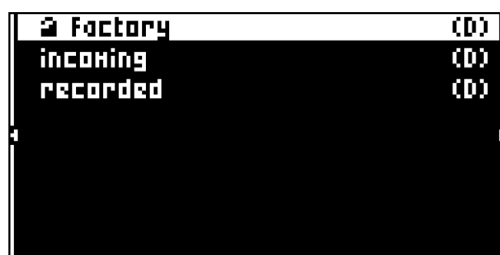
- **CLEAR:** プロジェクトスロットをクリーンな状態にリセットします。
- **DELETE:** スロットからプロジェクトを削除します。
- **RENAME:** NAMING 画面を表示して、アクティブなプロジェクトファイルの名前を変更できます。
- **LOAD FROM:** 選択したプロジェクトをロードします。これは、アクティブなプロジェクトが上書きされます。
- **SAVE TO:** アクティブなプロジェクトを選択したスロットに保存します。
- **TOGGLE:** 書き込み保護のオンとオフを切り替えます。書き込み保護されたプロジェクトは、上書き、名前の変更、消去はできません。プロジェクト名の前のロック記号は、プロジェクトが書き込み禁止であることを示しています。

- **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。このオプションは空のプロジェクトスロットでのみ使用できます。

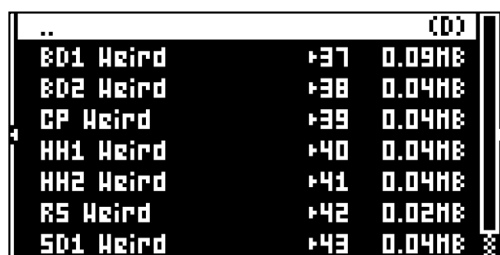
15.2 SAMPLES

ここでは、サンプルを管理できます。初めは、FACTORY、INCOMING、RECORDED の3つのディレクトリがあります。書き込み保護されている FACTORY ディレクトリには多彩なプリセットのサンプルがあります。

INCOMING ディレクトリは、C6 ソフトウェアから Digitakt +Drive ストレージに送信されたサンプルのデフォルトの保存先です。RECORDED ディレクトリには、Digitakt でサンプリングして作成したサンプルが保存されます。



[ARROW] キーを使用してディレクトリをハイライトし、**[YES]** を押して開きます。ディレクトリを終了してディレクトリ階層の1つ上に戻るには、画面最上部の ".." が付いた項目を選択して **[YES]** を押します。これを繰り返し行くと、ディレクトリ階層の最上位に戻ります。また、**[FUNC]** と **[RIGHT]** を押すとディレクトリが開き、**[FUNC]** と **[LEFT]** を押すとディレクトリが閉じます。サンプルとディレクトリを区別するため、ディレクトリ終了行を含むすべてのディレクトリに "." と、行の一番最後に (D) が付いています。+Drive でディレクトリをブラウズする場合、アクティブなプロジェクトの127個のサンプルスロットのいずれかに割り当てられたサンプルには、以下のようにスロット番号が表示されます。



15.2.1 サンプルのロード

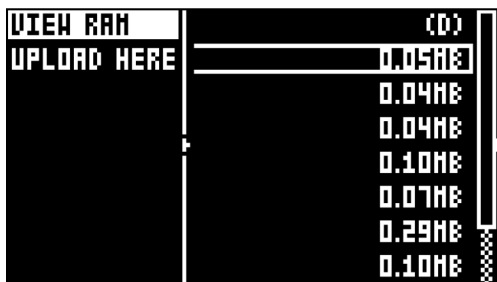
1つまたは複数のサンプルを、アクティブなプロジェクトのRAMメモリにロードすることができます。

5. **[GLOBAL SETTINGS]** を押して SAMPLES メニューを開きます。
6. FACTORY ディレクトリを開いて、ロードするサンプルに移動します。
7. サンプルをハイライトし、**[YES]** を押して選択します。ハイライトするとサンプルをプレビューできます（アクティブトラックのボイスで再生）。**[FUNC]** と **[YES]** を押します。サンプルは、約10秒間プレビューできます。
8. **[RIGHT]** 矢印キーを押します。メニューは、画面の右側に表示されます。



9. LOAD TO PROJ を選択して **[YES]** 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 個のサンプルスロットのうち、最初に使用可能な空の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 メモリに現在あるサンプルを表示するには、**[LEFT]** 矢印キーを 2 回押します。左側にメニューが表示されます。



VIEW RAM を選択して **[YES]** を押します。127 個すべてのサンプルスロットを示す一覧が表示されます。



この画面では、127 個のサンプルを個別にロード解除するか、まとめてスロットを空にすることができます。

15.2.2 サンプルのロード解除

1 つまたは複数のサンプルを、アクティブなプロジェクトの RAM メモリからロード解除することができます。

1. **[UP]/[DOWN]** の **[ARROW]** キーまたは **LEVEL** ノブを使用して一覧をスクロールします。
2. **[YES]** を押して個々のサンプルをチェックするか、**[RIGHT]** を押して右側のメニューを表示し、SELECT ALL を選択します。
3. 右側のメニューで、UNLOAD を選択すると、チェックしたサンプルのスロットが空になります。



15.2.3 サンプルの置き換え

1 つまたは複数のサンプルを、アクティブなプロジェクトの RAM メモリで置き換えることができます。

1. 置き換えるサンプルが保存されているスロットをハイライトし、**[RIGHT]** を押して右側のメニューを表示し、REPLACE を選択します。
2. +Drive のディレクトリを参照し、目的のサンプルを見つけて **[YES]** を押すと、前にハイライトしたサンプルスロットに置き換わります。

+Drive ストレージディレクトリの参照に戻るには、**[LEFT]** を 2 回押して VIEW +DRIVE を選択します。

また、RAM メモリのサンプルは、直接オーディオトラックのサンプルを変更することで置き換えることができます。

1. **[TRK]** と **[TRIG 1-8]** を押して、置き換えるサンプルがあるオーディオトラックを選択します。

2. **[FUNC]** と **[SRC]** を押して、RAM メモリサンプルスロットリストを表示します。トラックに割り当てられたサンプルが強調表示されます。
3. **[FUNC]** と **[YES]** を押して、+Drive ライブラリを表示します。
4. 使用するサンプルに移動し、**[YES]** を押します。

+Drive ライブラリのサンプルは、ハイライトして **[FUNC]** と **[YES]** を押すとプレビューできます。

15.2.4 サンプル名の変更

サンプル名も変更できます。

5. 名前を変更するサンプルが保存されているディレクトリに移動します。
6. 名前を変更するサンプルをハイライトし、**[YES]** を押して選択します。
7. **[RIGHT]** 矢印キーを押します。メニューは、画面の右側に表示されます。
8. RENAME を選択し、**[YES]** を押します。
9. NAMING 画面でサンプルの名前を変更し、**[YES]** を押します。

15.2.5 サンプルの移動

1つまたは複数のサンプルを、あるディレクトリから別のディレクトリに移動できます。

10. 移動するサンプルが保存されているディレクトリに移動します。
11. 移動するサンプルをハイライトし、**[YES]** を押して選択します。
12. **[RIGHT]** 矢印キーを押します。メニューは、画面の右側に表示されます。



13. SEL FOR MOVE を選択し、**[YES]** を押します。
14. **[YES]** を押し、サンプルの移動先のディレクトリに移動します。
15. **[LEFT]** 矢印キーを押し、MOVE HERE をハイライトします。
16. **[YES]** を押すと、サンプルが移動します。

15.2.6 コンピュータから Digitakt へのサンプルの転送

1. Digitakt を USB 経由でコンピュータに接続します。
2. コンピュータで、Elektron Transfer ソフトウェア (Elektron Web サイトから入手可能) を起動します。
3. Transfer の CONNECTIONS ページで、MIDI IN および OUT を Digitakt に設定します。
4. Transfer の DROP ページで、サンプルを Transfer のメインウィンドウにドラッグアンドドロップします。サンプルがデフォルトのディレクトリに自動的に転送されます (他のディレクトリが設定されていない場合)。デフォルトのディレクトリは Digitakt の +Drive ストレージに作成される「transfers-yymmdd」ディレクトリです。Transfer では、すべてのオーディオファイルが、Digitakt のネイティブオーディオ形式である 16 bit、48 kHz、モノラルオーディオファイルに自動的に変換されます。

サンプルを使用するには、作業中のプロジェクトにロードする必要があります。詳細については、61 ページの「15.2.1 サンプルのロード」を参照してください。

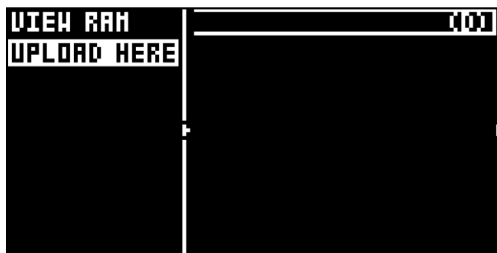
15.2.7 新しい転送先ディレクトリの作成

Digitakt では、MIDI Sample Dump Standard (SDS) および Extended SDS 経由でもサンプルを受信できます。

Elektron C6 ソフトウェアでは、この転送プロトコルをサポートしています。USB MIDI のような高速インターフェイス経由での転送を保護するため、SDS Handshake を有効にする必要があります。また、サンプル名を Digitakt に送信する場合は、拡張 SDS ヘッダーの送信を有効にする必要があります。

この手順は、Elektron C6 ソフトウェア転送ツールを使用する場合のみに行います。Elektron Transfer を使用する場合は、Transfer から Digitakt のディレクトリに新しい転送先ディレクトリを作成できます。

メイン画面で、**[ARROW]** キーの **[RIGHT]** を押して右側のメニューを表示します。CREATE DIR を選択して **[YES]** を押すと、新しいディレクトリが作成されます。名前を付ける画面が表示されます。新しい転送先ディレクトリに適切な名前を付けます。**[YES]** を押すと新しいディレクトリが開きます。このディレクトリは、最初は空です。**[ARROW]** キーの **[LEFT]** を押して左側のメニューを開きます。UPLOAD HERE をハイライトして **[YES]** を押します。



コンピュータから送信されたサンプルは、新しい転送先ディレクトリに書き込まれます。新規または既存のディレクトリも、左側のメニューにアクセスして同様の方法で転送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 ディレクトリは設定できません。ディレクトリは削除または名前を変更することもできます。ディレクトリをハイライトし、右側のメニューを表示して DELETE DIR または RENAME を選択します。

15.2.8 Digitakt からコンピュータへのサンプルの転送

1. Digitakt を USB 経由でコンピュータに接続します。
2. コンピュータで、Elektron Transfer ソフトウェア (Elektron Web サイトから入手可能) を起動します。
3. Transfer の CONNECTIONS ページで、MIDI IN および OUT を Digitakt に設定します。
4. Transfer で、EXPLORE をクリックして EXPLORE ページを表示します。
5. DIGITAKT の右下の EXPLORE ページで、転送するサンプルに移動します。
6. サンプルを、MY COMPUTER 以下の目的のフォルダにドラッグアンドドロップします。



- コンピュータにインストールされている Elektron Transfer ソフトウェアが最新バージョンであることを確認してください。Elektron Web サイトの Support セクションから、Transfer ソフトウェアおよび Transfer ユーザーマニュアルをダウンロードできます。
- MIDI PORT CONFIG メニューの INPUT FROM および OUTPUT TO 設定で MIDI+USB が選択されている場合 (下記参照)、MIDI データの転送速度は USB 速度に制限されます。大きなデータを送受信する際は、USB 設定を使用してください。
- ファイルを Digitakt に転送しているときは、シーケンサーの再生は停止します。

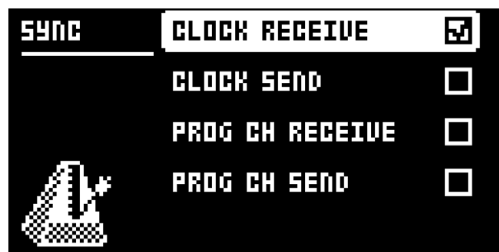
15.3 MIDI CONFIG

このメニューには、Digitakt の MIDI 機能に関するさまざまなサブメニューがあります。



15.3.1 SYNC

Digitakt での MIDI クロックおよび転送コマンドの送受信方法を制御します。[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーまたは [YES] キーで設定を変更します。



CLOCK RECEIVE がアクティブの場合、外付け機器から送信された MIDI クロックに Digitakt が応答します。

CLOCK SEND がアクティブの場合、Digitakt から MIDI クロックが送信されます。

PRG CH RECEIVE がアクティブの場合、入力プログラム変更メッセージに Digitakt が応答します。これは、外部からパターンを選択したい場合に便利です。入力プログラム変更メッセージをリッスンする MIDI チャンネルは、MIDI CHANNELS メニューで設定します。詳細については、66 ページの「15.3.3 CHANNELS」を参照してください。

PRG CH SEND がアクティブの場合、パターンが変更された場合にプログラム変更メッセージを送信します。プログラム変更メッセージを送信する MIDI チャンネルは、MIDI CHANNELS メニューで設定します。詳細については、66 ページの「15.3.3 CHANNELS」を参照してください。

15.3.2 PORT CONFIG

ここでは、MIDI ポート関連の設定があります。[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーで設定を変更します。



TURBO SPEED: [YES] を押すと、ターボ速度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。Turbo-MIDI プロトコルをサポートする MIDI インターフェイスを使用する必要があります。

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

- **MIDI:** ポートから MIDI データを送信できます。
- **DIN 24:** ポートから DIN 24 同期パルスを送信します。このオプションを選択した場合、MIDI データはポート経由で送信されません。
- **DIN 48:** ポートから DIN 48 同期パルスを送信します。このオプションを選択した場合、MIDI データはポート経由で送信されません。

THRU PORT FUNCTIONALITY: MIDI THRU ポートが送信する信号のタイプを選択します。設定は、OUT PORT FUNCTIONALITY と同じです。

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

- **DISABLED:** 入力 MIDI データは Digitakt で無視されます。
- **MIDI:** MIDI IN ポートに送信された MIDI データのみ、Digitakt でリッスンします。
- **USB:** USB ポートに送信された MIDI データのみ、Digitakt でリッスンします。
- **MIDI+USB:** MIDI IN ポートと USB ポートの両方に送信された MIDI データを、Digitakt でリッスンします。

OUTPUT TO: Digitakt が MIDI データを送信する送信先を選択します。

- **DISABLED:** Digitakt からの MIDI データの送信を停止します。
- **MIDI:** Digitakt からの MIDI データを MIDI OUT ポートのみに送信します。
- **USB:** Digitakt からの MIDI データを USB ポートのみに送信します。
- **MIDI+USB:** Digitakt からの MIDI データを MIDI OUT と USB ポートの両方に送信します。



INPUT FROM および OUTPUT TO 設定で MIDI+USB が選択されている場合、MIDI データは USB 速度に制限されます。大きなデータを送受信する際は、USB 設定のみを使用してください。

OUTPUT CH: ノブでデータを自動チャンネルに送信するかトラックチャンネルで送信するかを選択します。

PARAM OUTPUT: DATA ENTRY ノブで送信する MIDI メッセージのタイプを選択します。送信される CC/NRPN パラメータについては、77 ページの「付録 A:MIDI」を参照してください。

- **NRPN:** ノブで NRPN MIDI メッセージを送信します。
- **CC:** ノブで CC MIDI メッセージを送信します。

ENCODER DEST: DATA ENTRY および **LEVEL/DATA** ノブで MIDI データを送信するかどうかを制御します。INT に設定すると、ノブの操作は Digitakt のみに適用され、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定すると、ノブの操作は Digitakt に適用されるほか、外付け機器に MIDI データを送信します。

TRIG KEY DEST: [TRIG] キーで MIDI データを送信するかどうかを制御します。INT に設定すると、**[TRIG]** キーの操作は Digitakt のみに適用され、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定すると、**[TRIG]** キーの操作は Digitakt に適用されるほか、外付け機器に MIDI データを送信します。EXT に設定すると、**[TRIG]** キーの操作は Digitakt には適用されず、MIDI データが外部に送信されます。

MUTE DEST: ミュートの有効化/無効化で MIDI データを送信するかどうかを制御します。INT に設定すると、ミュートは Digitakt のみに適用され、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定すると、ミュートが Digitakt に適用されるほか、外付け機器に MIDI データを送信します。EXT に設定すると、ミュートで外部に MIDI データが送信されますが、Digitakt には適用されません。

RECEIVE NOTES: 有効な場合、外付け MIDI キーボードを使用して Digitakt を再生できます。

RECEIVE CC/NRPN: 有効な場合、外付け MIDI 機器から CC/NRPN データを送信して Digitakt を制御できます。

15.3.3 CHANNELS

このメニューで、MIDI チャンネルの設定を行います。

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

TRACK 1 ~ 8: 特定のオーディオトラックと、(ノブを回した時に) パラメータデータを送受信するために使用する専用の MIDI チャンネルを選択します。OFF に設定すると、MIDI 経由でのパラメータデータの送受信は行われません。

TRACK A ~ H: 特定の MIDI トラックと、(ノブを回した時に) パラメータデータを送受信するために使用する専用の MIDI チャンネルを選択します。OFF に設定すると、MIDI 経由でのパラメータデータの送受信は行われません。



- シーケンサーデータは常に、SRC PARAMETER ページの CHAN パラメータで指定した MIDI チャンネルに送信されます。
- TRACK A ~ H で制御できるのは、TRIG (NOT1, VEL, LEN, LFO.T) および LFO (すべて) PARAMETER ページのパラメータのみです。

FX CONTROL CH: DELAY と REVERB パラメータページのパラメータに、入出力の両方で関連付ける専用の MIDI チャンネルを選択します。OFF に設定すると、MIDI 経由でのパラメータデータの送受信は行われません。

AUTO CHANNEL: 現在アクティブなトラックにアクセスする MIDI チャンネルを選択します。Digitakt に接続されている外付け MIDI キーボードからこのチャンネルで MIDI データを送信する場合、キーボードはアクティブなトラックを制御します。これは、たとえばアクティブなオーディオトラック間を素早く切り替えて別のサウンドを再生する場合に便利です。また、AUTO CHANNEL を使用して、外付け MIDI コントローラーから MIDI トラックに録音します。

PROGRAM CHG IN CH: 入力プログラム変更メッセージをリスンする MIDI チャンネルを選択します。AUTO 設定では、AUTO チャンネルを使用します。MIDI SYNC メニューで、Digitakt をプログラム変更メッセージにตอบสนองするようにします。詳細については、65 ページの「15.3.1 SYNC」を参照してください。

PROGRAM CHG OUT CH: パターンを切り替えたときにプログラム変更メッセージを送信する MIDI チャンネルを選択します。AUTO 設定では、AUTO チャンネルを使用します。MIDI SYNC メニューで、Digitakt からプログラム変更メッセージが送信されるようにします。詳細については、65 ページの「15.3.1 SYNC」を参照してください。

15.4 SYSEX DUMP

SYSEX DUMP メニューで、プロジェクト、パターン、サウンドデータを Digitakt の MIDI OUT ポートまたは USB 経由で送受信できます。[UP]/[DOWN] または **TRACK LEVEL** ノブでメニューの項目を選択します。[YES] を押すと、ハイライトしたメニュー項目が開きます。



Sysex データの送受信の際は、Digitakt の MIDI ポートまたは USB ポートを外付け送受信機器に接続してください。

Digitakt で SysEx データを MIDI ポート経由で送受信する場合は、転送速度 10x までの Elektron TM-1 USB MIDI インターフェイスを使用します。

外付け機器がコンピュータの場合、無料の SysEx ユーティリティ C6 (Elektron の Web サイトからダウンロード可能) を使用することをお勧めします。



Sysex ダンプで送受信できるのは、プロジェクト、パターン、サウンドデータのみです。サウンドのサンプルは送受信できません。

15.4.1 SYSEX SEND

ここでは、プロジェクト、パターン、サウンドを外部機器に送信できます。



左列でバックアップする対象を選択します。[LEFT] 矢印キーで列を選択します。[UP]/[DOWN] キーまたは **TRACK LEVEL** ノブで列内を移動します。右列に表示される SysEx データの送信項目は、左列の選択内容によって変わります。この列には、[RIGHT] 矢印キーを押します。[UP]/[DOWN] キーまたは **TRACK LEVEL** ノブで送信内容を選択します。[YES] を押して、SysEx 送信手順を開始します。

PROJECT: アクティブなプロジェクト（設定、パターン、サウンドプールのサウンド）を送信します。

PATTERN: 選択したパターンを送信します。



- 定期的にデータをバックアップすることが重要です。
- SysEx 送信を開始する前に、受信機器が送信されるデータを待機中であることを確認します。

15.4.2 SYSEX RECEIVE

ここでは、プロジェクト、パターン、サウンドを外部機器から受信できます。



左列で受信する対象を選択します。[LEFT] 矢印キーで列を選択します。[UP]/[DOWN] キーまたは **TRACK LEVEL** ノブで列内を移動します。右列に表示される SysEx データの受信項目は、左列の選択内容によって変わります。この列には、[RIGHT] 矢印キーを押します。[UP]/[DOWN] キーまたは **TRACK LEVEL** ノブで受信内容を選択します。[YES] を押して、SysEx 受信手順を開始します。Digitakt が、受信データの待機中になります。受信待機を停止するには、[NO] を押します。

PATTERN: 選択したパターンスロットに受信したパターンが保存されます。

SOUNDS: 選択した +Drive サウンドライブラリのスロットに受信したサウンドが保存されます。ANYWHERE オプションで、使用可能な最初の空きスロットにサウンドが保存されます。バンクの表示の右側に空きスロットの容量が表示されます。

15.5 SYSTEM

SYSTEM メニューには、Digitakt の OS UPGRADE、FORMAT +DRIVE、STORAGE オプションがあります。



15.5.1 OS UPGRADE

このメニューオプションは、Digitakt の OS をアップグレードする場合に使用します。OS syx ファイルを送信するには、無料の Elektron Transfer ソフトウェアを使用します。OS syx ファイルと Transfer は、Elektron の Web サイトからダウンロードできます。

転送できるようにするには、OS syx ファイルを送信する機器が Digitakt の MIDI IN または USB ポートに接続されている必要があります。

Digitakt はコンピュータのデスクトップ上のアイコンとしては表示されません。

1. [YES] を押して、Digitakt で OS SysEx データのリッスンまたは受信を開始します。待機状態をキャンセルしたい場合は、[NO] を押します。



2. Transfer を開き、MIDI 入力機器と MIDI 出力機器に Elektron Digitakt を選択します。
3. syx ファイルを Transfer メインウィンドウにドラッグアンドドロップして Digitakt に送信します。

OS を受信している間、進行状況バーが Digitakt 画面に表示されます。プロセスが正常に完了すると、OS が更新され、本体が再起動します。



Digitakt の OS アップグレードを MIDI ポート経由で受信する場合は、転送速度 10x までの Elektron TM-1 USB MIDI インターフェイスを使用します。

15.5.2 FORMAT +DRIVE

+Drive のすべての内容を消去することができます。[LEFT] または [RIGHT] 矢印キーを使用してこの項目を選択し、[YES] を押して確認すると、フォーマット手順を実行してよいかを尋ねるプロンプトが表示されます。[YES] を押すと、フォーマットが続行されます。



PROJECTS+SOUNDS: すべてのプロジェクトとサウンドを消去します。このボックスは、[LEFT] または [RIGHT] 矢印キーを押してチェック / チェック解除します。

SAMPLES: すべてのサンプルを消去します。このボックスは、[LEFT] または [RIGHT] 矢印キーを押してチェック / チェック解除します。

15.5.3 STORAGE

ここでは、RAM および +Drive に格納されている内容の概要と、使用可能なメモリ容量を確認できます。プロジェクト、サウンド、サンプルの数のほか、使用済みおよび残りのサンプル時間量が表示されます。右側には、RAM および +Drive のメモリ使用量が表示されます。



16. STARTUP メニュー

このメニューにアクセスするには、**[FUNC]** キーを押しながら Digitakt の電源をオンにします。ここから、さまざまなタスクを実行できます。異なる選択肢を選択するには、対応する **[TRIG]** キーを押します。

16.1 TEST MODE

[TRIG 1] キーを押すとこのモードになります。



テストのため、本体のすべての出力で短い音が鳴ります。

Digitakt に発生した問題がハードウェアが原因である可能性がある場合は、この自己診断テストを実行してください。**[UP]** と **[DOWN]** キーを使用して、テストログをスクロールできます。デバイスが問題なく動作している場合、エラーは表示されません。エラーが発生した場合は、Elektron サポートまたは Digitakt をお買い上げいただいた販売店にご連絡ください。

16.2 EMPTY RESET

この操作を実行するには **[TRIG 2]** キーを押します。すべてのパターンとサウンドが消去されます。+Drive 上のデータはそのまま残ります。

16.3 FACTORY RESET

Digitakt で工場出荷時リセットを実行すると、アクティブな RAM プロジェクト（パターン、グローバルデータを含む）上書きおよび再初期化します。+Drive のプロジェクトスロット 1 も、ファクトリープリセットパターン、サウンド、設定に上書きされ、再初期化されます。サウンドバンク A は工場出荷時に設定された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く場合は、+Drive のプロジェクトスロットの 1 より大きい数値のスロットに保存してから、工場出荷時リセットを実行してください。工場出荷時リセットを実行するには、**[TRIG 3]** キーを押します。

16.4 OS UPGRADE

OS のアップグレードを開始するには、**[TRIG 4]** キーを押します。Digitakt が OS データのリッスンまたは受信の待機状態に入り、画面に “READY TO RECEIVE” と表示されます。転送できるようにするには、OS syx ファイルを送信する機器が Digitakt の MIDI IN に接続されている必要があります。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。



- **STARTUP メニューを使用している場合は、Elektron Transfer ソフトウェアを使用して OS syx ファイルを転送する必要があります。**
- **STARTUP メニューから OS をアップグレードする場合は、USB MIDI 転送はできません。**

コンピュータで OS syx ファイルをダウンロードし、C6 ソフトウェアを起動します。CONFIGURE をクリックして、MIDI In および MIDI Out に Digitakt 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クリックしてハイライト表示します。C6 ウィンドウの左上隅の send ボタンをクリックします。

Digitakt で OS を受信している間、進行状況バーに OS がどの位受信済みかが表示されます。転送が終了すると、“UPGRADING...DO NOT TURN OFF” というメッセージが表示されます。アップグレードにはしばらく時間がかかります。アップグレード処理が完了すると、デバイスが再起動します。



- **OS syx ファイルを送信するには、Elektron C6 ソフトウェアを使用します。Elektron の Web サイトからダウンロードできます。**
- **Digitakt の OS アップグレードを MIDI ポート経由で受信する場合は、転送速度 10x までの Elektron TM-1 USB MIDI インターフェイスを使用できます。**

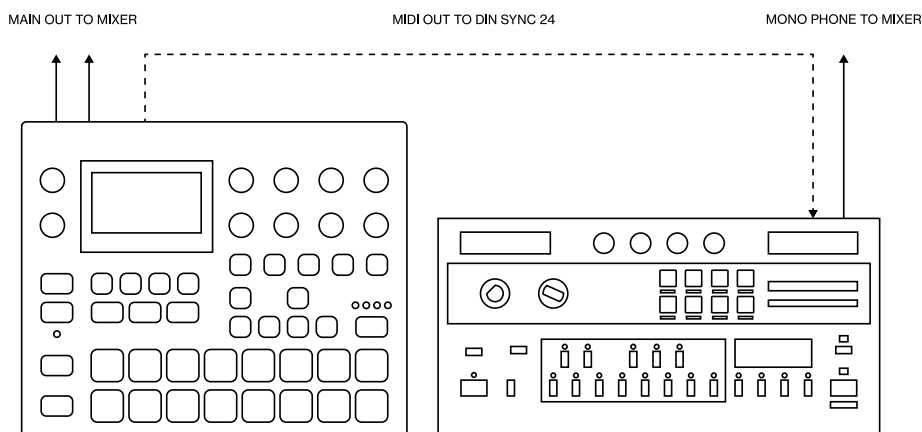
16.5 EXIT

STARTUP メニューを終了するには **[TRIG 5]** キーを押します。

17. セットアップ例

Digitakt は他のマシンと一緒に使用すると面白くなります。従来のマシンと同期および再生する機能を使用したり、スマートフォンからサンプリングしたり、他のシンセサイザーを制御したりといったことができます。ぜひ Digitakt を他の機材と一緒にお使いください。

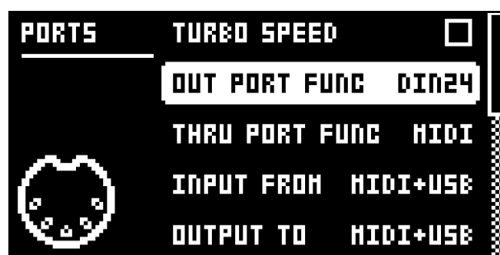
17.1 モノフォニックベースマシンと Digitakt



Digitakt の DIN 同期機能で、去年の機材も使用できます。

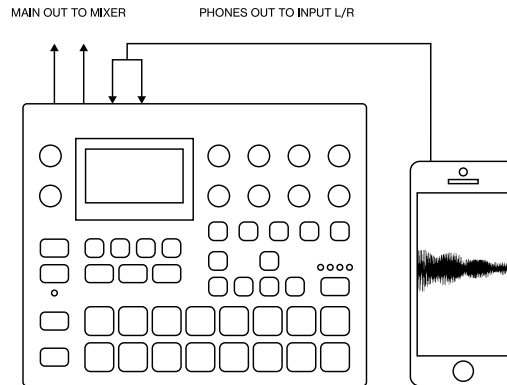
この例では、Digitakt と一緒に昔のモノフォニックベースマシンを使用しています。Digitakt で、ベースマシンの停止、開始およびテンポの制御ができます。

1. ベースマシンでベースラインのパターンを用意します。
2. モノジャック 6.3 mm ケーブル（オス）を使用してベースマシンの出力をミキサーに接続します。
3. モノまたはステレオジャック 6.3 mm ケーブル（オス）を使用して Digitakt のオーディオ出力をミキサーに接続します。
4. DIN コネクタケーブルを使用して、Digitakt の MIDI OUT をベースマシンの SYNC IN に接続します。
5. Digitakt の **[GLOBAL SETTINGS]** を押して、MIDI CONFIG > PORT CONFIG の順に移動し、**OUT PORT CONFIG** を DIN24 に設定します。



6. Digitakt の **[PLAY]** を押します。

17.2 スマートフォンからのサンプリング



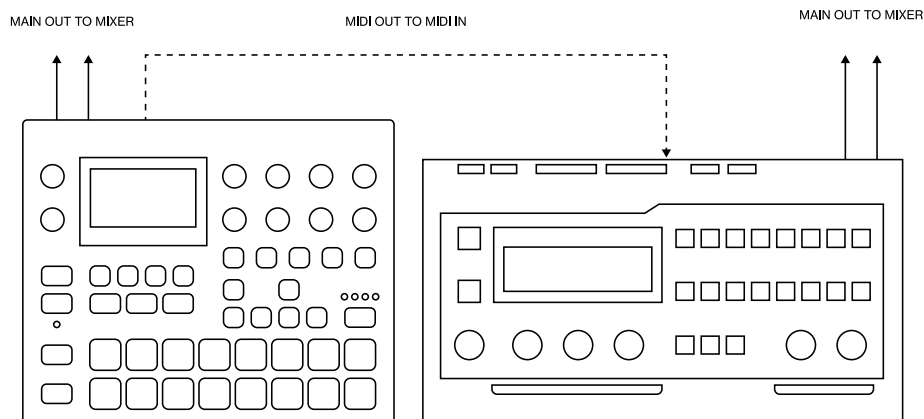
Digitakt では、多くの異なる音源からのサウンドをサンプリングできます。この例では、スマートフォンからサウンドをサンプリングします。

1. 2本のモノジャック 6.3 mm (オス) > ミニジャック 3.5 mm ステレオケーブル (オス) をスマートフォンと Digitakt の INPUT L+R ジャックに接続します。
2. **[SAMPLING]** を押して、SAMPLING メニューにアクセスし、**DATA ENTRY** ノブ **G** を使用して **SOURCE** を EXT L+R に設定します。ステレオ信号は、Digitakt でモノラルにまとめられます。



3. これで、スマートフォンからのオーディオのサンプリングを開始する準備ができました。サンプリングプロセスの詳細については 57 ページの「14. サンプリング」を参照してください。

17.3 MIDIトラックを使用したシンセサイザーの制御



Digitakt には、そのシーケンサーの MIDIトラックを使用して、他の MIDI 対応シンセサイザーを制御するための豊富な機能があります。

1. 標準の MIDI ケーブルを使用して、Digitakt の MIDI OUT ジャックとシンセサイザーの MIDI IN ジャックを接続します。
2. Digitakt の **[GLOBAL SETTINGS]** を押して、MIDI CONFIG > PORT CONFIG の順に移動し、**OUT**

PORT FUNC を MIDI に設定します。

3. 同じメニューで、**OUTPUT** を MIDI に設定します。



4. メイン画面で、**[TRK]**と**[TRIG 9 ~ 16]**を押して MIDIトラックを選択します。
5. **[SRC]**を押して、**CHAN** パラメータを使用し、トラックがデータを出力する先の MIDI チャンネルを選択します。
6. お使いのシンセサイザーで、Digitakt での設定内容に相当する方法で MIDI 入力を受信する設定になっていることを確認してください。

これで、Digitakt シーケンサーを使用して、シンセサイザーを制御する準備が整いました。Digitakt シーケンサーの使用方法の詳細については 29 ページの「10. シーケンサー」を参照してください。

18. 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して、特定のタスクをすばやく実行できます。

全般

[FUNC] + [REC]: コピーコマンドを実行します。実行内容は、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。

[FUNC] + [PLAY]: クリアコマンドを実行します。実行内容は、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。

[FUNC] + [STOP]: 貼り付けコマンドを実行します。実行内容は、コピーされた内容によって異なります。

トラック / パターン / バンクの選択

[TRK] + [TRIG 1 ~ 8] キー: オーディオトラックを選択します。

[TRK] + [TRIG 9 ~ 16] キー: MIDIトラックを選択します。

[PTN] + [TRIG 1 ~ 16] キー: パターンを選択します。

[BANK] + [TRIG 9 ~ 16] キー: バンクを選択します。

名前付け

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

[FUNC] + [NO]: (NAMING 画面) 文字を消去します。

保存とリロード

[FUNC] + [GLOBAL SETTINGS]: 作業中のプロジェクトを保存します。

[FUNC] + [YES]: アクティブなパターンを一時的に保存します。

[FUNC] + [NO]: アクティブなパターンを一時的にリロードします。

移動

[FUNC] + [RIGHT] (SAMPLES メニュー): ディレクトリが開きます。

[FUNC] + [LEFT] (SAMPLES メニュー): ディレクトリを終了しディレクトリ階層を1つ上に戻します。

メニューへのアクセス

[FUNC] + [PATTERN MENU]: IMPORT/EXPORT メニューが開きます。

[FUNC] + [TRIG SETTINGS]: QUANTIZE メニューが開きます。

[FUNC] + [FLTR]: DELAY メニューが開きます。

[FUNC] + [AMP]: REVERB メニューが開きます。

[FUNC] + [LFO]: MASTER メニューが開きます。

[FUNC] + [PTN]: METRONOME メニューが開きます。

[FUNC] + [PAGE]: パターン/トラックの SCALE メニューが開きます。

シーケンサーの設定

[FUNC] + [TEMPO]: テンポをタップします。

[FUNC] + [LEFT/RIGHT]: テンポを微調整します (シーケンサー再生時)。

[FUNC] + [LEFT/RIGHT]: すべてのトリガーをステップ全体左または右に移動します (GRID RECORDING モード時)。

[TRIG] キー (押したまま) + [UP/DOWN]: RETRIG メニューが開き、リトリガーがオンになって、トリガーのリトリガー速度を設定します (GRID RECORDING モード時)。

[TRIG] キー (押したまま) + [LEFT/RIGHT]: MICRO TIMING メニューを開き、トリガーのマイクロタイミングを設定します (GRID RECORDING モード時)。

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 を有効化 / 無効化します。

[NO] + [TRIG] キー: LIVE RECORDING 中に、シーケンサートラックからのトリガーをクリアします。

[FUNC] + [PTN] (長押し): メトロノームのオン / オフを切り替えます。

ミュート

[FUNC] + [TRIG] キー: 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。

モード

[FUNC] + [BANK]: GLOBAL MUTE モードになります。

[FUNC] + [BANK] を 2 回押す: PATTERN MUTE モードになります。

[FUNC] + [TRK]: CHROMATIC モードになります。

[YES] + [PAGE]: 1 パターンサイクルの間フィルモードが有効になります。

[PAGE] を押したまま: [PAGE] を押している間、フィルモードが有効になります。

[PAGE] を押したまま [YES] を押し、[YES] を放す前に [PAGE] を放すと、フィルモードに固定されます。フィルモードを解除するには、[PAGE] をもう一度押します。

トラックのクリア / パターンのクリア

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

[FUNC] + [PLAY]: (どのモードでもない場合または LIVE RECORDING モード時) パターンをクリアします。

パラメータのリセット

DATA ENTRY ノブ + [NO]: パラメータがデフォルト値にリセットされます。

[PARAMETER] キー + [PLAY]: 選択したパラメータページのすべてのパラメータがデフォルト値にリセットされます。

サンプルの選択

[FUNC] + [SRC]: SAMPLE SELECT パラメータを使用できます。

ダイレクトサンプリング

[SAMPLING] + [YES]: サンプラーの準備をします。

[FUNC] + [SAMPLING]: サンプリングを開始します。

[FUNC] + [SAMPLING]: サンプリングを停止します (サンプリング開始後)。

[SAMPLING] + [NO]: ダイレクトサンプリングプロセスでキャンセルします。

19. 技術情報

電氣的仕様

インピーダンスバランスオーディオ出力メイン出力レベル: +22 dBu ピーク出力インピーダンス: 440 Ω アンバランス デジタル S/N 比: 108 dB (20 ~ 20,000 Hz)

ヘッドフォン出力 ヘッドフォン出力レベル: +22 dBu ピーク出力インピーダンス: 55 Ω

オーディオ入力

入力レベル: +19 dBu ピークオーディオ入力インピーダンス: 11 k Ω

デジタル S/N 比: 110 dB (20 ~ 20,000 Hz)

機器の消費電力: 7 W ティピカル

互換性のある Elektron 社製電源: PSU-3b

ハードウェア

128 × 64 ピクセル OLED 画面

DIN Sync アウトプット端子による MIDI In/Out/Thru

1/4" インピーダンスバランスオーディオ出力 × 2

1/4" オーディオ入力ジャック × 2

1/4" ステレオヘッドフォンジャック × 1

48 kHz、24 ビット D/A、A/D コンバーター

電気絶縁された高速 USB 2.0 ポート

電源インレット: センターポジティブ 5.5 × 2.5 mm パレルジャック、12 V DC、1 A

物理的仕様

頑丈なスチールケース

寸法: 幅 215 × 奥行き 176 × 高さ 63 mm (8.5" × 6.9" × 2.5") (ノブと脚を含む)

重量: 約 1.45 kg (3.2 lbs)

100 × 100 mm VESA 取り付け穴。最大長 7 mm の M4 ネジを使用します。

最大推奨動作環境

温度: 40 °C (+104 °F)

20. 著作権者および問い合わせ先情報

著作権者

製品設計・開発

Oscar Albinsson

Ali Alper Çakır

Oscar Dragén

Magnus Forsell

Anders Gärder

Fabian Hundertmark

Christer Lindström

Jimmy Myhrman

Jon Mårtensson

David Revelj

Mattias Rickardsson

Martin Sigby

その他の設計

Johan Damerau

Ufuk Demir

Thomas Ekelund

Simon Mattisson

Olle Petersson

Cenk Sayinli

ドキュメント

Erik Ångman

お問い合わせ先

Elektron Web サイト

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

会社所在地

〒151-0053 東京都渋谷区代々木 4-28-8

村田マンション 311 号

電話

03 6300 7601

付録 A:MIDI

この付録では、Digitakt の CC および NRPN 仕様の一覧を記載します。

A.1 TRACK パラメータ

TRACK				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Mute	94		1	101
Track level	95		1	100

A.2 TRIG パラメータ

TRIG PARAMETERS				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Note	3		3	0
Velocity	4		3	1
Length	5		3	2
Filter Trig	13			
LFO Trig	14			

A.3 SOURCE パラメータ

SOURCE				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Tune	16		1	0
Play mode	17		1	1
Bit reduction	18		1	2
Sample slot	19		1	3
Start	20		1	4
Length	21		1	5
Loop position	22		1	6
Sample level	23		1	7

A.4 FILTER パラメータ

FILTER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Filter Frequency	74		1	20
Resonance	75		1	21
Filter Type	76		1	22
Attack Time	70		1	16
Decay Time	71		1	17
Sustain Level	72		1	18

FILTER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Release Time	73		1	19
Env.Depth	77		1	23

A.5 AMP パラメータ

AMP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Attack Time	78		1	24
Hold Time	79		1	25
Decay Time	80		1	26
Overdrive	81		1	27
Delay Send	82		1	28
Reverb Send	83		1	29
Pan	10		1	30
Volume	7		1	31

A.6 LFO パラメータ

LFO の深さは高解像度パラメータであり、CC LSB 値を持ちます。

LFO				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Speed	102		1	32
Multiplier	103		1	33
Fade In/Out	104		1	34
Destination	105		1	35
Waveform	106		1	36
Start Phase	107		1	37
Trig Mode	108		1	38
Depth	109	118	1	39

A.7 FX パラメータ

DELAY				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Delay Time	85		2	0
Pingpong	86		2	1
Stereo Width	87		2	2
Feedback	88		2	3
Highpass Filter	89		2	4
Lowpass Filter	90		2	5

DELAY				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Reverb Send	91		2	6
Mix Volume	92		2	7

REVERB				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Predelay	24		2	8
Decay Time	25		2	9
Shelving Freq	26		2	10
Shelving Gain	27		2	11
Highpass Filter	28		2	12
Lowpass Filter	29		2	13
Rev Pre/Post Comp	30		2	14
Mix Volume	31		2	15

COMPRESSOR				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Threshold	111		2	16
Attack Time	112		2	17
Release Time	113		2	18
Makeup Gain	114		2	19
Pattern Volume	119		2	24
Ratio	115		2	20
Sidechain Source	116		2	21
Sidechain Filter	117		2	22
Dry/Wet Mix	118		2	23

索引

索引

記号

+Drive 14, 23

オーディオトラックのパラメータ 40

- Amp 43
- Filter 42
- LFO 45
- Source 40
- Trig 40

オーバードライブ 44

キット 23

クイックスクロール 17

クオンタイゼーション 34

コネクタ 12

コピー、貼り付け、およびクリア 38

サウンド

- オーディオトラックのパラメータ 40
- サウンドの保存 27
- サウンドの再生 26
- サウンドの編集 26
- 概要 23

サウンドアーキテクチャ 13

サウンドロック 36

サンプリング 57

- +Drive からのサンプルの割り当て 58
- オーディオのサンプリング 20, 57, 58
- サンプル再生 59
- ダイレクトサンプリング 58

サンプル 61

- Digitakt からの転送 64
- コンピュータからの転送 63, 64
- ロード 61
- ロード解除 62
- 名前の変更 63
- 新しい転送先ディレクトリの作成 63
- 移動 63
- 置き換え 62

シーケンサー 29

- RETRIG メニュー 32
- SCALE メニュー 35
- TRIG PARAMETERS ページ 34
- スイング 38
- パターンの編集 30
- パターンの選択 29
- パターン制御 29
- パラメータロック 36
- マイクロタイミング 31
- メトロノーム 34
- 条件付きロック 36, 38

スイング 38

スケール設定

- LENGTH PER PATTERN モード 35
- LENGTH PER TRACK モード 35

セットアップ例 71

- MIDIトラックを使用したシンセサイザーの制御 72
- スマートフォンからのサンプリング 72
- モノフォニックベースマシンと Digitakt 71

ダイレクトサンプリング 58

チェーン 39

データ構造 14

- サウンド 14
- サンプル 15
- パターン 14
- プロジェクト 14

ディレイ 52

トリガー 30

- サウンドロック 36
- ノートトリガー 30
- パラメータロック 36
- ロックトリガー 30

パターン

- GRID RECORDING モード 30
- LIVE RECORDING モード 31
- テンポ 30
- トリガータイプ 30
- パターンの選択 29
- パターン制御 29
- パラメータロック 36

パターン、キット、サウンド、およびサンプル 23

- SOUND BROWSER 24
- SOUND MANAGER 24
- サウンドの再生 26
- サウンドの編集 26
- サンプルの割り当て 27

パネルのレイアウト 10

パラメータロック 36

ビットリダクション 41

プロジェクト 60

- Project Manager 60
- ロード 60
- 保存 60
- 書き込み保護 60

ユーザーインターフェイス 16

一時保存とリロード 39

作業の簡単な始めかた 19

安全とメンテナンス 3

条件付きロック 36, 38

C

CHROMATIC モード 21

COMPRESSOR 54

E**EARLY STARTUP メニュー 70****F****FACTORY RESET 70****FILL モード 38****FILTER 42****FX パラメータ 52**

Delay 52

Reverb 53

L**LFO 45, 50****M****MICRO TIMING 31****MIDI CONFIG 64****MIDIトラックのパラメータ 48**

Amp (CC select) 50

Filter (CC value) 49

LFO 50

Source 48

Trig 48

MIXER 56**MUTE モード 22****N****NAMING 画面 17****O****OS UPGRADE 68****OVERBRIDGE 18****P****PROJECT MANAGER 60****R****RECORDING モード**

GRID RECORDING モード 30

LIVE RECORDING モード 31

RETRIG メニュー 32**Reverb 53****S****SETTINGS 60**

MIDI CONFIG 64

サンプル管理 61

システム 68

プロジェクト 60

SOUND BROWSER 24**SOUND MANAGER 24****SYSEX DUMP 67****T****TRIG PARAMETERS ページ 34**

 **elektron**