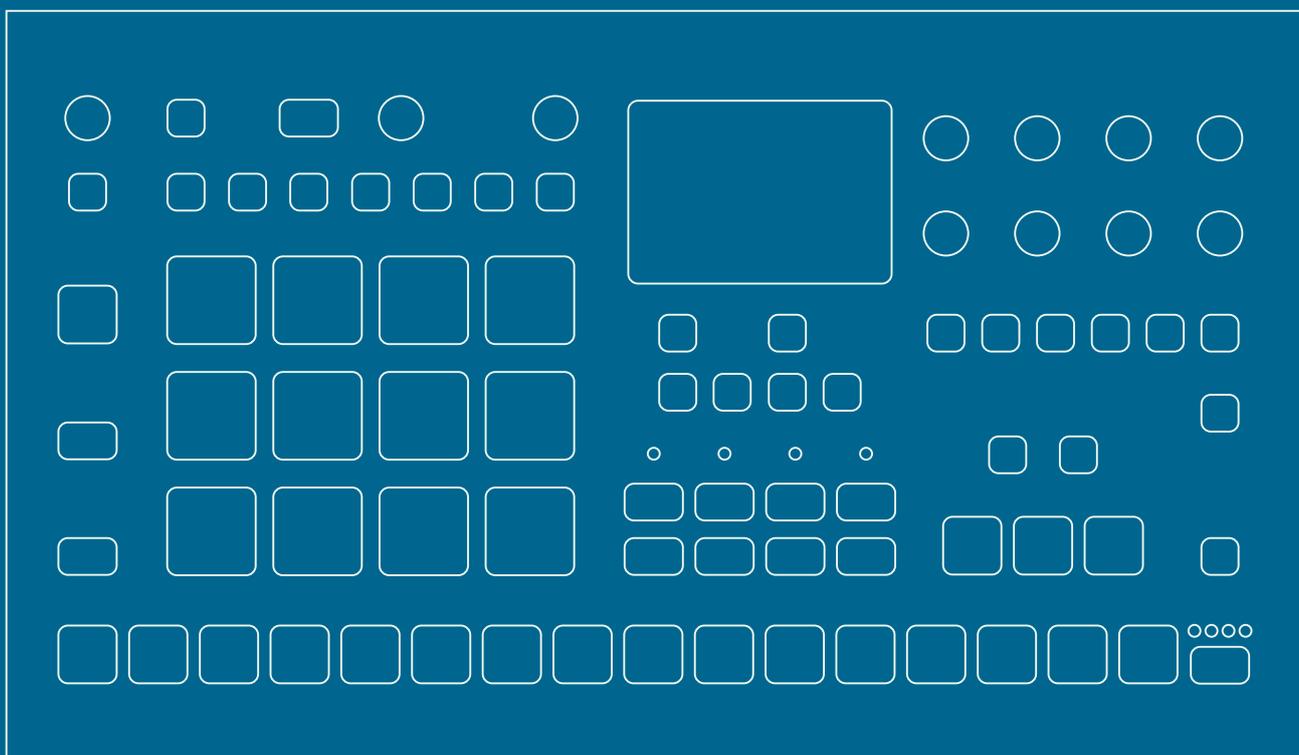


Analog Rytm MKII

違いの際立つドラム



ユーザーマニュアル

FCC 適合宣言書

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

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

- 受信アンテナの方向あるいは位置を変更します。
- 機器とレシーバーの間の距離を離します。
- 機器を、レシーバーが接続されているものとは異なる電源コンセントに接続します。
- 代理店または経験豊富なラジオ / テレビ技術者に相談します。

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 2014/35/EU and the Electromagnetic Compatibility Directive 2014/30/EU. 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.

免責条項

本書に記載の情報は予告なしに変更されることがあります。また、Elektron による誓約として解釈されるべきものではありません。Elektron は本書に含まれる誤りに対して一切責任を負いません。また、Elektron は本書に記載の製品およびプログラムに対し、いつでも予告なしに改良や変更を加えることができます。Elektron は、契約、過失、またはその他の行為に関わらず、この情報の使用または実施に伴って生じる、特別な、間接的な、あるい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生じる損害に対する責任を負いません。

重要な安全性とメンテナンスの注意事項

以下の注意事項をよくお読みください。また、操作上の指示に従ってください。

1. 本製品を水のかかる場所で使用しないでください。
2. 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。クリーニングを行う前には、全てのケーブルを外してください。製品が完全に乾いてから、ケーブルを再度接続してください。
3. 傷や損傷を防止するため、ケースや画面の近くで尖ったものを使用しないでください。また、画面に圧力を加えないようにしてください。
4. 本体の設置を行う際は、メーカーのマニュアルに従ってください。使用を始める前に、本体を安定した場所に設置する必要があります。本体をラックに設置する場合は、4本のネジでラックの取り付け穴にしっかりと固定してください。
5. 本体の設置場所の近くにあるコンセントに電源アダプターを接続してください。
6. 本体を輸送する場合には、メーカー推奨の付属品を使用するか、本体が届いた際の箱や緩衝材を使用してください。
7. 本体を、ラジエーター、ヒートレジスター、ストーブ、その他の熱を発生させる機器（アンプを含む）の近くに設置しないでください。
8. 本体の電源が入っているときは、本体に保護カバーを装着しないでください。
9. 本製品は、単体でも、アンプ、ヘッドフォン、スピーカーと組み合わせて使用しても、永久的聴力損失の原因となりうる大音量を発生させることができます。大音量や不快なレベルの音量で使用しないでください。
10. 電源コードが踏まれたり、プラグ、ソケット、本体の接続部でねじれたりしないようにしてください。
11. メーカー指定の付属品を使用してください。
12. 雷が発生しているとき、長期間使用しないときには、電源アダプターをコンセントから抜いてください。
13. 修理を行うときは、必ず資格のある修理担当者にご相談ください。本体に液体をこぼしたり、物を落としたりした場合や、本体が雨や霧にさらされたり、正常の動作をしなかったり、落下したりした場合など、機器に何らかの損傷がある際は修理が必要です。

警告

火災、感電、製品破損のリスクを軽減するため、以下の指示に従ってください。

- 本体を雨、霧、水しぶきにさらさないでください。また、花瓶などの液体の入った物を本体の上に置かないでください。
- 本体を直射日光のあたる場所に置いたり、室温が30°Cを超える環境で使用したりしないでください。誤動作につながります。
- 分解しないでください。本体内部にユーザーが自身で修理、調整できる部品はありません。必要な場合は、専門のサービス技術者に修理を依頼してください。
- 「電氣的仕様」に記載の制限値を上回ることのないようにしてください。

サウンドのピークに関する注意

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

Elektron の電源アダプター PSU-3b の安全に関する指示

- アダプターは、屋内用として開発されており、屋外では使用しないでください。
- アダプターの通気性を確保するため、狭い場所には設置しないでください。過熱による感電や火災のリスクを防止するため、カーテンやその他の物体でアダプターの通気を妨げないでください。
- 直射日光にさらしたり、室温が40°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には、初期回路は常にアクティブになります。電源を完全に遮断する場合は、電源コードをコンセントから抜いてください。
- EU では、CE 認可の電源コードのみを使用してください。

目次

1. はじめに	8
1.1 マニュアルにおける表記について	8
2. Analog Rytm MKII	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	13
3.3 Analog Rytm MKII のセットアップと起動	13
4. Analog Rytm MKII のサウンドアーキテクチャ	14
4.1 ボイス回路	14
4.2 MACHINE について	14
5. Analog Rytm MKII のデータ構造の概要	15
5.1 +Drive	15
5.2 データの構造	15
5.2.1 プロジェクト	15
5.2.2 キット	15
5.2.3 サウンド	15
5.2.4 サンプル	15
5.2.5 パターン	16
5.2.6 ソング	16
5.2.7 グローバル	16
5.3トラックについて	16
5.3.1 ドラムトラック	16
5.3.2 FXトラック	16
5.3.3トラックの編集	16
6. ユーザーインターフェース	17
6.1 画面の移動	17
6.2 パラメータの編集	17
6.2.1 パラメータのクイック編集	17
6.2.2 パラメータ値のジャンプ	17
6.2.3 [FUNC] キーをほかのキーと組み合わせて押す	18
6.3. クイックスクロール	18
6.4 コピー、クリア、ペースト	18
6.5 名前付け画面	18
6.5.1 ポップアップ名前付け画面	18
6.6 Overbridge	19
7. 作業の簡単な始めかた	20
7.1 ファクトリープリセットの再生	20
7.1.1 PERFORMANCE モード	20
7.1.2 SCENE モード	20
7.1.3 CHROMATIC モード	20
7.1.4 MUTE モード	21
7.1.5 テンポ	21
7.1.6 パラメータの編集	21

8. Analog Rytm MKII のコントロール	23
8.1 パッド	23
8.2 MACHINE	24
8.3 ロータリーエンコーダー	24
8.4 プログラム操作	24
8.5 キーの動作	24
8.6 MIDI ノート	24
8.7 モードキー	25
8.7.1 PLAY MODE モード	25
8.7.2 MUTE モード	25
8.7.3 CHROMATIC モード	25
8.7.4 SCENE モード	26
8.7.5 PERFORMANCE モード	26
9. プロジェクト	27
9.1 PROJECT メニュー	27
10. キットとサウンド	29
10.1 +Drive サウンドライブラリとサウンドプール	29
10.2 KIT メニュー	29
10.2.1 RELOAD KIT	29
10.2.2 LOAD KIT	30
10.2.3 SAVE KIT	30
10.2.4 CLEAR KIT	30
10.2.5 TRACK ROUTING KIT	30
10.2.6 CONTROL IN 1 MOD	31
10.2.7 CONTROL IN 2 MOD	31
10.3 SCENE モード	31
10.3.1 シーンの編集	31
10.4 PERFORMANCE モード	32
10.4.1 パフォーマンスマクロの編集	33
10.4.2 クイックパフォーマンス	34
10.5 SOUND メニュー	34
10.5.1 SOUND BROWSER	34
10.5.2 SOUND MANAGER	35
10.5.3 CLEAR TRACK SOUND	37
10.5.4 RENAME TRACK SOUND	37
10.5.5 SOUND SETTINGS	37
10.6 サウンドの演奏	38
10.7 サウンドの編集	38
10.8 サンプルの選択	39
10.9 FX の編集	40
11. シーケンサー	41
11.1 基本的なパターンの操作	41
11.1.1 パターンの選択	41
11.1.2 パターンのコントロール	41
11.1.3 テンポ	42
11.2 PATTERN モード	42
11.3 パターンの編集	42

11.3.1 トリガーの種類	43
11.3.2 GRID RECORDING モード	43
11.3.3 LIVE RECORDING モード	43
11.4 RETRIG メニュー	44
11.5 TRACK メニュー	45
11.6 PATTERN メニュー	45
11.7 TRIG メニュー	46
11.7.1 QUANTIZATION	47
11.8 FIXED VELOCITY	47
11.9 CLICK TRACK	47
11.10 SCALE メニュー	48
11.10.1 NORMAL モード	48
11.10.2 ADVANCED モード	48
11.11 シーケンサーの機能	49
11.11.1 パラメータロック	49
11.11.2 サウンドロック	50
11.11.3 条件付きロック	50
11.11.4 FILL モード	51
11.11.5 トリガーのミュート	51
11.11.6 アクセント	52
11.11.7 スイング	52
11.11.8 パラメータのスライド	52
11.11.9 コピー、ペースト、クリアの操作	53
11.11.10 クイック保存とリロードコマンド	53
12. チェーンとソング	55
12.1 チェーン	55
12.1.1 詳細モード	55
12.1.2 クイックモード	55
12.2 ソング	55
12.2.1 SONG EDIT メニュー	56
12.2.2 ソング行の追加とパターンやチェーンの割り当て	56
12.2.3 リピートとミュートの追加	56
12.2.4 SONG メニュー	57
13. サンプリング	59
13.1 SAMPLING メニュー	59
13.1.1 REC	59
13.1.2 ARM	59
13.1.3 THR	59
13.1.4 SRC	59
13.1.5 MON	59
13.2 Analog Rytm MKII を使用したサンプリング	59
13.3 ダイレクトサンプリング	60
14. GLOBAL SETTINGS メニュー	61
14.1 PROJECT	61
14.2 SAMPLES	61
14.2.1 サンプルのロード、アンロード、置き換え	61
14.2.2 コンピューターからのサンプルの転送	63

14.2.3 新しい保存先ディレクトリの作成	63
14.2.4 コンピューターへのサンプルの転送.....	63
14.3 GLOBAL SLOT	64
14.4 SEQUENCER CONFIG	64
14.5 MIDI CONFIG.....	64
14.5.1 SYNC	64
14.5.2 PORT CONFIG	65
14.5.3 CHANNELS.....	66
14.6 TRACK ROUTING GLOBAL	67
14.7 CONTROL INPUT 1	67
14.8 CONTROL INPUT 2.....	68
14.9 SYSEX DUMP	68
14.9.1 SYSEX SEND	68
14.9.2 SYSEX RECEIVE	69
14.10 SYSTEM	70
14.10.1 USB CONFIG	70
14.10.2 OS UPGRADE	70
14.10.3 FORMAT +DRIVE.....	71
14.10.4 CALIBRATION.....	71
15. STARTUP メニュー	72
15.1 TEST MODE	72
15.2 EMPTY RESET	72
15.3 FACTORY RESET.....	72
15.4 OS UPGRADE.....	72
15.5 EXIT.....	73
16. セットアップ例.....	74
16.1 Analog Rytm MKII をモノフォニックベースマシンと一緒に使用する	74
16.2 Analog Rytm MKII をステレオフォニックドラムマシンと一緒に使用する	75
16.3 Analog Rytm MKII をほかの Elektron 製品と一緒に使用する	76
17. 便利なキーの組み合わせ (クイックキー)	77
18. 技術情報	79
19. 著作権表示と連絡先情報	79
付録 A: ドラムトラックのパラメータ	80
付録 B:FX トラックのパラメータ	84
付録 C:MIDI.....	88
付録 D:MACHINES.....	99
索引.....	111

1. はじめに

Analog Rytm MKII を購入いただきありがとうございます。Analog Rytm MKII は、アナログ / デジタルドラムマシンです。直感的な操作ができる Elektron ステップシーケンサーであることが大きな特徴です。現代のテクノロジーと定評のあるサウンド生成方法とが革新的に結び付いたことで、あらゆる種類のドラムを作成できるようになりました。純粋なアナログドラムも、サンプルベースのドラムも、両者の組み合わせも可能です。本製品を最大限に活用できるよう、本書を全体を通してお読みになることをお勧めします。

1.1 マニュアルにおける表記について

このマニュアルでは、Analog Rytm MKII のユーザーインターフェースを次の方法で表記しています。

- **キー名**
角カッコで囲み、大文字と太字で表記します。たとえば、“FUNC” というラベルのキーは **[FUNC]** と表記します。
- **ノブ名**
大文字、太字、斜体で表記します。たとえば、“Track Level” ノブは ***TRACK LEVEL*** と表記します。
- **LED インジケーター**
山カッコで囲み、大文字で表記します。たとえば、パターンページの LED は <PATTERN PAGE> と表記します。
- **メニュー名**
大文字で表記します。たとえば、PROJECT メニューのように表記します。
- **パラメータ名、メニューオプション**
パラメータ名と、設定やアクションを実行できる特定のメニューオプション名は、大文字と太字で表記します。たとえば、**CLOCK SEND** のように表記します。
- **パラメータ設定の選択肢**
大文字で表記します。たとえば、OFF のように表記します。
- **画面上のメッセージ**
かぎカッコで囲み、大文字で表記します。たとえば、「BANK A:CHOOSE PTN」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。



注意が必要な重要な情報です。



Analog Rytm MKII の操作を簡単にするためのヒントです。

2. Analog Rytm MKII

一定の要素と沈黙による前進運動であるリズムは、いわば私達の生活のあらゆるところに存在します。日や月、年の移り変わりを生み出す、天体の動きにもリズムがあります。また、体内時計によって体の働きが支配されている私達の体にもリズムがあります。生命のリズムは、容赦なく私達を前へと駆り立て、人生を進ませます。

しかし、私達がリズムに支配されているだけではありません。私達は、リズムを制御したり、生み出したりすることができます。私達は確率と再発というリズムを利用して、正しい意思決定の指針にしています。そして、複雑な世界に秩序を与え、生活の安定感を確立させることができるサイクルやパターンを生み出しています。

また、リズムは音楽の基本的な構築ブロックの一つです。安定したドラムのビートは、人間の歴史の中で常に私たちの友となってきました。昔の優れた音楽家の原始的なビートを楽しんでいた古代の部族の文化からベルリンのクラブの暗いダンスフロアまで、リズムはいつもそこにありました。

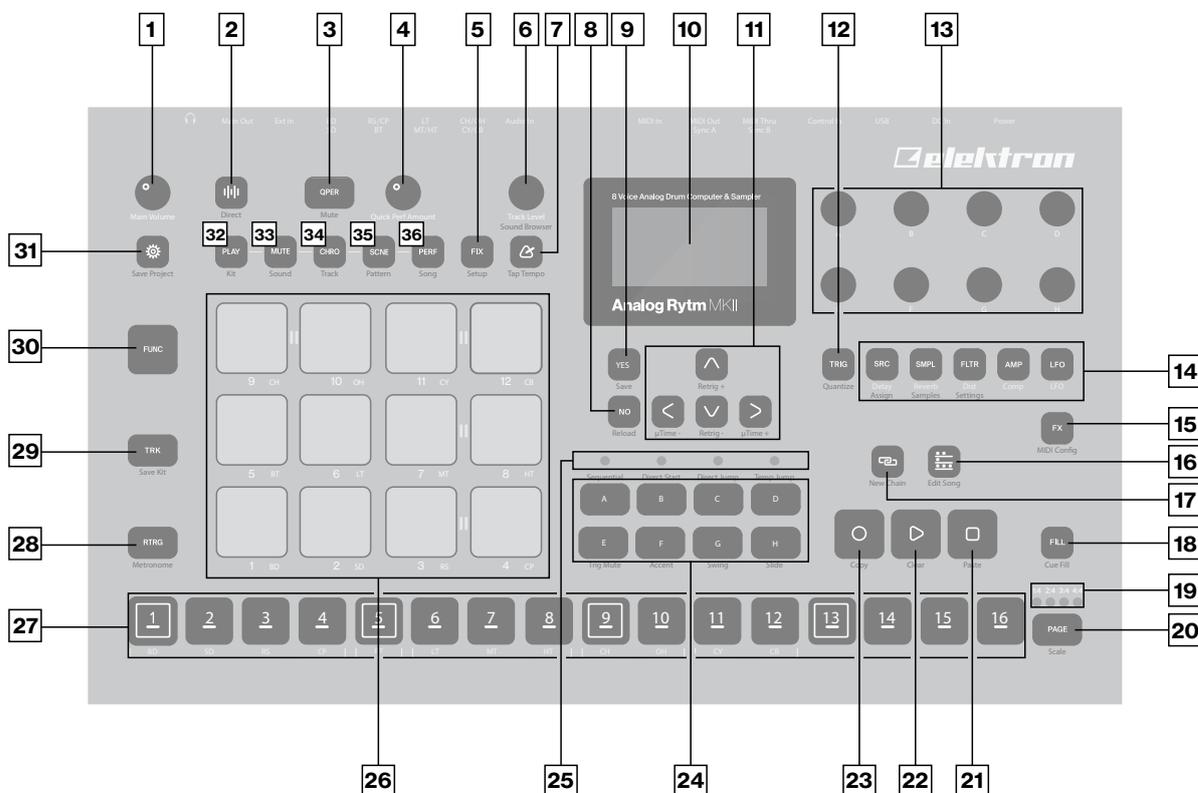
Elektron Analog Rytm MKII は、生活の鼓動にビートや力強さを加えてくれます。Analog Rytm MKII はアナログとデジタルのハイブリッドによる 8 ボイスのドラムマシンです。アナログの独特な癖と、デジタルの即座に作用するコントロールやエフェクト、そして両者の相乗効果をもたらします。アナログの信号経路、デジタルのコントロール、サンプル、追加のモジュレーションおよびサンプリング機能を備えたこのドラムマシンは、独自の声を持つ、使い応えのある機器です。現代のテクノロジーと定評のあるサウンド生成方法とが革新的に結び付いたことで、あらゆる種類のドラムを作成できるようになりました。純粋なアナログドラムも、サンプルベースのドラムも、両者の組み合わせも可能です。その何層にも重なる複雑さと奥行きに反して、使い勝手の良さは変わっていません。そして何より、変わらぬ楽しさには必ずご納得いただけることでしょう。

秩序がある音楽、ハーモニーが美しい音楽、分かりやすい不調和がある音楽、混沌とした驚天動地のノイズが含まれる音楽。どのような音楽の世界でも、Analog Rytm MKII は使い手のガイドとなり、仲間となり、リズムメーカーとなります。私たちがこの楽器の開発を楽しんだのと同じくらい、ユーザーの皆さんにも楽しんでいただけるものと確信しています。どうぞごゆっくりお楽しみください。

Elektron チームより

3. パネルレイアウトとコネクタ

3.1 フロントパネル



1. **MAIN VOLUME:** メイン出力とヘッドフォン出力のボリュームを設定します。
2. **[SAMPLING]** : SAMPLING メニューが表示されます。サンプリングを行えます。二次機能として、ダイレクトサンプリングを開始します。
3. **[QPER]** キー: **[PADS]** と一緒に使用して、**QUICK PERF AMOUNT** ノブで操作するパフォーマンスマクロを選択します。二次機能として、パフォーマンスマクロをミュートします。
4. **QUICK PERF AMOUNT:** 選択したパフォーマンスマクロの量を設定します。
5. **[FIX]:** パッドの FIXED VELOCITY モードを切り替えます。このモードでは、固定ベロシティでパッドがトリガーされます。二次機能として、FIXED VELOCITY メニューを開きます。
6. **TRACK LEVEL:** アクティブなトラックの全体的なボリュームレベルを設定します。メニュー内をスクロールしたり、各種パラメータの値を設定したりする際にも使用します。二次機能として、SOUND BROWSER を開きます。
7. **[TEMPO]** : TEMPO メニューを開きます。[FUNC] + [TEMPO] で、テンポをタッピングで設定できます。
8. **[NO]** キー: アクティブなメニューを終了するときや、1段階前に戻るとき、メニューを無効にするときに使用します。後述の 32.[PLAY MODE] ~ 36.[PERF] の各キーと組み合わせて押し、キット、サウンド、トラック、パターン、またはソングを瞬時にリロードできます。
9. **[YES]** キー: サブメニューに進むときや、選択するとき、確定するときを使用します。後述の 32.[PLAY MODE] ~ 36.[PERF] の各キーと組み合わせて押し、キット、サウンド、トラック、パターン、またはソングを瞬時に保存できます。
10. 画面。
11. **[ARROW]** キー: 移動するときや、一部のパラメータの値を設定するときに使用します。メニュー上では、[UP]、[DOWN]、[LEFT]、[RIGHT] と表記されます。

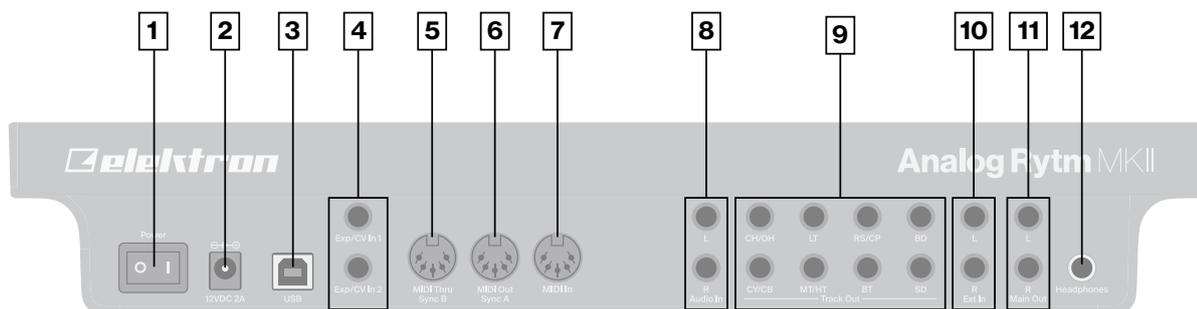
12. **[TRIG]** キー: アクティブなトラックの TRIG 設定を指定します。二次機能として、QUANTIZE メニューを開きます。
13. **DATA ENTRY** ノブ **A ~ H**: パラメータの値を設定するときに使用します。ノブを押しながら回すと、より大きな数値単位でパラメータが変化します。
14. **[PARAMETER]** キー: アクティブなトラックの PARAMETER ページにアクセスします。アクティブなページの **[PARAMETER]** キーは赤色に点灯します。アクティブでない場合は消灯します。以下に、5 つのパラメータページのキーについて左から順に説明します。
SRC キー: トラックサウンドの SYNTH パラメータにアクセスします。これらのパラメータはドラムサウンドの合成を制御します。FXトラックがアクティブなときは、DELAY パラメータページにアクセスします。二次機能として、MACHINE 選択メニューを開きます。
SMPL キー: SAMPLE ページに移動します。このページではサンプルの再生に関するさまざまな要素を設定します。FXトラックがアクティブなときは、REVERB パラメータページにアクセスします。二次機能として、SAMPLE 選択メニューを開きます。
FLTR キー: FILTER ページにアクセスします。このページではアナログマルチモードフィルターのパラメータを設定します。FXトラックがアクティブなときは、DISTORTION パラメータページにアクセスします。二次機能として、SOUND SETTINGS メニューを開きます。
AMP キー: AMP ページに移動します。このページでは振幅エンベロープの形状を設定します。FXトラックがアクティブなときは、COMPRESSOR パラメータページにアクセスします。
LFO キー: アクティブなトラックの LFO パラメータにアクセスします。
15. **[FX]**: FXトラックを選択します。二次機能として、MIDI CONFIG メニューを開きます。
16. **[SONG MODE]** : SONG モードを有効または無効にします。二次機能として、ソングを編集します。
17. **[CHAIN MODE]** : CHAIN モードを有効または無効にします。二次機能として、新しいチェーンを開始します。
18. **[FILL]**: FILL モードを有効にします (GRID RECORDING モードがアクティブではない場合)。二次機能として、FILL モードを開始します。
19. <PATTERN PAGE> LED: アクティブなパターンに含まれるパターンページの数と、現在アクティブになっているパターンページを示します。再生中のパターンページの LED が点滅します。
20. **[PAGE]**: パターンに 17 以上のステップがある場合に、アクティブなパターンページを選択します。二次機能として、SCALE メニューを開きます。
21. **[STOP]**: 再生を停止します。二次機能として、ペースト操作を行います。
22. **[PLAY]**: シーケンサーでの再生を開始します。二次機能として、クリア操作を行います。
23. **[RECORD]** キー: GRID RECORDING モードを有効または無効にします。**[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を押すと、LIVE RECORDING モードが有効になります。LIVE RECORDING の QUANTIZATION を有効または無効にするには、**[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を 2 回タップします。二次機能として、コピー操作を行います。
24. **[BANK A-H]**: バンク A ~ H を切り替えます。
25. <PATTERN MODE> LED: 選択中の PATTERN モードを示します。
26. **[PADS]**: アクティブなモードや各パッドの設定に応じた数多くの機能を備えています。主な機能はトラックサウンドの再生です。ドラムトラックごとに専用のパッドがあります。Analog Rytm MKII の現在のモードや使用しているパッドなどによって、<PADS> の色が変わります。
27. **[TRIG]** キー: **[PADS]** と一緒に使用してシーケンサーのトリガーを入力または削除したり、**DATA ENTRY** ノブと一緒に使用してパラメータをロックしたりします。いずれかの **[BANK]** キーが押されているときには、パターンの選択にも使用されます。
28. **[RTRG]** キー: いずれかの **[PADS]** と一緒に押すと、サウンドをリトリガーし続けます。また、キーを押すたびに、画面上に表示されるサイドメニューで、ドラムトラックに独自のリトリガーを割り当てることができます。二次機能として、CLICK TRACK メニューを開きます。
29. **[TRK]** キー: **[TRK]** + いずれかの **[PADS]** で、編集または CHROMATIC 再生するドラムトラックを選択できます。FXトラックには別の専用キーがあります。二次機能として、現在のキットを保存します。
30. **[FUNC]** キー: 押したままにして、ほかのキーの二次機能にアクセスします。

3. パネルレイアウトとコネクタ

二次機能はパネル上に青い文字で表記されています。

31. **[GLOBAL SETTINGS]** : GLOBAL SETTINGS メニューを開きます。二次機能として、SAVE PROJECT メニューを開きます。長押しすると LOAD PROJECT メニューが開きます。
32. **[PLAY MODE]**: PLAY モードを有効にします。このモードでパッドを使用すると、各パッドにロードされているサウンドが演奏されます。二次機能として、KIT メニューを開きます。
33. **[MUTE]**: MUTE モードを有効にします。二次機能として、SOUND メニューを開きます。
34. **[CHRO]**: CHROMATIC モードを有効にします。このモードでパッドを使用すると、現在のトラックサウンドが4オクターブにわたって半音階で演奏されます。二次機能として、TRACK メニューを開きます。
35. **[SCNE]**: SCENE モードを有効にします。このモードでは、一連のパラメータ設定をワンプッシュで瞬時に変更できます。二次機能として、PATTERN メニューを開きます。
36. **[PERF]**: PERFORMANCE モードを有効にします。二次機能として、SONG メニューを開きます。

3.2 背面コネクタ



1. **POWER:** ユニートをオンまたはオフにします。
2. **DC IN:** 付属の Elektron PSU-3b 電源アダプターを使用して電源コンセントに接続します。
3. **USB:** USB 2.0 (A to B) ケーブルを使用してコンピューターに接続します。
4. **EXP/CV IN:** エクスプレッションペダルまたは CV 用の入力です。CV 信号には、標準的な 1/4 インチモノラルフォンプラグを使用します。
5. **MIDI THRU/SYNC B:** MIDI IN からのデータを転送します。旧式の機器に DIN sync を送信するように構成することもできます。標準的な MIDI ケーブルを使用してほかの MIDI 機器にチェーン接続します。
6. **MIDI OUT/SYNC A:** MIDI データ出力です。旧式の機器に DIN sync を送信するように構成することもできます。標準的な MIDI ケーブルを使用して外部 MIDI 機器の MIDI In に接続します。
7. **MIDI IN:** MIDI データ入力です。標準的な MIDI ケーブルを使用して外部 MIDI 機器の MIDI Out に接続します。
8. **AUDIO IN L/R:** サンプリングまたはサウンドカード使用時の入力です。1/4 インチモノラルプラグ（アンバランス接続）を使用します。
9. **TRACK OUT:** 個々のドラムボイスの出力です。1/4 インチモノラルプラグ（アンバランス接続）または 1/4 インチ TRS フォンプラグ（バランス接続）のいずれかを使用します。
10. **EXT IN L/R:** 1/4 インチモノラルフォンプラグ（アンバランス接続）を使用して、外部の音源からサウンドを入力します。
11. **MAIN OUT L/R:** 1/4 インチモノラルプラグ（アンバランス接続）または 1/4 インチ TRS フォンプラグ（バランス接続）のいずれかを使用します。
12. **HEADPHONES OUT:** 1/4 インチステレオフォンプラグの付いた標準的なヘッドフォンを接続します。

3.3 Analog Rytm MKII のセットアップと起動

Analog Rytm MKII を安定した支持台（しっかりした、ケーブル類を配置するスペースのあるテーブルなど）や、耐荷重 3 kg のラックに置いてあることを確認します。

Analog Rytm MKII を別の機器に接続する前に、すべてのユニットの電源が切れていることを確認します。

付属の PSU-3b アダプターを電源コンセントに差し込み、Analog Rytm MKII の DC 入力コネクタに小さなプラグを接続します。

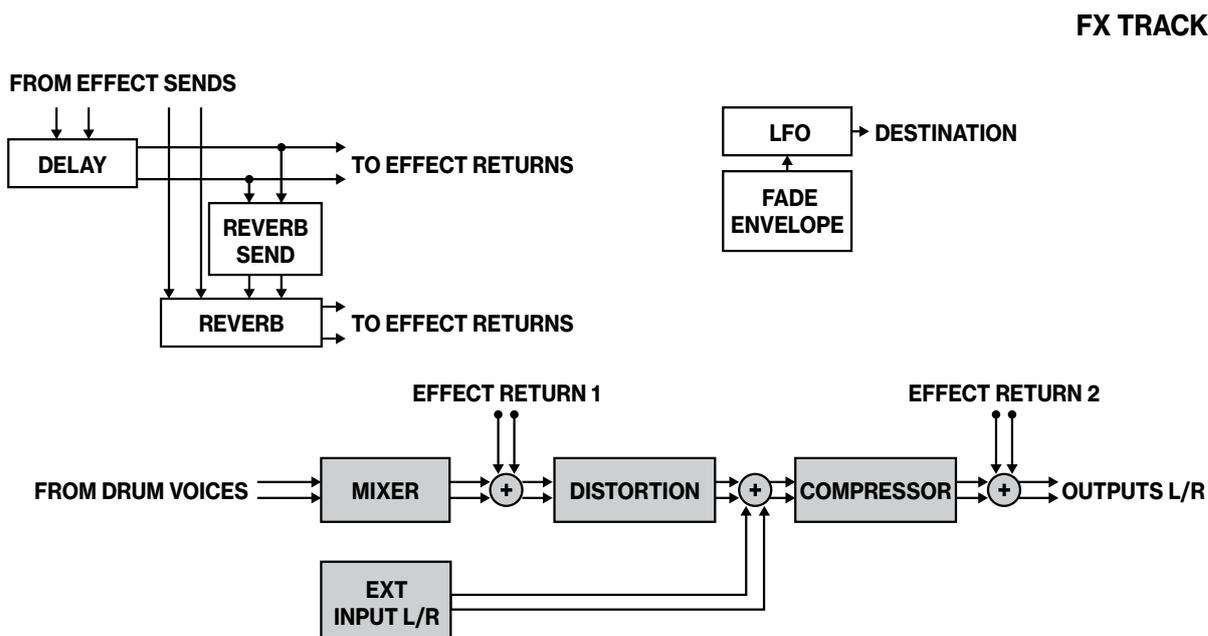
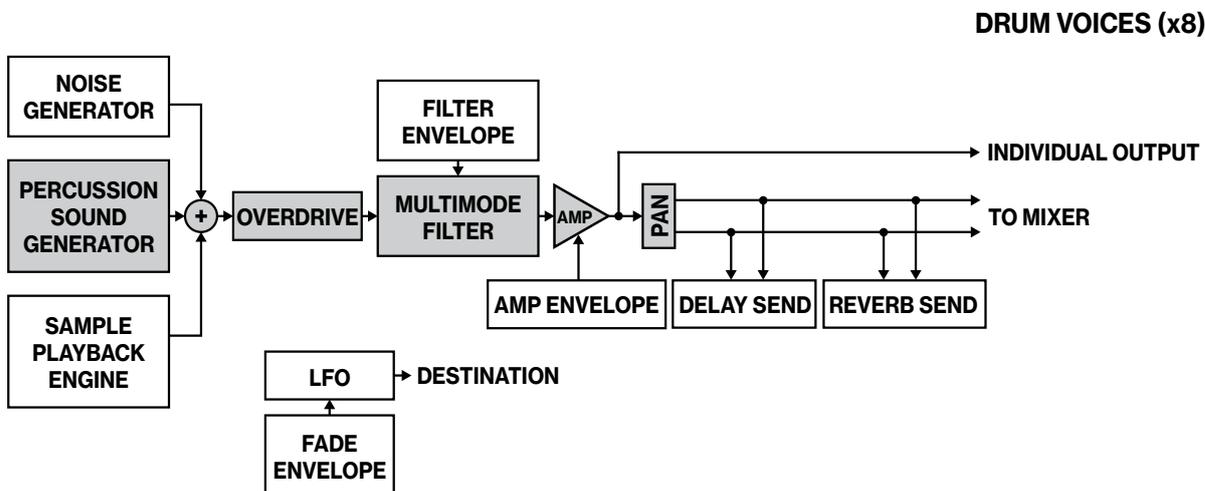
Analog Rytm MKII の Main Out L/R からミキサーまたはアンプに接続します。

Analog Rytm MKII で MIDI を使用する場合は、データの送信元の MIDI OUT ポートと Analog Rytm MKII の MIDI IN ポートを接続します。MIDI THRU ポートは MIDI IN ポートに到着したデータを複製します。そのため、このポートを使用して複数の MIDI ユニートを接続できません。

すべてのユニットの電源を入れます。Analog Rytm MKII の電源を、背面にある電源ロocker・スイッチを押して入れます。画面が消えてから 2 秒後に、ユニットが再起動します。

4. Analog Rytm MKII のサウンドアーキテクチャ

Analog Rytm MKII のサウンドアーキテクチャを以下に示します。Analog Rytm MKII には 8 つのドラムボイス、2 つのセンドエフェクト（ディレイとリバーブ）、2 つのマスターエフェクト（ディストーションとコンプレッサー）があります。アナログ要素はグレー、デジタル要素は白で示しています。



4.1 ボイス回路

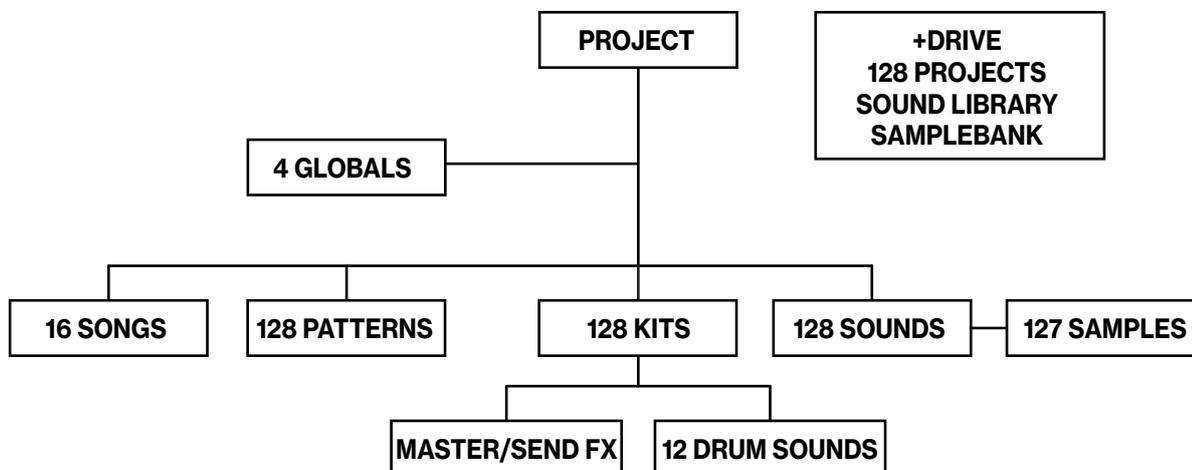
アナログボイス回路は 8 個あります。すべてのボイスで、同じサンプル再生エンジン、オーバードライブ回路、マルチモードフィルターを備えています。ただし、パーカッションの音源は異なっています。それぞれ、アナログドラムサウンドの特定のクラスが生成されるよう設計されています。

4.2 MACHINE について

ボイス回路ごとに、複数の MACHINE を使用できます。MACHINE とは、特定のドラムモデルのように演奏できる、パーカッション音源を制御するシンセパラメータのセットです。それぞれの MACHINE は、さまざまなバスドラム、ハイハットなどが鳴り、その MACHINE に最適なパラメータを設定できるよう、ソフトウェアによりカスタマイズされています。詳細については、24 ページの「8.2 MACHINE」を参照してください。

5. Analog Rytm MKII のデータ構造の概要

以下の図は、Analog Rytm MKII のデータ構造の概要を示しています。



5.1 +Drive

+Drive は不揮発性ストレージです。その内部には最大 128 のプロジェクト（数千ものパターン、キット、ソング）を保存できます。また、+Drive には +Drive サウンドライブラリーが含まれており、ここには 4096 のドラムサウンドとサンプルバンクを保存できます。すべてのプロジェクトはこれらのサウンドとサンプルにアクセスできます。

5.2 データの構造

5.2.1 プロジェクト

1つのプロジェクトには、128 のパターン、128 のキット、16 のソング、4 つのグローバルスロット、127 のサンプルスロットのほか、最大 128 のサウンドから成るプロジェクトのサウンドプールが含まれています。一般的な設定と状態は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、Analog Rytm MKII でそのプロジェクトがアクティブな作業状態になります。この状態になると、プロジェクトのパターン、キット、ソング、グローバルを編集できます。Analog Rytm MKII の電源をオンにするたびに、アクティブなプロジェクトがアクティブな作業状態になります。プロジェクトの保存、ロード、管理は GLOBAL SETTINGS メニューで行います。プロジェクトの詳細については、セクション 27 ページの「9. プロジェクト」を参照してください。

5.2.2 キット

キットには、12 のドラムトラックサウンドと、FXトラックのパラメータ設定が集められています。トラックを編集すると、パラメータ設定に加えた変更内容はアクティブなキットに保存されます。Analog Rytm MKII の各プロジェクトには 128 の個別のキットが含まれています。パターンは常にいずれかのキットにリンクしています。詳細については、セクション 29 ページの「10. キットとサウンド」を参照してください。

5.2.3 サウンド

サウンドは、PARAMETER ページにある、SRC、SMPL、FLTR、AMP、LFO のパラメータ設定で構成されています。サウンドは、アクティブなプロジェクトのサウンドプールか +Drive サウンドライブラリーに保存されます。サウンドプールには 128 のサウンドスロットがあり、+Drive サウンドライブラリーには最大 4096 のサウンドを保存できます。詳細については、セクション 29 ページの「10. キットとサウンド」を参照してください。

5.2.4 サンプル

1つのプロジェクトには、最大 127 のサンプルスロットを使用して、最大 64MB（約 11 分）のサンプルをロードできます。+Drive サンプルバンクには多数のプリセットサンプルがあり、これらは選択して使用できます。その他のサンプルは、Elektron Transfer ソフトウェアを使用して、コンピューターから Analog Rytm MKII に転送できます。また、Analog Rytm MKII 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、セクション 61 ページの「14. GLOBAL SETTINGS メニュー」および 59 ページの「13. サンプリング」を参照してください。

5.2.5 パターン

8つのバンクのそれぞれで16のパターンを使用できます。つまり、プロジェクトごとに常に128のパターンを使用できることになります。パターンには、ドラムトラックとFXトラックのドラムトリガー、トリガーのミュート、パラメータのロックといったシーケンサーデータのほか、TRIGページのデフォルト設定や、長さ、スイング、拍子記号の設定が含まれています。詳細については、セクション41ページの「11. シーケンサー」を参照してください。

5.2.6 ソング

プロジェクトごとに16のソングを使用できます。パターンの再生をシーケンスするために使用します。ソングはパターンとチェーンで作成されています。ソングの詳細については、セクション55ページの「12.2 ソング」を参照してください。

5.2.7 グローバル

GLOBAL 設定には、シーケンサー、MIDI、グローバルなトラックルーティングに関する包括的な設定が含まれています。プロジェクトごとに4つのグローバルスロットを使用できます。各グローバルスロットは個別に設定できます。グローバル設定の詳細については、セクション61ページの「14. GLOBAL SETTINGS メニュー」を参照してください。

5.3 トラックについて

5.3.1 ドラムトラック

12のドラムトラックがあります。編集するトラックを選択するには、**[TRK]** キーを押したまま、いずれかの **[PADS]** を押します。ドラムトラックごとに特定のドラムボイスを使用します。このドラムボイスは、ボイスで使用できるいずれかの MACHINES によって制御されます。すべてのドラムトラックでは、アナログのパーカッションサウンドとサンプリングしたサウンドを重ねて、歪めたりフィルタリングしたり、それぞれに専用の LFO を適用したりすることができます。

5.3.2 FX トラック

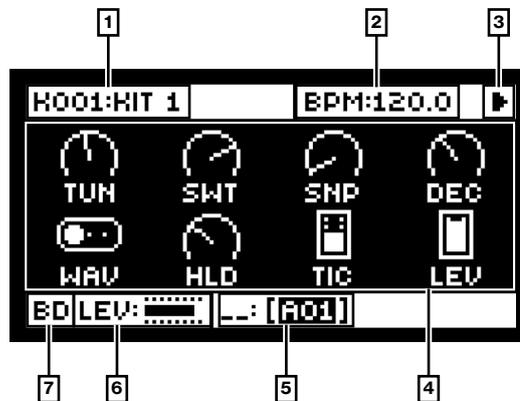
FXトラックは、Analog Rytm MKII のセンドエフェクトである DELAY と REVERB、マスターエフェクトである DISTORTION と COMPRESSOR を制御します。このトラックには LFO も1つ使用できます。FXトラックを選択して編集するには、**[FX]** キーを押します。

5.3.3 トラックの編集

5つの **[PARAMETER]** キーのいずれかを押して、トラックの編集に使用するパラメータページを開きます。ドラムトラックの SRC ページには、アナログパーカッションのサウンドジェネレーターとして選択した MACHINE に応じて、さまざまなパラメータが含まれています。その他のページはすべてのドラムトラックで同じです。SMPL ページはサンプルの再生エンジン、FLTR ページはマルチモードフィルターとそのフィルターエンベロープ、AMP ページは振幅エンベロープとエフェクトセンド、LFO ページは低周波オシレーターに関するページです。FXトラック用のこれら5つのパラメータページは、4つのエフェクトとFX LFO を制御します。**DATA ENTRY** ノブ **A ~ H** を使用してパラメータを編集します。ノブを押しながら回すと、より大きな数値単位でパラメータが変化します。

6. ユーザーインターフェース

この画面は Analog Rytm MKII での編集の中心となります。



1. アクティブなキット。 **DATA ENTRY** ノブを回すと、調整対象のパラメータの名前がここにフルネームで表示されます。
2. テンポ。
3. シーケンサーの再生 / 録音状態が、「録音」、「再生」、「一時停止」、「停止」記号 (●、▶、||、■) で表示されます。
4. トラックのパラメータ。これらは **DATA ENTRY** ノブの制御対象と、現在のパラメータの値を示します。
5. アクティブなパターン。左側にはアクティブなソングの列が表示されます。“_”はスクラッチパッドの列がアクティブであることを示します。
6. トラックのレベル。
7. トラック名。

6.1 画面の移動

メニューまたはサブメニューでは、[ARROW] キーの [UP]、[DOWN]、[LEFT] または [RIGHT] を使用して項目を移動します。 **TRACK LEVEL** ノブを使用すると、メニューやリストを素早くスクロールできます。

[YES] は、承認するとき、選択するとき、サブメニューに進むとき、ボックスを選択 / 選択解除するときを使用します。

[NO] は、無効にするとき、選択を解除するとき、あるいは1つまたは複数の段階をさかのぼるときに使用します。



メニューやサブメニューでは、[NO] キーで画面を1つずつ、メイン画面まで戻すことができます。

6.2 パラメータの編集

DATA ENTRY ノブを使用して、トラックのパラメータの値を変更します。画面上のパラメータの位置はフロントパネル上のノブの物理的な位置に対応します。[PARAMETER] キーを押したままにすると、その PARAMETER ページのすべてのパラメータの値が表示されます。

6.2.1 パラメータのクイック編集

DATA ENTRY ノブを回しながら押すと、パラメータの調整幅が大きくなります。この方法では、パラメータの範囲全体を素早く移動することができます。

6.2.2 パラメータ値のジャンプ

特定のパラメータの編集中に [FUNC] を押すと、適切な位置にパラメータの値がジャンプします。たとえば、ディレイの時間を設定する場合、16、32、64、128 とジャンプします。オシレーター調整の場合は、オクターブ全体をジャンプします。

6.2.3 [FUNC] キーをほかのキーと組み合わせて押す

通常、[FUNC] キーをほかのキーと組み合わせて使用する際には、[FUNC] を押したまま2つ目のキーを短く押します。一部のキーでは、[FUNC] + 2 番目のキーを1秒間押すとサブメニューが表示されます。

6.3. クイックスクロール

TRACK LEVEL ノブを使用するとメニューをスクロールできます。多くのメニューではクイックスクロールが可能です。[FUNC] キー + [UP] キーまたは [DOWN] 矢印キーで、一度にメニューの1ページ分カーソルを移動できます。

6.4 コピー、クリア、ペースト

多くの状況で、コピー、クリア、およびペーストコマンドを実行できます。[FUNC] + [RECORD] で、コピー操作を実行します。[FUNC] + [STOP] で、ペースト操作を実行します。[FUNC] + [PLAY] で、クリア操作を実行します。ペーストとクリアについては、上記のキーの組み合わせを再度押すと操作が取り消されます。これらのコマンドを使用できる箇所については、本書の該当セクションを参照してください。

6.5 名前付け画面

名前を付ける方法は、キット、サウンド、ソング、プロジェクトなどを保存したり、名前を変更する場合に表示される各種のネーミング画面で同じです。この画面は、テキスト検索にも使用されます。



[LEFT] および [RIGHT] 矢印キーを使用して文字間を移動します。TRACK LEVEL ノブを回すか、[UP] または [DOWN] 矢印キーを押すと、文字間をぐるぐると移動します。[FUNC] + [NO] で文字を消去します。

6.5.1 ポップアップ名前付け画面

使用可能なすべての文字、記号、数字が表示されるポップアップメニューを開くと、名前付けが簡単です。名前付け画面で [FUNC] キーを押します。

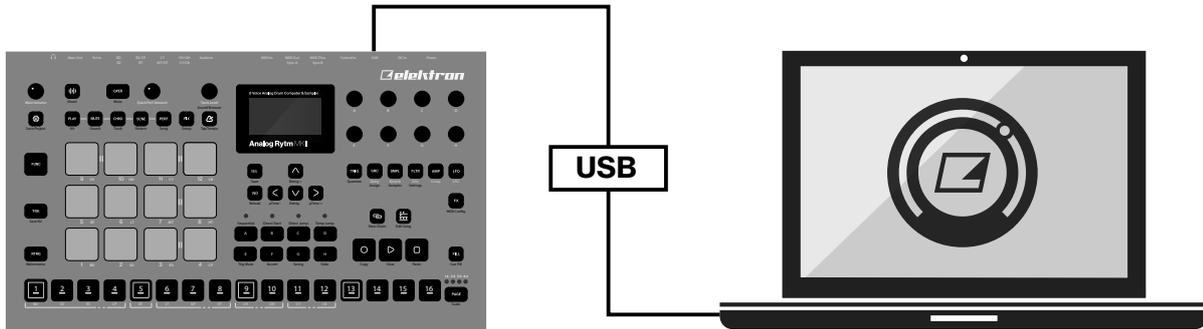


[FUNC] を押したまま [ARROW] キーを使用して、挿入する文字をハイライトします。[FUNC] を放すと文字が挿入されます。



コピー、ペースト、クリアコマンドは名前付け画面でも使用できます。

6.6 Overbridge



Overbridge ソフトウェアによって、Analog Rytm MKII とコンピューターの DAW ソフトウェアを緊密に連携させることができます。

Overbridge の使用時、Analog Rytm MKII のユーザーインターフェースはわかりやすいプラグインウィンドウとして DAW に表示されます。画面上でサウンド形成のためのパラメータにアクセスしたり、パラメータの編集や自動化を行ったりすることができます。DAW プロジェクトに戻ったときにも、便利なトータルリコール機能によって機器のパラメータの設定内容は常に同じ状態が保たれます。

Overbridge の使いかたと機能の詳細については、Elektron ウェブサイト (<https://www.elektron.se/overbridge/>) をご覧ください。

7. 作業の簡単な始めかた

ここでは、Analog Rytm MKII をすぐに使い始められる、基本的な操作方法についていくつか説明します。最初に、セクション 13 ページの「3.3 Analog Rytm MKII のセットアップと起動」の説明に従って Analog Rytm MKII を接続します。

7.1 ファクトリープリセットの再生

Analog Rytm MKII にはプリセットのパターン、キット、サウンドがいくつもあります。以下の手順に従って Analog Rytm MKII を使ってみましょう。

1. **[PLAY]** を押すと、パターン A01 が再生されます。
2. **[BANK A] + [TRIG 2]** を押してパターン A02 を選択します。これは 2 つ目のデモパターンです。パターン A01 の末尾に到達するとパターン A02 の再生が始まります。**[BANK A] + [TRIG 3]** を押してパターン A03 を選択します。残りのパターンも同様に選択できます。
3. **[MUTE]** を押したまま、ミュートするドラムトラックの **[PAD]** を押します。ミュートを解除するにはこの手順を繰り返します。
4. **[STOP]** を押すと再生が停止します。

7.1.1 PERFORMANCE モード

PERFORMANCE モードでは、12 のパッドのそれぞれで PARAMETER ページの複数のパラメータを一度に制御できます。1 つのパッドに触れるだけで、1 つまたは複数のドラムトラックのサウンドの数々の側面が変化します。こうしたパラメータロックの一式をパフォーマンスマクロと呼びます。パフォーマンスマクロの <PADS> は薄い緑色になります。以下の手順に従って、プリセットのマクロを試してみてください。

1. パターンが再生されていることを確認します。
2. **[PERF]** キーを押して PERFORMANCE モードに入ります。
3. 薄い緑色の **[PADS]** を押します。押す力の強さを変えて、パターンのサウンドの変化を聴いてみましょう。

7.1.2 SCENE モード

SCENE モードでは 12 のパッドでサウンドを即座に変えることができます。パフォーマンスマクロと同様、1 つのパッドを押すだけで任意のトラックの複数のパラメータを変更できます。シーンとはオン / オフを切り替えられる状態になっている固定されたパラメータ値のセットです。シーンの <PADS> は薄い青色になります。下記の手順で、プリセットシーンを試してみることができます。明るい青色のパッドはアクティブなシーンを示します。

1. パターンが再生されていることを確認します。
2. **[SCNE]** キーを押して SCENE モードに入ります。
3. 薄い青色のいずれかの **[PADS]** を押してシーンを有効にします。無効にするにはもう一度タップします。

7.1.3 CHROMATIC モード

12 のパッドを使用してトラックのサウンドを半音階で演奏できます。左から右、下から上へ向かって、隣り合うパッドを押すたびに半音ずつピッチが上がります。12 のパッドを順に押すと 1 オクターブになります。範囲は、中央、中央の 1 オクターブ上、中央の 1 オクターブ下、2 オクターブ下の 4 オクターブ分にわたります。中央の半音階を示す <PADS> は空色、中央の 1 オクターブ下は紫色、中央の 2 オクターブ下は濃い青色、中央の 1 オクターブ上は黄色です。

1. **[TRK] +** いずれかの **[PADS]** を押して、半音階で演奏するドラムトラックを選択します。
2. **[CHRO]** キーを押して CHROMATIC モードに入ります。
3. **[PADS]** を演奏します。アクティブなトラックのサウンドは、中央の半音階を構成する 12 のパッドのそれぞれでピッチが変わります。1 列をまとめてオクターブ上または下に移動するには、**[ARROW]** キー (**[UP]** で上昇、**[DOWN]** で下降) を押します。



CHROMATIC モードは、ビートに音楽的な変化を追加する効果的な方法です。サウンドをクロマチックに再生した時の音色、調、およびインパクトは、トラックのタイプやサウンドの設計方法によって異なります。サウンドのシンセパート、サンプルパート、またはシンセとサンプルの両方のパートでクロマチックを有効にできます。これは、**SOUND SETTINGS** で行います。詳細については、35 ページの「10.5.2 SOUND MANAGER」を参照してください。

7.1.4 MUTE モード

このモードでは、12 のうち任意のドラムトラックのシーケンサーをミュートできます。CHROMATIC モードとは異なり、このモードが有効なときは、どのトラックがアクティブでも違いはありません。すべてのトラックに同時にアクセスします。

1. パターンが再生されていることを確認します。
2. **[MUTE]** キーを押して MUTE モードに入ります。
3. いずれかの **[PADS]** を押すと、対応するトラックがミュートされます。ミュートを解除するにはもう一度押します。<PADS> の色がミュートの状態を示します。消灯している <PADS> はミュートされています。緑色の <PADS> は音が鳴ります。
4. **[FUNC]** を押したままいずれかの **[PADS]** を押すと、ミュート対象を事前に選択したり、1回で複数のトラックをミュート/ミュート解除したりすることができます。**[FUNC]** を放すと、選択していたトラックのミュートが有効になります。青色の <PADS> は事前にミュートが選択されていることを表します。



MUTE モードがアクティブな場合、**[RTRG]** と **[PAD]** のいずれかを押すと、その選択したトラックのみがソロ演奏されます。つまり、選択したトラック以外のすべてのトラックがミュートされます。もう一度押すと、ソロ演奏が解除されます。**[RTRG]** を押したままにすると、複数のトラックのソロ演奏の有効と無効を切り替えられます。ソロ演奏が有効になっている <PADS> はターコイズ色に点灯します。

7.1.5 テンポ

全体の BPM 設定を変更するには、**[TEMPO]** キーを押して TEMPO 画面を表示します。



TRACK LEVEL ノブを使用すると、1 BPM ずつテンポを変更できます。ノブを押しながら回すと、テンポが一度に 8 BPM ずつ変化します。**[ARROW]** キーの **[UP]** または **[DOWN]** で、テンポを 0.1 BPM ずつ変更できます。

メインインターフェース画面で、**[ARROW]** キーの **[LEFT]** または **[RIGHT]** を押したままにすると、一時的にテンポを 10% 上下に微調整できます。キーを放すと、BPM は元の設定に戻ります。

7.1.6 パラメータの編集

ドラムトラックごとに 5 つの PARAMETER ページがあります。**[SRC]**、**[SMPL]**、**[FLTR]**、**[AMP]**、**[LFO]** キーを押すと表示されます。表示されるパラメータは、さまざまな方法でサウンドに影響を与えます。FXトラックがアクティブな場合、対応する PARAMETER ページは DELAY、REVERB、DISTORTION、COMPRESSOR、LFO です。

1. パターンが再生されていることを確認します。
2. **[TRK] + [PADS]** 1~12 を押して、12 のドラムトラックのうちいずれかを選択します。
3. たとえば、フィルターのカットオフを変更するには、**FILTER** キーを押します。**[FILTER]** ページが表示されます。FRQ というパラメータで、フィルターのカットオフを変更します。**DATA ENTRY** ノブ **E** を回してパラメータ値を変更し、サウンドがどのように変化するか確認します。

PARAMETER ページの他のパラメータを操作して、サウンド形状のさまざまな変化を試してみてください。

7. 作業の簡単な始めかた

サウンドを元の状態にリロードするには、**[NO]** + **[MUTE]** を押します。

キット全体を元の状態にリロードするには、**[NO]** + **[PLAY MODE]** を押します。

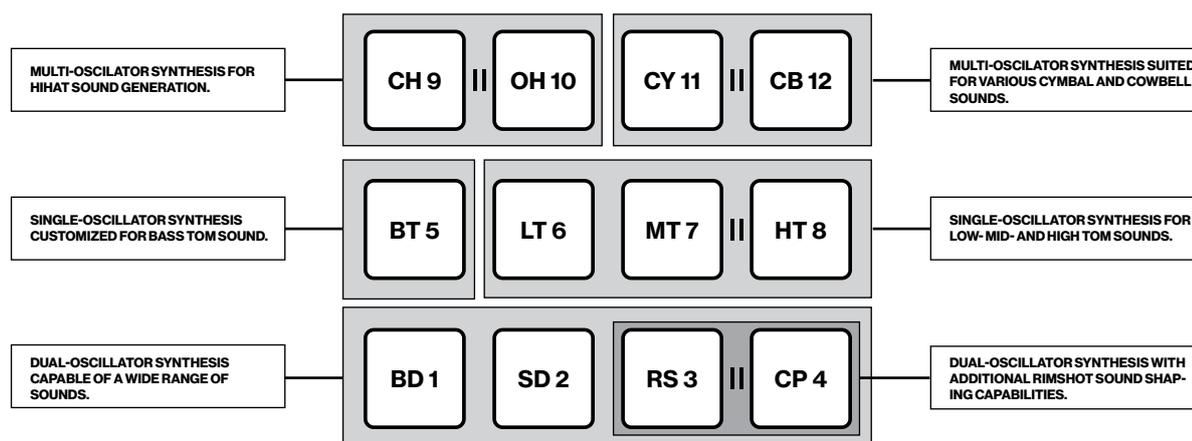
キットを保存するには、**[YES]** + **[PLAY MODE]** を押します。

8. Analog Rytm MKII のコントロール

Analog Rytm MKII は **[PADS]** を使って演奏します。反応の良い感速感圧パッドに、多くの機能を割り当てて実行できます。<PADS>はいろいろな色で点灯し、さまざまなモード (PLAY モード、MUTE モード、CHROMATIC モード、SCENE モード、PERFORMANCE モード) があります。

8.1 パッド

Analog Rytm MKII フロントパネルの左半分に 12 個のパッドがあります。指に合わせたサイズのパッドは、丈夫な合成ゴム製で、圧力に反応します。パッドをタップするとトラックサウンドがトリガーされます。**BD** はバスドラムをトリガーし、**SD** はスネアドラム、という要領です。以下の図はアナログパーカッションサウンドジェネレーターの概要を示しています。12 のトラックとそれぞれのデフォルトの MACHINE は以下の通りです。



パッド

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

MACHINE

- 1.HARD、CLASSIC、FM、PLASTIC、SILKY、SHARP
- 2.HARD、CLASSIC、FM、NATURAL
- 3.HARD、CLASSIC
- 4.CLASSIC
- 5.CLASSIC
- 6.CLASSIC
- 7.CLASSIC
- 8.CLASSIC
- 9.BASIC、CLASSIC、METALLIC
- 10.CLASSIC、METALLIC
- 11.CLASSIC、METALLIC、RIDE
- 12.CLASSIC、METALLIC

GENERAL MACHINE: NOISE、IMPULSE

[PADS] を使用してアクティブなキットのトラックサウンドを演奏します。Analog Rytm MKII の 8 つの物理的なボイスによって、8 つの個別のトラックサウンドに同時にボイスを割り当てることができます。**BD**、**SD**、**BT**、**LT** は個別のボイスを持つ独立したトラックです。**RS-CP**、**MT-HT**、**CH-OH**、**CY-CB** というトラックのペアごとに 1 つのボイスを共有しており、Analog Rytm MKII のフロントパネルには対になって表示されています。ペアになっているトラックを両方とも再生またはトリガーすると、右側のトラックの優先度が高くなります。トラック **CP** で、トラック **RS** が、トラック **HT** でトラッ

8. Analog Rytm MKIIのコントロール

ク **MT** が、トラック **OH** でトラック **CH** が、トラック **CB** でトラック **CY** がミュートされます。シーケンサーの録音が無効になっている場合、ドラムトラックは **[TRIG]** キー 1～12 を使っても演奏することができます。

<PADS>の色はパッドの動作を表します。演奏中のパッドは少しの間白く点滅します。これは手動で演奏する場合も、Analog Rytm MKII のシーケンサーで演奏する場合も同様です。赤いパッドはアクティブなドラムトラックを表します。

8.2 MACHINE

ドラムトラックの MACHINE は、**[SRC]** キーを 2 回素早く押すか、**[FUNC] + [SRC]** を押して選択します。MACHINE はボイス回路の物理的なパーカッションサウンドジェネレーターを特定の方法で使用して、特徴的なドラムモデルを作成します。

たとえば、**BD**トラックは1つ目のボイス回路のサウンドジェネレーターを使用します。このトラックのデフォルトの BDHD MACHINE には、チューニング可能なアナログオシレーター 1つ、選択した 3 つの異なる波形、カスタムなエンベロープ 1つがあり、これらを使用してサウンドが形成されます。こうした MACHINE 固有のシンセシスパラメータは、SRC パラメータページにあります。別の MACHINE を選択すると、複数のオシレーターを用いるなど、サウンドジェネレーターの使いかたが変わります。これによって、**BD**トラックで周波数変調などの多様なサウンド生成手法が可能になります。

各トラックで制御する物理的なサウンドジェネレーターが異なるため、どのトラックからもすべての MACHINE にアクセスすることはできません。先の図では、同じ種類のパーカッションサウンドジェネレーターを使用できるトラック同士が灰色の枠で区切られています。MACHINE の全一覧と、MACHINE を使用できるトラックおよび使用できる SRC ページパラメータについては、99 ページの「付録 D:MACHINES」を参照してください。

8.3 ロータリーエンコーダー

8 つの **DATA ENTRY** ノブ、**TRACK LEVEL**、**QUICK PERF AMOUT** ノブ、**MAIN VOLUME** ノブは、2 種類の素材からできた丈夫なプラスチック製で、親指と人差し指でぴったり挟めるような形状にデザインされており、表面は滑り防止のゴムが付いています。**MAIN VOLUME** と **QUICK PERF AMOUT** は絶対エンコーダーで、左端から右端までおよそ 320 度回ります。上面には、エンコーダーの位置を示す小さな白いドットが付いています。**TRACK LEVEL** と **DATA ENTRY** ノブ（アクティブなキットで各種パラメータ値を設定できます）は相対エンコーダーで、何周も回すことができます。これらのエンコーダーは、押しながら回すと、対象の値を高速で変更することができます。

8.4 プログラム操作

Analog Rytm MKII フロントパネルは、数々の複雑な操作を片手で行い、もう片方の手ではサウンドの微調整を行えるよう機能的にレイアウトされています。すべてのモードとトラックキーが隣接しているため、片手でトラックのミュート、クロマチック再生、シーン変更、パフォーマンスマクロの展開ができます。片手でリトリガー、テンポのタップ、パターンモードの変更、パターンの選択ができます。

8.5 キーの動作

トラック選択キー（**[TRK] + [PADS]** および **[FX]** キーのいずれか）は 1 つのグループとして、ラジオボタンと同じ動作になります。新しいトラックをアクティブに設定すると、以前アクティブだったトラックは同時に無効になります（常に、トラックは 1 つだけ選択された状態になります）。同様に、5 つの **[PARAMETER]** キーと **[TRIG]** キーから成るグループも、ラジオボタンと同じ動作になります。

[PLAY MODE]、**[MUTE]**、**[CHRO]**、**[SCNE]** および **[PERF]** モードキーは、オン / オフの動作とラジオボタンの動作の両方を併せ持ちます（すべてをオフにするか、いずれか 1 つだけをオンにすることができます）。また、**[SONG MODE]** および **[CHAIN MODE]** キーも同じ動作をします。

[TRK]、**[FUNC]**、**[RTRG]** キーは、他のキーと組み合わせて押さないと動作しません。

8.6 MIDI ノート

一部の機能は、Analog Rytm MKII に標準 MIDI ケーブルや USB2.0 AB コネクタケーブルで接続されている外部 MIDI 機器（MIDI キーボードやコンピューターなど）から MIDI ノート値を送信することでトリガーできます。

標準の MIDI 範囲の 128 個のノートのうち、0～11 は音符 C0～B0 に相当し、左端のオクターブ（アプリケーションによっては C-2～B-2 と呼ばれることもあります）で、それぞれトラック 1 からトラック 12 までがトリガーされます（デフォルトのチャンネル 1～12 に設定されている場合）。これらのノート値は、トラックがアクティブかどうかに関係なく、12 のトラックそれぞれに対応します。

MIDIノート値 12～59 (音符 C1～B4、MIDI 範囲の 2 番目から 5 番目のオクターブに相当) で、48 個のクロマチックバリエーションのいずれかで、最低ピッチから最高ピッチまでアクティブトラックのサウンドがトリガーされます (CHROMATIC モードでパッドを演奏した時と同様)。バリエーションを再生したい場合は、トラックのサウンドでクロマチック再生を有効にしておく必要があります。これは、SOUND SETTINGS で有効にします。詳細については、35 ページの「10.5.2 SOUND MANAGER」を参照してください。

MIDI プログラム変更メッセージ 0～127 で、Analog Rytm MKII のパターン 1～128 (A01～H16) を選択できます。さらに、MIDI CC および NRPN メッセージを送信して、Analog Rytm MKII をさまざまに制御することができます。完全な仕様については、88 ページの「付録 C:MIDI」を参照してください。

8.7 モードキー

Analog Rytm MKII の操作モードを選択するキーは、主に **[PLAY MODE]**、**[MUTE]**、**[CHRO]**、**[SCNE]**、**[PERF]** の 5 つあります。

8.7.1 PLAY MODE モード

PLAY MODE モードをアクティブにするには、**[PLAY MODE]** キーを押します。PLAY MODE では、パッドを使って、対応するトラックにロードされているドラムサウンドを演奏できます。

8.7.2 MUTE モード

MUTE モードをアクティブにするには、**[MUTE]** キーを押します。このモードでは、12 のうち任意のドラムトラックのシーケンサーをミュートできます。いずれかの **[PADS]** を押すと、対応するトラックがミュートされます。ミュートを解除するにはもう一度押します。<PADS> の色がミュートの状態を示します。ミュートされている <PADS> は消灯します。音が鳴るパッドの <PADS> は緑色に点灯します。

[FUNC] を押したままいずれかの **[PADS]** を押すと、ミュート対象を事前に選択したり、1 回で複数のトラックをミュート/ミュート解除したりすることができます。**[FUNC]** を放すと、選択していたトラックのミュートが有効になります。青色の <PADS> は事前にミュートが選択されていることを表します。

[RTRG] と **[PAD]** のいずれかを押すと、その選択したトラックのみがソロ演奏されます。つまり、選択したトラック以外のすべてのトラックがミュートされます。もう一度押すと、ソロ演奏が解除されます。**[RTRG]** を押したままにすると、複数のトラックのソロ演奏の有効と無効を切り替えられます。ソロ演奏が有効になっている <PADS> はターコイズ色に点灯します。

このモードでミュートしたトラックは、パターンを変更したり新しいキットをロードした場合でもミュートされたままになります。MUTE モードを終了した後、いずれかのトラックがミュートされたままの場合は、**[MUTE]** キーが赤色に半点灯します。MUTE モードは、MACHINE のアクティブな状態の一部です。現在のキットやパターンに保存することはできません。MUTE モードで設定したミュートがマスターミュートになり、シーケンサーの TRIG MUTE パターンや、アクティブなソングのパターンにある SONG MUTE プログラムがこのマスターミュートで上書きされます。

8.7.3 CHROMATIC モード

[CHRO] キーを押すと、Analog Rytm MKII の **[PADS]** がクロマチックキーボードに変わります。このモードでは、アクティブなトラックのサウンドを半音階で演奏できます。

このモードでは、12 のパッドを使用してトラックのサウンドを演奏できます。左から右、下から上へ向かって、隣り合うパッドを押すたびに半音ずつピッチが上がります。連続したパッド 12 個で 1 オクターブになります。範囲は、中央、中央の 1 オクターブ上、中央の 1 オクターブ下、2 オクターブ下の 4 オクターブ分にわたります。中央の半音階を示す <PADS> は青色、中央の 1 オクターブ下は紫色、中央の 2 オクターブ下は濃い青色、中央の 1 オクターブ上は黄色です。1 列をまとめてオクターブ上または下に移動するには、**[ARROW]** キー (**[UP]** で上昇、**[DOWN]** で下降) を押します。

サウンドのシンセパート、サンプルパート、またはこれらの両方のパートで一度にクロマチックを有効にできます。これは、SOUND SETTINGS で行います。詳細については、35 ページの「10.5.2 SOUND MANAGER」を参照してください。

半音階でトリガーされたノートはシーケンサーに録音できます。操作方法については、セクション 43 ページの「11.3.2 GRID RECORDING モード」および 43 ページの「11.3.3 LIVE RECORDING モード」を参照してください。

MUTE モードと同様、CHROMATIC モードのアクティブな状態 (現在パッドに表示されているクロマチックキーボードの部分) は、キットやパターンに保存することはできませんが、変更するまで設定した状態のままになります。

8.7.4 SCENE モード

SCENE モードでは 12 のパッドでサウンドを即座に変えることができます。パッドを 1 つ押すと、トラックからの複数のパラメータが変更されます。シーンとは、オン / オフを切り替えられる状態になっている固定されたパラメータ値のセットです。SCENE モードをアクティブにするには、**[SCNE]** キーを押します。

パラメータ値のセットを慎重に割り当てることで、アクティブにすると、同じキットのサウンドを劇的に（あるいはわずかに）変化させることができるシーンを作ることができます。SCENE モードを終了した後いずれかのシーンがアクティブになったままの場合は、**[SCNE]** キーが赤色に半点灯します。MUTE モードや CHROMATIC モードとは異なり、SCENE モードの設定はアクティブなキットに保存されます。詳細については、31 ページの「10.3 SCENE モード」を参照してください。

8.7.5 PERFORMANCE モード

[PERF] キーを押して PERFORMANCE モードに入ります。このモードでは、**[PADS]** で PARAMETER ページの複数のパラメータを一度に制御できます。1 つのパッドに触れるだけで、1 つまたは複数のドラムトラックのサウンドの数々の側面が変化します。このモードでは、パッドはパラメータを変更するための層が 1 つまたは複数追加されて、パフォーマンスマクロと呼ばれます。パフォーマンスマクロの設定は、シーンの設定と同様の方法で行えますが、この 2 つのモードの操作には大きな違いが 1 つあります。シーンは固定で、特定の値に設定したパラメータセットの配列のオン / オフに使用します。一方、パフォーマンスマクロは、割り当てたパラメータを動的に操作します。パフォーマンスマクロを使用すると、パラメータはパッドにかかった圧力に相対して変化します。

PERFORMANCE モードの設定は、キットの一部として格納されます。詳細については、32 ページの「10.4 PERFORMANCE モード」を参照してください。

9. プロジェクト

プロジェクトは、Analog Rytm MKII のワークフローの最も上に位置します。1つのプロジェクトには、128 のパターン、128 のキット、16 のソング、4 つのグローバルスロット、最大 128 のサウンドから成るプロジェクトのサウンドプールが含まれています。プロジェクトは、たとえば、ライブパフォーマンス用の特定の設定を保存する場合や、いくつかの作曲を選んで管理する場合に便利です。+Drive には 128 のプロジェクトを保存できます。

プロジェクトをロードすると、+Drive とは別に、Analog Rytm MKII でそのプロジェクトがアクティブな作業状態になります。Analog Rytm MKII は、アクティブなプロジェクトのロード元のプロジェクトスロットのトラックを保持します。ロードしたプロジェクトのパターン、キット、ソング、グローバルを編集できます。

アクティブなプロジェクトで行ったすべての変更は、Analog Rytm MKII で自動的に保存され、パターンとキットを切り替えてパターン、キット、パラメータを、それぞれの調整を手動で保存しなくても、好きな順番で編集することができます。パターン、アクティブなキットのサウンド、設定、ソング、グローバルは、電源をオフにした後も保存されます。ただし、キット（サウンドとエフェクトを編集し、完全なセットとして集めて保存しておくためのメインエンティティ）は、Analog Rytm MKII の電源をオフにした時に、アクティブなキットの設定のみが保存されます。たとえば、パターン 1 にリンクされているキット（キット A）を編集し、別のパターンを選択してそのキット（キット B）を編集してから電源をオフにすると、キット B（最後にアクティブだったキット）への変更のみが記憶されます。作業したキットを特に手動で保存する場合は、**[YES] + [PLAY MODE]** クイックコマンドを使用することをお勧めします。キットの詳細については、セクション 29 ページの「10. キットとサウンド」を参照してください。

プロジェクトの変更内容は、+Drive には自動保存されません。プロジェクトのアクティブな作業状態を +Drive のスロットに保存するには、プロジェクトを手動で保存する必要があります。プロジェクトのロードおよび保存方法については、以降を参照してください。

9.1 PROJECT メニュー

プロジェクトは、GLOBAL SETTINGS メニューにある PROJECT メニューで管理します。GLOBAL SETTINGS メニューは、**[GLOBAL SETTINGS]** を押すと表示されます。



リストを **[UP]/[DOWN]**、または **TRACK LEVEL** ノブを使用してスクロールし、PROJECT を選択します。**[YES]** を押すと、メニューが開きます。



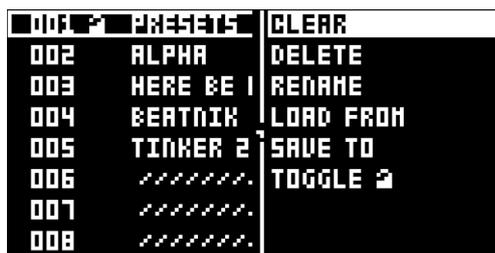
LOAD PROJECT: プロジェクト選択画面が表示されます。ここで、ロードするプロジェクトを選択します。新しいプロジェクトをロードする際、アクティブなプロジェクトは保存されませんので注意してください。このメニューは、**[GLOBAL SETTINGS]** を少しの間押したままにすると、直接表示できます。新しいプロジェクトを作成する場合はリストの一番下にある **CREATE NEW** を選択します。新しいプロジェクトは、白紙の状態です。



SAVE PROJECT: プロジェクト選択画面が表示されます。ここで、アクティブなプロジェクトを保存するスロットを選択します。このメニューは、**[FUNC] + [GLOBAL SETTINGS]** を少しの間押したままにすると、直接表示できます。



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



CLEAR: プロジェクトのスロットをクリアな状態にリセットします。

DELETE: スロットからプロジェクトを削除します。

RENAME: プロジェクトファイルの名前を変更する画面が表示されます。

LOAD FROM: 選択したプロジェクトをロードします。この操作で、作業中のプロジェクトは上書きされます。

SAVE TO: 作業中の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。書き込み保護されているプロジェクトは上書き、名前の変更、消去できません。書き込み保護されているプロジェクトには、南京錠のマークが表示されます。

INIT NEW: 空のファイルスロットをクリーンなプロジェクトで初期化します。このオプションは、空のプロジェクトスロットでのみ使用できます。



- プロジェクトを複数ハイライトして**[YES]** を押すと、まとめて選択 / 選択解除できます。
- 現在作業中のプロジェクトには、プロジェクト名の前に小さな矢印が表示され、スロットとリンクされます。
- 書き込み保護されているプロジェクトには、鍵のマークが表示されます。
- プロジェクトは、コピー / クリア / ペーストすることができます。



PROJECT MANAGER の **LOAD FROM** で、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ロードする前に、プロジェクトを保存してください。

10. キットとサウンド

すべてのプロジェクトには、キットを 128 個保存することができます。キットには、12 のドラムトラックサウンドと 1 つの FX トラック、固有のパラメータ設定がまとめられています。サウンドは、シンセ、サンプル、フィルター、エフェクトセンド、エンベロープおよび LFO 設定のいずれかを組み合わせて構成されます。サウンドは、12 のドラムトラックに割り当てられます。

ドラムトラックのそれぞれに、サウンドが 1 つ含まれています。必要な場合、キットの各トラックの PARAMETER ページの設定を、個々のサウンドとして保存することができます。+Drive またはサウンドプールからトラックにロードされたサウンドは、アクティブなキットの一部になります。トラックのサウンドに対して行った変更は、保存されているサウンドには反映されません。変更はアクティブなキットに対して行われます。キットの再生を制御するパターンは、常に特定のキットとリンクされます（非排他的）。キットに加えた変更内容は、同じキットを使用している他のパターンにも反映されます。Analog Rytm MKII の電源をオフにすると、アクティブなキットにのみ変更内容が保存されます。その他のキットは、保存する必要があります。

キットには以下が含まれます。

- 12 のドラムトラック用サウンドパラメータ設定
- FX トラックのパラメータ設定
- ドラムおよび FX トラックの LEVEL 設定
- RETRIG 設定
- 一般的な SOUND SETTINGS
- PERFORMANCE と SCENE モードのマクロおよびパラメータ設定

サウンドには以下が含まれます。

- ドラムトラックの PARAMETER ページの設定



- 画面の左上のグラフィックは、アクティブなキットの名前を示しています。[TRK] キーといずれかの [PADS] を押すと、ここに表示される情報が短時間の間トラックサウンド名に変わります。
- 既に別のパターンにリンクされている既存のキットを使用してまったく新しいパターンを作成する場合、最初にキットを保存してから名前を変更することをお勧めします（下記参照）。もちろん、キットの変更を複数のパターンに対して加えてもかまいません。

10.1 +Drive サウンドライブラリとサウンドプール

サウンドは、+Drive サウンドライブラリまたはアクティブなプロジェクトのサウンドプールのいずれかからロードできます。+Drive サウンドライブラリには、すべてのプロジェクトで使用できるサウンドを 4096 個保存できます。サウンドプールはプロジェクトの一部で、最大 128 のサウンドを保持できます。サウンドプールにサウンドをロードすると、サウンドをロックできます。この機能は、+Drive サウンドライブラリのサウンドには使用できません。サウンドロックの詳細については、セクション 50 ページの「11.11.2 サウンドロック」を参照してください。

10.2 KIT メニュー

KIT メニューには、キットの保存やロードを含む、キットに関連するコマンドがあります。[FUNC] + [PLAY MODE] を押すと、このメニューが表示されます。コマンド間は、[UP] および [DOWN] 矢印キーを押して移動します。[YES] を押して選択内容を確定します。[NO] を押すと、メニューが終了します。



10.2.1 RELOAD KIT

アクティブなキットまたはすべてのキットをリロードして保存されている状態に戻します。[LEFT] および [RIGHT] キー

10. キットとサウンド

で、アクティブなキットのみをリロードするか、すべてのキットをリロードするかを選択します。[NO] + [KIT] を使用すると、アクティブなキットをリロードできます。

10.2.2 LOAD KIT

メニューが表示され、保存済みのキットを最大 128 個ロードできます。このメニューにアクセスすると、キットのリストが表示されます。アクティブなキットは、反転したグラフィックスで表示されます。ロードするキットは、[ARROW] キーまたは **TRACK LEVEL** ノブを使用して選択します。[LEFT]/[RIGHT] で、メニューページ間を素早くスクロールできます。キットを選択し、[YES] を押すとロードされます。ロードされたキットはアクティブなパターンにリンクされます。アクティブなキットをロードすると、保存した時の状態にリロードされます。

01 KIT 1	◇ 09 --	◇
02 BOOH BOOH	◇ 10 --	◇
03 LETHARGIC	◇ 11 --	◇
04 SNARES	◇ 12 --	◇
05 METALL	◇ 13 --	◇
06 --	◇ 14 --	◇
07 --	◇ 15 --	◇
08 --	◇ 16 --	◇

10.2.3 SAVE KIT

現在のキットに関連したすべての設定をキットとして保存します。キットを保存すると、アクティブなパターンにリンクされます。[YES] + [PLAY MODE] でこの操作を素早く行うことができます。同じスロットに同じキット名で、即座にキットが保存されます。キットの変更が保存されるよう、このキーを使用して頻繁に保存することをお勧めします。

このメニューにアクセスすると、キットのリストが表示されます。アクティブなキットは、反転したグラフィックスで表示されます。キットを保存するスロットを、[ARROW] キーまたは **TRACK LEVEL** ノブで選択します。選択したスロットに保存するには [YES] を押します。17 ページの名前付け画面が表示されます。

10.2.4 CLEAR KIT

現在ロードされているキットをクリアします。この操作でキットは基本的に初期化されます。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。キットをクリアする場合は [YES] を押します。操作をキャンセルする場合は [NO] を押します。キットの情報は、ロード元のスロットと同じスロットにキットを保存しない限り、失われることはありません。

10.2.5 TRACK ROUTING KIT

トラックルーティングをカスタマイズします。デフォルトでは、GLOBAL SETTINGS メニューの TRACK ROUTING グローバル設定を使用する設定になっています。詳細については、セクション 67 ページの「14.6 TRACK ROUTING GLOBAL」を参照してください。

現在アクティブなキットのカスタム設定を使用する場合は、[YES] を押して USE GLOBAL SETTING ボックスをクリアし、[ARROW] キーの [UP] と [DOWN] でメニューを移動します。

ROUTING	USE GLOBAL SETTING
ROUTE TO MAIN	12/12
SEND TO FX	12/12

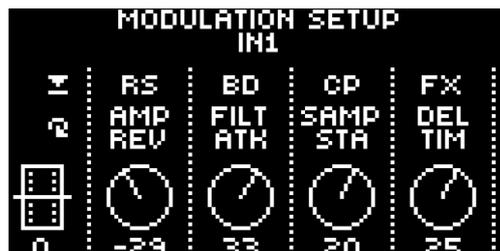
USE GLOBAL SETTING: GLOBAL 設定を使用する場合は [YES] を押します。ドラムトラックで現在使用されている GLOBAL 設定の内容は <PADS> で示されます。<PADS> が緑色に点灯している場合は、メインに送信されています。送信されていない場合は <PADS> は消灯します。

ROUTE TO MAIN: このオプションをハイライトすると、12 のトラックのいずれかがマスターエフェクト（ディストーションおよびコンプレッサー）とメイン出力に送信されるかをカスタマイズできます。[PADS] を使用して、それぞれのパッドのトラックからの送信を有効 / 無効にします。<PADS> が緑色に点灯している場合、メインに送信されます。送信されない場合は <PADS> は消灯します。その場合でも、各トラックは個々の出力に送信されます。

SEND TO FX: このオプションをハイライトすると、12のトラックのセンドFXルーティングをカスタマイズできます。**[PADS]** でセンドFX（ディレイとリバブ）に送信する、対応するトラックを有効/無効にします。<PADS> が黄色に点灯している場合、FXに送信されます。送信されない場合は<PADS> は消灯します。

10.2.6 CONTROL IN 1 MOD

コントロール入力1のCONTROL IN 1 MODが表示されます。基本的に、これは、コントロール入力1（Analog Rytm MKII 背面パネルのEXP/CV IN 1の入力）に接続されているCVやエクスプレッションペダルでコントロールできるパフォーマンスマクロと同様です。コントロール入力1の設定は、GLOBAL SETTINGSメニューにあります。詳細については、67ページの「14.7 CONTROL INPUT 1」を参照してください。このモジュレーションマクロは、パフォーマンスマクロと同じように設定します。



5つまでのトラックパラメータを、1つのモジュレーションマクロに割り当てられます。パラメータは、すべてのドラムトラックとFXトラックから選択することができます。**DATA ENTRY** ノブ **A ~ E** を押して、マクロに割り当てるパラメータがあるトラックを選択します。割り当てるトラックパラメータを、**DATA ENTRY** ノブ **A ~ E** を回して選択します。ノブをクリックするか **[YES]** を押して選択を確定します。**DATA ENTRY** ノブ **F ~ J** を使用して、5つのトラックパラメータの深さを設定します。深さとは、元のトラックのパラメータ値のオフセットです。

デフォルトでは、パラメータマクロノブのパラメータ値の範囲は、-128 ~ 127です。パラメータマクロ値を0にすると、サウンドは変化しません。

画面左のバーに、入力信号がグラフィカルに表されます。

10.2.7 CONTROL IN 2 MOD

機能はCONTROL 1 IN MODと同じですが、Control In 2に対する設定です。



- **LOAD KIT** および **SAVE KIT** メニューではコピー、クリア、貼り付けの操作ができます。
- **TRACK LEVEL** ノブで、**LOAD KIT** および **SAVE KIT** メニューをスクロールします。
- キットを自分好みに組み立てた後や、好みが変わった場合は、**[YES] + [PLAY MODE]** のショートカットで保存してください。
- 後ろにアスタリスクが付いているキットは、どのパターンでも使用されていないキットです。

10.3 SCENE モード

[SCNE] を押すと、シーンモードになります。シーンとは、固定パラメータロックを集めたものです。1つのパッドをタッチするだけで、アクティブなキットのトラックの再生方法を即座に変えることができます。12のシーンを、各 **[PADS]** に1つずつ割り当てられます。

シーンをアクティブにするには、シーンモードでいずれかの **[PADS]** を押します。一度にアクティブにできるシーンは1つのみです。アクティブにすると、シーンが割り当てられているパッドが青色に点灯します。空でなく、かつアクティブでない <PADS> は青色に半点灯します。空のシーンのパッドは消灯します。アクティブなトラックにシーンが含まれている場合、そのパッドは紫色（アクティブなトラックを示す赤色とシーンを示す青色を合わせた色）に点灯します。

10.3.1 シーンの編集

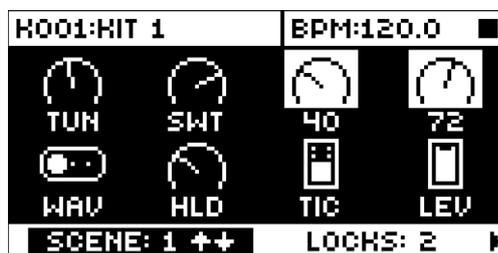
シーンは12あり、1つずつ各パッドに割り当て可能です。SCENE モードがアクティブになっていることを確認します。編集するシーンを、**[PADS]** のいずれかを押して選択します。**[SCNE]** キーをしばらく押すと、シーンが編集できるようになります。



SCENE モードがアクティブな場合、**[FUNC]** といずれかの **[PADS]** を押すと、すぐにシーンの編集モードになります。

10. キットとサウンド

シーン編集がアクティブの場合、画面下部にリストが表示されます。リストの内容は左から右に、シーン番号、ロックされたパラメータの数、シーンをクリアするオプション、すべてのシーンをクリアするオプションです。[ARROW] キーの [LEFT] および [RIGHT] で、このリスト内を移動できます。



SCENE: 編集対象のシーンが表示されます。[ARROW] キーの [UP] および [DOWN] で、別のシーンが選択されます。

LOCKS: シーンに割り当てられているパラメータロックの数が表示されます。この数は、パラメータロック（後述）を追加したり削除すると変化します。

<CLEAR>：編集中のシーンに割り当てられているパラメータロックをすべてクリアします。このオプションをハイライトして [YES] を押すと、シーンがクリアされます。

<CLEAR ALL>：12 すべてのシーンのすべてのパラメータロックをクリアします。このオプションをハイライトして [YES] を押すと、すべてのシーンがクリアされます。

シーンのパッドを押したまま、**DATA ENTRY** ノブを回すと、各種パラメータをシーンにロックできます。13 のトラックのパラメータをどれでも、変更してシーンにロックできます。パラメータロックの割り当て元のドラムトラックを、[TRK] + [PADS] を押して選択します。FXトラックのパラメータをシーンにロックする場合は、[FX] キーを押します。モジュールとシーンの割り当てができるパラメータが画面に表示されます。

シーンを編集する際、パラメータロックを含むドラムトラックのパッドは半点灯の赤色で点滅します。パラメータロックが現在設定されているアクティブなトラックは赤色に全点灯します。シーンに FXトラックのパラメータロックが含まれている場合、シーンの編集時に [FX] キーが点滅します。編集中にシーンパッドを押すと、パラメータロックが反転表示され、その固定値（特定のトラック、およびロックしたパラメータがある特定のパラメータページがアクティブな場合）も表示されます。

合計で 48 種類のパラメータを、各キットの 12 のシーンのいずれかに、好きな組み合わせでロックできます。たとえば、シーンが 1 つの場合は 48 個のパラメータロック、シーンが 2 つの場合はそれぞれに 24 個ずつのパラメータロック、シーンが 4 つの場合はそれぞれ、たとえば 2 個、4 個、10 個、32 個のパラメータロックを使用できます。

各パッドのシーンは、[FUNC] + [RECORD]/[STOP]/[PLAY] をそれぞれ使用して、別のパッドにコピー、ペースト、クリアすることができます。SCENE 設定はアクティブなキットに保存されます。キットは、[YES] + [PLAY MODE] で定期的に保存するようにしてください。

編集が完了したら、[SCNE] キーを再度押すとシーン編集モードが終了します。入力したパラメータロックは、シーンがアクティブになると即座に有効になります。

10.4 PERFORMANCE モード

[PERF] キーを押すと、PERFORMANCE モードになります。PERFORMANCE モードでは、任意のトラックから選択した 1 つまたは複数のパラメータを、パフォーマンスマクロを格納している [PADS] のいずれかにさまざまな圧力をかけることで、微調整することができます。12 のパフォーマンスを、各 [PADS] に 1 つずつ割り当てられます。

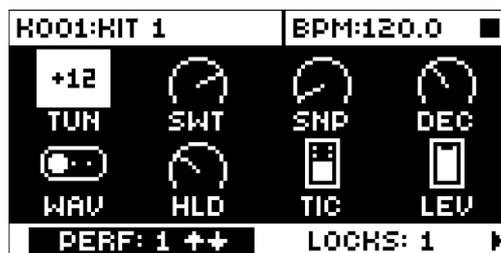


- パフォーマンスマクロが格納されているパッドにかかる圧力をゆっくりと強くしていく（または素早く押してからゆっくり圧力を弱めていく）ことで、モジュレーション深度の片方の極値からもう片方の極値に移動し、パラメータロック範囲のすべての中間値が再生されます。
- PERFORMANCE モードをミュートするには、[FUNC] + [QPER] を押します。この操作で一時的に、パフォーマンスマクロで行われたトラックパラメータへのすべての変更がミュートされます。再度、[FUNC] + [QPER] を押すと、PERFORMANCE モードのミュートが解除され、パラメータへの変更が再度有効になります。PERFORMANCE モードがアクティブな時は [QPER] キーが緑色に点灯し、PERFORMANCE モードがミュートされると消灯します。
- その名のとおり、PERFORMANCE モードはライブパフォーマンスの機能を備えています。SCENE モードと同様です。シーケンサーでの録音時、PERFORMANCE モードのマクロと SCENE をパラメータロックすることはできません。

10.4.1 パフォーマンスマクロの編集

PERFORMANCE モードがアクティブになっていることを確認します。[PERF] キーをしばらく押すと、編集モードになります。

パフォーマンスマクロは 12 あり、1 つずつ各パッドに割り当て可能です。編集するマクロを、[PADS] のいずれかを押しして選択します。パフォーマンスマクロの編集がアクティブの場合、画面下部にリストが表示されます。リストの内容は左から右に、パフォーマンスマクロの番号、ロックされたパラメータの数、マクロをクリアするオプション、すべてのマクロをクリアするオプションです。[ARROW] キーの [LEFT] および [RIGHT] で、このリスト内を移動できます。



PERF: 編集されるパフォーマンスマクロが表示されます。[ARROW] キーの [UP] および [DOWN] で、編集する別のパフォーマンスマクロを選択できます。

LOCKS: パフォーマンスマクロに割り当てられているパラメータロックの数が表示されます。この数は、パラメータロック（後述）を追加したり削除した場合にのみ変化します。

<CLEAR>: 編集中のパフォーマンスマクロに割り当てられているパラメータロックをすべてクリアします。このオプションをハイライトして [YES] を押すと、マクロがクリアされます。

<CLEAR ALL>: 12 すべてのパフォーマンスマクロのすべてのパラメータロックをクリアします。このオプションをハイライトして [YES] を押すと、すべてのマクロがクリアされます。

パッドを押したまま、**DATA ENTRY** ノブを回すと、各種パラメータをマクロにロックできます。13 のトラックのパラメータをどれでも、マクロにロックできます。パラメータロックの割り当て元のドラムトラックを、[TRK] + [PADS] を押しして選択します。FXトラックのパラメータをマクロにロックする場合は、[FX] キーを押します。モジュレーションとマクロの割り当てができるパラメータが画面に表示されます。

マクロを編集する際、パラメータロックを含むドラムトラックのパッドは半点灯の赤色で点滅します。パラメータロックが現在設定されているアクティブなトラックは全点灯の赤色で点滅します。マクロに FXトラックのパラメータロックが含まれている場合、編集時に [FX] キーが点滅します。編集中にパフォーマンスマクロが格納されているパッドを押すと、パラメータロックが反転表示され、そのモジュレーション深度の値（特定のトラック、およびロックしたパラメータがある特定のパラメータページがアクティブな場合）も表示されます。

合計で 48 種類のパラメータを、各キットの 12 のパフォーマンスマクロのいずれかに、好きな組み合わせでロックできます。たとえば、マクロが 1 つの場合は 48 個のパラメータロック、マクロが 2 つの場合はそれぞれに 24 個ずつのパラメータロック、マクロが 4 つの場合はそれぞれ、たとえば 2 個、4 個、10 個、32 個のパラメータロックを使用できます。



- パフォーマンスマクロの編集プロセスはシーンの編集プロセスと似ていますが、パラメータロックの機能はまったく違います。SCENE モードでは、固定値がロックされますが、PERFORMANCE モードではモジュレーション深度の設定がロックされます。
- たとえば、BDトラックの SRC パラメータページの TUN パラメータを +24 の値にロックした場合、パフォーマンスマクロでは、パフォーマンスマクロが割り当てられたパッドにかかった圧力の大きさに応じて相対的に、トラックサウンドの TUN 設定が 0 ~ +24 の範囲で有効になります。圧力がかかっていない時は 0、中程度の圧力がかかっている時は 12、最大の圧力がかかっている時は 24 の値に設定されます。
- TUN パラメータが -24 の値にロックされている場合、圧力がかかっていない場合は、相対値は 0 になり、中程度の圧力では -12 になり、最大の圧力では -24 になります。
- オフセットは、全般 TUN (またはその他の) パラメータ設定に対して相対的に働きます。たとえば、全般設定が 30 の場合、モジュレーション深度 +24 のパラメータロックを設定し、このパフォーマンスマクロが格納されているパッドに最大の圧力をかけると、結果の値は +54 になります。

各パッドのマクロは、**[FUNC] + [RECORD]/[STOP]/[PLAY]** をそれぞれ使用して、別のパッドにコピー、ペースト、クリアすることができます。PERFORMANCE モード設定はアクティブなキットに保存されます。キットは、**[YES] + [PLAY MODE]** で定期的に保存するようにしてください。

編集が完了したら、**[PERF]** キーを再度押すと編集モードが終了します。入力したパラメータロックは、PERFORMANCE モードがアクティブな場合 (パフォーマンス編集時以外) に、パフォーマンスマクロが格納されているパッドを押した時に有効になります。すべてのロックされたパラメータのモジュレーション深度は、パッドにかかった圧力の大きさに相対します。

10.4.2 クイックパフォーマンス

クイックパフォーマンスでは、PERFORMANCE モードにしなくても、パフォーマンスマクロを1つコントロールできます。クイックパフォーマンスでコントロールするパフォーマンスマクロは、**[QPER] + [PADS]** または **[QPER] + [TRIG 1~12]** キーで選択します。**[PADS]** と **[TRIG 1~12]** キーは、12 個のパフォーマンスマクロに自由に関連付けできます。詳細については、33 ページの「10.4.1 パフォーマンスマクロの編集」を参照してください。コントロールするパフォーマンスマクロを選択したら、**QUICK PERF AMOUNT** ノブで、トラックにかけるパフォーマンスマクロの量をコントロールします。

10.5 SOUND メニュー

このメニューで、+Drive サウンドライブラリまたはアクティブなプロジェクトのサウンドプールのサウンドを参照したり管理することができます。他のメニュー オプションで、トラックのサウンドのクリア、トラックのサウンド名の変更、トラックのサウンドの設定の変更ができます。**[FUNC] + [MUTE]** を押すと、このメニューが表示されます。オプション間は、**[UP]** および **[DOWN]** 矢印キーを押して移動します。**[YES]** を押して選択内容を確定します。**[NO]** を押すと、メニューが終了します。



10.5.1 SOUND BROWSER

SOUND BROWSER で、サウンドのプレビューやロードができます。このメニューを開くと、+Drive サウンドライブラリまたはサウンドプールにあるすべてのサウンドのリストが表示されます。表示されるのは、アクティブなトラックにロードできるサウンドのみです。たとえば、CHトラックがアクティブな場合、CH (および OH) で使用できる MACHINE

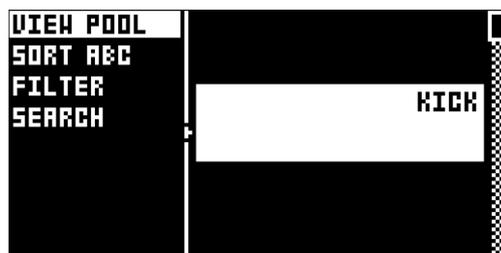
を使用したサウンドのみが表示されます。各種のベースドラムサウンドを参照したいとしましょう。最初に **[TRK]** と最初の **[PADS]** キーを押して、**BD** をアクティブなトラックにします。**TRACK LEVEL** ノブを回すか **[UP]/[DOWN]** を押してリストをスクロールします。**[YES]** を押してサウンドをロードします。SOUND MANAGER のメニューと異なり、SOUND OPERATIONS メニューはありません。また、空のサウンドスロットはここには表示されません。



SOUND BROWSER は、**[TRK]** を 2 回押しても表示されます。



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で使用できるサウンドが表示されます。このコマンドは、+Drive サウンドライブラリの参照時にのみ使用できます。

VIEW +DRIVE: +Drive サウンドライブラリ上の使用できるサウンドが表示されます。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で並べ替えます。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（または +Drive の場所順）で並べ替えます。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: リストが表示され、タグに従ってサウンドを並べ替えることができます。タグを選択したり選択を解除するには、**[YES]** を押します。複数のタグを選択することができます。このタグリストを終了するには **[NO]** を押します。

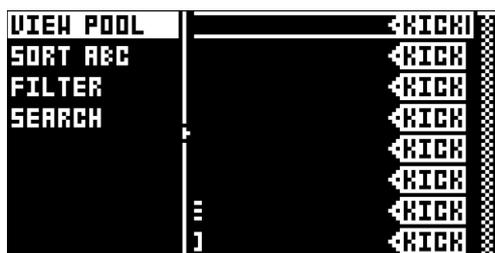
SEARCH: テキスト検索を行います。名前が一致するサウンドまたはテキスト入力内容を含むサウンドがすべて表示されます。テキストを入力する方法については、18 ページの「6.5 名前付け画面」を参照してください。

10.5.2 SOUND MANAGER

SOUND MANAGER は、SOUND BROWSER をより包括的にしたものです。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またはサウンドプールにあるすべてのサウンドのリストが表示されます。SOUND BROWSER と異なり、アクティブなトラックで使用されているサウンドだけでなくすべてのサウンドが表示されます。サウンドがロード可能かどうかは、アクティブなトラックパッドの色で区別します。ロード可能な場合、紫色に点灯します。さらに、サウンドをハイライトすると、このサウンドをロードできるすべてのトラックの <PADS> が赤色に半点灯します。サウンドをプレビューするには、アクティブなトラックのパッドをタップします（トラックで再生可能なサウンドの場合、つまりパッドの色が紫色の場合）。リストは、**TRACK LEVEL** ノブを回すか **[UP]/[DOWN]** を押すことでスクロールします。



SORTING メニューを表示するには **[LEFT]** を押します。使用可能なコマンドは、SOUND BROWSER の SORTING メニューのコマンドと同じです。詳細については、セクション 34 ページの「10.5.1 SOUND BROWSER」を参照してください。



[RIGHT] を押すと、SOUND OPERATIONS メニューが表示されます。可能な操作は、ハイライトされたサウンドに対して適用されます。コマンドを選択したサウンドに適用するには、**[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。



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

COPY TO...: 選択したサウンドを次のいずれかにコピーします。

- POOL: 選択したサウンドを、アクティブなプロジェクトのサウンドプールの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-P): 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。

STORE TRACK SOUND: アクティブなトラックのサウンドを選択したスロットに保存します。SOUND MANAGER 以外では、MUTE モードまたは SONG EDIT モードを除くいつでも、**[YES] + [MUTE]** でこの操作を実行できます。

RENAME: 選択したサウンドの名前を変更します。

EDIT TAGS: サウンドにタグ付けできるメニューが表示されます。サウンドには複数のタグを付けることができますが、サウンドリストには最初の 2 つのタグのみが表示されます。**[YES]** を押すと、タグが適用または削除されます。

DELETE: サウンドが削除されます。

SELECT ALL: リストのすべてのサウンドが選択されます。

DESELECT ALL リストのすべてのサウンドが選択解除されます。

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、上書き、名前の変更、タグ付け、削除はできません。

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



- +Drive サウンドライブラリのサウンドは A ~ P の 16 のバンクに分けられます。各バンクには 256 個のサウンドを保存できます。[TRIG] キーを押すと、特定のバンクにあるサウンドのみが表示されます。
- 現在選択されているサウンドは、アクティブなトラックのパッドをタップすると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られる場合、現在の設定でエフェクトがかかります。
- SOUND OPERATIONS メニューで使用できるコマンドは、複数のサウンドに同時に実行できます。個々のサウンドを選択 / 選択解除するには、ハイライトして [YES] を押します。
- [FUNC] + [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。

10.5.3 CLEAR TRACK SOUND

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

10.5.4 RENAME TRACK SOUND

名前付け画面が表示され、アクティブなトラックのサウンドの名前を変更できます。

10.5.5 SOUND SETTINGS

包括的なサウンド設定があるメニューが表示されます。これらの設定はアクティブなキットに保存されます。[UP]/[DOWN] 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブで、メニューをスクロールします。[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーで設定を変更します。

SOUND	MACHINE	CH	CLASSIC
	CHROMATIC		SYN+SMP
	ENV RESET		OFF
	VELOCITY TO VOL		ON
	VELOCITY HOD		...

MACHINE: アクティブなトラックのサウンドの生成に使用する MACHINE を選択します。アクティブなトラックで使用できる MACHINE ののみが表示されます。MACHINE を素早く変更するには、最初の [PARAMETER] キー、SRC を 2 回素早く押します。MACHINE の詳細については、99 ページの「付録 D:MACHINES」を参照してください。

CHROMATIC: サウンドの一部を CHROMATIC モードに設定します。これにより、トリガーページの **NOT** パラメータは次のように適用されます。

- OFF: ピッチにはまったく適用されません。
- SYNTH: シンセ部分のピッチのみに適用されます。
- SAMPLE: サンプル部分のピッチのみに適用されます。
- SYN + SMP: シンセとサンプル両方の部分のピッチに適用されます。

ENV RESET: フィルターエンベロープの動作を設定します。

- OFF: 各連続したトリガーのエンベロープをリセットしません（サイクルが完了します）。
- FILTER: 各連続したトリガーのエンベロープをリセットします（デフォルト）。

VELOCITY TO VOL: [PADS] または外部 MIDI ユニットを使用してサウンドを演奏する場合に、ボリュームに適用するペロシティを選択します。

- OFF: ペロシティはサウンドのボリュームに適用されません。
- ON: ボリュームはペロシティに線形に相関します。

VELOCITY MOD: 最大 5 つの PARAMETER ページのパラメータを velocity mod パラメータに割り当てられるメニューが表示されます。[YES] を押すと、メニューが開きます。DATA ENTRY ノブ A ~ D で、PARAMETER ページのいずれかからパラメータを選択します。[YES] を押して選択内容を確定します。DATA ENTRY ノブ E ~ H で、選択したパラメータのモジュレーション深度を設定します。TRACK LEVEL ノブで全体のベロシティ範囲を設定します。

AFTERTOUCH: 最大 5 つの PARAMETER ページのパラメータを [PADS] または外部 MIDI ユニットのアフタータッチコマンドに割り当てられるメニューが表示されます。[YES] を押すと、メニューが開きます。DATA ENTRY ノブ A ~ D で、PARAMETER ページのいずれかからパラメータを選択します。[YES] を押して選択内容を確定します。DATA ENTRY ノブ E ~ H で、選択したパラメータのモジュレーション深度を設定します。TRACK LEVEL ノブで全体のベロシティ範囲を設定します。

SMP: アクティブなトラックにロードされたサンプルの完全な名前を表示します。

LEGACY FX SEND: チェックすると、FX センドレベルがわずかに低下し、サウンドが以前の Analog Rytm OS で作成したサウンドのようになります。



- **SOUND BROWSER** および **SOUND MANAGER** メニューでは、コピー、クリア、貼り付けの操作ができます。
- **TRACK LEVEL** ノブで、**SOUND BROWSER** および **SOUND MANAGER** を素早くスクロールできます。

10.6 サウンドの演奏

[PLAY MODE] を押して、[PADS] を使い、ドラムトラックのサウンドをトリガーします。次にいずれかの [PADS] をタップすると、アクティブなキットのサウンドを演奏できます。<PADS> は押すと短く点滅します。各パッドはベロシティセンシティブなため、パッドを優しくタップしたりはっきりと叩いたりすることでさまざまな強さのドラムサウンドを生み出せます。

[FUNC] + [PADS] を使用すると、各トラックのトリガーページで設定したベロシティ (VEL パラメータ) でサウンドがトリガーされます。一定のベロシティでトリガーするようパッドを設定することもできます。詳細については、47 ページの「11.8 FIXED VELOCITY」を参照してください。

[TRIG] キー 1 ~ 12 を使用しても、12 個のトラックのサウンドを演奏できます。この場合も、各トラックのトリガーページで設定したベロシティで演奏されます。

[RTRG] を押したまま、いずれかの [PADS] を押したままにすると、パッドを押している間トラックのサウンドが連続してリトリガーされます。この方法で、1 つまたは複数のパッドでドラムロールを演奏できます。それぞれに、割り当て可能なリトリガー設定があります。圧力でリトリガーのベロシティを制御します。リトリガー中はアフタータッチは無効です。詳細については、44 ページの「11.4 RETRIG メニュー」を参照してください。

アフタータッチ演奏用に作られたサウンドは、パッドを、指を持ち上げずにタップして押すと再生できます。これを制御するための設定は、SOUND メニューにあります。詳細については、34 ページの「10.5 SOUND メニュー」を参照してください。

外部 MIDI ユニットを使用したサウンドの演奏

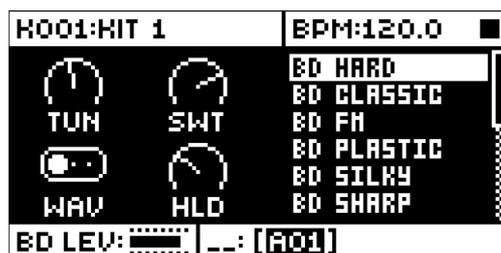
[PADS] を使う以外にも、Analog Rytm MKII に接続した外部 MIDI コントローラまたはキーボードを使用してサウンドを演奏することができます。どの MIDI トラックがどのボイスに対応するかは、MIDI CHANNELS メニューで設定します。詳細については、66 ページの「14.5.3 CHANNELS」を参照してください。

10.7 サウンドの編集

[TRK] といずれかの [PADS] を押すと、編集するドラムトラックを選択できます。ロードされているキットが表示されている画面の情報バーの表示が、しばらくの間ドラムトラックのサウンド名に変わります。編集時、トラックの MACHINE、サウンド、サンプル設定を変更できます。行った変更はアクティブなキットの一部として保存されます。

アクティブなドラムトラックの全体のボリュームレベルは、TRACK LEVEL ノブで調整します。

使用中の現在の MACHINE で、サウンドモジュレーションで使用できる SYNTH パラメータが決まります。[FUNC] + [SRC] を押すか、[SRC] キーを素早く 2 回押すと、MACHINE を選択するメニューが表示されます。



MACHINE リストは、**[ARROW]** キーの **[UP]/[DOWN]** で移動できます。アクティブなトラックのパッドをタップすると、現在縁取りされている MACHINE がサンプリングされます。縁取りされている MACHINE を選択するには、**[YES]** を押します。MACHINE を切り替えずに終了するには、**[NO]** を押します。

トラックのサウンドを編集するには、PARAMETER ページのパラメータを調整します。これらのページは、5 つの **[PARAMETER]** ページキーのいずれかを押して表示します。**DATA ENTRY** ノブ **A ~ H** を使用してパラメータを変更します。パラメータの機能の詳細については、80 ページの「付録 A: ドラムトラックのパラメータ」を参照してください。

SRC: 選択した MACHINE のアナログドラムシンセパラメータを設定します。

SMPL: サンプルの選択と設定を行います。

FLTR: フィルターモード、カットオフ周波数、エンベロープを設定します。

AMP: アンプパラメータ、エフェクトセンド、レベルを設定します。

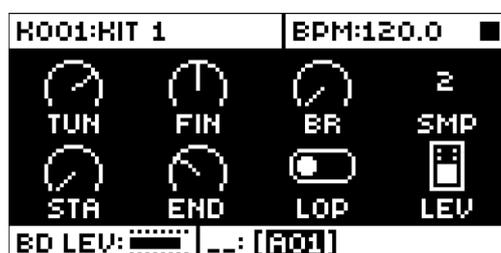
LFO: アクティブなトラックの LFO のパラメータを設定します。

現在のすべてのパラメータ設定で特定のサウンドを保存するには、**[YES] + [MUTE]** クイックコマンドを使用します。保存先をサウンドプールまたは +Drive に切り替えるには、左側のメニューに **[ARROW]** キーの **[LEFT]** で移動し、**[YES]** を押します。**[ARROW]** キーの **[UP]/[DOWN]** または **TRACK LEVEL** ノブを使用して保存先のスロットを選択し、**[YES]** を押します。空でないスロットを選択した場合、現在のサウンドで、そのスロットに保存されているサウンドが上書きされます。サウンドに名前を付け（10 ページの名前付け画面を参照）、**[ARROW]** キー + **[YES]** を使用して適切なタグ（1 つまたは複数、KICK、SNARE、RIMSHOT など）を選択します。

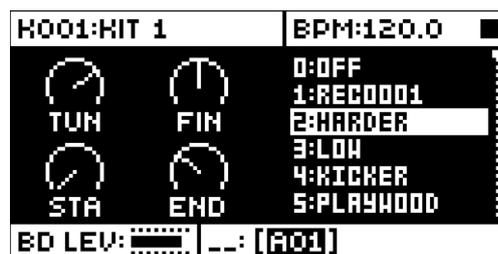
すべてのパラメータ設定を行った完全なサウンドを別のトラックにコピーできます。最初に **[TRK] + [RECORD]** を押し、**[TRK] +** いずれかの **[PADS]** を押してコピー先のトラックを選択してから、**[TRK] + [STOP]** を押して貼り付けます。サウンドは、そのサウンドに対応しているトラックにのみ貼り付けできます。

10.8 サンプルの選択

RAM メモリの 127 個のユーザーサンプルをどれでも、ドラム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 GLOBAL MENU の SAMPLES マネージャーで置き換えや位置変え、その他の管理を行うことができます。詳細については、セクション 61 ページの「14.2 SAMPLES」を参照してください。**[TRK]** といずれかの **[PADS]** を押して、アクティブなドラムトラックを選択します。**[SMPL]** キーを押して SAMPLE パラメータページを開きます。



DATA ENTRY ノブ **D** を押して、サンプルのリストを表示します。



ノブを反時計回りに回すとリストが上に、時計回りに回すとリストが下にスクロールします。アクティブなトラックのパッドをタップしながら参照すると、現在縁取りされているサンプルを聴くことができます。

[FUNC] と **[YES]** を押すと、いずれかのスロットのサンプルが、いずれかのサンプルディレクトリのサウンドに置き換わります。サンプルディレクトリの詳細については、51 ページの「GLOBAL メニュー」を参照してください。

縁取りされている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リストを終了するには **DATA ENTRY** ノブ D または **[NO]** を押します。



[SMPL] キーを 2 回押しても、サンプル選択の画面が表示されます。

10.9 FX の編集

[FX] キーを押して、編集する FX トラックを選択します。FX トラックは、Analog Rytm MKII の内蔵センドエフェクト（ディレイとリバーブ）、およびマスターエフェクト（ディストーションとコンプレッション）を制御します。FX トラックの編集は、ドラムトラックのサウンドの編集と同様です。PARAMETER ページにすべての FX パラメータがあります。

FX トラックには 5 つの PARAMETER ページがあります。この PARAMETER ページは、**[PARAMETER]** キーのいずれかを押して表示します。**DATA ENTRY** ノブ A ~ H を使用してパラメータを変更します。最初のディレイとリバーブの 2 つはセンドエフェクトです。パラメータは FX トラックで設定しますが、受信信号は各ドラムトラックの 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。後のディストーションとコンプレッサーの 2 つはマスターエフェクトです。すべてのサウンドにディストーションまたはコンプレッションを加えます。最後のページは、専用の FX トラック LFO です。ここでは、FX トラックのパラメータを、7 つの波形に応じたカスタム低周波数オシレーションで調整し、たとえばサウンドディストーションを周期的にモジュレーションするといったことができます。FX トラックのパラメータの詳細な説明については、84 ページの「付録 B:FX トラックのパラメータ」を参照してください。

DELAY: ディレイセンドエフェクトの性質、リバーブセンド、ボリュームを設定します。

REVERB: リバーブセンドエフェクトの性質とボリュームを設定します。

DIST: 適用するディストーションの量と性質を設定します。

COMP: サウンドコンプレッションの動作、量、ドライ / ウェットのミックスを設定します。

LFO: FX トラックの LFO のパラメータを設定します。



- FX およびトラックパラメータの設定は、キットの一部として格納されます。思うような結果が得られたら、キットを独自の名前を付けて保存してください。または、**[YES]** と **[PLAY MODE]** を押すと、名前を変更せずにアクティブなキットを保存することができます。

TRACK LEVEL ノブで、FX トラックのディレイおよびリバーブ出力のマスターリターンレベルを設定します。これらのセンドエフェクトにも、個々のボリュームのパラメータがあります。

11. シーケンサー

Analog Rytm MKIIのシーケンサーにはビートに関する情報がパターンとして保存されています。パターンは、ドラムトラックとFXトラックの再生方法や、パターン固有のさまざまな要素を制御します。AからHまでの8個のバンクにはそれぞれ16のパターンが格納されます。従って、プロジェクトごとに128のパターンをすぐに使用することができます。パターンに加えられたすべての変更は自動的に保存されます。アクティブなパターンへの変更は、アクティブである限り、元に戻すことができます。詳細については、38ページの「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（デフォルトのノートピッチ、ベロシティなど）
- クオンタイズ設定
- すべてのトラックのノートトリガー
- すべてのトラックのロックトリガー
- パラメータロック
- サウンドロック
- トリガーのミュート
- アクセントトリガー
- スライドトリガー
- スイングトリガーとスイング量
- パターンにリンクされているキット
- トラックの長さとお拍子記号

11.1 基本的なパターンの操作

Analog Rytm MKII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、パターンのチェーン機能と同じく、ライブ演奏で便利な機能です。

11.1.1 パターンの選択

[BANK] キーを押します。画面上に「CHOOSE PTN」というメッセージウィンドウがしばらくの間表示されます。

[TRIG] キーを押して、選択したバンク内のパターンを選択します。たとえば、パターン B05 を選択するには **[BANK B]** を押してから **[TRIG 5]** を押します。

データが含まれているパターンの **[TRIG]** キーは赤色に半点灯します。現在アクティブなパターンの **[TRIG]** キーは赤色で全点灯します。

データが含まれていないパターンを選択すると、前回選択していたパターンのキットがあらかじめ選択され、画面のキット番号が点滅を始めます（キットが新しいパターンに正式にリンクされていないことを示します）。この時点で、別のキットにしたい場合はそのキットをロードします。パターンの編集を開始したりキットを保存すると、キットはパターンにリンクされ、画面のキット番号の点滅が停止します。

パターンの再生中に新しいパターンを選択すると、新しいパターン位置が画面の左下隅に点滅表示されます（デフォルトでは SEQUENTIAL パターンモードがアクティブになっています）。パターンの最後のステップの再生後、新しいパターンが始まり、パターン位置の点滅が停止します。



- シーケンサーを実行している間、パターンを変更することができます。
- プログラム変更メッセージを送信して、パターンの変更やキューへの追加ができます。
- パターンを選択した後にキーを放す前に、**[RECORD]**、**[PLAY]**、**[STOP]** を押すと、それぞれアクティブなパターンを終了せずにパターンのコピー、クリア、ペーストができます。同時に複数のパターンをクリアまたはペーストできます。

11.1.2 パターンのコントロール

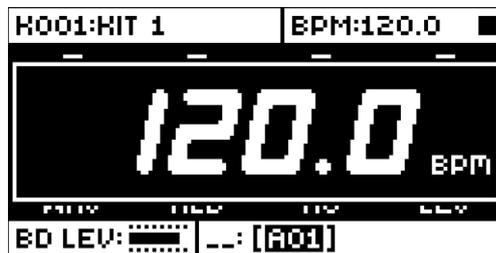
[PLAY] を押すとパターンの再生が始まります。**[STOP]** を押すとすべてのトラックの再生が停止します。サウンドは中断されますが、ディレイなどのエフェクトはディレイの反復が完全にフェードアウトするまで鳴り続けます。シーケンサーが停止したら、**[STOP]** を素早く2回押すと、すべてのトラックの再生が停止し、SENDエフェクトがフェードアウトします。

パターンの再生中に **[PLAY]** を押すと再生が停止します。もう一度 **[PLAY]** を押すと再生が再開します。

パターンに17以上のシーケンサーステップが含まれる場合は、<PATTERN PAGE>LEDで示されます。パターンの再生中、現在アクティブなパターンページの<PATTERN PAGE>LEDは全点灯で点滅します。

11.1.3 テンポ

パターンのテンポはグローバルで、すべてのパターンに適用されます。パターンのテンポは、TEMPO メニューで設定します。[TEMPO] を押してメニューを表示します。



TRACK LEVEL ノブを使用してテンポ設定を変更します。[UP]/[DOWN] キーで、テンポの小数部を変更します。

テンポをタップして設定するには、[FUNC] 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。タップを続けると、平均テンポは更新されていきます。

テンポを一時的に上下に 10% 微調整することができます。[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーを押します。キーを放すと、BPM は元の設定に戻ります。

TEMPO メニューで、[FUNC] を押したまま **TRACK LEVEL** ノブを回した後、[FUNC] キーを放すと選択した値にテンポが変更されます。この操作中、画面左下隅に「PREP」というメッセージが点滅します。



テンポの変更は、Analog Rytm MKII をターンテーブルや外部音源と手動で同期する場合に便利です。テンポの変更は、TEMPO メニューでなくても実行できます。

11.2 PATTERN モード

パターンを変更する際には、各種のモードがアクティブなパターンの変化に影響します。[FUNC] + [BANK A ~ D] を押して PATTERN モードを選択します。どのモードが選択されているかは <PATTERN MODE>LED で分かります。PATTERN モードには以下の 4 つがあります。

SEQUENTIAL: 再生中のパターンが末尾に到達した後にパターンを変更します。このモードはデフォルトのモードです。

DIRECT START: 即座にパターンを変更します。新しいパターンは冒頭から再生されます。

DIRECT JUMP: 即座にパターンを変更します。新しいパターンは、以前のパターンが中断された位置から再生されます。

TEMP JUMP: 他の PATTERN モードとは少し動作が異なります。次のように動作します。

1. [FUNC] と [BANK D] を押すと、TEMP JUMP PATTERN モードの準備状態になります。Temp Jump LED が点滅を始め（シーケンサーが実行中の場合）、TEMP JUMP モードが準備状態であることを示します。
2. 新しいパターンを選択します。Temp Jump LED が点灯し、TEMP JUMP モードがアクティブであることを示します。パターンが即座に変更され、前のパターンが終了した位置から新しいパターンの再生が始まります。新しいパターンを最後まで 1 回再生した後に、変更の前に再生されていたパターンに戻ります。シーケンサーが前のパターンに戻ると、TEMP JUMP モードが終了します。

TEMP JUMP モードは、CHAIN モードでも使用できますが、その場合は、変更したパターンが、チェーンのその時点のパターンと置き換わります。たとえば、A01 > A03 > A04 > A02 というチェーンを設定しているとします。チェーンを再生して TEMP JUMP モードにし、パターン A03 の再生中に A16 のパターンに変更したとします。パターンは即座に A16 に変わります。A16 の再生が終わると、チェーンはパターン A04 から再生が続けられます。

11.3 パターンの編集

Analog Rytm MKII には、パターンを編集および作成する際の入力モードとして、GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モードという 2 つの主なモードがあります。この 2 つのモードでは、ノートリガーとロックリガーを追加できます。

11.3.1 トリガーの種類

トリガーにはノートトリガーとロックトリガーの2種類があります。ノートトリガーはノートをトリガーします。ロックトリガーはノートをトリガーせずパラメータロックを適用する場合に使用します。ノートトリガーを使用すると【TRIG】キーが赤に点灯し、ロックトリガーを使用すると【TRIG】キーが黄色に点灯します。トリガーがないステップの【TRIG】キーは消灯します。パラメータロックの詳細については、セクション 49 ページの「11.11.1 パラメータロック」を参照してください。2種類のトリガーは、GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モードのどちらになっているかによって、シーケンサーでの入力方法が異なります。

11.3.2 GRID RECORDING モード

GRID RECORDING モードは、【TRIG】キーを使用してトリガーを追加していくという作曲方法です。

【RECORD】キーを押して GRID RECORDING モードにします。GRID RECORDING モードにすると、【RECORD】キーが赤色に点灯します。アクティブなトラックの、トリガーを追加するトラックを【TRK】キーといずれかの【PADS】キーを押して選択します。【TRIG】キー 1～16 を希望する順序で押して、シーケンサーにノートトリガーを配置します。CHROMATIC モードがアクティブな場合、ノートトリガーのピッチ値は押した【PADS】キーに応じて録音されます。ロックトリガーを追加するには、【FUNC】と【TRIG】を押します。ノートトリガーにマイクロタイミング（タイムグリッド上を前後にずらす）を追加するには、【TRIG】キーを押したまま【ARROW】キーの【LEFT】/【RIGHT】を押します。マイクロタイミングのポップアップメニューに、タイムオフセットが表示されます。



【TRIG】キーを押したまま【ARROW】キーの【UP】/【DOWN】を押してリトリガー速度を設定します。同様に、ポップアップメニューが画面に表示され、ここで各種のリトリガー設定を行えます。詳細については、44 ページの「11.4 RETRIG メニュー」を参照してください。

パターンに 17 以上のステップが含まれる場合は、【PAGE】キーを押して、編集するパターンページを選択します。アクティブなパターンページの <PATTERN PAGE> LED が全点灯します。

【PLAY】を押してシーケンスを聴きます。



トラックのすべてのトリガーは、シーケンサーで前後にずらすことができます。GRID RECORDING モードで、【FUNC】を押したまま【LEFT】/【RIGHT】矢印キーを押すとトリガーをずらすことができます。

11.3.3 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つ目の方法です。このレコーディングモードでは、リアルタイムで【PADS】を演奏してトラックにトリガーを入力していきます。また、リアルタイムでパラメータロックを入力することもできます。LIVE RECORDING モードでのトリガー入力、シーケンサーでマイクロタイミングを使って行います。トリガーは、その入力した時の正確な位置に配置されます。これにより、LIVE RECORDING モードで、リアルタイムに、クオンタイズせずにノートを入力することができます。マイクロタイミングで入力したトリガーをクオンタイズすることもできます。これは、【FUNC】+【TRIG】を押して表示される QUANTIZE メニューでお行います。詳細については、47 ページの「11.7.1 QUANTIZATION」を参照してください。

【RECORD】を押したまま【PLAY】を押すと LIVE RECORDING モードに入ります。シーケンサーが再生を始め、【RECORD】キーは点滅を始めます。この状態で、【PADS】を演奏してリアルタイムでアクティブなトラックにトリガーを入力できます。【PADS】を押すとノートトリガーとして記録されます。押す速さと長さはノートトリガーの値に影響します。また、CHROMATIC モードが有効な場合は、ノートトリガーのピッチの値も記録されます。DATA ENTRY ノブを使用して PARAMETERS ページで行った設定は、パラメータロックとしてシーケンサーで記録されます。

LIVE RECORDING のクオンタイズの有効と無効を切り替えるには、【RECORD】を押してから2回【PLAY】を押します。無効にする場合も同じコマンドを押します。録音のクオンタイズは、GLOBAL SETTINGS メニューの

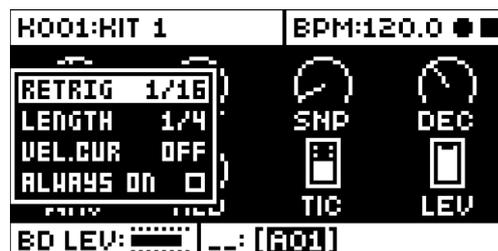
SEQUENCER CONFIGURATION メニューでも設定できます。

トラック（1つまたは複数）に入力したトリガーのシーケンスをシーケンサーに合わせて消去するには、**[NO]**といずれかの**[PADS]**を押します。キーを放すまでにパターンの再生で再生されたすべてのステップが消去されます。

[STOP]を押すとシーケンサーの録音と再生の両方が停止します。シーケンサーの再生を続けたまま LIVE RECORDING モードを終了するには、**[PLAY]**を押します。LIVE RECORDING モードがアクティブな場合に**[RECORD]**を押すと、GRID RECORDING モードがアクティブになります。

11.4 RETRIG メニュー

[RTRG]キーを押したままにすると、アクティブなトラックのリトリガーメニューが画面左側に表示されます。このメニューで、さまざまなリトリガーアクションを設定できます。12のドラムトラックのそれぞれに、独自のリトリガー設定を行うことができます。リトリガー設定はアクティブなキットに保存されます。



[ARROW]キーの**[UP]/[DOWN]**で、リトリガーアクションのいずれかをハイライトします（リトリガーアクションは、画面上に表示されている4つの他にもあります）。**[ARROW]**キーの**[LEFT]/[RIGHT]**で値を変更します。値は、TRACK LEVEL ノブでも設定できます。このメニューでは、以下のリトリガーアクションを設定できます。

RETRIG: リトリガー率を設定します（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、1/80）。1/16は名目上のリトリガー率で、ステップごとにトリガー1つです。1/32はステップごとにトリガー2つです。その他のリトリガー率も同様です。たとえば三連符をトリガーするには、リトリガー率を1/12（または1/24）に設定します。

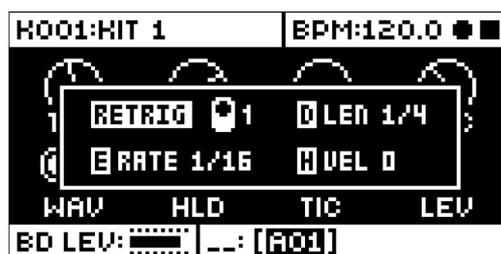
LENGTH: リトリガーのベロシティカーブの時間を、ステップの分数または乗数で設定します（0、125～INF）。1/16は、1ステップの名目上の長さです。この設定は、エンベロープの境界の定義によるベロシティカーブ（下記参照）の動作に影響します。

VEL.CUR: リトリガーのベロシティカーブのフェードアウト/フェードインを設定します（-128～127）。-128にすると設定した長さで完全にフェードアウトします。-64にすると設定した長さでベロシティの半分までフェードアウトします。0にするとフェードしないフラットなベロシティカーブになります。64にすると設定した長さでベロシティの半分までフェードインします。127にすると設定した長さで完全なベロシティまでフェードインします。

ALWAYS ON: リトリガーロックをオンまたはオフに設定します。オンにすると、アクティブなトラックのパッドを押したときに、最初に**[RTRG]**を押していなくても常にリトリガーが有効になります。

リトリガーは、GRID RECORDING モードでも LIVE RECORDING モードでもシーケンサーで入力できます。トリガーは個別に入力されます。リトリガー速度がシーケンサーステップの時間よりも長い場合、トリガーがさらに内部ステップを追加して作成されます（リトリガーが有効になったステップが作成されます）。トリガレストリガーは、パッドの圧力の変化を設定する場合に挿入します。

リトリガーは、シーケンサーのステップでカスタマイズできます。**[TRIG]**キーを押してから**[RTRG]**キーを押すか、**[ARROW]**キーの**[UP]/[DOWN]**を押します。4つのリトリガーアクションがあるポップアップメニューが表示されます。



このポップアップメニューは [TRIG] キーを押している間だけ表示されます。リトリガーの有効と無効を切り替えるには、[RTRG] キーを押すか **DATA ENTRY** ノブ **A** を回します。リトリガー率を設定するには、[ARROW] キーの [UP]/[DOWN] を押すか **DATA ENTRY** ノブ **E** を回します。**DATA ENTRY** ノブ **D** を使用して、リトリガーのペロシティカーブの長さを変更します。リトリガーのペロシティカーブは、**DATA ENTRY** ノブ **H** を使用して設定します。ノブは、-128 ~ 127 の範囲の二極ノブです。ペロシティ値を負に設定すると、リトリガーは設定した値までフェードアウトし、正に設定するとフェードインします。このメニューのリトリガー設定は、RETRIG メニューにも表示されます。ただし、シーケンサーの特定のトリガーに対するリトリガー設定をポップアップメニューから行うと、アクティブなトラックのリトリガーの全般設定が上書きされます。リトリガー設定機能の詳細については、前のページを参照してください。

11.5 TRACK メニュー

このメニューには、アクティブなトラックの設定とオプションがあります。[FUNC] と [CHRO] を押すと、このメニューが表示されます。[UP]/[DOWN] 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブで、リストをスクロールします。[YES] を押して選択します。対象のトラックを変更するには、[TRK] キーと [PADS] のいずれかを押します。



TRIGS SETUP: アクティブなトラックのクオンタイズメニューが表示されます。詳細については、セクション 47 ページの「11.7.1 QUANTIZATION」を参照してください。

RELOAD TRACK: アクティブなトラックをリロードします。トラックは、自動保存されるパターンの一部のため、元の自動保存された状態、または **SAVE TRACK** コマンドで保存した特定の状態をリロードすることができます。[NO] と [CHRO] を押すと、即時に **RELOAD TRACK** コマンドを実行できます。

SAVE TRACK: アクティブなトラックへの変更を保存します。これは、パターンを変更した時に実施されるパターンの一般的な自動保存とは別に使用できる特殊機能です。この機能は、個々のトラックで作業をしていて望ましい結果が得られたために、トラックでの作業を続けながら、特別に保存しておいた状態に戻すこともできるようにしたい場合に便利です。**SAVE TRACK** コマンドでこれを行えます。トラックをリロードする際、元の、パターンの自動保存時の状態はリロードされず、手動で保存した状態がリロードされます。[YES] と [CHRO] を押すと、即時に **SAVE TRACK** コマンドを実行できます。

11.6 PATTERN メニュー

PATTERN メニューでは、パターンを保存およびリロードできます。[FUNC] と [SCNE] を押すと、このメニューが表示されます。[UP]/[DOWN] 矢印キーでコマンドを選択します。[YES] で選択内容を確定します。



RELOAD PATTERN: アクティブなパターンをリロードします。元の自動保存された状態、または **SAVE PATTERN** コマンドで保存した特定の状態をリロードすることができます。[NO] と [SCNE] を押すと、即時に **RELOAD PATTERN** コマンドを実行できます。

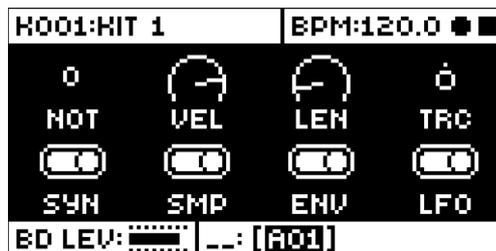
SAVE PATTERN: アクティブなパターンへの変更を保存します。これは、パターンを変更した時に実施されるパターンの一般的な自動保存とは別に使用できる特殊機能です。この機能は、パターンで作業をしていて望ましい結果が得られたために、パターンでの作業を続けながら、特別に保存しておいた状態に戻すこともできるようにしたい場合に便利です。**SAVE PATTERN** コマンドでこれを行えます。パターンをリロードする際、元の、自動保存時の状態はリロードされず、手動で保存した状態がリロードされます。[YES] と [SCNE] を押すと、即時に **SAVE PATTERN** コマンドを実行できます。



RELOAD PATTERN コマンドは、ライブでの即興演奏に最適です。ベースラインのノートを追加するなど、アクティブなパターンに行った変更をすぐに取り消すことができます。

11.7 TRIG メニュー

TRIG メニューで、ノートがトリガーされた時のアクションを設定します。[TRIG] キーを押すと、このメニューが表示されます。**DATA ENTRY** ノブで設定を変更します。これらの全般設定は、シーケンサーのノートトリガーに適用されます。パターンのステップ上で、トリガーを使用して他の設定をロックできます。[TRIG] キーを押したまま、設定を変更します。ノートトリガーで、SYN と SMP の設定をゼロにすると、ロックトリガーになります。TRIG 設定はアクティブなキットではなくアクティブなパターンと一緒に保存されます。



NOT: トリガーした時の音のピッチを、-24 ~ 24 の範囲で設定します。LIVE RECORDING で、CHROMATIC モードで演奏時、演奏した [PADS] のピッチでこの設定は上書きされます。

VEL: シーケンサーのノートトリガーがトリガーされた時のベロシティを 1 ~ 127 の範囲で設定します。このベロシティは、[FUNC] と [PADS]、または [TRIG] キーでトリガーした場合、FIXED VELOCITY モードで固定ベロシティを AUTO に設定しパッドを使用してトリガーした場合に使用されます。LIVE RECORDING モードで、[PADS] をタップした時点でのベロシティでこの設定は上書きされます。

LEN: ノートトリガーの長さを設定します。LIVE RECORDING モードでも、この全般設定は [PADS] を押した長さで上書きされます。

TRC: 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付きルールのセットを使用したトリガー条件を設定します。詳細については、50 ページの「11.11.3 条件付きロック」を参照してください。

SYN: サウンドのシンセパートをトリガーするかを設定します。

SMP: サウンドのサンプルパートをトリガーするかを設定します。

ENV: フィルターエンベロープをトリガーするかを設定します。

LFO: LFO をトリガーするかを設定します。

11.7.1 QUANTIZATION

[FUNC] と **[TRIG]** を押すと、このメニューが表示されます。**[UP]/[DOWN]** 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブで、メニュー内を移動します。**[LEFT]/[RIGHT]** 矢印キーまたは **DATA ENTRY** ノブで設定を変更します。



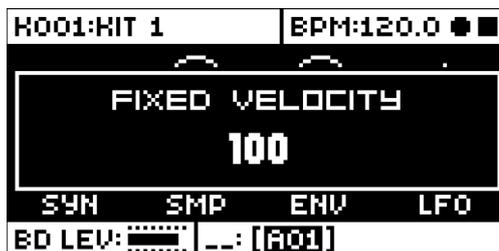
GLOBAL QUANTIZE: すべてのトラックのすべてのマイクロタイミングトリガーに適用されます。クオンタイズ値を高くすると、すべてのマイクロタイミングトリガーのクオンタイズ量が大きくなります。0 ~ 127 の範囲で設定します。

TRK QUANTIZE: アクティブなトラックのすべてのマイクロタイミングトリガーに適用されます。クオンタイズ値を高くすると、すべてのマイクロタイミングトリガーのクオンタイズ量が大きくなります。0 ~ 127 の範囲で設定します。

11.8 FIXED VELOCITY

[FIX] を押すと、パッドの FIXED VELOCITY モードが有効になり、固定ベロシティでトリガーされるよう設定されます。

[FUNC] と **[FIX]** を押すと、固定ベロシティ量を調整できるメニューが表示されます。



固定ベロシティ量を、**TRACK LEVEL** ノブを回すか **[ARROW]** キーの **[UP]/[DOWN]** を押して設定します。デフォルト設定は 100 です。AUTO 設定で、固定ベロシティを TRIG メニューの **VEL** パラメータで指定したデフォルトのベロシティに設定します。詳細については、46 ページの「11.7 TRIG メニュー」を参照してください。

11.9 CLICK TRACK

CLICK TRACK メニューで、Analog Rytm MKII の内蔵メトロノームを制御します。**[FUNC]** + **[RTRG]** を押すと、このメニューが表示されます。**[UP]/[DOWN]** 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブで、設定のリストをスクロールします。**[LEFT]/[RIGHT]** または **DATA ENTRY** ノブのいずれかを押して、ハイライトした設定を変更します。



ACTIVE: メトロノームを起動します。また、このメニューを表示していなくても、**[FUNC]** + **[RTRG]** をしばらく押し続けると、メトロノームのクリックのオン / オフを切り替えられます。

TIME SIG.NUM: メトロノームの拍子記号の分母を設定します。

TIME SIG.DEN: メトロノームの拍子記号の分子を設定します。

PREROLL: メトロノームが何小節鳴ったらシーケンサーの再生が始まるかを設定します。この設定は、LIVE RECORDING モードでのみ使用されます。

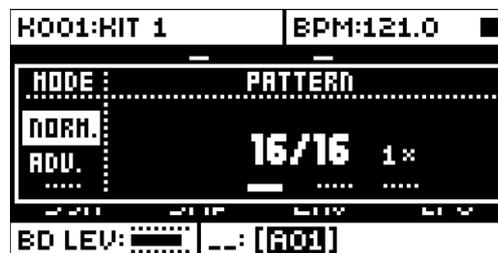
VOLUME: クリックのボリュームを設定します。

11.10 SCALE メニュー

この画面で、パターンの長さやタイミングを変更できます。SCALE メニューには 2 つのモードがあります。NORMAL モードでは、すべてのトラックが同じ長さになります。ADVANCED モードでは、各トラックを異なる長さにできます。**[FUNC]** と **[PAGE]** を押して SCALE SETUP メニューを表示します。**[LEFT]/[RIGHT]** 矢印キーで、設定を選択します。**[UP]/[DOWN]** キーで、設定の調整や 2 つのモードの選択を行います。

11.10.1 NORMAL モード

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



最初の 2 つの設定で、パターンのステップの長さを制御します。左端の番号で、パターンのステップ数を選択します。パターンで使用可能なステップの最大数は、右側のパラメータで設定した合計の長さによって決まります。16、32、48、64 ステップのいずれかになります。パターンのステップが 17 以上の場合、GRID RECORDING モードで **[PAGE]** キーを使ってパターンページを切り替えます。

右端のパラメータで、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 つの設定があります。1/8X に設定すると、パターンは設定されているテンポの 8 分の 1 の速さで再生されます。3/4X に設定すると、テンポの 4 分の 3 で再生されます。3/2X に設定すると、パターンは 3/4X の設定の 2 倍の速さで再生されます。2X に設定すると、パターンは、BPM の 2 倍で再生されます。

パターンの長さを長くすると、トリガーは自動的にコピーされます。たとえば、2 ページから成るパターンの長さを 4 ページにすると、追加された 2 ページに、最初からある 2 ページのパターンページがコピーされます。

[PAGE] キーを押すと、パターンの合計長さを素早く変更できます。パターンの **[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。

拍子記号設定の 2X は、ステップシーケンサーのベースレゾリューションを 32 分音符にしたい場合に便利です。3/4X の設定は、Analog Rytm MKII を、同じ BPM の他の楽器と一緒に演奏しており、Analog Rytm MKII で三連符を演奏したい場合に便利です。

11.10.2 ADVANCED モード

このモードでは、パターンのトラックにそれぞれ別の長さを割り当てることができます。ADVANCED モードは、**[LEFT]** 矢印キーで SCALE 列まで移動して選択します。**[DOWN]** 矢印キーで **ADVANCED** を選択します。ADVANCED モードには、TRACK と MASTER の 2 つの列があります。



TRACK 列で、トラックのステップの長さを設定します。この設定は、NORMAL モードのパターンの長さの設定と同様です。設定は、アクティブなトラックにのみ適用されます。【TRK】キーを押して、スケール設定を編集するトラックを選択します。

MASTER 列は ADVANCED モードでのみ使用できます。ここでは、マスター長、マスター変更長、パターン全体の拍子記号を設定します。

LEN: すべてのトラックがリスタートされるまでのパターンの再生ステップ数を設定します。INF に設定すると、パターンのトラックは、リスタートされず無限にループします。この設定は、チェーンされたパターンの再生が始まるまでのアクティブなパターンの長さにも影響します。これは、CHNG パラメータで上書きできます。

CHNG: 待機しているまたはチェーンされているパターンが再生を始めるまでに、アクティブなパターンが再生される長さを設定します。この設定は、サンプルの LEN が INF に設定されている場合に重要になります。CHNG が設定されていない場合、パターンは無限に再生されるため、次のパターンは待機状態になりません。ただし、たとえば CHNG を 64 に設定すると、ステップ数が 64 のパターンのように動作し、パターンの待機やチェーンが行われます。

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



INF を選択すると、アクティブなパターンが無限に再生され、別のパターンに変更することができなくなります (SEQUENTIAL パターン再生モードを使用している場合)。



【FUNC】+【UP】/【DOWN】を押すと、MASTER LENGTH を 16 刻みで設定できます。

11.11 シーケンサーの機能

11.11.1 パラメータロック

パラメータロックで、すべてのトリガーに独自のパラメータ値を設定することができます。ドラムトラックのノートトリガーに、異なるピッチ、アンプ、フィルター設定などを行うことができます。PARAMETER ページのすべてのパラメータをパラメータロックすることができます。パラメータロックはあらゆるタイプのトラックに適用できます。また、TRIG ページのすべての設定をロックすることができます (38 ページの「TRIG メニュー」を参照)。PARAMETER ページのすべてのパラメータの概要については、80 ページの「付録 A: ドラム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、トリガーの【TRIG】キーを押したままにします。

DATA ENTRY ノブで、ロックするパラメータを調整します。ロックされたパラメータでは画面上のグラフィックが反転し、ロックされたパラメータの値が表示されます。ロックされたトリガーの【TRIG】キーが速い点滅を始め、トリガーにパラメータロックが含まれていることを示します。【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 1 つ削除されます。ノートトリガーを削除してから再度入力すると、このトリガーからすべてのパラメータロックが削除されます。

CHROMATIC モードでは、【TRIG】キーを押したままにすると、ノートピッチのパラメータロックがあるパッドが赤色になります。

LIVE RECORDING モードでは、**DATA ENTRY** ノブを回すか、CHROMATIC モードで【PADS】を演奏することで、アクティブなトラックにパラメータが入力されます。これに応じて、ノートトリガーがロックされます。ロックが含まれるロックトリガーが、ノートトリガーのないシーケンサーステップに配置されます。

LIVE RECORDING モードになっている時にすべてのトラックのパラメータロックを削除するには、【FUNC】+【NO】を押したままにします。ただし、サウンドのロックは消去されません。

特定のトラック（1つまたは複数）に入力したトリガーのシーケンスをシーケンサーに合わせて消去するには、**[NO]**と
いずれかの**[PADS]**を押します。キーを放すまでにパターンの再生で再生されたすべてのステップが消去されます。
サウンドのロックは消去されません。

特定のパラメータロックをリアルタイムで削除するには、削除するパラメータに対応する **DATA ENTRY ノブ**を押しながら、**[NO]**を押します。



1つのパターンに72個までのパラメータをロックできます。この数は、1つのパラメータが複数の
トリガーにロックされている場合にも1つのロックと数えます。たとえば、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にロックされていても、その他に71個のパラメータ
をロックできます。

11.11.2 サウンドロック

アクティブなプロジェクトのサウンドプールのすべてのドラムサウンドをシーケンサーステップ単位で変更できます。ノー
トトリガーを押したまま **TRACK LEVEL** ノブを回します。サウンドプールのリストが表示されます。**TRACK LEVEL**
ノブでリストをスクロールし、ノートトリガーに割り当てるサウンドを選択して **[TRIG]** キーを放します。**[TRIG]** キーが
点滅を始めます。ノートトリガーの **[TRIG]** キーを押したままにすると、割り当てられたサウンドが表示されます。



一部のサウンドは、一部のトラックにロードできない場合があります。リストのサウンドがアクティ
ブなトラックに対応していない場合、サウンドをロックすることはできません。サウンドプールの
参照時、アクティブなトラックに対応していないサウンドは、画面上に (!) の記号が点滅します。
また、空のサウンドプールのスロットでもこの記号が点滅します。



サウンドプールのリストの最初にある **TRACK SOUND** がデフォルトで選択されています。これは、
アクティブなキットの対応するトラックサウンドが再生されます。

11.11.3 条件付きロック

TRIG ページには、TRC（トリガー条件）と言うパラメータがあります。パラメータロックを使用して、トリガーに適用
できる条件付きルールのセットを使用したトリガー条件を設定します。各設定は、シーケンサーのトラックに設定されたト
リガーを発動するかしないかを決定する論理条件です。条件が真の場合、トリガーが発動し、トラックに適用されます。
条件が偽の場合、トリガーは無視されます。条件付きロックを適用するには、最初にシーケンサーステップにノートトリガー
またはロックトリガーを配置する必要があります。

条件付きロックの FILL は、シーケンサーが FILL モードの場合にのみ有効になります。詳細については、51 ページ
の「11.11.4 FILL モード」を参照してください。

次のトリガー条件を設定できます。

FILL: FILL モードが有効の場合真（トリガーが発動する）になります（上記参照）。

FILL: FILL が偽の場合真になります。FILL モードでない時、このトリガー条件が設定されているトリガーが発動し
ます。

PRE: 同じトラックの直近に検証されたトリガー条件が真の場合真になります（PRE および $\overline{\text{PRE}}$ 条件は無視され、
検証されません）。

PRE: PRE が偽の場合真になります。同じトラックの直近に検証されたトリガー条件が真の場合このトリガー条件を
持つトリガーは発動します（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: 隣接トラックの直近に検証されたトリガー条件が真の場合真になります（隣接トラックの 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。たとえば、トラック3はトラ
ック4の隣接トラックです。トラック4にある NEI および $\overline{\text{NEI}}$ 条件付きトリガーは、トラック3に配置された条件付き
トリガーを検証します。隣接トラックに条件付きトリガーが存在しない場合、NEI 条件は偽になります。

NEI: NEI が偽の場合真になります。隣接トラックの直近に検証されたトリガー条件が真の場合このトリガー条件を持
つトリガーは発動します（隣接トラックの PRE および $\overline{\text{PRE}}$ 条件は無視され、検証されません）。

1ST: パターンの初回再生時に真になります（ループ時）。

1ST: 1ST が偽の場合真になります。このトリガー条件が付いたトリガーは、パターンの初回再生時（ループ時）とは関係なく常に有効になります。

X%: 確率条件です。X% の確率でトリガーが発動します。

A:B: **A** に、トリガー条件が真になるまでのパターンの再生回数を設定します。**B**: カウントがリセットされ、再生が最初から開始されるまでのパターンの再生回数を設定します。シーケンサーを停止するまで、このサイクルが繰り返されます。

例:

設定を 1:2 にすると、トリガー条件が真になるのはパターンの初回、3 回目、5 回目 ... の再生時となります。

設定を 2:2 にすると、トリガー条件が真になるのはパターン of 2 回目、4 回目、6 回目 ... となります。

設定を 2:4 にすると、トリガー条件が真になるのはパターン of 2 回目、6 回目、10 回目 ... となります。

設定を 4:7 にすると、トリガー条件が真になるのはパターン of 4 回目、11 回目、18 回目 ... となります。



- 条件付きパラメータロックは、パターンにバリエーションを追加するのに最適な方法です。シンセトラック間の相互に排他的または確定的なノートトリガーのグリッドを設定し、そこに確率が含まれるロックもいくつか配置する（また、論理条件付きトリガーを配置して遊び心を出す場合など）やり方は、構成を最小限に行い、ランダムさを加えることで曲を生き生きとさせるスマートな方法です。
- ランダムさや偶然の変化は条件付きトリガーを使用する以外には付けることができません。また、2 種類 of メロディやパーカッションシーケンスを同じトラックに保持し、FILL モードが有効な場合にだけどちらかが再生されるようにしたい場合にも使用できます。

11.11.4 FILL モード

FILL モードは、ドラムフィルなどの一時的な変化をパターンに付ける場合に使用します。

パターンが1つのサイクルで、FILL モードを待機状態にするには **[FUNC] + [FILL]** を押します。**[FILL]** が点滅を始め、FILL モードの待機状態であることを示します。FILL モードは、パターンのループ時に起動 (**[FILL]** が点灯) し、パターンが再度ループするまで有効になります。また、パターンの再生中に **[FILL]** キーを押したままにすることで、いつでも、好きな時間だけ FILL モードにすることができます（その際、GRID RECORDING モードは有効にできません）。FILL モードは、キーを押している間有効になります。

11.11.5 トリガーのミュート

TRIG MUTE 画面で、シーケンサーのパターンにミュートのマスクを追加できます。各トラックに、独自のトリガーミュートトリガーを配置できます。**[FUNC] + [BANK E]** を押すと、このメニューが表示されます。



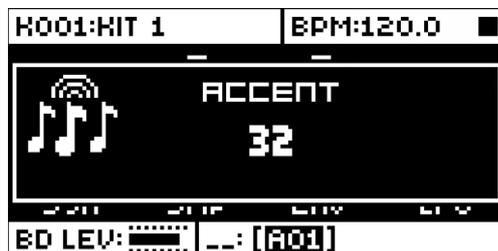
[TRIG] キーを押してトリガーミュートトリガーを入力します。TRIG MUTE 画面で入力したトリガーは、アクティブなトラックの同じシーケンサーステップに配置されているトリガーをミュートします。アクティブなトラックだけでなく、すべてのトラックのステップのプロパティを同時に編集するには、**[FUNC]** キーを押したままトリガーを入力します。ノートトリガーを含むステップの **[TRIG]** キーが半点灯します。



- トリガーのミュートは、ノートトリガーやロックトリガーに即時に追加することができます。ノートトリガーまたはロックトリガーを押したまま、**[BANK E]** を押します。トリガーミュートトリガーは、そのノートトリガー / ロックトリガーと同じシーケンサーステップに自動的に配置されます。
- ノートトリガー / ロックトリガーを押すと、トリガーミュートトリガーがそのトリガーと同じシーケンサーステップに配置されているかがすぐに分かります。配置されている場合は、**[BANK E]** キーが点灯します。
- トリガーのミュートは、ライブ演奏でのトラックのフィーリングを試す時に便利です。ベースライントラックの最後の 8 つのステップをミュートして曲にスリルを与えたりすることができます。

11.11.6 アクセント

アクセントトリガーは、トラックの選択したステップでペロシティを素早く変更する場合に便利です。アクセントレベルは、モデューションの目的です。つまり、LFOなどをかけることができます。[FUNC] + [BANK F]を押すと、ACCENTメニューが表示されます。



対象のトラックを、対応する [TRK] キーを押して選択します。TRACK LEVEL ノブを回してアクセントの値を選択します。値が高くなるほど、アクセントトリガーのアクセントが強くなります。

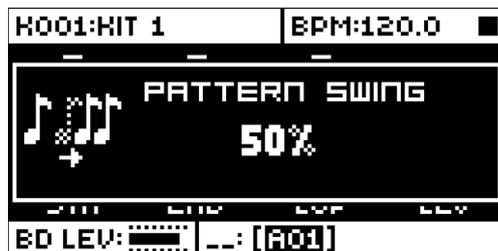
ACCENTメニューが開いている間、シーケンサーにはアクセントトリガーが表示されます。[TRIG] キーを押してアクセントトリガーを配置または削除します。アクティブなトラックだけでなく、すべてのトラックのステップのプロパティを同時に編集するには、[FUNC] キーを押したままトリガーを入力します。アクセントトリガーがノートトリガーと同じシーケンサーステップに配置されている場合、ノートトリガーにアクセントが付加されます。



- ノートトリガーには即時にアクセントが付けられます。ノートトリガーを押したまま、[BANK F] を押します。アクセントトリガーは、そのノートトリガーと同じシーケンサーステップに自動的に配置されます。
- ノートトリガー / ロックトリガーを押すと、アクセントトリガーがそのトリガーと同じシーケンサーステップに配置されているかがすぐに分かります。配置されている場合は、[BANK F] キーが点灯します。

11.11.7 スイング

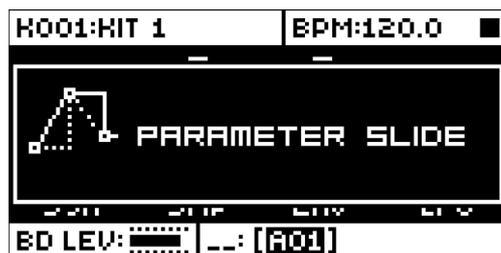
パターンのスイング設定を調整し、推進力のあるリズムミカルなグループを実現できます。[FUNC] + [BANK G]を押すと、このメニューが表示されます。



スイング率を、TRACK LEVEL ノブを回すか [ARROW] キーの [UP]/[DOWN] を押して 51 ~ 80% の範囲で設定します。デフォルト設定は等間隔の 50% です。[TRIG] キーが点灯しているスイングパターンを [TRIG] キーでカスタマイズします。

11.11.8 パラメータのスライド

PARAMETER SLIDE メニューでは、トラックの 2 つの別々のノートトリガーまたはロックトリガーのパラメータ値を、互いにスライドさせることができます。[FUNC] + [BANK H] を押すと、このメニューが表示されます。このメニューを表示している時に [TRIG] キーを押すと、スライドトリガーがシーケンサーに配置されます。アクティブなトラックだけでなく、すべてのトラックのステップのプロパティを同時に編集するには、[FUNC] キーを押したままトリガーを入力します。



2つのトリガー間でスライドさせるパラメータ値は、どちらかのトリガーでロックする必要があります。ロックされたパラメータ値をロックされた値に、またはその反対にスライドします。パラメータ値をスライドするには、スライドするパラメータがあるトリガーと同じシーケンサーステップにスライドトリガーを配置します。スライド速度は、現在のテンポに相対します。次のトリガーに達するとスライドが完了します。同時に複数のパラメータをスライドさせることができます。



- パラメータのスライドは、ノートトリガーやロックトリガーに即時に追加することができます。ノートトリガーまたはロックトリガーを押したまま、**[BANK H]**を押します。パラメータのスライドトリガーは、そのノートトリガー / ロックトリガーと同じシーケンサーステップに自動的に配置されます。
- ノートトリガー / ロックトリガーを押すと、パラメータのスライドトリガーがそのトリガーと同じシーケンサーステップに配置されているかがすぐにわかります。配置されている場合は、**[BANK H]**キーが点灯します。

11.11.9 コピー、ペースト、クリアの操作

パターン、トラックページ、トラック、トリガーはコピー、ペースト、クリアできます。

アクティブなパターンは、同じバンクまたは別のバンクの別の場所にコピーできます。パターンをコピーする場合は、GRID RECORDING モードを無効にしてください。パターンをコピーするには、**[FUNC] + [RECORD]**を押します。コピーしたパターンをこの場所にペーストするには、別のパターンを選択して、**[FUNC] + [STOP]**を押します。**[FUNC] + [STOP]**を再度押すと、この操作を取り消すことができます。パターンをクリアするには、**[FUNC] + [PLAY]**を押します。キーをもう一度押すとこの操作を取り消すことができます。

パターンを選択した後にキーを放す前に、**[RECORD]**、**[PLAY]**、**[STOP]**を押すと、パターンのコピー、クリア、ペーストができます。

個々のシーケンサートラックも、パターンと同じ方法でコピー、ペースト、クリアできます。これを行うには、GRID RECORDING モードを有効にする必要があります。

また、トラックページを1ページ、コピー、ペースト、クリアすることもできます。トラックのコピー / ペースト / クリア操作と同様ですが、アクティブなトラックページのみが対象になります。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。**[PAGE]**キーを押して、目的のトラックページを選択します。コピーするには、**[PAGE] + [RECORD]**を押します。ペーストするには、新しいトラックページを選択して**[PAGE] + [STOP]**を押します。取り消すには、**[PAGE] + [STOP]**を再度押します。アクティブなトラックページをクリアするには、**[PAGE] + [PLAY]**を押します。キーをもう一度押すとこの操作を取り消すことができます。

パラメータロック設定が設定されているトリガーも、コピー、ペースト、クリアできます。これを行うには、GRID RECORDING モード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。ペーストするには、別の**[TRIG]**キーを押したまま**[STOP]**を押します。また、複数のトリガーをコピーできます。複数のトリガーを押したまま**[RECORD]**を押します。最初に押したトリガーが開始点になります。ペーストすると、コピーした他のトリガーがこのトリガーに相対的に配置されます。別の**[TRIG]**キーを押したまま**[STOP]**を押すと、コピーしたトリガーのシーケンスがペーストされます。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。

11.11.10 クイック保存とリロードコマンド

キット、サウンド、トラック、パターン、ソングを即時に保存およびリロードできます。リロードすると、設定は保存されている状態に戻ります。

- キットをクイック保存するには、**[YES] + [PLAY MODE]**を押します。このコマンドは、KIT メニューにあるSAVE KIT コマンド（29 ページの「10.2 KIT メニュー」を参照）と同じです。

11. シーケンサー

- アクティブなトラックのトラックサウンドをクイック保存するには、**[YES] + [MUTE]** を押します。このコマンドは、SOUND MANAGER メニューの STORE TRACK SOUND コマンド (35 ページの「10.5.2 SOUND MANAGER」を参照) と同じです。
- トラックをクイック保存するには、**[YES] + [CHRO]** を押します。操作は、SAVE TRACK コマンド (45 ページの「11.5 TRACK メニュー」を参照) と同じです。
- アクティブなパターンをクイック保存するには、**[YES] + [SCNE]** を押します。操作は、SAVE PATTERN コマンド (45 ページの「11.6 PATTERN メニュー」を参照) と同じです。これは、ライブ調整のセッションを始める前に、うまくいかなかった場合の復元ポイントを作成しておく場合に便利です。
- ソングをクイック保存するには、**[YES] + [PERF]** を押します。このコマンドは、SONG メニューにある SAVE コマンド (57 ページの「12.2.4 SONG メニュー」を参照) と同じです。
- キットをクイックリロードするには、**[NO] + [PLAY MODE]** を押します。このコマンドは、KIT メニューにある RELOAD KIT コマンド (29 ページの「10.2 KIT メニュー」を参照) と同じです。これは、ライブなどでキットの内容を即興演奏で変更した後に便利です。
- アクティブなトラックのトラックサウンドをクイックリロードするには、**[NO] + [MUTE]** を押します。これは、キットのリロードと同じですが、すべてのトラックではなくアクティブなトラックのみがリロードされます。
- トラックをクイックリロードするには、**[NO] + [CHRO]** を押します。操作は、RELOAD TRACK コマンド (45 ページの「11.5 TRACK メニュー」を参照) と同じです。
- アクティブなパターンをクイックリロードするには、**[NO] + [SCNE]** を押します。操作は、RELOAD PATTERN コマンド (45 ページの「11.6 PATTERN メニュー」を参照) と同じです。ライブ変更後の取り消し操作のため、別のパターンを選択するまで使用できます。
- ソングをクイックリロードするには、**[NO] + [PERF]** を押します。このコマンドは、SONG メニューにある RELOAD コマンド (57 ページの「12.2.4 SONG メニュー」を参照) と同じです。

12. チェーンとソング

チェーンとは、1つ以上のパターンで構成されるシーケンスです。チェーンを使ってソングを形成します。

64 個のチェーンに 256 個のパターンを登録できます。たとえば、1つのチェーンを 256 個のパターンで構成したり、2つのチェーンに 128 個ずつのパターンを登録することができます。

アクティブにし、作業できるソングは常に1つです。ソングには、ソング行とスクラッチパッド行の2つの主な入力フォームがあります。アクティブなソング行は、LCDの左下部分に表示されます。スクラッチパッド行がアクティブな場合、画面には「_」と表示されます。スクラッチパッド行は、デフォルトではすべてのソング行の後に配置されています。

各ソング行にはチェーンがあります。チェーンの入力内容は、ソングと一緒に保存されます。スクラッチパッド行にもチェーンまたはパターンが含まれており、ソングの一部として保存されます。スクラッチパッド行は、既にプログラムされているソング行に影響を与えずにチェーンやパターンを試したい場合に使用できます。

12.1 チェーン

アクティブなソング行またはスクラッチパッド行にチェーンがある場合、**[CHAIN MODE]**  を押して CHAIN モードにすると、チェーンのすべてのパターンが再生されます。このモードが無効で、SONF モードも有効でない場合、現在アクティブなパターンが繰り返し再生されます。アクティブなパターンと、チェーンの他のパターンが画面の下部に表示されます。アクティブなパターンは、色が反転して表示されます。

チェーンを作成するには、次の2つの方法があります。詳細チェーンモードを使用する方法とクイックチェーンモードを使用する方法です。

12.1.1 詳細モード

詳細モードでチェーンを作成する場合は、CHAIN モードにしておく必要があります。**[CHAIN MODE]** と **[LEFT]** / **[RIGHT]** を押してチェーンカーソルを移動し、詳細モードでチェーンを作成します。カーソルはパターンの前、パターン中、パターン後に置けます。カーソルをパターンの前に置いて新しいパターンを **[BANK]** と **[TRIG]** を押して選択すると、選択したパターンが、カーソルの後ろにあるパターンの前に挿入されます。カーソルでパターンをハイライトして新しいパターンを選択すると、ハイライトしているパターンが置き換わります。CHAIN モードになっている場合、チェーンのパターンが順番に再生されます。チェーンの最後のパターンの再生が終わると、チェーンはループします。

12.1.2 クイックモード

クイックモードでチェーンを作成するには、**[BANK]** を押してから、チェーンを開始したい **[TRIG]** キーを押します。最初の **[TRIG]** キーを押し続けたまま、次の **[TRIG]** キーを押すと、パターンがチェーンに追加されます。クイックモードでは、同じバンクのパターンのみをチェーンできます。クイックモードでは、前のチェーンが消去されます。クイックモードでチェーンを作成する場合は、PATTERN モードを SEQUENTIAL に設定する必要があります。

[CHAIN MODE] + **[NO]** を押すと、チェーンカーソルの場所によって、カーソルの前にあるパターンまたはカーソルでハイライトしているパターンが消去されます。

[FUNC] + **[CHAIN MODE]** を押すと、新しく空のスクラッチパッド行が作成されます。スクラッチパッド行は、ソング行リスト (SONG EDIT メニューを開くと表示されます) の最下部に配置されます。前のスクラッチパッド行の内容が、最後のソング行に続く新しいソング行として追加されます。ソング内でソング行の位置を変更する方法 (スクラッチパッド行も含む) については、SONG EDIT メニューを参照してください。



CHAIN モードは、即興ライブに最適です。CHAIN モードでない場合で、現在アクティブなパターンのみがループしている時に、チェーンを作成してから CHAIN モードを有効にします。いつでも、CHAIN モードを終了して1つのパターンのみをループさせることができます。パターンの追加および削除してまったく新しいチェーンを作成し、再度 CHAIN モードを有効にします。[FUNC] + [CHAIN MODE] を押して新しいチェーンを作成することで、即興でソングを素早く作成できます。

12.2 ソング

ソングは基本的に、パターンとチェーンを構成して、より長いシーケンスにしたものです。SONG モードにするには、**[SONG MODE]**  キーを押します。SONG モードになっている時は **[SONG MODE]** キーが点灯します。アクティブなソングが行ごとに再生されます。アクティブなソング行がスクラッチパッド行 (デフォルトの位置は一番下) の場合、パターンのチェーンが1回再生された後に停止します。スクラッチパッド行の位置をソング内で動かした場合、以降のソング行が再生されます。

再生中のソング行は、画面の左下隅に表示されます。

12.2.1 SONG EDIT メニュー

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



ソングは、上から下に向かって、1行ずつ再生されます。ソングの行にはチェーンがあり、チェーンのすべてのパターンが再生されると、ソング再生位置が次の行に移動します。ソング再生位置のパターン番号が反転表示されます。画面の右上隅に、BPM と再生中の小節数と拍数が表示されます。

ソング行間や、ソング行に割り当てられているパターン間の移動には **[ARROW]** キーを使用します。ソングカーソルでパターン位置をハイライトすると、パターン番号が四角で囲まれます。ソングカーソルをパターンの前後に置くと、細線に変わります。

ソングを最初から再生するには、**[STOP]** を 2 回押します。ソングの再生位置が自動的に最初のソング行の最初のパターンに移動します。ですが、ソングは任意のパターン位置から再生を始めることができます。**[ARROW]** キーでソングカーソルを移動させ、パターン位置をハイライトします。この位置を選択するには **[YES]** を押します。グラフィックが反転表示され、ソング再生位置を示します。この位置からソングを再生するには **[PLAY]** を押します。



ソング行では、コピー、ペースト、クリアコマンドを実行できます。

12.2.2 ソング行の追加とパターンやチェーンの割り当て

ソング行を追加するには、**[FUNC] + [YES]** を押します。新しいソング行が、カーソルのある行の下に挿入され、パターン A01 が自動的にその新しい行に割り当てられます。別のパターンをソング行に割り当てるには、**[ARROW]** キーでソングカーソルを動かし、行に割り当てられているパターンをハイライトして **[BANK]** キーと **[TRIG]** キーを押します。一般に、パターンを割り当てる手順は、パターンを選択する手順（セクション 41 ページの「11.1.1 パターンの選択」を参照）と同じです。

チェーンをソング行に追加するには、ソング行を選択して **[RIGHT]** 矢印キーを押します。ソングカーソルがパターン位置から移動し、細い縦線に変わります。**[BANK]** キーと **[TRIG]** キーを押して、チェーンに追加するパターンを選択します。

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

ソング行にチェーンがある場合、個々のパターンをチェーン内で並べ替えることができます。ソングカーソルでパターンをハイライトして選択し、**[FUNC] + [LEFT]/[RIGHT]** を押します。

ソング内のソング行の位置を移動させるには、ソングカーソルをソング行に置いて **[FUNC] + [UP]/[DOWN]** を押します。

ソング行のパターンを 1 度に 1 つずつ消去するには、**[FUNC] + [NO]** を繰り返し押します。

12.2.3 リピートとミュートの追加

ソング行や、ソング行に割り当てたパターンに各種の特殊情報を入力することができます。

ソング行を選択した回数繰り返すには、カーソルをソング行の左端の位置に動かします。**DATA ENTRY** ノブ A を回して、ソング行を繰り返す回数を選択します。



ソング編集モードで、パターンのシーケンサトラックを選択してミュートすることができます。最初に、MUTE モードになっていることを確認します。MUTE モードでない場合は **[MUTE]** を押して、**[MUTE]** キーが全点灯していることを確認します。次に、ソングエディターで、**[ARROW]** キーでトラックをミュートするパターンのカーソルを置き、**[YES]** を押します。**[SONG MODE]** キーを押したまま、ミュートするドラムトラックの **[PADS]** を押します。



ミュートしたトラックは、画面右下のミュートのグラフィックが (-) になります。ミュートしていないトラックは、四角形が表示されます。ソングの別のパターンのトラックをミュートするには、**[ARROW]** キーでそのパターンにカーソルを移動させて **[YES]** を押します。ソングのミュートはパターンのみに対して行えます。パターンごとに異なるソングをミュートしたトラックを保持することができます。適用されるのは、ソングの特定の位置にあるパターンになります。たとえば、パターン A01 がソングの複数の位置で使用されており、最も左上のインスタンスがトラックミュートされている場合、パターン A01 の他のインスタンスは変更されません。別のパターン位置のトラックをミュートするには、一番上にカーソルを置き **[YES]** を押します。前述のようにミュートが追加されます。画面に表示されるほかに、ソングのミュートしたトラックは、パターンをハイライトすると <PADS> が消灯します。ミュート解除したトラックは、<PADS> が黄緑色に点灯します。



ソングにプログラムされているミュートがある場合、**[MUTE]** キーと **[SONG MODE]** および **[CHAIN MODE]** キーが、これらのモードが有効かどうかに関わらず半点灯します。これは、パターンのいずれかに、有効になっているソングミュートがあることを示します。また、ソングミュートがあるパターンを選択した時に MUTE モードになっている場合、ミュートがプログラムされている <PADS> は緑色に半点灯します (ソングがミュートされているトラックが通常の MUTE モードで既にミュートされている場合は、<PADS> は消灯します)。



SONG EDIT でなくても、チェーンまたはソングのアクティブなパターンのトラックにソングミュートを即時に追加することができます。**[MUTE]** キーを押して MUTE モードにし、SONG EDIT で、**[SONG MODE]** を押したままミュートするトラックの **[PADS]** を押します。

12.2.4 SONG メニュー

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



RELOAD: アクティブなソングをリロードします。保存済みのバージョンが復元されます。**[NO]** + **[SONG]** を押し

12. チェーンとソング

でも、この機能を実行できます。

LOAD: 保存したソングをロードするためのメニューが表示されます。アクティブなソングは、反転したグラフィックスで表示されます。

SAVE: アクティブなソングを16のソングスロットのいずれかに保存します。アクティブなソングは、反転したグラフィックスで表示されます。[YES] + [SONG] を押しても、この機能を実行できます。

CLEAR: すべての内容からアクティブなソングを消去します。

EDIT: EDIT メニューが表示されます。これは、[FUNC] + [SONG MODE] を押すと表示されるメニューと同じです。このメニューの詳細については、47 ページを参照してください。

RENAME: アクティブなソングの名前を変更するためのメニューが表示されます。

13. サンプリング

Analog Rytm MKII は、優れた使いやすいサンプラーでもあります。AUDIO IN 入力から外部音源をサンプリングすることも、Analog Rytm MKII の内部オーディオを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。

13.1 SAMPLING メニュー

SAMPLING メニューでは、サンプリングのさまざまな設定を行えます。

[SAMPLING]  を押すとこのメニューが表示されます。 **DATA ENTRY** ノブを使用してパラメータを変更します。



13.1.1 REC

サンプリングを開始するには、**[FUNC]** + **[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。

13.1.2 ARM

サンプラーを準備状態にするには、**[YES]** を押します。サンプラーが準備状態になり、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。詳細については、以下を参照してください。(キャンセルするには、**[SAMPLING]** + **[NO]** を押します)。

13.1.3 THR

サンプラーを準備状態にすると、入力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始まります。バックグラウンドノイズによってサンプリングが始まってしまわな程度に高く、かつすべての信号を捉えられる程度に低くしきい値を設定してください。

13.1.4 SRC

サンプリングする音源を選択します。

- **AUD L + R**: AUDIO IN L+R 入力からの外部オーディオをサンプリングするように入力音源を設定します。オーディオはモノラルに統合されます。
- **AUD L**: 入力音源を AUDIO IN L に設定します。
- **AUD R**: 入力音源を AUDIO IN R に設定します。
- **BD, SD, RS/CP, BT, LT, MT/HT, CH/OH, CY/CB**: 入力音源を、別のドラムトラックの内部オーディオに設定します。
- **MAIN**: 入力音源を内部 MAIN L+R チャンネルに設定します。オーディオはモノラルに統合されます。

13.1.5 MON

入力されるオーディオを Analog Rytm MKII を通じてモニターするかどうかを選択します。



多くの場合、常に内部オーディオをモニターしていると、別のトラックや MAIN を入力音源として選択した時にこのパラメータは使用できなくなります。しかし、サンプル音源が MAIN OUT にオーディオを送信するようにルーティングした個々のトラックサンプルの場合、MON パラメータが使用できます。詳細については、67 ページの「14.6 TRACK ROUTING GLOBAL」を参照してください。

13.2 Analog Rytm MKII を使用したサンプリング

1. 外部音源を使用する場合は、外部音源を Analog Rytm MKII に接続します。
2. **[SAMPLING]** を押して SAMPLING メニューにアクセスしてから、**DATA ENTRY** ノブ **G** を使用して **SOURCE**

13. サンプリング

を目的の入力音源に設定します。

- オーディオ入力メーターを見ながら音源を演奏し、音源のボリュームがクリップや歪みが発生しない範囲で最大になるよう調整します。必要に応じて **MON** を YES に設定して、入力されるオーディオを Analog Rytm MKII を通じてモニターします。
- 再びオーディオ入力メーターを見ながら、**DATA ENTRY** ノブ **F** を使用して、メーターが示す音源のバックグラウンドノイズ（音源を演奏していないときのもの）よりもわずかに高い値に **THR** を設定します。
- [YES]** を押してサンプラーを待機状態にし、音源を演奏します。設定したしきい値レベルを入力オーディオ信号が上回ると、サンプリングが始まります。
- サンプリングを停止するタイミングで **[YES]** を押します。サンプルは自動的にノーマライズされます。
- DATA ENTRY** ノブ **A** と **C** を使用して **TRIM START** パラメータと **TRIM END** パラメータを設定し、目的の長さに合わせてサンプルをトリミングします。**DATA ENTRY** ノブ **B** と **D** を使用すると、画面が拡大 / 縮小され、トリミングの位置を見つけやすくなります。**[FUNC]** と **[YES]** を押してサンプルを試聴します。サンプル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、結果に満足しない場合は **[NO]** を押すとトリミングを取り消すことができます。



- [YES]** を押してサンプルを保存します。
- サンプルに名前を付け、もう一度 **[YES]** を押して保存を確定します。
- いずれかの **[PADS]** を押して、サンプルを割り当てるトラックを選択します。サンプルをトラックに割り当てない場合は、**[NO]** を押します。

サンプルを破棄する場合は、**[FUNC]** + **[NO]** を押します。

SAMPLING メニューを閉じるには、**[NO]** メニューを押します。

13.3 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することもできます。キーを組み合わせると実行できます。サンプラーは、最後に使用されていた **SRC** および **THR** 設定を使用します。

- サンプラーを準備状態にするには、**[SAMPLING]** + **[YES]** を押します。**[SAMPLING]** キーが黄色に点灯します。また、サンプラーを最初に準備状態にせずに、ダイレクトサンプリングを行うこともできます。**[FUNC]** + **[SAMPLING]** を押すと、手動でサンプリングを開始できます。
- 入力オーディオ信号が設定したしきい値レベルを超えた場合（または手動でダイレクトサンプリングを開始した場合）、サンプリングが開始され、**[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]** + **[SAMPLING]** を押します。サンプルをノーマライズしている間は **[SAMPLING]** キーが赤色に半点灯し、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の途中でキャンセルするには、**[SAMPLING]** + **[NO]** を押します。

14. GLOBAL SETTINGS メニュー

GLOBAL SETTINGS メニューには、Analog Rytm MKII 全体に影響を与える設定があります。グローバルシーケンサー、MIDI、トラックルーティングの設定などが行えます。グローバルスロットを4つまで使用でき、各グローバルスロットを個別に設定できます。

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

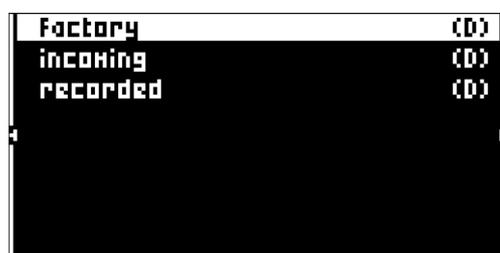


14.1 PROJECT

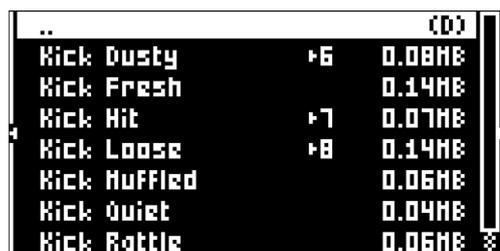
ここで、プロジェクトを管理します。このメニューの詳細については、セクション 27 ページの「9. プロジェクト」で説明します。

14.2 SAMPLES

ここで、サンプルを管理します。下記のようなメイン画面には、FACTORY、INCOMING、RECORDED の3つのメインディレクトリのうちいずれかにアクセスできます。FACTORY ディレクトリには、10個のサブディレクトリがあり、複数のプリセットサンプルが保存されています。INCOMING ディレクトリは、C6 ユーティリティソフトウェア経由で Analog Rytm MKII +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 ディレクトリは、Analog Rytm MKII でサンプリングしたサンプルのデフォルトの保存先です。[YES] を押すと、ディレクトリが表示されます。



サブディレクトリを開くには、[ARROW] キーでハイライトして [YES] を押します。ディレクトリを閉じるには、画面最上部の「..」という項目を選択して [YES] を押します。これを繰り返すことで、ディレクトリ階層の一番上まで戻ることができます。サンプルファイルとディレクトリを区別するため、ディレクトリを閉じる「..」の行も含めたすべてのディレクトリには、行の最後に (D) が付いています。+Drive のディレクトリを参照すると、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ているサンプルは、次のように、名前の後にスロット番号が表示されます。



14.2.1 サンプルのロード、アンロード、置き換え

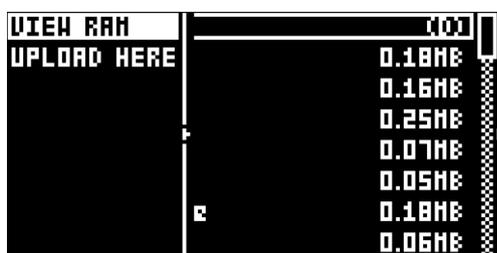
以下は、1つまたは複数のアクティブなプロジェクトにプリセットのサンプルをロードする方法の例です。まず、

14. GLOBAL SETTINGSメニュー

FACTORY ディレクトリを開きます。次に、PERCUSSION ディレクトリを開きます。最初のサンプル「Agogo High」をハイライトし、**[YES]**を押してチェックを付けます。リストを参照し、他のいくつかのサンプルにチェックを付けます。サンプルをハイライトして**[FUNC] + [YES]**を押すと、サンプルをプレビュー（アクティブなトラックのボイスで再生）できます。サンプルが約 10 秒間プレビューされます。**[RIGHT]** 矢印キーを押します。画面の右側にメニューが表示されます。



LOAD TO PROJ を選択して **[YES]** を押します。選択した（チェックを付けた）サンプルが、アクティブなプロジェクトの 127 のユーザーサンプルスロットのうち最初の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 に現在あるユーザーサンプルを表示するには、**[LEFT]** 矢印キーを 2 回押します。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 個のユーザーサンプルスロットすべてのリストが表示されます。行の右端の丸印は、アクティブなプロジェクトで現在未使用のサンプルであることを示します。



この画面では、127 個のユーザーサンプルを個別にアンロードしたり、まとめてアンロードしてスロットを空にできます。**[ARROW]** キーの **[UP]/[DOWN]** または **TRACK LEVEL** ノブで、リストをスクロールします。**[YES]** を押して個々のサンプルにチェックを付けるか、**[RIGHT]** を押して右側のメニューを表示し **SELECT ALL** を選択します。右側のメニューで、**UNLOAD** を選択するとチェックを付けたサンプルのスロットが空になります。



RAM のサンプルをどれでも、それぞれ置き換えることができます。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て、**[RIGHT]** を押して右側のメニューを表示し、**REPLACE** を選択します。+Drive のディレクトリを参照し、

目的のサンプルを探して **[YES]** を押すと、その前にハイライトしていたサンプルスロットにそのサンプルが配置されます。+Drive ストレージのディレクトリを参照したい場合は、**[LEFT]** を 2 回押して VIEW +DRIVE を選択します。

14.2.2 コンピューターからのサンプルの転送

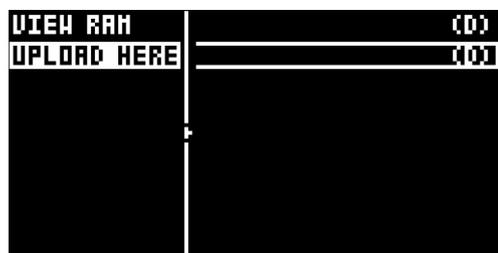
1. Analog Rytm MKII を USB 経由でコンピューターに接続します。
2. コンピューターで Elektron Transfer ソフトウェア（Elektron ウェブサイトから入手できます）を開きます。
3. Transfer の CONNECTIONS ページで、Analog Rytm MKII の MIDI IN および OUT ポートを設定します。
4. Transfer の DROP ページの Transfer メインウィンドウに、サンプルをドラッグアンドドロップします。サンプルが自動的にデフォルトディレクトリの「transfers-yymmdd」（Analog Rytm MKII の +Drive ストレージ内）に転送されます（ディレクトリを他に設定していない場合）。Transfer で、すべてのオーディオファイルが自動的に Analog Rytm MKII のネイティブオーディオフォーマットである 16 ビット、48 kHz、モノラルオーディオファイルに変換されます。

14.2.3 新しい保存先ディレクトリの作成

Analog Rytm MKII では、C6 ユーティリティソフトウェアを使用した MIDI Sample Dump Standard (SDS) および Extended SDS 経由でのサンプル転送にも対応しています。この方法を使用した場合のサンプルの転送先ディレクトリは、設定していない場合は、Analog Rytm MKII の +Drive ストレージの INCOMING になります。

これは、Elektron C6 ソフトウェア転送ツールを使用している場合の手順です。Elektron Transfer を使用している場合、Elektron Transfer から Analog Rytm MKII ディレクトリに新しい保存先ディレクトリを作成してください。

+Drive のサンプルを表示し、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]** を押し、新しいディレクトリを作成します。名前付け画面が表示されます。詳細については、セクション 18 ページの「6.5 名前付け画面」を参照してください。新しい保存先ディレクトリに適切な名前を付けます。新しいディレクトリがメイン画面に表示されたら、**[YES]** を押して開きます。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表示します。UPLOAD HERE をハイライトし、**[YES]** を押します。



コンピューターから送信されたサンプルは、新しい保存先ディレクトリに書き込まれます。新しいディレクトリまたは既存のディレクトリは、左側のメニューから同じ手順で保存先ディレクトリに設定できます。ただし、書き込み保護されている FACTORY ディレクトリは設定できません。ディレクトリ（FACTORY ディレクトリ以外）は、削除または名前を変更できます。ハイライトし、右側のメニューにアクセスして DELETE DIR または RENAME を選択します。

14.2.4 コンピューターへのサンプルの転送

1. Analog Rytm MKII を USB 経由でコンピューターに接続します。
2. コンピューターで Elektron Transfer ソフトウェアを開きます。
3. Transfer の CONNECTIONS ページで、Analog Rytm MKII の MIDI IN および OUT ポートを設定します。
4. Transfer で EXPLORE をクリックして、EXPLORE ページを表示します。
5. ANALOG RYTM 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 の目的のフォルダにドラッグアンドドロップします。



- ・ お使いのコンピューターにインストールされているElektron Transferソフトウェアのバージョンが最新であることを確認してください。Elektron ウェブサイトの Support セクションから、無料の 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（下記）で INPUT FROM または OUTPUT TO 設定で MIDI+USB を選択している場合、MIDI データの転送速度は USB 速度までになります。データの送受信時、USB 設定のみを使用していることを確認してください。

14.3 GLOBAL SLOT

4つのグローバルスロットのうちいずれを使用するかを選択します。[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーでアクティブなスロットを選択します。[YES] を押して選択内容を確定します。グローバルスロットに加えたすべての変更が自動的に保存されます。スロットには、シーケンサー、MIDI およびトラックルーティング設定の現在の構成が保存されます。グローバルスロットに加えたすべての変更が自動的に保存されます。

14.4 SEQUENCER CONFIG

ここでは、シーケンサー関連の設定があります。[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーまたは [YES] キーで設定を変更します。



QUANTIZE LIVE REC: 有効にすると、LIVE RECORDING モードで入力したノートをクオンタイズしてシーケンサーステップを完了します。設定を無効にすると、ライブ録音したノートに、該当する箇所ではマイクロタイミングが適用されます。マイクロタイミングとクオンタイズの詳細については、47 ページの「11.7.1 QUANTIZATION」を参照してください。

KIT RELOAD ON CHG: キットが有効になるとただちに自動的に保存されている状態にリロードされます。これはたとえば、ライブ演奏で、キット全体を微調整した後に、再度そのキットを有効にした時に自動的に保存されている状態に戻したい場合に便利です。

14.5 MIDI CONFIG

このメニューでは、Analog Rytm MKII の MIDI 機能に関するさまざまなサブメニューがあります。



14.5.1 SYNC

Analog Rytm MKII の MIDI クロックおよび送信コマンドの送受信方法を設定します。[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーまたは [YES] キーで設定を変更します。



CLOCK RECEIVE: 有効にすると、Analog Rytm MKII が外付け機器から送信された MIDI クロックに応答します。

CLOCK SEND: 有効にすると、Analog Rytm MKII から MIDI クロックを送信します。

TRANSPORT RECEIVE: 有効にすると、Analog Rytm MKII が再生、停止、続行、ソング位置カウンターのようシステムのリアルタイムメッセージに応答します。

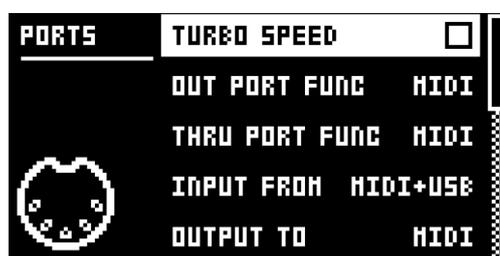
TRANSPORT SEND: 有効にすると、Analog Rytm MKII から再生、停止、続行、ソング位置カウンターのようシステムのリアルタイムメッセージを送信します。

PRG CH RECEIVE: 有効にすると、Analog Rytm MKII が入力プログラム変更メッセージに応答します。外部からパターンを選択する場合に便利です。入力プログラム変更メッセージを待機する 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「14.5.3 CHANNELS」を参照してください。

PRG CH SEND: 有効にすると、パターンが変更された時にプログラム変更メッセージが送信されます。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（56 ページ）で設定します。

14.5.2 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、ターボ速度のネゴシエーションを開始します。速度が自動的に選択されます。ターボ MIDI プロトコルに対応している MIDI インターフェイスを使用してください。

OUT PORT FUNCTIONALITY: MIDI OUT ポートを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 同期パルスを送信できます。このオプションを選択すると、ポートから MIDI データは送信されません。
- DIN 48: ポートから DIN 48 同期パルスを送信できます。このオプションを選択すると、ポートから MIDI データは送信されません。

THRU PORT FUNCTIONALITY: MIDI THRU ポートを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: Analog Rytm MKII が MIDI データを受信する送信元を選択します。

- DISABLED: Analog Rytm MKII に入力された MIDI データを無視します。
- MIDI: Analog Rytm MKII で、MIDI IN ポートから送信された MIDI データのみを待機するよう設定します。
- USB: Analog Rytm MKII で、USB ポートから送信された MIDI データのみを待機するよう設定します。
- MIDI+USB: Analog Rytm MKII で、MIDI IN と USB ポートの両方から送信された MIDI データを待機するよう設定します。

OUTPUT TO: Analog Rytm MKII から MIDI データを送信する送信先を選択します。

- DISABLED: Analog Rytm MKII から MIDI データを送信しません。
- MIDI: Analog Rytm MKII から MIDI データを MIDI OUT ポートのみを送信します。
- USB: Analog Rytm MKII から MIDI データを USB ポートのみを送信します。
- MIDI+USB: Analog Rytm MKII から、MIDI IN と USB ポートの両方に MIDI データを送信するように設定します。



- **INPUT FROM** または **OUTPUT TO** 設定で **MIDI+USB** を選択している場合、MIDI データの転送速度は **USB 速度まで** になります。データの送受信時、**USB 設定のみ** を使用していることを確認してください。

OUTPUT CH: [PADS] とノブで自動チャンネルまたはトラックチャンネルのデータを送信するかどうかを選択します。

PARAM OUTPUT: DATA ENTRY ノブを使用して送信する MIDI メッセージのタイプを選択します。送信される CC/NRPN パラメータの詳細については、88 ページの「付録 C:MIDI」を参照してください。

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

ENCODER DEST: DATA ENTRY および **TRACK LEVEL** ノブで MIDI を送信するかどうかを設定します。INT に設定すると、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定すると、MIDI は内部および外部に送信されます。

PAD DEST: [PADS] で MIDI データを送信するかどうかを設定します。INT に設定すると、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定すると、MIDI は内部および外部に送信されます。EXT に設定すると、MIDI は外部のみに送信されます。

PRESSURE DEST: [PADS] にかける圧力の変化で MIDI データを送信するかどうかを設定します。INT に設定すると、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定すると、MIDI は内部および外部に送信されます。EXT に設定すると、MIDI は外部のみに送信されます。

MUTE DEST: ミュートの有効 / 無効で MIDI データを送信するかどうかを設定します。INT に設定すると、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定すると、MIDI は内部および外部に送信されます。EXT に設定すると、MIDI は外部のみに送信されます。

RECEIVE NOTES: 有効にすると、Analog Rytm MKII を外付け MIDI キーボードを使って演奏することができます。

RECEIVE CC/NRPN: 有効にすると、Analog Rytm MKII を外付け MIDI 機器から CC/NRPN データを送信して制御できます。

14.5.3 CHANNELS

このメニューでは、MIDI チャンネルの構成を行います。

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

TRACK 1-12, FX: ドラムおよび FXトラックを制御する専用 MIDIトラックを選択します。OFF に設定すると、トラックは入力 MIDI メッセージを無視します。

PERF CHANNEL: PERFORMANCE モードになっている時に、ノブで MIDI データを送信する MIDI チャンネルを選択します。

AUTO CHANNEL: 現在アクティブなトラックにアクセスする MIDI チャンネルを選択します。Analog Rytm MKII に接続した外付け MIDI キーボードから、このチャンネルに MIDI データを送信する設定にすると、キーボードでアクティブなトラックを制御できます。これは、たとえばアクティブなドラムトラックを切り替えて異なるサウンドを再生する場合に便利です。

PROGRAM CHANGE IN CHANNEL: 入力プログラム変更メッセージを待機するMIDIチャンネルを選択します。AUTO に設定すると、AUTO チャンネルが使用されます。MIDI SYNC メニューで、Analog Rytm MKII でプログラム変更メッセージに反応できるようにします。詳細については、64 ページの「14.5.1 SYNC」を参照してください。

PROGRAM CHANGE OUT CHANNEL: パターンの変更時にプログラム変更メッセージを送信するMIDIチャンネルを選択します。AUTO に設定すると、AUTO チャンネルが使用されます。MIDI SYNC メニューで、Analog Rytm MKII でプログラム変更メッセージを送信できるようにします。詳細については、64 ページの「14.5.1 SYNC」を参照してください。

14.6 TRACK ROUTING GLOBAL

このメニューで、トラックのルーティングをカスタマイズできます。**[ARROW]** キーの **[UP]/[DOWN]** でメニューを移動します。

ROUTING	ROUTE TO MAIN	12/12
	SEND TO FX	12/12

ROUTE TO MAIN: このオプションをハイライトすると、12のトラックのいずれがメイン出力に送信されるかをカスタマイズできます。**[PADS]** を使用して、それぞれのパッドのトラックからの送信を有効/無効にします。<PADS> が緑色に点灯している場合、メインに送信されます。送信されない場合は <PADS> は消灯します。その場合でも、各トラックは個々の出力に送信されます。

ROUTE TO FX: このオプションをハイライトすると、12のトラックのFXルーティングをカスタマイズできます。

[PADS] で、FXを経由する、各対応するトラックを有効/無効にします。<PADS> が黄色に点灯している場合、FX経由です。送信されない場合は <PADS> は消灯します。

14.7 CONTROL INPUT 1

このメニュー項目では、コントロール入力1入力（Analog Rytm MKII の背面パネルの EXP/CV IN 1 というラベルが付いている入力）の設定が表示されます。この入力で、さまざまなモジュレーションソースに接続できます。モジュレーション宛先は KIT メニューの CONTROL IN 1 MOD メニューで設定します。詳細については、31 ページの「10.2.6 CONTROL IN 1 MOD」を参照してください。

PORT 1	MODE	CV
	CV ZERO LEVEL	0
	CV MAX LEVEL	5000



MODE: 各種入力信号に合わせてポートモードを設定します。3つのモードがあります。CV（制御電圧）、EXPR（エクスペッションペダル）、および OFF の3つです。

CV ZERO LEVEL (MODE を CV に設定すると使用できます)

: CV モジュレーション量がゼロの場合の電圧レベルを設定します。この設定に等しいコントロール入力レベルはゼロモジュレーションです (-5.50 V ~ +5.50 V)。

CV MAX LEVEL (MODE を CV に設定すると使用できます)

: CV モジュレーション量が最大の場合の電圧レベルを設定します。この設定に等しいコントロール入力レベルはフルモジュレーションです (-5.50 V ~ +5.50 V)。

EXPRESSION LEARN (MODE を EXPR に設定すると使用できます)

: コントロール入力レベルの上限と下限を設定します。この設定では、エクスプレッションペダルを CONTROL IN A/B に接続します。YES を押すと、最初にエクスプレッションペダルが最大になり、次に最小の位置になります。YES を押して設定を保存します。

REVERSE DIRECTION (MODE を EXPR に設定すると使用できます)。

エクスプレッションペダルからコントロール入力信号を送信する方向を反転します。

14.8 CONTROL INPUT 2

使用可能な設定は **CONTROL INPUT 1** と同じです。

14.9 SYSEX DUMP

SYSEX DUMP メニューでは、キット、サウンド、パターン、ソング、グローバルスロットの送受信ができます。サンプル転送は SAMPLE メニューからのみ行えます (前述参照)。メニュー項目を **[UP]/[DOWN]**、または **TRACK LEVEL** ノブを使用して選択します。ハイライトしたメニューを **[YES]** を押して開きます。



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



- ・ 外付け機器がコンピューターの場合、当社の無料の SysEx ユーティリティ C6 を使用することをお勧めします。これは、Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。

14.9.1 SYSEX SEND

ここでは、Analog Rytm MKII の MIDI OUT ポートまたは USB ポートを経由してキット、サウンド、パターン、ソング、グローバルスロットを外付け機器に送信できます。



左列で、バックアップする内容を選択します。**[LEFT]** 矢印キーで列を選択します。**[UP]/[DOWN]** 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブで、列をスクロールします。右列にある SysEx データ送信項目は、左列で選択した内容によって変わります。この列にアクセスするには、**[RIGHT]** 矢印キーを押します。**[UP]/[DOWN]** 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブで、送信する内容を選択します。**[YES]** を押して、SysEx 送信を開始します。

ALL: 各種データの完全なバックアップを作成できます。

- ・ **WHOLE PROJECT:** すべてのキット、サウンド、パターン、ソング、グローバルスロットと設定 (つまりプロジェクト全体) を受信機器に送信します。
- ・ **ALL SOUNDS:** すべてのサウンドを受信機器に送信します。
- ・ **ALL KITS:** すべてのキットを受信機器に送信します。
- ・ **ALL PATTERNS:** すべてのパターンを受信機器に送信します。

- ALL SONGS: すべてのソングを受信機器に送信します。
- ALL GLOBALS: すべてのグローバルスロットを受信機器に送信します。
- ALL SETTINGS: すべての設定を受信機器に送信します。

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

SOUND: 選択したサウンドを受信機器に送信します。

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

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

SONG: 選択したソングを受信機器に送信します。

GLOBAL: 選択したグローバルスロットを受信機器に送信します。



- 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、受信機器でデータの送信を待機していることを確認します。C6 を使用している場合、送信が完了したらオブジェクトが破損していないことを必ず確認してください。

14.9.2 SYSEX RECEIVE

ここでは、Analog Rytm MKII の MIDI IN ポートまたは USB ポートを経由してキット、サウンド、パターン、ソング、グローバルスロットを外付け機器から受信できます。



左列で、受信する内容を選択します。[LEFT] 矢印キーで列を選択します。[UP]/[DOWN] 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブで、列をスクロールします。右列にある SysEx データ受信項目は、左列で選択した内容によって変わります。この列にアクセスするには、[RIGHT] 矢印キーを押します。[UP]/[DOWN] 矢印キーまたは **TRACK LEVEL** ノブで、受信する内容を選択します。[YES] を押して、SysEx 受信を開始します。Analog Rytm MKII が受信データの待機を開始します。待機を中止するには、[NO] を押します。

ANYTHING: 受信可能な SysEx データの送信を待機して受信します。

KIT: キットのデータのみを待機して受信します。

- ACTIVE KIT: キットの受信時、SysEx データが、現在アクティブなキットから受信したキットに置き換わります。
- KIT 01-128: 受信したキットを選択したキットスロットに保存します。パターンにリンクされていないキットは、キット名の最後にアスタリスクが付きます。

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

+DRIVE SOUND: 受信したサウンドを +Drive サウンドライブラリの選択したスロットに保存します。ANYWHERE オプションを使用すると、最初に使用可能な空きスロットにサウンドが保存されます。バンク表示の右側に、空きスロット数が表示されます。

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

SONG: 受信したソングを選択したソングスロットに保存します。

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



- Analog Rytm MKII で受信データの待機を開始した後、送信機器からの SysEx 送信を開始します。
- 特定のリスト位置で受信する場合、以降のデータはリストの次の位置で受信されます。
- Analog Rytm MKII は、現在表示されているメニューに関わらず、いつでも SysEx データを受信できます。データは、保存時に指定した位置または指定していない場合は最初の空きスロットにロードされます。

14.10 SYSTEM

SYSTEM メニューには、Analog Rytm MKII の USB CONFIG、OS UPGRADE、FORMAT +DRIVE、CALIBRATION の項目があります。

14.10.1 USB CONFIG

Analog Rytm MKII を Overbridge 機器（詳細については 19 ページの「6.6 Overbridge」を参照してください）として使用する場合は、Overbridge モードに設定する必要があります。Overbridge モードにするには、OVERBRIDGE MODE メニュー項目を選択し、**[YES]** を押してボックスにチェックを付けます。



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

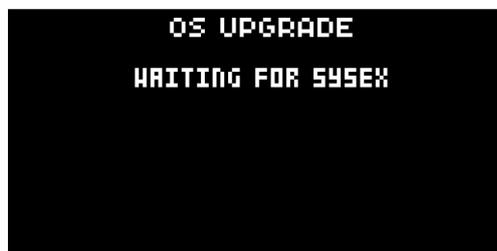
14.10.2 OS UPGRADE

このメニュー項目は、Analog Rytm MKII 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 Elektron Transfer は、Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。

送信するには、OS syx ファイルを送信する機器を、Analog Rytm MKII の MIDI IN または USB ポートに接続します。

Analog Rytm MKII はコンピューターのデスクトップにアイコンとして表示されません。

1. **[YES]** を押して、Analog Rytm MKII で受信 OS SysEx データの待機を開始します。待機状態をキャンセルしたい場合は、**[NO]** を押します。



2. Elektron Transfer を起動し、MIDI 入力機器および MIDI 出力機器に Elektron Analog Rytm MKII を選択します。
3. syx ファイルを Elektron Transfer のメインウィンドウにドラッグアンドドロップして Analog Rytm MKII に送信します。

OS を受信すると、Analog Rytm MKII の画面に進行状況バーが表示されます。プロセスが正常に完了すると、OS が更新されて機器が再起動します。

待機状態をキャンセルしたい場合は、**[NO]**を押します。

送信するには、OS syx ファイルを送信する機器を、Analog Rytm MKII の MIDI IN または USB ポートに接続します。

Analog Rytm MKII はコンピューターのデスクトップにアイコンとして表示されません。

14.10.3 FORMAT +DRIVE

+Drive のすべてのコンテンツを消去できます。**[LEFT]** または **[RIGHT]** 矢印キーで選択したら、**[YES]** を押して確認します。フォーマットを実行してよいかを尋ねるプロンプトが表示されます。フォーマットを続行するには **[YES]** を押します。



PROJECTS+SOUNDS: すべてのプロジェクトとサウンドを消去します。**[LEFT]/[RIGHT]** 矢印キーを押してこのボックスのチェックを付けたり外したりします。

SAMPLES: すべてのサンプルを消去します。**[LEFT]/[RIGHT]** 矢印キーを押してこのボックスのチェックを付けたり外したりします。

14.10.4 CALIBRATION

オシレーターやフィルターのキャリブレーション手順を開始します。このオプションを選択すると、キャリブレーションを確認するためのポップアップウィンドウが表示されます。キャリブレーションを続行するには **[YES]** を押します。キャリブレーション手順が完了するまでは、かなり時間がかかります。

キャリブレーション実行中は大きく不快な音が各出力部で発生します。

キャリブレーション中は何も接続しないでください。



Analog Rytm MKII はキャリブレーションされて出荷されています。Elektron サポートによる明確な指示またはマシンからの指示がない限り、再キャリブレーションは行わないでください。キャリブレーションを行う 2 時間以上前に本体の電源を入れ、動作温度にしておいてください。

15. STARTUP メニュー

このメニューは、**[FUNC]** キーを押したまま Analog Rytm MKII の電源を入れる则表示されます。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。

15.1 TEST MODE

このモードにするには **[TRIG 1]** キーを押します。



警告：テストのため、短く大きなピーブ音が本体のすべての出力から鳴ります。

Analog Rytm MKII に問題が発生し、それがハードウェアの問題であると考えられる場合は、このセルフテストを実行してください。以下のように、通常はエラーがレポートされません。エラーがレポートされる場合、Elektron サポートまたは Analog Rytm MKII をご購入いただいた販売店までご連絡ください。**[UP]/[DOWN]** キーで、テストログをスクロールできます。

15.2 EMPTY RESET

この操作を実行するには、**[TRIG2]** キーを押します。すべてのキット、パターン、サウンド、ソングが消去されます。**+Drive** の内容はそのまま残ります。

15.3 FACTORY RESET

Analog Rytm MKII でファクトリーリセットを行うと、アクティブな RAM プロジェクトが上書きされ、再初期化されます（すべてのパターン、キット、サウンドプール、グローバルデータを含む）。**+Drive** のプロジェクトスロット1は、ファクトリープリセットパターン、キット、サウンド、設定で上書きされ再初期化されます。サウンドバンク A がファクトリーサウンドで上書きされます。

アクティブなプロジェクトを保持しておきたい場合は、**+Drive** の1以外のスロットに保存してからファクトリーリセットを実行してください。ファクトリーリセットを実行するには、**[TRIG 3]** キーを押します。

15.4 OS UPGRADE

OS のアップグレードを開始するには、**[TRIG 5]** キーを押します。Analog Rytm MKII が OS データの受信待機状態になります。また、「READY TO RECEIVE」と画面に表示されます。送信するには、OS syx ファイルを送信する機器を、Analog Rytm MKII の MIDI IN に接続します。OS syx ファイルを送信するには、無料の SysEx ユーティリティソフトウェア C6 を使用します。OS syx ファイルと C6 ソフトウェアは、Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。



START UP メニューでは USB MIDI 転送ができません。

Analog Rytm MKII はコンピューターのデスクトップにアイコンとして表示されません。

お使いのコンピューターで、OS syx ファイルをダウンロードして C6 ソフトウェアを起動します。「Configure」をクリックし、MIDI In と MIDI Out で Elektron Analog Rytm MKII 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、それをマウスポインターでハイライトし、クリックします。C6 ウィンドウの左上隅の「send」ボタンをポイントしてクリックします。

Analog Rytm MKII で OS を受信すると、OS の受信度を示す進行状況バーが表示されます。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。アップグレード中、**[TRIG]** キーが順番に点灯します。最初は LED が半点灯（古い OS の消去中）、次に全点灯（新しい OS の書き込み中）します。これには、多少の時間がかかります。このプロセスが終了すると、OS がアップデートされ、本体が再起動します。



• OS syx ファイルを送信するには、無料の SysEx ユーティリティ C6 を使用します。Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。

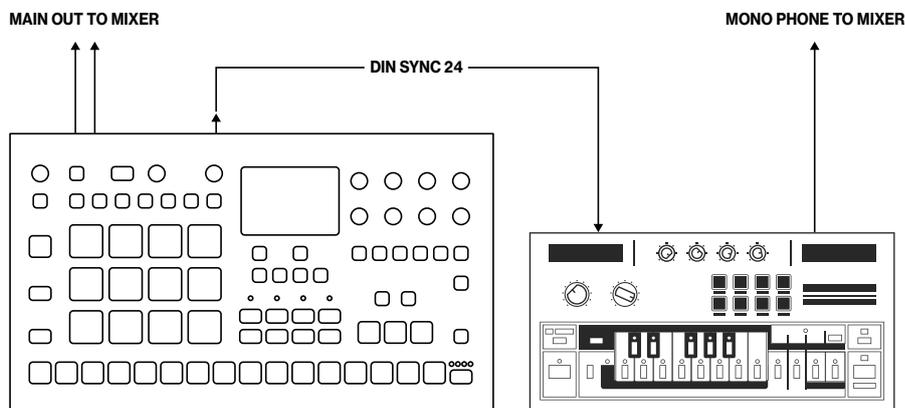
15.5 EXIT

[TRIG 5] キーを押すと、STARTUPメニューが終了します。

16. セットアップ例

Analog Rytm MKII は他のマシンと一緒に使用するのに最適です。持っているマシンとの同期/再生機能を使用したり、パートを他の Elektron マシンで再生したり、受信オーディオと一緒に再生することができます。Analog Rytm MKII は他の楽器と一緒に演奏できます。以降で、3 つの例を紹介します。

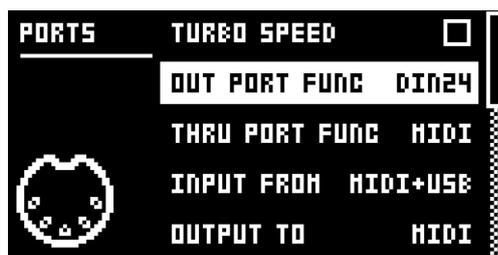
16.1 Analog Rytm MKII をモノフォニックベースマシンと一緒に使用する



Analog Rytm MKII の DIN sync 機能で、昔の機器を使用できます。

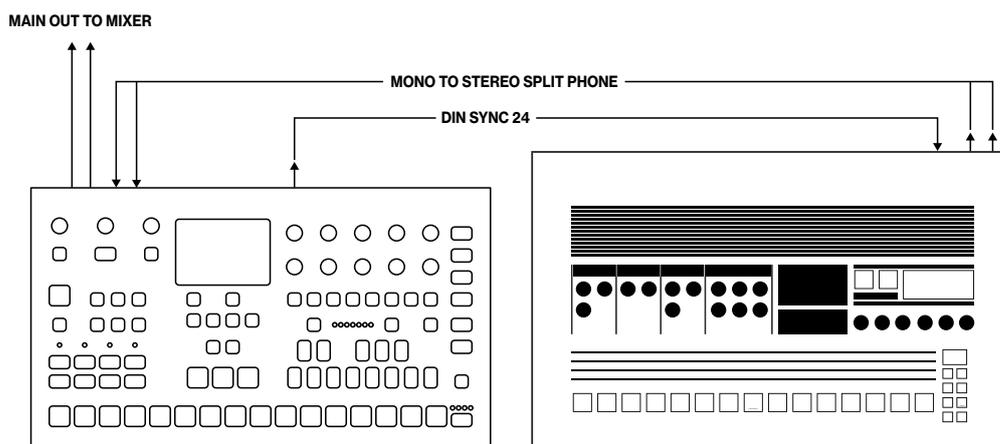
この例では従来のモノフォニックベースマシンを Analog Rytm MKII と一緒に使用します。ベースマシンのベースラインを Analog Rytm MKII で再生、停止、テンポ調整できます。

1. ベースマシンでベースラインのパターンを準備します。
2. 標準の電話ケーブルを使用して、ミキサーにベースマシンの出力を接続します。
3. 標準の電話ケーブルを使用して、ミキサーに Analog Rytm MKII の出力を接続します。
4. Analog Rytm MKII の MIDI OUT をベースマシンの SYNC IN に接続します。
5. Analog Rytm MKII の GLOBAL SETTINGS > MIDI PORT CONFIGURATION メニューで、**OUT PORT FUNC** を DIN24 に設定します。



6. Analog Rytm MKII でリズムを準備します。

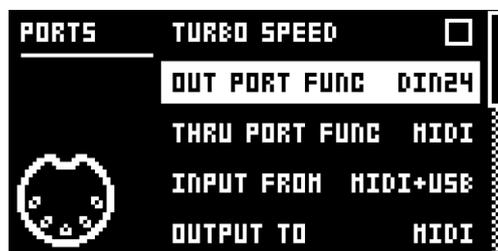
16.2 Analog Rytm MKII をステレオフィニックドラムマシンと一緒に使用する



曲の組み立てにおいて、Analog Rytm MKII のコンプレッサーを外付け機器からのサウンドに組み合わせます。

次の例では、古いドラムマシンを Analog Rytm MKII と連携させる方法を説明します。Analog Rytm MKII を使うとドラムマシンからのステレオ出力はきれいに圧縮され、パターンの開始、停止、テンポの制御が行えます。

1. 古いドラムマシンでリズムパターンを用意します。
2. ドラムマシンのステレオ出力を、モノラル-ステレオスプリット電話ケーブルを使用して Analog Rytm MKII の入力に接続します。
3. Analog Rytm MKII の MIDI OUT をドラムマシンの SYNC に接続します。
4. Analog Rytm MKII の GLOBAL SETTINGS > MIDI PORT CONFIGURATION メニューで、**OUT PORT FUNC** を DIN24 に設定します。

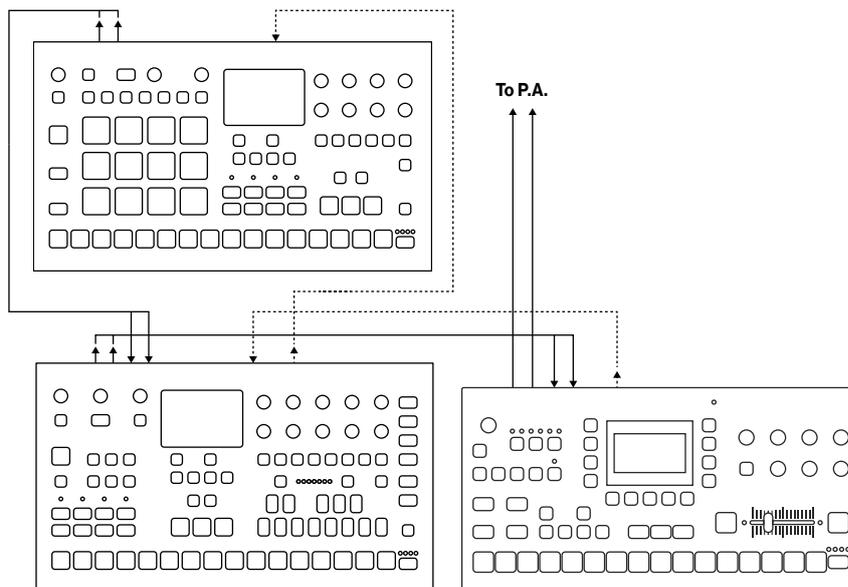


5. ドラムマシンでリズムを再生し、**[FX]** キー、**[AMP]** キーの順で押して、Analog Rytm MKII の COMPRESSOR を表示します。好みに応じてパラメータを設定します。



6. Analog Rytm MKII でリズムを準備します。

16.3 Analog Rytm MKII をほかの Elektron 製品と一緒に使用する



Analog Rytm MKII は、ほかの Elektron 製品との併用に最適です。ここでは、Octatrack MKII と Analog Four MKII と一緒に使用します。

この例では、Analog Rytm MKII でビートを作成します。Analog Four MKII でベースおよびシンセサウンドを作成します。Octatrack MKII でループを再生し、Analog Rytm MKII および Analog Four MKII からのオーディオをサンプリングします。

1. Analog Rytm MKII のメイン出力を Analog Four MKII の入力に接続します。Analog Four MKII のメイン出力を Octatrack MKII のいずれかの入力ペアに接続します。Octatrack MKII のメイン出力を PA に接続します。
2. アナログマシンが、2 本の標準 MIDI ケーブルで Octatrack MKII にスレーブ接続されていることを確認します。
3. Analog Rytm MKII の GLOBAL SETTINGS > MIDI CONFIG > SYNC メニューで、**CLOCK RECEIVE** と **PROG CH RECEIVE** が有効になっていることを確認します。



4. Analog Rytm MKII の GLOBAL SETTINGS > MIDI CONFIG > PORT CONFIG メニューで、**INPUT FROM** を MIDI または MIDI+USB に設定します。



5. Analog Four MKII の内蔵エフェクトを、Analog Rytm MKII からの入力信号にかけます。目的の FX パラメータを制御するパフォーマンスマクロを Analog Four MKII で作成します。

17. 便利なキーの組み合わせ (クイックキー)

以下のキーの組み合わせを使用すると、特定のタスクをすばやく実行できます。

全般

[FUNC] + [RECORD]: コピーコマンドを実行します。動作は、現在アクティブなページやモードによって異なります。

[FUNC] + [PLAY]: クリアコマンドを実行します。動作は、現在アクティブなページやモードによって異なります。

[FUNC] + [STOP]: ペーストコマンドを実行します。動作は、コピーされている内容によって異なります。

名前付け

[FUNC] + [ARROW] (名前付け画面で) : 文字を選択します。

[FUNC] + [NO] (名前付け画面で) : 文字を消去します。

シンセ / サンプルの割り当て

[SRC] を 2 回押す : MACHINE (シンセエンジン) を選択します。

[SMPL] を 2 回押す : SAMPLE を選択します (アクティブなキットの 127 のユーザーサンプルから選択できます)。

SAMPLE の選択画面が表示されたら、スロットを選択して **[FUNC] + [YES]** を押すと、+Drive のサンプルが表示されます。

保存とリロード

[YES] + [PLAY MODE]: キットを保存します。

[NO] + [PLAY MODE]: キットをリロードします。

[YES] + [MUTE]: サウンドを保存します。

[NO] + [MUTE]: サウンドをリロードします。

[YES] + [SCNE]: パターンを保存します。

[NO] + [SCNE]: パターンをリロードします。

[YES] + [CHRO]: トラックを保存します。

[NO] + [CHRO]: トラックをリロードします。

[YES] + [PERF]: ソングを保存します。

[NO] + [PERF]: ソングをリロードします。

メニューの表示

[GLOBAL SETTINGS]: GLOBAL SETTINGS メニューを開きます。

[FUNC] + [PLAY MODE]: KIT メニューを開きます。

[FUNC] + [MUTE]: SOUND メニューを開きます。

[TRK] を 2 回押す : SOUND BROWSER を開きます。

シーケンサーの設定

[FUNC] + [TEMPO]: テンポをタッピングで設定します。

[FUNC] + [RTRG]: CLICK TRACK 設定を表示します。

[FUNC] + [TRIG]: QUANTIZE 設定を表示します。

[FUNC] + [PAGE]: パターン / トラックの SCALE 設定を表示します。

ミュートとソロ

[FUNC] + [PADS]: 1つまたは複数のトラックをミュート / ミュート解除します（**[FUNC]** を放すと有効になります）。

[RTRG] + [PADS]: トラックのソロ演奏を有効にします（複数のトラックをソロ演奏できます）。

シーケンサーの録音

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

[RECORD] + [PLAY] をダブルタップ: QUANTIZE LIVE RECORDING の有効 / 無効を切り替えます。

[NO] + いずれかの **[PADS]**: LIVE RECORDING 中、シーケンサートラックからトリガーを消去します。

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

トリガーのシフト

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

[TRIG] + [LEFT/RIGHT]: 1つのトリガーを少しずつ左右に微調整します。

[TRIG] + [UP/DOWN]: RETRIG を有効にし、リトリガー率を設定します（GRID RECORDING モード時）。

チェーンの編集

[FUNC] + [CHAIN]: 新しいスクラッチパッド行を作成します。

[CHAIN] + [LEFT/RIGHT]: チェーンのカーソルを移動します。

[CHAIN] + [NO]: チェーンから、カーソルの前にあるパターン（または選択されているパターン）を削除します。

[BANK A ~ H] を押してから **[TRIG 1 ~ 16]**: 新しいパターンをチェーンに挿入します（カーソルがある位置に挿入されます）。

ダイレクトサンプリング

[SAMPLING] + [YES]: サンプラーを準備状態にします。

[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。

[SAMPLING] + [NO]: ダイレクトサンプリングのどの段階でも、操作をキャンセルします。

18. 技術情報

仕様

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: +15 dBu

出力インピーダンス: 440 Ωアンバランス

個別のアウトプット:

出力レベル: +15 dBu

出力インピーダンス: 440 Ω

ヘッドフォン出力:

ヘッドフォン出力レベル: +15 dBu

出力インピーダンス: 55 Ω

アンバランス外部入力:

入力レベル: 最大 +15 dBu

オーディオ入力インピーダンス: 9 k Ω

バランスオーディオ入力:

入力レベル: 最大 +15 dBu

オーディオ入力インピーダンス: 19 k Ω

デジタル S/N 比: 110 dB (20 ~ 20,000 Hz)

機器の消費電力: 14 W ティピカル、最大 20 W

推奨電源: PSU-3b または同等品、12 V DC、2 A

ハードウェア

128×64 ピクセル OLED 画面

DIN Sync 出力端子付き MIDI In/Out/Thru

2 x 1/4" インピーダンスバランスオーディオ出力ジャック

1 x 1/4" ステレオヘッドフォンジャック

8 x 1/4" インピーダンスバランス個別トラック出力ジャック

2×1/4" バランスオーディオ入力ジャック

2×1/4" 外部入力ジャック

2×1/4" CV/ エクスプレッション入力

48 kHz、24-bit D/A、A/D コンバーター

OS アップグレードを可能にするフラッシュ EEPROM

絶縁 USB 2.0 ポート

物理的仕様

アルミニウム筐体

寸法: W385×D225×H82 mm (15.2×8.85×3.3 インチ)

ノブ、ジャック、足を含む

重量: 約 2.4 kg (5.3 lbs)

19. 著作権表示と連絡先情報

著作権表示

製品の設計開発

Oscar Albinsson

Ali Alper Çakır

Oscar Dragén

Magnus Forsell

Anders Gärder

Andreas Henriksson

Fabian Hundertmark

Christer Lindström

Jimmy Myhrman

Jon Mårtensson

Viktor Nilsson

David Revelj

Mattias Rickardsson

Martin Sigby

Daniel Troberg

その他設計

Ufuk Demir

Thomas Ekelund

マニュアル

Daniel Sterner

Erik Ångman

連絡先情報

Elektron ウェブサイト

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

所在地

Elektron Music Machines Japan K.K.

〒151-0053

東京都渋谷区代々木 4-28-8

村田マンション 311 号

電話

03 6300 7601

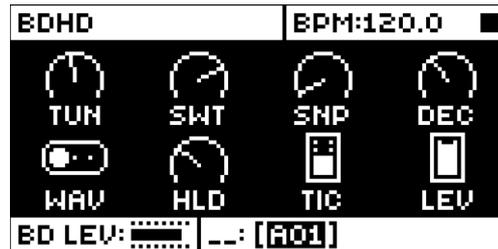
付録 A: ドラムトラックのパラメータ

この付録では、ドラムトラックの 5 つの PARAMETER ページのパラメーター一覧と説明を記載します。1 つの例外を除き、すべてのドラムトラックの各ページのパラメータは同じです。例外は、SRC ページです。このページのパラメータはアクティブな MACHINE によって異なります。

A.1 SRC

(アナログ / デジタル) サウンドの合成を制御します。BDHD マシンの BD トラックのデフォルトパラメータを以下に示します。他のマシンの SRC ページについては、99 ページの「付録 D:MACHINES」を参照してください。

SYNTH (BDHD)



TUN (調) : 電圧制御オシレーターのピッチをクロマチックの半音階に設定します。(-64 ~ +63)

SWT (スweep時間) : ピッチのスweep時間を設定します。値が低いほどスweepが短く、高いほどスweepが長くなります。(0 ~ 127)

SNP (スナップ量) : サウンドのアタックフェーズの開始時点の即時ピッチスweepであるスナップ量を設定します。TIC と併用して、トランジェントサウンドを形成することができます。(0 ~ 127)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。値を低くすると、急で素早いディケイになり、値を高くすると、より緩やかで時間の長いディケイになります。(0 ~ 127)

WAV (波形) : 電圧制御オシレーターを、正弦波、非対称正弦波または三角波のいずれかに設定します。この 3 つの波形のうち、後のものほど倍音を多く含むサウンドになります。(0、1、2)

HLD (ホールド) : ディケイフェーズに入る前のホールドフェーズの長さを設定します。値が低いとホールド時間は短く、高いとホールド時間は長くなります。ドラムサウンドのボディを形成するときに使用します。(0 ~ 127)

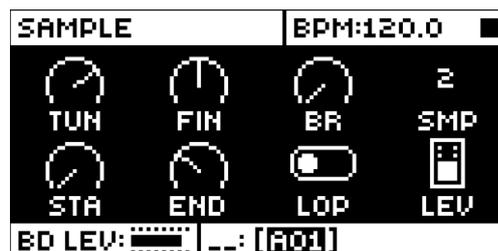
TIC (ティックレベル) : トランジェントティックサウンドのレベルを設定します。SNP と併用して、トランジェントサウンドを形成することができます。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : SYNTH サウンドのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

A.2 SMPL

このページのパラメータでは、ユーザーサンプルの再生を制御します。プロジェクトには 127 個のユーザーサンプルスロットがあります。各キットで、これらのサンプルを動的に割り当て、モデュレート、カスタマイズできます。

SAMPLE



TUN (調) : サンプルのピッチをクロマチックの半音階相当で設定します。設定値の進みを速くするには、ノブを押しながら回します。ノブは二極ノブです。真上が 0 で、ピッチは変更されません。(範囲 -24 ~ +24、4 オクターブ相当)

FIN (微調整) : サンプルのピッチを微調整します。このパラメータは、TUN パラメータからのオフセットです。ノブは二極ノブです。範囲全体 (-64 ~ +63) は半音下げから半音上げまでに相当します。

BR (ビットリダクション) : このパラメータ値を増やすと、サンプルのレゾリューションが低下し、より粗いサウンドになります。ドラムサンプルを、古いコイン式の格闘ゲームのサウンド効果のような、ダーティなパンチのある音にする場合に使用します。(0 ~ 127)

SMP (サンプルスロット) : このノブを回すと、プロジェクトにロードされている最大 127 個のサンプルのリストを確認できます。ノブを時計回りに回すとリストが下に、反時計回りに回すとリストが上にスクロールします。最初の位置は OFF で、サンプルはまったく再生されません (OFF、1 ~ 127)。

STA (開始) : サンプルの再生の開始点を設定します。設定範囲 (0 ~ 120) の一番下または一番上は、それぞれサンプルの一番最初と一番最後になります。これは共依存パラメータで、END と一緒に設定する必要があります。

END (終了) : サンプルの再生の終了点を設定します。設定範囲 (0 ~ 120) の一番下または一番上は、それぞれサンプルの一番最初と一番最後になります。END の値が STA の値よりも小さい場合、サンプルは逆再生されます。

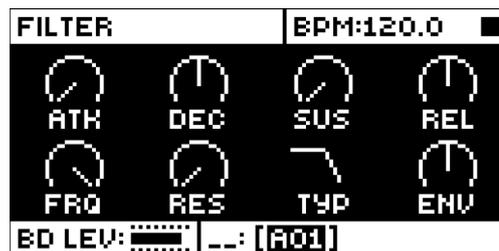
LOP (ループ) : OFF にすると、サンプルはトリガーされるたびに一度だけ再生されます。ON にすると、サンプルは、AMP ページのエンベロープパラメータ設定である HLD と DEC の範囲内で、トリガーが有効になっている間 (TRIG ページの LEN で設定した長さ)、ループし続けます。(1/0 - ON/OFF)

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

A.3 FLTR

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

FILTER



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

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

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

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

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

RES (レゾナンス) : フィルターのレゾナンスの動作を設定します。レゾナンスは、カットオフ周波数でのスペクトルのピークを作ります。バンドストップフィルタータイプでは、ピークではなくノッチが作られます。このノッチは、レゾナンスの設定が最低のところでの最大の幅になります。(0 ~ 127)

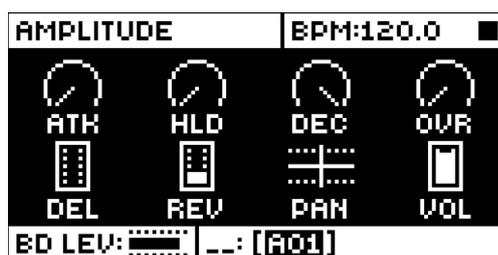
TYP (フィルタータイプ) : フィルタータイプを選択します。これには、二極ローパス、一極ローパス、バンドパス、一極ハイパス、二極ハイパス、バンドストップ、ピークの 7 つのタイプがあります。技術的には、すべてが共鳴二極フィルターですが、一極タイプには単純な一極フィルターと同様の平らなスペクトルがあるため、イコライザーとして使う場合に便利です。

ENV (エンベロープ深度) : フィルターエンベロープ内のモジュレーションの深さを設定します。ノブは二極ノブです。モジュレーション深度を正または負の値に設定できます。-64 ~ +63 の範囲で設定します。

A.4 AMP

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

AMP



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

HLD (ホールド) : ディケイフェーズに入る前のアンプエンベロープの長さを設定します。AUTO、1 ~ 127 の範囲で設定します。AUTO に設定すると、ドラムトラックのパッドを物理的に押した時間がホールドフェーズになります。範囲内(1 ~ 127) の値はホールドフェーズが固定されます。左側いっぱいに戻すと時間が最も短くなり、右側に回すにつれて時間が長くなります。パッドを押していた長さには関係ありません。

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

OVR (オーバードライブ) : 信号パスのマルチモードフィルターの前に、オーバードライブ (アンプのゲインを高めてブーストする) を設定します。(0 ~ 127)

DEL (ディレイセンド) : ディレイエフェクトを通すサウンド量を設定します (84 ページの「付録 B:FXトラックのパラメータ」を参照)。(0 ~ 127)

REV (リバーブセンド) : リバーブエフェクトを通すサウンド量を設定します (「付録 B」を参照)。(0 ~ 127)

PAN (パン) : ステレオフィールドのサウンドの位置です。ノブは二極ノブで、0 に設定するとバランスは完全な中央点に、-64 に設定するとすべてのサウンドが左チャンネルに振られ、+63 に設定するとすべてのサウンドが右チャンネルに振られます。

VOL (ボリューム) : サウンドのアンプボリュームを設定します。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 ~ 127)

A.5 LFO

LFO は、SRC、SMPL、FLTR、AMP ページのパラメータを操作して独創性を生み出すために使用できます。低周波数オシレーターの動作、方向、深度をこのページでカスタマイズします。

LFO



SPD (速度) : LFO の速度を設定します。ストレートビートに同期する LFO の場合、設定を 8、16、32 にしてみてください。ノブは二極ノブです。LFO サイクルは、負の値に設定すると逆再生できます。(-64 ~ +63)

MUL (乗数) : SPD パラメータに設定した倍数をかけます。(x) は現在のテンポを乗算し、(ドット) はテンポに関係なく LFO を 120 BPM に同期します。設定は 24 あります (同期テンポ 12、フリー 12)。

FAD (フェードイン / アウト) : LFO モデューションをフェードイン / フェードアウトするように設定します。ノブは二極ノブです。正の値に設定するとフェードアウト、負の値に設定するとフェードインします。中間位置 (0) に設定すると、フェードイン / フェードアウトしません。(-64 ~ +63)

DST (宛先) : LFO の適用先を選択します。ノブを回すとリストが表示されます。パラメータページのいずれかからパラメータを選択します。ノブを時計回りに回すとリストが下に、反時計回りに回すとリストが上に移動します。LFO モデュー

レーションがサウンドにどのように適用されるかが、宛先をハイライトするとプレビューされます。[YES] を押して選択内容を確定します。

WAV (波形) : LFO の波形を設定します。波形には、三角波、正弦波、矩形波、のこぎり波、指数波、ランプ波、ランダム波の 7 つがあります。

SPH (開始フェーズ) : トリガーされた時の LFO サイクルの開始位置を設定します。0 ~ 127 の範囲で設定します。0 に設定すると波形の全サイクルの開始点、127 に設定すると終了点になります。64 はちょうど真ん中です。

MOD (トリガーモード) : ノートがトリガーされた時の LFO の動作を設定します。設定は 5 つあります。

- **FREE**: 自由動作モードです。デフォルトの設定です。LFO は連続して実行します。再起動や停止はしません。
- **TRIG**: ノートがトリガーされると LFO が再起動します。
- **HOLD**: バックグラウンドでは LFO は自由動作モードになっていますが、ノートがトリガーされると LFO 出力レベルが固定され、次のノートがトリガーされるまでそのまま保持されます。
- **ONE**: ノートがトリガーされると、LFO は最初から開始され、1 サイクル実行して停止します。エンベロープと同様の働きになります。
- **HALF**: ノートがトリガーされると、LFO は最初から開始され、半サイクル実行して停止します。

DEP (深度) : LFO モデューションの深度と極の方向を設定します。負 (反転) と正両方のモデューション深度を設定できます。正の値にすると、波形の頂点のフェーズに向かってオシレーションが開始されます。負の値にすると、波形の谷のフェーズに向かってオシレーションが開始されます。ちょうど真ん中の設定は 0 で、モデューションの深度がなくなります。(-128 ~ +127)

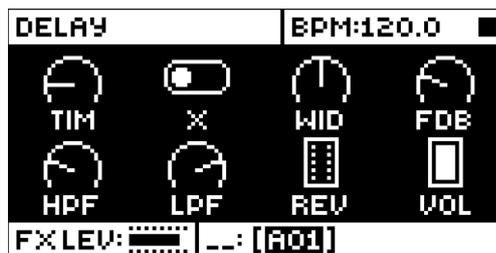
付録 B:FX トラックのパラメータ

この付録では、FXトラックのパラメータを1ページで説明します。

B.1 DELAY

ディレイセンドエフェクトは、入力信号を複製し、設定した時間遅らせて元の信号に再結合します。このページでは、そのディレイのパラメータをカスタマイズします。

DELAY



TIM (ディレイ時間) : ディレイ時間を設定します。現在の BPM を基準に、128 分音符単位で設定します。たとえば、32 に設定すると、1 拍分ディレイ (4 つの 16 分音符) します。(0 ~ 128)

X (ピンポン) : ステレオフィールド全体で交互に変化するディレイ信号を設定します。2 つの設定があります。

- **0 (オフ)** : ステレオフィールドのディレイ信号の位置を手動で設定したい場合にこれを設定します。その場合、WID パラメータを使用してこれを行います。

- **1 (オン)** : 左右のパン位置間でディレイ信号の交換を行います。WID パラメータでパンの量を制御します。

WID (ステレオ幅) : ステレオフィールド全体のディレイ信号のパン幅を設定します。ノブは二極ノブです。(-64 ~ +63)

FDB (フィードバック) : ディレイの入力にフィードバックするディレイ出力信号の量を設定します。パラメータを高く設定すると、無限または膨張ディレイを実現できます。フィードバックを高く設定すると、信号が非常に大きくなる可能性があります。DISTORTION ページの DOV パラメータによりフィードバックのとげとげしさがさらに増すことがあります。(1 ~ 198)

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

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

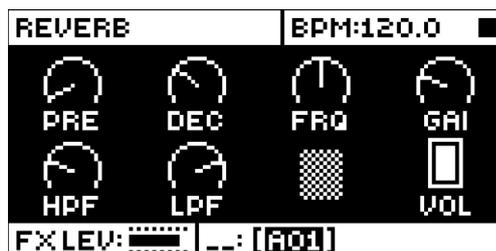
REV (リバーブセンド) : リバーブに送信されるディレイ出力信号の量を設定します。(0 ~ 127)

VOL (ミックスボリューム) : ディレイ出力信号のボリュームを調整します。出力は、DISTORTION ページの DEL パラメータの設定によって、ディストーションとコンプレッサーエフェクトの前または後にルーティングされます。(0 ~ 127)

B.2 リバーブ

リバーブセンドエフェクトは、サウンドの反響の残留と周囲特性を制御します。広い場所から狭い場所まで、さまざまな場所の音をシミュレーションできます。

REVERB



PRE (プレディレイ) :リバーブのプレディレイ時間を設定します。(0 ~ 127)

DEC (ディケイ) :リバーブをかけ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、音響空間の大きさの設定です。(1 ~ INF)

FRQ (シェルビング周波数) :シェルビングフィルターの周波数を設定します。GAI パラメータと一緒に使用することで、リバーブがかかった信号を選択した周波数を下限として減衰し、リバーブサウンドをより強烈にまたは弱めることができます。(0 ~ 127)

GAI (シェルビングゲイン) :リバーブがかかった信号に、FRQ パラメータで設定したシェルビング周波数を下限として減衰効果を与えます。最大値にすると、高音がリバーブに含められます。値を低くすると、ゆっくりと減衰します。(0 ~ 127)

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

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

VOL (ミックスボリューム) :リバーブ出力信号のボリュームを調整します。出力は、DISTORTION ページの REV パラメータの設定によって、ディストーションとコンプレッサーエフェクトの前または後にルーティングされます。(0 ~ 127)

B.3 DISTORTION

ディストーションマスターエフェクトは、信号のピークを設定し、これを歪めます。また、このページでサウンド全体をオフセットし、非対称的なディストーションをかけることができます。このページも、ディレイエフェクトのオーバードライブや、ディレイとリバーブエフェクトのセンドのルーティングを制御します。

DIST



AMT (ディストーション量) :信号に適用するディストーション量を設定します。(0 ~ 127)

SYM (ディストーションの対称性) :信号全体をオフセット (2D グラフで波形サイクルを表示している場合 Y 軸方向) または下方向に移動 (負の値) してからディストーションをかけます。これにより、信号に非対称的なディストーションをかけることができます。波の頂点のみまたは谷のみを装飾できます。(-64 ~ +63)

DOV (ディレイオーバードライブ) :ディレイエフェクトのオーバードライブを設定します。信号に温かくダイナミックなディストーションをかけます。DELAY ページの FDB パラメータと一緒に使用し、シアーな感じから非常にアグレッシブな 4 ボンドの倍音を含むサウンドまで、さまざまなサウンドを生み出すことができます。(0 ~ 127)

DEL (ディレイディストーション / コンプレッサー) :ディストーションまたはコンプレッションを信号の前 (PRE) または後 (POST) のどちらに返されるディレイエフェクトにかけるかを設定します。デフォルト設定は PRE です。(PRE、POST)

REV (リバーブディストーション / コンプレッサー) :ディストーションまたはコンプレッションを信号の前 (PRE) または後 (POST) のどちらに返されるリバーブエフェクトにかけるかを設定します。デフォルト設定は POST です。(PRE、POST)

B.4 COMPRESSOR

コンプレッサーのマスターエフェクトは、静かなサウンドを基準にして大きなサウンドのボリュームを減少させることで、信号の動的な範囲を圧縮します。このページのコンプレッサーをカスタマイズするパラメータは 8 つあります。

COMP



THR (スレッシュールド) : コンプレッサーのスレッシュールドを設定します。スレッシュールドを低くすると、信号のより多くの部分にコンプレッションがかかります。画面の右端にバーが表示され、コンプレッション量をグラフで確認できます。(0 ~ 127)

ATK (アタック) : コンプレッサーのアタックフェーズの時間を設定します。これは、音量のピークに対するコンプレッサーの反応の素早さを示します。アタックフェーズの時間はミリ秒で設定します。(0.03 ~ 30)

REL (リリース) : コンプレッサーのリリースフェーズの時間を設定します。これは、静かな場所でコンプレッションが回復するまでにかかる時間を示します。時間は秒単位で設定します。(範囲は 0.1 ~ 2、A1 または A2) A1 と A2 はオートリリースフェーズで、(A2) は (A1) よりもわずかに長い設定になっています。

MUP (メイクアップゲイン) : コンプレッサーの出力のメイクアップゲイン (コンプレッションにより低下した信号レベルの補正) を設定します。(0 ~ 127)

RAT (コンプレッション比) : 1:2、1:4、1:8、MAX の 4 つのコンプレッション比があります。比率が高くなると、信号が強クコンプレッションされます。

SEQ (サイドチェーン EQ) : コンプレッサーで解析する前に信号をフィルターする方法を次の中から選択します。

- **OFF**: サイドチェーン信号が変化しません。
- **LPF**: 解析前に信号にローパスフィルターをかけ、コンプレッサーが主にベースにかかるようにします。この設定は、コンプレッサーのサウンドをポンピングさせる時に使用します。
- **HPF**: 解析前にハイパスフィルターに信号を渡し、コンプレッサーがベースにあまりかからないようにします。この設定を使うとポンピングを避けることができます。
- **HIT**: サイドチェーン信号のイコライゼーションをバランス化し、コンプレッサーが信号のすべての周波数で同様にかかるようにします。

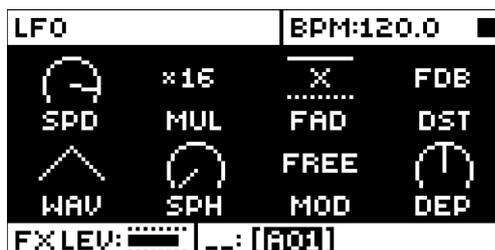
MIX (ドライ / ウェットミックス) : 非圧縮信号およびコンプレッサーの出力信号のミックスを設定します。完全に左側にすると、信号は完全非圧縮になります。完全に右側にすると、コンプレッサーをかけた信号のみがパススルーされます。その間の値に設定すると、非圧縮信号と圧縮信号がミックスされます。パラレルコンプレッションともいいます。MIX 設定を中程度にし、RAT 設定を高く、MUP 設定を低く設定すると、モータウン独特のコンプレッションエフェクトを作ることができます。(0 ~ 127)

VOL (ボリューム) : 出力信号のボリュームを調整します。(0 ~ 127)

B.5 FX LFO

以降で、FXトラックの LFO ページのパラメータについて説明します。

LFO



SPD (速度) : LFO の速度を設定します。ストレートビートに同期する LFO の場合、設定を 8、16、32 にしてみてください。ノブは二極ノブです。LFO サイクルは、負の値に設定すると逆再生できます。(-64 ~ +63)

MUL (乗数) : SPD パラメータに設定した倍数をかけます。(x) は現在のテンポを乗算し、(ドット) はテンポに関係なく LFO を 120 BPM に同期します。設定は 24 あります (同期テンポ 12、フリー 12)。

FAD (フェードイン / アウト) : LFO モデュレーションをフェードイン / フェードアウトするように設定します。ノブは二極ノブです。正の値に設定するとフェードアウト、負の値に設定するとフェードインします。中間位置 (0) に設定すると、フェードイン / フェードアウトしません。(-64 ~ +63)。

DST (宛先) : LFO の適用先を選択します。ノブを回すとリストが表示されます。パラメータページのいずれかからパラメータを選択します。ノブを時計回りに回すとリストが下に、反時計回りに回すとリストが上に移動します。LFO モデュレーションがサウンドにどのように適用されるかが、宛先をハイライトするとプレビューされます。[YES] を押して選択内容を確認します。

WAV (波形) : LFO の波形を設定します。波形には、三角波、正弦波、矩形波、のこぎり波、指数波、ランプ波、ランダム波の 7 つがあります。

SPH (起動フェーズ) : LFO がトリガーされ、起動したときの波形のフェーズを設定します。(0 ~ 127) 0 に設定すると波形の全サイクルの開始点、127 に設定すると終了点になります。64 はちょうど真ん中です。

MOD (トリガーモード) : ノートがトリガーされた時の LFO の動作を設定します。設定は 5 つあります。

- **FREE**: 自由動作モードです。デフォルトの設定です。LFO は連続して実行します。再起動や停止はしません。
- **TRIG**: ノートがトリガーされると LFO が再起動します。
- **HOLD**: バックグラウンドでは LFO は自由動作モードになっていますが、ノートがトリガーされると LFO 出力レベルが固定され、次のノートがトリガーされるまでそのまま保持されます。
- **ONE**: ノートがトリガーされると、LFO は最初から開始され、1 サイクル実行して停止します。LFO はエンベロープと同様な動作になります。
- **HALF**: ノートがトリガーされると、LFO は最初から開始され、半サイクル実行して停止します。

DEP (深度) : LFO モデュレーションの深度と極の方向を設定します。負 (反転) と正両方のモデュレーション深度を設定できます。正の値に設定すると、波形の頂点フェーズに向かってオシレーションが開始されます。負の値に設定すると、波形の谷フェーズに向かってオシレーションが開始されます。ちょうど真ん中の設定は 0 で、モデュレーションの深度がなくなります。(-128 ~ +127)

付録 C:MIDI

この付録では、Analog Rytm MKII の CC および NRPN 仕様について説明します。

C.1 一般的なトリガーパラメータ

TRIG PARAMETERS				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Note	3		3	0
Velocity	4		3	1
Lenght	5		3	2
Synth Trig	11		3	3
Sample Trig	12		3	4
ENV Trig	13		3	5
LFO TRIG	14		3	6

C.2 一般的なキットパラメータ

COMMON				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Track Level	95		1	100
Track Mute (seq. mute)	94		1	101
Track Solo (seq. mute)	93		1	102
Track Machine Type	15		1	103
Active Scene	92		1	104

C.3 パフォーマンスパラメータ

PERFORMANCE				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Performance Parameter 1	35		0	0
Performance Parameter 2	36		0	1
Performance Parameter 3	37		0	2
Performance Parameter 4	39		0	3
Performance Parameter 5	40		0	4
Performance Parameter 6	41		0	5
Performance Parameter 7	42		0	6
Performance Parameter 8	43		0	7
Performance Parameter 9	44		0	8
Performance Parameter 10	45		0	9
Performance Parameter 11	46		0	10
Performance Parameter 12	47		0	11

C.4 一般的なシンセパラメータ

以下の SYNTH パラメータは、RYTM の SRC ページに表示されるパラメータ順と異なる可能性があります。詳細なリストについては、以降の「MACHINE パラメータ」を参照してください。

SYNTH				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Synth Parameter 1	16		1	0
Synth Parameter 2	17		1	1
Synth Parameter 3	18		1	2
Synth Parameter 4	19		1	3
Synth Parameter 5	20		1	4
Synth Parameter 6	21		1	5
Synth Parameter 7	22		1	6
Synth Parameter 8	23		1	7

SAMPLE				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Sample Tune	24		1	8
Sample Fine tune	25		1	9
Sample Bit Reduction	26		1	10
Sample Slot	27		1	11
Sample Start	28		1	12
Sample End	29		1	13
Sample Loop	30		1	14
Sample Level	31		1	15

FILTER				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Filter Attack Time	70		1	16
Filter Decay Time	71		1	17
Filter Sustain Level	72		1	18
Filter Release Time	73		1	19
Filter Frequency	74		1	20
Filter Resonance	75		1	21
Filter Mode	76		1	22
Filter Env Depth	77		1	23

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

C.5 LFO パラメータ

LFO 深度は、CC LSB 値を持つハイレゾリューションパラメータです。

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

C.6 FX パラメータ

DELAY				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Delay Time	16		2	0
Delay Pingpong	17		2	1
Delay Stereo Width	18		2	2
Delay Feedback	19		2	3
Delay Highpass Filter	20		2	4
Delay Lowpass Filter	21		2	5
Delay Reverb Send	22		2	6
Delay Mix Volume	23		2	7

REVERB				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Reverb Predelay	24		2	8
Reverb Decay Time	25		2	9
Reverb Shelving Freq	26		2	10
Reverb Shelving Gain	27		2	11
Reverb Highpass Filter	28		2	12
Reverb Lowpass Filter	29		2	13
Reverb Mix Volume	31		2	15

DISTORTION				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Dist Amount	70		2	16
Dist Symmetry	71		2	17
Delay Overdrive	72		2	18
Delay Dist/Comp Routing (pre/post)	76		2	22
Reverb Dist/Comp Routing (pre/post)	77		2	23

COMPRESSOR				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Compressor Threshold	78		2	24
Compressor Attack Time	79		2	25
Compressor Release Time	80		2	26
Compressor Makeup Gain	81		2	27
Compressor Ratio	82		2	28
Compressor Sidechain EQ	83		2	29
Compressor Dry/Wet Mix	84		2	30
Compressor Output Volume	85		2	31

C.7 MACHINE パラメータ

MACHINE タイプごとの SYNTH パラメータを示します。

BD PLASTIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay Time	18		1	2
Sweep Depth	19		1	3
Sweep Time	20		1	4

BD PLASTIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Hold Time	21		1	5
VCO Click	22		1	6
Dust Level	23		1	7

BD SHARP				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Sweep Depth	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
Hold Time	21		1	5
Tick Level	22		1	6
Waveform	23		1	7

BD HARD				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Hold	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
Sweep Depth	21		1	5
Waveform	22		1	6
Transient Tick	23		1	7

BD CLASSIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Hold	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
Sweep Depth	21		1	5
Waveform	22		1	6
Transient Tick	23		1	7

BD FM				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
FM Amount	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
FM Sweep Time	21		1	5
FM Decay Time	22		1	6
FM Tune	23		1	7

BD SILKY				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Sweep Depth	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
Hold	21		1	5
VCO Click	22		1	6
Dust Level	23		1	7

SD NATURAL				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Body Decay	18		1	2
Noise Decay	19		1	3
Noise LPF	20		1	4
Noise Balance	21		1	5
Noise Resonance	22		1	6
Noise HPF	23		1	7

SD HARD				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2

SD HARD				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Sweep Depth	19		1	3
Tick Level	20		1	4
Noise Decay	21		1	5
Noise Level	22		1	6
Sweep Time	23		1	7

SD CLASSIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Detune	19		1	3
Snap Amount	20		1	4
Noise Decay	21		1	5
Noise Level	22		1	6
Osc Balance	23		1	7

SD FM				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
FM Tune	19		1	3
FM Decay Time	20		1	4
Noise Decay	21		1	5
Noise Level	22		1	6
FM Amount	23		1	7

RS HARD				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Sweep Depth	19		1	3
Tick Level	20		1	4
Noise Level	21		1	5

RS HARD				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Symmetry	22		1	6
Sweep Time	23		1	7

RS CLASSIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune Osc 1	17		1	1
Decay	18		1	2
Osc Balance	19		1	3
Tune Osc 2	20		1	4
Symmetry	21		1	5
Noise Level	22		1	6
Tick Level	23		1	7

CP CLASSIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Noise Tone	17		1	1
Noise Decay	18		1	2
Clap Number	19		1	3
Clap Rate	20		1	4
Noise Level	21		1	5
Random Claps	22		1	6
Clap Decay	23		1	7

BT CLASSIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Noise Level	20		1	4
Snap Type	21		1	5

LT, MT, HT CLASSIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Sweep Depth	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
Noise Decay	21		1	5
Noise Level	22		1	6
Noise Tone	23		1	7

CH CLASSIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Color	19		1	3

CH METALLIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay Time	18		1	2

OH CLASSIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Color	19		1	3

OH METALLIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay Time	18		1	2

HH BASIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay Time	18		1	2
Tone	19		1	3
Transient Decay	20		1	4
Osc Reset	21		1	5

CY METALLIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay Time	18		1	2
Tone	19		1	3
Transient Decay	20		1	4

CY CLASSIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Color	19		1	3
Tone	20		1	4

CY RIDE				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Tail Decay	18		1	2
Hit Decay	19		1	3
Cymbal Type	20		1	4
Component 1	21		1	5
Component 2	22		1	6
Component 3	23		1	7

CB CLASSIC & METALLIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay Time	18		1	2
Detune	19		1	3

NOISE				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
LP Frequency	17		1	1
Decay	18		1	2
Sweep Depth	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
LP Resonance	21		1	5
HP Frequency	22		1	6
Attack	23		1	7

IMPULSE				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Attack	17		1	1
Decay	18		1	2
Polarity	19		1	3

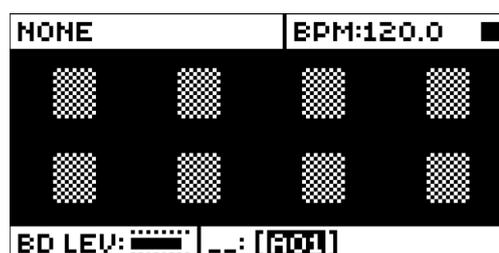
付録 D:MACHINES

この付録では、ドラムトラックの SRC ページのパラメータについて説明します。利用可能なパラメータは、選択している MACHINE によって決まります。いくつかの MACHINE から選択できます。詳細については、24 ページの「8.2 MACHINE」を参照してください。

以下の MACHINE は、すべてのトラック (BD、SD、RS、CP、BT、LT、MT、HT、CH、OH、CY、CB) で使用できます。

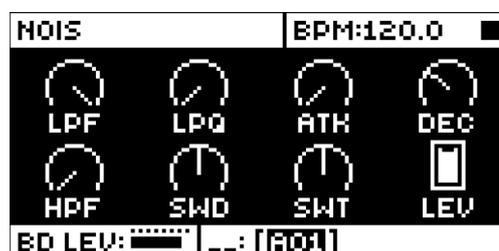
D.1 ALL

NONE (SYNTH DISABLED)



無効にすると、SRC ページにはパラメータは**表示されません**。DISABLE を選択してから保存すると、サンプルベースのサウンドにアクセスし、12 のトラックのうちいずれかでロードやサウンドのロックができるようになります。

NOIS (WHITE NOISE GENERATOR)



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

LPQ (LP レゾナンス) : LP フィルターのカットオフ周波数付近のレゾナンス量を設定します。値をゼロに設定すると、レゾナンス全体が消えます。(0 ~ 127)

ATK (アタック) : アタックフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ INF)

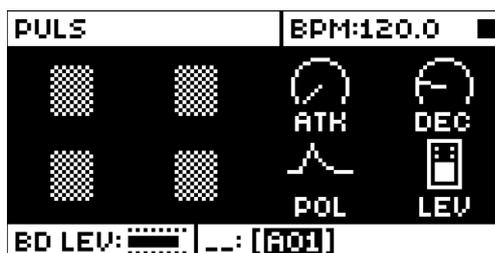
HPF (HP フィルター) : ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。(0 ~ 127)

SWD (スweep深度) : LP フィルターのスweepの深度を設定します。スweepでは、負および正の値を設定できます。(-64 ~ +63)

SWT (スweep時間) : SWD で設定した深度からのスweepの長さを設定します。値を低くするとスweepが短くなり、高くするとスweepが長くなります。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : ノイズのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

PULS (POSITIVE/NEGATIVE POLARITY IMPULSE)



ATK (アタック) : アタックフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

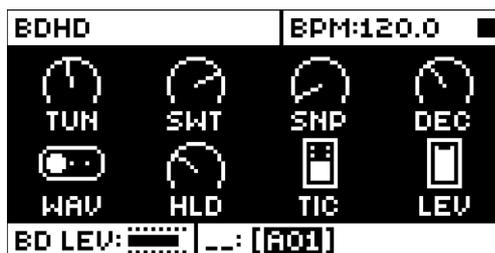
POL (極性) : 正または負の極性を設定します。(POS、NEG)

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

以下の MACHINE は、BD、SD、RS、CPトラックで使用できます。

D.2 BASS DRUM

BDHD (BASS DRUM HARD)



TUN (調) : オシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ 63)

SWT (スweep時間) : ピッチのスweep時間を設定します。スweepの深さが固定されます。(0 ~ 127)

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

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

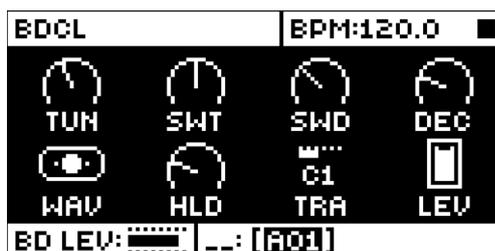
WAV (波形) : オシレーターの波形を、正弦波、非対称正弦波または三角波のいずれかに設定します。(0、1、2)

HLD (保持時間) : ディケイフェーズが始まるまでの保持時間を設定します。(0 ~ 127)

TIC (ティックレベル) : トランジェントティックのレベルを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

BDCL (BASS DRUM CLASSIC)

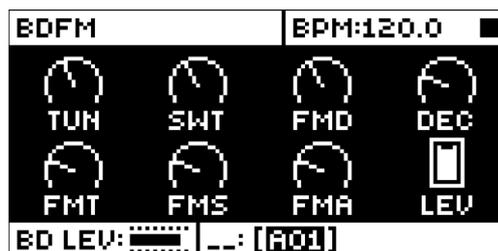


TUN (調) : オシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

SWT (スweep時間) : ピッチのスweep時間を設定します。値を低くするとスweepが短くなります。(0 ~ 127)

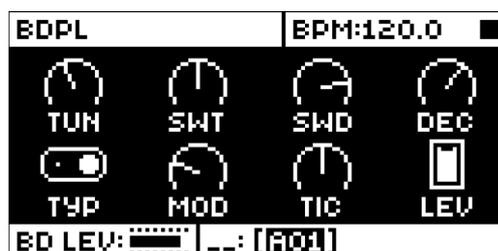
- SWD** (スィープ深度) : ピッチのスィープの深度を設定します。(0 ~ 127)
- DEC** (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)
- WAV** (波形) : オシレーターの波形を、正弦波、非対称正弦波または三角波のいずれかに設定します。(0 ~ 127)
- HLD** (保持時間) : ディケイフェーズが始まるまでの保持時間を設定します。(0 ~ 127)
- TRA** (トランジェント) : ティックまたはノイズトランジェントサウンドとそのレベルを設定します。(0 ~ 127)
- LEV** (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

BDFM (BASS DRUM FM)



- TUN** (調) : 最初のオシレーター (モデュレート済み) のピッチを設定します。(-64 ~ +63)
- SWT** (スィープ時間) : 最初のオシレーター (モデュレート済み) のピッチスィープ時間を設定します。(0 ~ 127)
- FMD** (FM ディケイ) : 2つ目のオシレーター (モデュレートしている) のディケイフェーズの長さ (つまり FM エフェクトのディケイ時間) を設定します。(0 ~ 127)
- DEC** (ディケイ) : 最初のオシレーター (モデュレート済み) のディケイフェーズの長さ (つまりドラムサウンド全体のディケイ時間) を設定します。(0 ~ 127)
- FMT** (FM の調) : 2つ目のオシレーター (モデュレートしている) のピッチを設定します。(0 ~ 127)
- FMS** (FM スィープ時間) : 2つ目のオシレーター (モデュレートしている) のピッチスィープ時間を設定します。(0 ~ 127)
- FMA** (FM 量) : 2つ目のオシレーターが最初のオシレーターに加える周波数モデュレーションの量を設定します。0 ~ 127 の範囲で設定します。
- LEV** (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

BDPL (BASS DRUM PLASTIC)



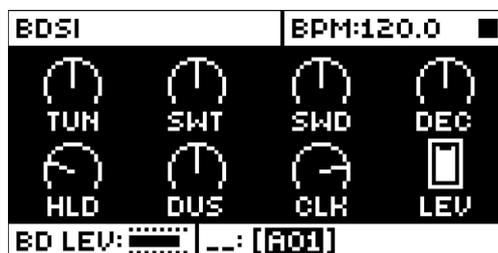
- TUN** (調) : 2つの相互に作用するオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)
- SWT** (スィープ時間) : 2つの相互に作用するオシレーターのピッチスィープ時間を設定します。(0 ~ 127)
- SWD** (スィープ深度) : ピッチのスィープの深度を設定します。(0 ~ 127)
- DEC** (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)
- TYP** (モデュレーションのタイプ) : 最初 (A) はオシレーター間の線形周波数モデュレーションです。2つ目 (B) は FM とリングモデュレーションを組み合わせたものです。
- MOD** (モデュレーションレベル) : モデュレーション深度を設定します。モデュレーションのタイプ (A, B) は両方とも、

このドラムモデルの名前通り、特徴的なハーモニクスとプラスチックのような弾性を備えています。(0 ~ 127)

TIC (ティックレベル) : トランジェントティックのレベルを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

BDSI (BASS DRUM SILKY)



TUN (調) : オシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

SWT (スweep時間) : ピッチのスweep時間を設定します。(0 ~ 127)

SWD (スweep深度) : ピッチのスweepの深度を設定します。(0 ~ 127)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

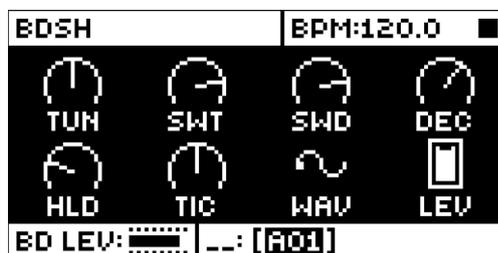
HLD (保持時間) : 保持フェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

DUS (ダストレベル) : かすかなテープのような静電気のレベルを設定します。(0 ~ 127)

CLK (VCO クリック) : ソフトな、オシレーター生成のクリックレベルを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

BDSH (BASS DRUM SHARP)



TUN (調) : オシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

SWT (スweep時間) : ピッチのスweep時間を設定します。(0 ~ 127)

SWD (スweep深度) : ピッチのスweepの深度を設定します。(0 ~ 127)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

HLD (保持時間) : 保持フェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

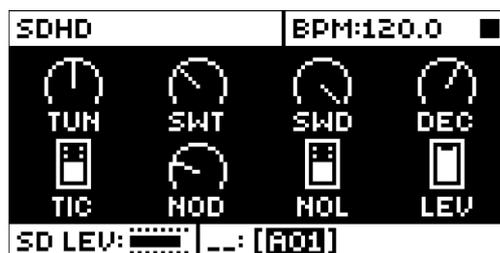
TIC (ティックレベル) : トランジェントティックのレベルを設定します。(0 ~ 127)

WAV (波形) : 波形を設定します。正弦波、非対称正弦波、三角波、正弦歯状波、のこぎり波の5つの波形から選択できます。さらに、オシレーターを自由に実行するか、シンセがトリガーされるたびにリセットするかを選択します(波形のグラフィックが、アンカーポイントと共にLCDに表示されます)。

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

D.3 SNARE DRUM

SDHD (SNARE DRUM HARD)



TUN (調) : オシレーターのピッチを設定します。間隔は固定です。(-64 ~ +63)

SWT (スイープ時間) : ピッチのスイープ時間を設定します。(0 ~ 127)

SWD (スイープ深度) : ピッチのスイープの深度を設定します。(0 ~ 127)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

TIC (ティックレベル) : トランジェントティックのレベルを設定します。(0 ~ 127)

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

NOL (ノイズレベル) : ノイズレベルを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

SDCL (SNARE DRUM CLASSIC)



TUN (調) : オシレーターのコモンピッチを設定します。(-64 ~ +63)

DET (デチューン) : 2つ目のオシレーターのピッチを、最初のオシレーターに比例して設定します。(-64 ~ +63)

BAL (オシレーターバランス) : オシレーター1とオシレーター2のレベルのバランスを設定します。(-64 ~ +63)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

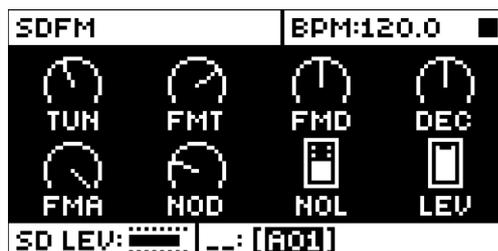
SNP (スナップ量) : スナップのトランジェントレベルを設定します。(0 ~ 127)

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

NOL (ノイズレベル) : ノイズレベルを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

SDFM (SNARE DRUM FM)



TUN (調) : 最初のオシレーター (モデュレート済み) のピッチを設定します。(-64 ~ +63)

FMT (FM の調) : 2つ目のオシレーター (モデュレートしている) のピッチを設定します。(-64 ~ 63)

FMD (FM ディケイ時間) : 2つ目のオシレーター (モデュレートしている) のディケイ時間 (つまり FM エフェクトのディケイ時間) を設定します。(0 ~ 127)

DEC (ディケイ) : 最初のオシレーター (モデュレート済み) のディケイフェーズの長さ (つまりドラムサウンド全体のディケイ時間) を設定します。(0 ~ 127)

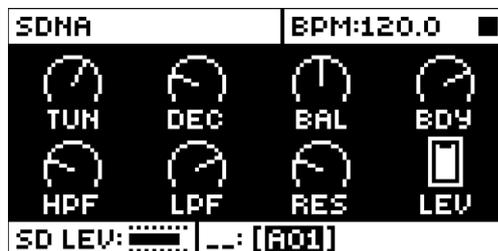
FMA (FM 量) : 2つ目のオシレーターが最初のオシレーターに加える周波数モデュレーションの量を設定します。(0 ~ 127)

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

NOL (ノイズレベル) : ノイズレベルを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

SDNA (SNARE DRUM NATURAL)



TUN (調) : 最初のオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

DEC (ノイズディケイ) : ノイズディケイの長さを設定します。(0 ~ 127)

BAL (ノイズバランス) : ノイズとオシレーター間のバランスを設定します。(0 ~ 127)

BDY (ディケイ時間) : オシレーターのディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

HPF (ノイズ HPF) : ノイズハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。(0 ~ 127)

LPF (ノイズ LPF) : ノイズローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。(0 ~ 127)

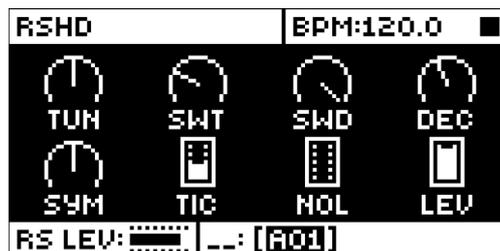
RES (ノイズレゾナンス) : レゾナンスのピークをノイズ LPF に加えます。値をゼロに設定すると、ノイズレゾナンス全体が消えます。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

以下の MACHINE は、RS および CPトラックのみで使用できます。

D.4 RIMSHOT

RSHD (RIMSHOT HARD)



TUN (調) : オシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

SWT (スweep時間) : ピッチのスweep時間を設定します。(0 ~ 127)

SWD (スweep深度) : ピッチのスweepの深度を設定します。(0 ~ 127)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

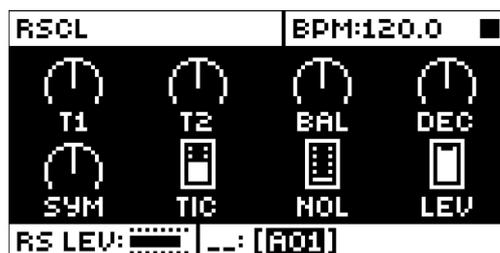
SYM (対称性) : 特殊リムショット回路で非線形に調整します。(0 ~ 127)

TIC (ティックレベル) : トランジェントティックのレベルを設定します。(0 ~ 127)

NOL (ノイズレベル) : ノイズレベルを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

RSCL (RIMSHOT CLASSIC)



T1 (オシレーター 1 の調) : 最初のオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

T2 (オシレーター 2 の調) : 2 つ目のオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

BAL (オシレーターバランス) : オシレーター 1 とオシレーター 2 のバランスを設定します。(-64 ~ +63)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

SYM (対称性) : 特殊リムショット回路で非線形に調整します。(-64 ~ +63)

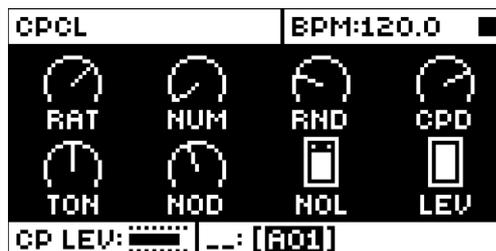
TIC (ティックレベル) : トランジェントティックのレベルを設定します。(0 ~ 127)

NOL (ノイズレベル) : ノイズレベルを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

D.5 HAND CLAP

CPCL (HAND CLAP CLASSIC)



RAT (クラブ速度) : ハンドクラブの速度を設定します。(0 ~ 127)

NUM (クラブ数) : ハンドクラブの数を設定します。(0 ~ 127)

RND (ランダムクラブ) : ハンドクラブのタイミングをランダムにします。(0 ~ 127)

CPD (クラブディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

TON (ノイズトーン) : ノイズのピッチを設定します。(0 ~ 127)

NOD (ノイズディケイ) : ノイズのディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

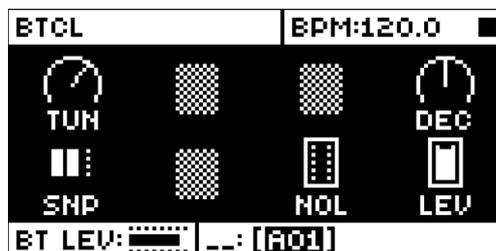
NOL (ノイズレベル) : ノイズレベルを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

以下の MACHINE は、BTトラックで使用できます。

D.6 BASS TOM

BTCL (BASS TOM CLASSIC)



TUN (調) : オンレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

SNP (スナップ) : スナップのトランジェントの長さを設定します。(0、1、2、3)

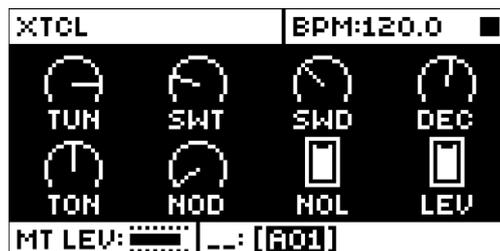
NOL (ノイズレベル) : ノイズレベルを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

以下の MACHINE は、LT、MT、HTトラックで使用できます。

D.7 LOW, MID, HIGH TOM

XTCL (TOM CLASSIC)



TUN (調) : オシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

SWT (スweep時間) : ピッチのスweep時間を設定します。(0 ~ 127)

SWD (スweep深度) : ピッチのスweepの深度を設定します。(0 ~ 127)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

TON (ノイズトーン) : ノイズのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

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

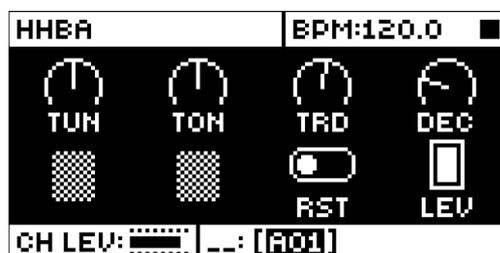
NOL (ノイズレベル) : ノイズレベルを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

以下の MACHINE は、CH および OHトラックで使用できます。

D.8 CLOSED HIHAT

HHBA (HIHAT BASIC)



TUN (調) : 6つのオシレーターのピッチを設定して組み合わせ、基本のハイハットサウンドを作ります。(-64 ~ +63)

TON (トーン) : サウンドのトーンを設定します。正の値に設定すると甲高いトーンになり、負の値に設定すると深みのあるトーンになります。(-64 ~ +63)

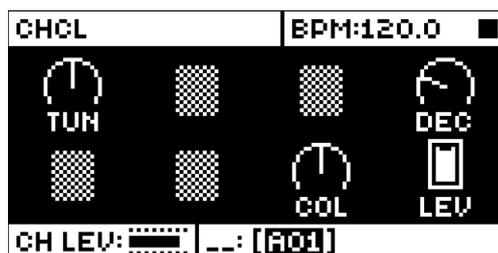
TRD (トランジェントディケイ) : トランジェントの長さを設定します。(0 ~ 127)

DEC (ディケイ) : ハイハットサウンドの長さを設定します。(0 ~ 127)

RST (オシレーターのリセット) : サウンドがトリガーされるたびにオシレーターのリセットを行うか、リセットを行わずにオシレーターを自由に実行するかを設定します。(0、1)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

CHCL (CLOSED HIHAT CLASSIC)



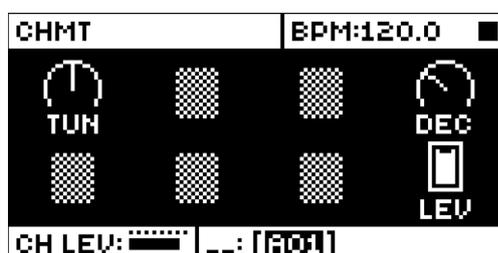
TUN (調) : クローズドハイハットのオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

DEC (ディケイ) : クローズドハイハットサウンドのディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

COL (ノイズカラー) : 音色を設定します。実体のないハイハットの実際にはない合金の仮想硬度です。(-64 ~ +63)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

CHMT (CLOSED HIHAT METALLIC)



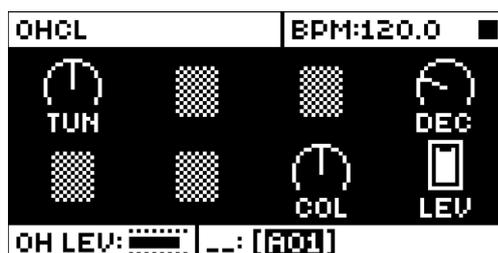
TUN (調) : 金属製のハイハットの相互に作用するオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

D.9 OPEN HIHAT

OHCL (OPEN HIHAT CLASSIC)

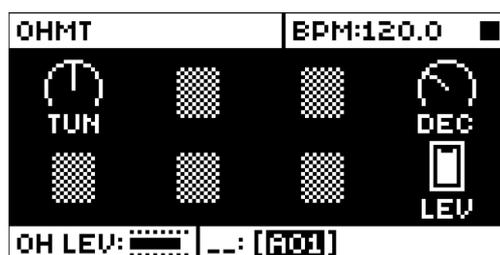


TUN (調) : オープンハイハットのオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

COL (ノイズカラー) : 音色を設定します。(-64 ~ +63)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

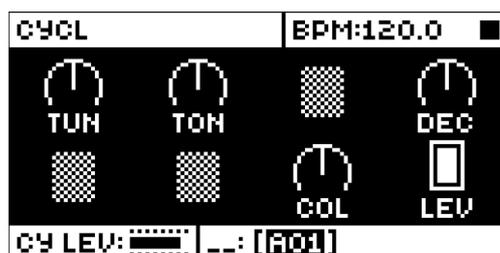
OHMT (OPEN HIHAT METALLIC)

TUN (調) : 金属製ハイハットのオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

DEC (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

以下の MACHINE は、CY および CBトラックで使用できます。

D.10 CYMBAL**CYCL (CYMBAL CLASSIC)**

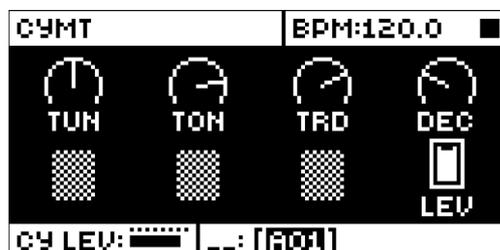
TUN (調) : シンバルの相互に作用するオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

TON (トーン) : シンバルのメタリックトーンを設定します。(-64 ~ +63)

DEC (ディケイ) : シンバルサウンドのディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

COL (ノイズカラー) : シンバルの音色を設定します。(-64 ~ +63)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

CYMT (CYMBAL METALLIC)

TUN (調) : 金属製シンバルのリングモデュレーションオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

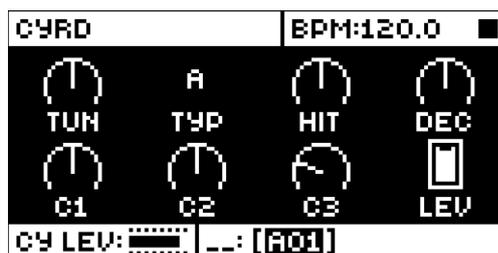
TON (トーン) : メタリックトランジェントのトーンを設定します。(-64 ~ +63)

TRD (トランジェントディケイ) : トランジェントディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

DEC (ディケイ) : オシレーターのディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

CYRD (CYMBAL RIDE)



TUN (調) : ライドシンバルモデルを作りだす、相互に作用するオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

TYP (シンバルのタイプ) : 基本オシレーター周波数のセットおよびオシレーター間の論理的相互作用を選択します。(A ~ D)

HIT (ヒットディケイ) : トップディケイを設定します。(0 ~ 127)

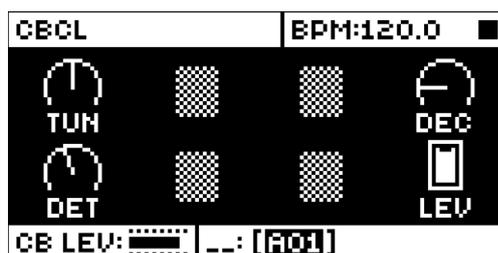
DEC (テールディケイ) : テールディケイを設定します。(0 ~ 127)

C1, C2, C3 (コンポーネント1、2、3) : 各コンポーネントのレベルを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

D.11 COWBELL

CBCL (COWBELL CLASSIC)



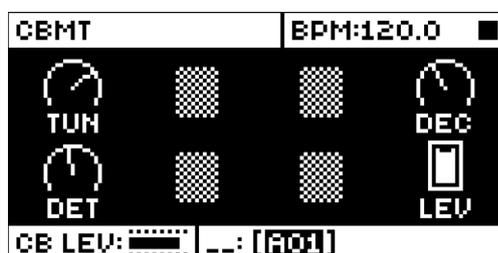
TUN (調) : 2つのオシレーターのベースピッチを設定します。(-64 ~ +63)

DEC (ディケイ) : カウベルサウンドのディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

DET (デチューン) : 2つ目のオシレーターのデチューンオフセットを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

CBMT (COWBELL METALLIC)



TUN (調) : 2つのオシレーターのベースピッチを設定します。(-64 ~ +63)

DEC (ディケイ) : メタリックカウベルサウンドのディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

DET (デチューン) : 2つ目のオシレーターのデチューンオフセットを設定します。(0 ~ 127)

LEV (レベル) : シンセのボリュームを設定します。(0 ~ 127)

索引

記号

+Drive 15**キーの組み合わせ 77****キットとサウンド 29**

KIT メニュー 29

SOUND メニュー 34

キットのクリア 30

キットのロード 30

サウンドの演奏 38

サンプルの選択 39

クイックスクロール 18**クイックパフォーマンス 34****クイック保存とリロード 53****コネクタ 13****コピー、ペースト、クリア 53****サウンド**

サウンドのクリア 37

サウンドの演奏 38

サウンドの編集 38

サウンド名の変更 37

サウンドアーキテクチャ 14**サウンドロック 50****サンプリング 59**

オーディオのサンプリング 60

ダイレクトサンプリング 60

サンプル 61

コンピューターからの転送 63

コンピューターへの転送 63

新しい保存先ディレクトリの作成 63

シーケンサー 41

CLICK TRACK 47

PATTERN メニュー 45

PATTERN モード 42

RETRIG メニュー 44

SCALE メニュー 48

SWING 47, 52

TRACK メニュー 45

TRIG MUTE 51

TRIG メニュー 46

アクセント 52

サウンドロック 50

パターンのコントロール 41

パターンの編集 42

パターンの選択 41

パラメータロック 49

条件付きロック 50

スケール設定

ADVANCED モード 48

NORMAL モード 48

セットアップ例 74

Analog Rytm MKII をステレオフィオニックドラムマシンと一緒に使用する 75

Analog Rytm MKII をほかの Elektron 製品と一緒に使用する 76

Analog Rytm MKII をモノフォニックベースマシンと一緒に使用する 74

ソング 55**ダイレクトサンプリング 60****チェーン 55**

クイックモード 55

詳細モード 55

データの構造 15

キット 15

サウンド 15

プロジェクト 15

テンポ

テンポのタップ 42

テンポの微調整 42

トラックルーティング

GLOBAL 67

キット 30

ドラムトラックのパラメータ 80

LFO 82

アンプ 81

サンプル 80

シンセ 80

フィルター 81

トリガー

TRIG MUTE 51

サウンドロック 50

ノート 43

パラメータロック 49

ロックトリガー 43

パターン

GRID RECORDING モード 43

LIVE RECORDING モード 43

テンポ 42

トリガーの種類 43

パターンの選択 41

パターンモード 42

パラメータロック 49

パネルのレイアウト 10**パラメータロック 49****ファクトリーリセット 72****プロジェクト 27**

PROJECT メニュー 27

プロジェクトの保存 28

ボイス回路 14**ポリフォニー 34****マイクロタイミング 43****ユーザーインターフェース 17****レコーディングモード**

GRID RECORDING モード 43

LIVE RECORDING モード 43

仕様 79
作業の簡単な始めかた 20
名前付け画面 18
安全性とメンテナンス 3
技術情報 79
条件付きロック 50, 51

A

ACCENT 52
AMP 81

C

CHROMATIC モード 25
COMPRESSOR 85

D

DELAY 84
DISTORTION 85

E

EARLY STARTUP メニュー 72

F

FILL モード 51
FILTER 81
FIXED VELOCITY 47
FXトラックのパラメータ 84
FX LFO 86
コンプレッサー 85
ディストーション 85
ディレイ 84
リバーブ 84

G

GLOBAL 61
MIDI CONFIG 64
SEQUENCER CONFIG 64

L

LFO 82

M

MACHINE 24
パラメータ 99
MIDI 64
MIDI CONFIG 64
MIDI CC & NRPN 88
MUTE モード 25

O

OS のアップグレード 70
OVERBRIDGE 19

P

PATTERN モード 42
DIRECT JUMP 42

DIRECT START 42
SEQUENTIAL 42
一時ジャンプ 42
PERFORMANCE モード 32
クイックパフォーマンス 34
PLAY MODE 25

Q

QUANTIZATION 47

R

REVERB 84

S

SAMPLE
ロード、アンロード、置き換え 61
SCENE モード 31
SOUND BROWSER 34
SOUND MANAGER 35
SWING 47, 52
SYSEX
SYSEX RECEIVE 69
SYSEX SEND 68

T

TRIG MUTE 51
TRIG メニュー 46

 **elektron**

8262JPN-B