



# analog RYTM

**USER MANUAL**

## 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 2006/95/EC and the Electromagnetic Compatibility Directive 2004/108/EC. The product meets the requirements of RoHS 2 Directive 2011/65/EU.



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

## 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. LCD 画面やケースを、薬品などでクリーニングしないでください。埃や汚れや指紋を除去する際は、柔らかく乾いた滑らかなクロスを使用します。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 LCD 画面の近くで尖ったものを使用しないでください。また、画面に圧力を加えないようにしてください。
4. 本体の設置を行う際は、メーカーのマニュアルに従ってください。使用を始める前に、本体を安定した場所に設置する必要があります。本体をラックに設置する場合は、4 本のネジでラックの取り付け穴にしっかりと固定してください。
5. 本体の設置場所の近くにあるコンセントに電源アダプターを接続してください。
6. 本体を輸送する場合には、メーカー推奨の付属品を使用するか、本体が届いた際の箱や緩衝材を使用してください。
7. 本体を、ラジエーター、ヒートレジスター、ストーブ、その他の熱を発生させる機器（アンプを含む）の近くに設置しないでください。
8. 本体の電源が入っているときは、本体に PL-2 保護カバー（Elektron のアクセサリ）を装着しないでください。
9. 本体の側面と底面の通気口はふさがらないでください。  
本体を保管する室内では換気が十分に行われるようにしてください。
10. 本製品は、単体でも、アンプ、ヘッドフォン、スピーカーと組み合わせて使用しても、永久的聴力損失の原因とな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。
11. 電源コードが踏まれたり、プラグ、ソケット、本体の接続部でねじれたりしないようにしてください。
12. メーカー指定の付属品を使用してください。
13. 雷が発生しているとき、長期間使用しないときには、電源アダプターをコンセントから抜いてください。
14. 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。

## 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出出力部で発生します。キャリブレーション中は何も接続しないでください。

## Elektron の電源アダプター PSU-3 の安全に関する指示

- アダプターは、屋内用として開発されており、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

---

<b>1. はじめに</b> .....	<b>8</b>
1.1 マニュアルにおける表記について .....	8
<b>2. ANALOG RYTM</b> .....	<b>9</b>
<b>3. パネルレイアウトとコネクタ</b> .....	<b>10</b>
3.1 フロントパネル .....	10
3.2 背面コネクタ .....	13
3.3 Analog Rytm のセットアップと起動 .....	13
<b>4. ANALOG RYTM のサウンドアーキテクチャ</b> .....	<b>14</b>
4.1 ボイス回路 .....	14
4.2 MACHINE .....	14
<b>5. ANALOG RYTM のデータ構造の概要</b> .....	<b>15</b>
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
<b>6. ユーザーインターフェース</b> .....	<b>17</b>
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 [FUNCTION] 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
<b>7. 作業の簡単な始めかた</b> .....	<b>20</b>
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 パラメータの設定 .....	21

---

<b>8. Analog Rytm のコントロール</b> .....	<b>22</b>
8.1 パッド .....	22
8.2 MACHINE .....	23
8.3 ロータリーエンコーダー .....	23
8.4 プログラム操作 .....	23
8.5 キーの動作 .....	23
8.6 MIDI ノート .....	23
8.7 モードキー .....	24
8.7.1 MUTE モード .....	24
8.7.2 CHROMATIC モード .....	24
8.7.3 SCENE モード .....	24
8.7.4 PERFORMANCE モード .....	25
<b>9. プロジェクト</b> .....	<b>26</b>
9.1 PROJECT メニュー .....	26
<b>10. キットとサウンド</b> .....	<b>28</b>
10.1 +Drive サウンドライブラリとサウンドプール .....	28
10.2 KIT メニュー .....	28
10.3 SCENE モード .....	30
10.3.1 シーンの編集 .....	30
10.4 PERFORMANCE モード .....	31
10.4.1 パフォーマンスマクロの編集 .....	31
10.5 SOUND メニュー .....	32
10.5.1 SOUND BROWSER .....	32
10.5.2 SOUND MANAGER .....	33
10.6 サウンドの演奏 .....	36
10.7 サウンドの編集 .....	36
10.8 サンプルの選択 .....	37
10.9 FX の編集 .....	38
<b>11. シーケンサー</b> .....	<b>39</b>
11.1 基本的なパターンの操作 .....	39
11.1.1 パターンの選択 .....	39
11.1.2 パターンのコントロール .....	39
11.1.3 テンポ .....	40
11.2 PATTERN モード .....	40
11.3 パターンの編集 .....	40
11.3.1 トリガーの種類 .....	40
11.3.2 GRID RECORDING モード .....	41
11.3.3 LIVE RECORDING モード .....	41
11.4 RETRIG メニュー .....	42
11.5 TRACK メニュー .....	43
11.6 PATTERN メニュー .....	43
11.7 TRIG メニュー .....	44
11.7.1 QUANTIZATION .....	44
11.8 CLICK TRACK .....	45
11.9 SCALE メニュー .....	45
11.9.1 NORMAL モード .....	45

---

---

11.9.2 ADVANCED モード	46
<b>11.10 シーケンサーの機能</b>	<b>46</b>
11.10.1 パラメータロック	46
11.10.2 サウンドロック	47
11.10.3 条件付きロック	47
11.10.4 トリガーのミュート	48
11.10.5 アクセント	48
11.10.6 スイング	49
11.10.7 スライド	49
11.10.8 コピー、ペースト、クリアの操作	49
11.10.9 クイック保存とリロードコマンド	50
<b>12. チェーンとソング</b>	<b>51</b>
<b>12.1 チェーン</b>	<b>51</b>
<b>12.2 ソング</b>	<b>51</b>
12.2.1 SONG EDIT メニュー	51
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	52
12.2.3 リピートとミュートの追加	52
12.2.4 SONG メニュー	53
<b>13. GLOBAL メニュー</b>	<b>54</b>
<b>13.1 PROJECT</b>	<b>54</b>
<b>13.2 SAMPLES</b>	<b>54</b>
13.2.1 サンプルのロード、アンロード、置き換え	54
13.2.2 コンピューターからのサンプルの受信	56
13.2.3 新しい保存先ディレクトリの作成	56
<b>13.3 GLOBAL SLOT</b>	<b>56</b>
<b>13.4 SEQUENCER CONFIG</b>	<b>57</b>
<b>13.5 MIDI CONFIG</b>	<b>57</b>
13.5.1 MIDI SYNC	57
13.5.2 MIDI PORT CONFIG	58
13.5.3 MIDI CHANNELS	59
<b>13.6 TRACK ROUTING</b>	<b>59</b>
<b>13.7 SYSEX DUMP</b>	<b>60</b>
13.7.1 SYSEX SEND	60
13.7.2 SYSEX RECEIVE	61
<b>13.8 SYSTEM</b>	<b>62</b>
13.8.1 USB CONFIG	62
13.8.2 OS UPGRADE	62
13.8.3 FORMAT +DRIVE	63
13.8.4 CALIBRATION	63
13.8.5 VERIFY FACTORY SAMPLES	63
<b>14. EARLY STARTUP メニュー</b>	<b>64</b>
<b>14.1 TEST MODE</b>	<b>64</b>
<b>14.2 EMPTY RESET</b>	<b>64</b>
<b>14.3 FACTORY RESET</b>	<b>64</b>
<b>14.4 OS UPGRADE</b>	<b>64</b>
<b>15. セットアップ例</b>	<b>66</b>
15.1 Analog Rytm をモノフォニックベースマシンと一緒に使用する	66

---

---

15.2 Analog Rytm をほかの Elektron 製品と一緒に使用する	67
15.3 Analog Rytm をステレオフィニックドラムマシンと一緒に使用する	68
<b>16. 便利なキーの組み合わせ (クイックキー)</b>	<b>69</b>
名前付け	69
シーケンサーの設定	69
<b>17. 技術情報</b>	<b>71</b>
<b>18. 著作権表示と連絡先情報</b>	<b>72</b>
18.1 著作権表示	72
18.2 連絡先情報	72
<b>付録 A: ドラムトラックのパラメータ</b>	<b>73</b>
A.1 SYNTH	73
A.2 SAMPLE	73
A.3 FILTER	74
A.4 AMP	75
A.5 LFO	75
<b>付録 B: FX トラックのパラメータ</b>	<b>77</b>
B.1 DELAY	77
B.2 リバース	78
B.3 DISTORTION	78
B.4 COMPRESSOR	79
B.5 FX LFO	80
<b>付録 C: MIDI</b>	<b>81</b>
C.1 一般的なトリガーパラメータ	81
C.2 一般的なキットパラメータ	81
C.3 パフォーマンスパラメータ	81
C.4 一般的なシンセパラメータ	81
C.5 LFO パラメータ	82
C.6 FX パラメータ	83
C.7 MACHINE パラメータ	84
<b>付録 D: MACHINES</b>	<b>90</b>
D.1 ALL	90
D.2 BASS DRUM	91
D.3 SNARE DRUM	94
D.4 RIMSHOT	95
D.5 HAND CLAP	96
D.6 DUAL VCO	97
D.7 BASS TOM	97
D.8 LOW, MID, HIGH TOM	98
D.9 CLOSED HIHAT	98
D.10 OPEN HIHAT	99
D.11 CYMBAL	100
D.12 COWBELL	101
<b>索引</b>	<b>102</b>

---

## 1. はじめに

Analog Rytm を購入いただきありがとうございます。Analog Rytm 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

このマニュアルでの表記には次の規則が使用されています。

キー名は角カッコで囲み、大文字と太字で表記します。たとえば、メインパネルの“function”というラベルのキーは **[FUNCTION]** と表記します。

メニュー名は大文字で表記します。たとえば、OSC 1メニューのように表記します。

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、**VOL** のように表記します。

大文字は、パラメータ設定の選択肢（OFF など）や、特定のメニュー設定（LEGATO など）に使用します。

画面に表示されるメッセージはかぎカッコで囲み、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。

ノブ名は、大文字、太字、斜体で表記します。たとえば、“level” ノブは **LEVEL** と表記します。

録音 LED などの LED は <RECORD> のように表記します。

以下の記号は、マニュアルを通して使用されています。



注意する必要のある重要な情報です。



Analog Rytm の操作を簡単にするためのヒントです。



この記号は、耳を保護するための内容を示しています。Elektron のマニュアルに使用するのが初めてです。どこに登場するか探してみてください。

---

## 2. ANALOG RYTM

---

弦の共鳴には幾何学がある。

星々の隔たりには音楽がある。(ピタゴラス、紀元前 530 年頃)

その昔、サモス島の大工の息子は、振動している弦にフレットを幾何学的に配置すると協和音が得られることを発見しました。彼は極東を旅して、すべて物事は関わり合っているということを知り、理解しました。天上での事象と地上の菜園との間に、本質的な違いはないのです。不思議なことに、惑星の衛星やヒマワリの種、精巧に作られた弓など、自然界の構成物の比率と間隔はすべて音楽的です。オクターブ、オクターブの倍数、5 度などの音楽的な比率は、大なり小なり万物の中核をなすと考えられます。そして、すべての物事の土台となるのは数です。

次に彼はイタリア南端のクロトンで、最初の離散数学学派を立ち上げました。彼に畏怖の念とひらめきを与えた自然界の多くの様相は、一見すると不規則で、把握できないものと思われたかもしれませんが、ところが、彼は複雑さをもとめせず、数学で証明することで、自然界の秘密を明らかにして理解できるはずだと考えました。構造さえわかれば、数字による計算と幾何学的な視覚化を通じて自然現象を再現し、さらに調査を進めることができます。

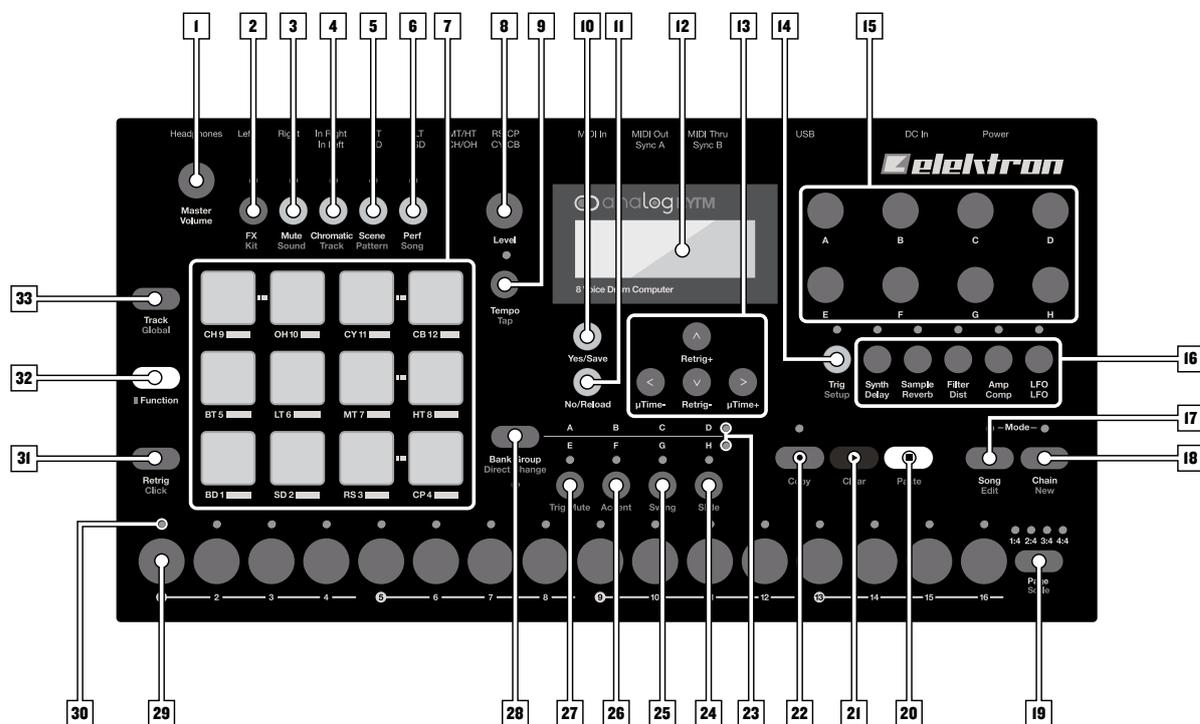
引き合いに出すのはおこがましいですが、Analog Rytm という名を持つこのドラムコンピューターは、ピタゴラスの精神を具現化し、尊重しています。Analog Rytm には、実際に弦を自在にかき鳴らしたときの自然な振動と、数字による高度な計算の解析的フレームワークが組み合わさっているのです。これをコントロールするのは常にユーザーの皆さんです。アナログとデジタル。この 2 つは永遠に交わらないと宿命づけられているわけではありません。皆さんの手によって、ついにこの大きな隔たりがなくなります。

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 は使い手のガイドとなり、仲間となり、貢献者となります。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



Analog Rytm のフロントパネル。

1. **MASTER VOLUME:** メイン出力とヘッドフォン出力のボリュームを設定します。
2. **[FX]:** FXトラックを選択します。二次機能として、KIT メニューにアクセスします。
3. **[MUTE]:** MUTE モードを有効にします。二次機能として、SOUND メニューにアクセスします。
4. **[CHROMATIC]:** 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 メニューにアクセスします。
5. **[SCENE]:** 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ブ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。
6. **[PERF]:** PERFORMANCE モードを有効にします。二次機能として、SONG メニューにアクセスします。
7. **[PADS]:** ペロシティセンシティブおよび圧力感知式の、アフタータッチを備えた 12 の合成ゴム製パッドです。反応が良く、割り当てが可能です。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。まず第一に、パッドはトラックのサウンドを再生するよう設計されています。ドラムトラックごとに専用のパッドがあります (21 ページの図を参照してください)。<PADS> の色は変わります。
8. **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。パラメータを設定したり、リスト内をスクロールしたりする際にも使用します。
9. **[TEMPO]:** TEMPO メニューを開きます。[FUNCTION] + [TEMPO] で、テンポをタップできます。
10. **[YES/SAVE]** 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。前述の 2、3、4、5、または 6 と組み合わせて押すと、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。
11. **[NO/RELOAD]** 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。前述の 2、3、4、5、または 6 と組み合わせて押すと、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。
12. LCD 画面。

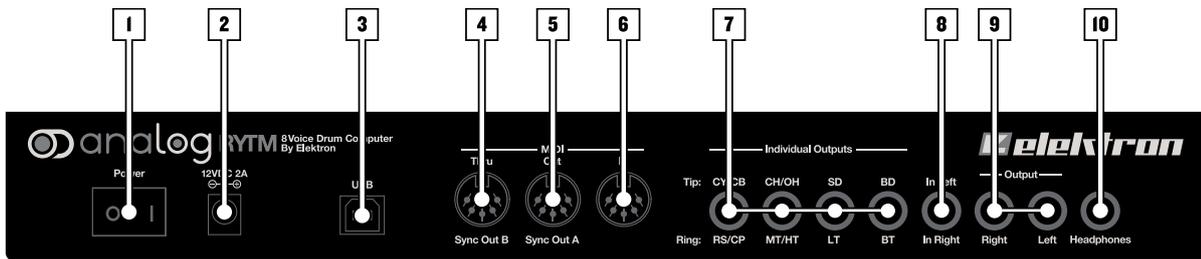
- 
13. **[ARROW]** キー: 移動するときや、一部のパラメータの値を設定するときには使用します。メニュー上では、**[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]**、**[RIGHT]**と表記されます。
14. **[TRIG SETUP]** キー: アクティブなトラックの TRIG 設定を指定します。二次機能として、TRIGS メニューにアクセスします。
15. **DATA ENTRY** ノブ **A ~ H**: パラメータの値を設定するときには使用します。ノブを押しながら回すと、より大きな数値単位でパラメータが変化します。
16. **[PARAMETER]** キー: アクティブなトラックの PARAMETER ページにアクセスします。各キーの上にある <PARAMETER>LED は、ページがアクティブなときは赤色に点灯し、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。
- SYNTH** 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。
- SAMPLE** 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。
- FILTER** 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。
- 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。
17. **[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。
18. **[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。
19. **[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。<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。二次機能として、SCALE メニューにアクセスします。また、このキーを押すと Fill モードが有効になります (GRID RECORDING モードがアクティブではない場合)。
20. **[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。
21. **[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。
22. **[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。
23. <BANK GROUP>LED: **[BANK]** キーからバンクグループ A ~ D と E ~ H のどちらにアクセスするかを示します。
24. **[BANK D/H]**: バンク D または H のパターンにアクセスします。二次機能はスライドです。
25. **[BANK C/G]**: バンク C または G のパターンにアクセスします。二次機能はスイングです。
26. **[BANK B/F]**: バンク B または F のパターンにアクセスします。二次機能はアクセントです。
27. **[BANK A/E]**: バンク A または E のパターンにアクセスします。二次機能はトリガーのミュートです。
28. **[BANK GROUP]** キー: アクティブなバンクグループを A ~ D と E ~ H のいずれかに切り替えます。二次機能として、パターンの再生モード (DIRECT JUMP/SEQUENTIAL/DIRECT START) を切り替えます。<PATTERN MODE>LED: このキーの下にある LED は、上記のモードをそれぞれ緑色、消灯、赤色で示します。
29. **[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。
30. <TRIG>LED は、GRID RECORDING モードのときは、全点灯でシーケンサーのトリガーを示し、点滅でパラメータロックを示します。パターンの再生中や LIVE RECORDING が有効なときは、全点灯の LED がすべてのページ (最大 4 ページ) にわたってシーケンサーの 16 のステップを順に移動します。
31. **[RETRIG]** 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、LCD 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。
-

### 3. パネルレイアウトとコネクタ

---

32. **[FUNCTION]** キー : 押したままほかのキーを押すと、そのキーの二次機能にアクセスします。二次機能は Analog Rytm のフロントパネルに赤色で表記されています。
33. **[TRACK]** キー : **[TRACK]** + 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、GLOBAL メニューを開きます。GLOBAL メニューは、現在のプロジェクトのグローバル設定 (シンセ、シーケンサー、MIDI など) に使用します。プロジェクトとサンプルも GLOBAL メニューで管理します。

### 3.2 背面コネクタ



Analog Rytm の背面コネクタ。

1. **電源のオン/オフスイッチ。**
2. **電源入力 (12V DC 2A) :** 付属の PSU-3 電源アダプターまたは同等のものを使用して電源コンセントに接続します。
3. **Full-speed USB 2.0:** 付属の USB 2.0 (A to B) 接続ケーブルを使用してコンピューターに接続します。
4. **MIDI Thru:** 標準的な MIDI ケーブルを使用してほかの MIDI ユニットにチェーン接続します。MIDI In からのデータストリームを複製します。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。
5. **MIDI Out:** 標準的な MIDI ケーブルを使用して外部 MIDI ユニットの MIDI In に接続します。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。
6. **MIDI In:** 標準的な MIDI ケーブルを使用して外部 MIDI ユニットの MIDI Out に接続し、この外部 MIDI ユニットで Analog Rytm を制御します。
7. **個々のドラムボイスの出力 (CY/CB - RS/CP、CH/OH - MT/HT、SD - LT、BD - BT) :** 1/4 インチインサージョン/Y 字ケーブルを使用して各出力の両方のボイスにアクセスします。
8. **オーディオ入力:** 1/4 インチステレオ TRS フォンプラグを使用して外部音源からステレオサウンドを入力します。
9. **左右のメイン出力:** 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. **ヘッドフォン出力:** 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 のセットアップと起動

Analog Rytm 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 のラックに設置してあることを確認します。

Analog Rytm 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-3 アダプターを電源コンセントに差し込み、Analog Rytm の電源入力に小さなプラグを接続します。

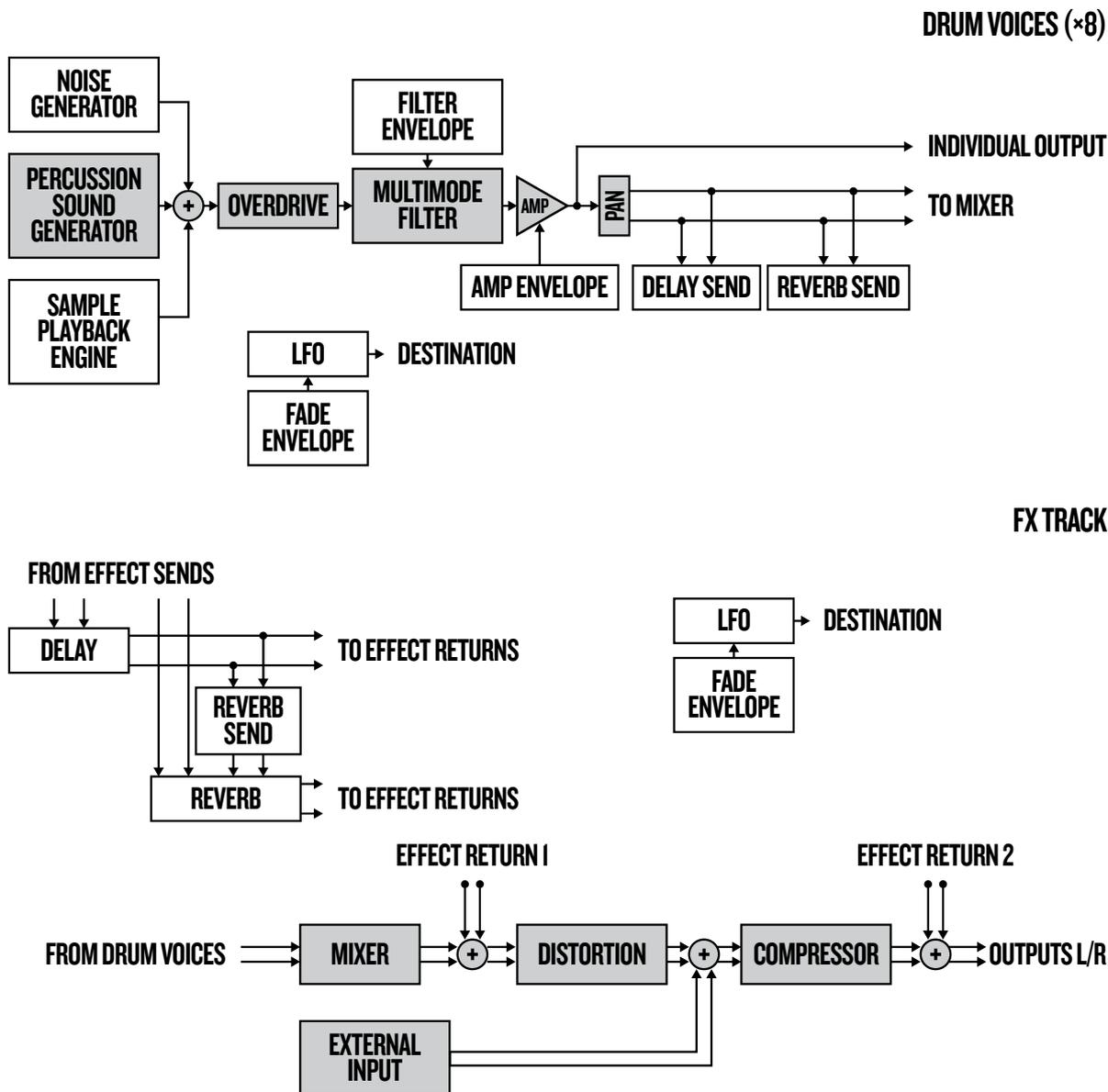
Analog Rytm の左右のメイン出力からミキサーまたはアンプに接続します。

MIDI コントロールを使用する場合は、データの送信元の MIDI OUT ポートと Analog Rytm 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。このポートは複数の MIDI ユニットをチェーン接続するために使用します。

すべてのユニットの電源を入れます。Analog Rytm の電源を、背面にある電源ロックスイッチを押して入れます。LCD バックライトが消えてから 2 秒後に、ユニットが再起動します。

## 4. ANALOG RYTM のサウンドアーキテクチャ

Analog Rytm のサウンドアーキテクチャを以下に示します。Analog Rytm 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

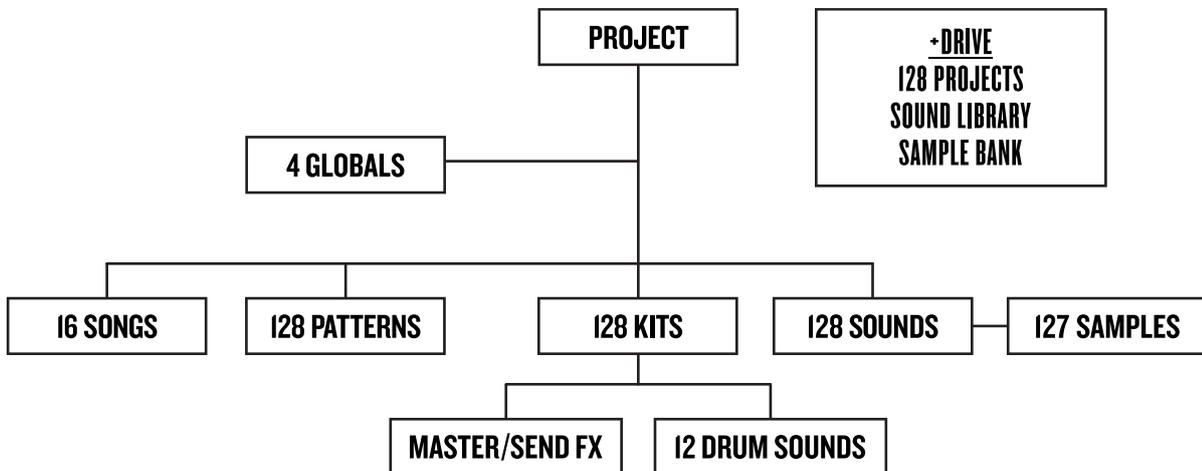
アナログボイス回路は 8 個あります。すべてのボイスで、同じサンプル再生エンジン、オーバードライブ回路、マルチモードフィルターを備えています。ただし、パーカッションの音源は異なっています。それぞれ、アナログドラムサウンドの特定のクラスが生成されるよう設計されています。

### 4.2 MACHINE

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するために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。デフォルトでは、BD ボイスは、利用可能なバスドラム MACHINE の 1 つである BDHD を使用します。別の MACHINE を選択すると、BD ボイス回路の使いかたが変わり、周波数変調などを利用できるようになります。

## 5. ANALOG RYTM のデータ構造の概要

以下の図は、Analog Rytm のデータ構造の概要を示しています。



### 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 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 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 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 26 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 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 28 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、SYNTH、SAMPLE、FILTER、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 28 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

プロジェクトごとに 127 のユーザーサンプルスロットを使用できます。+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、無料の C6 ユーティリティソフトウェアを使用して、コンピューターから Analog Rytm に転送する必要があります。詳細については、セクション 54 ページの「13. GLOBAL メニュー」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39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51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54ページの「13. GLOBAL 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、**[TRACK]** 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MACHINE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

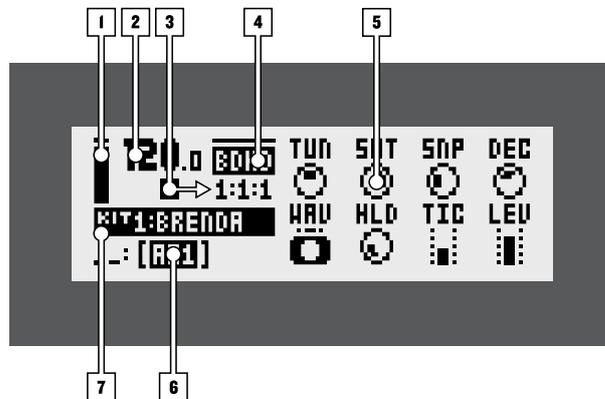
FXトラックは、Analog RytmのセンドエフェクトであるDELAYとREVERB、マスターエフェクトであるDISTORTIONとCOMPRESSORを制御します。このトラックにはLFOも1つ使用できます。FXトラックを選択して編集するには、**[FX]** キーを押します。

### 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SYNTH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。SAMPLEページはサンプルの再生エンジン、FILTER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

LCD 画面には、リアルタイムでの Analog Rytm の操作とデータの編集に必要なすべての情報が表示されます。表示される **DATA ENTRY** ノブの 8 つのパラメータは状況に応じて変わります。メインインターフェース画面は以下のとおりです。



1. このバーはアクティブなトラックのメインボリューム設定を表示します。**LEVEL** ノブを回すと変化します。
2. 現在のテンポが小数第 1 位まで表示されます。
3. シーケンサーの再生 / 録音状態が、標準的な「録音」、「再生」、「一時停止」、「停止」記号 (■、▶、||、■) で表示されます。右側のカウンターには、シーケンサーで再生した小節、拍、ステップの数が表示されます。
4. 現在の PARAMETER ページ名が表示されます。
5. 8 つのトラックパラメータ。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。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. アクティブなパターン。
7. アクティブなキット。**DATA ENTRY** ノブを回すと、ここにパラメータ名がフルネームで表示されます。アクティブなトラックが変わると、トラックのサウンドの名前がしばらくの間表示されます。

### 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。**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/SAVE]** 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 / 選択解除するときに使います。

**[NO/RELOAD]** 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います。



メニューやサブメニューでは、**[NO/RELOAD]** 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。LCD 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。

#### 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します。

#### 6.2.2 パラメータ値のジャンプ

## 6. ユーザーインターフェース

特定のパラメータの編集中に **[FUNCTION]** 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 **[FUNCTION]** キーをほかのキーと組み合わせて押す

通常、**[FUNCTION]** キーをほかのキーと組み合わせて使用する際には、**[FUNCTION]** 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、**[FUNCTION]** + 2 つ目のキーを 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

**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。

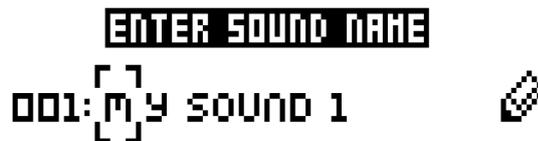
**[FUNCTION]** キー + **[UP]** キーまたは **[DOWN]** 矢印キーで、一度にメニューの 1 ページ分カーソルを移動できます。

## 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。**[FUNCTION]** + **[REC]** で、コピー操作を実行します。**[FUNCTION]** + **[STOP]** で、ペースト操作を実行します。**[FUNCTION]** + **[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を取り消すことができます。これらのコマンドを使用できる箇所については、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と同じです。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。**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。**[FUNCTION]** + **[NO/RELOAD]** 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 **[FUNCTION]** キーを押します。



**[FUNCTION]** 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。**[FUNCTION]** 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

このマニュアルでは、主に Analog Rytm を単独のエフェクトとして使用する方法について述べています。ただし、Overbridge を使用して Analog Rytm を操作することもできます。Overbridge ソフトウェアによって、Elektron 機器 (Analog Rytm、Analog Keys、Analog Four、Analog Heat) とコンピューターの DAW を緊密に連携させることができます。

Overbridge の使用時、Elektron 機器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。シンプルなポイントアンドクリック操作を通じて、マルチトラックオーディオの使用、サウンドやサンプルのブラウズおよび整理、キットの編集、シーンやパフォーマンスマクロの設定ができます。画面上で、あらゆるパラメータにアクセスして、パラメータの編集や自動化を行い、トラックごとにサウンドを形成したりサンプルを操作し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、マシンの状態のトータルリコールという便利な機能によって、機器の設定内容は常に同じ状態が保たれます。

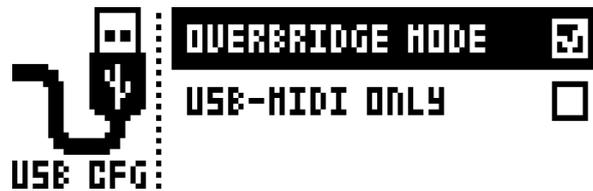
必要なものは、Analog Rytm、USB ケーブル、Overbridge がインストールされたコンピューター、DAW です。

コンピューターに複数のマシンを接続する場合は、USB ハブを使用する必要があります。USB ハブには Elektron Overhub をお勧めします。これは Overbridge での使用に最適です。Multi-TT ハブなので、旧式の Elektron マシンもサポートします。

Overbridge は Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。Overbridge の使いかたと機能について詳しくは、Overbridge のマニュアル (同じく Elektron ウェブサイトのサポートセクションで入手できます) をお読みください。

インストールが完了したら、Overbridge を Analog Rytm と連携させるために、以下の 2 つを行います。

まず、Analog Rytm の OS と Overbridge の OS が同じであることを確認します。Overbridge と機器の両方に最新の OS がインストールされている必要があります。OS の最新バージョンは Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。



次に、USB CONFIG ページで Analog Rytm を Overbridge モードに設定します。この設定は GLOBAL メニュー内の SYSTEM メニューにあります。[YES/SAVE] を押してボックスにチェックを入れ、OVERBRIDGE MODE を有効にします。

### 7. 作業の簡単な始めかた

---

ここでは、Analog Rytm 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 のセットアップと起動」の説明に従って Analog Rytm を接続します。

#### 7.1 ファクトリープリセットの再生

Analog Rytm 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 を使ってみましょう。

1. Analog Rytm の電源を入れます。
2. グループ A-D が選択されていることを確認します。<BANK GROUP>LED の上段が点灯する必要があります。そうでない場合は、**[BANK GROUP]** キーを押して切り替えます。
3. **[BANK A/E] + [TRIG]** キー 1 を押して、バンク A の最初のパターンを選択します。
4. **[PLAY]** を押してパターン A01 を聴きます。
5. **[BANK A/E] + [TRIG]** キー 2 を押して、パターン A02 を選択します。A01 が末尾に到達するとパターン A02 の再生が始まります。**[BANK A/E] + [TRIG]** キー 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。
6. **[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。アクティブなシーンのパッドは明るい青色です。

1. パターンが再生されていることを確認します。
2. **[SCENE]** 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. **[TRACK] +** 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. **[CHROMATIC]** 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。32 ページの「10.5 SOUND メニュー」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. 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には、**[FUNCTION]** を押したままいずれかの **[PADS]** を押します。**[FUNCTION]** 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。事前に選択されていたミュートは空色の <PADS> で表されます。



**MUTE** モードがアクティブな場合、**[RETRIG]** と **[PADS]** 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。**[RETRIG]** 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

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。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。

120.0 BPM

**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。

#### 7.1.6 パラメータの設定

ドラムトラックごとに 5 つの PARAMETER ページがあります。これらのページは **[PARAMETER]** キー (**[SYNTH]**、**[SAMPLE]**、**[FILTER]**、**[AMP]**、**[LFO]**) 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. **[TRACK]** + **[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。LCD 画面に 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。

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

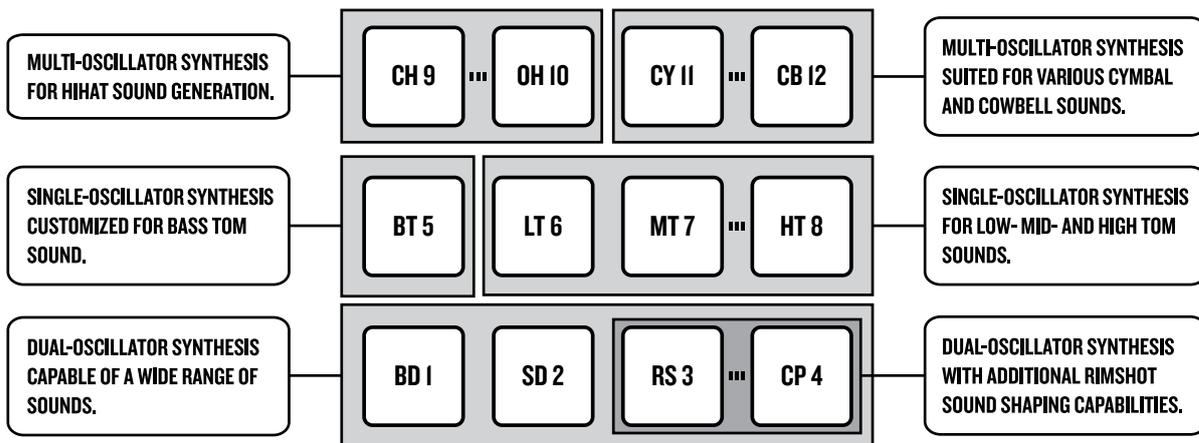
キットを保存するには、**[YES/SAVE]** + **[FX]** を押します。

## 8. Analog Rytm のコントロール

Analog Rytm は **[PADS]** を使って演奏します。合成ゴムで作られた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>の色は変化します。さまざまなモード（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 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 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 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同時に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** はトラック **RS** をミュートし、**HT** は **MT** をミュート

し、**OH** は **CH** をミュートし、**CB** は **CY** をミュートします。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 のシーケンサーで演奏する場合も同様です。アクティブなドラムトラックは赤いパッドで示されます。

## 8.2 MACHINE

ドラムトラックの MACHINE は、最初の **[PARAMETER]** キーである **SYNTH** キーを 2 回素早く押しして選択します。特徴的なドラムモデルを作成するために、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 **SYNTH** 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 **SYNTH** ページパラメータについては、90 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、**LEVEL** ノブ、**MASTER 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。**MASTER VOLUME** 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。エンコーダーの位置は、上面の小さな白いドットで示されます。一方、**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 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（**[TRACK]** + **[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 SETUP]** 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。

**[MUTE]**、**[CHROMATIC]**、**[SCENE]** 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）。**[SONG MODE]** および **[CHAIN MODE]** キーも同様です。

**[TRACK]**、**[FUNCTION]**、**[RETRIG]** 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 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。

## 8. Analog Rytmのコントロール

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を有効にしておく必要があります。これは、32 ページの「10.5 SOUND メニュー」で説明する SOUND SETTINGS で有効にします。

MIDI プログラム変更メッセージ 0 ~ 127 で、Analog Rytm のパターン 1 ~ 128 (A01 ~ H16) 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 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、81 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 の操作モードを変更するキーは、主に **[MUTE]**、**[CHROMATIC]**、**[SCENE]**、**[PERF]** の 4 つです。キーの上にある LED は各モードがアクティブ (全点灯) かアクティブでない (消灯) かを示します。

#### 8.7.1 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。無効にするには、もう一度押します。このモードでは、12 のうち任意のドラムトラックをミュートできます。CHROMATIC モードとは異なり、このモードがオンのときは、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。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。

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には、**[FUNCTION]** を押したままいずれかの **[PADS]** を押します。**[FUNCTION]** 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。事前に選択されていたミュートは空色の <PADS> で表されます。

**[RETRIG]** 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。**[RETRIG]** 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]** キーの上の LED 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。

#### 8.7.2 CHROMATIC モード

**[CHROMATIC]** キーを押すと、Analog Rytm の **[PADS]** がクロマチックキーボードに変わります。もう一度押すと解除されます。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。別のトラックのサウンドを半音階で演奏するには、**[TRACK]** といずれかの **[PADS]** を押してアクティブなトラックを変更します。

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 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、セクション 32 ページの「10.5 SOUND メニュー」を参照してください。

半音階でトリガーされたノート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 41 ページの「11.3.2 GRID RECORDING モード」および 41 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。

#### 8.7.3 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。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。SCENE モードをアクティブにするには、**[SCENE]** キーを押します。もう一度押すと解除されます。

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にいずれかのシーンがアクティブな場合は、**[SCENE]** キーの上の LED 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、30 ページの「10.3 SCENE モード」を参照してください。

### 8.7.4 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対して変化します。

PERFORMANCE モードを終了するには、**[PERF]** キーをもう一度押します。PERFORMANCE モードの設定は、キットの一部として格納されます。このモードの詳細については、20 ページの「7.1.1 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 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。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 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。

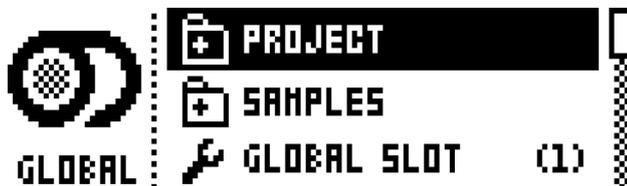
Analog Rytm は、アクティブなプロジェクトのロード元のプロジェクトスロットのトラックを保持します。プロジェクトをロードすると、プロジェクトのパターン、キット、ソング、グローバルを編集できます。

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 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 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/SAVE] + [FX]** 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 28 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 メニューにある PROJECT メニューで管理します。**[FUNCTION] + [TRACK]** を押すと GLOBAL メニューが開きます。



リストを **[UP]/[DOWN]**、または **LEVEL** ノブを使用してスクロールし、PROJECT を選択します。**[YES/SAVE]** 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、**[FUNCTION] + [TRACK]** 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。



**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、鍵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。この操作は、空のプロジェクトスロットでのみ実行できます。



- プロジェクトを複数ハイライトして [YES/SAVE] 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集められています。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 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



- 画面の左側の LCD 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。[TRACK] 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 47 ページの「11.10.2 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。[FUNCTION] + [FX] 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/SAVE] を押して選択内容を確定します。[NO/RELOAD] を押すと、メニューが終了します。



**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/RELOAD] + [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。

**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 **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/SAVE]** 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。

<b>01 BRENDA</b>	<b>05 PUSH HE</b>
<b>02 DODECHA</b>	<b>06 IO</b>
<b>03 NO SLEEP</b>	<b>07 RHYTHICON</b>
<b>04 SOL</b>	<b>08 CICADA</b>

**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/SAVE] + [FX]** 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 **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/SAVE]** を押します。17 ページの名前付け画面が表示されます。

**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/SAVE]** を押します。操作をキャンセルする場合は **[NO/RELOAD]** 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。

**TRACK ROUTING:** KIT メニューの一番下にあるこの項目をハイライトし、**[YES/SAVE]** を押すと、トラックのルーティングをカスタマイズできます。デフォルトでは、GLOBAL 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 54 ページの「13. GLOBAL メニュー」を参照してください。

現在アクティブなキットのカスタム設定を使用する場合は、**[YES/SAVE]** を押して USE GLOBAL SETTING ボックスをクリアし、完全な ROUTING メニューを開きます。**[ARROW]** キーの **[UP]/[DOWN]** を使用して、3 つのオプションの 1 つをハイライトします。

ROUTING:		<b>USE GLOBAL SETTING</b> <input type="checkbox"/>
		<b>ROUTE TO MAIN</b> 12/12
		<b>ROUTE TO FX</b> 12/12

**USE GLOBAL SETTING:** GLOBAL 設定を使用する場合は **[YES/SAVE]** 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。

**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（ディレイとリバーブ）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。



- **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。
- **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/SAVE] + [FX]** のショートカットで保存してください。
- どのパターンにも使用されていないキットは、キット名の後ろにアスタリスクが付いています。

### 10.3 SCENE モード

**[SCENE]** 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]**のいずれかを押しして選択します。**[SCENE]**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、**[FUNCTION]** 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。

シーン編集がアクティブの場合、LCD画面の左側にリストが表示されます。リストの内容は上から順に、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**[UP]/[DOWN]**でリストを移動します。

```

SCENE  1  TUN  SHT  HLD  DEC
LOCKS  8  [C]  [C]  [C]  [C]
<CLEAR>  SLP  HAV  ATK  LEU
<CLEAR ALL> [C]  [C]  [C]  [C]
  
```

**SCENE**: 編集対象のシーンが表示されます。**[ARROW]**キーの**[LEFT]**および**[RIGHT]**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）を追加したり削除した場合にのみ変化します。

**<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/SAVE]**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/SAVE]**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、**[TRACK] + [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。モジュレーションとシーンの割り当てができるパラメータがLCD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で全点灯します。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トラックの赤色のLED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、**[FUNCTION] + [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/SAVE] + [FX]** 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、**[SCENE]** 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。



キットの全体的な効果に即座に影響を与えるには、シーンを使用します。たとえば、スタジオのドラムキットを真空に近い状態で唐突に叩いた後、ディストーションまたは NY コンプレッションを適用し（あるいはこれら 3 つを同時に行い）、通常の状態に戻すという効果を作り出すことができます。

## 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。



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。

### 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。



PERFORMANCE モードがアクティブな場合、**[FUNCTION]** 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。

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、LCD 画面の左側にリストが表示されます。リストの内容は上から順に、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 **[UP]/[DOWN]** でリストを移動します。

<b>PERF</b>	<b>1</b>	<b>TUN</b>	<b>SHT</b>	<b>SHD</b>	<b>DEC</b>
<b>LOCKS</b>	<b>1</b>	<b>+24</b>			
<b>&lt;CLEAR&gt;</b>		<b>HRV</b>	<b>HLD</b>	<b>TRA</b>	<b>LEV</b>
<b>&lt;CLEAR ALL&gt;</b>				<b>G1</b>	

**PERF:** 編集中のパフォーマンスマクロが表示されます。**[ARROW]** キーの **[LEFT]** および **[RIGHT]** 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/SAVE]** 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/SAVE]** 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、**[TRACK] + [PADS]** を押して選択します。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 LCD 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 トラックの赤色の LED 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 SYNTH 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、[FUNCTION] + [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/SAVE] + [FX] で定期的に保存するようにしてください。

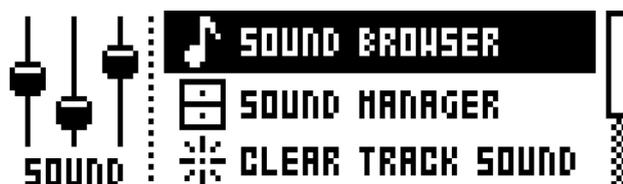
編集が完了したら、[PERF] キーを再度押すと編集モードが終了します。入力したパラメータロックは、PERFORMANCE モードがアクティブな場合（パフォーマンス編集時以外）に、パフォーマンスマクロが格納されているパッドを押した時に有効になります。すべてのロックされたパラメータのモジュレーション深度は、パッドにかかった圧力の大きさに相対します。



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。

## 10.5 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。[FUNCTION] + [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/SAVE] を押して選択内容を確定します。[NO/RELOAD] 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 [TRACK] 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。**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/SAVE]** 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。



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/SAVE]** を押します。メニューを終了するには **[NO/RELOAD]** または **[RIGHT]** 矢印キーを押します。



**POOL:** アクティブなプロジェクトのサウンドプールで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。

**+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/SAVE]** 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/RELOAD]** を押します。

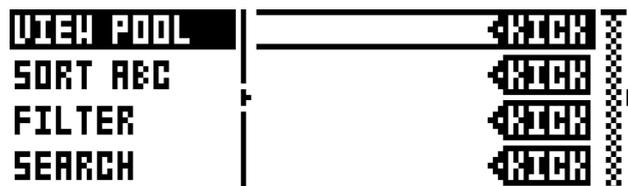
**SEARCH:** テキスト検索を行います。名前が一致するサウンドまたはテキスト入力内容を含むサウンドがすべて表示されます。テキストを入力する方法については、18 ページの「6.5 名前付け画面」を参照してください。

### 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、**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 32 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/SAVE]** を押します。メニューを終了するには **[NO/RELOAD]** 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/SAVE] + [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/SAVE]** 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/SAVE] を押します。
- [FUNCTION] + [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。

**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/SAVE] を、操作をキャンセルする場合は [NO/RELOAD] 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。

**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。

**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 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。



**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、SYNTH を 2 回素早く押します。MACHINE の詳細については、90 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）。
- FILT: 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ベロシティを選択します。

- OFF: ベロシティはサウンドのボリュームに適用されません。
- ON: ボリュームはベ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/SAVE] 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。DATA ENTRY ノブ E ~ H で、選択したパラメータのモデュレーション深度を設定します。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/SAVE]** 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。**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。**LEVEL** ノブで全体のペロシティ範囲を設定します。



- **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。
- **LEVEL** ノブで、**SOUND BROWSER** および **SOUND MANAGER** のスクロールを速くすることができます。

## 10.6 サウンドの演奏

12 の **[PADS]** のいずれかをタップすると、アクティブなキットのドラムトラックのサウンドを演奏できます。タップされた <PADS> は短く点滅します。各パッドはペ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。

**[FUNCTION] + [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ペロシティ (VEL パラメータ) でサウンドがトリガーされます。

**[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ペロシティで演奏されます。

**[RETRIG]** 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ペ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、42 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、32 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

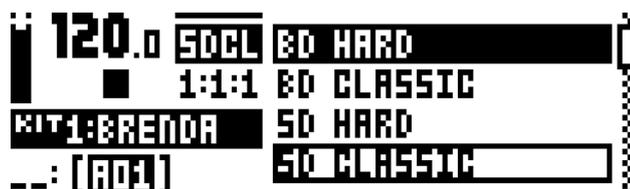
**[PADS]** を使う以外にも、Analog Rytm に接続した外部 MIDI ユニットを使用してサウンドを演奏することができます。どの MIDI トラックがどのボイスに対応するかは、MIDI CHANNELS メニューで設定します。詳細については、59 ページの「13.5.3 MIDI CHANNELS」を参照してください。

## 10.7 サウンドの編集

**[TRACK]** といずれかの **[PADS]** を押すと、編集するドラムトラックをアクティブにできます。ロードされているキットが表示されている LCD 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、**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。最初の **[PARAMETER]** キーである SYNTH 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/SAVE]** を押します。MACHINE を切り替えずに終了するには、**[NO/RELOAD]** 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、73 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。

**SYNTH:** 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。

**SAMPLE:** サンプルの選択と設定を行います。

**FILTER:** フィルターモード、カットオフ周波数、エンベロープを設定します。

**AMP:** アンブパラメータ、エフェクトセンド、レベルを設定します。

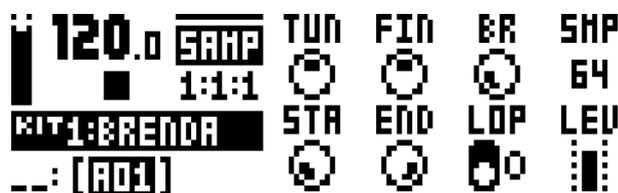
**LFO:** アクティブなトラックの LFO のパラメータを設定します。

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/SAVE]** + **[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/SAVE]** を押します。**[ARROW]** キーの **[UP]/[DOWN]** または LEVEL ノブを使用して保存先のスロットを選択し、**[YES/SAVE]** 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/SAVE]** 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 **[TRACK]** + **[RECORD]** を押し、**[TRACK]** + いくつかの **[PADS]** を押してコピー先のトラックを選択してから、**[TRACK]** + **[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（21 ページの図を参照してください）。

## 10.8 サンプルの選択

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 54 ページの「13. GLOBAL メニュー」を参照してください。**[TRACK]** といくつかの **[PADS]** を押して、アクティブなドラムトラックを選択します。2 つ目の **[PARAMETER]** キーである **SAMPLE** 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、現在録取りされているサンプルを聴くことができます。

**[FUNCTION]** と **[YES/SAVE]** を押すと、いくつかのスロットのサンプルが、いくつ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。

録取りされているサンプルを選択するには、**[YES/SAVE]** 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/RELOAD]** を押します。



2つ目の [PARAMETER] キーである SAMPLE を素早く 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 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、77 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。

**DISTORTION:** 適用するディストーションの量と性質を設定します。

**COMPRESSOR:** 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/SAVE] + [FX] 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。
- 基本的なサウンドを形成する場合には、エフェクトを多用しないようご注意ください。曲中の部分にのみ絞り込んで試すことをお勧めします。事前にプログラムされたシーケンサーパターンの一部として、またはシーンやパフォーマンスマクロの一部としてトリガーすると、ライブでその効果が発揮されます。

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 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トリガーレスロック
- 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 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 GROUP]** キーを押して、選択するパターンのあるバンクグループを選択します。たとえば、バンクグループ A ~ D を選択すると、バンク A、B、C、D の中にあるパターンを選択できます。次に、**[BANK]** キーを押してから **[TRIG]** キーを押して、選択したバンクの中からパターンを選択します。パターン B05 を選択するには、**[BANK GROUP]** キーを使用してバンクグループ A ~ D を選択します。次に、**[BANK B/F]** と **[TRIG]** キー 5 を押します。

データが含まれているパターンの <TRIG>LED は赤色に半点灯します。現在アクティブなパターンの <TRIG>LED 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、LCD 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、LCD 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 LCD 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。



- パターンは片手で選択できます。**[BANK]** キーを押すと、「**CHOOSE PTN**」と表示されたウィンドウがしばらくの間表示されます。このウィンドウが表示されている間に **[TRIG]** キーを押すと、パターンが選択されます。
- シーケンサーを実行している間、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、**[REC]**、**[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。

120.0 BPM

**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、[FUNCTION] キーを押したまま一定のリズムで [TEMPO] キーをタップします。4 回連続してタップすると、タップの平均のテンポが計算されます。タップを続けると、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、[FUNCTION] を押したまま **LEVEL** ノブを回した後、[FUNCTION] 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 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。[FUNCTION] + [BANK GROUP] を押すと PATTERN モードが切り替わります。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 3 つがあります。

**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。このモードは赤色の <PATTERN MODE>LED で示されます。

**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。このモードは緑色の <PATTERN MODE>LED で示されます。

**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。このモードのときは <PATTERN MODE>LED が消灯します。

## 11.3 パターンの編集

Analog Rytm 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。これらのモードでは、ノートトリガーとトリガーレスロックという 2 種類のトリガーを入力できます。

### 11.3.1 トリガーの種類

トリガーには、ノートトリガーとトリガーレスロックの 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。トリガーレスロックはノートをトリガーせずにパラメータロックを適用するために使用できます。SYN と SMP (38 ページの「TRIG メニュー」を参照してください) をゼロに設定するとトリガーレスロックになります。ノートトリガーの <TRIG>LED は全点灯し、トリガーレスロックの <TRIG>LED は半点灯します。トリガーがないステップの上の <TRIG>LED は消灯したままです。パラメータロックの詳細については、セクション 46 ページの「11.10.1 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、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。

**[REC]** キーを押して GRID RECORDING モードにします。GRID RECORDING モードにすると、<REC>LED 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 **[TRACK]** 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。トリガーレスロックを追加するには、**[FUNCTION]** と **[TRIG]** を押します。ノートトリガーにマイクロタイミングを追加するには、**[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。リトリガーに関するメニューの詳細については、36 ページを参照してください。

パターンに 17 以上のステップが含まれる場合は、**[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、**[FUNCTION]** 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。このため、TRIG SETUP メニューの  $\mu$ TM パラメータはロックされ、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、表現力豊かに、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、**[FUNCTION]** + **[TRIG SETUP]** を押して表示される TRIG SETUP メニューで行います。クオンタイズについては 39 ページを参照してください。

**[RECORD]** 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>LED 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 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/RELOAD]** 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 **[REC]** 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

[RETRIG] 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 LCD 画面左端に表示されます。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、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 [RETRIG] 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）。トリガーレトリガーは、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 [RETRIG] 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 LCD 画面に表示されます。



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、[RETRIG] 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、リトリガーのベロシティカーブの長さを変更します。リトリガーのベロシティカーブは、DATA ENTRY ノブ H を使用して設定します。ノブは、-128 ~ 127 の範囲の二極ノブです。ベ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くと、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。[FUNCTION] + [CHROMATIC] 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 **LEVEL** ノブで、リストをスクロールします。[YES/SAVE] を押して選択します。対象のトラックを変更するには、[TRACK] 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 44 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/RELOAD] と [CHROMATIC] 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ながら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/SAVE] と [CHROMATIC] 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。[FUNCTION] + [SCENE] 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/SAVE] 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/RELOAD] と [SCENE] を押すと、即時に **RELOAD PATTERN** コマンドを実行できます。

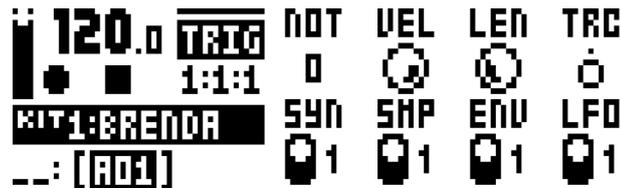
**SAVE PATTERN:** アクティブなパターンへの変更を保存します。これは、パターンを変更した時に実施されるパターンの一般的な自動保存とは別に使用できる特殊機能です。この機能は、パターンで作業をしながら望ましい結果が得られたために、パターンでの作業を続けながら、特別に保存しておいた状態に戻すこともできるようにしたい場合に便利です。**SAVE PATTERN** コマンドでこれを行えます。パターンをリロードする際、元の、自動保存時の状態はリロードされず、手動で保存した状態がリロードされます。[YES/SAVE] と [SCENE] を押すと、即時に **SAVE PATTERN** 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

**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:** トリガー条件。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です。各設定は、シーケンサーのノートをトリガーするかしないかを決定する論理条件です。詳細については、47 ページの「11.10.3 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

[FUNCTION] と [TRIG SETUP] 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 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。

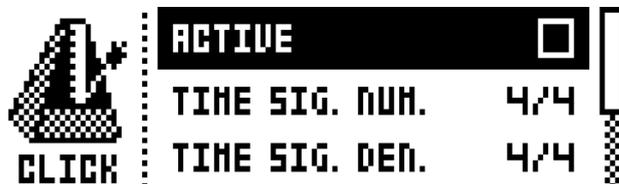


**GLOBAL QUANTIZE:** すべてのトラックのすべてのマイクロタイミングトリガーに適用されます。クオンタイズ値を高くすると、すべてのマイクロタイミングトリガーのクオンタイズ量が大きくなります。0 ~ 127 の範囲で設定します。

**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 CLICK TRACK

CLICK TRACK メニューで、Analog Rytm の内蔵メトロノームを制御します。[FUNCTION] + [RETRIG] 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 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、[FUNCTION] + [RETRIG] 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。

## 11.9 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。

[FUNCTION] 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。

### 11.9.1 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、パターンの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。[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 を、同じ BPM の他の楽器と一緒に演奏しており、Analog Rytm で三連符を演奏したい場合に便利です。

### 11.9.2 ADVANCED モード

このモードでは、パターン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。**[TRACK]** キーを押して、スケール設定を編集するトラックを選択します。

MASTER 列は ADVANCED モードでのみ使用できます。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)。



**[FUNCTION] + [UP]/[DOWN]** を押すと、MASTER LENGTH を 16 刻みで設定できます。

## 11.10 シーケンサーの機能

### 11.10.1 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、73 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 LCD 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>LED 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。ロックが含まれるトリガーレスロックが、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、**[FUNCTION] + [NO/RELOAD]** 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/RELOAD]** 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/RELOAD]** 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。

### 11.10.2 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 **LEVEL** ノブを回します。サウンドプールのリストが表示されます。**LEVEL** ノブ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>LED 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、LCD 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。

### 11.10.3 条件付きロック

TRIG ページには、TRC（トリガー条件）とい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、シーケンサーのノートをトリガーするかしないかを決定する論理条件です。

パラメータロックの **FILL**（後述）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。**[YES] + [PAGE]** を押すと、パターンが1つのサイクルで **Fill** モードが有効になります。**Fill** モードはパターンのループ時に起動し、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 **[PAGE]** 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。

**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たい場合などに役立ちます。

トリガーにパラメータロックが適用されているときには、TRIG ページの TRC パラメータ (**DATA ENTRY** ノブ **D** を使用) で以下の条件付きルールを設定できます。

**FILL**: **Fill** モードが有効な場合のみ真（ノートトリガーが発動する）になります（上記参照）。

$\overline{\text{FILL}}$ : **FILL** が偽の場合真になります。

**PRE**: 同じトラックの直近に検証されたノート条件が真の場合真になります。

$\overline{\text{PRE}}$ : **PRE** が偽の場合真になります。

**NEI**: 隣接トラック（編集前のトラックの前のトラック）の直近に検証されたノート条件が真の場合真になります。前のトラックに条件がない場合、この条件は偽となり、サウンドは再生されません。

$\overline{\text{NEI}}$ : **NEI** が偽の場合真になります。

**1ST**: パターンの最初の周期（パターンがループに入るまで）に真になります。

$\overline{\text{1ST}}$ : **1ST** が偽の場合真になります。

**X%**: 確率条件です。x% の確率で真になります。

**A:B**: パターンの A 回目の繰り返しに真になった後、さらに B 回繰り返すと再び真になります。これが無限に反復されます。



- 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楽しく興味深いものですが、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種類の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。

#### 11.10.4 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。[FUNCTION] + [BANK A/E] を押すと、このメニューが表示されます。



### TRIG MUTES

[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、[FUNCTION] 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では、[TRIG] キーの上の <TRIG>LED が半点灯します。



- トリガーのミュートは、ノートトリガーやトリガーレスロック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トリガーレスロックを押したまま、[BANK A/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 / トリガーレスロック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 / トリガーレスロックを押すと、トリガーミュートトリガーが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 A/E>LED 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。

#### 11.10.5 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ベ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、モデュレ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。[FUNCTION] + [BANK B/F] を押すと、ACCENT メニューが表示されます。



### ACCENT

32

対象のトラックを、対応する [TRACK] キーを押して選択します。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、[FUNCTION] 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 B/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 / トリガーレスロックを押すと、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 B/F>LED が点灯します。

#### 11.10.6 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カルなグループを実現できます。[FUNCTION] + [BANK C/G] を押すと、このメニューが表示されます。



スイング率を、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>LED 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。

#### 11.10.7 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トリガーレスロックのパラメータ値を、互いにスライドさせることができます。[FUNCTION] + [BANK D/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、[FUNCTION] 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、ノートトリガーやトリガーレスロック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トリガーレスロックを押したまま、[BANK D/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 / トリガーレスロック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 / トリガーレスロックを押すと、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分かります。配置されている場合は、<BANK D/H>LED が点灯します。

#### 11.10.8 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、[FUNCTION] + [REC] を押しします。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、[FUNCTION] + [STOP] を押

します。**[FUNCTION] + [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、**[FUNCTION] + [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、**[REC]**、**[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] + [REC]**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**[REC]**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**[REC]**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。

### 11.10.9 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/SAVE] + [FX]**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 (20 ページを参照) と同じです。
- アクティブなトラックのトラックサウンドをクイック保存するには、**[YES/SAVE] + [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 (26 ページを参照) と同じです。
- トラックをクイック保存するには、**[YES/SAVE] + [CHROMATIC]**を押します。操作は、SAVE TRACK コマンド (46 ページを参照) 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/SAVE] + [SCENE]**を押します。操作は、SAVE PATTERN コマンド (38 ページを参照) 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/SAVE] + [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 (49 ページを参照) と同じです。
- キットをクイックリロードするには、**[NO/RELOAD] + [FX]**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 (20 ページを参照) 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/RELOAD] + [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/RELOAD] + [CHROMATIC]**を押します。操作は、RELOAD TRACK コマンド (46 ページを参照) 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/RELOAD] + [SCENE]**を押します。操作は、RELOAD PATTERN コマンド (38 ページを参照) 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せん。
- ソングをクイックリロードするには、**[NO/RELOAD] + [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 (49 ページを参照) 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。とは言え、ほとんどの場合、1つのチェーンには 2～8 個のパターンで十分です。

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。LCD 画面の左下隅に、現在アクティブなパターンと、チェーン内のその他のパターンが表示されます。

CHAIN モードが無効になっていてもチェーンを作成できます。この場合、詳細チェーンモードとクイックチェーンモードという2つの方法のいずれかを使用できます。**[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 X/X]** 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。クイックモードでチェーンを作成するには、**[BANK X/X]** を押してから、チェーン内のパターンの再生順序に従って **[TRIG]** キーを押していきます（前のトリガーキーを押さえたまま次のトリガーキーを押すということを繰り返します。こうすることで、パターンを切り替えているのではなく、チェーンを作成していることがシーケンサーに認識されます）。なお、クイックチェーンモードでチェーンを作成すると、前のチェーンが消去されます。

**[CHAIN MODE]** + **[NO/RELOAD]** 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。

**[FUNCTION]** + **[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。



**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、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。[FUNCTION] + [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>LED が点灯します。アクティブなソングが行ごとに再生されます。アクティブなソング行がスクラッチパッド行（デフォルトの位置は一番下）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、LCD 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、**[FUNCTION]** + **[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。LCD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/SAVE]** 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

**[FUNCTION] + [YES/SAVE]** を押すとソング行が追加されます。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 X/X]** 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 39 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 X/X]** 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 **[FUNCTION] + [NO/RELOAD]** 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、**[FUNCTION] + [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 **[FUNCTION] + [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、**[FUNCTION] + [NO/RELOAD]** 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、隣接する LED 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/SAVE]** 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。

```

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

```

■120.0  
0001:1  
□□□□  
□□--  
□□--

ミュートしたトラックは、LCD 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/SAVE]** 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/SAVE]** を押します。前述のようにミュートが追加されます。LCD 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> が緑色に半点灯します。ミュート解除したトラックは、通常の MUTE モードと同様、<PADS> が緑色に点灯します。



ソングにプログラムされているミュートがある場合、**[MUTE]** キーに隣接する LED と **[SONG MODE]** および **[CHAIN MODE]** キーに隣接する LED 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。**[FUNCTION]** と **[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/RELOAD] + [SONG]** を押しても、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/SAVE] + [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、**[FUNCTION] + [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. GLOBAL メニュー

GLOBAL メニューには、Analog Rytm 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。

**[FUNCTION]** と **[TRACK]** 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 LEVEL ノブを使用してスクロールします。**[YES/SAVE]** を押して、ハイライトしたメニューを表示します。



### 13.1 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、26 ページの「9. プロジェクト」で説明します。

### 13.2 SAMPLES

ここで、サンプルを管理します。下記のメイン画面では、FACTORY と INCOMING の2つのメインディレクトリの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。一方、INCOMING ディレクトリは、C6 ユーティリティソフトウェア経由で Analog Rytm +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。**[YES/SAVE]** を押すと、ディレクトリが表示されます。



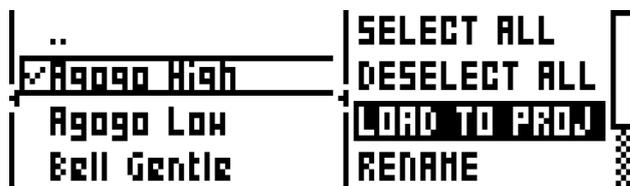
サブディレクトリを開くには、**[ARROW]** キーでハイライトして **[YES/SAVE]** を押します。ディレクトリを閉じるには、画面最上部の「..」という項目を選択して **[YES/SAVE]** を押します。これを繰り返すことで、ディレクトリ階層の一番上まで戻ることができます。サンプルファイルとディレクトリを区別するため、ディレクトリを閉じる「..」の行も含めたすべてのディレクトリには、行の最後に (D) が付いています。+Drive のディレクトリを参照すると、アクティブなプロジェクトの127個のサンプルスロットのいずれかに割り当てられているサンプルは、次のように、カッコの中にスロット番号が表示されます。



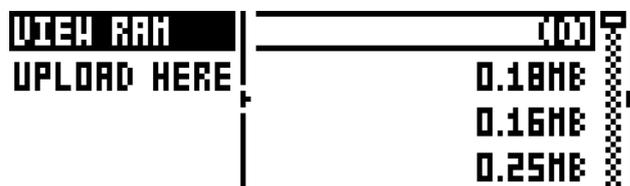
#### 13.2.1 サンプルのロード、アンロード、置き換え

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、FACTORY ディレクトリを開きます。次に、PERCUSSION ディレクトリ (リスト内の7つ目の項目) を開きます。最初のサンプル「Agogo High」をハイライトし、**[YES/SAVE]** 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 **[FUNCTION] + [YES/SAVE]** を押すと、サン

ブルをプレビュー（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 PROJECT を選択して **[YES/SAVE]** 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/SAVE]** 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 **LEVEL** ノブで、リストをスクロールします。**[YES/SAVE]** 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/SAVE]** 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。

### 13.2.2 コンピューターからのサンプルの受信

コンピューターと Analog Rytm との USB 接続を設定します。Analog Rytm の電源が入っていることを確認してください。コンピューターで Elektron C6 ユーティリティソフトウェアを開きます。C6 の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。転送するサンプルをクリックしてハイライトします。Send アイコンをクリックして、選択したサンプルを Analog Rytm の +Drive 内の保存先ディレクトリ（指定しない場合は INCOMING という名のデフォルトのディレクトリ）に送信します。

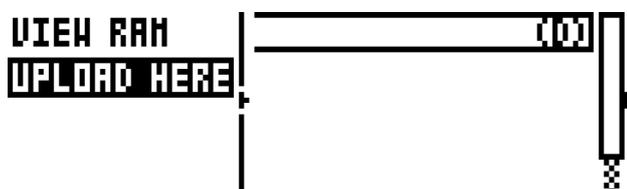
転送に要する時間はサンプルのサイズによって異なります。保存先ディレクトリ（デフォルトでは INCOMING）が開いている場合は、転送中、LCD 画面上の進行状況バーに、受信したサンプルの量が表示されます。

転送したサンプルは +Drive の保存先ディレクトリで保持されます。これらのサンプルを使用するには、アクティブなプロジェクトにサンプルをロードする必要があります（前述の、プロジェクトにサンプルをロードする際の手順を参照してください。ただし、FACTORY ディレクトリを、INCOMING ディレクトリなどの保存先ディレクトリに置き換えます）。

Analog Rytm は MIDI Sample Dump Standard (SDS) および Extended SDS 経由でのサンプル受信に対応しています。Elektron C6 はこれに対応しています。USB MIDI などの高速インターフェースを介した転送を保護するために、SDS Handshake を有効にする必要があります。また、マシンにサンプル名を送信する場合は、Extended SDS ヘッダーの転送も有効にする必要があります（サンプル名を送信しない場合は、Analog Rytm の保存先ディレクトリでサンプルに 1、2、3... と番号が付けられます）。C6 バージョン 1.5 では、これらの設定は config ウィンドウにあります。

### 13.2.3 新しい保存先ディレクトリの作成

メイン画面で [ARROW] キーの [RIGHT] を押して右側のメニューを表示します。CREATE DIR を選択して [YES/SAVE] 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/SAVE] 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/SAVE] 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。



- サンプルを Analog Rytm の +Drive に効率的かつ確実に転送できるよう、SysEx ユーティリティソフトウェア C6 の最新版がコンピューターにインストールされていることを確認してください。C6 ソフトウェアは、Elektron ウェブサイトから無料で簡単にダウンロードできます。
- Analog Rytm はコンピューターのデスクトップにアイコンとして表示されません。転送には常に C6 ソフトウェアを使用してください。
- 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。

## 13.3 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/SAVE] 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。

### 13.4 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/SAVE] 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の詳細については、44 ページの「11.7 TRIG メニュー」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。

### 13.5 MIDI CONFIG

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



#### 13.5.1 MIDI SYNC

Analog Rytm 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/SAVE] キーで設定を変更します。



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

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

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

**TRANSPORT SEND:** 有効にすると、Analog Rytm から再生、停止、続行、ソング位置カウンターのような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 が入力プログラム変更メッセージにตอบสนอง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 (56 ページ) で設定します。

**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。

### 13.5.2 MIDI 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/SAVE] 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 データを送信できません。
- 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 データを送信できません。

**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 が MIDI データを受信する送信元を選択します。

- DISABLED: Analog Rytm に入力された MIDI データを無視します。
- MIDI: Analog Rytm 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 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 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 から MIDI データを送信する送信先を選択します。

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



- **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、81 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 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 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 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。

### 13.5.3 MIDI CHANNELS

このメニューでは、MIDI チャンネルの構成を行います。



**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。

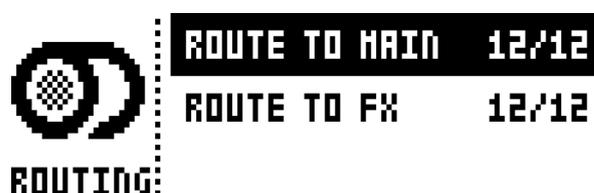
**AUTO CHANNEL:** 現在アクティブなトラックにアクセスする MIDI チャンネルを選択します。Analog Rytm に接続した外付け MIDI キーボードから、このチャンネルに MIDI データを送信する設定にすると、キーボードでアクティブなトラックを制御できます。これは、たとえばアクティブなドラムトラックを切り替えて異なるサウンドを再生する場合に便利です。

**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 (54 ページ) で、Analog Rytm でプログラム変更メッセージに応答できるようにします。

**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 (54 ページ) で、Analog Rytm 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。

### 13.6 TRACK ROUTING

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]** を使用して、2つのオプションの1つをハイライトします。



**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。

### 13.7 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/SAVE]**を押して開きます。



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



- Analog RytmでMIDIポートを通じてSysExデータを送受信する場合は、最大10倍の転送速度が得られるElektron TM-1 USB MIDIインターフェースをご使用ください。
- 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。

#### 13.7.1 SYSEX SEND

ここでは、Analog Rytm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LEVELノブで、送信する内容を選択します。**[YES/SAVE]**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を受信機器に送信します。これにより、完全なプロジェクトが送信されます。
- 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:** 選択したサウンド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。

### 13.7.2 SYSEX RECEIVE

ここでは、Analog Rytm 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 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 LEVEL ノブで、受信する内容を選択します。[YES/SAVE] を押して、SysEx 受信を開始します。Analog Rytm 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/RELOAD] 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。



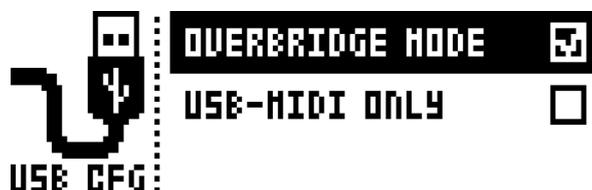
- Analog Rytm で受信データの待機を開始した後、送信機器からの SysEx 送信を開始します。
- 特定のリスト位置で受信する場合、以降のデータはリストの次の位置で受信されます。
- Analog Rytm は、現在表示されているメニューに関わらず、いつでも SysEx データを受信できます。データは、保存時に指定した位置または指定していない場合は最初の空きスロットにロードされます。

### 13.8 SYSTEM

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

#### 13.8.1 USB CONFIG

Analog Rytm を Overbridge 機器（詳細については 11 ページの「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/SAVE] 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/SAVE] を押します。

#### 13.8.2 OS UPGRADE

このメニュー項目は、Analog Rytm 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 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。

[YES/SAVE] を押して、Analog Rytm で受信 OS SysEx データの待機を開始します。

### OS UPGRADE



WAITING FOR SYSEX

待機状態をキャンセルしたい場合は、[NO/RELOAD] 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 の MIDI IN または USB ポートに接続します。

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

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 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。

OS を受信すると、Analog Rytm の LCD 画面に進行状況バーが表示されます。進捗バーの最後まで到達すると、画面に「ERASING FLASH」というメッセージが表示された後、「WRITING FLASH」というメッセージに切り替わります。これには多少の時間がかかります。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。



Analog Rytm で MIDI ポートを通じて OS のアップグレードを受信する場合は、最大 10 倍の転送速度が得られる Elektron TM-1 USB MIDI インターフェースをご使用ください。

### 13.8.3 FORMAT +DRIVE

+Drive のすべてのコンテンツを消去することができます。[LEFT] または [RIGHT] 矢印キーで選択したら、[YES/SAVE] 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/SAVE] 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。

### 13.8.4 CALIBRATION

ここには Analog Rytm のキャリブレーションルーティンがあります。

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/SAVE] 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 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。

### 13.8.5 VERIFY FACTORY SAMPLES

これを有効にすると、ファクトリーサンプルが適切な場所にあるかどうかを確認する検証ルーティンが開始されます。

適切な場所にはないという結果が出た場合、ファクトリーリセットが必要です（次のセクションを参照してください）。ファクトリー設定、プリセット、サンプルをまったく必要としない場合はファクトリーリセットは不要です。

## 14. EARLY STARTUP メニュー

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

```

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

```

### 14.1 TEST MODE

このモードにするには、1つ目の **[TRIG]** 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 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 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。

```

TEST MODE
[ ] ERRORS
UI:[+]
PYRAM:[+]

```

### 14.2 EMPTY RESET

この操作を実行するには、2つ目の **[TRIG]** キーを押します。すべてのキット、パターン、サウンド、ソングが消去されます。+Drive の内容はそのまま残ります。

### 14.3 FACTORY RESET

Analog Rytm 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、3つ目の **[TRIG]** キーを押します。

### 14.4 OS UPGRADE

OS のアップグレードを開始するには、4つ目の **[TRIG]** キーを押します。Analog Rytm が OS データの受信待機状態になります。また、「READY TO RECEIVE」と LCD 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 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。



**EARLY START UP メニューでは USB MIDI 転送ができません。**

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

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 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 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>LED が順番に点灯します。最初は半点灯（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。

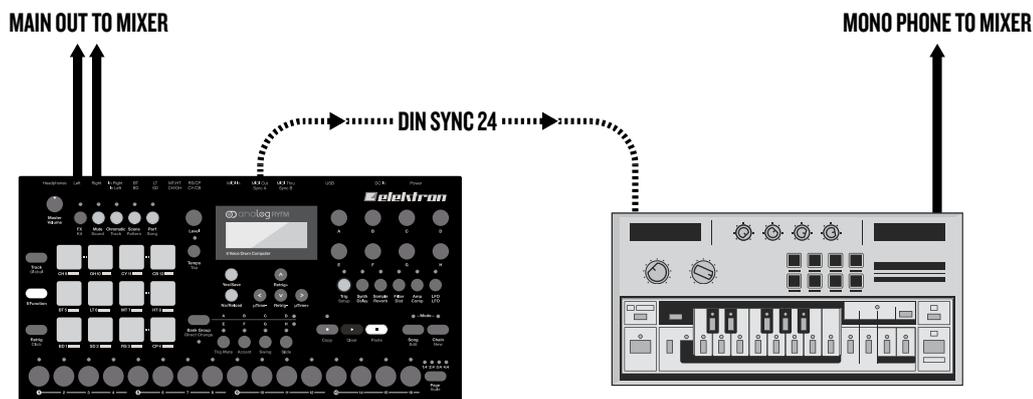


- OS syx ファイルを送信するには、無料の SysEx ユーティリティ C6 を使用します。Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。
- Analog Rytm で MIDI ポートを通じて OS のアップグレードを受信する場合は、最大 10 倍の転送速度が得られる Elektron TM-1 USB MIDI インターフェースをご使用ください。

## 15. セットアップ例

Analog Rytm 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 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。

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



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

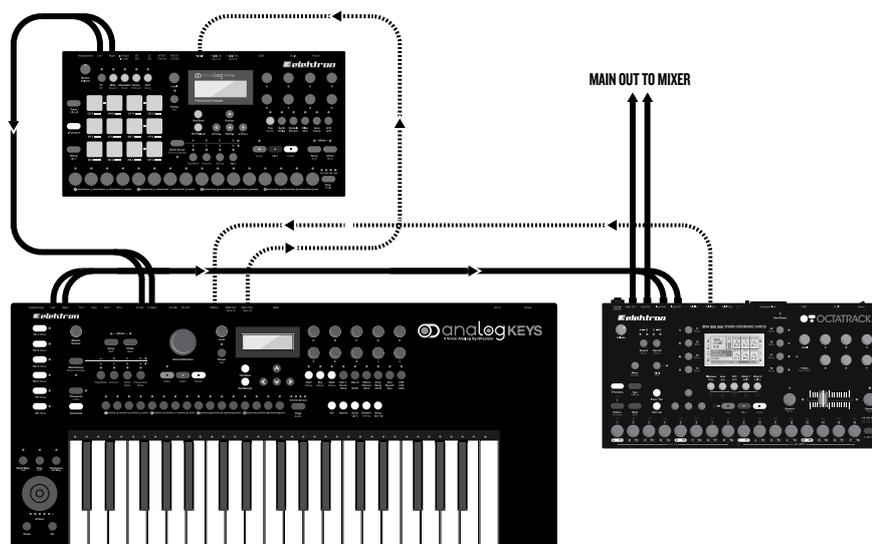
この例では従来のモノフォニックベースマシンを Analog Rytm と一緒に使用します。ベースマシンのベースラインを Analog Rytm で再生、停止、テンポ調整できます。

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 の出力を接続します。
4. DIN コネクタを使用して、Analog Rytm の MIDI OUT をベースマシンの SYNC IN に接続します。
5. Analog Rytm の GLOBAL メニューにある MIDI PORT CONFIGURATION メニューで、OUT PORT FUNCTIONALITY セレクターの DIN24 設定を使用します。



6. Analog Rytm でリズムを準備します。

## 15.2 Analog Rytm をほかの Elektron 製品と一緒に使用する



Analog Rytm は Elektron のほかの製品とも連携します。ここでは Octatrack と Analog Keys を使用します。

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

1. Analog Rytm のメイン出力を Analog Keys の入力に接続します。Analog Keys のメイン出力を Octatrack のいずれかの入力ペアに接続します。Octatrack のメイン出力を PA に接続します。標準のフォンコネクタを使用します。
2. Analog Rytm と Analog Keys が、2 本の標準 MIDI ケーブルで Octatrack にスレーブ接続されていることを確認します。
3. Analog Rytm の GLOBAL メニューの MIDI 構成メニューで、MIDI SYNC が CLOCK RECEIVE に設定されていて、PROG CH RECEIVE が有効になっていることを確認します。

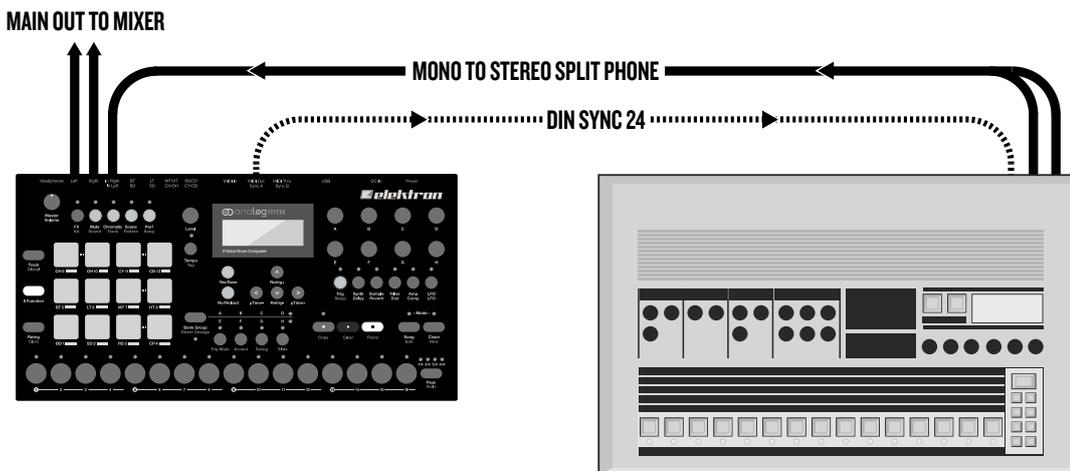


4. 同じく GLOBAL メニューにある MIDI PORT CONFIGURATION メニューで、入力ポートに MIDI または MIDI+USB を設定します。



5. Analog Keys の内蔵エフェクトを、Analog Rytm 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 Keys で作成します。

### 15.3 Analog Rytm 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 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 と連携させる方法を説明します。Analog Rytm 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 の入力に接続します。
3. Analog Rytm の MIDI OUT をドラムマシンの SYNC に接続します。
4. Analog Rytm の GLOBAL メニューにある MIDI PORT CONFIGURATION メニューで、OUT PORT FUNCTIONALITY セレクターの DIN24 設定を使用します。



5. ドラムマシンでリズムを再生し、[FX] キー、4つ目の [PARAMETER] キーの順で押して、Analog Rytm 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 でリズムを準備します。

## 16. 便利なキーの組み合わせ (クイックキー)

以下のキーの組み合わせを使用すると、特定のタスクをすばやく実行できます。

### 全般

**[FUNCTION] + [REC]**: 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。

**[FUNCTION] + [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。

**[FUNCTION] + [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

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

**[FUNCTION] + [NO/RELOAD]** (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

**[SYNTH]** をダブルタップ: MACHINE (シンセエンジン) を選択します。

**[SAMPLE]** をダブルタップ: 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 **[FUNCTION] + [YES/SAVE]** 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/SAVE] + [FX]**: キットを保存します。

**[NO/RELOAD] + [FX]**: キットをリロードします。

**[YES/SAVE] + [MUTE]**: サウンドを保存します。

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

**[YES/SAVE] + [SCNE]**: パターンを保存します。

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

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

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

**[YES/SAVE] + [PERF]**: ソングを保存します。

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

### メニューの表示

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

**[FUNCTION] + [FX]**: KIT メニューを開きます。

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

### シーケンサーの設定

**[FUNCTION] + [TEMPO]**: テンポをタップします。

**[FUNCTION] + [RETRIG]**: CLICK TRACK 設定を表示します。

**[FUNCTION] + [TRIG SETUP]**: QUANTIZE 設定を表示します。

**[FUNCTION] + [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

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

## 16. 便利なキーの組み合わせ（クイックキー）

---

**[RETRIG] + [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/RELOAD] + 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

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

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

### トリガーのシフト

**[FUNCTION] + [LEFT/RIGHT]:** 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

**[FUNCTION] + [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/RELOAD]:** 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 X/X] + [TRIG]:** 新しいパターンをチェーンに挿入します（カーソルがある位置に挿入されます）。

## 17. 技術情報

### 仕様

#### シーケンサー

ドラムトラック x 12  
 FXトラック x1  
 パターンごとに最大 64 ステップ  
 個々のトラックの長さ  
 シーン x 12 (キットごと)  
 トリガーのミュート機能、アクセント機能、スイング機能、  
 スライド機能  
 マイクロタイミング  
 パラメータロック  
 CHROMATIC モード  
 SCENE モード  
 PERFORMANCE モード  
 多用途で割り当て可能なリトリガー  
 ライブに便利な PERFORMANCE モード  
 ステップごとのサウンド変更  
 キット、パターン、サウンドの即時リロード  
 完全リアルタイムコントロール

#### ストレージ

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

#### マスターエフェクト

アナログステレオディストーション  
 アナログステレオコンプレッサー

#### センドエフェクト

ディレイ  
 リバーブ

#### ドラムボイス x 8

完全アナログ信号経路  
 アナログパーカッションサウンドジェネレーター x 1  
 アナログオーバードライブ回路 x 1  
 2 ポールアナログマルチモードフィルター x 1  
 アナログステレオ VCA x 1  
 フィルターエンベロープ x 1  
 AMP エンベロープ x 1  
 エフェクトセンド x 2  
 割り当て可能な LFO x 1  
 LFO フェード専用エンベロープ x 1  
 16 bit サンプル再生エンジン x 1  
 サンプルビットレートリダクション x 1

### 電気的仕様

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

### ハードウェア

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

### 物理的仕様

丈夫なスチール製ケース  
 寸法: W 340 x D 176 x H 63mm (13.4 インチ x 6.9 イ  
 ンチ x 2.5 インチ) (電源スイッチ、ノブ、足を含む)  
 重量: 約 2.4 kg (5.3 lbs)

## 18. 著作権表示と連絡先情報

---

### 18.1 著作権表示

#### 製品の設計開発

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

#### その他設計

Ufuk Demir  
Thomas Ekelund

#### 出荷時のデフォルトサウンドデザイン

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

#### マニュアル

Ufuk Demir  
Thomas Ekelund  
Jon Mårtensson  
Daniel Sterner  
Erik Ångman

### 18.2 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、SYNTH 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 SYNTH

(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 SYNTH ページについては、90 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。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を使用します。(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 SAMPLE

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 FILTER

FILTER ページには、アナログマルチモードフィルターと関連するエンベロープを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も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) : 信号バ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。オーバードライブを使用する際は、聴覚を傷めないように気を付けてください。また、サウンド制作時は過度に使用しないでください(オーバードライブを多用すると、ありがちなロックンロールになってしまうため)。(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 (77 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、SYNTH、SAMPLE、FILTER、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/SAVE] 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。

- **FRE**: 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。
- **TRG**: ノートがトリガーされると LFO が再起動します。
- **HLD**: 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。
- **HLF**: ノートがトリガーされると、LFO は最初から開始され、半サイクル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、モデュレーションの深度がなくなります。 (-128 ~ +127)

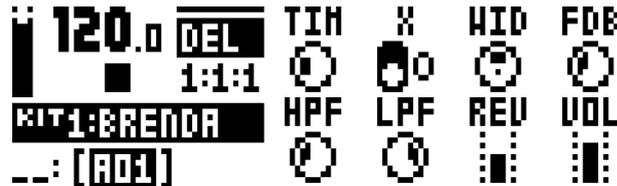
## 付録 B: FXトラックのパラメータ

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) : ディレイの入り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まれます。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、信号に非対称の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 (0) または後 (1) 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。 (0/1)

**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 (0) または後 (1) 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。 (0/1)

## 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** (スレッシュホールド) : コンプレッサーのスレッシュホールドを設定します。スレッシュホールドを低くすると、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。LCD 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。

### LFO1 (ページ 1)



**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/SAVE] 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 (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。

- **FRE**: 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。
- **TRG**: ノートがトリガーされると LFO が再起動します。
- **HLD**: 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。
- **HLF**: ノートがトリガーされると、LFO は最初から開始され、半サイクル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 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
Length	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 SYNTH 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				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
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 Finetune	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				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
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				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
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
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

BD CLASSIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
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
Sweep Depth	19		1	3

SD HARD				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
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
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

RS CLASSIC				
パラメータ	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
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

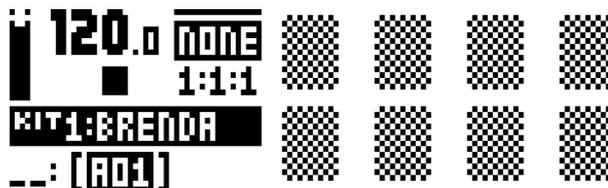
## 付録 D: MACHINES

この付録では、ドラムトラックの SYNTH 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、選択した MACHINE によって決まります。いくつかの MACHINE から選択できます。ドラムトラックのボイス割り当てについては、14 ページの「Analog Rytm のコントロール」(図)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、SYNTH 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、サンプルページ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)

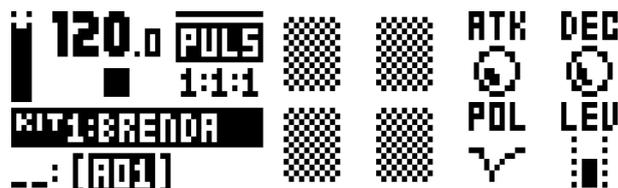
**HPF** (HP フィルター) : ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。(0 ~ 127)

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

**SWT** (スィープ時間) : SWD で設定した深度からのスィープの長さを設定します。値を低くするとスィープが短くなり、高くするとスィープが長くなります。(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** (スイープ時間) : ピッチのスイープ時間を設定します。スイープ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** (スイープ時間) : ピッチのスイープ時間を設定します。値を低くするとスイープが短くなります。(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)

**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weep時間) : 最初のオシレーター (モデュレート済み) のピッチスweep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weep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weep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weep時間) : 2つの相互に作用するオシレーターのピッチス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)

**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)

### 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)

### 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)

### 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)

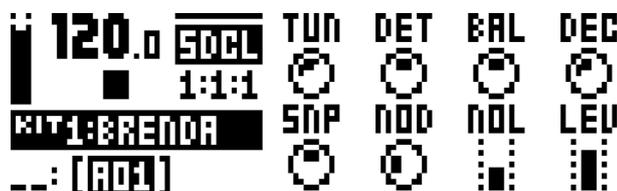
**TIC** (ティックレベル) : トランジェントティックのレベルを設定します。(0 ~ 127)

**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** (スィープ時間) : ピッチのスィ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)

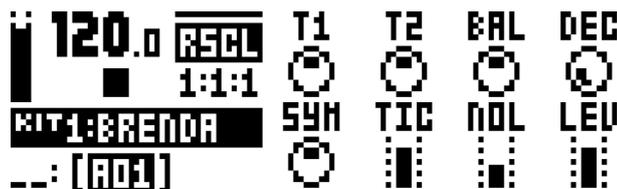
**SYM** (対称性) : 特殊リムショット回路で非線形に調整します。(0 ~ 127)

**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)

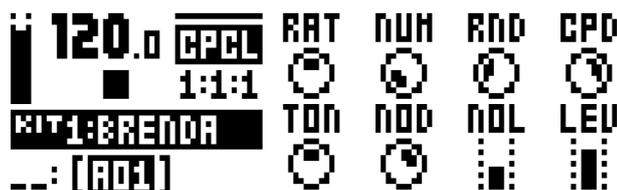
**TIC** (ティックレベル) : トランジェントティックのレベルを設定します。(0 ~ 127)

**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)

## D.6 DUAL VCO

### DUAL (DUAL VCO)



**TUN** (Osc 1 Tune) : オシレーター 1 のチューニングを設定します。値 0 は、音符 C-2 に相当します。1 オクターブは、24 単位に相当します。(-64 ~ +63)

**DET** (Osc 2 Detune) : オシレーター 2 のチューニングを、オシレーター 1 に相対的に設定します。1 オクターブは、48 単位に相当します。(-64 ~ +63)

**DEC** (Osc 1 Decay) : オシレーター 1 レベルのディケイ時間を設定します。(0 ~ 127)

**DEC** (Osc 2 Decay) : オシレーター 2 レベルのディケイ時間を設定します。(0 ~ 127)

**CFG** (Osc Config) : 2 つのオシレーターの波形と相互作用を選択します。オシレーター 1 には 2 種類の波形（正弦波、正弦のこぎり波）、オシレーター 2 には 5 種類の波形（正弦波、スキュー正弦波、三角波、正弦のこぎり波、のこぎり波）があります。

「+」 : オシレーターをミックスします。

「R」 : リングモデューション。

「F」 : 周波数モデューション（線形）。Osc 1 をキャリアとして使用します。（トラックのピッチは 100% 正しくはなりません）

「\_」 : トリガーのオシレーターをリセットします。

**BND** (Bend) : 固定時間ピッチのエンベロープの深さを設定します。1 オクターブは、24 単位に相当します。(-64 ~ +63)

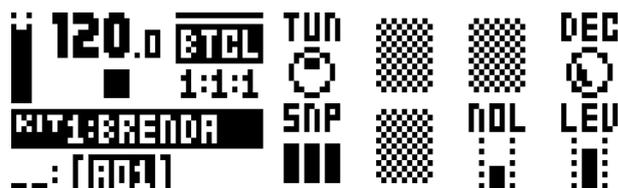
**BAL** (Balance) : 2 つのオシレーターのレベルを制御します。値が 0 の時は、両方が最大になります。値が負の時は、オシレーター 2 が減衰します。値が正の時は、オシレーター 1 が減衰します。(-64 ~ +63)

**LEV** (Level) : マシンのサウンドの全体音量を設定します。(0 ~ 127)

以下の MACHINE は、BT トラックで使用できます。

## D.7 BASS TOM

### BTCL (BASS TOM CLASSIC)



**TUN** (調) : 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)

**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.8 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)

**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)

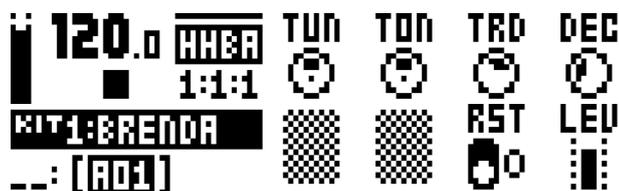
**NOL** (ノイズレベル) : ノイズレベルを設定します。(0 ~ 127)

**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.9 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)

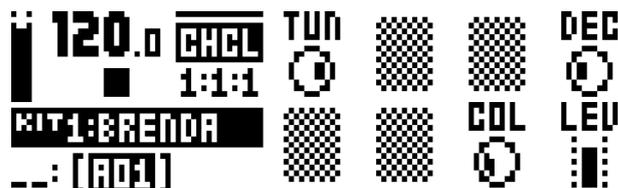
**TRD** (トランジェントディケイ) : トランジェントの長さを設定します。(0 ~ 127)

**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)



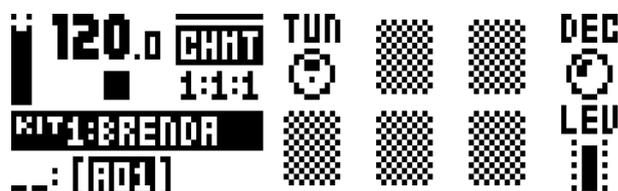
**TUN** (調) : クローズドハイハットのオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

**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)



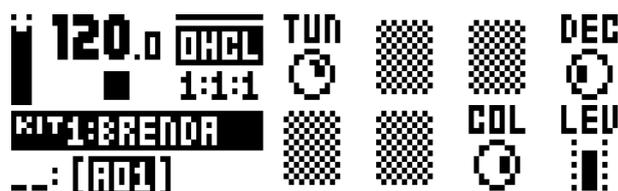
**TUN** (調) : 金属製のハイハットの相互に作用するオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

**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.10 OPEN HIHAT

## OHCL (OPEN HIHAT CLASSIC)



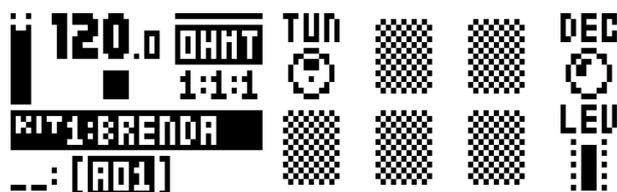
**TUN** (調) : オープンハイハットのオシレーターのピッチを設定します。(-64 ~ +63)

**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)

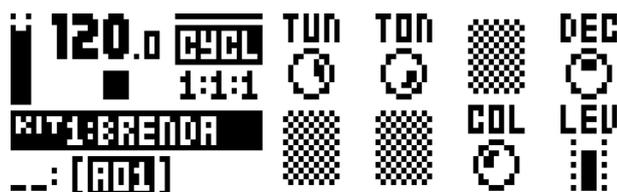
**DEC** (ディケイ) : ディケイフェーズの長さを設定します。(0 ~ 127)

**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.11 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)

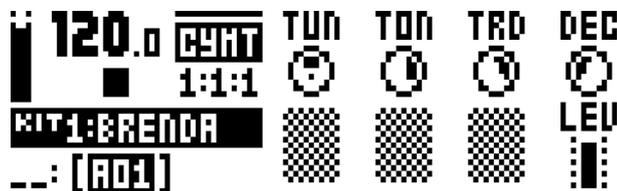
**TON** (トーン) : シンバルのメタリックトーンを設定します。(-64 ~ +63)

**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ジ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.12 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

### キットとサウンド

- KIT メニュー 28
- SOUND メニュー 32
- キットのクリア 29
- キットのロード 29
- キットの保存 29
- サウンドの演奏 36
- サンプルの選択 37

### クイックスクロール 18

### クイック保存とリロード 50

### コネクタ 13

### コピー、ペースト、クリア 49

### サウンド

- サウンドのクリア 35
- サウンドの演奏 36
- サウンドの編集 36
- サウンド名の変更 35

### サウンドアーキテクチャ 14

### サウンドロック 47

### サンプル 54

- コンピューターからの受信 56
- 新しい保存先ディレクトリの作成 56

### シーケンサー

- CLICK TRACK 45
- PATTERN メニュー 43
- PATTERN モード 40
- RETRIG メニュー 42
- SCALE メニュー 45
- SWING 49
- TRACK メニュー 43
- TRIG メニュー 44
- アクセント 48
- サウンドロック 47
- トリガーのミュート 48
- パターンのコントロール 39
- パターンの編集 40
- パターンの選択 39
- パラメータロック 46
- 条件付きロック 47

### スケール設定

- ADVANCED モード 46
- NORMAL モード 45

### セットアップ例

- Analog Rytm をステレオフォニックドラムマシンと一緒に使用する 68
- Analog Rytm をほかの Elektron 製品と一緒に使用する 67
- Analog Rytm をモノフォニックベースマシンと一緒に使用する 66

### ソング 51

### チェーン 51

### 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 40
- テンポの微調整 40

### ドラムトラックのパラメータ

- LFO 75
- アンプ 75
- サンプル 73
- シンセ 73
- フィルター 74

### トリガー

- サウンドロック 47
- トリガーのミュート 48
- トリガーレスロック 40
- ノート 40
- パラメータロック 46

### パターン

- GRID RECORDING モード 41
- LIVE RECORDING モード 41
- テンポ 40
- トリガーの種類 40
- パターンの選択 39
- パターンモード 40
- パラメータロック 46

### パラメータロック 46

### ファクトリーリセット 64

### フィルター 74

### プロジェクト

- PROJECT メニュー 26
- プロジェクトのロード 26
- プロジェクトの保存 27
- プロジェクトマネージャー 27

### ボイス回路 14

### レコーディングモード

- GRID RECORDING モード 41
- LIVE RECORDING モード 41

### 仕様 71

### 名前付け画面 18

### 安全性とメンテナンス 3

### 条件付きロック 47

## A

### ACCENT 48

### AMP 75

**C****CHROMATIC モード 24****COMPRESSOR 79****D****DELAY 77****DISTORTION 78****F****Fill モード 47****FXトラックのパラメータ**

FX LFO 80

コンプレッサー 79

ディストーション 78

ディレイ 77

リバーブ 78

**G****GLOBAL**

MIDI CONFIG 57

SEQUENCER CONFIG 57

**L****LFO 75****M****MACHINE 23****MIDI 57**

MIDI CONFIG 57

PORT CONFIG 58

チャンネル 59

同期 57

**MUTE モード 24****O****OS のアップグレード 62****OVERBRIDGE 19****P****PATTERN モード 40**

DIRECT JUMP 40

DIRECT START 40

SEQUENTIAL 40

**PERFORMANCE モード 31****Q****QUANTIZATION 44****R****REVERB 78****S****SAMPLE**

ロード、アンロード、置き換え 54

**SCENE モード 30****SOUND BROWSER 32****SOUND MANAGER 33****SWING 49****SYSEX 60**

SYSEX RECEIVE 61

SYSEX SEND 60

**T****TRIG MUTE 48****TRIG メニュー 44**

** elektron**