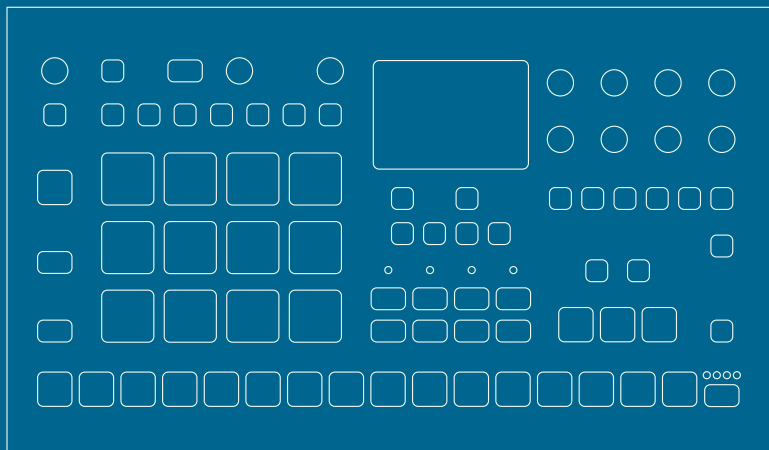


# Analog Rytm MKII

違いの際立つドラム



クイックガイド

 **elektron**





## Analog Rytm MKII

### お買い上げありがとうございます

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

このクイックガイドでは、本製品の基本機能について説明しています。より詳細な情報については、[www.elektron.co.jp](http://www.elektron.co.jp) でダウンロードできる「Analog Rytm MKII ユーザーマニュアル」を参照してください。

幸せでクリエイティブなひとときをお過ごしただければ幸いです。どうぞお楽しみください。

- Elektron チームより

## FCC適合宣言書

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

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

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

## Canada

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003.

## European Union regulation compliance statement

This product has been tested to comply with the Low Voltage Directive 2014/35/EU and the Electromagnetic Compatibility Directive 2014/30/EU. The product meets the requirements of RoHS 2 Directive 2011/65/EU.



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。

## 安全に関する重要な指示

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

## 警告

### 火災、感電、製品破損のリスクを軽減するため、以下の指示に従ってください。

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

### サウンドのピークに関する注意

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

### Elektron の電源アダプター PSU-3b の安全に関する指示

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

# 目次

<b>1.はじめに</b> .....	<b>10</b>
1.1 マニュアルにおける表記について .....	10
<b>2.パネルレイアウトとコネクタ</b> .....	<b>11</b>
2.1 フロントパネルのコントロール .....	11
2.2 背面パネルのコネクタ .....	15
<b>3.ANALOG RYTM MKIIの構造の概要</b> .....	<b>16</b>
3.1 +DRIVE .....	16
3.2 データの構造 .....	16
3.3 トラックの種類について .....	18
<b>4.ユーザーインターフェースとコントロール</b> .....	<b>19</b>
4.1 画面の移動 .....	20
4.2 パラメータの編集 .....	20
4.3 パラメータ値のジャンプ .....	20
4.4 [FUNC]キーをほかのキーと組み合わせて押す .....	20
4.5 クイックスクロール .....	20
4.6 コピー、クリア、ペースト .....	20
4.7 ネーミングメニュー .....	21
4.8 パッド .....	22
4.9 MACHINE .....	22
4.10 OVERBRIDGE .....	24
<b>5.作業の始めかた</b> .....	<b>24</b>
5.1 セットアップと起動 .....	24
5.2 ファクトリープリセットの再生 .....	25
5.3 PERFORMANCEモードの使用 .....	25
5.4 SCENEモードの使用 .....	26
5.5 CHROMATICモードの使用 .....	26



5.6 MUTEモードの使用.....	26
<b>6.シーケンサー.....</b>	<b>27</b>
6.1 パターンの選択.....	27
6.2 パターンのコントロール.....	27
6.3 トリガーの種類.....	28
6.4 パターンのレコーディングモード.....	28
6.5 GRID RECORDINGモードの使用.....	28
6.6 LIVE RECORDINGモードの使用.....	28
6.7 パラメータロック.....	29
6.8 PATTERNモード.....	30
<b>7.サンプリング.....</b>	<b>30</b>
7.1 外部音源からのサンプリング.....	30
7.2 +DRIVEからトラックにサンプルを割り当てる.....	32
<b>8.技術情報.....</b>	<b>33</b>
<b>9.著作権表示と連絡先情報.....</b>	<b>34</b>

# 1. はじめに

---

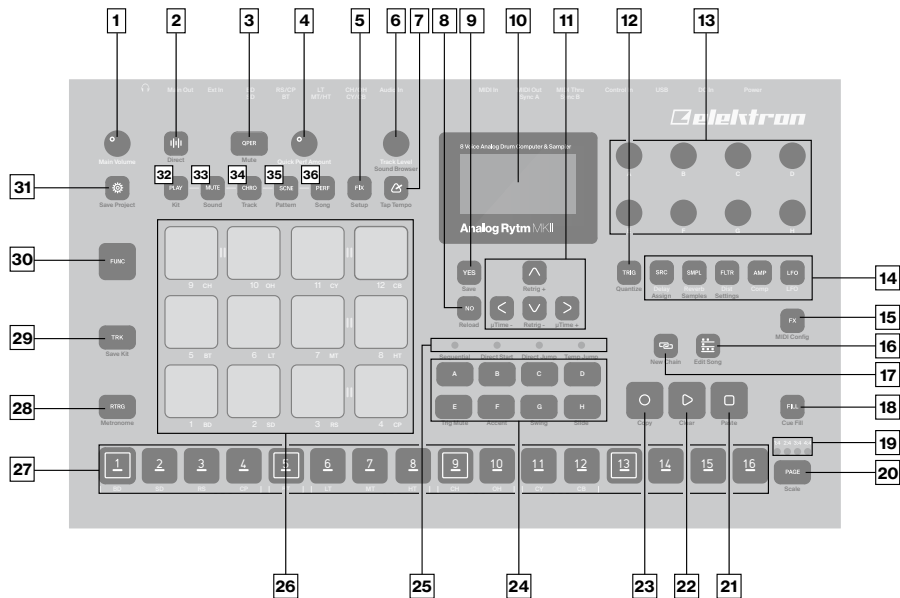
## 1.1 マニュアルにおける表記について


このマニュアルでは、Analog Rytm MKII のユーザーインターフェースを以下の通りに表記します。


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

## 2. パネルレイアウトとコネクタ

### 2.1 フロントパネルのコントロール



1. **MAIN VOLUME:** メイン出力とヘッドフォン出力のボリュームを設定します。
2. **[SAMPLING]** : SAMPLING メニューを開きます。二次機能として、ダイレクトサンプリングを開始します。
3. **[QPER]** キー: **QUICK PERF AMOUNT** ノブで操作するパフォーマンスマクロの選択に使用します。二次機能として、パフォーマンスマクロをミュートします。

4. **QUICK PERF AMOUNT**: 選択したパフォーマンスマスキロの量を設定します。
5. **[FIX]**: パッドの FIXED VELOCITY モードを切り替えます。このモードでは、特定のベロシティによってパッドがトリガーされます。二次機能として、FIXED VELOCITY メニューを開きます。
6. **TRACK LEVEL**: アクティブなトラックの全体的なボリュームレベルを設定します。メニュー内をスクロールしたり、各種パラメータの値を設定したりする際にも使用します。二次機能として、SOUND BROWSER を開きます。
7. **[TEMPO]** : TEMPO メニューを開きます。**[FUNC]** + **[TEMPO]** で、テンポをタッピングで設定できます。
8. **[NO]** キー: アクティブなメニューを終了するときや、1段階前に戻るとき、メニューを無効にするときに使用します。後述の 32 ~ 36 の各キー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。
9. **[YES]** キー: サブメニューに進むときや、選択するとき、確定するときに使用します。後述の 32 ~ 36 の各キー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。
10. 画面。
11. **[ARROW]** キー: 移動するときや、一部のパラメータの値を設定するときに使用します。メニュー上では、**[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]**、**[RIGHT]** と表記されます。
12. **[TRIG]** キー: アクティブなトラックの TRIG 設定を指定します。二次機能として、QUANTIZE メニューを開きます。
13. **DATA ENTRY ノブ A ~ H**: パラメータの値を設定するときに使用します。ノブを押しながら回すと、より大きな数値単位でパラメータが変化します。
14. **[PARAMETER]** キー: アクティブなトラックの PARAMETER ページにアクセスします。以下に、5つのパラメータページのキーについて左から順に説明します。



**SRC** キー: トラックサウンドの SYNTH パラメータにアクセスします。これらのパラメータはドラムサウンドの合成を制御します。FXトラックがアクティブなときは、DELAY パラメータページにアクセスします。二次機能として、MACHINE 選択メニューを開きます。


**SMPL** キー: SAMPLE ページに移動します。このページではサンプルの再生に関するさまざまな要素を設定します。FXトラックがアクティブなときは、REVERB パラメータページにアクセスします。二次機能として、SAMPLE 選択メニューを開きます。

**FLTR** キー: FILTER ページにアクセスします。このページではアナログマルチモードフィルターのパラメータを設定します。FXトラックがアクティブなときは、DISTORTION パラメータページにアクセスします。二次機能として、SOUND SETTINGS メニューを開きます。

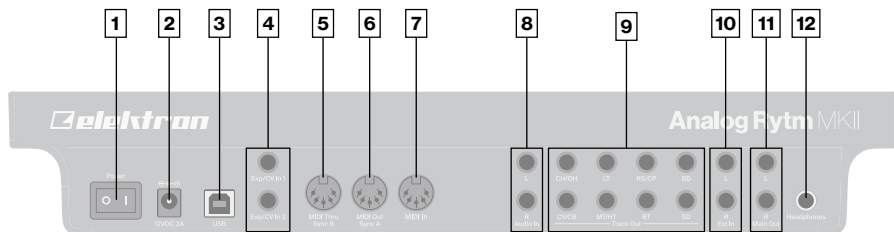
**AMP** キー: AMP ページに移動します。このページでは振幅エンベロープの形状を設定します。FXトラックがアクティブなときは、COMPRESSOR パラメータページにアクセスします。

**LFO** キー: アクティブなトラックの LFO パラメータにアクセスします。

15. **[FX]**: FXトラックを選択します。二次機能として、MIDI CONFIG メニューを開きます。
16. **[SONG MODE]** : SONG モードを有効または無効にします。二次機能として、ソングを編集します。
17. **[CHAIN MODE]** : CHAIN モードを有効または無効にします。二次機能として、新しいチェーンを開始します。
18. **[FILL]**: FILL モードを有効にします (GRID RECORDING モードがアクティブではない場合)。二次機能として、FILL モードを開始します。
19. <PATTERN PAGE> LED: アクティブなパターンに含まれるパターンページの数と、現在アクティブになっているパターンページを示します。再生中のパターンページの LED が点滅します。
20. **[PAGE]**: 17 以上のステップでパターンが作成されている場合に、アクティブなパターンページを選択します。二次機能として、SCALE メニューを開きます。
21. **[STOP]**: 再生を停止します。二次機能として、ペースト操作を行います。
22. **[PLAY]**: シーケンサーでの再生を開始します。二次機能として、クリア操作を行います。
23. **[RECORD]** キー: GRID RECORDING モードを有効または無効にします。**[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を押すと、LIVE RECORDING モードが有効になります。LIVE RECORDING の QUANTIZATION を有効または無効にするには、**[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を 2 回タップします。二次機能として、コピー操作を行います。
24. **[BANK A-H]**: バンク A ~ H を切り替えます。
25. <PATTERN MODE> LED: 選択中の PATTERN モードを示します。
26. **[PADS]**: アクティブなモードや各パッドの設定に応じた数多くの機能を備えています。主な機能はトラックサウンドの再生です。ドラムトラックごとに専用のパッドが割り当てられています。

27. **[TRIG]** キー: **[PADS]** と一緒に使用してシーケンサーのトリガーを入力または削除したり、**DATA ENTRY** ノブと一緒に使用してパラメータをロックしたりします。いずれかの **[BANK]** キーが押されているときには、パターンを選択にも使用されます。
28. **[RTRG]** キー: いずれかの **[PADS]** と一緒に押すと、サウンドをリトリガーし続けます。二次機能として、CLICK TRACK メニューを開きます。
29. **[TRK]** キー: **[TRK]** + いずれかの **[PADS]** で、編集または CHROMATIC 再生するドラムトラックを選択できます。二次機能として、現在のキットを保存します。
30. **[FUNC]** キー: 押したままにして、ほかのキーの二次機能にアクセスします。二次機能はパネル上に青い文字で表記されています。
31. **[GLOBAL SETTINGS]** : GLOBAL SETTINGS メニューを開きます。二次機能として、SAVE PROJECT メニューを開きます。長押しすると LOAD PROJECT メニューが開きます。
32. **[PLAY MODE]**: PLAY モードを有効にします。このモードでパッドを使用すると、各パッドにロードされているサウンドが演奏されます。二次機能として、KIT メニューを開きます。
33. **[MUTE]**: MUTE モードを有効にします。二次機能として、SOUND メニューを開きます。
34. **[CHRO]**: CHROMATIC モードを有効にします。このモードでパッドを使用すると、現在のトラックサウンドが 4 オクターブにわたって半音階で演奏されます。二次機能として、TRACK メニューを開きます。
35. **[SCNE]**: SCENE モードを有効にします。このモードでは、一連のパラメータ設定をワン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。
36. **[PERF]**: PERFORMANCE モードを有効にします。二次機能として、SONG メニューを開きます。

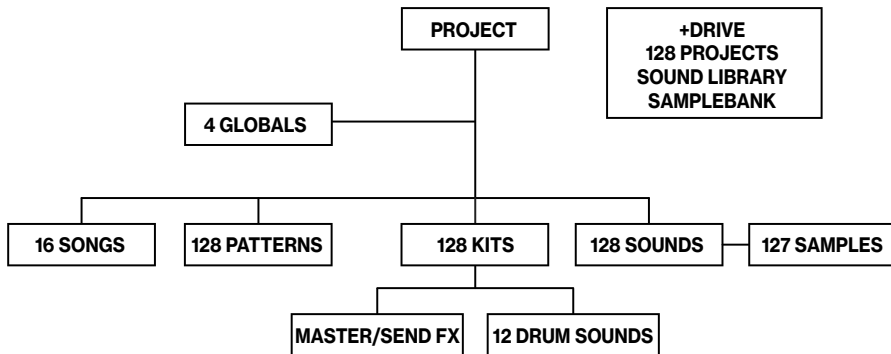
## 2.2 背面パネルのコネクタ



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

## 3. ANALOG RYTM MKIIの構造の概要

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



### 3.1 +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。

### 3.2 データの構造

#### 3.2.1 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、そのプロジェクトはアクティブな状態になります。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。プロジェクトの保存、ロード、管理は GLOBAL SETTINGS メニューで行います。



### 3.2.2 キット

キットには、12のドラムトラックサウンドと、FXトラックのパラメータ設定が集められています。トラックを編集すると、パラメータ設定に加えた変更内容はアクティブなキットに保存されます。Analog Rytm MKIIの各プロジェクトには128の個別のキットが含まれています。パターンは常にいずれかのキットにリンクしています。

### 3.2.3 サウンド

サウンドは、PARAMETER ページにある、SRC、SMPL、FLTR、AMP、LFOのパラメータ設定で構成されています。サウンドは、アクティブなプロジェクトのサウンドプールか +Drive サウンドライブラリーに保存されます。サウンドプールには128のサウンドスロットがあり、+Drive サウンドライブラリーには最大4096のサウンドを保存できます。

### 3.2.4 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。

### 3.2.5 パターン

8つのバンクのそれぞれに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。

### 3.2.6 ソング

プロジェクトごとに16のソングを使用できます。ソングは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。

### 3.2.7 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一般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。

### 3.2.8 GLOBAL

GLOBAL メニューでは、プロジェクトを保存、ロード、管理したり、SysEx データを処理したり、OS のアップグレードを実行したりすることができます。また、GLOBAL メニューには、シンセとシーケンサーの一般的な設定や、MIDI と CV の構成が含まれています。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。

## 3.3トラックの種類について

### 3.3.1ドラムトラック

12のドラムトラックがあります。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。[TRK]キーを押したままいずれかの[PADS]を押して、編集するトラックを選択します。

### 3.3.2 FXトラック

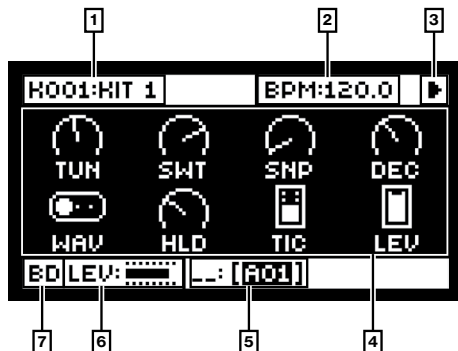
FXトラックは、Analog Rytm MKIIのセンドエフェクトであるDELAYとREVERB、マスターエフェクトであるDISTORTIONとCOMPRESSORを制御します。このトラックにはLFOも1つ使用できます。FXトラックを選択して編集するには、[FX]キーを押します。

### 3.3.3トラックの編集

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

## 4. ユーザーインターフェースとコントロール

この画面は Analog Rytm MKII での編集の中心となります。



1. 現在アクティブになっているキット。 **DATA ENTRY** ノブを回すと、調整対象のパラメータの名前がここにフルネームで表示されます。
2. 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。
4. 最大 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。
5. 現在アクティブになっているパターン。左側にはアクティブなソングの列が表示されます。“\_”はスクラッチパットの列がアクティブであることを示します。
6. アクティブなトラックのトラックレベルを示すバー。
7. トラック名。

## 4.1 画面の移動

[ARROW] キー ([UP]、[DOWN]、[LEFT]、[RIGHT]) を使用してメニューまたはサブメニューを移動できます。  
*TRACK LEVEL* ノブを使用してメニューやリストをスクロールすることもできます。

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

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

## 4.2 パラメータの編集

6つの [PARAMETER] キーのいずれかを押して、トラックの編集に使用できるパラメータページを開きます。  
*DATA ENTRY* ノブを使用してトラックのパラメータの値を変更します。画面上のパラメータの位置はフロントパネル上のノブの物理的な位置に対応します。

## 4.3 パラメータ値のジャンプ

特定のパラメータの編集集中に [FUNC] を押すと、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、オシレーターのチューニングでは、オクターブ単位でジャンプします。

## 4.4 [FUNC] キーをほかのキーと組み合わせて押す

通常、[FUNC] キーをほかのキーと組み合わせて使用する際には、[FUNC] を押しのまま2つ目のキーを短く押します。

## 4.5 クイックスクロール

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

## 4.6 コピー、クリア、ペースト

多くの状況で、コピー、クリア、およびペーストコマンドを実行できます。[FUNC] + [RECORD] を押すとコピーされます。[FUNC] + [STOP] を押すとペーストされます。[FUNC] + [PLAY] を押すとクリアされます。ペーストとクリアについては、上記のキーの組み合わせを再度押すと操作が取り消されます。詳細については、「Analog Rytm MKII ユーザーマニュアル」を参照してください。

## 4.7 ネーミングメニュー

ネーミングの手順は各種ネーミングメニューのすべてで同じです。



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

### ポップアップメニューでのネーミング

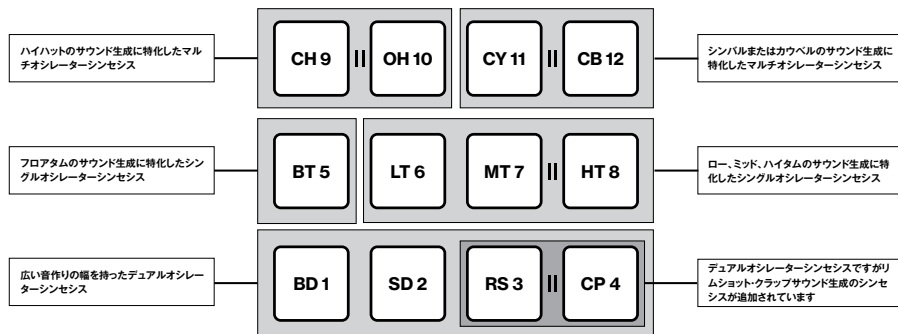
NAMING メニューでポップアップメニューを開いて、使用可能なすべての文字、記号、数字を表示できます。ネーミングの方法としては、多くの場合、ポップアップメニューに文字を入力する方が格段に速く済みます。NAMING メニューが開いているときに、[FUNC] キーを押すとポップアップメニューにアクセスします。



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

## 4.8 パッド

フロントパネルの12のドラムパッドはペロシティと圧力の両方に反応します。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。



[PADS] を使用してアクティブなキットのトラックサウンドを演奏します。Analog Rytm MKII の 8 つの物理的なボイスによって、8 つの個別のトラックサウンドに同時にボイスを割り当てることができます。**BD**、**SD**、**BT**、**LT** は個別のボイスを持つ独立したトラックです。**RS-CP**、**MT-HT**、**CH-OH**、**CY-CB** というトラックのペアは、ペアごとに1つのボイスを共有しており、Analog Rytm MKII のフロントパネルには対になって表示されています。また、シーケンサーの録音が有効でないときには、[TRIG 1 ~ 12] キーでもドラムトラックを演奏できます。

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

## 4.9 MACHINE

MACHINE はボイス回路の物理的なパーカッションサウンドジェネレーターを特定の方法で使用して、特徴的なドラムモデルを作成します。

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

**[FUNC] + [SRC]** を押してから **[ARROW]** キー (**[UP]**、**[DOWN]**) を使用すると、アクティブなドラムトラックの MACHINE を選択できます。**[YES]** を押して選択内容を確定します。

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どうしが灰色の枠で区切られています。

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。

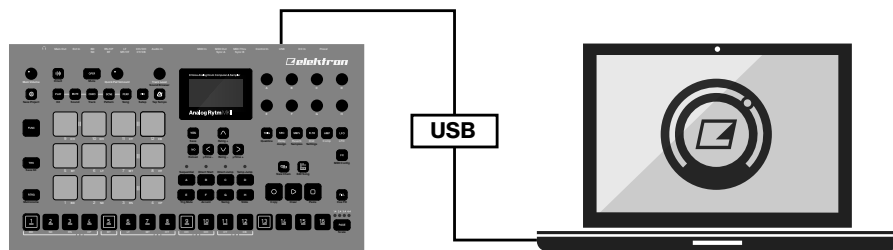
#### トラック / パッド

#### MACHINE

- |                           |   |
|---------------------------|---|
| 1. <b>BD</b> (バสดラム)      | 1. HARD, CLASSIC, FM, PLASTIC, SILKY, SHARP |
| 2. <b>SD</b> (スネアドラム)     | 2. HARD, CLASSIC, FM, NATURAL               |
| 3. <b>RS</b> (リムショット)     | 3. HARD, CLASSIC                            |
| 4. <b>CP</b> (ハンドクラップ)    | 4. CLASSIC                                  |
| 5. <b>BT</b> (バスタム)       | 5. CLASSIC                                  |
| 6. <b>LT</b> (ロータム)       | 6. CLASSIC                                  |
| 7. <b>MT</b> (ミッドタム)      | 7. CLASSIC                                  |
| 8. <b>HT</b> (ハイタム)       | 8. CLASSIC                                  |
| 9. <b>CH</b> (クローズドハイハット) | 9. BASIC, CLASSIC, METALLIC                 |
| 10. <b>OH</b> (オープンハイハット) | 10. CLASSIC, METALLIC                       |
| 11. <b>CY</b> (シンバル)      | 11. CLASSIC, METALLIC, RIDE                 |
| 12. <b>CB</b> (カウベル)      | 12. CLASSIC, METALLIC                       |

**GENERAL MACHINE:** NOISE, IMPULSE

## 4.10 OVERBRIDGE



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

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

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

## 5. 作業の始めかた

---

### 5.1 セットアップと起動

Analog Rytm MKII を安定した支持台（しっかりした、ケーブル類を配置するスペースのあるテーブルなど）に置いてあることを確認します。ほかの機器に Analog Rytm MKII を接続する前に、すべての機器の電源がオフになっていることを確認します。

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



2. Analog Rytm MKII の MAIN OUT L/R からミキサーまたはアンプに接続します。
3. MIDI を使用する場合は、Analog Rytm MKII の MIDI OUT からデータの送信先となる機器の MIDI IN に接続します。Analog Rytm MKII の MIDI IN をデータの送信元となる機器の MIDI OUT に接続します。MIDI THRU ポートは MIDI IN ポートに到着したデータをそのまま送り出します。このポートは複数の MIDI ユニットの接続するために使用します。
4. すべてのユニットの電源を入れます。

## 5.2 ファクトリープリセットの再生

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

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

## 5.3 PERFORMANCEモードの使用

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。

## 5.4 SCENEモードの使用

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。明るい青色のパッドはアクティブなシーンを示します。

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

## 5.5 CHROMATICモードの使用

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

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

## 5.6 MUTEモードの使用

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。

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

## 6. シーケンサー

---

Analog Rytm MKII のシーケンサーにはビートに関する情報がパターンとして保存されています。パターンは、ドラムトラックと FX トラックの再生方法や、パターン固有のさまざまな要素を制御します。

### 6.1 パターンの選択

- [BANK A ~ H] + [TRIG 1 ~ 16]** キーを押してバンクとパターンを選択します。

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

### 6.2 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、Delay 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。**[STOP]** をすばやく 2 回押すと、すべてのトラックの再生とセンドエフェクトのフェードアウトが停止します。

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、<PAGE>LED がこのことを示します。パターンの再生中、アクティブなパターンページの <PAGE>LED は全点灯で点滅します。

### 6.3 トリガーの種類

トリガーは、シーケンサーでアクションを実行したい位置に配置することのできるシーケンサーイベントです。トリガーにはノートトリガーとロックトリガーの2種類があります。ノートトリガーはノートをトリガーします。ロックトリガーはノートをトリガーせずにパラメータロックを適用するために使用できます。赤色の **[TRIG]** キーはノートトリガー、黄色色の **[TRIG]** キーはロックトリガーを示します。

### 6.4 パターンのレコーディングモード

Analog Rytm MKII には、パターンを作成する際のトリガー入力モードとして、GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モードという2つの主要なモードがあります。新しいパターンを作成するには、最初にいずれかのバンク内の空のパターンロットを選択します。

### 6.5 GRID RECORDINGモードの使用

GRID RECORDING モードは、**[TRIG]** キーを使用してパターングリッドにトリガーを追加していくという作曲方法です。

1. **[RECORD]** を押すと GRID RECORDING モードに入ります。**[RECORD]** キーが赤色に点灯し、GRID RECORDING モードがアクティブであることを示します。
2. **[TRK]** + いずれかの **[PADS]** を押して、トリガーを追加するトラックを選択します。
3. **[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 モードでは、**[TRIG]** + **[PADS]** を押すとノートトリガーにピッチの値を追加できます。
4. ロックトリガーを追加するには、**[FUNC]** と **[TRIG]** を押します。
5. **[PLAY]** を押してシーケンスを聴きます。

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に切り替えます。全点灯の <PAGE>LED はアクティブなパターンページを示します。

### 6.6 LIVE RECORDINGモードの使用

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。

1. **[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を押すと LIVE RECORDING モードに入ります。 **[RECORD]** キーを押したまま **[PLAY]** をすばやく2回押すと、LIVE RECORDING でのクオンタイズの有効 / 無効が切り替わります。シーケンサーが再生を始め、 **[RECORD]** キーは赤色に点滅します。
2. **[PADS]** を演奏してノートトリガーを入力します。 **[PADS]** を押すとノートトリガーとして記録されます。押し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。
3. **DATA ENTRY** ノブを回すと、PARAMETER ページの設定に加えた変更内容が記録されます。変更内容は、自動的に追加されるロックトリガーと共に、パラメータロックとしてシーケンサーに記録されます。
4. **[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。

## 6.7 パラメータロック

パラメータロックはすべてのトリガーに固有のパラメータ値を持たせることのできる強力な機能です。たとえば、トラックのすべてのノートトリガーに、互いに異なるチューンまたはポリリズム設定を割り当てることができます。パラメータロックはノートトリガーとロックトリガーの両方に適用できます。

GRID RECORDING モードでは、ノートトリガーまたはロックトリガーの **[TRIG]** キーを押したまま、ロックするパラメータを **DATA ENTRY** ノブを使用して調整し、パラメータロックを適用できます。ロックされたパラメータでは画面上のグラフィックが反転し、ロックされたパラメータの値が表示されます。ロックされたトリガーの **[TRIG]** キーが点滅を始め、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。

**[FUNC] + [TRIG]** を押してロックトリガーを入力します。ロックトリガーを使用すると、ノートをトリガーせずにサウンドを変更できます。

**[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。

LIVE RECORDING モードでは、**DATA ENTRY** ノブを回すとアクティブなトラックにパラメータロックが追加されません。その結果、パラメータがロックされ、自動的にロックトリガーがシーケンサーステップに配置されます。

## 6.8 PATTERNモード

パターンを変更する際には、各種のモードがアクティブなパターンの変化に影響します。[FUNC] + [BANK A ~ D]を押して PATTERN モードを選択します。選択されたモードは <PATTERN MODE>LED によって示されます。PATTERN モードには以下の 4 つがあります。

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

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

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

**TEMP JUMP:** 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。新しいパターンを 1 回再生した後に、変更の前に再生されていたパターンに戻ります。

## 7. サンプリング

---

Analog Rytm MKII ではオーディオもサンプリングできます。AUDIO IN 入力から外部音源をサンプリングすることも、Analog Rytm MKII の内部でサンプリングすることもできます。



### 7.1 外部音源からのサンプリング

1. Analog Rytm MKII の AUDIO IN L/R 入りに音源を接続します。

2. **[SAMPLING]** を押して SAMPLING メニューにアクセスしてから、**DATA ENTRY** ノブ **G** を使用して **SOURCE** を AUD L+R に設定します。
3. オーディオ入力メーターを見ながら音源を演奏し、音源のボリュームがクリップが発生しない範囲で最大になるよう調整します。**MON** を YES に設定して、入力されるオーディオを Analog Rytm MKII を通じてモニターします。
4. 再びオーディオ入力メーターを見ながら、**DATA ENTRY** ノブ **F** を使用して、メーターが示す音源のバックグラウンドノイズ（音源を演奏していないときのもの）よりもわずかに高い値に **THRESHOLD** を設定します。
5. **[YES]** を押してサンプリングを待機状態にし、音源を演奏します。設定した **THRESHOLD** のレベルを入力オーディオが上回ると、サンプリングが始まります。
6. サンプリングを停止するタイミングで **[YES]** を押します。
7. **DATA ENTRY** ノブ **A** と **C** を使用して **TRIM START** パラメータと **TRIM END** パラメータを設定し、目的の長さに合わせてサンプルをトリミングします。**DATA ENTRY** ノブ **B** と **D** を使用すると、画面が拡大 / 縮小され、トリミングの位置を見つけやすくなります。**[FUNC] + [YES]** を押してサンプルを試聴します。



8. **[YES]** を押してサンプルを保存します。
9. サンプルに名前を付け、もう一度 **[YES]** を押して保存を確定します。
10. いずれかの **[PADS]** を押して、サンプルを割り当てるトラックを選択します。

## 7.2 +DRIVEからトラックにサンプルを割り当てる

Analog Rytm MKII の +Drive ストレージからトラックにサンプルを割り当てることもできます。

1. **[SETTINGS]** を押して SETTINGS メニューにアクセスし、SAMPLES を選択して **[YES]** を押します。
2. **[ARROW]** キーと **[YES]** キーを使用して、割り当てるサンプルに移動し、**[YES]** を押してサンプルを選択します。
3. **[RIGHT]** を押してから LOAD TO PROJ を選択し、**[YES]** を押してプロジェクトにサンプルをロードします。
4. **[YES]** を押して確定します。
5. **[SETTINGS]** を押して SETTINGS メニューを終了します。
6. **[TRK] + [PADS]** を押して、サンプルを割り当てるトラックを選択します。
7. **[SMPL]** を押して SAMPLE パラメータページにアクセスしてから、ロードするサンプルを **DATA ENTRY** ノブ **D** を使用して選択します。
8. **[YES]** を押してトラックにサンプルをロードします。



## 8. 技術情報

---

### 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 Ωアンバランスド

#### 個別のアウトプット:

出力レベル: +15 dBu

出力インピーダンス: 440 Ω

#### ヘッドフォン出力:

ヘッドフォン出力レベル: +15 dBu

出力インピーダンス: 55 Ω

#### アンバランスド外部入力:

入力レベル: 最大 +15 dBu

オーディオ入力インピーダンス: 9 k Ω

#### バランスドオーディオ入力:

入力レベル: 最大 +15 dBu

オーディオ入力インピーダンス: 19 k Ω

デジタル S/N 比: 105 dBFS (20–20,000 Hz)

機器の消費電力: 16 W ティピカル、

最大 22 W

推奨電源: PSU-3b または同等品、12 V DC、2 A

### ハードウェア

128×64 ピクセル OLED 画面

DIN Sync 出力端子付き MIDI In/Out/Thru

2 x 1/4" インピーダンスバランスドオーディオ  
出力ジャック

1 x 1/4" ステレオヘッドフォンジャック

8 x 1/4" インピーダンスバランスド個別トラック  
出力ジャック

2×1/4" バランスドオーディオ入力ジャック

2×1/4" 外部入力ジャック

2×1/4" CV/ エクスプレッション入力

48 kHz、24-bit D/A、A/D コンバーター

OS アップグレードを可能にするフラッシュ EEPROM

絶縁 USB 2.0 ポート

### 物理的仕様

アルミニウム筐体

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

重量: 約 2.4 kg (5.3 lbs)

## 9. 著作権表示と連絡先情報

---

### 著作権表示

#### 製品の設計開発

Oscar Albinsson

Ali Alper Çakır

Oscar Dragén

Magnus Forsell

Anders Gärder

Andreas Henriksson

Fabian Hundertmark

Christer Lindström

Jimmy Myhrman

Jon Mårtensson

Viktor Nilsson

David Revelj

Mattias Rickardsson

Martin Sigby

Daniel Troberg

#### その他設計

Ufuk Demir

Thomas Ekelund

#### マニュアル

Daniel Sterner

Erik Ångman

### 連絡先情報

#### Elektron ウェブサイト

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

#### 所在地

Elektron Music Machines Japan K.K.

〒151-0053

東京都渋谷区代々木 4-28-8

村田マンション 311 号

#### 電話

03 6300 7601

## ELEKTRON3年保証

Elektron 機器には、元の購入日から3年間の限定保証が付属します。保証を受けるには、元の購入日を証明できる、請求書や領収書が必要です。保証期間中に製品の修理が必要な場合、部品や作業に対する料金はかかりません。保証期間中にElektron マシンを他の所有者に転売する場合、この保証も譲渡することができます。Elektron Style シリーズの製品（Tシャツ、ステッカー、ポスターなど）はこの保証の対象外です。

(a) 事故、過失、誤用、濫用、不適切な設置または操作、または本製品のクイックガイドマニュアルまたは完全版ユーザーマニュアルの指示に従わない場合、および製品出荷時（苦情は運送会社に問い合わせてください）、およびElektronまたは認定されたElektron 修理センター以外の者による修理または修理を試みた場合により発生した損害、劣化または故障の場合 (b) 改造された機器やシリアルナンバーが汚れている、変更されている、消されている場合 (c) 通常の摩耗および定期メンテナンスの場合 (d) 汗、腐食性雰囲気または極度の温度や湿度などその他の外部要因による劣化の場合 (e) 電源サージまたは関連する電氣的異常、雷による損害または不可抗力による損害の場合 (f) 不適切な接地または認可 / 非認可に関わらず不適切な装置の使用により生じるRFI/EMI（干渉 / ノイズ）の場合は、この保証の対象外です。

### 小売業者から購入した製品の保証サービスの手順

保証サービスが必要な場合は、サポートにお問い合わせください。保証を受ける方法についてご説明いたします。Elektron3年間限定保証は、購入店で提供する保証に上乗せされます。

### Elektron オンラインショップから購入した製品の保証サービスの受け方

保証サービスを受ける必要がある場合は、[www.elektron.co.jp](http://www.elektron.co.jp) からElektron サポートにお問い合わせください。Elektron の合意がない限り、認定Elektron 修理センターに機器を送付しないでください。保証サービスを受けるために、機器を認定Elektron 修理センターに送付する必要がある場合は、送料はお客様の負担となります。保証期間内のお客様への機器の返送にかかる送料はElektron が負担します。機器の購入時に故障していた場合、または元の購入日の2週間以内にハードウェアが故障した場合は、Elektron が認定Elektron 修理センターへの機器の送料を負担します。

 **elektron**