

Patrick DSP's Analog Rytm MKII Cheat Sheet

Elektron Analog Rytm MKII · OS 1.74 · 2026 年 10 月 28 日

1.70 - **1.74** は、その OS バージョンで追加された機能を示します

目次

基本とシステム

はじめに: 全体像	パネルと接続
操作、編集、ショートカット	プロジェクト、キット、サウンド
グローバル設定	スタートアップメニューとお手入れ

シーケンサー

シーケンサーの基本	トリガー設定、リトリガー、ユークリッド
パターンの長さとスケール	シーケンサーの機能
チェーンとソング	

サウンドデザイン

マシン	サンプル、フィルター、アンプ、LFO のページ
FXトラック	

サンプリング

サンプリング

演奏、MIDI、ルーティング

パフォーマンスモード	セットアップ例
MIDI リファレンス	

はじめに: 全体像	↑ 目次
-----------	----------------------

最初にお読みください。トラック、ボイス、マシン、サンプル、

キット、パターン、ソングがどうつながるかを説明しています。

これは何か

Analog Rytm MKII (MKII は「マークツー」の意味) は、アナログとデジタルを組み合わせたドラムマシンです。8 つのアナログボイス回路、すべてのボイスに付いたサンプルプレイヤー、Elektron のステップシーケンサー、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) を備えています

ドラムトラック 12 本と、エフェクト (FX) トラック 1 本があります。同時に鳴らせるボイスは 8 つだけです

BD (バスドラム)、SD (スネアドラム)、BT (バستم)、LT (ロートム) は、それぞれ専用のボイスを持ちます
RS と CP、MT と HT、CH と OH、CY と CB は、2 つで 1 つのボイスを共有します。ペアの両方のトラックが同時にトリガーされると、右側のトラックが優先されます: CP は RS を、HT は MT を、OH は CH を、CB は CY をミュートします

各ドラムトラックは、アナログのパーカッションサウンド (MACHINE) とサンプルを重ね、そのあとにオーバードライブ、マルチモードフィルター、アンプエンベロープ、専用のローフリケンシーオシレーター (LFO、低周波発振器) を通します

信号の流れ

MACHINE (アナログサウンドジェネレーター) とサンプル再生 > オーバードライブ > マルチモードフィルター > アンプ > パン > トラックごとの個別出力とミキサー
ディレイとリバーブはセンドエフェクトです。各ドラムトラックは、AMP ページの DEL ノブと REV ノブでエフェクトに送ります。エフェクト自体の設定は FX トラックにあります

ディストーションとコンプレッサーはマスターエフェクトで、ミックス全体にかかります。ディレイとリバーブのリターンは、これらの前 (PRE) または後 (POST) に入れます。設定は DIST ページで行います

EXT IN L/R (外部入力) はミキサーに入ります。MAIN OUT L/R からミックスが出力されます。各トラックは、個別出力も常に持っています

データのまとめ方

プロジェクト: パターン 128 個、キット 128 個、ソング 16 個、グローバルスロット 4 個、サンプルスロット 127 個、最大 128 個のサウンドを入れられるサウンドプール。ロードされているプロジェクトが作業中の状態です

+Drive: プロジェクト 128 個、サウンド 4096 個のサウンドライブラリ、サンプルバンクを永続的に保存します。すべてのプロジェクトが、ライブラリとサンプルを使えます

キット: 12 個のドラムトラックのサウンド、FX トラックの設定、トラックレベル、リトリガーの設定、サウンド全般の設定、シーン、パフォーマンスマクロ

サウンド: 1 つのドラムトラックの、サンプルと SRC、SMPL、FLTR、AMP、LFO ページのパラメータ設定

サンプル: 1 プロジェクトあたり最大 64 MB (約 11 分)、最大 127 個のサンプルスロット

パターン: 16 パターンのバンクが 8 つ (A から H)、合計 128 個。各パターンは 1 つのキットにリンクします

ソング: 1 プロジェクトに 16 個。パターンとチェーンで組み立てます。64 個のチェーンが 256 個のパターンエントリーを共有します

基本の考え方

ドラムトラックを選ぶ: **TRK** を押しながら **PAD** を押します。FX トラックを選ぶ: **FX** を押します

アクティブなトラックは、5 つの **PARAMETER** キーと、DATA ENTRY ノブ A から H で編集します

FUNC は 2 つ目の機能を使うためのキーです。2 つ目の機能は、パネルに下線付きで印刷されています

トラックを編集すると、アクティブなキットが変わります。パターンは自動で保存されます。キットは自動で保存されません: **YES** + **PLAY MODE** で保存します

電源を切ると、編集内容が残るのはアクティブなキットだけです。作業したキットはすべて保存してください
プロジェクトを保存するまで、プロジェクトの変更は +Drive に書き込まれません

このシートで使う用語と略語

BD: バスドラム (トラック 1)

BPM: 1 分あたりの拍数 (テンポ)

BT: バストム (トラック 5)

CB: カウベル (トラック 12)

CC: コンティニューアスコントローラー (MIDI メッセージの一種)

CH: クローズドハイハット (トラック 9)

CP: ハンドクラップ (トラック 4)

CV: コントロールボルテージ (制御電圧)。アナログの制御信号

CY: シンバル (トラック 11)

DIN sync: 古い機器向けのタイミング信号で、パルスとして送られます。Deutsches Institut fuer Normung (DIN) はドイツの規格団体です

EXP: エクスプレッションペダル

EXT IN: 外部入力

FX: エフェクト

HT: ハイタム (トラック 8)

LFO: ローフリケンシーオシレーター (低周波発振器)。
パラメータを揺らすのに使うゆっくりした波

LT: ロータム (トラック 6)

MIDI: Musical Instrument Digital Interface (電子楽器デジタルインターフェイス)

MKII: マークツー

MT: ミッドタム (トラック 7)

NRPN: ノンレジスタードパラメータナンバー (MIDI メッセージの一種)

OH: オープンハイハット (トラック 10)

OS: オペレーティングシステム (ファームウェア)

PSU: 電源ユニット

RAM: ランダムアクセスメモリ。ロードしたサンプルを保持する作業用メモリ

RS: リムショット (トラック 3)

SD: スネアドラム (トラック 2)

SysEx: システムエクスクルーシブ。データのダンプに使う MIDI メッセージの一種

USB: ユニバーサルシリアルバス

VCO: ボルテージコントロールドオシレーター (電圧制御発振器)

パネルと接続

[↑ 目次](#)

すべてのキー、ノブ、コネクターの働きや、本体の起動のしかたを知りたいときに読みます。

フロントパネルのキー

Key	押すキー	FUNC と一緒に
AMP	AMP ページ。FX トラックでは: COMPRESSOR ページ	
ARROW キー	メニュー内を移動します。ここでは UP 、 DOWN 、 LEFT 、 RIGHT と呼びます	LEFT / RIGHT : すべてのトリガーを 1 ステップ動かします
BANK A to BANK H	バンクを選びます (そのあと TRIG キーでパターンを選びます)	BANK A から BANK D : パターンモード。 BANK E : トリガーミュート。 BANK F : アクセント。 BANK G : スイング。 BANK H : パラメータスライド
CHAIN MODE	チェーンモードのオンとオフ	新しいチェーン (スクラッチパッド行)
CHRO	クロマチックモード	TRACK メニュー
FILL	フィルモード (グリッドレコーディングがオフのとき)	フィルをキュー
FIX	固定ベロシティのオンとオフ	FIXED VELOCITY メニュー
FLTR	FILTER ページ。FX トラックでは: DISTORTION ページ	SOUND SETTINGS メニュー
FX	FX トラックを選びます	MIDI CONFIG メニュー
GLOBAL SETTINGS	GLOBAL SETTINGS メニュー。長押し: LOAD PROJECT	SAVE PROJECT メニュー
LFO	LFO ページ	
MUTE	ミュートモード	SOUND メニュー

Key	押すキー	FUNC と一緒に
NO	終了、1つ戻る、取り消し。 PLAY MODE 、 MUTE 、 CHRO 、 SCNE 、 PERF と一緒に: キット、サウンド、トラック、パターン、ソングをリロード	
PAGE	パターンページを選びます	SCALE メニュー
PERF	パフォーマンスモード	SONG メニュー
PLAY	開始。もう一度押すと一時停止します	クリア
PLAY MODE	プレイモード	KIT メニュー
QPER	パッドと一緒に: QUICK PERF AMOUNT のマクロを選びます	パフォーマンスマクロをミュートします
RECORD	グリッドレコーディング。+ PLAY : ライブレコーディング。+ STOP : ステップレコーディング	コピー
RTRG	パッドと一緒に: リトリガー。リトリガーのサイドメニューを表示します	CLICK TRACK メニュー
SAMPLING	SAMPLING メニュー	ダイレクトサンプリング
SCNE	シーンモード	PATTERN メニュー
SMPL	SMPL ページ。FX トラックでは: REVERB ページ	サンプルの選択
SONG MODE	ソングモード	ソング編集
SRC	SRC ページ。FX トラックでは: DELAY ページ。ダブルプレス: MACHINE の選択	MACHINE の選択

Key	押すキー	FUNC と一緒に
STOP	停止	貼り付け
TEMPO	TEMPO メニュー	タップテンポ
TRIG	アクティブなトラックの TRIG 設定	TRIGS SETUP メニュー
TRK	PAD と一緒に: ドラムトラックを選びます。ダブルプレス: SOUND BROWSER	
YES	決定、選択、確定。 PLAY MODE 、 MUTE 、 CHRO 、 SCNE 、 PERF と一緒に: キット、サウンド、トラック、パターン、ソングを保存	

フロントパネルのノブ

MAIN VOLUME: メイン出力とヘッドフォンのレベル。約 320 度回る絶対値ノブです

QUICK PERF AMOUNT: **QPER** で選んだパフォーマンスマクロの効き具合。絶対値ノブです

TRACK LEVEL: アクティブなトラックのレベル。メニューのスクロールや値の設定にも使います。相対値ノブなので、何回転でも回せます

DATA ENTRY A to H: 画面に表示されるパラメータを設定します。押しながら回すと、大きなステップで変わります

パッドとトリガーキー

ベロシティとプレッシャーに反応するラバー製の **PADS** が 12 個あります。トラックのサウンドを鳴らし、モードによって機能が変わります。パッドの色でモードと状態が分かります

パッドは、手で弾いたときもシーケンサーから鳴ったときも、白く点滅します。**赤い**パッドが、アクティブなドラムトラックです

16 個の **TRIG** キーで、トリガーとパラメータロックを置きます。**BANK** キーを押したあとに押すと、パターンを選びます。**TRIG** キー 1 から 12 は、TRIG ページで設定した VEL で、トラック 1 から 12 を鳴らすこともできます

FUNC + **PAD** を押すと、TRIG ページで設定した VEL で、そのサウンドを鳴らします

背面のコネクター

POWER: 電源のオンとオフのスイッチ。画面が暗くなってから 2 秒待って、もう一度電源を入れてください

DC IN: Elektron PSU-3 シリーズのアダプター、12 V DC、2 A

USB: USB 2.0、コンピューターへは A to B ケーブルで接続します。オーディオと MIDI のクラスコンプライアメントに対応します

EXP/CV IN (コントロール入力 1 と 2): エクスプレッションペダルまたは CV。CV には 6.35 mm モノラルプラグを使います

MIDI THRU/SYNC B: MIDI IN のデータをそのまま出力します。DIN sync も送れます

MIDI OUT/SYNC A: MIDI の出力。DIN sync も送れます

MIDI IN: MIDI の入力

AUDIO IN L/R: サンプリングとサウンドカードの入力。6.35 mm モノラルプラグ、バランス

TRACK OUT: ドラムボイスごとの個別出力。6.35 mm モノラル (アンバランス) または TRS (チップ、リング、スリーブ) (バランス)

EXT IN L/R: ミキサーへの外部オーディオ入力。6.35 mm モノラル、アンバランス

MAIN OUT L/R: メイン出力。6.35 mm モノラルまたは TRS (チップ、リング、スリーブ)

HEADPHONES OUT: 6.35 mm ステレオプラグ

起動のしかた

安定した場所に本体を置きます。ラックに入れる場合は 3 kg を支えられるものにしてください

接続する前に、すべての機器の電源を切ります。MAIN OUT L/R をミキサーまたはアンプにつなぎます

MIDI: 送信側の機器の MIDI OUT を、このユニットの MIDI IN につなぎます。MIDI THRU は、MIDI IN に入ったデータをそのまま出力します

仕様

メイン出力: バランス 6.35 mm ジャック 2 つ、+15 dBu、出力インピーダンス 440 オーム (アンバランス)

個別出力: バランス 6.35 mm ジャック 8 つ、+15 dBu、440 オーム

ヘッドフォン: +15 dBu、55 オーム

アンバランスの外部入力: 最大 +15 dBu、9 キロオーム。バランスのオーディオ入力: 最大 +15 dBu、19 キロオーム

コントロール入力: チップが -5 V から +5 V、リングに +5 V を供給。CV とエクスプレッションペダルに対応します

コンバーター: 48 kHz、24 ビット。デジタルの信号対雑音比 (S/N 比) は 110 dB (20 Hz から 20 kHz)

画面: 128 x 64 ピクセルの OLED (有機 EL)

サイズ: 385 x 225 x 82 mm。重さは約 2.4 kg

電源: 標準 14 W、最大 20 W

操作、編集、ショートカット

[↑ 目次](#)

画面、メニュー、コピーと貼り付け、名前付け、クイック保存の動作を知りたいときに読みます。

画面とメニュー

画面: アクティブなキット (ノブを回している間は正式なパラメータ名)、テンポ、再生、一時停止、停止、録音の状態、トラックのパラメータ (ノブと同じ位置)、アクティブなパターン、トラックレベル、トラック名
ソングの行は、パターンの左にあります。"_ _:" は、スクラッチパッド行がアクティブという意味です

メニュー: **UP**、**DOWN**、**LEFT**、**RIGHT** で移動します。
TRACK LEVEL は素早くスクロールします。**YES** で開く、選ぶ、ボックスにチェックを入れます。**NO** で1つ戻ります

FUNC + **UP** または **DOWN**: メニューを1ページずつ移動します

パラメータの編集

PARAMETER キーを押し続けると、そのページのすべての値が表示されます

ノブを押しながら回すと、大きなステップで変わります。範囲全体を素早く動かせます

一部のノブでは、回しながら **FUNC** を押すと、値が使いやすい位置にジャンプします。ディレイタイムは16、32、64、128 の間でジャンプします。オシレーターのチューニングは、オクターブ単位でジャンプします

PARAMETER キー + **YES**: そのページのすべてのパラメータをランダム化します。結果は毎回変わります。TRIG ページはランダム化できません

PARAMETER キー + **NO**: そのページを、最後に保存した状態にリロードします

FX + **NO**: FXトラックのすべてのページをリロードします。
NO + **MUTE**: トラックのサウンドをリロードします。
NO + **PLAY MODE**: キット全体をリロードします

コピー、クリア、貼り付け

FUNC + **RECORD**: コピー。**FUNC** + **STOP**: 貼り付け。
FUNC + **PLAY**: クリア。同じ組み合わせをもう一度行くと、貼り付けやクリアを取り消せます

パターン、トラック、トラックページ、トリガー、シーン、パフォーマンスマクロ、ソングの行、プロジェクト、キットで使え、名前の入力中にも使えます

サウンドを別のトラックへコピーする: **TRK** + **RECORD** を押し、**TRK** + **PAD** でコピー先を選び、**TRK** + **STOP** を押します。互換性のあるトラックだけが受け付けます
グリッドレコーディング中にアクティブなトラックをクリアする: **FUNC** + **PLAY**。モードなし、またはライブレコーディング中にパターンをクリアする: **FUNC** + **PLAY**

名前入力画面

LEFT と **RIGHT** で文字の間を移動します。TRACK LEVEL または **UP**/**DOWN** で文字を切り替えます

FUNC + **NO** で1文字消します。**GLOBAL SETTINGS** でランダムな名前を作れます **1.70**

ポップアップ入力: **FUNC** を押したまま、矢印キーで選び、**FUNC** を離すと挿入されます。同じ画面をテキスト検索にも使います

クイック保存とリロード

キット: **YES** + **PLAY MODE** で保存。**NO** + **PLAY MODE** でリロード

トラックのサウンド: **YES** + **MUTE** で保存。 **NO** + **MUTE** でリロード

トラック: **YES** + **CHRO** で保存。 **NO** + **CHRO** でリロード

パターン: **YES** + **SCNE** で保存。 **NO** + **SCNE** でリロード

ソング: **YES** + **PERF** で保存。 **NO** + **PERF** でリロード

1つのトリガーのサウンドとそのパラメータロック (グリッドレコーディング): **TRIG** + **MUTE** **1.70**

YES + **PLAY MODE** は、同じスロットに同じ名前で保存します。ライブで音をいじる前にパターンを保存しておく、元に戻せる基準点になります

その他の便利な組み合わせ

SRC をダブルプレス: MACHINE を選びます。 **FUNC** + **SMPL**: サンプルを選びます。サンプルリストで **FUNC** + **YES** を押すと、+Drive のサンプルに届きます

TRK をダブルプレス: サウンドブラウザーを開きます

FUNC + **TEMPO**: タップテンポ。 **FUNC** + **RTRG**: クリックトラックの設定。 **FUNC** + **TRIG**: TRIGS SETUP メニュー。 **FUNC** + **PAGE**: スケール

FUNC + **LEFT** / **RIGHT** (グリッドレコーディング): すべてのトリガーを1ステップ動かします。 **TRIG** + **LEFT** / **RIGHT**: 1つのトリガーを1ステップの何分の1かだけずらします。 **TRIG** + **UP** / **DOWN**: リトリガーのオン/オフとレート

FUNC + **YES**: ハイライトしたサンプルまたはサウンドを試聴します。 **TRIG** + **YES** (グリッドレコーディングまたはステップレコーディング): トリガーをロックごと試聴します

FUNC + **RIGHT** / **FUNC** + **LEFT** (SAMPLES メニュー): ディレクトリーを開く、または出る

RECORD + **PLAY**: ライブレコーディング。 **RECORD** + **PLAY** をダブルプレス: ライブクオンタイズのオンとオフを切り替えます

プロジェクト、キット、サウンド

[↑ 目次](#)

プロジェクト、キット、サウンドの保存、ロード、管理や、データのバックアップが必要なときに読みます。

プロジェクト

メニュー: **GLOBAL SETTINGS** > PROJECT.

GLOBAL SETTINGS を押し続けると LOAD PROJECT.

FUNC + **GLOBAL SETTINGS** で SAVE PROJECT AS

アクティブなプロジェクト内の変更は、電源を切っても自動で記憶されます。プロジェクトを保存するまで、+Drive のスロットには書き込まれません

LOAD PROJECT は、アクティブなプロジェクトを先に保存しません。リスト一番下の CREATE NEW で、空のプロジェクトを作れます

プロジェクトマネージャー (プロジェクトで **RIGHT**):
CLEAR、DELETE、INIT NEW (空のスロットのみ)、
LOAD FROM (アクティブなプロジェクトを上書き)、
PURGE ALL、RENAME、SAVE TO、TOGGLE (書き込み保護)

PURGE ALL (ロード中のプロジェクトのみ) は、使っていないサウンドをサウンドプールから、どのパターンでも使っていないサンプルを RAM から取り除きます。
+Drive のコピーは残ります

小さな矢印は、アクティブなプロジェクトの元のスロットを示します。南京錠は書き込み保護されたプロジェクトで、上書き、名前の変更、消去ができません

キット

1 プロジェクトにキットは 128 個。パターンは必ず 1 つのキットにリンクします。キットを編集すると、そのキットを使うすべてのパターンが変わります

既存のキットで新しいパターンを作るとき: 変更を共有したい場合を除き、先にキットを保存して名前を変えます

キットメニュー (**FUNC** + **PLAY MODE**): RELOAD KIT (アクティブなキットまたはすべてのキット)、LOAD KIT、SAVE KIT、CLEAR KIT、TRACK ROUTING KIT、CONTROL IN 1 MOD、CONTROL IN 2 MOD

LOAD KIT は、ロードしたキットをアクティブなパターンにリンクします。キット名のあとの星印は、そのキットを使うパターンがないことを表します

SAVE KIT: スロットを選び、名前を付けます。CLEAR KIT はキットを初期化します。同じスロットに上書き保存するまで、何も失われません

空のパターンを選ぶと、直前のキットがそのまま使われ、パターンを編集するかキットを保存するまで、その番号が点滅します

TRACK ROUTING KIT: USE GLOBAL SETTING のチェックを外すと、このキット専用の ROUTE TO MAIN (緑のパッド) と SEND TO FX (黄色のパッド) を設定できます。どのトラックも、個別出力には常に出力されます

CONTROL IN 1 MOD と 2 MOD: CV またはエクスプレッションペダルで動かす、パフォーマンス用のマクロです。任意のトラックのパラメータを最大 4 つ選べます。ノブ A から D を押してトラックを選び、回してパラメータを選び、ノブのクリックまたは **YES** で確定します。ノブ E から H で、デプスを -128 から 127 の範囲で設定します。0 では何も変わりません

グローバルシーケンサー設定の KIT RELOAD ON CHG は、別のキットに切り替わるたびに、キットを保存した状態にリロードします

サウンドプールと +Drive ライブラリ

サウンドプール: プロジェクト内に 128 スロット。プールのサウンドは、サウンドロックに使えます

+Drive サウンドライブラリ: 256 個ずつの 16 バンク (A から P) に 4096 個のサウンド。すべてのプロジェクトで共有されます。これらはサウンドロックに使えません

サウンドメニュー (**FUNC** + **MUTE**): SOUND BROWSER、SOUND MANAGER、CLEAR TRACK SOUND、RENAME TRACK SOUND、SOUND SETTINGS

サウンドブラウザー

アクティブなトラックがロードできるサウンドだけを表示します。空のスロットは表示されません。 **YES** でロードします

試聴: アクティブなトラックのパッドを叩きます

LEFT で並べ替えを開きます: VIEW POOL、VIEW +DRIVE、SORT ABC、SORT 123、FILTER (タグ別)、SEARCH (テキスト)

サウンドマネージャー

すべてのサウンドを表示します。アクティブなパッドが紫なら、ハイライトしたサウンドがアクティブなトラックに合うという意味です。暗い**赤**のパッドは、ほかにそのサウンドを受け付けられるトラックです

RIGHT で SOUND OPERATIONS を開きます: LOAD TO TRACK、COPY TO (POOL、+DRIVE、または +BANK A から P)、STORE TRACK SOUND、RENAME、EDIT TAGS、DELETE、SELECT ALL、SELECT UNUSED、DESELECT ALL、TOGGLE (書き込み保護)、SEND SYSEX

SELECT UNUSED は、サウンドプールでのみ使えます。そのあと DELETE を使います。ライブラリのサウンドは残ります

タグ: 1つのサウンドにいくつでも付けられますが、リストに表示されるのは最初の 2 つだけです

TRIG キーは +Drive の 1 つのバンクだけを表示します。**FUNC** + **UP**/**DOWN** で、より速くスクロールできます

アクティブなトラックのサウンドを保存する: **YES** + **MUTE**。**LEFT** でサウンドプールと +Drive を切り替えます。スロットを選び、名前を付けて、タグを選びます
CLEAR TRACK SOUND は、アクティブなトラックのページのパラメータを初期値に戻します。同じスロットにキットを上書き保存するまで、何も失われません

サウンド設定

キットと一緒に保存されます。**FUNC** + **FLTR** で開きます。**UP**/**DOWN** または TRACK LEVEL でスクロールし、**LEFT**/**RIGHT** で変更します

MACHINE: アクティブなトラックのサウンドジェネレーターのモード

CHROMATIC: クロマチックモードで鳴らす部分と、NOT トリガーの値のピッチ。OFF、SYNTH、SAMPLE、SYN+SMP

ENV RESET: OFF ではフィルターエンベロープが今の位置から続きます。FILTER (初期値) では、トリガーのたびに最初からやり直します

VELOCITY TO VOL: OFF、または ON (ボリュームがベロシティに比例して変わります)

VELOCITY MOD: 任意のページのパラメータを最大 4 つ、ベロシティに追従させます。ノブ A から D で選び、**YES** で確定し、E から H でデプスを設定します。

TRACK LEVEL でベロシティの範囲を設定します

AFTERTOUCH: パッドまたは MIDI のアフタータッチについて、同じ設定を行います

SMP: トラック上のサンプルの正式な名前を表示します

LEGACY FX SEND: チェックを入れると、FX センドのレベルを少し下げ、以前の OS で作ったサウンドが意図どおりに鳴るようにします

バックアップと転送

無料の Elektron Transfer アプリ (Windows と macOS) を USB 経由で使います。CONNECTION ページで USB MIDI ポートを選び、CONNECT をクリックし、EXPLORE を開いて、ドラッグ&ドロップします

Transfer はサンプルも移動し、16 ビット、48 kHz、モノラルに変換します

SysEx ダンプ (Global Settings を参照) の対象は、キット、サウンド、パターン、ソング、グローバルです。サンプルは含まれません

グローバル設定

[↑ 目次](#)

サンプル、MIDI、オーディオルーティング、コントロール入力、システム、キャリブレーションなど、Rytm の動作を変えたいときに読みます。

概要

GLOBAL SETTINGS を押します。 **UP**/**DOWN** または **TRACK LEVEL** でスクロールし、 **YES** で開きます

グローバルスロットは最大 4 つあり、それぞれ専用のシーケンサー、MIDI、トラックルーティングの設定を持ちます。 **LEFT**/**RIGHT** と **YES** でスロットを選びます。スロットの変更は自動で保存されます

ショートカット: **GLOBAL SETTINGS** を押し続けると **LOAD PROJECT**。 **FUNC** + **GLOBAL SETTINGS** で **SAVE PROJECT AS** が開きます

サンプルマネージャー

メインディレクトリーは 3 つ: **FACTORY** (プリセットサンプルの入った 10 個のサブディレクトリー、書き込み保護)、**INCOMING** (C6 ユーティリティで送ったサンプルの初期の保存先)、**RECORDED** (録音したサンプルの初期の保存先)

ディレクトリーは **YES** または **FUNC** + **RIGHT** で開きます。 "." または **FUNC** + **LEFT** で 1 つ上に戻ります。ディレクトリーの名前は (D) で終わります

サンプルは **FUNC** + **YES** で試聴できます (約 10 秒、アクティブなトラックのボイスで再生されます)

ロード: **YES** でサンプルにチェックを入れ、 **RIGHT** を押して **LOAD TO PROJ** を選びます。127 個のスロットのうち、空いている先頭から順に埋まります

RAM の表示: **LEFT** を 2 回押し、**VIEW RAM** を選びます。行の最後に丸があれば、そのサンプルはプロジェクトで使われていません

アンロード: スロットにチェックを入れ (または右側のメニューで **SELECT ALL**)、**UNLOAD** を選びます

置き換え: スロットをハイライトし、右側のメニューを開いて REPLACE を選び、+Drive からサンプルを選びます

使っていないサンプルを RAM から取り除く: VIEW RAM、**RIGHT**、SELECT UNUSED を選び、UNLOAD を実行して確定します。+Drive には残ります

コンピューターから転送する: Elektron Transfer が、オーディオファイルを本体のネイティブ形式である 16 ビット、48 kHz、モノラルに変換します。EXPLORE ページにドラッグします

ディレクトリー (FACTORY 以外) は、名前の変更、削除、保存先ディレクトリーへの指定ができます

コンピューターへ転送する: USB を接続し、Elektron Transfer を開いて、MIDI IN と OUT のポートを設定し、EXPLORE を開いて、ANALOG RYTM のリストからサンプルをドラッグして出します

INPUT FROM または OUTPUT TO で MIDI+USB を選ぶと、MIDI が USB の速度を制限します。大きな転送には USB だけを使ってください

MIDI 設定: SYNC

CLOCK RECEIVE と CLOCK SEND: MIDI クロックに従う、または送る

TRANSPORT RECEIVE と TRANSPORT SEND: 再生、停止、コンティニュー、ソングポジションポインター

PRG CH RECEIVE と PRG CH SEND: パターンが変わるときに、プログラムチェンジに反応する、または送る。チャンネルは CHANNELS メニューで設定します

CLOCK RECEIVE と TRANSPORT RECEIVE の両方がオンのとき、Rytm はスタートまたはコンティニューのあと、最大 16 秒クロックを待ち、それを過ぎると同期が切れたと判断します (プリロールを許容するため)。TRANSPORT RECEIVE だけの場合は、できるだけ早く開始します

MIDI 設定: PORT CONFIG

TURBO SPEED: ☐ YES でネゴシエーションを開始します。Turbo-MIDI に対応したインターフェイスが必要です

OUT PORT FUNCTIONALITY と **THRU PORT FUNCTIONALITY:** MIDI、DIN 24、DIN 48 のいずれかの同期パルスです。DIN 24 または DIN 48 のときは、そのポートから MIDI データは送られません

INPUT FROM: DISABLED、MIDI、USB、MIDI+USB

OUTPUT TO: DISABLED、MIDI、USB、MIDI+USB

OUTPUT CH: パッドとノブが、オートチャンネルとトラックチャンネルのどちらで送信するか

PARAM OUTPUT: DATA ENTRY ノブが NRPN と CC のどちらを送るか

ENCODER DEST、PAD DEST、PRESSURE DEST、MUTE DEST: INT (何も送らない)、INT + EXT (内部と外部)、EXT (外部のみ、エンコーダーでは選べません)

RECEIVE NOTES: 外部キーボードで演奏します。

RECEIVE CC/NRPN: パラメータを外部から操作します

MIDI 設定: CHANNELS

TRACK 1 to 12 と FX: トラックごとのチャンネル。OFF にすると、受信した MIDI を無視します

PERF CHANNEL: パフォーマンスモードで、ノブが送信するチャンネル

AUTO CHANNEL: アクティブなトラックを操作できるチャンネル。このチャンネルのキーボードで、アクティブなトラックを鳴らせます

PROGRAM CH IN CH と PROGRAM CH OUT CH: 受信と送信のプログラムチェンジのチャンネル。AUTO はオートチャンネルを使います

SysEx ダンプ

キット、サウンド、パターン、ソング、グローバルスロットを送受信します。サンプルはこの方法では送れません。サンプルマネージャーと *Elektron Transfer* を使ってください

無料ユーティリティ: C6

ALL で送信: WHOLE PROJECT (キット、サンプルなしのサウンド、パターン、ソング、グローバル、設定)、ALL SOUNDS、ALL KITS、ALL PATTERNS、ALL SONGS、ALL GLOBALS、ALL SETTINGS

個別に送信: KIT、SOUND、PATTERN、PATTERN + KIT、SONG、GLOBAL。キット名のあとのアスタリスクは、パターンにリンクされていないという意味です

受信: ANYTHING、KIT (ACTIVE KIT または KIT 01 to 128)、SOUND POOL、+DRIVE SOUND (ANYWHERE は最初の空きスロットを使う)、PATTERN、SONG、GLOBAL

まず Rytm 側で **YES** を押して受信待ちにし (**NO** で停止)、そのあと相手の機器から送信します

データは、保存元と同じ場所、または最初の空きスロットに届きます。リスト上の位置を指定して受信すると、続くデータは次の位置に入ります

Rytm は、どのメニューを開いていても、いつでも SysEx を受信できます

オーディオルーティング

ROUTE TO MAIN: 12トラックのうち、どれがメイン出力に行くかをパッドで示します。**緑**は送る、消灯は送らない。どのトラックも、個別出力には常に出力されます

SEND TO FX: どのトラックがFXを通るかをパッドで示します。**黄色**は通す、消灯は通さない

USB IN (USB AUDIO/MIDI のときのみ): PRE-FX (エフェクトの前)、POST-FX (エフェクトの後)、TRACK 1 to 12 (モノラルに合成、または2つのトラックを左右に使い、トラックのフィルターとエンベロープで音を加工)、SAMPLER ONLY。SAMPLER ONLY 以外はすべて、サンプラーにも送られます

入力オーディオを処理するトラックでは、エンベロープを開くために、ノートトリガーと動いているシーケンサーが必要です。連続して処理するには、トリガーのLENをINFにします

USB OUT (USB AUDIO/MIDI のときのみ): MAIN OUT、TRACK 1 to 12 (1トラック、または2トラックを左右に使う)、AUDIO IN、OFF

USB TO MAIN **dB**: メイン出力にストリーミングするUSBオーディオのゲイン、0から+18 dB

トラック 3/4、7/8、9/10、11/12 は1つのボイスを共有するため、別々の左右の入力や出力としては使えません

注意: USB IN、USB OUT、コンピューター側の設定によっては、極端なレベルでフィードバックループが起きることがあります

トラック1のインサートエフェクト: トラック1のTO MAINをオフ、トラック1のTO FXをオフ、USB INをPOST-FX、USB OUTをTRACK 1にします。オーディオをコンピューターで処理して、Rytmに戻します

コントロール入力

コントロール入力 1 と 2 (背面の EXP/CV IN 1 と 2) の設定です。割り当て先は、キットの CONTROL IN 1 MOD と CONTROL IN 2 MOD メニューで設定します

MODE: CV、EXPR (エクスプレッションペダル)、OFF

CV ZERO LEVEL: モジュレーションがゼロになる電圧、-5.50 V から +5.50 V

CV MAX LEVEL: モジュレーションが最大になる電圧、-5.50 V から +5.50 V

EXPRESSION LEARN: ペダルをつなぎ、**YES** を押して、最大、最小の順にペダルを動かし、**YES** を押して保存します

REVERSE DIRECTION: ペダルの向きを逆にします

シーケンサー設定

QUANTIZE LIVE REC: チェックを入れると、ライブレコーディングしたノートが 1 ステップ単位にそろいます。オフのときは、マイクロタイミングが残ります

KIT RELOAD ON CHG: 新しいキットがアクティブになるたびに、キットが保存した状態にリロードされます

AUTO TRK SWITCH: **FUNC** を押さなくても、最後に押した **PAD** または **TRIG** キーにアクティブなトラックが移ります

SAMPLE POS RES: SMPL ページの STA と END を、高解像度または低解像度にします。高解像度は細かく調整できます。低解像度は、サンプルチェーンやスライスに向いています **1.72**

システム

LED INTENSITY: LOW、MID、MAX (キーと画面) **1.70**

USB CONFIG: OVERBRIDGE、USB MIDI、USB AUDIO/MIDI。1つを選ぶと、ほかの2つはオフになります

OS UPGRADE: USB 経由で Elektron Transfer を使って .syx ファイルを送り、Rytm で **YES** を押して確定します。完了すると本体が再起動します。Rytm はコンピューターにドライブとして表示されません

FORMAT +DRIVE: PROJECTS+SOUNDS と SAMPLES は、別々にチェックを入られます。確認のメッセージが表示されます

STORAGE: RAM と +Drive の使用量と空き、プロジェクト、サウンド、サンプルの数、サンプル時間の使用量と残り

キャリブレーション

個別出力から大きく不快な音が出ることがあります。先に接続を外してください。この作業には長い時間がかかります

RUN CALIBRATION: 今の温度で、BD、SD、RS/CP のボイスのオシレーターをチューニングします。通常の 20 から 25 度 C の範囲外の部屋で使うためのものです。事前に数時間、電源を入れたままにしてください

FACTORY RESTORE: キャリブレーションのデータを、製造時の状態に戻します

WARMUP CALIBRATION **1.70**: オシレーターとフィルターをキャリブレーションします。先に本体の電源を 20 分以上切って、室温になじませてください。数時間かかり、スクリーンセーバーが始まっても動き続けます

スタートアップメニューとお手入れ

[↑ 目次](#)

何か問題があるときや、本体をリセットしたり手入れしたりしたいときに読みます。

スタートアップメニュー

FUNC を押したまま電源を入れます。 **TRIG** キーで選びます

TRIG 1 TEST MODE: すべての出力から短く大きな 3 kHz のビープ音が出るセルフテストです。先にスピーカーとヘッドフォンの音量を下げてください。エラーは出ないはずです。 **UP** / **DOWN** でログをスクロールします。エラーが出た場合は、Elektron のサポートか販売店に連絡してください

TRIG 2 EMPTY RESET: すべてのキット、パターン、サウンド、ソングを消去します。+Drive は残ります

TRIG 3 FACTORY RESET: アクティブな RAM のプロジェクトを再初期化し、+Drive のプロジェクトスロット 1 とサウンドバンク A を工場出荷時の内容で上書きします。先に、プロジェクトを 1 より後ろの +Drive スロットに保存してください

TRIG 4 OS UPGRADE: SYSTEM メニューの通常のアップデートができないときに使います。コンピューターの MIDI OUT を Rytm の MIDI IN につなぎます。ここでは USB MIDI 転送は使えません

TRIG 5 EXIT

お手入れ

OS 1.73 で、+Drive のサンプルのファイルシステムチェックが加わりました **1.73**。問題が報告された場合は、サンプルとプロジェクトをバックアップしてから、+Drive のサンプルを再フォーマットしてください

本体を、雨、湿気、水滴、水しぶき、直射日光にさらさないでください。周囲温度が 30 度 C を超える場所では使わないでください

筐体を開けないでください。ユーザーが修理できる部品はありません

電源アダプターは屋内専用です。風通しをよくし、40 度 C 未満に保ってください

推奨電源: PSU-3/b/c、12 V DC、2 A。消費電力は標準 14 W、最大 20 W

シーケンサーの基本

[↑ 目次](#)

パターンを選び、演奏し、録音し、タイミングを合わせたいときに読みます。

パターン

16 パターンのバンクが 8 つ (A から H)。どのプロジェクトにも、使える状態で 128 個あります。変更は自動で保存されます

パターンが保持するもの: TRIG ページの設定、クオンタイズ設定、ノートトリガー、ロックトリガー、パラメータロック、サウンドロック、トリガーミュート、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量、リンクされたキット、トラックの長さ と 拍子

各トラックは、シーケンスを MIDI OUT または USB に送り (ノートオン、ノートオフ、ベロシティ)、外部機器を鳴らすこともできます。TRIGS SETUP を参照してください

パターンの選び方

BANK A から **BANK H** を押し、続けて **TRIG 1** から **TRIG 16** を押します。例: **BANK B** + **TRIG 5** はパターン B05

半分の明るさで赤く光る **TRIG** キーには、データが入っています。アクティブなパターンは、フルの明るさの赤です

空のパターンを選ぶと、直前のキットがそのまま使われ、編集または保存するまで、その番号が点滅します。パターンの再生中は、新しいパターンが待機状態になります。その位置が左下で点滅し、現在のパターンの終わりで始まります (シーケンシャルモード)。プログラムチェンジのメッセージでも、パターンが待機状態になります

パターンを選んだあと、キーを離す前に **RECORD**、**PLAY**、**STOP** を押すと、パターンのコピー、クリア、貼り付けができます。複数のパターンを一度にクリアしたり貼り付けたりできます

トランスポート

PLAY で開始します。再生中に **PLAY** を押すと一時停止し、もう一度押すと再開します

STOP はすべてのトラックを止めます。ディレイなどのセンドエフェクトの余韻は残ります

STOP を 2 回押す: 停止し、センドエフェクトをフェードアウトさせます。MIDI でオールサウンドオフも送ります

パターンが 16 ステップより長い場合は、パターンページの LED で分かります。再生中のページが点滅します

ページ再生

PAGE を押し続ける: **TRIG 1** から **TRIG 4** で、再生してループさせるページを選びます。例: ページ 2 と 4 を選ぶと、1 と 3 を飛ばします **1.70**

PAGE を押ししている間、**PADS** でトラックを含める、または除外します。消灯したパッドは、すべてのステップを再生します。FX トラックは **FX** で同じ操作ができます

PAGE を離すと、ページ再生のままになります。 **PAGE** を押し続けて **NO** を押すと、通常に戻ります

グリッドレコーディング中: **PAGE** + **NO** を押し、そのあと **PAGE** を押し続けて **TRIG 1** から **TRIG 4** を使います **1.72**

テンポ

TEMPO でテンポ画面が開きます。TRACK LEVEL は 1 BPM ずつ変え (ノブを押すと 8 ずつ)、**UP**/**DOWN** は 0.1 BPM ずつ変えます

FUNC + **YES**: PROJECT テンポ (すべてのパターンで共通) と PATTERN テンポを切り替えます

タップテンポ: **FUNC** を押したまま **TEMPO** を叩きます。4 回叩くと平均が計算され、その後も更新され続けます

ナッジ: **LEFT** または **RIGHT** を押ししている間、テンポが 10 パーセントずれ、離すと戻ります。テンポメニューの外でも使えます。ターンテーブルなどの音源に合わせる時に便利です

テンポメニューで、TRACK LEVEL を回しながら **FUNC** を押し続けると、"PREP." が点滅し、**FUNC** を離れたときに新しいテンポが始まります

パターンモード

FUNC + **BANK A** から **BANK D** で設定します。パターンモードの LED が、アクティブなモードを示します

SEQUENTIAL (初期値): 新しいパターンは、現在のパターンが終わってから始まります

DIRECT START: すぐに切り替わり、最初から始まります

DIRECT JUMP: すぐに切り替わり、前のパターンの位置から続きます

TEMP JUMP: **FUNC** + **BANK D** で有効にします (再生中は LED が点滅)。パターンを選ぶと、前の位置からすぐに始まり、最後まで 1 回再生して、前のパターンに戻ります。チェーンモードでは、チェーン内の現在のパターンの代わりに再生され、そのあとチェーンが続きます

トリガーの種類とレコーディングモード

ノートトリガー (赤いキー) はノートを鳴らします。ロックトリガー (黄色のキー) は、パラメータロックだけを適用します。消灯したキーには、トリガーがありません

グリッドレコーディング: **RECORD** を押します (キーが赤く点灯)。トラックを選び、**TRIG** 1 から 16 でトリガーを置きます。置いたトリガーを押すと取り除かれます

グリッド: **FUNC** + **TRIG** でロックトリガーを置きます。クロマチックモードでは、使ったパッドのピッチが記録されます。ページの切り替えには **PAGE** を使います

グリッド: **TRIG** を押したまま **LEFT**/**RIGHT** を押すと、マイクロタイミングになります (ポップアップにずれが表示されます)。**TRIG** + **FUNC** を押したまま **LEFT**/**RIGHT** を押すと、トラック上のすべてのトリガーにマイクロタイミングがかかります

グリッド: **TRIG** を押したまま **UP**/**DOWN** を押すと、リトリガーの設定になります。**TRIG** + **YES** で、トリガーをロックごと試聴できます

ライブレコーディング: **RECORD** を押したまま **PLAY** を押します。 **RECORD** キーが点滅します。 **PADS** を弾きます。ベロシティと長さが記録され、クロマチックのピッチも記録されます

ライブ: ノブの動きが、パラメータロックとして記録されます。ノートトリガーのないステップには、ロックトリガーが置かれます

ライブ: **RECORD** を押してから **PLAY** をダブルプレスすると、クオンタイズのオンとオフが切り替わります。

NO + **PADS** で、シーケンサーが通過するときに、そのトラックのトリガーが消えます。 **FUNC** + **NO** は、通過するときにアクティブなトラックのパラメータロックをクリアします (サウンドロックは残ります)。 **NO** + ノブを押すと、1つのパラメータのロックが取り除かれます

ライブ: **PLAY** でライブレコーディングを抜けて再生を続けます。 **STOP** は両方を止めます。 **RECORD** でグリッドレコーディングに切り替わります

ステップレコーディング: **RECORD** + **STOP**。スタンダードモードとジャンプモードがあります (**RECORD** を押したまま **STOP** を2回押すと切り替わります)

ステップスタンダード: **TRIG** キーで開始ステップを選ぶ (緑、2回点滅) か、 **LEFT** / **RIGHT** で動かします。パッドを押すと (同時に複数でも可)、ステップが自動で進みます。 **CHRO** は、アクティブなトラックにクロマチックのノートを記録します

ステップスタンダード: アクティブなステップで **NO** を押すと、トリガーが取り除かれるか、休符が入ります。 **TRIG** を押したままノブを回すと、パラメータロックになります。 **RECORD** で終了します

ステップジャンプ: LEN パラメータが、ノートの長さと、ステップが進む距離を決めます。1/16 は1ステップ、1/8 は2 ステップ、1/4 は4 ステップ進みます。置いたすべてのトリガーに LEN がロックされます。複数のトラックを弾く場合は、最初に弾いたトラックが進み方を決めます

ステップ: 外部の MIDI キーボードは、AUTO CHANNEL で送信する必要があります。MIDI ベロシティは、すでにベロシティデータを持つトリガーにロックされます。

FUNC を押し続けると、固定の VEL 設定が使われます。

YES を押し続けると、トリガーの長さが、ノートを押さえていた時間にロックされます

ステップ: 既存のトリガーの上に新しいトリガーを置くと、パラメータロックが引き継がれます

トリガー設定、リトリガー、ユークリッド

[↑ 目次](#)

ノート、ベロシティ、長さ、確率、リトリガー、ユークリッドのリズムなど、1つ1つのトリガーを作り込みたいときに読みます。

TRIG ページ 1 ([TRIG] を 1 回押す)

ノートトリガーの設定です。キットではなく、パターンと一緒に保存されます。**TRIG** キーを押したまま値を変えると、その1ステップにロックされます

NOT: ノートのピッチ、-24 から +24。クロマチックのライブパッドのピッチが優先されます

VEL: ベロシティ、1 から 127。 **FUNC** + **PADS**、 **TRIG** キー、固定ベロシティの AUTO で使われます。ライブパッドのベロシティが優先されます

LEN: ノートの長さ。ライブパッドを押さえていた時間が優先されます

PRB: トリガーの確率、0 から 100 パーセント。初期値は 100 パーセント。トリガーのたびに判定し直されます

TRC: トリガー条件。トリガーを押さえている間は PRB の代わりになります。条件は PRB より優先されます

SYN: シンセ部分を鳴らすかどうか。SMP: サンプル部分を鳴らすかどうか。ENV: フィルターエンベロープをトリガーするかどうか。LFO: LFO をトリガーするかどうか

SYN と SMP を両方ゼロにすると、ノートトリガーがロックトリガーになります

TRIG ページ 2: ユークリッドシーケンサー 1.70

2 つのパルスジェネレーターが、トラック全体にトリガーをできるだけ均等に並べます。オンのとき、

RECORD キーが紫になります。それ以前のトリガーは隠れ、オフにすると戻ります

ユークリッドモードをオフにするときに **FUNC** を押すと、ユークリッドパターンが通常のトリガーに変換されます (それ以前に手で置いたトリガーは取り除かれます) ユークリッドモードでは、ノートトリガーを手で置けませんが、生成されたトリガーにはパラメータロックをかけられます

ユークリッドページをランダム化すると、トラックの長さに従い、LEN は変わりません 1.71

PL1, PL2: ジェネレーター 1 と 2 のパルス数

LEN: トラックの長さ (ステップ数)。ADVANCED スケールモードのみ

EUC: ユークリッドモードのオンとオフ

R01, R02: ジェネレーター 1 と 2 のローテーション

TRO: 2 つのジェネレーターをまとめたトラックローテーション

OP: 2つのジェネレーターを組み合わせるブーリアン演算子

OR: 両方のすべてのトリガー。XOR: 両方が同じステップに重なる場合を除くすべてのトリガー。AND: 両方が重なるステップだけ。SUB: ジェネレーター1のトリガー (ジェネレーター2が同じステップに重なる場合を除く)

リトリガーメニュー ([RTRG] を押し続ける)

12個のドラムトラックにはそれぞれ専用の設定があり、キットに保存されます。 **UP**/**DOWN** で選び、

LEFT/**RIGHT** または **TRACK LEVEL** で変更します

RETRIG: レート。1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10, 1/12, 1/16, 1/20, 1/24, 1/32, 1/40, 1/48, 1/64, 1/80。1/16は1ステップに1回、1/32は1ステップに2回です。3連符: 1/12 または 1/24

LENGTH: ベロシティカーブの長さ。0.125 から INF まで、ステップの分数または倍数で指定します

VEL. CUR: ベロシティカーブ、-128 から 127。-128 は長さの間に完全にフェードアウトし、0 は平坦、127 は完全にフェードインします

ALWAYS ON: リトリガーのロックをオンにします。

RTRG なしで、パッドを押し続けるだけでリトリガーされます

RTRG を押し続け、さらに **PAD** を押し続けます: 押している間ロールします。プレッシャーでリトリガーのベロシティが決まります。リトリガー中はアフタータッチがオフになります

ステップごとの設定: **TRIG** を押したまま、**RTRG** または **UP**/**DOWN** を押します。ノブ A: リトリガーのオンとオフ。ノブ E: レート。ノブ D: 長さ。ノブ H: ベロシティカーブ。ステップの設定は、トラックの設定より優先されます

リトリガーは、グリッドレコーディングとライブレコーディングで記録されます

TRIGS SETUP メニュー ([FUNC] + [TRIG])

GLOBAL QUANTIZE: すべてのトラックで、マイクロタイミングを付けたトリガーをクオンタイズします、0 から 127

TRK QUANTIZE: アクティブなトラックだけに同じ操作をします、0 から 127

TRK SEND MIDI: チェックを入れると、トラックが MIDI OUT からそのチャンネルでノートオンとノートオフ (NOT、LEN) と VEL を送り、自分のサウンドも鳴らします

固定ベロシティ

FIX でパッドが固定ベロシティに切り替わります。

FUNC + **FIX** で値を開きます: 1 から 127 または AUTO。初期値は 100。AUTO は TRIG ページの VEL の値を使います

クリックトラック ([FUNC] + [RTRG])

FUNC + **RTRG** を 1 秒押し続けると、クリックのオンとオフが切り替わります

ACTIVE、TIME SIG. NUM (分子)、TIME SIG. DEN (分母)、PREROLL (録音が始まる前のクリックの小節数、ライブレコーディングのみ)、VOLUME

トラックメニュー ([FUNC] + [CHRO])

TRIGS SETUP: アクティブなトラックの TRIGS SETUP を開きます

PAD SCALE: クロマチックモードでパッドが鳴らすノートを設定します。PAD 1は、オクターブの最低音、ルート、スケールです。残りはスケールに沿って上がります。8音未満のスケールは、上の段で繰り返されます

1.70

ROOT NOTE: スケールのルート。PER PATTERN: パッドスケールを、パターン内のすべてのトラックに適用するか、アクティブなトラックだけに適用するか

RELOAD TRACK (**NO** + **CHRO**): 自動保存された状態、または最後の SAVE TRACK の状態に戻します

SAVE TRACK (**YES** + **CHRO**): 1つのトラックの、元に戻すための基準点を保存します

パッドスケール

Aeolian (マイナー), Blues, Chromatic, Combo minor, Dorian, Dorian b2, Double harmonic major, Half-whole diminished, Harmonic minor, Hirajoshi, Hungarian minor, In-sen, Ionian (メジャー), Ionian #2 #5, Iwato, Locrian, Locrian bb3 bb7, Lydian, Lydian #2 #6, Lydian augmented, Lydian dominant, Major Locrian, Melodic minor, Mixolydian, Oriental, Pelog, Pentatonic major, Pentatonic minor, Persian, Phrygian, Phrygian dominant, Spanish, Super Locrian, Ultraphrygian, Whole tone, Whole-half diminished

パターンの長さやスケール

[↑ 目次](#)

長さ、速さ、拍子の異なるパターンを使いたいときに読みます。

ノーマルモード

FUNC + **PAGE** でスケールメニューを開きます。

LEFT / **RIGHT** で設定を選び、**UP** / **DOWN** で変更します

すべてのトラックが、長さ と 拍子 を共有します。左の数

字: パターンのステップ数。その右: 全体の長さ、16、32、48、64 ステップ

スケール (テンポに対する再生速度の倍率): 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X, 2X

16 ステップより長い場合: グリッドレコーディングでは

PAGE でページを切り替えます。 **PAGE** で全体の長さをすばやく変えられます。 **TRIG** キーでステップ数をすばやく変えられます

パターンを延ばすと、トリガーが新しいページにコピーされます

2X は基本の解像度を 32 分音符に倍にします。3/4X は、同じ BPM の他の楽器に対して 3 連符を合わせるのに向いています

アドバンストモード

SCALE の列で ADVANCED を選びます。TRACK と MASTER の 2 つの列があります

TRACK: アクティブなトラックだけの長さ と スケール。トラックは **TRK** + **PAD** で選びます

MASTER LEN: すべてのトラックが最初に戻るまでに再生されるステップ数。INF は最初に戻らずにループし、CHNG を設定しない限り、チェーンされたパターンが始まらなくなります

MASTER CHNG: キューされた、またはチェーンされたパターンが始まるまで、パターンを何ステップ再生するか。OFF (初期値) では、パターンの終わりで切り替わります

MASTER SCALE: 全体の拍子

INF とシーケンシャルパターンモードの組み合わせでは、パターンを切り替えられません

FUNC + **UP**/**DOWN**: 長さを 16 ステップ単位で設定します

シーケンサーの機能

[↑ 目次](#)

パラメータロック、サウンドロック、条件、フィル、スイング、アクセント、スライド、コピーと貼り付けを使いたいときに読みます。

パラメータロック

PARAMETER ページのすべてのパラメータと、TRIG ページのすべての設定を、すべてのトラックタイプで、トリガーごとにロックできます

グリッドレコーディング: **TRIG** を押したまま、ノブを回します。値が反転表示され、キーが速く点滅します。

TRIG + ノブを押すと、1つのロックが取り除かれます。トリガーを取り除いてもう一度置くと、そのすべてのロックが取り除かれます

ロックされたトリガーを押し続ける: ロックを持つページの **PARAMETER** キーが点灯します

1つのパターンで、最大 72 種類のパラメータをロックできます。同じパラメータをすべてのステップでロックしても、1つと数えます

ライブレコーディング: ノブを回す操作と、クロマチックのパッドのノートが、ロックとして記録されます。ノートトリガーのないステップは、ロックトリガーで埋まります

シーンとパフォーマンスマクロは、録音中にパラメータロックできません

サウンドロック

1つのステップに、サウンドプールからサウンドを選びます。ノートトリガーを押したまま TRACK LEVEL を回すとプールのリストが出るので、選んで **TRIG** キーを離します。キーが点滅します

トリガーを押し続けると、そのサウンドが表示されます。リストの最初の項目 TRACK SOUND は、キットのサウンドを鳴らします

互換性のないサウンドと空のスロットには、点滅する (!) が表示されます

条件付きロック (TRC)

トリガーを押さえて TRC を設定します。TRC は PRB の代わりになります。先にノートトリガーまたはロックトリガーを置いてください。FILL 条件には FILL モードが必要です

X%: 確率。トリガーが鳴る可能性です

FILL: FILL モードのときだけ鳴ります。Not FILL: FILL モードでないときだけ鳴ります

PRE: 同じトラックで最後に判定された条件が真だった場合に鳴ります。Not PRE: 偽だった場合に鳴ります。(PRE 条件は、判定の対象から除かれます)

NEI: 隣のトラック (ひとつ前のトラック) で最後に判定された条件が真だった場合に鳴ります。Not NEI: 偽だった場合に鳴ります。隣のトラックに条件がない場合は偽です

1ST: ループするパターンの最初の再生で鳴ります。Not 1ST: 最初以外のすべての再生で鳴ります

A:B: B 回の再生のうち A 回目で真になります。例: 1:2 は再生 1, 3, 5 回目に鳴ります。2:2 は 2, 4, 6 回目。2:4 は 2, 6, 10 回目。4:7 は 4, 11, 18 回目。トラックがパターンより短い場合は、トラックの再生回数を使います

トリガーの条件は PRB より優先されます。例: PRB 70 パーセントと FILL の組み合わせは、FILL モードのときだけ、必ず鳴ります

フィルモード

FUNC + **FILL**: パターン 1 周分のフィルをキューします。**FILL** が点滅し、パターンがループするときに点灯します

再生中に **FILL** を押し続ける: 押している間、フィルがアクティブになります (グリッドレコーディング中は不可)

FUNC を押したまま **FILL** をダブルプレス: フィルをラッチします (キーが青)。**FILL** を押すと解除されます

トリガーミュート、アクセント、スイング、スライド

それぞれ **FUNC** + バンクキーで開きます。**TRIG** キーは、ノートトリガーを明るい色で、設定したステップを暗い色で表示します。**TRIG** キーを押して、置く、または取り除きます。ノートトリガーのあるステップにステップの特性を設定すると、そのトリガーに適用されます。入力中に **FUNC** を押し続けると、すべてのトラックのそのステップに設定されます。ショートカット: ノートトリガーまたはロックトリガーを押したままバンクキーを押します。トリガーを押して、バンクキーが点灯するかどうかを確認できます

TRIG MUTE (**FUNC** + **BANK E**、**緑**): そのステップのノートトリガーをミュートします。ライブで期待感を高めるのに向いています

ACCENT (**FUNC** + **BANK F**、マゼンタ): そのステップにアクセントを付けます。レベルは TRACK LEVEL で設定します。アクセントレベルは、モジュレーションの割り当て先にもなります

SWING (**FUNC** + **BANK G**、黄色): 比率は 51 から 80 パーセントで、TRACK LEVEL または **UP**/**DOWN** で設定します。初期値の 50 パーセントは等間隔です。点灯した **TRIG** キーが、スイングするステップを選びます

PARAMETER SLIDE (**FUNC** + **BANK H**、青): トラックの 2 つのトリガーの間で値がスライドします。どちらかにロックが必要です。スライドは次のトリガーまで続き、速さはテンポで決まります。複数のパラメータを同時にスライドさせられます

早見表: どんな用途にどの機能が

通常の 1 打: ノートトリガー

新しい打を入れずに値を変える: ロックトリガーとパラメータロック

たまにだけ鳴る打: PRB (確率) または TRC 条件

フィルのときだけ鳴る打: FILL 条件

パターンには残すが、鳴らないステップ: トリガーミュート

音を大きくするステップ: アクセント

1つのステップだけ別のサウンド: サウンドロック

トラック上の 2 つの値の間を滑らかに動かす: パラメータスライド

ロールやフラム: リトリガー。トラックごとにはリトリガーメニューで、ステップごとには **TRIG** + **UP**/**DOWN** で設定します

いくつかの打をパターン全体に均等に並べる: ユークリッドモード

ゆるい、人間らしいタイミング: **TRIG** + **LEFT**/**RIGHT** のマイクロタイミングと、スイング

再生のたびに変わるパターン: A:B 条件と確率

コピー、貼り付け、クリア

パターン: **FUNC** + **RECORD** (グリッドレコーディングをオフにして)、コピー先を選び、**FUNC** + **STOP**。 **FUNC** + **PLAY** でクリアします。もう一度行うと取り消せます

トラック (グリッドレコーディングをオンにして): 同じキーです。トラックページ: **PAGE** + **RECORD**、 **PAGE** + **STOP**、 **PAGE** + **PLAY**

すべてのロックを含むトリガー (グリッドレコーディング): 1つ以上のトリガーを押さえて **RECORD** を押します。コピー先の **TRIG** を押さえて **STOP** を押します。複数のトリガーは間隔を保ちます。トリガーを押さえて **PLAY** を押すと、ロックがクリアされます

パターンメニュー ([FUNC] + [SCENE])

RELOAD PATTERN (**NO** + **SCENE**): 自動保存された状態、または最後に保存した状態に戻します。パターンがアクティブな間に、ライブでの変更を取り消すのに便利です

SAVE PATTERN (**YES** + **SCENE**): パターンの、手動の基準点です

チェーンとソング

[↑ 目次](#)

パターンを順番に再生したり、ソングを組み立てたいときに読みます。

チェーン

チェーンは、順番に再生されてループする、1つ以上のパターンです。64 個のチェーンが 256 個のパターンエントリーを共有します。ソングは常に 1つがアクティブです

ソングには、行とスクラッチパッド行があります。スクラッチパッド行は、初期設定ではすべてのソング行のあとにあります。プログラムした行に触れずに、チェーンやパターンを試せます

CHAIN MODE を押すと、アクティブな行のチェーンを再生します。もう一度押すと、アクティブなパターンがループします

ディテールモード (チェーンモードがオンのとき):

CHAIN MODE + **LEFT**/**RIGHT** で、チェーンカーソルを、パターンの前、上、後ろに動かします。**BANK** + **TRIG** で、カーソルの前にパターンを挿入するか、ハイライトしたパターンを置き換えます。**CHAIN MODE** + **NO** で、カーソルの前のパターン、またはハイライトしたパターンを消去します

クイックモード: **BANK** + 最初の **TRIG** を押し、そのまま押し続けて、さらに **TRIG** キーを押します。同じバンクのみ。前のチェーンは消去されます。パターンモードは SEQUENTIAL にします

FUNC + **CHAIN MODE**: 新しい空のスクラッチパッド行を作ります。古い行は最後のソング行になります。即興のソング作りに便利です

ソング

SONG MODE は、アクティブなソングを行ごとに再生します。一番下のスクラッチパッド行は、チェーンを1回再生して止まります。再生中の行は左下に表示されます

FUNC + **SONG MODE**: ソング編集。矢印キーでカーソルを動かします。再生位置は反転表示されます。BPM と再生した小節と拍が、右上に表示されます

先頭から開始: **STOP** をダブルプレスします。途中から開始: カーソルをパターンに合わせ、**YES**、**PLAY** を押します

FUNC + **YES**: カーソルの下に行を追加します (パターン A01)。ハイライトした番号で **BANK** + **TRIG** を押すと、パターンを変更できます

行にチェーンを追加する: **RIGHT** で細いカーソルを置き、**BANK** + **TRIG** を押します。パターンを取り除く: ハイライトして **FUNC** + **NO** (繰り返すと行が消えます)。並べ替え: **FUNC** + **LEFT**/**RIGHT**。行を動かす: **FUNC** + **UP**/**DOWN**

行を繰り返す: 行の左端に動かして、ノブ A を回します

ソングミュート: MUTE がオンのとき、カーソルをパターンに置いて **YES** を押し、**SONG MODE** を押し続けてパッドを押すと、トラックをミュートできます。ミュートしたトラックは (-) と表示されます。ソングミュートは、そのパターンの位置にだけ属します

ソング編集の外でのソングミュート: MUTE がオンのとき、**SONG MODE** を押し続けてパッドを叩きます

ソングにミュートが含まれていると、**MUTE**、**SONG MODE**、**CHAIN MODE** がほんのり光ります

ソングメニュー (**FUNC** + **PERF**): **RELOAD** (**NO** + **PERF**)、**LOAD**、16 個のスロットのどれかへの **SAVE** (**YES** + **PERF**)、**CLEAR**、**EDIT**、**RENAME**

コピー、貼り付け、クリアは、ソングの行にも使えます

マシン

[↑ 目次](#)

トラックが何を合成するかを選び、各 SRC パラメータの働きを知りたいときに読みます。

マシンのしくみ

MACHINE は、トラックのアナログサウンドジェネレーターを特定のドラムの種類のように動かす、シンセシスパラメータのセットです。変わるのは SRC ページだけです。SMPL、FLTR、AMP、LFO ページは、すべてのドラムトラックで共通です

選び方: **SRC** をダブルプレス、または **FUNC** + **SRC**。
UP/**DOWN** で一覧を見て、アクティブなトラックのパッドを叩くとハイライトしたものを試聴でき、**YES** で選択、**NO** で変更せずに抜けます

トラックで使えるものは、そのトラックの物理的なサウンドジェネレーターによって決まります

DISABLE はすべての SRC パラメータを取り除きます。これを選んで保存すると、サンプルだけのサウンドを、12トラックのどれにでもロードしたりサウンドロックしたりできるようになります

サウンドジェネレーターの種類

BD、SD、RS、CP: デュアルオシレーター方式。BD と SD は幅広いサウンドに対応します。RS と CP は、リムショットの音作りが加わります

BT、LT、MT、HT: シングルオシレーター方式 (BT はバستمに特化、ほかは XT CLASSIC)

CH、OH、CY、CB: ハイハット、シンバル、カウベル向けのマルチオシレーター方式

トラックごとのマシン

1 BD: BD ACOUSTIC, BD CLASSIC, BD FM, BD HARD, BD PLASTIC, BD SHARP, BD SILKY, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW、およびすべての SD マシン

2 SD: SD ACOUSTIC, SD CLASSIC, SD FM, SD HARD, SD NATURAL, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW、およびすべての BD マシン

3 RS: RS CLASSIC, RS HARD, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW、およびすべての BD、SD、CP マシン

4 CP: CP CLASSIC, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW、およびすべての BD、SD、RS マシン

5 BT: BT CLASSIC

6 LT, 7 MT, 8 HT: XT CLASSIC

9 CH: CH CLASSIC, CH METALLIC, HH BASIC, HH LAB、およびすべての OH マシン

10 OH: OH CLASSIC, OH METALLIC, HH BASIC, HH LAB、およびすべての CH マシン

11 CY: CY CLASSIC, CY METALLIC, CY RIDE、およびすべての CB マシン

12 CB: CB CLASSIC, CB METALLIC、およびすべての CY マシン

12トラックすべてで使える共通のマシン: DISABLE, UT IMPULSE, UT NOISE

マシンごとの SRC ページのパラメータ

マシン	SRC ページのパラメータ (マニュアルの順)
BD ACOUSTIC	TUN, SWT, SWD, DEC, HLD, IMP, WAV, LEV
BD CLASSIC	TUN, SWT, SWD, DEC, WAV, HLD, TRA, LEV
BD FM	TUN, SWT, FMD, DEC, FMT, FMS, FMA, LEV
BD HARD	TUN, SWT, SNP, DEC, WAV, HLD, TIC, LEV
BD PLASTIC	TUN, SWT, SWD, DEC, TYP, MOD, TIC, LEV
BD SHARP	TUN, SWT, SWD, DEC, HLD, TIC, WAV, LEV
BD SILKY	TUN, SWT, SWD, DEC, HLD, DUS, CLK, LEV
BT CLASSIC	TUN, SWD, DEC, SNP, NOL, LEV
CB CLASSIC	TUN, DEC, DET, PW1, PW2, LEV
CB METALLIC	TUN, DEC, DET, PW1, PW2, LEV
CH CLASSIC	TUN, DEC, COL, LEV
CH METALLIC	TUN, DEC, LEV
CP CLASSIC	RAT, NUM, RND, CPD, TON, NOD, NOL, LEV
CY CLASSIC	TUN, TON, DEC, COL, LEV
CY METALLIC	TUN, TON, TRD, DEC, LEV
CY RIDE	TUN, TYP, HIT, DEC, C1, C2, C3, LEV
DISABLE	SRC パラメータなし
HH BASIC	TUN, TON, TRD, DEC, RST, LEV
HH LAB	OSC 1-6, DEC, LEV
OH CLASSIC	TUN, DEC, COL, LEV
OH METALLIC	TUN, DEC, LEV
RS CLASSIC	T1, T2, BAL, DEC, SYM, TIC, NOL, LEV
RS HARD	TUN, SWT, SWD, DEC, SYM, TIC, NOL, LEV
SD ACOUSTIC	TUN, NOD, NOL, BDY, HLD, IMP, SWD, LEV

マシン	SRC ページのパラメータ (マニュアルの順)
SD CLASSIC	TUN, DET, BAL, DEC, SNP, NOD, NOL, LEV
SD FM	TUN, FMT, FMD, DEC, FMA, NOD, NOL, LEV
SD HARD	TUN, SWT, SWD, DEC, TIC, NOD, NOL, LEV
SD NATURAL	TUN, DEC, BAL, BDY, HPF, LPF, RES, LEV
SY CHIP	TUNE, WAV, SPD, DEC, LEV
SY DUAL VCO	TUN, DET, DEC (オシレーター 1), DEC (オシレーター 2), CFG, BND, BAL, LEV
SY RAW	TUNE, DET, BAL, DEC2, WAV1, WAV2, NLEV, LEV
UT IMPULSE	ATK, DEC, POL, LEV
UT NOISE	LPF, LPQ, ATK, DEC, HPF, SWD, SWT, LEV
XT CLASSIC	TUN, SWT, SWD, DEC, TON, NOD, NOL, LEV

SRC ページの略語

ATK: アタック。アタックフェーズの長さ

BAL: 2 つのオシレーターの間、またはノイズとオシレーターの間のバランス (SD NATURAL)

BDY: オシレーターのディケイタイム (SD NATURAL, SD ACOUSTIC)

BND: 時間固定のピッチエンベロープのデプス、1 オクターブあたり 24 単位 (SY DUAL VCO)

C1, C2, C3: コンポーネント 1 から 3 のレベル (CY RIDE)

CFG: オシレーターの構成。波形と、2 つのオシレーターの相互作用 (SY DUAL VCO)。+ はミックス、R はリングモジュレーション、F はオシレーター 1 をキャリアにしたリニア周波数変調、FR は両方、_ はトリガーのたびにオシレーターをリセット

CLK: 柔らかいオシレーターのクリックのレベル (BD SILKY)

COL: ノイズのカラー。金属の仮想的な硬さ

CPD: クラップのディケイ (CP CLASSIC)

DEC: ディケイ。ディケイフェーズの長さ

DET: 2 つ目のオシレーターのデチューン。1 つ目を基準にします

DUS: テープのような微かなノイズのレベル (BD SILKY)

FMA: FM の量。2 つ目のオシレーターが1 つ目をどれだけ変調するか

FMD: FM ディケイ。変調する側のオシレーターのディケイ

FMS: 変調する側のオシレーターの FM スイープタイム (BD FM)

FMT: FM チューン。変調する側のオシレーターのピッチ

HIT: ヒットディケイ。上側のディケイ (CY RIDE)

HLD: ディケイが始まる前のホールドタイム

HPF: ハイパスフィルターのカットオフ

IMP: インパクト。PCM とノイズを混ぜたデジタルトランジェントのレベル (BD ACOUSTIC, SD ACOUSTIC)

LEV: レベル。マシン全体のボリューム

LPF: ローパスフィルターのカットオフ

LPQ: ローパスのレゾナンス。0 で無効 (UT NOISE)

MOD: モジュレーションのレベル (BD PLASTIC)

NLEV: ノイズのレベル (SY RAW)

NOD: ノイズのディケイ

NOL: ノイズのレベル

NUM: ハンドクラップの数 (CP CLASSIC)

OF2, OF3, OF4: TUNE からのノートのオフセット。0 でアルペジエーターを最初からやり直す、またはシングルショットのアルペジエーターを止める (SY CHIP)

OSC 1 to 6: 6 つのハイハットオシレーターそれぞれのピッチ (HH LAB)

POL: ポラリティ。POS または NEG (UT IMPULSE)

PW1, PW2: オシレーター 1 と 2 のパルス幅 (CB マシン)

RAT: クラップのレート (CP CLASSIC)

RES: ノイズのレゾナンス。0 で無効 (SD NATURAL)

RND: クラップのタイミングをランダムにします

RST: トリガーのたびにオシレーターをリセットする、またはフリーランにする (HH BASIC)

SNP: スナップトランジェントのレベル

SPD: 内蔵アルペジエーターの速度。最初は BPM に対する音符の分割、次に固定の Hz 値、そのあとシングルショットの設定です (SY CHIP)

SWD: ピッチスweepのスweepデプス。UT NOISE ではマイナスとプラス

SWT: ピッチスweepのスweepタイム

SYM: シンメトリー。特殊なリムショット回路の非線形性

T1, T2: オシレーター 1 と 2 のピッチ (RS CLASSIC)

TIC: トランジェントのティックのレベル

TON: トーン、またはノイズトーン (ノイズのピッチ)

TRA: トランジェント。ティックまたはノイズの音とそのレベル (BD CLASSIC)

TRD: トランジェントのディケイ

TUN, TUNE: 半音単位のピッチ

TYP: BD PLASTIC では、モジュレーションタイプ A (リニア FM) または B (リングモジュレーション付き FM)。CY RIDE ではシンバルのタイプ

WAV, WAV1, WAV2: 波形。BD HARD と BD CLASSIC: サイン波、非対称サイン波、三角波。BD SHARP と BD ACOUSTIC: サイン波、非対称サイン波、三角波、サインのこぎり波、のこぎり波、矩形波で、フリーランまたはトリガーでリセット。SY CHIP、SY DUAL VCO、SY RAW には専用のリストがあります

マシンのメモ

OS 1.70 で追加: SY CHIP, SY RAW, BD ACOUSTIC, SD ACOUSTIC, HH LAB **1.70**

同じく OS 1.70 で追加: BD SHARP の WAV に矩形波、BT CLASSIC にピッチエンベロープのパラメータ、CB CLASSIC と CB METALLIC に 2 つのパルス幅パラメータ **1.70**

OS 1.70 で、DUAL VCO、IMPULSE、NOISE GEN の名前が SY DUAL VCO、UT IMPULSE、UT NOISE に変わりました **1.70**

BD FM: オシレーターが 2 つ。2 つ目 (変調する側) が 1 つ目を周波数変調します

BD PLASTIC: 互いに作用する 2 つのオシレーターで、FM (A) または FM とリングモジュレーション (B) を使います

SY CHIP: 80 年代のホームコンピューターにヒントを得たマシンです。内蔵アルペジエーターが、ルートノートと最大 3 つのオフセットノートを切り替え、和音を思わせませす。波形には、アナログ、SID 風ノイズ、アニメーション、テーブル、パルス (1 から 99 パーセント) があります

SY DUAL VCO: チューン 0 はノート C-2 で、24 単位が 1 オクターブです。デチューンは 1 オクターブあたり 48 単位です

SY RAW: オシレーター 1 には 7 つの波形があります (リングモジュレーターを含む)。オシレーター 2 は、サイン波またはサインソーです

HH LAB: 6 つのオシレーターを自由にチューニングできます

UT IMPULSE: プラスまたはマイナスのインパルス

UT NOISE: ローパスフィルターとハイパスフィルター、フィルタースイープを備えたホワイトノイズ

サンプル、フィルター、アンプ、LFO のページ

[↑ 目次](#)

サンプル再生、フィルター、アンプエンベロープ、LFO でトラックの音を作り込みたいときに読みます。

SMPL ページ ([SMPL] を押すと、ページ 1 とページ 2 が切り替わります)

ページ 2 では、同じパラメータが、グラフィックとサンプルの波形と一緒に表示されます。1 つのプロジェクトには、127 個のサンプルスロットがあります

TUN: サンプルのピッチ、半音単位で -24 から +24 (4 オクターブ)

FIN: ファインチューン、-64 から +63。半音下から半音上までの範囲です

BR: ビットリダクション。値を上げると解像度が下がり、ざらついた音になります

SMP (ノブ D): 最大 127 個のサンプルのサンプルスロットリスト。OFF はサンプルを鳴らしません

STA: スタートポイント、0 から 120。END と組み合わせます。**FUNC** + ノブで整数にスナップし、ノブを押すと 8 ずつ動きます **1.70**

END: エンドポイント、0 から 120。END が STA より小さいと、サンプルは逆再生されます

LOP: ループ。ON にすると、トリガーの長さ (LEN) の間、AMP の HLD と DEC の制限の範囲内でループします

LEV: サンプルのボリューム

サンプルの選び方

ノブ D (または **FUNC** + **SMPL**) を回すとリストが出ます。アクティブなトラックのパッドを叩くと、ハイライトしたものを試聴できます。**YES** またはノブ D を押すと選択、**NO** で抜けます

リストで **FUNC** + **YES** を押すと、スロットを +Drive の任意のディレクトリーのサンプルに置き換えます

空のサンプルスロットで **YES** を押すと、+Drive のサンプルリストが開きます **1.70**

SAMPLE POS RES (グローバルシーケンサー設定):

highres は STA と END の細かい調整向け、lowres はサンプルチェーンとスライス向けです **1.72**

FLTR ページ

ATK, DEC, SUS, REL: フィルターエンベロープのアタック、ディケイ、サステインレベル、リリース

FRQ (ノブ E): カットオフ周波数

RES: レゾナンス。カットオフ付近のピーク。バンドストップタイプではノッチになります (最も低い設定で最も広くなります)

TYP: フィルタータイプ。2 ポールローパス、1 ポールローパス、バンドパス、1 ポールハイパス、2 ポールハイパス、バンドストップ、ピーク。すべてレゾナンス付きの 2 ポールフィルターです。1 ポールのタイプはスペクトルがより平らで、イコライザー的な用途に向いています

ENV: エンベロープのデプス。バイポーラなので、マイナスとプラスのデプスがあります

AMP ページ

ATK: アンプエンベロープのアタック

HLD: ディケイの前のホールド。AUTO はパッドを押さえていた時間に従います。1 から 127 で固定します

DEC: アンプエンベロープのディケイ

OVR: オーバードライブ (ゲインを持ち上げる)。マルチモードフィルターの前に置かれます

DEL: ディレイセンドの量

REV: リバースセンドの量

PAN: パン、-64 (左) から +63 (右)。0 は中央です

VOL: サウンドのボリューム。トラックレベルとは独立しています

LFO ページ

SPD: スピード。バイポーラで、マイナスは波を逆向きに動かします。拍にぴったり合わせたいときは 8、16、32 を試してください

MUL: SPD に掛ける倍率。24 通りの設定があり、12 がテンポ同期、12 がフリーです。(x) はテンポに掛け算し、(dot) はテンポに関係なく 120 BPM に同期します

FAD: フェード。プラスはモジュレーションをフェードアウトさせ、マイナスはフェードインさせ、0 は何もしません

DST: ディスティネーション (割り当て先)。回すと、任意のページのパラメータのリストが出て、ハイライトしている間に効果を聞けます。 **YES** で確定します

WAV: 波形。三角波、サイン波、矩形波、のこぎり波、エクスポネンシャル、ランプ、ランダム

SPH: スタートフェーズ、0 から 127 (64 が中間)。ランダム (RND) では、代わりにステップにスルーが加わります **1.70**

MOD: トリガーモード。FREE は連続して動きます。TRIG はノートで最初からやり直します。HOLD は自由に動きますが、ノートごとにレベルをラッチします。ONE は 1 周期動いて止まります (エンベロープのように)。HALF は半周期動いて止まります

DEP: デプスとポラリティ。プラスは山の方向へ、マイナスは谷の方向へ始まり、0 はモジュレーションなしです

FX トラック

[↑ 目次](#)

ディレイ、リバーブ、ディストーション、コンプレッサーを設定したいときに読みます。

基本

FX を押すと、FX トラックを編集できます。5 つの **PARAMETER** キーで、DELAY (**SRC**)、REVERB (**SMPL**)、DIST (**FLTR**)、COMP (**AMP**)、LFO (**LF0**) が開きます。ディレイとリバーブは、各ドラムトラックの DEL ノブと REV ノブで送るセンドエフェクトです。ディストーションとコンプレッサーはマスターエフェクトです。

FX トラックの TRACK LEVEL は、ディレイとリバーブのマスターリターンレベルを設定します。それぞれ専用のボリュームも持っています。

FX の設定はキットと一緒に保存されます

FX + **NO** で、すべての FX ページを最後に保存した状態にリロードします

DELAY ページ

TIM: ディレイタイム。BPM を基準にした 128 分音符の数。32 で 1 拍 (16 分音符 4 つ分) です

X: ピンポン。0 はオフ (ディレイの位置は WID で決めます)。1 はディレイを左右に交互に振ります

WID: ディレイのステレオ幅。バイポーラです

FDB: フィードバック。値を高くすると、終わらないディレイや膨らむディレイになり、非常に大きな音になることがあります。DIST ページの DOV を使うと荒さが加わります

HPF: ディレイにかけるハイパスフィルター

LPF: ディレイにかけるローパスフィルター

REV: ディレイの出力をリバーブに送る量

VOL: ディレイの出力ボリューム。ディストーションとコンプレッサーの前か後かは、DIST ページの DEL で決まります

REVERB ページ

PRE: プリディレイ

DEC: ディケイ。空間の大きさを決めます

FRQ: シェルビングフィルターの周波数

GAI: シェルビングゲイン。最大では高域が残り、下げると FRQ より上が抑えられます

HPF: リバーブにかけるハイパスフィルター

LPF: リバーブにかけるローパスフィルター

VOL: リバーブの出力ボリューム。ディストーションとコンプレッサーの前か後かは、DIST ページの REV で決まります

DIST ページ

AMT: ディストーションの量

SYM: シンメトリー。歪ませる前に、信号全体を上または下にずらし、非対称な歪みを作ります

DOV: ディレイオーバードライブ。ディレイに温かくダイナミックな歪みを与えます。DELAY ページの FDB と組み合わせて使います

DEL: ディレイのリターンを、ディストーションとコンプレッションの前 (PRE、初期値) に入れるか、後 (POST) に入れるか

REV: リバースのリターンを、ディストーションとコンプレッションの前に入れるか、後 (POST、初期値) に入れるか

COMP ページ

THR: スレッシュホールド。下げるほど、信号のより多くの部分が圧縮されます

ATK: アタックタイム、0.03 から 30 ms

REL: リリースタイム、0.1 から 2 秒、または A1、A2 (オートリリース、A2 のほうがやや長い)

MUP: メイクアップゲイン

RAT: レシオ。1:2, 1:4, 1:8, MAX

SEQ: サイドチェーン EQ (イコライザー)。OFF は変更なし。LPF は主に低音に反応し、ポンピングに向いています。HPF は低音への反応が弱く、ポンピングを避けられます。HIT はバランスの取れた設定です

MIX: ドライとウェットのミックス、0 から 127。左は圧縮なし、右は圧縮のみ。その間はパラレルコンプレッションになります

VOL: 出力ボリューム

入力された外部オーディオも、ここで圧縮できます:

ソースを再生し、**FX** を押して、**AMP** を押します

LFO ページ (FXトラック)

ドラムトラックの LFO と同じパラメータとモード (SPD, MUL, FAD, DST, WAV, SPH, MOD, DEP) ですが、FX トラックのパラメータを変調します

サンプリング

[↑ 目次](#)

Rytm にオーディオを録音したいときに読みます。

サンプリングメニュー ([SAMPLING])

DATA ENTRY ノブを使います。最大サンプリング時間は 33 秒です。ソースは、AUDIO IN からの外部オーディオ、または内部オーディオです

REC: **FUNC** + **YES** で開始します。 **YES** で停止します

ARM: **YES** で待機状態にします。信号が THR を超えたらサンプリングが始まります。 **SAMPLING** + **NO** で取り消します

RLEN: 録音の長さ、1 から 128 ステップ (今の BPM での時間) または MAX (最大 33 秒、または **YES** を押すまで)。約 59 BPM を下回ると、128 ステップ全部は収まりません。感嘆符 2 つで警告されます **1.70**

THR: スレッシュホールド。ノイズを拾わない高さで、音を逃さない低さにします

SRC: AUD L+R (モノラルに合成)、AUD L、AUD R、BD、SD、RS/CP、BT、LT、MT/HT、CH/OH、CY/CB (内部トラック)、MAIN (モノラルに合成)、USB L+R (モノラルに合成)、USB L、USB R

MON: 入力をモニターするかどうか。内部トラックと MAIN では使えません。ただし、メイン出力にルーティングされていないトラックは例外です

手順

ソースを接続します。**SAMPLING** を押し、ノブ G で SRC を設定します。入力メーターを見ます。クリップしない範囲でできるだけ大きなレベルにします。MON を YES にすると聞こえます

ノブ F で THR を、背景ノイズのすぐ上に設定します。

YES で待機状態にします。ソースを再生します

YES で停止します。サンプルは自動でノーマライズされます

ノブ A と C で TRIM START と TRIM END を設定します。ノブ B と D でズームします。**FUNC** + **YES** で試聴します。**YES** でトリムし、**NO** でトリムを戻します

YES で保存します。名前を付けて、もう一度 **YES** を押します。パッドを押すとそのトラックに割り当てられ、**NO** でスキップします

FUNC + **NO** でサンプルを破棄します。**NO** でメニューを閉じます

ダイレクトサンプリング

SAMPLING + **YES**: 待機状態にします (キーが黄色)。または **FUNC** + **SAMPLING**: 手動で開始します

サンプリングが動いています (キーが赤)。**FUNC** + **SAMPLING** で停止します。ノーマライズ中はキーが暗い赤になり、そのあと緑になります

直前の SRC と THR を使います。**SAMPLING** + **NO** は、どの段階でも取り消します

パフォーマンスモード

[↑ 目次](#)

ライブ演奏したいときに読みます: ミュート、クロマチック演奏、シーン、パフォーマンスマクロ。

モードキー

PLAY MODE、**MUTE**、**CHRO**、**SCNE**、**PERF** は、それぞれオンとオフを切り替えます。同時にオンにできるのは1つだけです。**SONG MODE** と **CHAIN MODE** も同じ動きをします

プレイモード

パッドで、アクティブなキットのサウンドを鳴らします。ベロシティとプレッシャーに反応します

FUNC + パッドで、TRIG ページの VEL で鳴らします。

FIX で固定ベロシティを設定します

RTRG + パッド: 押している間リトリガーします

ミュートモード ([MUTE])

パッドを押すとトラックがミュートされ、もう一度押すと解除されます。消灯したパッドはミュート中、**緑**のパッドは音が出ています

FUNC を押したままパッドを押すと、複数のミュートを先に選べます。**FUNC** を離すと有効になります (青いパッドが、先に選んだトラックです)

ソロ: **RTRG** + パッド。複数選ぶには **RTRG** を押し続けます。ソロのパッドはターコイズです

ミュートは、パターンを変えたりキットをロードしたりしても残ります。キットにもパターンにも保存されません

ここでのミュートはマスターミュートです。トリガーミュートとソングミュートより優先されます

どれかのトラックがミュートされていると、モードを抜けたあとも **MUTE** キーが半分の明るさで残ります

クロマチックモード ([CHRO])

TRK + **PAD** でトラックを選び、**CHRO** を押します。12 個のパッドが、トラックのサウンドを 4 オクターブにわたって鳴らします: 中央 (青)、1 つ上 (黄色)、2 つ下 (紫と濃い青)

UP/**DOWN** で 1 段ずつ動かします。ピッチは左から右、下から上に上がります

パッドスケールで、パッドが鳴らすノートを設定します (トラックメニュー)。サウンド設定で、そのサウンドのクロマチックを有効にしておく必要があります (シンセ、サンプル、または両方)

グリッドレコーディングとライブレコーディングで記録されます。表示されている範囲は、キットにもパターンにも保存されません

シーンモード ([SCNE])

シーンは、任意のトラックの固定したパラメータ値のセットで、1 つのパッドで適用します。シーンは 12 個で、パッド 1 つにつき 1 つです。同時にアクティブにできるのは 1 つです

パッドの色: 明るい青はアクティブ、半分の明るさの青はシーンあり、消灯は空、紫はシーンを持つアクティブなトラックのパッドです

シーン編集: パッドを選び、**SCNE** をしばらく押し続けます (または **FUNC** + パッド)。画面のリスト: シーン番号、ロック数、クリア、すべてクリア

シーンのパッドを押している間にノブを回して、パラメータをロックします。トラックは **TRK** + **PADS** と **FX** で選びます

12 個のシーン全体で、1 つのキットあたり合計 48 個のパラメータをロックできます

シーンのコピー、貼り付け、クリアは **FUNC** + **RECORD**、**STOP**、**PLAY** で行います

シーンはキットと一緒に保存されます。どれかのシーンがアクティブなら、**SCNE** は点灯したままです

パフォーマンスモード ([PERF])

パフォーマンスマクロは、任意のトラックの複数のパラメータを一度に変えます。効き具合は、パッドを押す強さに従います。マクロは 12 個で、パッド 1 つにつき 1 つです。緑のパッドにはマクロが入っています

マクロのロックは、トラックの値を基準にしたデプスの設定です。例: TUN +24 で最大の強さなら 24 加わり、半分の強さなら 12 加わります。TUN が 30 なら、最大の強さで +54 になります。-24 のデプスなら、同じように下がります

パフォーマンス編集: パッドを選び、**PERF** をしばらく押し続けます。リスト: マクロ番号、ロック数、クリア、すべてクリア

パッドを押している間にノブを回して、デプスを設定します。12 個のマクロ全体で、1 つのキットあたり合計 48 個のパラメータです

FUNC + **QPER** で、すべてのマクロをミュートします。もう一度押すと戻ります。アクティブなとき、**QPER** は緑です

マクロはキットと一緒に保存されます。パラメータロックとして記録することはできません

クイックパフォーマンス

QPER を押したまま、パッドまたは **TRIG 1** から **TRIG 12** を押してマクロを選び、離します。選び直すたびに、前の選択は置き換わります

そのあと QUICK PERF AMOUNT で効き具合を操作できます。パフォーマンスモードに入る必要はありません

セットアップ例

[↑ 目次](#)

Rytm をほかの機器やコンピューターにつなぎたいときに読みます。

DIN sync で使うモノフォニックのベースマシン

ベースマシンの出力と Rytm の出力を、ミキサーにつなぎます

Rytm の MIDI OUT を、ベースマシンの SYNC IN につなぎます

GLOBAL SETTINGS > MIDI CONFIG > PORT CONFIG: OUT PORT FUNCTIONALITY を DIN 24 にします

Rytm が、ベースマシンの開始、停止、テンポを制御します

Rytm を通すステレオのドラムマシン

ドラムマシンのステレオ出力を、モノラルからステレオへの分岐ケーブルで Rytm の入力につなぎます

Rytm の MIDI OUT をドラムマシンの SYNC につなぎ、OUT PORT FUNCTIONALITY を DIN 24 にします

ドラムマシンを再生し、**FX** を押してから **AMP** を押して、コンプレッサーを好みに合わせて設定します

ほかの Elektron 製品との組み合わせ

例: ビートは Rytm、ベースとシンセは Analog Four MKII、ループとサンプリングは Octatrack MKII

Rytm のメイン出力を Analog Four の入力へ、その出力を Octatrack へ、Octatrack を PA へつなぎます

2 本の MIDI ケーブルで、アナログ機器を Octatrack の MIDI スレーブにします

Rytm 側: SYNC > CLOCK RECEIVE と PRG CH RECEIVE をオンにし、PORT CONFIG > INPUT FROM を MIDI または MIDI+USB にします

クラスコンプライアントのデバイス

USB 経由で、コンピューター、スマートフォン、タブレットで使えます

USB CONFIG: USB AUDIO/MIDI

トラック 1 のインサートエフェクト: 設定はオーディオルーティングを参照してください。トラック 1 を再生すると、処理されたオーディオだけがメイン出力に届きます

Overbridge と Outbox 8

Overbridge: USB CONFIG を OVERBRIDGE にします。Rytm は DAW のプラグインウィンドウとして表示され、トータルリコールとパラメータオートメーションが使えます

Outbox 8: 設定のサポート **1.73**。OS 1.74 では、メイン出力を Outbox 8 経由にすることもでき、チャンネル設定メニューで **FUNC** + **UP** / **DOWN** を押すとチャンネル間を移動できます **1.74**

Outbox 8: 8 チャンネルのオーディオと CV のブレイクアウトボックスで、USB ホストでもあります。Overbridge 対応機器にアナログ出力を加え、モジュラー機器向けに MIDI を CV (ピッチ、ゲート、トリガー、リニア、クロック) に変換します

MIDI リファレンス 付録 C

[↑ 目次](#)

ノートマップと CC、NRPN の番号が必要なときに読みます。

ノートとプログラムチェンジ

ノート	機能
C0-B0 (0-11)	トラック 1 から 12 のサウンドをトリガー
C1-B4 (12-59)	アクティブなトラックをクロマチックに演奏 (48 通り)
プログラムチェンジ 0-127	パターン A01 から H16 を選択

C0 から B0 を使うには、トラックを初期設定のチャンネル 1 から 12 にしておく必要があります。クロマチック演奏をするには、そのサウンドのサウンド設定で有効にしておく必要があります。NRPN は MSB:LSB で表記します。マシン固有のパラメータは、CC 16 から 23 と NRPN 1:0 から 1:7 を、そのマシン自身の順番で使います。

コントロールチェンジと NRPN (送信と受信)

トリガー	CC	NRPN
ノート	3	3:0
ベロシティ	4	3:1
長さ	5	3:2
シンセトリガー	11	3:3
サンプルトリガー	12	3:4
ENV トリガー	13	3:5
LFO トリガー	14	3:6

ユークリッド	CC	NRPN
パルスジェネレーター 1	86	3:8
パルスジェネレーター 2	87	3:9
ブーリアン演算子	88	3:10
ローテーションジェネレーター 1	89	3:11
ローテーションジェネレーター 2	90	3:12
トラックローテーション	91	3:13
ユークリッドのオンとオフ	117	3:14

キット (共通)	CC	NRPN
トラックレベル	95	1:100
トラックミュート (シーケンサーミュート)	94	1:101
トラックソロ (シーケンサーミュート)	93	1:102
トラックのマシンタイプ	15	1:103
アクティブなシーン	92	1:104

パフォーマンス	CC	NRPN
パラメータ 1 から 12	35-37, 39-47	0:0-0:11

シンセ (SRC ページ)	CC	NRPN
パラメータ 1 から 8	16-23	1:0-1:7

サンプル	CC	NRPN
チューン	24	1:8
ファインチューン	25	1:9
ビトリダクション	26	1:10
スロット	27	1:11
スタート	28	1:12
End	29	1:13
ループ	30	1:14
レベル	31	1:15

フィルター	CC	NRPN
アタックタイム	70	1:16
ディケイタイム	71	1:17
サステインレベル	72	1:18
リリースタイム	73	1:19
周波数	74	1:20
レゾナンス	75	1:21
モード	76	1:22
エンベロープデプス	77	1:23

Amp	CC	NRPN
アタックタイム	78	1:24
ホールドタイム	79	1:25
ディケイタイム	80	1:26
オーバードライブ	81	1:27
ディレイセンド	82	1:28
リバーブセンド	83	1:29
Pan	10	1:30
ボリューム	7	1:31

LFO	CC	NRPN
スピード	102	1:32
倍率	103	1:33
フェードイン/アウト	104	1:34
ディステーション	105	1:35
波形	106	1:36
スタートフェーズ	107	1:37
トリガーモード	108	1:38
デプス (LSB: CC 118)	109	1:39

ディレイ	CC	NRPN
タイム	16	2:0
ピンポン	17	2:1
ステレオ幅	18	2:2
フィードバック	19	2:3
ハイパスフィルター	20	2:4
ローパスフィルター	21	2:5
リバーブセンド	22	2:6
ミックスボリューム	23	2:7

リバーブ	CC	NRPN
プリディレイ	24	2:8
ディケイタイム	25	2:9
シェルビング周波数	26	2:10
シェルビングゲイン	27	2:11
ハイパスフィルター	28	2:12
ローパスフィルター	29	2:13
ミックスボリューム	31	2:15

ディステーション	CC	NRPN
量	70	2:16
シンメトリー	71	2:17
ディレイオーバードライブ	72	2:18
ディレイのルーティング (プリ/ポスト)	76	2:22
リバーブのルーティング (プリ/ポスト)	77	2:23

コンプレッサー	CC	NRPN
スレッシュホールド	78	2:24
アタックタイム	79	2:25
リリースタイム	80	2:26
メイクアップゲイン	81	2:27
レシオ	82	2:28
サイドチェーン EQ	83	2:29
ドライ/ウェット ミックス	84	2:30
出力ボリューム	85	2:31

ディレイ、リバース、ディストーション、コンプレッサーの番号は、FX トラック用です。