Digitakt II

User Manual



elektron

FCC compliance statement

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

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

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



WARNING: Cancer and Reproductive Harm – www.P65Warnings.ca.gov

AVERTISSEMENT: Cancer et effet nocif sur la reproduction – www.P65Warnings.ca.gov

ADVERTENCIA: Cáncer y Daño Reproductivo – www.P65Warnings.ca.gov

Canada

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

European Union regulation compliance statement

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



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

免責条項

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

重要な安全性とメンテナンスの注意事項

以下の注意事項をよくお読みください。また、操作上の指示に従ってください。

1. 本製品を水のかかる場所で使用しないでください。
2. 画面やケースを、薬品などでクリーニングしないでください。埃や汚れや指紋を除去する際は、柔らかく乾いた滑らかなクロスを使用します。汚れが落ちない場合は、水で布を少しだけ湿らせてから、ふき取ってください。クリーニングを行う前には、全てのケーブルを外してください。製品が完全に乾いてから、ケーブルを再度接続してください。
3. 傷や損傷を防止するため、ケースや画面の近くで尖ったものを使用しないでください。また、画面に圧力を加えないようにしてください。
4. 本体の設置場所の近くにあるコンセントに電源アダプターを接続してください。
5. 本体を輸送する場合には、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。
6. 本体を、ラジエーター、ヒートレジスター、ストーブ、その他の熱を発生させる機器（アンプを含む）の近くに設置しないでください。
7. 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。
8. 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。
9. 電源コードが踏まれたり、プラグ、ソケット、本体の接続部でねじれたりしないようにしてください。
10. メーカー指定の付属品を使用してください。
11. 雷が発生しているとき、長期間使用しないときには、電源アダプターをコンセントから抜いてください。
12. 修理を行うときは、必ず資格のある修理担当者にご相談ください。本体に液体をこぼしたり、物を落としたりした場合や、本体が雨や霧にさらされたり、正常の動作をしなかったり、落下したりした場合など、機器に何らかの損傷がある際は修理が必要です。

警告

火災、感電、製品破損のリスクを軽減するため、以下の指示に従ってください。

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

Elektron の電源アダプター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ます。屋外では使用しないでください。
- アダプターの通気性を確保するため、狭い場所には設置しないでください。過熱による感電や火災のリスクを防止するため、カーテンやその他の物体でアダプターの通気を妨げないでください。
- 直射日光にさらしたり、室温が 40°Cを超える環境で使用したりしないでください。
- 本体の設置場所の近くにあるコンセントにアダプターを接続してください。
- 電源コードが接続されているときには、アダプターはスタンバイモードになります。電源コードがコンセントに接続されているときには、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。

再起動について

- Digitakt II を正しく完全に再起動するには、電源をオフにしてから 30 秒以上待機してから再度電源を投入してください。

目次

1. イントロダクション 10
1.1 マニュアルの表記について 10
2. DIGITAKT II 11
3. パネルレイアウトとコネクタ 12
3.1 フロントパネル 12
3.2 背面コネクタ 14
3.3 DIGITAKT II のセットアップと起動について 14
4.DIGITAKT II サウンドアーキテクチャー 15
4.1 オーディオボイス 15
4.2 エフェクト 15
5. DIGITAKT II データ構造の概要 16
5.1 +DRIVE 16
5.2 データの構造 16
5.2.1 プロジェクト 16
5.2.2 ソング 16
5.2.3 パターン 16
5.2.4 キット 16
5.2.5 プリセット 16
5.2.6 サンプル 17
5.3 トラックについて 17
5.3.1 オーディオトラックとマシンについて 17
5.3.2 MIDI トラック 17
5.3.3 トラックの編集 17
6. ユーザーインターフェース 18
6.1 画面のナビゲーション 18
6.2 パラメーターの編集 18
6.2.1 パラメーター値のジャンプ 19
6.2.2 全てのトラックの値を制御する. 19
6.2.3 [FUNC] キーの組み合わせ 19
6.3 クイックスクロール 19
6.4 コピー、クリア、ペースト. 19
6.5 名前付け画面 19
6.5.1 ポップアップ名前付け画面 19
6.6 OVERBRIDGE 20
6.7 クラスコンプライアントデバイス 20
6.8 DIGITAKT II のバックアップ 20
6.8.1 プロジェクト、プリセットとサンプルのバックアップ 20
6.8.2 バックアップしたファイルをElektron デバイスに転送する 21
7. クイックスタート 22
7.1 ファクトリープリセットを演奏する 22
7.1.1 KEYBOARD モードを使用する 22
7.1.2MUTE モードを使用する 22
7.1.3 テンポとメトロノーム. 22
7.1.4 パラメーターの編集. 23
7.2 外部入力からのサンプリング 23
8. DIGITAKT II コントロール 25

8.1 TRIG キー 25
8.2 ロータリーエンコーダー 25
8.3 キーの動作 25
8.4 MIDI ノート 25
8.5 モード 25
8.5.1 KEYBOARD モード 25
8.5.2 KEYBOARD セットアップメニュー 25
8.5.3 MUTE モード 26
8.5.4 TRIG モード 27
9. パターン、キット、プリセットとサンプル 29
9.1 +DRIVE ライブラリーとプール 29
9.1.1 プールにプリセットを追加する 29
9.2 プリセットブラウザー 30
9.3 プリセット/キットメニュー 30
9.3.1 LOAD (プリセット) 30
9.3.2 SAVE (プリセット) 31
9.3.3 MANAGE (プリセット) 31
9.3.4 POOL 33
9.3.5 LOAD (キット) 33
9.3.6 SAVE (キット) 34
9.3.7 MANAGE (キット) 34
9.4 プリセットの再生 35
9.5 プリセットの編集 35
9.6 プリセットの保存 35
9.7 プリセットの割り当て 36
9.7.1 クイック割り当てを使ったプリセットの割り当て 36
9.8 セットアップメニュー 36
9.8.1 KIT 37
9.8.2 TRACK 37
10. シーケンサー 40
10.1 パターンの基本操作 40
10.1.1 バンクとパターンの選択 40
10.1.2 パターンコントロール 40
10.1.3 チェーン 40
10.2 パターンの編集 41
10.2.1 トリガータイプ 41
10.2.2 GRID RECORDING モード 42
10.2.3 LIVE RECORDING モード 42
10.2.4 STEP RECORDING モード 43
10.3 シーケンサーメニュー(EUCLIDEAN モード) 44
10.4 MICRO TIMING 45
10.5 RETRIGS 45
10.6 QUANTIZE メニュー 45
10.7 PAGE SETUP メニュー 45
10.7.1 PER PATTERN モード 45
10.7.2 PER TRACK モード 46
10.8 シーケンサー機能 47
10.8.1 パラメーターロック 47
10.8.2 プリセットロック 47
10.7.3 条件付きロック 48
10.8.4 フィルモード 49

10.8.5 コピー、貼り付け、およびクリア操作 49
10.8.6 パターンの一時保存とリロードコマンド. 49
10.9 ソングモード 50
10.9.1 ソング編集画面 50
10.9.2 ソングの作成と編集 51
10.9.3 ソングの再生 51
10.10 パフォームキットモード 52
10.10.1 パフォームキットモーを実行する 52
11. トラックパラメーター 53
11.1 トラックパラメータの編集 53
11.2 TRIG PAGE 1 53
11.3 TRIG PAGE 2 54
11.4 SRC PAGE. 55
11.5 FLTR PAGE 1 55
11.6 FLTR PAGE 2 55
11.7 AMP PAGE 56
11.8 FX PAGE 57
11.9 MOD PAGE 1 58
11.10 MOD PAGE 2 59
11.11 MOD PAGE 3 59
12. FX と MIXER パラメーター 61
12.1 センド FX と MIXER パラメーターの編集. 61
12.2 DELAY. 61
12.3 REVERB 62
12.4 CHORUS. 63
12.5 COMPRESSOR. 63
12.6 INTERNAL MIXER PAGE 1. 65
12.7 INTERNAL MIXER PAGE 2. 65
12.8 FX MIXER. 65
12.9 EXTERNAL MIXER 66
13.サンプリング. 68
13.1 サンプリングメニュー 68
13.1.1 SRC. 68
13.1.2 RECORD NOW 68
13.1.3 THRES 68
13.1.4 MON 68
13.1.5 R.LEN 68
13.1.6 R.STRT 69
13.1.7 ARM 69
13.2 オーディオのサンプリング 69
13.3 +Drive からトラックへのサンプルの割り当て 69
13.4 サンプルの再生 70
13.6 サンプルメニュー 70
13.6.1 サンプルのロード 71
13.6.2 サンプルのロード解除 72
13.6.3 サンプルの置き換え 72
13.6.4 サンプル名の変更. 72
13.6.5 サンプルの移動 72
13.6.6 RAMからのサンプルの移動 73
13.6.7 コンピュータからDigitakt II へのサンプルの転送 73

13.6.8 新しい転送先ディレクトリの作成 73
13.6.9 Digitakt II からコンピュータへのサンプルの転送 73

14. SETTINGS メニュー 74
14.1 PROJECT 74
14.1.1 LOAD PROJECT 74
14.1.2 SAVE PROJECT AS 74
14.1.3 MANAGE PROJECTS 74
14.2 SONG 75
14.2.1 RENAME 75
14.2.2 CLEAR 75
14.2.3 LOAD 75
14.2.4 SAVE TO PROJ 75
14.3 PATTERN MENU 75
14.3.1 RENAME 75
14.3.2 CLEAR 75
14.3.3 SAVE TO PROJ 75
14.3.4 RELOAD FROM PROJ 76
14.4 MIDI CONFIG 76
14.4.1 SYNC 76
14.4.2 PORT CONFIG. 76
14.4.3 CHANNELS 78
14.5 SYSEX DUMP 78
14.5.1 SYSEX SEND. 78
14.5.2 SYSEX RECEIVE 79
14.6 AUDIO ROUTING 79
14.6.1 TO MAIN 79
14.6.2 TO FX 80
14.6.3 USB IN 80
14.6.4 USB OUT 80
14.6.5 INT TO MAIN. 80
14.6.6 USB TO MAIN [dB] 80
14.6.7 PRE/POST FADER 80
14.7 PERSONALIZE 80
14.7.1 LED INTENSITY. 81
14.7.2 LED BACKLIGHT. 81
14.7.3 REMEMBER SUBPAGE 81
14.7.4 U/D KEY MODE 81
14.7.5 PAGE AUTOCOPY. 81
14.8 SYSTEM 81
14.8.1 USB CONFIG. 81
14.8.2 OS UPGRADE 82
14.8.3 FORMAT +DRIVE 82
14.8.4 STORAGE 82

15. STARTUP MENU 83
15.1 TEST MODE 83
15.2 EMPTY RESET 83
15.3 FACTORY RESET 83
15.4 OS UPGRADE 83
15.5 EXIT 83

16. セットアップ例 84
16.1 モノフォニックベースマシンとDigitakt II 84

16.2 スマートフォンからのサンプリング 84
16.3 MIDIトラックを使用したシンセサイザーの制御 85
17. キーコンビネーション 86
18. テクニカルインフォメーション 89
19. 著作権者および問い合わせ先情報 90
付録 A: MACHINES 91
A.1 アクティブトラックへのマシンの割り当て 91
A.2 SRC MACHINES 91
A.2.1 ONESHOT 91
A.2.2 WERP 92
A.2.3 STRETCH 94
A.2.4 REPITCH 94
A.2.5 GRID 95
A.2.6 MIDI 97
A.3 FLTR MACHINES 100
A.3.1 MULTI-MODE 100
A.3.2 LOWPASS 4 100
A.3.3 EQ 101
A.3.4 COMB 102
A.3.5 LEGACY 102
付録 B: MIDI 104
B.1 TRACK パラメーター 104
B.2 TRIG パラメーター 104
B.3 SOURCE パラメーター 104
B.4 FILTER パラメーター 104
B.5 AMP パラメーター 105
B.6 EUCLIDEAN SEQUENCER パラメーター 105
B.7 FX パラメーター 105
B.8 MOD パラメーター 105
B.9 SEND FX パラメーター 106
B.10 MIXER パラメーター 107
B.8 VAL パラメーター 108
B.9 MISC パラメーター 108
付録 C: LFO モジュレーションの宛先 109
付録 D: キーボード スケール 110
索引 111

1. はじめに

Digitakt II は、Elektron のコンパクトなドラム マシンおよびサンプラーです。音楽を作成し、人々をビートに乗せるために必要なすべてのツールが含まれています。さまざまなサンプル再生マシン、ステレオ サンプリング機能、ライブに適したシーケンサー、外部 MIDI 機器を制御するための幅広い可能性を備えた、非常に柔軟なサウンド エンジンです。Digitakt II を最大限に活用するには、このマニュアル全体をお読みになることをお勧めします。

1.1 本マニュアルの表記

マニュアル全体を通じて、次の規則を使用しています:

キー名は大文字の太字で括弧で囲んで表記します。たとえば、メイン パネルの **「FUNC」** というキーは **[FUNC]** と表記します。ノブは大文字の太字の斜体文字で表記します。たとえば、**「Level/Data」** というノブは ***LEVEL/DATA*** と呼ばれます。

メニュー名は大文字で表記します。SETTINGS メニューはその一例です。

パラメータ名と、設定を行ったりアクションを実行したりできる特定のメニュー オプションは、太字の大文字で表記します。たとえば、**VOL** です。

パラメータ設定の選択肢には大文字を使用します。たとえば、OFF です。

画面に表示されるメッセージは、引用符付きの大文字で表記します。たとえば、「QUANTIZE LIVE REC」です。

ページ LED などの LED インジケーターは、<PAGE> のように表記します。



注意する必要のある重要な情報です。



Digitakt II の操作を簡単にするためのヒントです。



ソーセージの羽ばたきはステレオを意味します。

2. DIGITAKT II

Digitakt II へようこそ。今までのDigitakt の体験が倍増し、まったく新しい次元に到着しました。前身が押し広げた限界をリセットしました。アイデアに次ぐアイデア、OS に次ぐ OS で、オリジナルの Digitakt はますます強力になり、ついに限界に達しました。この次の章では、限界を超えたいくつかの機能について説明します。

Digitakt II は独自のモンスターとして登場し、可能性を地平線の向こうに押し広げました。これは、計り知れない可能性のコラージュを提供するボックスです。オーディオまたは MIDI トラックとして使用できる 16 トラック、ステレオ サンプリング、128 ステップ シーケンサー、これまで以上に多くのことを可能にする大量に追加されたパワーとメモリ。さらに、よりモジュール化されたワークフロー、交換可能なフィルター、追加のシーケンサー モード、キットとトリガー モードがあり、よりカスタマイズ可能なクリエイティブ エクスペリエンスを提供します。

さて、上記のすべてが手元にある今、この始まりのスタート地点に来ました。スタート ラインがあなたを呼んでいます。スイッチを入れ、あなただけの音の冒険に出発しましょう。目的地はどこになるか誰にもわかりません。この旅が楽しいものになることだけは保証できます。

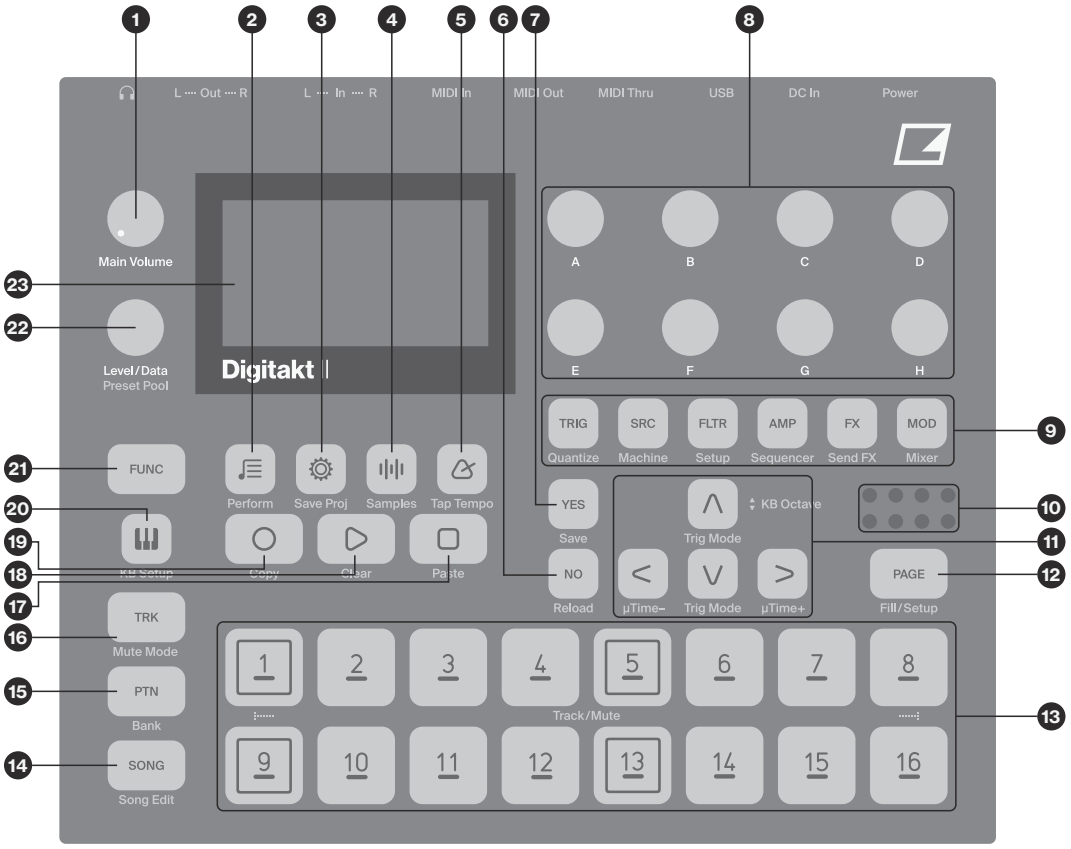
敬具、

エレクトロン チーム

Digitakt II ユーザー マニュアル。このマニュアルの著作権は © 2024 Elektron Music Machines MAV AB が所有します。書面による許可なく、デジタルまたは印刷による複製を行うことは固く禁じられています。このマニュアルの情報は予告なく変更される場合があります。 Elektron の製品名、ロゴタイプ、タイトル、単語、またはフレーズは、スウェーデン法および国際法によって登録および保護されている場合があります。その他のブランド名または製品名は、それぞれの所有者の商標または登録商標です。
Digitakt II OS バージョン 1.02 のこのマニュアルは、2024 年 6 月 27 日に最終更新されました。

3. パネルレイアウトとコネクター

3.1 フロントパネル



1. ***MAIN VOLUME*** メイン出力とヘッドフォン出力の音量を設定します。
2. **[PRESET/KIT]** プリセットとキットを管理する PRESET/KIT メニューを開きます。二次機能は PERFORM KIT モードにアクセスします。
3. **[SETTINGS]** プロジェクトの管理、MIDI 構成、システム設定が含まれます。二次機能は現在のプロジェクトを保存します。
4. **[SAMPLING]** サンプリングを実行する「サンプリング」メニューを開きます。二次機能では「サンプル」メニューが開きます。
5. **[TEMPO]** TEMPO メニューが開き、グローバル/パターンのテンポを調整したり、スイングを調整したりできます。ここではメトロノームの設定もあります。二次機能ではテンポをタップできます。
6. **[NO]** key. アクティブなメニューの終了、ステップを1 つ戻る、および無効化に使用します。二次機能として、アクティブなパターンを一時的に再読み込みできます。
7. **[YES]** key. サブメニューの入力、選択、および確認に使用します。二次機能として、アクティブなパターンを一時的に保存できます。
8. ***DATA ENTRY*** knobs **A-H**. パラメーター値の設定に使用します。ノブを押して回すと、大きな単位で値を変更できます。
9. **[PARAMETER]** キーがアクティブなトラックの PARAMETER ページにアクセスします。キーの色は、ページがアクティブ（赤/ オレンジ）か非アクティブ（オフ）かを示します。

   • **[TRIG PARAMETERS] NOTE** や **VELOCITY**、その他の TRIG 関連パラメーターにアクセスできます。二次機能として、QUANTIZE メニューにアクセスできます。

   • **[SRC]** オーディオ トラック上の選択した SRC マシンのパラメータを含む SOURCE ページに移動します。MIDI トラックの場合、このページには **CHANNEL**、**PROGRAM**、**AFTERTOUCH** などのパラメータが含まれます。2 番目の機能は MACHINE メニューにアクセスします。

   • **[FLTR]** FILTER ページにアクセスします。ここにはオーディオ トラックの FLTR マシンのパラメータがあります。MIDI トラックでは、トラック 1-8 の CC 値設定と CC 選択設定がここにあります。二次機能は SETUP メニューにアクセスします。

   • **[AMP]** AMP ページに移動します。ここでは、振幅エンベロープとエフェクト センドのパラメータを見つけることができま

す。MIDI トラックでは、トラック 9-16 の CC 値設定と CC 選択設定がここにあります。二次機能では、ユークリッド シーケンサーのパラメータがある SEQUENCER メニューにアクセスします。

- **[FX]** FX ページに移動します。ここでは、ビット リダクション、オーバードライブ、サンプル レート リダクション、エフェクト センド レベルのパラメータを見つけることができます。セカンダリ ページでは、センド エフェクトのパラメータにアクセスします。
- **[MOD]** アクティブトラックの LFO パラメータにアクセスします。二次機能は、MIXER ページにアクセスします。

10. <PATTERN PAGE> LEDは、アクティブなパターンがいくつのパターン ページで構成されているか、および現在どのパターン ページがアクティブであるかを示します。 LED は現在再生中のパターン ページで点滅します。

11. [ARROW] キー。ナビゲーションや一部のパラメータ値の設定に使用します。それぞれ **[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]**、**[RIGHT]** と呼ばれます。

12. [PAGE] アクティブなパターン ページを選択します。二次機能はページ設定メニューにアクセスします。このキーは FILL モードもアクティブにします。

13. [TRIG] キーは、***DATA ENTRY*** ノブと組み合わせて、シーケンサー トリガーやパラメーター ロックを入力または削除するために使用されます。また、**[TRK]** 、**[PTN]** 、**[SONG]** キーと組み合わせて、トラック、バンク、パターン、ソングを選択するためにも使用されます。**[TRIG]** キーは、KEYBOARD モードではキーボードとしても使用されます。二次的な機能は、トラックをクイック ミュートすることです。**[TRIG]** キーのライトは、GRID RECORDING モードと STEP RECORDING モードでは、シーケンサーのトリガーを赤いキーの点灯で示し、パラメーター ロックを赤または黄色のキーの点滅で示します。パターンの再生中、または LIVE RECORDING が有効になっている場合、設定されたテンポで、すべてのページ (最大 8 ページ) にわたってシーケンサーの 16 ステップに沿ってライトが「点灯」します。

14. [SONG] キーと組み合わせてソング1-16を選択します。二次機能としてソング編集画面にアクセスします。

15. [PTN] [LEFT]/[RIGHT] キーと **[TRIG 1-16]** キーを組み合わせてバンクとパターンを選択します。二次機能でバンク選択が開きます。

16. [TRK] キー。**[TRK]**キーを押しながら **[TRIG]** キーのいずれかを押すと、編集するトラックが選択されます。二次機能は MUTE モードにアクセスします。

17. [STOP] 再生を停止します。二次機能として、ペースト操作を行えます。

18. [PLAY] シーケンサーの再生を開始します。**[PLAY]** をもう一度押すと再生が一時停止します。2番目の機能はクリア操作です。

19. [RECORD] キー: GRID RECORDING モードを有効/無効にします。LIVE RECORDING モードを有効にするには、**[RECRD]** + **[PLAY]** を押します。STEP RECORDING モードを有効にするには、**[RECORD]** + **[STOP]** を押します。2 番目の機能はコピー操作です。

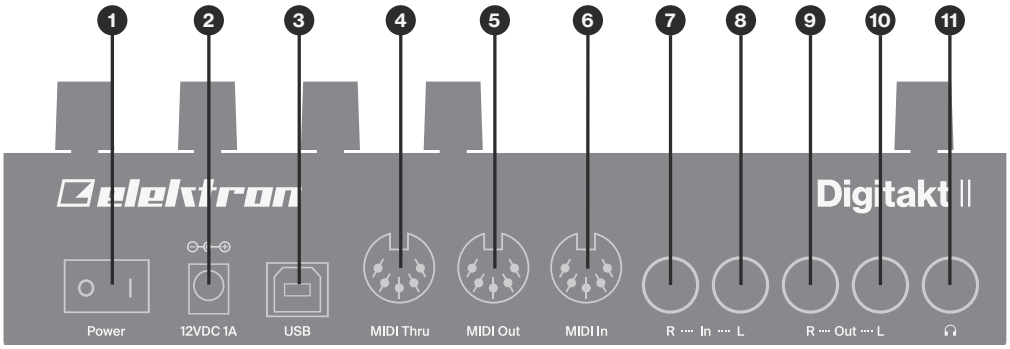
20. [KEYBOARD] KEYBOARD モードのオン/オフを切り替えます。二次機能では、スケール、ルート ノート、キーボード フォールドなどの設定を表示および編集できる KEYBOARD SETUP メニューが開きます。

21. [FUNC] キーを押したまま別のキーを押すと、そのキーの二次機能にアクセスできます。二次機能は、Digitakt II のフロント パネルにオレンジ色で記載されています。

22. *LEVEL/DATA* アクティブ トラックの全体的な音量レベルを設定します。パラメータの設定やリストのスクロールにも使用されます。二次機能として、プリセット マネージャーを開きます。このノブは、プリセット ロックを追加するときにプリセット プールを開くためにも使用されます。

23. 画面。

3.2 リアパネル



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

3.3 Digitakt II の設定と開始

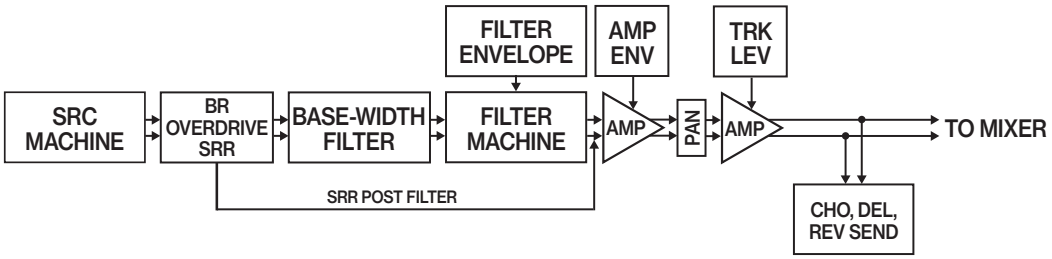
Digitakt II を、ケーブルで配線する為の十分なスペースがある、頑丈で安定したテーブルなどの上に置いてください。Digitakt II を他の機器に接続する前に、すべての機器の電源がオフになっていることを確認します。

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

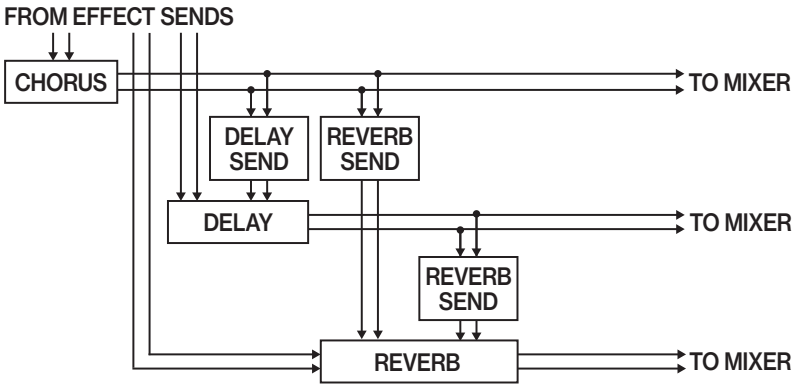
4. Digitakt II のサウンドアーキテクチャ

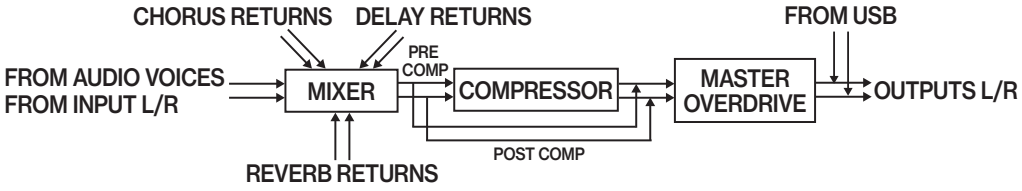
下の図は、16 のステレオ オーディオ ボイス、3 つのセンド エフェクト (コーラス、ディレイ、リバーブ)、マスター エフェクト (コンプレッサー、マスター オーバードライブ) を備えた Digitakt II サウンド アーキテクチャを示しています。

4.1 オーディオボイス



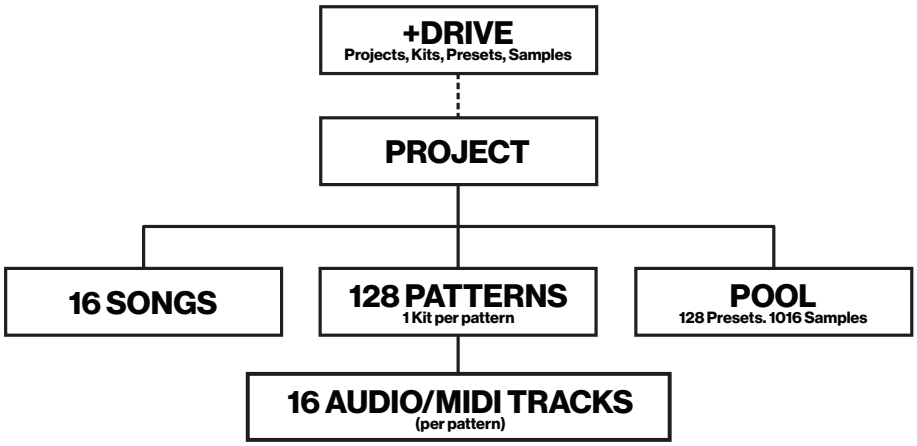
4.2 エフェクト





5. Digitakt II データ構造の概要

下の図は、Digitakt II データ構造の概要です。



5.1 +DRIVE

+Drive は不揮発性ストレージです。最大 128 個のプロジェクトと 1024 個のキットを内部に保存でき、保存されたプリセットもすべて保持されます。+Drive には、最大 20 GB のユーザー サンプルを保存できるサンプル バンクも含まれています。すべてのプロジェクトからこれらのサンプルにアクセスできます。

5.2 データ構造

5.2.1 プロジェクト

プロジェクトには最大 128 個のパターンが含まれます。一般的な設定と状態もプロジェクトに保存されます。プロジェクトがロードされると、Digitakt II のアクティブな作業状態になります。ここから、プロジェクトのパターンとプリセットを編集できます。Digitakt II の電源を入れるたびに、アクティブな作業状態、つまりアクティブなプロジェクトで起動します。プロジェクトは、[設定] メニューで保存、ロード、管理されます。詳細については、74 ページの「14.1 プロジェクト」を参照してください。

5.2.2 ソング

ソングは、順番に再生するように設定されたパターンの配列です。SONG モード配列の各行には、パターン、行の繰り返し、行の長さ、テンポ、ミュートを個別に設定できます。ソングは最大 99 行まで、各プロジェクトには最大 16 曲を含めることができます。詳細については、50 ページの「10.9 SONG モード」を参照してください。

5.2.3 パターン

パターンは、Digitakt II の主要なデータ コンテナです。8 つのバンクごとに 16 個のパターンが用意されており、プロジェクトごとに 128 個のパターンが使用できます。パターンには、最大 16 個のプリセット (オーディオ トラックごとに 1 つ)、キット、および 16 個のトラックのトリガーやパラメーター ロックなどのシーケンサー データが含まれます。また、TRIG ページの設定、BPM、長さ、スイング、拍子の設定も含まれます。詳細については、40 ページの「10. シーケンサー」を参照してください。

5.2.4 キット

キットは、パターン内の各トラックに 1 つずつ、合計 16 個のプリセットのコレクションです。詳細については、30 ページの「9.3 プリセット/キット メニュー」、29 ページの「9. パターン、キット、プリセット、およびサンプル」、および 53 ページの「11. トラック パラメーター」を参照してください。

5.2.5 プリセット

プリセットは、サンプル (オーディオ トラック プリセットの場合) と、SRC、FLTR、AMP、FX、および MOD パラメーター ページのすべてのトラック設定です。または、MIDI プリセットの場合は、SRC、FLTR、AMP、および MOD PARAMETER ページの設定です。プリセットは +Drive ライブラリに保存されます。+Drive ライブラリには、最大 2048 個のプリセットが保存されます。プリセットの管理には、PRESET MANAGER を使用できます。詳細については、30 ページの「9.3 PRESET/KIT MENU」、29 ページの「9. PATTERNS、KITS、PRESETS、および SAMPLES」、および 53 ページの「11. TRACK PARAMETERS」を参照ください。

オーディオ トラック プリセットと同じ方法で MIDI トラック プリセットを保存/読み込み/管理することもできます。

プリセットまたはキットをパターンにインポートすると、+Drive 上のプリセット/キットの独立したコピーとなり、+Drive 上の元のプリセット/キットにリンクされなくなります。代わりに、完全にパターンの一部になります。

5.2.6 サンプル

最大 1016 個のサンプル スロットを使用して、プロジェクトに最大 400 MB (モノラルで約 72 分、ステレオで約 36 分) のサンプルをロードできます。サンプルは +Drive サンプル バンクに保存されます。追加のサンプルは、Elektron Transfer ソフトウェアを使用してコンピューターから Digitakt II に転送できます。Digitakt II に直接サンプリングすることもできます。詳細については、68 ページの「13. サンプリング」を参照してください。

5.3 トラックについて

Digitakt II シーケンサーには、オーディオ トラックまたは MIDI トラックとして使用できる 16 個のトラックがあります。

5.3.1 オーディオトラックとマシン

16 トラックのいずれもオーディオ トラックとして使用できます。これはデフォルトのトラック設定です。各オーディオ トラックには 1 つのサンプルと、PARAMETER ページの TRIG、SRC、FLTR、FX、AMP、および MOD のパラメーター設定が含まれます。MIDI マシン以外の SRC マシンを含むトラックは、オーディオ トラックと見なされます。マシンは、特定の機能を備えた Digitakt II 内のモジュールです。マシンは、同じカテゴリの別のマシンと切り替えることができます。たとえば、異なるサンプル再生エンジンやフィルターの選択などです。各マシンには、その特定のマシンに最も関連した便利なサウンド シェーピングの可能性を提供するように調整された特定のパラメーター セットがあります。詳細については、91 ページの「付録 A: マシン」を参照してください。

5.3.2 MIDI トラック

16 トラックのいずれも MIDI トラックとして使用できます。これらは、外部の MIDI 装備機器を制御するために使用されます。各 MIDI トラックは、速度や長さなどの調整可能なパラメータ、ピッチ ベンドやアフタータッチの制御、および 16 個の自由に割り当て可能な MIDI コントロール変更パラメータ (MIDI CC) を使用して、最大 4 つのノートのコードをトリガーできます。詳細については、97 ページの「A.2.6 MIDI」を参照してください。任意の MIDI チャンネルを MIDI トラックに割り当てることができ、複数のトラックで同じチャンネルを共有できます。複数のトラックが同じ MIDI チャンネルに割り当てられている場合、パラメータが競合した場合は、最も小さい番号のトラックが優先されます。

MIDI トラックは、オーディオ トラックとほぼ同じように機能します。パラメータ ロック、LFO モジュレーション、コピー アンド ペースト コマンドが使用できます。各 MIDI トラックには、マイクロ タイミング、個別のトラックの長さ、拍子設定も備わっています。主な違いは、MIDI トラックはサウンドを生成せず、代わりにシーケンサー データが MIDI OUT または USB ポートを介して送信されることです。トラックを MIDI トラックとして使用するには、まず MIDI マシンを割り当てる必要があります。

1. **[FUNC]** + **[SRC]** を押して MACHINE メニューを開きます。
2. **[LEFT]**/**[RIGHT]** を使用してSRCマシンカテゴリに移動します。
3. **[UP]**/**[DOWN]** を押して MIDI マシンを選択し、**[YES]** を押してトラックに割り当てます。

5.3.3 トラックの編集

6 つの **[PARAMETER]** キーは、トラックの編集に使用するパラメーター ページを開きます。

• TRIG ページには、**NOTE、VELOCITY** 、その他のトリガー関連のパラメータなど、さまざまなパラメータが含まれています。

• SRC ページには、マシン固有の機能を扱うパラメータがホストされます。

• FLTR ページには、選択したフィルター/EQ マシンとオーディオ トラックのベース幅フィルターのパラメーターが表示されます。 MIDI トラックでは、CC 値設定と CC パラメーター 1-8 の CC 選択設定が表示されます。

• オーディオ トラックの AMP ページには、振幅エンベロープのパラメータがあります。MIDI トラックでは、CC パラメータ 9-16 の CC 値設定と CC 選択設定がここにあります。

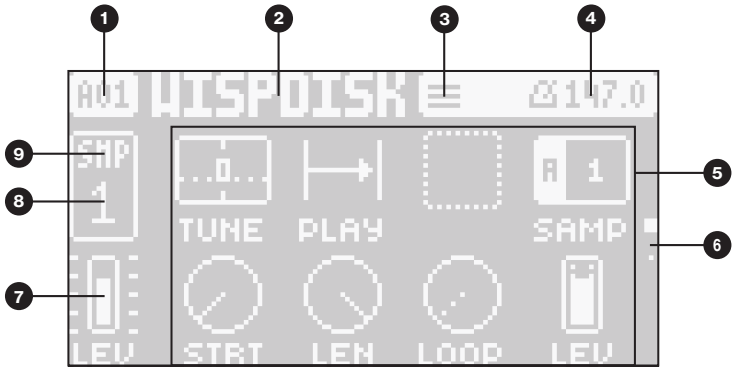
• FX ページには、ビット削減、オーバードライブ、サンプル レート削減、オーディオ トラックの送信エフェクト送信レベルが含まれます。MIDI トラックの場合、FX ページは空です。

• MOD ページには、アクティブ トラックの LFO パラメータが表示されます。

DATA ENTRY ノブ **A - H** を使用して、対応するパラメータを編集します。ノブを押して回すと、そのパラメータをより大きな単位で調整できます。**[PARAMETER]** キーを押したままにすると、そのページのすべてのパラメータの値が表示されます。詳細については、53 ページの「11. TRACK PARAMETERS」および 97 ページの「A.2.6 MIDI」を参照してください。

6. ユーザーインターフェース

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



1. 現在のバンクとパターン。
2. 現在のパターン名。
3. 選択されたTRIGモード。
4. 現在のテンポ。
5. 8 つのトラック パラメータ。これらは、***DATA ENTRY*** ノブで制御される内容と現在のパラメータ値を示します。
6. パラメータ ページ インジケーター。選択したパラメータ セクションのページ数と現在選択されているページを示します。
7. アクティブ トラックのメイン レベル設定。音量設定を変更するには、***LEVEL/DATA*** ノブを使用します
8. 現在アクティブなトラック。
9. トラック タイプ。オーディオ (SMP) トラックまたは MIDI (MID) トラック。

Digitakt II には、5 分間操作がないと画面が暗くなり、60 分間操作がないと画面がオフになるスクリーン セーバー機能があります。任意のキーを押すか、コントローラーを動かすと、画面が起動します。

6.1 画面の移動

メニューまたはサブメニューを移動するには、**[ARROW]** キー **[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]**、**[RIGHT]** を使用します。

DATA ENTRY ノブを使用すると、メニューやリストをすばやくスクロールできます。

[YES]は、確認、選択、サブメニューの入力、ボックスのチェック/チェック解除に使用されます。

[NO] は、1 つ以上のステップを否定、選択解除、または戻すために使用されます。

メニューまたはサブメニューでは、[NO] キーを使用すると、一度に 1 ステップずつメイン画面まで戻ることができます。

6.2 パラメーター編集

DATA ENTRY ノブは、トラック パラメータの値を変更するために使用されます。画面上のパラメータの位置は、フロント パネルのノブの物理的な位置に対応しています。画面上のパラメータの中には、どの ***DATA ENTRY*** ノブがその特定のパラメータを制御するかを示すものがあります。たとえば、PAGE SETUP メニューの「(E)」などです。

- ***DATA ENTRY*** ノブを押しながら回すと、パラメータはより大きな増分で調整されます。これにより、パラメータ範囲全体をより速くスイープできます。
- ***DATA ENTRY*** ノブ+**[NO]** を押すと、パラメータがデフォルト値にリセットされます。
- **[PARAMETER]** キー + **[PLAY]** を押すと、選択したパラメータ ページ内のすべてのパラメータがデフォルト値にリセットされます。
- **[PARAMETER]** キーを長押しすると、そのページのすべてのパラメータの値が表示されます。

6.2.1 パラメーター値のジャンプ

特定のパラメータを編集中に **[FUNC]** を押すと、パラメータ値が適切な位置にジャンプします。たとえば、NOTE パラメータはオクターブ間をジャンプし、ディレイ タイムは BPM 関連のテンポ設定間をジャンプします。

6.2.2 すべてのコントロール

[TRK] を押したままパラメータ設定を変更すると、この変更はパターン内のすべてのオーディオ トラックのこのパラメータに影響します。パラメータの変更を元に戻すには、**[TRK]** を放す前に **[NO]** を押します。SETUP メニューでは、すべてのコントロール機能の影響を受けるトラックを選択できます。詳細については、37 ページの「9.8.1 KIT」を参照してください。

すべてのコントロール機能は MIDI トラックでは使用できません。

6.2.3 [FUNC] キーとの組み合わせ

[FUNC] キーを他のキーと組み合わせて使用する標準的な方法は、**[FUNC]** キーを押したまま、組み合わせの 2 番目のキーを短く押すことです。

6.3 クイックスクロール

LEVEL/DATA ノブを使用してメニューをスクロールします。多くのメニューでは、クイック スクロールが可能です。**[FUNC]** キーを押しながら **[UP]** キーまたは **[DOWN]** キーを押すと、カーソルが 1 メニュー ページ移動します。

6.4 コピー、クリア、貼り付け

コピー、クリア、貼り付けコマンドは、多くの状況で使用できます。コピーするには、**[FUNC]** + **[RECORD]** を押します。貼り付けるには、**[FUNC]** + **[STOP]** を押します。クリアするには、**[FUNC]** + **[PLAY]** を押します。貼り付けとクリアの操作は、キーの組み合わせを繰り返すことで元に戻すことができます。これらのコマンドがいつ使用できるかの詳細については、マニュアルのさまざまなセクションを参照してください。詳細については、86 ページの「17. キーの組み合わせ」を参照してください。

コピー クリップボードには、一度に 1 つの項目しか保持できません。コピー コマンドを実行すると、コピーされた項目が、以前にコピーされた項目と置き換わります。たとえば、トリガーとパターンの両方を同時にコピーすることはできません。

6.5 NAMING 画面

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



[LEFT] と **[RIGHT]** 矢印キーを使用して文字間を移動します。***LEVEL/DATA*** ノブを回すか、**[UP]** または **[DOWN]** 矢印キーを押すと、文字が選択されます。**[FUNC]** + **[NO]** を押すと文字が消去されます。**[FUNC]** + **[YES]** を押すとスペースが挿入されます。**[SETTINGS]** を押すとランダムな名前が作成されます。**[FUNC]** を長押しすると、ポップアップ命名メニューにアクセスできます。

6.5.1 ポップアップNAMING 画面

名前を付ける便利な方法は、使用可能なすべての文字、記号、数字を表示するポップアップ メニューを開くことです。NAMING 画面で **[FUNC]** キーを押し続けると、ポップアップ NAMMING 画面にアクセスできます。



[FUNC] を押したまま、**[ARROW]** キーを使用して挿入する文字を強調表示します。強調表示されたら、**[FUNC]** キーをはなして文字を追加します。

NAMING 画面では、コピー、貼り付け、クリアのコマンドが使用できます。

6.6 OVERBRIDGE

Overbridge ソフトウェアを使用すると、Digitakt II とコンピューターの DAW ソフトウェアを緊密に統合できます。

Overbridge を使用すると、Digitakt II のユーザー インターフェイスが DAW のプラグイン ウィンドウとして表示されます。

画面上でサウンド シェーピングのパラメーターにアクセス、編集、自動化できます。便利なトータル リコール機能により、DAW プロジェクトに戻ったときに、デバイスのプリセット パラメーターが常に前回と同じ状態で表示されます。

Overbridge の使用と可用性の詳細については、Elektron の Web サイトをご覧ください: https://www.elektron.se/overbridge/

Digitakt II 用の Overbridge はまだ開発中であり、現在は利用できません。

6.7 クラス準拠デバイス

Digitakt II はクラス準拠デバイス (プラグアンドプレイとも呼ばれます) です。つまり、コンピューターや他の USB クラス準拠ホストに接続するために追加のドライバーは必要ありません。したがって、Digitakt II は、サポートされているコンピューター/スマートフォン/タブレットとの間で、USB 経由で直接オーディオと MIDI をストリーミングできます。これにより、デバイスで実行できるさまざまなエキサイティングな可能性が開かれます。たとえば、デバイスから USB 経由で直接 DAW にオーディオを録音できます。詳細については、81 ページの「14.8.1 USB 構成」を参照してください。

6.8 DIGITAKT IIのバックアップ

データの定期的なバックアップを常に行うことをお勧めします。バックアップは、プロジェクト、プリセット、サンプルを他のユーザーと共有するのにも便利です。バックアップを作成し、Elektron デバイスとの間でファイルを転送するには、Transfer を使用する必要があります。Transfer は、Elektron サイト https://www.elektron.se/support からダウンロードできる無料のアプリケーションです。このアプリケーションは、Windows と macOS の両方で使用できます。

6.8.1 プロジェクト、プリセット、サンプルのバックアップ

1. Elektron デバイスのプロジェクト、プリセット、サンプルをコンピューターにバックアップできます。デバイスをバックアップする一般的な手順は次のとおりです。
2. Elektron デバイスを USB 経由でコンピューターに接続します。
3. コンピュータで Transfer アプリケーションを開き、[CONNECTION] ページでデバイスの USB MIDI ポートを選択して、[利用可能なデバイス] の下の [CONNECT] をクリックします。
4. Transferで、EXPLORE タブをクリックして EXPLORE ページを開きます。
5. [探索]ページの左上にあるドロップダウン メニューで、「MY COMPUTER」 が選択されていることを確認します。
6. 右上のドロップダウン メニューで、転送するファイルの種類を選択します。
7. 右側のウィンドウで、転送したいファイルまたはフォルダに移動します。ファイルまたはフォルダを「MY COMPUTER」の下の任意の場所にドラッグ アンド ドロップします。

6.8.2 バックアップしたファイルをELEKTRONデバイスに転送する

「Transfer」の「EXPLORE」ページを使用して、以前にバックアップしたファイルをコンピューターから Elektron デバイスに転送します。

1.Elektron デバイスを USB 経由でコンピューターに接続します。

2. コンピュータで Transfer アプリケーションを開き、Transfer の [CONNECTION] ページでデバイスの USB MIDI ポートを選択します。[利用可能なデバイス] の下にある [CONNECT] をクリックします。

3. TRANSFERで、「EXPLORE」タブをクリックして「EXPLORE」ページを開きます。

4. 右上のドロップダウン メニューで、転送するファイルの種類を選択します。

5. ドロップダウン メニューの左上で、「MY COMPUTER」が選択されていることを確認します。

6. 「MY COMPUTER」の下で、転送するファイルまたはフォルダーに移動します。

7. ファイルまたはフォルダをデバイス上の任意の場所にドラッグ アンド ドロップします。

8. 送信するファイルの種類によっては、送信するファイルとその整理方法を決定するよう求めるポップアップ ウィンドウが表示される場合があります。



Digitakt I プロジェクトを Digitakt II にインポートすることは可能です。ただし、デバイス アーキテクチャの変更により、プロジェクト内のパターンが 100% 同じにならない場合があります。

7. クイックスタート

このクイック スタートでは、Digitakt II をすぐに使い始めるための基本的な操作をいくつか紹介します。まず、14 ページの「3.3 DIGITAKT II のセットアップと起動」のセクションの説明に従って接続します。

7.1 工場出荷時プリセットの再生

Digitakt II には、多数のプリセット パターン、プリセット、サンプルが用意されています。新しい楽器の探索を開始するには、以下の手順に従ってください。

1. **[PTN]** を押してから **[LEFT]**/**[RIGHT]** キーを使用してバンクAを選択します。次に **[TRIG 1]** を押してパターンA1を選択します。
2. **[PLAY]** を押してパターンA01を聴いてください。
3. **[PTN]** を押してから **[TRIG 2]** を押してパターン A02 をキューします。パターン A01 の終わりに達すると開始されます。**[PTN]** を押してパターン A03 を選択し 、**[TRIG 3]** を押します。
4. 再生を停止するには **[STOP]** を押します。

7.1.1 KEYBOARDモードを使用する

[TRIG] キーを使用すると、任意のトラックを半音階で再生できます。

1. **[TRK]** + **[TRIG 1-16]** キーのいずれかを押して、半音階で演奏するトラックを選択します。
2. **[KEYBOARD]** を押して KEYBOARD モードに入ります。**[TRIG]** キーがピアノの鍵盤のオクターブに似たパターンで点灯します。点灯しているキーのみが演奏可能です。
3. **[TRIG]** キーを演奏します。演奏可能なキーごとにプリセットのピッチが異なります。**[KEYBOARD]** + **[UP]**/**[DOWN]** を押すと、仮想キーボードが 1 オクターブ上または下に移調されます。

詳細については、25 ページの「8.5.1 KEYBOARDモード」を参照してください。



KEYBOARD モードは、ビートに音楽的な多様性を加えるのに効果的な方法です。プリセットを半音階で演奏したときの音色、調性、インパクトは、ソース プリセットの特性によって異なります。

7.2 MUTEモードを使用する

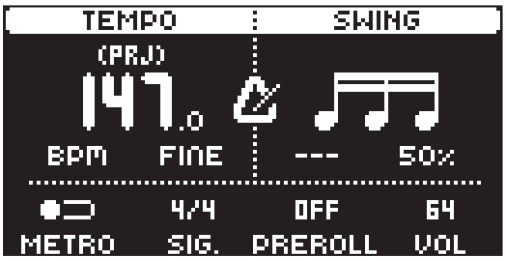
このモードでは、シーケンサー トラックのいずれかをミュートできます。KEYBOARD モードとは異なり、このモードを有効にすると、どのトラックがアクティブになっていても違いはありません。すべてのトラックに同時にアクセスできます。

1. パターンが再生されていることを確認します。
2. **[FUNC]** + **[TRK]** キーを押して MUTE モードに入ります。
3. **[TRIG]** キーのいずれかを押すと、対応するトラックがミュートされます。もう一度押すとミュートが解除されす。**[TRIG]** キーのライトはミュート状態を示します。点灯していないキーはミュートされたトラックです。点灯しているキーはアクティブなトラックです。

詳細については、26 ページの「8.5.3 MUTE モード」を参照してください。

7.3 テンポとメトロノーム

[TEMPO] キーを押して TEMPO メニューを開きます。



7.3.1テンポ

BPM 設定を変更するには、**[TEMPO]** キーを押して TEMPO メニューを開きます。***DATA ENTRY*** ノブ **A** または ***LEVEL/DATA*** を使用してテンポを変更します。ノブを押しながら回すと、テンポが一度に 4 BPMずつ変わります。***DATA ENTRY*** ノブ **B** を使用して、小数点でテンポを変更します。プロジェクト全体のテンポを選択するか、パターンごとに別のテンポを使用するかを選択できます。**[FUNC]** を押したまま、***DATA ENTRY*** ノブ **E** を使用してこれらのモードを切り替えます。メ

インインターフェイス画面で、**[ARROW]** キーの **[LEFT]** または **[RIGHT]** を押したままにして、テンポを一時的に 10 %上下に微調整することもできます。キーを放すと、元のテンポに戻ります。

テンポ設定をタップするには、**[FUNC]** キーを押しながら **[TEMPO]** キーを一定のリズムでタップします。4 回連続してタップすると、タップの平均テンポが計算されます。タップし続けると、平均テンポは更新され続けます。

TEMPO メニュー（および PROJECT テンポ モードを選択）で、**[FUNC]** キーを押しながら ***DATA ENTRY*** ノブ **A** を回しても、**[FUNC]** キーを放すまでテンポは選択した値に変更されません。この操作中は、画面の左下隅に「PREP.」が点滅します。



Digitakt II をターンテーブルまたは外部音源に手動で同期させる場合、テンポをナッジすると非常に便利です。テンポをナッジするには、TEMPO メニューにいる必要はありません。

DATA ENTRY ノブ **D** でパターンのスイング設定を調整し、推進力のあるリズミカルなグルーブを実現します。スイング比は 51-80% に設定できます。デフォルト設定は等間隔の 50% です。

7.3.2 メトロノーム

メトロノーム設定は、Digitakt II の内部メトロノームを制御します。設定を変更するには、***DATA ENTRY*** ノブを使用します。

METRO メトロノームを有効/無効にします。

SIG. メトロノームの拍子の音符と拍子を制御します。

PREROLL シーケンサーの再生が始まる前にメトロノームが鳴る小節数をコントロールします。この設定は、LIVE RECORDING モードの場合にのみ関係します。

VOL クリックの音量を制御します。

7.4 パラメータの編集

各トラックには 6 つの PARAMETER ページがあります。**[PARAMETER]** キーの TRIG、SRC、FLTR、AMP、FX、MOD を押すと、さまざまな PARAMETER ページが表示されます。これらのパラメーターは、サウンドと信号にさまざまな影響を与えます。

1. パターンが再生されていることを確認します。
2. **[TRK]** + **[TRIG]** キー1-16 を押してトラックを選択します。
3. たとえば、フィルターのカットオフを変更するには、**[FLTR]** キーを押して FILTER ページを開きます。 FREQ というレベルの付いたパラメーターは、フィルターのカットオフを変更します。***DATA ENTRY*** ノブ **E** を 回してパラメーター値を変更し、サウンドがどのように変化するかを確認します。

PARAMETER ページの残りのパラメータを試して、さまざまなサウンド形成の可能性を探ってみましょう。

7.5 外部入力からのサンプリング

Digitakt II はオーディオをサンプリングすることもできます。外部入力を介して外部ソースからオーディオをサンプリングできるほか、Digitakt II 自体から内部的にオーディオをサンプリングすることもできます。

1. オーディオ ソースを Digitakt II の IN L/R 入力に接続します。
2. **[SAMPLING]** を押して SAMPLING メニューにアクセスし、***DATA ENTRY*** ノブ **A** を使用して **SOURCE** を IN L R に設定します。
6. オーディオ入力メーターに注意しながらオーディオ ソースを再生し、オーディオ ソースの音量が最大であることを確認しますが、クリッピングや歪みは発生しません。**MON** を POST MIX に設定して、Digitakt II のミキサーとエフェクトを介して入力オーディオをモニターします。
7. 再度、オーディオ入力メーターに注意しながら、***DATA ENTRY*** ノブ **D** を使用して、オーディオ ソースの示されたバックグラウンド ノイズ (再生されていないとき) よりわずかに高い **THRESHOLD** を設定します。
5. **R.LEN** を使用してサンプリングの長さを設定します。
6. **ARM** を ON に切り替えてサンプラーをアームし、音源を再生します。入力オーディオが設定された **THRESHOLD** レベルを超えると、サンプリングが開始されます。
7. サンプリングを停止する場合は **[YES]** を押します。R.LEN 設定が 1-128 の場合、サンプリングは自動的に停止します。最大サンプリング時間 (66 秒) に達した場合もサンプリングは停止します。その後、Digitakt II は自動的にサンプルを正規化します。
8. ***DATA ENTRY*** ノブ **E** と **H** を使用して、TRIM STARTとTRIM ENDのパラメータを設定し、サンプルを希望の長さにトリムします。***DATA ENTRY*** ノブFを使用してズームインおよびズームアウトし、サンプルをトリムする場所を簡単に確認できます。**[FUNC]** + **F** を使用して垂直方向にズームします。ノブ **G** を使用して、ズームフォーカス領域を配置します。**[FUNC]** + **G** は、トリム選択を左または右に移動します。ズーム時に **[LEFT]** を押すと START トリムポイントにジャンプし、**[RIGHT]** を押すと END トリムポイントにジャンプします。**[FUNC]** + **[YES]** を押すとサンプルを

プレビューします。***DATA ETRY*** ノブ **D** で、サンプルのプレビュー方法を選択します。ワンショット、ループ、ワンショット（ショートカットを最後まで押し続ける必要はありません）、ループ（ショートカットを最後まで押し続ける必要はありません）。プレビューは、アクティブトラックの音声で再生されます。アクティブトラックとしてオーディオトラックを選択していることを確認してください。

9. サンプルを保存するには **[YES]** を押します。
10. サンプルに名前を付けて、もう一度 **[YES]** を押して保存を確認します。
11. **[TRACK 1-16]** を押して、サンプルを割り当てるトラックを選択します。

詳細については、68 ページの「13. サンプリング」を参照してください。

8. DIGITAKT II のコントロール

8.1 TRIG キー

[TRIG] キーには、アクティブなパターンからオーディオ/MIDI トラックをトリガーするなど、いくつかの用途があります。(シーケンサーのレコーディングが無効になっている場合) また、GRID RECORDING モードでトリガーを配置するためにも使用されます。**[PTN]** キーと **[SONG]** キーと組み合わせて押すと、パターンとソングが選択されます。**[TRIG]** キーが点灯して、配置されたトリガーの位置と、選択されたバンクとトラックを示します。

8.2 ロータリーエンコーダー

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

8.3 キーの動作

トラック選択キー (**[TRIG]** キー) はグループとしてラジオ ボタン機能を持ちます。つまり、新しいトラックをアクティブに設定すると、以前のトラックは同時に非アクティブになります。一度に選択できるトラックは 1 つだけです。同様に、6 つの **[PARAMETER]** キーのグループにはラジオ ボタン機能があります。

8.4 MIDI ノート

一部の機能は、標準 MIDI ケーブルまたは USB 2.0 A から B へのコネクタ ケーブルを介して Digitakt II に接続された外部 MIDI デバイス (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によってトリガーできます。

標準 MIDI 範囲の 128 のノートのうち、ノート番号 0-7 は、C0 から G0 (左端のオクターブ) までのノートに対応します (一部のアプリケーションでは C-2-G-2 と呼ばれることもあります)。これらのノートは、それぞれトラック 1-トラック 8 のプリセットをトリガーします (デフォルトのチャンネル 1-8 に設定されている場合)。これらのノートの値は、どのトラックがアクティブであるかに関係なく、8 つのトラックのそれぞれにマップされます。

MIDI ノート番号 12 -84 は、C1-C7 (C5、MIDI ノート 60、中央の C) のノートに相当し、アクティブ トラックのプリセットを、最低ピッチから最高ピッチまでの 73 の半音階バリエーションのいずれかでトリガーします (KEYBOARD モードで **[TRIG]** キーで演奏した場合と同じ、以下のセクションを参照)。

MIDI プログラム変更メッセージ 0-127 は、Digitakt II のパターン 1-128 (A01- H16) を選択します。さらに、MI DI CC および NRPN メッセージを送信して、Digitakt II のさまざまな側面を制御することもできます。詳細については、104 ページの「付録 B: MIDI」を参照してください。

8.5 モード

Digitakt II には、**[TRIG]** キーが押されたときに実行されるアクションを決定するいくつかの操作モードがあります。

8.5.1 KEYBOARD モード

[KEYBOARD] を押して KEYBOARD モードに入ります。このモードでは、アクティブなオーディオ トラックのプリセットを再生できます (アクティブな MIDI トラックがある場合は MIDI ノートを送信できます)。KB SCALE を CHROMATIC に設定し、KB FOLD を OFF に設定すると、**[TRIG]** キーがピアノのキーボード レイアウトのオクターブに似たパターンで点灯します。点灯しているキーのみが演奏可能です。**[TRK]** + **[TRIG 1–16]** キーを押して、演奏するトラックを選択します。

トリガー キーを押して、プリセットのノートのピッチを変更します。**[TRIG 9]** キーから **[TRIG 16]** キーまでの範囲は 1 オクターブです。トリガーできるノートの範囲全体は、10 オクターブ強 (C0–G10) に及びます。キーボードを中央のオクターブから 4 オクターブ上、5 オクターブ下に移調できます。**[KEYBOARD]** + **[UP]**/**[DOWN]** を押すと、仮想キーボードがオクターブ単位で上下に移調されます。U/D KEY MODE が KB OCT に設定されている場合、KEYBOARD モードのときに **[UP]**/**[DOWN]** を押すだけで仮想キーボードが移調されます。詳細については、81 ページの「14.7.4 U/D KEY MODE」を参照してください。

トリガーされたノートは、LIVE RECORDING モードでシーケンサーに記録できます。方法については、42 ページの「10.2.3 LIVE RECORDING MODE」のセクションを参照してください。

KEYBOARD モードのアクティブ状態 (**[TRIG]** キーに現在表示されているキーボードの部分) はパターンごとに保存されず、最後に設定された状態のままになります。

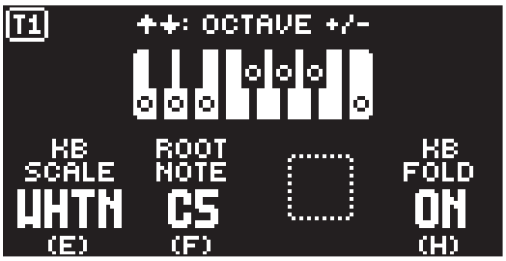
もう一度 **[KEYBOARD]** を押すと KEYBOARDモードが終了します。

8.5.2 KEYBOARD セットアップメニュー

[FUNC] + **[KEYBOARD]** を押すと、KEYBOARD SETUP メニューが開きます。ここでは、**[TRIG]** キーで演奏される音符がグラフィカルに表示されます。**[UP]**/**[DOWN]** を押すと、キーボードが 1 オクターブ上または下に移動します。

このメニューでは、さまざまな音階を設定したり、音階のルート音を選択したりすることもできます。***DATA ENTRY*** ノブを使用して設定を変更します。**[NO]** を押してメニューを終了します。**[KEYBOARD]** をもう一度押して KEYBOARD モードを終

了します。設定はアクティブなパターンに保存されます。



KB SCALE はトラックのスケールを設定します。この設定は、Digitakt II の **[TRIG]** キーでどの音符を演奏できるかを制御し、設定されたスケールの音符のみを演奏できるようにします。選択可能なすべてのキーボード スケールのリストについては、110 ページの「付録 D: キーボード スケール」を参照してください。

ROOT NOTE 選択したスケールのルート音を設定します。

KB FOLD KB FOLD を ON に設定すると、**[TRIG]** キー上のノートの配置方法と、外部 MIDI デバイスからのノートの再生方法が変更されます。これで、すべての **[TRIG]** キーがノートをトリガーします。**[TRIG 9]** キーは、選択したオクターブ、ルートノート、スケールの最低音を再生します。次に、ノートはスケールを上に向かって **[TRIG 16]** まで再生され、さらに上に向かって **[TRIG 1–8]** まで再生されます。スケールのオクターブに 8 音未満のノートが含まれている場合、下段の「残りの」**[TRIG]** キーは、上段の最初の **[TRIG]** キーと同じノートを再生します。青い **[TRIG]** キーは、互いに 1 オクターブ以上離れたノートが含まれていることを示します。
次の全音階の例では、**[TRIG 15–16]** キーは **[TRIG 1–2]** キーと同じ音を演奏します。**[TRIG 1]** と **[TRIG 15]** はどちらも **[TRIG 9]** の 1 オクターブ上の音を演奏します。**[TRIG 7]** は **[TRIG 9]** の 2 オクターブ上の音を演奏します。



外部キーボードを使用して、アクティブ トラックのプリセットを半音階で演奏することもできます。キーボードを Digitakt II に接続し、外部キーボードと Digitakt II MIDI 自動チャンネル (SETTINGS > MIDI CONFIG > CHANNELS) を同じ MIDI チャンネルに設定します。次に、外部キーボードのキーを演奏して、アクティブ トラックのプリセットを半音階で演奏します。Digitakt II がキーボード モードになっていない場合でも、アクティブ トラックのプリセットを半音階で演奏できます。

グリッド マシンを使用するトラックおよび SLICE が NOTE に設定されている場合、KEYBOARD SET-UP メニューのすべての設定は無視されます。代わりに、スライスは C1 から上に向かって再生され、最後のスライスの後に折り返されます。KEYBOARD モードでは、最初のスライスは青い [TRIG] キーで強調表示されます。

8.5.3 MUTE モード

MUTE モードを使用すると、16 個のシーケンサー トラックのいずれかをミュートできます。KEYBOARD モードとは異なり、MUTE モードに入るときにどのトラックがアクティブであるかは関係ありません。すべてのトラックに同時にアクセスできます。いずれかの **[TRIG]** キーを押すと、対応するトラックがミュートされます。もう一度押すとミュートが解除されます。 **[TRIG]** キーの色は、そのトラックのミュート状態を示します。点灯しているキーはミュートされていないトラックを示します。消灯しているキーはミュートされているトラックを示します。

Digitakt II には 2 つの異なるバージョンの MUTE モードがあります。

- **GLOBAL MUTE モード** GLOBAL MUTE モードでは、ミュートされたトラックはすべてのパターンでミュートされます。このモードでは、**[TRACK]** キーが緑色に点灯します。トリガーが配置されているトラックが GLOBAL MUTE モードでミュートされている場合、パターンの再生時にその **[TRACK]** キーが緑色に点滅します。

  [FUNC] + **[TRK]** を押して、GLOBAL MUTE モードに入ります。

  [FUNC] + **[TRK]** を押すと、GLOBAL MUTE モードが終了します。

- **PATTERN MUTE モード** PATTERN MUTE モードでは、ミュートされたトラックはアクティブなパターンでのみミュートされます。このモードでは、**[TRACK]** キーがマゼンタ色に点灯します。トリガーが配置されているトラックが PATTERN MUTE モードでミュートされている場合、パターンの再生時に **[TRACK]** キーがマゼンタ色に点滅します。 **[FUNC]** を押しながら **[TRK]** を 2 回押すと、PATTERN MUTE モードになります。

  [FUNC] + **[TRK]** を押すと、PATTERN MUTE モードが終了します。

GLOBAL MUTE モードの設定はプロジェクトと一緒に保存されます。PATTERN MUTE モードの設定はパターンと一緒に保存されます。

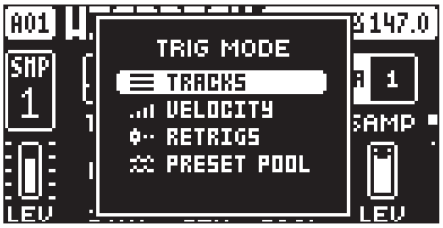
トリガーが配置されたトラックが PATTERN MUTE モードと GLOBAL MUTE モードでミュートされている場合、パターンの再生時に両方のモードで **[TRACK]** キーがマゼンタ色に点滅します。

ミュートアクションが有効になる前に、トラックをミュート/ミュート解除する準備を行うこともできます。任意のミュートモードで、**[FUNC]** キーを押したまま、ミュート/ミュート解除するトラックに対応する **[TRIG]** キーを押します。**[FUNC]** キーを放すと、選択したトラックがミュート/ミュート解除されます。画面の上部には、すべてのトラックのミュート状態の概要が表示されます。四角 = ミュート解除されたトラック、水平線 = ミュートされたトラック、プラス記号 = ミュート解除の準備ができたトラック、X = ミュートの準備ができたトラック。

- **クイック ミュートを使用して、シーケンサー トラックをミュートまたはミュート解除することもできます。トラックをミュートまたはミュート解除するには、[FUNC] キーを押したまま [TRACK] キーを押します。**
- **Digitakt II は最後に使用した MUTE モードのバージョンを記憶しており、[FUNC] + [TRK] を押すと最初にこのモードにアクセスします。これはクイック ミュートにも適用されます。ただし、再起動後は常にデフォルトの GLOBAL MUTE モードに戻ります。**

8.5.4 TRIG モード

さまざまな TRIG モードは、**[TRIG 1-16]** キーの機能に影響します。**[FUNC]** + **[UP]** または **[DOWN]** を押して、アクティブにする TRIG モードを選択します。選択した TRIG モードはすべてのトラックに対してアクティブになります。トリガー モードを使用して実行されたすべてのアクションは、LIVE RECORDING モードで記録できます。



TRACKS

これはデフォルトの TRIG モードです。このモードでは、**[TRIG 1-16]** キーは対応するオーディオ/MIDI トラックをトリガーします。

VELOCITY

この TRIG モードでは、**[TRIG 1-16]** キーは、さまざまなベロシティでアクティブなトラックをトリガーします。

Trig 1 = Velocity 8
Trig 2 = Velocity 16
Trig 3 = Velocity 24
Trig 4 = Velocity 32
Trig 5 = Velocity 40
Trig 6 = Velocity 48
Trig 7 = Velocity 56
Trig 8 = Velocity 64
Trig 9 = Velocity 72
Trig 10 = Velocity 80
Trig 11 = Velocity 88
Trig 12 = Velocity 96
Trig 13 = Velocity 104
Trig 14 = Velocity 112
Trig 15 = Velocity 120
Trig 16 = Velocity 127

RETRIGS

この TRIG モードでは、**[TRIG 1-16]** キーはさまざまなリトリガー レートでアクティブなトラックをトリガーします。

Trig 1 = Retrig rate 1/1
Trig 2 = Retrig rate 1/2
Trig 3 = Retrig rate 1/3
Trig 4 = Retrig rate 1/4
Trig 5 = Retrig rate 1/5
Trig 6 = Retrig rate 1/6
Trig 7 = Retrig rate 1/8
Trig 8 = Retrig rate 1/12
Trig 9 = Retrig rate 1/16
Trig 10 = Retrig rate 1/20
Trig 11 = Retrig rate 1/24
Trig 12 = Retrig rate 1/32
Trig 13 = Retrig rate 1/40
Trig 14 = Retrig rate 1/48
Trig 15 = Retrig rate 1/64
Trig 16 = Retrig rate 1/80

PRESET POOL

この TRIG モードでは、**[TRIG 1-16]** キーはプリセット プールの 16 個のプリセット スロットをトリガーします。最初のページでは、スロット 1-16 のプリセットがトリガーされます。 **[PAGE]** + **[RIGHT]** を押すとページ 2 に移動し、スロット 17-32 のプリセットがトリガーされます。 **[PAGE]** + **[LEFT/RIGHT]** を押すと、トリガーするスロットが選択されます。 詳細については、29 ページの「9.1 +DRIVE ライブラリとプール」を参照してください。



受信した MIDI ノート データは、選択した TRIG モードに応じてさまざまな方法でトラックにマッピングされます。



RETRIGS および PRESET POOL トリガ モードはオーディオ トラックでのみ機能します。

9. パターン、キット、プリセットとサンプル

パターンは、Digitakt II の主要なデータ コンテナです。8 つのバンクごとに 16 個のパターンが用意されており、プロジェクトごとに 128 個のパターンが使用可能です。パターンには、最大 16 個のプリセット (トラックごとに 1 つ)、トリガーやパラメーター ロックなどのシーケンサー データが含まれます。また、TRIG ページのデフォルト設定、BPM、長さ、スイング、拍子の設定も含まれます。

キットは、16 個のプリセットのコレクションで、各トラックに 1 つずつ、キット関連の設定がいくつか含まれています。プリセットは、サンプルと PARAMETER ページ (SRC、FLTR、AMP、FX、MOD) のすべての設定、または PARAMETER ページ (SRC、FLTR、AMP、MOD) の設定を含む MIDI プリセットのいずれかです。任意のプリセットを 16 個のトラックに割り当てることができます。

+Drive からパターンにインポートされたプリセットまたはキットは、アクティブ パターンの一部になります。したがって、プリセット/キットに加えられた変更は、保存されたプリセット/キットには影響しません。アクティブ パターンのプリセット/キットにのみ影響します。アクティブ パターンから +Drive にプリセット/キットをエクスポート (および保存) できます。詳細については、30 ページの「9.3 プリセット/キット メニュー」を参照してください。

プリセットやパターンで使用されているサンプルは、名前を変更したり移動したりしても、意図したとおりに動作します。これは、すべてのファイルにファイル固有の値を追加するハッシュ関数によるもので、この値はファイル名やデータ構造内のファイルの場所とは無関係です。ただし、サンプルを削除すると、そのサンプルはどのプリセットやパターンにも含まれなくなります。

- **プリセットまたはキットをパターンにインポートすると、+Drive 上のプリセット/キットのコピーとなり、+Drive に保存されている元のプリセット/キットとはリンクされません。代わりに、完全にパターンの一部になります。**
- **+Drive からサンプルを削除すると、そのサンプルはどのプリセットやパターンにも含まれなくなります。**

パターンには次のものが含まれます。

- キット
- 16 トラックのトリガーやパラメータ ロックなどのシーケンサー データ。
- TRIG ページの設定、BPM 、長さ、スイング、拍子の設定。

キットには以下が含まれます。

- 16 個のオーディオまたは MIDI トラック プリセット。
- オーディオ トラックとパターンのレベル設定。
- コンプレッサーとマスターディストーションの設定。
- コンプレッサーのルーティングとすべての設定を制御。
- Send FX 設定

プリセットには以下が含まれます。

サンプル (+Drive からリンク) と、オーディオ トラックの SRC、FLTR、AMP、FX、および MOD PARAMETER ページ設定。または、MIDI プリセットの場合は、MIDI トラックの SRC、FLTR、AMP、および MOD PARAMETER ページ設定。

サンプルには以下が含まれます。

- 16 ビット、48 kHz、モノラルまたはステレオのオーディオ ファイル。

9.1 +Drive サウンドライブラリとサウンドプール

+Drive の合計サイズは 20 GB です。 +Drive ライブラリには、すべてのプロジェクトで使用できる最大 2048 個のプリセット (各バンク A-H に 256 個のプリセット) を保存できます。キットもここに保存されます。 +Drive ライブラリにはサンプルも含まれています。最大 400 MB (モノラルで約 72 分、ステレオで約 36 分) のサンプルをプロジェクトにロードできます。サンプルをロックするには、サンプルをプロジェクト プールにインポートする必要があります。

プリセットは、+Drive ライブラリまたはアクティブなプロジェクトのプール (プロジェクト RAM) からパターンにロードできます。この 2 つの違いは、+Drive ライブラリには 2048 個のプリセットの容量があり、すべてのプロジェクトで使用できるのに対し、プールはプロジェクトの一部であり、128 個のプリセットに制限されていることです。プールにロードされたプリセットの主な利点は、プリセットをロックできることです。この機能は、+Drive ライブラリのプリセットでは使用できません。詳細については、47 ページの「10.8.2 プリセット ロック」を参照してください。

9.1.1 プールにプリセットを追加する

プリセット ロックを実行できるようにするには、まずプリセットをプールに追加する必要があります。

1. **[PRESET/KIT]** を押して PRESET/KIT メニューを開きます。
2. (PRESET) **MANAGE** を選択し、**[YES]** を押してプリセットマネージャーを開きます。
3. プールに追加するプリセットをハイライト表示して **[YES]** を押して選択します。
4. **[LEFT]** を押すと、プリセットソートメニューが開きます。

5. **ADD TO PRESET POOL**を選択し、**[YES]** を押します。

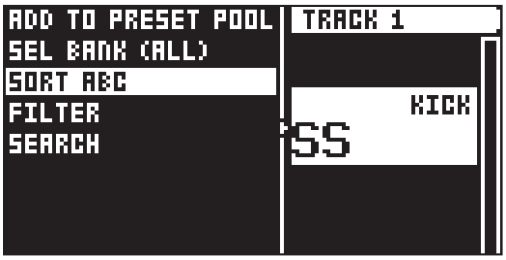
MIDIプリセットはプリセットプールに追加できません。

9.2 PRESET BROWSER



[FUNC] を押してから ***LEVEL/DATA*** を回して PRESET BROWSER を開きます。**[PRESET/KIT]** を押して (PRESET) LOAD を選択しても、プリセットブラウザにアクセスできます。PRESET BROWSER は、プリセットのプレビューとロードに使用します。このメニューには、+Driveライブラリ内のすべてのプリセットのリストが表示されます。***LEVEL/DATA*** ノブを回すか、**[UP]**/**[DOWN]** を押してリストをスクロールします。**[LEFT]** を押して PRESET SORTING メニューを開き、SEL BANK オプションを使用してプリセットバンク A-H を選択します。**[FUNC]** + **[YES]** を押すと、トラックにロードする前にプリセットをプレビューできます。**[YES]** を押すと、プリセットがトラックにロードされます。

[LEFT] を押してソートメニューにアクセスします。**[YES]** を押してコマンドを実行します。**[NO]** または **[RIGHT]** 矢印キーを押してメニューを終了します。



プリセット プールに追加は、選択したプリセットをアクティブなプロジェクトのプールに追加します。

SELECT BANK はプリセットバンクセレクターを開きます。現在選択されているバンクは括弧内に表示されます。バンクを選択するには、**[TRIG 8-16]** キー、**[ARROW]** キー、または ***LEVEL/DATA*** を使用します。

SORT ABC / **SORT 123** は、プリセットをアルファベット順に並べ替えるか、スロット番号順に並べ替えるかを切り替えます。

FILTER は、タグに従ってプリセットを整理できるリストを開きます。**[YES]** を押すと、タグを選択または選択解除できます。複数のタグを選択できます。**[NO]** を押すと、タグ リストが終了します。

SEARCH はテキスト検索を実行し、入力したテキストに一致するか、そのテキストを含む名前を持つすべてのプリセットを一覧表示します。テキストの入力方法の詳細については、19 ページの「6.5 NAMING画面」を参照してください。

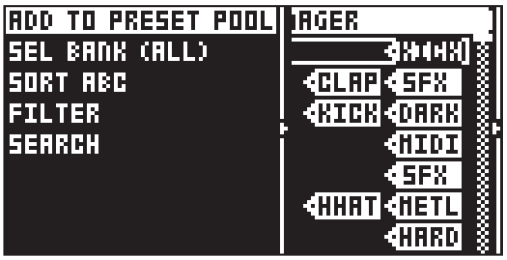
9.3 PRESET/KIT メニュー

[PRESET/KIT] を押すと、PRESET/KIT メニューが開きます。ここでは、プリセット (+Drive とプールの両方) とキットを管理します。**[ARROW]** キーと ***LEVEL/DATA*** を使用してメニューを移動します。**[YES]** を押すとメニュー項目が選択されます。**[NO]** を押すとメニューが終了します。

9.3.1 LOAD (PRESET)

[ARROW] キーまたは ***LEVEL/DATA*** を使用してプリセットを選択します。**[YES]** を押すと、プリセットがアクティブ トラックにロードされます。**[TRK]** + **[TRIG 1–16]** を押すと、アクティブ トラッ クが変更されます。**[TRIG]** キーを押して、ハイライト表示されたプリセットをロードする前にプレビューします。**KEYBOARD** を押してから **[TRIG]** キーを使用して、選択したスケールで選択したプリセットをプレビューします。

[LEFT] を押してソートメニューにアクセスします。**[YES]** を押してコマンドを実行します。**[NO]** または **[RIGHT]** 矢印キーを押してメニューを終了します。



ADD TO PRESET POOL 選択したプリセットをアクティブなプロジェクトのプールに追加します。

SELECT BANK プリセットバンクセレクターを開きます。現在選択されているバンクは括弧内に表示されます。**[TRIG 8-16]** キー、**[ARROW]** キー、または ***LEVEL/DATA*** を使用してバンクを選択します。

SORT ABC / SORT 123 プリセットをアルファベット順に並べ替えるか、スロット番号順に並べ替えるかを切り替えます。

FILTER タグに従ってプリセットを整理できるリストを開きます。**[YES]** を押すと、タグを選択または選択解除できます。複数のタグを選択できます。**[NO]** を押すと、タグリストが終了します。

SEARCH テキスト検索を実行し、入力したテキストに一致するか、そのテキストを含む名前を持つすべてのプリセットを一覧表示します。テキストの入力方法の詳細については、19 ページの「6.5 NAMING画面」を参照してください。

9.3.2 SAVE (PRESET)

このオプションを使用して、アクティブなトラックのプリセットを保存します。

1. **[UP]**/**[DOWN]** キーまたは ***LEVEL/DATA*** を使用して、プリセットを保存するスロットを選択します。
2. **[YES]** を押すと、選択したスロットにプリセットが保存されます。スロットにすでにプリセットが含まれている場合は、保存操作の確認を求められます。
3. NAMING 画面でプリセットに名前を付け、**[YES]** を押します。詳細については、19ページの「6.5 NAMING画面」を参照してください。

4.TAG 画面では、プリセットにタグを追加できます。最初の 2 つはプリセット リストに表示されます。**[YES]** を押してタグを適用または削除します。<SAVE> を強調表示し、**[YES]** を押して保存します。

ADD TO PRESET POOL 選択したプリセットをアクティブなプロジェクトのプールに追加します。

SELECT BANK プリセットバンクセレクターを開きます。現在選択されているバンクは括弧内に表示されます。**[TRIG 8-16]** キー、**[ARROW]** キー、または ***LEVEL/DATA*** を使用してバンクを選択します。

SORT ABC / SORT 123 プリセットをアルファベット順に並べ替えるか、スロット番号順に並べ替えるかを切り替えます。

FILTER タグに従ってプリセットを整理できるリストを開きます。**[YES]** を押すと、タグを選択または選択解除できます。複数のタグを選択できます。**[NO]** を押すと、タグリストが終了します。

SEARCH テキスト検索を実行し、入力したテキストに一致するか、そのテキストを含む名前を持つすべてのプリセットを一覧表示します。テキストの入力方法の詳細については、19 ページの「6.5 NAMING画面」を参照してください。

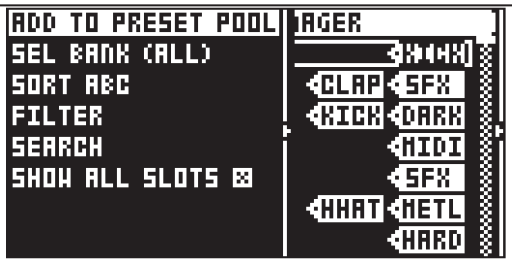
SHOW ALL SLOTS チェックされている場合、すべてのプリセット スロットが、入力済みと空の両方で表示されます。チェックされていない場合は、空のスロットのみが表示されます。

9.3.3 MANAGE (PRESET)

プリセット マネージャーを開きます。ここでプリセットを保存、読み込み、名前変更、タグ付けなどを行うことができます。このメニューを開くと、+Drive ライブラリにあるすべてのプリセットのリストが表示されます。



[LEFT] を押すとソートメニューにアクセスできます。**[YES]** を押すとコマンドが実行されます。**[NO]** または **[RIGHT]** キーを押すとメニューが終了します。



ADD TO PRESET POOL 選択したプリセットをアクティブなプロジェクトのプールに追加します。

SELECT BANK プリセット バンク セレクターを開きます。現在選択されているバンクは括弧内に表示されます。+Drive ライブラリのプリセットは、A から H までの 8 つのバンクに分かれています。各バンクには 256 個のプリセットを含めることができます。**[TRIG 9–16]** キーを使用すると、特定のバンクにあるプリセットのみを表示できます。**[TRIG 8–16]** キー、**[LEFT]** /**[RIGHT]** キー、または ***LEVEL/DATA*** を使用してバンクを選択します。

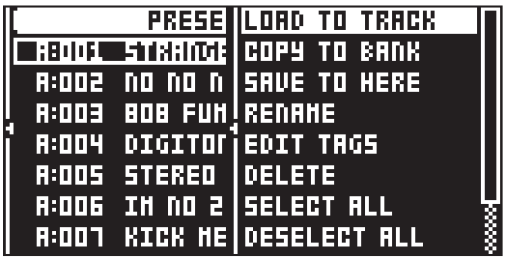
SORT ABC / SORT 123 プリセットをアルファベット順に並べ替えるか、スロット番号順に並べ替えるかを切り替えます。

FILTER タグに従ってプリセットを整理できるリストを開きます。**[YES]** を押すと、タグを選択または選択解除できます。複数のタグを選択できます。**[NO]** を押すと、タグ リストが終了します。

SEARCH テキスト検索を実行し、入力したテキストに一致するか、そのテキストを含む名前を持つすべてのプリセットを一覧表示します。テキストの入力方法の詳細については、19 ページの「6.5 NAMING画面」を参照してください。

SHOW ALL SLOTS チェックされている場合、すべてのプリセット スロットが、入力済みと空の両方で表示されます。チェックされていない場合は、空のスロットのみが表示されます。

[RIGHT] を押すと、PRESET OPERATIONS メニューにアクセスできます。使用可能な操作は、ハイライト表示されたプリセットに影響します。***LEVEL/DATA*** または **[UP]**/**[DOWN]** 矢印キーを使用してメニューを移動します。**[YES]** を押すと、選択したプリセットにコマンドが適用されます。**[NO]** または **[LEFT]** 矢印キーを押すと、メニューが終了します。



LOAD TO TRACK 選択したプリセットをアクティブ トラックにロードし、アクティブ パターンの一部にします。

COPY TO BANK 選択したプリセットを +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。

SAVE TO HERE アクティブなトラックプリセットを選択したスロットに保存します。

RENAME 選択したプリセットの名前を変更できる画面が開きます。

EDIT TAGS プリセットにタグを付けることができるメニューを開きます。プリセットには任意の数のタグを付けることができますが、プリセット リストに表示されるのは最初の 2 つだけです。タグを適用または削除するには、**[YES]** を押します。<SAVE> を強調表示し、**[YES]** を押して保存します。

DELETE プリセットまたは選択したプリセットを削除します。

SELECT ALL リスト内のすべてのプリセットを選択します。

DESELECT ALL リスト内の選択されたプリセットをすべて選択解除します。

TOGGLE 選択したプリセットの書き込み保護を有効または無効にします。プリセット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、または削除はできません。書き込み保護されたプリセットの名前の横に南京錠の記号が表示されます。このコマンドは、+Drive ライブラリを参照している場合にのみ使用できます。

SEND SYSEX 選択したプリセットを SysEx データとして送信

- **オーディオ トラック プリセットと同じ方法で、MIDI トラック プリセットを保存/読み込み/管理することもできます。保存すると、MIDI タグが自動的に付けられます。MIDI プリセットをプリセット プールに読み込むことはできません。**
- **アクティブトラックの [TRIG 1-16] キーを押すと、現在選択されているプリセットをプレビューできます。アクティブトラックで使用できるすべてのプリセットをプレビューできます。プレビューしたプリセットがエフェクトに送信された場合、現在のエフェクト設定がプリセットに反映されることに注意してください。**
- **サウンド操作メニューで使用可能なコマンドは、複数のプリセットに同時に影響を与えることができます。個々のプリセットをハイライト表示して [YES] を押すと、選択/選択解除されます。**
- **[FUNC] + [UP]/[DOWN] を押すと、プリセットリスト内をより速くスクロールできます。**

9.3.4 POOL

プリセット マネージャーのプールにすばやくアクセスできます。ここでは、プリセット プールを管理できます。プリセットの追加、複数のプリセットの選択、プリセットの削除、プリセットの名前の変更などを行うことができます。

[RIGHT] を押すと、PRESET OPERATIONS メニューにアクセスできます。使用可能な操作は、ハイライト表示されたプリセットに影響します。***LEVEL/DATA*** または **[UP]**/**[DOWN]** 矢印キーを使用してメニューを移動します。**[YES]** を押すと、選択したプリセットにコマンドが適用されます。**[NO]** または **[LEFT]** 矢印キーを押すと、メニューが終了します。



LOAD TO TRACK 選択したプリセットをアクティブ トラックにロードし、アクティブ パターンの一部にします。

SAVE TO HERE アクティブなトラックプリセットを選択したスロットに保存します。

RENAME 選択したプリセットの名前を変更できる画面が開きます。

DELETE プリセットまたは選択したプリセットを削除します。

SELECT ALL リスト内のすべてのプリセットを選択します。

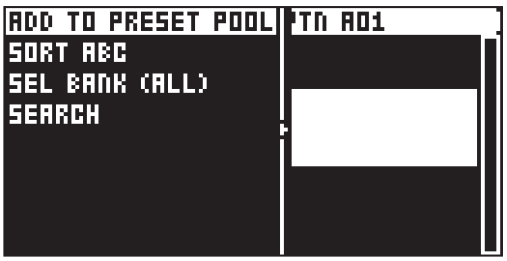
SELECT UNUSED プロジェクト内のどのパターンでも使用されていないすべてのプリセットを選択します。

DESELECT ALL リスト内の選択されたプリセットをすべて選択解除します。

9.3.5 LOAD (KIT)

[ARROW] キーまたは ***LEVEL/DATA*** を使用してキットを選択します。**[YES]** を押すと、キットがアクティブなパターンにロードされます。**[TRIG]** キーを押して、ハイライト表示されたキットをロードする前にプレビューします。

[LEFT] を押して SORTING メニューにアクセスします。***LEVEL/DATA*** または **[UP]**/**[DOWN]** 矢印キーを使用してメニューを移動します。**[YES]** を押してコマンドを実行します。**[NO]** または **[RIGHT]** 矢印キーを押すとメニューが終了します。



ADD TO POOL キットの 16 個のプリセットをアクティブ プロジェクトのプールに追加します。

SORT ABC / SORT 123 キットをアルファベット順に並べるか、スロット番号順に並べるかを切り替えます。

SELECT BANK KITバンクセレクターを開きます。現在選択されているバンクは括弧内に表示されます。**[TRIG 8-16]** キー、**[ARROW]** キー、または ***LEVEL/DATA*** を使用してバンクを選択します。

SEARCH テキスト検索を実行し、入力したテキストに一致するか、そのテキストを含む名前を持つすべてのキットを一覧表示します。テキストの入力方法の詳細については、19 ページの「6.5 NAMING画面」を参照してください。

9.3.6 SAVE (KIT)

アクティブなパターン キットを保存するには、このオプションを使用します。

1. **[UP]**/**[DOWN]** キーまたは ***LEVEL/DATA*** を使用して、キットを保存するスロットを選択します。
2. **[YES]** を押すと、選択したスロットにキットが保存されます。スロットにすでにキットが含まれている場合は、保存操作の確認を求められます。
3. NAMING 画面でキットに名前を付け、**[YES]** を押して保存します。詳細については、19ページの「6.5 NAMING画面」を参照してください。

[LEFT] を押してソートメニューにアクセスします。**[YES]** を押してコマンドを実行します。**[NO]** または **[RIGHT]** 矢印キーを押してメニューを終了します。

ADD TO POOL キットの 16 個のプリセットをアクティブ プロジェクトのプールに追加します。

SORT ABC / SORT 123 キットをアルファベット順に並べるか、スロット番号順に並べるかを切り替えます。

SELECT BANK KITバンクセレクターを開きます。現在選択されているバンクは括弧内に表示されます。**[TRIG 8-16]** キー、**[ARROW]** キー、または ***LEVEL/DATA*** を使用してバンクを選択します。

SEARCH テキスト検索を実行し、入力したテキストに一致するか、そのテキストを含む名前を持つすべてのキットを一覧表示します。テキストの入力方法の詳細については、19 ページの「6.5 NAMING画面」を参照してください。

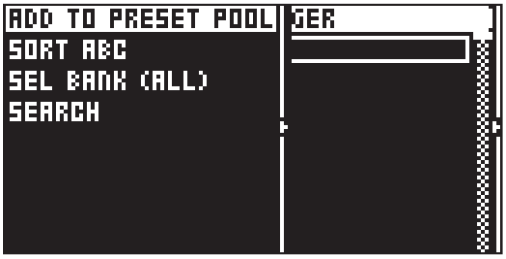
SHOW ALL SLOTS チェックを入れると、キットのスロットがすべて表示され、そのスロットには空きがあります。チェックを入れない場合は、空きスロットのみが表示されます。

9.3.7 MANAGE (KIT)

キットは保存、読み込み、名前変更、タグ付けなどを行うことができます。このメニューを開くと、+Drive ライブラリにあるすべてのプリセットのリストが表示されます。



[LEFT] を押すとソートメニューにアクセスできます。**[YES]** を押すとコマンドが実行されます。**[NO]** または **[RIGHT]** キーを押すとメニューが終了します。



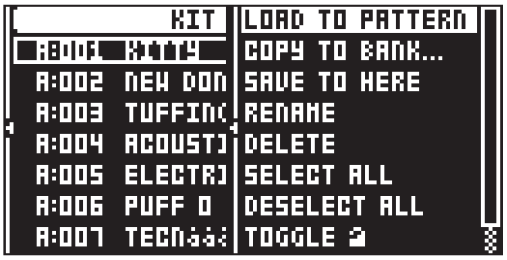
ADD TO POOL キットの 16 個のプリセットをアクティブ プロジェクトのプールに追加します。

SORT ABC / SORT 123 キットをアルファベット順に並べるか、スロット番号順に並べるかを切り替えます。

SELECT BANK KITバンクセレクターを開きます。現在選択されているバンクは括弧内に表示されます。**[TRIG 8-16]** キー、**[ARROW]** キー、または ***LEVEL/DATA*** を使用してバンクを選択します。

SEARCH テキスト検索を実行し、入力したテキストに一致するか、そのテキストを含む名前を持つすべてのキットを一覧表示します。テキストの入力方法の詳細については、19 ページの「6.5 命名画面」を参照してください。

[RIGHT] を押すと、KIT OPERATIONS メニューにアクセスできます。使用可能な操作は、強調表示されたプリセットに影響します。**[YES]** を押すと、選択したキットにコマンドが適用されます。**[NO]** または **[LEFT]** 矢印キーを押してメニューを終了します。



LOAD TO PATTERN 選択したキットをアクティブなパターンにロードします。

COPY TO BANK 選択したキットを BANK (A-H) にコピーします。キットは +Drive 内の特定のバンクの最初の空きスロットにコピーされます。

SAVE TO HERE アクティブなキットを選択したスロットに保存します。

RENAME 選択したキットの名前を変更できる画面が開きます。

DELETE キットまたは選択したキットを削除します。

SELECT ALL リスト内のすべてのキットを選択します。

SELECT UNUSED プロジェクト内のどのパターンでも使用されていないすべてのキットをプールから選択します。プリセットは +Drive ライブラリから削除されません。次に、DELETE を選択して、選択したキットをプロジェクトのプールから削除します。

DESELECT ALL リスト内のすべてのキットの選択を解除します。

TOGGLE 選択したキットの書き込み保護を有効または無効にします。キット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、または削除はできません。書き込み保護されたキットの名前の横に南京錠の記号が表示されます。このコマンドは、+Drive ライブラリを参照している場合にのみ使用できます。

SEND SYSEX 選択したキットのプリセットを SysEx データとして送信します。

9.4 プリセットの再生

[TRIG 1-16] キーを押すと、アクティブなパターンのトラックのプリセットが再生されます。**[TRIG]** キーは押すと短時間点灯します。

外部MIDI機器でプリセットを演奏する。

プリセットは、Digitakt II に接続された外部 MIDI デバイスを使用して再生することもできます。各トラックの MIDI チャンネルは、78 ページの「14.4.3 チャンネル」のセクションで説明されている MIDI チャンネル メニューで割り当てることができます。キーボード モードのときに、外部 MIDI ユニットを使用してプリセットを半音階で再生することもできます。詳細については、25 ページの「8.5.1 キーボード モード」を参照してください。

9.5 プリセットの編集

[TRK] + **[TRIG 1-16]** キーのいずれかを押して、編集するトラックを選択します。トラックの設定を編集すると、変更内容はアクティブなパターンの一部として保存されます。

LEVEL/DATA ノブを使用して、アクティブなオーディオ トラックの全体的な音量レベルを調整します。

PARAMETER ページにあるパラメータを調整してプリセットを編集します。**[PARAMETER]** ページ キーを押してこれらのページにアクセスします。パラメータを変更するには、***DATA ENTRY*** ノブ **A - H** を使用します。詳細については、53 ページの「11. TRACK PARAMETERS」を参照してください。

すべてのパラメータ設定とサンプルを含む完全なプリセットを別のトラックにコピーできます。**[TRK]** + **[TRIG 1–16]** + **[RECORD]** を押してから、**[TRK]** + **[TRIG 1–16]** + **[STOP]** を押して、選択したトラックにプリセットを貼り付けます。

9.6 プリセットの保存

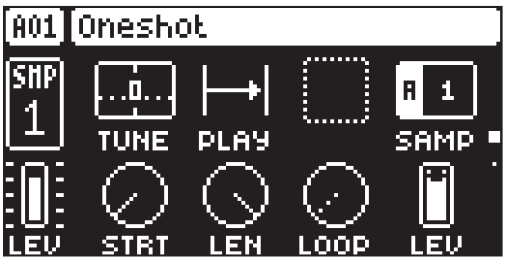
プリセットのパラメータを編集したら、それを +Drive に保存できます。

1. **[PRESET/KIT]** を押して PRESET/KITメニューを開きます。
2. PRESET > SAVEを選択し、**[YES]** を押します。
3. ***LEVEL/DATA*** ノブを回すか、**[UP]**/**[DOWN]** キーを使用してプリセットを保存する空のスロットを選択し、**[YES]** を押します。
4. NAMING 画面でサウンドに名前を付け、**[YES]** を押します。詳細については、19ページの「6.5 NAMING画面」を参照してください。
5. TAGS 画面で、**[ARROW]** キ ーと **[YES]** キーを使用してサウンドに適切なタグを選択し、<SAVE>を選択して **[YES]** を押します。

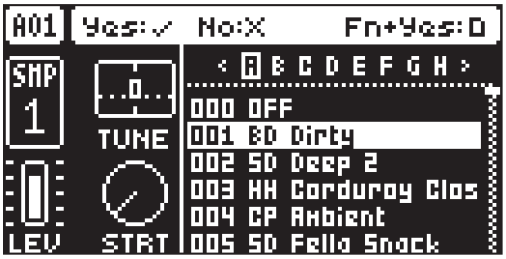
9.7 サンプルの割り当て

プロジェクトにロードされた 1016 個のサンプルは、任意のオーディオ トラックのプリセットに割り当てることができます。ユーザーサンプルは、SAMPLES メニューで置き換え、再配置し、その他の管理を行うことができます。詳細については、70 ページの「13.6 SAMPLES メニュー」を参照してください。

1. **[TRK]** + **[TRIG 1-16]** を押して、サンプルを割り当てるトラックを選択します。
2. **[SRC]** を押すと SOURCE パラメータページが開きます。



3. ***DATA ENTRY*** ノブ **D** を回すと、プール内のサンプルのリストが表示されます。詳細については、71ページの「13.6.1 サンプルのロード」を参照してください。



4. ノブを反時計回りに回すとリストが上にスクロールし、時計回りに回すとリストが下にスクロールします。ブラウ ズ中にアクティブ トラックの **[TRIG]** キーを押すと、現在アウトラインされているサンプルを聴くことができます。
5. **[YES]** を押すとサンプルが選択されます。**[NO]** を押すとサンプルを選択せずにリストを終了します。**[FUNC]** +**[YES]** を押すと +Drive 内の選択したサンプル スロットに移動します。

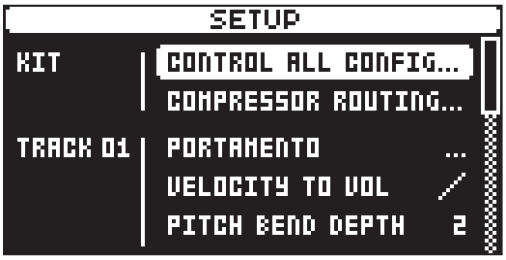
9.7.1 クイック割り当て方法を使用したサンプルの割り当て

クイック割り当て方法を使用して、サンプルをトラックとプロジェクトのプールにロードすることもできます。

1. **[SRC]** を押して SOURCE ページを開き、SAMP パラメータのノブを回します。
2. サンプルリストが開いているときに、**[FUNC]** + **[YES]** を押すと、SAMPLES メニューが開きます。詳細については、70 ページの「13.6 SAMPLES メニュー」を参照してください。
3. ロードするサンプルに移動します。どのサンプルもプレビュー（アクティブ トラックの音声で再生）できます。サンプルをハイライトして **[FUNC]** + **[YES]** を押すだけです。約 10 秒間のサンプルをプレビューできます。
4. サンプルをハイライトし、**[YES]** を押すと、トラックとプロジェクトのプールに直接ロードされます。

9.8 セットアップメニュー

[FUNC] + **[FLTR]** を押して SETUP メニューを開きます。ここでは、トラックとキットに関連するさまざまなパラメータを設定できます。**[UP]** と **[DOWN]** の矢印キーを使用してオプション間を移動します。**[YES]** を押して選択を確定します。**[NO]** を押してメニューを終了します。



9.8.1 キット

ここでは、すべてのコントロールの影響を受けるトラックを選択し、コンプレッサーへのトラック ルーティングを設定できます。

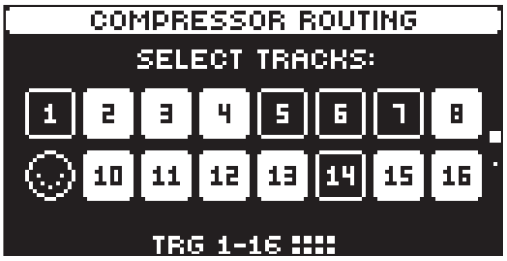
CONTROL ALL CONFIG

[TRIG] キーを使用して、コントロール オール機能の影響を受けるトラックを選択します。MIDI トラックは選択できません。 詳細については、19 ページの「6.2.2 CONTROL ALL」を参照してください。



COMPRESSOR ROUTING

[TRIG] キーを使用して、コンプレッサーの影響を受けるトラック、入力、エフェクトを選択します。MIDI トラックは選択できません。**[UP]**/**[DOWN]** を使用して 2 つのページ間を移動します。





9.8.2 トラック

ここでは、トラック関連のさまざまなパラメータを設定できます。**[UP]** および **[DOWN]** 矢印キーを使用してオプション間を移動します。**[YES]** を押して選択を確定します。**[NO]** を押してメニューを終了します。

PORTAMENT

ここでは、ポルタメントに関連する設定が見つかります。詳細については、"113 ページの10.2 TRIG" ページを参照してください。

SLOPE

一定速度。ピッチは一定速度で直線的にグライドします。グライドが長くなると、完了するまでに時間がかかりま。

一定時間。ピッチは直線的に変化しますが、開始音と終了音の間隔に関係なく、一定の時間で変化が完了します。より広い音程で変化するため、より高い割合を持っています。

AMOUNT

この設定により、部分的なグライドが有効になり、グライドにはインターバルの最後の部分だけが含まれます。たとえば、100 に設定すると、最初から最後まで完全なグライドになります。値が低いほど、目標ピッチに近い位置からグライドが始まります。

STYLE

GLIDE 通常の連続ポルタメント。

GLISSAND ポルタメントを半音単位でクオンタイズします。

LEGATO ONLY

ON の場合、ノートを演奏すると、ピッチは最後に演奏されて保持されたノート (キーが押されてまだ放されていない

ノート) のピッチから、トラックで演奏される次の新しいノートのピッチへと変化します。

OFF ノートを演奏すると、ピッチは最後に演奏されたノートのピッチからトラック上で演奏される次の新しいノートへと変化します。

GATING

OFF キーを放した後もグライドが継続します。

ON キーを放すとグライドが停止します。

VELOCITY TO VOL

MIDI キーボードからサウンドを再生するときに、MIDI ベロシティが音量にどのように影響するかを選択します。

OFF は、ベロシティがサウンドの音量に影響しないことを意味します。

LOG は対数ベロシティ カーブを適用します。キーボードを強く押すよりも弱く押す方が音量の差が大きくなります。

LIN は線形速度曲線を適用します。キーボードの押下間の音量差は、加えられた力に線形に対応します。

EXP は指数ベロシティ カーブを適用します。音量の差は、キーボードを強く押したときよりも弱く押したときの方が大きくなります。

PITCH BEND DEPTH

外部 MIDI デバイスからのピッチベンド データが Digitakt II にどの程度影響するかを設定します。

OCTAVE

プリセットの基本オクターブを設定します。また、サウンドのオクターブ設定を制御できるため、2 つ以上のサウンドを連動させるためにシーケンサーのノートをトランスポーズする必要性が最小限に抑えられ、プリセットのロックがより実用的になります。

LEGATO

LEGATO モードでは、最初のノートがまだ保持されている場合、後続のノートオン/キーの押下でエンベロープはトリガーされません。

NOTE PRIORITY

ここでは、ノートの優先順位、つまり、複数のノートが同時に演奏された場合にどのノートを演奏するかを設定できます。この設定は、**LEGATO** が ON に設定されている場合にのみ使用できます。

LAST は、最後に演奏された音符を優先します。

LOW は、演奏される最も低い音を優先します。

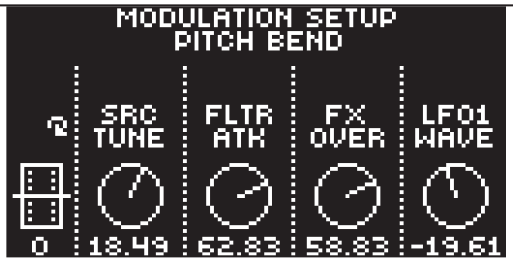
HIGH は、演奏された最高音を優先します。

PITCH BEND

最大 4 つの PARAMETER ページ パラメータをピッチ ベンドに割り当てることができるメニューを開きます。外部デバイスから Digitakt II に送信された入力 MIDI のピッチ ベンドは、割り当てられたパラメータに影響します。**[YES]** を押すとメニューが開きます。

SYN、FLTR、AMP、FX、MOD PARAMETERページからパラメータを選択できます。***DATA ENTRY*** ノブ **A-D** を回して、割り当てたいトラックパラメータを選択します。**[YES]** を押して選択を確定します。次に、***DATA ENTRY*** ノブ **E-H** を使用して、4 つのトラックのモジュレーション深度を設定します。パラメータ。深さは元のトラックパラメータ値。

LEVEL/DATA を回して設定をテストします。



VELOCITY MOD

最大 4 つの PARAMETER ページ パラメータをベロシティ パラメータに割り当てることができるメニューを開きます。TRIG メニューの VEL パラメータと、外部デバイスから Digitakt II に送信される MIDI ノートのベロシティの両方が、割り当てられたパラメータに影響します。**[YES]** を押してメニューを開きます。パラメータの選択とモジュレーション デプスの設定は、PITCH BEND の場合と同じように機能します。***LEVEL/DATA*** を回して設定をテストします。

MOD WHEEL

最大 4 つの PARAMETER ページ パラメータを MIDI モジュレーション ホイール コマンド (CC #1) に割り当てることができるメニューを開きます。**[YES]** を押すとメニューが開きます。パラメータの選択とモジュレーション デプスの設定は、PITCH BEND の場合と同じように機能します。

LEVEL/DATA を回して設定をテストします。

BREATH CONTROLLER

最大 4 つの PARAMETER ページ パラメータを MIDI ブレス コントローラ コマンド (CC #2) に割り当てることができるメニューを開きます。**[YES]** を押すとメニューが開きます。パラメータの選択とモジュレーション デプスの設定は、PITCH BEND の場合と同じように機能します。

LEVEL/DATA を回して設定をテストします。

AFTERTOUCH

MIDI アフタータッチコマンドに最大 4 つの PARAMETER ページパラメータを割り当てることができるメニューを開きます。**[YES]** を押してメニューを開きます。パラメータの選択とモジュレーションの深さの設定は、**PITCH BEND** の場合と同じように機能します。

LEVEL/DATA を回して設定をテストします。

10. シーケンサー

Digitakt II のシーケンサーは、パターンに情報を保存します。パターンは、トラックの再生と、トラックのさまざまなパターン固有の側面を制御します。8 つのバンク (A から H) のそれぞれに 16 のパターンが含まれており、各プロジェクトで 128 のパターンを利用できます。詳細については、75 ページの「14.3 パターン 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 ページの一般的なトリガー設定 (デフォルトのノートピッチ、ベロシティなど)。
- SCR、FLTR、AMP、FX、MOD ページのパラメータ設定。
- DELAY、REVERB、CHORUS、MIXER ページの設定。
- クォンタイゼーション設定。
- すべてのトラックのトリガーをノートし、トリガーをロックします。
- パラメータ/サンプル/プリセットをロックします。
- トラックの長さと拍子。

10.1 パターンの基本操作

Digitakt II 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、パターン化機能と合わせて、ライブで即興演奏をするときに便利な機能です。詳細については、40 ページの「10.1.3 CHAINS」を参照してください。

10.1.1 バンクとパターンの選択

[PTN] を押してから、**[LEFT]**/**[RIGHT]** キーを使用してバンクを選択します(現在のバンク以外のパターンを選択する場合)。次に、**[TRIG 1-16]** を押してパターンを選択します。

バンクとパターンを変更するには、以前の Elektron デバイスに似た 2 番目の方法があります。**[FUNC]** + **[PTN]** を押してから、**[TRIG 9-16]** を押してバンクを選択します。次に、**[TRIG 1-16]** を押してそのバンク内のパターンを選択します。

現在のバンク内のパターンだけを選択する場合は、**[PTN]** + **[TRIG 1-16]** を押します。

[PTN] または **[NO]** を押してバンク/パターンの選択を終了します。

白い **[TRIG]** キーは、データを含むパターンの位置を示します。赤い **[TRIG]** キーは現在アクティブなパターンを示します。空のパターンは消灯しています。

パターンの再生中に新しいパターンを選択すると、新しいパターンの位置が画面の左上隅に点滅表示されます。パターンの最後のステップが再生されると、新しいパターンが開始され、パターンの位置の点滅は停止します。



- **シーケンサーの実行中にパターンを変更できます。**
- **プログラム変更メッセージを送信することで、パターンを変更してキューに入れることができます。**
- **パターンをコピーし、アクティブなパターンを離れることなく、1 つまたは複数の場所に貼り付けることができます。また、1 つまたは複数の非アクティブなパターンをクリアすることもできます。 - コピーするには、まず [PATTERN] を押します。次に [TRIG] + [RECORD] を押して、コピーするパターンを選択してコピーします。次に [TRIG] + [STOP] を押して、パターンを貼り付ける場所を選択して貼り付けます。 - クリアするには、まず [PATTERN] を押します。次に [TRIG] + [PLAY] を押して、クリアするパターンを選択してクリアします。**

10.1.2 パターン制御

[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。サウンドはカットされますが、ディレイなどのエフェクトはディレイ リピートがフェードアウトするまで聞こえ続けます。シーケンサーが停止したら、**[STOP]** + **[STOP]** をすばやく押してすべてのトラックの再生を停止し、センド エフェクトを短時間フェードアウトします。

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

パターンに 16 を超えるシーケンサー ステップが含まれている場合、<PATTERN PAGE> LED がこれを示します。パターンの再生中は、現在アクティブなパターン ページが点滅する <PATTERN PAGE> LED で表示されます。

10.1.3 チェーン

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



1 つのチェーンを作成し、バンク A - H の任意のパターンを含めることができます。チェーンは最大 64 個のパターンで構成できます。

1. **[PTN]** を押し 、**[FUNC]** + **[YES]** を押してチェーン作成画面を開きます。
2. **[LEFT]**/**[RIGHT]** キーを使用してバンクを選択します (現在のバンクとは別のバンクからパターンを選択する場合)。次に、**[TRIG 1–16]** を押してパターンを選択します。目的のチェーンが作成されるまで繰り返します。
3. (オプション) **[FUNC]** + **[LEFT]** を押して、チェーンから最後のパターンを削除します。
4. **[YES]** を押してパターンチェーンを確定し、チェーン作成画面を閉じます。パターンチェーンをキャンセルする場合は **[NO]** を押してチェーン作成画面を閉じます。
5. **[PLAY]** を押してシーケンサーを開始し、チェーンを再生します。チェーンの最後のパターンが再生されると、チェーンがープします。

チェーンモードを終了するには、通常の選択プロセスを使用してパターンまたはソングを選択します。

チェーンを作成する方法については、これも使用できる従来の手順もあります。

1. **[PTN]** を押したまま、**[TRIG 1–16]** キーを押して、チェーン内の最初のパターンを選択します。
2. **[PTN]** キーを放し、連鎖したパターンを再生したい順序と同じ順序で **[TRIG 1–16]** キーを押します。前の **[TRIG]** キーを押したまま、次の **[TRIG]** キーを押し、その次の **[TRIG]** キーを押します。パターンを連続して複数回追加したい場合は、同じ **[TRIG]** キーをもう一度押すことができます。別のバンクからパターンを追加する場合は、**[LEFT]**/**[RIGHT]** キーを使用してバンクを選択し、**[TRIG 1–16]** を押してパターンを選択します。
3. **[PLAY]** を押してシーケンサーを開始し、チェーンを再生します。チェーンの最後のパターンが再生されると、チェーンがループします。

新しいチェーンを作成したり、新しいパターン/ソングを選択すると、チェーンは失われますのでご注意ください。チェーンは保存できず、Digitakt II の電源をオフにすると失われます。

- **チェーンはシーケンサーの実行中に作成できます。**
- **外部機器からの MIDI プログラムチェンジメッセージを使用して変更することもできます。**
- **Digitakt II のパターン。詳細については、76 ページの「14.4.1 SYNC」を参照してください。**

10.2 パターンの編集

Digitakt II は、パターンの作成または編集時に、GRID RECORDING モード、LIVE RECORDING モード、および STEP RECORDING モードという 3 つの主要な入力モードを提供します。これらのモードでは、ノート トリガーとロック トリガー

10.2.1 トリガータイプ

トリガーは、シーケンサーに Digitakt II でアクションを実行させたいときに配置できるシーケンサー イベントです。使用できるトリガーには、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** はプリセットまたは MIDI ノートをトリガーします。
- **ロックトリガー** はパラメーターのロックをトリガーします (ただしノートはトリガーしません)。詳細については、47 ページの「10.8.1 パラメータ ロック」を参照してください。

ノート トリガーは赤色の **[TRIG]** キーで示され、ロック トリガーは黄色の **[TRIG]** キーで示されます。消灯している **[TRIG]** キーは、トリガーが含まれていないステップを示します。パラメーター ロックの詳細については、47 ページの「10.8.1 パラメーター ロック」セクションを参照してください。GRID RECORDING、LIVE RECORDING、または STEP RECORDING モードがアクティブであるかどうかに応じて、シーケンサーにトリガーが異なる方法で追加されます。

10.2.2 GRID RECORDING モード

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

1. **[RECORD]** を押して GRID RECORDING モードに入ります。**[RECORD]** キーが赤く点灯し、GRID RECORDING モードがアクティブであることを示します。
2. **[TRACK]** を押したままにして、次のいずれかを押して、トリガーを追加するトラックを選択します。
3. **[TRIG]** キーを押します。赤い **[TRIG]** キーはアクティブなトラックを示します。

   16 個の **[TRIG]** キーを使用して、シーケンサーにノート トリガーを配置します。ロック トリガーを追加するに **[FUNC]** + **[TRIG]** を押します。入力したトリガーのいずれかの **[TRIG]** キーを素早く押すと、そのトリガーが削除されます。**[TRIG]** キーを押して少し長く押し続けると、トリガーを削除するのではなく、編集できるように準備します。
4. 別のトラックを選択し、ノート トリガーを追加します。使用するすべてのトラックに対してこの手順を繰り返します。
5. **[PLAY]** を押してシーケンスを聞いてください。

[LEFT]/**[RIGHT]** を押しながら **[TRIG]** キーを押したままにして、ノート トリガーにマイクロ タイミングを追加します。詳細については、45 ページの「10.4 マイクロ タイミング」を参照してください。

[TRIG] キーを押したままにして、さまざまなリトリガー設定を行うことができる TRIG PAGE 2 キーに移動して、リトリガー速度を設定します。詳細については、45 ページの「10.5 RETRIG」および 54 ページの「11.3 TRIG PAGE 2」を参照してください。

パターンが 16 ステップを超える場合は、**[PAGE]** キーを押して編集したいパターンのページを選択します。完全に点灯している <PATTERN PAGE> LED は、アクティブなパターン ページを示します。

[RECORD] を押して GRID RECORDING モードを終了します。



- **パターンに複数のページがある場合は、編集するページを簡単に選択できます。[PAGE] を押したまま、点灯している [TRIG] キーの 1 つを押して、編集するアクティブなページを選択します。[LEFT] キーと [RIGHT] キーを使用してページを切り替えることもできます。詳細については、45 ページの「10.7 ページ設定メニュー」を参照してください。**
- **パターンのどのページをシーケンサーで再生してループさせるかを選択することもできます。選択したページがループ再生されます。GRID RECORDING モードでは、[PAGE] を押したまま、[TRIG 9 – 16] を押して、再生およびループするパターン ページを選択します。緑色の [TRIG] キーは選択されたページを示します。[TRIG 9 – 16] キーはパターン ページ 1- 8 に対応します。たとえば、8 ページのパターンがあり、ページ 1、2、5、7 を再生してループしたいとします。これを実行するには、page を押したままにして、[TRIG 9, 10, 13, 15] を押します。[PAGE] を押したまま [NO] を押すと、パターン内のすべてのページの通常の再生が再開されます。**
- **GRID RECORDING モードでは、キーボードなどの外部 MIDI コントローラーを使用して、NOTE および TRIG VELOCITY データを入力できます。[TRIG] キーを押したままにして、外部キーボードでノートを演奏するだけです。MIDI トラックでは、各トリガーに最大 4 音のコードを追加できます。最初のノートは、トリガー上のすべてのノートの TRIG VELOCITY 値を設定します。**
- **[TRIG] + [YES] を押して、特定のトリガーをプレビューします。プレビューには、そのトリガーに設定したパラメータ ロックが含まれます。**
- **外部 MIDI コントローラーを使用して Digitakt II MIDI トラックに録音する場合、シーケンサーは Auto MIDI チャンネルでデータを受信し、アクティブなトラックに録音します。詳細については、78 ページの「14.4.3 チャネル」を参照してください。**
- **トラックのすべてのトリガーは、シーケンサー上で前後にシフトできます。GRID RECORDING モードで、[FUNC] を押しながら [LEFT] または [RIGHT] 矢印キーを押すと、トリガー シフトを実行できます。**

10.2.3 LIVE RECORDING モード

LIVE RECORDING モードは、トラックにトリガーを追加する 2 番目の方法です。この録音モードでは、**[TRIG]** キーをリアルタイムで演奏してトラックにトリガーを入力します。KEYBOARD モードを使用して、ノート トリガーを半音階で追加することもできます。さらに、TRIG モードを使用してベロシティ、リトリガー、プリセットの変更などを追加できます。リアルタイムでパラメータロックを入力することも可能です。LIVE RECORDING モードで入力されたトリガーは、自動的にクオンタイズするかどうかを選択できます。クオンタイズされていないトリガーは、**[FUNC]** + **[TRIG]** を押してアクセスする QUANTIZE メニューを使用して、記録後にクオンタイズできます。詳細については、45 ページの「10.6 クオンタイズメニュー」を参照してください。

1. **[RECORD]** を押したままにして、**[PLAY]** を押してライブ録画モードに入ります。(**[RECORD]** キーを押したまま **[PLAY]** を 2 回押すと、自動クオンタイズが有効 / 無効になります。) シーケンサーの再生が開始され、**[RECORD]** キーが赤く点滅し始めます。
2. **[TRIG]** キーを押して、リアルタイムでトリガーを入力します。KEYBOARD 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、アクティブなトラックでどの **[TRIG]** キーが押されたかに応じて記録されます。***DATA ENTRY*** ノブを使用して PARAMETER ページの設定を変更すると、パラメーター ロックとして記録され、必要に応じてロック トリガーが追加されます。
3. シーケンサーを再生したまま **[PLAY]** を押すと、LIVE RECORDING モードが終了します。LIVE RECORDING モードがアクティブで **[RECORD]** を押すと、GRID RECORDING モードがアクティブになります。
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。
5. シーケンサーの再生を続けながら LIVE RECORDING モードを終了するには、**[PLAY]** を押します。



キーボードなどの外部 MIDI コントローラーを使用して NOTE、TRIG を入力できます。

LIVE RECORDING モードの VELOCITY、TRIG LENGTH データ。外部キーボードでノートを演奏するだけで、シーケンサーによって録音されます。MIDI トラックでは、各トリガーに最大 4 音のコードを追加できます。最初のノートは、トリガー上のすべてのノートの TRIG VELOCITY 値を設定します。最後にリリースされたノートによって、トリガー上のすべてのノートの TRIG LENGTH が設定されます。

10.2.4 STEP RECORDING モード

ステップレコーディングは、シーケンサーにトリガーを配置する簡単で簡単な方法です。この録音モードでは、**[TRIG]** キーまたは外部 MIDI コントローラーを押してノートを挿入します。シーケンサーはノートをキャプチャし、自動的に次のステップに進みます。STANDARD モードと JUMP モードの 2 つの異なるモードが利用可能です。

STANDARD モード

1. **[RECORD]** + **[STOP]** を押してステップレコーディングモードに入ります。**[RECORD]** キーを押すと録音が始まります。
2. 赤で2回点滅します。(**[RECORD]** キーを押したまま **[STOP]** を 2 回押すと、STANDARD モードと JUMP モードが切り替わります)。**[TRIG]** キーを押して、ノートトリガーの追加を開始するアクティブなステップを選択します。アクティブなステップは、緑色の **[TRIG]** キーが 2 回点滅して表示されます。(以前に配置されたトリガーに配置された場合、そのトリガーのライト パターンを継承します)。**[LEFT]**/**[RIGHT]** を使用してアクティブなステップを選択したり、ステップをスキップしたりすることもできます。
3. **[FUNC]** を押したまま **[TRIG 1–16]** キーを押すと、対応するトラックのノート トリガーがアクティブなステップに追加されます。アクティブなステップは自動的に次のステップに進みます。
4. 選択したアクティブなトラックにノート トリガーを半音階で追加するオプションもあります。
5. **[TRK]** + **[TRIG 1–16]** を押して、トリガーを追加するトラックを選択します。赤い **[TRIG]** キーはアクティブなトラックを示します。
6 **[KEYBOARD]** を押して、クロマチック モード キーボードをオンに切り替えます。
7. **[KEYBOARD]** を押したまま、点灯している **[TRIG]** キーを押すと、対応する音価を持つノート トリガーが選択したステップに追加されます。アクティブなステップは自動的に次のステップに進みます。**[UP]**/**[DOWN]** を使用して、**[TRIG]** キーの半音鍵盤をオクターブ単位で上下にトランスポーズできます。
8. トリガーを削除するか休符を追加する (トリガーなし) には、削除または休符を追加するトリガー上にアクティブなステップを配置し、**[NO]** を押します。アクティブなステップは自動的に次のステップに進みます。パラメーター ロックをトリガーに追加するには、**[TRIG]** キーを押したまま、ロックしたいパラメーターを制御する ***DATA ENTRY*** ノブを回して、希望の値に設定します。ロックされたパラメータ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]** キーが赤 (ノート トリガーの場合) または黄色 (ロック トリガーの場合) に点滅し、トリガーにパラメーター ロックが含まれていることを示します。
9. **[RECORD]** を押してステップレコーディングモードを終了します。

JUMP モード

JUMP モードでは、TRIG PARAMETER ページの **LEN** パラメータ設定により、配置するトリガーのノートの長さを制御し、アクティブなステップを同じ長さで進めます。**LEN** 値を 1/16 にすると、16 分音符が追加され、シーケンサーが 1 ステップ進みます。1/8 は 8 分音符を追加し、シーケンサーを 2 ステップ進めます。1/4 は 4 分音符を追加し、シーケンサーを 4 ステップ進めます。**LEN** パラメータも、配置したトリガーごとにパラメータ ロックされます。

- **[PLAY] を押すと、プログラミング中にシーケンスを聞くことができます。[STOP] を押すとシーケンサーが停止し、STEP RECORDING モードに留まります。**
- **外部 MIDI コントローラーを使用する場合は、Digitakt II で定義された AUTO CHANNEL で MIDI データを送信するように設定する必要があります。詳細については、78 ページの「14.4.3 チャネル」を参照してください。**
- **外部 MIDI コントローラーを使用する場合、トリガーの VEL (ベロシティ) 値は、外部 MIDI コントローラーから送信されるベロシティによって決定され、パラメーターがロックされます。**
- **外部 MIDI コントローラーからノートを入力中に [FUNC] を押したままにすると、ベロシティーが VEL パラメーターの設定によって固定されます。**
- **[TRIG] キーまたは外部 MIDI コントローラーを使用してトリガーを配置しているときに [YES] を押したままにすると、トリガーの長さは [TRIG] キーまたは外部 MIDI コントローラーを押した時間にロックされます。**
- **以前に配置したノート トリガーに新しいノート トリガーを追加した場合、そのトリガーに以前に配置されたパラメータ ロックはそのまま残ります。**
- **STEP RECORDING モードでは、誤ってキーを押すことを避けるため、[FUNC] + [NO] を押してもパターンはリロードされません。[FUNC] + [YES] ではパターンは保存されません。代わりに、それらは上記のように機能します。**

10.3 SEQUENCER メニュー (EUCLIDEAN モード)

ユークリッド シーケンサー モードでは、2 つの個別のパルス ジェネレーターを使用してイベント (トリガー) を生成し、シーケンサー トラック上にできるだけ均等に分散して配置します。これに加えて、ブール論理演算子を設定して、2 つのパルス ジェネレーターからのトリガーをさまざまな方法で結合または減算することもできます。

トラックのユークリッド モードをオンにすると、**[REC]** ボタンが青色に変わり、モードがアクティブであることを示し、生成されたトリガーが配置される **[TRIG]** キーも青色になります。ユークリッド モードをアクティブにする前にシーケンサーに配置されたトリガーは、このモード中は非表示になり非アクティブになりますが、モードを再度オフにすると再び表示されます。ユークリッド シーケンスを通常のシーケンサー トリガーに変換したい場合は、**[FUNC]** を押したままユークリッド モードをオフにします。ユークリッド モードではない場合、以前に配置されたトリガーは削除されます。ユークリッド モードでは、シーケンサーにノート トリガーを手動で追加することはできません。ただし、すでに生成されたトリガーに対してパラメーター ロックを行うことはできます。

[FUNC] + **[AMP]** を押して SEQUENCER メニューを開きます。



PL1 パルスジェネレーター 1 は、このジェネレーターによってシーケンサーに配置されるパルス (トリガー) の数を設定します。

PL2 パルスジェネレーター 2 は、このジェネレーターによってシーケンサーに配置されるパルス (トリガー) の数を設定します。

LEN トラックの長さは、トラックのステップ数を設定します。このパラメータは PER TRACK モードでのみ使用できます。詳細については、45 ページの「10.7 ページ設定メニュー」を参照してください。

EUC ユークリッド モードは、ユークリッド シーケンサー モードのオン/オフを切り替えます。

R01 回転ジェネレーター 1 は、ジェネレーター 1 によって配置されたトリガーをトラック上で前方または後方に回転させます。

R02 回転ジェネレーター 2 は、ジェネレーター 2 によって配置されたトリガーをトラック上で前方または後方に回転させます。

TRO トラックの回転は、ジェネレーター 1 とジェネレーター 2 の両方によって配置されたトリガーをトラック上で前後に回転させます。

OP ブール演算子を使用すると、数学的論理式に基づいてさまざまな方法で 2 つのパルス ジェネレーターから生成されたトリガーを加算または減算できます。

OR は、ジェネレータ 1 または 2 の両方からのすべてのトリガーがトラック上に配置されます。

XOR ジェネレーター 1 または 2 の両方からの XOR トリガーは、同じシーケンサー ステップに追加されない限り、トラック上に配置されます。

AND はジェネレーター 1 と 2 によって同じシーケンサー ステップに追加されたトリガーのみがトラックに配置されます。

SUB ジェネレーター 2 がジェネレーター 1 と同じステップにトリガーを追加しない限り、ジェネレーター 1 からの SUB トリガーはトラック上に配置されます。

10.4 MICRO TIMING メニュー

ここでは、ノートトリガーにマイクロタイミングを追加して、ビートの前または後ろに移動できます。マイクロ タイミングは、オーディオ トラックと MIDI トラックの両方のシーケンサー ステップでカスタマイズできます。GRID RECORDING モードでは、1 つまたは複数の **[TRIG]** キーを押したまま、**[LEFT]**/**[RIGHT]** を押して、アクティブなシーケンスで選択したシーケンサー ステップの時間オフセットを表示するポップアップ マイクロ タイミング メニューにアクセスします。追跡。**[LEFT]**/**[RIGHT]** を押して時間オフセットを調整します。MICRO TIMING メニューを終了するには、**[TRIG]** キーを放します。マイクロ タイミング設定はアクティブなパターンに保存されます。

このページのパラメータの詳細については、53 ページの「11.2 TRIG PAGE 1」を参照してください。



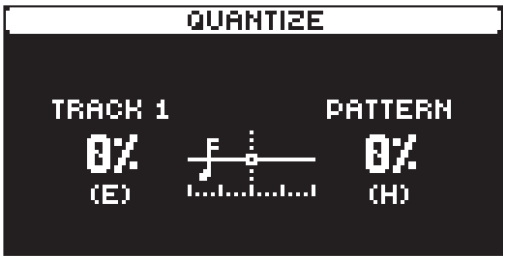
10.5 RETRIGS メニュー

リトリガーは、オーディオ トラック上のどのシーケンサー ステップでもカスタマイズできます (リトリガー機能は MIDI トラックでは使用できません)。GRID RECORDING モードでは、**[TRIG PARAMETERS]** を 2 回押して RETRIG PARAMETERS ページにアクセスします。1 つまたは複数の **[TRIG]** キーを押したまま、トリガーに必要なリトリガー オプションを設定します。

このページのパラメータの詳細については、54 ページの「11.3 TRIG PAGE 2」を参照してください。

10.6 QUANTIZE メニュー

クォンタイゼーションは、シーケンサー トラック上のすべてのマイクロ タイム トリガーとオフ グリッド トリガーに影響します。**[FUNC]** + **[TRIG PARAMETERS]** を押して、このメニューにアクセスします。***DATA ENTRY*** ノブ **E**、**H** で設定を変更します。



TRACK は、アクティブなトラックのすべてのトリガーにリアルタイムで影響します。クオンタイズ値が大きいほど、より多くのトリガーがクオンタイズされます。**[TRIG 1–16]** キーを押して、クオンタイズするトラックを選択します。

PATTERN は、パターン内のすべてのトラックのすべてのトリガーにリアルタイムで影響します。クオンタイズ値が大きいほど、より多くのトリガーがクオンタイズされます。

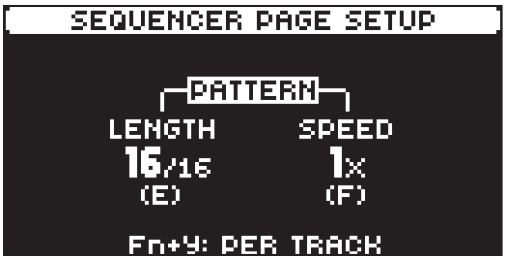
[NO] を押してメニューを終了します。

10.7 PAGE SETUP メニュー

このメニューでは、パターンとトラックの長さとタイミングを設定できます。シーケンサーには、8 ページにまたがる最大 128 のステップがあり、各ステップは 16 ステップです。PAGE SETUP メニューには 2 つのモードがあります。PER PATTERN モードでは、すべてのトラックが同じ長さを共有します。PER TRACK モードでは、各トラックは異なる長さを持つことができます。**[FUNC]** + **[PAGE]** を押して、PAGE SETUP メニューにアクセスします。**[FUNC]** + **[YES]** を押して 2 つのモードを切り替えます。***DATA ENTRY*** ノブを使用して設定を調整します。

10.7.1 PER PATTERN モード

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と拍子記号を共有します。



LENGTH は、現在のパターン ページのステップ量を設定します。左端の数字は、アクティブなパターン ページのステップ数を表示します。2 番目の数字で表示される全長によって、パターンで使用できるステップの最大数が決まります。パターン内で 17 ステップ以上を使用する場合、**[PAGE]** キーは (GRID RECORDING モード中) 異なるパターン ページ間の切り替えに使用されます。

SPEED は、パターンの再生速度を現在のテンポの倍数で制御します。1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X、2X の 7 つの設定が可能です。1/8X に設定すると、設定されたテンポの 8 分の 1 でパターンが再生されます。3/4X は、パターンをテンポの 4 分の 3 で再生します。3/2X は、3/4X 設定の 2 倍の速度でパターンを再生します。2X では、パターンが 2 倍の BPM で再生されます。

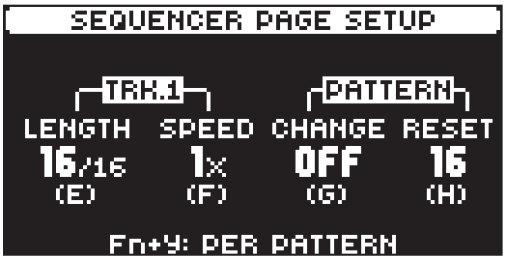
パターンの長さを延長すると、そのトリガーが新しいステップに自動的にコピーされます。たとえば、パターンが 2 ページで構成され、パターンの長さが 4 ページに増加した場合、追加の 2 つのパターン ページは最初の 2 つのパターン ページのコピーになります。

[PAGE] キーを繰り返し押すと、パターン全体の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すばやく変更できます。

2X 速度設定は、ステップ シーケンサーの基本解像度を 32 分音符まで上げるのに役立ちます。3/4X 設定は、Digitakt II が同じ BPM に設定された他の楽器と一緒に演奏しており、Digitakt II で 3 連符を演奏したい場合に便利です。

10.7.2 PER TRACK モード

このモードでは、パターンのトラックに個別の長さと速度を割り当てることができます。**[FUNC]** + **[YES]** を押して 2 つのモードを切り替えます。PER TRACK モードでは、TRACK と PATTERN の 2 つの列が存在します。



TRACK 列では、トラックのステップの長さと速度を設定します。この設定はアクティブなトラックにのみ影響します。

PATTERN 列では、マスターチェンジレングスとパターンのマスターレングスを設定します。

LENGTH は、現在のパターン ページのステップ量を設定します。左端の数字は、アクティブなパターン ページのステップ数を表示します。2 番目の数字で表示される全長によって、パターンで使用できるステップの最大数が決まります。パターン内で 17 ステップ以上を使用する場合、**[PAGE]** キーは (GRID RECORDING モード中) 異なるパターン ページ間の切り替えに使用されます。

SPEED は、パターンの再生速度を現在のテンポの倍数で制御します。1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X、2X の 7 つの設定が可能です。1/8X に設定すると、設定されたテンポの 8 分の 1 でパターンが再生されます。3/4X は、パターンをテンポの 4 分の 3 で再生します。3/2X は、3/4X 設定の 2 倍の速度でパターンを再生します。2X では、パターンが 2 倍の BPM で再生されます。

CHANGE (パターン チェンジ) は、アクティブなパターンがキューまたはチェーンされたパターンに変更されるまでの再生時間をコントロールします。この設定は、たとえば **RESET** を INF に設定する場合に重要です。その後、**CHANGE** 設定を行わないと、パターンは無限に再生され、次の頭出しパターンは再生されません。デフォルトでは、キューパターンの変更はパターンの最後に発生します(**CHANGE** が OFF に設定されている)。

RESET (パターン リセット) は、すべてのトラックがリセットされて再設定されるまでにパターンが再生されるステップ数を制御します。最初のページの最初のステップから始まります。INF 設定では、パターンのトラックが再起動されることなく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開始されるまでのアクティブなパターンの再生時間にも影響することに注意してください。**CHANGE** パラメータの値が **RESETS** 値より小さい場合、CHANGE パラメータはこれをオー

バーライドします。



PAGE SETUP メニューで、[FUNC] + [UP]/[DOWN] を押して、トラックの長さを 2/16 から 128/128 までの増分で設定できます。

10.8 シーケンサー機能

10.8.1 パラメーターロック

パラメーター ロックを使用すると、すべてのトリガーに独自の一意のパラメーター値を設定できるようになります。たとえば、オーディオ トラックのノート トリガーには、異なるピッチ、アンプ、またはフィルター設定を含めることができます。PARAMETER ページにあるパラメータをパラメータ ロックすることができ、すべてのタイプのトラックにパラメータ ロックを適用できます。PARAMETER ページのすべてのパラメータの完全な概要については、53 ページの「11. TRACK パラメータ」および 97 ページの「A.2.6 MIDI」を参照してください。

1. GRID RECORDING モードでのパラメーター ロックの追加。
2. **[RECORD]** を押して GRID RECORDING モードに入ります。
3. **[TRIG]** キーを押してノート トリガーを追加するか、**[FUNC]** + **[TRIG]** キーを押してロック トリガーを追加し、パラメーター ロックを実行したい場所に追加します。
4. 前に配置したトリガー (ノート トリガーまたはロック トリガー) の **[TRIG]** キーを押したままにします。

   ロックしたいパラメータをコントロールする ***DATA ENTRY*** ノブを回して、希望の値に設定します。ロックされたパラメータ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]** キーが赤 (ノート トリガーの場合) または黄色 (ロック トリガーの場合) に点滅し、トリガーにパラメーター ロックが含まれていることを示します。

単一パラメータのロックを解除するには、**[TRIG]** を押しながらロックされたパラメータの ***DATA ENTRY*** ノブを押します。ノート トリガーを削除してから再度入力すると、トリガーからすべてのパラメーター ロックを消去できます。

LIVE RECORDING モードにパラメータロックを追加します。

1. **[RECORD]** を押したままにして、**[PLAY]** を押してライブ録画モードに入ります。
2. ***DATA ENTRY*** ノブを回すか、KEYBOARD モードで **[TRIG]** キーを押して、アクティブなトラックにパラメータ ロックを追加します。トリガーが配置され、それに応じてパラメーターがロックされることに注意してください。また、まだトリガーのないシーケンサー ステップにパラメーター ロックを含むロック トリガーも配置されます。

[NO] + 1 つ (または複数) の **[TRIG]** キーを押して、シーケンサーに合わせて特定のトラック (または複数のトラック) に記録されたトリガーのシーケンスを消去します。つまり、パターン再生で到達したすべてのステップが消去されます。キーが放されるまで。

トラック上の特定のパラメータのロックをリアルタイムで削除することもできます。LIVE RECORDING モードでは、**[NO]** を押したまま、削除したいパラメーターに対応する ***DATA ENTRY*** ノブを押し続けます。

STEP RECORDINGモードにパラメータロックを追加します。

1. **[RECORD]** を押したままにして、**[STOP]** を押してステップレコーディングモードに入ります。
2. **[TRIG]** キーを押したままにして、ロックしたいパラメータをコントロールする ***DATA ENTRY*** ノブを回して、希望の値に設定します。ロックされたパラメータ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]** キーは赤 (ノート トリガーの場合) または黄色 (ロック トリガーの場合) に点滅し、トリガーにパラメーター ロックが含まれていることを示します。



- **最大 80 個の異なるパラメータをパターンにロックできます。パラメータは、それをロックするトリガーの数に関係なく、1 つのロックされたパラメータとしてカウントされます。たとえば、フィルターのカットオフ パラメーターがシーケンサーのステップごとにロックされている場合、ロックできるパラメーターは他に 79 個あります。**
- **GRID RECORDING モードでは、パラメーター ロックを含むトリガーを押し続けると、[PARAMETER] ページ キーが赤色に点灯し、パラメーター ロックが適用されたパラメーターが存在する場所を示します。**

10.8.2 プリセットロック

個々のシーケンサー ステップで、トラックのプリセットをプールの別のプリセットに変更できます。これらのプリセット ロックは、トラックにバリエーションを追加する場合に非常に便利な機能です。ノートトリガーを押したままにし、***LEVEL/DATA*** ノブを回すとプールリストが開きます。***LEVEL/DATA*** ノブを使用してリストをスクロールします。ノートトリガーに割り当てたいプリセットを選択し、**[TRIG]** キーを放します。ノートトリガーの **[TRIG]** キーを押し続けると、割り当てられたプリセットが表示されます。詳細については、30 ページの「9.3.1 ロード (プリセット)」を参照してください。さらに詳しい情報については、「9.1.1 プリセットの追加」を参照してください。「プリセットプールへ」(29ページ)

10.7.3 トリガー条件と条件付きロック

トリガー条件は、条件付きロックと呼ばれる特定のパラメーター ロックを使用して、任意のトリガーに適用できる一連の条件付きルールです。各ルールは、シーケンサー内のトラックに設定されたトリガーがトリガーされるかどうかを決定する論理条件です。条件が true の場合、トリガーが再生されます。条件が false の場合、トリガーは再生されません。

条件付きロックの追加

1. GRID RECORDING または STEP RECORDING モードでは、条件付きロックを適用するシーケンサー ステップ上のノート トリガーまたはロック トリガーを配置します。

2. トリガーを押したままにして、TRIG PAGE 1 の **COND** (Trig Condition) パラメーターにアクセスします。詳細については、53 ページの「11.2 TRIG PAGE 1」を参照してください。

3. ***DATA ENTRY*** ノブ **H** を回して、次のいずれかのトリガー条件を選択します。

PRE が true で、同じトラック上で最後に評価されたトリガー条件が true の場合、トリガーが再生されます。

(PRE および $\overline{\text{PRE}}$ 条件は無視され、反映されません。)

$\overline{\text{PRE}}$ は PRE が false の場合、true になります。このトリガー条件を持つトリガーは、同じトラック上で最後に評価されたトリガー条件が true でなかった場合に再生されます。(PRE および PRE 条件は無視され、評価されません。)

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

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

NEI は true であり、隣接するトラックで最後に評価されたトリガー条件が true であれば、トリガーが再生されます。

(PRE および $\overline{\text{PRE}}$ 隣接トラックの条件は無視され、評価されません。) 隣接トラックは、アクティブなトラックの前のトラックです。たとえば、トラック 3 はトラックの隣のトラックです。4. NEI および NEI したがって、トラック 4 の条件付きトリガーは、トラック 3 に配置された条件付きトリガーを評価します。隣接するトラックに条件付きトリガーが存在しない場合、NEI 条件は false になります。

$\overline{\text{NEI}}$ は false の場合、true になります。このトリガー条件を持つトリガーは、隣接するトラックで最後に評価されたトリガー条件が true でなかった場合に再生されます。(隣接トラック上の PRE および PRE 条件は無視され、評価されません。)

1ST パターンが初めて再生されるとき (ループ時)、トリガーが再生されます。

$\overline{\text{1ST}}$ パターンが初めて再生されるとき (ループ時)、トリガーは再生されません。

LST トリガーは、別のパターンに変更する前にパターンが最後に再生されるときに再生されます。

$\overline{\text{LST}}$ 別のパターンに変更する前にパターンが最後に再生されるときは、トリガーは再生されません。

A:B A は、トリガー条件が true になるまでにパターン (トラックの長さがパターンの長さより短い場合はトラック) を再生する回数を設定します。**B** は、カウントがリセットされて最初からやり直しになるまでに、パターン (トラックの長さがパターンの長さより短い場合はトラック) を何回再生するかを設定します。このサイクルは、シーケンサーを停止するまで繰り返されます。

例えば:
1:2 に設定すると、最初にパターンが再生されるときにトリガーが再生され、その後 3 回目、5 回目以降も再生されます。

2:2 に設定すると、パターンの 2 回目の再生時にトリガーが再生され、その後 4 回目、6 回目と続きます。

2:4 に設定すると、パターンの 2 回目の再生時にトリガーが再生され、その後 6 回目、10 回目などと続きます。

4:7 に設定すると、パターンの 4 回目の再生時にトリガーが再生され、その後 11 回目、18 回目などと続きます。

$\overline{\text{A:B}}$ は A:B が false の場合に true になります。パターン再生の設定条件が満たされない場合に、この条件のトリガーが再生されることを意味します。

例えば:
設定を $\overline{2:4}$, パターンが 2 回目に再生され、その後 6 回目、10 回目などとトリガーが再生されません。

- **FILL トリガー条件には、TRIG PAGE 1 に別のパラメータがあります。詳細については、53 ページの「11.2 TRIG PAGE 1」を参照してください。**
- **FILL と呼ばれる条件付きロックをアクティブにするには、シーケンサーを FILL モードにする必要があります。 詳細については、49 ページの「10.8.4 FILL モード」を参照してください。**
- **条件付きパラメータのロックは、パターンに多様性を加える優れた方法です。 いずれかのトラックにわたって相互に排他的または決定的なノート トリガーのグリッドを設定し、そこにいくつかの確率ロックも追加する (おそらく、論理的に条件付けされたトリガーの配列もスポーツする) ことは、 最小限の構成のほとんどは、ランダム性によって生き生きとしています。**
- **たとえば、同じトラック上に 2 つの異なるメロディーまたはパーカッシブなシーケンスを配置し、そのうちの 1 つを FILL モードがアクティブな場合にのみアクティブにするために使用することもできます。**

10.8.4 フィル モード

FILL モードを使用すると、パターンにドラムフィルなどの一時的なバリエーションを作成できます。

[YES] + **[PAGE]** を押して、1 パターン サイクルの FILL モードをアクティブにします。パターンがループするとアクティブになり、再度ループするまでアクティブのままになります。また、パターンの再生中に **[PAGE]** キーを押し続けると、いつでも任意の期間、FILL モードをアクティブにすることができます (GRID RECORDING モードはアクティブにできません)。FILL モードは、キーを押している間アクティブです。

[PAGE] + **[YES]** を押したままにして、**[YES]** を放す前に **[PAGE]** を放して FILL モードをラッチします。もう一度 **[PAGE]** を押すと、FILL モードのラッチが解除されます。

10.8.5 コピー、貼り付け、およびクリア操作

パターン、トラック、トラックページ、パラメーターページ、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内の別の場所にコピーできます。パターンのコピー操作を実行するには、GRID RECORDING モードを無効にする必要があります。**[FUNC]** + **[RECORD]** を押してパターンをコピーします。別のパターンを選択し、**[FUNC]** + **[STOP]** を押して、コピーしたパターンをこの場所に貼り付けます。**[FUNC]** + **[PLAY]** を押して、現在のパターン内のすべてのトリガーをクリアします。

個々のシーケンサー トラックは、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 モードがアクティブになっている必要があります。

単一のトラック ページをコピー、貼り付け、クリアすることもできます。これはトラックのコピー/貼り付け/クリアに似ていますが、アクティブなトラック ページにのみ影響します。**[PAGE]** キーを押して、希望のトラック ページを選択します。**[PAGE]** + **[RECORD]** を押してコピーします。新しいトラックページを選択し、**[PAGE]** + **[STOP]** を押して貼り付けます。**[PAGE]** + **[PLAY]** を押して、アクティブなトラック ページをクリアします。

すべての設定を含む 1 つのパラメータ ページをコピー、貼り付け、クリアすることもできます。**[PARAMETER]** キーを押して、コピーしたいパラメーターページを選択します。**[PARAMETER]** + **[RECORD]** を押してコピーします。新しいトラックを選択し、同じ **[PARAMETER]** ページ + **[STOP]** を押してペーストします。**[PARAMETER]** + **[PLAY]** を押してパラメーターページをクリアします。

すべてのパラメータロック設定を備えたトリガーは、コピー、貼り付け、クリアすることもできます。この機能にアクセスするには、GRID RECORDING モードをアクティブにする必要があります。コピー操作を実行するには、トリガーを押したまま **[RECORD]** を押します。別の **[TRIG]** キーを押しながら **[STOP]** を押して貼り付けます。複数のトリガーをコピーすることも可能です。コピーしたいトリガーを押したままにして、**[RECORD]** を押します。ペーストしたい場所で **[TRIG]** キーを押したままにして、**[STOP]** を押してコピーしたトリガーのシーケンスをペーストします。貼り付ける場合、コピーされたトリガーは、コピーされたときと同じ関係で相互に配置されます。コピー先のトリガーは、コピーされた一連のトリガーの開始点として機能します。1 つ以上のトリガーを押したまま **[PLAY]** を押して、トリガー ロックをクリアします。

キーを繰り返すことで、コピー、貼り付け、クリアの操作を元に戻すことができます。



アクティブなパターンを離れることなく、1 つまたは複数のパターンをコピー、クリア、ペーストすることができます。まず [PTN] を押し、次に [TRIG] + [RECORD] を押してコピーしたいパターンを選択し、コピーします。次に、[TRIG] + [STOP] を押して、コピーしたパターンを貼り付けたい場所に貼り付けます。[TRIG] + [PLAY] を押して、選択したパターンをクリアします。

10.8.6 パターンの一時保存とリロードコマンド

パターンは一時メモリ空間に即座に保存され、この空間から再度ロードすることができます。

- アクティブなパターンを一時保存するには、**[FUNC]** + **[YES]** を押します。これは、ライブ微調整中に変更を永続的に保存せずに復元ポイントを作成する場合に便利です。
- アクティブなパターンを一時的にリロードするには、**[FUNC]** + **[NO]** を押します。最後に一時保存コマンドを使用したときのパターンが再ロードされます。一時保存を何も行っていない場合、パターンは永続的に保存された状態から再ロードされます。



TEMPORARY SAVE PATTERN および TEMPORARY RELOAD PATTERN コマンドは、ライブでの即興演奏に最適です。ベースラインノートの追加や CONTROL ALL の使用など、アクティブなパターンに加えた変更はすぐに元に戻すことができます。同時に、保存と再ロードはパターンに永続的な影響を与えません。



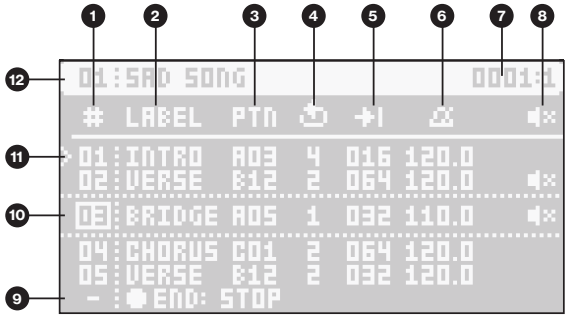
TEMPORARY SAVE PATTERN コマンドはパターンを永続的に保存せず、別のプロジェクトをロードすると変更は失われます。変更を永続的に保存したい場合は、パターン メニューのプロジェクトに保存を使用する必要があります。詳細については、75 ページの「14.3 パターンメニュー」を参照してください。

10.9 SONG モード

ソングとは、順番に再生するように設定されたパターンの配列です。SONG モード配置の各行には、パターン、行の繰り返し、行の長さ、テンポ、およびミュートを個別に設定できます。曲の長さは最大 99 行で、各プロジェクトには最大 16 曲を含めることができます。

10.9.1 ソング 編集画面

[SONG] を押してから **[TRIG 1–16]** を押して曲を選択し、SONG モードに入ります。**[FUNC]** + **[SONG]** を押して SONG EDIT 画面を開きます。**[ARROW]** キーを使用してソングの行と列を移動し、編集するパラメータをハイライト表示してから、**LEVEL/DATA** または任意の ***DATA ENTRY*** ノブを使用して選択した機能を編集します。



1. **SONG ROW** (Range 01–99)
2. **LABEL** を使用すると、行のキーワードを選択できます。キーワードは、Verse、Chorus、Fill などの曲の構造に関連します。パターンの名前にすることもできます。
3. **PTN** では、その行で再生するパターンを選択できます。**[FUNC]** を押しながらノブを回すとバンクを素早く変更できます。
4. **ROW PLAY COUNT** 曲が次の行に進む前に行が再生される回数。
5. **ROW LENGTH** (シーケンサーのステップで測定)。この設定は、選択したパターンからシーケンサーが再生するステップ数を定義します。デフォルト値はパターン長と同じです。(範囲: 2-1024、最後の 25 値は K00-K24 として書き込まれます)
6. **ROW TEMPO** ここでは、行ごとの行の BPM を設定します。曲全体に対して 1 つの BPM を選択することもできます。デフォルトでは、行はその行に選択されたパターンに設定されている BPM とスイングを継承します。**[TEMPO]** を押すと、現在選択されている行のパターンの TEMPO メニューが開きます。ここでスイングを設定することもできます。BPM パラメーターをハイライト表示しているときに **[YES]** を押して、TEMPO メニューを開くこともできます。任意の行でソングのテンポを選択すると、以前に設定した行とパターンのテンポがすべて上書きされます。スイング設定は常に行ごとに設定されます。
7. **SONG POINTER** ソングアレンジメントにおける再生ヘッドの現在の時間と位置を示します。
8. **ROW MUTE** を使用すると、選択した行のパターンのトラックをミュートできます。編集するには、強調表示して **[YES]** を押します。ミュートされたトラックが含まれる行には、ミュート アイコンが表示されます。**[TRIG]** キーを使用して、トラックをミュートまたはミュート解除します。行のパターンを選択すると、行のミュート状態は最初はパターンのミュート状態を反映します。
9. **END** row. この行は常に曲の最後に追加され、曲が最後の曲行を再生したときに何が起こるかを決定します。デフォルトでは曲を最初から LOOP して再度再生するように設定されていますが、曲を STOPするように設定することもできます。
10. 現在選択されている行は点線の間で強調表示されます。**[UP]** と **[DOWN]** を使用して行を選択します。
11. **PLAYHEAD** 位置は、現在再生中の行 (またはシーケンサーが停止している場合は再生するように設定されている行) を示します。
12. **SONG SLOT** と **SONG NAME**

10.9.2 ソングの作成と編集

1. **[SONG]** を押してから **[TRIG 1–16]** を押して曲を選択し、 SONG モードに入ります。
2. **[FUNC]** + **[SONG]** を押して SONG EDIT 画面を開きます。
3. 空の曲スロットを選択した場合は、以下を選択できる画面が表示されます。

   INSERT ROW ソングの最初の行を挿入します。**[FUNC]** + **[DOWN]** を押して行を挿入します。

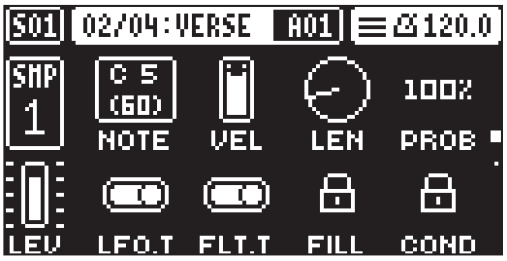
   CREATE ROWS FROM CHAIN チェーンに基づいてソングを作成します。**[YES]** を押して、以前に作成したチェーンから行を作成するか、**[TRIG 1–16]** キーを使用してパターンを選択して新しいチェーンを作成するかを選択します。**[LEFT]**/**[RIGHT]** を使用してバンクを変更します。次に **[YES]** を押すと、チェーンに基づいてソングが作成され、SONG EDIT 画面が開きます。
4. 曲の配置に新しい行を追加する場合は、**[FUNC]** + **[DOWN]** を押します。新しい行は現在選択されている行の下に追加され、選択された行のコピーになります。**[FUNC]** + **[UP]** を押して、選択した行を曲の配置から削除します。
5. **[ARROW]** キーを使用して曲の行と列を移動し、編集する項目を強調表示します。 SONG モードでの機能編集の詳細については、50 ページの「10.9.1 ソング編集画面」を参照してください。

6. 曲の名前を変更するには、SETTING > SONG > RENAME に移動し、曲名を編集します。
7. **[NO]** または **[FUNC]** + **[SONG]** を押して SONG EDIT 画面を終了します。

- **[FUNC] + [RECORD] は選択した行をコピーします。**
- **[FUNC] + [STOP] は、以前にコピーした行を選択した行に貼り付けます。**
- **[FUNC] + [PLAY] は、選択した行をパターンのデフォルトの BPM 、長さ、およびミュート状態の設定にリセットします。**
- **[FUNC] + [UP] で選択した行を削除します。**
- **曲の最後には必ず END という行があることに注意してください。この行は、曲を停止するか、最初からループして再度再生するように設定できます。**
- **SONG EDIT 画面で、ソングの行番号を選択し、YES を押すと、再生ヘッドがこの行に移動します。[TRIG 1–16] キーを使用して、再生ヘッド行のパターンからトラック プリセットをプレビューおよび再生することもできます。**

10.9.3 ソングの再生

1. **[SONG]** を押してから **[TRIG 1–16]** を押して曲を選択し、SONG モードに入ります。選択された曲は、最後に再生または編集された曲になります。
2. **[PLAY]** を押すと、選択した曲が再生されます。画面の上部には、曲番号、現在再生中の行、曲内の行の合計数、行のラベル、そして最後にパターンのバンク/番号が表示されます。画面のこの部分は、ソング ポインターが行内でどこまで進んだかを示す進行状況バーとしても使用されます。



3. 再生を停止するには、**[STOP]** を押します。**[PLAY]** を押すと、現在の再生ヘッドの位置から曲の再生を続けることができます。**[STOP]** を 2 回押して、再生ヘッドを曲の先頭に移動します。
4. パターンを選択して SONG モードを終了します。

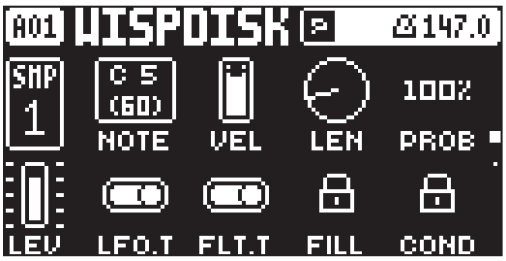
- **[SONG MODE] + [LEFT] (SONG モードの場合) を押して、現在再生中の行をループします。[SONG MODE] + [LEFT] をもう一度押すと (SONG モードの場合)、その行のループを停止し、通常の曲の再生に戻ります。**
- **[SONG MODE] + [UP]/[DOWN] (SONG モードの場合) を押して、ジャンプして次に再生する特定の曲の行を選択します。**
- **[PTN] と [TRIG 1–16] キーを押してパターンを選択すると、SONG モードが終了し、通常のパターン再生に戻ります。**

曲は作成および編集されると自動的に保存されます。ただし、別のプロジェクトに切り替える前に曲を保持したい場合は、プロジェクトを保存する必要があります。

10.10 PERFORM KIT モード

PERFORM KIT モードでは、プリセットパラメータに加えた変更は自動保存されず、パターンを変更してもキットはロードされません。代わりに、以前の (調整された) キットを保持します。つまり、パターンを変更するときにキットをリロードしたり、誤ってキットを保存したりすることなく、複数のパターンにわたってパラメーターの調整を維持し、スムーズにパフォーマンスを進化させることができます。

[FUNC] + **[PRESET/KIT]** を押すと、PERFORM KIT モードのオン/オフが切り替わります。PERFORM KIT モードがオンのときは、画面上のパターン名の横に点滅する「P」が表示され、**[PRESET/KIT]** キーがオレンジ色に点灯します。



10.10.1 PERFORM KIT モードの実行

- **[PRESET/KIT]** + **[NO]** を押すと、現在のパターンキットが即座にリロードされます。
- **[PRESET/KIT]** + **[YES]** を押して、現在のパターンを変更したキットを保存します。これにより、SAVE (KIT) メニューが開きます。詳細については、33 ページの「9.3.6 セーブ (キット)」を参照してください。

パターンの一時保存と一時リロードは、PERFORM KIT モードでも機能します。

PERFORM KIT モードで実行されたアクションは自動的に保存されず、デバイスの電源をオフにしても残りません。パターンに加えた変更を永続的に保持したい場合は、パターンを保存する必要があります。

11.トラックのパラメーター

ここでは、オーディオ トラックの PARAMETER ページで使用できるすべてのパラメータについて説明します。TRIG ページのパラメータはプリセットと一緒に保存されるのではなく、パターンと一緒に保存されます。まず **[TRIG]** キーを押したままにして、次に ***DATA ENTRY*** ノブでパラメータの設定を変更することで、パターンの任意のステップでトラックパラメータを他の設定にロックできます。詳細については、47 ページの「10.8.1 パラメータ ロック」を参照してください。

MIDI トラックには、TRIG、SRC、FLTR、AMP ページのパラメータのセットが異なることに注意してください。詳細については、97 ページの「A.2.6 MIDI」を参照してください。

11.1 トラックパラメーターの編集

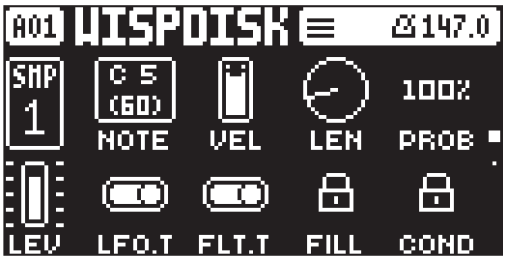
トラックには 6 つの PARAMETER ページがあります。**[PARAMETER]** キーを押して、トラックの PARAMETER ページにアクセスします。**[UP]**/**[DOWN]** キーを使用して、パラメータ グループのページを循環します。**[PARAMETER]** キーを繰り返し押して、そのグループ内のパラメーター ページを切り替えることもできます。**[PARAMETER]** キーを押し続けると、そのページのすべてのパラメーターの値が表示されます。

- **プリセットは、最後に保存された状態からいつでも再ロードできます。[TRK] + [TRIG 1–16] + [NO] を押してプリセットをリロードします。**
- **また、特定の PARAMETER ページのパラメータ設定をランダム化することもできます。オーディオトラック。[PARAMETER] キー + [YES] を押すと、そのページの関連パラメーターがランダム化されます。このキーの組み合わせを押すたびに、パラメータが新しい方法でランダム化されます。**
- **[PARAMETER] キー + [NO] を押すと、PARAMETER ページが最後に保存された状態にリセットされます。**

11.2 TRIG ページ 1

ここでは、トリガーされるノートのオプションを設定します。ここで、トリガー条件も選択します。**[TRIG PARAMETERS]** キーを押してメニューにアクセスします。***DATA ENTRY*** ノブを使用して設定を変更します。これらの一般的な設定は、シーケンサーに配置されたノート トリガーに影響します。まず **[TRIG]** キーを押したままにして、設定を変更することで、パターンの任意のステップでトリガーを他の設定にロックできます。

[TRIG PARAMETERS] を押して、このパラメータ ページにアクセスします。



NOTE

Trig Note は、トリガーされたときのノートのピッチを設定します。LIVE RECORDING モードで KEYBOARD モードで演奏している場合、演奏される **[TRIG]** キーのピッチはこの設定をオーバーライドします。***DATA ENTRY*** ノブ **A** を押して回すと、KB SCALE で設定したスケール内に存在する音価のみが選択されます。詳細については、25 ページの「8.5.2 キーボード設定メニュー」を参照してください。

VEL

Trig Velocity は、シーケンサーのノートトリガーのベロシティを設定します。

LEN

Trig Length はノートトリガーの長さを設定します。LIVE RECORDING モードでは、**[TRIG]** キーを押す長さがこの一般設定を無効にします。

PROB

Trig Probability は、トラック上のトリガーが再生されるかどうかの確率を設定します。確率の結果は、トリガーが再生されるように設定されるたびに再評価されます。デフォルト設定は 100% で、トラック上のすべてのトリガーが毎回再生されることを意味します。このパラメータはパラメータ ロックすることができ、個別のトリガーに独自の確率を与えることができます。

LFO.T

LFO Trig は、LFO をトリガーするかどうかを制御します。

FLT.T

Filter Trig は、フィルター エンベロープをトリガーするかどうかを制御します。

FILL

Fill は、デバイスが FILL モードであるかどうかに応じて、トリガーがアクティブ (再生) されるかどうかを決定する別のトリガー条件です。詳細については、49 ページの「10.8.4 フィル モード」および 48 ページの「10.7.3 トリガー条件と条件ロック」を参照してください。

ON FILL が ON に設定されたトリガーは、FILL モードがアクティブなときに再生されます。

OFF FILL モードがアクティブでない場合、FILL が OFF に設定されたトリガーが再生されます。

FILL トリガー条件をアクティブにするには、シーケンサーが FILL モードになっている必要があります。詳細については、49 ページの「10.8.4 FILL モード」を参照してください。

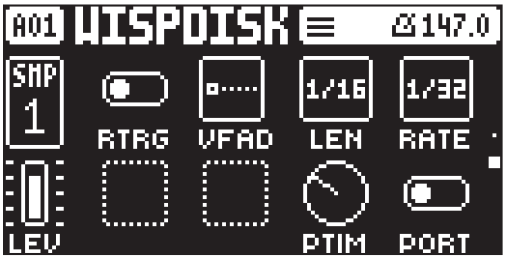
COND

(Trig Condition) 条件付きロックを追加する場合。COND は、条件付きパラメーター ロックを使用して、一連の条件付きルールを任意のトリガーに適用できるトリガー条件を設定します。詳細については、48 ページの「10.7.3 トリガー条件と条件ロック」を参照してください。

11.3 TRIG ページ 2

ここでは、シーケンサーに配置されたノート トリガーに追加されるリトリガーの動作を設定します。このページではポルタメントもコントロールします。***DATA ENTRY*** ノブを使用して設定を変更します。これらの一般的な設定はすべて、シーケンサーに配置されたノート トリガーに影響します。

リトリガーは、オーディオ トラック上のどのシーケンサー ステップでもカスタマイズできます (リトリガー機能は MIDI トラックでは使用できません)。GRID RECORDING モードでは、**[TRIG PARAMETERS]** を 2 回押して RETRIG PARAMETERS ページにアクセスします。1 つまたは複数の **[TRIG]** キーを押したまま、トリガーに必要なリトリガー オプションを設定します。RETRIG PARAMETERS ページには、アクティブなトラック上で選択したシーケンサー ステップのリトリガー アクションが表示されます。リトリガー設定はアクティブなパターンに保存されます。



RTRG

Retrig は、リトリガーロックの ON/OFF を切り替えます。***DATA ENTRY*** ノブ **A** を使用してリトリガーのオン/オフを切り替えます。シーケンサーの特定のトリガーにリトリガー ロックを設定する方法については、45 ページの「10.5 リトリガー」を参照してください。

VFAD

Velocity Fade は、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 (-64-64)。-64 は、設定した長さの間の完全なフェードアウトに対応します。-32 は、設定した長さの間、半分の速度までフェードアウトします。0 は、フェードのないフラットなベロシティカーブに相当します。32 は、設定した長さの間、半分の速度までフェードアウトし、64 は完全にフェードインします。設定された長さの間、全速度に達します。**VFAD** 設定の効果は TRIG PAGE 1 の **VEL** 設定にも依存することに注意してください。

LEN

長さは、リトリガー速度カーブの継続時間をステップの分数、または有理数または整数倍で設定します (0,125-INF)。1/16 は 1 ステップの呼び長さです。この設定は、エンベロープの境界を定義することにより、ベロシティ カーブの動作に影響を与えます。

RATE

Rate はリトリガーレートを設定します (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 は公称リトリガー レートで、ステップごとに 1 トリガーです。1/32 はステップごとに 2 つのトリガーに対応します。たとえば、3 連音をトリガーするには、リトリガー レートを 1/12 (または 1/24) に設定します。

PTIM

Portamento Time はポルタメントの時間を設定します。

PORT

Portamento はポルタメントのオン/オフを切り替えます。このパラメータはオーディオ トラックでのみ使用できることに注意してください。

詳細については、37 ページの「9.8.2 TRACK」を参照してください。

11.4 SRC ページ

SOURCE ページのパラメータはサンプルの再生を制御します。これらのパラメータは選択したマシンによって異なります。SRC マシンは、サンプル再生エンジンの機能の特定のサブセットを使用するサウンド エンジンです。このセクションでは、MIDI 装備の外部機器を制御できる MIDI マシンも紹介します。任意の SRC マシンを任意のトラックに割り当てることができます。SRC ページ 2 には、ページ 1 と同じパラメータが含まれていますが、パラメータのグラフ表示とサンプル波形の表示が含まれています。詳細については、91 ページの「A.2 SRC マシン」を参照してください。

設定を変更するには、***DATA ENTRY*** ノブを使用します。

[SRC] を押してこのパラメータページにアクセスします。

11.5 FLTR ページ 1

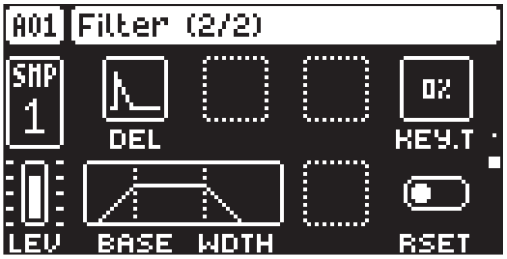
FLTR ページ 1 のパラメータはフィルタ/EQ を制御します。これらのパラメータは選択したマシンによって異なります。FLTR マシンはさまざまなフィルタと EQ の集合です。詳細については、100 ページの「A.3 FLTR マシン」を参照してください。

設定を変更するには、***DATA ENTRY*** ノブを使用します。

[FLTR] を押してこのパラメーターページにアクセスします。

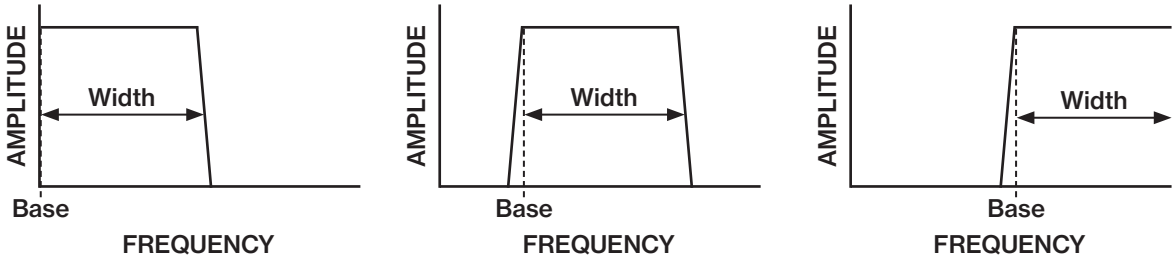
11.6 FLTR ページ 2

FILTER ページ 2 には、ベース幅フィルターとエンベロープ ディレイ パラメーターを制御するパラメーターがあります。



ベース幅フィルターは基本的に、直列に接続されたハイパス フィルターとローパス フィルターです。フィルターの **BASE** パラメーターと **WIDTH** パラメーターは、ベース幅フィルターの周波数範囲を定義します。

例: **BASE** パラメーターと **WIDTH** パラメーターがフィルター周波数範囲にどのように影響するか。



- **BASE を 0 に設定すると、フィルターは周波数範囲を調整する WIDTH を持つローパスフィルターとして機能します。**
- **WIDTH を 127 に設定すると、フィルターは周波数範囲を調整する BASE を備えたハイパスフィルターとして機能します。**

- **BASE を 0、WIDTH を 127 に設定すると、フィルターはサウンドに影響を与えません。**

DEL

エンベロープディレイは、フィルターエンベロープのアタックフェーズが開始するまでの時間を設定します。このパラメータは、マルチモード フィルタを制御するフィルタ エンベロープの一部です。**[FUNC]** を押したまま ***DATA ENTRY*** ノブ **A** を回すと、FILTER ページ 1 からこのパラメーターにすばやくアクセスできます。

KEY.T

Keytrack は、再生されているノートによってフィルターのカットオフ周波数がどの程度影響を受けるかを設定します。KEY.T の設定を高くすると、高音域でのフィルターがより大きく開きます。

BASE

フィルターのベース周波数を設定します。

WIDTH

ベース周波数を超える周波数幅を設定します。

RSET

フィルター エンベロープのリセットは、フィルター エンベロープの動作を設定します。

ON は、連続する各トリガーのエンベロープをリセットします (デフォルト)。

OFF では、連続する各トリガーのエンベロープはリセットされません。

11.7 AMP ページ

AMP ページでは、振幅エンベロープ、パンニング、および

音量。

[AMP] を押してこのパラメータページにアクセスします。



ATK

Attack Time はアンプエンベロープのアタックフェーズの長さを設定します。

HOLD

Hold Time はアンプエンベロープのホールドフェーズの長さを設定します。固定ホールド タイム値 (0-126) はホールド フェーズの長さを指定し、エンベロープはトリガー長などのノート オフ イベントを無視して、**[TRIG]** キーまたは外部コントローラーのキーを解放します。**HOLD** を NOTE に設定すると、ホールドフェーズがノートオンイベントとノートオフイベントによって決定されることを意味します。このパラメータは、**MODE** on が AHD に設定されている場合にのみ使用できます。



HOLD を NOTE に設定し、外部キーボードを使用してエンベロープをトリガーすると、キーボードのキーを押している間サウンドが持続します (DEC が 127 未満に設定されている場合)。

DEC

Decay Time は、アンプエンベロープの減衰フェーズの長さを設定します。

SUS

Sustain Level はアンプエンベロープのサステインレベルを設定します。このパラメータは、**MODE** on が ADSR に設定されている場合にのみ使用できます。

REL

リリースタイムは、アンプエンベロープのリリースフェーズの長さを設定します。このパラメータは、**MODE** が ADSR に設定さ

れている場合にのみ使用できます。

RSET

アンプ エンベロープのリセットは、アンプ エンベロープの動作を設定します。

ON は、連続する各トリガーのエンベロープをリセットします (デフォルト)。

OFF では、連続する各トリガーのエンベロープはリセットされません。

MODE

エンベロープ モードは、AHD または ADSR エンベロープとして機能するように振幅エンベロープを設定します。

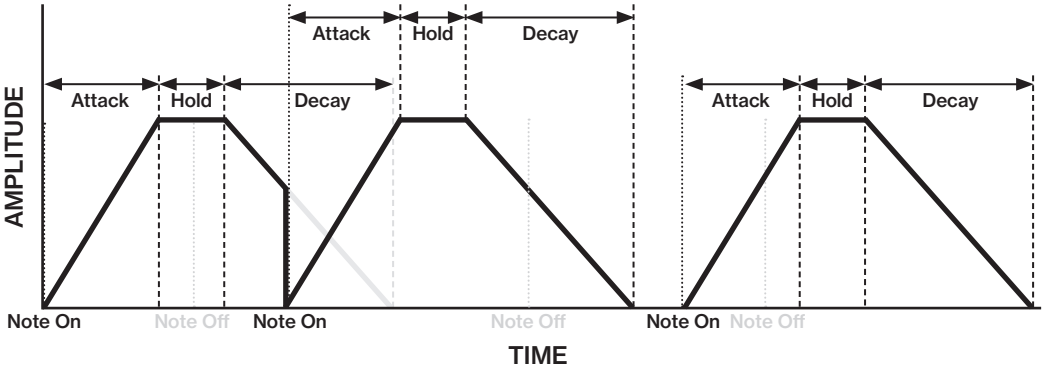
PAN

パンは、オーディオをステレオ フィールド内に配置します。

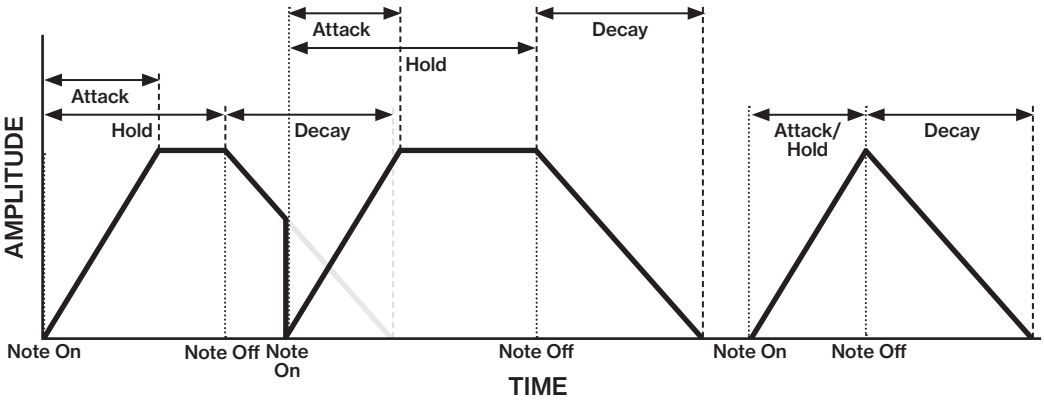
VOL

ボリュームはアンプの音量を設定します。トラック **LEVEL** とは異なり、このパラメーターはパラメーターロックすることができます。

MODE が AHD に設定され、**HOLD** 時間が固定された振幅エンベロープ。



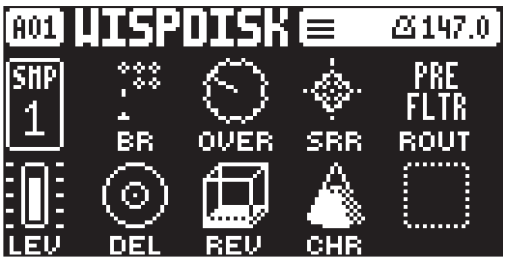
MODE が AHD に設定され、**HOLD** が NOTE に設定された振幅エンベロープ。



11.8 FX ページ

FX パラメーター ページには、ビット リダクション、オーバードライブ、およびサンプルレートの削減。ここには、ディレイ、リバーブ、コーラスエフェクトのセンドレベルも表示されます。

[FX] を押してこのパラメータページにアクセスします。



BR

Bit Reduction は 、ビット レートを設定します。パラメータの範囲は 16 ビットから 1 ビットです。

OVER

(オーバードライブ) デジタルオーバードライブのゲイン量を設定します。

SRR

サンプル レート リダクションでは、サンプル レート リダクションの量を設定します。

ROUT

SRR Routing は、サンプル レート リダクション エフェクトをフィルター セクションの前（前）またはポスト（後）に適用するかどうかを設定します。

DEL

ディレイセンドは、ディレイエフェクトに送信されるサウンドの量を設定します。詳細については、61 ページの「12. FX およびミキサーのパラメータ」を参照してください。

REV

リバーブセンドは、リバーブエフェクトに送信されるサウンドの量を設定します。詳細については、61 ページの「12. FX およびミキサーのパラメータ」を参照してください。

CHR

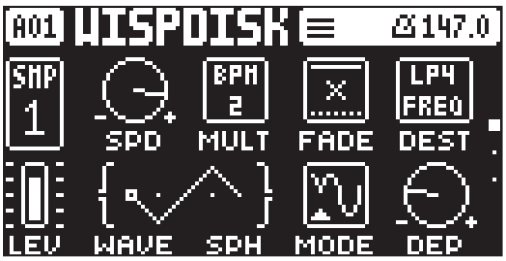
コーラスセンドは、コーラスエフェクトに送信されるサウンドの量を設定します。詳細については、61 ページの「12. FX およびミキサーのパラメータ」を参照してください。

MIDI トラックの FX ページにはパラメーターがないことに注意してください。

11.9 MOD ページ 1

MOD ページには 3 つの LFO が含まれています (MIDI マシンを使用するトラックには 2 つ)。低周波オシレーターは、トラックの SRC 、FILTER 、および AMP ページにあるパラメーターを変調するために使用できます。このページで、低周波オシレーターの動作、方向、深さをカスタマイズします。このページは LFO 1 の動作を制御します

[MOD] を押してこのパラメータページにアクセスします。



SPD

Speed は LFO の速度を設定します。LFO をストレートビートに同期するには、8、16、または 32 の設定を試してください。ノブは双極性です。LFO サイクルは、負の値を使用して逆方向に再生できます。

MULT

Multiplier は、現在のテンポ (BPM 設定) を乗算するか、120 BPM の固定テンポを乗算することにより、SPD パラメーターを設定係数で乗算します。

FADE

Fade In/Out では、LFO モジュレーションをフェードイン/フェードアウトすることができます。ノブは双極性です。正の値はフェードアウトを与え、負の値はフェードインを与えます。0 はフェードイン/フェードアウトを与えません。(-64–63)

DEST

Destination は LFO のモジュレーション先を選択します。宛先をハイライト表示して 、LFO モジュレーションがサウンドにどのような影響を与えるかをプレビューします。**[YES]** を押して選択を確定します。詳細については、109 ページの「付録 C: LFO モジュレーションの宛先」を参照してください。

WAVE

Waveform では LFO の波形を設定します。三角波、正弦波、方形波、ノコギリ波、ランダム波形は双極性です。Exponential と Ramp は単極性です。

SPH

Start Phase は、波形サイクル内で LFO がトリガーされたときに開始するポイントを設定します。0 では LFO が完全な波形サイクルの開始時に開始され、64 では中央から開始されます。波形の先頭にある小さな四角形は、波形サイクルがゼロクロスで始まることを示しています。**WAVE** が RND に設定されている場合、SPH パラメータは **SLEW** に変更され、波形のトランジションにスルーが追加されます。

MODE

Trig Mode は、ノートがトリガーされたときに LFO がどのように動作するかを設定します。

- **FRE** は、デフォルトのフリーランニング モードです。LFO を継続的に実行し、再起動したり、

  ノートがトリガーされても停止します。

- **TRG** は、ノートがトリガーされると LFO を再起動します。

- **HLD** は LFO をバックグラウンドで自由に実行させますが、ノートがトリガーされると LFO 出力レベルがラッチされ、次のノートがトリガーされるまで静止したまま保持されます。

- **ONE** LFO は、ノートがトリガーされると開始し、波形の終わりまで実行してから停止します。これにより、LFO 機能がエンベロープに似たものになります。

- **HLF** LFO は、ノートがトリガーされると開始し、波形の中央まで実行してから停止します。

DEP

Depth は、LFO モジュレーションの深さと極性を設定します。負（反転）および正の両方の変調深さが可能です。中央の設定 0.00 は、モジュレーション デプスなしと同じです。

11.10 MOD ページ 2

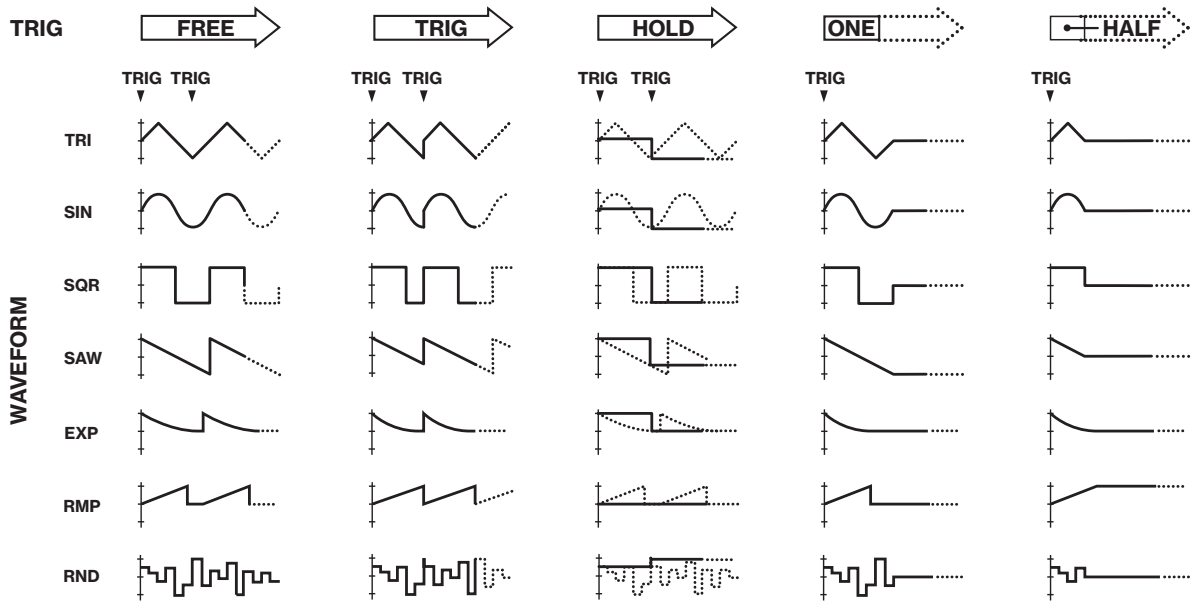
MOD ページ 2 ページには LFO ページ 1 と同じパラメータが含まれていますが、LFO 2 の動作を制御します。

11.11 MOD ページ3

MOD ページ 3 ページには LFO ページ 1 と同じパラメータが含まれていますが、LFO 3 の動作を制御します。

MOD ページ 3 ページには LFO ページ 1 と同じパラメータが含まれていますが、LFO 3 の動作を制御します。

LFO波形とトリガーモード。



以下の表は、全音符の値で測定された LFO 速度を示しています。1 つの全音符は、SCALE を 1x に設定した 4/4 の 16 シーケンサー ステップに相当します。つまり、表で値 1 を生成する SPD 設定と MULT (BPM 値に設定) 設定の組み合わせにより、シーケンサーが 16 ステップ進むのにかかる時間で LFO が 1 サイクルを実行することになります。

		MULT											
		1	2	4	8	16	32	64	128	256	512	1K	2K
SPD	1	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1
	2	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	1/2
	4	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4
	8	256	128	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8
	16	128	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16
	32	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32
	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/6	1/32	1/64

12. FXとミキサーパラメーター

この章では、Digitakt II のエフェクトとミキサーのパラメーターについて説明します。

12.1 FXとミキサーパラメータの編集

Digitakt II のコーラス、ディレイ、リバーブはセンドエフェクトであり、パターンレベルで設定されます。これは、パターン内のすべてのプリセットが同じエフェクト設定を共有しますが、エフェクトへの個別のセンド レベルを持つことを意味します。ディレイ、リバーブ、およびコーラスのパラメータはそれぞれの PARAMETER ページで設定されますが、入力信号は各オーディオ トラックの FX ページの DEL、REV、および CHO センド パラメータによって設定されます。

[FUNC] + **[FX]** を押して SEND FX パラメータ ページにアクセスし、**[UP]**/**[DOWN]** キーを使用してサブ ページ間を移動します。パラメータを変更するには、***DATA ENTRY*** ノブ **A-H** を使用します。

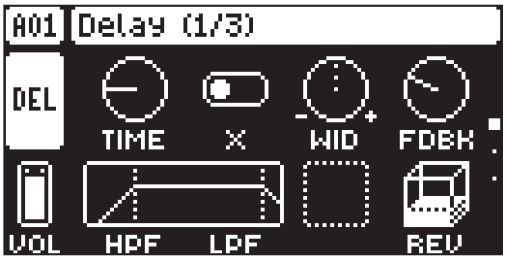
[FUNC] + **[MOD]** を押して MIXER パラメーター ページにアクセスし、**[UP]**/**[DOWN]** キーを使用してサブ ページ間を移動します。パラメータを変更するには、***DATA ENTRY*** ノブ **A-H** を使用 します。

FX および MIXER パラメーターの設定はパターンの一部として保存されます。希望の結果が得られたら、パターンを保存し、一意の名前を付けることを忘れないでください。

12.2 DELAY

(SEND FX PAGE 1)

ディレイ センド エフェクトは入力信号を受け取り、時間内に遅延させてから、元の信号と再結合します。



TIME

ディレイタイムはディレイタイムを設定します。現在の BPM に相対し、128 分音符で測定されます。

TIME setting	Divide ratio
1	1/128
2	1/64
2.67	1/48 (1/32T)
3	1/64.
4	1/32
5.33	1/24 (1/16T)
6	1/32.
8	1/16
10.67	1/12 (1/8T)
12	1/16.
16	1/8
21.33	1/6 (1/4T)
24	1/8.
32	1/4
42.67	1/3 (1/2T)
48	1/4.
64	1/2
96	1/2.
128	1

ピンポンは、ステレオ フィールド全体で交互に遅延信号を設定します。次の 2 つの設定があります。

• **OFF** では、ステレオフィールド内のディレイ信号の位置を手動で設定できます。ステレオフィールドの位置を変更するには、WID パラメーターを使用します。

• **ON** にすると、ディレイ信号が左右のパン位置を交互に切り替えます。WIDパラメータ

パンの量を制御します。

WID

ステレオ幅は、ステレオ フィールド全体の遅延信号のパン幅を設定します。ノブは双極性です。

FDBK

フィードバック ゲインは、ディレイの入力にフィードバックするディレイ出力信号の量を設定します。パラメータ設定を高くすると、無限遅延や拡張遅延が可能になります。フィードバックが高いと、信号が非常に大きくなる可能性があることに注意してください。

VOL

ディレイボリュームはディレイ出力信号のボリュームを設定します。このパラメータを設定するには、***LEVEL/DATA*** を使用します。

HPF

HPF は遅延ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

LPF

LPF は遅延ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

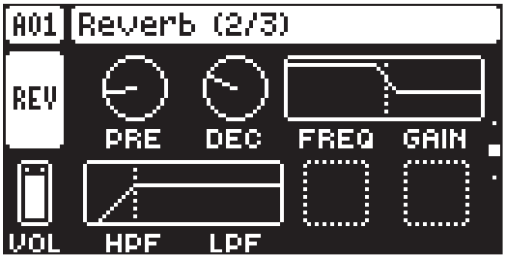
REV

Reverb Send は、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。

12.3 REVERB

(SEND FX PAGE 2)

リバーブセンドエフェクトは、サウンドの残響の持続性と周囲の特性を制御します。広い空間から小さな部屋まで、さまざまな音の場所をシミュレートできます。



PRE

プリディレイはリバーブのプリディレイ時間を設定します。

DEC

Decay Time は残響信号の減衰フェーズの長さを設定し、基本的に音響空間のサイズを設定します。

FREQ

FB Shelving Freq はシェルビングフィルターの周波数を設定します。GAIN パラメータと併用すると、選択した周波数以上の残響信号を減衰させ、残響音をより目立たせるか、よりくぐもらせることができます。

GAIN

FB シェルビング ゲインは、FREQ パラメータで設定されたシェルビング周波数を超える残響信号のダンピングに影響します。最大値では、高音が残響に含まれます。値を下げると徐々に減衰します。

VOL

リバーブボリュームはリバーブ出力信号のボリュームを設定します。このパラメータを設定するには、***LEVEL/DATA*** を使用します。

HPF

HPF は、リバーブに入るオーディオに影響を与えるリバーブ ハイパス フィルターのカットオフ周波数を設定します。

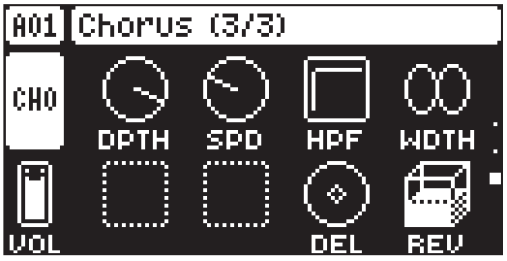
LPF

LPF は、リバーブに入るオーディオに影響を与えるリバーブ ローパス フィルターのカットオフ周波数を設定します。

12.4 CHORUS

(SEND FX PAGE 3)

コーラスを使用すると、サウンドの幅を広げたり、ステレオイメージを強調したり、サウンドに微妙な動きを加えることができます。



DPTH

Depth はコーラスの LFO モジュレーションの深さを設定します。

SPD

Speed はコーラスの LFO モジュレーションの速度を設定します。

HPF

ハイパス フィルターは、入力信号のハイパス フィルターを設定します。

WDTH

幅はコーラスのステレオ幅を設定します。

VOL

コーラスボリュームは、コーラス出力信号のボリュームを設定します。このパラメータを設定するには、*LEVEL/DATA* を使用します。

DEL

ディレイセンドは、ディレイに送信するウェットコーラス信号の量を設定します。

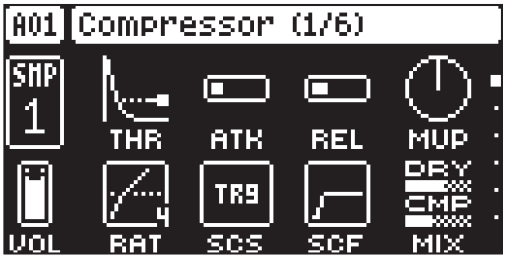
REV

リバーブセンドは、リバーブに送信するウェットコーラス信号の量を設定します。

12.5 COMPRESSOR

(MIXER PAGE 1)

Compressor マスター エフェクトは、静かな音に比べて大きな音の音量を下げることにより、信号のダイナミック レンジを圧縮します。このページにはコンプレッサーをカスタマイズするための 8 つのパラメーターがあります。画面の左側には圧縮量を視覚的に表すバーがあります。



THR

Threshold はコンプレッサーのしきい値を設定します。しきい値が低いほど、信号の大部分が圧縮の対象となることを意味します。

ATK

Attack は、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。つまり、コンプレッサーが大音量のピークにどれだけ早く反応するかを設定します。

REL

Release は、コンプレッサーのリリース段階の時間を設定します。つまり、静かな瞬間に圧縮が回復するまでにかかる時間を設定します。

MUP

メイクアップ ゲインは、圧縮による信号レベルの低下を補うために、コンプレッサー出力のメイクアップ ゲインを設定します。Makeup Gain パラメータの値は dB 単位で表示されます。

VOL

パターンボリュームはキット全体のオーディオレベルを設定します。このパラメーターは基本的に ***MAIN VOLUME*** ノブと同じ機能ですが、キットと一緒に保存されます。***LEVEL/DATA*** を使用して設定を調整します。

RAT

圧縮率。圧縮率は 8 種類あり、1.50、2.00、3.00、4.00、6.00、8.00、16.00、20.00 です。比率が高いほど、信号の圧縮が大きくなります。

SCS

サイドチェーン ソースは、コンプレッサーがサイドチェーンを実行するときに分析するオーディオ ソースを決定します。サイドチェインは、コンプレッサーがオーディオ ソースの出力を使用してコンプレッサーの全体的な動作を制御するプロセスです。たとえば、キックドラムがある場所で **SCS** を TRK1 に設定すると、キックドラムが再生されるたびにコンプレッサーがミックス全体のサウンドを下げます。

COMP MIX は、コンプレッサーにルーティングされるすべてのトラックがサイドチェーン ソースになるように設定します。

NOT COMP は、コンプレッサーにルーティングされていないすべてのトラックがサイドチェーン ソースになるように設定します。

MAIN は、サイドチェーン ソースをメイン (L/R) 出力に送信されるサウンドに設定します。

TRK1-6 は、サイドチェーン ソースを別個のオーディオ トラックの 1 つから送信されるサウンドに設定します。

IN LR は、サイドチェーンソースを IN L/Rからのサウンドに設定します。

IN L は、サイドチェーンソースを INPUT L からのサウンドに設定します。

IN R は、サイドチェーン ソースを INPUT R からのサウンドに設定します。



- **COMP MIX および NOT COMP 設定の結果は、COMPRESSOR ROUTING ページでの選択によって異なります。詳細については、37 ページの「9.8.1 KIT」を参照してください。**
- **IN L および IN R オプションは、外部ミキサーページの DUAL を ON に設定した場合にのみ使用できます。IN LR オプションは、DUAL を OFF に設定した場合にのみ使用できます。詳細については、66 ページの「12.9 外部ミキサー」を参照してください。**

SCF

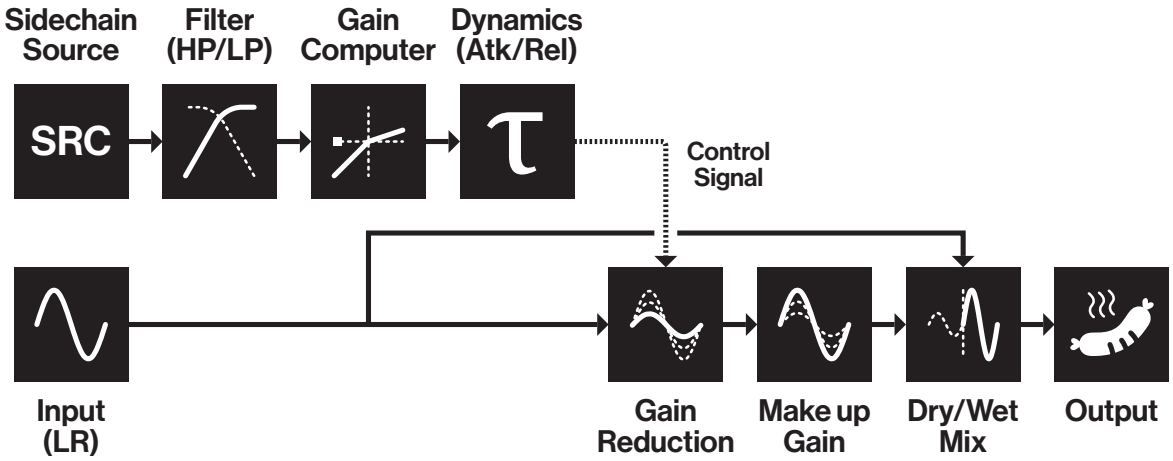
サイドチェーン フィルターは、コンプレッサーが分析する前にサイドチェーン ソースからの信号をフィルターします。パラメータの範囲は、ローパス フィルターからハイパス フィルターまでです。負のパラメータ値はローパスフィルターを設定します。ポジティブパラメーター値はハイパスフィルターを設定します。

ローパスフィルターとして設定すると、コンプレッサーは主に低音域に反応します。特徴的なポンピングコンプレッサーサウンドを得るには、この設定を使用します。ハイパスフィルターとして設定すると、コンプレッサーの低音域への反応が少なくなります。ポンピングを回避するには、この設定を使用します。

DRY/WET MIX

Dry/Wet Mix は、非圧縮信号とコンプレッサー出力信号のミックスを設定します。0 に設定すると、完全に非圧縮の信号になります。127 に設定すると、圧縮信号のみが通過します。その間のすべての値は、非圧縮信号と圧縮信号を混合します。これは、並列圧縮として知られています。

The Digitakt II のコンプレッサー



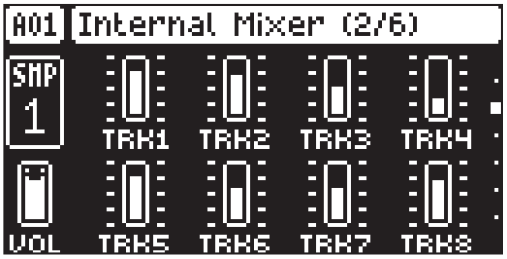
12.6 INTERNAL MIXER PAGE 1

(MIXER PAGE 2)

INTERNAL MIXER ページ 1 では、トラック 1-8 (オーディオ トラックの場合) の **TRACK LEVEL** パラメーターにアクセスできます。

VOL

パターンボリュームは、パターン全体のオーディオレベルを設定します。このパラメータは、異なるパターン間の音量のバランスをとるために使用でき、キットと一緒に保存されます。***LEVEL/DATA*** を使用して設定を調整します。



12.7 INTERNAL MIXER PAGE 2

(MIXER PAGE 3)

INTERNAL MIXER ページ 2 では、トラック 9-16 (非 MIDI トラックの場合) の **TRACK LEVEL** パラメーターにアクセスできます。

VOL

パターンボリュームは、パターン全体のオーディオレベルを設定します。このパラメータは、異なるパターン間の音量のバランスをとるために使用でき、キットと一緒に保存されます。***LEVEL/DATA*** を使用して設定を調整します。

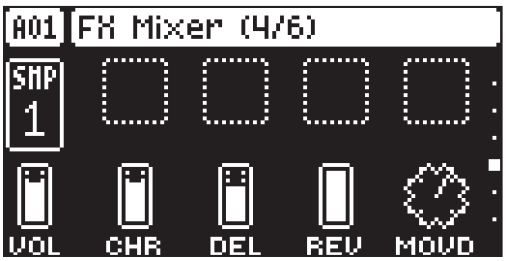


12.8 FX MIXER

(MIXER PAGE 4)

FX MIXER ページでは、センドエフェクトとマスターオーバードライブのレベルを設定できます。

[FUNC] + **[MOD]** を 4 回押して、このパラメーターページにアクセスします。



VOL

パターンボリュームは、パターン全体のオーディオレベルを設定します。このパラメータは、異なるパターン間の音量のバランスをとるために使用でき、キットと一緒に保存されます。***LEVEL/DATA*** を使用して設定を調整します。

CHR

Chorus Mix Volume はコーラスのマスターボリュームを設定します。

DEL

Delay Mix Volume ディレイのマスターボリュームを設定します。

REV

リバーブミックスボリュームはリバーブのマスターボリュームを設定します。

MOVD

マスター オーバードライブは、キット内のオーディオ トラックのオーバードライブの全体的な量を設定します。***LEVEL/DATA*** を使用して設定を調整します。

12.9 EXTERNAL MIXER

(MIXER PAGE 5)

EXTERNAL MIXER ページには、**IN L/R** 入力を使用して入力オーディオを処理する場合に関連する多数のパラメーターが含まれています。



IN LR

In Level は、**IN L/R** オーディオ入力からのオーディオのレベルを設定します。

DUAL

Dual Mono は、入力が 1 つのステレオ入力として処理されるか、2 つの別々のモノラル入力として処理されるかを設定します。このパラメータを ON に設定すると、残りのパラメータが両方の入力のコントロールから、2 つのミキサー ページに分割されたチャンネル L と R の個別のコントロールに変更されます。**BAL** パラメータは PAN パラメータに変更されます。このパラメータを調整するには B を使用します。

BAL

バランスは、ステレオフィールドの **INPUT L** および **INPUT R** 入力からのオーディオのバランスを設定します。

VOL

パターンボリュームは、パターン全体のオーディオレベルを設定します。このパラメータは、異なるパターン間の音量のバランスをとるために使用でき、キットと一緒に保存されます。***LEVEL/DATA*** を使用して設定を調整します。

CHO

コーラスセンドは、**IN L/R** オーディオ入力からコーラスエフェクトに送られる音の量を設定します。詳細については、63 ページの「12.4 コーラス」を参照してください。

DEL

ディレイセンドは、**IN L/R** オーディオ入力からディレイエフェクトに送信されるサウンドの量を設定します。詳細については、61 ページの「13.3 遅延」を参照してください。

REV

Rev センドは、**IN L/R** オーディオ入力からリバーブ エフェクトに送信されるサウンドの量を設定します。詳細は "13.4 REVERB" 62ページの「13.4 REVERB」を参照してください。



DUAL を ON に設定すると、最初の EXTERNAL MIXER ページで INPUT L からのオーディオが制御されます。また、INPUT R からのオーディオを制御する追加の EXTERNAL MIXER ページ (6) も表示されます。DUAL 設定は、INPUT R からのオーディオを制御するオプションにも影響します。サンプルレコーダーのSR Cパラメーター。詳細については、68 ページの「13.1.1 SRC」を参照してください。



- **SAMPLING メニューの MON パラメータを DRY に設定すると、外部インミキサー機能が無効になります。詳細については、68 ページの「13.1 サンプリングメニュー」を参照してください。**
- **プロジェクトをロード/リロードした後、または [STOP] + [STOP] を押した後、オーディオ トラックをトリガーまたは再生して、外部イン ミキサーのエフェクトをアクティブにする必要があります。**

13. サンプリング

Digitakt II は非常に有能で使いやすいサンプラーです。外部入力を介して外部ソースからオーディオをサンプリングしたり、Digitakt II 自体から内部的にオーディオをサンプリングしたりできます。サウンドカードとして接続すると、USB 経由でサンプリングすることもできます。最大サンプリング時間は 66 秒で、プロジェクトの 400 MB の RAM メモリがすべて使い果たされた場合でも、これはいつでも利用できます。

13.1 SAMPLING メニュー

SAMPLING メニューには、サンプリングのさまざまな側面を制御する設定が用意されています。

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



13.1.1 SRC

ソースは、サンプリングするさまざまな入力オーディオ ソースを選択します。

- **MAIN L R** は、入力ソースを Digitakt II の内部メインオーディオ L および R チャンネルに設定します。
- **USB L R** は、入力ソースを USB (左+右チャンネル) に設定し、接続されたクラス準拠のオーディオ ホストを使用してオーディオをサンプリングできるようにします。
- **TRK1-16** は、入力ソースを Digitakt II の内部トラックの 1 つに設定します。
- **IN L R** は、入力ソースを INPUT L および R に設定し、外部ソースからサンプリングできるようにします。

使用可能なソースは、EXTERNAL MIXER ページの DUAL パラメーターの設定によって影響されます。詳細については、66 ページの「12.9 外部ミキサー」を参照してください。

13.1.2 RECORD NOW

[YES] を押すとサンプリングが開始されます。サンプリングを停止するには、**[YES]** を押します。この簡単なサンプリング方法では、**THRES** および **ARM** パラメータ設定は考慮されません。

13.1.3 THRES

サンプラーを準備することを選択した場合、**R.STRT** が THRES に設定されている場合、入力オーディオ信号がこのパラメーターで設定されたしきい値を超えたときにサンプリングが開始されます。背景ノイズによってトリガーされないようにしきい値を十分に高く設定しますが、すべての信号をキャプチャできるように十分に低く設定します。

13.1.4 MON

Digitakt II のミキサーと EXTERNAL MIXER ページのエフェクト設定を介して入力オーディオをモニターするか (POST MIX)、モニターしないか (PRE MIX) のオプションを選択します。**MON** パラメータは、**SRC** が IN L R に設定されている場合にのみ使用できます。

- **録音されたオーディオは常にドライ入力信号であり、Digitakt II のエフェクトは追加されていないことに注意してください。**
- **MON パラメーターを PRE MIX に設定すると、外部入力ミキサー機能が無効になります。詳細については、66 ページの「12.9 外部ミキサー」を参照してください。**
- **MON が PRE MIX に設定されている場合は、EXTERNAL MIXER ページの IN L R 設定が上がっているか確認してください。そうしないと音は聞こえません。**

13.1.5 R.LEN

レコード長はサンプリングの長さを設定します。1-128 ステップの設定では、サンプリングの長さは、シーケンサーが現在の BPM で設定されたステップ数だけ進むのにかかる時間によって決まります。MAX 設定では、最大サンプリング時間 (66 秒) に達するか、**[YES]** を押してサンプリングを停止するまで、サンプリングが継続されます。

13.1.6 R.STRT

Record Start では、**[PLAY]** を押したとき、または ARM が ON に設定され、オーディオ ソースのレベルが **THRES** で設定されたスレッショルド レベルを超えたときにレコーダーがサンプリングを開始するかどうかを設定できます。

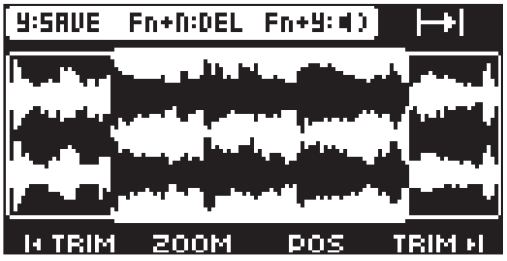
13.1.7 ARM

ARM がオンに設定されている場合、レコーダーは入力オーディオがしきい値レベルを超えるとサンプリングを開始します。

上記の **THRES** を参照してください。**[SAMPLING]** + **[YES]** を押してレコーダーを準備することもできます。キャンセルするには、**[SAMPLING]** + **[NO]** を押します。

13.2 オーディオのサンプリング

1. 外部オーディオソースを使用する場合は、それを Digitakt II に接続します。
2. **[SAMPLING]** を押して SAMPLING メニューにアクセスし、***DATA ENTRY*** ノブ **A** を使用して **SRC** を好みのオーディオ入力ソースに設定します。
3. オーディオ入力メーターに注目してオーディオ ソースを再生し、オーディオ ソースの音量がクリッピングや歪みがないことを確認してください。Digitakt II (外部ソースからサンプリングする場合に利用可能) を通じて受信オーディオをモニターするには、**MON** を YES に設定します。
4. もう一度、オーディオ入力メーターに注目し、***DATA ENTRY*** ノブ **D** を使用して、**THRES** をオーディオ ソースの指定されたバックグラウンド ノイズ (再生していないとき) のすぐ上に設定します。
5. **RLEN** を使用してサンプリングの長さを設定します。
6. **R.START**を THRES に設定します。
7. **ARM** を ON に設定すると、サンプラーがアームされ、音源が再生されます。音声信号が設定したスレッショルドレベルを超えると、サンプリングが開始されます。
8. サンプリングを停止する場合は **[YES]** を押すか、RLEN 設定を 1-128 に設定すると、サンプリングが自動的に停止します。最大サンプリング時間 (66 秒) に達した場合もサンプリングは停止します。Digitakt II はサンプルを自動的に正規化します。
9. ***DATA ENTRY*** ノブ **E** および **H** を使用してパラメータ **TRIM START** および **TRIM END** を設定し、サンプルを希望の長さにトリミングします。***DATA ENTRY*** ノブ **F** を使用してズームインおよびズームアウトすると、サンプルをトリミングする場所がわかりやすくなります。**[FUNC]** + **F** を使用して垂直方向にズームします。ノブ **G** を使用して、ズーム フォーカス エリアの位置を決めます。**[FUNC]** + **G** はトリム選択を左または右に移動します。ズーム時に **[LEFT]** を押すと START トリム ポイントにジャンプし、**[RIGHT]** を押すと END トリム ポイントにジャンプします。**[FUNC]** + **[YES]** を押してサンプルをプレビューします。***DATA ENTRY*** ノブ **D** は、サンプルのプレビュー方法を選択します。ワンショット、ループ、ワンショット（ショートカットをずっと押し続ける必要なし）、ループ（ショートカットをずっと押し続ける必要なし）。プレビューはアクティブなトラックの音声で再生されます。必ずオーディオ トラックをアクティブ トラックとして選択してください。**[YES]** を押してサンプルをトリミングして保存します。サンプルを破棄したい場合は、**[FUNC]** + **[NO]** を押します。



10. サンプルに名前を付け、もう一度 **[YES]** を押して保存を確認します。
11. サンプルを割り当てたいトラックを選択する場合は、**[TRACK 1–16]** を押します。 サンプルをトラックに割り当てたくない場合は、**[NO]** を押します。

13.3 +Drive からトラックへのサンプルの割り当て

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

1. **[FUNC]** + **[SAMPLING]** を押して SAMPLES メニューにアクセスし、+DRIVE を選択して **[YES]** を押します。
2. 割り当てたいサンプルに移動し、**[YES]** を押してサンプルを選択します。
3. **[RIGHT]** を押して SAMPLE ACTION メニューを開き、LOAD TO PROJECT を選択して **[YES]** を押してサンプルをプロジェクトにコピーしてロードします。
4. **[YES]** を押して確定します。
5. **[FUNC]** + **[SAMPLING]** を押して SAMPLES メニューを終了します。
6. **[TRACK]** + **[TRIG 1–16]** を押して、サンプルを割り当てたいトラックを選択します。

7. **[SRC]** を押して SOURCE メニューにアクセスし、***DATA ENTRY*** ノブ **D** を使用して、選択したトラックにロードするサンプルを選択します。
8. **[YES]** を押してサンプルをトラックにロードします。
   詳細については、70 ページの「13.6 サンプルメニュー」を参照してください。

13.4 サンプルの再生

サンプルがトラックに割り当てられると、シーケンサーによって、または **[TRIG]** キーを押して手動でサンプルをトリガーできます。サンプルの再生モードを設定し、サンプルのどの部分を再生するかを編集することもできます。

1. **[SRC]** を押して SOURCE ページにアクセスします。
2. サンプルの **TUNE** を設定します。
3. サンプルの **PLAY MODE** の動作を設定します。

   • **REVERSE** サンプルはトリガーされるたびに 1 回逆方向に再生されます。

   • **REVERSE LOOP** サンプルはループ位置と長さの間で連続的に逆方向にループします。ループの長さは、TRIG ページの LEN パラメーターで設定します。ループ時間は、AMP ページのエンベロープ パラメータ設定の **HLD** および **DEC** によっても制限されます。

   • **FORWARD LOOP** サンプルは開始位置から始まり、ループ位置と長さの間を連続的にループします。ループの長さは、TRIG ページの LEN パラメーターで設定します。ループ時間は、AMP ページのエンベロープ パラメータ **HLD** および **DEC** によっても制限されます。

   • **FORWARD** サンプルはトリガーされるたびに 1 回再生されます。

4. ***DATA ENTRY*** ノブ **E**、**F**、**G** を使用して、サンプルのどの部分を再生するかを定義する **STRT**、**LEN**、**LOOP** パラメーターを設定します。サンプル波形を使用してこれらの設定をより簡単に確認するには、**[SRC]** を 2 回押して SRC ページ 2 にアクセスします。



   • **STRT** Start は、サンプルの再生の開始位置を設定します。

   • **LEN** 長さはサンプルの再生の長さを設定します。Start + Length は、サンプルの再生される部分の終了ポイントを効果的に定義します。

   • **LOOP** ループ位置は、**PLAY MODE** が FORWARD LOOP または REVERSE LOOP に設定されている場合に、長さ位置 (**STRT** + **LEN** で定義) に到達した後に再生が戻るサンプル内の位置を設定します。次に、サンプルは **LEN** の終わりと **LOOP** の間でループします。

詳細については、55 ページの「11.4 SRC ページ」を参照してください。

13.6 SAMPLES メニュー

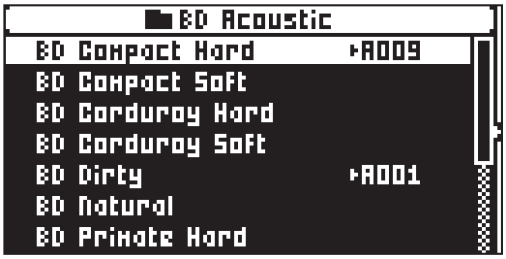
[FUNC] + **[SAMPLING]** を押して SAMPLES メニューを開きます。

[UP]/**[DOWN]** キーを使用して 、+Drive または RAM ストレージのどちらを表示するかを選択します。**[YES]** を押して、選択したストレージスペースを開きます。

ここでサンプルを管理できます。最初は、FACTORY と INCOMING という 2 つのディレクトリがあります。書き込み保護された FACTORY ディレクトリには、さまざまなファクトリー サンプルが用意されています。INCOMING ディレクトリは、SDS 転送ソフトウェアを介して Digitakt II +Drive ストレージに送信されるサンプルのデフォルトの宛先です。デバイスで最初のサンプリングを実行すると、3 番目のディレクトリ RECORDED が表示され、Digitakt II でサンプリングするときに作成したサンプルが含まれます。



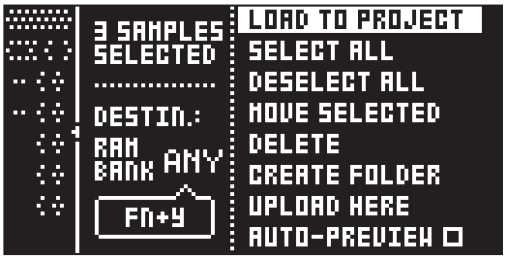
[UP]/**[DOWN]** キーを使用してディレクトリを強調表示し、**[YES]** を押してそのディレクトリを開きます。ディレクトリを終了してディレクトリ階層を 1 つ上の階層に戻すには、**[NO]** を押します。**[NO]** を押し続けると、SAMPLES メニューの最上位に移動します。 +Drive 内のディレクトリを参照すると、アクティブなプロジェクトの 1016 個のサンプル スロットの 1 つに割り当てられたサンプルには、以下に示すようにスロット番号が表示されます。



13.6.1 サンプルのロード

1 つまたは複数のサンプルをアクティブなプロジェクトの RAM メモリにロードできます。

1. **[FUNC]** + **[SAMPLING]** を押して SAMPLES メニューを開き、**[UP]**/**[DOWN]** キーを使用して +DRIVE を選択します。**[YES]** を押して +Drive ストレージを開きます。
2. FACTORY ディレクトリを開き、ロードするサンプルに移動します。
3. サンプルを強調表示し、**[YES]** を押して選択します。選択したサンプルの **[YES]** を押すと、選択が解除されます。どのサンプルもプレビューしたり、アクティブなトラックの音声で再生したりできます (必ずオーディオ トラックを選択してください)。サンプルをハイライト表示して、**[FUNC]** + **[YES]** を押します。約 10 秒間のサンプルをプレビューできます。
4. **[RIGHT]** を押して、SAMPLE ACTION メニューを開きます。



5.LOAD TO PROJECT を選択し、**[YES]** を押します。

選択した(チェックを入れた)サンプルは、アクティブなプロジェクトの 1016 個のサンプル スロットのうち、最初に利用可能な空のスロットに表示されます。アクティブなプロジェクトの RAM ストレージに現在あるサンプルを表示するには、**[FUNC]** + **[SAMPLING]** を押して SAMPLES メニューを開き、**[UP]**/**[DOWN]** を使用してプロジェクト RAM を選択します。**[YES]** を押して RAM ストレージを開きます。

サンプルを特定の RAM バンクにロードする場合は、**[FUNC]** + **[YES]** を押し、**[LEFT]**/**[RIGHT]** または ***LEVEL/DATA*** または **[TRIG 9–16]** を使用して RAM バンクを選択します。



この画面では、1016 個のサンプルを個別にまたはまとめてアンロードしてスロットを空にすることができます。

13.6.2 サンプルのアンロード

アクティブなプロジェクトの RAM メモリから 1 つまたは複数のサンプルをアンロードできます。

1. **[FUNC]** + **[SAMPLING]** を押して SAMPLES メニューを開き、**[UP]**/**[DOWN]** キーを使用してプロジェクト RAM を選択します。**[YES]** を押して、プロジェクトの RAM ストレージを開きます。
2. **[UP]**/**[DOWN]** または ***LEVEL/DATA*** ノブを使用してリストをスクロールします。
3. サンプルをハイライト表示し、**[YES]** を押してサンプルを選択するか、**[RIGHT]** を押して SAMPLE ACTION メニューを表示し、SELECT ALL を選択します。
4. **[YES]** を押してから UNLOAD を選択し、もう一度 **[YES]** を押して、選択したサンプルのスロットを空にします。



13.6.3 サンプルの置き換え

アクティブなプロジェクトの RAM メモリ内のサンプルを置き換えることができます。

1. 置き換えたいサンプルが含まれるスロットを強調表示し、(サンプルを選択せずに) **[RIGHT]** を押して SAMPLE ACTION メニューを開き、REPLACE を選択して、もう一度 **[YES]** を押します。
2. +Drive のディレクトリを参照し、目的のサンプルを見つけて **[YES]** を押して、前にハイライト表示したサンプル スロットに配置します。

+Drive ストレージ ディレクトリの参照に戻りたい場合は、**[NO]** を押して SAMPLES メニューに戻り、**[UP]**/**[DOWN]** キーを使用して +DRIVE を選択します。**[YES]** を押して +Drive ストレージを開きます。

13.6.4 サンプル名の変更

サンプルの名前を変更することもできます。

1. 名前を変更するサンプルが含まれるディレクトリに移動します。
2. 名前を変更したいサンプルを強調表示し、**[YES]** を押して選択します。
3. **[RIGHT]** を押してサンプルアクションメニューを開き、RENAME を選択して **[YES]** を押します。
4. NAMING 画面でサンプルの名前を変更し、**[YES]** を押します。

13.6.5 サンプルの移動

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

1. 移動するサンプルが含まれるディレクトリに移動します。
2. 移動したいサンプルを強調表示し、**[YES]** を押して選択します。
3. **[RIGHT]** を押して、SAMPLE ACTION メニューを開きます。



4. MOVE SELECTED を選択し、**[YES]** を押します。
5. サンプルを移動するディレクトリに移動します。

6. **[RIGHT]** を押して SAMPLE ACTION メニューを開き、MOVE HERE を強調表示します。
7. **[YES]** を押してサンプルを移動します。

13.6.6 未使用のサンプルを RAM から削除する

1. この機能を使用すると、プロジェクト内のどのパターンでも使用されていないすべてのサンプルを RAM メモリから削除できます。サンプルは +Drive から削除されません。
2. **[FUNC]** + **[SAMPLING]** を押して SAMPLES メニューを開き、**[UP]**/**[DOWN]** キーを使用して PROJECT RAM を選択します。**[YES]** を押して RAM メモリを開きます。
3. **[RIGHT]** を押すと、SAMPLE ACTION メニューが表示されます。[未使用を選択]を選択し、**[YES]** を押してください。「アンロード」を選択します。「UNLOAD X SAMPLES?」という警告ポップアップが表示されます。確認する? YES/NO」。**[YES]** を押すと、未使用のサンプルがすべて削除されます。

13.6.7 コンピュータからDIGITAKT IIへのサンプルの転送

1. Digitakt II を USB 経由でコンピュータに接続します。
2. コンピュータで Elektron Transfer ソフトウェア (Elektron Web サイトから入手可能) を開きます。
3. 「Transfer」ページで、MIDI IN ポートと MIDI OUT ポートを Digitakt II に設定します。
4. 「Transfer」で、「Explore」タブをクリックして「探索」ページを開きます。
5. 右上のドロップダウン メニューで「サンプル」を選択します。
6. ドロップダウン メニューの左上で、[MY COMPUTER] が選択されていることを確認します。
7. 「MY COMPUTER]」で、転送するファイルまたはフォルダに移動します。
8. ファイルまたはフォルダーをデバイス上の希望の場所にドラッグ アンド ドロップします。転送では、すべてのオーディオファイルが 16 ビット、48 kHz、ステレオ オーディオ ファイル、Digitakt II ネイティブ オーディオ フォーマットに自動に変更されます。

サンプルを使用するには、サンプルをアクティブなプロジェクトにロードする必要があります。詳細については、71 ページの「13.6.1 サンプルのロード」を参照してください。

13.6.8 新しい宛先ディレクトリの作成

Digitakt II は引き続き、MIDI サンプル ダンプ スタンダード (SDS) および拡張 SDS を介したサンプルの受信をサポートしています。USB MIDI などの高速インターフェイスでの送信を確保するには、SDS ハンドシェイクを有効にする必要があります。サンプル名を Digitakt II に送信したい場合は、拡張 SDS ヘッダーの送信を有効にする必要もあります。

この手順は、SDS 転送ソフトツールを使用する場合のみです。Elektron Transfer を使用する場合は、Transfer から Digitakt II に新しい宛先ディレクトリを直接作成できます。

[FUNC] + **[SAMPLING]** を押して SAMPLES メニューを開き、**[UP]**/**[DOWN]** キーを使用して +Drive を選択します。**[YES]** を押して +Drive ストレージを開きます。**[RIGHT]** を押して CREATE DIR を選択し、**[YES]** を押して新しいディレクトリを作成します。命名画面が表示されます。新しい宛先ディレクトリに適切な名前を付けます。**[YES]** を押して新しいディレクトリを開きます。最初は空のディレクトリで **[RIGHT]** を押して、SAMPLE ACTION メニューを開きます。「ここにアップロード」を強調表示し、**[YES]** を押します。

13.6.9 DIGITAKT II からコンピュータへのサンプルの転送

1. Digitakt II を USB 経由でコンピュータに接続します。
2. コンピュータで Elektron Transfer ソフトウェア (Elektron Web サイトから入手可能) を開きます。
3. 「MIDI Device」ページで、MIDI IN ポートと MIDI OUT ポートを Digitakt II に設定します。
4. 「Transfer」で、「Explore」をクリックして「探索」ページを開きます。
5. DIGITAKT IIの下の右側にある EXPLOREページで、転送したいサンプルに移動します。
6. サンプルを [MY COMPUTER] の下の任意のフォルダーにドラッグ アンド ドロップします。



- **最新バージョンの Elektron Transfer ソフトウェアがコンピュータにインストールされていることを確認してください。無料の転送ソフトウェアと転送ユーザー マニュアルは、Elektron Web サイトのサポート セクションからダウンロードできます。**
- **「MIDI PORT CONFIG」メニューの「INPUT FROM」および/または「OUTPUT TO」設定で MIDI+USB が選択されている場合、MIDI データ転送により USB 速度が制限されます。大きなデータの塊を送受信する場合は、必ず USB 設定を使用してください。**
- **ファイルを Digitakt II に転送すると、シーケンサーの再生が停止します。**

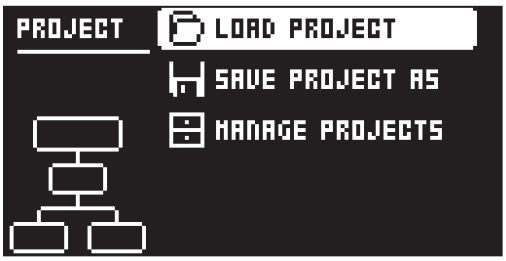
14. SETTINGS メニュー

SETTINGS メニューには Digitakt II に影響する設定があり、プロジェクトの管理にも使用できます。

[SETTINGS] を押して設定メニューにアクセスします。**[UP]**/**[DOWN]** または ***LEVEL/DATA*** ノ ブを使用してリストをスクロールします。**[YES]** を押して、強調表示されたメニューを開きます。



14.1 PROJECT



14.1.1 LOAD PROJECT

「プロジェクトをロード」をクリックすると、ロードするプロジェクトを選択できるプロジェクト選択画面が開きます。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「新規作成」を選択します。新しいプロジェクトは白紙の状態になります。

新しいプロジェクトをロードすると、アクティブなプロジェクトが置き換えられます。アクティブなものを必ず保存してください。

別のプロジェクトをロードする前にプロジェクトをロードしてください。

14.1.2 SAVE PROJECT AS

新しいプロジェクトをロードすると、アクティブなプロジェクトが置き換えられます。アクティブなものを必ず保存してください

別のプロジェクトをロードする前にプロジェクトをロードしてください。

14.1.3 MANAGE PROJECTS

「プロジェクトの管理」では「プロジェクトマネージャー」メニューが起動します。 このメニューでプロジェクトを選択し、**[RIGHT]** 矢印キーを押すとコマンドのリストが表示されます。

- **CLEAR** プロジェクト スロットをクリーンな状態にリセットします。
- **DELETE** スロットからプロジェクトを削除します。
- **RENAME** プロジェクトファイルの名前を変更できる「NAMING」画面が開きます。
- **LOAD FROM** 選択したプロジェクトをロードします。これにより、アクティブなプロジェクトが置き換えられます。
- **SAVE TO** アクティブなプロジェクトを選択したスロットに保存します。
- **TOGGLE** 書き込み保護のオンとオフを切り替えます。書き込み保護されたプロジェクトは、上書き、名前変更、または消去できません。プロジェクト名の前にある鍵記号は、プロジェクトが書き込み保護されていることを示します。
- **INIT NEW** 空のファイル スロットをクリーンなプロジェクトで初期化します。このオプションは、空のプロジェクト スロットでのみ使用できます。
- **PURGE ALL** プールからすべてのプリセットをパージ (削除) し、プロジェクト内のどのパターンにも使用されていないすべてのサンプルを RAM メモリからパージ (削除) します。プリセットとサンプルは +Drive ライブラリから削除されません。このオプションは、現在ロードされているプロジェクトを選択した場合にのみ使用できます。

14.2 SONG

このメニューでは、曲に関連するタスクを実行できます。詳細については、50 ページの「10.9 ソングモード」を参照してください。



14.2.1 RENAME

NAMING 画面が開き、アクティブな曲の名前を変更できます。

14.2.2 CLEAR

アクティブなソングをクリアします。

14.2.3 LOAD

曲を選択してロードできる画面が開きます。

14.2.4 SAVE TO PROJ

アクティブなソングをプロジェクトに保存します。

14.3 PATTERN メニュー

パターン管理を行うには、PATTERN メニューを使用します。**[UP]** および **[DOWN]** 矢印キーを使用してオプション間を移動します。**[YES]** を押して選択を確定します。**[NO]** を押してメニューを終了します。



14.3.1 RENAME

NAMING 画面が開き、アクティブなパターンの名前を変更できます。

14.3.2 CLEAR

- **WHOLE PATTERN** アクティブなパターンのシーケンサー データとキットをクリアします。このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。**[YES]** を押してクリアするか、**[NO]** を押して操作をキャンセルします。パターンがロードされたときと同じパターン スロットに保存されるまで、パターン情報が永久に失われることはないことに注意してください。

- **KIT DATA** アクティブなパターンのキットをクリアします。すべてのシーケンサー データは変更されません。このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。**[YES]** を押してクリアするか、**[NO]** を押して操作をキャンセルします。パターンがロード元と同じパターン スロットに保存されるまで、キット情報が永久に失われることはないことに注意してください。

- **SEQUENCE DATA** アクティブなパターンのシーケンスデータをクリアします。すべてのプリセットは変更されません。このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。**[YES]** を押してクリアするか、**[NO]** を押して操作をキャンセルします。パターンがロード元と同じパターン スロットに保存されるまで、シーケンサー情報が永久に失われることはないことに注意してください。

14.3.3 SAVE TO PROJ

パターン情報を保存する前に、プロジェクトを少なくとも 1 回保存する必要があります。

- **WHOLE PATTERN** アクティブなパターンのシーケンスデータとキットを +Drive に保存します。このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。**[YES]** を押して保存するか、**[NO]** を押して操作をキャンセルします。

- **KIT DATA** アクティブなパターンのキットを +Drive に保存します。このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。**[YES]** を押して保存するか、**[NO]** を押して操作をキャンセルします。

- **SEQUENCE DATA** アクティブなパターンのシーケンスデータを +Drive に保存します。このオプションを選択すると

、プロンプトが表示されます。**[YES]** を押して保存するか、**[NO]** を押して操作をキャンセルします。

14.3.4 RELOAD FROM PROJ

パターン情報を再ロードするには、パターンを少なくとも 1 回保存する必要があります。

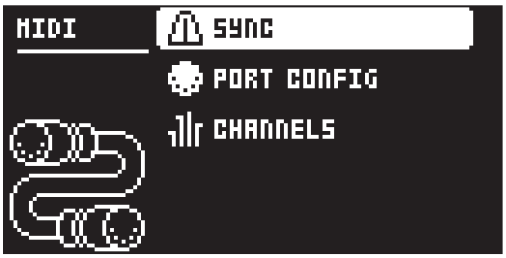
• **WHOLE PATTERN** アクティブなパターンのシーケンスデータとキットを +Drive からリロードします。このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。**[YES]** を押してリロードするか、**[NO]** を押して操作をキャンセルします。

• **KIT DATA** アクティブなパターンのキットを +Drive からリロードします。このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。**[YES]** を押してリロードするか、**[NO]** を押して操作をキャンセルします。

• **SEQUENCE DATA** アクティブなパターンのすべてのシーケンス データを +Drive からリロードします。このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。**[YES]** を押してリロードするか、**[NO]** を押して操作をキャンセルします。

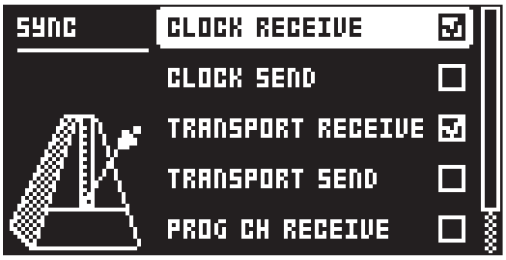
14.4 MIDI CONFIG

このメニューには、Digitakt II の MIDI 機能を扱うさまざまなサブメニューがあります。



14.4.1 SYNC

Digitakt II が MIDI クロックとトランスポート コマンドを送受信する方法を制御します。**[LEFT]**/**[RIGHT]** 矢印キーまたは **[YES]** キーを使用して設定を変更します。



CLOCK RECEIVE Digitakt II が外部機器から送信される MIDI クロックに応答するかどうかを設定します。

CLOCK SEND Digitakt II が MIDI クロックを送信するかどうかを設定します。

TRANSPORT RECEIVE Digitakt II が外部機器から送信された MIDI トランスポート メッセージに応答するかどうかを設定します。

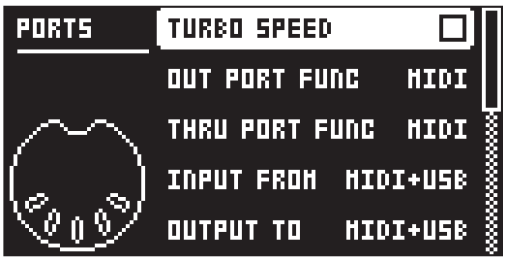
TRANSPORT SEND Digitakt II が MIDI トランスポート メッセージを送信するかどうかを設定します。

PRG CH RECEIVE アクティブにすると、Digitakt II が受信したプログラム チェンジ メッセージに応答するようになります。これは、パターンを外部から選択する場合に便利です。受信したプログラムチェンジメッセージをリッスンする MIDI チャンネルは、MIDI CHANNELS メニューで設定されます。詳細については、78 ページの「14.4.3 チャネル」を参照してください。

PRG CH SEND アクティブな場合、パターンが変更されたときにプログラム変更メッセージを送信します。プログラムチェンジメッセージを送信する MIDI チャンネルは、MIDI CHANNELS メニューで設定します。詳細については、78 ページの「14.4.3 チャネル」を参照してください。

14.4.2 PORT CONFIG

ここには MIDIポート関連の設定があります。**[LEFT]**/**[RIGHT]** 矢印キーを使用して設定を変更します。



TURBO SPEED [YES] を押してターボ速度ネゴシエーションを開始します。速度は自動的に選択されます。Turbo-MIDI プロトコルをサポートする MIDI インターフェースを使用する必要があることに注意してください。

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

- **MIDI** ポートから MIDI データを送信できるようになります。
- **DIN 24** ポートに DIN 24 同期パルスを送信させます。このオプションが選択されている場合、MIDI データはポート経由で転送されません。
- **DIN 48** ポートに DIN 48 同期パルスを送信させます。このオプションが選択されている場合、MIDI データはポート経由で転送されません。

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

- **INPUT FROM** Digitakt II が MIDI データを受信するソースを選択します。
- **DISABLED** Digitakt II は、受信 MIDI データを無視します。
- **MIDI** Digitakt II は、MIDI IN ポートに送信された MIDI データのみを聞くようになります。
- **USB** Digitakt II は、USB ポートに送信された MIDI データのみをリッスンします。
- **MIDI+USB** Digitakt II は、MIDI IN ポートと USB ポートの両方に送信された MIDI データをリッスンします。

OUTPUT TO Digitakt II が MIDI データを送信する宛先を選択します。

- **DISABLED** Digitakt II が MIDI データを送信するのを停止します。
- **MIDI** Digitakt II は 、MIDI データを MIDI OUT ポートにのみ送信します。
- **USB** Digitakt II は、MIDI データを USB ポートにのみ送信します。
- **MIDI+USB** Digitakt II に MIDI データを MIDI OUT ポートと USB ポートの両方に送信させます。

OUTPUT TO 設定で MIDI+USB が選択されている場合、MIDI データによって USB 速度が制限されます。大きなデータの塊を送信する場合は、必ず USB 設定のみを使用してください。

OUTPUT CH は、***DATA ENTRY*** 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にデータを送信するかを選択します。

PARAM OUTPUT *DATA ENTRY* ノブが送信する MIDIメッセージのタイプを選択します。どの CC/NRPN パラメータが送信されるかについては、104 ページの「付録 B: MIDI」を参照してください。

- **CC** ノブが CC MIDI メッセージを送信するようにします。
- **NRPN** ノブが NRPN MIDI メッセージを送信するようにします。

ENCODER DEST *DATA ENTRY* ノブと ***LEVEL/DATA*** ノブが MIDI データを送信するかどうかをコントロールします。INT に設定すると、ノブは Digitakt II にのみ影響し、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定すると、ノブは Digitakt II に影響を与え、MIDI データを外部デバイスに送信します。

TRIG KEY DEST [TRIG] キーが MIDI データを送信するかどうかを制御します。INT に設定すると、**[TRIG]** キーは Digitakt II にのみ影響し、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定すると、**[TRIG]** キーは Digitakt II に影響を与え、MIDI データを外部デバイスに送信します。EXT に設定すると、**[TRIG]** キーは Digitakt II に影響を与えませんが、MIDI データは外部に送信されます。

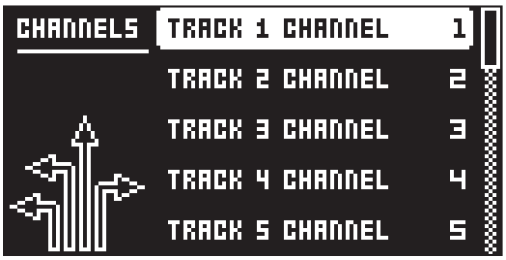
MUTE DEST ミュートを有効化/無効化すると MIDI データが送信されるかどうかを制御します。INT に設定すると、ミュートは Digitakt II にのみ影響し、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定すると、ミュートは Digitakt II に影響を与え、MIDI データを外部デバイスに送信します。EXT に設定すると、ミュートは MIDI データを外部に送信しますが、Digitakt II には影響しません。

RECEIVE NOTES アクティブにすると、外部 MIDI キーボードを使用して Digitakt II を演奏できるようになります。

RECEIVE CC/NRPN アクティブにすると、CC/NRPN データを送信する外部 MIDI デバイスから Digitakt II のパラメータを制御できるようになります。

14.4.3 CHANNELS

このメニューは MIDI チャンネル設定を処理します。



TRACK 1–16 特定のオーディオトラックとの間でパラメータデータを送受信(ノブを回して)するために使用される専用の MIDI チャンネルを選択します。OFF に設定すると、パラメーター データは MIDI 経由で送受信されません。

シーケンサー データは常に CHAN で指定された MIDI チャンネルで送信されます。SRC PARAMETER ページのパラメータ。

FX CONTROL CH 入力と出力の両方で、DELAY、REVERB、CHORUS、COMPRESSOR パラメーター ページのパラメーターとマスター オーバードライブに関連付けられた専用 MIDI チャンネルを選択します。OFF に設定すると、パラメーターデータは MIDI 経由で送受信されません。

AUTO CHANNEL 現在アクティブなトラックにアクセスできる MIDI チャンネルを選択します。Digitakt II に接続された外部 MIDI キーボードがこのチャンネルで MIDI データを送信すると、キーボードはアクティブなトラックを制御します。これは、たとえばアクティブなオーディオ トラックをすばやく切り替えて、異なるプリセットを再生する場合に便利です。Digitakt II は、AUTO チャンネルを使用して外部 MIDI コントローラーから MIDI トラックに録音します。

PROGRAM CHG IN CH 受信プログラムチェンジメッセージをリッスンする MIDI チャンネルを選択します。AUTO 設定では AUTO チャンネルが使用されます。Digitakt II が MIDI SYNC メニューのプログラム チェンジ メッセージに応答できるようにします。詳細については、76 ページの「14.4.1 SYNC」を参照してください。

PROGRAM CHG OUT CH パターン変更時にプログラムチェンジメッセージを送信する MIDI チャンネルを選択します。AUTO 設定では AUTO チャンネルが使用されます。Digitakt II が MIDI SYNC でプログラム チェンジ メッセージを送信できるようにします。詳細については、76 ページの「14.4.1 SYNC」を参照してください。

14.5 SYSEX DUMP

SYSEX DUMP メニューでは、Digitakt II の MIDI OUT ポートまたは USB ポートを介してプロジェクト、パターン、プリセットデータを送受信できます。**[UP]**/**[DOWN]**または ***TRACK LEVEL*** ノブを使用してメニューオプションを選択します。**[YES]** を押して、強調表示されたメニュー選択を開きます。



SysEx データを送受信する場合は、Digitakt II の MIDI ポートまたは USB ポートを外部送受信デバイスに接続する必要があります。

Sysex ダンプはプロジェクト、パターン、プリセット データのみを送受信することに注意してください。プリセットサンプルの送受信は行いません。

14.5.1 SYSEX SEND

ここでは、プロジェクト、パターン、プリセットを外部デバイスに送信できます。



左側の列では、何をバックアップするかを選択します。**[LEFT]** 矢印キーを使用して列を選択します。**[UP]**/**[DOWN]** キーまたは ***LEVEL/DATA*** ノブを使用して列内を移動します。右側の列にある SysEx データ送信の選択肢は、左側の列での選択に応じて変わります。**[RIGHT]** 矢印キーを押して、この列にアクセスします。**[UP]**/**[DOWN]** キーまたは ***LEVEL/DATA*** ノブを使って、送信する内容を選択します。**[YES]** を押して SysEx 送信手順を開始します。

PROJECT アクティブなプロジェクト (プール内の設定、パターン、プリセット) を送信します。

PATTERN 選択したパターンを送信します。

- **データを定期的に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、まず受信デバイスが送信されるデータをリッスンしていることを確認します。**

14.5.2 SYSEX RECEIVE

ここでは、プロジェクト、パターン、プリセットを外部デバイスから受信できます。Digitakt II は SysEx データを継続的にリッスンしているため、いつでもバックアップされたプロジェクトやパターンをデバイスに送信できます。



左側の列は、何を受信するかを選択します。**[LEFT]** 矢印キーを使用して列を選択します。**[UP]**/**[DOWN]** キーまたは ***LEVEL/DATA*** ノブを使用して列内を移動します。右側の列にある SysEx データ受信の選択肢は、左側の列での選択に応じて変わります。**[LEFT]** 矢印キーを押して、この列にアクセスします。**[UP]**/**[DOWN]** キーまたは ***LEVEL/DATA*** ノブを使って、受信する内容を選択します。**[YES]** を押して SysEx 受信手順を開始します。Digitakt II は受信データのリスニングを開始します。リスニングを停止するには、**[NO]** を押します。

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。

PRESETS 受信したプリセットを +Drive 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、使用可能な最初の空きスロットにプリセットが配置されます。バンク表示の右側に、空きスロットの量が表示されます。

14.6 AUDIO ROUTING

ここでは、グローバル レベルで Digitakt II に影響を与えるオーディオ ルーティング オプションの数を確認します。



14.6.1 TO MAIN

このオプションを使用して、16 トラック、3 つのエフェクト (ディレイ、リバーブ、コーラス)、およびオーディオを MAIN OUT 出力に送信する入力をカスタマイズします。**[UP]**/**[DOWN]** を使用して設定ページを切り替えます。**[TRIG]** キーを使用して、メインに送信できるトラック、エフェクト、入力を有効/無効にします。緑色のキーはメインに信号を送信します。消灯しているキー信

号はメインに送信されません。

14.6.2 TO FX

このオプションを使用して、16 トラック、2 つのエフェクト (ディレイ、コーラス)、およびオーディオをエフェクトに送信する入力のどれをカスタマイズします。**[UP]**/**[DOWN]** を使用して設定ページを切り替えます。**[TRIG]** キーを使用して、FX に送信できるトラック、エフェクト、入力を有効/無効にします。緑色のキーは FX に信号を送信します。消灯しているキー信号はメインに送信されません。

14.6.3 USB IN

クラス準拠デバイスからの入力オーディオが Digitakt II の信号パスのどこにルーティングされるかを設定します。このパラメータは、USB CONFIG が USB AUDIO/MIDI に設定されている場合にのみ使用できます。詳細については、81 ページの「14.8.1 USB CONFIG」を参照してください。

MAIN では、入力オーディオが Digitakt II のメイン出力にルーティングされます。

OFF USB から Digitakt II にサウンドはルーティングされません。

14.6.4 USB OUT

Digitakt II の信号パスのどこから出力オーディオがクラス準拠デバイスにルーティングされるかを設定します。このパラメータは、USB CONFIG が USB AUDIO/MIDI に設定されている場合にのみ使用できます。詳細については、81 ページの「14.8.1 USB CONFIG」を参照してください。

MAIN 出力オーディオは、信号パスの最後にある Digitakt II のメイン出力からルーティングされます。

L:T1-16/R:T1-16 出力オーディオは選択したトラックからルーティングされます。**[TRIG]** キーを 2 回押して、1 つのトラックをステレオ ソースとして選択します。選択したトラックの **[TRIG]** キーが白く点灯 します。

最初に 1 つの **[TRIG]** キーを押し、次にもう 1 つ押して、2 つの別々のトラックをソースとして選択します。選択したトラックの **[TRIG]** キーは、左チャンネルの場合は青、右チャンネルの場合は赤に点灯します。各トラックのオーディオはモノラルにまとめられ、ルーティングされて、左チャンネルと右チャンネルに別々に送信されます。

EXT では、出力オーディオは Digitakt II のオーディオ入力 IN L/R からクラス準拠デバイスに直接ルーティングされます。

OFF の場合、クラス準拠デバイスにオーディオは送信されません。

14.6.5 INT TO MAIN

クラス準拠のオーディオ デバイスで使用する場合に、Digitakt II が内部オーディオを MAIN OUT および HEADPHONES OUT に送信するかどうかを設定します。

OFF メイン出力にサウンドは送信されません。

ON プリセットは常にメイン出力に送信されます。

14.6.6 USB TO MAIN [dB]

クラス準拠のオーディオ デバイスで使用する場合、USB 経由で Digitakt II メイン出力にストリーミングされるサウンドの増幅量を設定します。(0 dB—+18 dB)

14.6.7 PRE/POST FADER

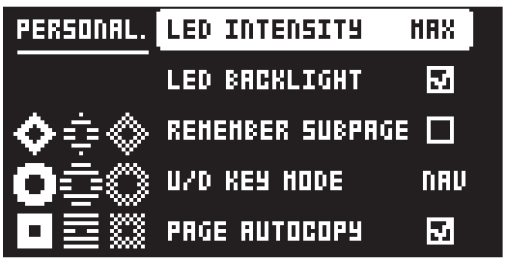
USB 経由のオーディオをトラック レベル設定の前または後にするかどうかを設定します。

TRACK OUTPUTS からのオーディオには常にエフェクトはかかりません。

TRACK OUTPUTS からのオーディオには常にエフェクトはかかりません。

14.7 PERSONALIZE

ここでは、個人の好みに合わせてさまざまな設定をカスタマイズできます。



14.7.1 LED INTENSITY

キー LED と画面の明るさを設定します。**[LEFT]**/**[RIGHT]** キーを使用して設定（LOW、MID、MAX）を変更します。

14.7.2 LED BACKLIGHT

キー LED バックライトのオン/オフを切り替えます。

[SETTINGS] を 1 秒間押したままにしてから [TRIG 1-3] を押すと、キー LED と画面の明るさを設定できます。[SETTINGS] を 1 秒間押したままにしてから [TRIG 9] を押すと、キー LED のバックライトのオン/オフが切り替わります。

14.7.3 REMEMBER SUBPAGE

選択すると、最後に使用した PARAMETER ページのサブページが記憶され、次に同じ **[PARAMETER]** キーを押したときにこのページに再度アクセスします。この設定を切り替えるには、**[YES]** キーを使用します。(オン、オフ)

14.7.4 U/D KEY MODE

[UP]/[**DOWN]** キーの機能を設定します。KB OCT に設定され、KEYBOARD モードの場合、KEYBOARD モードではキーはキーボードのオクターブを上下に移動します。KEYBOARD モードではない場合は、キーはパラメータ グループ ページ間を移動します。NAV に設定すると、キーはパラメータ ページ間のみを移動します。

14.7.5 PAGE AUTOCOPY

オンに設定すると、パターンの長さを拡張するときに、すでに配置されたトリガーが自動的にコピーされます。たとえば、パターンが 2 ページで構成されていて、パターンの長さが 4 ページに増加した場合、追加の 2 つのパターン ページは最初の 2 つのパターン ページのコピーになります。詳細については、45 ページの「10.7 ページ設定メニュー」を参照してください。

14.7.6 NOTE PARAM

TRIG PARAMETERS ページの **NOTE** パラメータのインタラクション動作を設定します。

CHRO: ***DATA ENTRY*** ノブ **A** を回すと、半音階ステップでパラメータが変更されます。***DATA ENTRY*** ノブ **A** を押しながら回すと、設定されたスケールに従ってパラメータが変更されます。

SCALE: ***DATA ENTRY*** ノブ **A** を回すと、設定されたスケールに従ってパラメータが変更されます。***DATA ENTRY*** ノブ **A** を押しながら回すと、半音階ステップでパラメータが変更されます。

詳細については、25 ページの「8.5.2 KEYBOARD SETUP MENU」および 53 ページの「11.2 TRIG PAGE 1」を参照してください。

14.8 SYSTEM

システム メニューには、Digitakt II のシステム関連の設定がいくつか含まれています。



14.8.1 USB CONFIG

ここでは、USB オーディオと MIDI に関連する設定が見つかります。1 つのモードを選択すると、他の 2 つのモードが無効になります。



USB MIDI USB 経由で MIDI を送受信する場合は、このオプションを選択します。

USB AUDIO/MIDI は 、Digitakt II が USB 経由でオーディオと MIDI を送受信するように設定します。Digitakt II をクラス準拠の USB オーディオ ホストと一緒に使用する場合は、このオプションを選択します。

14.8.2 OS UPGRADE

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

OS ファイルを送信するデバイスは、Digitakt II の USB ポートに接続されている必要があります。
Digitakt II はコンピュータのデスクトップにアイコンとして表示されないことに注意してください。

1. Elektron の Web サイトから Digitakt II OS ファイルをダウンロードします。
2. Elektron デバイスを USB 経由でコンピューターに接続します。
3. コンピュータで転送アプリケーションを開きます。
4. 転送の「CONNECTIONS」ページで、MIDI IN ポートと MIDI OUT ポートを Elektron デバイスに設定します。
5. 「転送 DROP」ページで、OS ファイルをドラッグ アンド ドロップします。すると、OS ファイルは自動的に Elektron デバイスに転送され、OS の更新が開始されます。OS を受信すると、デバイス画面に進行状況バーが表示されます。
6. デバイス上で **[YES]** を押して OS アップデートを確認します。

アップデートが完了すると、Digitakt II が再起動します。

14.8.3 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]**/**[RIGHT]** キーを使用して選択し、**[YES]** を押して確定すると、フォーマット手順を実行するかどうかを尋ねるプロンプトが表示されます。**[YES]** を押してフォーマ ットを続行します。



PROJ+PST+KIT すべてのプロジェクト、プリセット、キットを消去します。

SAMPLES すべてのサンプルを消去します。

工場出荷時のサンプルは消去できず、+Drive 上の 20 GB のユーザー スペースを占有しません。

14.8.4 STORAGE

ここでは、RAM と +Drive に保存されている内容と、使用可能なメモリ量の概要が表示されます。プロジェクト、プリセット、キット、サンプルの数のほか、使用済みと残りのサンプル時間も表示されます。右側には、RAM と +Drive のメモリ使用量が表示されます。



15. STARTUP メニュー

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

15.1 TEST MODE

このモードに入るには、**[TRIG 1]** キーを押します。



テストの目的で、ユニットのすべての出力から短い音が聞こえます。

Digitakt II に問題があり、ハードウェアの問題が原因と思われる場合は、このセルフテストを実行してください。**[UP]** キーと **[DOWN]** キーを使用して、テストログをスクロールできます。完全に機能するデバイスでは、エラーは報告されません。エラーが報告された場合は、Elektron サポートまたは Digitakt II を購入した販売店にお問い合わせください。

15.2 EMPTY RESET

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

15.3 FACTORY RESET

Digitakt II でファクトリー リセットを実行すると、アクティブな RAM プロジェクト (すべてのパターンとグローバル データを含む) が上書きされ、再初期化されます。+Drive プロジェクト スロット 1 は、ファクトリー プリセットのパターン、プリセット、および設定で上書きされ、再初期化されます。プリセット バンク A はファクトリー プリセットで上書きされます。

アクティブなプロジェクトを保持したい場合は、ファクトリー リセットを実行する前に、1 より大きい +Drive プロジェクト スロットに保存することを忘れないでください。ファクトリー リセットを実行するには、**[TRIG 3]** キーを押します。

15.4 OS UPGRADE

何らかの理由で、SYSTEM メニューの標準手順を使用して Digitakt II OS をアップグレードできない場合は、このメニュー オプションを使用します。OS ファイルを送信するには、無料の Elektron Transfer ソフトウェアを使用します。Elektron Transfer は、Elektron Web サイトからダウンロードできます。

1. Elektron の Web サイトから Digitakt II OS ファイルをダウンロードします。
2. Digitakt II の MIDI IN ポートをコンピューターの MIDI インターフェースの MIDI OUT ポートに接続します。
3. Digitakt II の電源を入れながら **[FUNC]** キーを押し続けます。これにより、STARTUP メニューが表示されます。
4. **[TRIG 4]** キーを押して OS アップグレードモードに入ります。
5. コンピュータで Transfer アプリケーションを開きます。Transfer の CONNECTION ページで、「SYSEX TRANSFER ページに移動」をクリックします。
6. SYSEX TRANSFER ページで、「デバイスの起動メニューから OS をアップグレード」をクリックし、画面の指示に従います。

アップデートが完了すると、Digitakt II が再起動します。



STARTUPメニューから OS をアップグレードした場合、USB MIDI 転送はできません。

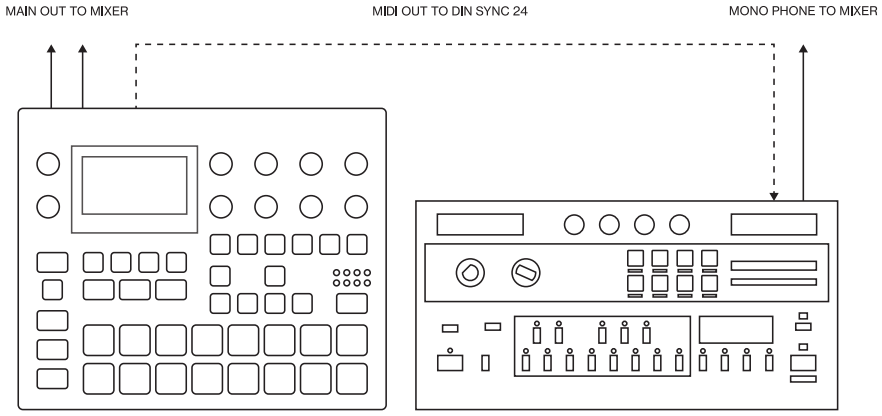
15.5 EXIT

[TRIG 5] キーを押して STARTUP メニューを終了します。

16. セットアップ例

Digitakt II は他のマシンとの連携に最適です。レガシー マシンとの同期や再生機能を使用したり、スマートフォンからのサンプルを使用したり、他のシンセサイザーを制御したりと、Digitakt II は他の機器と連携して動作します。

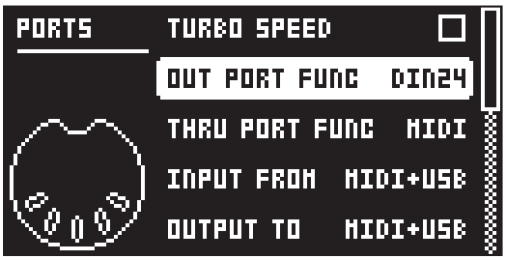
16.1 モノフォニックベースマシンと Digitakt II



Digitakt II の DIN 同期機能により、昔の機器を使用することができます。

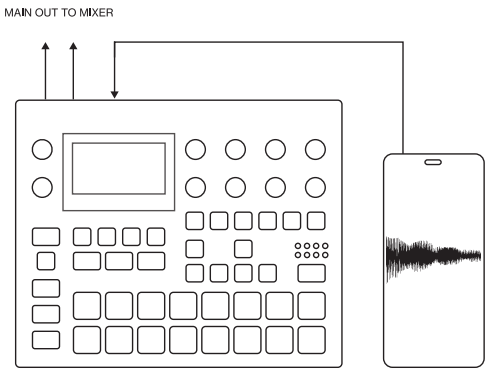
この例では、従来のモノフォニック ベース マシンが Digitakt II と一緒に使用されています。Digitakt II は、ベース マシンの停止、開始、テンポの制御を行うことができます。

1. ベースマシンでベースラインパターンを準備します。
2. モノラル ジャック 6.3 mm オス ケーブルを使用して、ベース マシンの出力をミキサーに接続します。
3. 2 本のモノラルまたはステレオ ジャック 6.3 mm オス ケーブルを使用して、Digitakt II オーディオ出力をミキサーに接続します。
4. DIN コネクタ ケーブルを使用して、Digitakt II の MIDI OUT をベース マシンの SYNC IN に接続します。
5. Digitakt II で **[SETTINGS]** を押し、MIDI CONFIG > PORT CONFIG に移動して、**OUT PORT CONFIG** を DIN24 に設定します。



6 .Digitakt II の **[PLAY]** を押します。

16.2 スマートフォンからのサンプリング



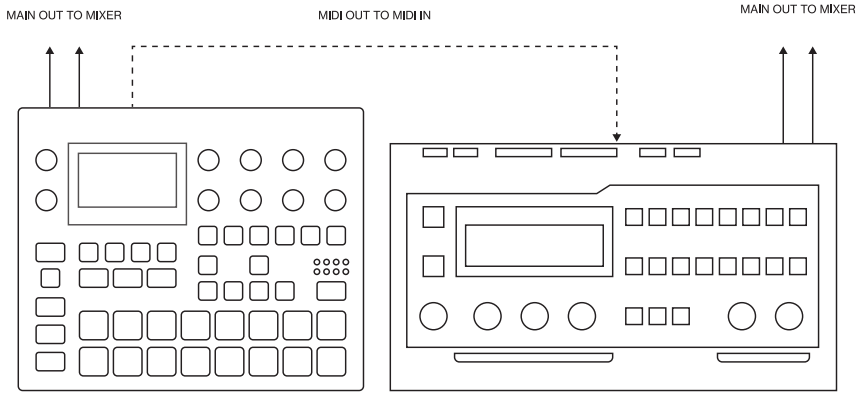
Digitakt II は、クラス準拠のオーディオおよび MIDI 機能をコンピュータ、スマートフォン、またはタブレットで使用できます。Digitakt II で電話からオーディオをサンプリングしたり、逆に Digitakt II から電話にオーディオを録音したりできます。電話を Digitakt II のエフェクト プロセッサとして使用したり、その他さまざまな用途に使用できます。この例では 、Digitakt II を使用して電話からオーディオをサンプリングします。

1. ケーブルまたはアダプタを使用して、携帯電話のデータコネクタジャック（Lightning、USB-C など）を Digitakt II の USB-B ジャックに接続します。
2. **[SETTINGS]** > [SYSTEM] > [USB CONFIG] に移動し、[USB AUDIO/MIDI] を選択します。
3. **[SAMPLING]** を押して SAMPLING メニューにアクセスし、***DATA ENTRY*** ノブ **A** を使用して **SOURCE** を USB L R に設定します。



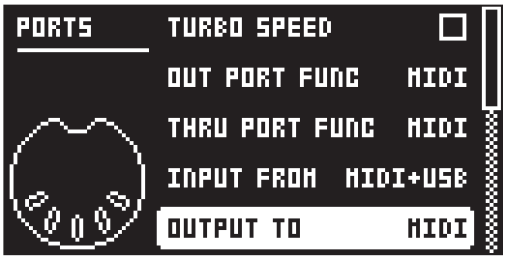
4. これで、スマートフォンからオーディオをサンプリングする準備が整いました。サンプリング プロセスの詳細については、68 ページの「13. サンプリング」を参照してください。

16.3 MIDIトラックを使用したシンセサイザーの制御



Digitakt II には、シーケンサーの MIDI トラックを使用して他の MIDI 搭載シンセサイザーを制御するための広範な機能があります。

1. 標準の MIDI ケーブルを使用して、Digitakt II MIDI OUT ジャックとシンセサイザーの MIDI IN ジャックを接続します。
2. Digitakt II で **[SETTINGS]** を押し、MIDI CONFIG > PORT CONFIG に移動して、OUT PORT FUNC を MIDI に設定します。
3. 同じメニューで、**OUTPUT** を MIDI に設定します。



4. メイン画面で **[TRK]** + **[TRIG 1-16]** を押して、MIDI SRC マシンを使用するトラックを選択します。
5. **[SRC]** を押して、**CHAN** パラメータを使用して、トラックがデータを出力する MIDI チャンネルを選択します。
6. Digitakt II で行った設定に対応する方法で MIDI 入力を受信するようにシンセサイザーを設定してください。

これで、Digitakt II シーケンサーを使用してシンセサイザーを制御する準備が整いました。Digitakt II シーケンサーの使用に関する詳細については、40 ページの「10. シーケンサー」を参照してください。

17. 便利なキーの組み合わせ (ボタンコンビネーション)

特定のタスクをすばやく実行するには、以下のキーの組み合わせを使用します。

コピー/ペースト/クリア

TRACK SEQUENCE (トラック上のすべてのトリガー)

GRID RECORDING モードの場合。

[FUNC] + [RECORD] を押すと、アクティブ トラックのシーケンスがコピーされます。

[FUNC] + [STOP] を押すと、コピーしたトラックのシーケンスがアクティブ トラックに貼り付けられます。

[FUNC] + [PLAY] を押すと、アクティブトラックのシーケンスがクリアされます。

トリグ
グリッドレコーディングモードの場合

[TRIG] + [RECORD] を押すと、パラメータ ロック付きのトリガがコピーされます。

[TRIG] + [STOP] を押すと、コピーしたトリガーが貼り付けられます。

[TRIG] + [PLAY] を押すとトリガーがクリアされます。

パターン

[FUNC] + [RECORD] を押すと、アクティブなパターンがコピーされます。

[FUNC] + [STOP] を押すと、コピーしたパターンがアクティブなパターンに貼り付けられます。

[FUNC] + [PLAY] を押すと、アクティブなパターンがクリアされます。

プリセット
通常のトリガーモードの場合。

[TRK] + [RECORD] で選択したトラックのプリセットをコピーします。

[TRK] + [STOP] を押すと、コピーしたプリセットが選択したトラックに貼り付けられます。

[TRK] + [PLAY] で選択したトラックのプリセットをクリアします。

シーケンサーページ
グリッドレコーディングモードの場合

[PAGE] + [RECORD] を押すと、アクティブなページがコピーされます。

[PAGE] + [STOP] を押すと、コピーしたページがアクティブなページに貼り付けられます。

[PAGE] + [PLAY] を押すとアクティブなページがクリアされます。

トラック/パターン/バンク選択

[TRK] + [TRIG 1-16] キーを押してトラックを選択します。

[PTN] キーと **[LEFT]**/**[RIGHT]** キーと **[TRIG 1-16]** キーを使用してバンク/パターンを選択します。

名前付け

[FUNC] + [ARROW] (NAMING画面) を押して文字を選択します。

[FUNC] + [NO] (NAMING画面) を押すと文字が消去されます。

[FUNC] + [YES] （NAMING画面）を押すと、空白スペースが追加されます。

保存とリロード

パターン

[FUNC] + [NO] を押すと、アクティブなパターンがリロードされます。

[FUNC] + **[YES]** を押すと、アクティブなパターンが一時的に保存されます。

プリセット
GRID RECORDINGモードの場合。

[TRIG] + [PRESET/KIT] は、すべてのパラメータロックを考慮して、トリガーのサウンドをプリセットとして保存します。

[TRIG] + [YES] はトリガーをプレビューします。

[FUNC] + **[SETTINGS]** はアクティブなプロジェクトを保存します。

[FUNC] + **[YES]** はアクティブなパターンを一時的に保存します。

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

[PARAMETER] キー+ **[NO]** は、そのパラメータページのすべてのパラメータを最後に保存された状態から再読み込みします。

[PARAMETER] キー+ **[YES]** を押すと、そのパラメータページのパラメータがランダム化されます。

[TRK] + **[TRIG1–16]** + **[NO]** は、最後に保存された状態からプリセットを再読み込みします。

移動

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

[FUNC] + **[LEFT]** (SAMPLES メニュー内) はディレクトリを終了し、ディレクトリ階層を 1 つ上に戻ります。

メニューへのアクセス

[FUNC] + **[SONG]** で SONG EDIT メニューが開きます。

[FUNC] + **[TRIG PARAMETERS]** を押すと、QUANTIZE メニューが開きます。

[FUNC] + **[SRC]** で MACHINE メニューが開きます。

[FUNC] + **[FLTR]** で SETUPメニューが開きます。

[FUNC] + **[AMP]** で SEQUENCERメニューが開きます。

[FUNC] + **[FX]** で SEND FX ページが開きます。

[FUNC] + **[MOD]** で MIXER ページが開きます。

[FUNC] + **[PAGE]** を押すと、パターン/トラックの PAGE SETUP メニューが開きます。

[FUNC] + **[KEYBOARD]** を押すとキーボード設定メニューに移動します。

シーケンサーの設定

[FUNC] + **[TEMPO]** でテンポをタップします。

[LEFT/RIGHT] でテンポを微調整します (シーケンサーの再生中)。

[FUNC] + **[LEFT/RIGHT]** を押すと、すべてのトリガーが 1 ステップ左または右に移動します (GRID RECORDING モードの場合)。

[TRIG] キー(押したまま)+ **[LEFT/RIGHT]** を押すと、MICRO TIMING メニューが開き、トリガーのマイクロタイミングが設定されます(GRID RECORDING モードの場合)。

[FUNC] + **[UP]**/**[DOWN]** (PAGE SETUP メニュー内) は、TRACK LENGTH を 2/16 から 64/64 までの音楽単位で設定します。

シーケンサーのレコーディング

[RECORD] + **[PLAY]** でライブ録画を開始します。

[RECORD] + **[STOP]** を押すとステップ録音が起動します。

[RECORD] + **[PLAY]** を 2 回押すと、QUANTIZE LIVE RECORDING がオン/オフになります。

[PAGE] を押しながら **[LEFT]**/**[RIGHT]** を押すとシーケンサー ページが変更され、または **[PAGE]** を押しながら点灯している **[TRIGS]** のいずれかを押すと、そのページにジャンプします (GRID RECORDING モードの場合)。

ミュート

[FUNC] + **[TRIG]** キーは、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。

MUTE モードのときに、**[FUNC]** キーと **[TRIG]** キーを押したままにして、トラックをミュート/ミュート解除する準備をします。**[FUNC]** キーを放すと、アクションが実行されます。

モード

[FUNC] + **[TRK]** でグローバルミュートモードに入ります。

[FUNC] + **[TRK]** を 2 回押すと、PATTERN MUTE モードになります。

[KEYBOARD] は KEYBOARD モードを開始/終了します。

[YES] + **[PAGE]** を押すと、1 パターン サイクルの FILL モードが有効になります。**[PAGE]** をもう一度押すと、FILL モードが無効になります。

GRID RECORDING モード以外のときに **[PAGE]** を押し続けると、**[PAGE]** を押している間だけ FILL モードが有効になります。

[PAGE] + **[YES]** を押したままにし、**[YES]** を放す前に **[PAGE]** を放すと、FILL モードがラッチされます。**[PAGE]** をもう一度押すと、FILL モードがラッチ解除されます。

パラメーターのリセット

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

[PARAMETER] キー + **[PLAY]** を押すと、選択したパラメータ ページ内のすべてのパラメータがデフォルト値にリセットされます。

SAMPLE/SOUND/TRIG プレビュー

[FUNC] + **[YES]** (SAMPLES メニュー内) でハイライトされたサンプルをプレビューします。

[FUNC] + **[YES]** (サウンド ブラウザ/サウンド マネージャ内) で、強調表示されたプリセットをプレビューします。

[TRIG] + **[YES]** (GRID および STEP RECORDING モードの場合) 選択したトリガーをプレビューします。

ソングモード

[SONG] + **[TRIG 1–16]** で曲を選択し、SONG モードに入ります。

[FUNC] + **[SONG]** で SONG EDIT 画面を開きます。

[SONG] + **[LEFT]** (SONG モードの場合) を押すと、現在再生中の行がループします。もう一度 **[SONG]** + **[LEFT]** を押すと、行のループが停止し、通常の曲の再生に戻ります。

[SONG] + **[UP]** (SONG モードの場合) を押すと、ソング ポインタが 1 行上に移動します。

[SONG] + **[DOWN]** (SONG モードの場合) を押すと、ソング ポインタが 1 行下に移動します。

[SONG] （SONGモード時）を 2 回押すと、SONG EDIT 画面が開きます。

[FUNC] + **[RECORD]** (SONG EDIT画面の場合) 選択した行をコピーします。

[FUNC] + **[STOP]** (SONG EDIT 画面の場合) は、以前にコピーした行を選択した行に貼り付けます。

[FUNC] + **[PLAY]** （SONG EDIT画面の場合）は、選択した行をパターンのデフォルトの BPM 、長さ、ミュート状態にリセットします。

[FUNC] + **[DOWN]** (SONG EDIT 画面の場合) 新しい行を追加します。

[FUNC] + **[UP]** (SONG EDIT画面の場合) 選択した行を削除します。

18. 技術情報

電気的仕様

インピー ダンスバランスオーディオ出力
メイン出力レベル: +18 dBu ピーク
出力インピーダンス: 440 Ω アンバランス

ヘッドフォン出力
ヘッドフォン出力レベル: +18 dBu ピーク
出力インピーダンス: 36Ω

オーディオ入力
入力レベル: +18 dBu ピーク
オーディオ入力インピーダンス: 21 kΩ

ユニット消費電力:

7 Wティピカル

ハードウェア

128 × 64 ピクセル OLED スクリーン
DIN 同期出力付き MIDI 入力/出力/スルー
2 × 1/4 インチ インピーダンス バランス オーディオ出力
2 × 1/4 インチ バランス オーディオ入力ジャック
1 × 1/4 インチ ステレオ ヘッドフォン ジャック
48 kHz、24 ビット D/A および A/D コンバーター
高速 USB 2.0 ポート
電源入力: センター プラス 5.5 × 2.5 mm バレル ジャック、
12 V DC、1 A

物理仕様

頑丈なスチール製ケース
寸法: W 215 × D 176 × H 63 mm
(8.5 × 6.9 × 2.5 インチ) (ノブと脚を含む)

100 × 100 MM VESA 取り付け穴。重量: 約 1.48 kg (3.25 ポンド)　100 × 100 mm VESA 取り付け穴。最大長さ 7 mm の M4 ネジを使用します。
推奨される最大周囲動作温度: +40°C (+104°F)

19. 著作権者および問い合わせ先情報

CREDITS

ELEKTRON CREW
Lennart Ahlstedt
Johannes Algelind
Magnus Almberg
Christian Alsing
Hans Alvarsson
Deva Andar
Nikolaj Andersson
Madeleine Antonsson
Anyere Bendrien
Andreas Brykt
Chloe Corley
Johan Damerau
Oscar Dragén
Magnus Forsell
Jennifer Giöbel
Birgitta Hedström
Mario Adriane Hernandez
Tomas Hjalmarsson
Thomas Jansson
Patrik Johansson
Christian Karlsson
George Kaplan
Åsa Larsson
Erik Liakhovets
Christer Lindström
Joel Lundberg
Johannes Mai
Enrique Martinez
Jimmy Myhrman
Viktor Nilsson
Jean Michel Pepin
Mattias Rickardsson
Patrik Rinvall
David Smallbone Tizard
Che Thomas
Jake Widgeon
Vladislav Zhukov
Erik Ångman

FACTORY LIBRARY SAMPLES

Adventure Kid (Kristoffer Ekstrand)
BlankFor.ms
Matt Davies
Lisa Nordström
Elin Piel
Johan Reivén
User Friendly
Craig Williams
The Elektron crew

FACTORY PATTERN DESIGN

The Elektron crew

CONTACT INFORMATION

ELEKTRON WEBSITE

https://www.elektron.se

OFFICE ADDRESS

Elektron Music Machines MAV AB
Banehagsliden 5
SE-414 51 Gothenburg
Sweden

Elektron Distribution Group 株式会社

〒247-0056神奈川県鎌倉市大船1-24-19
笠原ビル大船IV 5階1号室
https://www.elektrondistributiongroup.com/

付録A: マシン

マシンは、特定の機能を備えた Digitakt II 内のモジュールです。マシンは、同じカテゴリの別のマシンと交換できます。たとえば、異なるサンプル再生エンジンやフィルターの選択などです。各マシンには、その特定のマシンに最も関連した便利なサウンド シェーピングの可能性を提供するように調整された特定のパラメーター セットがあります。詳細については、17 ページの「5.3.1 オーディオ トラックとマシン」を参照してください。

A.1 アクティブトラックへのマシンの割り当て

1. **[FUNC]** + **[SRC]** を押して MACHINE メニューを開きます。
2. **[LEFT]**/**[RIGHT]** キーを使用して、目的のマシン カテゴリに移動します。
3. **[UP]**/**[DOWN]** キーを使用してマシンを選択し、**[YES]** を押して選択したマシンをトラックに割り当てます。

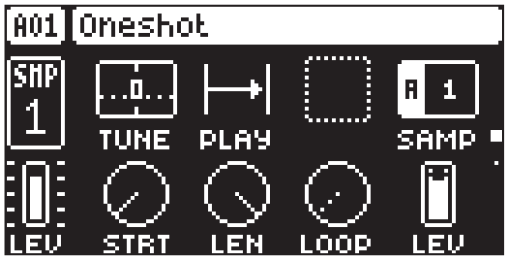
この付録の残りの部分では、SRC ページと FLTR ページの機械固有のパラメータを示します。選択した機械によって、使用可能なパラメータが決まります。SRC ページ 2 には、ページ 1 と同じパラメータが含まれますが、サンプル波形が表示されます。詳細については、55 ページの「11.4 SRC ページ」を参照してください。

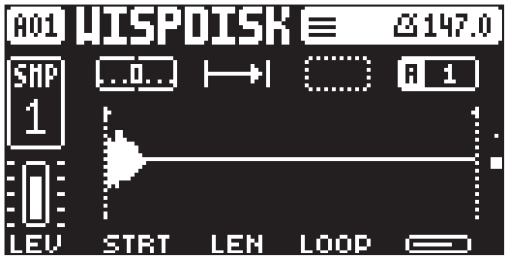
A.2 SRC マシン

SRC マシンは、サンプル再生エンジンの機能の特定のサブセットを使用するサウンド エンジンです。このセクションには、外部の MIDI 装備の機器を制御できる MIDI マシンもあります。詳細については、17 ページの「5.3.2 MIDI トラック」を参照してください。任意の SRC マシンを任意のトラックに割り当てることができます。

A.2.1 ONESHOT

Oneshot マシンはデフォルトのマシンで、サンプルを直線的に再生します (順方向、逆方向、またはループ)。**[SRC]** を押すと、このパラメーター ページにアクセスし、ページ 1 とページ 2 を切り替えることができます。





TUNE

Tune はサンプルのピッチを設定します。ノブはバイポーラ方式で動作し、値が 0 の場合、ピッチは変更されません。範囲は +/- 5 オクターブです。**[FUNC]** を押したまま ***DATA ENTRY*** ノブを回すと、パラメータ値がフルオクターブにスナップされます。***DATA ENTRY*** ノブを押して回すと、パラメータ値が半音にスナップされます。

PLAY

再生モードはサンプルの再生モードを設定します。サンプルがトリガーされたときにどのように再生されるかを制御します。さまざまなモードは次のとおりです。

- **REVERSE** サンプルはトリガーされるたびに逆方向に 1 回再生されます。
- **REVERSE LOOP** リバース ループ サンプルは、ループ位置と長さの間で逆方向に連続的にループします。ループの長さは、TRIG ページの LEN パラメータで設定します。この時間は、AMP ページのエンベロープ パラメータ **HLD** と **DEC** によっても制限されます。
- **FORWARD LOOP** サンプルは **STRT** 位置から始まり、ループ位置と長さの間で連続的にループします。ループの長さは TRIG ページの LEN パラメータで設定します。この時間は AMP ページによっても制限されます。エンベロープパラ

メータ **HLD** および **DEC** 。

- **FORWARD** サンプルはトリガーされるたびに 1 回再生されます。

SAMP

サンプル選択。ここでは、プロジェクトにロードされた最大 1016 個のサンプルのリストを参照し、オーディオ トラックに割り当てることができます。最初の位置である OFF では、サンプルは再生されません。トラックに割り当てる前に、+Drive からプロジェクトにサンプルをロードする必要があります。詳細については、69 ページの「13.3 +DRIVE からトラックにサンプルを割り当てる」を参照してください。 SAMP パラメータにパラメータ ロックを適用し、シーケンサーの任意のステップでサンプルを変更できます。これをサンプル ロックと呼びます。詳細については、47 ページの「10.8.1 パラメータ ロック」を参照してください。

STRT

「開始」はサンプルの再生の開始位置を設定します。

LEN

長さは、サンプルの再生の長さを設定します。開始 + 長さは、再生されるサンプルの部分の終了点を効果的に定義します。

LOOP

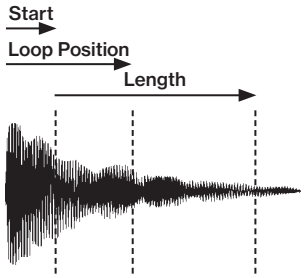
Loop Pos は、**PLAY MODE** が FORWARD LOOP に設定されている場合に、サンプルの長さの位置 (**STRT** + **LEN** で定義) に到達した後に再生が戻るサンプル内の位置を設定します。その後、サンプルは **LEN** の終わりと **LOOP** の間でループされます 。**PLAY MODE** が REVERSE LOOP に設定されている場合は、サンプルは **LEN** から開始し、**LOOP** まで逆方向に移動してから、**LEN** と **LOOP** の間をループします。

LEV

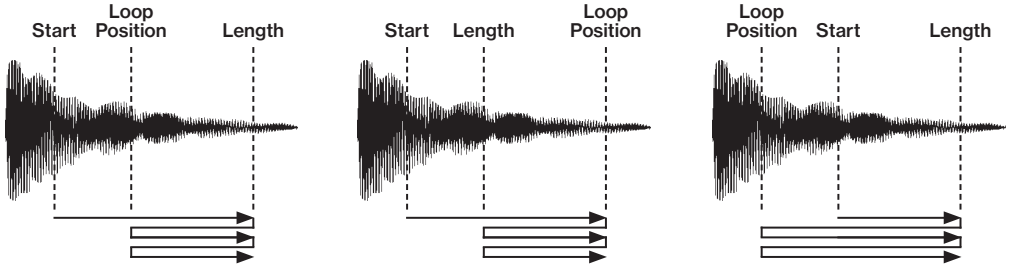
サンプル レベルはサンプルのレベルを設定します。

[SRC] を長押しすると、現在ロードされているサンプルの名前が表示されます。

STRT、**LEN** 、および **LOOP** パラメータ。



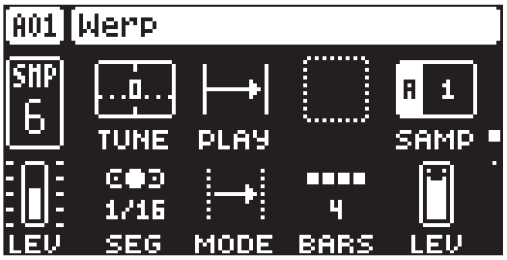
FORWARD LOOP 再生モード。



A.2.2 WERP

Werp マシンを使用すると、サンプルとループをプロジェクトまたはパターンのテンポに合わせて自動的にストレッチできます。ストレッチはオーディオをワープすることで実現されます。サンプルは小さな時間セグメントにカットされ、テンポに合わせて連続的に再生されます。

[SRC] を押すと、このパラメーター ページにアクセスし、ページ 1 とページ 2 を切り替えることができます。



TUNE

Tune はサンプルのピッチを設定します。ノブはバイポーラ方式で動作し、値が 0 の場合、ピッチは変更されません。範囲は +/- 5 オクターブです。**[FUNC]** を押したまま ***DATA ENTRY*** ノブを回すと、パラメータ値がフルオクターブにスナップされます。***DATA ENTRY*** ノブを押して回すと、パラメータ値が半音にスナップされます。

PLAY

再生モードでは、サンプルの再生モードを設定します。トリガーされたときにサンプルがどのように再生されるかを制御します。

各種モードは次のとおりです。

- **REVERSE** サンプルはトリガーされるたびに逆方向に 1 回再生されます。
- **REVERSE LOOP** はループ位置と長さの間で逆方向に連続的にループします。ループの長さは、TRIG ページの LEN パラメータで設定します。この時間は、AMP ページのエンベロープ パラメータ **HLD** と **DEC** によっても制限されます。
- **FORWARD LOOP** サンプルは **STRT** 位置から始まり、ループ位置と長さの間で連続的にループします。ループの長さは、TRIG ページの LEN パラメータで設定します。この時間は、AMP ページのエンベロープ パラメータ **HLD** と **DEC** によっても制限されます。
- **FORWARD** サンプルはトリガーされるたびに 1 回再生されます。

SAMP

サンプル選択。ここでは、プロジェクトにロードされた最大 1016 個のサンプルのリストを参照し、オーディオ トラックに割り当てることができます。最初の位置である OFF では、サンプルは再生されません。トラックに割り当てる前に、+Drive からプロジェクトにサンプルをロードする必要があります。詳細については、69 ページの「13.3 +DRIVE からトラックにサンプルを割り当てる」を参照してください。 SAMP パラメータにパラメータ ロックを適用し、シーケンサーの任意のステップでサンプルを変更できます。これをサンプル ロックと呼びます。詳細については、47 ページの「10.8.1 パラメータ ロック」を参照してください。

SEG

セグメント サイズはセグメントのサイズを決定し、サンプルが分割されるセグメントの数を効果的に設定しています。値が高いほど、セグメントは大きくなり、少なくなります。セグメント間のカットは、最も近いゼロ振幅交差で行われます。

MODE

セグメント モードでは、各セグメントの再生方法を選択できます。

各種モードは次のとおりです。

- **REVERSE** 各セグメントは 1 回逆方向に再生されます。
- **REVERSE LOOP** は次のセグメントの再生が開始されるまで、各セグメントは逆方向に連続的にループします。
- **FORWARD LOOP** 各セグメントは、次のセグメントの再生が開始されるまで連続的に順方向にループします。
- **FORWARD** 各セグメントは、トリガーされるたびに 1 回、順方向モードで再生されます。

BARS

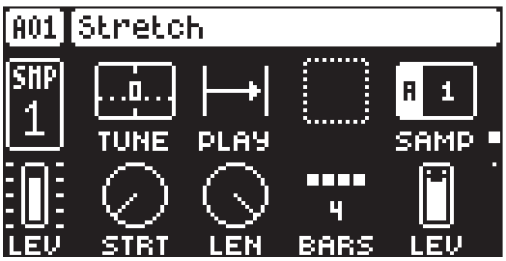
Bars は、小節単位で測定されたサンプルの合計継続時間を設定し、設定された BPM に相対します。

LEV

サンプル レベルはサンプルのレベルを設定します。

A.2.3 STRETCH

ストレッチ マシンを使用すると、オーディオを細かい粒度に切り分け、その間をフェードさせることで、サンプルとループをプロジェクトまたはパターンのテンポに合わせて自動的にストレッチできます。



TUNE

Tune はサンプルのピッチを設定します。ノブはバイポーラ方式で動作し、値が 0 の場合、ピッチは変更されません。範囲は +/- 5 オクターブです。**[FUNC]** を押したまま ***DATA ENTRY*** ノブを回すと、パラメータ値がフルオクターブにスナップされます。***DATA ENTRY*** ノブを押して回すと、パラメータ値が半音にスナップされます。

PLAY

再生モードでは、サンプルの再生モードを設定します。サンプルがトリガーされたときにどのように再生されるかを制御します。

各種モードは次のとおりです。

- **REVERSE** サンプルはトリガーされるたびに逆方向に 1 回再生されます。
- **REVERSE LOOP** サンプルは、ループ位置と長さの間で逆方向に連続的にループします。ループの長さは、TRIG ページの LEN パラメータで設定します。この時間は、AMP ページのエンベロープ パラメータ **HLD** と **DEC** によっても制限されます。
- **FORWARD LOOP** サンプルは **STRT** 位置から始まり、ループ位置と長さの間で連続的にループします。ループの長さは、TRIG ページの LEN パラメータで設定します。この時間は、AMP ページのエンベロープ パラメータ **HLD** と **DEC** によっても制限されます。
- **FORWARD** サンプルはトリガーされるたびに 1 回再生されます。

SAMP

サンプル選択。ここでは、プロジェクトにロードされた最大 1016 個のサンプルのリストを参照し、オーディオ トラックに割り当てることができます。最初の位置である OFF では、サンプルは再生されません。トラックに割り当てる前に、+Drive からプロジェクトにサンプルをロードする必要があります。詳細については、69 ページの「13.3 +DRIVE からトラックにサンプルを割り当てる」を参照してください。SAMP パラメータにパラメータ ロックを適用し、シーケンサーの任意のステップでサンプルを変更できます。これをサンプル ロックと呼びます。詳細については、47 ページの「10.8.1 パラメータ ロック」を参照してください。

STRT

「開始」はサンプルの再生の開始位置を設定します。

LEN

長さは、サンプルの再生の長さを設定します。開始 + 長さは、再生されるサンプルの部分の終了点を効果的に定義します。

BARS

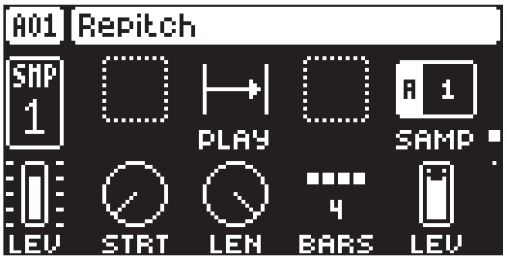
Bars は、小節単位で測定されたサンプルの合計継続時間を設定し、設定された BPM に相対します。

LEV

サンプル レベルはサンプルのレベルを設定します。

A.2.4 REPITCH

リピッチ マシンを使用すると、サンプルとループをパターンのテンポに合わせて自動的にストレッチできます。これは、サンプルのリピッチを自動的に適用してターゲット テンポに一致させることで実現します。**[SRC]** を押すと、このパラメーター ページにアクセスし、ページ 1 とページ 2 を切り替えることができます。



PLAY

再生モードでは、サンプルの再生モードを設定します。サンプルがトリガーされたときにどのように再生されるかを制御します。

各種モードは次のとおりです。

- **REVERSE** サンプルはトリガーされるたびに逆方向に 1 回再生されます。
- **REVERSE LOOP** サンプルは、ループ位置と長さの間で逆方向に連続的にループします。ループの長さは、TRIG ページの LEN パラメータで設定します。この時間は、AMP ページのエンベロープ パラメータ **HLD** と **DEC** によっても制限されます。
- **FORWARD LOOP** サンプルは STRT 位置から始まり、ループ位置と長さの間で連続的にループします。ループの長さは、TRIG ページの LEN パラメータで設定します。この時間は、AMP ページのエンベロープ パラメータ **HLD** と **DEC** によっても制限されます。
- **FORWARD** サンプルはトリガーされるたびに 1 回再生されます。

SAMP

サンプル選択。ここでは、プロジェクトにロードされた最大 1016 個のサンプルのリストを参照し、オーディオ トラックに割り当てることができます。最初の位置である OFF では、サンプルは再生されません。トラックに割り当てる前に、+Drive からプロジェクトにサンプルをロードする必要があります。詳細については、69 ページの「13.3 +DRIVE からトラックにサンプルを割り当てる」を参照してください。SAMP パラメータにパラメータ ロックを適用し、シーケンサーの任意のステップでサンプルを変更できます。これをサンプル ロックと呼びます。詳細については、47 ページの「10.8.1 パラメータ ロック」を参照してください。

STRT

「開始」はサンプルの再生の開始位置を設定します。

LEN

長さは、サンプルの再生の長さを設定します。開始 + 長さは、再生されるサンプルの部分の終了点を効果的に定義します。

BARS

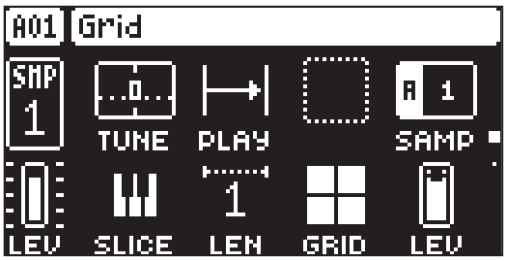
Bars は、小節単位で測定されたサンプルの合計継続時間を設定し、設定された BPM に相対します。

LEV

サンプルレベルは、サンプルのレベルを設定します。

A.2.5 GRID

グリッド マシンを使用すると、サンプルを同じサイズのセグメント (SLICE) に自動的にスライスし、個別にトリガーすることができます。**[SRC]** を押すと、このパラメーター ページにアクセスし、ページ 1 とページ 2 を切り替えることができます。



TUNE

Tune はサンプルのピッチを設定します。ノブはバイポーラ方式で動作し、値が 0 の場合、ピッチは変更されません。範囲は +/- 5 オクターブです。**[FUNC]** を押したまま ***DATA ENTRY*** ノブを回すと、パラメータ値がフルオクターブにスナップされます。***DATA ENTRY*** ノブを押して回すと、パラメータ値が半音にスナップされます。

PLAY

再生モードでは、サンプルの再生モードを設定します。サンプルがトリガーされたときにどのように再生されるかを制御します。

各種モードは次のとおりです。

- **REVERSE** サンプルはトリガーされるたびに逆方向に 1 回再生されます。
- **REVERSE LOOP** サンプルは、ループ位置と長さの間で逆方向に連続的にループします。ループの長さは、TRIG ページの LEN パラメータで設定します。この時間は、AMP ページのエンベロープ パラメータ **HLD** と **DEC** によっても制限されます。
- **FORWARD LOOP** サンプルは STRT 位置から始まり、ループ位置と長さの間で連続的にループします。ループの長さは、TRIG ページの LEN パラメータで設定します。この時間は、AMP ページのエンベロープ パラメータ **HLD** と **DEC** によっても制限されます。
- **FORWARD** サンプルはトリガーされるたびに 1 回再生されます。

SAMP

サンプル選択。ここでは、プロジェクトにロードされた最大 1016 個のサンプルのリストを参照し、オーディオ トラックに割り当てることができます。最初の位置である OFF では、サンプルは再生されません。トラックに割り当てる前に、+Drive からプロジェクトにサンプルをロードする必要があります。詳細については、69 ページの「13.3 +DRIVE からトラックにサンプルを割り当てる」を参照してください。SAMP パラメータにパラメータ ロックを適用し、シーケンサーの任意のステップでサンプルを変更できます。これをサンプル ロックと呼びます。詳細については、47 ページの「10.8.1 パラメータ ロック」を参照してください。

SLICE

スライス選択では、再生するスライスを設定できます。NOTE に設定すると、KEYBOARD モードの TRIG キーまたは受信した MIDI ノート データを使用して、再生するスライスを決定できます。



グリッド マシンを使用するトラックおよび SLICE が NOTE に設定されている場合、KEYBOARD SETUP メニューのすべての設定は無視されます。代わりに、スライスは C1 から上に向かって再生され、最後のスライスの後に折り返されます。KEYBOARD モードでは、最初のスライスは青い [TRIG] キーで強調表示されます。

LEN

スライスの長さは、連続して再生されるスライスの数を設定します。

GRID

スライス グリッドは、サンプルがカットされるスライスの数を設定します。スライスは、サンプルの全長にわたって均等に分散されます。スライス間のカットは、最も近いゼロ振幅交差で行われます。

LEV

サンプル レベルはサンプルのレベルを設定します。



SLICE パラメータのパラメータ ロックを使用すると、シーケンサーがトリガーで再生するスライスを設定できます。また、すでに配置されているトリガーにスライスを自動的に割り当てることもできます。割り当て方法には 2 つの選択肢があります。

リニア ロック スライスは、最初に配置されたトリグの最初のスライスから始まり、トリグに線形に割り当てられます。

ランダム ロック スライスは、トリガーにランダムに割り当てられます。

1. **アクティブ トラックの GRID マシンを選択します。**
2. **シーケンサーにトリガーを配置します。**
3. **SRCページで [YES] を押して ALLOCATE SLICE メニューを開きます。**
4. **[UP]/[DOWN] を使用して、線形ロックの作成またはランダムロックの作成を選択します。**
5. **[YES] を押すと、スライスを割り当てるためのロックが作成されます。[ランダム ロックの作成] を選択すると、[YES] を押すたびにスライスの割り当てがランダム化されます。**
6. **メニューを終了するには [NO] を押します。**

A.2.6 MIDI

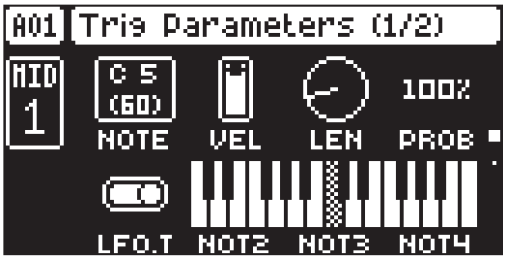
MIDI マシンのパラメータは、TRIG、SRC、FLTR、AMP PARAMETER ページに分割されています。FX ページにはパラメータはありません。MOD ページはオーディオ トラックと同じですが、MIDI トラックには 2 つの LFO が使用できます。

TRIG PAGE 1

ノートがトリガーされたときのアクションを設定します。***DATA ENTRY*** ノブを使用して設定を変更します。これらの一般

設定は、シーケンサーに配置されたノート トリガーに影響します。

[TRIG PARAMETERS] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



NOTE

Trig Note は、トリガーされたときの音のピッチを設定します。LIVE RECORDING モードで KEYBOARD モードで演奏しているときは、演奏された **[TRIG]** キーのピッチがこの設定を上書きします。***DATA ENTRY*** ノブ **A** を押して回すと、KB SCALE で設定されたスケール内に存在する音符の値のみを選択できま す。詳細については、25 ページの「8.5.2 KEYBOARD SETUP MENU」を参照してください。

VEL

トリガー ベロシティは、シーケンサーのノート トリガーのベロシティを設定します。

LEN

トリガーの長さは、ノートトリガーの長さを設定します。LIVE RECORDING モードでは、**[TRIG]** キーを押した時間によってこの一般設定が上書きされます。

PROB

トリガー確率は、トラック上のトリガーが再生されるかどうかの確率を設定します。トリガーが再生されるように設定されるたびに、確率の結果が再評価されます。デフォルト設定は 100% で、これはトラック上のすべてのトリガーが毎回再生されることを意味します。このパラメータはパラメータ ロックすることができ、個別のトリガーに独自の確率を与えることができます。

LFO.T

LFO Trig は、LFO がトリガーされるかどうかを制御します。

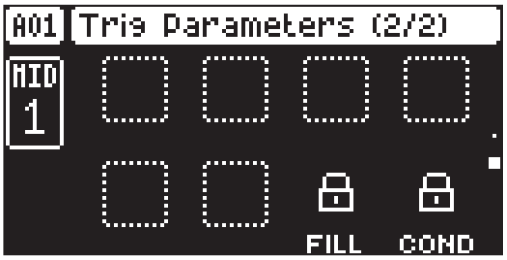
NOT2–NOT4

ノート 2-4 は、選択した値によってルート ノートからオフセットされたノートをノート トリガーに追加します。これにより、MIDI トラックは最大 4 つのノートで構成されるコードを送信できるようになります。ルート ノートが変更されると、オフセット ノートはそれに応じて移調されます。値 0 はオフセット ノートを削除します。

TRIG PAGE 2

ここでトリガー条件を設定します。***DATA ENTRY*** ノブを使用して設定を変更します。これらの一般的な設定はすべて、シーケンサーに配置されたノートトリガーに影響します。

[TRIG PARAMETERS] を 2 回押して、このパラメーター ページにアクセスします。



FILL

Fill は、デバイスが FILL モードであるかどうかに応じて、トリガーがアクティブ (再生) かどうかを決定する別のトリガー条件です。詳細については、49 ページの「10.8.4 FILL モード」および 48 ページの「10.7.3 TRIG 条件と条件付きロック」を参照してください。

ON FILL が ON に設定されたトリガーは、FILL モードがアクティブなときにアクティブになります (トリガーを再生します)。

OFF FILL モードがアクティブでないときは、FILL が OFF に設定されたトリガーがアクティブになります。

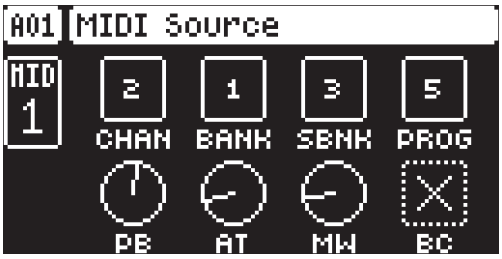
COND

(トリガー条件) 条件付きロックを追加する場合。**COND** は、パラメーター ロックを使用して、一連の条件付きルールを任意のトリガーに適用できるトリガー条件を設定します。詳細については、48 ページの「10.7.3 トリガー条件と条件付きロック」を参照してください。

SRC page

ここでは、MIDIマシンがデータ送信に使用するMIDIチャンネルを設定できます。バンクとプログラムチェンジの変更値は いくつかの標準的な CC パラメータとともに、ここでも設定します。このページのパラメータのデフォルト値は OFF です。つまり、無効になっており、データを送信しません。**[FUNC]** を押したまま ***DATA ENTRY*** ノブを押すと、パラメータが有効になります。その後、***DATA ENTRY*** ノブを使用して、通常どおりパラメータ値を設定できます。有効化手順を繰り返すと、パラメータが再び無効になります。

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



CHAN (チャンネル) は、トラックが MIDI データを送信する MIDI チャンネルを設定します。このパラメーターを OFF に設定すると、MIDI トラックがオフになります。このパラメーターはパラメーター ロックできないことに注意してください。(OFF、1-16)

BANK (バンク)は、CC 0 MSB でバンク変更メッセージを送信します。

SBNK (サブバンク) は、CC 32 LSB でバンク変更メッセージを送信します。

PROG (プログラムチェンジ) は、プログラムチェンジメッセージを送信します。

PB (ピッチベンド) は、MIDI トラックで送信されるピッチベンド データを制御します。

AT (アフタータッチ) は、MIDI トラックに送信されるアフタータッチ データを制御します。

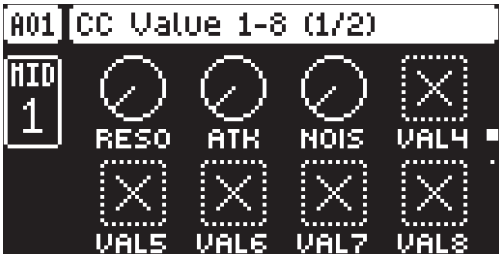
MW (Mod Wheel) は、MIDI トラックで送信されるモジュレーション ホイール データを制御します。

BC (ブレス コントローラー) は、MIDI トラックで送信されるブレス コントロール データを制御します。

FLTR PAGE 1

ここでは、割り当て可能な最初の 8 つの CC コマンドの値を設定できます。このページのパラメータのデフォルト値は OFF です。つまり、無効になっており、データを送信しません。**[FUNC]** を押したまま ***DATA ENTRY*** ノブを押すと、パラメータが有効になります。その後、***DATA ENTRY*** ノブを使用して、通常どおりパラメータ値を設定できます。パラメータを再度無効にするには、有効化手順を繰り返します。

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



VAL1-VAL8 (CC 1-8 値) は、CC コマンドが送信する値を制御します。CC コマンド自体は、FLTR ページ 2 で指定します。これらのパラメータのデフォルト値は OFF です。**[FUNC]** + ***DATA ENTRY*** ノブを押してパラメータを有効にし、***DATA ENTRY*** ノブを回して値を設定します。



ここでは、値を制御するパラメータに名前を付けることもできます。[FUNC] を押したまま、任意の DATA ENTRY ノブを押したままにすると、名前付け画面にアクセスできます。詳細については、19 ページの「6.5 名前付け画面」を参照してください。

FLTR PAGE 2

ここでは、FLTR ページ 1 のパラメータで値を設定した最初の 8 つの CC コマンドを選択します。対応するノブまたは **[YES]** を押して、CC コマンドの変更を有効にします。

[FLTR] を 2 回押して、このパラメータ ページにアクセスします。



SEL1-SEL8 (CC 1–8 Select) は、AMP PAGE 1 (CC VALUE) ページのパラメータによって制御される値を持つ CC コマンドを指定します。選択可能なコマンドは、標準の MIDI コントロール変更メッセージです。



1. **制御したい外部 MIDI 搭載デバイスから CC 値を送信することで、SEL パラメータの CC コマンドを指定できます。**
2. **FLTR PAGE 2 または AMP PAGE 2 で、[FUNC] + DATA ENTRY ノブ A-H を押し続けます。**
3. **ポップアップ画面 MIDI LEARN が表示され、パラメータが点滅し始めたら、アクティブ トラックの MIDI チャンネル (SETTINGS > MIDI CONFIG > CHANNELS メニューで設定) または自動チャンネルで MIDI CC 値を送信できます。**
4. **送信された CC 値が受信され、選択した SEL パラメータで設定されると、ポップアップが消え、パラメータの点滅が停止します。[NO] を 2 回押すと、MIDI 学習をキャンセルできます。**

AMP PAGE 1

ここでは、割り当て可能な追加の 8 つの CC コマンドの値を設定できます。

VAL9-VAL16 (CC 9–16 値) は、CC コマンドが送信する値を制御します。CC コマンド自体は、AMP ページ 2 で指定します。これらのパラメータのデフォルト値は OFF です。**[FUNC]** + ***DATA ENTRY*** ノブを押してパラメータを有効にし、***DATA ENTRY*** ノブを回して値を設定します。

このパラメータ ページにアクセスするには、**[AMP]** を押します。

AMP PAGE 2

ここでは、AMP ページ 1 のパラメータで値を設定した 8 つの追加 CC コマンドを選択します。対応するノブまたは **[YES]** を押して、パラメータの変更を有効にします。

SEL9-SEL16 (CC 9–16 Select) は、AMP ページ 1 (CC VALUE) ページのパラメータによって制御される値を持つ CC コマンドを指定します。選択可能なコマンドは、標準の MIDI コントロール変更メッセージです。

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



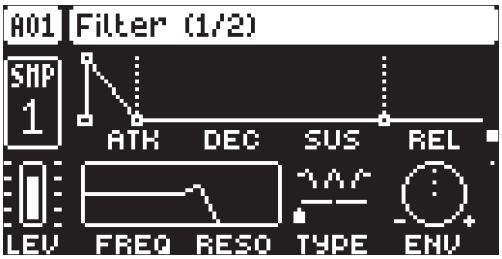
MIDI マシンには 2 つの LFO があることに注意してください。

A.3 FLTR MACHINES

FLTR マシンは、さまざまなフィルターと EQ のコレクションです。

A.3.1 MULTI-MODE

このフィルターはローパスからバンドパス、ハイパスへと変化させます。



ATK

アタックタイムは、フィルター エンベロープのアタック フェーズの長さを設定します。

DEC

ディケイタイムは、フィルター エンベロープのディケイフェーズの長さを設定します。

SUS

サステインレベルは、フィルターエンベロープのサステインレベルを設定します。

REL

リリースタイムは、フィルター エンベロープのリリース フェーズの長さを設定します。

FREQ

周波数は、マルチモード フィルターのカットオフ周波数と EQ の中心周波数を設定します。

RESO/GAIN

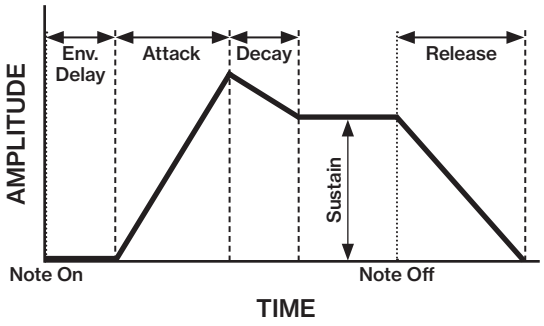
レゾナンスは、フィルターのレゾナンス動作を設定します。レゾナンスは、カットオフ周波数でスペクトルにピークを導入します。ゲインは、 EQ の中心周波数付近のブースト/カットの量を設定します。

TYPE

タイプは、マルチモードフィルタをローパスからバンドパス、ハイパスへと変形します。

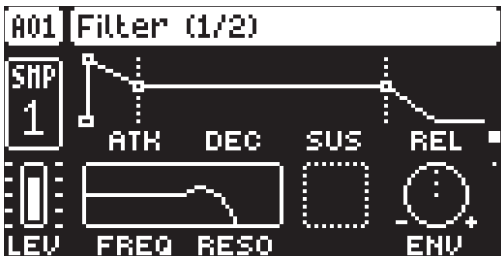
ENV

Env. Depth は、フィルター エンベロープからのカットオフ周波数変調の量を設定します。ノブはバイポーラで、負と正の両方の変調深度が使用できます。



A.3.2 LOWPASS 4

これは 24 dB の傾斜を持つ 4 ポール ローパス フィルターです。



ATK

アタックタイムは、フィルター エンベロープのアタック フェーズの長さを設定します。

DEC

ディケイタイムは、フィルター エンベロープの減衰フェーズの長さを設定します。

SUS

サステインレベルは、フィルターエンベロープのサステインレベルを設定します。

REL

リリースタイムは、フィルター エンベロープのリリース フェーズの長さを設定します。

FREQ

周波数は、フィルターのカットオフ周波数を設定します。

RESO

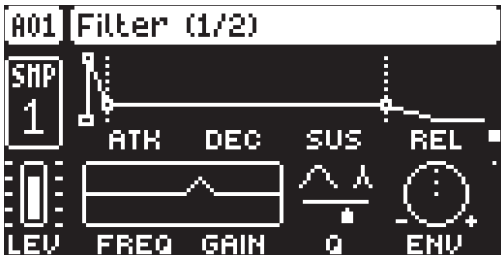
レゾナンスは、フィルターのレゾナンス動作を設定します。レゾナンスにより、カットオフ周波数でスペクトルにピークが導入されます。

ENV

Env. Depth は、フィルター エンベロープからのカットオフ周波数変調の量を設定します。ノブはバイポーラで、負と正の両方の変調深度が使用できます。

A.3.3 EQ

このマシンはパラメトリックイコライザーです。



ATK

アタックタイムは、EQ エンベロープのアタック フェーズの長さを設定します。

DEC

ディケイタイムは、EQ エンベロープのディケイフェーズの長さを設定します。

SUS

サステイン レベルは、EQ エンベロープのサステイン レベルを設定します。

REL

リリースタイムは、EQ エンベロープのリリース フェーズの長さを設定します。

FREQ

フリーケンシーは、EQ のセンターフリーケンシーを設定します。

GAIN

ゲインは、EQ のセンターフリーケンシー付近のブースト/カットの量を設定します。

Q

Q では、EQ が影響する周波数範囲の帯域幅を選択できます。Q 値が高いほど、帯域幅は狭くなります。帯域幅が広いと、狭い場合よりも広い周波数帯域がブーストまたはカットされます。

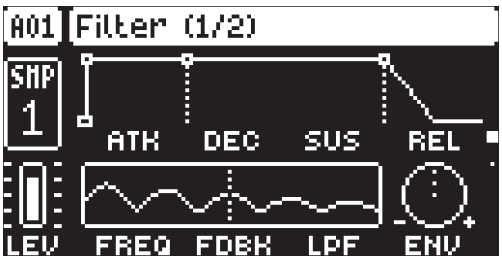
ENV

Env. Depth は、フィルター エンベロープからのカットオフフリーケンシーモジュレーションの量を設定します。ノブはバイポーラで、負と正の両方の変調深度が使用できます。

パラメトリック EQ は、サウンドの必要な周波数を増幅したり、不要な周波数を除去したりするために使用されます。

A.3.4 COMB

コム フィルターは、金属的な響きと、ピッチが調整された共鳴倍音を生み出します。



ATK

アタックタイムは、フィルター エンベロープのアタック フェーズの長さを設定します。

DEC

ディケイタイムは、フィルター エンベロープのディケイフェーズの長さを設定します。

SUS

サステイン レベルは、フィルター エンベロープのサステイン レベルを設定します。

REL

リリースタイムは、フィルター エンベロープのリリース フェーズの長さを設定します。

FREQ

フリーケンシーは、コムフィルターのレゾナントフリーケンシーを設定します。

FDBK

フィードバックは、フィードバック信号のゲインを設定します。

LPF

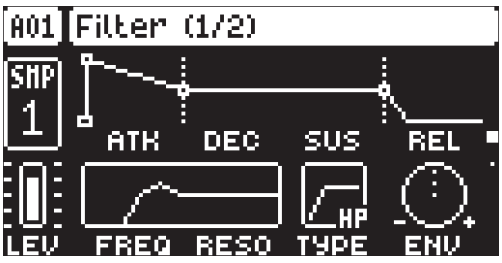
ローパス フィルターは、フィードバック信号に実装されるローパス フィルターのカットオフフリーケンシーを設定します。

ENV

Env. Depth は、フィルター エンベロープからのカットオフフリーケンシーモジュレーションの量を設定します。ノブはバイポーラで、負と正の両方の変調深度が使用できます。

A.3.5 LEGACY

レガシー フィルターは、Digitakt I のフィルターからインスピレーションを得たもので、ローパスとハイパスを切り替えることができるフィルターです。



ATK

アタックタイムは、フィルター エンベロープのアタック フェーズの長さを設定します。

DEC

ディケイタイムは、フィルター エンベロープのディケイフェーズの長さを設定します。

SUS

サステイン レベルは、フィルター エンベロープのサステイン レベルを設定します。

REL

リリースタイムは、フィルター エンベロープのリリース フェーズの長さを設定します。

FREQ

フリーケンシーはフィルターのカットオフフリーケンシーを設定します。

RESO

レゾナンスは、フィルターのレゾナンス動作を設定します。レゾナンスにより、カットオフフリーケンシーでスペクトルにピークが導入されます。

TYPE

フィルター タイプでは、ローパス フィルターまたはハイパス フィルター (どちらも 2 ポール、12 dB) を選択できます。

ENV

Env. Depth は、フィルター エンベロープからのカットオフフリーケンシーモジュレーションの量を設定します。ノブはバイポーラで、負と正の両方の変調深度が使用できます。

付録 B: MIDI

Digitakt II の CC および NRPN リスト。

B.1 TRACK パラメーター

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

B.2 TRIG パラメーター

TRIG PARAMETERS				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Note	3		3	0
Velocity	4		3	1
Length	5		3	2
Filter Trig	13			
LFO Trig	14			
Portamento Time	9		3	7
Portamento On/Off	65		3	8

B.3 SOURCE パラメーター

SOURCE				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Tune	16		1	0
Play Mode	17		1	1
Sample Select			1	3
Data entry knob E (machine dependent)	20		1	4
Data entry knob F (machine dependent)	21		1	5
Data entry knob G (machine dependent)	22		1	6
Sample Level	23		1	7

B.4 FILTER パラメーター

FILTER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Filter Frequency	74		1	20
Data entry knob F (machine dependent)	75		1	21
Data entry knob G (machine dependent)	76		1	22
Env. Depth	77		1	23
Attack Time	70		1	16
Decay Time	71		1	17
Sustain Level	72		1	18
Release Time	73		1	19
Env. Delay	91		1	23
Key Tracking	92		1	69
Base	26		1	51

FILTER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Width	27		1	52
Env. Reset	111		1	68

B.5 AMP パラメーター

AMP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Attack Time	79		1	30
Hold Time	80		1	31
Decay Time	81		1	32
Sustain Level	82		1	33
Release Time	83		1	34
Env. Reset	88		1	41
Mode	87		1	40
Pan	90		1	38
Volume	89		1	39

B.6 EUCLIDEAN SEQUENCER パラメーター

AMP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Pulse Generator 1			3	8
Pulse Generator 2			3	9
Euclidean Mode On/Off			3	14
Rotation Generator 1			3	11
Rotation Generator 2			3	12
Track Rotation			3	13
Boolean Operator			3	10

B.7 FX パラメーター

AMP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Bit Reduction	54			
Overdrive	57			
Sample Rate Reduction	55			
SRR Routing	56			
Delay Send	84		1	36
Reverb Send	85		1	37
Chorus Send	12		1	38

B.8 MOD パラメーター

LFO 1/2/3 の速度と深さは、CC LSB 値を持つ高解像度のパラメーターであることに注意してください。

LFO 1				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Speed	102	58	1	42
Multiplier	103		1	43
Fade In/Out	104		1	44
Destination	105		1	45

LFO 1				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Waveform	106		1	46
Start Phase	107		1	47
Trig Mode	108		1	48
Depth	109	59	1	49

LFO 2				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Speed	112	60	1	50
Multiplier	113		1	51
Fade In/Out	114		1	52
Destination	115		1	53
Waveform	116		1	54
Start Phase	117		1	55
Trig Mode	118		1	56
Depth	119	61	1	57

LFO 3				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Speed	78	62	1	58
Multiplier	52		1	59
Fade In/Out	53		1	60
Destination	28		1	61
Waveform	29		1	62
Start Phase	30		1	70
Trig Mode	31		1	71
Depth	86	63	1	72

B.9 SEND FX パラメーター

DELAY				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Delay Time	21		2	0
Pingpong	22		2	1
Stereo Width	23		2	2
Feedback	24		2	3
Highpass Filter	25		2	4
Lowpass Filter	26		2	5
Reverb Send	27		2	6
Mix Volume	28		2	7

REVERB				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Predelay	29		2	8
Decay Time	30		2	9
Shelving Freq	31		2	10
Shelving Gain	89		2	11

REVERB				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Highpass Filter	90		2	12
Lowpass Filter	91		2	13
Mix Volume	92		2	15

CHORUS				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Depth	16		2	0
Speed	9		2	1
High Pass Filter	70		2	2
Width	71		2	3
Delay Send	12		2	4
Reverb Send	13		2	5
Mix Volume	14		2	6

B.10 MIXER パラメーター

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

EXTERNAL IN MIXER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Dual Mono	82		2	40
Input L Level	72		2	30
Input L Pan	74		2	32
Input R Level	73		2	31
Input R Pan	75		2	33
Input L Delay Send	78		2	36
Input R Delay Send	79		2	35
Input L Reverb Send	80		2	38
Input R Reverb Send	81		2	39
Input L Chorus Send	76		2	34
Input R Chorus Send	77		2	35
Input L R Level	72		2	30
Input L R Balance	74		2	32
Input L R Delay Send	78		2	36
Input L R Reverb Send	80		2	38
Input L R Chorus Send	76		2	34

B.8 VAL パラメーター

これらは、MIDI トラックの **[FLTR]** ページと **[AMP]** ページの CC **VAL** パラメータです。

CC VAL				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
VAL1	70		1	16
VAL2	71		1	17
VAL3	72		1	18
VAL4	73		1	19
VAL5	74		1	20
VAL6	75		1	21
VAL7	76		1	22
VAL8	77		1	23
VAL9			1	60
VAL10			1	61
VAL11			1	62
VAL12			1	63
VAL13			1	64
VAL14			1	65
VAL15			1	66
VAL16			1	67

B.9 MISC パラメーター

MISC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Pattern Mute	110		1	104
Sample Slot	19		1	8
Sample Bank	24		1	9
Master Overdrive	17		2	37

付録 C: LFO MODULATION の宛先

Digitakt II の LFO のモジュレーション先は次のとおりです。

AUDIO TRACKS

META: None

LFO1: Speed (LFO2/3のみ使用可能)
LFO1: Multiplier (LFO2/3のみ使用可能)
LFO1: Fade In/Out (LFO2/3のみ使用可能)
LFO1: Waveform (LFO2/3のみ使用可能)
LFO1: Start Phase (LFO2/3のみ使用可能)
LFO1: Trig Mode (LFO2/3のみ使用可能)
LFO1: Depth (LFO2/3のみ使用可能)
LFO2: Speed (LFO3のみ使用可能)
LFO2: Multiplier (LFO3のみ使用可能)
LFO2: Fade In/Out (LFO3のみ使用可能)
LFO2: Waveform (LFO3のみ使用可能)
LFO2: Start Phase (LFO3のみ使用可能)
LFO2: Trig Mode (LFO3のみ使用可能)
LFO2: Depth (LFO3のみ使用可能3)

SRC: Tune
SRC: Play Mode
SRC: Sample Slot
SRC: Data entry knob E (マシンに依存)
SRC: Data entry knob F (マシンに依存)
SRC: Data entry knob G (マシンに依存)
SRC: Level

FILTER: (マシンに依存するパラメータ)
FILTER: Envelope Depth
FILTER: Env. Delay
FILTER: Attack Time
FILTER: Decay Time
FILTER: Sustain Level
FILTER: Release Time
FILTER: Env. Reset
FILTER: Base
FILTER: Width
FILTER: Key Tracking

AMP: Attack Time
AMP: Hold Time
AMP: Decay Time
AMP: Sustain Level
AMP: Release Time
AMP: Pan
AMP: Volume

FX: Delay Send
FX: Reverb Send
FX: Chorus Send
FX: Bit Reduction
FX: SRR
FX: SRR Routing
FX: Overdrive

MIDI TRACKS

META: None

LFO1: Speed (LFO2のみ使用可能)
LFO1: Multiplier (LFO2のみ使用可能)
LFO1: Fade In/Out (LFO2のみ使用可能)
LFO1: Waveform (LFO2のみ使用可能)
LFO1: Start Phase (LFO2のみ使用可能)
LFO1: Trig Mode (LFO2のみ使用可能)
LFO1: Depth (LFO2のみ使用可能)

SRC: Pitch Bend
SRC: Aftertouch
SRC: Mod Wheel
SRC: Breath Controller

CC: CC1–16 Values

付録 D: KEYBOARD SCALES

キーボードモードで選択可能なスケールは次のとおりです。詳細については、「8.5.1 キーボードモード」25ページを参照してください。

- CHROMATIC
- IONIAN (MAJOR)
- DORIAN
- PHRYGIAN
- LYDIAN
- MIXOLYDIAN
- AEOLIAN (MINOR)
- LOCRIAN
- PENTATONIC MINOR
- PENTATONIC MAJOR
- MELODIC MINOR
- HARMONIC MINOR
- WHOLE TONE
- BLUES
- COMBO MINOR
- PERSIAN
- IWATO
- IN-SEN
- HIRAJOSHI
- PELOG
- PHRYGIAN DOMINANT
- WHOLE-HALF DIMINISHED
- HALF-WHOLE DIMINISHED
- SPANISH
- MAJOR LOCRIAN
- SUPER LOCRIAN
- DORIAN b2
- LYDIAN AUGMENTED
- LYDIAN DOMINANT
- DOUBLE HARMONIC MAJOR
- LYDIAN #2 #6
- ULTRAPHRYGIAN
- HUNGARIAN MINOR
- ORIENTAL
- IONIAN #2 #5
- LOCRIAN bb3 bb7

索引

+DRIVE 16, 29

A

オーディオのルーティング
グローバル **79**
オーディオトラックのパラメーター 53
Amp 55
Filter 55
LFO 57
Source 55
Trig 53, 54

B

バックアップ 20
ブレスコントローラー 39

C

チェーン 40
CHORUS 63
CHROMATIC モード 25
クラスコンプライアント 20
COMPRESSOR 63
条件付きロック 48
コネクタ 14
CONTROL ALL 19
Configuration 37
コピー、貼り付け、およびクリア 49
著作権者および問い合わせ先情報 90

D

データ構造 16
パターン 16
プロジェクト 16
サンプル 17
サウンド 16
ディレイ 61

E

EARLY STARTUP メニュー 83
EUCLIDEAN SEQUENCER 44

F

FACTORY RESET 83
FILL モード 49
FILTER 55
FX パラメーター 61
Chorus 63
Delay 61
Reverb 62

G

GRID RECORDING モード 42

K

KEYBOARD SCALES 110
キーの組み合わせ 86
キット 29

L

LEDの調光 81
LEGATO 38
LFO 57, 58, 59
モジュレーションの宛先 109
LINEAR LOCKS 96

M

MACHINES 17, 91
トラックへの割り当て 91
Oneshot 91, 100
Repitch 94
Slice 95
Werp 92

メトロノーム 23
マイクロタイミング 45
MIDI CC & NRPN 104
MIDI CONFIG 75, 76
MIDI LEARN 99
MIDI TRACKS 17
パラメーター 97
MIXER 65, 66
MUTE モード 26

N

NAMING 画面 19

O

OS UPGRADE 82

P

パネルレイアウト 12
パラメーターロック 47
パターン
Grid recording モード 42
Live recording モード 42
パラメーターロック 47
パターンコントロール 40
パターンの選択 40
トリガーモード 27
トリガータイプ 41
パターンとサウンド
Sound Browser 36
パターン、キット、サウンド、およびサンプル 29
サンプルの割り当て 36
サウンドの編集 35
サウンドの再生 35
サウンドマネージャー 30
PERFORM KIT モード 52
PORTAMENTO 37
On/Off 55
PRESET BROWSER 30
PRESET LOCKS 47
PRESET MANAGER 30
PRESETS 29
オーディオトラックのパラメーター 53
プリセットの編集 35
プリセットの再生 35
不要なプリセットの除去 35
プリセットの保存 35

PROJECT MANAGER 74
プロジェクト 74
ロード 74
Project Manager 74
保存 74
書き込み保護 74
PURGE (未使用のものを削除)
All 74
Kits 35
Samples 73

Q

クォンタイゼーション 45
クイックスクロール 19
クイックスタート 22

R

RANDOM LOCKS 96
RETRIGS 45, 54
REVERB 62

S

安全性とメンテナンス 3
サンプル
新しい転送先ディレクトリの作成 73
ロード 71
移動 72
未使用のサンプル削除 73
名前の変更 72
置き換え 72
コンピュータから転送 73
ロード解除 72
サンプリング 68
+Driveからのサンプルの割り当て 69
サンプル再生 70
オーディオのサンプリング 23, 69

SCALE 26
SCALES 110
スケール設定
Length per pattern モード 4
Length per track モード 46
スクリーンセーバー 18
シーケンサー 40
条件付きロック 48
パターンの編集 41
パラメーターロック 47
パターン制御 40
RETRIGメニュー 45
SCALEメニュー 45
パターンの選択 40
トリガーメニュー 44
トリガーのパラメーターページ 45
SEQUENCER RECORDING モード
Grid recording モード 42
Live recording モード 42
Step recording モード 43
SETTINGS 74
MIDI config 75, 76
Project 74
System 80, 81
作業の簡単な始めかた 20, 84
MIDIトラックを使用してシンセサイザーを制御する 85
Digitaktとモノフォニックベースマシン 84
スマートフォンからのサンプリング 84
SONG モード 50, 52
サウンドの概要 15
SOUND BROWSER 36
SOUND メニュー 36
SOUND SETUP メニュー 37
Pitch bend 38
SWING 23
SYSEX DUMP 78

T

技術情報 89
テンポ 22
一時保存と再読み込み 49
TRIG メニュー 44
TRIG モード 27
TRIG PARAMETERS ページ 45
トリガー 41
ロックトリガー 41
ノートトリガー 41
パラメーターロック 47
サウンドロック 47

DOC1093enA