
Digitone II
User Manual
elektron

FCC適合宣言書

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

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

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



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.

法的免責事項

この文書の情報は予告なしに変更される場合があり、Elektron による約束として解釈されるべきではありません。Elektron は、この文書に誤りがあった場合の責任を一切負いません。Elektron は、この文書に記載されている製品およびプログラムを予告なしにいつでも改良および/または変更する場合があります。Elektron は、契約行為、過失、またはその他の行為にかかわらず、この情報の使用または実行に起因または関連して発生する、特別、間接、または結果的な損害、または使用、データ、または利益の喪失から生じるいかなる損害についても、一切責任を負いません。

重要 安全とメンテナンスに関する指示

以下をよくお読みになり、お取り扱い上の注意事項をお守りください。

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. 本体の設置を行う際は、メーカーのマニュアルに従ってください。使用を始める前に、本体を安定した場所に設置する必要があります。本体をラックにマウントする場合は、必ずラックマウントホールに4つすべてのネジを固定してください。
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は、メーカー推奨の付属品を使用するか、本体が収納されていた箱と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. ユニットの電源が入っている間は、PL-2S 保護カバー (Elektron アクセサリ) をユニットに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。故障の原因となりますので、直射日光の当たる場所や周囲温度が 40°C を超える場所での使用はしないでください。
- 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。

電源アダプタの安全に関する注意事項

- 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、初期回路は常にアクティブです。 電源を完全に遮断する場合は、電源コードをコンセントから抜いてください。
- EU では、CE 認可の電源コードのみを使用してください。

再起動

- デバイスを完全に再起動するには、電源をオフにしてから少なくとも 30 秒待ってから、再度電源をオンにしてください。

目次

1.はじめに. 10
本書の表記 10
2. DIGITONE II について 11
3. パネルのレイアウトと接続 12
3.1 フロントパネル 12
3.2 背面の接続 14
3.3 DIGITONE II のセットアップと起動 14
4. DIGITONE II のサウンドアーキテクチャ 15
4.1 オーディオボイス. 15
4.2 エフェクト. 15
4.2.1 センドエフェクト 15
4.2.2 マスターエフェクト. 15
5. DIGITONE II データ構造の概要. 16
5.1 +DRIVE 16
5.2 データ構造 16
5.2.1 プロジェクト. 16
5.2.2 パターン. 16
5.2.3 プリセット 16
5.3 トラックについて 16
5.3.1 オーディオトラックとマシン 16
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 画面の移動 18
6.2 パラメーターの編集 18
6.2.2 CONTROL ALL 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、貼り付け. 19
6.5 名前付け画面 19
6.5.1 名前付けポップアップメニュー 19
6.6 OVERBRIDGE. 20
6.7 クラス準拠デバイス 20
6.8 DIGITONE II のバックアップ. 20
6.8.1 プロジェクト、プリセットのバックアップ 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 プリセットの選択と再生 22
7.2 工場出荷時のプリセットパターンの再生. 22
7.3 キーボード モードの使用. 22
7.4 ミュート モードの使用 22
7.5 テンポとメトロノーム 22
7.5.1 テンポ 23
7.5.2 メトロノーム 23
7.6 パラメータの編集. 23

8. DIGITONE II のコントロール 24
8.1 TRIG キー 24
8.2 ロータリーエンコーダ 24
8.3 キーの動作 24
8.4 MIDIノート 24
8.5 モード 24
8.5.1 KEYBOARD モード 24
8.5.2 KEYBOARD SETUP メニュー 24
8.5.3 MUTE モード 25
8.5.4 TRIG モード 26
9. パターン、キットとプリセット 28
9.1 +DRIVEライブラリとプール 28
9.1.1 プールにプリセットを追加する 28
9.2 プリセット/キットメニュー 29
9.2.1 LOAD(PRESET) 29
9.2.2 SAVE(PRESET) 29
9.2.3 MANAGE(PRESET) 29
9.2.4 POOL 30
9.2.5 LOAD(PRESET) 31
9.2.6 SAVE(PRESET) 32
9.2.7 MANAGE(PRESET) 32
9.3 プリセットの再生 33
9.3.1 外部MIDIユニットでプリセットを演奏する 33
9.4 プリセットの編集 34
9.5 プリセットの保存 35
9.6 セットアップメニュー 35
9.6.1 キット 34
9.6.2 トラック 35
9.7 ARPEGGIATOR メニュー 38
9.7.1 MODE 38
9.7.3 RANGE 38
9.7.4 N.LEN 38
9.7.5 LEN 38
9.7.6 OFS 38
10. シーケンサー 39
10.1 パターン操作 39
10.1.1 バンクとパターンの選択 39
10.1.2 パターンの制御 39
10.1.3 チェーン 39
10.2 パターンの編集 40
10.2.1 トリガータイプ 40
10.3 GRID RECORDING モード 41
10.3.1 NOTE EDIT メニュー 41
10.4 LIVE RECORDING モード 42
10.5 STEP RECORDING モード 43
10.6 SEQUENCER メニュー (EUCLIDEAN MODE) 44
10.7 VOICE SETUP メニュー 45
10.8 MICRO TIMING 46
10.9 RETRIGS 46
10.10 QUANTIZE メニュー 46

10.11 PAGE SETUP メニュー **46**
10.11.1 PER PATTERN モード 46
10.11.2 PER TRACK モード 47
10.12 シーケンサー機能 **48**
10.12.1 パラメーターロック 48
10.12.2 プリセットロック 48
10.12.3 トリガー条件と条件付きロック 49
10.12.4 FILL モード 50
10.12.5 コピー、貼り付け、クリア 50
10.12.6 TEMPORARY SAVE コマンドと RELOAD PATTERN コマンド 50
10.12.7 TRACK トランスポーズ 51
10.12.8 PATTERN トランスポーズ 51
10.12.9 SELECTED TRACKS トランスポーズ 51
10.13 SONG モード **51**
10.13.1 ソング編集画面 51
10.13.2 ソングの作成と編集 52
10.13.3 ソングの再生 53
10.14 PERFORM KIT モード **53**
10.14.1 PERFORM KIT モード を実行する 54
11. トラックのパラメーター **55**
11.1 トラックパラメーターの編集 **55**
11.2 TRIG の1ページ目 **55**
11.3 TRIG の2ページ目 **56**
11.4 SYN ページ **57**
11.5 FLTR の1ページ目 **57**
11.6 FLTR の2ページ目 **57**
11.7 AMP ページ **58**
11.8 FX ページ **60**
11.9 MOD の1ページ目 **61**
11.10 MOD の2ページ目 **62**
11.11 MOD の2ページ目 **62**
12. FX と MIXER のパラメーター **63**
12.1 SEND FX と MIXER パラメータの編集 **63**
12.2 DELAY **63**
12.3 REVERB **64**
12.4 CHORUS **65**
12.5 COMPRESSOR **65**
12.6 INTERNAL MIXER の1ページ目 **67**
12.7 INTERNAL MIXER の2ページ目 **67**
12.8 FX MIXER **68**
12.9 EXTERNAL MIXER **68**
13. SETTINGS メニュー **70**
13.1 PROJECT **70**
13.1.1 LOAD PROJECT 70
13.1.2 SAVE PROJECT AS 70
13.1.3 MANAGE PROJECTS 70
13.2 SONG **71**
13.2.1 RENAME 71
13.2.2 CLEAR 71
13.2.3 LOAD 71

13.2.4 SAVE TO PROJ 71
13.3 PATTERN メニュー 71
13.3.1 RENAME 71
13.3.2 CLEAR 71
13.3.3 SAVE TO PROJ. 71
13.3.4 RELOAD FROM PROJ 72
13.4 MIDI CONFIG 72
13.4.1 SYNC 72
13.4.2 PORT CONFIG 72
13.4.3 CHANNELS 74
13.5 SYSEX DUMP 74
13.5.1 SYSEX SEND 74
13.5.2 SYSEX RECEIVE. 75
13.6 AUDIO ROUTING. 75
13.6.1 TO MAIN 75
13.6.2 TO SEND FX 75
13.6.3 USB IN 76
13.6.4 USB OUT 76
13.6.5 INT TO MAIN 76
13.6.6 USB TO MAIN [dB]. 76
13.6.7 PRE/POST FADER 76
13.7 PERSONALIZE. 76
13.7.1 LED INTENSITY 76
13.7.2 LED BACKLIGHT 76
13.7.3 REMEMBER SUBPAGE. 77
13.7.4 U/D KEY MODE 77
13.7.5 PAGE AUTOCOPY 77
13.7.6 NOTE PARAM 77
13.8 SYSTEM 77
13.8.1 USB CONFIG 77
13.8.2 OS UPGRADE. 78
13.8.3 FORMAT +DRIVE 78
13.8.4 MASTER TUNE 78
14. STARTUP メニュー 79
14.1 TEST MODE 79
14.2 EMPTY RESET. 79
14.3 FACTORY RESET 79
14.4 OS UPGRADE 79
14.5 EXIT 79
15. セットアップ例 80
15.1 DIGITONE II とモノフォニックのベースマシン 80
15.3 MIDIトラックを使用してシンセサイザーを制御する 80
16. 便利なキーの組み合わせ 82
17. 技術情報 85
18. 著作権表示と連絡先情報 86
付録 A: マシン 87
A.1 アクティブトラックへのマシンの割り当て 87
A.2 SYN MACHINES 87

A.2.1 FM TONE 87
A.2.2 FM DRUM 91
A.2.3 WAVETONE 94
A.2.4 SWARMER 96
A.2.5 MIDI 97
A.3 FLTR MACHINES 100
A.3.1 MULTI-MODE 100
A.3.2 LOWPASS 4 101
A.3.3 LEGACY LP/HP 101
A.3.4 COMB- 102
A.3.5 COMB+ 102
A.3.6 EQUALIZER 103
付録 B: DIGITONE II の FM 音源 105
B.1 概要 105
B.2 オペレーター 105
B.3 アルゴリズム 106
B.4 FM レシオ 106
B.5 オペレーターエンベロープ 107
B.6 ハーモニクス 108
B.7 SYN1 の1 ページ目のパラメーターの概要 110
付録 C: MIDI 111
C.1 TRACK パラメーター 111
C.2 TRIG パラメーター 111
C.3 SOURCE パラメーター 111
C.4 FILTER パラメーター 112
C.5 AMP パラメーター 112
C.6 EUCLIDEAN SEQUENCER パラメーター 113
C.7 FX パラメーター 113
C.8 MOD パラメーター 114
C.9 SEND FX パラメーター 115
C.10 MIXER パラメーター 115
付録 D: LFO モジュレーション宛先 117
付録 E: KEYBOARD SCALES 118
索引 118

1.はじめに

Digitone 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本書の表記

本書では、以下の表記を使用しています。

- **キーの名前：**
  大文字かつ太字で、括弧が付いています。例えば、メインパネルの 「FUNC」 という名前のキーは **[FUNC]** と表記します。
- **ノブ：**
  大文字、太字、斜体で表記します。例えば、「Level/Data」 ノブは ***LEVEL/DATA*** と表記します。
- **メニュー名：**
  大文字で表記されています。**SETTINGS** メニューがその一例です。
- **パラメータ名：**
  設定やアクションを実行できる特定のメニュー オプションは、太字の大文字で表記されます。たとえば、**VOL** などです。
- **パラメーター設定の選択肢：**
  大文字で表記します。例えば、**OFF** のように表記します。
- **画面メッセージ：**
  大文字でクォーテーションマークが付いています。例えば、“QUANTIZE LIVE REC” のように表記します。
- **LED インジケーター：**
  大文字で山括弧が付いています、例えば、Pattern ページの LED は <PATTERN PAGE> と表記します。

マニュアル全体では、次の記号が使用されています。



注意すべき重要な情報です。



Digitone II の操作を簡単にするためのヒントです。

2. DIGITONE II について

Digitone II をご紹介できることを嬉しく思います。これは Elektron のデジタル製品の歴史の中で、FM シンセシスを核とした最新の製品です。ただし、この製品の場合、FM は物語の半分にすぎません。

少し話を戻しましょう。もちろん、これは素晴らしいオリジナルの Digitone の後継機であり、それ自体が FM シンセシスの解読と現代化へと向かったものです。Digitone は私たちに考えさせました。これらのボックスに非常によく合う合理化されたアプローチを維持しながら、さらに大きくすることはできるだろうか? サウンド デザインの楽しさをさらに強くしながら、 さらに深く掘り下げることはできるだろうか? これらは、あらゆる種類のエキサイティングな道を切り開く反省であり、実現するよりも仮定する方が簡単なアイデアでした。しかし、それは私たちが閉じることができず、率直に言って閉じたくなかった扉を開けました。 正直に言うと、その見通しは私たちを非常に興奮させました。

Digitone II では、FM の世界に飛び込み、金属的、有機的、パンチの効いた至福という相反する組み合わせにアクセスする新しい方法を掘り出しました。しかし、このデバイスはそれだけではありません。 複数の追加形式のデジタル合成にチューニングして、それらをプロセスに取り入れました。つまり、非常に多様なメロディックおよびパーカッシブなオプションを自由に使用できます。これは、複数のマシンで、さまざまな領域に及ぶ巨大なものです。

私たちの目標は、 探索に適した製品を作ることでした。つまり、印象的なサウンドを創り出すことができ、ただ演奏して楽しむことができる製品を作ることです。そして、それがあなたの好みに合うとしたら、あなたは本格的な冒険に挑むことになるでしょう。飛び込むたびに。まだ試していない場合は、電源スイッチを入れ、サウンドをプリズムに通して、まばゆいばかりの音色と音色のスペクトルに引き込む準備をしてください。

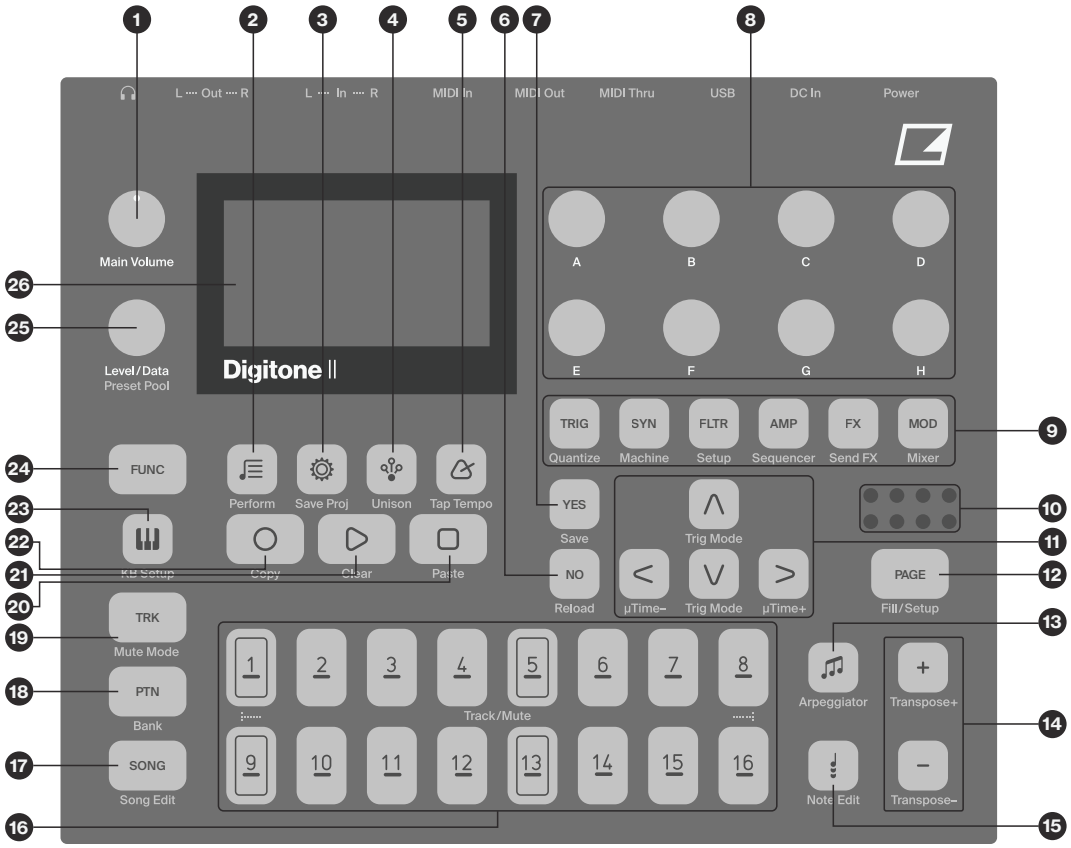
敬具

エレクトロン チーム

Digitone 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。Digitone II OS 1.00A 準拠。

3. パネルのレイアウトと接続

3.1 フロントパネル



1. ***MAIN VOLUME*** は、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]** は、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]** は、プロジェクトの管理、 MIDI 構成、システム設定を含む SETTINGS メニューを開きます。二次機能として、現在のプロジェクトを保存します。
4. **[VOICE SETUP]** は、トラックのボイス割り当てを扱う VOICE メニューを開きます。二次機能として、ユニゾンのオン/オフを切り替えます。
5. **[TEMPO]** は、TEMPO メニューを開き、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。二次機能として、テンポをタップできます。
6. **[NO]** は、アクティブなメニューを終了したり、 1 ステップ戻ったり、 否定したりするために使用します。二次機能として、 アクティブなパターンの一時保存データをリロードします。
7. **[YES]** は、サブメニューの入力、 選択、 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の一時保存データをリロードします。
8. ***DATA ENTRY*** **A ～ H** は、パラメータ値を設定するために使用します。ノブを押して回すと、値を大きく変更できます。
9. **[PARAMETER]** キーは、アクティブ 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/青緑) か非アクティブ (オフ) かを示します。
   - **[TRIG PARAMETERS]** は、**NOTE**、**VELOCITY**、その他のトリガー関連のパラメータにアクセスします。二次機能として、PRESET SETUP メニューにアクセスします。
   - **[SYN]** は SYN ページにアクセスします。ここでは SYN マシンに関連するパラメータを見つけることができます。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あります。

• **[FLTR]** はフィルターページにアクセスします。ここではベース幅フィルターとマルチモードフィルターのパラメータを示す。MIDI トラックの CC 値を確認し、トラック 1 ～ 8 の設定をここで選択します。二次機能として、SETUP メニューにアクセスします。

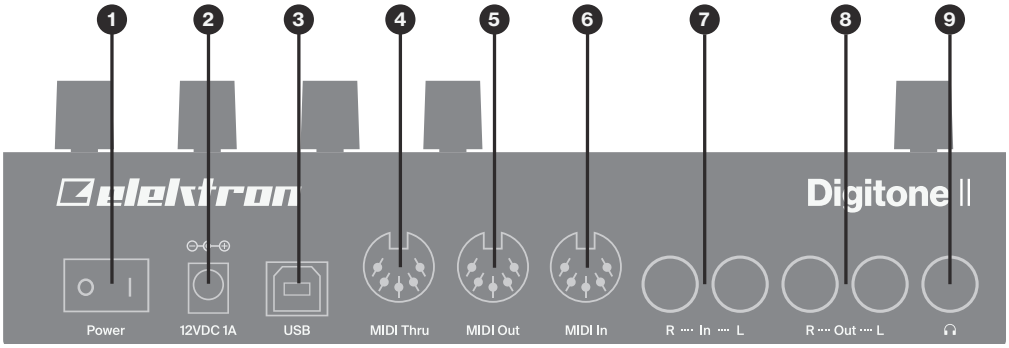
• **[AMP]** をクリックすると、AMP ページに移動します。ここでは、振幅エンベロープとエフェクト センドのパラメータが表示されます。MIDI トラックでは、ここで CC 値を確認し、トラック 1 ～ 8 の設定を選択します。二次機能では、ユークリッド シーケンサーのパラメータにアクセスします。

• **[FX]** をクリックすると、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がある FX ページに移動します。二次機能として、センド エフェクトのパラメータにアクセスできます。

• **[MOD]** はアクティブトラックの LFO パラメータにアクセスします。 二次機能として、 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]** は、移動やパラメーター値の設定に使用します。メニューでは、 **[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]**、**[RIGH]** と表記されます。
12. **[PAGE]** は、パターンに 16 ステップ以上ある場合に、アクティブなパターン ページを選択します。二次機能として、SCALE メニューにアクセスします。このキーは、FILL モードもアクティブにします (GRID RECORDING モードがアクティブでない場合)。
13. **[ARPEGGIATOR]** を押すと、 ARPEGGIATOR メニューが開きます。二次機能として、アルペジエーターのオン/オフをきり替えます。
14. **[+]/[-]** はパターン、トラック、トリガーの転置に使用します。二次機能として、アクティブなトラックを転置します。
15. **[NOTE EDIT]** をクリックすると、NOTE EDIT メニューが開き、ノートの表示、編集、追加、ノートの値、 長さ、ベロシティ、タイミングなどのノート関連の設定を変更できます。
16. **[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。 二次機能として、トラックをクイック ミュートすることができます。**[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。
17. **[SONG]** は **[TRIG 1～16]** 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。
18. **[PTN]** は **[LEFT]/[RIGHT]** および **[TRIG 1～16]** キーと組み合わせてバンクとパターンを選択します。二次機能はバンク選択を開きます。
19. **[TRK]** キー。 **[TRK]** キーを押しながら **[TRIG]** キーのいずれかを押すと、編集するトラックを選択できます。二次機能は 、MUTE モードにアクセスします。
20. **[STOP]** は再生を停止します。二次機能は貼り付け操作です。
21. **[PLAY]** を押すとシーケンサーの再生が始まります。もう一度 **[PLAY]** を押すと再生が一時停止します。二次機能はクリア操作です。
22. **[RECORD]** キー。 GRID RECORDING モードを有効/無効にします。 **[RECORD] + [PLAY]** を押すと、LIVE RECORDING モードが有効になります。 **[RECORD]** + **[STOP]** を押すと、STEP RECORDING モードが有効になります。二次機能はコピー操作です。
23. **[KEYBOARD]** は、KEYBOARD モードのオン/オフを切り替えます。 二次機能として、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 メニューを開きます。
24. **[FUNC]** は、 **[FUNC]** 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。Digitone II のフロントパネルの青緑色の文字は、キーの二次機能を示しています。
25. ***LEVEL/DATA*** は、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。また、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。
26. 画面

3.2 背面の接続



1. POWER 本体の電源のオンとオフを切り替えます。
2. DC In 電源の入力部です。付属の PSU-3b アダプターを電源コンセントに接続します。
3. USB 本体とコンピュータを接続する接続口です。MIDIコントロールまたはOverbridgeで使用します。付属のAB 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 THRU/SYNC B、MIDI IN からデータを転送します。また、従来の機器に DIN 同期を送信するように設定することもできます。標準の MIDI ケーブルを使用して、チェーン内の別の MIDI デバイスを接続します。
5. MIDI OUT/SYNC A, MIDI データ出力。従来の機器に DIN 同期を送信するように設定することもできます。標準の MIDI ケーブルを使用して、外部 MIDI デバイスの 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 デバイスの MIDI 出力に接続します。
7. INPUT L/R、オーディオ処理用の外部ソースに使用するオーディオ入力。1/4 インチ (チップ/リング/スリーブ) フォン プラグ (バランス接続) または 1/4 インチ モノラル フォン プラグ (アンバランス接続) を使用します。
8. OUTPUT L/R、メインオーディオ出力。1/4 インチ (チップ/リング/スリーブ) フォンプラグ (バランス接続) または 1/4 インチモノラルフォンプラグ (アンバランス接続) のいずれかを使用します。
9. HEADPHONES、ステレオヘッドフォン用のオーディオを出力します。1/4”Tip/Ring/Sleeveフォンプラグを使用します。

3.3 DIGITONE II のセットアップと起動

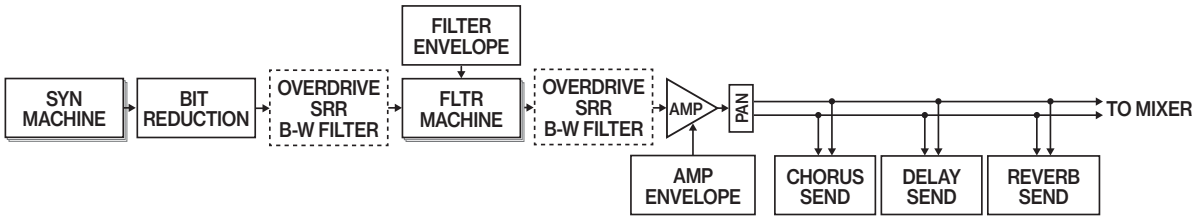
Digitone II は、ケーブルを通すのに十分なスペースがある、頑丈なテーブルなどの安定した台の上に置いてください。Digitone II を他のデバイスに接続する前に、すべてのデバイスの電源を必ず切ってください。

1. 付属の DC アダプターを電源コンセントに差し込み、小さいプラグを Digitone II の 12 V DC 入力に接続します。
2. Digitone II の OUTPUT L/R をミキサーまたはアンプに接続します。または、HEADPHONES ジャックにヘッドフォンを接続して使用します。
3. コンピュータから Digitone II を制御するには、コンピュータと Digitone II の USB コネクタを USB ケーブルで接続します。
4. MIDI を使用して Digitone II を制御する場合は、データを送信するデバイスの MIDI OUT ポートを Digitone II の MIDI IN ポートに接続します。MIDI THRU ポートは、MIDI IN ポートに到着したデータを複製し、他の MIDI ユの MIDI OUT ポートを、制御するデバイスの MIDI IN ポートに接続します。
5. 外部ソースからのオーディオを処理する場合は、オーディオ ソースを INPUT L/R に接続するか、USB 経由で接続します。
6. すべてのユニットの電源をオンにします。Digitone II の背面にある POWER スイッチを押して電源をオンにします。

4. DIGITONE II のサウンドアーキテクチャ

下の図は、Digitone II の 16 個のオーディオ音声の内部サウンド アーキテクチャを示しています。

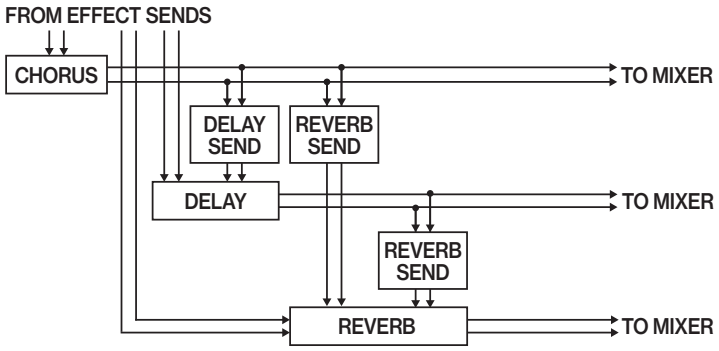
4.1 オーディオボイス



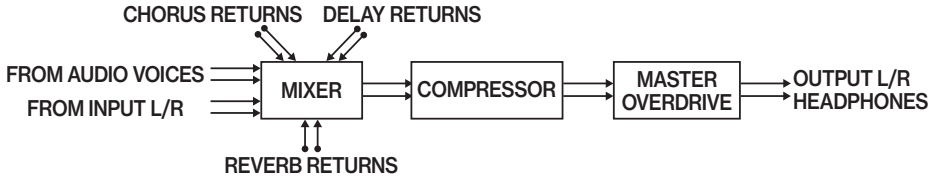
オーバードライブ、サンプル レートの削減、ベース幅フィルターはすべて、フィルター マシンの前または後に個別にルーティングできます。

4.2 エフェクト

4.2.1 センドエフェクト

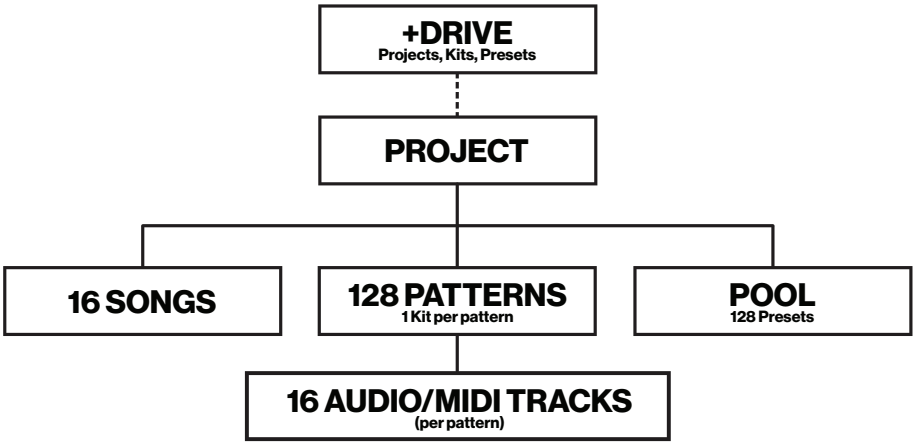


4.2.2 マスターエフェクト



5. DIGITONE II データ構造の概要

下の図は、Digitone II のデータ構造の概要を示しています。



5.1 +DRIVE

+Drive は、最大 128 個のプロジェクトを保存できる不揮発性 RAM メモリです。+Drive には、2048 個のプリセットを保存できる +Drive プリセット ライブラリも含まれています。すべてのプロジェクトからこれらのプリセット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 128 個のパターンが含まれます。プロジェクトには、一般的な設定と状態も保存されます。現在ロードされているプロジェクトが、Digitone 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。Digitone 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、SETTINGS メニューで保存、ロード、管理されます。詳細については、70 ページの「 13. SETTINGS メニュー」を参照してください。

5.2.2 パターン

パターンは Digitone II の主要データ コンテナです。8 つのバンクそれぞれに 16 のパターンが用意されており、プロジェクトごとに 128 のパターンが使用できます。パターンには最大 16 のプリセット (シンセ 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 ページの設定、BPM、長さ、スイング、拍子の設定も含まれます。パターンには 4 つの MIDI トラックのすべてのパラメーター設定も含まれます。詳細に ついては、39 ページの「10. シーケンサー」を参照してください。

5.2.3 プリセット

プリセットは、SYN1、SYN2、FLTR、AMP、および LFO PARAMETER ページのシンセトラック設定のコレクションです。プリセットは、アクティブプロジェクトのプリセットプールまたは +Drive プリセットライブラリに保存できます。プリセットプールには最大 128 個のプリセットが保存され、+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。サウンドの管理には、PRESET MANAGER を使用できます。詳細については、28 ページの「9. パターン、キット、プリセット」を参照してください。

パターンにインポートされたプリセットは、+Drive 上のプリセットの独立したコピーとなり、+Drive 上の元のプリセットにはリンクされません。代わりに、パターンの一部になります。

5.3 トラックについて

Digitone 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。各シンセ トラックには 1 つのプリセットが含まれています。プリセットには、PARAMETER ページ (SYN、FLTR、AMP、FX、MOD) の設定と、PRESET SETUP メニューおよび ARPEGGIATOR メニューの設定が含まれています。MIDI マシン以外の SYN 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、特定の機能を持つ Digitone 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、異なるオーディオ合成再生エンジン (SYN マシン) などです。またはフィルターの選択（FLTR マシン）。 各マシンには、そのマシンに最も適した、便利なサウンド シェーピングの可能性を提供するため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、87 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、ピッチ ベンドやアフタータッチなどの調整可能なパラメータ、 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.2.5 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、パラメータが競合すると、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 コマンドが利用できます。 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、拍子の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] + [SYN]** を押してMACHINEメニューを開きます。
2. **[LEFT]/[RIGHT]** を使用してSYN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

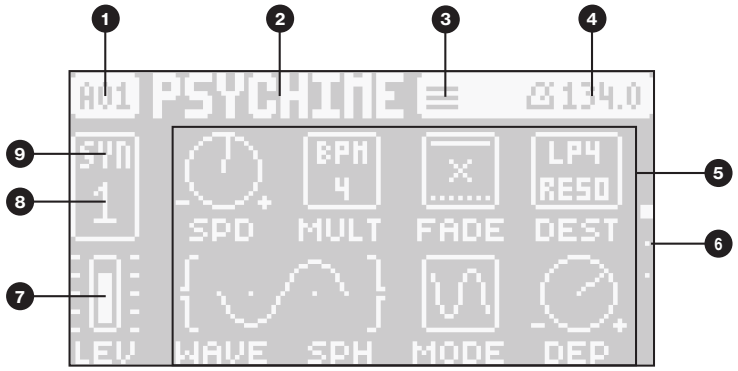
6 つの **[PARAMETER]** キーを押すと、トラックを編集する対応するパラメーター ページ グループが開きます。

- 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。
- SYN ページには、合成エンジンのさまざまなパラメータを制御するパラメータが含まれています。 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ています。
- 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ています。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。**[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 ページを循環することもできます。**[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の値が表示されます。詳細については、55 ページの「11. トラック パラメータ」および 87 ページの「付録 A: マシン」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、Digitone 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、MOD ページのメイン インターフェイス画面です。



1. バンクとパターン。
2. パターン名。
3. 選択されたTRIGモード。
4. 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。 ***LEVEL/DATA*** ノブを使用して音量設定を変更します。
8. 現在アクティブなトラック。
9. トラックの種類。 オーディオ (SYN) トラックまたは MIDI (MID) トラック。

Digitone 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、任意の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。

LEVEL/DATA 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、確定、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内では、[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 パラメーターの編集

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 CONTROL ALL

[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、34 ページの「9.6.1 KIT」を参照してください。

- **すべてのコントロール操作は、影響を受けるように選択されているかどうかに関係なく、アクティブなトラックにも影響します。**
- **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、82 ページの「16. 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 名前付け画面

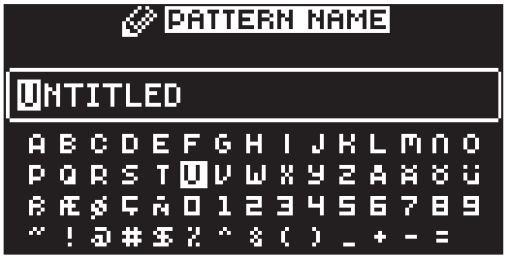
プリセットやプロジェクトなどを保存するときに表示されるさまざまな命名状況では、命名方法は同一です。



[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 名前付けポップアップメニュー

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。名前付け画面で **[FUNC]** キーを押したままにすると、ポップアップ名前付け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]** キーを放して文字を追加します。

名前付け画面では、コピー、貼り付け、およびクリアコマンドを使用できます。

6.6 OVERBRIDGE

Overbridge ソフトウェアにより、Digitone II とコンピュータの DAW ソフトウェア間の緊密な統合が可能になります。

Overbridge を使用すると、Digitone 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にアクセスし、編集し、自動化します。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 パラメータが常に前回と同じ状態で表示されます。

Overbridge の使用と利用可能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/

Digitone 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

Digitone 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、Digitone II は、USB 経由で、対応しているコンピューター/電話/タブレットとの間でオーディオと MIDI を直接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広がります。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、77 ページの「13.8.1 USB CONFIG」を参照してください。

6.8 DIGITONE 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、プロジェクトやプリセット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、プリセットのバックアップ

Elektron デバイスからコンピューターにプロジェクトとプリセットをバックアップできます。デバイスをバックアプする一般的な手順は次のとおりです。

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、[CONNECTION] ページでデバイスの USB MIDI ポートを選択し、[AVAILABLE DEVICES] の下にあるデバイスの横にある [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. 「EXPLORE」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。
5. 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。
6. 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。
7. デバイスから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。[AVAILABLE DEVICES] の下にあるデバイスの横にある [CONNEC] 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. 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。
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。



Digitone I プロジェクトを Digitone II にインポートすることは可能です。ただし、デバイスの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、Digitone 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 DIGITONE 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 プリセットの選択と再生

Digitone II には、音楽制作や独自のサウンド デザインの開始点として使用できるプリセットが多数用意されています。

1. **[PRESET/KIT]** を押して PRESET/KIT メニューを開きます。
2. **LOAD** (PRESET) を選択してLOAD PRESETメニューを開きます。
3. **[UP]/[DOWN]** キーまたは ***LEVEL/DATA*** を使用してプリセットを強調表示します。
4. **[KEYBOARD]** を押し、**[TRIG]** キーを使用してハイライトされたプリセットを再生して聴きます。
5. **[YES]** を押してプリセットをアクティブトラックにロードします。

7.2 工場出荷時のプリセットパターンの再生

Digitone II には、工場出荷時にプリセットされたパターンが多数用意されています。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A01を選択します。
2. **[PLAY]** を押してパターンA01を聴きます。
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. **[STOP]** を押して再生を停止します。

7.3 キーボード モードの使用

[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 キーボード 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]** キーを弾きます。プリセットは、演奏可能なキーごとに異なるピッチになります。 **[+]/[-]** 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、24 ページの「8.5.1 キーボード モード」を参照してください。



キーボード モードは、トラック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。

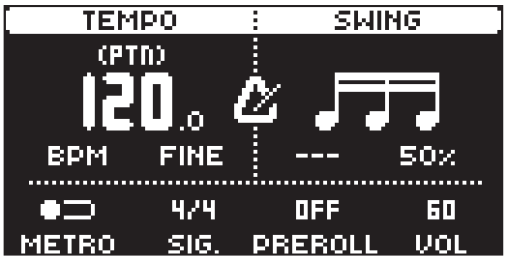
7.4 ミュート モードの使用

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。キーボード 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]** キーを押してミュート 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。**[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、25 ページの「8.5.3 ミュートモード」を参照してください。

7.5 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。



7.5.1 テンポ

BPM設定を変更するには、**[TEMPO]** キーを押してテンポ 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4BPMずつ変わります。***DATA ENTRY*** ノブ **B** または **[UP]** または **[DOWN]** 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 回連続でタップすると、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。

テンポ メニュー（および PROJECT テンポ モードを選択）では、**[FUNC]** を押しながら ***DATA ENTRY*** ノブ **A** を回しても、**[FUNC]** 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。



Digitone 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、テンポ メニューにいる必要はありません。

DATA ENTRY ノブ **D** を使用してパターンの SWING 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。

7.5.2 メトロノーム

メトロノーム設定は、Digitone 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記号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 メトロノームのクリックの音量を制御します。

7.6 パラメータの編集

各トラックには 6 つの PARAMETER ページ グループがあり、それぞれに複数のページが含まれています。**[PARAMETER]** キーの TRIG、SYN、FLTR、AMP、FX、MOD を押すと、さまざまな PARAMETER ページ グループにアクセスできます。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 というラ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。

8. DIGITONE 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。また、RECORDING モードでトリガーを配置するためにも使用できます。**[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

MAIN VOLUME は絶対エンコーダーで、左端から右端まで約 320 度の範囲に及びます。***LEVEL/DATA*** ノブと ***DATA ENTRY*** ノブ (さまざまなパラメータ値を設定するノブ) は相対エンコーダーで、任意の回数で回転できます。これらのエンコーダーを押して回すと、関連する値がより速く変化します。

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]** キーで構成されるグループにもラジオ 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 Digitone 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。

MIDI ノート番号 0 ～ 127 (MIDI 範囲の 1 オクターブから 11 オクターブまでのノート C0 ～ G10 に相当) は、アクティブなトラックのプリセットをトリガーします。

MIDI プログラム変更メッセージ 0 ～ 127 は、Digitone II のパターン 1 ～ 128 (A01 ～ H16) を選択します。さらに、MIDI CC および NRPN メッセージを送信して、Digitone 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、111 ページの「付録 C: MIDI」を参照してください。

8.5 モード

Digitone 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 MODE を REGULAR 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、再生するトラックを選択します。

点灯しているトリガーキーを押して、さまざまな音を演奏します。**[TRIG 9]** キーから **[TRIG 16]** キーまでの範囲は 1 オクターブです。トリガーできる全体の音域は、10 オクターブ強 (C0 ～ G10) です。キーボードは、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。**[+]/[–]** 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]** を押して仮想キーボードを移調することもできます。 詳細については、77 ページの「13.7.4 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録音できます。方法については、42 ページの「10.4 LIVE RECORDING モード」のセクションを参照してください。

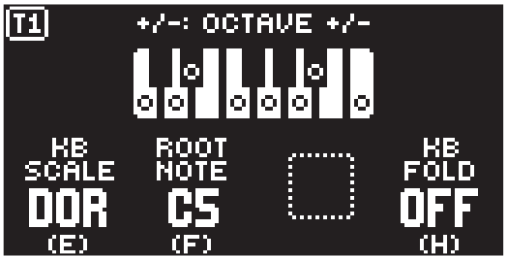
もう一度 **[KEYBOARD]** を押すとKEYBOARDモードが終了します。



KEYBOARD モードでは、[+]/[–] キーの色は [TRIG] キーの現在のオクターブを示します。白: 1 オクターブ上/下、黄色: 2 オクターブ上/下、オレンジ: 3 オクターブ上/下、 赤: 4 オクターブ上/下、濃い赤: 5 オクターブ下。

8.5.2 KEYBOARD SETUP 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。**[+]/[–]** または **[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]** を押すとメニューが終了します。**[KEYBOARD]** をもう一度押すと、KEYBOARD モードが終了します。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、Digitone IIの **[TRIG]** キーで演奏可能な音符を制御し、設定されたスケール内の音符のみを許可します。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、118 ページの「付録E：キーボードスケール」を参照してください。

ROOT NOTE は、選択したスケールのルート ノートを設定します。

KB FOLD を ON に設定すると、**KB FOLD** は **[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を変更します。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、ノートはスケールの上方向に **[TRIG 16]** まで再生され、さらに上方向に **[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。



- **KEYBOARD モードのアクティブ状態と設定は、パターンごとに保存されます。**
- **外部キーボードを使用して、アクティブ トラック 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 Digitone II に接続し、外部キーボードと Digitone 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 プリセットを半音階で演奏します。Digitone II が KEYBOARD 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。**

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。

Digitone 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 MODE** グローバル ミュート 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グローバル ミュート 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]** キーが緑色に点滅します。
  [FUNC] + [TRK] を押すと、グローバル ミュート モードに入ります。
  [FUNC] + [TRK] を押すと、グローバル ミュート モードを終了します。
- **PATTERN MUTE MODE** パターン ミュート 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パターン ミュート 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、パターン ミュート モードに入ります。
  [FUNC] + [TRK] を押すと、パターン ミュート モードを終了します。

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。

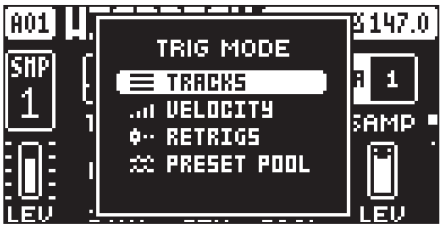
トリガーが配置されたトラックが PATTERN MUTE モードと GLOBAL MUTE モードでミュートされている場合、 パターンの再生時に両方のモードで **[TRACK]** キーがマゼンタ色に点滅します。

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。

- **QUICK MUTE を使用してシーケンサー トラックをミュートしたりミュート解除したりすることもできます。 [FUNC] キーを押したまま [TRACK] キーを押すと、トラックがミュートまたはミュート解除されます。**
- **Digitone 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 QUICK MUTE にも適用されます。ただし、再起動後はデフォルトで 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]** を押して、トリガーするスロットを選択します。詳細については、8 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 トラックでのみサポートされます。

9. パターン、キットとプリセット

パターンは、Digitone 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、オーディオ トラック プリセットまたは MIDI トラック プリセットのいずれかです。オーディオ トラック プリセットには、SYN、FLTR、AMP、FX、および MOD PARAMETER ページのすべての設定が含まれ、MIDI トラック プリセットには、SYN、FLTR、AMP、および MOD PARAMETER ページのすべての設定が含まれます。任意のプリセットを 16 個のトラックのいずれか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) することができます。詳細については、29 ページの「9.2 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。

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。

キットには次のものが含まれます。

- 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歪みの設定。
- コンプレッサーのルーティングとすべての設定を制御。
- センドFX設定。
- トラックのレイヤー設定。
- パターンのトランスポーズ設定。

プリセットには次のものが含まれます。

- オーディオ トラックの SYN、FLTR、AMP、FX、および MOD PARAMETER ページの設定。または、MIDI プリセットの場合は、MIDI トラックの SYN、FLTR、AMP、および MOD PARAMETER ページの設定。

9.1 +DRIVEライブラリとプール

+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。

プリセットは、+Drive ライブラリまたはアクティブ 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 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内部メモリの一部であり、128 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、48 ページの「10.12.2 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「PRESET MANAGER」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。

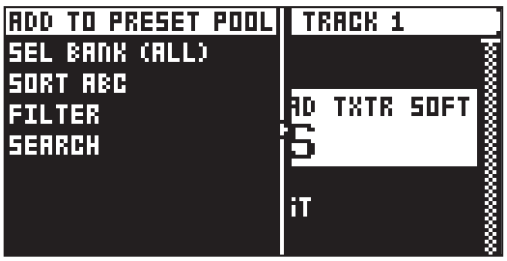
9.2 プリセット/キットメニュー

[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。

9.2.1 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。トラックの **[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。 **[FUNC] + [YES]** を押してプリセットをプレビューすることもできます。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] を押すと、SORTING 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]** 矢印キーを押すと、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。

SEL BANK (ALL) 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 プリセットがアルファベット順に並べられているか、スロット番号順に並べられているかで切り替わります。

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 名前付け画面」を参照してください。



[FUNC] を押してから *LEVEL/DATA* を回してLOAD（PRESET）メニューを開くこともできます。

9.2.2 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]** を押して、選択したスロットにプリセットを保存します。 スロットにすでにプリセットが含まれている場合は、保存操作を確認するように求められます。
3. 名前付け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 名前付け画面」を参照してください。
4. タグ画面では、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 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。**[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 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。

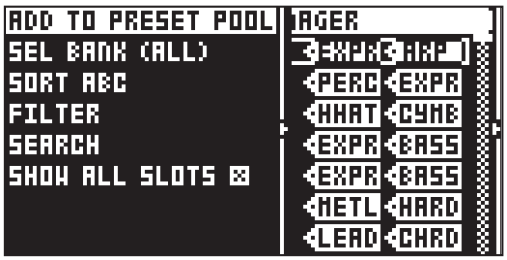
SHOW ALL SLOTS チェックされている場合、すべてのプリセット スロットが、入力済みと空の両方で表示されます。 チェックされていない場合は、空のスロットのみが表示されます。

9.2.3 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 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。 +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 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 名前付け画面」を参照してください。

SHOW ALL SLOTS は、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、強調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 は、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 は、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 は、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 は、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 は、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、最初の 2 つがプリセット リストに表示されます。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 は、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 は、リスト内のすべてのプリセットを選択します。

DESELECT ALL は、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 は、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。

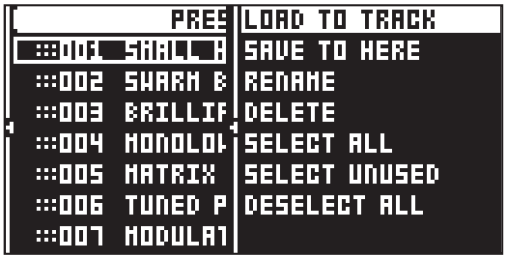
SEND SYSEX は、選択したプリセットを SysEx データとして送信します。

- **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。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反映されることに注意してください。**
- **プリセット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。**

9.2.4 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。プリセット プールの詳細については、28 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。

[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、強調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。

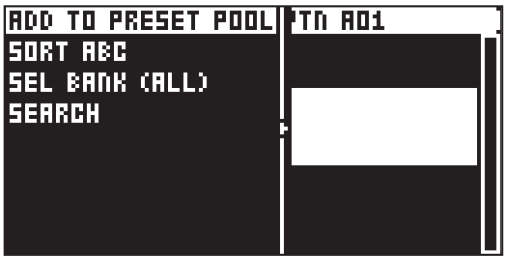
SELECT UNUSED プロジェクト内のどのパターンでも使用されていないすべてのプリセットを選択します。

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。

9.2.5 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 PRESET POOL キットの 16 個の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。

SORT ABC / SORT 123 キ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。

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 名前付け画面」を参照してください。

9.2.6 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. 名前付け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 名前付け画面」を参照してください。

[LEFT] を押すと、SORTING 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]** 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な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 名前付け画面」を参照してください。

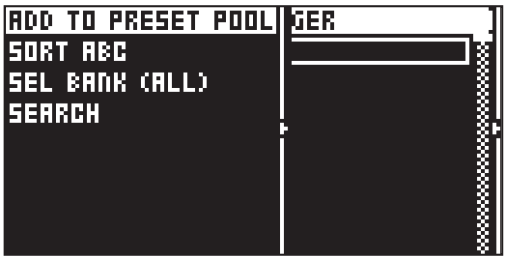
SHOW ALL SLOTS チェックを入れると、キットのスロットがすべて表示され、そのスロットには空きがあります。チェックを入れない場合は、空きスロットのみが表示されます。

9.2.7 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。



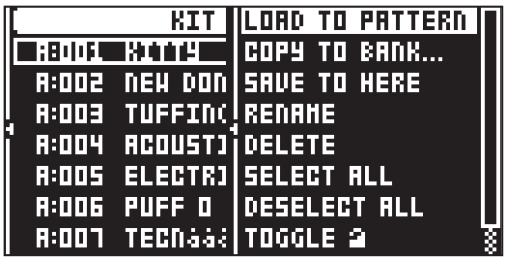
ADD TO POOL キットの 16 個のプリセットをアクティブなプロジェクトのプールに追加します。

SORT ABC / SORT 123 キットの 16 個の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 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 名前付け画面」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。

LOAD TO EMPTY 選択したキットをすべての空のパターンにロードします。

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。

9.3 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。

9.3.1 外部MIDIユニットでプリセットを演奏する

プリセットは、Digitone 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、74 ページの「13.4.3 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、24 ページの「8.5.1 キーボード モード」を参照してください。

9.4 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。この設定はキットの一部として保存されます。

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、55 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。

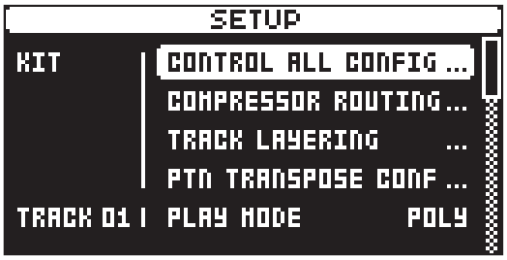
9.5 プリセットの保存

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. 名前付け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 名前付け画面」を参照してください。
5. TAGS画面で、**[ARROW]** キーと **[YES]** キーを使用してプリセットに適切なタグを選択し、<SAVE>を選択して **[YES]** を押します。

9.6 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] 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。



9.6.1 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

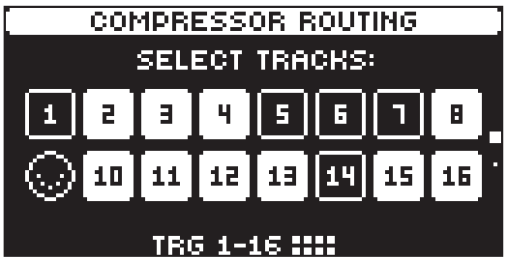
[TRIG] キーを使用して、コントロールオール機能の影響を受けるトラックを選択します。MIDI トラックは選択できません。
詳細については、19 ページの「6.2.2 CONTROL ALL」を参照してください。



- **すべての操作を制御すると、影響を受けるように選択されているかどうかに関係なく、アクティブなトラックにも影響します。**
- **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。**

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。





TRACK LAYERING

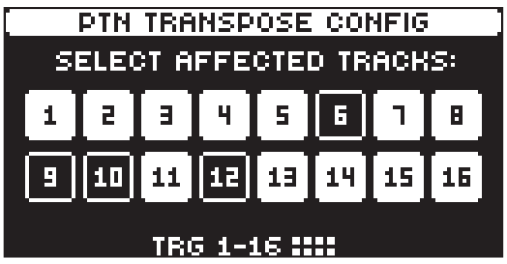
トラック レイヤーを使用すると、シーケンサーまたはキーボードからの同じノートで 2 つ以上のトラックをトリガーできます。たとえば、トラック 1 をトラック 2 をトリガーするように設定した場合、トラック 1 で演奏するすべてのノートはトラック 2 でも演奏され、実質的に 2 つのプリセットが同時に演奏されます。ただし、レイヤー化によってトリガーがカスケードされることはありません。トラック 3 がトラック 2 によってトリガーされるように設定され、トラック 2 がトラック 1 によってトリガーされるように設定されている場合、トラック 1 に配置されたトリガーはトラック 3 をトリガーしません。アクティブ トラックにレイヤー化されたトラックは、画面上のパラメーター表示で塗りつぶされた四角で示されます。

[FUNC] + [TRK] を使用してアクティブ トラックを選択し、**[TRIG]** キーを使用してアクティブ トラックにレイヤーするトラックを選択します。



PATTERN TRANSPOSE

[TRIG] キーを使用して、パターントランスポーズの影響を受けるトラックを選択/選択解除します。



9.6.2 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]** と **[DOWN]** を使用してオプション間を移動します。**[LEFT]** と **[RIGHT]** を使用して設定を選択するか、**[YES]** を押してサブメニューを開きます。**[NO]** を押すとメニューを終了します。

PLAY MODE

ここでは、プリセットがポリフォニックかモノフォニックか、各ボイスの LFO が同期されているかどうかを設定できます。

POLY サウンドはポリフォニックで、各ボイスの LFO は互いに独立して動作します。

POLY M.LFO POLYPHONIC WITH MONO LFO モードでは、プリセットはポリフォニックで、各ボイスの LFO は最初のボイスの LFO と同期されます。最初に再生されたボイスの LFO によって LFO のサイクルが決定され、その後に再生されるボイスの LFO はこのサイクルに同期されます。これにより、LFO は単一またはモノフォニックの LFO のように動作します。これは、たとえば、LFO をトレモロ効果に使用する場合などに便利です。

MONO プリセットはモノフォニックで、エンベロープは常に各ノートオン/キー押下でトリガーされます。

MONO LEG. MONO LEGATO モードでは、プリセットはモノフォニックですが、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。



プリセットの再生に使用されるボイスの数は、VOICE MENU の LOCKED VOICES 設定によっても左右されます。詳細については、45 ページの「10.7 VOICE SETUP メニュー」を参照してください。

MONO NOTE PRIO

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、**PLAY MODE** が MONO または MONO LEG 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。

VELOCITY TO VOL

MIDI キーボードからプリセットを演奏するときに、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。キーボードを強く押すと音量差が大きくなりますが、弱く押すと音量差が大きくなります。

EXP 2 は指数ベロシティ カーブを適用します。キーボードを強く押すと、弱く押すと音量の差が大きくなります。EXP 2 カーブの開始点が高くなるため、低いベロシティは EXP よりも音量に大きな影響を与えます。

OCTAVE

プリセットの基本オクターブを設定します。また、プリセットのオクターブ設定を制御できるため、2 つ以上のプリセットを連携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。

PITCH BEND DEPTH

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

PORTAMENTO

ここではポルタメントに関する設定を行います。詳細については、56 ページの「11.3 TRIG PAGE 2」を参照してください。

TYPE

TRACK 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。

VOICE 音符を演奏すると、特定のボイスで演奏された最後の音符のピッチから、同じボイスで演奏される次の新しい音符のピッチへとピッチが滑らかに移動します。

LEGATO のみ 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) 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のピッチへと変化します。

SLOPE

CONSTANT RATE. 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す。

CONSTANT TIME. ピッチは直線的にグライドしますが、 開始音と終了音の間隔に関係なく、グライドは特定の時間で完了します。したがって、より広い音の間隔でのグライドでは、レートが高くなります。

AMOUNT

この設定により、部分的なグライドが有効になり、音程の最後の部分だけがグライドに含まれます。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。

GLISSANDO ポルタメントを半音に量子化します。

GATING

OFF キーを放した後もグライドが継続します。

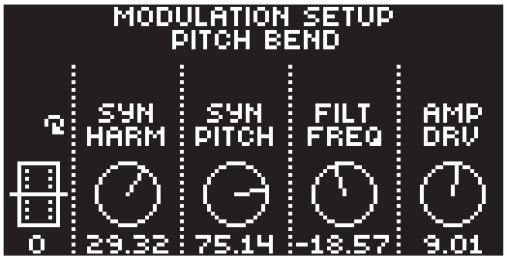
ON キーを放すとグライドが停止します。

KEY TRACKING

キー トラッキングに最大 4 つの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。TRIG メニューの NOTE パラメータと、外部デバイスから Digitone II に送信された入力 MIDI のキー トラック情報の両方が、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。

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、割り当てるトラック 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 パラメータのモジュレーション デプスを設定します。デプスは、元のトラック パラメータ値のオフセットです。

LEVEL/DATA を回して設定をテストします。



キー トラッキングの場合、すべてのモジュレーションは中央の C (C5) を中心に行われます。正のモジュレーション値を指定すると、C5 より上のキーを演奏したときにパラメーター値が増加し、C5 より下のキーを演奏したときにパラメーター値が減少します 負のモジュレーション値を指定すると、この動作が反転します。

例えば、モジュレーション値が8に設定されている場合、連続する各ノートはパラメータ値を1ずつ変更します。モジュレーション値が127に設定されている場合、連続する各ノートはパラメータ値を16ずつ変更します。つまり、8つのノートでパラメータ範囲全体に到達することになります。

VELOCITY MOD

ベロシティ パラメータに最大 4 つの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。TRIG メニューの VEL パラメータと、外部デバイスから Digitone 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、KEY TRACKING の場合と同じように機能します。

AFTERTOUCH

MIDIアフタータッチコマンドに最大4つの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深度の設定は、KEY TRACKINGの場合と同じように機能します。

PITCH BEND

MIDI ピッチベンド コマンドに最大 4 つの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、KEY TRACKING の場合と同じように機能します。

MODULATION WHEEL

MIDI モジュレーションホイールコマンド (CC #1) に最大 4 つの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深度の設定は、KEY TRACKING の場合と同じように機能します。

BREATH CTRL

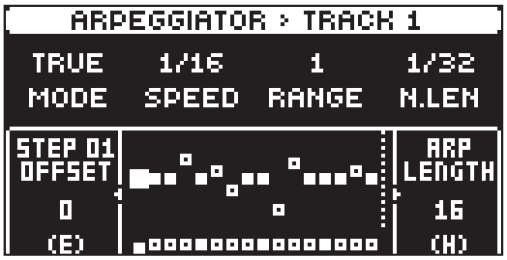
MIDI ブレス コントローラー コマンド (CC #2) に最大 4 つのパラメーターを割り当てることができるメニューを開きます。**[YES]** を押すとメニューが開きます。パラメーターの選択とモジュレーション デプスの設定は、**KEY TRACKING** の場合と同じように機能します。

RENAME

NAMING メニューを開き、アクティブなトラックのプリセットの名前を変更できます。

9.7 ARPEGGIATOR メニュー

ARPEGGIATOR メニューでは、プリセットのアルペジエーターをコントロールします。これらの設定はプリセットの一部であり、プリセットと一緒に保存されます。 アルペジエーターは MIDI トラックでは使用できません。 **[ARPEGGIATOR]** を押して ARPEGGIATOR メニューを開きます。**[TRIG 1–16]** を押して、アルペジエーターを編集するプリセ ットを選択します。**[FUNC]** + **[ARPEGGIATOR]** を押して、ARPEGGIATOR のオン/オフを切り替えます。



9.7.1 MODE

アルペジエーターをアクティブにし、アルペジエートされたノートの並べ替え方法を制御します。

OFF にするとアルペジエーターが無効になります。

TRUE は、挿入された順序と同じ順序で音符を再生します。

UP は、オクターブごとに最低音から最高音まで昇順で音符を再生します。

DOWN は、オクターブごとに最高音から最低音まで降順で音符を再生します。

CYCL は、最初に音符を昇順で再生し、次に降順で再生します。

9.7.2 SPEED

スピードはアルペジエーターの速度を設定します。プロジェクトの BPM に同期します。(1/1～1/96)

9.7.3 RANGE

範囲は、アルペジエーターのオクターブ範囲を設定します。 アルペジエーター サイクルが完了するたびに、アルペジエータのノートは 1 オクターブ上に移調されます。ノートが RANGE 設定で指定されたオクターブ オフセットに達すると、ノートは初期値にリセットされます。そこから、オクターブ移調が最初からやり直されます。

9.7.4 N.LEN

ノートの長さはアルペジオのノートの長さを制御します。

9.7.5 LEN

DATA ENTRY ノブ **F** を回してアルペジオの長さを選択します。最大長は 16 シーケンサー ステップです。

9.7.6 OFS

オフセットは、選択したアルペジエーター ステップのオフセット (ノート) 値を半音単位で選択します。オフセットは、元のノートトリガーからのものです。

1. **[LEFT]** または **[RIGHT]** を押して、オフセットするアルペジエーターのステップを選択します。
2. ***DATA ENTRY*** ノブ **E** を使用してオフセットを設定します。
3. **[DOWN]** を押すとアルペジエーターのステップがミュートされ、**[UP]** を押すと非アクティブになっているアルペジエーター のステップがアクティブになります。

10. シーケンサー

Digitone 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。パターンはプロジェクトに保存されます。プロジェクトには、それぞれ 16 個のパターンを持つ 8 つのバンク (A から H) が含まれており、プロジェクトごとに 128 個のパターンを使用できます 。詳細については、71 ページの「13.3 PATTERN メニュー」を参照してください。

パターンには次のものが含まれます。

- 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)。
- SYN、FLTR、AMP、FX、MOD ページのすべてのパラメータ設定を含むキット。
- DELAY、REVERB、CHORUS、MIXER ページの設定。
- SETUPメニューの設定。
- クオンタイズの設定。
- 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/プリセットのロック。
- トラックの長さと拍子。

10.1 パターンの基本操作

Digitone 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、パターンをチェーンする機能と合わせて、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、39 ページの「10.1.3 チェーン」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 デバイスに似た別の方法があります。**[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、画面の左上隅に新しいパターン番号が点滅表示されます。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、パターン番号の点滅が停止します。



- **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 パターンの制御

[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の繰り返しがフェードアウトするまで聞こえ続けます。**[STOP]** + **[STOP]** をすばやく押すとすべてのトラックの再生が停止し、センド エフェクトが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。チェーンを使用すると、パターンを再生する順序を事前に選択して自動化できます。



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]** を押した後、**[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。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]** を押すとパターン チェーンが確定し、チェーン クリエーター画面が閉じます。パターン チェーンをキャンセルしてチェーン クリエーター画面を閉じる場合は、 **[NO]** を押します。
5. **[PLAY]** を押すとシーケンサーが起動し、チェーンが再生されます。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。

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曲を選択します。

チェーンを作成するための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、チェーンの最初のパターンを選択します。
2. **[PTN]** キーを放し、連鎖パターンを再生するのと同じ順序で **[TRIG 1～16]** キーを押します。前の **[TRIG]** キーを押したまま、次のキー、さらにその次のキー、というように押し続けます。パターンを複数回続けて追加する場合は 、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]** を押すとシーケンサーが起動し、チェーンが再生されます。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/曲を選択したりすると、チェーンは失われることに注意してください。チェーンは保存できず、Digitone II の電源をオフにすると失われます。

- **シーケンサーの実行中にチェーンを作成できます。**
- **外部デバイスからの MIDI プログラム変更メッセージを使用して、Digitone II のパターンを変更することもできます。詳細については、72 ページの「13.4.1 SYNC」を参照してください。**

10.2 パターンの編集

Digitone II では、パターンを作成または編集するときに、いくつかの入力モードが提供されます。そのうちの 3 つは、GRID RECORDING モード、LIVE RECORDING モード、および STEP RECORDING モードです。これらのモードでは、ノート トリガーとロック トリガーの 2 種類のトリガーを入力できます。

10.2.1 トリガータイプ

トリガーは、シーケンサーに Digitone 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。

- **NOTE TRIGS** は、プリセットノートまたはMIDIノートをトリガーします。
- **LOCK TRIGS** は、パラメータ 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、48 ページの「10.12.1 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、48 ページの「10.12.1 パラメーター ロック」のセクションを参照してください。トリガーは、グリッド レコーディング、ライブ レコーディング、またはステップ レコーディング モードがアクティブであるかどうかに応じて、シーケンサーで異なる方法で追加されます。ノート トリガーは、NOTE EDIT モードでも追加できます。

10.3 GRID RECORDING モード

グリッドレコーディングは、**[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]** キーを押したまま **[TRIG]** キー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。赤色の **[TRIG]** キーはアクティブなトラックを示します。
3. 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は、**[FUNC]** + **[TRIG]** を押します。 入力したトリガーのいずれかの **[TRIG]** キーをすばやく押すと、トリガーが削除されます。**[TRIG]** キ ーを押して少し長めに押すと、トリガーが削除されるのではなく、編集の準備となります。
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きます。

   [TRIG] キーを押したまま **[+]/[-]** を押すと、ノートトリガーをトランスポーズできます。

   [TRIG] キーを押したまま **[LEFT]/[RIGHT]** を押すと、ノートトリガーにマイクロタイミングが追加されます。

   詳細については、46 ページの「10.8 マイクロタイミング」を参照してください。

   リトリガー速度を設定するには、**[TRIG]** キーを押したまま TRIG PAGE 2 キーに移動し、必要な設定を行います。詳細については、46 ページの「10.9 RETRIGS」および 56 ページの「11.3 TRIG の2ページ目」を参照してください。

   パターンに 16 を超えるステップが含まれている場合は、**[PAGE]** キーを押して編集するパターン ページを選択します。 <PATTERN PAGE> LED が完全に点灯している場合は、アクティブなパターン ページを示します。

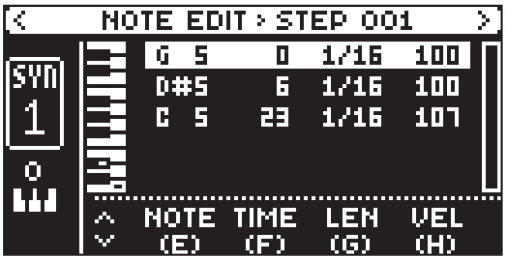
   [RECORD] を押すとGRID RECORDINGモードが終了します。



- **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 1 ～ 8] キーのいずれかを押して、編集するアクティブなページを選択します。[PAGE] を押したまま [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、46 ページの「10.11 ページ セットアップ メニュー」を参照してください。また、シーケンサーで再生およびループするパターンのページを選択することもできます。選択したページは再生時にループされます。**
- **GRID RECORDING モードで、[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] キーは選択し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、および 7 を再生およびループするとします。これを実行するには、[PAGE] を押したまま、[TRIG 9、10、13、15] を押します。上の行 [TRIG 1–8] で点滅している [TRIG] キーはマスター再生位置を示します。下の行 [TRIG 9–16] で点滅している [TRIG] キーは、現在再生中のページを示します。 [PAGE]を押したままにしてから[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、外部キーボードで音符を弾くだけです。最初の音符は、トリガーのすべての音符の TRIG VELOCITY 値を設定します。**
- **[TRIG] + [YES] を押すと、特定のトリガーをプレビューできます。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。**
- **[TRIG] + [PRESET/KIT] を押すと、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。**
- **外部 MIDI コントローラーを使用して Digitone II MIDI トラックに録音する場合、シーケンサーは自動 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、74 ページの「13.4.3 チャンネル」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方または後方にシフトできます。GRID RECORDING モードでは、[FUNC] キーを押しながら [LEFT] または [RIGHT] 矢印キーを押してトリガー シフトを実行します。**

10.3.1 NOTE EDIT メニュー

NOTE EDIT メニューは GRID RECORDING モードの一部で、ステップの各ノートを個別に編集できます。ポリフォニックコードの一部である場合も編集できます。4 つの異なるパラメータを編集できます。NOTE、LEN、VEL は TRIG PAGE 1 にあるパラメータと同じです。詳細については、55 ページの「11.2 TRIG の1ページ目」を参照してください。4 番目のパラメータ TIME を使用すると、各ノートのタイミングを調整できます。NOTE EDIT メニューを使用して新しいノートを追加することもできます。



すでに配置されたTRIGのノートを編集する。

GRID RECORDING モードで、**[TRIG]** + **[NOTE EDIT]** を押して NOTE EDIT メニューを開きます。**[UP]**/**[DOWN]** を使用して編集するノートをハイライトします。次に、***DATA ENTRY*** ノブ **E ～ H** を使用してパラメータを変更します。**[FUNC]** を押したまま ***DATA ENTRY*** ノブ **E ～ H** を回すと、そのステップのすべてのノートに影響するパラメータが変更されます。

NOTE 選択した音符の音価を設定します。PERSONALIZE メニューで **NOTE PARAM** が SCALE に設定されている場合、選択可能な音符は KEYBOARD SETUP メニューで選択したスケールに存在する音符に限定されます。詳細については、24 ページの「8.5.2 KEYBOARD SETUP メニュー」を参照してください。***DATA ENTRY*** ノブ **A** を押して回すと、クロマチック スケールの任意の音符を選択できます。

TIME 選択したノートのマイクロタイミングを設定します。正の値はノートを後に移動します。負の値はノートを前に移動します。たとえば、値が 12 の場合、ノートは次のトリガーの半分に移動します。値が -6 の場合、ノートは前のトリガーの 4 分の 1 に移動します。全範囲は -23 ～ 23 です。

LEN 選択した音符の長さを設定します。

VEL 選択したノートのベロシティを設定します。

さらに編集するには、次のショートカットを使用します。

- **[FUNC]** + **[LEFT]**/**[RIGHT]** を押すと、ノートトリガーを含む前/次のシーケンサーステップに移動します。
- **[LEFT]**/**[RIGHT]** を押すと、トリガーが含まれているかどうかに関係なく、前の/次のシーケンサー ステップに移動します。
- **[FUNC] + [UP]** でハイライトされたノートを削除します。
- **[FUNC]** + **[DOWN]** でハイライトされた音符の下に音符を追加します。
- **[FUNC]** + **[YES]** を押すと、選択したステップをプレビューします。プレビューでは **NOTE** と **VEL** の設定のみが考慮されます。**TIME** と **LEN** の設定はプレビューできません。

ノート編集を使用してノートを追加および編集する。

[NOTE EDIT] を押します。GRID RECODINGモードがオンになり、デフォルトでは **[TRIG]** キーはKEYBOARDモードのように動作するように設定されています。**[FUNC]** + **[TRIG]** キーを押して、編集するステップを手動で選択することもできます。**[FUNC]** + **[PAGE]** を押すと、次のパターンページに移動します。



外部 MIDI キーボードを使用して、「NOTE EDIT」メニューにノートを追加することもできます。

1. **外部 MIDI コントローラーを Digitone II に接続します。**
2. **コントローラーのMIDIチャンネルをDigitone IIのAUTO CHANNELと同じチャンネルに設定します。**
3. **[NOTE]を押して、録音するアクティブなステップを選択します。**
4. **[REC]を押してから、MIDIコントローラーのキーを押します。**

音価、長さ、ベロシティがアクティブなステップに記録されます。

10.4 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。このレコーディング 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、ベロシティの追加、リトリガー、プリセットの変更を行うことができます。リアルタイムでパラメーター ロックを入力することもできます。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ことも、しないこともできます。クオンタイズされていないトリガーは、**[FUNC]** + **[TRIG]** を押してアクセスできる QUANTIZE メニューを使用して、録音後にクオンタイズできます。詳細については、46 ページの「10.10 QUANTIZE メニュー」を参照してください。

1. **[RECORD]** キーを押したまま **[PLAY]** を押して、LIVE RECORDING モードに入ります。**[RECORD]** キーを押したまま **[PLAY]** キーを 2 回押すと、自動クオンタイズを有効/無効にできます。シーケンサーが再生を開始し、**[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、アクティブ トラックのどの **[TRIG]** キーが押されたかに応じて、ノート トリガーのピッチ値が記録されます。***DATA ENTRY*** ノブを使用して PARAMETER ページ設定を変更すると、それがパラメーター 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. シーケンサーの再生を続けながら **[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なときに **[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が停止します。



LIVE RECORDING モードで、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 VELOCITY、および TRIG LENGTH データを入力できます。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記録されます。最初のノートは、トリガー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は、トリガーのすべてのノートの TRIG LENGTH を設定します。

10.5 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素早い方法です。このレコーディング モードでは、**[TRIG]** キーを押すか、外部 MIDI コントローラーを使用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 つのモードがあります。

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]** キーが赤色で 2 回点滅し始めます。**[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。
2. **[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 ステップを選択します。アクティブ 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ている場合は、そのトリガーの点灯パターンを継承します)。**[LEFT]**/**[RIGHT]** を使用してアクティブ 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]** キーを押したまま **[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 ステップに追加されます。アクティブ ステップは自動的に次のステップに進みます。選択したアクティブ トラックにノート トリガーを半音階で追加することもできます。
4. **[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。
5. **[KEYBOARD]** を押したまま、点灯している **[TRIG]** キーのいずれかを押すと、選択したステップに対応する音価のノート トリガーが追加されます。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。**[+]**/**[-]** または **[UP]**/**[DOWN]** を使用して、**[TRIG]** キーのクロマチック キーボードをオクターブ単位で上下に移調できます。
6. トリガーを削除したり、休符（トリガーなし）を追加したりするには、アクティブ ステップを、削除または休符を追加するトリガーの上に配置して、**[NO]** を押します。アクティブ ステップは自動的に次のステップに進みます。
7. トリガーにパラメータ ロックを追加するには、**[TRIG]** キーを押したまま、ロックするパラメータを制御する ***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 ロックが含まれていることを示します。
8. **[RECORD]** を押してSTEP RECORDING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って、配置したトリガーの音符の長さが制御され、アクティブなステップが同じ長さだけ進みます。**LEN** 値が 1/16 の場合、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 の場合、 8 分音符が追加され、シーケンサーが 2 ステップ進みます。1/4 の場合、4 分音符が追加され、シーケンサーが 4 ステップ進みます。以下同様に続きます。**LEN** パラメータは、配置したトリガーごとにパラメータ ロックされます。

- **プログラミング中にシーケンスを聞くには、[PLAY] を押します。シーケンサーを停止してステップ録音モードを維持するには、[STOP] を押します。**
- **外部 MIDI コントローラーを使用する場合は、Digitone 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、74 ページの「13.4.3 CHANNELS」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) 値はこれら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しながら[FUNC]を押し続けると、ベロシティは固定され、VELパラメータの設定によって決まります。**
- **[TRIG] キーまたは外部 MIDI コントローラーでトリガーを配置するときに [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。**
- **以前に配置されたノート 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配置されたパラメーター ロックはそのまま残ります。**
- **ステップレコーディングモードでは、誤ってキーが押されることを防ぐため、[FUNC] + [NO] を押してもパターンは再ロードされません。[FUNC] + [YES] を押してもパターンは保存されません。代わりに、上記のように動作します。**

10.6 SEQUENCER メニュー (EUCLIDEAN MODE)

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、シーケンサー トラックのトリガーに可能な限り均等に分散して配置されるイベント (トリガー) を生成します。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が示され、生成されたトリガーが配置されている **[TRIG]** キーも青色になります。ユークリッド モードを有効にする前にシーケンサーに配置されたトリガーは、このモードの間は非表示で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 トリガーに変換するには、**[FUNC]** キーを押したままユークリッド モードをオフにします。これにより、 ユークリッド モードに入る前に配置されていたトリガーがすべて削除されます。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のパラメーター ロックは引き続き実行できます。

[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 1 は、このジェネレータ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 2 は、このジェネレータ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、46 ページの「10.11 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 1 は、ジェネレータ 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 2 は、ジェネレータ 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 トラック回転は、ジェネレータ 1 とジェネレータ 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方または後方に回転させます。

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

OR 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 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、トラックに配置されます。

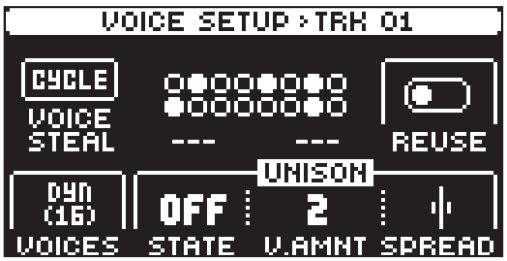
AND ジェネレータ 1 と 2 によって同じシーケンサー ステップに追加されたトリガーのみがトラックに配置されます。

SUB ジェネレータ 2 がジェネレータ 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 1 からの SUB トリガーはトラックに配置されます。

ユークリッド モードでは、すでに生成されたトリガーを押すと、ユークリッド モードをオフにしても通常のシーケンサー モードのままになることに注意してください。

10.7 VOICE SETUP メニュー

[VOICE SETUP] を押すと VOICE SETUP メニューが開き、Digitone II の 16 ボイスの割り当てを操作できます。このメニューでは、ユニゾンやボイス スティールの設定も行えます。**[TRK]** + **[TRIG 1–16]** を押して、編集するトラックを選択します。画面上部に、選択されているトラックが表示されます。 画面中央には現在再生中のボイスが表示されます。***DATA ENTRY*** ノブを使用して設定を変更します。**[NO]** を押すとメニューが終了します。ボイス設定は、アクティブなパターンに保存されます。



VOICE STEAL Digitone II には 16 ボイスのポリフォニーがあります。**VOICE STEAL** は、同時に 16 ボイス以上を使用するときにボイスをスティールする方法 (新しいノートを演奏するときにどのボイスが取得されるか) のルールを設定します。 **VOICE STEAL** パラメータはパターン全体に影響します。

CYCLE 最初に演奏された音が最初に優先されます。

TRACK トラックの優先順位。トラック 1 で演奏されたノートは、トラック 2 〜 16 で演奏されたノートよりも優先されます。 トラック 2 のノートは、トラック 3 〜 16 よりも優先されます。トラック 3 のノートは、トラック 4 〜 10 よりも優先されます。

LO 最低音から優先されます。

HI 一番高い音が最初に優先されます。

REUSE 同じ音符を 2 回演奏した場合に、同じ音声を再利用するか、別の空いている音声を使用するように循環させるかを設定します。

ON 同じボイスを再利用します。スタッカート効果やドラムに便利です。

OFF 別のボイスを循環して使用します。ピアノのようなサウンドやパッドに適しています。

VOICES 特定のトラックにロックするボイスの数 (1〜16) を設定します。ロックされたボイスは、他のトラックで使用したり、 優先することはできません。トラックにボイスをロックすると、そのトラックはロックされているボイス以上のボイスを使用できなくなります。最初の数字は、トラックにロックされているボイスの数を示します。括弧内の数字は、ロックされていないボイスがいくつ残っているかを示します。パラメーターを DYN (ダイナミック) に設定すると、使用可能なボイスを使用してプリセットを再生します。

プリセットの再生に使用されるボイスの数は、SETUP メニューの PLAY MODE 設定によっても左右されます。詳細については、34 ページの「9.6 SETUP メニュー」を参照してください。

STATE Unison State はユニゾンをオン/オフにします。ユニゾンを使用すると、同じ音符を演奏するために複数のボイスを追加できるようになります。

V.AMNT ユニゾンボイス量は、各ノートで再生されるボイスの数を設定します。

[FUNC] + [VOICE SETUP] でユニゾンのオン/オフを切り替えます。

SPREAD Unison Spread は、ユニゾン ボイスにパンとデチューンを追加します。

VOICE メニューの設定をコピーして、別のパターンに貼り付けることができます。VOICE メニューで [FUNC] + [RECORD] を押してパラメータ設定をコピーします。パターンを変更して VOICE メニューを開き、[FUNC] + [STOP] を押して設定を貼り付けます。

10.8 MICRO TIMING

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、ビートの前後に移動できます。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、1 つまたは複数の **[TRIG]** キーを押したまま **[LEFT]**/**[RIGHT]** を押すと、アクティブトラックの選択したシーケンサーステップの時間オフセットを示すポップアップマイクロタイミングメニューが表示されます。**[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。



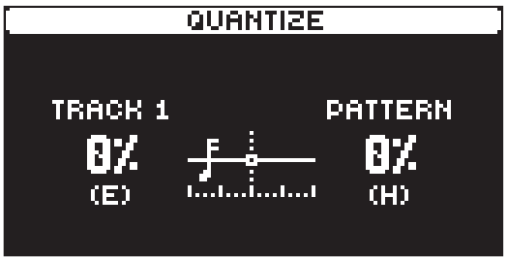
10.9 RETRIGS

リトリガーは、オーディオ トラックのシーケンサー ステップのいずれ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、**[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、56 ページの「11.3 TRIG ページ 2」を参照してください。

10.10 QUANTIZE メニュー

クオンタイズは、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。このメニューにアクセスするには、**[FUNC]** + **[TRIG PARAMETERS]** を押します。***DATA ENTRY*** ノブ **E** と **H** を使用して設定を変更します。



TRACK はアクティブ 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。クオンタイズ値が高いほど、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。クオンタイズ値が高いほど、トリガーはより多くクオンタイズされます。

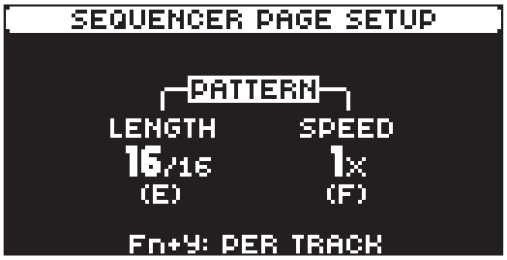
メニューを終了するには **[NO]** を押します。

10.11 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 ページにわたって 16 ステップずつ、最大 128 ステップがあります。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、すべてのトラックの長さが同じになります。PER TRACK モードでは、各トラックの長さが異なります。**[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。設定を調整するには、***DATA ENTRY*** ノブを使用します。

10.11.1 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を共有します。



LENGTH は、現在のパターン ページのステップ数を設定します。左端の数字は、選択したステップ数を表示します。パターンで 17 ステップ以上を使用する場合、**[PAGE]** キー (GRID RECORDING モードの場合) は、異なるパターン ページを切り替えるために使用されます。

SPEED は、パターン再生の速度を現在のテンポの倍数で制御します。設定可能な速度は、1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X、2X の 7 つです。 1/8X に設定すると、パターンは設定されたテンポの 8 分の 1 で再生されます。3/4X では、パターンはテンポの 4 分の 3 で再生されます。3/2X では、パターンは 3/4X 設定の 2 倍の速度で再生されます。2X では、パターンは BPM の 2 倍で再生されます。

パターンの長さを延長すると、そのトリガーは新しいステップに自動的にコピーされます。(このオプションが [SETTINGS] > [PERSONALIZE] > [AUTO COPY] で選択されている場合) 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。

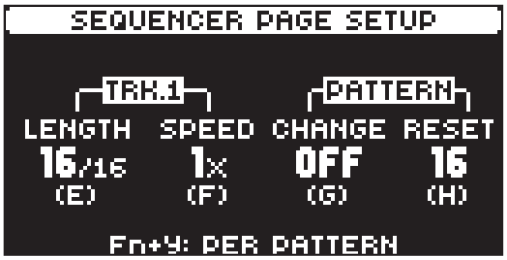
[PAGE]キーを繰り返し押すと、パターン全体の長さを素早く変更できます。**[TRIG]** キーを押すと、パターンのステップ数を素早く変更できます。



2X 速度設定は、ステップ シーケンサーの基本解像度を 32 分音符に上げる場合に便利です。3/4X 設定は、Digitone II が同じ BPM に設定された他の楽器と一緒に演奏されていて、Digitone II で 3 連音符を演奏したい場合に便利です。

10.11.2 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 モードには、TRACK と PATTERN の 2 つのセクションがあります。



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。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、マスター変更の長さとパターンのマスターの長さを設定します。

LENGTH は、現在のパターン ページのステップ数を設定します。 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。 パターンで 17 ステップ以上を使用する場合、**[PAGE]** キーは (GRID RECORDING モードのときに) 異なるパターン ページを切り替えるために使用されます。

SPEED は、トラックの再生速度を現在のテンポの倍数で制御します。設定可能な速度は、1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X、2X の 7 つです。1/8X に設定すると、トラックは設定されたテンポの 8 分の 1 で再生されます。3/4X に設定すると、トラックはテンポの 4 分の 3 で再生されます。3/2X に設定すると、トラックは 3/4X 設定の 2 倍の速度で再生されます。2X に設定すると、トラックは BPM の 2 倍で再生されます。

CHANGE (パターン変更) は、アクティブ パターンがキュー パターンまたはチェーン パターンに変更されるまでの再生時間を制御します。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、次のキュー 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** は OFF に設定されています)。

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、最初のページの最初のステップから再開される前に、パターンが再生するステップ数を制御します。INF 設定では、パターンのトラックが再開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 パターンの再生が開始されるまでのアクティブ 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 **RESET** 値より小さい場合、CHANGE パラメータはこれを上書きします。

PAGE SETUP メニューで、[FUNC] + [UP]/[DOWN] を押すと、TRACK LENGTH を 2/16 から 128/128 の範囲で設定できます。

10.12 シーケンサー機能

10.12.1 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パラメーター値を設定できます。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設定できます。PARAMETER ページにあるパラメーターをパラメーター ロックすることができ、すべての種類のトラックにパラメーター ロックを適用できます。PARAMETER ページのすべてのパラメーターの完全な概要については、55 ページの「11. トラック パラメーター」および 87 ページの「付録 A: マシン」を参照してください。

GRID RECORDING モードでパラメータ ロックを追加します。

1. **[RECORD]** を押してGRID RECORDINGモードに入ります。
2. **[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、パラメーター ロックを実行するロック トリガーを追加します。
3. 以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]** キーを押し続けます。
4. ロックするパラメータを制御する ***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 ロックが含まれていることを示します。

[TRIG] キーを押しながらロックされたパラメータの ***DATA ENTRY*** ノブを押すことで、単一のパラメータ ロックを解除します。ノート トリガーを削除して再度入力すると、トリガーからすべてのパラメータ ロックを消去できます。

LIVE RECORDING モードでパラメータ ロックを追加します。

1. **[RECORD]** を押したまま、**[PLAY]** を押してLIVE RECORDING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、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。ノート トリガが配置され、それに応じてパラメータがロックされます。また、まだトリガがないシーケンサー ステップにパラメータ ロックを含むロック トリガも配置されます。

[NO] キーを押しながら **[TRIG]** キーを 1 つ (または複数) 押すと、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が消去されます。つまり、パターンの再生ヘッドが到達したすべての保持されたトリガーが消去されます。

トラック上の特定のパラメータ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、**[NO]** を押したまま、削除するパラメータに対応する ***DATA ENTRY*** ノブを押し続けます。

STEP RECORDING モードでパラメータロックを追加します。

1. **[RECORD]** を押したまま、**[STOP]** を 押してSTEP RECORDING モードに入ります。
2. **[TRIG]** キーを押したまま、ロックするパラメータを制御する ***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値が表示されます。ロックされたトリガーの **[TRIG]** キーは、トリガーにパラメータ ロックが含まれていることを示すために、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) に点滅します。

- **パターンでは最大 80 個の異なるパラメータをロックできます。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、フィルタのカットオフ パラメータがすべてのシーケンサー ステップでロックされている場合でも、ロックできるパラメータは他に 79 個あります。**
- **GRID RECORDING モードで、パラメータ ロックを含むトリガーを長押しすると、[PARAMETER] ページ キーが赤く点灯し、ロックされたパラメータの位置が表示されます。**

10.12.2 プリセットロック

シーケンサーの個々のステップで、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のに非常に便利な機能です。ノート トリガーを押したまま ***LEVEL/DATA*** ノブを回してプール リストを開きます。***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る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]** キーを押したままにすると、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、28 ページの「9.1.1 プールへのプリセットの追加」および 29 ページの「9.2.1 ロード (プリセット)」を参照してください。

10.12.3 トリガー条件と条件付きロック

トリガー条件は、条件ロックと呼ばれる特定のパラメータ ロックを使用して、任意のトリガーに適用できる条件付きルールのセットです。各ルールは、シーケンサー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、トリガーは再生されます。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、条件付きロックを適用するシーケンサー ステップにノート トリガーまたはロック トリガーを配置します。

2. トリガを押し続けると、TRIG ページ 1 の COND (トリガ条件) パラメータが表示されます。詳細については、55 ページの「11.2 TRIG ページ 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 は真であり、同じトラック上の最後に評価されたトリガー条件が真であった場合はトリガーが再生されます。(PRE および PRE 条件は評価されず、無視されます)。

PRE (Not PRE) は、PRE が偽の場合に真になります。このトリガー条件を持つトリガーは、同じトラックで最後に評価されたトリガー条件が真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、$\overline{\text{PRE}}$ = **True**

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

NEI はトラックで最後に評価されたトリガー条件が真であれば、NEI は真であり、トリガーが再生されます。(隣接トラックの PRE および PRE 条件は評価されず、無視されます) 隣接トラックは、アクティブ トラックの前のトラックです。たとえば、トラック 3 はトラック 4 の隣接トラックです。したがって、トラック 4 の NEI および NEI 条件トリガーは、トラック 3 に配置された条件トリガーを評価します。隣接トラックに条件トリガーが存在しない場合は、NEI 条件は偽です。

NEI (Not NEI) は、NEI が偽の場合に真になります。このトリガー条件を持つトリガーは、隣接トラックで最後に評価されたトリガー条件が真でなかった場合に再生されます。(隣接トラックの PRE および PRE 条件は無視され、評価されません。)

1ST トリガーはパターンの最初のループでのみ再生されます。

1ST (Not 1ST) パターンの最初のループでは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時間を再生します。

$\overline{\text{LST}}$ (LST ではない) トリガーは、別のパターンに変更される前にパターンが最後に再生されるときに再生されません。

A:B A は、トリガー条件が満たされるまでにパターン (またはトラック (トラックの長さがパターンの長さより短い場合) が再生され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されるまでにパターン (またはトラック (トラックの長さがパターンの長さより短い場合) が再生される回数を設定します。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。

たとえば、1:2 に設定すると、パターンが最初に再生されたときにトリガーが再生され、その後 3 回目、5 回目と再生されます。

2:2 に設定すると、パターンが 2 回目に再生され、その後 4 回目、6 回目と再生されます。

2:4 に設定すると、パターンが 2 回目に再生され、その後 6 回目、10 回目と再生されます。

4:7 に設定すると、パターンが 4 回目に再生され、その後 11 回目、18 回目と再生されます。

$\overline{\text{A:B}}$ (Not A:B) は、A:B が偽の場合に真になります。つまり、この条件を持つトリガーは、パターン再生の設定条件が満たされない場合に再生されます。

たとえば、設定が $\overline{\text{2:4}}$, の場合、パターンが 2 回目に再生されたときにはトリガーは再生されず、その後 6 回目、10 回目などにもトリガーは再生されません。



条件付きパラメータ ロックは、パターンに多様性を加えるのに優れた方法です。いずれかのトラックに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、そこに確率ロックも追加すると (おそらく、論理的に条件付けされたトリガーの配列も追加する)、最小限の楽曲にランダム性を持たせて生き生きとした印象を与えることができます。

- **FILLトリガ条件にはTRIG PAGE 1に別のパラメータがあります。詳細については、56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有効にするには、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、51 ページの「10.12.4 FILL モード」を参照してください。**
- **FILL トリガー条件は、たとえば、同じトラックに 2 つの異なるメロディー シーケンスまたはパーカッシブ 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化するためにも使用できます。**

10.12.4 FILL 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]** を押すと、1パターンサイクルのFILLモードが有効になります。

パターンはループし、再度ループするまでアクティブなままになります。パターンの再生中に **[PAGE]** キーを押し続けると (GRID RECORDING モード以外)、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。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、**[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。

10.12.5 コピー、貼り付け、クリア

パターン、トラック、トラック ページ、パラメーター ページ、およびトリガーをコピー、貼り付け、クリアできます。

アクティブなパターンは、同じバンクまたは別のバンクの別の場所にコピーできます。パターン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]** を押すと、コピーしたパターンがこの場所に貼り付けられます。**[FUNC]** + **[PLAY]** を押すと、現在のパターンのすべてのトリガーがクリアされます。

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、貼り付け、クリアできます。これを行うには、GRID RECORDING モードをアクティブにする必要があります。

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/クリアと似ていますが、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、希望するトラック 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]** を押すと、アクティブなトラック ページがクリアされます。

すべての設定を含む単一のパラメータ ページもコピー、貼り付け、クリアできます。**[PARAMETER]** キーを押して、コピーするパラメータ 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]** を押して貼り付けます。**[PARAMETER]** + **[PLAY]** を押してパラメータ ページをクリアします。

トリガーは、すべてのパラメータ ロック設定とともに、コピー、貼り付け、および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。トリガーを押したまま **[RECORD]** を押すと、コピー操作が実行されます。貼り付けるには、別の **[TRIG]** キーを押したまま **[STOP]** を押します。複数のトリガーをコピーすることもできます。コピーするトリガーを押したまま **[RECORD]** を押します。貼り付ける場所で **[TRIG]** キーを押したままにしてから **[STOP]** を押すと、コピーされたトリガーのシーケンスが貼り付けられます。貼り付けると、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配置されます。貼り付け先のトリガーは、コピーされたトリガーのシーケンスの開始点として機能します。トリガー ロックをクリアするには、1 つ以上のトリガーを押したまま **[PLAY]** を押します。

キーを繰り返し押すことで、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、貼り付けることができます。最初に [PTN] を押し、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、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] を押すと、選択したパターンがクリアされます。

10.12.6 TEMPORARY SAVE コマンドと RELOAD PATTERN コマンド

パターンは一時的なメモリ空間に即座に保存され、この空間から再度読み込むことができます。

- **[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。これは、変更内容を永続的に保存せずにライブで調整しているときに復元ポイントを作成する場合に便利です。
- **[FUNC]** + **[NO]** を押すと、以前に一時保存したパターンが再ロードされます。一時保存コマンドを最後に使用したときのパターンが再ロードされます。一時保存を行っていない場合は、パターンは永久に保存された状態から再ロードされます。

TEMPORARY SAVE PATTERN コマンドと TEMPORARY RELOAD PATTERN コマンドは、ライブで即興演奏をするときに便利です。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られた変更は、すぐに元に戻すことができます。また、保存と再読み込みは、パターンに永続的な影響を与えることはありません。

TEMPORARY SAVE PATTERN コマンドではパターンは永久に保存されず、別のプロジェクトをロードすると変更内容は失われます。変更内容を永久に保存したい場合は、PATTERN MENU の SAVE TO PROJ を使用してください。詳細については、72 ページの「13.3 PATTERN メニュー」を参照してください。

10.12.7 TRACK トランスポーズ

1. **[FUNC]** を押したまま **[+]/[–]** を押すと、アクティブ トラックの半音単位のトランスポーズが開始されます。
   [TRK] + **[FUNC]** を押したまま **[+]/[–]** を押すと、アクティブ トラックのオクターブ単位のトランスポーズが開始されます。
2. トランスポーズを有効にするには、**[FUNC]** (または **[TRK]** + **[FUNC]**) を放します。

10.12.8 PATTERN トランスポーズ

1. **[PTN]**を押したまま **[+]/[–]** を押すと、パターン内のすべてのトラックの半音単位のトランスポーズが開始されます。
   [PTN] + **[FUNC]** を押したまま**[+]/[–]** を押すと、パターン内のすべてのトラックがオクターブ単位でトランスポーズされます。
2. **[PTN]** (または **[PTN]** + **[FUNC]**) を放すと、トランスポーズが有効になります。

パターントランスポーズ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、35 ページの「9.6.1 KIT」を参照してください。

10.12.9 SELECTED TRACKS トランスポーズ

パターン内のどのトラックがトランスポーズの影響を受けるかを選択することもできます。これは、CONTROL ALL 機能と同様に設定されます。

1. **[FUNC]** + **[FLTR]**を押してSETUPメニューを開きます。**[UP]**と**[DOWN]** 矢印キーを使用してTRANSPOSE ALL CONFIGを選択します。**[YES]** を押して選択を確定します。
2. **[TRIG]** キーを使用して、トランスポーズ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。



3. **[TRK]** を押したまま **[+]/[–]** を押すと、パターン内の選択されたすべてのトラックのトランスポーズが開始されます。ラックは半音単位で上下にトランスポーズされます。
4. トランスポーズを有効にするには、**[TRK]** を放します。

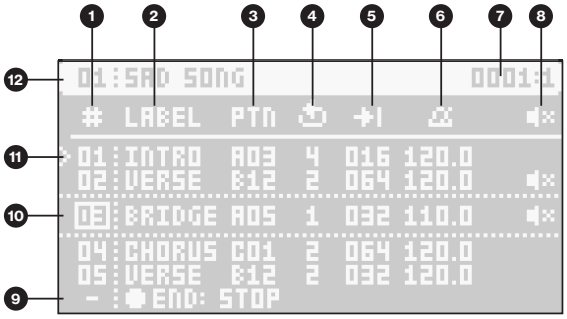
これらの転置は非破壊的であり、トリガの NOTE 値を変更しません。

10.13 SONG モード

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。

10.13.1 ソング編集画面

[SONG]を押してから**[TRIG 1–16]**を押してソングを選択し、SONGモードに入ります。**[FUNC]** + **[SONG]**を押すと、SONG EDIT画面が開きます。**[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強調表示してから、***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** では、行のキーワードを選択できます。キーワードは、バース、コーラス、フィルなど、曲の構造に関連しています。パターンの名前にすることもできます。
3. **PTN** では、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、バンクをすばやく変更できます。
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数で測定）。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の長さと同じです。（範囲：2〜1024、最後の25の値はK00〜K24として書き込まれます）
6. **ROW TEMPO** ここでは、行ごとに行の BPM を設定します。また、曲全体に 1 つの BPM を設定することもできます。デフォルトでは、行は行に選択されたパターンで設定された 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 パラメータをハイライトしているときに **[YES]** を押して、TEMPO メニューを開くこともできます。いずれかの行で曲のテンポを選択すると、以前に設定されたすべての行とパターンのテンポが上書きされます。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 アレンジメント内の再生ヘッドの現在の時間と位置を表示します。
8. **ROW MUTE** では、選択した行のパターンのトラックをミュートできます。ハイライトして **[YES]** を押すと編集できます。ミュートされたトラックがあ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** 行。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、曲を最初からループして再度再生するように設定されていますが、曲を停止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** の位置は、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.**

10.13.2 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. 空のソングスロットを選択した場合は、次の選択ができる画面が表示されます:

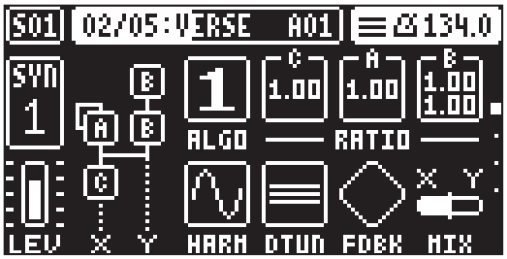
   INSERT ROW ソングの最初の行を挿入します。行を挿入するには、**[FUNC]** + **[DOWN]** を押します。

   CREATE ROWS FROM CHAIN チェーンに基づいてソングを作成します。**[YES]** を押してから、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]** を押してチェーンに基づいてソングを作成し、SONG EDIT 画面を開きます。
4. ソングアレンジメント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、選択されている行のコピーになります。ソングアレンジメントから選択されている行を削除するには、**[FUNC]** + **[UP]** を押します。
5. **[矢印]** キーを使用してソングの行と列を移動し、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、52 ページの「10.13.1 ソング編集画面」を参照してください。
6. ソングの名前を変更するには、SETTINGS > SONG > RENAMEに移動し、ソング名を編集します。
7. **[NO]** または **[FUNC]** + **[SONG]** を押してSONG EDIT画面を終了します。

- **[FUNC] + [RECORD] で選択した行をコピーします。**
  [FUNC] + [STOP] で、以前にコピーした行を選択した行に貼り付けます。
  [FUNC] + [PLAY] で、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。
- **曲の最後には常に 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もう一度再生するかを設定できます。**
- **SONG EDIT 画面でソング行番号を選択し、YES を押すと再生ヘッドがこの行に移動します。また、[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して再生することもできます。**

10.13.3 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。画面上部には、曲番号、現在再生中の行、曲内の行の総数、行のラベル、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、曲のポインターが行内でどのくらい進んでいるかを示す進行状況バーとしても使用されます。



3. **[STOP]** を押すと再生が停止します。その後 **[PLAY]** を押すと、現在の再生ヘッドの位置から曲の再生を続行できます。**[STOP]** を 2 回押すと、再生ヘッドが曲の先頭に移動します。
4. ソングモードを終了するには、**[PTN]** + **[TRIG 1–16]** を押してパターンモードに戻ります。

- **[SONG MODE] + [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。**
  [SONG MODE] + [LEFT] (SONG モードの場合) をもう一度押すと、行のループが停止し、通常の曲の再生に戻ります。
- **[SONG MODE] + [UP]/[DOWN] (SONG モードの場合) を押すと、特定の曲の行にジャンプして次に再生する曲を選択できます。**
- **[PTN]キーと[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。**

ソング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存したい場合は、プロジェクトを保存する必要があります。

10.14 PERFORM KIT モード

PERFORM KIT モードでは、プリセット パラメータに加えられた変更は自動的に保存されず、パターンを変更してもキットは読み込まれません。代わりに、以前の (調整された) キットが保持されます。つまり、複数のパターンにわたってパラメータの調整を保持し、パターンを変更したときにキットを再読み込みしたり、誤ってキットを保存したりすることなく、スムーズに進化するパフォーマンスを実現できます。

[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。



10.14.1 PERFORM KIT MODE を実行する

- **[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]** を押すと、現在のパターンが変更されたキットが保存されます。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「9.2.6 SAVE (KIT)」を参照してください。



パターン一時保存と一時再読み込みは、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保存されず、デバイスの電源をオフにすると消えてしまいます。パターンを保存しても、PERFORM KIT モードで行われた変更は保存されません。

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ーについて説明します。TRIG ページのパラメーター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。トラック パラメーターは、パターンの任意のステップで他の設定にロックできます。まず **[TRIG]** キーを押したままにし、次に ***DATA ENTRY*** ノブでパラメーターの設定を変更してください。詳細については、49 ページの「10.12.1 パラメーター ロック」を参照してください。

MIDI トラックには、TRIG、SYN、FLTR、AMP ページで異なるパラメータ セットがあることに注意してください。詳細については、89 ページの「A.2 SYN マシン」を参照してください。

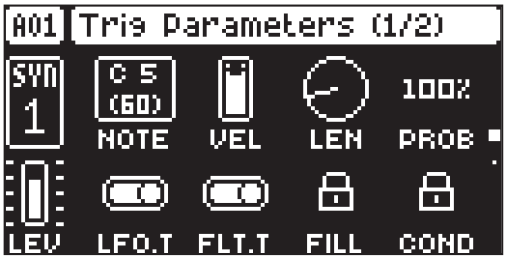
11.1 トラックパラメーターの編集

トラックには 6 つの PARAMETER ページがあります。トラックの PARAMETER ページにアクセスするには、**[PARAMETER]** キーを押します。パラメータ グループのページにアクセスするには、**[UP]**/**[DOWN]** キーを使用します。**[PARAMETER]** キーを繰り返し押して、そのグループ内のパラメータ ページを循環することもできます。**[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の値が表示されます。

- **プリセットは、最後に保存した状態からいつでもリロードできます。[TRK] + [TRIG 1–16] + [NO] を押すと、プリセットがリロードされます。**
- **オーディオ トラックの特定の 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。[PARAMETER] キー + [YES] を押すと、そのページの関連パラメータ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 の1ページ目

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。また、トリガー条件もここで選択します。**[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。



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より優先されます。***DATA ENTRY*** ノブ **A** を押して回すと、KB SCALE で設定されたスケールに存在する音価のみが選択されます。この動作は、PERSONALIZE メニューの NOTE PARAM 設定を使用して反転できます。詳細については、78 ページの「13.7.6 NOTE PARAM」および 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。

FLT.T

フィルター トリガーは、フィルター エンベロープがトリガーされ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) 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、51 ページの「10.12.4 FILL モード」および 50 ページの「10.12.3 トリガー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再生されます。

OFF、**FILL** が OFF に設定されたトリガーは、FILL モードがアクティブでないときに再生されます。



FILL トリガ条件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、51 ページの「10.12.4 FILL モード」を参照してください。

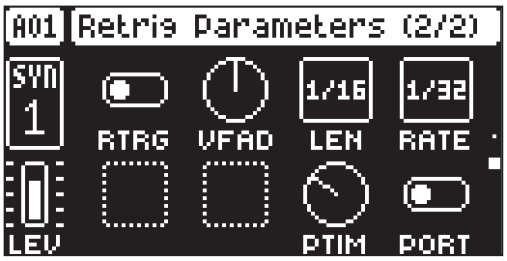
COND

(Trig Condition) 条件付きロックを追加すると、**COND** は条件付きパラメータ 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に適用できる Trig Condition を設定します。詳細については、50 ページの「10.12.3 トリガー条件と条件付きロック」を参照してください。

11.3 TRIG の2ページ目

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、ポルタメントも制御します。***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、**[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、トリガーのリトリガー オプションを設定します。RETRIG PARAMETERS ページには、アクティブ トラックの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 パターンに保存されます。



RTRG

リトリガーは配置されたトリガーのトリガー繰り返し回数を有効にします。***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、47 ページの「10.9 リトリガー」を参照してください。

VFAD

ベロシティ フェードは、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 は設定された長さで完全にフェード アウトし、-32 は設定された長さで半分のベロシティにフェード アウトし、0 はフェードなしのフラットなベロシティ カーブに相当し、32 は設定された長さで半分のベロシティにフェードし、64 は設定された長さで完全にフル ベロシティにフェード インします。**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、リトリガー速度曲線の持続時間を、ステップの分数、または有理数または整数倍 (0,125–INF) で設定します。1/16 は 1 ステップの公称長さです。この設定は、エンベロープの境界を定義することで速度曲線の動作に影響します。

RATE

レートはリトリガー レートを設定します。1/16 は公称リトリガー レートで、ステップごとに 1 つのトリガーです。1/32 はステップごとに 2 つのトリガーに相当します。たとえば、トリプレットを実行するには、リトリガー レートを 1/12 (または 1/24) に設定します。

PTIM

ポルタメントタイムはポルタメントの時間を設定します。

PORT

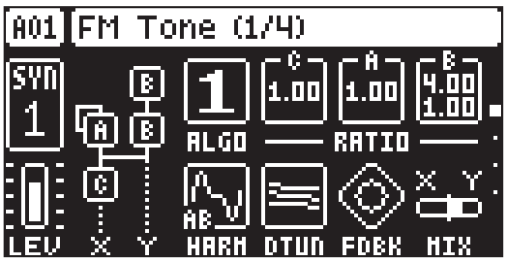
ポルタメントはポルタメントのオン/オフを切り替えます。このパラメータはオーディオトラックでのみ使用可能です。詳細については、36 ページの「9.6.2 TRACK」を参照してください。

11.4 SYN ページ

SYN ページのパラメータは、選択した SYN マシンを制御します。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。SYN マシンは、独自の機能を備えたさまざまな合成エンジンです。SYN マシン セクションには、MIDI を装備した外部機器を制御できる MIDI マシンもあります。任意の SYN マシンを任意のトラックに割り当てることができます。詳細については、89 ページの「A.2 SYN マシン」を参照してください。

これらのパラメータ ページにアクセスするには、**[SYN]** を押します。

スクリーンショットは、FM トーン マシンの最初のページを示しています。

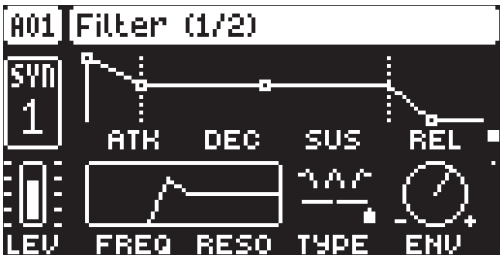


11.5 FLTR の1ページ目

FLTR ページ 1 のパラメータはフィルターを制御します。これらのパラメータは、選択された FLTR 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ーと EQ の集合です。このページには、フィルター エンベロープもあります。詳細については、101 ページの「A.3 FLTR マシン」を参照してください。

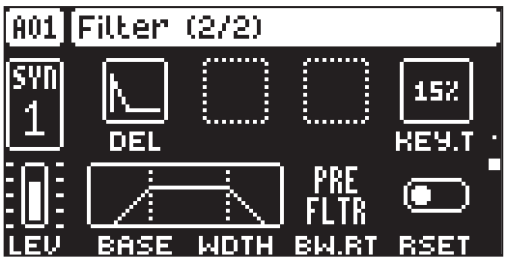
このパラメータ ページにアクセスするには、**[FLTR]** を押します。

スクリーンショットは、マルチモード FLTR マシンのページを示しています。



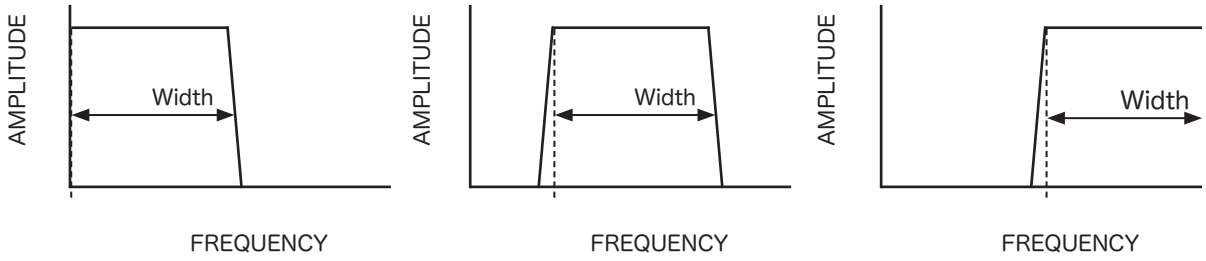
11.6 FLTR の2ページ目

FLTR ページ 2 には、ベース幅フィルターを制御するパラメーターと、FLTR ページ 1 で選択したフィルター マシンに影響するいくつかのパラメーターが表示されます。



ベース幅フィルターは、基本的にハイパス フィルターとローパス フィルターが直列に接続されています。フィルターの BASE および WDTH 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。

BASE および **WDTH** パラメータがフィルタ周波数範囲にどのように影響するかの例。



- **BASE を 0 に設定すると、フィルターはローパス フィルターとして機能し、WDTH によって周波数範囲が調整されます。**
- **WDTH を 127 に設定すると、フィルターはハイパス フィルターとして機能し、BASE によって周波数範囲が調整されます。**
- **WDTH を 0 に設定すると、フィルターは BASE で周波数を調整するバンド パス フィルターとして機能します。**
- **BASE を 0 に設定し、WDTH 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。このパラメーターは、FLTR マシンを制御するフィルター 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、FLTR 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。このパラメーターは、FLTR ページ 1 で選択したフィルター マシンにのみ影響します。

KEY.T

Keytrack は、再生中の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 設定が高いほど、フィルターは高音で開きます。このパラメーターは、FLTR ページ 1 で選択したフィルター マシンにのみ影響します。

BASE

フィルターの基本周波数を設定します。

WDTH

基本周波数より上の周波数幅を設定します。

BW.RT

BW ルーティングでは、ベース幅フィルターをオーディオ パス内のマシン選択可能フィルターの前 (Pre) にルーティングするか、後 (Post) にルーティングするかを選択します。

RSET

フィルター エンベロープ 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。このパラメーターは、FLTR ページ 1 で選択されたフィルター マシンにのみ影響します。

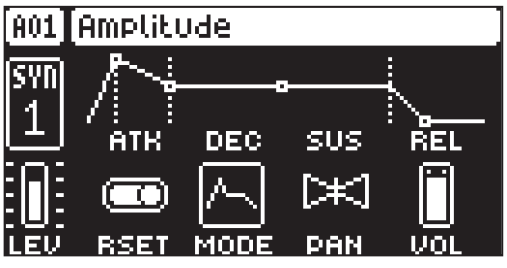
ON にすると、連続するトリガーごとにエンベロープがリセットされます (デフォルト)。エンベロープのアタック フェーズはゼロにリセットされます。

OFF にすると、連続するトリガーごとにエンベロープはリセットされません。エンベロープのアタック フェーズは、OFF にしたときから継続されます。

11.7 AMP ページ

AMP ページでは、振幅エンベロープ、パン、ボリュームのパラメータを制御します。

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。



ATK

アタックタイムは、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

ホールドタイムは、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、**[TRIG]** キーまたは外部コントローラーのキーを放すなどのノートオフイベントを無視します。HOLD を NOTE に設定すると、ホールドフェーズはノートオンとノートオフのイベントによって決定されます。このパラメーターは、MODE 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

ディケイタイムは、アンプエンベロープのディケイフェーズの長さを設定します。

SUS

サステイン レベルは、アンプ エンベロープのサステイン レベルを設定します。このパラメーターは、MODE 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。このパラメーターは、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 リセットは、アンプ エンベロープの動作を設定します。

ON にすると、連続するトリガーごとにエンベロープがリセットされます (デフォルト)。エンベロープのアタック フェーズはゼロにリセットされます。

OFF にすると、連続するトリガーごとにエンベロープがリセットされません。エンベロープのアタック フェーズは、中断したところから継続されます。

MODE

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

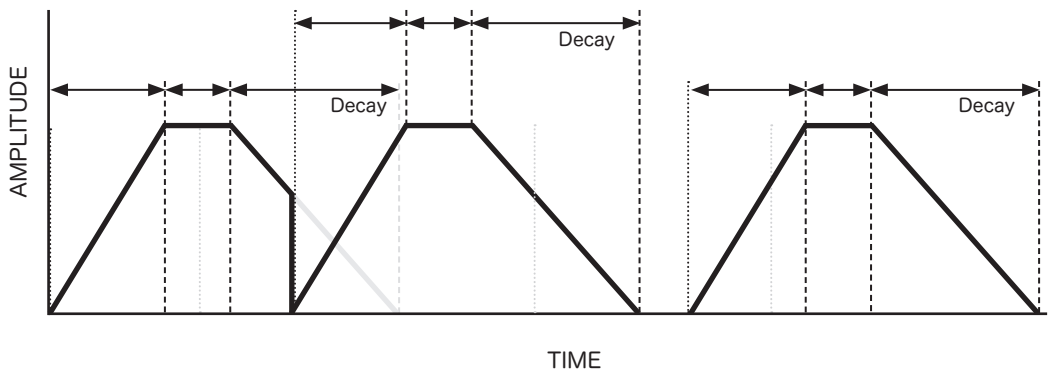
PAN

パンはステレオフィールド内でオーディオを配置します。

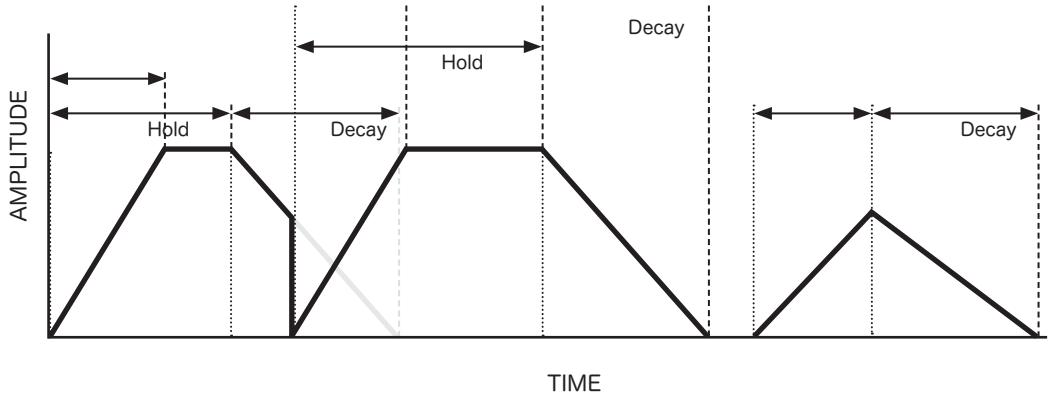
VOL

ボリュームはアンプのボリューム量を設定します。トラック **LEVEL** とは異なり、このパラメータはパラメータ ロックすることができ、プリセットとともに保存されます。

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。



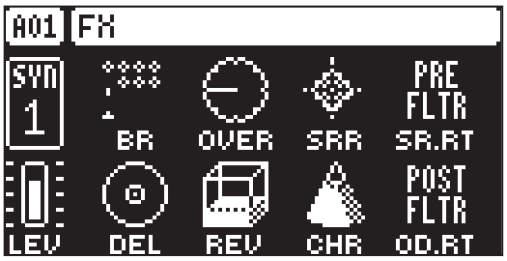
MODE が AHD に設定され、**HOLD** が NOTE に設定された振幅エンベロープ。



11.8 FX ページ

FX パラメータ ページには、ビット リダクション、オーバードライブ、サンプル レート リダクションなどの FX 関連のパラメータが多数含まれています。また、ディレイ、リバーブ、コーラス エフェクトの送信レベルもここにあります。

[FX] を押すと、このパラメータ ページにアクセスします。



BR

ビット削減はビット深度を設定します。パラメータの範囲は 16 ビットから 1 ビットです。

OVER

オーバードライブは、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 レート削減は、サンプル レートの削減量を設定します。

SR.RT

SRR ルーティングは、サンプル レート リダクション エフェクトがフィルター マシンの前 (PRE) にルーティングされるか、後 (POST) にルーティングされるかを設定します。

DEL

ディレイ センドは、ディレイ エフェクトに送られるサウンドの量を設定します。詳細については、64 ページの「12. FX およびミキサー パラメーター」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られるサウンドの量を設定します。詳細については、64 ページの「12. FX およびミキサーパラメータ」を 参照してください。

CHR

コーラス センドは、コーラス エフェクトに送られるサウンドの量を設定します。詳細については、64 ページの「12. FX およびミキサー パラメーター」を参照してください。

OD.RT

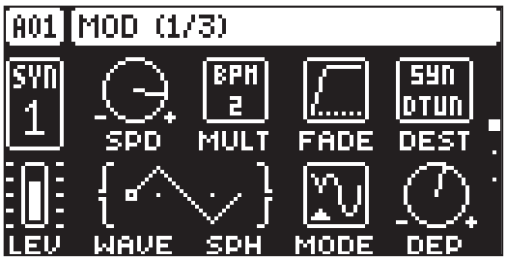
オーバードライブ ルーティングでは、オーバードライブ エフェクトをフィルター マシンの前 (PRE) にルーティングするか、後 (POST) にルーティングするかを選択します。

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 の1ページ目

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の場合は 2 つ)。低周波オシレーターを使用して、トラック パラメーターを変調できます。このページで、低周波オシレーターの動作、方向、速度、および深さをカスタマイズします。このページでは、LFO 1 の動作を制御します。

このパラメーター ページにアクセスするには、**[MOD]** を押します。



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させるには、8、16、または 32 の設定を試してください。ノブは、バイポーラです。負の値を使用すると、LFO サイクルを逆方向に再生できます。

MULT

乗数は、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して、設定された係数で SPD パラメータを乗算します。

FADE

フェードイン/アウトは、LFO モジュレーションのフェードイン/フェードアウトを可能にします。ノブはバイポーラです。正の値はフェードアウト、負の値はフェードインになります。0 はフェードイン/フェードアウトなしになります。(-64～63)

DEST

Destination は、LFO のモジュレーション先を選択します。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するには、Destination をハイライトします。**[YES]** を押すと選択が確定します。**[NO]** を押すとキャンセルされ、前の選択に戻ります。詳細については、17 ページの「付録 D: LFO モジュレーション先」を参照してください。

WAVE

波形は、LFO 波形を設定します。三角波、正弦波、方形波、のこぎり波、ランダム波形は双極性です。指数関数とランプは単極性です。

SPH

開始位相は、LFO がトリガーされたときに開始する波形サイクル内のポイントを設定します。0 では LFO は完全な波形サイクルの先頭で開始し、64 では中央で開始します。波形の開始にある小さな四角形は、波形サイクルがゼロ交差で開始することを示します。WAV が RND に設定されている場合、SPH パラメータは SLEW に変わり、波形の遷移にスルーが追加されます。

MODE

トリガー モードは、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。

- FREE はデフォルトのフリーランニング モードです。LFO は継続的に実行され、ノートがトリガーされても再開または停止することはありません。
- TRIG は、ノートがトリガーされたときに LFO を再起動します。
- HOLD は、LFO をバックグラウンドで自由に実行しますが、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固定されます。
- ONE ノートがトリガーされると LFO が開始され、波形の最後まで実行されてから停止します。これにより、LFO はエンベロープに似た機能になります。
- HALF ノートがトリガーされると LFO が開始され、波形の中央まで実行されて停止します。

DEP

深度は、LFO モジュレーションの深度と極性を設定します。負と正の両方のモジュレーション深度が可能です。中央の設定 0.00 は、モジュレーション深度なしと同じです。

11.10 MOD の2ページ目

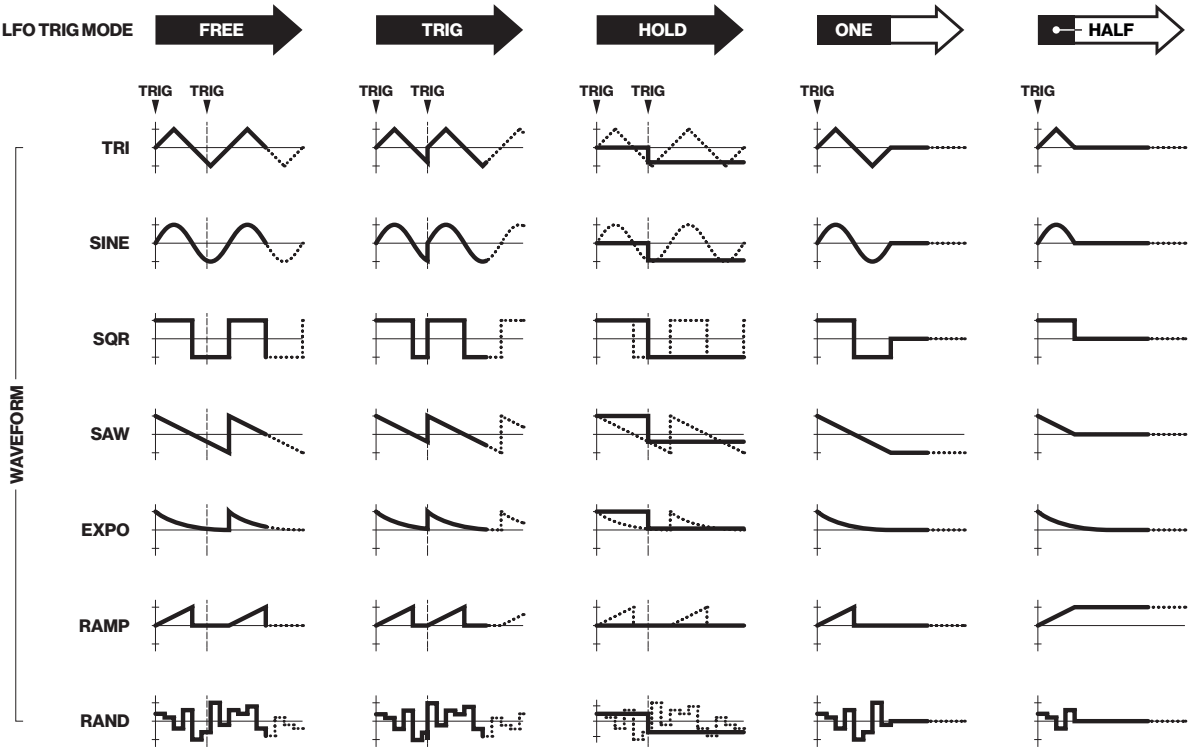
MOD ページ 2 ページには LFO ページ 1 と同じパラメータが含まれますが、LFO 2 の動作を制御します。

11.11 MOD の2ページ目

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

MIDI トラックには LFO が 2 つしかないことに注意してください。

LFO 波形とトリガー モード。



以下の表は、SPD と MULT (BPM 値に設定) 設定のさまざまな組み合わせを使用して、シーケンサー ステップで測定された LFO 速度を示しています。たとえば、表の値が 8 の場合、シーケンサーが 8 ステップ進む間に LFO が 1 サイクル完全に実行されることを意味します。

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

12. FX と MIXER のパラメーター

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

12.1 センド FX と MIXER パラメーターの編集

Digitone II のコーラス、ディレイ、リバーブは送信エフェクトであり、パターン レベルで設定されます。つまり、パターン内のすべてのプリセットは同じエフェクト設定を共有しますが、エフェクトへの送信レベルはそれぞれ異なります。ディレイ、リバーブ、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、それらの入力信号は各オーディオ トラックの FX ページの DEL、REV、CHO 送信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。

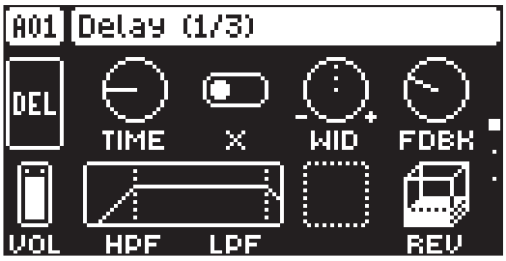
[FUNC] + **[MOD]** を押してMIXERパラメータページにアクセスし、**[UP]**/**[DOWN]**キーを使用してサブページ間を移動します。パラメータを変更するには、***DATA ENTRY*** ノブ **A～H** を使用します。

FX と MIXER のパラメータ設定はパターンの一部として保存されます。希望する結果が得られたら、パターンを保存して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、時間的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。これは現在の BPM に相対的で、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

X

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

• OFF にすると、ステレオ フィールド内の遅延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で交互に切り替わります。WID パラメータはパンニングの量をコントロールします。

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。ノブはバイポーラです。

FDBK

フィードバック ゲインは、遅延の入力にフィードバックする遅延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、無限遅延や膨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。

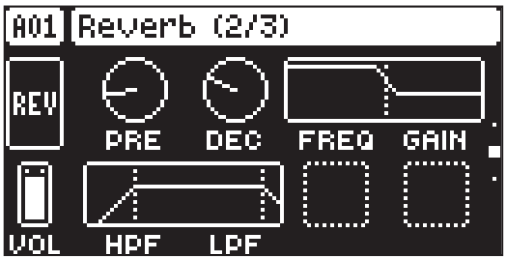
REV

リバーブ センドは、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アンビエント特性を制御します。広大な空間から小さな部屋まで、さまざまな音響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

減衰時間は、リバーブ信号の減衰フェーズの長さを設定し、基本的にシミュレートされた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 パラメーターと併用して、選択した周波数を超えるリバーブ信号を減衰させ、リバーブ音をより目立たせたり、よりこもらせたりすることができます。

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リバーブ信号の減衰に影響します。最大値では高音がリバーブに含まれ、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。

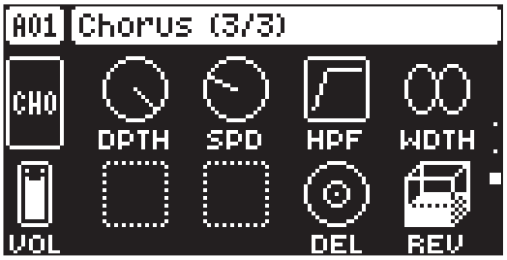
LPF

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たりすることができます。



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 フィルタリングを設定します。

WDTH

Width 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。

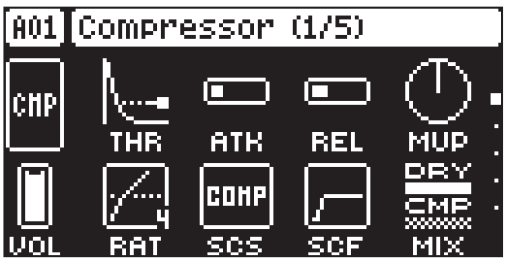
REV

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)

コンプレッサー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で、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つのパラメータがあります。画面の左側には、ゲインリダクションの量を視覚的に表すバーがあります。



THR

THR 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、信号のより大きな部分が圧縮の対象になります。

ATK

アタック は、コンプレッサーのアタック フェーズの時間、つまりコンプレッサーが大きなピークに反応する速さを設定します。

REL

リリース は、コンプレッサーのリリース フェーズの時間、つまり静かな瞬間にコンプレッション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、圧縮によって低下した信号レベルを補正するために、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。メイクアップ ゲイン パラメータ値は dB 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*** ノブと同じ機能を持ちますが、キットと一緒に保存されます。設定を調整するには、***LEVEL/DATA*** を使用します。

RAT

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

SCS

サイドチェーン ソースは、サイドチェーンを実行するときにコンプレッサーが分析するオーディオ ソースを決定します。サイドチェーンとは、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 TRK1 に SCS を設定すると、キック ドラムが再生されるたびに、コンプレッサーはミックスの全体的な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をサイドチェーン ソースに設定します。

COMP (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をサイドチェーン ソースに設定します。

TRK1～16 は、サイドチェーン ソースを個別のオーディオ トラックの 1 つから送信された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 ページで選択した内容によって異なります。詳細については、34 ページの「9.6.1 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 ページで 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、68 ページの「12.9 EXTERNAL MIXER」を参照してください。**

SCF

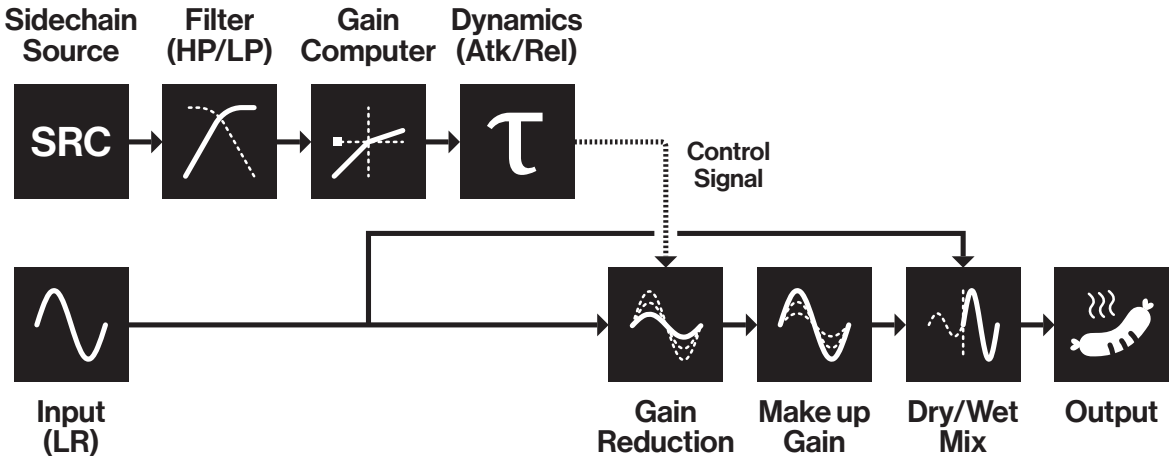
サイドチェーン フィルターは、コンプレッサーが分析する前に、サイドチェーン ソースからの信号をフィルターします。パラメーターの範囲は、ローパス フィルターからハイパス フィルターまでです。負のパラメーター値はローパス フィルターを設定します。正のパラメーター値はハイパス フィルターを設定します。

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、コンプレッサーは低音域にあまり反応しません。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。その間の値はすべて、非圧縮信号と圧縮信号をミックスします。これをパラレル コンプレッションと呼びます。

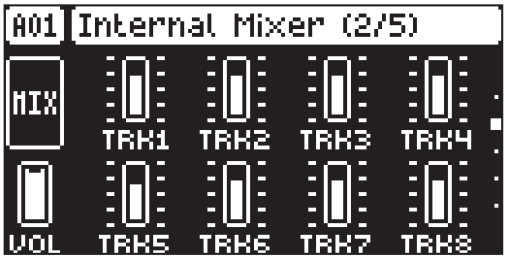
The Digitone II compressor



12.6 INTERNAL MIXER の1ページ目

(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。 パラメータ設定が 100 の場合、ゲインはユニティです。それより低い場合、信号は減衰されます。それより高い場合、信号は増幅されます。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。設定を調整するには、***LEVEL/DATA*** を使用します。

12.7 INTERNAL MIXER の2ページ目

(MIXER PAGE 3)

INTERNAL MIXER ページ 2 では、トラック 9 ～ 16 (オーディオ トラックの場合) の TRACK LEVEL パラメータにアクセスできます。



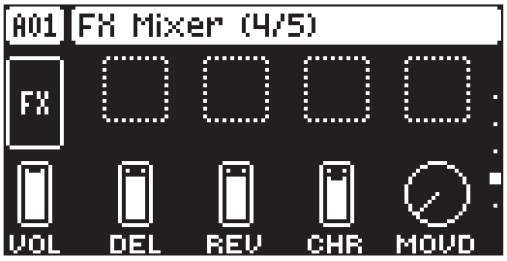
VOL

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。 パラメータ設定が 100 の場合、ゲインはユニティです。それより低い場合、信号は減衰されます。それより高い場合、信号は増幅されます。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。設定を調整するには、***LEVEL/DATA*** を使用します。

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。



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。パラメータ設定が 100 の場合、ゲインはユニティです。それより低い場合、信号は減衰されます。それより高い場合、信号は増幅されます。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。設定を調整するには、***LEVEL/DATA*** を使用します。

DEL

ディレイ ミックス ボリュームは、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。

CHR

コーラス ミックス ボリュームは、コーラスのマスター 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。設定を調整するには、***LEVEL/DATA*** を使用します。

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ときに関連するいくつか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

デュアルモノは、入力が単一のステレオ入力として処理されるか、2 つの個別のモノ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を制御するものから、2 つのミキサー ページに分割されたチャンネル L と R の個別の制御に変更されます。BAL パラメータは PAN パラメータに変更されます。**BAL** バランスは、ステレオフィールドでの 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。パラメータ設定が100の場合、ゲインは1です。それ以下では、信号は減衰されます。それを超えると、信号は増幅されます。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。

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られるサウンドの量を設定します。詳細については、63ページの「12.2 DELAY」を参照してください。

REV

リバーブ センドは、IN L/R オーディオ入力からリバーブ エフェクトに送られるサウンドの量を設定します。詳細については、64ページの「12.3 REVERB」を参照してください。

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サウンドの量を設定します。詳細については、65 ページの「12.4 CHORUS」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。



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、外部入力ミキサーのエフェクトを有効にするには、オーディオ トラックをトリガーまたは再生する必要があります。

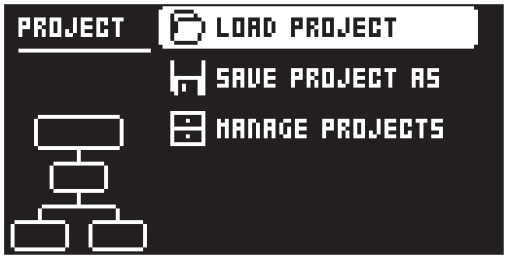
13. SETTINGS メニュー

SETTINGS メニューには、Digitone 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 SETTINGS 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]** を押してハイライト表示されたメニューを開きます。



13.1 PROJECT



13.1.1 LOAD PROJECT

「プロジェクトをロード」では、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。別のプロジェクトをロードする前に、アクティブなプロジェクトを必ず保存してください。

13.1.2 SAVE PROJECT AS

「プロジェクトを保存」はプロジェクト選択画面を開き、アクティブなプロジェクトを保存するスロットを選択します。**[FUNC]** + **[SETTINGS]** を押して、現在のプロジェクトを保存して上書きすることもできます。

13.1.3 MANAGE PROJECTS

プロジェクトの管理はプロジェクト マネージャー メニューを起動します。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** プロジェクトをスロットから削除します。
- **RENAME** プロジェクト ファイルの名前を変更できる名前付け画面を開きます。
- **LOAD FROM** 選択したプロジェクトを読み込みます。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/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ロック シンボルは、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** プロジェクト内のどのパターンでも使用されていないプールのすべてのプリセットを RAM メモリからパージ (削除) します。プリセットは +Drive ライブラリから削除されません。このオプションは、現在読み込ま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。

13.2 SONG

このメニューでは、曲に関するタスクを実行できます。詳細については, 51 ページの「10.13 SONG モード」を参照してください。



13.2.1 RENAME

アクティブな曲の名前を変更できる名前付け画面を開きます。

13.2.2 CLEAR

アクティブな曲をクリアします。

13.2.3 LOAD

曲を選択してロードできる画面を開きます。

13.2.4 SAVE TO PROJ

アクティブな曲をプロジェクトに保存します。

13.3 PATTERN メニュー

パターン管理を実行するには、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。



13.3.1 RENAME

アクティブなパターンの名前を変更できる名前付け画面を開きます。

13.3.2 CLEAR

• **WHOLE PATTERN** アクティブ 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]** を押すとクリアされ、**[NO]** を押すと操作がキャンセルされます。パターンがロードされたのと同じパターン スロットに保存されるまで、パターン情報は永久に失われません。

• **KIT DATA** アクティブ 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]** を押すとクリアされ、**[NO]** を押すと操作がキャンセルされます。パターンがロードされたのと同じパターン スロットに保存されるまで、キット情報は永久に失われません。

• **SEQUENCE DATA** アクティブ 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]** を押すとクリアされ、**[NO]** を押すと操作がキャンセルされます。パターンがロードされたのと同じパターン スロットに保存されるまで、シーケンサー情報は永久に失われません。

13.3.3 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 回保存しておく必要があります。

• **WHOLE PATTERN** アクティブ 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 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 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。

13.3.4 RELOAD FROM PROJ

パターン情報をリロードする前に、パターンを少なくとも 1 回保存しておく必要があります。

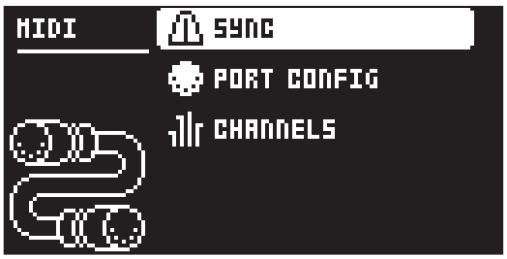
• **WHOLE PATTERN** アクティブ パターンのシーケンス データとキットを +Drive からリロードします。このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。リロードするには **[YES]** を押すか、操作をキャンセルするには **[NO]** を押します。

• **KIT DATA** アクティブ 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。リロードするには **[YES]** を押すか、操作をキャンセルするには **[NO]** を押します。

• **SEQUENCE DATA** アクティブ 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。リロードするには **[YES]** を押すか、操作をキャンセルするには **[NO]** を押します。

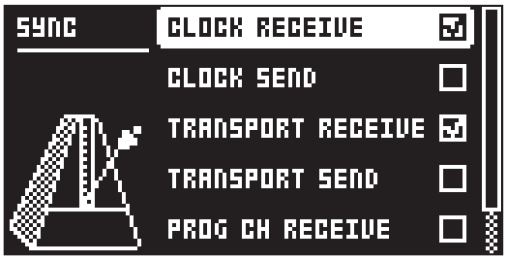
13.4 MIDI CONFIG

このメニューには、Digitone II の MIDI 機能に関するさまざまなサブメニューがあります。



13.4.1 SYNC

Digitone II が MIDI クロックとトランスポート コマンドを受信および送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 は、Digitone II が外部デバイスから送信された MIDI クロックに応答するかどうかを設定します。

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

TRANSPORT RECEIVE は、Digitone II が外部デバイスから送信された 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。

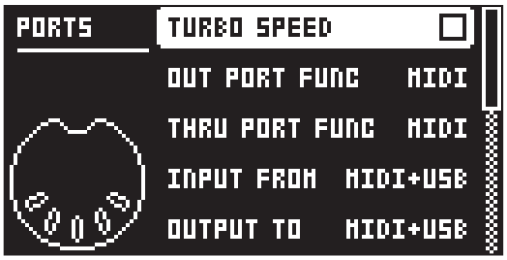
TRANSPORT SEND は、Digitone II が MIDI トランスポート メッセージを送信するかどうかを設定します。

PRG CH RECEIVE がアクティブの場合、Digitone II は受信したプログラム変更メッセージに応答します。これは、外部からパターンを選択する場合に便利です。受信したプログラム変更メッセージを受信する 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、73 ページの「13.4.3 CHANNELS」を参照してください。

PRG CH SEND がアクティブの場合、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。プログラム変更メッセージを送信する MIDI チャンネルは、MIDI CHANNELS メニューで設定します。詳細については、73 ページの「13.4.3 チャネル」を参照してください。

13.4.2 PORT CONFIG

ここではMIDIポート関連の設定を行います。**[LEFT]**/**[RIGHT]** 矢印キーを使用して設定を変更します。



TURBO SPEED [YES] を押すとターボ スピードのネゴシエーションが開始されます。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 インターフェイスを使用する必要があります。

OUT PORT FUNC は、MIDI OUT ポートが送信する信号の種類を選択します。

- **MIDI** を選択すると、ポートから MIDI データを送信できます。
- **DIN 24** を選択すると、ポートから DIN 24 同期パルスが送信されます。このオプションを選択すると、ポート経由で MIDI データは転送されません。
- **DIN 48** を選択すると、ポートから DIN 48 同期パルスが送信されます。このオプションを選択すると、ポート経由で MIDI データは転送されません。

THRU PORT FUNC は、MIDI THRU ポートが送信する信号の種類を選択します。設定は OUT PORT FUNCTIONALITY と同じです。

INPUT FROM は、Digitone II が MIDI データを受信するソースを選択します。

- **DISABLED** は、Digitone II が受信した MIDI データを無視します。
- **MIDI** は、Digitone II が MIDI IN ポートに送信された MIDI データのみをリッスンします。
- **USB** は、Digitone II が 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** は、Digitone II が 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 は、Digitone II が MIDI データを送信する宛先を選択します。

- **DISABLED** は、Digitone II が MIDI データを送信しないようにします。
- **MIDI** は、Digitone II が MIDI OUT ポートにのみ MIDI データを送信します。
- **USB** は、Digitone II が USB ポートにのみ MIDI データを送信します。
- **MIDI+USB** は、Digitone II が MIDI OUT ポートと USB ポートの両方に MIDI データを送信します。

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。大量のデータを送信する場合は、必ず USB 設定のみを使用してください。

OUTPUT CH は、***DATA ENTRY*** ノブが自動チャンネルまたはトラック チャンネルでデータを送信するかどうかを選択します。

PARAM OUTPUT は、***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。送信される CC/NRPN パラメーターの詳細については、111 ページの「付録 C: MIDI」を参照してください。

- **CC** はノブから CC MIDI メッセージを送信します。
- **NRPN** はノブから NRPN MIDI メッセージを送信します。

ENCODER DEST は、***DATA ENTRY*** および ***LEVEL/DATA*** ノブが 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、ノブは Digitone 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 Digitone II に影響し、外部デバイスにも MIDI データが送信されます。

TRIG KEY DEST は、**[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 Digitone 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 Digitone II に影響し、外部デバイスにも MIDI データが送信されます。EXT に設定すると、**[TRIG]** キーは Digitone II に影響しませんが、MIDI データは外部に送信されます。

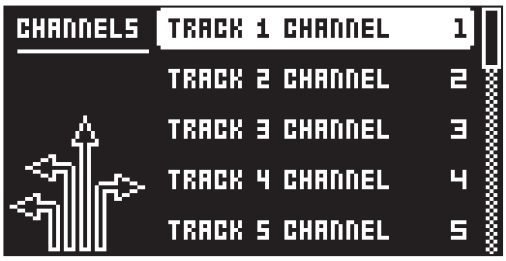
MUTE DEST は、ミュートのアクティブ化/非アクティブ化によって MIDI データを送信するかどうかを制御します。INT に設定すると、ミュートは Digitone II にのみ影響し、MIDI データは送信されません。INT + EXT に設定すると、ミュートは Digitone II に影響し、MIDI データを外部デバイスに送信します。EXT に設定すると、ミュートは MIDI データを外部に送信しますが、Digitone II には影響しません。

RECEIVE NOTES を有効にすると、外部 MIDI キーボードを使用して Digitone II を演奏できるようになります。

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

13.4.3 CHANNELS

このメニューは MIDI チャンネルの設定を処理します。



TRACK 1〜16 は、特定のオーディオ トラックとの間でパラメータ データを受信または送信 (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 データは MIDI 経由で受信も送信もされません。

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

FX CONTROL CH は、入力と出力の両方で、マスター オーバードライブとともに、DELAY、REVERB、CHORUS、COMPRESSOR パラメーター ページのパラメーターに関連付けられた専用の MIDI チャンネルを選択します。OFF に設定されている場合、パラメーター データは MIDI 経由で送受信されません。

AUTO CHANNEL は、現在アクティブなトラックへのアクセスを提供する MIDI チャンネルを選択します。Digitone 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、キーボードが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さまざまなプリセットを再生する場合に便利です。Digitone II は、外部 MIDI コントローラーから MIDI トラックに録音するために AUTO チャンネルも使用します。

PROGRAM CHG IN CH は、着信プログラム変更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。MIDI SYNC メニューで、Digitone II がプログラム変更メッセージに応答できるようにします。詳細については、72 ページの「13.4.1 SYNC」を参照してください。

PROGRAM CHG OUT CH は、パターンを変更するときにプログラム変更メッセージを送信する MIDI チャンネルを選択します。AUTO 設定では、AUTO チャンネルが使用されます。Digitone II が MIDI SYNC でプログラム変更メッセージを送信できるようにします。詳細については、72 ページの「13.4.1 SYNC」を参照してください。

13.5 SYSEX DUMP

SYSEX DUMP メニューでは、プロジェクト、パターン、プリセット データを Digitone II の MIDI OUT ポートまたは USB ポート経由で送受信できます。**[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]** を押すと、強調表示されたメニュー選択が開きます。



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

13.5.1 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、バックアップする内容を選択します。**[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。この列にアクセスするには、**[RIGHT]** 矢印キーを押します。**[UP]**/**[DOWN]** キーまたは ***LEVEL/DATA*** ノブを使用して、送信する内容を選択します。**[YES]** を押すと、SysEx 送信手順が開始されます。

PROJECT は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 は選択され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データをリッスンしていることを確認してください。**

13.5.2 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。Digitone II は SysEx データを継続的にリッスンしているので、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。



左の列で受信するデータを選択します。**[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。右の列にある SysEx データ受信オプションは、左の列での選択に応じて変わります。この列にアクセスするには、**[RIGHT]** 矢印キーを押します。**[UP]**/**[DOWN]** キーまたは ***LEVEL/DATA*** ノブを使用して受信するデータを選択します。**[YES]** を押すと、SysEx 受信手順が開始されます。Digitone II は受信データの受信を開始します。**[NO]** を押すと受信を停止します。

PATTERN は、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 は、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。オプション ANYWHERE は、プリセットを使用可能な最初の空きスロットに配置します。バンク表示の右側に、空きスロットの数が表示されます。

13.6 AUDIO ROUTING

ここでは、Digitone II にグローバル レベルで影響する多数のオーディオ ルーティング オプションが見つかります。



13.6.1 TO MAIN

このオプションを使用して、16 個のトラック、3 つのエフェクト (ディレイ、リバーブ、コーラス)、および入力のうち、オーディオを MAIN OUT 出力に送信するものをカスタマイズします。**[UP]**/**[DOWN]** を使用して、セットアップ 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、および入力を有効/無効にします。緑色のキーは、メインに送信する信号です。点灯していないキーは、メインに送信しません。

13.6.2 TO SEND FX

このオプションを使用して、16 個のトラック、2 つのエフェクト (ディレイ、コーラス)、および入力のうち、オーディオをエフェクトに送信するものをカスタマイズします。**[UP]**/**[DOWN]** を使用して、セットアップ 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、および入力を有効/無効にします。緑色のキーは、FX に送信する信号です。点灯していないキーは、FX に送信しません。

13.6.3 USB IN

クラス準拠デバイスからの入力オーディオが Digitone 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、77 ページの「13.8.1 USB CONFIG」を参照してください。

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

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

13.6.4 USB OUT

Digitone II の信号パスのどこから出力オーディオをクラス準拠デバイスにルーティングするかを設定します。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、77 ページの「13.8.1 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 Digitone 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 回押すと、1 つのトラックがステレオ ソースとして選択されます。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、次に別のキーを押すと、2 つの別々のトラックがソースとして選択されます。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。各トラックからのオーディオはモノラルにまとめられ、出力されて、左チャンネルと右チャンネルに別々に送信されます。

EXT 出力オーディオは、Digitone II のオーディオ入力 IN L/R からクラス コンプライアント デバイスに直接ルーティングされます。

OFF クラス コンプライアント デバイスにはオーディオは送信されません。

13.6.5 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、Digitone 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 サウンドは常にメイン出力に送信されます。

13.6.6 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 Digitone 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)

13.6.7 PRE/POST FADER

USB 経由のオーディオをトラック レベル設定の前に置くか後に置くかを設定します。



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。

13.7 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。



13.7.1 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。

13.7.2 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。

13.7.3 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)

13.7.4 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、キーはキーボードのオクターブを上下に移動します。KEYBOARD モード以外の場合、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 ページ間を移動します。

13.7.5 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、46 ページの「10.11 PAGE SETUP メニュー」を参照してください。

13.7.6 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、24 ページの「8.5.2 KEYBOARD SETUP メニュー」および 55 ページの「11.2 TRIG の1ページ目」を参照してください。

13.8 SYSTEM

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



13.8.1 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、Digitone 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。Digitone 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。

13.8.2 OS UPGRADE

Digitone 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 の 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、Digitone II の USB ポートに接続する必要があります。

1. Digitone II は、コンピューターのデスクトップにアイコンとして表示されませんのでご注意ください。
2. Digitone II OS ファイルを Elektron の Web サイトからダウンロードします。
3. Elektron デバイスを USB 経由でコンピューターに接続します。
4. コンピューターで Transfer アプリケーションを開きます。
5. Transfer 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。Transfer 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 ファイルが自動的に 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. デバイスで、**[YES]** を押して OS の更新を確認します。

更新が完了すると、Digitone II が再起動します。

13.8.3 FORMAT +DRIVE

+Drive のすべてのコンテンツを消去することができます。**[LEFT]**/**[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。

13.8.4 MASTER TUNE

デバイス全体のマスターチューンを設定します。**[LEFT]**/**[RIGHT]** を使用して値を編集します。

14. 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 Digitone 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。

14.1 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。

Digitone 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。デバイスが完全に機能している場合、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 Digitone II を購入した販売店にお問い合わせください。

14.2 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。

14.3 FACTORY RESET

Digitone 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 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 と B 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 より上の +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。

14.4 OS UPGRADE

何らかの理由で、SYSTEM メニューの標準手順を使用して Digitone 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 Digitone II OS ファイルをダウンロードします。
2. Digitone 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. Digitone II の電源を入れながら **[FUNC]** キーを押し続けます。これで STARTUP メニューが表示されます。
4 **[TRIG 4]** キーを押して OS UPGRADE モードに入ります。
5. コンピューターで 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、「click “OS Upgrade via device startup menu”」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、Digitone 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。

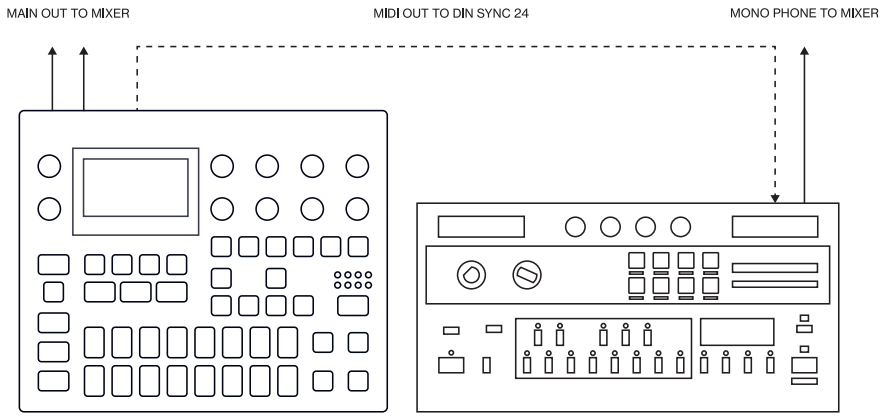
14.5 EXIT

[TRIG 5] キーを押してSTARTUPメニューを終了します。

15. セットアップ例

Digitone II は他のマシンとの連携に最適です。レガシー マシンと同期して再生する機能を使用する場合でも、他のシンセサイザーを制御する場合でも、Digitone II は他の機器と連携して動作します。

15.1 DIGITONE II とモノフォニックベースマシン

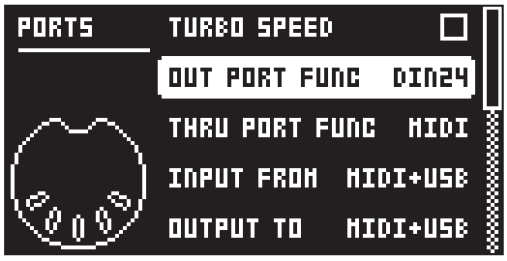


Digitone II の DIN 同期機能により、昔の機器を使用できます。

この例では、従来のモノフォニック ベース マシンを Digitone II と一緒に使用しています。Digitone 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。

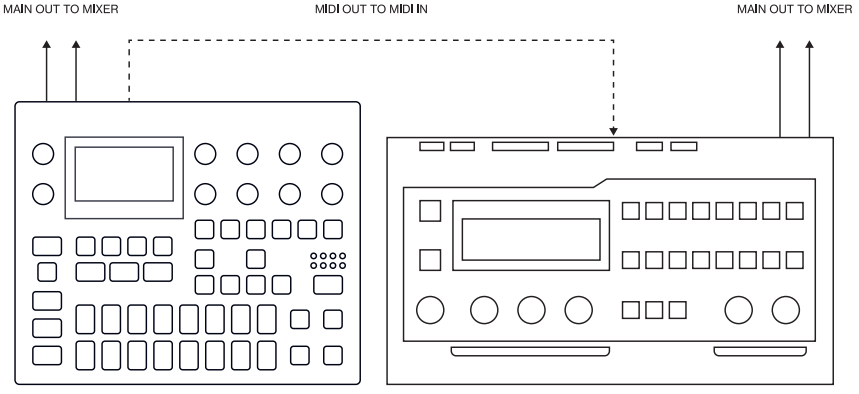
1. ベース マシンでベースライン パターンを準備します。
2. モノラル ジャック 6.3 mm オス ケーブルを使用して、ベース マシンの出力をミキサーに接続します。
3. モノラルまたはステレオ ジャック 6.3 mm オス ケーブル 2 本を使用して、Digitone II オーディオ出力をミキサーに接続します。
4. DIN コネクタ ケーブルを使用して、Digitone II の MIDI OUT をベース マシンの SYNC IN に接続します。
5. Digitone II で **[SETTINGS]** を押し、MIDI CONFIG > PORT CONFIG に移動して、OUT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

   出力ポート構成をDIN24に設定します。



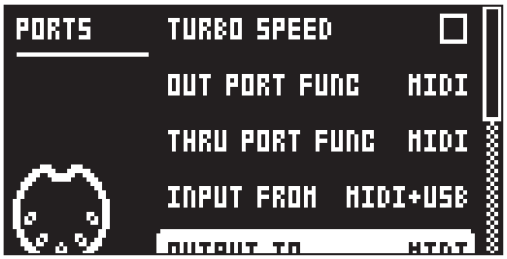
6. Digitone II の **[PLAY]** を押します。

15.3 MIDIトラックを使用してシンセサイザーを制御する



Digitone 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 MIDI ケーブルを使用して、Digitone II MIDI OUT ジャックをシンセサイザーの MIDI IN ジャックに接続します。
2. Digitone 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 SYN マシンを使用するトラックを選択します。
5. **[SYN]** を押し、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. 必ず、Digitone II で行った設定に対応する方法でシンセサイザーが MIDI 入力を受信するように設定してください。

これで、Digitone 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。Digitone II シーケンサーの使用に関する詳細については、39ページの「10. シーケンサー」を参照してください。

16. 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

トラックシーケンス（トラック上のすべてのトリガー）

GRID RECORDINGモードの場合。

[FUNC] + **[RECORD]** でアクティブ トラックのシーケンスをコピーします。

[FUNC] + **[STOP]** でコピーしたトラックのシーケンスをアクティブ トラックに貼り付けます。

[FUNC] + **[PLAY]** でアクティブ トラックのシーケンスをクリアします。

トリグ

GRID RECORDINGモードの場合。

[TRIG] + **[RECORD]** でパラメータロック付きのトリガーをコピーします。

[TRIG] + **[STOP]** でコピーしたトリガーを貼り付けます。

[TRIG] + **[PLAY]** でトリガーをクリアします。

パターン

[FUNC] + **[RECORD]** でアクティブ パターンをコピーします。

[FUNC] + **[STOP]** でコピーしたパターンをアクティブ パターンに貼り付けます。

[FUNC] + **[PLAY]** でアクティブ パターンをクリアします。

プリセット

[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]** でコピーしたプリセットを選択したトラックに貼り付けます。

[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

GRID RECORDINGモードの場合。

[PAGE] + **[RECORD]** でアクティブ ページをコピーします。

[PAGE] + **[STOP]** でコピーしたページをアクティブ ページに貼り付けます。

[PAGE] + **[PLAY]** でアクティブ ページをクリアします。

トラック/パターン/バンクセレクト

[TRK] + **[TRIG 1-16]** キーでトラックを選択します。

[FUNC] + **[PTN]** + **[TRIG 1-16]** キーでパターン バンクを選択します

[PTN] キーと **[LEFT]**/**[RIGHT]** キーと **[TRIG 1-16]** キーでバンク/パターンを選択します。

名前付け

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

[FUNC] + **[NO]** (名前付け画面) で文字を消去します。

[FUNC] + **[YES]** (名前付け画面) で空白を追加します。

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再ロードされます。

[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]** アクティブなプロジェクトを保存します。

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

[FUNC] + **[NO]** アクティブなパターンを一時的に再読み込みします。

[PARAMETER] キー + **[NO]** アクティブな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]** アクティブなパラメータページのパラメータをランダム化する。

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

メニューへのアクセス

[FUNC] + **[SONG]** SONG EDITメニューを開きます。

[FUNC] + **[TRIG PARAMETERS]** QUANTIZE メニューを開きます。

[FUNC] + **[SYN]** MACHINEメニューを開きます。

[FUNC] + **[FLTR]** セットアップメニューを開きます。

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

[FUNC] + **[FX]** SEND FX ページを開きます。

[FUNC] + **[MOD]** MIXER ページを開きます。

[FUNC] + **[PAGE]** パターン/トラックのPAGE SETUPメニューを開きます。

[FUNC] + **[KEYBOARD]** キーボード設定メニューを開きます。

シーケンサーの設定

[FUNC] + **[TEMPO]** でテンポをタップします。

[LEFT/RIGHT] を押すとテンポが調整されます (シーケンサーの再生時)。

[FUNC] + **[LEFT/RIGHT]** は、すべてのトリガーを 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]** でライブレコーディングを開始します。

[RECORD] + **[STOP]** を押すとステップレコーディングが起動します。

[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]** + **[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。

[FUNC] + **[UP]**/**[DOWN]**でTRIGモードメニューにアクセスします

[YES] + **[PAGE]** を押すと、パターン 1 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 モード以外の場合は、**[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。

プリセットパラメータ

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。

PRESET/TRIG プレビュー

[FUNC] + **[YES]** (プリセット ブラウザ/プリセット マネージャ内) は、ハイライト表示されたプリセットをプレビューします。

[TRIG] + **[YES]** (グリッドおよびステップ レコーディング モード内) は、選択され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) で現在再生中の行をループします。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) で曲ポインタを 1 行上に移動します。

[SONG] + **[DOWN]** (SONG モードの場合) で曲ポインタを 1 行下に移動します。

[SONG] (SONG モードの場合) を 2 回押すと、SONG EDIT 画面が開きます。

[FUNC] + **[RECORD]** (SONG EDIT 画面の場合) で選択した行をコピーします。

[FUNC] + **[STOP]** (SONG EDIT 画面の場合) で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) は、新しい行を追加します。

[FUNC] + **[UP]** (SONG EDIT 画面の場合) は、選択した行を削除します。

トランスポーズ

[FUNC] + **[+]**/**[-]** で現在のトラックを半音単位で上下にトランスポーズします。

[TRK] + **[+]**/**[-]** で現在のトラックを半音単位で上下にトランスポーズします。

[TRK] + **[FUNC]** +**[+]**/**[-]** で現在のトラックをオクターブ単位でトランスポーズします (+-12 半音)。

[PTN] +**[+]**/**[-]** でパターンを半音単位で上下にトランスポーズします。

[PTN] + **[FUNC]** + **[+]**/**[-]** でパターンをオクターブ単位で上下にトランスポーズします (+-12 半音)。

GRID RECORDING モードの場合、**[TRIG]** +**[+]**/**[-]** で現在のトリガーを半音単位でトランスポーズします (破壊的)。

ノートの編集

[FUNC] + **[LEFT]**/**[RIGHT]** で、ノートトリガーを含む前/次のシーケンサーステップに移動します。

[LEFT]/**[RIGHT]** で、トリガーが含まれているかどうかに関係なく 、前/次のシーケンサーステップに移動します。

[FUNC] + **[UP]** で、ハイライトされたノートを削除します。

[FUNC] + **[DOWN]** で、ハイライトされたノートの下にノートを追加します。

[FUNC] + **[YES]** で、選択したステップをプレビューします。

[FUNC]+ **[PAGE]** で、次のパターンページに移動します。

GRID RECORDING モードの場合、**[TRIG]** + **[NOTE EDIT]** で、ノート編集でそのトリガーにジャンプします。

トラック

[FUNC] + **[VOICE]** で現在のトラックのユニゾン モードのオン/オフを切り替えます。

[FUNC] + **[ARP]** で現在のトラックのアルペジエーターのオン/オフを切り替えます。

17. 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: 36 Ω
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: 通常 7 W
推奨電源: PSU-3c (12 V DC、2A)

ハードウェアー

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 オーディオ出力ジャック
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

物理的仕様

頑丈なスチールケース
寸法: W215×D176×H63 mm (8.5”×6.9”×2.5”) (ノブと脚を含む)
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 ネジを使用してください。
推奨される最大周囲動作温度: +40°C（+104°F）

18. 著作権情報と連絡先住所

クレジット

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
Viktor Sandström
Matthias Tellen
David Smallbone Tizard
Che Thomas
Jake Widgeon
Vladislav Zhukov
Erik Ångman

FACTORY LIBRARY CONTENT

Factory Presets

Michael Feiner
Jogging House
Chad Mossholder
Aho Ssan
The Elektron Crew

Factory Patterns

Jeremiah Chiu
Lying Dalai
Ash Farrand aka Hissquiet
Michael Feiner
Jogging House
Gareth Mallinson
The Elektron Crew

BETA TESTING

To our amazing beta testers—you know who you are; this product is better because of you!

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、Digitone II 内の特定の機能を持つモジュールです。マシンは、同じカテゴリ内の別のマシンと交換できます。たとえば、異なる合成エンジンやフィルターなどです。各マシンには、そ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、16 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。

[UP]/**[DOWN]** キーを使用して、パラメータ グループのページを選択します。**[PARAMETER]** キーを繰り返し押して、そのグループ内のパラメータ ページを循環することもできます。**[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の値が表示されます。

A.1 アクティブトラックへのマシンの割り当て

1. **[FUNC]** + **[SYN]**を押してMACHINEメニューを開きます。
2. **[LEFT]**/**[RIGHT]** を使用して、目的のマシン カテゴリに移動します。
3. **[UP]**/**[DOWN]** 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、SYN ページと FLTR ページのマシン固有のパラメータを示します。選択したマシンによって、使用可能なパラメータが決まります。

A.2 SYN MACHINES

SYN マシンは、独自の機能を備えたさまざまな合成エンジンです。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 SYN マシンを任意のトラックに割り当てることができます。これらのパラメーター ページにアクセスするには、**[SYN]** を押します。

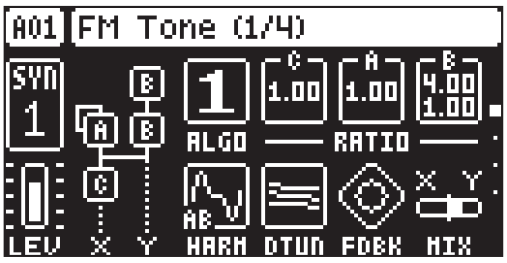


A.2.1 FM TONE

Digitone II の FM TONE マシンは、80 年代のクラシックな実装スタイルの 4 オペレータ周波数変調 (FM) シンセです。ただし、初期の FM シンセとは異なり、Digitone II は FM エンジンを完全なシンセサイザー音声ではなく複雑なトーン ジェネレーターのように使用します (この機能も備えています)。Digitone II の信号パスは、クラシックな FM 音声というよりは、一般的な減算型シンセに似ています。

PAGE 1

ページ 1 のパラメータは、FM エンジンのさまざまな側面を制御します。Digitone II FM 合成の詳細については、104 ページの「付録 B: DIGITON II の FM 音源」を参照してください。



ALGO

アルゴリズムは、4 つの演算子が相互に接続される構造を選択します。
詳細については、105 ページの「B.3 アルゴリズム」を参照してください。

RATIO C

オペレータ C の周波数比を設定します。詳細については、105 ページの「B.4 FM 比」を参照してください。

RATIO A

オペレータ A の周波数比を設定します。詳細については、105 ページの「 B.4 FM 比」を参照してください。

RATIO B

オペレータ B1 と B2 の周波数比を設定します。B1 と B2 の最小値は .25 です。エンコーダを回すと 、B2 は最大値 (16) に達するまで増加します。その後、.25 から始まり、B1 は次の値 (0.5) まで増加します。この回転動作は、両方のオペレータが最大値に達するまで続きます。このパラメータの動作は 、時計の針の動きに似ています。(0.25〜16.0) 詳細については、105 ページの「B.4 FM 比」を参照してください。

HARM

倍音は、演算子 C、A、および B1 の波形を制御します。パラメータはバイポーラです。負のパラメータ値は演算子 C の倍音を変更し、正のパラメータ値は演算子 A および B1 の倍音を変更します。(-26.00〜26.00) 詳細については、107 ページの「B.6 倍音」を参照してください。

DTUN

デチューンは、オペレータ A と B2 の比率をオフセットします。パラメータ値が約 64 までは、微妙な動きを実現するためのオフセットは非常にわずかです。64 を超えると、オペレータはより大きくデチューンし始めます。

FDBK

フィードバックは、フィードバックを持つオペレータの自己変調の量を設定します。このオペレータは、画面上のアルゴリズムで左上隅にフィードバック ループとともに表示されます。詳細については、104 ページの「B.2 オペレータ」を参照してください。

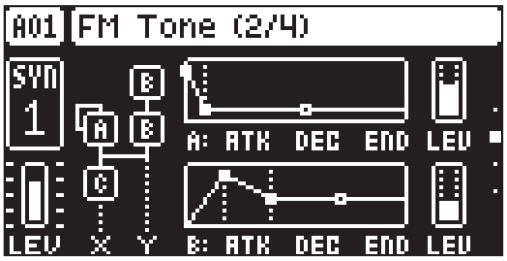
MIX

各アルゴリズムには、選択したアルゴリズムに応じて 2 つの異なるオペレータから出力される 2 つのキャリア出力 (X と Y) があります。MIX パラメータを使用してこれらの出力をミックスし、2 つの異なる音色間でクロスフェードできるようにします。(-64〜63) 詳細については、105 ページの「B.3 アルゴリズム」を参照してください。

PAGE 2

ページ 2 のパラメータは、FM 合成のさまざまな側面、主に周波数変調の量とオペレータ エンベロープを制御します。

FM エンジンには 2 つのオペレータ エンベロープがあります。1 つはオペレータ グループ A 用、もう 1 つはグループ B (B1 と B2) 用です。エンベロープは基本的に拡張された AD (アタック ディケイ) エンベロープですが、調整可能な終了レベル (サウンドがディケイ ステージの最後に到達する振幅レベル) が追加されています。詳細については、106 ページの「B.5 オペレータ エンベロープ」を参照してください。



ATK (A)

Attack Time は、オペレータ A のモジュレーション 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 (A)

Decay Time は、オペレータ A のモジュレーション エンベロープの減衰フェーズの長さを設定します。

END (A)

End Level は、オペレータ A のモジュレーション エンベロープの終了レベルを設定します。

LEV (A)

LEVEL は、オペレータ A からの変調量を設定します。

ATK (B)

Attack Time は、オペレータ グループ B (B1 および B2) のモジュレーション 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 (B)

Decay Time は、オペレータ グループ B (B1 および B2) のモジュレーション エンベロープの減衰フェーズの長さを設定します。

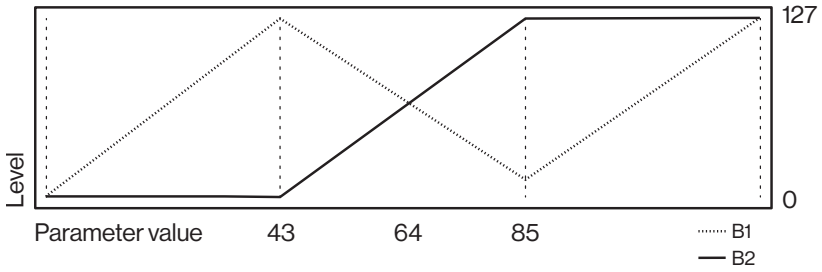
END (B)

End Level は、オペレータ グループ B (B1 および B2) のモジュレーション エンベロープの終了レベルを設定します。

LEV (B)

Level sets は、オペレータ グループ B (B1 および B2) からの変調量を設定します。

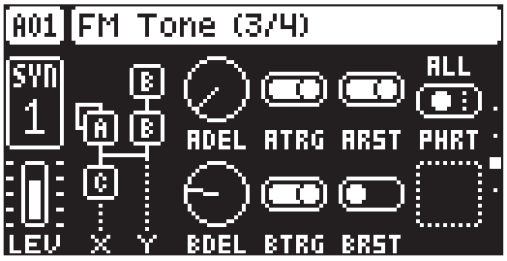
B の LEVEL パラメータは、オペレータ B1 と B2 の両方にマクロ マップされ、次のグラフに従って変調量を制御します。



周波数変調を使用する場合は、FM エンジンの周波数変調の量を設定する LEV パラメータを上げることが重要です。

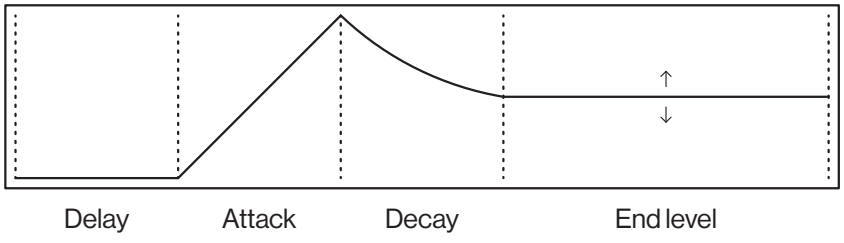
PAGE 3

ページ 3 のパラメータは、主に周波数変調の量とオペレータ エンベロープおよびその動作など、FM 合成のさまざまな側面を制御します。



ADEL

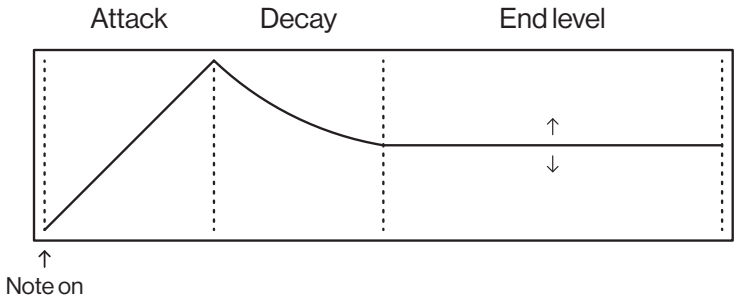
Envelope delay は、オペレータ A のモジュレーション エンベロープのアタック フェーズが開始するまでの時間を設定します。



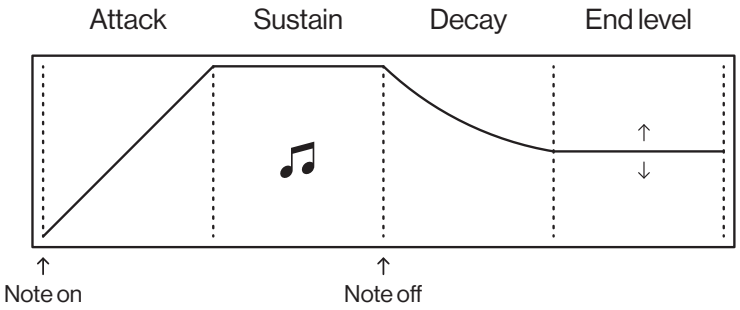
ATRG

エンベロープ トリガーは、オペレーター エンベロープのトリガー動作を設定します。エンベロープはトリガーまたはゲートすることができ、ADE (アタック ディケイ エンド) または ASDE (アタック サステイン ディケイ エンド) エンベロープになります。サステイン フェーズには調整可能なエンベロープ レベルがありません。代わりに、サステイン レベルを設定するのは LEV パラメーターです。ノートの長さは、サステイン フェーズの長さを定義します。

Trigged (ATRG/BTRG ON)



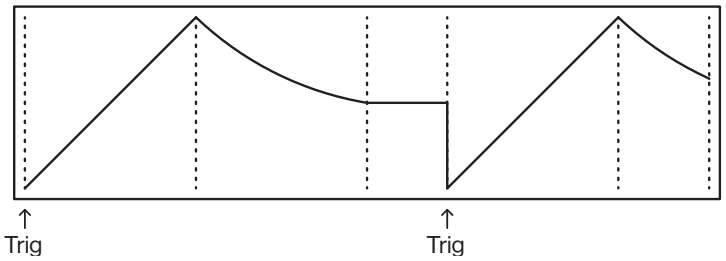
Gated (ATRG/BTRG OFF)



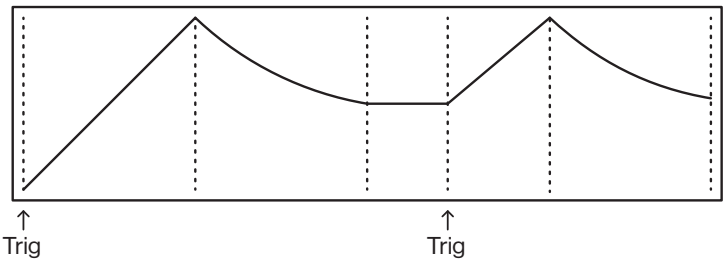
ARST

Envelope reset は、エンベロープが再トリガーされたときにリセットするかどうかを設定します。

Reset on (ARST/BRST オン)



Reset off (ARST/BRST OFF)



PHRT

Phase reset は、トリガーされたときに演算子の位相が 0 から始まるようにリセットされるかどうかを設定します。

OFF は、演算子をリセットしません。

ALL は、すべての演算子をリセットします。

C は、オペレーター C をリセットします。

A+B は、オペレーター A、B1、および B2 をリセットします。

A+B2 は、オペレーター A と B2 をリセットします。

BDEL

ADEL と同じですが、オペレータ グループ B (B1 および B2) 用です。

BTRG

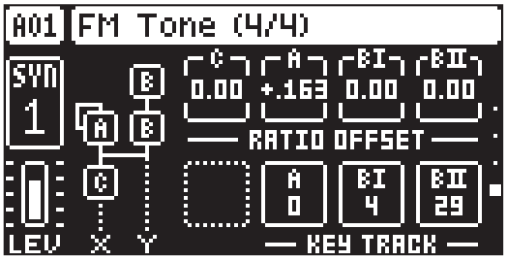
ATRG と同じですが、オペレータ グループ B (B1 および B2) 用です。

BRST

ARST と同じですが、オペレータ グループ B (B1 および B2) 用です。

PAGE 4

ページ 4 のパラメータは、演算子の比率オフセットとキー スケーリングを制御します。



RATIO OFFSET C、A、B1、B2

4 つのオペレーターのそれぞれの比率にオフセットを追加します。

KEY TRACK A

KEY TRACK は、オペレーター A からの変調出力がキーボードで演奏する音によってどの程度影響を受けるかを設定します。KEY TRACK を 0 に設定すると、変調レベルはすべてのキーで同じになります。設定を高くすると、キーボードを高く演奏するほど変調レベルが下がります。したがって、変調レベルが低いと、高周波数の音色の複雑さが減ります。これは、多くのアコースティック楽器で一般的な動作です。

KEY TRACK B1

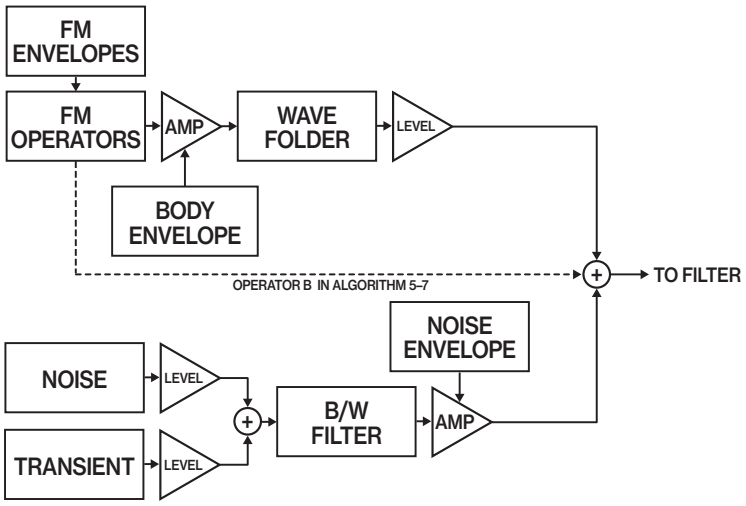
KEY TRACK A と同じですが、オペレーター B1 用です。

KEY TRACK B2

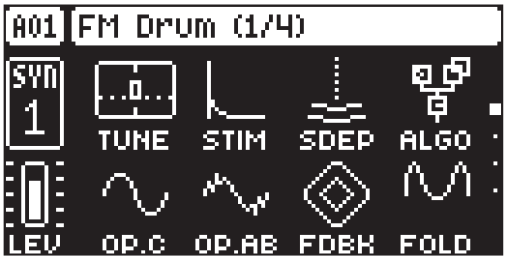
KEY TRACK A と同じですが、オペレーター B2 用です。

A.2.2 FM DRUM

Digitone II の FM DRUM マシンは、ドラムやその他のパーカッシブなサウンドを生成するために特別に調整された FM エンジンですが、メロディックなサウンドにも適しています。以下は、FM DRUM マシンの音声アーキテクチャです。



PAGE 1



TUNE
Tune は、オシレーターのピッチを設定します。

STIM
Sweep Time は、ピッチスイープ時間を設定します。値が小さいほどスイープ時間が短くなります。

SDEP
Sweep Depth は、ピッチ スイープの深さを設定します。

ALGO
Algorithm selects は、4 つの演算子が相互に接続される構造を選択します。

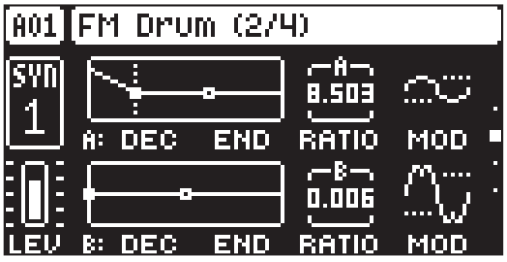
OP.C
Operator C は、オペレータ C の波形を設定します。

OP.AB
Operator AB は、オペレータ A と B の波形を設定します。

FDBK
Feedback は、フィードバックを持つオペレータの自己変調の量を設定します。このオペレータは、画面のアルゴリズムで右上隅にフィードバック ループとともに表示されます。

FOLD
Fold は、サウンドの本体部分の波形折り返しの量を設定します。(サウンドのノイズと過渡部分は除外されます。) 波形折り返しにより、波形の複雑さが増し、倍音がより豊かなサウンドが作成されます。

PAGE 2



DEC
Decay A は、オペレータ A のモジュレーション エンベロープの減衰フェーズの長さを設定します。

END
End A は、オペレータ A のモジュレーション エンベロープの終了レベルを設定します。

RATIO
Ratio A は、オペレータ A の周波数比率を設定します。

MOD
Mod A は、オペレータ A からの変調量を設定します。

DEC
Decay B は、オペレータ B のモジュレーション エンベロープの減衰フェーズの長さを設定します。

END
End Bは、オペレータ B のモジュレーション エンベロープの終了レベルを設定します。

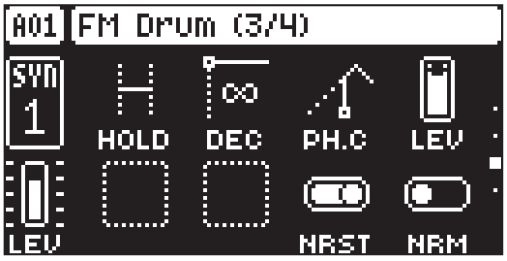
RATIO

Ratio B は、オペレーター B の周波数比率を設定します。

MOD

Mod B は、オペレータ B からの変調量を設定します。

PAGE 3



HOLD

Body Hold は、サウンドのボディ部分の減衰フェーズが始まるまでの時間を設定します。

DEC

Body Decay は、サウンドのボディ部分の減衰フェーズの長さを設定します。最後の値は無限大です。

PH.C

OP C Phase は、オペレータ C の位相のリセットを設定します。パラメータ値が 90 未満の場合、位相リセットがオンであることを意味し、値は位相開始位置を度単位で表します。90 の場合、オペレータは波形のピークでリセットされます。OFF (値 91) に設定すると、オペレータ C の位相はリセットされません。

LEV

Body Level は、サウンドのボディ部分のレベルを設定します。

NRST

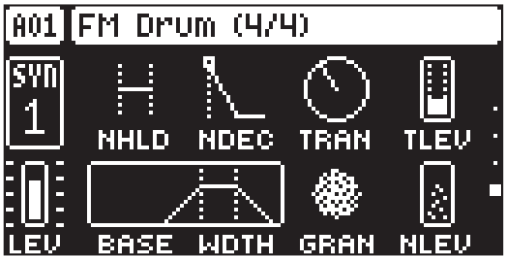
Noise Reset は、(オンにすると) ノートごとにノイズを同じランダム シードにリセットします。これは、ノイズ部分をサンプルのように常に同じように鳴らしたい場合に便利です。

NRM

Noise Ring Mod は、(オンにすると) オペレータ C をノイズのリング モジュレータとして使用します。

ページ 4

PAGE 4



NHLD

Noise Hold は、サウンドのノイズ部分の減衰フェーズが始まるまでの時間を設定します。

NDEC

Noise Decay は、サウンドのノイズ部分の減衰フェーズの長さを設定します。最後の値は無限大です。

TRAN

Drum Transient は、さまざまなトランジェントを選択します。

TLEV

Transient Level は、サウンドのトランジェント部分のレベルを設定します。

BASE

Noise Base は、ノイズ/トランジェント フィルターの基本周波数を設定します。

WDTH

Noise Width は、ノイズ/トランジェント フィルターの基本周波数より上の周波数幅を設定します。

GRAN

Noise grain は、サウンドのノイズ部分のグレインの密度を、高密度 (ホワイト ノイズ) から低密度 (粒状) まで調整します。

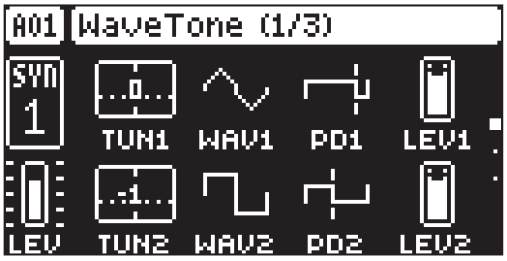
NLEV

Noise Level は、サウンドのノイズ部分のレベルを設定します。

A.2.3 WAVETONE

WAVETONE マシンは、位相歪み、ウェーブテーブル、リングモジュレーション、ハードシンクの要素を取り入れ、柔軟なノイズ デザインを追加することで、非常に柔軟な波形形成機能を備えた 2 つのオシレーターを備えたシンセ エンジンです。

PAGE 1



TUN1

Osc1 は、オシレーター 1 のピッチを設定します。

WAV1

OSC1 Waveform は、オシレーター 1 の波形を設定します。波形は、異なる波形間でクロスフェードします。ここで選択できる波形は、TBL1 で選択したウェーブテーブルによって異なります。

PD1

Osc1 Phase Distortion は、オシレーター 1 の位相歪みの量を制御します。これは、矩形波だけでなく、任意の波形のパルス幅を変更するものと考えてください。

LEV1

Osc1 Level は, オシレーター 1 のレベルを設定します。

TUN2

Osc2 Tune は、オシレーター 1 のピッチを設定します。

WAV2

Osc2 Waveform は、オシレーター 2 の波形を設定します。波形は、異なる波形間でクロスフェードします。ここで選択できる波形は、TBL2 で選択したウェーブテーブルによって異なります。

PD2

Osc2 Phase Distortion は、オシレーター 2 の位相歪みの量を制御します。これは、矩形波だけでなく、任意の波形のパルス幅を変更するものと考えてください。

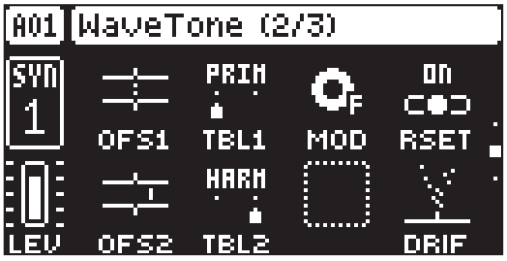
LEV2

Osc2 Level は、オシレーター 2 のレベルを設定します。



位相歪みにより、発振器は波形の前半と後半を異なる速度で横断し、波形の中間点を開始または終了の方向にドラッグすることで波形を効果的に歪ませます。簡単な例としては方形波があります。この場合、位相歪みは波形のデューティ サイクルを調整するパルス幅パラメータとして機能します。

PAGE 2



OFS1

Osc1 Lin Offset は、オシレーター 1 のチューニングのオフセットを設定します。このパラメーターは、オシレーターの周波数をヘルツ単位で直線的にオフセットします (ピッチをセント単位で調整する TUNE とは異なります)。この機能により、高音よりも低音でデチューンが顕著になります。ビート周波数はピッチによって変化しないため、異なる種類のコーラスのようなデチューンが可能になります。

TBL1

Osc1 Wavetable selects は、オシレーター 1 の WAVE パラメーターのウェーブテーブルを選択します。PRIM には、基本的なオシレーター波形である Sin、Tri、Saw、Square が含まれます。HARM には、他の倍音の組み合わせをスイープする波形の長いリストが含まれます。

MOD

Oscillator Modulation selects は、2 つのオシレーターが相互作用する方法を選択します。設定は、OFF、RING MOD、RING MODE FIXED (オシレーター 2 は音価を追跡しません)、および HARD SYNC です



RING MOD モードでは、オシレーター 2 がオシレーター 1 を変調します。この構成では、ほとんどの場合、モジュレーターを聞きたくないので、LEV2 を 0 に下げます。TUN1 はサウンドのチューニングを調整し、TUN2 はサウンドを変更します。LEV2 が 0 に設定されている場合でも、WAV2 と PD2 を調整すると、サウンドの音色に影響します。

HARD SYNC モードでは、オシレーター 2 の波形が新しいサイクルを開始するたびに、オシレーター 1 の位相がリセットされます。このモードでは、TUN2 はサウンドのチューニングを制御し、TUN1 はサウンドの別の側面を制御します。これは、変調すると共鳴のあるフィルターのように聞こえる場合があります。

RSET

Oscillator Phase Reset は、ノートを演奏したときにオシレーターの波形位相をリセットするかどうか、またリセットする方法を設定します。OFF はオシレーター位相をリセットしません。ON はオシレーターを波形位相の開始位置にリセットします。RAND はオシレーターを波形位相のランダムな位置にリセットします。

OFS2

Osc2 Lin Offset は、オシレーター 2 のチューンのオフセットを設定します。このパラメーターは、オシレーターの周波数をヘルツ単位で直線的にオフセットします (ピッチをセント単位で調整する TUNE とは異なります)。この機能により、高音よりも低音でデチューンが顕著になります。ビート周波数はピッチによって変化しないため、異なる種類のコーラスのようなデチューンが可能になります。

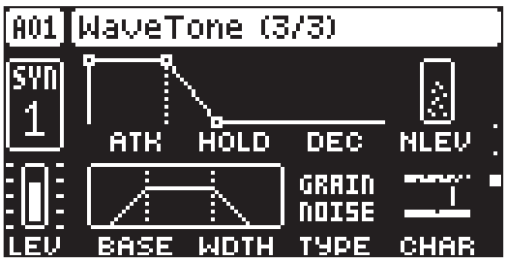
TBL2

Osc2 Wavetable selects は、オシレーター 2 の WAVE パラメーターのウェーブテーブルを選択します。PRIM には、基本的なオシレーター波形である Sin、Tri、Saw、Square が含まれます。HARM には、他の倍音の組み合わせをスイープする波形の長いリストが含まれます。

DRIF

Oscillator Drift は､オシレーター 1 と 2 のランダム ピッチ ドリフトの量を設定します。

PAGE 3



ATK

Noise Attack は、ノイズ 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

Noise Hold は、ノイズ 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。固定ホールド時間値 (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 Trig Length、**[TRIG]** キーまたは外部コントローラーのキーのリリースなどのノート オフ イベントを無視します。HOLD を NOTE に設定すると、ホールド フェーズはノート 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

Noise Decay は、ノイズ 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。

NLEV

Noise Level は、サウンドのノイズ部分のレベルを設定します。

BASE

Noise Base は、ノイズ フィルターの基本周波数を設定します。

WDTH

Noise Width は、ノイズ フィルターの基本周波数より上の周波数幅を設定します。

TYPE

Noise Type selects では、GRAIN、TUNED (ピッチを追跡するサンプル アンド ホールド)、S&H (サンプル アンド ホールド) の 3 種類のノイズから選択します。

CHAR

Noise Character は、ノイズのキャラクターを変更します。このパラメータの効果は、選択したタイプによって異なります。

GRAIN、キャラクターは、ホワイト ノイズから非常にざらざらしたノイズまで、粒子の密度を設定します。

TUNED、キャラクターは、ピッチによって追跡されるサンプル & ホールドのベース チューニングを設定します。

S&H、キャラクターは、サンプル & ホールドの固定チューニングを設定します。

A.2.4 SWARMER

SWARMER マシンは、1 つのメイン発振器と 6 つの追加のデチューン発振器の群れを使用して豊かなサウンドを作成します。

PAGE 1



TUNE

Tune offsets は、入力される音符の値をオフセットします。このパラメータはバイポーラです。0 に設定すると、ピッチは変更されません。

SWRM

Swarm Waveform は、デチューンされた Swarm オシレーターの波形を設定します。

DET

Detune は、メインオシレーターに対する 6 つのスウォーム オシレーターのデチューン量を設定します。

MIX

Mix は、メインオシレーターに対するスウォームオシレーターのレベルを設定します。

M.OCT

Main Octave detunes は、メインオシレーターを 1 オクターブまたは 2 オクターブ下げますが、スウォーム オシレーターのピッチは変更しません。

MAIN

Main Waveform は、メインオシレーターの波形を設定します。

ANIM

Swarm Animation は、スウォーム オシレーターの変調量を設定します。スウォーム オシレーターは、異なるレートで実行される非表示の LFO によってペアで個別に変調されます。

N.MOD

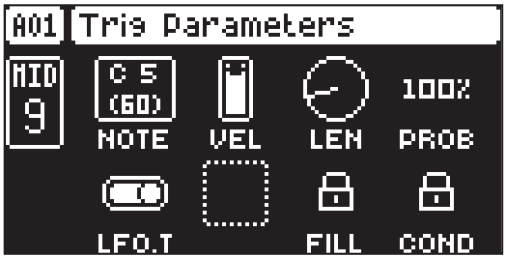
Noise Modulation は、デチューンされたスウォーム オシレーターのノイズ変調の量を設定します。

A.2.5 MIDI

The parameters は、TRIG、SYN、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。



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より優先されます。***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価のみを選択できます。詳細については、24 ページの「8.5.2 KEYBOARD SETUP MENU」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]** キーを押した時間によってこの一般設定が上書きされます。

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。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 の トリガーを制御します。

FILL

Fill は、デバイスがフィル 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、50 ページの「10.12.4 フィル モード」および 49 ページの「10.12.3 トリガー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再生されます。

OFF: FILL が OFF に設定されたトリガーは、FILL モードがアクティブでないときに再生されます。



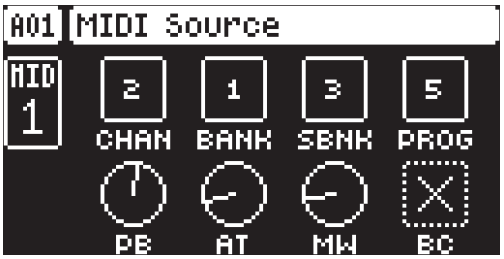
FILL トリガ条件をアクティブにするには、シーケンサを FILL モードにする必要があります。詳細については、50 ページの「10.12.4 FILL モード」を参照してください。

COND

(Trig Condition) 条件付きロックを追加すると、COND は条件付きパラメータ 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に適用できる Trig Condition を設定します。詳細については、49 ページの「10.12.3 トリガー条件と条件付きロック」を参照してください。

SYN 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の変更値も、いくつかの標準 CC パラメータとともにここで設定します。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。パラメータを再度無効にするには、アクティベーション手順を繰り返します。



CHAN (Channe) 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 (Bank)は、CC 0 MSBでバンク変更メッセージを送信します。

SBNK (Sub Bank) は、CC 32 LSB でバンク変更メッセージを送信します。

PROG (Program Change) は、プログラム変更メッセージを送信します。

PB (Pitch Bend) 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。

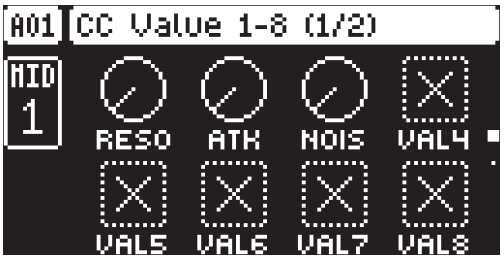
AT (Aftertouch) は、MIDI トラックに送信されるアフタータッチ データを制御します。

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。



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 ENTNRY*** 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、値をコントロール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。



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。

制御したい外部 MIDI 搭載機器から 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。

1. **FLTR PAGE 2 または AMP PAGE 2 で、[FUNC] + DATA ENTRY ノブ A-H を押し続けます。**
2. **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。**
3. **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。

AMP PAGE 2

ここでは、AMP ページ 1 のパラメータで値を設定する 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で値を制御する 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。

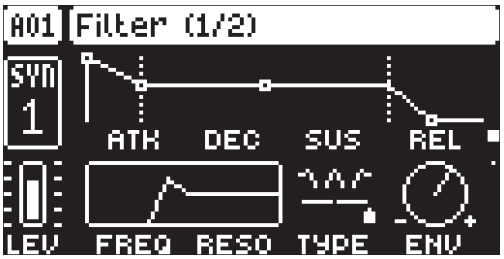
A.3 FLTR MACHINES

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ることができます。



ATK

Attack Time 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

Decay Time 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

Sustain Level 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

Release Time 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

Frequency 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

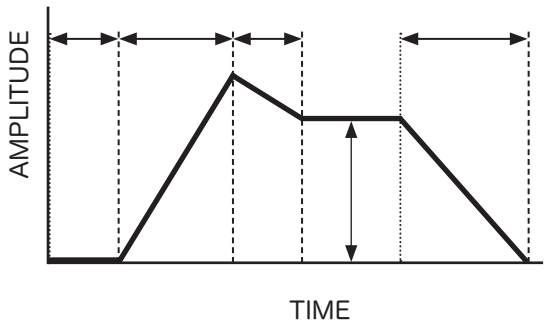
Resonance は、フィルターのレゾナンス動作を設定します。レゾナンスは、カットオフ周波数でスペクトルにピークを導入します。ゲインは、EQ の中心周波数付近のブースト/カットの量を設定します。

TYPE

Type は、マルチモード フィルターをローパスからバンドパス、ハイパスへと変形します。

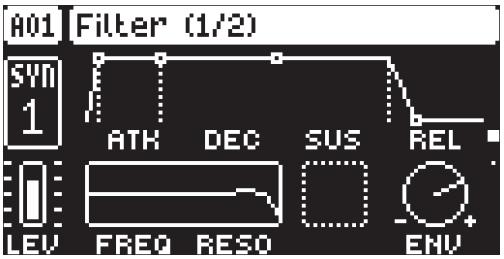
ENV

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/オクターブのスロープを持つ 4 極ローパス フィルターです。



ATK

Attack Time 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

Decay Time 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

Sustain Level 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

Release Time 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

Frequency は、フィルターのカットオフ周波数を設定します。

RESO

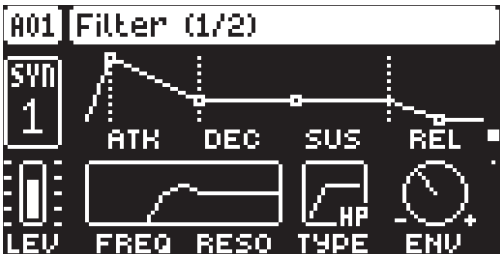
Resonance は、フィルターの共振動作を設定します。共振により、カットオフ周波数でスペクトルにピークが導入されます。

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 LEGACY LP/HP

レガシー フィルターは、Digitone I のフィルターからヒントを得たもので、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

Attack Time 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

Decay Time 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

Sustain Level 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

Release Time 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

Frequency は、フィルターのカットオフ周波数を設定します。

RESO

Resonance は、フィルターの共振を設定します。共振により、カットオフ周波数にピークが導入されます。

TYPE

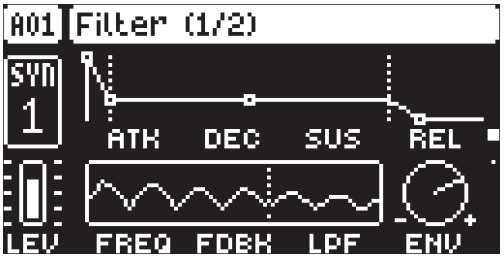
Filter Type は、2 極、2 dB/オクターブのスロープを持つローパス フィルターまたはハイパス フィルターを選択できます。

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.3.4 COMB-

The comb filter 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。コム フィルターには負のフィードバックがあり、より空洞でチューブのようなサウンドを生み出します。



ATK

Attack Time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

Decay Time 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

Sustain Level 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

Release Time 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

Frequency は、コムフィルターの共振周波数を設定します。

FDBK

Feedback は、フィードバック信号のゲインを設定します。FDBK を高い値に設定すると、非常に大きな音が生成される可能性があることに注意してください。

LPF

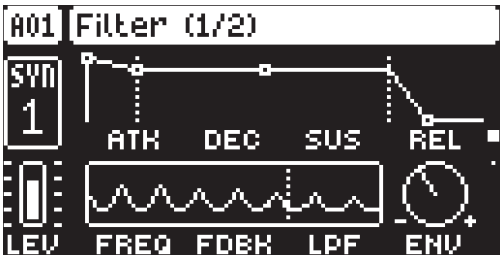
Low Pass Filter は、フィードバック信号のローパス フィルターのカットオフ周波数を設定します。

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.3.5 COMB+

The comb filter 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。コム + フィルターは正のフィードバックを持ち、より弦楽器のようなサウンドを生み出します。



ATK

Attack Time 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

Decay Time 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

Sustain Level 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

Release Time 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

Frequency は、コムフィルターの共振周波数を設定します。

FDBK

Feedback は、フィードバック信号のゲインを設定します。FDBK を高い値に設定すると、非常に大きな音が生成される可能性があることに注意してください。

LPF

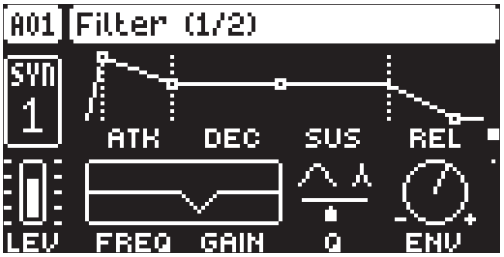
Low Pass Filter は、フィードバック信号のローパス フィルターのカットオフ周波数を設定します。

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.3.6 EQUALIZER

このマシンはパラメトリックイコライザーです。



ATK

Attack Time 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

Decay Time は、EQ 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、EQ エンベロープのサステイン レベルを設定します。

REL

Release Time 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

Frequency は EQ の中心周波数を設定します。

GAIN

Gain sets 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。

Q

Q 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。



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。

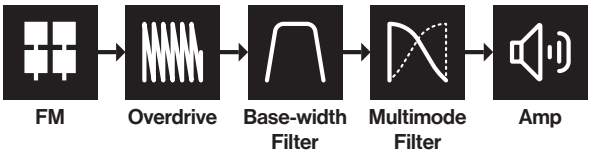


ATK、DEC、SUS、および REL パラメータは、選択したフィルター マシンにのみ影響します。FLTR ページ 2 のベース幅フィルターには影響しません。

付録 B: DIGITONE II の FM 音源

B.1 概要

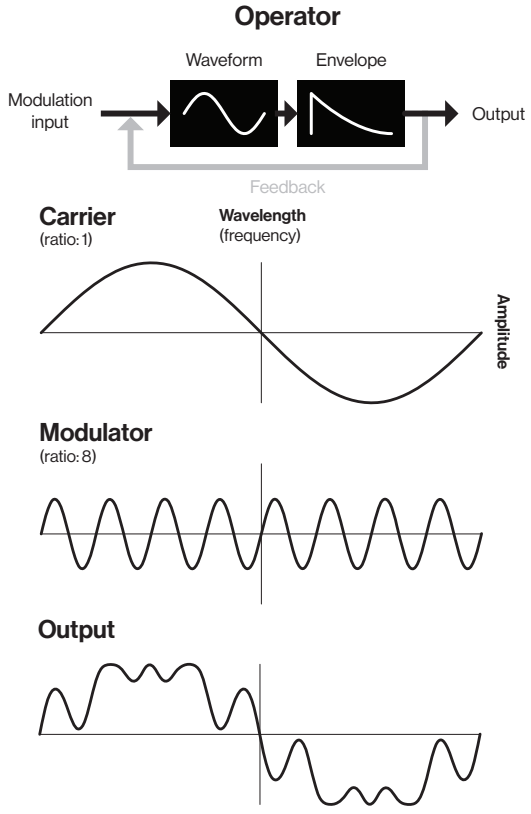
Digitone II の FM TONE マシンは、80 年代のクラシックな実装スタイルの 4 オペレータ周波数変調 (FM) シンセです。ただし、初期の FM シンセとは異なり、Digitone II は FM エンジンを完全なシンセサイザー音声ではなく複雑なトーン ジェネレーターのように使用します (この機能も備えています)。Digitone II の信号パスは、クラシックな FM 音声というよりは、一般的な減算型シンセに似ています。



この設計の考え方は、FM 合成の生々しく、しばしば複雑なサウンドスケープを活用し、よりよく知られた、より扱いやすい減算方式を全体的なサウンド シェーピングに使用することです。FM は、モジュレーションまたはレイヤーを使用してサウンドをシェーピングすることで、音色に倍音を追加する合成方法です。倍音を追加するには、1 つのオシレーターのピッチを別のオシレーターの出力で変調します。FM は、LFO を介してビブラートを適用する方法に似ています。変調レートが遅い場合は、単にビブラートになりますが、変調周波数がオーディオ レートに達すると、ビブラート効果がサウンドの一部になり、代わりに音色効果になります。

B.2 オペレーター

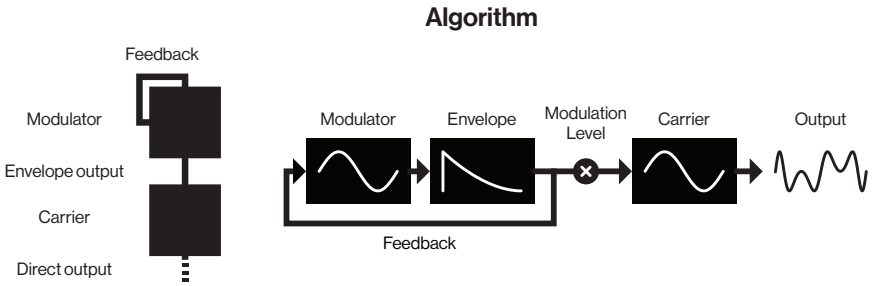
FM シンセシスでは、オシレーターはオペレーターと呼ばれます。アナログ オシレーターとは異なり、オペレーターにはエンベロープと特定の入力および出力も含まれているため、一種のマクロ オシレーターになっています。FM は、2 つ以上のオペレーターを組み合わせて、より倍音豊かな出力を生成します。別のオペレーターを変調するために使用されるオペレーターは、モジュレーターと呼ばれます。結果として生じるトーンを生成または搬送するオペレーターは、キャリアと呼ばれます。フィードバックは、サウンドのシャープネスを高めるために使用され、通常はモジュレーターにのみ適用されます。オペレーターの出力はオペレーター自体にフィードバックされ、倍音が追加されます。たとえば、Digitone II のサウンド B001 と B002 を見て、フィードバックを使用して基本的な矩形波と鋸波を作成する方法を確認してください。詳細については、87 ページの「A.2.1 FM TONE」を参照してください。



場合によっては、オペレータはキャリアとモジュレータの両方になることができます。つまり、オペレータは結果をトーンとして出力しながら、別のオペレータをモジュレートするためにも使用します。オペレータを C、A、B (B1 と B2) の 3 つのグループに分け、複雑さを軽減して Digitone II を使いやすくしています。グループ B は 2 つのオペレータで構成されているため、B のパラメータ コントロールは両方のオペレータにマクロ マップされます。

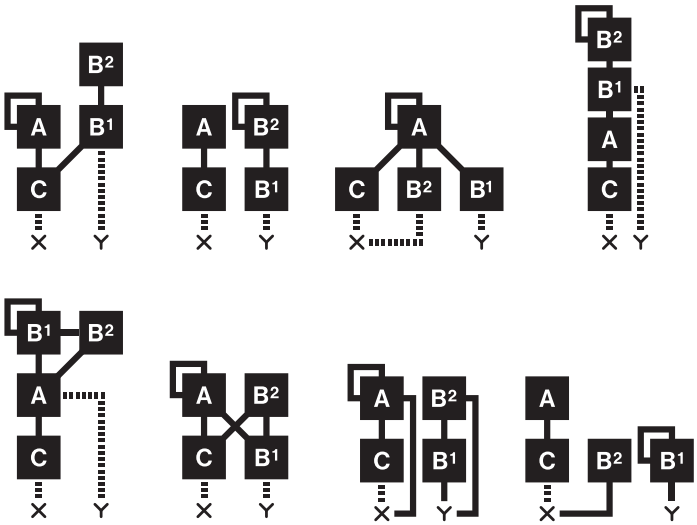
B.3 アルゴリズム

アルゴリズムは、演算子のルーティングまたは組み合わせのセットです。変調をさまざまな方法でルーティングすると、変調を適用するさまざまな方法が得られ、当然、異なる結果が得られます。



上の写真は、2 つのオペレータ アルゴリズムです。これは、最も基本的な形式の FM 合成です。Digitone II には、さまざまな方法でルーティングできる 4 つのオペレータがあります。異なるアルゴリズムによって、出力の特性が劇的に変化します。たとえば、4 つのオペレータを積み重ねると、非常に複雑な音色が得られます。

Digitone II には、4 つのオペレータが異なる方法でルーティングされる 8 つの異なるアルゴリズムがあります。詳細については、87 ページの「A.2.1 FM TONE」を参照してください。各アルゴリズムには、選択したアルゴリズムに応じて 2 つの異なるオペレータから出力される 2 つのキャリア出力 (X と Y) があります。MIX パラメータを使用してこれらの出力をミックスし、2 つの別々の音色をクロスフェードすることができます。詳細については、87 ページの「A.2.1 FM TONE」を参照してください。



X と Y に向かう線は、キャリアからの出力を示します。キャリア出力が X/Y 出力に送信される方法は 2 つあります。1. 振幅はオペレータ エンベロープの影響を受けません (点線)。2. 振幅はオペレータ エンベロープの影響を受けます (実線)。X/Y 出力からのサウンドは、オーバードライブを介してフィルターにルーティングされます。

B.4 FM レシオ

周波数変調は、音の調性を保つために、主周波数の乗数で適用されます。これらの乗数は比率と呼ばれます。各オペレータ グループの比率は、入力ピッチ (音価) の乗数です。比率が高いほど、ピッチ周波数が高くなります。たとえば、1:2 (キャリア: モジュレータ) の比率で変調を適用すると、キャリア出力は矩形波に似たものになります。1:1 の比率はノコギリ波のように聞こえ、奇数はさまざまな金属音やその他の「自然な」音に使用できます。Digitone II では、さまざまなオペレータ グループの FM 比率は次のように機能します。

C は、常にキャリアのように機能しますが、通常はサウンドのベース ノートを運ぶために使用されるため、ほとんどが整数に制限されます。詳細については、87 ページの「A.2.1 FM TONE」を参照してください。

A には、より非調和な関係を可能にするために、より広範な比率値があります。詳細については、87 ページの「A.2.1 FM TONE」を参照してください。

B (B1 と B2) は、両方のオペレーターを同時に制御します。B1 と B2 の最小値は .25 です。エンコーダーを回すと、B2 は最大値 (16) に達するまで増加します。その後、.25 から開始し、B1 は次の値 (0.5) に増加します。この回転動作は、両方のオペレーターが最大値に達するまで続きます。このパラメーターの動作は、時計の針の動きに似ています。詳細については、87 ページの「A.2.1 FM TONE」を参照してください。

B.5 オペレーターエンベロープ

あるオシレーターを別のオシレーターで直接変調すると、非常に耳障りな倍音が生成されるため、変調レベルを制限して変調の量を制御する必要があります。Digitone II では、エンベロープと LEVEL パラメーター コントロールを使用して、変調器がキャリアに与える影響の量を減衰します。エンベロープを使用すると、時間の経過に伴う変調を制御することもできます。たとえば、ピアノを最初に叩いたときの音色はシャープですが、すぐに柔らかい音色にフェードします。エンベロープと変調レベルは FM 合成の重要な要素であり、実現したいサウンドを形成するために使用するツールです。

Digitone II FM エンジンには、実用的で使いやすいように設計された 2 つのオペレータ エンベロープがあります。1 つのエンベロープはオペレータ グループ A 用で、もう 1 つはグループ B (B1 と B2) 用です。

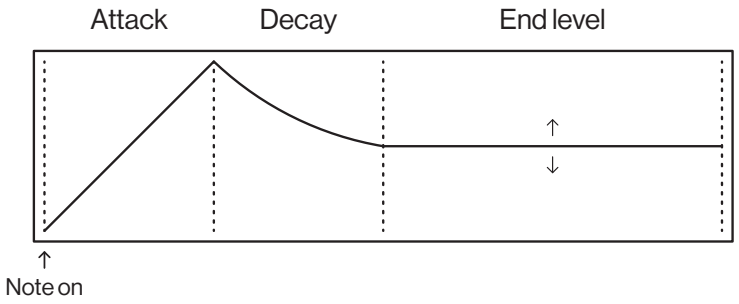
エンベロープは基本的に拡張された AD (アタック ディケイ) エンベロープですが、調整可能な終了レベル (ディケイ ステージの最後にサウンドが到達する振幅レベル) が追加されています。通常、AD エンベロープは常にゼロ レベルで終了しますが、FM では、たとえば短いプラックやフェード インの後にいくらかのモジュレーションを保持したいことがよくあります。詳細については、87 ページの「A.2.1 FM TONE」を参照してください。



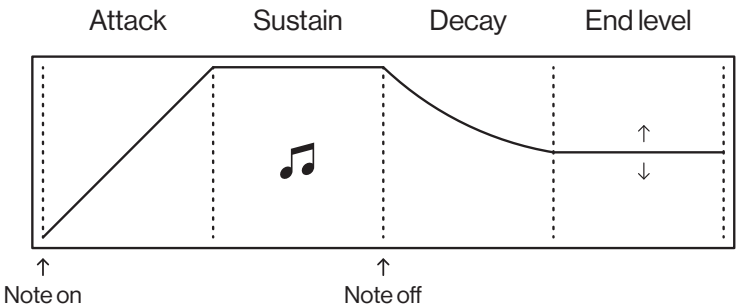
オペレータ エンベロープ B は B1 と B2 の両方からの出力を制御することに注意してください。

エンベロープはトリガーまたはゲートすることができ、ADE (アタック ディケイ エンド) または ASDE (アタック サステイン ディケイ エンド) エンベロープになります。サステイン フェーズにはエンベロープ レベルがありません。代わりに、LEV パラメータでサステイン レベルを設定します。ノートの長さでサステイン フェーズの長さを定義します。詳細については、87 ページの「A.2.1 FM TONE」を参照してください。

Trigged (ATRG/BTRG ON)

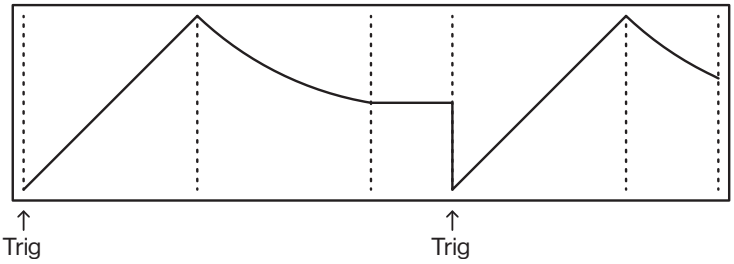


Gated (ATRG/BTRG OFF)

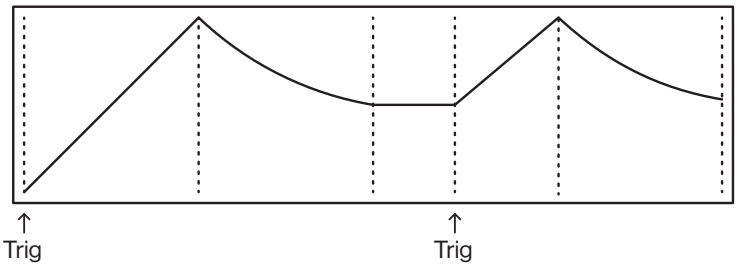


エンベロープが再トリガーされたときにリセットするかどうかも設定できます。詳細については、87 ページの「A.2.1 FM TONE」を参照してください。

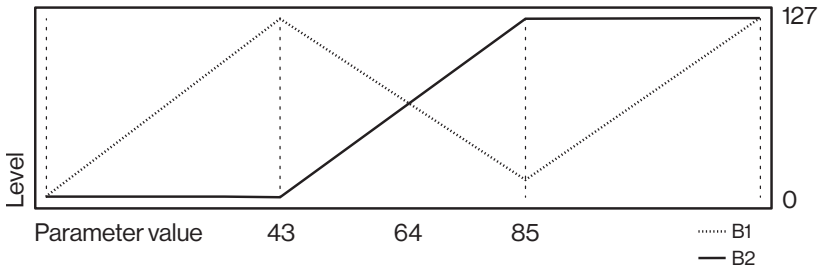
Reset on (ARST/BRST ON)



Reset off (ARST/BRST OFF)

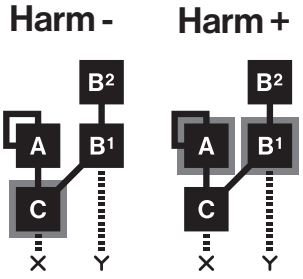


SYN2 ページの **LEVEL** パラメータは、A および B オペレータからの変調量を制御します。詳細については、87 ページの「A.2.1 FM TONE」を参照してください。B の **LEVEL** パラメータは、オペレータ B1 と B2 の両方にマクロ マップされ、次のグラフに従って変調量を制御します。

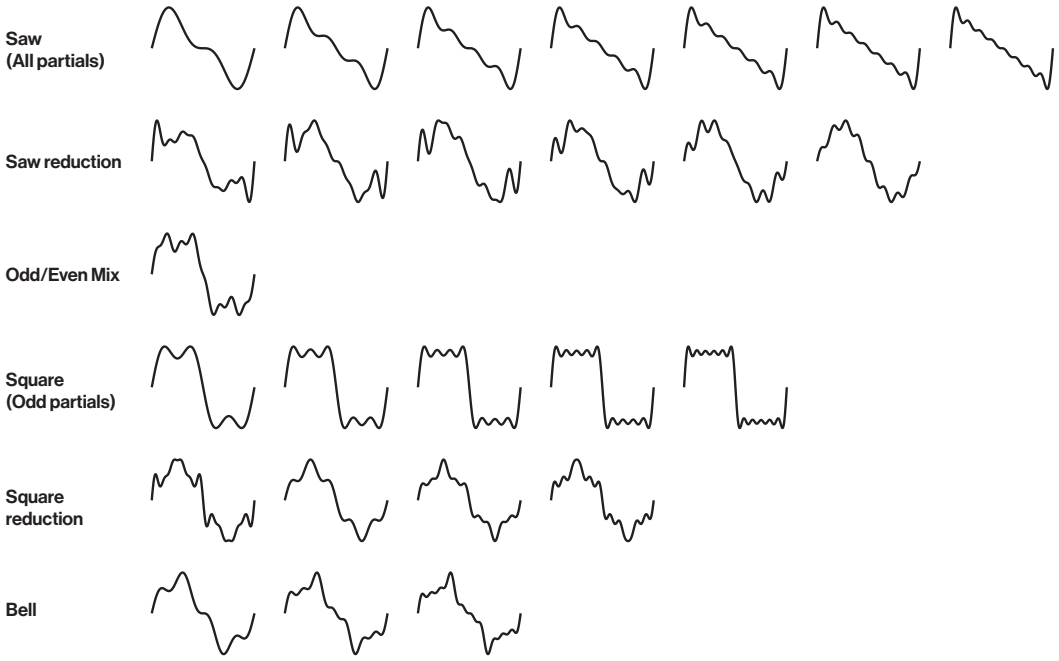


B.6ハーモニクス

オペレータからのデフォルトの出力は正弦波ですが、**HARM** パラメータを使用して、オペレータの正弦波の一部に上側部分音を追加し、より倍音豊かな波形を作成できます。**HARM** パラメータはバイポーラです。負のパラメータ値はオペレータ C の倍音を変更し、正のパラメータ値はオペレータ A と B1 の倍音を変更します。

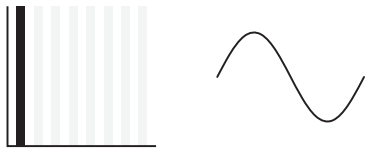


倍音を変更すると、中間値が現在の倍音と次の倍音の間で補間されます。この補間はウェーブテーブル合成とよく似ており、倍音間をスイープして、ある音色から別の音色にスムーズに移行します。詳細については、87 ページの「A.2.1 FM TONE」を参照してください。演算子の倍音列は次のようになります。

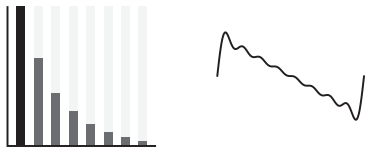


Digitone II は、**HARM** パラメータの倍音列を作成するために、加算合成の形式を使用します。加算合成は、電子音生成の最も古い形式の 1 つです。これは非常に単純な合成形式ですが、非常に強力です。基本原理は、複数の正弦波を加算して複雑な音色を形成することです。各正弦波は部分音と呼ばれます。各部分を減衰させることにより、音色の倍音成分が変化し、異なる波形が生成されます。

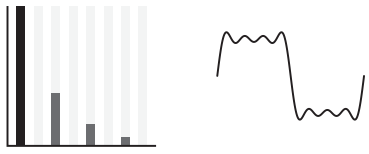
最初の部分音は常に最大音量に保たれ、基本オクターブはそのまま維持されます。



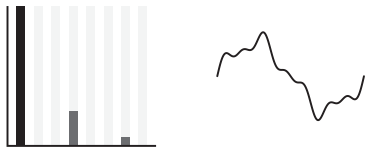
各部分を連続して追加すると、のこぎり波が再現されます。部分音ごとに音量が下がり、自然な減衰が生まれることに注目してください。



すべての奇数部分を直列に追加すると、方形波に近似します。

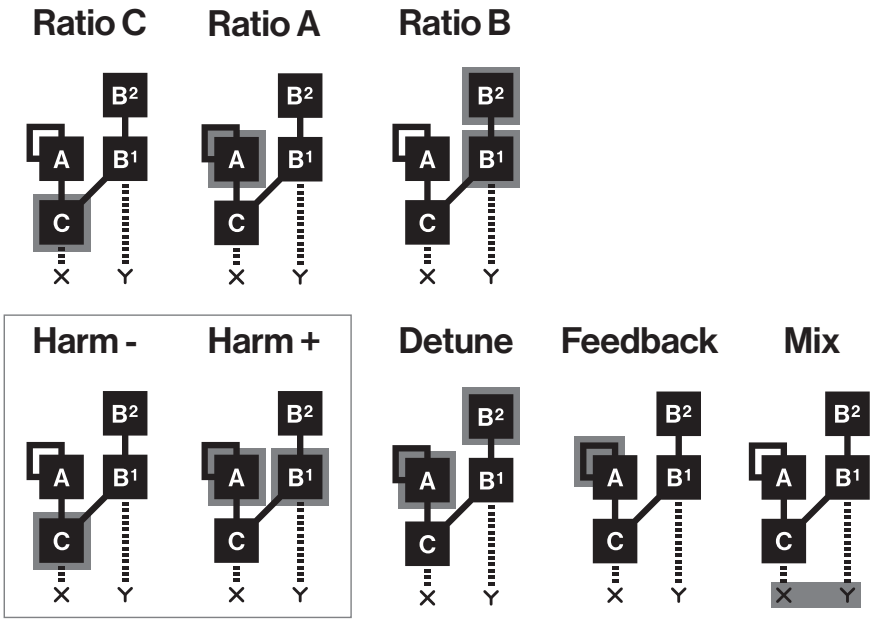


加算法を使用すると、さまざまな音色を作成できます。たとえば、この部分音の組み合わせはベルの音色に近い音になります。



B.7 SYN1 の1 ページ目のパラメーターの概要

これは、SYN1 ページのパラメータが FM エンジンのどの部分に影響を与えるかを示すグラフです。FM エンジンの影響を受ける部分は灰色で強調表示されます。詳細については、87 ページの「A.2.1 FM TONE」を参照してください。



付録 B: MIDI

この付録では、Digitone II の CC および NRPN 仕様を示します。

C.1 TRACK パラメーター

TRACK				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Mute	94		1	108
Track level	95		1	110

C.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	6
Portamento On/Off	65		3	7

C.3 SOURCE パラメーター

SYN PAGE 1				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Data entry knob A (マシンに依存)	40		1	73
Data entry knob B (マシンに依存)	41		1	74
Data entry knob C (マシンに依存)	42		1	75
Data entry knob D (マシンに依存)	43		1	76
Data entry knob E (マシンに依存)	44		1	77
Data entry knob F (マシンに依存)	45		1	78
Data entry knob G (マシンに依存)	46		1	79
Data entry knob H (マシンに依存)	47		1	80

SYN PAGE 2				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Data entry knob A (マシンに依存)	48		1	81
Data entry knob B (マシンに依存)	49		1	82
Data entry knob C (マシンに依存)	50		1	83
Data entry knob D (マシンに依存)	51		1	84
Data entry knob E (マシンに依存)	52		1	85
Data entry knob F (マシンに依存)	53		1	86
Data entry knob G (マシンに依存)	54		1	87
Data entry knob H (マシンに依存)	55		1	88

SYN PAGE 3				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Data entry knob A (マシンに依存)	56		1	89
Data entry knob B (マシンに依存)	57		1	90
Data entry knob C (マシンに依存)	58		1	91
Data entry knob D (マシンに依存)	59		1	92

SYN PAGE 3				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Data entry knob E (マシンに依存)	60		1	93
Data entry knob F (マシンに依存)	61		1	94
Data entry knob G (マシンに依存)	62		1	95
Data entry knob H (マシンに依存)	63		1	96

SYN PAGE 4				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Data entry knob A (マシンに依存)	70		1	97
Data entry knob B (マシンに依存)	71		1	98
Data entry knob C (マシンに依存)	72		1	99
Data entry knob D (マシンに依存)	73		1	100
Data entry knob E (マシンに依存)	74		1	101
Data entry knob F (マシンに依存)	75		1	102
Data entry knob G (マシンに依存)	76		1	103
Data entry knob H (マシンに依存)	77		1	104

C.4 FILTER パラメーター

FILTER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Frequency	16		1	20
Data entry knob F (マシンに依存)	17		1	21
Data entry knob G (マシンに依存)	18		1	22
Env. Depth	24		1	26
Attack Time	20		1	16
Decay Time	21		1	17
Sustain Level	22		1	18
Release Time	23		1	19
Env. Delay	19		1	23
Key Tracking	26		1	69
Base	27		1	24
Width	28		1	25
Env. Reset	25		1	68

C.5 AMP パラメーター

AMP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Attack Time	84		1	30
Hold Time	85		1	31
Decay Time	86		1	32
Sustain Level	86		1	33
Release Time	88		1	34
Env. Reset	92		1	41
Mode	91		1	40
Pan	89		1	38
Volume	90		1	39

C.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

C.7 FX パラメーター

AMP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Bit Reduction	78		1	5
Overdrive	81		1	8
Sample Rate Reduction	79		1	6
SRR Routing	80		1	7
Overdrive Routing	82		1	9
Delay Send	30		1	36
Reverb Send	31		1	37
Chorus Send	29		1	35

C.8 MOD パラメーター

LFO 1				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Speed	102		1	42
Multiplier	103		1	43
Fade In/Out	104		1	44
Destination	105		1	45
Waveform	106		1	46
Start Phase/Slew	107		1	47
Trig Mode	108		1	48
Depth	109		1	49

LFO 2				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Speed	111		1	50
Multiplier	112		1	51
Fade In/Out	113		1	52
Destination	114		1	53
Waveform	115		1	54
Start Phase/Slew	116		1	55
Trig Mode	117		1	56
Depth	118		1	57

LFO 3				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Speed			1	58
Multiplier			1	59
Fade In/Out			1	60
Destination			1	61
Waveform			1	62
Start Phase/Slew			1	70
Trig Mode			1	71
Depth			1	72

C.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
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	41
Speed	9		2	42
High Pass Filter	70		2	43
Width	71		2	44
Delay Send	12		2	45
Reverb Send	13		2	46
Mix Volume	14		2	47

C.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	37
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

C.11 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	78		1	60
VAL10	79		1	61
VAL11	80		1	62

CC VAL				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
VAL12	81		1	63
VAL13	82		1	64
VAL14	83		1	65
VAL15	84		1	66
VAL16	85		1	67

C.12 MISC パラメーター

MISC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Pattern Mute	110		1	109
Master Overdrive	17		2	50

付録 E: KEYBOARD スケール

キーボードモードで選択可能なスケールは以下のとおりです。詳細については、24ページの「8.5.1 キーボードモード」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, 28

A
ARPEGGIATOR メニュー 38
AUDIO ROUTING
Global 75

B
DIGITONE II のバックアップ 20
ブレスコントローラー 38

C
チェーン 39
CHORUS 65
CHROMATIC モード 24
クラス基準デバイス 20
COMPRESSOR 65
条件付きロック 49
背面の接続 14
CONTROL ALL 19
Configuration 34
コピー、貼り付け、クリア 50
著作権情報と連絡先住所 86

D
DIGITONE II データ構造の概要 16
パターン 16
プリセット 16
プロジェクト 16
DELAY 63

E
STARTUP メニュー 79
EUCLIDEAN シーケンサー 44

F
FACTORY RESET 79
FILL モード 50
FILTER 57
FLTR MACHINES 100
DIGITONE II の FM音源 106
アルゴリズム 106
キャリア 105
FM レシオ 106
ハーモニクス 108
概要 105
オペレーターエンベロープ 107
オペレーター 105
SYN1 の1 ページ目のパラメーターの概要110
FX と MIXER パラメーター 63
Chorus 65
Compressor 65
Delay 63
External mixer 68
FX mixer 68
Internal mixer 67
Reverb 64

G
GRID RECORDING モード 41

H
HARD SYNC 95

K
KEYBOARD SCALE 25
KEYBOARD スケール 118
便利なキーの組み合わせ 82
キット 28

L
LED BACKLIGHT 76
LED INTENSITY 76
LFO 61, 62
モジュレーションの宛先 117

M
マシン 16, 87
アクティブトラックへのマシンの割り当て 87
メトロノーム 23
MICRO TIMING 46
MIDI CC & NRPN 111
MIDI CONFIG 72
MIDI LEARN 99
MIDI TRACKS 17
Parameters 97
MIXER 67, 68
MUTE モード 25

N
名前付け画面 19
NOTE EDIT 41
NOTE EDIT メニュー 41

O
OS UPGRADE 78

P
PAGE SETUP
Length per pattern モード 46
Length per track モード 47
パネルのレイアウトと接続 12
パラメーターロック 48
PATTERNS
Grid recording モード 41
Live recording モード 42
パラメーターロック 48
パターンの制御 39
パターンの選択 39
Trig モード 26

トリガータイプ 40
パターン、キットとプリセット 28
プリセットの編集 33
プリセットの再生 33
PERFORM KIT モード 53
PORTAMENTO 36
On/Off 57
プリセットロック 48
プリセット 28
オーディオ トラックのパラメーター 55
プリセットの編集 33
プリセットの再生 33
プリセットの保存 34
プリセットの選択 22
PROJECT MANAGER 70
PROJECTS 70
Load 70
Project Manager 70
Save 70
Write protection 70
PURGE (REMOVE UNUSED)
All 70
Kits 33

Q

QUANTIZATION 46
クイックスクロール 19
クイックスタート 22

R

RETRIGS 46, 56
REVERB 64
RING MODULATION 95

S

重要 安全とメンテナンスに関する指示 3
SCALES 118
スクリーン セーバー 18
シーケンサー 39
条件付きロック 49
パターンの編集 40
パラメーターロック 48
パターンコントロール 39
Retrig メニュー 46
Scale メニュー 46
パターンの選択 39
Trig メニュー 44
Trig parameters page 46
SEQUENCER RECORDING MODES
Grid recording モード 41
Live recording モード 42
SETTINGS 70
MIDI config 71, 72
Project 70
System 76, 77
セットアップ例 80
MIDIトラックを使用してシンセサイザーを制御する 80
DIGITONE II とモノフォニックベースマシン 80
SONG モード 51
DIGITONE II のサウンドアーキテクチャ 15
SWING 23
SYN MACHINES 87
SYSEX DUMP 74

T

技術情報 85
テンポ 23
TEMPORARY SAVE コマンドと RELOAD PATTERN コマンド 50
トラックのパラメーター 55
Amp 57
Filter 57
LFO 60
Syn 57
Trig 55, 56
TRANSPOSE
PATTERN トランスポーズ 51
TRACK トランスポーズ 51
TRIG モード 26
TRIGS 40
Lock trigs 40
Note trigs 40
Parameter locks 48

U

UNISON 45

V

VOICE MENU 45
Locked voices 45
Unison 45
Voice stealing 42, 45

