Syntakt

ユーザーマニュアル



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 Electro- magnetic Compatibility Directive 2014/30/EU.The product meets the requirements of RoHS 2 Directive 2011/65/EU.



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

免責条項

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

重要な安全性とメンテナンスの注意事項

以下の注意事項をよくお読みください。また、操作上の指示に従ってください。

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

警告

火災、感電、製品破損のリスクを軽減するため、以下の指示に従ってください。

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

サウンドのピークに関する注意

- Early Startup メニューのテストモードがアクティブになると、Syntakt のすべてのオーディオ出力に短い信号が送信されます。アクティブ化する前に、すべてのスピーカーとヘッドフォンの音量を下げることを忘れないでください

Elektron の電源アダプターの安全に関する指示

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

再起動について

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

目次

1. イントロダクション 10
1.1. マニュアルにおける表記について 10
2. SYNTAKT 11
3. パネルレイアウトとコネクタ 12
3.1 フロントパネル 12
3.2 背面コネクタ 14
4. クイックスタート 15
4.1 ファクトリープリセットを演奏する 15
4.2 テンポ 15
4.3 KEYBOARD モードを使用する 15
4.4 ミュートモードを使用する 16
4.5 パラメーターの編集 16
5. SYNTAKT サウンド アーキテクチャ 17
5.1 デジタルボイスタイプ 17
5.2 アナログ ドラムとアナログ シンバル ボイス タイプ 17
5.3 センド エフェクト 17
5.4 アナログ FX ブロック 17
5.4.1 アナログ FX ブロックのルーティング 18
6. Syntakt のデータ構造の概要 19
6.1 +DRIVE 19
6.2 データの構造 19
6.2.1 プロジェクト 19
6.2.2 パターン 19
6.2.3 サウンド 19
6.3 トラックについて 20
6.3.1 オーディオトラック、ボイスタイプ、およびマシン 20
6.3.2 MIDI トラック 20
6.3.3 FX トラック 20
7. ユーザーインターフェース 21
7.1 画面の移動 21
7.2 トリガーキー 21
7.3 ロータリーエンコーダー 22
7.4 キーの挙動 22
7.5 パラメーターの編集 22
7.5.1 トラックパラメーターの編集 22
7.5.2 パラメーター値のジャンプ 22
7.5.3 すべてのトラックの値を制御する 22
7.5.4 **[FUNC]** キーの組み合わせ 22
7.6 クイックスクロール 23
7.7 コピー、クリア、ペースト 23
7.8 名前付け画面 23
7.8.1 ポップアップ名前付け画面 23
7.9 キーボードモード 24
7.9.1 キーボード セットアップ メニュー 24
7.10 MUTE モード 25
7.11 トリガーモディファイア 25
7.11.1 トリガーモディファイアのセットアップ 26
7.11.2 トリガーモディファイアを使用する 26
7.12 MIDI ノート 26
7.13 OVERBRIDGE 26
7.14 クラス コンプライアント デバイス 27
7.15 Syntakt のバックアップ 27
7.15.1 プロジェクトとサウンドのバックアップ 27
7.15.2 バックアップしたファイルを Elektron デバイスに転送する 27
8. パターンとサウンド 28
8.1 +Drive サウンド ライブラリーとサウンド プール 28
8.1.1 サウンドをサウンド プールに追加する 28

8.2 サウンドを演奏する. 29
8.2.1 外部 MIDI デバイスを使用してサウンドを演奏する 29
8.3 サウンドの編集 29
8.4 サウンドのロード 29
8.5 サウンドの保存 29
8.6 SOUND メニュー 30
8.6.1 セットアップ. 30
8.6.2 SOUND BROWSER 32
8.6.3 SOUND MANAGER 33
8.6.4 サウンドのロード 34
8.6.5 サウンドの保存 35
8.6.7 トラックサウンドの名前の変更 35
9. シーケンサー 36
9.1 シーケンサーのテンポ 36
9.2 パターンの基本操作. 36
9.2.1 バンクとパターンの選択 36
9.2.2 パターン制御. 37
9.3 パターンの編集 37
9.3.1 トリガータイプ 37
9.3.2 GRID RECORDING モード 37
9.3.3 LIVE RECORDING. モード 38
9.3.4 STEP RECORDING モード. 39
9.4 MICRO TIMING メニュー 40
9.5 RETRIG メニュー. 40
9.6 QUANTIZE メニュー 41
9.7 METRONOME メニュー 41
9.8 SCALE メニュー. 42
9.8.1 PER PATTERN モード. 42
9.8.2 PER TRACK モード 42
9.9 シーケンサー機能 43
9.9.1 パラメーターロック. 44
9.9.2 サウンドロック 44
9.9.3 トリガー条件と条件付きロック 44
9.9.4 FILL モード. 45
9.9.5 スウィング 45
9.9.6 コピー、ペースト、クリア. 45
9.9.7 TEMPORARY SAVE コマンドと RELOAD PATTERN コマンド 46
9.10 チェーン 46
9.11 SONG モード 47
9.11.1 SONG エディットスクリーン 47
9.11.2 ソングの作成と編集. 48
9.11.3 ソングを再生する 49
10. オーディオトラックパラメーター 50
10.1 オーディオトラックパラメーターの編集 50
10.2 TRIG PARAMETERS PAGE 50
10.2.1 NOTE (ノート). 50
10.2.3 LEN (レングス) 50
10.2.4 PROB (確率) 50
10.2.5 FLT.T (フィルター エンベロープ トリガー) 51
10.2.6 LFO.T (LFO トリガー) 51
10.2.7 PTIM (ポルタメントタイム) 51
10.2.8 PORT (ポルタメント). 51
10.3 SYN PAGE. 51
10.4 FLTR PAGE 1 51
10.4.1 ATK (アタックタイム). 51
10.4.2 DEC (ディケイタイム) 52
10.4.3 SUS (サスティンレベル) 52
10.4.4 REL (リリースタイム) 52
10.4.5 FREQ (カットオフ フリケンシー). 52
10.4.6 RESO/GAIN (レゾナンス / ゲイン). 52
10.4.7 TYPE (フィルター タイプ) 52

10.4.8 ENV (エンベロープ) 52
10.5 FLTR PAGE 2 53
10.5.1 DEL (ディレイ) 53
10.5.2 FENR (フィルター エンベロープ リセット) 53
10.5.3 BASE (ベース周波数) 53
10.5.4 WIDTH (バンド幅) 53
10.6 AMP PAGE 1 54
10.6.1 ATK (アタックタイム) 54
10.6.2 HOLD (ホールド) 54
10.6.3 DEC (ディケイ タイム) 54
10.6.4 SUS (サスティン レベル) 54
10.6.5 REL (リリース タイム) 54
10.6.6 DEL (ディレイ センド レベル) 54
10.6.7 REV (リバーブ) 54
10.6.8 PAN (パンニング) 54
10.6.9 VOL (ボリューム) 54
10.7 AMP PAGE 2 55
10.7.1 AENR (アンプ エンベロープ リセット) 55
10.7.2 MODE (モード) 56
10.7.3 ROUT (ルーティング) 56
10.8 LFO PAGE 1 56
10.8.1 SPD (スピード) 56
10.8.2 MULT (マルチプライアー) 56
10.8.3 FADE 56
10.8.4 DEST (モジュレーション宛先) 56
10.8.5 WAVE (波形) 56
10.8.6 SPH (スタート フェイズ) 57
10.8.7 MODE (モード) 57
10.8.8 DEP (デプス) 57
11. MIDI トラックのトラックパラメーター 58
11.1 MIDI トラックのパラメーターの編集 58
11.2 TRIG PARAMETERS ページ 58
11.2.1 NOT1 (ノート 1) 58
11.2.2 NOT2–NOT4 (ノート 2-4) 58
11.2.3 VEL (ベロシティ) 58
11.2.4 LEN (レングス) 58
11.2.5 (トリガー確率) 58
11.2.6 LFO.T (LFO トリガー) 59
11.3 SYN PAGE 59
11.3.1 CHAN (MIDI チャンネル) 59
11.3.2 BANK (バンクチェンジ) 59
11.3.3 SBNK (サブ バンク) 59
11.3.5 PB (ピッチベンド) 59
11.3.6 AT (アフタータッチ) 59
11.3.7 MW (モジュレーションホイール) 59
11.3.8 BC (ブレスコントローラー) 59
11.4 FLTR PAGE (CC バリュー) 60
11.4.1 VAL1-VAL8 (CC バリュー 1 - 8) 60
11.5 AMP PAGE (CC の選択) 60
11.5.1 SEL1-SEL8 (CC 選択 1 - 8) 60
11.6 LFO PAGE 60
11.6.1 SPD (スピード) 61
11.6.2 MULT (マルチプライアー) 61
11.6.3 FADE (フェードイン / アウト) 61
11.6.5 WAVE (波形) 61
11.6.6 SPH (スタート位相) 61
11.6.7 MODE (モード) 61
11.6.8 DEP (デプス) 61
12. FX トラックのパラメーター 62
12.1 FX トラックパラメーターの編集 62
12.2 TRIG PARAMETERS PAGE 62

12.2.1 LEN (レングス) 62
12.2.2 PROB (確率) 62
12.2.3 LFO.T (LFO トリガー) 62
12.2.4 FLT.T (フィルター エンベロープ トリガー) 62
12.2.5 AMP.T (アンプ エンベロープ トリガー) 62
12.3 SYN PARAMETERS PAGE 63
12.3.8 DRIVE (ドライブ) 63
12.4 FLTR PAGE 1 63
12.4.1 ATK (アタック タイム) 63
12.4.2 DEC (ディケイ タイム) 63
12.4.3 SUS (サスティン レベル) 63
12.4.4 REL (リリース タイム) 63
12.4.5 FREQ (カットオフ フリケンシー) 63
12.4.6 RESO (レゾナンス) 63
12.4.7 TYPE (フィルター タイプ) 64
12.4.8 ENV (エンベロープ 深度) 64
12.5 FLTR PAGE 2 64
12.5.1 DEL (エンベロープ ディレイ) 64
12.6 AMP PAGE 1 64
12.6.1 ATK (アタックタイム) 64
12.6.2 HOLD (ホールドタイム) 65
12.6.3 DEC (ディケイタイム) 65
12.6.4 SUS (サスティンレベル) 65
12.6.5 REL (リリースタイム) 65
12.6.7 DEP (デプス) 65
12.6.8 DEL (ディレイ センド レベル) 65
12.6.9 REV (リバーブ センド レベル) 65
12.6.10 PAN (パンニング) 65
12.6.11 VOL (ボリューム) 66
12.7 AMP PAGE 2 66
12.7.1 AENR (アンプ エンベロープ リセット) 66
12.7.2 MODE (モード) 67
12.8 LFO PAGE 1 67
12.8.1 SPD (スピード) 67
12.8.2 MULT (マルチプライアー) 67
12.8.3 FADE (フェードイン / アウト) 67
12.8.4 DEST (モジュレーション宛先) 67
12.8.5 WAVE (LFO 波形) 67
12.8.6 SPH (スタート位相) 67
12.8.7 MODE (トリガー モード) 68
12.8.8 DEP (デプス) 68
12.9 LFO PAGE 2 68
13. ディレイ、リバーブ、ミキサーパラメーター 69
13.1 ディレイ、リバーブ、ミキサーパラメーターの編集 69
13.2 DELAY 69
13.2.1 TIME 70
13.2.2 X 70
13.2.3 WID 70
13.2.4 FDBK 70
13.2.5 HPF 70
13.2.6 LPF 70
13.2.7 REV 70
13.2.8 VOL 70
13.3 REVERB 71
13.3.1 PRE 71
13.3.2 DEC 71
13.3.3 FREQ 71
13.3.4 GAIN 71
13.3.5 HPF 71
13.3.6 LPF 71
13.3.7 VOL 71

13.4 MIXER PAGE 1 . . . . . **72**
13.5 MIXER PAGE 2 . . . . . **72**
13.5.1 TRK 9–12 72
13.5.3 DEL 72
13.5.4 REV 72
13.6 MIXER PAGE 3 . . . . . **73**
12.3.1 IN LR 73
12.3.3 DEL 73
12.3.4 REV 73
12.3.2 BAL 73
12.3.7 IN 73
14. SETTINGS メニュー **74**
14.1 PROJECT **74**
14.1.2 SAVE PROJECT AS 74
14.1.3 MANAGE PROJECTS 74
14.2 SONG **75**
14.2.1 RENAME 75
14.2.2 CLEAR 75
14.2.3 LOAD 75
14.2.4 SAVE TO PROJ 75
14.3 PATTERN. **75**
14.3.1 RENAME 75
14.3.2 CLEAR 75
14.3.3 SAVE TO PROJ 76
14.3.4 RELOAD FROM PROJ 76
14.3.5 AUDIO ROUTING (PATTERN) 76
14.4 MIDI CONFIG **77**
14.4.1 SYNC 77
14.4.2 PORT CONFIG 77
14.4.3 CHANNELS 79
14.5 SYSEX DUMP **79**
14.5.1 SYSEX SEND 80
14.5.2 SYSEX RECEIVE 80
14.6 AUDIO ROUTING (GLOBAL) **81**
14.6.1 EXTERNAL IN. 81
14.6.2 MAIN 81
14.6.3 SEND TO DEL/REV 81
14.6.4 USB IN 81
14.6.5 USB OUT 81
14.6.6 INT TO MAIN 82
14.6.7 USB TO MAIN **[dB]** 82
14.7 GLOBAL FX/MIX **82**
14.8 SYSTEM **82**
14.8.1 USB CONFIG 83
14.8.2 LED INTENSITY 83
14.8.3 REMEMBER SUBPAGE 83
14.8.4 OS UPGRADE 83
14.8.5 FORMAT +DRIVE 84
14.8.6 CALIBRATION 84
15. STARTUP メニュー **85**
15.1 TEST MODE **85**
15.2 EMPTY RESET **85**
15.3 FACTORY RESET **85**
15.4 OS UPGRADE **85**
15.5 EXIT **85**
16. セットアップ例 **86**
16.1 モノフォニックベースマシンと Syntakt **86**
16.2 MIDI トラックを使用したシンセサイザーの制御 **87**
17. 便利なキーの組み合わせ **88**
18. 技術情報 **90**
19. 著作権者および問い合わせ先情報 **91**

付録 A: マシン 92
A.1 ボイスタイプとマシン 92
A.1.1 アクティブトラックへのマシンの割り当て 92
A.2 デジタルマシン 92
BD MODERN 92
SD BASIC 93
SD VINTAGE 93
PC CARBON 94
CP VINTAGE 94
CY ALLOY 95
SY BITS 95
SY TONE 96
SY CHORD 96
SY TOY 97
SY SWARM 97
MIDI 98
A.3 アナログドラムマシン 99
BD CLASSIC 99
BD FM 100
BD PLASTIC 100
BD SILKY 100
BD SHARP 101
BD HARD 101
SD FM 102
SD NATURAL 102
RS HARD 102
RS CLASSIC 103
UT (UTILITY) NOISE GEN (WHITE NOISE GENERATOR) 103
UT (UTILITY) IMPULSE (POSITIVE/NEGATIVE POLARITY IMPULSE) 104
SY DUAL VCO 104
SY RAW 105
MIDI 105
DISABLE (マシン無効) 107
A.4 アナログ シンバル マシン 107
CH CLASSIC 107
CH METALLIC 108
OH METALLIC 108
HH BASIC 108
CY CLASSIC 109
CY METALLIC 109
CY RIDE 109
CB CLASSIC 110
CB METALLIC 110
UT (UTILITY) NOISE GEN (WHITE NOISE GENERATOR) 110
UT (UTILITY) IMPULSE (POSITIVE/NEGATIVE POLARITY IMPULSE) 111
MIDI 111
DISABLE (マシン無効) 112
付録 B: MIDI 113
B.1 トラック パラメーター 113
B.2 トリガーパラメーター 113
B3. SYN パラメーター 113
B.4 FILTER パラメーター 114
B.5 AMP パラメーター 114
B.6 LFO パラメーター 114
B.7 FX パラメーター 115
B.8 VAL パラメーター 116
B.9 その他のパラメーター 116
B.10 FX トラック パラメーター 117
付録 C: LFO モジュレーション 118
付録 D: ユニゾンとコードの設定 120
付録 E: キーボードスケール 121
インデックス (英文準拠) 122

1. イントロダクション

Syntakt をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。Syntakt は、Elektron が送り出すコンパクトなドラムコンピューターおよびシンセサイザーです。このマシンには、人々を音楽に引き込むために必要なすべてのツールが含まれています。

デジタルで柔軟性の高いサウンド エンジン、マルチモード フィルターとドライブを備えたアナログ FX ブロック、ライブに適したシーケンサー、外部 MIDI 機器を制御する手段、および Overbridge サポートを提供します。

マシンを最大限に活用するために、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. マニュアルにおける表記について

マニュアル全体で次の規則を使用しています。

キー名は大文字、太字、括弧内に記述します。例えば、メインパネルに "FUNC" と書かれているキーは **[FUNC]** と表記します。

ノブは大文字、太字、イタリック体で表記されます。たとえば、ノブ "LEVEL/DATA" は ***LEVEL/DATA*** と記載されます。

メニュー名は大文字で表記しています。「SETTINGS メニュー」はその一例です。

パラメーター名と、設定またはアクションを実行できる特定のメニュー オプションは、太字の大文字で書かれています。たとえば、**VOL** のように示されます。

画面に表示されるメッセージは、引用符付きの大文字で書かれています。たとえば、"QUANTIZE LIVE REC" と表します。

キーボード LED のような LED インジケータは、<KEYBOARD> のように記述されます。

次の記号がマニュアル全体を通して使用されています。



注意が必要な重要な情報です。



Syntakt の操作を簡単にするためのヒントです。



火星から何かがやってくる可能性は 100 万分の 1 らしいのだが ...。

2. SYNTAKT

雨は、窓の外の電車の音のようだ。外を見ると、通過する地上の地下鉄と真紅のテールランプが反射している。水滴の屈折が記憶を呼び覚ます。光速の相対論的現実の中で、我々の世界と他の世界のコロニーと生活のリズムは、我々の手の届く範囲に存在している。

至福の時。焦点はあなたの現実になる。色彩とビートが、あなたが体験した最大級のメトロポリスの生活の中で、音楽のタペストリーを織りなしています。あなたは、ピクセル化された微笑みで迎えてくれる自動化されたコーヒー・ボットのもとに戻ります。その感情の合成は誠実さを感じさせ､あなたはその感情を心に刻みます。コーヒーを注ぐと、蒸気は天井まで心地よく漂い、あなたの居心地の良いコンプレックスの空調に吸収されていく。

さあ、今がその時です。音のワークスペースに座り、Elektron Syntakt のスイッチを入れる。息を吹き返し、赤い光の輝きがあなたをアクションに駆り立てる。アナログシンセシスとデジタルシンセシスの融合。音楽サイボーグの仲間です。見慣れたようで新しい、新しい音楽の旅への道しるべです。あなたはノブを回し始め、心地よい音、そして不安を感じさせる音を見つける。ビートが始まる。ピースは、無名の広大な土地に完璧な軌道を描く 1 ダースの隕石のように、所定の位置に落ちてくる。時間は崩れ、限界は曖昧になり、そこにはあなたとマシンのみが存在する。

あなたの視界に、私たちの現実とはまったく関係のない、別の空間のメッセージが飛び込んできます :

この冒険の旅にご参加いただき、ありがとうございます。探検することはたくさんあります。これは、新しい音楽叙事詩の幽玄なウロボロスへの私たちの集合的なステップなのです。

-Elektron チームより

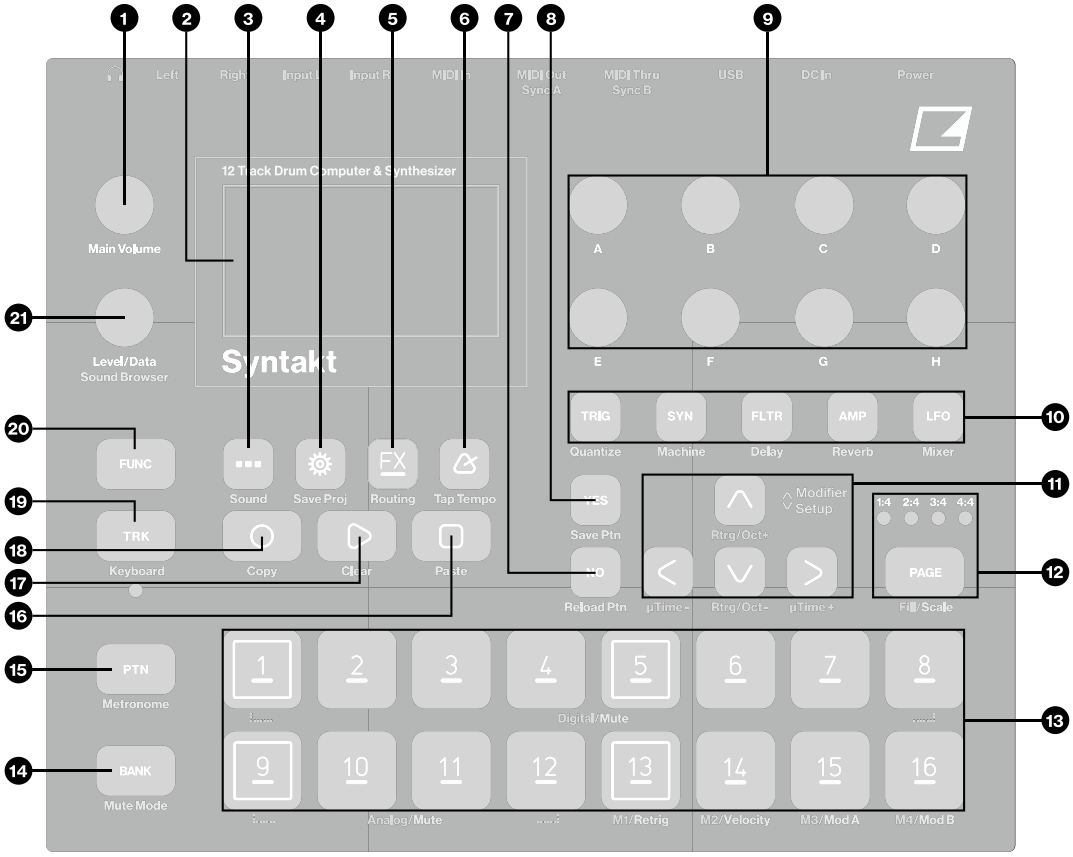
Syntakt ユーザー マニュアル

このマニュアルの著作権は © 2022 Elektron Music Machines MAV AB にあります。書面による許可なしに、デジタルまたは印刷物で複製することは固く禁じられています。このマニュアルの情報は、予告なしに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、語句は、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る場合があります。その他すべて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。

Syntakt OS バージョン 1.20 のこのマニュアル原本は、2022 年 11 月 23 日に最終更新されました。　　日本語マニュアルバージョン : 230303

3. パネルレイアウトとコネクタ

3.1 フロントパネル

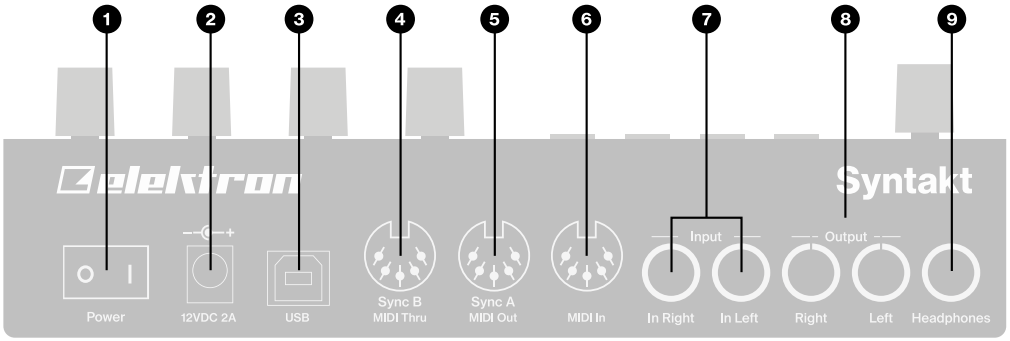


1. ***MAIN VOLUME*** は、メイン出力とヘッドフォン出力の音量を設定します。
2. 画面
3. **[SONG MODE]** : さまざまな SONG モード関連のアクションが実行される SONG モード画面を開きます。二次機能は SOUND メニューにアクセスします。
4. **[SETTINGS]** : プロジェクトの管理、MIDI 構成、およびシステム設定が含まれています。二次機能は、現在のプロジェクトを保存します。
5. **[FX]** : FX トラックを選択し、そのパラメーター ページにアクセスできるようにします。二次機能は、どのトラック / エフェクト / 外部音源を FX バスにルーティングするかどうかを設定する ANALOG FX BLOCK ROUTING メニューを開きます。
6. **[TEMPO]** : TEMPO メニューが開き、グローバル / パターンのテンポを調整したり、スウィングを調整したりできます。二次機能として、タップテンポをすることができます。
7. **[NO]**: アクティブなメニューの終了、階層を 1 段階戻るとき、メニューを無効にするときに使用されます。二次機能は、アクティブなパターンを瞬時にリロードすることです。
8. **[YES]** : サブメニューに進むときや、選択するとき、確認するときに使用します。二次機能は、アクティブなパターンを瞬時に保存することです。
9. ***DATA ENTRY***、***A - H*** : パラメーター値の設定に使用します。ノブを押して回すと、値をより大きな単位で変更できます。
10. **[PARAMETER]** キーは、アクティブなトラックの PARAMETER ページにアクセスします。キーの LED は、ページがアクティブ (オン) か非アクティブ (オフ) かを示します。

- **[TRIG]** : **NOTE**、**VELOCITY**、およびその他のトリガー関連のパラメーターなどのパラメーターにアクセスします。二次機能は QUANTIZE メニューにアクセスします。
- **[SYN]** : 選択したマシンに関連するパラメーター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** などのパラメーターがあります。二次機能は、トラックのマシンを選択する MACHINE メニューにアクセスします。
- **[FLTR]** : FILTER ページにアクセスします。オーディオ トラックのマルチモード フィルタのパラメーターが利用できます。MIDI トラックでは、ここに CC 値の設定があります。二次機能は DELAY ページにアクセスします。
- **[AMP]** : AMP ページに移動します。ここには、振幅エンベロープとエフェクト センドのパラメーターがあります。MIDI トラックでは、ここに CC 選択設定があります。二次機能は REVERB ページにアクセスします。
- **[LFO]** : アクティブなトラックの LFO パラメーターにアクセスします。二次機能は MIXER ページにアクセスします。

11. **[ARROW]** : ナビゲーションと一部のパラメーター値の設定に使用されます。メニューでは、**[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]**、**[RIGHT]** と呼びます。**[UP]** と **[DOWN]** の二次機能として、MODIFIER SETUP メニューにアクセスします。
12. **[PAGE]** : パターンが 16 以上のステップで構成されている場合、GRID RECORDING モードでアクティブなパターン ページを選択します。<PATTERN PAGE> LED は、アクティブなパターンが構成されているパターン ページの数と、現在アクティブなパターン ページを示します。現在再生中のパターンページの LED が点滅します。二次機能は、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. **[TRIG]** : ***DATA ENTRY*** ノブと組み合わせて、シーケンサー トリガーの入力または削除、およびパラメーターロックに使用されます。また、**[TRK]**、**[PTN]**、**[BANK]** キーと組み合わせて、トラック、バンク、パターンの選択にも使用します。**[TRIG 13–16]** キーはモディファイア設定のトリガーにも使用されます。**[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。**[TRIG 1 - 12]** キーの二次機能は、トラックのクイック ミュートです。**[TRIG 13–16]** キーの二次機能はモディファイアを選択します。
    - **[TRIG]** キーの LED は、GRID RECORDING および STEP RECORDING モードで、赤いキーの点灯によってシーケンサーのトリガーを示し、赤または黄色のキーの点滅はパラメーターのロックを示します。パターンが再生されるか、LIVE RECORDING が有効になると、設定されたテンポで全ページ (最大 4 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「走り」ます。
14. **[BANK]** : **[TRIG 9 - 16]** キーと組み合わせてバンク A–H を選択します。二次機能は MUTE モードにアクセスします。
15. **[PTN]** : **[TRIG 1–16]** キーと組み合わせてパターン 1–16 を選択します。二次機能は、METRONOME メニューを開きます。
16. **[STOP]** : 再生を停止します。二次機能は貼り付け (ペースト) 操作です。
17. **[PLAY]** : シーケンサーの再生を開始します。**[PLAY]** をもう一度押すと、再生が一時停止します。二次機能はクリア操作です。
18. **[RECORD]** : GRID RECORDING モードを有効 / 無効にします。**[RECORD]** + **[PLAY]** を押して、LIVE RECORDING モードを有効にします。**[RECORD]** + **[STOP]** を押して、STEP RECORDING モードを有効にします。二次機能はコピー操作です。
19. **[TRK]** : **[TRK]** + **[TRIG]** キーの 1 つを押して、編集するトラックを選択します。二次機能は KEYBOARD モードにアクセスします。
20. **[FUNC]** : このキーを押したまま別のキーを押すと、そのキーの二次機能にアクセスできます。二次機能は、Syntakt のフロント パネル上では赤字で書かれています。
21. ***LEVEL/DATA*** : アクティブなトラックの全体的な音量レベルを設定します。また、パラメーター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、SOUND BROWSER を開きます。

3.2 背面コネクタ



1. **POWER** : ユニットをオンまたはオフにします。
2. **DC IN** : 付属の電源アダプターを使用して電源コンセントに接続します。
3. **USB** : 本機をコンピューターに接続します。MIDI コントロールまたは Overbridge に使用します。付属の A to B USB 2.0 ケーブルを使用して、コンピューターに接続します。
4. **MIDI THRU/SYNC B** : MIDI IN からのデータを転送します。DIN Sync をレガシーなドラムマシンなどの機器に送信するように構成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 データ出力です。DIN Sync を旧式の機器に送信するように構成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 データ入力です。標準的な MIDI ケーブルを使用して外部 MIDI 機器の MIDI Out に接続します。
7. **INPUT L/R** : オーディオ処理用の外部ソースに使用されるオーディオ入力です。1/4 インチのモノラルフォンプラグを使用してください (アンバランス接続)。
8. **OUTPUT L/R** : メインオーディオ出力です。1/4 インチ モノラルフォンプラグ (アンバランス接続)、または 1/4 インチ TRS (Tip/Ring/Sleeve) フォンプラグ (バランス接続) のいずれかを使用します。
9. **HEADPHONES** : 1/4 インチステレオフォンプラグの付いた標準的なヘッドフォンを接続します。

3.3 SYNTAKT のセットアップと起動

Syntakt は、ケーブル用に十分なスペースのある頑丈なテーブルなどの安定したサポートに配置してください。Syntakt を他のデバイスに接続する前に、必ずすべてのデバイスの電源を切ってください。

1. 付属の電源アダプターを電源コンセントに差し込み、小さなプラグを Syntakt の 12 VDC In 入力に接続します。
2. Syntakt の OUTPUT L/R をミキサーまたはアンプに接続します。
3. Syntakt をコンピュータから制御する場合は、コンピュータと Syntakt 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 Syntakt 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 Syntakt の MIDI IN ポートに接続します。MIDI THRU ポートは、MIDI IN ポートに到着するデータを複製して出力 (通過) するため、MIDI ユニットを連結するために使用できます。Syntakt を使用して MIDI を使用して他のデバイスを制御する場合は、Syntakt 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. Syntakt に外部ソースからオーディオをミックスして一緒にする場合は、オーディオ ソースを INPUT L/R に接続します。
6. すべてのユニットのスイッチをオンにします。ユニットの背面にある電源スイッチを切り替えて Syntakt の電源を入れます。

4. クイックスタート

このセクションは、Elektron デバイスをとにかく使い込んでみたい、大騒ぎしてみたいという方にお勧めのセクションです。このクイック スタートでは、Syntakt の使用を開始するための基本的な操作について説明します。さらに詳細な情報が必要な場合は、また後でこのマニュアルの残りの部分を参照してください。まず、14 ページの「3.3 SYNTAKT のセットアップと起動」のセクションで説明されているように接続してください。

4.1 ファクトリープリセットを演奏する

Syntakt には、多数のプリセット パターンとサウンドがあらかじめプリセットされています。以下の手順に従って、この新しいマシンの探索を開始してください。

1. **[BANK]** を押し、**[TRIG9]** キーを押してバンク A を選択します。画面には "BANK A: SELECT PTN" と表示されます。
2. **[TRIG 1]** キーを押して、バンク A の最初のパターンを選択します。
3. **[PLAY]** を押して、パターン A01 を聴いてみましょう。
4. **[PTN]** を押しながら **[TRIG 2]** キーを押してパターン A02 を選択します。パターン A01 が終了すると開始します。**[PTN]** を押ながらパターン A03 を選択し、**[TRIG 3]** キーを押します。
5. **[STOP]** を押すと再生が止まります。

詳細については、37 ページの「9.2.2 パターン制御」を参照してください。

4.2 テンポ

テンポ (BPM) を設定を変更するには、**[TEMPO]** キーを押して TEMPO メニューを開きます。***LEVEL/DATA*** ノブでテンポを変更します。**[ARROW]** キーの **[UP]** または **[DOWN]** は、テンポを 0.1 BPM 単位で変更します。***LEVEL/DATA*** ノブを押しながら回すと、テンポが 4 BPM ずつ変化します。

タップテンポを利用するには、**[FUNCTION]** キーを押しながら **[TEMPO]** キーを一定のリズムでタップします。4 回連続してタップした後、タップの平均テンポが計算されます。タッピングを続けると、平均テンポが更新され続けます。

詳細については、36 ページの「9.1 シーケンサーのテンポ」を参照してください。

4.3 KEYBOARD モードを使用する

[TRIG] キーを使用して、アクティブなトラックのサウンドを再生する (アクティブなトラックに MIDI マシンを選択した場合は MIDI ノートを送信する) ことができます。

1. **[TRK]** + **[TRIG 1 - 12]** を押してトラックを選択します。
2. **[FUNC]** + **[TRK]** を短く押すと KEYBOARD モードに入ります。長押しすると、KEYBOARD モード設定ページが開きます。**[TRIG]** キーは、ピアノ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。音は、演奏可能なキーごとに異なるピッチになります。**[ARROW]** キーの **[UP]** または **[DOWN]** を押して、仮想キーボードを 1 オクターブ上下に移調します。

詳細については、29 ページの「7.9 キーボードモード」を参照してください。



KEYBOARD モードは、ビートに音楽的な多様性を加える効果的な方法です。音を半音階で演奏するときの音色、調性、影響力は、ソース サウンドの特性によって異なります。

4.4 ミュートモードを使用する

このモードでは、シーケンサーの任意のトラックをミュートできます。KEYBOARD モードとは異なり、このモードが有効になっているときにどのトラックが有効になってい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。

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

詳細については、25 ページの「7.10 MUTE モード」を参照してください。

4.5 パラメーターの編集

各トラックには 5 つの PARAMETER ページがあります。**[PARAMETER]** キーの TRIG、SYN、FLTR、AMP、LFO を押して、さまざまな PARAMETER ページにアクセスします。これらのパラメーターは、さまざまな方法でサウンドと信号に影響を与えます。

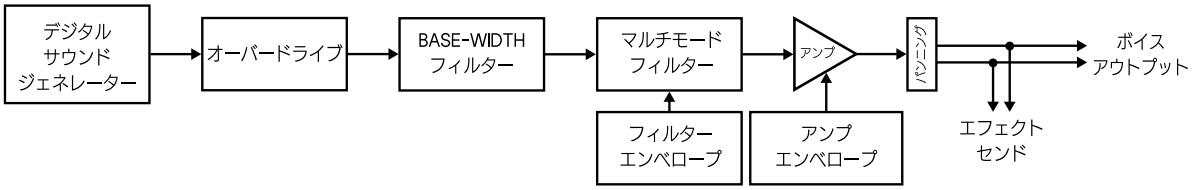
1. パターンが再生されていることを確認してください。
2. **[TRK]** + **[TRIG 1 - 12]** を押して、12 のオーディオトラックから 1 つを選択します。
3. フィルターのカットオフなどを変更するには、**[FLTR]** キーを押して FILTER ページを開きます。**FREQ** というパラメーターは、フィルターのカットオフを変更します。***DATA ENTRY*** ノブの ***E*** を回してパラメーター値を変更し、サウンドがどのように影響を受けるかを確認します。

PARAMETER ページの残りのパラメーターを試して、さまざまなサウンド形成の可能性を探ってください。詳細については、22 ページの「7.5 パラメーターの編集」を参照してください。

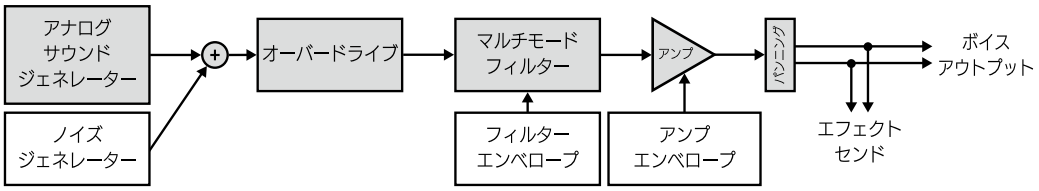
5. SYNTAKT サウンド アーキテクチャ

以下の図は、Syntakt のサウンドアーキテクチャで、アナログおよびデジタルボイスタイプ、センドエフェクトから構成されています。また、この図のなかでどの部分がアナログ (灰色のボックス) で、どの部分がデジタル (白いボックス) であるかを示しています。ボイス出力からのオーディオ信号はアナログ FX ブロックを通過するか直接メインミックスに送られるかといったことも示されています。詳しくは 17 ページの「5.4 アナログ FX ブロック」をご覧ください。

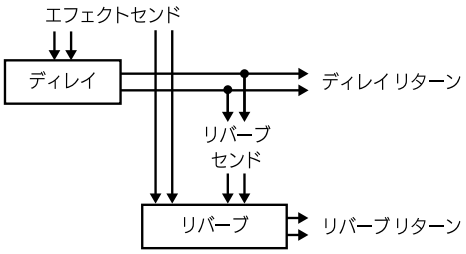
5.1 デジタルボイスタイプ



5.2 アナログ ドラムとアナログ シンバル ボイス タイプ

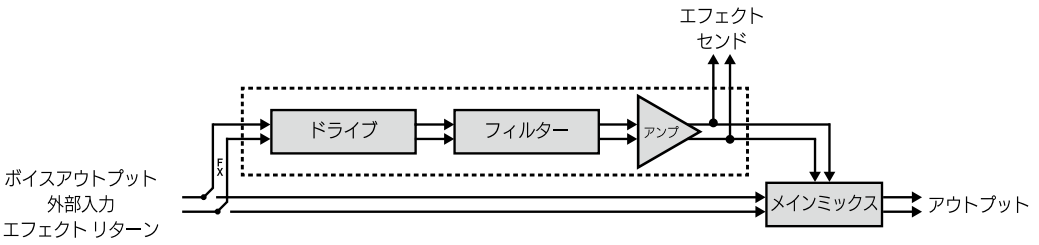


5.3 センド エフェクト

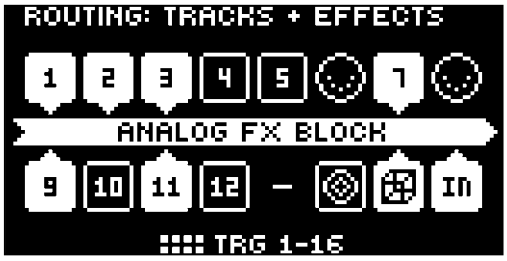


5.4 アナログ FX ブロック

アナログ FX ブロックは、主にドライブ、マルチモードフィルター、アンプリファイアーの 3 つのアナログ パートから構成されています。ボイス出力からオーディオ信号、外部オーディオ入力、エフェクト リターンは、それぞれ個別にアナログ FX ブロックを通過するかメインミックス (ポストミックス) に接続されるかを設定できます。詳しくは 62 ページの「12.1 FX トラックパラメーターの編集」を参照ください。



5.4.1 アナログ FX ブロックのルーティング



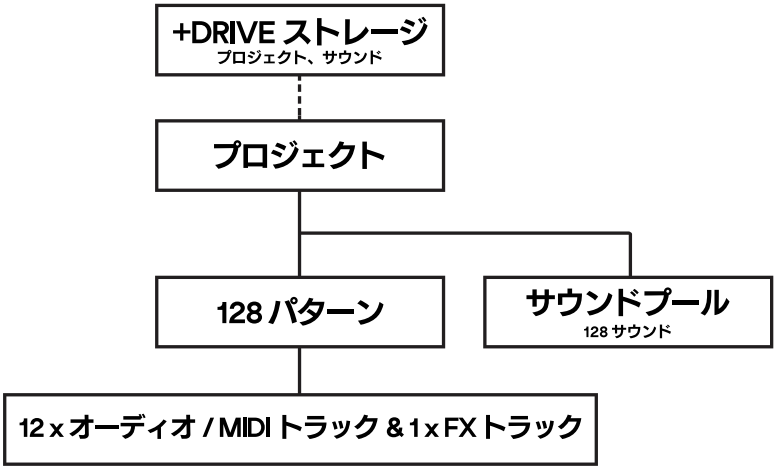
[FUNC] + **[FX]** を押して、ANALOG FX BLOCK ROUTING メニューを開きます。

ANALOG FX BLOCK ROUTING メニューでは、どのトラック、センド エフェクト、および外部入力を、アナログ FX ブロック (オレンジ色の **[TRIG]** キー) を介してルーティングするか、メイン ミックスに直接ルーティングするか (薄暗いオレンジ色の **[TRIG]** キー) を選択できます。

[TRIG 1 - 12] キーを使用して、対応するトラックのルーティングを選択します。トリガーキー 14、15、16 は、それぞれディレイ、リバーブ、および外部入力のルーティングを選択します。MIDI マシンが割り当てられたトラックはルーティングできません。上記の例では、トラック 1 - 3、7、9、11、リバーブ、および外部入力からのオーディオがアナログ FX ブロックにルーティングされます。トラック 6 と 8 には MIDI マシンが割り当てられています。アクティブなオーディオ トラックのルーティングは、**ROUT** パラメーターを使用して AMP PAGE 2 で行うこともできます。詳細については、56 ページの「10.7.3 ROUT」、17 ページの「5.4 アナログ FX ブロック」を参照してください。

6. Syntakt のデータ構造の概要

以下の図は、Syntakt のデータ構造の概要を示しています。



6.1 +DRIVE

+Drive は不揮発性ストレージです。内部に保存された最大 128 のプロジェクトを保持し、保存されたすべてのサウンドも保持します。

6.2 データの構造

6.2.1 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ています。一般的な設定と状態も、プロジェクト領域に保存されます。プロジェクトがロードされると、Syntakt のアクティブな作業可能状態になります。ここから、プロジェクトのパターンとサウンドを編集できます。Syntakt の電源を入れるたびに、アクティブな作業可能状態 (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、および管理されます。詳細については、36 ページの「9.1 シーケンサーのテンポ」を参照してください。

6.2.2 パターン

パターンは Syntakt の主要なデータを格納しています。8 つのバンクごとに 16 パターン、つまり 1 つのプロジェクトで 128 パターンを使用できます。パターンには、最大 12 のサウンド (オーディオ 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、および TRIG ページの設定と BPM、長さ、スウィング、および拍子といったの設定が含まれます。パターンには、任意の MIDI トラックのすべてのパラメーター設定も含まれています。詳しくは 28 ページの「8. パターンとサウンド」を参照してください。

6.2.3 サウンド

サウンドは、SYN、FLTR、AMP、および LFO PARAMETER ページのオーディオ トラック設定の集合体です。サウンドは、アクティブなプロジェクトのサウンド プールまたは +Drive サウンド ライブラリのいずれかに保存できます。サウンド プールは最大 128 のサウンドを保持し、+Drive ライブラリは最大 2048 のサウンドを格納できます。**SOUND MANAGER** を使用してサウンドを管理できます。詳細については、33 ページの「8.6.3 **SOUND MANAGER**」および 28 ページの「8. パターンとサウンド」を参照してください。



サウンドをパターンにインポートすると、+Drive 上の音から独立したコピーとしてマシン内に格納されるため、元のサウンドに影響をあたえません。代わりに、完全にパターンの一部になります。

6.3 トラックについて

Syntakt シーケンサーには、オーディオ トラックまたは MIDI トラックのいずれかである 12 のトラックがあります。さらに、アナログ FX ブロックとディレイ / リバーブ センド エフェクト用の個別のトラック (FX トラック) もあります。

6.3.1 オーディオトラック、ボイスタイプ、およびマシン

12 のトラックうち、任意のトラックをオーディオ トラックとして使用できます。デフォルトではすべてのトラックがオーディオトラックに設定されています。オーディオ トラックは、PARAMETER ページの SYN、FLTR、AMP、および LFO のパラメーター設定を使用して、選択されたマシンを制御します。

ボイスタイプは基礎となるシンセシスモデルであり、アナログまたはデジタルのいずれかとなっています。Syntakt には、アナログドラム、アナログシンバル、デジタルの 3 種類のボイス タイプがあります。

マシンは、ボイスタイプから派生した機能のサブセットを使用するサウンド エンジンです。ボイスタイプごとに多数のマシンが用意されています。すべてのマシンには、その特定のマシンに最も適切で有用なサウンド形成の可能性を提供するように調整された独自のパラメーター セットがあります。詳細については、92 ページの「付録 A: マシン」および 50 ページの「10. オーディオトラックパラメーター」を参照してください。

オーディオ トラックとして使用する場合、各トラックには専用のボイス タイプがあります。

- トラック 1 - 8: デジタル
- トラック 9 – 11: アナログドラム
- トラック 12: アナログ シンバル

6.3.2 MIDI トラック

Syntakt 上の任意のトラックを、オーディオ トラックではなく MIDI トラックとして使用するように変更できます。つまり、最大 12 個の MIDI トラックを持つことができます。MIDI トラックは、外部の MIDI 搭載の機材を制御するために使用されます。各 MIDI トラックは、最大 4 和音までのコード演奏に対応し、ベロシティと長さ、コントロール ピッチ ベンドとアフタータッチなどの調整可能なパラメーター、および 8 つの自由に割り当て可能な MIDI コントロール チェンジ パラメーター (MIDI CC) を使用して演奏できます。詳しくは 58 ページの「11. MIDI トラックのトラックパラメーター」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、複数のトラックを共有することができます。

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、パラメーターの競合に関しては、番号が最も小さいトラックが優先されて処理されます。

MIDI トラックは、オーディオ トラックと同様に機能し、パラメーター ロック、LFO モジュレーション、およびコピー アンド ペースト コマンドを使用できます。各 MIDI トラックには、マイクロ タイミング、個々のトラックの長さ、および拍子記号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、最初に MIDI マシンをトラックに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。**[UP]** キーと **[DOWN]** キーを使用して、MIDI マシンに移動します。
2. YES を押して MIDI マシンを選択し、アクティブなトラックに割り当てます。



トラックは、オーディオ トラックまたは MIDI トラックのいずれかです。両方を同時に割り当てることはできません。

6.3.3 FX トラック

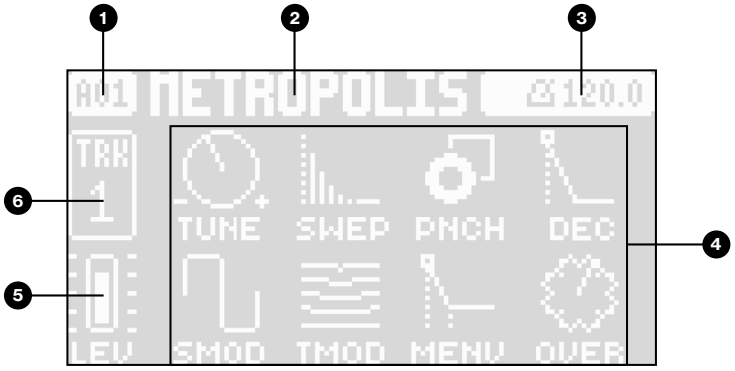
アナログ FX ブロックには、専用のエンベロープと LFO を備えたアナログ ドライブ、マルチモード フィルター、アンプ回路のパラメーターを制御する専用のシーケンサー トラックがあります。FX トラックは、ディレイおよびリバーブ センド エフェクトのパラメーターも制御します。編集する FX トラックを選択するには、**[FX]** キーを押し、**[PARAMETER]** キーを使用して FX トラックの PARAMETER ページにアクセスします。詳細については、17 ページの「5.4 アナログ FX ブロック」、62 ページの「12. FX トラックのパラメーター」、69 ページの「13. ディレイ、リバーブ、ミキサーパラメーター」を参照してください。



[FX] + [YES] を押して手動で FX トラックをトリガーできます。

7. ユーザーインターフェース

画面には、Syntakt でのリアルタイムの対話と編集に必要なすべての情報が表示されます。ここに表示される 8 つの ***DATA ENTRY*** ノブのパラメーターは、状況によって異なります。次の例は SYN ページのメインインターフェース画面です。



1. バンクとパターン
2. パターン名
3. テンポ
4. 8 つのトラック パラメーター。これらは ***DATA ENTRY*** ノブが制御するものとその現在のパラメーターとその値を示しています。
5. アクティブなトラックのメイン音量設定。***LEVEL/DATA*** ノブで設定を変更します。
6. アクティブトラック。



Syntakt は、非アクティブ状態が 5 分間続くと画面を暗くし、60 分後に画面をオフにするスクリーン セーバーを備えています。任意のキーを押すか、コントローラーを動かして画面を再表示します。

7.1 画面の移動

[ARROW] キー、**[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]**、または **[RIGHT]** を使用して、メニューまたはサブメニューを移動します。***LEVEL/DATA*** ノブを使用して、メニューとリストをすばやくスクロールできます。

[YES] は、認証するとき、選択するとき、サブメニューへの移動、およびボックスのチェック / チェック解除に使用されます。**[NO]** は、無効にするとき、選択を解除するとき、あるいは 1 つまたは複数の段階をさかのぼるときに使用します。



メニューまたはサブメニューでは、[NO] キーを使用して、1 階層ずつメイン画面に戻ることができます。

7.2 トリガーキー

[TRIG] キーには、アクティブなパターンからのオーディオ トラック サウンド (トラック 1 - 12) のトリガー (シーケンサーの録音が無効になっている場合) や、トラックのミュート / ミュート解除など、いくつかの用途があります。これらは、GRID RECORDING モードでトリガーを配置するためにも使用されます。**[PTN]** キーと **[BANK]** キーを同時に押すと、パターンとバンクを選択します。**[TRIG]** キーが点灯して、配置されたトリガーの位置を示し、選択されたバンクとトラックを示します。

7.3 ロータリーエンコーダー

MAIN VOLUME は絶対値を指し示すエンコーダーで、可動域は左端から右端まで約 320 度に及びます。***LEVEL/DATA*** および ***DATA ENTRY*** ノブ (さまざまなパラメーター値を設定するためのエンコーダー) は、何周でも回すことができる相対的な動作をするエンコーダーです。これらのエンコーダーを押したり回したりすると、関連する値がより速い速度で変化します。

7.4 キーの挙動

グループとして、トラック選択キー (**[TRIG]** キー) にはラジオ ボタン機能があります。つまり、新しいトラックがアクティブに設定されると、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、5 つの **[PARAMETER]** キーで構成されるグループには、ラジオ ボタン機能があります。

[FUNC]、**[TRK]**、**[PTN]**、**[BANK]** キーは、常に他のキーと組み合わせて使用します。

7.5 パラメーターの編集

DATA ENTRY ノブは、トラック パラメーター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ーの位置は、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。画面上のいくつかのパラメーターは、その特定のパラメーターを制御する ***DATA ENTRY*** ノブを示しています。

たとえば、「**(E)**」などです。

7.5.1 トラックパラメーターの編集

最初に編集するトラックを選択し、**[TRK]** キーを押したまま **[TRIG 1 - 12]** キーのいずれかを押します。**[PARAMETER]** キーを使用して、選択したトラックのパラメーター ページを開きます。

DATA ENTRY ノブの ***A - H*** を使用して、対応するパラメーターを編集します。ノブを押しながら回すと、パラメーターをより大きな単位で調整できます。**[PARAMETER]** キーを押したままにすると、そのページのすべてのパラメーターの値が表示されます。詳しくは 50 ページの「10. オーディオトラックパラメーター」、58 ページの「11. MIDI トラックのトラックパラメーター」を参照してください。



- ***DATA ENTRY* ノブを押しながら回すと、パラメーターが大きく調整されます。これにより、パラメーター範囲全体をすばやく変更できます。**
- ***DATA ENTRY* ノブ + [NO] を押して、パラメーターをデフォルト値にリセットできます。**
- **[PARAMETER] キー + [PLAY] を押すと、選択したパラメーターのすべてのパラメーターがリセットされます。**
- **[PARAMETER] キーを押したままにすると、そのページのすべてのパラメーターの値が表示されます。**

7.5.2 パラメーター値のジャンプ

特定のパラメーターの編集中に **[FUNC]** を押すと、パラメーター値がそのパラメーターにとって適切な間隔でジャンプします。たとえば、TUNE パラメーターでは 1 オクターブ (12 半音) ジャンプします。

7.5.3 すべてのトラックの値を制御する

[TRK] を押したままパラメーター設定を変更すると、パターン内のすべてのオーディオ トラックのこのパラメーターに対して影響します。パラメーターの変更を元に戻すには、**[TRK]** を放す前に **[NO]** を押します。このコントロール機能は、MIDI トラックまたは FX トラックでは、全てのパラメーターに対して使用できません。

7.5.4 [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]** を押したままにしてから、組み合わせの 2 番目のキーを短く押すことです。一部のキーの組み合わせでは、**[FUNC]** + 2 番目のキーを 1 秒間押し続けることで、サブメニューにアクセスすることもできます。

7.6 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。多くのメニューでクイックスクロールが可能です。**[FUNC]** + **[UP]** または **[DOWN]** キーを押すと、メニューの 1 ページ分カーソルが移動します。

7.7 コピー、クリア、ペースト

多くの状況でコピー、クリア、および貼り付けのコマンドが利用できます。**[FUNC]** + **[RECORD]** を押してコピー操作を実行します。**[FUNC]** + **[STOP]** を押してペースト操作を実行します。**[FUNC]** + **[PLAY]** を押してクリア操作を実行します。上記のキーの組み合わせを再度押すと操作が取り消されます。これらのコマンドを使用できる箇所については、本書の該当セクションを参照してください。

コピー用のクリップボード (バッファ) には、一度に 1 つのアイテムしか保持できません。コピー コマンドを実行すると、以前にコピーされたアイテムがコピーされたアイテムに置き換えられます。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のでご注意ください。

7.8 名前付け画面

名前付けの方法は、サウンド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状況で共通の方法でおこなうことができます。



[LEFT] および **[RIGHT]** の矢印キーは、文字間を移動するために使用されます。***LEVEL/DATA*** ノブを回すか、**[UP]** または **[DOWN]** 矢印キーを押して、文字を選択します。**[FUNC]** + **[NO]** 文字を消去します。**[FUNC]** + **[YES]** スペースを挿入します。**[FUNC]** を長押しして、ポップアップ ネーミング メニューにアクセスします。

7.8.1 ポップアップ名前付け画面

名前を付ける便利な方法は、使用可能なすべての文字、記号、および数字を表示するポップアップ メニューを開くことです。名前付けの画面で **[FUNC]** キーを長押しすると、ポップアップの名前付け画面が表示されます。



[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。**[FUNC]** を放して文字を追加します。

名前付け画面では、コピー、ペースト、およびクリア コマンドを使用できます。

7.9 キーボードモード

[FUNC] + **[TRK]** を短く押して KEYBOARD モードに入ります。このモードでは、**[TRIG]** キーを使用して、アクティブなオーディオ トラックのサウンドを再生する (または、MIDI マシンが割り当てられている場合は MIDI ノートを送信する) ことができます。**KB SCALE** が CHROMATIC に設定され、**KB FOLD** が OFF に設定されている場合、**[TRIG]** キーは、ピアノ 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 - 12]** キーを押して、再生するトラックを選択します。

トリガー キーを押して、音のノート ピッチを変更します。デジタル ボイス タイプのオーディオ トラックでトリガーできる全範囲は、10 オクターブ (ミドル、4 アップ、5 ダウン) です。アナログ ドラムとアナログ シンバルのボイス タイプでオーディオ トラックをトリガーできるフル レンジは、8 オクターブに及びます : ミドル、2 アップ、5 ダウン。MIDI トラックの全範囲は 10 オクターブに及びます。**[ARROW]** キーの **[UP]** または **[DOWN]** を押して、仮想キーボードをオクターブ単位で上下にトランスポーズします。

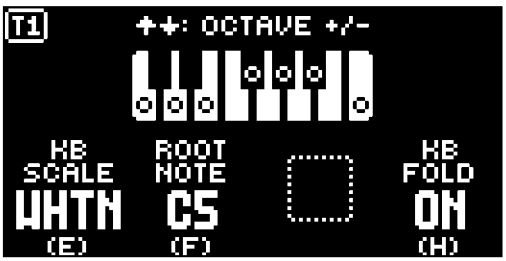
KEYBOARD モードでトリガーされたノートは、LIVE RECORDING モードでシーケンサーに記録できます。詳細については、38 ページの「9.3.3 LIVE RECORDING. モード」を参照してください。

KEYBOARD モードのアクティブ状態は、トラックごとに保存されます。

[FUNC] + **[TRK]** を押して KEYBOARD モードを終了します。

7.9.1 キーボード セットアップ メニュー

[FUNC] + **[TRK]** を長押しして、KEYBOARD SETUP メニューを開きます。ここでは、**[TRIG]** キーが再生するノートをグラフィカルに表示します。**[UP]/[DOWN]** を押して、キーボードを 1 オクターブ上または下にトランスポーズします。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 ノートを選択したりすることもできます。***DATA ENTRY*** ノブを使用して設定を変更します。**[NO]** を押してメニューを終了します。**[FUNC]** + **[TRK]** を押して KEYBOARD モードを終了します。設定はアクティブなパターンに保存されます。



KB SCALE は、トラックのスケールを設定します。この設定は、Syntakt の **[TRIG]** キーでどのノートを再生できるかを制御し、設定されたスケールのノートのみを許可します。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、121 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 オンに設定すると、**KB FOLD** は **[TRIG]** キーでのノートの配置方法と外部 MIDI デバイスから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。ノートは、スケールを **[TRIG 16]** まで上向きに再生され、**[TRIG 1–8]** でさらに上向きに再生されます。スケールに含まれる 1 オクターブのノートが 8 つ未満の場合、下の行の「残りの」**[TRIG]** キーは、上の行の最初の **[TRIG]** キーと同じノートを再生します。青色の **[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 Whole-tone スケール (全音音階) の例では、**[TRIG 15–16]** キーは **[TRIG 1–2]** キーと同じノートを再生します。**[TRIG 1]** と **[TRIG 15]** はどちらも **[TRIG 9]** の 1 オクターブ上のノートを再生します。**[TRIG 7]** は、**[TRIG 9]** の 2 オクターブ上のノートを再生します。



[TRIG] キーを使用する代わりに、外部キーボードを使用してアクティブなトラックのサウンドを再生することもできます。キーボードを Syntakt に接続し、外部キーボードと Syntakt 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弾くと、アクティブなトラックのサウンドが半音階で再生されます。Syntakt が KEYBOARD モードでない場合でも、アクティブなトラックのサウンドを再生できます。

7.10 MUTE モード

MUTE モードを使用して、13 のシーケンサー トラック (FX トラックを含む) のいずれかをミュートできます。すべてのトラックが同時にアクセスされます。**[TRIG]** キーのいずれかを押して、対応するトラックをミュートします。もう一度押すと、ミュートが解除されます。**[TRIG]** キーの色は、トラックのミュート状態を示します。灰色のキーはミュートされたトラックを示します。点灯しているキーは、トラックがミュートされていないことを示します。

Syntakt には 2 つの異なる種類の MUTE モードが用意されています。

GLOBAL MUTE モード

GLOBAL MUTE モードでは、ミュートされたトラックはすべてのパターンでミュートされ、トリガー **[TRIG]** キーが緑色に点灯します。**[FUNC]** + **[BANK]** を押して GLOBAL MUTE モードに入ります。トラックが GLOBAL MUTE モードでミュートされている場合、パターンが再生されるとトラックの **[TRIG]** キー LED が緑色に点滅します。

PATTERN MUTE モード

PATTERN MUTE モードでは、ミュートされたトラックは現在アクティブなパターンでのみミュートが適用され、トリガー **[TRIG]** キーは紫色に点灯します。

[FUNC] を押しながら **[BANK]** をダブルタップして、PATTERN MUTE モードに入ります。トラックが PATTERN MUTE モードでミュートされている場合、パターンの再生時にトラックの **[TRIG]** キー LED が紫色に点滅します。

[FUNC] + **[BANK]** を押して MUTE モードを終了します。

GLOBAL MUTE モードの設定は、プロジェクトとともに保存されます。PATTERN MUTE モードの設定はパターンとともに保存されます。

- **MUTE モードでは、トラックのオーディオではなく、シーケンサー トラックのトリガーをミュートします。**
- **QUICK MUTE を使用して、シーケンサー トラックをミュートおよびミュート解除することもできます。**
- **[FUNC] を押してから [TRACK] キーを押して、トラックをミュートまたはミュート解除します。**
- **Syntakt は最後に使用した MUTE モードの種類を記憶しており、[FUNC] + [BANK] を押すと最初にこのモードにアクセスします。QUICK MUTE も同様です。**

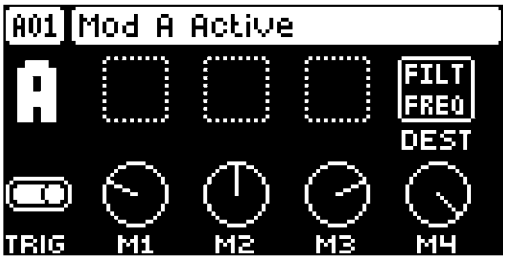
7.11 トリガーモディファイア

トリガーモディファイアは、トラックのサウンドを手動でトリガーし、それと同時に、選択したモディファイアをトリガーに追加できる機能です。

通常、**[TRIG]** キーを押すと、デバイスはトラックのパラメーター設定に従って、選択されたトラックのサウンドを再生します。トリガーモディファイアを使用すると、トラックのサウンドをトリガーできますが、そのパラメーターの 1 つ (または複数) が変更されます。それらがどのように変更されるかは、選択したモディファイアの設定によって異なります。

最大 4 種類のモディファイアを使用でき、各モディファイアには 4 つの異なる設定があります。

トリガーモディファイアの使用は、主にデフォルトの再生モードでのライブ再生を目的としたパフォーマンス機能です。ただし、LIVE RECORDING モードでパラメーター ロック (またはリトリガー モディファイアの場合はリトリガー設定) の形でシーケンサーに記録することもできます。



7.11.1 トリガーモディファイアのセットアップ

1. **[FUNC]** + **[TRIG 13–16]** を押して、設定するモディファイア (RETRIG、VELOCITY、MOD A、MOD、B) を選択します。
2. **[FUNC]** + **[UP/DOWN]** を押して、選択したモディファイアの設定に入ります。
3. ***DATA ENTRY*** ノブ D を使用して DEST パラメーターを設定し、変更したい宛先パラメーターを選択します。このパラメーターは、モディファイア MOD A または MOD B を選択した場合にのみ使用できます。
4. ***DATA ENTRY*** ノブ **E - H** を使用して、4 つのモディファイアキーに使用するモディファイア値を選択します。
5. ***LEVEL/DATA*** ノブを使用して、トリガーモディファイアの使用方法に応じて TRIG パラメーターを ON または OFF に設定します (以下を参照)。

7.11.2 トリガーモディファイアを使用する

トリガー モディファイアを使用してトラック サウンドをトリガーするには、2 つの異なるオプションがあります。TRIG パラメーターを ON または OFF に設定してオプションを選択します。

TRIG パラメーターを ON に設定した場合 :

1. **[FUNC]** + **[TRIG 13–16]** を押して、使用するモディファイアを選択します。
2. **[TRIG 13–16]** を押して、選択したモディファイア値が適用されたアクティブなトラックのサウンドをトリガーします。

または

TRIG パラメーターを OFF に設定した場合は :

1. **[FUNC]** + **[TRIG 13–16]** を押して、使用するモディファイアを選択します。
2. **[TRIG 13–16]** を長押ししてモディファイア値を選択し、**[TRIG 1 - 12]** を押して、選択したモディファイア値が適用されたトラックのサウンドをトリガーします。

7.12 MIDI ノート

Syntakt の一部の機能は、標準の MIDI ケーブルまたは USB 2.0 A - B コネクタ ケーブルを介して Syntakt に接続された外部 MIDI デバイス (MIDI キーボードやコンピューターなど) から MIDI ノート値を送信することによってトリガーできます。

標準 MIDI ノート 範囲である 128 のノートのうち、ノート番号 0 - 11 は、C0 から B0 (特定のアプリケーションでは C-2 - B-2 と呼ばれることがあります) の左端のオクターブまでのノートに対応します。これらのノートは、それぞれトラック 1 からトラック 12 のサウンドをトリガーします (デフォルトのチャンネル 1 から 12 に設定されている場合)。これらのノートバリューは、アクティブなトラックに関係なく、12 の各トラックにマッピングされます。

ノート C1 - C7 (C5、MIDI ノート 60、中央の C) に対応する MIDI ノート番号 12 - 84 は、アクティブなトラックのサウンドを 73 のノートバリエーションでトリガーします (キーボードの **[TRIG]** キーで演奏された場合と同様)。詳細については、24 ページの「7.9 キーボードモード」を参照してください。

MIDI プログラムチェンジメッセージ 0 - 127 は、Syntakt 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、Syntakt のさまざまな側面を制御できます。詳細については、113 ページの「付録 B: MIDI」を参照してください。

7.13 OVERBRIDGE

Overbridge ソフトウェアは、Syntakt とコンピューターの DAW ソフトウェアとの緊密な統合を可能にします。

Overbridge を使用する場合、Syntakt のユーザー インターフェイスは 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イピングのパラメーターにアクセス、編集、自動化します。便利なトータル リコール機能を使用して、DAW プロジェクトに戻ったときにデバイス プリセット パラメーターを元の状態のまま引き継いで使うことができます。Overbridge の使用と可用性の詳細については、Elektron の Web サイトを参照してください。https://www.elektron.se/overbridge/

7.14 クラス コンプライアント デバイス

Syntakt は、クラス コンプライアント デバイス (プラグ アンド プレイとも呼ばれます) です。これは、コンピューターやその他の USB クラス コンプライアントのホストに接続するために追加のドライバーを必要としないことを意味します。

したがって、Syntakt は、サポートされているコンピューター/スマートフォン/タブレットとの間で USB を介してオーディオと MIDI を直接ストリーミングできます。デバイスでできることのいくつかのエキサイティングな可能性が開きます。たとえば、DAW で USB 経由でデバイスからオーディオを直接録音できます。詳細については、83 ページの「14.8.1 USB CONFIG」を参照してください。

7.15 Syntakt のバックアップ

データの定期的なバックアップを作成することを常にお勧めします。バックアップは、プロジェクトやサウンドを他のユーザーと共有するための便利な方法でもあります。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、Elektron サイトからダウンロードできる無料のアプリケーションである Transfer を使用する必要があります。このアプリケーションは、Windows と macOS の両方で利用できます。

7.15.1 プロジェクトとサウンドのバックアップ

プロジェクトとサウンドを Elektron デバイスからコンピュータにバックアップできます。デバイスをバックアップする一般的な手順は次のとおりです。

1. Elektron デバイスを USB 経由でコンピュータに接続します。
2. コンピューターで Transfer アプリケーションを開き、接続に関連するページでデバイスの USB MIDI ポートを選択し、使用可能なデバイスの下の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、転送するファイルまたはフォルダに移動します。
7. 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。



バックアップする前に、現在のプロジェクトをデバイスに保存してください。

7.15.2 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 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 **[CONNECT]** をクリックします。
3. Transfer で、EXPLORE タブをクリックして EXPLORE ページを開きます。
4. 右上のドロップダウン メニューで、転送するファイルの種類を選択します。
5. 左上のドロップダウン メニューで、**[MY COMPUTER]** が選択されていることを確認します。
6. **[マイ コンピュータ]** の下で、転送するファイルまたはフォルダに移動します。
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。

8. パターンとサウンド

パターンは Syntakt の主要なデータ コンテナーです。8 つのバンクごとに 16 パターン、つまり 1 つのプロジェクトで 128 パターンを使用できます。パターンには、最大 12 のサウンド (オーディオ 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と BPM、長さ、スウィング、拍子の設定も含まれています。

各オーディオ トラックには 1 つのサウンドが含まれます。+Drive からパターンにインポートされたサウンドは、アクティブなパターンの一部になります。したがって、パターン内のサウンドに変更を加えても、デバイスに保存されているサウンドには影響しません。アクティブなパターンのサウンドにのみ影響します。アクティブなパターンのサウンドを +Drive に保存できます。詳細については、33 ページの「8.6.3 **SOUND MANAGER**」を参照してください。



パターンにサウンドをロードすると、+Drive のサウンドのコピーとなり、+Drive に保存されているオリジナルのサウンドとはリンクしません。代わりに、完全にパターンの一部になります。

パターンには以下の内容が含まれます。

- 最大 12 のオーディオ トラック サウンド。
- オーディオ トラックの LEVEL 設定。
- MIDI トラックのすべてのパラメーター設定。
- 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。
- TRIG PARAMETERS ページの設定、BPM、長さ、スウィング、拍子の設定。

サウンドには以下の内容が含まれます。

- 選択したマシンと、オーディオ トラックの SYN、FLTR、AMP、および LFO ページの設定。

8.1 +Drive サウンド ライブラリーとサウンド プール

+Drive サウンド ライブラリには、すべてのプロジェクトで使用できる最大 2048 のサウンド (各バンク A - H に 256 のサウンド) を保持できます。

サウンドは、+Drive サウンド ライブラリまたはアクティブなプロジェクトのサウンド プールからパターンにロードできます。これらふたつの違いは、+Drive サウンド ライブラリには 2048 サウンドの容量があり、すべてのプロジェクトで使用できるのに対し、サウンド プールはプロジェクトの一部であり、128 サウンドに制限されていることです。サウンド プールにロードされたサウンドの主な利点は、サウンドを任意のステップのトリガーにロックできることです。この機能は、+Drive サウンド ライブラリのサウンドには使用できません。詳細については、44 ページの「9.9.2 サウンドロック」を参照してください。

8.1.1 サウンドをサウンド プールに追加する

サウンド ロックを実行できるようにするには、最初にサウンド プールにサウンドを追加する必要があります。

1. **[FUNC]** + **[SONG MODE]** を押して SOUND メニューを開きます。
2. **SOUND MANAGER** を選択し、**[YES]** を押します。
3. サウンドプールに追加したいサウンドをハイライトして選択し、**[YES]** を押します。
4. **[RIGHT]** を押して SOUND OPERATIONS メニューを開きます。
5. **COPY TO ...** を選択し、**[YES]** を押します。
6. **SOUND POOL** を選択し、**[YES]** を押します。

8.2 サウンドを演奏する

[TRIG 1 - 12] キーを押すと、12 トラックのサウンドが再生されます。**[TRIG]** キーを押すと、一時的に点灯します。

8.2.1 外部 MIDI デバイスを使用してサウンドを演奏する

Syntakt に接続された外部 MIDI デバイスを使用してサウンドを再生することもできます。各オーディオ トラックの MIDI チャンネルは、79 ページの「14.4.3 CHANNELS」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。KEYBOARD モードでは、外部 MIDI ユニットを使用して音を半音階で演奏することもできます。詳細については、24 ページの「7.9 キーボードモード」を参照してください。

8.3 サウンドの編集

[TRK] + **[TRIG]** キー **1 - 12** のいずれかを押して、編集用のオーディオ トラックの 1 つをアクティブにします。トラックの設定を編集する場合、加えられた変更はアクティブなパターンの一部として保存されます。

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

PARAMETER ページにあるパラメーターを調整してサウンドを編集します。これらのページにアクセスするには、**[PARAMETER]** ページ キーを押します。パラメーターを変更するには、***DATA ENTRY*** ノブ ***A - H*** を使用します。詳しくは「10. オーディオ トラック パラメーター」を参照してください。

すべてのパラメーター設定を含む完全なサウンドを別のトラックにコピーできます。**[TRK]** + **[RECORD]** を押してから、**[TRK]** + **[TRIG]** キーの 1 つを押してサウンドのコピー先のトラックを選択し、最後に **[TRK]** + **[STOP]** を押して貼り付けます。選択したトラックに音を出します。

8.4 サウンドのロード

サウンドをロードするには、SOUND BROWSER または **SOUND MANAGER** を使用します。詳細については、32 ページの「8.6.2 SOUND BROWSER」および 33 ページの「8.6.3 **SOUND MANAGER**」を参照してください。

8.5 サウンドの保存

サウンドのパラメーターを編集したら、+Drive に保存できます。

1. **[FUNC]** + **[SONG MODE]** を押して管理メニューを開きます。
2. SAVE SOUND を選択し、**[YES]** を押します。
3. ***LEVEL/DATA*** ノブを回すか、**[UP]**/**[DOWN]** キーを使用してサウンドを保存する空のスロットを選択し、**[YES]** を押します。サウンドを別のバンクに保存する場合は、**[BANK]** + **[TRIG 9 - 16]** を押してバンクを選択します。
4. NAMING 画面で、サウンドに名前を付けて **[YES]** を押します。詳細については、23 ページの「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]** キーを使用してサウンドに適したタグを選択し、<SAVE> を選択して **[YES]** を押します。

8.6 SOUND メニュー

[FUNC] + **[SONG MODE]** を押して SOUND メニューを開きます。ここでは、いくつかのサウンド関連のパラメーターを設定できます。オプション間を移動するには、**[UP]** および **[DOWN]** 矢印キーを使用します。**[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。



8.6.1 セットアップ

ここでは、いくつかのサウンド関連のパラメーターを設定できます。オプション間を移動するには、**[UP]** および **[DOWN]** 矢印キーを使用します。**[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。



FILTER KEYTRACK

演奏されたノートに関連してフィルターがどの程度開閉するかを設定します。

VELOCITY TO VOL

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

OFF : ベロシティがサウンドの音量に影響を与えないことを意味します。

LOG : 対数ベロシティ カーブを適用します。鍵盤を強く押すよりも、鍵盤を弱く押す方が音量差が大きくなります。

LIN : リニア (直線) ベロシティ カーブを適用します。キーボードを押す間の音量差は、加えられた力に直線的に対応します。

EXP : 指数ベロシティ カーブを適用します。鍵盤を強く押す方が弱く押す方が音量差が大きくなります。

PITCH BEND DEPTH

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

OCTAVE

サウンドの基本オクターブを設定します。また、サウンドのオクターブ設定を制御し、2 つ以上のサウンドを連携させるためにシーケンサー ノートを移調する必要性を最小限に抑えることができるため、サウンド ロックがより実用的になります。

LEGATO

LEGATO モードでは、最初のノートがまだ保持されている場合、エンベロープは後続のノートオン / 打鍵によってトリガーされません。

NOTE PRIORITY

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

LAST : 最後に演奏されたノートを優先します。

LOW : 演奏された最低音を優先します。

HIGH : 演奏された最高音を優先します。

PORTAMENTO

ポルタメントに関する設定をします。詳細については、50 ページの「10.2 TRIG PARAMETERS PAGE」を参照してください。

SLOPE

CONSTANT RATE: ピッチは一定の割合で直線的にグライドします。グライドが長いほど、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、開始ノートと終了ノートの間隔に関係なく、特定の時間でグライドが完了します。したがって、音符の間隔が広いグライドはレートが高くなります。

AMOUNT

この設定で、音符間の最後の部分だけがグライドする、部分的なグライドが可能になります。例えば、100 に設定すると、最初から最後まで完全にグライドします。値を小さくすると、グライドが目標のピッチに近づきます。コードのポリフォニックポルタメントにすると、より短く、より乱れた感じのグライドになります。

STYLE

GLIDE: 通常の連続的なポルタメントです。

GLISSANDO: ポルタメントを半音階にクォンタイズし、階段状の変化をもたらします。

LEGATO ONLY

ON : ノートを演奏するとき、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、まだリリースされていない) のピッチから、トラックで演奏される次の新しいノートのピッチにグライドします。

OFF : ノートを演奏すると、ピッチは最後に演奏されたノートのピッチから、トラックで演奏される次の新しいノートにグライドします。

GATING

OFF : キーを放した後もグライドは継続します。

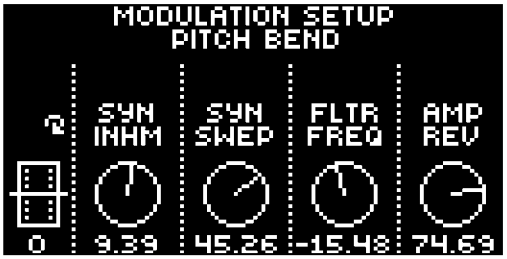
ON : キーを放すとグライドは停止します。

PITCH BEND

最大 4 つの PARAMETER ページのパラメーターをピッチ ベンドに割り当てることができるメニューを開きます。外部デバイスから Syntakt に送信された着信 MIDI のピッチ ベンドは、割り当てられたパラメーターに影響します。**[YES]** を押してメニューを開きます。

SYN、FLTR、AMP、LFO PARAMETER ページからパラメーターを選択できます。***DATA ENTRY*** ノブ A–D を回して、割り当てたいトラックパラメーターを選択します。**[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ーのモジュレーションの深さを設定します。深度は、元のトラック パラメーター値のオフセットです。

LEVEL/DATA を回して設定をテストします。



VELOCITY MOD (ベロシティのモジュレーション)

最大 4 つの PARAMETER ページのパラメーターをベロシティーパラメーターに割り当てることができるメニューを開きます。TRIG メニューの VEL パラメーターと、外部デバイスから Syntakt に送信された 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ーに影響します。**[YES]** を押してメニューを開きます。パラメーターの選択とモジュレーションの深さの設定は、**PITCH BEND** と同じように機能します。

LEVEL/DATA を回して設定をテストします。

MOD WHEEL (モジュレーションホイール)

最大 4 つの PARAMETER ページのパラメーターを MIDI モジュレーション ホイール コマンド (CC #1) に割り当てることができるメニューを開きます。**[YES]** を押してメニューを開きます。パラメーターの選択とモジュレーションの深さの設定は、**PITCH BEND** と同じように機能します。

LEVEL/DATA を回して設定をテストします。

BREATH CONTROLLER (ブレスコントローラー)

最大 4 つの PARAMETER ページのパラメーターを MIDI ブレス コントローラー コマンド (CC #2) に割り当てることができるメニューを開きます。**[YES]** を押してメニューを開きます。パラメーターの選択とモジュレーションの深さの設定は、**PITCH BEND** と同じように機能します。

LEVEL/DATA を回して設定をテストします。

AFTERTOUCH (アフタータッチ)

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

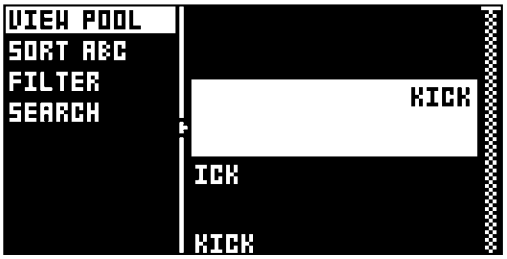
LEVEL/DATA を回して設定をテストします。

8.6.2 SOUND BROWSER



SOUND BROWSER は、サウンドのプレビューとロードに使用されます。**[FUNC]** + ***LEVEL/DATA*** を押して SOUND BROWSER を開くこともできます。このメニューには、アクティブなトラックにロードできる +Drive サウンド ライブラリ内のすべてのサウンドのリストが表示されます。***LEVEL/DATA*** ノブを回すか、**[UP]/[DOWN]** を押してリストをスクロールします。**[TRIG 9 - 16]** を押してサウンドバンク A - H を選択します。

[FUNC] + **[YES]** を押して、トラックにロードする前にサウンドをプレビュー発音します。KEYBOARD モードまたは外部 MIDI コントローラーを使用して、Syntakt の Auto チャンネルで MIDI を送信してサウンドをプレビューすることもできます。**[YES]** を押すと、サウンドがトラックにロードされます。**[LEFT]** を押して SORTING メニューにアクセスします。**[YES]** を押してコマンドを実行します。**[NO]** または **[RIGHT]** 矢印キーでメニューを終了します。



VIEW POOL: アクティブなプロジェクトのサウンド プールで使用可能なサウンドを一覧表示します。このコマンドは、+Drive サウンド ライブラリを参照している場合にのみ使用できます。

VIEW +DRIVE: +Drive サウンド ライブラリで使用可能なサウンドを一覧表示します。このコマンドは、アクティブなプロジェクトのサウンド プールを参照している場合にのみ使用できます。

SORT ABC: サウンドをアルファベット順にソートします。このコマンドは、サウンドがスロット番号でソートされている場合にのみ使用できます。

SORT 123: サウンドをスロット番号でソートします。このコマンドは、サウンドがアルファベット順にソートされている場合にのみ使用できます。

FILTER: タグに従ってサウンドを配置できるリストを開きます。**[YES]** を押して、タグを選択および選択解除します。複数のタグを選択できます。**[NO]** を押してタグリストを終了します。

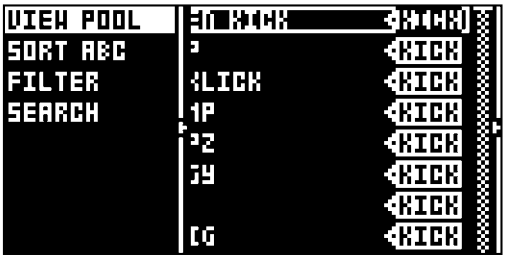
SEARCH: テキスト検索を実行し、テキスト入力に一致する、またはテキストを含む名前を持つすべてのサウンドを一覧表示します。テキストの入力方法については、23 ページの「7.8 名前付け画面」を参照してください。

8.6.3 SOUND MANAGER

SOUND MANAGER は、サウンドのインポート、エクスポート、名前の変更、タグ付けなどのサウンドの管理に使用されます。このメニューを開くと、+Drive サウンド ライブラリにあるすべてのサウンドのリストが表示されます。***LEVEL/DATA*** ノブを回すか、**[UP]/[DOWN]** を押してリストをスクロールします。**[TRIG 9 - 16]** を押してサウンド バンク A–H を選択します。**[FUNC]** + **[YES]** を押して、トラックにロードする前にサウンドをプレビューします。KEYBOARD モードまたは外部 MIDI コントローラーを使用して、Syntakt の Auto チャンネルで MIDI ノートメッセージを送信してサウンドをプレビューすることもできます。



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



VIEW POOL: アクティブなプロジェクトのサウンド プールで使用可能なサウンドを一覧表示します。このコマンドは、+Drive サウンド ライブラリをブラウズする場合にのみ使用できます。

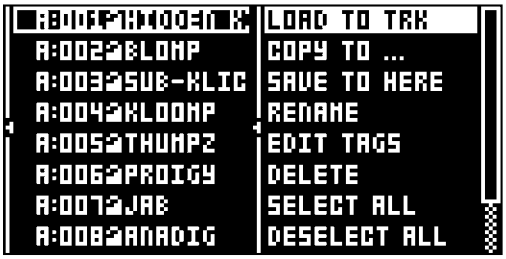
VIEW +DRIVE: +Drive サウンド ライブラリで使用可能なサウンドを一覧表示します。このコマンドは、アクティブなプロジェクトのサウンド プールを参照している場合にのみ使用できます。

SORT ABC: サウンドをアルファベット順にソートします。このコマンドは、サウンドがスロット番号でソートされている場合にのみ使用できます。

FILTER: タグに従ってサウンドを配置できるリストを開きます。**[YES]** を押して、タグを選択および選択解除します。複数のタグを選択できます。**[NO]** を押してタグリストを終了します。

SEARCH: テキスト検索を実行し、テキスト入力に一致する、またはテキストを含む名前を持つすべてのサウンドを一覧表示します。テキストの入力方法については、23 ページの「7.8 名前付け画面」を参照してください。

[RIGHT] を押して SOUND OPERATIONS メニューにアクセスします。使用可能な操作は、ハイライトされたサウンドに影響します。**[YES]** を押すと、選択したサウンド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 TRACK: 選択したサウンドをアクティブなトラックにロードし、アクティブなパターンの一部にします。

COPY TO...: 選択したサウンドを次のいずれかにコピーします。

- **SOUND POOL**: 選択したサウンドをサウンド プールの最初の空きスロットにコピーします。
- **+DRIVE**: 選択したサウンドを +Drive サウンド ライブラリの最初の空きスロットにコピーします。
- **+BANK**: (**A - H**) は、選択したサウンドを +Drive 内の特定のバンクの最初の空きスロットにコピーします。

SAVE TO HERE: アクティブなトラックのサウンドをエクスポートし、選択したスロットに保存します。

RENAME: 選択したサウンドの名前を変更できる画面を開きます。

EDIT TAGS: サウンドにタグを付けることができるメニューを開きます。サウンド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 つだけがサウンド 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。

DELETE: サウンドまたは選択したサウンドを削除します。

SELECT ALL: リスト内のすべてのサウンドを選択します。

DESELECT ALL: リスト内のすべてのサウンドの選択を解除します。

TOGGLE: 選択したサウンドの書き込み保護を有効または無効にします。サウンドが書き込み保護されている場合、上書き、名前変更、タグ付け、または削除することはできません。書き込み保護されたサウンドには、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 サウンド 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: 選択したサウンドを SysEx データとして送信します。



- **+Drive サウンド ライブラリのサウンドは、A から H までの 8 つのバンクに編成されています。各バンクには 256 のサウンドを含めることができます。[TRIG A–H] キーを使用して、特定のバンクにあるサウンドのみを表示します。**
- **[FUNC] + [YES] を押すと、現在選択されているサウンドをプレビューできます。アクティブなトラックで使用できるすべてのサウンドをプレビューできます。プレビューされたサウンドがエフェクトに送信される場合、現在のエフェクト設定が影響することに注意してください。**
- **SOUND OPERATIONS メニューで使用できるコマンドによって、複数のサウンドに同時に影響を与えることができます。個々のサウンドをハイライト表示して [YES] を押して選択 / 選択解除します。**
- **[FUNC] + [UP]/[DOWN] を押すと、サウンド リストのスクロールが速くなります。**

8.6.4 サウンドのロード

+Drive からアクティブなパターンにサウンドをロード (コピー) します。***LEVEL/DATA*** ノブを回すか、**[UP]/[DOWN]** を押してリストをスクロールします。**[YES]** を押してサウンドを選択し、**[TRACK 1–8]** を押してサウンドを割り当てるトラックを選択します。

8.6.5 サウンドの保存

アクティブなトラックのサウンドを +Drive に保存します。***LEVEL/DATA*** ノブを回すか、**[UP]/[DOWN]** を押して保存先のメモリースロットを選択します。**[YES]** を押すと、サウンドがエクスポートされます。サウンドに名前を付けて、もう一度 **[YES]** を押してエクスポートを確定します。

8.6.7 トラックサウンドの名前の変更

アクティブなトラックのサウンドの名前を変更できる NAMING メニューを開きます。

8.6.8 トラックサウンドの初期化

アクティブなトラックの PARAMETER ページのパラメーターをデフォルト値に戻します。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]** を押してパラメーターを初期化するか、**[NO]** を押して操作をキャンセルします。保存されたパラメーター情報は、サウンドがロードされたのと同じスロットに保存されるまで永久に失われないことに注意してください。

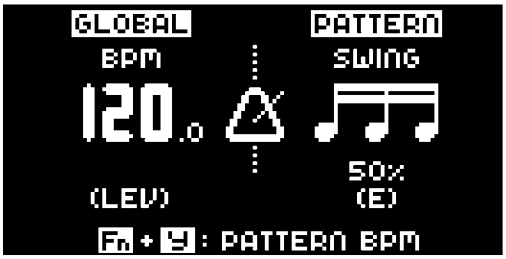
9. シーケンサー

Syntakt のシーケンサーは、さまざまな情報をパターンに格納します。パターンは、オーディオ /MIDI トラック、FX トラック、およびトラックのさまざまなパターン固有の側面の再生を制御します。A - H の 8 つのバンクにはそれぞれ 16 個のパターンが含まれているため、1 つのプロジェクトで最大 128 個のパターンを使用できます。詳細については、75 ページの「14.3 PATTERN」を参照してください。

パターンには以下の内容が含まれます。

- 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、および LFO ページのパラメーター設定。
- DELAY、REVERB、および MIXER ページの設定。
- FX トラックのパラメーター設定。
- クオンタイズの設定。
- すべてのトラックのノート トリガーとロック トリガー。
- パラメーター / サウンドのロック。
- トラックの長さと拍子記号。

9.1 シーケンサーのテンポ



テンポ (BPM) の設定を変更するには、**[TEMPO]** キーを押して TEMPO メニューを開きます。ここで ***LEVEL/DATA*** ノブ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 8 BPM ずつ変化します。**[ARROW]** キーの **[UP]** または **[DOWN]** は、テンポを 0.1 BPM 単位で変更します。グローバル テンポを選択するか、パターンごとに個別のテンポを使用するかを選択できることに注意してください。**[FUNC]** + **[YES]** を押して GLOBAL と PATTERN テンポ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 **[LEFT]** または **[RIGHT]** を押したままにして、テンポを一時的に 10% 上下にナッジ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。

タップテンポを設定するには、**[FUNCTION]** キーを押しながら **[TEMPO]** キーを一定のリズムでタップします。4 回連続してタップした後、タップ間隔の平均テンポが計算されます。タッピングを続けると、平均テンポが更新され続けます。

TEMPO メニュー (および GLOBAL テンポモードが選択されている状態) で、**[FUNC]** を押しながら ***LEVEL/DATA*** ノブを回しても、**[FUNC]** キーを放すまでテンポは選択された値に変更されません。この間、画面左下に "PREP. " と点滅します。



Syntakt をターンテーブルまたは外部音源に手動で同期する場合、テンポのナッジは非常に便利です。テンポのナッジを実行するために TEMPO メニューにいる必要はありません。

9.2 パターンの基本操作

Syntakt 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、ライブで即興演奏するときに便利な機能です。詳細については、46 ページの「9.10 チェーン」を参照してください。

9.2.1 バンクとパターンの選択

[BANK] 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]** を押してパターンを選択します。**[PTN]** を押してから **[TRIG 1–16]** を押して、現在のバンクの新しいパターンを選択します。**[BANK]** または **[PTN]** を押した場合、変更を有効にするには 4 秒以内にバンクまたはパターンを選択する必要があります。画面上のメッセージは、4 秒間でタイムアウトします。**[TRK]** を押して、パターンまたはバンク選択を終了します。

LEDが白く点灯している **[TRIG]** キーは、データを含むパターン位置を示します。LEDが赤く点灯している **[TRIG]** キーは、現在アクティブなパターンを示します。空のパターンは点灯しません。

パターンの再生中に新しいパターンが選択されると、新しいパターンの位置が画面の左上隅に点滅して表示されます。パターンの最後のステップが再生されると、新しいパターンが開始され、パターンの位置が点滅しなくなります。



- **シーケンサーの動作中にパターンを変更できます。**
- **プログラムチェンジ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て、1 つまたは複数の場所に貼り付けることができます。アクティブなパターンを離れます。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、[PATTERN] + [TRIG] キーを押したままにして、コピーするパターンを選択します。[録音] を押します。[TRIG] キーを放し、[TRIG] キーをパターンを貼り付けたい場所まで押し続けます。最後に [STOP] を長押ししてパターンを貼り付けます。

  - クリアするには、[PATTERN] + [TRIG] キーを押したままにして、クリアするパターンを選択します。[PLAY] を長押しして、パターンをクリアします。

9.2.2 パターン制御

[PLAY] を押すと、パターンの再生が始まります。**[STOP]** を押すと、すべてのトラックの再生が停止します。サウンドはエンベロープによって決定される設定の最後まで再生されますが、ディレイのようなエフェクトは、ディレイビードバック音が完全に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即座に停止し、センド エフェクトは短時間で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 以上のシーケンサー ステップが含まれている場合、<PATTERN PAGE> LED がこれを示します。パターンが再生されている場合、現在アクティブなパターン ページは、点滅する <PATTERN PAGE> LED で表示されます。

9.3 パターンの編集

Syntakt は、パターンの作成または編集時に、GRID RECORDING モード、LIVE RECORDING モード、STEP RECORDING モードの 3 つの主要な入力モードを提供します。これらのモードでは、ノート トリガーとロック トリガーの 2 種類のトリガーを入力できます。

9.3.1 トリガータイプ

トリガーは、シーケンサーに Syntakt でアクションを実行させたい場合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**: サウンドまたは MIDI ノートをトリガーします。FX トラックでは、フィルターとアンプのエンベロープだけでなく、LFO もトリガーします。
- **LOCK TRIGS**: パラメーターのロックをトリガーします (ただし、サウンドや MIDI ノートはトリガーしません)。詳細については、43 ページの「9.9.1 パラメーターロック」を参照してください。

ノート トリガーは赤い LED の **[TRIG]** キーで示され、ロック トリガーは黄色の LED の **[TRIG]** キーで示されます。点灯していない **[TRIG]** キーは、トリガーを含ま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、43 ページの「9.9.1 パラメーターロック」を参照してください。トリガーは、GRID RECORDING、LIVE RECORDING、または STEP RECORDING モードがアクティブかどうかに応じて、シーケンサーに異なる方法で追加されます。

9.3.2 GRID RECORDING モード

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

1. **[RECORD]** を押して GRID RECORDING モードに入ります。**[RECORD]** キーの LED が赤く点灯し、GRID RECORDING モードがアクティブであることを示します。
2. **[TRACK]** を押したままにして、トリガーを追加するトラックを選択し、次のいずれかを選択します。
   [TRIG] キーを押します。赤い **[TRIG]** キーは、アクティブなトラックを示します。
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]**。入力したいずれかのロック トリガーの **[TRIG]** キーをすばやく押すと、それがノート トリガーに変わります。
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手順を繰り返します。
5. **[PLAY]** を押してシーケンスを再生します。

マイクロ タイミングをノート トリガーに追加するには、**[TRIG]** キーを押したまま **[LEFT]** または **[RIGHT]** を押します。詳細については、40 ページの「9.4 MICRO TIMING メニュー」を参照してください。

[TRIG] キーを押したまま、**[UP]** または **[DOWN]** キーを押してリトリガー速度を設定します。同様に、さまざまなリトリガー設定が行われるポップアップ メニューが画面に表示されます。

詳細については、40 ページの「9.5 RETRIG メニュー」を参照してください。

パターンに 16 以上の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。完全に点灯した <PATTERN PAGE> LED は、アクティブなパターン ページを示します。

GRID RECORDING モードを終了するには、**[RECORD]** を押してください。



- **- GRID RECORDING モードの場合、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、外部キーボードでノートを演奏します。MIDI トラックでは、すべてのトリガーに最大 4 和音を追加できます。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。**
- **[TRIG] + [YES] を押して、特定のトリガーをプレビューします。プレビューには、そのトリガーに配置したすべてのパラメーター ロックが含まれます。**
- **外部 MIDI コントローラーを使用して Syntakt MIDI トラックに録音する場合、シーケンサーは Auto MIDI チャンネルでデータを受信し、アクティブなトラックに録音します。詳細については、79 ページの「14.4.3 CHANNELS」を参照してください。**
- **トラックのすべてのトリガーは、シーケンサー上で前後にシフトできます。GRID RECORDING モードで、[FUNC] を押しながら [LEFT] または [RIGHT] 矢印キーを押して、トリガー シフトを実行します。**

9.3.3 LIVE RECORDING. モード

LIVE RECORDING モードは、トラックにトリガーを追加する 2 番目の方法です。この録音モードでは、**[TRIG]** キーがリアルタイムで再生され、トラックにトリガーが入力されます。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。パラメーターロックをリアルタイムで入力することもできます。LIVE RECORDING モードでのトリガー入力は、自動的にクオンタイズするかどうかを指定できます。クオンタイズされていないトリガーは、**[FUNC]** + **[TRIG]** を押してアクセスする QUANTIZE メニューを使用して、記録後にクオンタイズできます。詳細については、39 ページの「9.6 QUANTIZE メニュー」を参照してください。

1. **[RECORD]** を押したまま、**[PLAY]** を押して LIVE RECORDING モードに入ります。(**[RECORD]** キーを押しながら **[PLAY]** を 2 回押すと、自動クオンタイズがオン / オフになります。) 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]** キーをタップして、リアルタイムでトリガーを入力します。KEYBOARD モードが有効な場合、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 ページの設定を変更すると、パラメーター ロックとして記録され、必要に応じてロック トリガーが追加されます。トリガーモディファイが適用されたトリガーも、再生されたものとして記録されます。
3. **[PLAY]** を押して、シーケンサーを再生したまま LIVE RECORDING モードを終了します。LIVE RECORDING モードが有効なときに **[RECORD]** を押すと、GRID RECORDING モードが有効になります。
4. **[STOP]** を押すと、シーケンサーの録音と再生が停止します。

シーケンサーの再生中に LIVE RECORDING モードを終了するには、**[PLAY]** を押します。



- **キーボードなどの外部 MIDI コントローラーを使用して、LIVE RECORDING モードで NOTE、TRIG VELOCITY、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。MIDI トラックでは、すべてのトリガーに最大 4 和音を追加できます。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。リリースされた最後のノートは、トリガーのすべてのノートの TRIG LENGTH を設定します。**

9.3.4 STEP RECORDING モード

STEP RECORDING は、シーケンサーにトリガーを配置するための迅速で簡単な方法です。 このレコーディングモードでは、**[TRIG]** キーまたは外部 MIDI コントローラーを押してノートを挿入します。 シーケンサーはノートをキャプチャし、自動的に次のステップに進みます。 STANDARD モードと JUMP モードの 2 つのモードを使用できます。

STANDARD モード

1. **[RECORD]** + **[STOP]** を押して STEP RECORDING モードに入ります。 **[RECORD]** キーが赤く 2 回点滅します。 (**[RECORD]** キーを押しながら **[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なステップを選択します。 アクティブなステップは、2 回点滅する緑色の **[TRIG]** キーで示されます。 (以前に配置されたトリガーに配置されている場合、そのトリガーのライト パターンを継承します)。 **[LEFT]/[RIGHT]** を使用して、アクティブなステップを選択したり、ステップをスキップしたりすることもできます。
3. **[FUNC]** を押したまま **[TRIG 1 - 12]** キーを押して、対応するトラックのノート トリガーをアクティブなステップに追加します。 アクティブなステップは、自動的に次のステップに進みます。選択したアクティブなトラックに半音階でノート トリガーを追加するオプションもあります。
4. **[TRK]** + **[TRIG 1 - 12]** 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. **[FUNC]** + **[TRK]** を押して KEYBOARD モードのキーボードをオンに切り替えます。
6. **[FUNC]** を押したまま、点灯している **[TRIG]** キーを押して、対応するノートトリガーを追加します。
7. 選択したステップにノート値を追加します。 アクティブなステップは、自動的に次のステップに進みます。トリガーを削除または休符 (トリガーなし) を追加するには、削除または休符を追加するトリガーにアクティブなステップを配置し、**[NO]** を押します。 アクティブなステップは、自動的に次のステップに進みます。
8. パラメーター ロックをトリガーに追加するには、**[TRIG]** キーを押したまま、ロックするパラメーターを制御する ***DATA ENTRY*** ノブを回して、目的の値に設定します。ロックされたパラメーターのグラフィックが反転し、ロックされたパラメーター値が表示されます。 ロックされたトリガーの **[TRIG]** キーが赤色 (ノート トリガーの場合) または黄色 (ロック トリガーの場合) に点滅し、トリガーにパラメーター ロックが含まれていることを示します。
9. **[RECORD]** を押して 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 パラメーター設定によって、配置するトリガーのノートの長さが制御され、アクティブなステップが同じ長さだけ進みます。 1/16 の **LEN** 値は、16 分音符を追加し、シーケンサーを 1 ステップ進めます。**1/8** は 8 分音符を追加し、シーケンサーを 2 ステップ進めます。**1/4** は 4 分音符を追加し、シーケンサーを 4 ステップ進めます。 **LEN** パラメーターは、配置するすべてのトリガーでパラメーターがロックされます。



- **[PLAY] を押すと、プログラミング中にシーケンスを聞くことができます。 [STOP] を押してシーケンサーを停止し、STEP RECORDING モードのままにします。**
- **外部 MIDI コントローラーを使用する場合は、Syntakt 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、79 ページの「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。**
- **[FUNC] を押しながら外部 MIDI コントローラーから音符を入力すると、VEL パラメーターの設定によってベロシティが固定されます。**
- **[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点にロックされます。**
- **以前に配置されたノート トリガーに新しいノート トリガーを追加すると、そのトリガーに以前に配置されたパラメーター ロックはそのまま残ります。**
- **STEP RECORDING モードでは、誤ってキーを押してしまわないように、[FUNC] + [NO] はパターンをリロードしません。 [FUNC] + [YES] はパターンを保存しません。 代わりに、上記のように機能します。**

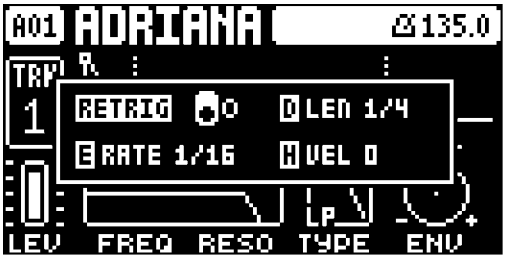
9.4 MICRO TIMING メニュー

ここでは、ノート トリガーにマイクロ タイミングを追加して、ジャストのタイミングから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 ステップで設定できます。 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、ポップアップ MICRO TIMING メニューにアクセスできます。このメニューには、選択したシーケンサー ステップのタイム オフセットが表示されます。次に **[LEFT]/[RIGHT]** キー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]** キーを離します。 マイクロタイミングの設定はアクティブなパターンに保存されます。



9.5 RETRIG メニュー

リトリガーは、オーディオ トラックの任意のシーケンサー ステップで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、1 つまたは複数の **[TRIG]** キーを押したまま **[UP]/[DOWN]** を押して、アクティブなトラックで選択したシーケンサー ステップのリトリガー アクションを示すポップアップ Retrig メニューにアクセスします。RETRIG メニューを終了するには、**[TRIG]** キーを放します。 リトリガー設定はアクティブなパターンに保存されます。



RETRIG: リトリガーロックの ON/OFF を切り替えます。 ***DATA ENTRY*** ノブ A を使用して、リトリガーのオン / オフを切り替えます。

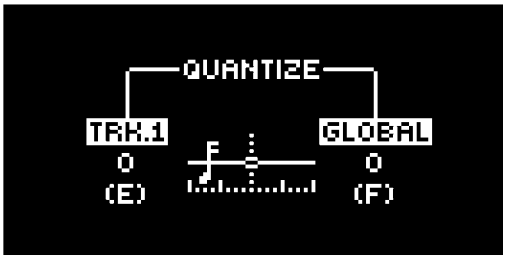
RATE: リトリガーレートの設定 (1/1、1/2、1/3、1/4、1/5、1/6、1/8、1/10、1/12、1/16、1/20、1/24、1/32、1/40、1/48、1/64 または 1/80)。 1/32 がデフォルトのリトリガー率です。 1/32 は、ステップごとに 2 つのトリガーに対応します。 たとえば、トリプレットをトリガーするには、リトリガー レートを 1/12 (または 1/24) に設定します。リトリガーメニューにいるときに **[UP]/[DOWN]** キーを押してレートを調整することもできます。

LEN: リトリガー ベロシティ カーブのデュレーションをステップ (0,125–INF) の分数、または有理数倍数または整数倍数で設定します。 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により、ベロシティ カーブの動作に影響を与えます。

VEL: リトリガーのベロシティカーブのフェードアウト／フェードイン を設定します（-128 ～ 127）。-128 は設定時間内に完全にフェードアウト、-64 は設定時間内にベロシティの半分までフェードアウト、0 はフェードなしのフラットなベロシティカーブ、64 は設定時間内にベロシティの半分までフェードイン、127 は設定時間内に最大ベロシティまでフェードインに相当します。

9.6 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 タイミングおよびオフ グリッド トリガーに影響します。 **[FUNC]** + **[TRIG PARAMETERS]** を押して、このメニューにアクセスします。 ***DATA ENTRY*** ノブ ***E*** と ***F*** で設定を変更します。



TRK: アクティブなトラックのすべてのトリガーにリアルタイムで影響します。 クオンタイズ値が高いほど、トリガーがより多くクオンタイズされます。 **[TRIG 1 - 12]** キーを押して、クオンタイズするトラックを選択します。 (0 - 127)

GLOBAL: 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、トリガーがより厳密にクオンタイズされます。 (0 - 127)

[NO] を押してメニューを終了します。

9.7 METRONOME メニュー

METRONOME メニューは、Syntakt の内部メトロノームを制御します。 **[FUNCTION]** + **[PTN]** を長押しして METRONOME メニューを開きます。 ***DATA ENTRY*** ノブを使用して設定を変更します。



ACTIVE: メトロノームを有効 / 無効にします。 **[FUNC]** + **[PTN]** を押して、METRONOME メニューにいないときにメトロノームのオンとオフを切り替えることもできます。

TIME 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 BARS: シーケンサーが再生を開始する前に、メトロノームが何小節鳴るかをコントロールします。この設定は、LIVE RECORDING RECORDING モードの場合にのみメトロノームの音が鳴ります。

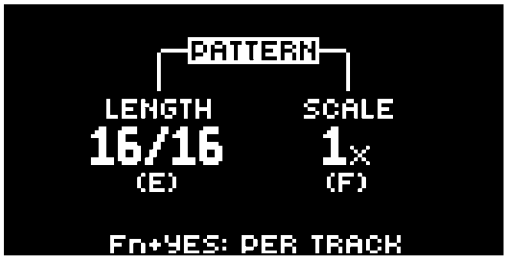
VOL: クリックの音量をコントロールします。

9.8 SCALE 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。 SCALE メニューには 2 つのモードがあります。 PER PATTERN モードでは、すべてのトラックが同じ長さを共有します。 PER TRACK モードでは、各トラックの長さを変えることができます。 **[FUNC]** + **[PAGE]** を押して、SCALE メニューにアクセスします。 **[FUNC]** + **[YES]** を押して、2 つの SCALE モードを切り替えます。***DATA ENTRY*** ノブを使用して設定を調整します。

9.8.1 PER PATTERN モード

このモードでは、パターンのすべてのトラックが同じ長さと拍子記号を共有します。



LENGTH: パターンのステップの長さを設定します。左端の数字は、パターンのステップ数を示します。2 番目の数値で表示されるトータルの長さによって、パターンで使用できる実際の最大ステップ数が決まります。パターンで 17 以上のステップを使用する場合、**[PAGE]** キーは (GRID RECORDING モードで) 異なるパターン ページ間を切り替えるために使用されます。

SCALE: 現在のテンポの倍数でパターン再生の相対的に速度を制御します。 1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X、2X の 7 つの設定が可能です。 1/8X に設定すると、設定したテンポの 8 分の 1 でパターンが再生されます。 3/4X はテンポの 4 分の 3 でパターンを再生します。 3/2X は、3/4X 設定の 2 倍の速さでパターンを再生します。 2X は BPM の 2 倍でパターンを再生します。

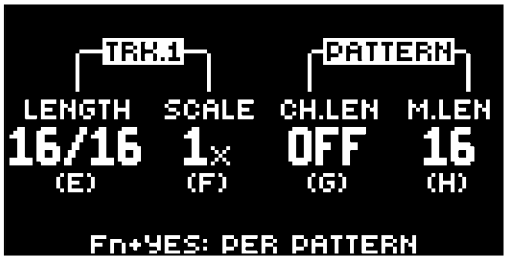
パターンの長さを伸ばすと、そのトリガーが新しいステップに自動的にコピーされます。 たとえば、パターンが 2 ページで構成されていて、パターンの長さが 4 ページに増えた場合、追加の 2 つのパターン ページは、最初の 2 つのパターン ページのコピーになります。

[PAGE] キーを押すと、パターン全体の長さをすばやく変更できます。 **[TRIG]** キーを押すと、パターンのステップ数をすばやく変更できます。

2X スケール設定は、ステップ シーケンサーの基本となる解像度を 32 分音符に上げるのに役立ちます。 3/4X 設定は、Syntakt が同じ BPM に設定された他の楽器と一緒に演奏していて、Syntakt に 3 連符を演奏させたい場合に便利です。

9.8.2 PER TRACK モード

このモードでは、個々の長さとスケールをパターンのトラックに割り当てることができます。 **[FUNC]** + **[YES]** を押して、2 つのスケール モードを切り替えます。 PER TRACK モードでは、TRACK と PATTERN の 2 つの列が存在します。



TRACK 列は、トラックのステップの長さとスケールを設定します。 設定は、アクティブなトラックにのみ影響します。

[TRK] キーを押して、スケール設定を編集するトラックを選択します。

PATTERN 列は、パターンのマスター チェンジの長さとマスターの長さを設定します。

LENGTH: トラックのステップの長さを制御します。 一番左の数字はトラックのステップ数を表示します。 2 番目の数値で表示される全長によって、トラックで使用できる最大ステップ数が決まります。 トラックで 17 以上のステップを使用する場合、**[PAGE]** キーは (GRID RECORDING モードで) 異なるパターン ページ間を切り替えるために使用されます。

SCALE: 現在のテンポの倍数でトラックの再生速度を制御します。 1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X、2X の 7 つの設定が可能です。 1/8X に設定すると、設定したテンポの 8 分の 1 でトラックが再生されます。 3/4X は、トラックを 4 分の 3 のテンポで再生します。 3/2X は、3/4X 設定の 2 倍の速さでトラックを再生します。 2X は、トラックを BPM の 2 倍で再生します。

CH.LEN (Change Length - 長さの変更): キューまたはチェーンされたパターンが再生を開始する前に、アクティブなパターンが再生される時間を制御します。 この設定は、M.LEN を INF に設定する場合などに重要です。 CH.LEN を設定しないと、パターンが無限に再生され、次のパターンの頭出しが行われません。 デフォルトでは、キューされたパターンの変更はパターンの最後で発生します (CH.LEN は OFF に設定されています)。

M.LEN (Master Length - トータルの長さ): すべてのトラックが最初のステップにリセットされるまでにパターンが再生されるステップ数を制御します。 INF 設定は、パターンのトラックをリセットすることなく無限にループさせます。 この設定は、チェーンされたパターンの再生が開始される前にアクティブなパターンが再生される時間にも影響することに注意してください。 パラメーター値が **M.LEN** 値より小さい場合、**CH.LEN** パラメーターはこれをオーバーライドします。



SCALE メニューでは、[FUNC] + [UP]/[DOWN] を押して TRACK LENGTH を 2/16 から 64/64 までの増分で設定できます。

9.9 シーケンサーの機能

9.9.1 パラメーターロック

パラメーターロックにより、すべてのトリガーが独自のパラメーター値を持つように設定できます。 たとえば、オーディオ トラックのノート トリガーは、異なる音程、音量、またはフィルター設定を持つことができます。 PARAMETER ページにあるパラメーターに対してパラメーター ロックすることができ、すべてのタイプのトラックにパラメーター 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、50 ページの「10. オーディオトラックパラメーター」、58 ページの「11. MIDI トラックのトラックパラメーター」を参照してください。

GRID RECORDING モードでパラメーター 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]** を押してノートトリガーを追加するか、**[FUNC]** + **[TRIG]** キーを押してロックトリガーを追加し、パラメーターロックを実行したい場所に追加します。
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]** キーを押したままにします。
4. ロックしたいパラメーターをコントロールする ***DATA ENTRY*** ノブを回して、目的の値に設定します。 ロックされたパラメーターのグラフィックが反転し、ロックされたパラメーター値が表示されます。 ロックされたトリガーの **[TRIG]** キーが赤色 (ノート トリガーの場合) または黄色 (ロック トリガーの場合) に点滅し、トリガーにパラメーター ロックが含まれていることを示します。

[TRIG] を押したまま、ロックされたパラメーターの ***DATA ENTRY*** ノブを押して、1 つのパラメーター ロックを解除します。 ノート トリガーを削除してから再度入力すると、トリガーからすべてのパラメーター ロックを消去できます。

LIVE RECORDING モードでパラメーター ロックを追加する :

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]** キーを演奏して、パラメーター ロックをアクティブトラックへ追加します。トリガーモディファイアで追加されたトリガーも記録されます。 ノート トリガーが配置され、それに応じてパラメーターがロックされます。また、パラメーター ロックを含むロック トリガーが、まだトリガーを持たないシーケンサー ステップに配置されます。

[NO] + **[TRIG]** キーの 1 つ (または複数) を押して、シーケンサーに合わせて特定のトラック (または複数のトラック) に記録された一連のトリガーを消去します。つまり、パターン再生で到達したすべてのステップが消去されます。 キーが離されるまで。 トラックの特定のパラメーター 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]** を押したままにしてから、削除したいパラメーターに対応する ***DATA ENTRY*** ノブを押したままにします。

STEP RECORDING モードでパラメーター ロックを追加する :

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ーを制御する ***DATA ENTRY*** ノブを回して、目的の値に設定します。ロックされたパラメーターのグラフィックが反転し、ロックされたパラメーター値が表示されます。ロックされたトリガーの **[TRIG]** キーが赤色 (ノート トリガーの場合) または黄色 (ロック トリガーの場合) に点滅し、トリガーにパラメーター ロックが含まれていることを示します。



1 つのパターンで最大 72 の異なるパラメーターをロックできます。 パラメーターは、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ー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 パラメーターがシーケンサーの各ステップでロックされている場合、ロックできるパラメーターは他に 71 個あります。

9.9.2 サウンドロック

個々のシーケンサー ステップのサウンド プールから、トラックのサウンドを別のサウンドに変更できます (同じボイス タイプから選択可能)。これらのサウンド 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*** ノブを回してサウンド 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 (サウンドの行の最後にエクスクラメーション マークがある場合、別のボイス タイプ用に作成されているため、アクティブなトラックにロードできません)。ノート トリガーに割り当てるサウンドを選択し、**[TRIG]** ボタンを放します。**[TRIG]** キーが点滅を開始し、サウンド ロックが含まれていることを示します。ノートトリガーの **[TRIG]** キーを長押しすると、割り当てられたサウンドが表示されます。 詳細については、28 ページの「8.1.1 サウンドをサウンド プールに追加する」を参照してください。

9.9.3 トリガー条件と条件付きロック

トリガー条件とは、条件付きロックと呼ばれる特定のパラメーター ロックを使用して、任意のトリガーに適用できる一連の条件を付与するルールです。 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。 条件が真 (true) の場合、トリガーがアクティブになり、トラックに影響します。 条件が偽 (false) の場合、トリガーは無視されます。

条件付きロックを追加する

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. トリガーを長押しして、TRIG PARAMETERS ページの **COND** (Trig Condition) パラメーターにアクセスします。**PROB** パラメーターを一時的に置き換えます。 詳細については、50 ページの「10.2 TRIG PARAMETERS PAGE」を参照してください。
3. ***DATA ENTRY*** ノブ **D** を回して、次のトリガー条件のいずれかを選択します。

FILL は、FILL モードがアクティブな場合に真（トリガーがアクティブになる）です。

$\overline{\text{FILL}}$ は、FILL が偽の場合に真です。フィルモードではないときにこのトリガーの条件が設定されているトリガーがアクティブになります。

PRE は、同じトラック上の直近に検証されたトリガー条件が真だった場合に真です（PRE および PRE 条件は無視され、検証されません）。

$\overline{\text{PRE}}$ は、PRE が偽の場合に真です。このトリガー条件が設定されているトリガーは、同じトラック上の直近に検証されたトリガー条件が真でなかった場合にアクティブになります（PRE および PRE 条件は無視され、検証されません）。

例 1: Trig 1, 50% = True > Trig 2, PRE = False > Trig 3, PRE = False > Trig 4, PRE = True

例 2: Trig 1, 50% = False > Trig 2, PRE = True > Trig 3, PRE = True > Trig 4, PRE = False

NEI は、隣接するトラックの直近に検証されたトリガー条件が真だった場合に真です（隣接するトラックの PRE および PRE 条件は無視され、検証されません）。隣接するトラックとは、アクティブなトラックの前のトラックです。例えば、トラック 4 の隣接するトラックは 3 です。トラック 4 の NEI と NEI 条件付きトリガーで、トラック 3 に設定された条件付きトリガーが検証されます。隣接するトラックに条件付きトリガーがない場合、NEI 条件は偽です。

$\overline{\text{NEI}}$ は、NEI が偽の場合に真です。このトリガー条件が設定されているトリガーは、隣接するトラック上の直近に検証されたトリガー条件が真でなかった場合にアクティブになります（隣接するトラックの PRE および PRE 条件は無視され、検証されません）。

1ST は、パターンの初回再生時に真です（ループ時）。

1ST は、1ST が偽の場合に真です。このトリガー条件が設定されたトリガーは必ず、パターンの初回再生時以外はアクティブです。

X% は、確率条件です。X% の確率で、トリガーがアクティブになります。

A:B は、A で、トリガー条件が真になるまでに何回パターンを再生するかを設定します。**B** で、カウントがリセットされ、繰り返されるまでに何回パターンを再生するかを設定します。このサイクルは無限に繰り返されます。

たとえば、次のようになります。

1:2 という設定では、トリガー条件は、パターンの初回再生時に真になり、以降で真になるのは 3 回目、5 回目などとなります。

2:2 という設定では、トリガー条件は、パターンの 2 回目の再生時に真になり、以降で真になるのは 4 回目、6 回目などとなります。

2:4 という設定では、トリガー条件は、パターンの 2 回目の再生時に真になり、以降で真になるのは 6 回目、10 回目などとなります。

4:7 という設定では、トリガー条件は、パターンの 4 回目の再生時に真になり、以降で真になるのは 11 回目、18 回目などとなります。

9.9.4 FILL モード

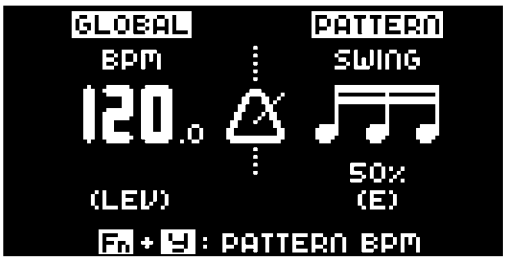
FILL モードを使用すると、ドラム フィルなどの一時的なバリエーションをパターンに作成できます。

[YES] + **[PAGE]** を押して、1 パターンサイクルの FILL モードを有効にします。 パターンがループするとアクティブになり、再びループするまでアクティブのままになります。 パターンの再生中に **[PAGE]** キーを押し続けることで、いつでも FILL モードを有効にすることもできます (GRID RECORDING モードを有効にすることはできません)。キーを押している間、FILL モードがアクティブになります。

[PAGE] + **[YES]** を押したまま **[PAGE]** を離してから **[YES]** を離すと、FILL モードがラッチされます。 **[PAGE]** をもう一度押すと、FILL モードのラッチが解除されます。

9.9.5 スウィング

パターンのスウィング設定を行います。揺れのあるリズミカルなグルーブを生み出すことができます。**[TEMPO]** を押すとこのメニューが開きます。



DATA ENTRY ノブ **E** を回して、SWING 率を 51% - 80% の範囲で設定します。デフォルトの設定は等間隔の 50% です。

9.9.6 コピー、ペースト、クリア

パターン、トラック、トラック ページ、およびトリガーは、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]** を押して、現在のパターンのすべてのトリガーをクリアします。

個々のシーケンサー トラックは、パターンと同じ方法でコピー、ペースト、クリアできます。 そのためには、GRID RECORDING モードが有効になっている必要があります。

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

すべてのパラメーター ロック設定を備えたトリガーも、コピー、貼り付け、クリアすることもできます。 この機能

にアクセスするには、GRID RECORDING モードをアクティブにする必要があります。 **[TRIG]** キーを押したまま **[RECORD]** を押すと、コピー操作が実行されます。 別の **[TRIG]** キーを押しながら **[STOP]** を押して貼り付けます。

複数のトリガーをコピーすることもできます。コピーするトリガーを長押ししてから、**[RECORD]** を押します。**[TRIG]** キーを貼り付けたい位置まで押したままにし、**[STOP]** を押してコピーしたトリガーのシーケンスを貼り付けます。 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相互に配置されます。 宛先トリガーは、コピーされた一連のトリガーの開始点として機能します。 1 つまたは複数のトリガーを押したままにし、**[PLAY]** を押して、トリガー ロックをクリアします。

キー操作を繰り返し押すと、コピー、貼り付け、およびクリア操作を元に戻すことができます。



アクティブなパターンから離れることなく、1 つまたは複数のパターンをコピー、クリア、および貼り付けることができます。コピーするには、[PTN] + [TRIG] キーを押したまま、コピーするパターンを選択します。次に、[RECORD] を押します。離します。 [TRIG] キーの [TRIG] キーをパターンを貼り付けたい位置まで押し続けます。最後に、カウントダウンが終了するまで [STOP] を押し続けてパターンを貼り付けます。 クリアするには、[PTN] + [TRIG] キーを押したままにして、クリアしたいパターンを選択します。次に、[PLAY] を押したままにしてパターンをクリアします。

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

パターンは即座に一時メモリ スペースに保存され、このスペースから再度リロードできます。

- アクティブなパターンの一時保存を実行するには、**[FUNC]** + **[YES]** を押します。 これは、ライブで調整しているときに復元ポイントを作成するのに役立ちますが、変更を永続的に保存する必要はありません。
- アクティブなパターンの一時的なリロードを実行するには、**[FUNC]** + **[NO]** を押します。 一時保存コマンドを最後に使用したときのパターンを再読み込みします。 一時的な保存を行っていない場合、パターンは永続的に保存された状態から再ロードされます。



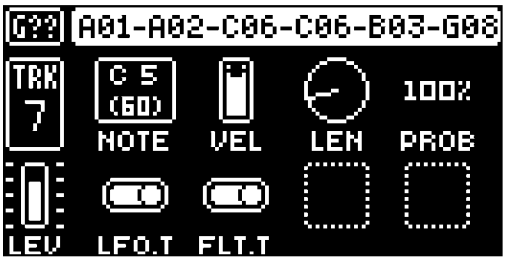
TEMPORARY SAVE PATTERN および TEMPORARY RELOAD PATTERN コマンドは、ライブで即興演奏する場合に最適です。 ベースラインノートの追加や CONTROL ALL の使用など、アクティブなパターンに加えられた変更は、すぐに元に戻すことができます。 同時に、保存と再読み込みがパターンに永続的な影響を与えることはありません。



TEMPORARY SAVE PATTERN コマンドはパターンを永続的に保存せず、別のプロジェクトをロードすると変更が失われます。 変更を永続的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、75 ページの「14.3 PATTERN」を参照してください。

9.10 チェーン

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



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

1. **[BANK]** + **[TRIG 9 - 16]** キーを押してバンクを選択します。
2. **[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。
3. **[PTN]** キーを離し、**[TRIG 1 - 16]** キーをチェーン パターンを再生する順序と同じ順序で押します。 前の **[TRIG]** キーを押したままにして、次のキー、次のキーなどを押します。 パターンを複数回続けて追加したい場合は、同じ **[TRIG]** キーをもう一度押すことができます。 別のバンクからパターンを追加する場合は、**[BANK]** + **[TRIG 9 - 16]** を押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。
4. **[PLAY]** を押してシーケンサーを起動し、チェーンを再生します。 チェーンの最後のパターンが再生されると、チェーンがループされます。

新しいチェーンを作成したり、新しいバンク / パターンを選択したりすると、チェーンは失われますのでご注意ください。 チェーンは保存できず、Syntakt 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。**
- **外部機器からの MIDI プログラムチェンジメッセージを使用して Syntakt のパターンを変更することもできます。 詳細については、77 ページの「14.4.1 SYNC」を参照してください。**

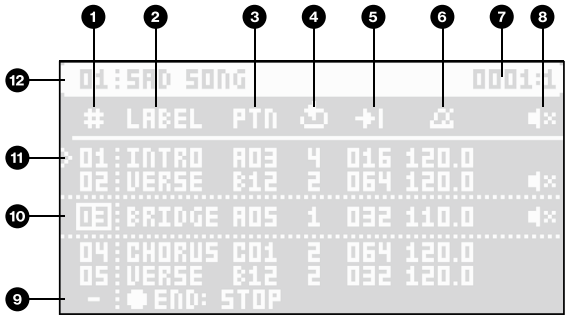
9.11 SONG モード

ソングは、演奏される順番をはじめさまざまな設定がされたパターンの集合体です。

SONG モードのアレンジメントでは、各行ごとにパターン、行の繰り返し回数、行の長さ、テンポ、ミュート設定といったものを個別に設定することができます。1 ソングにつき、最大で 99 の行の長さで、1 プロジェクトにつき最大で 16 ソングを作成できます。

9.11.1 SONG エディットスクリーン

[SONG MODE] を押してから **[YES]** を押して SONG モードに入ります。選択されたソングは、最後に再生また は編集された曲になります。**[SONG MODE]** を押してから **[RIGHT]** を押すと、SONG EDIT スクリーンが表示さ れます。**[ARROW]** キーを操作してソングの行と列を移動し、編集するパラメーター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 行** (設定範囲 : 01 - 99)
2. **LABEL** (ラベル) を使用することで行に対してキーワードを選択できます。このキーワードはソングの構造を確認するのに便利です。イントロ、バース、コーラス、フィルといった音楽用語や、パターンネームそのものを表示することができます。
3. **PTN** (パターン) では、該当する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操作するとバンクの切替を素早くおこなうことができます。
4. **ROW REPERAT** (行のリピート) は、現在の行が ROW LENGTH で設定された長さで何回繰り返されるかを設定されます (設定範囲 : 1 (リピートオフ) - 32))。
5. **ROW LENGTH** (行の長さ) この設定は選択したパターンから何ステップ演奏するかを設定します。デフォルトではパターンに設定されたステップ数が反映されます (設定範囲 : 2 - 1024 で、4 の位となる最後の 24 バリューは、キロの頭文字をとって K00 - K24 として表します)。
6. **ROW TEMPO** (行のテンポ) で、各行ごとに個別の BPM を設定できます。ソング全体でひとつの一貫した BPM とすることも可能です。デフォルトでは、行はその行で選択されているパターンで設定されている BPM とスウィングを継承します。**[TEMPO]** を押すと TEMPO メニューが開いて現在選択されている行のテンポを設定できます。ここではスウィングの設定をおこなうこともできます。BPM パラメーターが強調表示になっているときに **[YES]** キーをすることでも TEMPO メニューを開くことができます。いずれかの行でテンポを設定すると、事前に設定された行やパターンのすべてのテンポが上書きされます。スウィング設定は常に行ごとに設定されます。
7. **SONG POINTER** (ソングポインタ) は、現在のソングのプレイ時間や再生位置情報を表示します。
8. **ROW MUTE** を使用すると、選択した行のパターンに含まれる任意のトラックをミュートできます。ハイライトし、**[YES]** を押して編集していきます。ミュートされているトラックが存在する行にはミュートアイコンが表示されます。**[TRIG]** キーを操作して、トラックをミュートおよび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にパターンのミュート状態を反映します。

9. **END 行**: この行は常にソングの最後に配置され、ソングの再生位置がこの位置に到達したときにどういった挙動になるかを設定します。デフォルトでは、ソングの最初に戻ってループ再生するようになっていますが、STOP の設定とするとソングは再生を停止できるようになります。
10. 現在選択されている行は点線でハイライト表示されます。**[UP]**、**[DOWN]** を操作して任意の行に移動できます。
11. **PLAYHEAD** の位置は現在再生されている行の位置を示します (シーケンサー停止時は再生開始位置を示します)。
12. **SONG SLOT** (ソングスロット) と **SONG NAME** (ソングネーム) が表示されます。

9.11.2 ソングの作成と編集

1. **[SONG MODE]** を押してから **[YES]** を押して SONG モードに入ります。**[SONG MODE]** キーは、SONG モードがアクティブになると黄色に点灯します。ここで選択されるソングは、最後に再生または編集されたソングです。別のソングを編集したい場合は、**[SONG MODE]** + **[DOWN]** を押して LOAD SONG スクリーンを開いて、編集したいソングを強調表示してから **[YES]** を押してください。
2. **[SONG MODE]** + **[RIGHT]** を操作して、SONG EDIT スクリーンを開きます。
3. 空のソングスロットを選択した場合は、以下を選択できるスクリーンが表示されます。

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

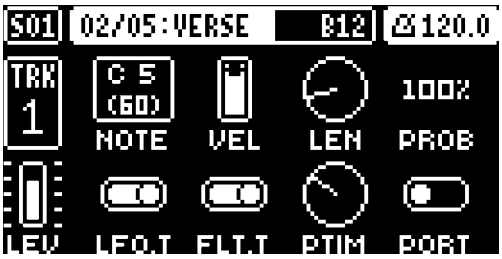
   CREATE ROWS FROM CHAIN: パターンチェーンを元にソングを作成します。**[YES]** を押してから、事前に作成したチェーンから行を作成するか、**[BANK]** キーと **[PTN]** + **[TRIG 1–16]** キーを操作してパターンを選択して新しいチェーンを作成するかを選択します。次に **[YES]** を押すと、チェーンに基づいてソングが作成され、SONGEDIT スクリーンが表示されます。
4. ソングに新しい行を追加するには、**[FUNC]** + **[DOWN]** を押してください。新たに追加される行は、現在選択されている行の下に追加され、選択されている行のコピーになります。**[FUNC]** + **[UP]** を押すと、選択した行がソングアレンジメントから削除されます。
5. **[ARROW]** キーを操作してソング内の行と列を移動し、編集する項目を強調表示します。SONG モードでの編集機能については、"9.11.1 ソングエディットスクリーン " をご覧ください。
6. ソングの名称を変更するには SETTINGS > SONG > RENAME の手順で移動しソング名を編集できます。
7. **[NO]** を押すと SONG EDIT スクリーンから抜けます。



- **[FUNC] + [RECORD] 選択した行をコピーします。**
- **[FUNC] + [STOP] は、事前にコピーした行を選択した行に貼り付けます。**
- **[FUNC] + [PLAY] は、選択した行をパターンのデフォルトの BPM、長さ、およびミュート状態の設定にリセットします。**
- **[FUNC] + [UP] は、選択した行を削除します。**
- **ソングの最後には必ず END という行があることに注意してください。この行は、ソングを停止するか、最初からループして再度先頭から再生するように設定できます。**
- **SONG EDIT スクリーンで、ソングの行番号を選択してから YES を押すと、再生ヘッドがこの行に移動します。[TRIG 1 - 12] キーを操作して、再生ヘッドが配置されている行のパターンからトラックサウンドをプレビューおよび再生することもできます。**

9.11.3 ソングを再生する

1. **[SONG MODE]** を押してから **[YES]** を押して、SONG モードにアクセスしたことを確認してください。**[SONGMODE]** キーは、SONG モードがアクティブになると黄色に点灯します。選択されたソングは、最後に再生または編集された曲になります。別のソングを再生したい場合は、**[SONG MODE]** + **[DOWN]** を押して LOAD SONG スクリーンを開き、編集したいソングを強調表示してから **[YES]** を押してください。
2. **[PLAY]** を押すと、選択した曲を再生します。画面上部には、ソング番号、現在再生中の行、曲の行の総数、行のラベル、そして最後にパターンのバンク / ナンバーが表示されます。スクリーンのこの部分は、進行状況バーとしても使用され、ソングポインターが行内でどれだけ進行したかを示します。



3. **[STOP]** を押して再生を停止します。**[PLAY]** を押すと、現在の再生ヘッド位置から曲を再生し続けることができます。**[STOP]** を 2 回押すと、再生ヘッドがソングの先頭に移動します。
4. **[SONG MODE]** を押してから **[YES]** を押すと SONG モードを終了します



- **[SONG MODE] + [UP] を押して SONG メニューを開きます。**
- **[SONG MODE] + [DOWN] を押して、LOAD SONG スクリーンを開きます。**
- **[SONG MODE] + [LEFT] (SONG モードの場合) を押すと、現在再生中の行をループします。[SONG MODE] + [LEFT] をもう一度押すと、行のループが停止し、通常の曲の再生に戻ります。**
- **[SONG MODE] + [RIGHT] (SONG モードの場合) を押して、SONG EDIT スクリーンを開きます。[SONG MODE] を 2 回押して、SONG EDIT スクリーンを開くこともできます。**
- **[SONG MODE] + [YES] の操作で、SONG モードに入る / 終了します。**
- **[BANK] キーと [PTN] + [TRIG 1 ～ 16] キーの操作でパターンを選択し、SONG モードを終了することもできます。この操作で自動的に通常のパターンプレイに戻ります。**

10. オーディオトラックパラメーター

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、サウンド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。 最初に **[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することにより、パターンの任意のステップでオーディオ トラックのパラメーターを他の設定にロックできます。 詳細については、43 ページの「9.9.1 パラメーターロック」を参照してください。

10.1 オーディオトラックパラメーターの編集

オーディオトラック用に 5 つの PARAMETER ページがあります。 **[PARAMETER]** キーを押して、オーディオ トラックの PARAMETER ページにアクセスします。 FLTR、AMP、LFO パラメーター グループには 2 つのページがあります。ページ 1 にアクセスするには、**[PARAMETER]** キーを 1 回押します。 ページ 2 にアクセスするには、**[PARAMETER]** キーを 2 回押します。 パラメーターを変更するには、***DATA ENTRY*** ノブ ***A - H*** を使用します。 **[PARAMETER]** キーを押したままにすると、そのページのすべてのパラメーターの値が表示されます。

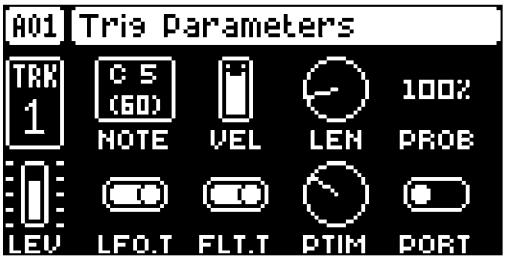


- 最後に保存した状態からいつでもサウンドをリロードできます。 **[TRK]** + **[TRIG1 - 12]** + **[NO]** を押してサウンドをリロードします。
- オーディオ トラックの特定の PARAMETER ページのパラメーター設定をランダマイズすることもできます。 **[PARAMETER]** キー + **[YES]** を押すと、そのページのすべてのパラメーターがランダマイズされます。 このキーの組み合わせを押すたびに、パラメーターが新しい方法でランダム化されます。 TRIG **[PARAMETER]** ページはランダム化できません。
- **[PARAMETER]** 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。

10.2 TRIG PARAMETERS PAGE

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。 これらの一般的な設定は、シーケンサーに配置されたノート トリガーに影響します。

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



10.2.1 NOTE (ノート)

トリガーノートは、トリガーされたときのノートのピッチを設定します。 LIVE RECORDING モードで KEYBOARD モードで演奏している場合、演奏された **[TRIG]** キーのピッチがこの設定を上書きします。

10.2.2 VEL (ベロシティ)

トリガーベロシティ は、シーケンサーのノート トリガーの速度を設定します。

10.2.3 LEN (レングス)

トリガーレングス は、ノート トリガーの長さを設定します。 LIVE RECORDING モードでは、**[TRIG]** キーを押す時間がこの一般設定よりも優先されます。 **LEN** は無限長に設定可能です。

10.2.4 PROB (確率)

トリガー確率は、トリガーが再生されるかどうかの確率を設定します。 確率の結果は、トリガーが再生されるように設定されるたびに再評価されます。 デフォルト設定は 100% で、トリガー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。 (0%–100%)

このパラメーターは、条件付きロックを追加すると一時的に **COND** (Trig Condition) を表示および制御するように変更されます。 COND は、パラメーター ロックを使用して、一連の条件付きルールを任意のトリガーに適用できるトリガー条件を設定します。 詳細については、44 ページの「9.9.3 トリガー条件と条件付きロック」を参照してください。

シーケンサーでトリガーに条件付きロックを配置した場合、トリガー条件はトリガー確率設定をオーバーライドします。 たとえば、PROB を 70% に設定し、トリガーで FILL トリガー条件を設定すると、そのトリガーは Syntakt が FILL モードの場合にのみ (そして常に) 再生されます。 詳細については、44 ページの「9.9.3 トリガー条件と条件付きロック」を参照してください。

10.2.5 FLT.T (フィルター エンベロープ トリガー)

フィルター エンベロープ トリガーでは、トリガーされた際にフィルター エンベロープがトリガーされるかどうかを制御します。

10.2.6 LFO.T (LFO トリガー)

LFO トリガーは、トリガーされた際に LFO がトリガーされるかどうかを制御します。

10.2.7 PTIM (ポルタメントタイム)

ポルタメント タイムは、ポルタメントに要する時間を設定します。

10.2.8 PORT (ポルタメント)

ポルタメントのオン / オフを設定します。詳しくは 30 ページの「8.6.1 セットアップ」をご覧ください。

10.3 SYN PAGE

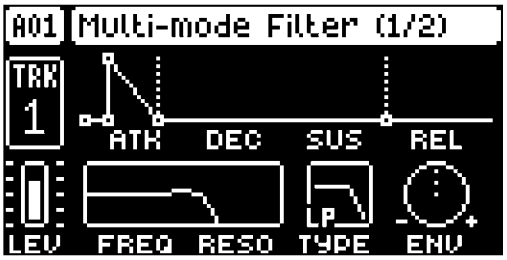
このページのパラメーターは、選択したマシンの (アナログおよびデジタル) サウンドシンセシスを制御します。これらのパラメーターは、選択したマシンによって異なります。ここでは例として BD クラシック マシンのパラメーターを示します。 マシンの SYN ページ パラメーターの詳細については、92 ページの「付録 A: マシン」を参照してください。***DATA ENTRY*** ノブを使用して設定を変更します。

[SYN] を押して、このパラメーターページにアクセスします。



10.4 FLTR PAGE 1

FILTER ページ 1 には、マルチモード フィルターと関連するエンベロープを制御するすべてのパラメーターがあります。 **[FLTR]** を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



10.4.1 ATK (アタックタイム)

アタック タイムは、フィルター エンベロープのアタック フェーズの長さを設定します。

10.4.2 DEC (ディケイタイム)

ディケイタイムは、フィルター エンベロープのディケイフェーズの長さを設定します。

10.4.3 SUS (サスティンレベル)

サスティンレベルは、フィルター エンベロープのサスティン レベルを設定します。

10.4.4 REL (リリースタイム)

リリース タイムは、フィルター エンベロープのリリース フェーズの長さを設定します。 リリースタイムは無限に設定できます。

10.4.5 FREQ (カットオフ フリケンシー)

フリケンシーは、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。

10.4.6 RESO/GAIN (レゾナンス / ゲイン)

フィルターのレゾナンスの挙動を設定します。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生み出します。Gain は、EQ の中心周波数付近のブースト / カット量を設定します。 プラスのパラメーター値はブースト、マイナスはカットします。

10.4.7 TYPE (フィルター タイプ)

フィルターのタイプを選択します。

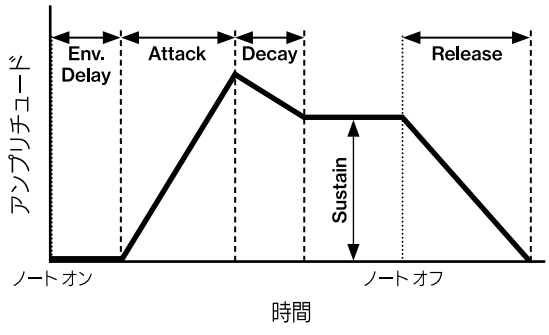
トラック 1-8 のデジタルボイスタイプ : Lowpass、Highpass、EQ 1–5、OFF

アナログドラム / アナログシンバルタイプ : Lowpass、Bandpass、Highpass、Notch、Lowpass shelf、Peak、Highpass shelf、OFF

- **トラック 1 - 8 のフィルター タイプはデジタルですが、トラック 9 - 12 のフィルター タイプはすべてアナログ回路です。**
- **パラメトリック EQ は、必要な周波数をブーストしたり、サウンドの不要な周波数を削除したりするために使用されます。**
- **EQ の 5 つの異なる設定により、EQ が影響する周波数範囲の帯域幅を選択できます。 この値はしばしば Q と呼ばれます。Q 値が高いほど、帯域幅は狭くなります。 広い帯域幅は、狭い帯域幅よりも広い周波数帯域をブーストまたはカットします。**

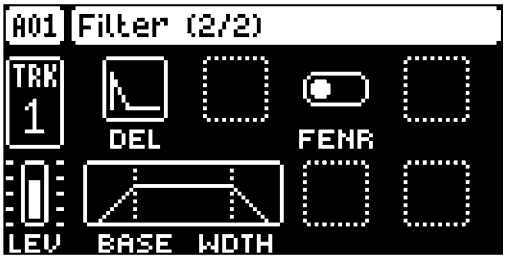
10.4.8 ENV (エンベロープ)

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。 パラメーターはバイポーラ対応となっており、負と正の両方の変調深度が利用可能です。



10.5 FLTR PAGE 2

FILTER ページ 2 には、エンベロープ ディレイ パラメーターとベース幅フィルター (デジタルボイス用) を制御するパラメーターがあります。 **[FLTR]** を 2 回押して、このパラメーター ページにアクセスします。



10.5.1 DEL (ディレイ)

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、マルチモード フィルター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 を回して、FILTER PAGE 1 からこのパラメーターにすばやくアクセスすることもできます。

10.5.2 FENR (フィルター エンベロープ リセット)

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

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

10.5.3 BASE (ベース周波数)

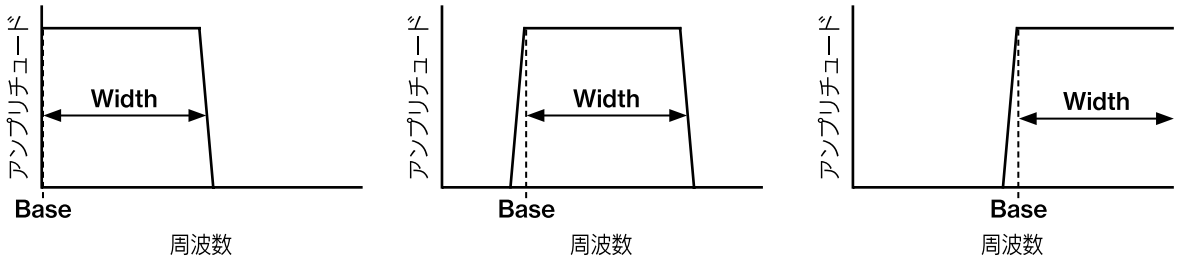
フィルターの基本周波数を設定します。 このパラメーターは、デジタル ボイス タイプ (トラック 1 - 8) のトラックを選択した場合にのみ使用できます。

10.5.4 WIDTH (バンド幅)

ベース周波数より上の周波数幅を設定します。 このパラメーターは､デジタル ボイス タイプ (トラック 1 - 8) のトラックを選択した場合にのみ使用できます。

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 フィルターを直列に接続したものです。 フィルターの BASE パラメーターと WIDTH パラメーターは、ベース幅フィルターの周波数範囲を定義します。

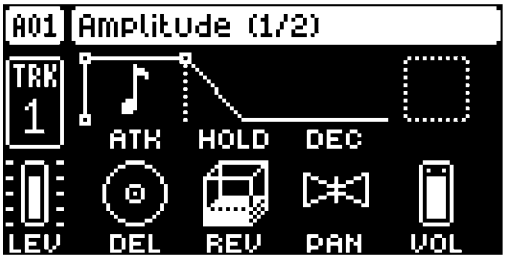
BASE および WIDTH パラメーターがフィルター周波数範囲に与える影響の例 :



- **ベース幅フィルターは、デジタル ボイス タイプのトラック (トラック 1 - 8) でのみ使用できます。**
- **BASE を 0 に設定すると、フィルターは WIDTH で周波数範囲を調整するローパス フィルターとして機能します。**
- **WIDTH を 127 に設定すると、フィルターは BASE で周波数範囲を調整するハイパスフィルターとして機能します。**
- **BASE を 0、WIDTH を 127 に設定すると、フィルターはサウンドに影響を与えません。**

10.6 AMP PAGE 1

AMP ページは、振幅エンベロープ、エフェクト センド、パン、ボリュームのパラメーターをコントロールします。 **[AMP]** を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



10.6.1 ATK (アタックタイム)

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。

10.6.2 HOLD (ホールド)

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などのノート オフ イベントを無視して発音を保持します。

[TRIG] キーまたは外部コントローラーのキー。 HOLD を NOTE に設定すると、ホールド フェーズがノート オン イベントとノート オフ イベントによって決定されます。 詳細については、50 ページの「10.2 TRIG PARAMETERS PAGE」を参照してください。



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。

10.6.3 DEC (ディケイ タイム)

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。 減衰時間は無限に設定できます。

10.6.4 SUS (サスティン レベル)

サスティン 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、AMP ページ 2 の MODE が ADSR に設定されている場合にのみ使用できます。

10.6.5 REL (リリース タイム)

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、AMP ページ 2 の MODE が ADSR に設定されている場合にのみ使用できます。

10.6.6 DEL (ディレイ センド レベル)

ディレイ センド レベルは、ディレイ エフェクトに送信されるサウンドの量を設定します。 詳細については、69 ページの「13.2 DELAY」を参照してください。

10.6.7 REV (リバーブ)

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、71 ページの「13.3 REVERB」を参照してください。

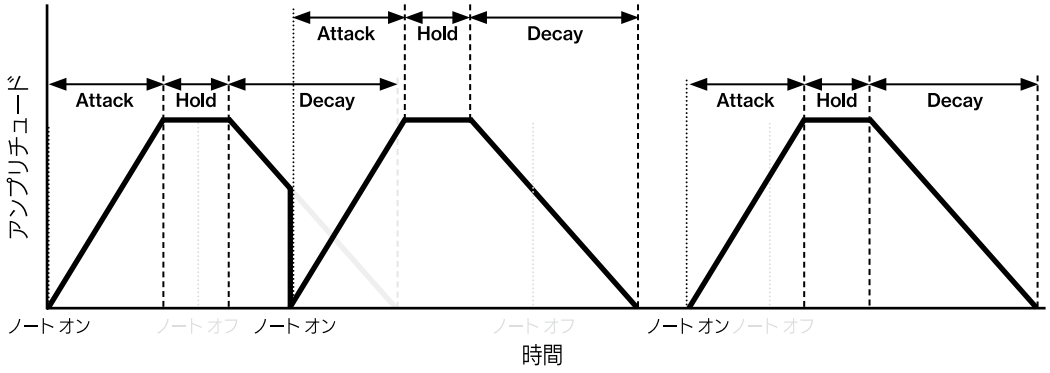
10.6.8 PAN (パンニング)

パンニングは、サウンドをステレオ フィールドに配置します。 ノブ機能はバイポーラで、0 がバランスの取れた中間点です。L64 はすべてのサウンドを左チャンネルに送り、R63 はすべてのサウンドを右チャンネルに送ります。

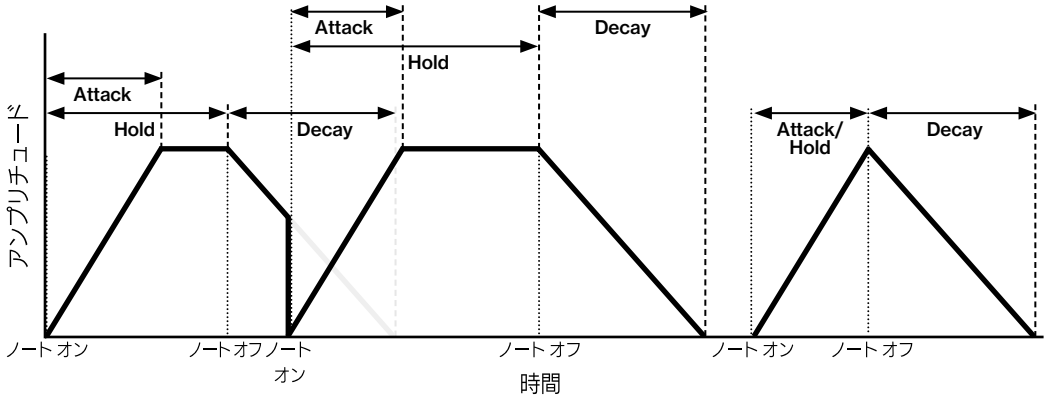
10.6.9 VOL (ボリューム)

ボリュームは、アンプのボリューム量を設定します。 トラックの LEVEL とは異なり、このパラメーターはパラメーターをロックできます。

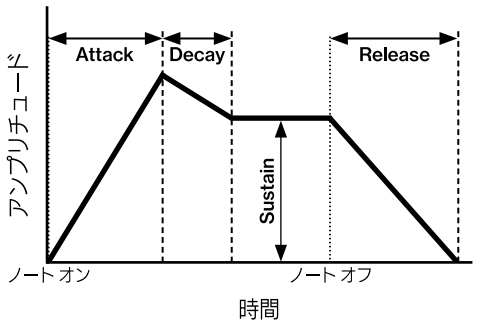
MODE を AHD に設定し、HOLD タイムを固定した振幅エンベロープは次のような挙動になります。



MODE を AHD に、HOLD を NOTE に設定した振幅エンベロープは次のような挙動になります。



MODE を ADSR に設定した振幅エンベロープは次のような挙動になります。



10.7 AMP PAGE 2

AMP ページは、振幅エンベロープのリセット、エンベロープ モード、およびトラック ルーティングのパラメーターを制御します。 **[AMP]** を 2 回押して、このパラメーター ページにアクセスします。

10.7.1 AENR (アンプ エンベロープ リセット)

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: 連続するトリガーごとにエンベロープをリセットします (デフォルト)。

OFF: 連続する各トリガーのエンベロープをリセットしません。

10.7.2 MODE (モード)

エンベロープ モードは、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。

10.7.3 ROUT (ルーティング)

トラック ルーティングは、トラックのオーディオをアナログ FX ブロックまたはメイン ミックスにルーティングするかどうかを設定します。 詳細については、18 ページの「5.4.1 アナログ FX ブロックのルーティング」を参照してください。



Syntakt のマシンは、特定の目的のために設計された本格的なシンセ エンジンです。 ドラム指向のマシンは、振幅を形成するための減衰パラメーターに直接アクセスできます。これは、ドラムの特徴の中心です。 各トラックには追加のアンプ エンベロープもあります。 ドラムに特化したマシンを選択すると、デフォルトでアンプ エンベロープが無限減衰の AHD エンベロープになります。

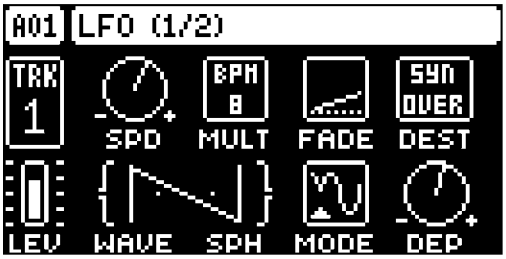
一般的なシンセ マシンは、より複雑なエンベロープ形状を必要とし、鍵盤で音の長さなどを制御するために用意されています。したがって、SY マシンの 1 つを選択すると、アンプ エンベロープはデフォルトで ADSR エンベロープに設定され、リリース タイムは一般的な設定になります。

すべてのデジタル マシンとほとんどのアナログは、AHD エンベロープと ADSR エンベロープの両方で適切に動作するように設計されています。AHD を選択すると、減衰する前に定義された時間でドラムのように機能します。ADSR を選択すると、リリース前にノートの長さとサステインをキーボードで制御するシンセ ボイスのように機能します。その後、ノートが離されるまでボイスが再生されます。

10.8 LFO PAGE 1

LFO (低周波で発振するオシレーター) は、オーディオ トラックの SYN、FILTER、および AMP ページにあるパラメーターを変調するために使用できます。 このページで、低周波オシレーターの動作、向き、深さをカスタマイズします。 このページは、LFO 1 の動作をコントロールします。

[LFO] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



10.8.1 SPD (スピード)

スピード は、LFO の速度を設定します。 8、16、または 32 の設定を試して、LFO を拍に同期させます。 ノブはバイポーラです。 負の値を使用すると、LFO サイクルを逆再生できます。

10.8.2 MULT (マルチプライアー)

マルチプライアーは、現在のテンポ (BPM 設定) を乗算するか、120 BPM の固定テンポを乗算することによって、設定された係数で SPD パラメーターを乗算します。

10.8.3 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を与え、負の値はフェードインを与えます。0 はフェードイン / フェードアウトを与えません。

10.8.4 DEST (モジュレーション宛先)

LFO のモジュレーション先を選択します。 宛先を強調表示して、LFO モジュレーションがサウンドに与える影響をプレビューします。 **[YES]** を押して選択を確定します。 詳細については、118 ページの「付録 C: LFO モジュレーション」を参照してください。

10.8.5 WAVE (波形)

LFO の波形を設定します。三角波、正弦波、矩形波、のこぎり波、ランダム波 はバイポーラです。エクスポネンシャルとランプはユニポーラです。

10.8.6 SPH (スタート フェイズ)

スタートフェイズは、トリガーされたときに LFO が開始する波形サイクル内のポイントを設定します。 0 は LFO を完全なウェーブ サイクルの先頭から開始し、64 は中央から開始します。 波形の先頭にある小さな四角形は、波形サイクルがゼロクロスポイントから始まることを示しています。

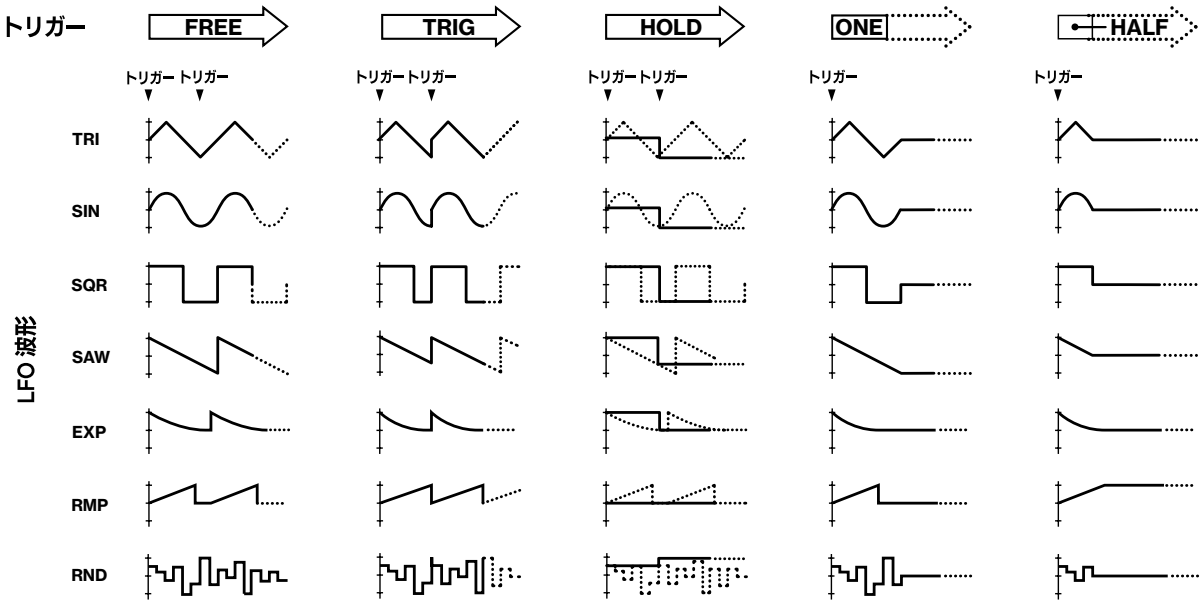
10.8.7 MODE (モード)

ノートがトリガーされたときの LFO の動作を設定します。

- **FRE**: デフォルトのフリーランニング モードです。 ノートがトリガーされても、LFO は継続的に実行され、再起動または停止することはありません。
- **TRG**: ノートがトリガーされたときに LFO を再起動します。
- **HLD**: LFO はバックグラウンドで フリーランニングしていますが、ノートがトリガーされると LFO 出力レベルがラッチされ、次のノートがトリガーされるまで静止したままになります。
- **ONE**: ノートがトリガーされると LFO が開始し、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 機能がエンベロープに似たものになります。
- **HLF**: ノートがトリガーされると LFO が開始し、波形の中央まで実行されてから停止します。

10.8.8 DEP (デプス)

LFO ページ 2 ページには、LFO ページ 1 と同じパラメーターが含まれていますが、LFO 2 の動作を制御します。LFO2 を使用して LFO 1 のパラメーターをモジュレートすることもできます **[LFO]** を 2 回押して、このパラメーターページにアクセスします。以下の図は LFO 波形とトリガーの関係を図解したものです。



以下の表は、全音値で測定された LFO 速度を示しています。 SCALE を 1x に設定すると、1 つの全音符は 4/4 の 16 シーケンサー ステップに相当します。 つまり、表の値 1 を生成する SPD と MULT (BPM 値に設定) 設定の組み合わせは、シーケンサーが 16 ステップ進むのにかかる時間内に LFO が 1 サイクルを実行することを示します。

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

11. MIDI トラックのトラックパラメーター

ここでは、MIDI トラックの PARAMETER ページにあるパラメーターについて説明します。 MIDI トラックのパラメーターは、パターンと共に保存されます。 最初に **[TRIG]** キーを押したままにし、次に ***DATA ENTRY*** ノブでパラメーター設定を変更することにより、パラメーターをパターンの任意のステップの他の設定にロックできます。 詳細については、43 ページの「9.9.1 パラメーターロック」を参照してください。

トラックを MIDI トラックとして使用するには、最初に MIDI マシンをトラックに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。 **[UP]** キーと **[DOWN]** キーを使用して、MIDI マシンに移動します。
2. YES を押して MIDI マシンを選択し、アクティブなトラックに割り当てます。

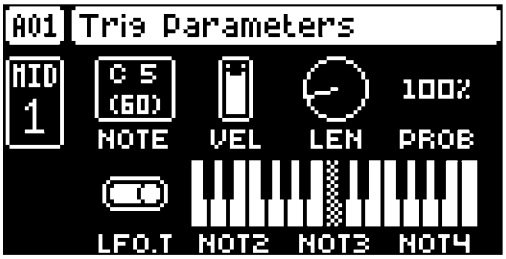
11.1 MIDI トラックのパラメーターの編集

MIDI トラックには 5 つの PARAMETER ページがあります。 **[PARAMETER]** キーを押して、MIDI トラックの PARAMETER ページにアクセスします。 パラメーターを変更するには、***DATA ENTRY*** ノブ ***A - H*** を使用します。 **[PARAMETER]** キーを押したままにすると、そのページのすべてのパラメーターの値が表示されます。

11.2 TRIG PARAMETERS ページ

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。 これらの一般的な設定は、シーケンサーに配置されたノート トリガーに影響します。

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



11.2.1 NOT1 (ノート 1)

MIDI トラックによって送信されるルート ノートを設定します。 (C0 ～ G10)

11.2.2 NOT2–NOT4 (ノート 2-4)

ノート 2–4 は、ルートノートから選択した値の分だけオフセットしたノートをノートトリガーに追加します。 これにより、MIDI トラックは最大 4 つのノートで構成されるコードを送信できます。 ルートノートが変更されると、それに応じてオフセット ノートが移調されます。 値を 0 にすると、オフセット ノートが削除されます。

11.2.3 VEL (ベロシティ)

MIDI トラックが送信するノートのベロシティを制御します。 0 の設定は、NOTE OFF コマンドと同じです。

11.2.4 LEN (レングス)

ノートの長さを設定します。ノートの再生が終了すると、NOTE OFF コマンドが送信されます。 **INF** 設定は、無限の音の長さに等しいです。

11.2.5 (トリガー確率)

トラックのトリガーが再生されるかどうかの確率を設定します。 確率の結果は、トリガーが再生されるように設定されるたびに再評価されます。 デフォルト設定は 100% で、トラック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。

このパラメーターは、条件付きロックを追加すると一時的に **COND** (Trig Condition) を表示および制御するように変更されます。 詳細については、44 ページの「9.9.3 トリガー条件と条件付きロック」を参照してください。

シーケンサーでトリガーに条件付きロックを配置した場合、トリガー条件はトリガー確率設定をオーバーライドします。 たとえば、PROB を 70% に設定し、トリガーで FILL トリガー条件を設定すると、そのトリガーは Syntakt が FILL モードの場合にのみ (そして常に) 再生されます。 詳細については、44 ページの「9.9.3 トリガー条件と条件付きロック」を参照してください。

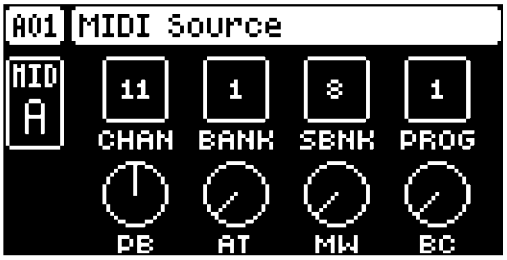
11.2.6 LFO.T (LFO トリガー)

LFO がトリガーされるかどうかを制御します。

11.3 SYN PAGE

ここで、MIDI トラックがデータの送信に使用する 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、いくつかの標準的な CC パラメーターと共にここで設定されます。 このページのパラメーターのデフォルト値は OFF です。つまり、パラメーターは無効になっており、データは送信されません。 **[FUNC]** を押したまま、***DATA ENTRY*** ノブを押して有効にします。 その後、***DATA ENTRY*** ノブを使用して、通常どおりパラメーター値を設定できます。 有効化手順を繰り返してパラメーターを無効にします。

[SYN] を 1 回押して、このパラメーター ページにアクセスします。



11.3.1 CHAN (MIDI チャンネル)

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。

11.3.2 BANK (バンクチェンジ)

CC 0 MSB でバンク変更メッセージを送信します。

11.3.3 SBNK (サブ バンク)

CC 32 LSB でバンク変更メッセージを送信します。

11.3.5 PB (ピッチベンド)

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。

11.3.6 AT (アフタータッチ)

MIDI トラックで送信されるアフタータッチ データを制御します。

11.3.7 MW (モジュレーションホイール)

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。

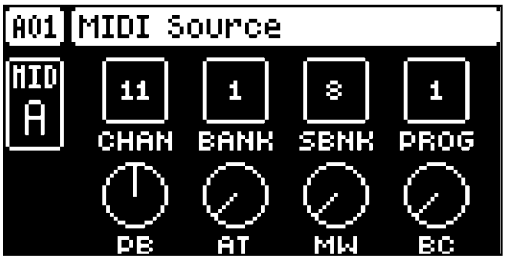
11.3.8 BC (ブレスコントローラー)

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。

11.4 FLTR PAGE (CC バリュー)

ここでは、最大 8 つの割り当て可能な 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ーのデフォルト値は OFF です。つまり、パラメーターは無効になっており、データは送信されません。 **[FUNC]** を押したまま、***DATA ENTRY*** ノブを押して有効にします。 その後、***DATA ENTRY*** ノブを使用して、通常どおりパラメーター値を設定できます。 有効化手順を繰り返してパラメーターを無効にします。

[FLTR] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



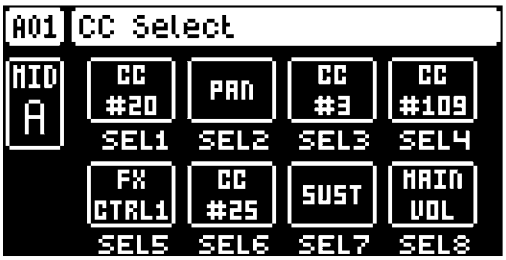
11.4.1 VAL1-VAL8 (CC バリュー 1 - 8)

CC 1–8 バリュー は、AMP (CC SELECT) ページで指定された CC コマンドに対して送信される値を制御します。 これらのパラメーターのデフォルト値は OFF です。 **[TRIG]** + ***DATA ENTRY*** ノブを押してパラメーターを有効にし、値を設定します。

11.5 AMP PAGE (CC の選択)

ここでは、FLTR PAGE (CC VALUE) ページのパラメーターによって値が制御される 8 つの CC コマンドを選択します。

[AMP] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



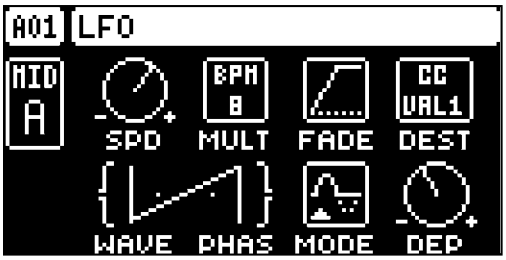
11.5.1 SEL1-SEL8 (CC 選択 1 - 8)

AMP PAGE 1 (CC VALUE) ページのパラメーターによって制御される CC コマンドを指定します。 選択可能な値は、標準の MIDI コントロール チェンジ メッセージです。

11.6 LFO PAGE

LFO を使用して、MIDI トラックの SYN および FLTR ページにあるパラメーターを自動操作できます。 このページで、LFO の挙動設定、位相、深さをカスタマイズします。

[LFO] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



11.6.1 SPD (スピード)

LFO の速度を設定します。 8、16、または 32 の設定を試して、LFO をストレート ビートに同期させます。 パラメーターはバイポーラです。 負の値を使用すると、LFO サイクルを逆再生できます。

11.6.2 MULT (マルチプライアー)

現在のテンポ (BPM 設定) を乗算するか、120 BPM の固定テンポを乗算することにより、設定された係数を **SPD** パラメーターに乗算します。

11.6.3 FADE (フェードイン / アウト)

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を与え、負の値はフェードインを与えます。0 はフェードイン / フェードアウトを与えません。

11.6.5 WAVE (波形)

LFO の波形を設定します。 Triangle、Sine、Square、Sawtooth、Random 波形はバイポーラです。 Exponential と Ramp はユニポーラです。

11.6.6 SPH (スタート位相)

トリガーされたときに LFO が開始する波形サイクル内のポイントを設定します。 0 は LFO を完全なウェーブ サイクルの先頭から開始し、64 は中央から開始します。 波形の先頭にある小さな四角形は、波形サイクルがゼロクロスポイントで始まることを示しています。

11.6.7 MODE (モード)

ノートがトリガーされたときの LFO の動作を設定します。

- **FREE**: デフォルトのフリーランニング モードです。 ノートがトリガーされても、LFO は継続的に実行され、再スタートまたは停止することはありません。
- **TRIG**: ノートがトリガーされたときに LFO を再起動します。
- **HOLD**: LFO はバックグラウンドで LFO をフリーランニングしていますが、ノートがトリガーされると LFO 出力レベルがラッチされ、次のノートがトリガーされるまで静止したままになります。
- **ONE**: ノートがトリガーされると LFO が開始し、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 機能がエンベロープに似たものになります。
- **HALF**: ノートがトリガーされると LFO が開始し、波形の中央まで実行されてから停止します。

11.6.8 DEP (デプス)

LFO モジュレーションの深さと極性を設定します。 負 (反転) と正の両方の変調深度が可能です。 0 に設定すると、モジュレーションの深さはありません。

12. FX トラックのパラメーター

ここでは、FX トラックの PARAMETER ページにあるパラメーターについて説明します。FX トラックは、アナログ FX ブロックのパラメーターを制御します。さらに、REVERB および DELAY パラメーター ページのパラメーターをシーケンサーで制御することもできます。詳細については、69 ページの「13. ディレイ、リバーブ、ミキサーパラメーター」を参照してください。FX トラックのパラメーターは、パターンと共に保存されます。最初に **[TRIG]** キーを押したままにし、次に ***DATA ENTRY*** ノブでパラメーター設定を変更することにより、パラメーターをパターンの任意のステップの他の設定にロックできます。詳細については、43 ページの「9.9.1 パラメーターロック」を参照してください。

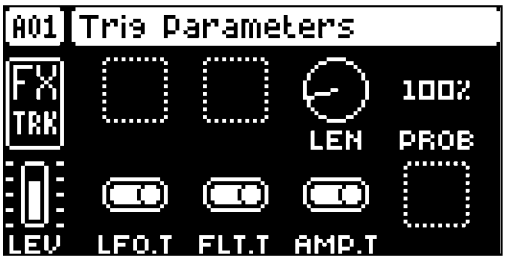
12.1 FX トラックパラメーターの編集

[FX] キーを押して FX トラックにアクセスし、**[PARAMETER]** キーを使用して別の PARAMETER ページにアクセスします。 パラメーターを変更するには、***DATA ENTRY*** ノブ ***A - H*** を使用します。 **[PARAMETER]** キーを押したままにすると、そのページのすべてのパラメーターの値が表示されます。

12.2 TRIG PARAMETERS PAGE

FX のトリガーのアクションを設定します。 これらの一般的な設定は、シーケンサーに配置されたトリガーに影響します。***DATA ENTRY*** ノブを使用して設定を変更します。

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



12.2.1 LEN (レングス)

トリガーの長さを設定します。 LIVE RECORDING モードでは、**[TRIG]** キーを押す時間がこの一般設定よりも優先されます。

12.2.2 PROB (確率)

トラックのトリガーが再生されるかどうかの確率を設定します。 確率の結果は、トリガーが再生されるたびに再計算されます。 デフォルト設定は 100% で、トラック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。

このパラメーターは、条件付きロックを追加すると一時的に COND (Trig Condition) を表示および制御するように変更されます。 **COND** は、パラメーター ロックを使用して、一連の条件付きルールを任意のトリガーに適用できるトリガー条件を設定します。 詳細については、44 ページの「9.9.3 トリガー条件と条件付きロック」を参照してください。

シーケンサーでトリガーに条件付きロックを配置した場合、トリガー条件はトリガー確率設定をオーバーライドします。 たとえば、PROB を 70% に設定し、トリガーで FILL トリガー条件を設定すると、そのトリガーは Syntakt が FILL モードの場合にのみ (そして常に) 再生されます。

12.2.3 LFO.T (LFO トリガー)

LFO がトリガーされるかどうかを制御します。

12.2.4 FLT.T (フィルター エンベロープ トリガー)

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。

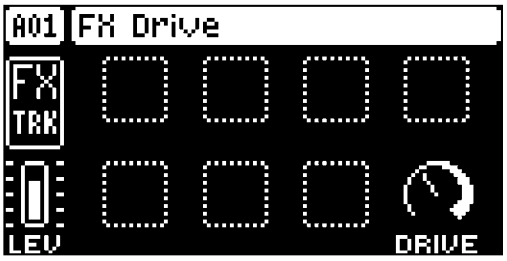
12.2.5 AMP.T (アンプ エンベロープ トリガー)

FX トラックのアンプ エンベロープがトリガーされるかどうかを制御します。

12.3 SYN PARAMETERS PAGE

このページでは、FX トラックのアナログ ドライブの量を設定できます。 詳細については、17 ページの「5.4 アナログ FX ブロック」を参照してください。

[SYN] を押して、このパラメーターページにアクセスします。



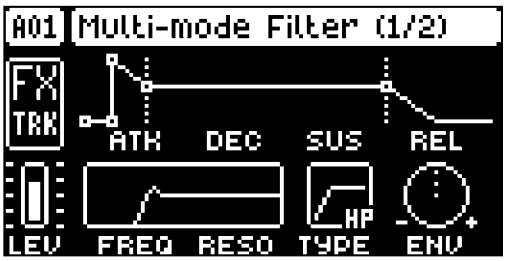
12.3.8 DRIVE (ドライブ)

FX トラックを介してルーティングされるオーディオに追加されるアナログ ドライブの量を設定します。そう！最大バリューが 11 なのです！）

12.4 FLTR PAGE 1

FILTER ページ 1 には、アナログ マルチモード フィルターとそれに関連するエンベロープを制御するパラメーターがあります。

[FLTR] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



12.4.1 ATK (アタック タイム)

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。

12.4.2 DEC (ディケイ タイム)

フィルター エンベロープのディケイフェーズの長さを設定します。

12.4.3 SUS (サスティン レベル)

フィルター エンベロープのサステイン レベルを設定します。

12.4.4 REL (リリース タイム)

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。

12.4.5 FREQ (カットオフ フリケンシー)

マルチモード フィルターのカットオフ周波数を設定します。

12.4.6 RESO (レゾナンス)

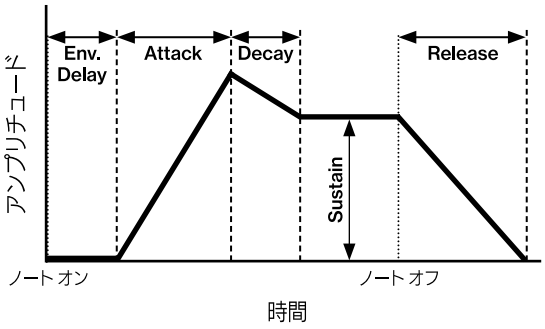
フィルターのレゾナンスの挙動を設定します。 レゾナンスは、カットオフ周波数でスペクトルにピークを生み出します。

12.4.7 TYPE (フィルター タイプ)

フィルタのタイプを選択します。 (4-pole Lowpass、2-pole Lowpass、Bandpass、Highpass、Notch、Double-Notch、Lowpass-Notch、OFF)

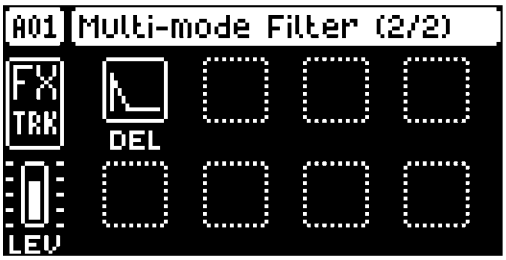
12.4.8 ENV (エンベロープ 深度)

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利用可能です。



12.5 FLTR PAGE 2

FILTER ページ 2 には、エンベロープ ディレイ パラメーターをコントロールするパラメーターがあります。 **[FLTR]** を 2 回押して、このパラメーター ページにアクセスします。



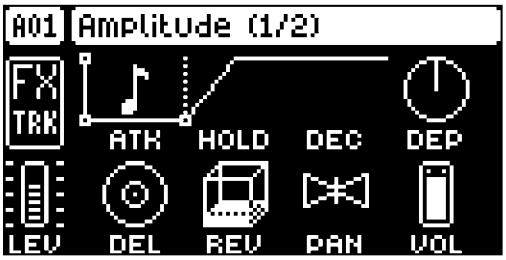
12.5.1 DEL (エンベロープ ディレイ)

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、マルチモード フィルター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*** を回して、FILTER ページ 1 からこのパラメーターにすばやくアクセスすることもできます。

12.6 AMP PAGE 1

AMP ページ 1 は、反転振幅エンベロープ、エフェクト センド、パン、ボリュームのパラメーターをコントロールします。

[AMP] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



12.6.1 ATK (アタックタイム)

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。

12.6.2 HOLD (ホールドタイム)

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。 ホールド タイム値 (0 - 126) はホールド フェーズの長さを指定し、エンベロープはトリガー長などのノート オフ イベントを無視し、**[TRIG]** キーまたは外部コントローラーのキーを放します。 HOLD を NOTE に設定すると、ホールド フェーズが Note On および Note Off 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 (DEP が 127 未満に設定されている場合)。

12.6.3 DEC (ディケイタイム)

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。

12.6.4 SUS (サスティンレベル)

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、AMP ページ 2 の MODE が ADSR に設定されている場合にのみ使用できます。

12.6.5 REL (リリースタイム)

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、AMP ページ 2 の MODE が ADSR に設定されている場合にのみ使用できます。

12.6.7 DEP (デプス)

アンプエンベロープからの変調量を設定します。 このパラメーターは、AMP ページ 2 の MODE が AHD に設定されている場合にのみ使用できます。

12.6.8 DEL (ディレイ センド レベル)

FX トラックから 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、69 ページの「13.2 DELAY」を参照してください。

12.6.9 REV (リバーブ センド レベル)

FX トラックから 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、71 ページの「13.3 REVERB」を参照してください。

12.6.10 PAN (パンニング)

サウンドをステレオ フィールドに配置します。 ノブ機能はバイポーラで、0 がバランスの取れた中間点です。L64 はすべてのサウンドを左チャンネルに送り、R63 はすべてのサウンドを右チャンネルに送ります。

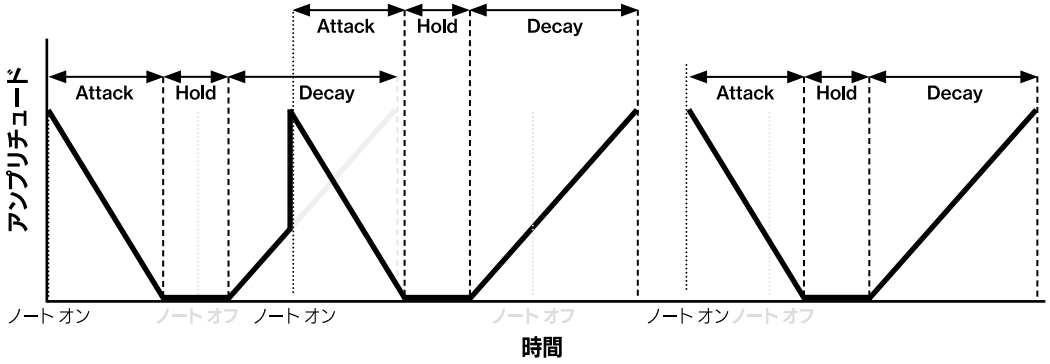
12.6.11 VOL (ボリューム)

FX トラックアンプの音量を設定します。 トラックの **LEVEL** とは異なり、このパラメーターはパラメーターをロックできます。

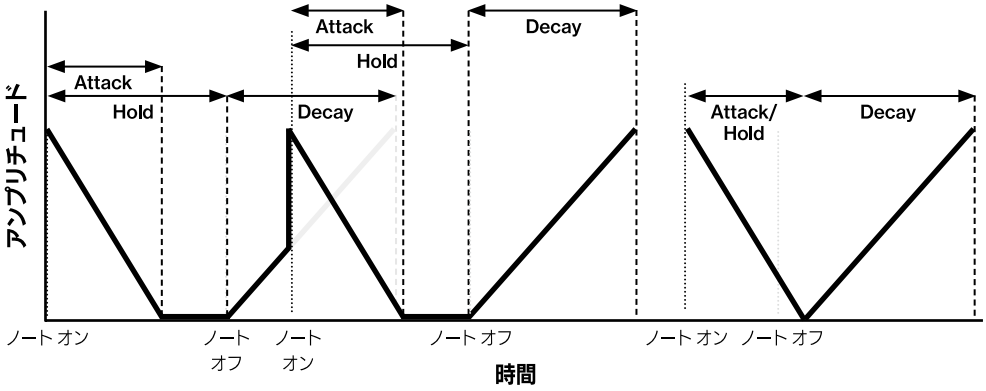


オーディオ フィードバック ループを防ぐために、ディレイとリバーブがそれぞれ Analog FX にルーティングされると、DEL と REV パラメーターは無効になります。 詳細については、18 ページの「5.4.1 アナログ FX ブロックのルーティング」を参照してください。

ホールド時間が固定された反転振幅エンベロープ。



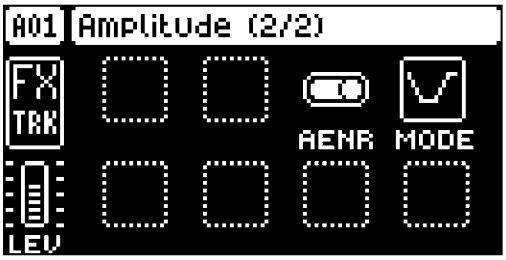
HOLD を NOTE に設定した反転振幅エンベロープ。



12.7 AMP PAGE 2

AMP ページ 1 は、反転振幅エンベロープ、エフェクト センド、パン、ボリュームのパラメーターをコントロールします。

[AMP] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



12.7.1 AENR (アンプ エンベロープ リセット)

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 は、連続するトリガーごとにエンベロープをリセットします (デフォルト)。 OFF は、連続する各トリガーのエンベロープをリセットしません。

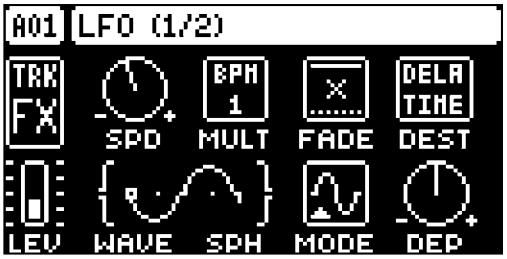
12.7.2 MODE (モード)

エンベロープ モードは、振幅エンベロープを反転 AND、A 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。

12.8 LFO PAGE 1

LFO を使用して、オーディオ トラックの SYN、FILTER、および AMP ページにある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、向き、深さをカスタマイズします。 このページは LFO 1 の動作をコントロールします

[LFO] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



12.8.1 SPD (スピード)

LFO の速度を設定します。 8、16、または 32 の設定を試して、LFO をストレート ビートに同期させます。 ノブはバイポーラです。 負の値を使用すると、LFO サイクルを逆再生できます。

12.8.2 MULT (マルチプライアー)

現在のテンポ (BPM 設定) を乗算するか、120 BPM の固定テンポを乗算することにより、設定された係数を SPD パラメーターに乗算します。

12.8.3 FADE (フェードイン / アウト)

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を与え、負の値はフェードインを与えます。0 はフェードイン / フェードアウトを与えません。

12.8.4 DEST (モジュレーション宛先)

LFO のモジュレーション先を選択します。 宛先を強調表示して、LFO モジュレーションがサウンドに与える影響をプレビューします。 **[YES]** を押して選択を確定します。 詳細については、118 ページの「付録 C: LFO モジュレーション」を参照してください。

12.8.5 WAVE (LFO 波形)

LFO の波形を設定します。 Triangle、Sine、Square、Sawtooth、Random 波形はバイポーラです。 Exponential と Ramp はユニポーラです。

12.8.6 SPH (スタート位相)

トリガーされたときに LFO が開始する波形サイクル内のポイントを設定します。 0 は LFO を完全なウェーブ サイクルの先頭から開始し、64 は中央から開始します。 波形の最初の小さな四角形は、波形サイクルがゼロ交差で始まることを示しています。 (0 - 127)

12.8.7 MODE (トリガー モード)

ノートがトリガーされたときの LFO の動作を設定します。

- **FREE** は、デフォルトのフリーランニング モードです。 ノートがトリガーされても、LFO は継続的に実行され、再起動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ると LFO を再起動します。
- **HOLD** は、LFO はバックグラウンドでフリーランニングしていますが、ノートがトリガーされると、LFO の出力レベルはラッチされ、次のノートがトリガーされるまで静止したままになります。
- **ONE** ノートがトリガーされると LFO が開始し、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 機能がエンベロープに似たものになります。
- **HALF** ノートがトリガーされると LFO が開始し、波形の中央まで実行されてから停止します。

12.8.8 DEP (デプス)

LFO モジュレーションの深さと極性を設定します。負 (反転) と正の両方の変調深度が可能です。中央の設定 0.00 は、変調深度なしに相当します。 (-64.00–63.00)

12.9 LFO PAGE 2

LFO ページ 2 ページには、LFO ページ 1 と同じパラメーターが含まれていますが、LFO 2 の動作を制御します。**[LFO]** を 2 回押して、このパラメーター ページにアクセスします。

13. ディレイ、リバーブ、ミキサーパラメーター

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

13.1 ディレイ、リバーブ、ミキサーパラメーターの編集

Syntakt の Delay と Reverb はセンド エフェクトであり、パターン ごとに設定されます。 これは、パターン内のすべてのサウンドが同じエフェクト設定を共有することを意味しますが、エフェクトへの個々のセンド レベルがあります。 Delay と Reverb パラメーターはそれぞれの PARAMETER ページで設定されますが、入力信号は各オーディオ トラックの AMP ページの DEL と REV センド パラメーターによって設定されます。 **[FUNC]** + **[FLTR]** を押してディレイを編集します。 **[FUNC]** + **[AMP]** を押してリバーブを編集します。 パラメーターを変更するには、***DATA ENTRY*** ノブ ***A - H*** を使用します。

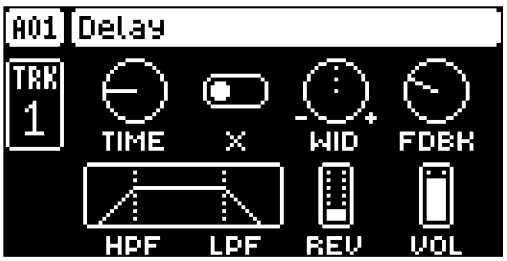
DELAY は、ディレイ センド エフェクトのキャラクター、リバーブ センド、ボリュームをコントロールします。

REVERB は、リバーブ センド エフェクトのキャラクターとボリュームをコントロールします。

FX パラメーターの設定は、パターンの一部として保存されます。 思い通りの結果が得られたら、パターンを保存して独自の名前を付けることを忘れないでください。

13.2 DELAY

Delay send エフェクトは、入力信号を受け取り、時間を遅らせてから、元の信号と再結合するエフェクトです。 **[FUNC]** + **[FLTR]** を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



13.2.1 TIME

ディレイタイムを設定します。 これは現在の BPM を基準として、128 分音符で計測されます。

TIME 設定	分割レシオ
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

13.2.2 X

ピンポン効果で、ステレオフィールドで交互にディレイ信号が出力されるように設定します。ここには以下の 2 つの設定があります。

- **OFF**: ステレオフィールドでのディレイ信号の位置を手動で設定できます。 WID パラメーターを使用して、ステレオ フィールドの位置を変更します。
- **ON**: ディレイ信号のパン位置を左右交互に切り替えます。 **WID** パラメーターは、パンニングの量を制御します。

13.2.3 WID

ステレオ フィールド全体のディレイ信号のパン幅を設定します。 パラメーターはバイポーラです。

13.2.4 FDBK

ディレイの入力にフィードバックするディレイ出力信号の量を設定します。 より高いパラメーター設定では、無限およびスウェリング効果が可能です。 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。

13.2.5 HPF

ディレイ ハイパス フィルターのカットオフ周波数を設定します。

13.2.6 LPF

ディレイ ローパス フィルターのカットオフ周波数を設定します。

13.2.7 REV

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。

13.2.8 VOL

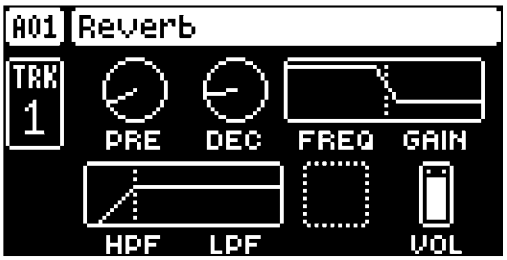
Mix Volume: ディレイ出力信号のボリュームを調整します。

DELAY パラメーター ページのパラメーターは、FX トラックを使用してシーケンサーでコントロールできます。 詳細については、20 ページの「6.3.3 FX トラック」および 62 ページの「12. FX トラックのパラメーター」を参照してください

13.3 REVERB

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ス特性を制御します。 巨大な空間から小さな部屋まで、さまざまな音場をシミュレートできます。

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



13.3.1 PRE

リバーブのプリディレイ時間を設定します。

13.3.2 DEC

リバーブ信号の減衰の長さを設定します。 減衰時間は無限に設定できます。

13.3.3 FREQ

シェルビング フィルターの周波数を設定します。 GAIN パラメーターと一緒に使用すると、選択した周波数以上の残響音を減衰させて、残響音をより目立たせたり、こもらせたりすることができます。

13.3.4 GAIN

FREQ パラメーターで設定されたシェルビング周波数より上の残響信号の減衰に影響を与えます。 最大値では高音が残響に含まれます。 値を下げると減衰します。

13.3.5 HPF

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。

13.3.6 LPF

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。

13.3.7 VOL

リバーブ出力信号の音量を設定します。

REVERB パラメーター ページのパラメーターは、FX トラックを使用してシーケンサーでコントロールできます。 詳細については、20 ページの「6.3.3 THE FX TRACK」および 62 ページの「12. FX トラックのパラメーター」を参照してください。

13.4 MIXER PAGE 1

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

[FUNC] + **[LFO]** を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



13.4.1 TRK 1–8

トラック 1 - 8 の **TRACK LEVEL** を設定します。

13.5 MIXER PAGE 2

INTERNAL MIXER 2 ページでは、トラック 9 - 12 のオーディオ トラックの **TRACK LEVEL** パラメーターと、ディレイ、リバーブ、および INPUT L/R 入力を介して外部ソースから入力されるオーディオからの信号の全体的なレベルにアクセスできます。

[FUNC] + **[LFO]** を 2 回押して、このパラメーター ページにアクセスします。



13.5.1 TRK 9–12

トラック 9 - 12 の **TRACK LEVEL** を設定します。

13.5.2 FX

FX トラック全体のレベルを設定します。

13.5.3 DEL

ディレイの全体的なレベルを設定します。

13.5.4 REV

リバーブの全体的なレベルを設定します。

13.6 MIXER PAGE 3

このページは、INPUT L/R からの入力外部オーディオをセットアップし、アナログ FX ブロックに関連して INPUT L/R からのオーディオのルーティングを構成するために使用されます。 詳細については、17 ページの「5.4 アナログ FX ブロック」を参照してください。

[FUNC] + **[LFO]** を 3 回押して、このパラメーター ページにアクセスします。



12.3.1 IN LR

INPUT L/R 入力からのオーディオのレベルを設定します。 モノまたはステレオ入力として設定できます。 詳細については、81 ページの「14.6.1 EXTERNAL IN」を参照してください。

12.3.3 DEL

INPUT L/R 入力からディレイエフェクトに送られるオーディオの量を設定します。詳細については、69 ページの「13.2 DELAY」を参照してください。

12.3.4 REV

INPUT L/R 入力からリバーブエフェクトに送られるオーディオの量を設定します。詳細については、71 ページの「13.3 REVERB」を参照してください。

12.3.2 BAL

INPUT L/R 入力からのオーディオのバランスを設定します。

12.3.7 IN

INPUT L/R 入力からのオーディオがアナログ FX ブロックを経由するか (PRE)、経由しないか (POST) を設定します。詳細については、17 ページの「5.4 アナログ FX ブロック」を参照してください。

14. SETTINGS メニュー

SETTINGS メニューには、Syntakt 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、強調表示されたメニューを開きます。



14.1 PROJECT



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。

14.1.2 SAVE PROJECT AS

Save Project は、アクティブなプロジェクトを保存するスロットを選択するプロジェクト選択画面を開きます。**[FUNC]** + **[SETTINGS]** を押してこの画面にアクセスすることもできます。

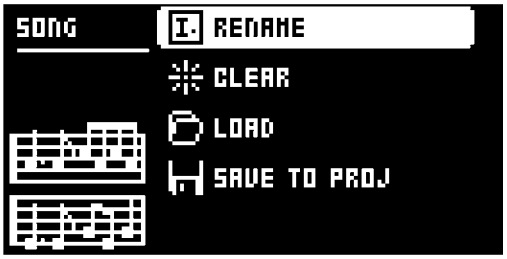
14.1.3 MANAGE PROJECTS

Manage Projects は、PROJECT MANAGER 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て **[RIGHT]** 矢印キーを押すと、コマンドのリストが表示されます。

- **CLEAR**: プロジェクト スロットをクリーンな状態にリセットします。
- **DELETE**: スロットからプロジェクトを削除します。
- **RENAME**: プロジェクト ファイルの名前を変更できる NAMING 画面を開きます。
- **LOAD FROM**: 選択したプロジェクトをロードします。これにより、アクティブなプロジェクトが置き換えられます。
- **SAVE TO**: アクティブなプロジェクトを選択したスロットに保存します。
- **TOGGLE**: 書き込み保護のオンとオフを切り替えます。 書き込み保護されたプロジェクトは、上書き、名前変更、または消去できません。 プロジェクト名の前のロック記号は、プロジェクトが書き込み保護されていることを示しています。
- **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。

14.2 SONG

このメニューでは、曲に関するタスクを実行できます。 **[SONG MODE]** + **[UP]** を押して SONG メニューを開くこともできます。 詳細については、47 ページの「9.11 SONG モード」を参照してください。



14.2.1 RENAME

アクティブなソングの名前を変更できる画面を開きます。

14.2.2 CLEAR

アクティブなソングをクリアします。

14.2.3 LOAD

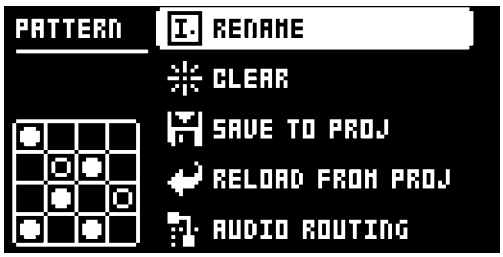
ソングを選択してロードできる画面を開きます。

14.2.4 SAVE TO PROJ

アクティブなソングをプロジェクトに保存します。

14.3 PATTERN

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



14.3.1 RENAME

アクティブなパターンの名前を変更できる NAMING 画面を開きます。 詳細については、23 ページの「7.8 名前付け画面」を参照してください。

14.3.2 CLEAR

- **WHOLE PATTERN**: アクティブなパターンのシーケンサー データとキットをクリアします。 このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。 **[YES]** を押してクリアするか、**[NO]** を押してキャンセルします。 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ないことに注意してください。
- **KIT DATA Clears**: アクティブなパターンのすべてのサウンド。 すべてのシーケンサー データは変更されません。 このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。 **[YES]** を押してクリアするか、**[NO]** を押してキャンセルします。 ただし、読み込んだパターンと同じパターンスロットに保存するまでは、シーケンサの情報は永久に失われません。
- **SEQUENCE DATA**: アクティブなパターンのシーケンス データをクリアします。 すべてのサウンドは変更されません。 このオプションを選択すると、プロンプトが表示されます。 **[YES]** を押してクリアするか、**[NO]** を押して

キャンセルします。 ただし、読み込んだパターンと同じパターンスロットに保存するまでは、シーケンサの情報は永久に失われません。

14.3.3 SAVE TO PROJ

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

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

14.3.4 RELOAD FROM PROJ

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

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

14.3.5 AUDIO ROUTING (PATTERN)

ここでは、パターン レベルで Syntakt に影響を与えるオーディオ ルーティング オプションの数を確認できます。 グローバル レベルでオーディオ ルーティングを設定することもできます。 詳細については、81 ページの「14.6 AUDIO ROUTING (GLOBAL)」を参照してください。



USE GLOBAL SETTING: チェックすると、アクティブなパターンのグローバル オーディオ ルーティング設定が使用されます。

ROUTE TO MAIN: このオプションを使用して、オーディオを MAIN OUT 出力に送信する 12 トラック + 2 つのエフェクト (ディレイ、リバーブ) をカスタマイズします。 **[TRIG 1 - 12]** キーと **[FLTR]**、および **[AMP] [PARAMETER]** キーを使用して、各トラックとエフェクトからのセンドをオン / オフにします。 LED が緑に点灯しているキーは、メインに送信する信号です。 LED が赤く点灯しているキーの信号がメインに送信されません。 各トラックは引き続きその TRACK OUTPUTS に送信することに注意してください。

SEND TO FX: このオプションを使用して、オーディオをエフェクト (ディレイ、リバーブ) に送信する 12 トラック + ディレイ エフェクトをカスタマイズします。 **[TRIG 1 - 12]** キーと **[FLTR]** キーを使用して、各トラックとエフェクトからのセンドを有効 / 無効にします。 LED が緑に点灯しているキーはエフェクトへの信号送信です。LED が赤く点灯しているキーの信号はエフェクトに送信されません。



- **TRACK OUTPUTS からのオーディオには、常に何の効果もありません。**
- **MAIN OUT にオーディオを送信しないようにルーティングされたトラックは、Overbridge の個別の出力にオーディオを送信します。**

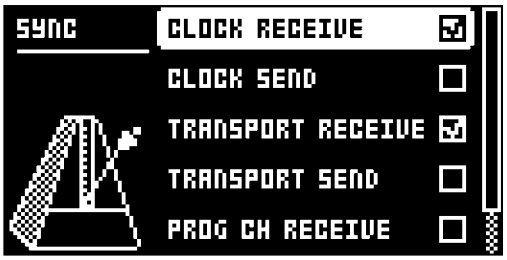
14.4 MIDI CONFIG

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



14.4.1 SYNC

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



CLOCK RECEIVE: Syntakt 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 : Syntakt が MIDI クロックを送信するかどうかを設定します。

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

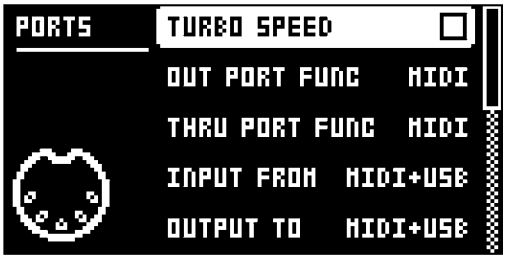
PRG CH RECEIVE: アクティブな場合、Syntakt をプログラムチェンジメッセージに応答させます。これは、パターンを外部から選択したい場合に役立ちます。 プログラムチェンジメッセージを受信する MIDI チャンネルは、**[MIDI CHANNELS]** メニューで設定します。 詳細については、79 ページの「14.4.3 CHANNELS」を参照してください。.

PRG CH SEND: アクティブな場合、Syntakt をプログラムチェンジメッセージに応答させます。これは、パターンを外部から選択したい場合に役立ちます。 プログラムチェンジ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、79 ページの「14.4.3 CHANNELS」を参照してください。

TRANSPORT SEND: Syntakt 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。

14.4.2 PORT CONFIG

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



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

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

- **MIDI**: ポートが MIDI データを送信できるようにします。
- **DIN 24**: ポートが DIN 24 同期パルスを送信するようにします。 このオプションを選択すると、MIDI データはポート経由で転送されません。
- **DIN 48**: ポートが DIN 48 同期パルスを送信するようにします。 このオプションを選択すると、MIDI データはポート経由で転送されません。

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

INPUT FROM: Syntakt が MIDI データを受信するソースを選択します。

- **DISABLED**: Syntakt が着信 MIDI データを無視するようにします。
- **MIDI: Syntak**t は、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: USB** ポートに送信された MIDI データのみを Syntakt にリッスンさせます。
- **MIDI+USB**: Syntakt は、MIDI IN ポートと USB ポートの両方に送信された MIDI データをリッスンします。

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

- **DISABLED**: Syntakt が MIDI データを送信するのを停止します。
- **MIDI**: Syntakt が MIDI データを MIDI OUT ポートのみに送信するようにします。
- **USB: Syntakt** が MIDI データを USB ポートにのみ送信するようにします。
- **MIDI+USB**: Syntakt が MIDI データを MIDI OUT ポートと USB ポートの両方に送信するようにします。



OUTPUT TO 設定で MIDI+USB が選択されている場合、MIDI データは USB 速度を制限します。 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: ノブがデータをオートチャンネルまたはトラックチャンネルのどちらに送信するかを選択します。

PARAM OUTPUT: ***DATA ENTRY*** ノブが送信する MIDI メッセージのタイプを選択します。 どの CC/NRPN パラメーターが送信されるかについては、113 ページの「付録 B: MIDI」を参照してください。

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

ENCODER DEST: ***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 Syntakt のみに影響し、MIDI データは送信されません。 INT + EXT に設定すると、ノブは Syntakt に影響を与え、MIDI データを外部デバイスに送信します。

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

MUTE DEST: ミュートの有効化 / 無効化で 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 Syntakt のみに影響し、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 Syntakt に影響を与え、MIDI データを外部デバイスに送信します。 EXT に設定すると、ミュートは MIDI データを外部に送信しますが、Syntakt には影響しません。

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

RECEIVE CC/NRPN: 有効な場合、CC/NRPN データを送信する外部 MIDI デバイスから Syntakt パラメーターを制御できるようになります。

14.4.3 CHANNELS

このメニューは、MIDI チャンネル構成を扱います。



TRACK 1 - 12: 特定のオーディオ /MIDI トラックとの間でパラメーター データを受信または送信する (ノブを回すことにより) ために使用される専用の MIDI チャンネルを選択します。 OFF に設定すると、パラメーター データは MIDI 経由で受信も送信もされません。

FX CONTROL CH: FX トラックと DELAY および REVERB パラメーター ページとの間でパラメーター データを受信または送信する (ノブを回すことにより) ために使用される専用の MIDI チャンネルを選択します。OFF に設定すると、パラメーター データは MIDI 経由で送受信されません。

トラックに MIDI マシンが割り当てられている場合、シーケンサー データは常に SYN PARAMETER ページの CHAN パラメーターで指定された MIDI チャンネルで送信されます。

AUTO CHANNEL: 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。 Syntakt に接続された外部 MIDI キーボードがこのチャンネルで MIDI データを送信する場合、キーボードはアクティブなトラックを制御します。 これは、たとえば、アクティブなオーディオ トラックをすばやく切り替えてさまざまなサウンドを再生する場合に便利です。 Syntakt はまた、AUTO チャンネルを使用して、外部 MIDI コントローラーから MIDI トラックに録音します。

PROGRAM CHG IN CH: プログラムチェンジメッセージを受信する MIDI チャンネルを選択します。 AUTO 設定は AUTO チャンネルを使用します。 Syntakt が MIDI SYNC メニューの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、77 ページの「14.4.1 SYNC」を参照してください。

PROGRAM CHG OUT CH: パターン変更時にプログラムチェンジメッセージを送信する MIDI チャンネルを選択します。 AUTO 設定は AUTO チャンネルを使用します。 Syntakt 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、77 ページの「14.4.1 SYNC」を参照してください。

14.5 SYSEX DUMP

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



SysEx データを送受信する場合は、Syntakt 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。

Syntakt が MIDI ポート経由で SysEx データを送受信している場合は、Elektron TM-1 USB MIDI インターフェイスを使用して最大 10 倍の転送速度を実現します。

14.5.1 SYSEX SEND

ここでは、プロジェクト、パターン、およびサウンドを外部デバイスに送信できます。



スクリーン上の左側の列は、バックアップ対象を選択します。 **[LEFT]** 矢印キーを使用して列を選択します。 **[UP]**/**[DOWN]** キーまたは ***TRACK LEVEL*** ノブを使用して列をナビゲートします。 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化します。**[RIGHT]** 矢印キーを押して、この列にアクセスします。**[UP]**/**[DOWN]** キーまたは ***TRACK LEVEL*** ノブを使用して、送信する内容を選択します。 **[YES]** を押して、SysEx 送信手順を開始します。

PROJECT: アクティブなプロジェクト (サウンド プール内の設定、パターン、サウンド) を送信します。

PATTERN: 選択したパターンを送信します。



- **データを定期的にバックアップすることが重要です。**
- **SysEx 送信を開始する前に、まず、受信デバイスが送信されるデータをリッスンしていることを確認します。**

14.5.2 SYSEX RECEIVE

ここでは、外部デバイスからプロジェクト、パターン、およびサウンドを受信できます。 Syntakt は SysEx データを継続的に受信できる状態であるため、バックアップしたプロジェクトやパターンをいつでもデバイスに送信できます。



左の列は、受け取るものを選択します。 **[LEFT]** 矢印キーを使用して列を選択します。 **[UP]**/**[DOWN]** キーまたは ***TRACK LEVEL*** ノブを使用して列をナビゲートします。 右側の列の SysEx データ受信場所は、左側の列での選択に応じて変わります。 **[RIGHT]** 矢印キーを押して、この列にアクセスします。 **[UP]**/**[DOWN]** キーまたは TRACK LEVEL ノブを使用して、受信する内容を選択します。 **[YES]** を押して、SysEx 受信手順を開始します。 Syntakt は受信データの受け入れを開始します。 **[NO]** を押すと、受信待機をやめます。

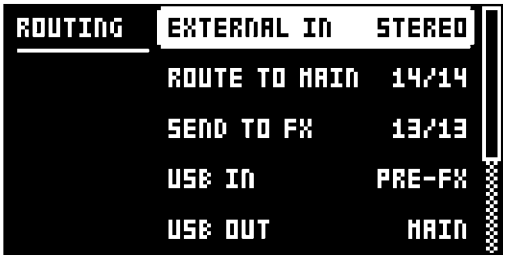
PATTERN: 受信したパターンを選択したパターン スロットに保存します。

SOUNDS: 受信したサウンドを +Drive サウンド ライブラリの選択したスロットに保存します。

ANYWHERE : 使用可能な最初の空きスロットにサウンドを配置します。 バンク表示の右側に、空きスロットの量が表示されます。

14.6 AUDIO ROUTING (GLOBAL)

ここでは、グローバル レベルで Syntakt に影響を与えるオーディオ ルーティング オプションの数を確認できます。 パターン レベルでオーディオ ルーティングを設定することもできます。 詳細については、76 ページの「14.3.5 AUDIO ROUTING (PATTERN)」を参照してください。



14.6.1 EXTERNAL IN

INPUT L/R からの入力オーディオをステレオ信号として扱うか、ふたつのモノラル信号として扱うかを設定します。

14.6.2 MAIN

オーディオを MAIN OUT 出力に送信する 12 トラック + 2 つのエフェクト (ディレイ、リバーブ) をカスタマイズします。 **[TRIG 1 - 12]** キーと **[FLTR]**、および **[AMP]** キーを使用して、各トラックとエフェクトからのセンドを有効 / 無効にします。 LED が緑に点灯しているキーは、メインに送信する信号です。 LED が赤に点灯しているキーの信号はメインに送信されません。

14.6.3 SEND TO DEL/REV

オーディオをエフェクト (ディレイ、リバーブ) に送信する 12 トラック + ディレイ エフェクトをカスタマイズします。 **[TRIG 1 - 12]** キーと **[FLTR]** キーを使用して、各トラックとエフェクトからのセンドを有効 / 無効にします。 LED が緑に点灯しているキーはエフェクトへの信号送信が有効です。 LED が赤に点灯しているキーの信号はエフェクトに送信されません。

14.6.4 USB IN

クラスコンプライアントデバイスからのオーディオが Syntakt 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。 このパラメーターは、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、83 ページの「14.8.1 USB CONFIG」を参照してください。

PRE-FX: 入力オーディオは Syntakt のアナログ FX ブロックの前にルーティングされ、この影響を受けてからメイン出力に送信されます。

POST-FX: 入力オーディオは Syntakt のアナログ FX ブロックの後にルーティングされ、影響を受けません。 その後、オーディオはメイン出力に送信されます。

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

14.6.5 USB OUT

Syntakt の信号パスのどこからオーディオ出力がクラスコンプライアントデバイスにルーティングされるかを設定します。 このパラメーターは、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、83 ページの「14.8.1 USB CONFIG」を参照してください。

MAIN: 出力されるオーディオは、信号経路の最後にある Syntakt のメイン出力からルーティングされます。

TRACK 9–12、L:T9–12/R:T9–12 出力される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]** を押します。

キーを 2 回押して、目的地として 1 つのトラックを選択します。選択したトラックの **[TRIG]** キーが紫色に点灯します。

最初に **[TRIG]** キーを 1 つ押してから別のキーを押して、ソースとして 2 つの別々のトラックを選択します。 選択したトラックの **[TRIG]** キーは、左チャンネルでは青く、右チャンネルでは赤く点灯します。 トラックからのオーディオはルーティングされ、左右のチャンネルで別々に送信されます。

EXT: 出力されるオーディオは、Syntakt のオーディオ入力 INPUT 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オーディオは送信されません。

14.6.6 INT TO MAIN

Syntakt が内部オーディオを MAIN OUT と HEADPHONES OUT に送信するかどうかを、そして Overbridge と一緒に使用するか、クラスコンプライアントデバイスとして使用するかどうかを設定します。

OFF: MAIN OUT に信号を送りません。

AUTO: Overbridge が使用可能な場合、および / またはストリーミング オーディオの場合、サウンドは MAIN OUT に送信されません。そうでない場合、サウンドは MAIN OUT に送信されます。

ON: サウンドは常に MAIN OUT に送信されます。

14.6.7 USB TO MAIN [dB]

Overbridge またはクラス コンプライアント オーディオ デバイスとして使用する場合に、USB 経由で Syntakt の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。 (0dB ～ +18dB)

14.6.8 PRE/POST FADER

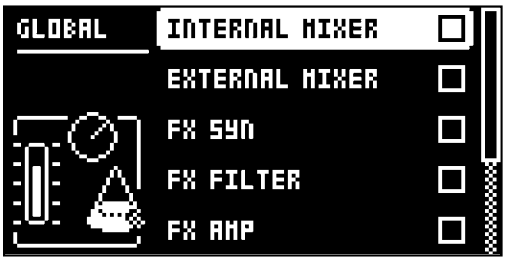
USB 経由のオーディオをトラック レベル設定の前または後に設定します。



- **TRACK OUTPUTS からのオーディオには、常に何の効果もありません。**
- **MAIN OUT にオーディオを送信しないようにルーティングされたトラックは、Overbridge の個別の出力にオーディオを送信します。**

14.7 GLOBAL FX/MIX

GLOBAL FX/MIX メニューでは、パターン レベルではなくグローバル レベルで機能するパラメーター (選択されている場合) を持つ複数のパラメーター ページを選択できます。 そのページのパラメーターの設定は、アクティブなパターンだけでなく、プロジェクト内の他のすべてのパターンにも影響します。 パラメーターのテキスト / 値のグラフィックが反転します。 **[LEFT]/[RIGHT]** キーを使用して、グローバル レベルで機能させたいパラメーター ページを選択または選択解除します。 詳しくは 69 ページの「13. ディレイ、リバーブ、ミキサーパラメーター」および 62 ページの「12. FX トラックのパラメーター」を参照してください。



14.8 SYSTEM

System メニューには、Syntakt の USB CONFIG、LED INTENSITY、REMEMBER SUBPAGE、OS UPGRADE、FORMAT +DRIVE、および CALIBRATION オプションが含まれています。



14.8.1 USB CONFIG

ここには、Overbridge と USB オーディオに関連するいくつかの設定があります。 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。



OVERBRIFGE: Overbridge 機能を有効にします。 詳細については、26 ページの「7.13 OVERBRIDGE」を参照してください。

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: Syntakt 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。 Syntakt 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。詳細については、27 ページの「7.14 クラス コンプライアント デバイス」を参照してください。

14.8.2 LED INTENSITY

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

14.8.3 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びアクセスします。 この設定を切り替えるには、**[YES]** キーを使用します。 (ON, OFF から設定)

14.8.4 OS UPGRADE

Syntakt 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、Syntakt の USB ポートに接続されている必要があります。

Syntakt はコンピュータのデスクトップにアイコンとして表示されないことに注意してください。

1. Elektron Web サイトから Syntakt OS ファイルをダウンロードします。
2. Elektron デバイスを USB 経由でコンピュータに接続します。
3. コンピューターで Transfer アプリケーションを開きます。
4. Transfer の CONNECTIONS ページで、MIDI IN および MIDI OUT ポートを Elektron デバイスに設定し、**[Connect]** を押します。
5. Transfer の 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。 その後、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、デバイスの画面にプログレス 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、Syntakt が再起動します。



Syntakt は常に OS アップグレード ファイルを受け取る準備ができているため、このメニュー オプションを使用しなくても、転送を使用していつでも OS ファイルをドロップできます。

14.8.5 FORMAT +DRIVE

もしかすると +Drive のすべてのコンテンツを消去することもあるかもしれません。 **[LEFT]** または **[RIGHT]** 矢印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。



PROJECTS+SOUNDS: すべてのプロジェクトとサウンドを消去します。**[LEFT]** または **[RIGHT]** 矢印キーを押して、このボックスにチェックを入れたり外したりします。

14.8.6 CALIBRATION

いずれかのオプションを選択すると、キャリブレーションの確認を求めるポップアップ ウィンドウが表示されます。 **[YES]** を押してキャリブレーションを続行します。 キャリブレーション ルーチンが完了するまでにかなりの時間がかかることに注意してください。

RUN CALIBRATION: 現在の作業温度を使用してオシレータを較正します。 これは、温度が通常の動作範囲外 (~20 - 25℃) の環境でデバイスを動作させるときに、アナログ発振器の調整を改善するために使用されます。

ユニットは、利用可能な最適なキャリブレーション データ セットを自動的に使用します。 デバイスは、最大 2 セットのユーザー キャリブレーション データを保持できます。

ユニットのキャリブレーションを実行する前に、内部温度を安定させるために数時間程度電源を投入してからこの作業を実行してください。

FACTORY RESTORE: キャリブレーションデータを、製造時に校正したときと同じ状態に復元します。

15. STARTUP メニュー

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

15.1 TEST MODE

このモードに入るには、**[TRIG 1]** キーを押します。

テスト目的で、ユニットのすべての出力から短い音が聞こえます。

Syntakt になにか問題と思わしい挙動があり、ハードウェアの問題が原因である可能性が疑われる場合は、このセルフテストを実行してください。 [UP] および [DOWN] キーを使用して、テスト ログをスクロールできます。 完全に機能するデバイスは、エラーを報告するべきではありません。 エラーが報告された場合は、Elektron サポートまたは Syntakt を購入した販売店にお問い合わせください。

15.2 EMPTY RESET

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

15.3 FACTORY RESET

Syntakt 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、工場出荷時の状態に初期化されます。 +Drive プロジェクト スロット 1 は上書きされ、ファクトリー プリセットのパターン、サウンド、および設定も再初期化されます。 サウンド・バンク A - E はファクトリー・サウンドで上書きされます。

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

15.4 OS UPGRADE

何らかの理由で SYSTEM メニューからの手順で Syntakt 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 の Web サイトからダウンロードできます。

1. Elektron Web サイトから Syntakt OS ファイルをダウンロードします。
2. Syntakt の MIDI IN ポートをコンピュータの MIDI インターフェイスの MIDI OUT ポートに接続します。
3. **[FUNC]** キーを押しながら Syntakt の電源をオンにします。 これにより、STARTUP メニューが表示されます。
4. **[TRIG 4]** キーを押して OS UPGRADE モードに入ります。
5. コンピューターで転送アプリケーションを開きます。 Transfer CONNECTION ページで、「go to the SYSEX TRANSFER page」をクリックします。
6. SYSEX TRANSFER ページで、「OS Upgrade via device startup menu」をクリックし、画面の指示に従います。更新が完了すると、Syntakt が再起動します。

STARTUP メニューから OS をアップグレードする場合は、USB MIDI 転送はご利用いただけませんのでご注意ください。

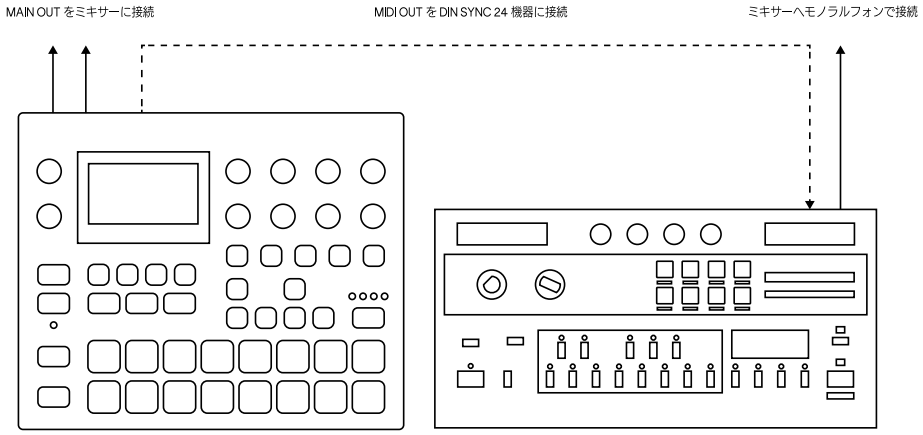
15.5 EXIT

[TRIG 5] キーを押して、STARTUP メニューを終了します。

16. セットアップ例

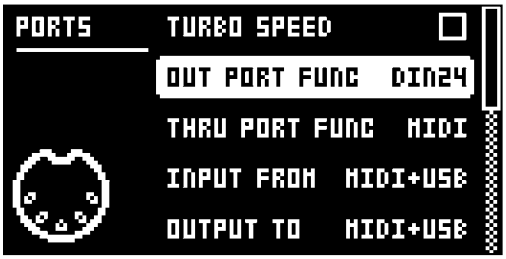
Syntakt は他のマシンと一緒に遊ぶことも大好きです。レガシー マシンと同期して演奏する場合でも、他のシンセサイザーを制御する場合でも、Syntakt は他の機器とうまく連携できます。

16.1 モノフォニックベースマシンと Syntakt



この例では、レガシーなモノフォニック ベース マシンが Syntakt と一緒に使用されています。 Syntakt は、ベース マシンの停止、開始、およびテンポの制御できます。

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. モノジャック 6.3 mm オス ケーブルを使用して、ベース マシンの出力をミキサーに接続します。
3. 2 x モノまたはステレオ ジャック 6.3 mm オス ケーブルを使用して Syntakt 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、Syntakt の MIDI OUT をベース マシンの SYNC IN に接続します。
5. Syntakt で **[SETTINGS]** を押し、**[MIDI CONFIG]** > **[PORT CONFIG]** に移動し、**[OUT PORT CONFIG]** を DIN24 に設定します。

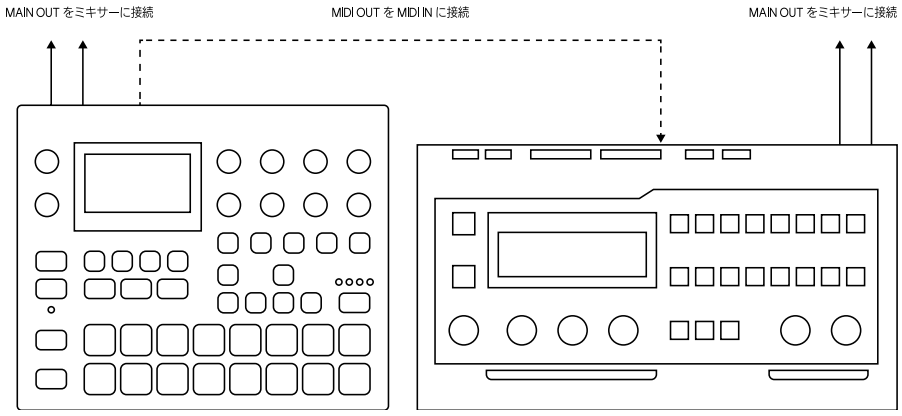


6. Syntakt の **[PLAY]** を押してください。

16.2 MIDI トラックを使用したシンセサイザーの制御

Syntakt には、シーケンサーの MIDI トラックを使用して、他の MIDI 装備のシンセサイザーを制御する広範な機能があります。

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



4. **[FUNC]** + **[SYN]** を押し、**[ARROW]** キーを使用して MIDI マシンに移動し、**[YES]** を押してアクティブなトラックの MIDI マシンを選択します。
5. **[SYN]** を押し、**CHAN** パラメーターを使用して、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. Syntakt で行った設定に対応するように MIDI 信号を受信するようにシンセサイザーを設定してください。

これで Syntakt 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。 Syntakt シーケンサーの使用に関する詳細については、36 ページの「9.1 シーケンサーのテンポ」を参照してください。

17. 便利なキーの組み合わせ

以下のキーの組み合わせを使用して、特定のタスクをすばやく実行できます。

全般

[FUNC] + **[REC]** コピー コマンドを実行します。 アクションは、現在アクティブなページまたはモードによって異なります。

[FUNC] + **[PLAY]** クリア コマンドを実行します。 アクションは、現在アクティブなページまたはモードによって異なります。

[FUNC] + **[STOP]** 貼り付けコマンドを実行します。 アクションは、コピーされたコンテンツによって異なります。

[TRK] を押したままパラメーター設定を変更すると、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ーに影響します。

トラック / パターン / バンクの選択

[TRK] + **[TRIG 1 - 12]** キーでトラックを選択します。

[PTN] + **[TRIG 1–16]** キーでパターンを選択します。

[BANK] + **[TRIG 9 - 16]** キーでバンクを選択します。

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。

保存とリロード

[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リロードします。

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

[TRK] + **[TRIG 1 - 12]** + **[NO]** 最後に保存された状態からサウンドをリロードします。

メニューへのアクセス

[FUNC] + **[SONG MODE]**: SOUND SETTINGS メニューを開きます。

[FUNC] + **[FX]**: ANALOG FX BLOCK ROUTING メニューを開きます。

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

[FUNC] + **[SYN]**: MACHINE メニューを開きます。

[SYN] をすばやく 2 回押して MACHINE メニューを開きます。

[FUNC] + **[FLTR]**: DELAY メニューを開きます。

[FUNC] + **[AMP]**: REVERB メニューを開きます。

[FUNC] + **[LFO]**: MIXER メニューを開きます。

[FUNC] + **[PTN]** (長押し): METRONOME メニューを開きます。

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

[FUNC] + **[TRK]** (長押し): KEYBOARD SETUP メニューを開きます。

[FUNC] + **[UP]**/**[DOWN]**: MODIFIER SETUP メニューを開きます。

シーケンサーの設定

[FUNC] + **[TEMPO]**: テンポをタップします。

[FUNC] + **[PTN]** (短押し): メトロノームのオン / オフを切り替えます。

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

[FUNC] + **[LEFT/RIGHT]**: すべてのトリガーを 1 ステップ全体、左または右に移動します (GRID RECORDING モードの時)。

[TRIG] キー (長押し) + **[UP/DOWN]**: RETRIG メニューを開き、リトリガーをオンにして、トリガーのリトリガー レートを設定します (GRID RECORDING モードの時)。

[TRIG] キー (長押し) + **[LEFT/RIGHT]**: MICRO TIMING メニューを開き、トリガーのマイクロ タイミングを設定します (GRID RECORDING モードの時)。

[FUNC] + **[UP]**/**[DOWN]** (SCALE メニュー内): TRACK LENGTH を 2/16 から 64/64 までの音符の単位で設定します。

[FX] + **[YES]**: FX トラックを手動でトリガーします。

シーケンサーのレコーディング

[RECORD] + **[PLAY]**: LIVE RECORDING を開始します。

[RECORD] + **[STOP]**: STEP RECORDING を有効にします。

[RECORD] + **[PLAY]** を 2 回押す : QUANTIZE LIVE RECORDING を有効 / 無効にします。

[FUNC] + **[PTN]** (長押し): メトロノームのオン / オフを切り替えます。

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。

モード

[FUNC] + **[BANK]**: GLOBAL MUTE モードに入ります。

[FUNC] + **[BANK]** を 2 回押す : PATTERN MUTE モードに入ります。

[FUNC] + **[TRK]** (短く押す): KEYBOARD モードに入る / 終了します。

[YES] + **[PAGE]**: 1 パターン サイクルの FILL モードを有効にします。

[PAGE] を長押しすると、FILL モードが有効になります。

[PAGE] + **[YES]** を押したまま **[PAGE]** を離してから **[YES]** を離すと、FILL モードがラッチされます。 **[PAGE]** をもう一度押すと、FILL モードのラッチが解除されます。

トラックのクリア / パターンのクリア

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

[FUNC] + **[PLAY]**: (どのモードでもモードの時、または LIVE RECORDING モードの時) パターンをクリアします。

パラメーターのリセット

DATA ENTRY ノブ + **[NO]** を押すと、パラメーターがデフォルト値にリセットされます。 **[PARAMETER]** キー + **[PLAY]** で、選択したパラメーター ページのすべてのパラメーターをデフォルト値にリセットします。

パラメーターのランダマイズ

[PARAMETER] キー + **[YES]** を押すと、そのページのパラメーターがランダマイズされます。

サウンド / トリガープレビュー

[FUNC] + **[YES]** (SOUND BROWSER/**SOUND MANAGER**) : ハイライトされたサウンドをプレビューします。

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

ソングモード

[SONG MODE] + **[YES]**: SONG モードを開始 / 終了します。

[SONG MODE] + **[UP]**: SONG メニューを開きます。

[SONG MODE] + **[DOWN]**: LOAD SONG 画面を開きます。

[SONG MODE] + **[LEFT]** (SONG モードの場合): 現在再生中の行をループします。 **[SONG MODE]** + **[LEFT]** をもう一度押すと、行のループが停止し、通常の曲の再生に戻ります。v

[SONG MODE] + **[RIGHT]** (SONG モードの場合): SONG EDIT 画面を開きます。

[SONG MODE] (SONG モード時) を 2 回押して、SONG EDIT 画面を開きます。

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

[FUNC] + **[STOP]** (SONG EDIT 画面の場合): 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): 選択した行をパターンのデフォルトの BPM、長さ、およびミュート状態にリセットします。

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

18. 技術情報

電気的仕様

インピーダンスバランスオーディオ出力

メイン出力レベル：+15dBu

出力インピーダンス : 440 Ω アンバランス

ヘッドホン出力

ヘッドホン出力レベル：+15dBu 出力インピーダンス：36 Ω

オーディオ入力

入力レベル：+15dBu

オーディオ入力インピーダンス：11k Ω

ユニットの消費電力 : 12 W (標準)

推奨電源：PSU-3c、12V DC、2A

ハードウェア

128 × 64 ピクセル OLED 画面

DIN Sync アウト付き MIDI イン / アウト / 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 オーディオ入力ジャック

1 × 1/4″ 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

電気的に絶縁された高速 USB 2.0 ポート

電源インレット : センター プラス 5.5 × 2.5 mm バレル ジャック、12 V DC、2A

物理的仕様

頑丈なスチール製ケース

寸法 : W 215 × D 176 × H 63 mm (8.5″ × 6.9″ × 2.5″) (ノブと脚を含む)

重量 : 約 1.53 kg (3.37 ポンド)

100 × 100 mm VESA 取り付け穴。 最大長 7 mm の M4 ネジを使用してください。

最大推奨周囲動作温度 : +35℃ ~ (+96 ~℉)

19. 著作権者および問い合わせ先情報

著作権者

Elektron クルー

Oscar Albinsson
Vladyslav Aleksashyn
Johannes Algelind
Fredrik Alm
Magnus Almberg
Christian Alsing
Hans Alvarsson
Deva Andar
Nikolaj Andersson
Madeleine Antonsson
Per Blomberg
Andreas Brykt
Shelby Cinca
Johan Damerau
Ufuk Demir
Oscar Dragén
Erika Earl
Thomas Ekelund
Kristofer Fanger
Magnus Forsell
Jennifer Giöbel
Andreas Henriksson
Mario Adriane
Hernandez Tomas
Hjalmarsson
Thomas Jansson
Patrik Johansson
Christian Karlsson
Åsa Larsson
Erik Liakhovets
Andreas Liffgarden
Christer Lindström
Joel Lundberg
Sandra Magnusson
Håkan Malm
Martin Mellström
Taylor Morken
Jimmy Myhrman
Viktor Nilsson
Jean Michel
Pepin Mattias
Rickardsson
Patrik Rinvall
Cenk Sayınlı
Alex Schetter
Martin Sigby
David Smallbone
Tizard Ann-Sofie Sträng
Che Thomas
Gösta Wellmer
Jake Widgeon
Vladislav Zhukov
Erik Ångman

プリセット / パターンサウンドデザイン

Hans Alvarsson
Klara Andersson
Nikolaj Andersson
Corry Banks
Shelby Cinca (Catbeats)
edIT
Derrick Estrada (Baseck)
Shiro Fujioka (VoltageCtrlR)
Mario Adriane Hernandez
Joseph Holiday (Snakes of Russia)
Thomas Jansson
Nils Krogh (Arkajo)
James LaValle (The Album Leaf)
Joel Lundberg
Shanda Nunez (Trovarsi)
Jean Michel Pepin
Elin Piel
Jimmy Myhrman
Niklas Sjösvärd (zabutom)
David Smallbone Tizard
Gösta Wellmer
Erik Ångman (20Hz)

連絡先情報

Elektron ウェブサイト

https://www.elektrondistributiongroup.com/

所在地

〒 151-0053
東京都渋谷区代々木 4-28-8 村田マンション 311 号

電話 : 03 6300 7601

付録 A: マシン

A.1 ボイスタイプとマシン

ボイスタイプは基礎となるシンセシスモデルであり、アナログまたはデジタルのいずれかとなっています。Syntakt には、アナログドラム、アナログシンバル、デジタルの 3 種類のボイスタイプがあります。マシンとは、これらのボイスタイプから派生した目的に応じた機能を持ったサウンドエンジンです。Syntakt には多数のマシンが用意されています。すべてのマシンには、その特定のマシンに最も関連性が高く有用なサウンド形成の可能性を提供するように調整された独自のパラメーターセットがあります。任意のトラックを使用して、MIDI を外部の MIDI 搭載のデバイスに送信できます。これは、トラックに MIDI マシンを割り当てることによって行われます。

オーディオトラックとして使用する場合、各トラックには専用のボイスタイプが割り当てられています。

- トラック 1 - 8: デジタル
- トラック 9–11: アナログドラム
- トラック 12: アナログ シンバル

詳細については、20 ページの「6.3.1 オーディオトラック、ボイスタイプ、およびマシン」を参照してください。

A.1.1 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。 **[UP]/[DOWN]** を使用します。 そのトラックで使用可能なマシンを表示するためのキー (ボイス タイプによって異なります)。
2. YES を押して、強調表示されたマシンを選択し、トラックに割り当てます。



- **[SYN] をすばやく 2 回押して MACHINE メニューを開くこともできます。**
- **選択できるマシンは、選択したトラックのボイス タイプによって異なります。**
- **任意のトラックを使用して MIDI を送信できます。 MIDI マシンをトラックに割り当てるだけです。**



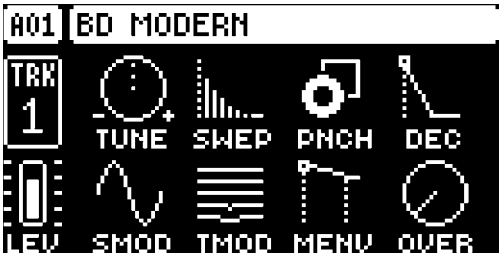
トラックは、オーディオ トラックまたは MIDI トラックのいずれかを割り当てることができ、同時に両方をトラックに割り当てることはできません。

この付録の残りの部分では、SYN ページのマシン固有のパラメーターを一覧表示します。選択したマシンによって、使用可能なパラメーターが決まります。

A.2 デジタルマシン

Syntakt には 8 つのデジタル ボイスがあります (トラック 1 - 8 で使用可能)。 デジタル マシンは、ドラムからメロディックなリード、コードまで、さまざまなサウンドを生成できます。

BD MODERN



TUNE (チューン): 入力ノート値をオフセットします。 このパラメーターはバイポーラです。 0 に設定すると、ピッチは変更されません。

SWEP (ピッチ スイープ): ピッチ スイープの深さと時間を設定します。

PNCH (パンチ): コンプレッサーのようなエンベロープを追加し、サウンドを強調して歪ませます。

DEC (ディケイ): マシンの内部アンプ エンベロープのディケイ フェーズの長さを設定します。

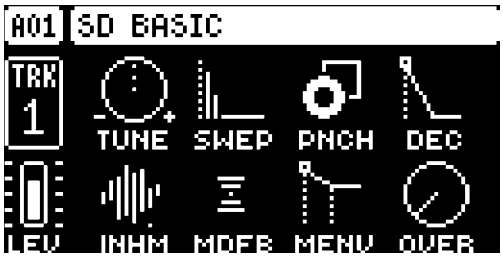
SMOD (矩形波モジュレーション) は、矩形波のようなモジュレーションの量を設定します。

TMOD (三角波モジュレーション): 三角波のようなモジュレーションとフィードバックの量を設定します。

MENV (モジュレーション エンベロープ) は、モジュレーション エンベロープの減衰と深さを設定します。

OVER (オーバードライブ): デジタルオーバードライブへのゲイン量を設定します。

SD BASIC



TUNE (チューン): 入力ノート値をオフセットします。 このパラメーターはバイポーラです。 0 に設定すると、ピッチは変更されません。

SWEP (スウィープ): ピッチ スイープの深さと時間を設定します。

PNCH (パンチ): コンプレッサーのようなエンベロープを追加し、サウンドを強調して歪ませます。

DEC (ディケイ) : マシンの内部アンプ エンベロープのディケイ フェーズの長さを設定します。

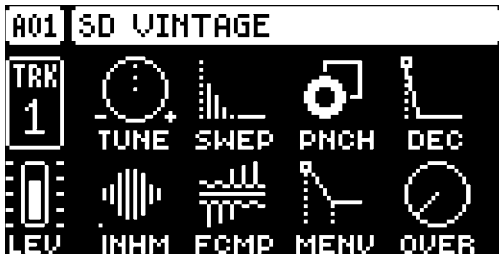
INHM (不調和度): オペレーターの比率を設定します。

MDFB (モジュレーション & フィードバック): モジュレーションとフィードバックの量を設定します。

MENV (モジュレーション エンベロープ): モジュレーション エンベロープの減衰と深さを設定します。

OVER (オーバードライブ): デジタルオーバードライブへのゲイン量を設定します。

SD VINTAGE



TUNE (チューン): 入力ノート値をオフセットします。 このパラメーターはバイポーラです。 0 に設定すると、ピッチは変更されません。

SWEP (ピッチ スイープ): 基本ピッチ周波数のスイープ量を設定します。

PNCH (パンチ): コンプレッサーのようなエンベロープを追加し、サウンドを強調して歪ませます。

DEC (ディケイ): マシンの内部アンプ エンベロープのディケイ フェーズの長さを設定します。

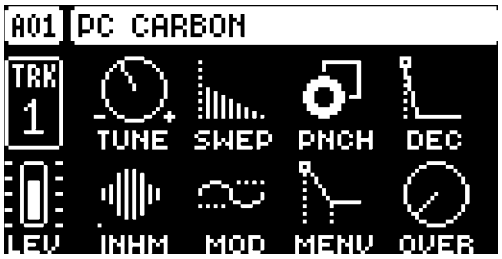
INHM (不調和度): オペレーターの比率を設定します。

FCMP (周波数変調): スネア モードの強さの特徴を設定します。

MENV (モジュレーション エンベロープ) : モジュレーション エンベロープの減衰と深さを設定します。

OVER (オーバードライブ): デジタルオーバードライブへのゲイン量を設定します。

PC CARBON



TUNE (チューン): 入力ノート値をオフセットします。 このパラメーターはバイポーラです。 0 に設定すると、ピッチは変更されません。

SWEP (スウィープ深度): ピッチ スイープの深さと時間を設定します。

PNCH (パンチ): コンプレッサーのようなエンベロープを追加し、サウンドを強調して歪ませます。

DEC (ディケイ): マシンの内部アンプ エンベロープのディケイ フェーズの長さを設定します。

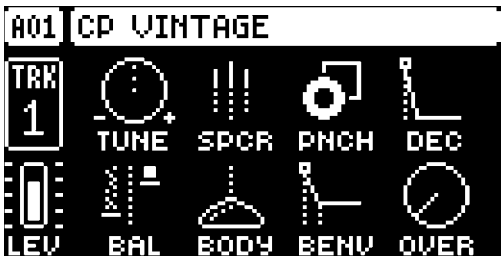
INHM (不調和度): オペレーターの比率を設定します。

MOD (モジュレーション): モジュレーションの量を設定します。

MENV (モジュレーション エンベロープ): モジュレーション エンベロープの減衰と深さを設定します。

OVER (オーバードライブ): デジタルオーバードライブへのゲイン量を設定します。

CP VINTAGE



TUNE (チューン): 入力ノート値をオフセットします。 このパラメーターはバイポーラです。 0 に設定すると、ピッチは変更されません。

SPCR (スペース / クランチ): 最初のクラップ トリガーの間隔と減衰時間を設定します。 クランチは 64 以上の設定からフェードインします。

PNCH (パンチ): コンプレッサーのようなエンベロープを追加し、サウンドを強調して歪ませます。

DEC (ディケイ) : マシンの内部アンプ エンベロープのディケイ フェーズの長さを設定します。

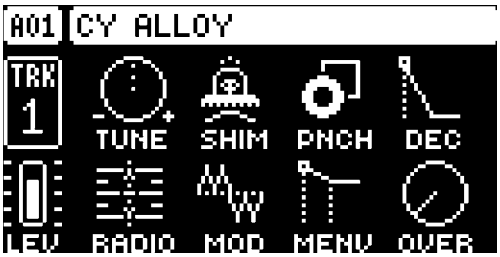
BAL (バランス): ノイズ (0) と FM 本体 (127) のバランスを設定します。 どちらも 64 の値で同じ強さで再生されます。

BODY (ボディ キャラクター): クラップ FM ボディの変調比、変調深度、およびフィードバックを設定します。

BENV (ボディ エンベロープ): クラップ FM ボディ エンベロープのディケイ タイムを設定します。

OVER (オーバードライブ): デジタルオーバードライブへのゲイン量を設定します。

CY ALLOY



TUNE (チューン): 入力ノート値をオフセットします。 このパラメーターはバイポーラです。 0 に設定すると、ピッチは変更されません。

SHIM: (シマー) オペレーター B のチューン オフセットを設定します。

PNCH: (パンチ) コンプレッサーのようなエンベロープを追加し、サウンドを強調して歪ませます。

DEC (ディケイ) マシンの内部アンプ エンベロープのディケイ フェーズの長さを設定します。

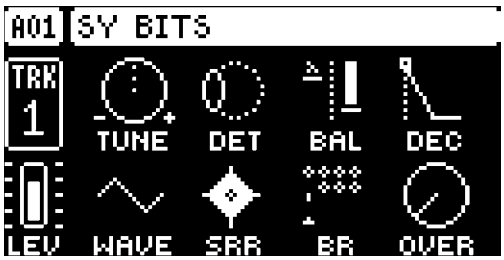
RADIO (レシオ): オペレータ A のチューニング オフセットを設定します。

MOD (モジュレーション): モジュレーションの量を設定します。

MENV (モジュレーション エンベロープ): モジュレーション エンベロープの減衰と深さを設定します。

OVER (オーバードライブ): デジタルオーバードライブへのゲイン量を設定します。

SY BITS



TUNE (チューン): 入力ノート値をオフセットします。 このパラメーターはバイポーラです。 0 に設定すると、ピッチは変更されません。

DET (Osc 2 デチューン): オシレーター 1 に対するオシレーター 2 のチューニングを設定します。

BAL (バランス): オシレーターとノイズのレベルを設定します。 値が 0 の場合、ノイズのみが生成されます。 1 - 64 の間でオシレーター 1 がフェードインします。64 - 127 の間で 2 番目のオシレーターがフェードインし、ノイズがフェードアウトします。 DEC (ディケイ) は、マシンの内部アンプ エンベロープのディケイ フェーズの長さを設定します。

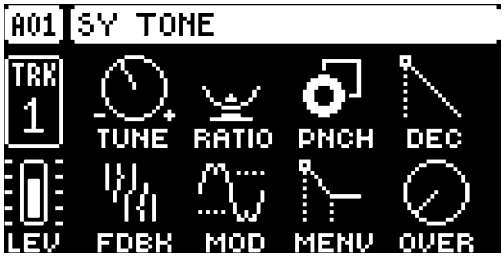
WAVE (ウェーブ): オシレーターの波形を設定します。 パラメーターは純粋な波形にスナップします。 64 を超える値では、方形波のデューティ サイクルが狭くなります。 WAVE を 96 に設定し、DEPTH を 32 に設定した LFO で変調すると、フル レンジのパルス幅変調が作成されます。

SRR (サンプル レート リダクション): サンプルレートの減少量を設定します。

BR (ビット リダクション): ビットレートを設定します。 パラメーターの範囲は 16 ビットから 2 ビットです。

OVER (オーバードライブ) は、デジタル オーバードライブへのゲイン量を設定します。

SY TONE



TUNE (チューン): 入力ノート値をオフセットします。 このパラメーターはバイポーラです。 0 に設定すると、ピッチは変更されません。

RATIO (レシオ): オペレーター間の比率を設定します。

PNCH (パンチ): コンプレッサーのようなエンベロープを追加し、サウンドを強調して歪ませます。DEC (ディケイ) は、マシンの内部アンプ エンベロープのディケイ フェーズの長さを設定します。

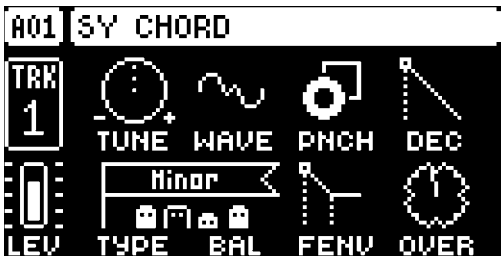
FDBK (フィードバック) フィードバックの量を設定します。

MOD (モジュレーション): モジュレーションの量を設定します。

MENV (モジュレーション エンベロープ): モジュレーション エンベロープの減衰と深さを設定します。

OVER (オーバードライブ): デジタルオーバードライブへのゲイン量を設定します。

SY CHORD



TUNE (チューン): 入力ノート値をオフセットします。 このパラメーターはバイポーラです。 0 に設定すると、ピッチは変更されません。

WAVE (ウェーブ スイープ): ウェーブテーブルをスイープします。

PNCH (パンチ): コンプレッサーのようなエンベロープを追加し、サウンドを強調して歪ませます。

DEC (ディケイ): マシンの内部アンプ エンベロープのディケイ フェーズの長さを設定します。

TYPE (タイプ): ユニゾン・モードの設定とコードの選択。 TYPE 設定の詳細については、120 ページの「付録 D: ユニゾンとコードの設定」を参照してください。

BAL (コード /OSC バランス): インターバル ミックスとコード バランスを設定します。 TYPE が UNISON に設定されている場合、BAL はデチューンの量を設定します。

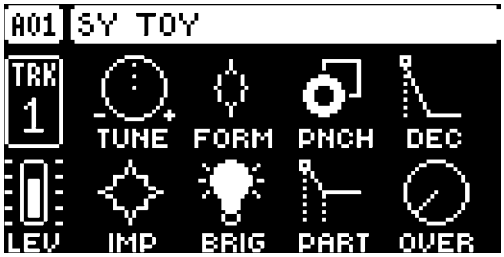
FENV (フィルター エンベロープ): マシン フィルター エンベロープの深さを設定します。

OVER (オーバードライブ): デジタルオーバードライブへのゲイン量を設定します。



[FUNC] を押したままにして、WAVE パラメーターの *DATA ENTRY* ノブを回すと、基本波形のサイン、スクエア、トライアングル、ノコギリ間をすばやくジャンプできます。

SY TOY



TUNE (チューン): 入力ノート値をオフセットします。 このパラメーターはバイポーラです。 0 に設定すると、ピッチは変更されません。

FORM (フォーム): 演算子間の比率 / 間隔を変更することにより、さまざまな物理的なマテリアルとオブジェクトを近似します。

PNCH (パンチ): コンプレッサーのようなエンベロープを追加し、サウンドを強調して歪ませます。DEC (ディケイ) は、マシンの内部アンプ エンベロープのディケイ フェーズの長さを設定します。

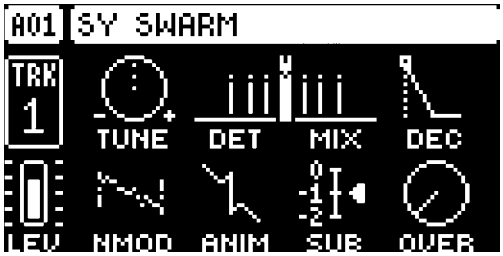
IMP (インパクト): モジュレーターのモジュレーションとフィードバックの深さを設定します。 このパラメーターは、追加の倍音の量を制御します。基本的には、素材に対するストロークの影響です。

BRIG (明るさ): 基音より上の部分周波数のレベルを設定します。

PAR (パーシャル ディケイ): パーシャル / インパクトの減衰と終了レベルを制御します。

OVER (オーバードライブ): デジタル オーバードライブへのゲイン量を設定します。

SY SWARM



TUNE (チューン): 入力ノート値をオフセットします。 このパラメーターはバイポーラです。 0 に設定すると、ピッチは変更されません。

DET (デチューン): 基本オシレーターに対する 6 つのデチューン オシレーターのデチューン量を設定します。

MIX (ミックス): 基本オシレーターに対するデチューン オシレーターのレベルを設定します。

DEC (ディケイ): マシンの内部アンプ エンベロープのディケイ フェーズの長さを設定します。

NMOD (ノイズ変調): デチューン オシレーターのノイズ変調の量を設定します。

ANIM (デチューン アニメーション): デチューンオシレーターのモジュレーション量を設定します。 デチューン オシレーターは、異なるレートで動作する 3 つの隠れた LFO によってペアで個別に変調されます。

SUB (サブオシレーター : 基本オシレーターを 1 オクターブまたは 2 オクターブ下にデチューンしますが、デチューン オシレーターのピッチは変更しません。

OVER (オーバードライブ): デジタルオーバードライブへのゲイン量を設定します。

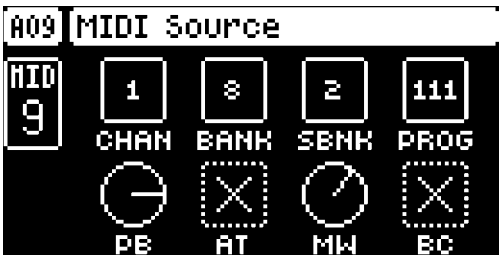
MIDI

MIDI マシンのパラメーターは、SYN、FLTR、AMP PARAMETER ページに分かれています。

MIDI (SYN page)

ここでは、MIDI マシンがデータの送信に使用する 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、いくつかの標準的な CC パラメーターと共にここで設定されます。 このページのパラメーターのデフォルト値は OFF です。つまり、パラメーターは無効になっており、データを送信しません。 **[FUNC]** を押したまま、***DATA ENTRY*** ノブを押して有効化します。 その後、***DATA ENTRY*** ノブを使用して、通常どおりパラメーター値を設定できます。 アクティベーション手順を繰り返して、パラメーターを再度無効にします。

[SYN] を 1 回押して、このパラメーター ページにアクセスします。



CHAN (チャンネル): 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。 (オフ、1 - 16)

BANK (バンク): CC 0 MSB でバンク変更メッセージを送信します。 (オフ、1 - 128)

SBNK (サブバンク): CC 32 LSB でバンク変更メッセージを送信します。 (オフ、1 - 128)

PROG (プログラム チェンジ): プログラム チェンジ メッセージを送信します。 (オフ、1 - 128)

PB (ピッチ ベンド): 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。 (OFF、-128.00 - 128.00)

AT (アフタータッチ): MIDI トラックに送信されるアフタータッチ データをコントロールします。 (オフ、0 - 127)

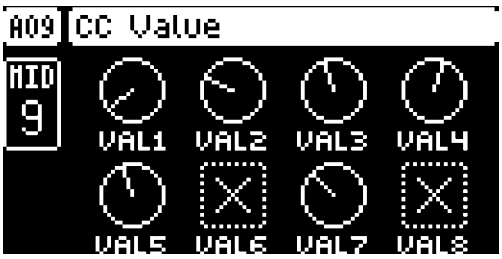
MW (モジュレーション ホイール): MIDI トラックに送信されるモジュレーション ホイール データを制御します。 (オフ、0 - 127)

BC (ブレス コントローラー): 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。 (オフ、0 - 127)

MIDI (FLTR page)

ここでは、最大 8 つの割り当て可能な 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ーのデフォルト値は OFF です。これは、パラメーターが無効になっており、データを送信しないことを意味します。 **[FUNC]** を押したまま、***DATA ENTRY*** ノブを押して有効にします。 その後、***DATA ENTRY*** ノブを使用して、通常どおりパラメーター値を設定できます。 有効化の手順を繰り返して、パラメーターを再度無効にします。

[FLTR] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。

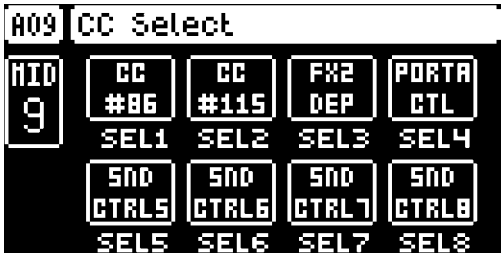


VAL1-VAL8 (CC 1–8 値): CC コマンドが送信する値を制御します。 AMP (CC SELECT) ページで CC コマンド自体を指定します。 これらのパラメーターのデフォルト値は OFF です。 **[FUNC]** + ***DATA ENTRY*** ノブを押してパラメーターを有効にし、***DATA ENTRY*** ノブを回して値を設定します。 (オフ、0 - 127)

MIDI (AMP page)

ここでは、FLTR PAGE (CC VALUE) ページのパラメーターで値を設定した 8 つの CC コマンドを選択します。 対応するノブまたは **[ENTER/YES]** を押すと、パラメーターの変更が有効になります。

[AMP] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



SEL1-SEL8 (CC 1–8 Select): AMP PAGE 1 (CC VALUE) ページのパラメーター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 チェンジ メッセージです。 (1–119)

MIDI マシンには LFO が 1 つしかないことに注意してください。

A.3 アナログドラムマシン

Syntakt には 3 つのアナログ ドラム ボイスがあります (トラック 9 - 11 で使用可能)。アナログ ドラム マシンは、キックやスネアからリムショットまですべてをカバーし、よりメロディックなサウンドを作成するためのデュアル VCO マシンも備えています。

BD CLASSIC



TUNE (チューン): オシレーターのピッチを設定します。

STIM (スウィープ タイム): ピッチのスイープ時間を設定します。 値が小さいと、スイープが短くなります。

SDEP (スウィープ 深度): ピッチ スイープの深さを設定します。

DEC (ディケイ): ディケイフェーズの長さを設定します。

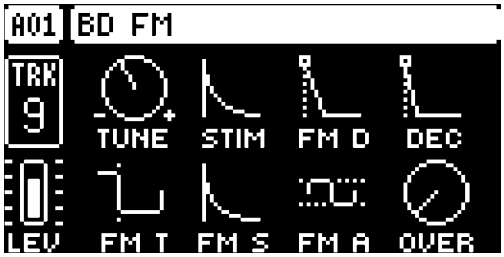
WAVE (波形): オシレーターの波形を正弦波、非対称正弦波、または三角波に設定します。

HOLD (ホールド タイム): ホールド タイム、つまりディケイ フェーズが始まる前の時間を設定します。

TRAN (トランジェント): ティックまたはノイズのトランジェント サウンドとそのレベルを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

BD FM



TUNE (チューン): 変調されるひとつめのオシレーターのピッチを設定します。

STIM (スウィープ タイム): 変調されるひとつめのオシレーターのピッチ スイープ タイムを設定します。

FM D (FM ディケイ): 2 番目の (モジュレート) オシレーターのディケイ フェーズの長さを設定し、FM エフェクトのディケイ タイムを設定します。

DEC (ディケイ): 変調されるひとつめのオシレーターのディケイフェーズの長さを設定し、結果としてドラムサウンド全体を設定します。

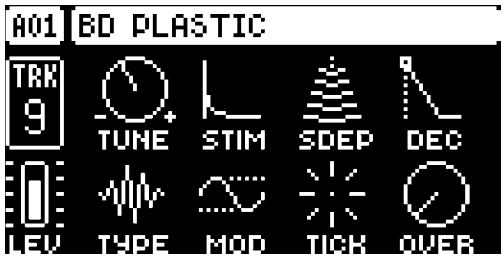
FM T (FM チューン): 2 番目の (モジュレート) オシレーターのピッチを設定します。

FM S (FM スウィープ タイム): 2 番目の (モジュレート) オシレーターのピッチ スイープ タイムを設定します。

FM A (FM アマウント): 2 番目のオシレーターが 1 番目のオシレーターにかける周波数変調の量を設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

BD PLASTIC



TUNE (チューン): 相互作用する 2 つのオシレーターのピッチを設定します。

STIM (スウィープ タイム): 相互作用する 2 つのオシレーターのピッチ スイープ時間を設定します。

SDEP (スウィープ 深度): ピッチ スイープの深さを設定します。

DEC (ディケイ): ディケイフェーズの長さを設定します。

TYPE (モジュレーション タイプ): 1 つ目は、オシレーター間のリニア周波数変調です。 2 つ目は、リング変調を組み合わせた FM です。

MOD (モジュレーション レベル): モジュレーションの深さを設定します。

TICK (ティック レベル) : 一時的なティックのレベルを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

BD SILKY



TUNE (チューン): オシレーターのピッチを設定します。

STIM (スウィープ タイム): ピッチのスイープ時間を設定します。

SDEP (スウィープ 深度): ピッチ スイープの深さを設定します。

DEC (ディケイ): ディケイフェーズの長さを設定します。

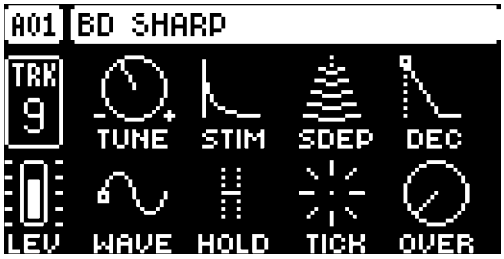
DUST (ダスト レベル): テープのような微妙な静電気のレベルを設定します。

HOLD (ホールド時間): ホールド フェーズの長さを設定します。

CLIK (VCO クリック): オシレータで生成されたソフトなクリック レベルを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

BD SHARP



TUNE (チューン): オシレーターのピッチを設定します。

STIM (スウィープ タイム): ピッチのスイープ時間を設定します。

SDEP (スウィープ 深度): ピッチ スイープの深さを設定します。 DEC (Decay) は、ディケイフェーズの長さを設定します。

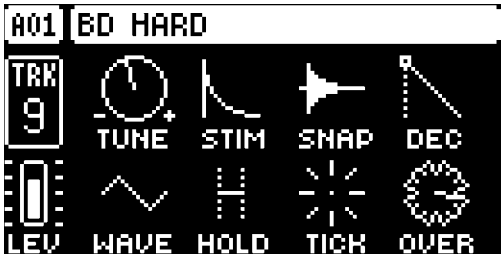
WAVE (波形): 波形を設定します。 5 つの波形 (Sine、Asymmetric Sine、Triangle、Sinetooth、Sawtooth) から選択でき、オシレーターを自由に実行させるか、シンセがトリガーされるたびにリセットするかを選択できます (ウェーブ グラフィックはスクリーン上にアンカー ポイントで表示されます)。

HOLD (ホールド時間): ホールド フェーズの長さを設定します。

TICK (ティック レベル): トランジェント ティックのレベルを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

BD HARD



TUNE (チューン): オシレーターのピッチを設定します。

STIM (スウィープ タイム): ピッチのスイープ時間を設定します。 スイープの深さは固定されています。

SNAP (スナップ アマウント): スナップ トランジェント レベルを設定します。

DEC (ディケイ): ディケイフェーズの長さを設定します。

WAV (波形): オシレーターの波形を正弦波、非対称正弦波、または三角波に設定します。 (0, 1, 2)

HOLD (ホールド タイム): ホールド タイム、つまりディケイ フェーズが始まる前の時間を設定します。

TICK (ティック レベル): トランジェント ティックのレベルを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

SD FM



TUNE (チューン): 変調されるひとつめのオシレーターのピッチを設定します。

FM T (FM チューン): 2 番目の (モジュレート) オシレーターのピッチを設定します。

FM D (FM ディケイ タイム): 2 番目の (変調) オシレーターのディケイ タイムを設定し、その結果、FM エフェクトのディケイ タイムを設定します。

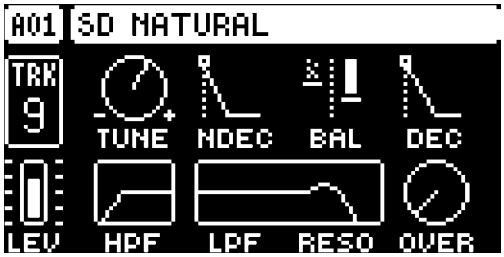
DEC (Decay): 変調されるひとつめのオシレーターのディケイフェーズの長さを設定し、結果としてドラムサウンド全体を設定します。

FM A (FM 量): 2 番目のオシレーターが 1 番目のオシレーターにかける周波数変調の量を設定します。

NDEC (ノイズ減衰): ノイズディケイフェーズの長さを設定します。 NLEV (ノイズ レベル) は、ノイズ レベルを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

SD NATURAL



TUNE (チューン): ひとつめのオシレーターのピッチを設定します。

NDEC (ノイズ減衰): ノイズ減衰の長さを設定します

BAL (ノイズバランス): ノイズとオシレーターのバランスを設定します。

DEC (ディケイ タイム): オシレータのディケイフェーズの長さを設定します。

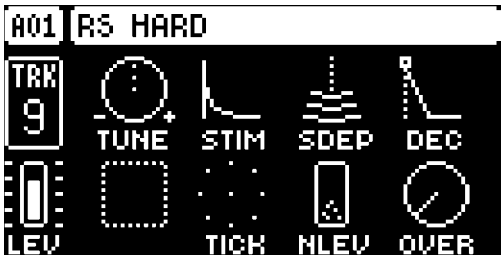
HPF (ノイズ HPF): ノイズ ハイパス フィルターのカットオフ周波数を設定します。

LPF (ノイズ LPF): ノイズ ローパス フィルターのカットオフ周波数を設定します。

RESO (ノイズ レゾナンス): ノイズ LPF に共鳴ピークを追加します。 値をゼロにすると、ノイズの共鳴が完全になくなります。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

RS HARD



TUNE (チューン): オシレーターのピッチを設定します。

STIM (スウィープ タイム): ピッチのスイープ時間を設定します。

SDEP (スウィープ 深度): ピッチ スイープの深さを設定します。

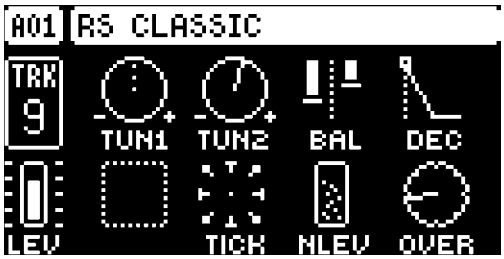
DEC (ディケイ): ディケイの長さを設定します。

TICK (ティック レベル): トランジェント ティックのレベルを設定します。

NLEV (ノイズ レベル): ノイズ レベルを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

RS CLASSIC



TUN1 (Osc1 チューン): ひとつめのオシレーターのピッチを設定します。

TUN2 (Osc2 チューン): ふたつめのオシレーターのピッチを設定します。

BAL (Osc バランス): オシレーター 1 とオシレーター 2 のバランスを設定します。

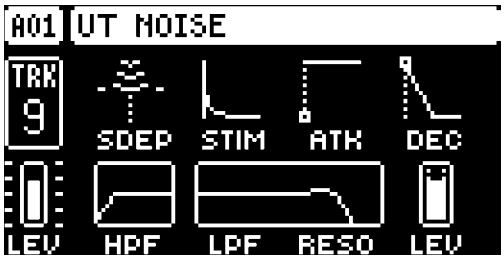
DEC (ディケイ): ディケイフェーズの長さを設定します。

TICK (ティック レベル): トランジェント ティックのレベルを設定します。

NLEV (ノイズ レベル) : ノイズ レベルを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

UT (UTILITY) NOISE GEN (WHITE NOISE GENERATOR)



SDEP (スウィープ 深度): LP フィルターのスイープの深さを設定します。 ネガティブ スイープとポジティブ スイープが可能です。

STIM (スウィープ タイム): SDEP で設定された深度からの掃引の長さを設定します。 値が小さいとスイープが速くなり、値が大きいとスイープが長くなります。

ATK (アタック): アタックフェーズの長さを設定します。

DEC (ディケイ): ディケイフェーズの長さを設定します。 減衰は無限の長さに設定できます。

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

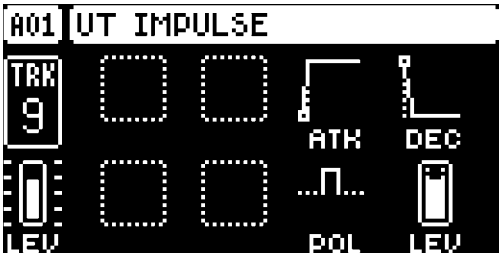
LPF (LP フィルター): ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

RESO (レゾナンス): LP フィルターのカットオフ周波数付近のレゾナンス量を設定します。

LEV (レベル): マシン全体の音量を設定します。

UT (UTILITY) IMPULSE (POSITIVE/NEGATIVE POLARITY IMPULSE)

Impulse マシンを使用してフィルターを「ping」し、タム サウンドを作成できます。 FLTR ページで、フィルターの FREQ パラメーターを約 48 に設定し、RESO パラメーターを高い値に設定してから、マシンをトリガーします。 Impulse マシンのもう 1 つの使用例は、別のサウンドと一緒に使用できるトランジェント サウンドを作成することです。



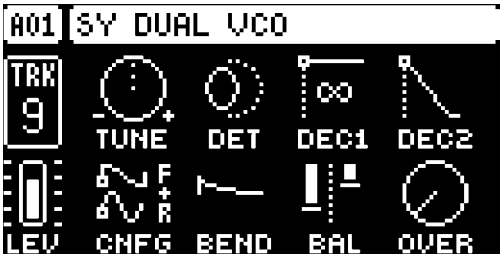
ATK (アタック): アタックフェーズの長さを設定します。

DEC (ディケイ): ディケイフェーズの長さを設定します。

POL (位相): 正または負の位相を設定します。

LEV (レベル): マシン全体の音量を設定します。

SY DUAL VCO



TUNE (Osc 1 チューン): オシレーター 1 のチューニングを設定します。

DET (Osc 2 デチューン): オシレーター 1 に対するオシレーター 2 のチューニングを設定します。

DEC1 (Osc 1 ディケイ) : オシレーター 1 レベルの減衰時間を設定します。

DEC2 (Osc 2 ディケイ): オシレーター 2 レベルの減衰時間を設定します。

CNFG (Osc コンフィグ): 2 つのオシレーターの波形と相互作用を選択します。 オシレーター 1 には 2 つの異なる波形 (サイン波、サイン + ノコギリ波) があり、オシレーター 2 には 5 つの異なる波形 (サイン波、歪んだサイン波、三角波、サイン + ノコギリ波、ノコギリ波) があります。

「+」 = オシレーターをミックスします。

「R」 = リングモジュレーション。

「FM」 = OSC 1 をキャリアとする周波数変調 (リニア)。 (ピッチは 100% 正しく追跡しません)

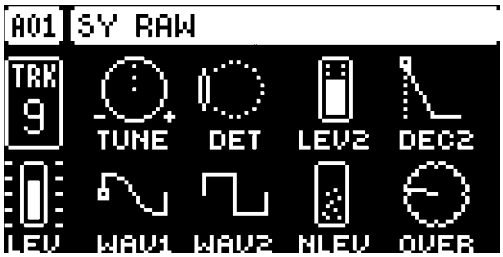
「F+R」 = 周波数変調 (線形) およびリング変調 (ピッチは 100% 正確に追跡しません) 小さな四角形で始まる波形 = オシレーターはトリガーされるとリセットされます。

BEND (ベンド): 固定時間のピッチ エンベロープの深さを設定し、短いトランジェントの音量を上げます。

BAL (バランス): 2 つのオシレーターのレベルをコントロールします。 値が 0 の場合、両方とも 50% です。 負の値はオシレーター 2 を減衰させ、正の値はオシレーター 1 を減衰させます。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

SY RAW



TUNE (Osc 1 チューン): オシレーター 1 のチューニングを設定します。値 0 はノート C-2 に対応します。

DET (デチューン): オシレーター 1 に対するオシレーター 2 のチューニングを設定します。

LEV2 (Osc 2 レベル): オシレーター 2 のレベルを設定します。

DEC2 (Osc 2 ディケイ): オシレーター 2 レベルの減衰時間を設定します。

WAV1 (Osc 1 波形): オシレーター 1 の波形を選択します。オシレーター 1 には、サイン波、非対称サイン波、三角波、サイン + ノコギリ波、ノコギリ波、矩形波の 6 つの波形があります。 波形が小さな正方形で始まる場合、両方のオシレーターの位相はトリガー時にリセットされます。

WAV2 (Osc 2 波形): オシレーター 2 の波形を選択します。オシレーター 2 には、サイン波、非対称サイン波、三角波、サイン + ノコギリ波、ノコギリ波、矩形波、リング モジュレーターの 7 つの波形があります (オシレーター 2 リングはオシレーター 1 を矩形波で変調し、LEV2 を 0 に設定しても、LEV2 を上げるとサウンドにサイン波が追加されます)。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

NLEV (ノイズ レベル): ノイズ レベルを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

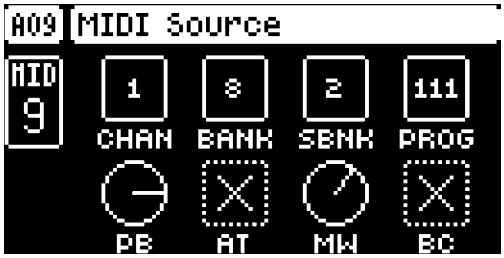
MIDI

MIDI マシンのパラメーターは、SYN、FLTR、AMP PARAMETER ページに分かれています。

MIDI (SYN page)

ここでは、MIDI マシンがデータの送信に使用する 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、いくつかの標準的な CC パラメーターと共にここで設定されます。 このページのパラメーターのデフォルト値は OFF です。つまり、パラメーターは無効になっており、データを送信しません。 **[FUNC]** を押したまま、DATA ENTRY ノブを押して有効にします。 その後、DATA ENTRY ノブを使用して、通常どおりパラメーター値を設定できます。 アクティベーション手順を繰り返して、パラメーターを再度無効にします。

[SYN] を 1 回押して、このパラメーター ページにアクセスします。



CHAN (チャンネル): 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。 (オフ、1 - 16)

BANK (バンク): CC 0 MSB でバンク変更メッセージを送信します。 (オフ、1 - 128)

SBNK (サブ バンク): CC 32 LSB でバンク変更メッセージを送信します。 (オフ、1 - 128)

PROG (プログラム チェンジ): プログラム チェンジ メッセージを送信します。 (オフ、1 - 128)

PB (ピッチ ベンド): 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。 (オフ、-128.00 - 128.00)

AT (アフタータッチ): MIDI トラックで送信されるアフタータッチ データを制御します。 (オフ、0 - 127)

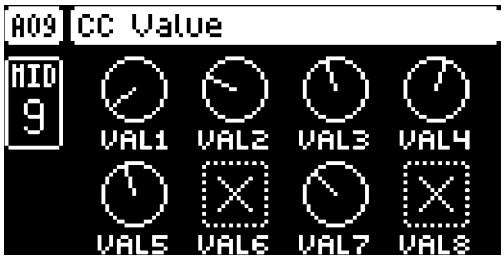
MW (モジュレーション ホイール): MIDI トラックに送信されるモジュレーション ホイール データを制御します。 (オフ、0 - 127)

BC (ブレス コントローラー): 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。 (オフ、0 - 127)

MIDI (FLTR page)

ここでは、最大 8 つの割り当て可能な 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ーのデフォルト値は OFF です。これは、パラメーターが無効になっており、データを送信しないことを意味します。 **[FUNC]** を押したまま、DATA ENTRY ノブを押して有効にします。 その後、DATA ENTRY ノブを使用して、通常どおりパラメーター値を設定できます。 有効化手順を繰り返して、パラメーターを再度無効にします。

[FLTR] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。

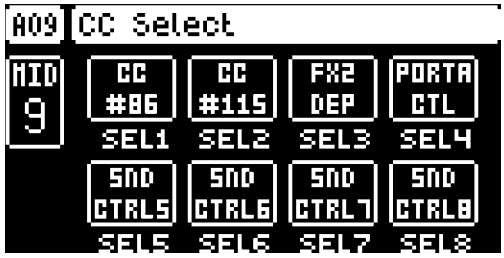


VAL1-VAL8 (CC 1–8 値): CC コマンドが送信する値を制御します。 AMP (CC SELECT) ページで CC コマンド自体を指定します。 これらのパラメーターのデフォルト値は OFF です。 **[FUNC]** + DATA ENTRY ノブを押してパラメーターを有効にし、DATA ENTRY ノブを回して値を設定します。 (オフ、0 - 127)

MIDI (AMP page)

ここでは、FLTR PAGE (CC VALUE) ページのパラメーターで値を設定した 8 つの CC コマンドを選択します。 対応するノブまたは **[ENTER/YES]** を押すと、パラメーターの変更が有効になります。

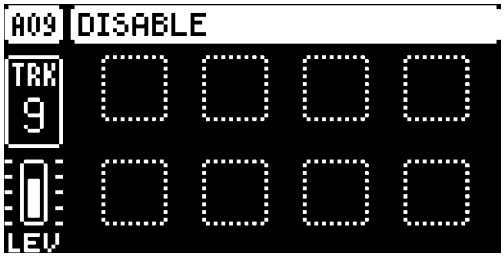
[AMP] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



SEL1-SEL8 (CC 1–8 Select): AMP PAGE 1 (CC VALUE) ページのパラメーター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 チェンジ メッセージです。 (1–119)

MIDI マシンには LFO が 1 つしかないことに注意してください。

DISABLE (マシン無効)

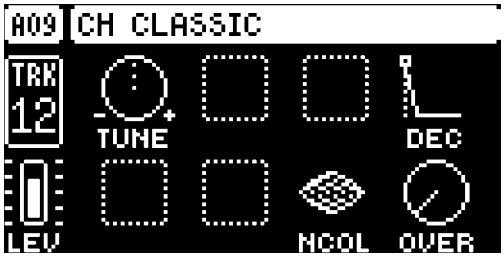


DISABLE マシンが選択されている場合、SYN ページにパラメーターはありません。 このマシンを使用して、マシンが割り当てられているトラックから音やノイズが発生していないことを確認します。

A.4 アナログ シンバル マシン

Syntakt には 1 つの ANALOG CYMBAL ボイスがあります (トラック 12 で使用可能)。 ANALOG CYMBAL マシンは、ハイハット、ライド、シンバル、カウベルなどの金属音に適したマシンです。

CH CLASSIC



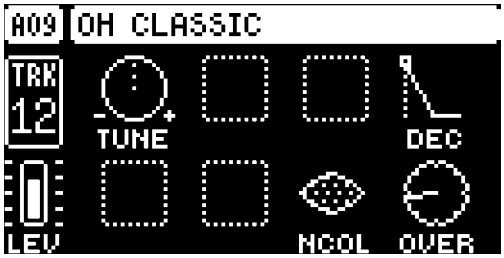
TUNE (チューン): クローズド・ハイハットのオシレーターのピッチを設定します。

DEC (ディケイ): クローズド・ハイハット・サウンドのディケイ・フェーズの長さを設定します。

NCOL (ノイズ カラー): 音色のカラーリングを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

OH CLASSIC



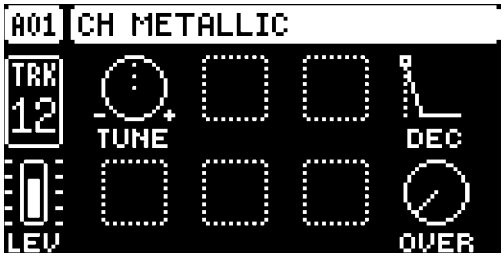
TUNE (チューン): オープン・ハイハットのオシレーターのピッチを設定します。

DEC (ディケイ): オープン・ハイハット・サウンドのディケイ・フェーズの長さを設定します。

NCOL (ノイズ カラー): 音色のカラーリングを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

CH METALLIC

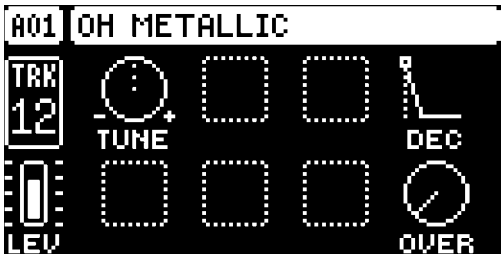


TUNE (チューン): メタリック ハイハットの相互作用するオシレーターのピッチを設定します。

DEC (ディケイ): ディケイ フェーズの長さを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

OH METALLIC



TUNE (チューン): メタリック ハイハットの相互作用するオシレーターのピッチを設定します。

DEC (ディケイ): ディケイフェーズの長さを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

HH BASIC



TUNE (チューン): 基本的なハイハット サウンドを作るために組み合わせる 6 つのオシレーターのピッチを設定します。

TONE（トーン）: 音色を設定します。 正の値では、より甲高いトーンが生成されます。負の値はより深いトーンになります。

TDEC (トランジェント ディケイ): トランジェントの長さを設定します。

DEC（ディケイ）: ハイハット音の長さを設定します。

RST (オシレーター リセット): オンにすると、サウンドがトリガーされるたびにオシレーターがリセットされます。オフにすると、オシレーターがフリーになります。（オン / オフ）

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

CY CLASSIC



TUNE (チューン): シンバルの相互作用するオシレーターのピッチを設定します。

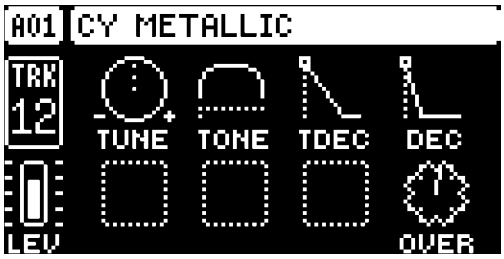
TONE（トーン）：シンバルの金属的な音色を設定します。

DEC (ディケイ): シンバル音のディケイ フェーズの長さを設定します。

NCOL (ノイズ カラー): シンバルの音色のカラーリングを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

CY METALLIC



TUNE (チューン): メタリックシンバルのリング変調オシレーターのピッチを設定します。

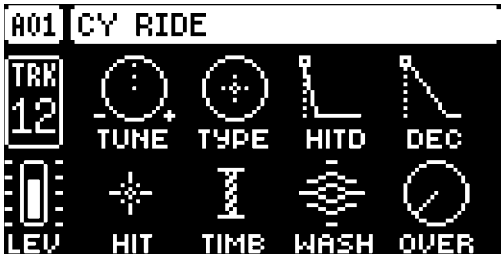
TONE (トーン): 金属的なトランジェントのトーンを設定します。

TDEC (トランジェント ディケイ): トランジェント ディケイ フェーズの長さを設定します。

DEC (ディケイ): オシレーターのディケイ フェーズの長さを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

CY RIDE



TUNE (チューン): ライド シンバル モデルを構成する相互作用するオシレーターのピッチを設定します。

TYPE (タイプ): 基本的なオシレーター周波数の異なるセットと、異なるオシレーター間の論理相互作用を選択します。(A - D)

HITD (ヒットディケイ): トップディケイを設定します。

DEC (テール ディケイ): テール（余韻）の ディケイタイプを設定します。

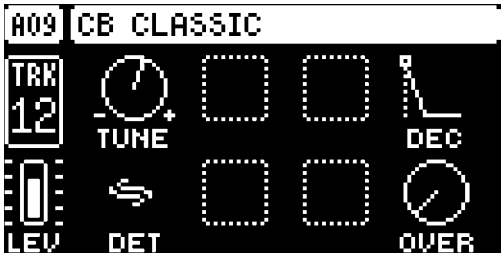
HIT: ヒット音成分のレベルを設定します。

TIMB: 音色成分のレベルを設定します。

WASH: ウォッシュ音成分のレベルを設定します。

OVER (オーバードライブ) は、アナログ オーバードライブへのゲイン量を設定します。

CB CLASSIC



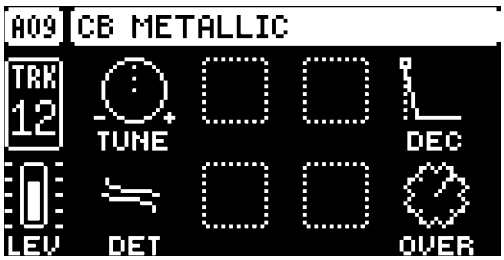
TUNE (チューン): 2 つのオシレーターのベースピッチを設定します。

DEC (ディケイ): カウベル音のディケイ フェーズの長さを設定します。

DET (デチューン): 2 番目のオシレーターのデチューン オフセットを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

CB METALLIC



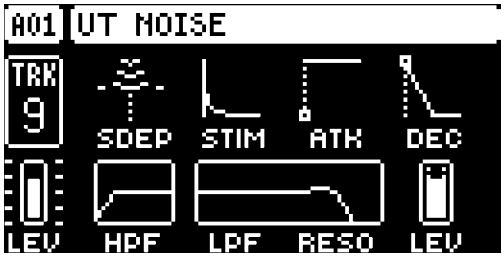
TUNE (チューン): 2 つのオシレーターのベースピッチを設定します。

DEC (ディケイ): 金属的なカウベル音のディケイ フェーズの長さを設定します。

DET (デチューン): 2 番目のオシレーターのデチューン オフセットを設定します。

OVER (オーバードライブ): アナログオーバードライブへのゲイン量を設定します。

UT (UTILITY) NOISE GEN (WHITE NOISE GENERATOR)



SDEP (スウィープ 深度): LP フィルターのスイープの深さを設定します。 ネガティブ スイープとポジティブ スイープが可能です。

STIM (スウィープ タイム): SDEP で設定された深度からの掃引の長さを設定します。 値が小さいとスイープが速くなり、値が大きいとスイープが長くなります。

ATK (アタック): アタックフェーズの長さを設定します。

DEC (ディケイ): ディケイフェーズの長さを設定します。 減衰は無限の長さに設定できます。

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

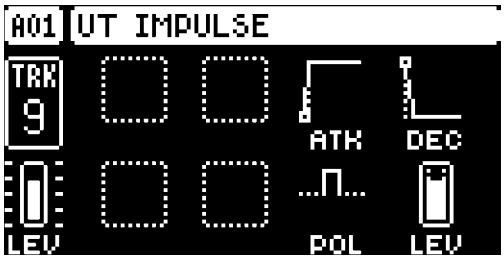
LPF (LP フィルター): ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

RESO (レゾナンス): LP フィルターのカットオフ周波数付近のレゾナンス量を設定します。

LEV (レベル): マシン全体の音量を設定します。

UT (UTILITY) IMPULSE (POSITIVE/NEGATIVE POLARITY IMPULSE)

Impulse マシンを使用してフィルターを「ping」し、タム サウンドを作成できます。 FLTR ページで、フィルターの FREQ パラメーターを約 48 に設定し、RESO パラメーターを高い値に設定してから、マシンをトリガーします。 Impulse マシンのもう 1 つの使用例は、別のサウンドと一緒に使用できるトランジェント サウンドを作成することです。



ATK (アタック): アタックフェーズの長さを設定します。

DEC (ディケイ): 減衰フェーズの長さを設定します。

POL (位相): 正または負の位相を設定します。

LEV (レベル): マシン全体の音量を設定します。

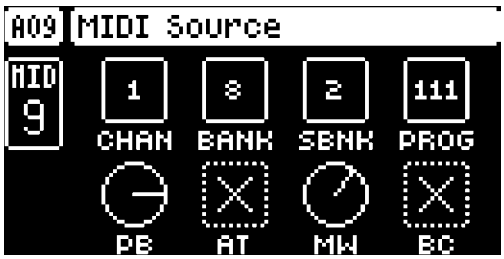
MIDI

MIDI マシンのパラメーターは、SYN、FLTR、AMP PARAMETER ページに分かれています。

MIDI (SYN page)

ここでは、MIDI マシンがデータの送信に使用する 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、いくつかの標準的な CC パラメーターと共にここで設定されます。 このページのパラメーターのデフォルト値は OFF です。つまり、パラメーターは無効になっており、データを送信しません。 **[FUNC]** を押したまま、DATA ENTRY ノブを押して有効化します。 その後、DATA ENTRY ノブを使用して、通常どおりパラメーター値を設定できます。 アクティベーション手順を繰り返して、パラメーターを再度無効にします。

[SYN] を 1 回押して、このパラメーター ページにアクセスします。



CHAN (チャンネル): 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。 (オフ、1 - 16)

BANK (バンク): CC 0 MSB でバンク変更メッセージを送信します。 (オフ、1 - 128)

SBNK (サブバンク): CC 32 LSB でバンク変更メッセージを送信します。 (オフ、1 - 128)

PROG (プログラム チェンジ): プログラム チェンジ メッセージを送信します。 (オフ、1 - 128)

PB (ピッチ ベンド): 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。 (OFF、-128.00 - 128.00)

AT (アフタータッチ): MIDI トラックに送信されるアフタータッチ データをコントロールします。 (オフ、0 - 127)

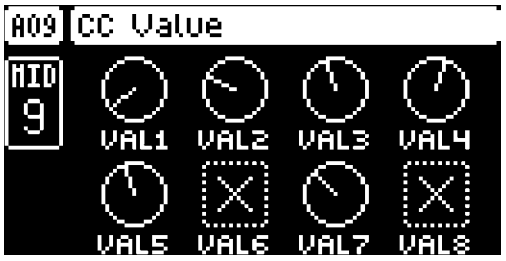
MW (モジュレーション ホイール): MIDI トラックに送信されるモジュレーション ホイール データを制御します。 (オフ、0 - 127)

BC (ブレス コントローラー): 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。 (オフ、0 - 127)

MIDI (FLTR page)

ここでは、最大 8 つの割り当て可能な 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ーのデフォルト値は OFF です。これは、パラメーターが無効になっており、データを送信しないことを意味します。 **[FUNC]** を押したまま、DATA ENTRY ノブを押して有効にします。 その後、DATA ENTRY ノブを使用して、通常どおりパラメーター値を設定できます。 有効化手順を繰り返して、パラメーターを再度無効にします。

[FLTR] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。

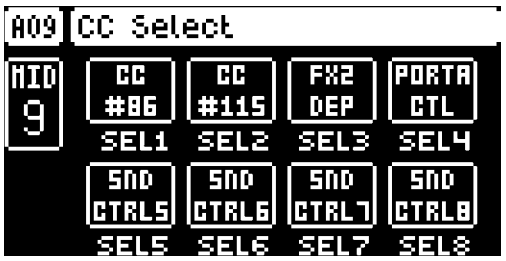


VAL1-VAL8 (CC 1–8 値): CC コマンドが送信する値を制御します。 AMP (CC SELECT) ページで CC コマンド自体を指定します。 これらのパラメーターのデフォルト値は OFF です。 **[FUNC]** + DATA ENTRY ノブを押してパラメーターを有効にし、DATA ENTRY ノブを回して値を設定します。 (オフ、0 - 127)

MIDI (AMP page)

ここでは、FLTR PAGE (CC VALUE) ページのパラメーターで値を設定した 8 つの CC コマンドを選択します。 対応するノブまたは **[ENTER/YES]** を押すと、パラメーターの変更が有効になります。

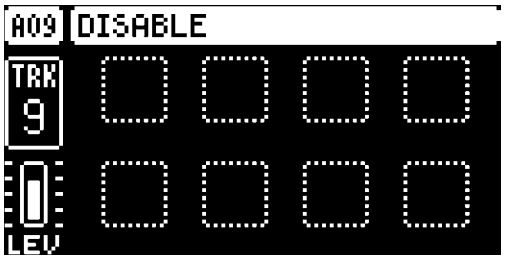
[AMP] を押して、このパラメーター ページにアクセスします。



SEL1-SEL8 (CC 1–8 Select): AMP PAGE 1 (CC VALUE) ページのパラメーター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 チェンジ メッセージです。 (1–119)

MIDI マシンには LFO が 1 つしかないことに注意してください。

DISABLE (マシン無効)



DISABLE マシンが選択されている場合、SYN ページにパラメーターはありません。 このマシンを使用して、マシンが割り当てられているトラックから音やノイズが発生していないことを確認します。

付録 B: MIDI

Syntakt の CC と NRPN の仕様の一覧です。

B.1 トラック パラメーター

TRACK				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Mute	94		1	101
Track level	95		1	100

B.2 トリガーパラメーター

TRIG PARAMETERS				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Note	3		3	0
Velocity	4		3	1
Length	5		3	2
Filter Trig	13			
LFO Trig	14			
Portamento Time	9		3	7
Portamento On/Off	65		3	8

B3. SYN パラメーター

SYN パラメーター ページのパラメーターは、選択したマシンによって異なります。特定のパラメーターの CC/NRPN 値は、代わりに UI 内の位置に基づいており、そのパラメーターを制御するデータ入力ノブによって示されます。

SOURCE				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Data entry knob A	17		1	1
Data entry knob B	18		1	2
Data entry knob C	19		1	3
Data entry knob D	20		1	4
Data entry knob E	21		1	5
Data entry knob F	22		1	6
Data entry knob G	23		1	7
Data entry knob H	24		1	8

B.4 FILTER パラメーター

FILTER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Filter Frequency	74		1	20
Resonance	75		1	21
Filter Type	76		1	22
Attack Time	70		1	16
Decay Time	71		1	17
Sustain Level	72		1	18
Release Time	73		1	19
Env. Depth	77		1	23
Env. Delay	78			
Base	26		1	24
Width	27		1	25

B.5 AMP パラメーター

AMP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Attack Time	79		1	24
Hold Time	80		1	25
Decay Time	81		1	26
Sustain Level	82		1	24
Release Time	83		1	24
Delay Send	84		1	28
Reverb Send	85		1	29
Pan	10		1	30
Volume	7		1	31

B.6 LFO パラメーター

LFO 1/2 Depth パラメーターは、CC LSB 値を持つ高解像度パラメーターであることに注意してください。

LFO 1				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Speed	102	60	1	32
Multiplier	103		1	33
Fade In/Out	104		1	34
Destination	105		1	35
Waveform	106		1	36
Start Phase	107		1	37
Trig Mode	108		1	38
Depth	109	61	1	39

LFO 2				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Speed	112	62	1	40
Multiplier	113		1	41
Fade In/Out	114		1	42
Destination	115		1	43
Waveform	116		1	44
Start Phase	117		1	45
Trig Mode	118		1	46
Depth	119	63	1	47

B.7 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

EXTERNAL IN MIXER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Input LR	16		2	30
Input Balance	17		2	32
Input Delay Send	18		2	33
Input Reverb Send	19		2	35
Input FX Routing	20		2	38

B.8 VAL パラメーター

MIDI トラックの **[FLTR]** ページの CC VAL パラメーターです。

CC VAL				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
VAL1	70			
VAL2	71			
VAL3	72			
VAL4	73			
VAL5	74			
VAL6	75			
VAL7	76			
VAL8	77			

B.9 その他のパラメーター

MISC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Pattern Mute	110		1	104
Sustain	64			
Sostenuto	66			

B.10 FX トラック パラメーター

これらは、FX トラックの **[SYN]**、**[FLTR]**、**[AMP]** ページのパラメーターのパラメーターです。

SYN				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Drive	15		1	29

FILTER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Filter Frequency	70		1	20
Resonance	71		1	21
Filter Type	72		1	22
Attack Time	75			
Decay Time	76			
Sustain Level	77			
Release Time	78			
Env. Depth	73			
Env. Delay	74			

AMP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Attack Time	79		1	24
Hold Time	80		1	25
Decay Time	81		1	26
Sustain Level	82		1	27
Release Time	83		1	28
Delay Send	84		1	30
Reverb Send	85		1	31
Pan	10		1	32
Volume	7		1	33
Env. Depth	86		1	34
Mode	87		1	35
Env. Reset	88		1	36

付録 C: LFO モジュレーション

Syntakt で設定できる LFO のモジュレーション宛先は次のとおりです：

オーディオトラック

META: None

LFO1: Speed (Only available for LFO2)
LFO1: Multiplier (Only available for LFO2)
LFO1: Fade In/Out (Only available for LFO2)
LFO1: Waveform (Only available for LFO2)
LFO1: Start Phase (Only available for LFO2)
LFO1: Trig Mode (Only available for LFO2)
LFO1: Depth (Only available for LFO2)

MACHINE Machine specific parameters 1–8

FILTER: Frequency FILTER: Resonance
FILTER: Envelope Depth
FILTER: Env. Delay
FILTER: Attack Time
FILTER: Decay Time
FILTER: Sustain Level
FILTER: Release Time
FILTER: Base
FILTER: Width

AMPLIFIER: Attack Time
AMPLIFIER: Hold Time
AMPLIFIER: Decay Time
AMPLIFIER: Sustain Level
AMPLIFIER: Release Time
AMPLIFIER: Delay Send
AMPLIFIER: Reverb Send
AMPLIFIER: Pan
AMPLIFIER: Volume
AMPLIFIER: Pre/Post FX
AMPLIFIER: Envelope Reset

MIDI トラック

META: None

SRC: Pitch Bend
SRC: Aftertouch
SRC: Mod Wheel
SRC: Breath Controller
CC: CC1 Value
CC: CC2 Value
CC: CC3 Value
CC: CC4 Value
CC: CC5 Value
CC: CC6 Value
CC: CC7 Value
CC: CC8 Value

FX トラック

META: None

DEL: Delay Time
DEL: Ping Pong
DEL: Stereo Width
DEL: Feedback Gain
DEL: Feedback HPF
DEL: Feedback LPF
DEL: Reverb Send

REV: Pre-delay
REV: Decay Time
REV: FB Shelving Frequency
REV: FB Shelving Gain
REV: Input HPF
REV: FB Input LPF
REV: FB Mix Volume
REV: Reverb FX Routing
REV: FB Shelving Frequency

EXTIN: In Left/Right
EXTIN: Balance
EXTIN: Delay Send
EXTIN: Reverb Send EXTIN: In FX Routing

FILTER: Frequency
FILTER: Resonance
FILTER: Envelope Depth
FILTER: Env. Delay
FILTER: Attack Time
FILTER: Decay Time
FILTER: Sustain Level
FILTER: Release Time

AMPLIFIER: Attack Time
AMPLIFIER: Hold Time
AMPLIFIER: Decay Time
AMPLIFIER: Overdrive

AMPLIFIER: Delay Send

AMPLIFIER: Reverb Send

AMPLIFIER: Pan

AMPLIFIER: Volume

AMPLIFIER: Envelope Depth

AMPLIFIER: Envelope Reset

付録 D: ユニゾンとコードの設定

Syntakt で設定できる LFO のモジュレーション宛先は次のとおりです：

これらは、SY-Chords マシンを選択した場合に MODE パラメーターで選択できるユニゾンとコードの設定です。 詳細については、92 ページの「A.2 デジタルマシン」を参照してください。

- Unison × 2
- Unison × 3
- Unison × 4
- minor
- Major
- sus2
- sus4
- m7
- M7
- mMaj7
- Maj7
- 7sus4
- dim7
- madd9
- Madd9
- m6
- M6
- mb5
- Mb5
- m7b5
- M7b5
- M#5
- m7#5
- M7#5
- mb6
- m9no5
- M9no5
- Madd9b5
- Maj7b5
- M7b9no5
- sus4#5b9
- sus4add#5
- Maddb5
- M6add4no5
- Maj7/6no5
- Maj9no5
- Fourth
- Fifth

付録 E: キーボードスケール

KEYBOARD モードで選択できるスケールは次のとおりです。 詳細については、24 ページの「7.9 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*

+DRIVE 19, 28

A

オーディオルーティング
Global 81, 82
Pattern 76
オーディオトラックパラメーター 48
Amp 54, 64
Filter 51, 53, 63, 64
LFO 56, 66
Source 51
Trig 50

B

Syntakt のバックアップ 27
ブレスコントローラー 32

C

チェーン 47
クラスコンプライアント 27
条件付きロック 44
コネクタ 14
すべてのトラックの値を制御する 22
コピー、ペースト、クリア 45
著作権者および問い合わせ先情報 91

D

データの構造 19
パターン 19
プロジェクト 19
サウンド 19
ディレイ 69

E

EARLY STARTUP メニュー 85
パラメーターの編集 22

F

FACTORY RESET 85
FILL モード 45
FILTER 51, 53, 63, 64
FX パラメーター 69
ディレイ 69
リバーブ 71
FX トラック 20

G

グリッドレコーディングモード 39

K

キーボード モード 24
キーボード スケール 121
キー コンビネーション 88

L

LED の輝度 83
レガート 30
LFO 56, 66
モジュレーション宛先 118

M

マシン 20, 92
マシンの割り当て 92
マシンのパラメーター 92
マイクロタイミング 40
MIDI CC & NRPN 113
MIDI 設定 74, 77
MIDI ノート 26
MIDI トラックのパラメーター 58
Amp (CC の選択) 60
Filter (CC の選択) 59
LFO 60
Source 59
Trig 59, 62
MIDI トラック 20
ミキサー 72
MUTE モード 25

N

名前付け画面 23

O

OS アップグレード 83
OVERBRIDGE 26
USB 設定 82, 83

P

パネルレイアウト 12
パラメーターの編集 22
パラメーターロック 44
パターン
グリッドレコーディングモード 37, 39
ライブレコーディングモード 38

パラメーターロック 44
パターン制御 37
パターンの選択 36
トリガータイプ 37
パターンとサウンド 28
サウンドの編集 29
サウンドを演奏する 29
サウンドブラウザー 29, 32
サウンドマネージャー 33
ポルタメント 31
オン / オフ 51
プロジェクトマネージャー 74
プロジェクト 74
ロード 74
プロジェクトマネージャー 74
保存 74
書き込み保護 74

Q

クオンタイズ 41
クイックスクロール 23
クイックスタート 15

R

リトリガーメニュー 40
リバーブ 71

S

安全性とメンテナンス 3
スケール 24
スケールリスト 121
スケールセットアップ
per pattern モード 42
per track モード 42
スクリーンセーバー 21
シーケンサー 36
条件付きロック 44
パターンの編集 37
メトロノーム 41
マイクロタイミング 40
パラメーターロック 44
パターン制御 37
リトリガーメニュー 40
スケールメニュー 42
パターンの選択 36
スウィング 45
シーケンサーレコーディングモード
グリッドレコーディングモード 37
ライブレコーディングモード 38
ステップレコーディングモード 39
設定項目 77
MIDI 設定 77
プロジェクト 77
システム 82
セットアップ例 81
MIDI トラックを使用したシンセサイザーの制御 87
モノフォニックベースマシンと Syntakt 86
ソングモード 47
サウンドアーキテクチャ 17
サウンドブラウザー 29, 32
サウンドロック 44
サウンドマネージャー 33
サウンドメニュー 28, 29
サウンド
オーディオトラックパラメーター 50
トラックサウンドの初期化 35
サウンドの編集 29
概要 29
サウンドを演奏する 29
サウンドの名称の変更 35
サウンドの保存 35
サウンドセットアップメニュー 30
ピッチベンド 31
スウィング 45
SYSEX ダンプ 79

T

技術仕様 90
TEMPORARY SAVE と RELOAD 46
トラックのルーティング 18
トリガーモディファイア 25
トリガー 37
ロックトリガー 37
ノートトリガー 37
パラメーターロック 44
サウンドロック 44

U

ユニゾンとコードの設定 120

V

ボイスタイプ 20



DOC10030enD 準拠