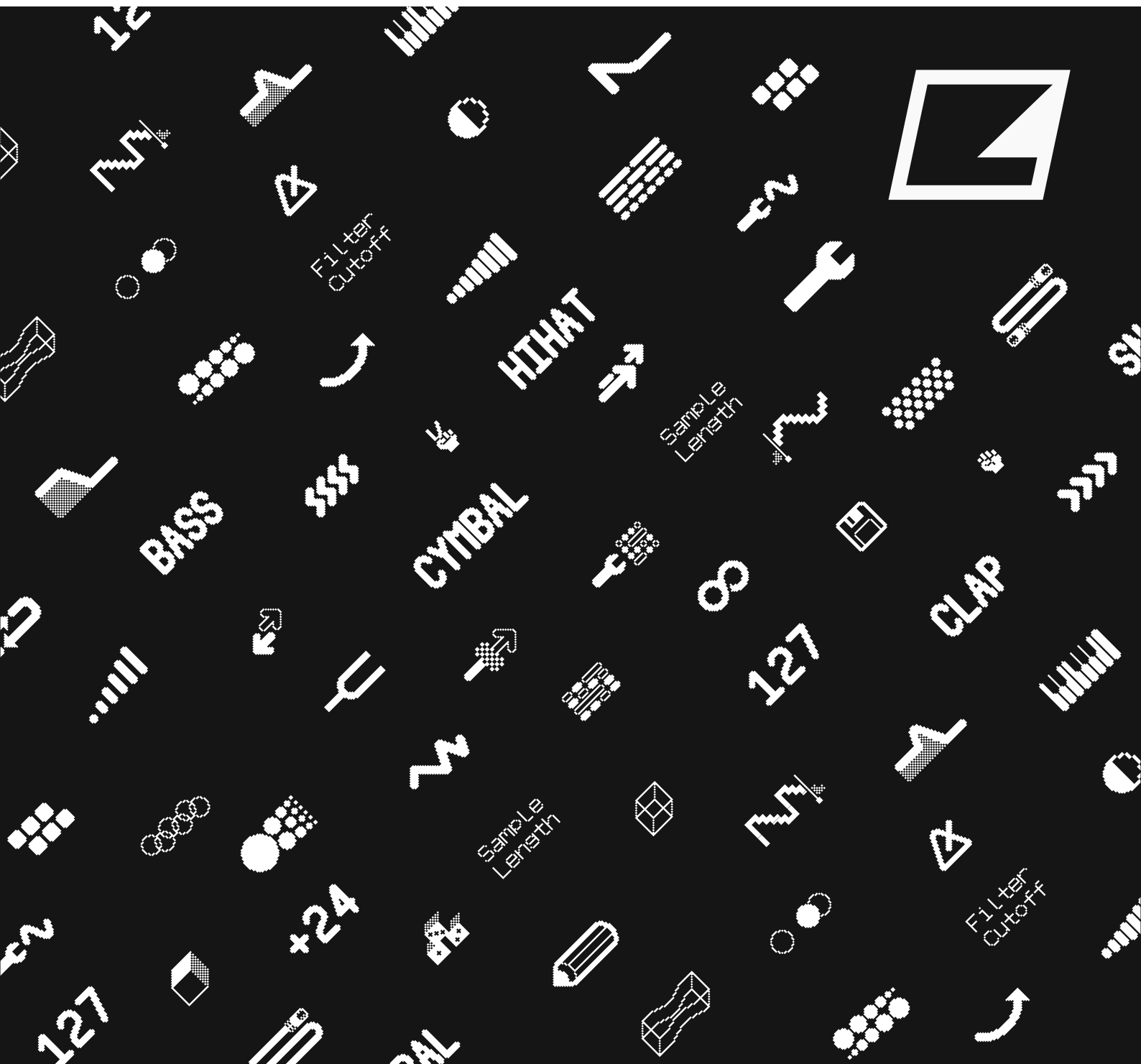


# Model: Samples

User Manual



## 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。



**警告：** がんと生殖障害 – [www.P65Warnings.ca.gov](http://www.P65Warnings.ca.gov)

**AVERTISSEMENT:** Cancer et effet nocif sur la reproduction – [www.P65Warnings.ca.gov](http://www.P65Warnings.ca.gov)

**ADVERTENCIA:** Cáncer y Daño Reproductivo – [www.P65Warnings.ca.gov](http://www.P65Warnings.ca.gov)

## カナダ

このクラスBデジタル機器はカナダICES-003に準拠しています。  
Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003.

## 欧州連合規制適合宣言

本製品は、低電圧指令 2014/35/EU および EMC 指令 2014/30/EU への適合試験が実施されています。本製品は、RoHS 2 指令 2011/65/EU の要件を満たしています。



この記号は、地域の法律および規制に適切に従って処分する必要があることを示しています。

## 法的免責事項

本書の情報は通知なしに変更される可能性があります。通知は Elektron の義務とはみなされません。Elektron は本書に表示されるすべての誤りの責任を負いません。また Elektron は、本書に記載の製品およびプログラムを改良および / または変更をいつでも通知なしに行うことができます。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手順

これらの指示を注意深くお読みになり、操作の指示を守ってください。

1. 本製品を水のかかる場所で使用しないでください。
2. ケースや画面を、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。クリーニング中は、全てのケーブルを外してください。製品が完全に乾いてから、ケーブルを再度接続してください。
3. 本体の設置を行う際は、メーカーのマニュアルに従ってください。使用を始める前に、本体を安定した場所に設置する必要があります。本体をラックにマウントする場合、ラックマウントホルルの4つのネジがすべて締まっていることを確認してください。
4. 本体の設置場所の近くにあるコンセントに電源アダプターを接続してください。
5. 本体を輸送する場合は、メーカー推奨の付属品を使用するか、元の梱包箱と緩衝材を使用してください。
6. 本体を、ラジエーター、ヒートレジスター、ストーブ、その他の熱を発生させる機器（アンプを含む）の近くに設置しないでください。
7. 本体の電源が入っている時は、PL-4 保護カバー（Elektron アクセサリー）を取り付けしないでください。
8. 本製品は、単体で、あるいはアンプ、ヘッドフォン、スピーカーと組み合わせて使用することで、永久的聴力損失の原因となりうる大音量を発生させることができます。大音量や不快なレベルの音量で使用しないでください。
9. 電源コードが踏まれたり、プラグ、ソケット、本体の接続部でねじれたりしないようにしてください。
10. メーカー指定の付属品のみを使用してください。
11. 雷が発生しているとき、長期間使用しないときには、電源アダプターをコンセントから抜いてください。
12. 修理を行うときは、必ず資格のある修理担当者にご相談ください。本体に液体をこぼしたり、物を落としたりした場合や、本体が雨や霧にさらされたり、正常の動作をしなかったり、落下したりした場合など、機器に何らかの損傷がある際は修理が必要です。

## 警告

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

- 本体を雨、霧、水しぶきにさらさないでください。また、花瓶などの液体の入った物を本体の上に置かないでください。
- 本体を直射日光のあたる場所に置いたり、室温が 40°C を超える環境で使用したりしないでください。誤動作につながります。
- 分解しないでください。本体内部にユーザーが自身で修理、調整できる部品はありません。必要な場合は、専門のサービス技術者に修理を依頼してください。
- 電氣的仕様で指定されている制限を超えないようにしてください。

## Elektron の電源アダプター PSU - 4 の安全に関する指示

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

---

## 目次

---

<b>1. はじめに</b> .....	<b>8</b>
1.1 本書の表記規則 .....	8
<b>2. Model:Samples</b> .....	<b>9</b>
<b>3. パネルのレイアウトとコネクタ</b> .....	<b>10</b>
3.1 フロントパネル .....	10
3.2 背面コネクタ .....	12
3.3 サイドコネクタ .....	12
3.4 Model:Samples のセットアップと起動 .....	12
<b>4. 作業の簡単な始めかた</b> .....	<b>13</b>
4.1 ファクトリープリセットの再生 .....	13
4.2 サンプルのクロマチック再生 .....	13
4.3 トラックのミュート .....	13
4.4 テンポの設定 .....	13
4.5 サンプルのトラックへの割り当て .....	14
4.6 パラメーターの編集 .....	15
<b>5. Model:Samples の概要</b> .....	<b>16</b>
5.1 +Drive .....	16
5.2 データ構造 .....	16
5.2.1 プロジェクト .....	16
5.2.2 パターン .....	16
5.2.3 サンプル .....	16
5.3 シーケンサーのトラックについて .....	16
5.3.1 サンプルのトリガー .....	16
5.3.2 MIDI の送信 .....	17
5.4 サウンドアーキテクチャ .....	17
5.4.1 オーディオボイス .....	17
5.4.2 エフェクト .....	17
<b>6. ユーザーインターフェース</b> .....	<b>18</b>
6.1 メイン画面 .....	18
6.2 ナビゲーション .....	18
6.3 パラメーターの編集 .....	18
6.4 [FUNC] キーとの組み合わせ .....	18
6.5 コピー、クリア、貼り付け .....	18
6.6 名前付けメニュー .....	18
<b>7. Model:Samples のコントロール</b> .....	<b>20</b>
7.1 トリガーキー .....	20
7.2 ロータリーエンコーダー .....	20
7.3 パッド .....	20
7.3.1 PAD CONFIG メニュー .....	20
7.4 キーの動作 .....	20
7.5 MIDI ノート .....	20
7.6 CHROMATIC モード .....	21

---

<b>8. シーケンサー</b> .....	<b>22</b>
<b>8.1 パターンについて</b> .....	<b>22</b>
<b>8.2 パターンの基本操作</b> .....	<b>22</b>
8.2.1 バンクとパターンの選択.....	22
8.2.2 パターンのコントロール.....	22
8.2.3 パターンのテンポ.....	23
<b>8.3 パターンの編集</b> .....	<b>23</b>
8.3.1 トリガーのタイプ.....	23
8.3.2 GRID RECORDING モード.....	23
8.3.2 LIVE RECORDING モード.....	24
<b>8.4 TRACK SETUP メニュー</b> .....	<b>24</b>
8.4.1 KBT.....	24
8.4.2 MOUT.....	24
8.4.3 PAD.....	25
<b>8.5 TRIG NUDGE メニュー</b> .....	<b>25</b>
<b>8.6 RETRIG SETUP メニュー</b> .....	<b>25</b>
<b>8.7 TRIG REPEAT メニュー</b> .....	<b>26</b>
8.7.1 個々のシーケンサーステップへのリトリガーの配置.....	26
<b>8.8 TRIG NOTE メニュー</b> .....	<b>26</b>
<b>8.9 QUANTIZE メニュー</b> .....	<b>27</b>
8.9.1 GLOBAL.....	27
8.9.2 TRACK 1～6.....	27
8.9.3 APPLY.....	27
8.9.4 LIVE-REC.....	27
<b>8.10 CLICK メニュー</b> .....	<b>27</b>
<b>8.11 SCALE メニュー</b> .....	<b>28</b>
<b>8.12 シーケンサーの機能</b> .....	<b>28</b>
8.12.1 パラメーターロック.....	28
8.12.2 サンプルロック.....	29
8.12.3 条件付きロック.....	30
8.12.4 FILL モード.....	31
8.12.5 SWING ALL.....	31
8.12.6 コピー、貼り付け、クリア操作.....	32
8.12.7 TEMPORARY SAVE PATTERN および TEMPORARY RELOAD PATTERN コマンド.....	32
<b>8.13 チェーン</b> .....	<b>33</b>
<b>9. トラック関連パラメーター</b> .....	<b>34</b>
<b>9.1 パラメーターの編集</b> .....	<b>34</b>
9.1.1 パラメーター値のジャンプ.....	34
9.1.2 パラメーターを元に戻す機能.....	34
9.1.3 すべてコントロール.....	34
<b>9.2 トラックのパラメーター</b> .....	<b>34</b>
9.2.1 PITCH.....	34
9.2.2 DECAY.....	34
9.2.3 SAMPLE START.....	34
9.2.4 SAMPLE LENGTH.....	34
9.2.5 CUTOFF.....	35
9.2.6 RESONANCE.....	35
9.2.7 DELAY SEND.....	35

---

---

9.2.8 REVERB SEND .....	35
9.2.9 LFO SPEED.....	35
9.2.10 VOLUME + DIST.....	35
9.2.11 SWING .....	35
9.2.12 CHANCE.....	35
<b>9.3 WAVE.....</b>	<b>35</b>
<b>9.4 LOOP.....</b>	<b>36</b>
<b>9.5 REVERSE.....</b>	<b>36</b>
<b>9.6 LFO メニュー .....</b>	<b>36</b>
9.6.1 WAV .....	36
9.6.2 MUL.....	37
9.6.3 DST .....	37
9.6.4 DEP.....	37
<b>9.7 LFO SETUP メニュー.....</b>	<b>37</b>
9.7.1 RST .....	38
9.7.2 FDE .....	38
9.7.3 SPH .....	38
<b>10. FX パラメーター .....</b>	<b>39</b>
10.1 REVERB.....	39
10.2 DELAY.....	39
<b>11. SETTINGS メニュー .....</b>	<b>40</b>
<b>11.1 PATTERN .....</b>	<b>40</b>
11.1.1 RENAME .....	40
11.1.2 SAVE .....	40
11.1.3 RELOAD.....	40
11.1.4 CLEAR .....	41
<b>11.2 PROJECT .....</b>	<b>41</b>
<b>11.3 MIDI.....</b>	<b>41</b>
11.3.1 SYNC.....	42
11.3.2 CHANNELS .....	42
11.3.3 PORTS.....	43
11.3.4 FILTER.....	43
<b>11.4 AUDIO .....</b>	<b>44</b>
11.4.1 HP MAX .....	44
11.4.2 INT OUT .....	44
11.4.3 TRK OUT.....	44
11.4.4 DEL OUT.....	44
11.4.5 REV OUT.....	44
<b>11.5 BACKUP .....</b>	<b>44</b>
11.5.1 バックアッププロジェクト / パターンデータの送信 .....	45
11.5.2 バックアップデータの受信 .....	45
<b>11.6 UPGRADE.....</b>	<b>45</b>
<b>11.7 DEVICE .....</b>	<b>46</b>
11.7.1 USB MODE.....	46
11.7.2 LCD.....	46
11.7.3 LED .....	46
<b>12. サンプル.....</b>	<b>47</b>

---

---

12.1 サンプルについて.....	47
12.2 +Drive のサンプルライブラリ .....	47
12.3 サンプルのトラックへの割り当て .....	47
12.4 +Drive ライブラリからのサンプルの削除.....	48
12.5 RAM フォルダ .....	49
12.5.1 RAM フォルダからのサンプルのロード解除.....	49
12.6 サンプルの転送 .....	49
12.6.1 コンピューターから Model:Samples へのサンプルの転送 .....	49
12.6.2 MIDI サンプルダンプスタンダード (SDS) 経由でのサンプルの受信 .....	49
12.6.3 Model:Samples からコンピューターへのサンプルの転送.....	50
<b>13. STARTUP メニュー .....</b>	<b>51</b>
13.1 終了 .....	51
13.2 エンプティリセット .....	51
13.3 ファクトリーリセット.....	51
13.4 OS のアップグレード.....	51
<b>14. ショートカットキー.....</b>	<b>52</b>
<b>15. 技術情報.....</b>	<b>54</b>
<b>16. 著作権表示と連絡先情報 .....</b>	<b>54</b>
<b>付録 A: MIDI の仕様.....</b>	<b>55</b>
A.1 トラックパラメーター .....	55
A.2 再生パラメーター.....	55
A.3 LFO パラメーター.....	55
A.4 FX パラメーター .....	55
<b>索引.....</b>	<b>56</b>

---

## 1. はじめに

Model:Samples をご購入いただきありがとうございます。Model:Samples は、簡単に使用できるサンプルベースグループボックスです。Elektron の有名なシーケンサーを、ノブ単位のサウンドマングリングおよび最高峰のサウンドエンジンと組み合わせています。

### 1.1 本書の表記規則

本書では、次の表記規則を使用しています。

- **キー名**  
大文字および太字で表記し、かっこで囲んでいます。例えば、メインパネルの「FUNC」というラベルの付いたキーは **[FUNC]** と表記します。
- **ノブ**  
大文字、太字、斜体で表記しています。例えば、「Level/Data」ノブは **LEVEL/DATA** と表記します。
- **LED インジケーター**  
大文字で表記し、角かっこで囲んでいます。例えば、パターンページの LED は <PATTERN PAGE> と表記します。
- **メニュー名**  
大文字で表記しています。例えば、SETTINGS メニューと表記します。
- **パラメーター名、メニューの選択項目**  
パラメーター名および設定や操作を行うことができるメニュー項目は大文字の太字で表記しています。例えば、**CUTOFF** と表記します。
- **パラメーター設定の他の選択肢**  
大文字で表記しています。例えば、OFF と表記します。
- **画面のメッセージ**  
大文字で表記し、鍵かっこで囲んでいます。例えば、「QUANTIZE LIVE REC」と表記します。

また、本書では以下の記号を使用しています。



注意が必要な重要な情報です。



Model:Samples の操作を簡単にするためのヒントです。



参考情報です。



---

## 2. Model:Samples

---

Model:Samples の開発に乗り出した当初の基本理念はシンプルで包括的なものでした。アイデアとグループの間の距離をできる限り縮めることです。私たちは、実用的でダイレクトながら、Elektron のコアな機能を損なわない製品を作りたいと考えていました。これを達成しようと、音楽制作に対する手法の効率を最大限高めようと試行錯誤してきました。伝説的な Elektron のシーケンサー、強力で優れたサウンドのサウンドエンジン、たくさんの巧妙なパフォーマンストリック。これらすべてが1つになりました。それも、今までよりも簡単な方法で。主要なサウンド形成パラメーターとクリエイティブなビート機能にすぐにアクセスできるため、より直接的な操作感となり、音楽制作プロセスの自由度が高まっています。

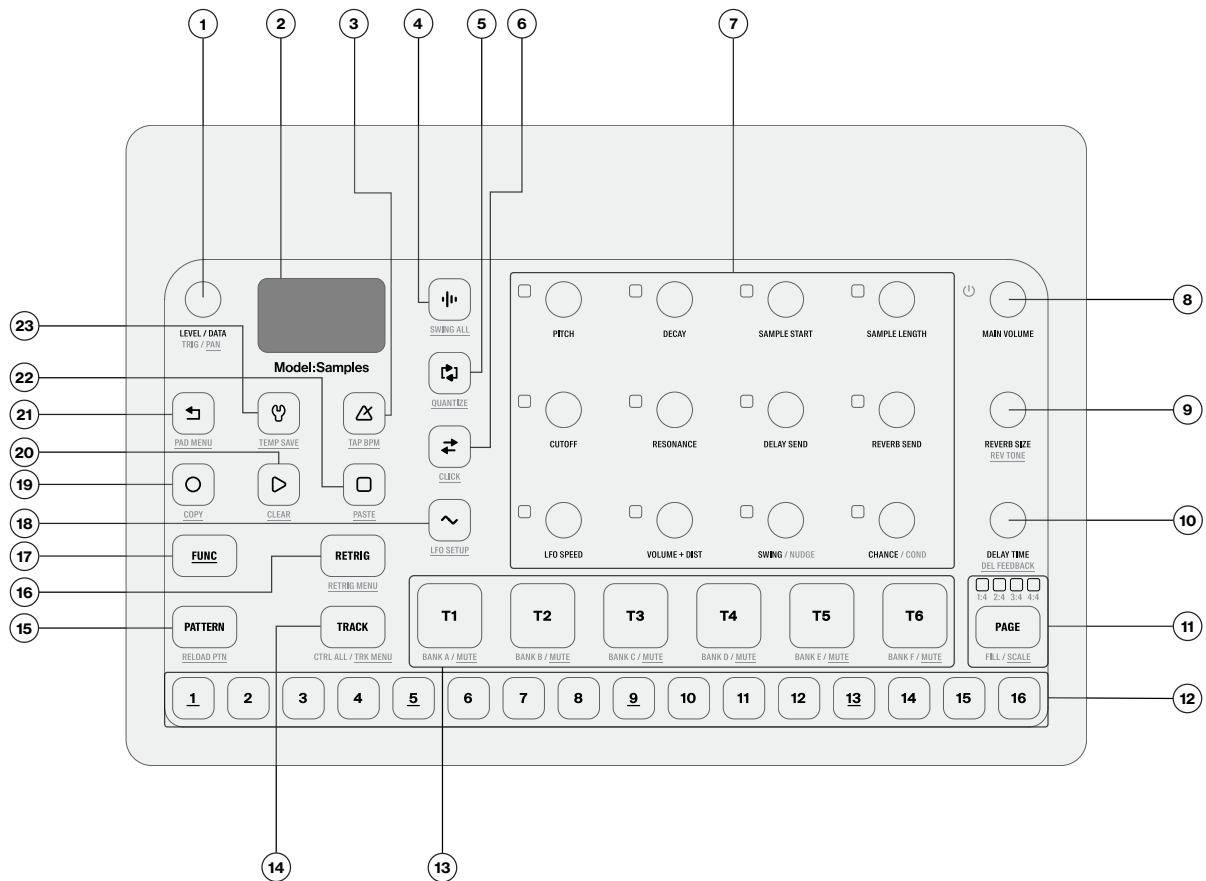
電源を入れれば、すぐにリズムを作成して好みに合わせて調整することができます。どうぞゆっくりお楽しみください。Model:Samples は思った通りのビートでも予期しないビートでも、メインのソースとして活躍してくれるでしょう。





敬具







Elektron チーム

## 3. パネルのレイアウトとコネクター

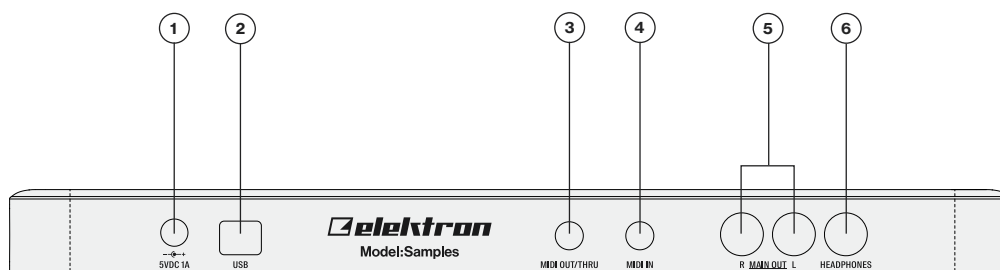
### 3.1 フロントパネル



1. **LEVEL/DATA**: アクティブなトラックの全体の音量を設定します。また、パラメーターの設定やメニューの操作にも使用します。サブ機能では、トラックのバンクを設定します。**[TRIG] + LEVEL/DATA** で、TRIG NOTE メニューが開きます。
2. 画面。
3. **[TEMPO]** : TEMPO メニューが開きます。グローバルテンポを調節できます。サブ機能では、テンポをタップすることができます。
4. **[WAVE]** : SAMPLE ASSIGN メニューが開きます。サブ機能では、SWING ALL メニューが開きます。
5. **[LOOP]** : アクティブなトラックのサンプルをループします。サブ機能では、QUANTIZE メニューが開きます。
6. **[REVERSE]** : アクティブなトラックのサンプルを逆再生します。サブ機能では、CLICK メニューが開きます。
7. **TRACK PARAMETER** ノブ: パラメーター値の設定に使用します。**[FUNC]** キーを押しながらノブを回すと、より大きい単位で値を変更することができます。
8. **MAIN VOLUME**: メイン出力とヘッドフォン出力のボリュームを設定します。**MAIN VOLUME** を押し続けると本体の電源がオンになります。**MAIN VOLUME** を、画面に表示されるカウントダウンが終了するまで押し続けると、本体の電源がオフになります。カウントダウン中に **MAIN VOLUME** を放すと本体の電源はオフになりません。これは、誤って本体の電源がオフになることを防ぐためです。
9. **REVERB SIZE**: グローバルリバーブエフェクトの大きさを設定します。サブ機能では、リバーブのトーンを設定します。
10. **DELAY TIME**: グローバルディレイエフェクトのディレイ時間を設定します。サブ機能では、ディレイのフィードバックを設定します。

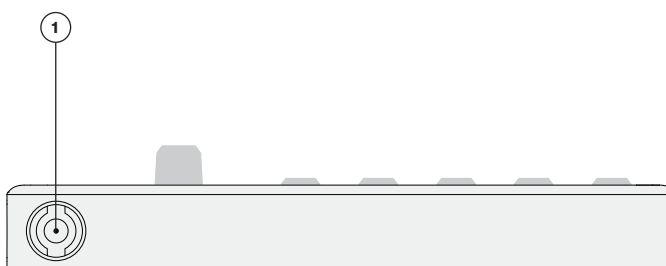
11. **[PAGE]**: パターンが 17 ステップ以上で構成されている場合に、アクティブにするパターンページを選択します。  
<PATTERN PAGE> LED は、アクティブパターンで構成されているパターンページ数と、どのパターンページが現在アクティブなパターンページかを示します。現在再生中のパターンページでは、LED が点滅します。サブ機能では、SCALE メニューにアクセスします。このキーで、フィルモードを起動することもできます (GRID RECORDING モードが起動していない場合)。
12. **[TRIG]** キー: **TRACK PARAMETER** ノブと一緒に使用して、シーケンサトリガーやパラメーターロックの入力や解除を行います。また、**[TRACK]**、**[PATTERN]**、**[T1 ~ T6]** パッドと一緒に使用して、パターンの選択を行います。**[TRIG]** キーはまた、**CHROMATIC** モードではキーボードとして使用します。  
**[TRIG]** キーは、シーケンサー上でトリガーを示す場合は赤く点灯し、**GRID RECORDING** モードでパラメーターロックを示す場合は赤く点滅します。パターンを再生しているとき、または **LIVE RECORDING** が有効になっているときは、設定したテンポですべてのページ (最大 4 ページ) の 16 のステップに従ってライトが順に点灯します。
13. **[T1 ~ T6]** (トラック 1 ~ 6) パッド: トラックのサンプルをトリガーすると共に、トラックをアクティブに設定します。サブ機能では、トラックをミュートします。**[PATTERN]** + **[T1-T6]** でバンク A ~ F までを選択します。
14. **[TRACK]** キー: **[TRACK]** + **[T1 ~ T6]** を押すと、トラックのサンプルをトリガーせずにトラックをアクティブにし、編集することができます。サブ機能では、**TRACK SETUP** メニューを開きます。
15. **[PATTERN]** + **[TRIG 1 ~ 16]**: パターン 1 ~ 16 を選択します。**[PATTERN]** + **[T1 ~ T6]** でバンク A ~ F を選択します。サブ機能では、アクティブなパターンをリロードします。
16. **[RETRIG]**: **[RETRIG]** + **[T1 ~ T6]** を押したままにすると、トラックのサンプルをリトリガーできます。サブ機能では、**RETRIG SETUP** メニューが開きます。**[TRIG]** + **[RETRIG]** で **TRIG REPEAT** メニューが開きます。
17. **[FUNC]** キー: **[FUNC]** キーを押しながら別のキーを押すと、そのキーのサブ機能を使用できます。サブ機能は、**Model:Samples** のフロントパネルに下線付きの文字で表示されます。
18. **[LFO]** : LFO メニューが開きます。サブ機能では、**LFO SETUP** メニューが開きます。
19. **[RECORD]** : **GRID RECORDING** モードを起動 / 終了します。**[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を押すと **LIVE RECORDING** モードが起動します。**[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を 2 回押すと、**LIVE RECORDING** の **QUANTIZATION** を有効 / 無効にすることができます。サブ機能では、操作をコピーできます。
20. **[PLAY]** : シーケンサーの再生を開始します。サブ機能では、操作を消去できます。
21. **[BACK]** : メニュー構造の 1 つまたは複数のステップを移動して変更したパラメーターを元の設定に戻す場合に使用します。サブ機能では、**PAD CONFIGURATION** メニューが開きます。
22. **[STOP]** : 再生を停止します。サブ機能では、操作を貼り付けできます。
23. **[SETTINGS]** : **CONFIG** メニューが開きます。パターン、プロジェクト、MIDI、デバイス構成の管理や OS のアップデートを行えます。サブ機能では、アクティブなパターンを保存します。

#### 3.2 背面コネクター



1. DC IN: 電源入力口です。付属の PSU-4 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。
2. USB: 本体とコンピューターの接続口です。付属の USB A- マイクロ B コネクターケーブルを使用して、コンピューターホストに接続します。
3. MIDI OUT/THRU: 付属の 3.5 mm (チップ / リング / スリーブ) メス型 5 ピン DIN ケーブルを使用して、標準 MIDI ケーブル経由で外部 MIDI 機器の MIDI IN またはチェーン内の別の MIDI デバイスに接続します。
4. MIDI IN: MIDI データ入力口です。付属の 3.5 mm (チップ / リング / スリーブ) メス型 5 ピン DIN ケーブルを使用して、標準 MIDI ケーブル経由で外部 MIDI 機器の MIDI OUT に接続します。
5. MAIN OUT R/L: メインオーディオ出力口です。1/4" モノラルフォンプラグ (アンバランス接続) または 1/4" (チップ / リング / スリーブ) フォンプラグ (バランス接続) のいずれかを使用します。
6. HEADPHONES: ステレオヘッドフォン用オーディオ出力です。1/4" (チップ / リング / スリーブ) フォンプラグを使用します。

#### 3.3 サイドコネクター



1. バッテリー DC In: 付属品のバッテリー電源の入力口です。

#### 3.4 Model:Samples のセットアップと起動

Model:Samples は、頑丈なテーブルのような安定した支えのある、ケーブルの配置スペースが十分ある場所に置きます。Model:Samples を他の機器に接続する前に、すべてのデバイスの電源がオフになっていることを確認します。

1. 付属の DC アダプターを電源コンセントに挿し込み、小さい方のプラグを Model:Samples の DC IN に接続します。
2. Model:Samples の MAIN OUT R/L とお手持ちのミキサー / アンプを接続するか、ヘッドフォンを Model:Samples のヘッドフォンジャックに接続します。
3. Model:Samples をコンピューターから操作する場合は、USB ケーブルでコンピューターと Model:Samples の USB コネクターを接続します。
4. MIDI を使用して Model:Samples を操作する場合は、データ送信元の機器の MIDI OUT ポートと Model:Samples の MIDI IN ポートを接続します。MIDI OUT/THRU ポートが THRU として機能するよう設定されている場合は、MIDI IN ポートに入力したデータが複製され、MIDI ユニットのチェーンにも使用することができます。Model:Samples を使用して他の機器を操作する場合は、Model:Samples の MIDI OUT/THRU ポートと機器の MIDI IN ポートを接続します。(ポートが OUT として機能するよう設定します。)
5. すべてのユニットの電源を入れます。 **MAIN VOLUME** を 1 秒間押し続けて Model:Samples の電源をオンにします。

## 4. 作業の簡単な始めかた

ここでは、Model:Samples をすぐに使い始めるための、基本的な操作方法をいくつか説明します。最初に、セクション 12 ページの「3.4 Model:Samples のセットアップと起動」の説明に従って接続します。

### 4.1 ファクトリープリセットの再生

Model:Samples にはいくつかのプリセットパターンとサンプルが格納されています。次の操作で、新しいこの機器を使ってみましょう。

1. **[PATTERN]** + **[T1]** パッドを押してバンク A を選択します。
2. **[PATTERN]** を押したまま **[TRIG 1]** 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 を聞いてみましょう。
4. **[PATTERN]** + **[TRIG 2]** キーを押してパターン A02 を選択します。A01 のパターンが完了すると、A02 の再生が始まります。同様に、**[PATTERN]** を押して **[TRIG 3]** キーを押すとパターン A03 が選択されます。
5. 再生を停止するには **[STOP]** を押します。

### 4.2 サンプルのクロマチック再生

**[TRIG]** キーで、トラックのサンプルをクロマチック再生できます。詳細については、21 ページの「7.6 CHROMATIC モード」を参照してください。

1. GRID RECORDING または LIVE RECORDING モードになっていないことを確認してください。詳細については、23 ページの「8.3.2 GRID RECORDING モード」および 24 ページの「8.3.2 LIVE RECORDING モード」を参照してください。
2. **[TRACK]** + **[T1 ~ 6]** パッドのいずれかを押して、クロマチック再生するオーディオトラックを選択します。
3. **[TRIG]** キーで演奏します。アクティブなトラックのサウンドが、演奏可能なキーのそれぞれで異なるピッチに変化します。



- サンプルのクロマチック再生は、ビートに音楽的な変化を付ける効果的な方法です。音色、色調、およびサンプルのクロマチック再生のインパクトは、ソースサンプルの性質によって異なります。

### 4.3 トラックのミュート

任意のトラックのシーケンサーデータをミュートすることができます。

1. パターンが再生中であることを確認します。
2. **[FUNC]** + **[T1 ~ 6]** を押すと、対応するトラックがミュート / ミュート解除されます。



- トラックは全体がミュートされます。ミュートしたときは、パターンを別のものに変更してもミュートされたままになります。
- ミュートされているトラックは、画面のボリュームバーが灰色で表示されます。

### 4.4 テンポの設定

1. **[TEMPO]** キーを押して TEMPO メニューを開きます。
2. **LEVEL/DATA** ノブでテンポを変更します。ノブを回しながら押すと、一度に 8 BPM テンポが変化します。**[FUNC]** を押して **LEVEL/DATA** ノブを回すと、テンポが 10 単位で変化します。


また、手でタップしてテンポを設定することもできます。**[FUNC]** キーを押したまま、一定のリズムで **[TEMPO]** キーをタップします。連続して 4 回タップすると、その平均テンポが計算されます。継続してタップすると、テンポの平均が更新されます。




手動で Model:Samples とターンテーブルまたは外部サウンドソースと同期する場合は、テンポの微調整が非常に役立ちます。テンポの微調整では、TEMPO メニューにする必要はありません。

#### 4.5 サンプルのトラックへの割り当て


+Drive のサンプルをオーディオトラックに割り当てることができます。

1. **[TRACK] + [T1 ~ 6]** を押して、トラックを選択します。
2. **[WAVE]**  を押して、SAMPLE ASSIGN メニューを表示します。



3. **LEVEL/DATA** ノブで、割り当てるサンプルまでフォルダを移動します。**[BACK]**  を押して、フォルダ階層を1段階上に移動します。ブラウズ中にアクティブなトラックの **[TRIG]** キーを押すと、現在ハイライトされているサンプルが再生されます。



4. **LEVEL/DATA** を押して、サンプルを選択します。サンプルを選択せずにリストを閉じるには、**[BACK]**  を押します。

詳細については、47 ページの「12. サンプル」を参照してください。



また、複数のサンプルを同時にロードすることもできます。

SAMPLE ASSIGN メニューで、フォルダをハイライトして *LEVEL/DATA* を 1 秒間押したままにします。「LOAD WHOLE DIR」というポップアップが表示されます。該当フォルダから Model:Samples のトラックに複数のサンプルをロードする場合は「YES」を押します。

ディレクトリ内で、すべてのファイルを対象に、1～6 の数字で終わるファイル名のファイルが検索され、これらのファイルがそれぞれトラック 1～6 にロードされます。トラックにマッチするファイルがない場合、空のトラックには、フォルダにあるまだロードされていないサンプルの 1 つ目のファイルがロードされます。

例えば、ディレクトリに BD01、SD03、MYSAMPLE999、CHORDY、HIHAT6 というサンプルがある場合、T1 に BD01、T2 に CHORDY、T3 に SD03、T4 に MYSAMPLE999、T6 に HIHAT6 がロードされます。T5 は空になります（もともとサンプルが格納されていない場合）。

## 4.6 パラメーターの編集

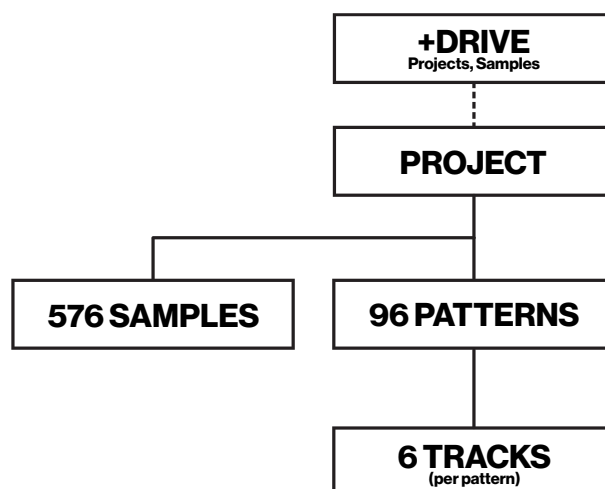
Model:Samples のパラメーターは、さまざまな方法でサウンドや信号に影響を与えます。

1. パターンが再生中であることを確認します。
2. **[TRACK] + [T1～6]** パッドを押して、6 つのトラックのうちいずれかを選択します。
3. **TRACK PARAMETER** ノブを回すと、該当パラメーターが適用されます。  
例えば、フィルターのカットオフを変更するには、**CUTOFF** というノブを回してパラメーター値を変更し、どのようにサウンドが変化したか再生して確かめます。

残りのパラメーターで、幅広いサウンドシェイプの可能性を試してみてください。詳細については、34 ページの「9.1 パラメーターの編集」を参照してください。

### 5. Model:Samples の概要

下図は、Model:Samples のデータ構造です。



#### 5.1 +Drive

+Drive は、非揮発性ストレージです。プロジェクトを 96 個まで内蔵でき、さらにサンプルバンクも格納されています。すべてのプロジェクトからこれらのサンプルにアクセスできます。+Drive の容量は 1 GB です。

#### 5.2 データ構造

##### 5.2.1 プロジェクト

プロジェクトには、96 個のパターンが含まれます。全般設定と状態もプロジェクトに格納されます。プロジェクトをロードすると、Model:Samples の作業状態がアクティブになります。ここから、プロジェクトのパターンやサンプルを編集できます。Model:Samples の電源をオンにするたびに、アクティブなプロジェクトの作業状態がアクティブになります。プロジェクトの保存、ロード、設定は SETTINGS メニューで行います。詳細については、40 ページの「11. SETTINGS メニュー」を参照してください。

##### 5.2.2 パターン

パターンは、Model:Samples の主となるデータコンテナです。6 個のバンクそれぞれで 16 個のパターンを使用できます。そのため、プロジェクトごとに使用できるパターンは 96 個です。パターンには 6 個までサンプル（1トラック当たり 1 個）、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を格納できます。また、BPM、長さ、スイング、拍子記号の設定も格納されます。詳細については、22 ページの「8. シーケンサー」を参照してください。

##### 5.2.3 サンプル

1つのプロジェクトに、最大 576 個のサンプルスロット（1つのプロジェクトの各パターンの各トラックに 1つずつの専用スロット）を持つ最大 64 MB（約 11 分）のサンプルをロードできます。サンプルは +Drive のサンプルバンクに格納されます。それ以上のサンプルは、Elektron 転送ソフトウェアを使用して、コンピューターから Model:Samples に転送できます。詳細については、47 ページの「12. サンプル」を参照してください。

#### 5.3 シーケンサーのトラックについて

編集するシーケンサーのトラックを選択するには、**[T1 ~ 6]** を押します。**[TRACK] + [T1 ~ T6]** を押すと、トラックのサンプルをトリガーせずにトラックを選択できます。

##### 5.3.1 サンプルのトリガー

Model:Samples の 6 つのシーケンサートラックは主にサンプルのトリガーとコントロールに使用します。各トラックには、1つのサンプルと、トラックに関連するすべてのパラメーター設定が格納されます。詳細については、34 ページの「9. トラック関連パラメーター」を参照してください。



### 5.3.2 MIDI の送信

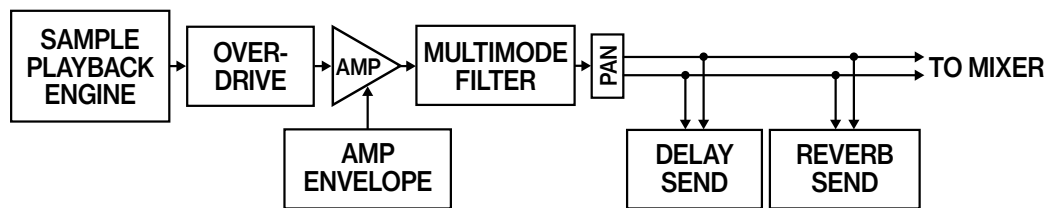
Model:Samples のすべてのシーケンサートラックで、そのシーケンサーデータを MIDI OUT または USB ポート経由で外部の、MIDI 対応機材に送信することができます。各トラックから MIDI 経由で音符およびベロシティデータが送信されます。詳細については、24 ページの「8.4.2 MOUT」を参照してください。

任意の MIDI チャンネルをトラックに割り当てたり、複数のトラックを同じチャンネルで共有したりできます。同じ MIDI チャンネルに複数のトラックが割り当てられている場合、パラメーターの競合時は最も小さい番号のトラックが優先されます。

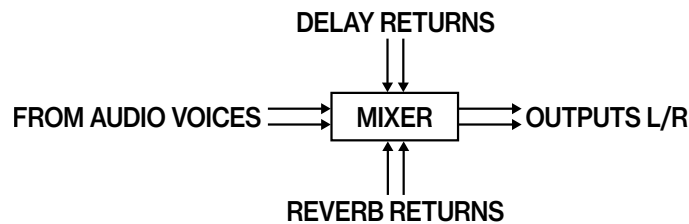
## 5.4 サウンドアーキテクチャ

下図は、Model:Samples のサウンドアーキテクチャを示す図です。6 個のオーディオボイスと 2 つのセンドエフェクト（ディレイとリバーブ）があります。

### 5.4.1 オーディオボイス



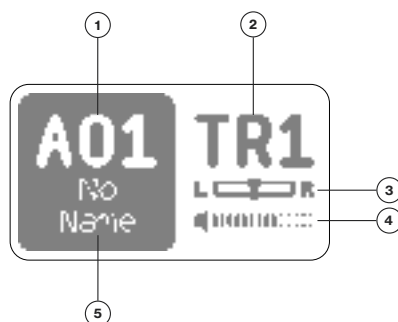
### 5.4.2 エフェクト



## 6. ユーザーインターフェース

### 6.1 メイン画面

画面には、リアルタイム操作に使用される情報や、Model:Samples の編集に使用される情報が表示されます。下図は、メイン画面です。



1. 現在のバンクとパターン
2. アクティブなトラック
3. トラックのバン
4. トラックのレベル
5. パターン名

### 6.2 ナビゲーション

**LEVEL/DATA** ノブで、メニューやフォルダを移動します。メニュー、リスト、フォルダ、ファイルを参照するには、ノブを回します。メニュー / リスト項目やファイルを選択したりフォルダを開いたりするには、ノブを押します。

**[BACK]** (⏪) を押すと、メニュー構造を 1 段階戻ります。**[BACK]** (⏪) を押し続けると、メニュー構造の 1 番上に戻ります。

### 6.3 パラメーターの編集

**TRACK PARAMETER** ノブは、トラックパラメーターの値の変更に使用されます。

### 6.4 [FUNC] キーとの組み合わせ

**[FUNC]** キーと他のキーを組み合わせる場合は通常、**[FUNC]** を押したまま、2 番目のキーを短く押します。

### 6.5 コピー、クリア、貼り付け

コピー、クリア、貼り付けコマンドは、いろいろな場面で使用できます。コピーするには、**[FUNC] + [RECORD]** を押します。貼り付けるには、**[FUNC] + [STOP]** を押します。クリアするには、**[FUNC] + [PLAY]** を押します。貼り付けおよびクリア操作は、同じキーの組み合わせをもう一度押すと取り消すことができます。これらのコマンドが利用可能な場合については、本書の当該セクションを参照してください。詳細については、32 ページの「8.12.6 コピー、貼り付け、クリア操作」を参照してください。



クリップボードへのコピーで保持できる項目は、一度に 1 つのみです。コピーコマンドを実行すると、以前にコピーした項目が、新しくコピーした項目で上書きされます。例えば、コピーしたトリガーとパターンを同時に保持しておくことはできません。

### 6.6 名前付けメニュー

プロジェクトやパターンなどの保存時などに名前を付ける際の命名方法は、いつでも同じです。



名前付けメニューでは、**LEVEL/DATA** ノブを回して文字の位置を移動します。**[FUNC]**を押したまま **LEVEL/DATA** ノブを回すと、ハイライトされている位置の文字が選択されます。

**[FUNC]** + **[BACK]** で、ハイライトされている位置の前の文字を削除します。

**[FUNC]** を押したまま **LEVEL/DATA** を押すと、大文字と小文字が切り替わります。

名前の編集が終わったら、**LEVEL/DATA** を押して、保存するには「**YES**」、キャンセルするには「**ABORT**」、編集を続けるには「**EDIT**」を押します。



コピー、貼り付け、クリアコマンドは名前付けメニューでも使用できます。

## 7. Model:Samples のコントロール

### 7.1 トリガーキー

**[TRIG]** キーは、GRID RECORDING モードではトリガーを配置したり、サンプルをクロマチック再生したりと、いくつかの使用方法があります。**[PATTERN]** キーと組み合わせて押すと、パターンが選択されます。トリガーが配置された場所や、選択されたバンクやトラックは **[TRIG]** キーが点灯して示します。

### 7.2 ロータリーエンコーダー

**LEVEL/DATA**、**MAIN VOLUME** および **PARAMETER** ノブ（このノブでパラメーター値を設定します）は、何回でも回すことができる相対エンコーダーです。

### 7.3 パッド

Model:Samples は、**[T1 ~ 6]** パッドを使用して演奏できます。レスポンスパッドは頑丈な合成ゴム製で、ペロシティセンシティブです。パッドを押すと、そのトラックのサウンドがトリガーされ、パッドのトラックをアクティブに設定します。

#### 7.3.1 PAD CONFIG メニュー

このメニューでは、**[T1 ~ 6]** パッドに関連するいくつかのパラメーターを設定することができます。**[FUNC] + [BACK]** を押して PAD メニューにアクセスします。**LEVEL/DATA** ノブを使用してメニューを移動し、パラメーター設定を変更します。



**FVEL:** パッドを固定ペロシティでトリガーするよう設定します。（ON、OFF）

**VEL:** **FVEL** が ON の時のパッドの固定ペロシティ値を設定します。（0 ~ 127）



**[FUNC] + [BACK]** を 1 秒間押し続けると、固定ペロシティのオンとオフを切り替えることができます。

### 7.4 キーの動作

トラック選択キー（**[T1 ~ 6]** パッド）には、全体でラジオボタンのように動作します。新しいトラックをアクティブに設定すると、以前のアクティブだったトラックは同時に非アクティブになります。選択できるのは、一度に1つのトラックのみです。

**[FUNC]**、**[TRACK]**、**[PATTERN]**、**[RETRIG]** キーは常に他のキーと組み合わせて使用します。

### 7.5 MIDI ノート

外部 MIDI デバイス（MIDI キーボードやコンピューターなど）を使用して、MIDI ノート値を送信して Model:Samples の一部の機能をトリガーできます。

標準 MIDI 範囲の 128 のノートのうち、0 ~ 5 のノート番号が、左端オクターブのノート C0 ~ F0 に対応しています（アプリケーションによっては C-2 ~ F-2 と呼ばれます）。これらのノートは、それぞれトラック 1 ~ 6 のサンプルをトリガーします（デフォルトのチャンネル 1 ~ 6 に設定されている場合）。これらのノート値は、アクティブなトラックに関係なく 6 つのトラックのそれぞれにマッピングされます。

MIDI ノート番号 12 ~ 60（MIDI 範囲 2 番目から 5 番目のオクターブの C1 ~ C5 に対応します）は、その 49 種類のクロマチックのいずれかでアクティブなトラックのサンプルを、最低ピッチから最高ピッチまでトリガーします（CHROMATIC モードで **[TRIG]** キーを押した場合と同様になります。詳細は下記を参照）。

MIDI プログラム変更メッセージ 0 ~ 95 で、Model:Samples のパターン 1 ~ 96 (A01 ~ F16) を選択します。また、MIDI CC メッセージを送信して、Model:Samples のさまざまな機能をコントロールできます。詳細については、55 ページの「付録 A: MIDI の仕様」を参照してください。

## 7.6 CHROMATIC モード

CHROMATIC モードで、アクティブなトラックのサンプルをクロマチック再生できます。CHROMATIC モードは、Model:Samples のデフォルトモードです。

1. GRID RECORDING または LIVE RECORDING モードになっていないことを確認してください。詳細については、23 ページの「8.3.2 GRID RECORDING モード」および 24 ページの「8.3.2 LIVE RECORDING モード」を参照してください。
2. **[TRACK] + [T1 ~ 6]** パッドを押して、クロマチック再生するトラックを選択します。
3. **[TRIG]** キーを押して、さまざまなピッチでサンプルをクロマチック再生します。**[TRIG 1]** キーから **[TRIG 16]** キーまでの範囲は 16 半音です。**[TRIG 9]** キーで、サンプルの根音がトリガーされます (**KBT** が 0 に設定されている場合、下記参照)。
4. また、**[TRIG]** キーがカバーする音域をトランスポーズすることもできます。**[FUNC] + [TRACK]** を押して TRACK メニューを開き、**LEVEL/DATA** ノブを使用して **KBT** 設定を変更します。実際のトランスポーズ範囲は、-24 ~ 24 半音階です。

クロマチックでトリガーされた音符は、LIVE RECORDING モードのシーケンサーで録音できます。詳細については、24 ページの「8.3.2 LIVE RECORDING モード」を参照してください。



また、外付けキーボードやコントローラーを使用してアクティブなトラックのサウンドをクロマチックで演奏できます。Model:Samples にキーボードを接続し、外付けキーボードと Model:Samples MIDI の Auto チャンネル (SETTINGS > MIDI > CHANNELS) を同じ MIDI チャンネルに設定します。外付けキーボードを演奏すると、アクティブなトラックのサンプルがクロマチックで再生されます。CHROMATIC モードでなくても、外部音源からクロマチックに、アクティブなトラックのサンプルを再生できます。

## 8. シーケンサー

### 8.1 パターンについて

Model:Samples のシーケンサーには、パターンにより情報が格納されています。パターンは、Model:Samples の主となるデータコンテナーです。パターンは、6つのトラックの再生や、トラックのパターンごとのさまざまな機能をコントロールします。また、最大6個のサンプル（トラックごとに1つ）を格納できます。6つのバンク（A～F）それぞれにはパターンを16個格納できます。従って、各プロジェクトで96個のパターンを使用できます。

**パターンには以下のものを格納できます。**

- デフォルトのノートピッチやベロシティなどの一般的なトリガー設定
- パラメーター設定
- デレイとリバーブの FX 設定
- スイング設定
- クオンタイズ設定
- すべてのトラックのノートトリガー
- すべてのトラックのロックトリガー
- 条件付きロック
- サンプルロック
- トラックの長さとお拍子記号
- BPM

### 8.2 パターンの基本操作

Model:Samples では、パターン間の切り替えをシームレスに行えます。この機能は、パターンのチェーン機能と一緒に、即興ライブで活用できます。詳細については、33ページの「8.13 チェーン」を参照してください。

#### 8.2.1 バンクとパターンの選択

バンクを選択するには、**[PATTERN] + [T1～6]**を押します。パターンを選択するには、**[PATTERN]**を押したまま**[TRIG 1～16]**を押します。現在のバンクの新しいパターンを選択するには、**[PATTERN] + [TRIG 1～16]**を押します。

パターンの再生中に新しいパターンを選択すると、新しいパターンの位置が画面上で点滅して表示されます。パターンが終了すると、新しいパターンが始まり、パターン位置の点滅が停止します。

**[PATTERN]**を押すと、データがあるパターン位置の**[TRIG]**キーが点灯します。空のパターンの**[TRIG]**キーは消灯します。現在のパターンの**[TRIG]**キーが点滅します。



- シーケンサーを実行している間も、パターンを変更できます。
- パターンは、プログラム変更メッセージを送信することで変更したりキューに追加することができます。
- 1つまたは複数のパターンを、アクティブなパターンを終了せずに同時にコピー、クリア、貼り付けることができます。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。次に、**[RECORD]**を押します。**[TRIG]**キーを放して、パターンを貼り付ける場所まで**[TRIG]**キーを押したままにします。最後に、**[STOP]**を押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。次に、**[PLAY]**を押したままにするとパターンがクリアされます。

#### 8.2.2 パターンのコントロール

パターンの再生を開始するには、**[PLAY]**を押します。すべてのトラックの再生を停止するには、**[STOP]**を押します。サウンドは停止しますが、デレイのようなエフェクトは、デレイの繰り返しフェードアウトするまで聞こえます。シーケンサーが停止したら**[STOP]**を2回素早く押すと、すべてのトラックの再生が停止し、センドエフェクトの短いフェードアウトのみが再生されます。

パターンの再生中に**[PLAY]**を押すと、再生が一時停止します。再生を再開するには、もう一度**[PLAY]**を押します。

パターンに16個以上のシーケンサーステップがある場合、<PATTERN PAGE> LEDで示されます。パターンの再生中、<PATTERN PAGE> LEDが点滅してアクティブなパターンページを知らせます。

### 8.2.3 パターンのテンポ

テンポは、TEMPO メニューで設定します。このメニューは、**[TEMPO]** を押すと表示されます。詳細については、13 ページの「4.4 テンポの設定」を参照してください。

## 8.3 パターンの編集

Model:Samples には、パターンの編集や作成時に GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モードの 2 つのモードを使用できます。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 種類のトリガーを追加できます。

### 8.3.1 トリガーのタイプ

トリガーとは、シーケンサーを使用して Model:Samples でアクションを実行するために配置することができるシーケンサーイベントです。ノートトリガーとロックトリガーの 2 種類のトリガーを使用できます。

- **ノートトリガー**は、サンプルや MIDI ノートをトリガーします。
- **ロックトリガー**は、パラメーターロックをトリガーします（トリガーサンプルや MIDI ノートはトリガーしません）。詳細については、28 ページの「8.12.1 パラメーターロック」を参照してください。

ノートトリガーが配置されているシーケンサーステップは、**[TRIG]** キーが赤色に点灯します。ロックトリガーが配置されている場合は、**[TRIG]** キーが赤色にゆっくりと点滅します。トリガーが配置されていないステップの **[TRIG]** キーは消灯します。GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モードのどちらになっているかによって、シーケンサーで追加されるトリガーは異なります。

### 8.3.2 GRID RECORDING モード

GRID RECORDING では、**[TRIG]** キーを使用してトリガーを追加し、曲を構成していきます。

1. **[RECORD]** キーを押して GRID RECORDING モードにします。GRID RECORDING モードがアクティブになると、**[RECORD]** キーが赤色に点灯します。
2. **[TRACK] + [T1~6]** を押して、トリガーを追加するトラックを選択します。アクティブなトラックの **[T1~6]** バッドが、赤色に点灯します。
3. **[TRIG]** キーを使用して、シーケンサーで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]** と **[TRIG]** を押します。トリガーを削除する場合は、配置済みのトリガーの **[TRIG]** キーを押します。ロックトリガーの **[TRIG]** キーを押すと、ノートトリガーに変換されます。トリガーの **[TRIG]** キーを少しだけ長く押し続けると、削除ではなく編集ができる状態になります。
4. 別のトラックを選択し、ノートトリガーを追加します。使用するすべてのトラックで、この手順を繰り返します。
5. **[PLAY]** を押すと、シーケンスが再生されます。

1 つまたは複数の **[TRIG]** キーを押してから **SWING** を回すと、TRIG NUDGE メニューが表示され、ノートトリガーにマイクロタイミングを追加できます。**SWING** を回すと、トリガーのマイクロタイミングが変更されます。詳細については、25 ページの「8.5 TRIG NUDGE メニュー」を参照してください。

1 つまたは複数の **[TRIG]** キー + **[RETRIG]** を押すと、RETRIG SETUP メニューが表示され、ノートトリガーのリトリガー設定を変更できます。**LEVEL/DATA** を使用して移動し、設定を変更します。

詳細については、25 ページの「8.6 RETRIG SETUP メニュー」を参照してください。

パターンに 17 個以上のステップがある場合、**[PAGE]** キーを押して編集するパターンページを選択します。アクティブなパターンページの <PATTERN PAGE> LED が点灯します。

GRID RECORDING モードを終了するには **[RECORD]** 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、GRID RECORDING モードで NOTE および TRIG VELOCITY データを入力できます。**[TRIG]** キーを押して外付けキーボードで音符を弾くだけです。
- 外部 MIDI コントローラーを使用して Model:Samples の MIDI トラックを録音する場合、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、42 ページの「11.3.2 CHANNELS」を参照してください。
- トラックのすべてのトリガーを、シーケンサーで前後に移動させることができます。GRID RECORDING モードで、**[TRACK]** を押したまま **LEVEL/DATA** を回します。

### 8.3.2 LIVE RECORDING モード

LIVE RECORDING モードは、トリガーをトラックに追加する 2 つ目の方法です。この録音モードでは、**[T1 ~ 6]** パッドをリアルタイムで演奏し、トラックにトリガーを入力します。また、リアルタイムでパラメーターロックを入力することもできます。LIVE RECORDING モードで入力したトリガーは、自動的にクオンタイズすることもしないことも可能です。クオンタイズしていないトリガーは、**[FUNC] + [LOOP]** を押してアクセスできる QUANTIZE メニューから録音後にクオンタイズできます。詳細については、27 ページの「8.9 QUANTIZE メニュー」を参照してください。

1. **[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を押すと、LIVE RECORDING モードになります。**[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を素早く 2 回押すと、LIVE RECORDING の自動クオンタイズの有効 / 無効を切り替えられます。シーケンサーの再生が開始し、**[RECORD]** キーが赤く点します。
2. **[T1 ~ 6]** パッドを押してリアルタイムでトリガーを入力します。また、**[TRIG]** キーを使用して、アクティブなトラックにクロマチックにノートトリガーを追加することもできます。**パラメーターノブ**を使用した PARAMETER ページの設定の変更内容は、パラメーターロックとして録音され、必要な場所にロックトリガーが追加されます。
3. シーケンサーの演奏中に **[PLAY]** を押すと、LIVE RECORDING モードが終了します。LIVE RECORDING モードになっている時に **[RECORD]** を押すと、GRID RECORDING モードに変わります。
4. **[STOP]** を押すと、シーケンサーの録音と再生の両方が停止します。



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 および VELOCITY データを入力できます。外付けキーボードで音符を弾くと、シーケンサーで録音されます。

## 8.4 TRACK SETUP メニュー

トラック関連の設定は、TRACK SETUP メニューを使用します。TRACK SETUP メニューにアクセスするには、**[FUNC] + [TRACK]** を押します。**[TRACK] + [T1 ~ 6]** を押して、設定を変更するトラックを選択します。**LEVEL/DATA** ノブを使用してメニューを移動し、パラメーター設定を変更します。



### 8.4.1 KBT

キーボードトランスポーズで、サンプルをクロマチック再生する時の、**[TRIG]** キーがカバーしている音域のトランスポーズ値を設定します。トランスポーズ範囲は、-24 ~ 24 半音階です。

### 8.4.2 MOUT

オンにすると、トラックの NOTE と VELOCITY シーケンサーデータが Model:Samples の MIDI OUT に送信され、外部 MIDI デバイスをコントロールできます。データは、CHANNELS メニューで設定したトラックの MIDI チャンネルに送信されます。詳細については、42 ページの「11.3.2 CHANNELS」を参照してください。



MOUT をオンにすると、次の機能からも MIDI データを送信します。

- PAD: **[T1 ~ 6]** パッドから MIDI ノートデータが送信されます。
- TRIG キー: **[TRIG]** キーから、MIDI ノートデータが CHROMATIC モードで送信されます。
- MUTE: ミュートの有効 / 無効が MIDI に送信されます。





- MOUT をオンにすると、トラックからシーケンサーデータが MIDI 経由で外部機器と、内部のトラックサンプルに送信されます。
- NOTE および VEL パラメーターのみは MIDI 経由で送信されます。詳細については、26 ページの「8.8 TRIG NOTE メニュー」を参照してください。

### 8.4.3 PAD

パッドを押した時のデフォルトの音価を定義します。トラックが MIDI に送信するように設定されている場合、MIDI 経由でパッドから音価が送信されます。

## 8.5 TRIG NUDGE メニュー

このメニューでは、ノートトリガーにマイクロタイミングを追加して、拍の前後に微調整できます。微調整は、オーディオトラック、MIDIトラックの両方のシーケンサーステップのいずれかでカスタマイズできます。



1. GRID RECORDING モードで、1つまたは複数の **[TRIG]** キーを押したままにして、**SWING** を回すと、TRIG NUDGE メニューが表示されます。ここでは、アクティブなトラックの選択したシーケンサートリガーのタイムオフセットが表示されます。
2. SWING を時計回りまたは反時計回りに回して **NUDGE** 値を設定します。
3. **[TRIG]** キーを放すと NUDGE メニューが終了します。NUDGE 設定はアクティブなパターンに格納されます。

## 8.6 RETRIG SETUP メニュー

リトリガーにより、既に配置済みのトリガーにさらにトリガーを追加し、シーケンサーステップをカスタマイズできます。リトリガーは、個別のトリガーとして録音されます。リトリガー速度がシーケンサーステップの長さよりも大きい場合、作成するトリガーに内部ステップ (リトリガーが有効になったステップ) が追加されます。6 つのトラックにはそれぞれ独自のリトリガーのセットを設定できます。リトリガー設定はアクティブなパターンに格納されます。RETRIG SETUP メニューにアクセスするには、**[FUNC] + [RETRIG]** を押します。**LEVEL/DATA** で設定を変更します。



**RTE:** リトリガー速度を設定します (1/1、1/2、1/3、1/4、1/5、1/6、1/8、1/10、1/12、1/16、1/20、1/24、1/32、1/40、1/48、1/64、1/80)。1/16 が、リトリガーの名目速度で、1 ステップ当たり 1 トリガーになります。これに従うと 1/32 は 1 ステップ当たり 2 トリガーになります。例えば、三連符をトリガーするには、リトリガー速度を 1/12 (または 1/24) に設定します。

**LEN:** リトリガーベロシティカーブの期間を、ステップの分数、有理数、整数の乗数で設定します (0、125 ~ INF)。1/16 が、1 ステップの名目長さです。この設定は、エンベロープの境界を定義することで、ベロシティカーブの動作を制御できます。

**FAD:** 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 にすると、設定した期間で完全にフェードアウトします。-64 にすると、設定した期間で 2 分の 1 までフェードアウトします。0 にすると、

## 8. シーケンサー

フェードしないフラットなベロシティカーブになります。64 にすると、設定した期間で 2 分の 1 までフェードインします。127 にすると、設定した期間でフルベロシティまでフェードインします。

**A. ON:** 常にオン。リトリガー機能のオンとオフを切り替えます。オンにすると、アクティブなトラックのパッドを押すと必ずリトリガーが起動します。この場合、最初に **[RETRIG]** を押す必要はありません。



**[RETRIG]** を押したままパッドを押すと、リトリガー機能が起動し、現在のリトリガー設定でサンプルが再生されます。

### 8.7 TRIG REPEAT メニュー

TRIG REPEAT メニューは、RETRIG SETUP メニューとよく似ています。このメニューは、特定のトリガーのリトリガーの設定に使用するという点が異なります。TRIG REPEAT メニューにアクセスするには、GRID RECORDING モードで、1 つまたは複数の **[TRIG]** キーを押したままにして **[RETRIG]** を押します。**LEVEL/DATA** で設定を変更します。詳細については、25 ページの「8.6 RETRIG SETUP メニュー」を参照してください。



**ON/OFF:** 選択したトリガーのリトリガー機能のオン / オフを切り替えます。

**RTE:** RETRIG SETUP メニューの RTE と同じです。

**LEN:** RETRIG SETUP メニューの LEN と同じです。

**FAD:** RETRIG SETUP メニューの FAD と同じです。



TRIG REPEAT メニューで **[RETRIG]** を押すとリトリガーのオン / オフを切り替えることができます。

#### 8.7.1 個々のシーケンサーステップへのリトリガーの配置

1. GRID RECORDING モードで、1 つまたは複数の **[TRIG]** キーを押したままにして **[RETRIG]** を押すと、TRIG REPEAT メニューが表示されます。ここには、アクティブなトラックの選択したシーケンサーステップのリトリガーアクションが表示されます。
2. **LEVEL/DATA** ノブを使用してメニューを移動し、リトリガーパラメーター設定を変更します。リトリガーをオンに設定します。
3. **[TRIG]** キーを放すと TRIG REPEAT メニューが終了します。リトリガー設定はアクティブなパターンと一緒に格納されます。

### 8.8 TRIG NOTE メニュー

GRID RECORDING モードで **[TRIG]** キーを押したまま、**LEVEL/DATA** を回すと、TRIG NOTE メニューが表示されます。**LEVEL/DATA** で設定を変更します。**LEVEL/DATA** を押して **NOTE** と **VELOCITY** を切り替えます。

**NOTE:** トリガーした時の音符のピッチを設定します。(サンプルは -24 ~ +24 半音、MIDI ノートは C0 ~ G10)

**VELOCITY:** シーケンサーのノートトリガーのベロシティを設定します。(0 ~ 127)



## 8.9 QUANTIZE メニュー

このメニューにアクセスするには、**[FUNC] + [LOOP]** を押します。**LEVEL/DATA** を使用して参照し、設定を変更します。



### 8.9.1 GLOBAL

すべてのトラックのクオンタイズされていないすべてのトリガーにリアルタイムで適用されます。パラメーター値を高くすると、クオンタイズされていないすべてのトリガーがより強くグリッドに合うよう補正されます。

### 8.9.2 TRACK 1 ~ 6

アクティブなトラックのクオンタイズされていないすべてのトリガーにリアルタイムで適用されます。パラメーター値を高くすると、クオンタイズされていないすべてのトリガーがより強くグリッドに合うよう補正されます。クオンタイズするトラックは、**[T1 ~ 6]** を押して選択します。

### 8.9.3 APPLY

**GLOBAL** および **TRACK 1 ~ 6** パラメーターで行った設定を適用します。クオンタイズ操作を適用する場合は「YES」、キャンセルする場合は「CANCEL」を選択します。

### 8.9.4 LIVE-REC

LIVE RECORDING モードで録音したトリガーにクオンタイズを適用します。(ON、OFF)



**[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を 2 回素早く押すと、LIVE RECORDING のクオンタイズのオンとオフが切り替わります。

## 8.10 CLICK メニュー

CLICK メニューで、内蔵メトロノームをコントロールします。CLICK メニューを表示するには、**[FUNC] + [REVERSE]** を押します。**LEVEL/DATA** を使用して参照し、設定を変更します。



**ON/OFF:** メトロノームを起動 / 終了します。

**PRE:** シーケンサーの再生前にメトロノームのクリック音で 1 小節のプリロールを再生します。この設定は、LIVE RECORDING モードでのみ有効です。

## 8. シーケンサー

**SIG:** メトロノームの拍子記号の音符と拍数をコントロールします。

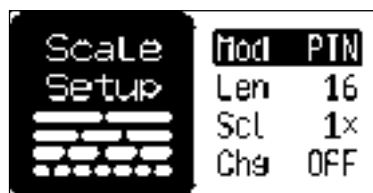
**VOL:** クリック音のボリュームをコントロールします。



[FUNC] + [REVERSE] を 1 秒間押し続けるとクリック音のオンとオフが切り替わります。

### 8.11 SCALE メニュー

このメニューでは、パターンおよびトラックの長さタイミングを設定できます。SCALE メニューにアクセスするには、[FUNC] + [PAGE] を押します。LEVEL/DATA を使用して参照し、設定を変更します。



**MOD:** モードを PATTERN または TRACK のいずれかに設定できます。PATTERN モードでは、すべてのトラックで同じ SCALE と LENGTH の設定を共有します。TRACK モードでは、すべてのトラックに個別に SCALE と LENGTH 設定を設定できます。スケールを設定するトラックは、[T1 ~ 6] を押しして選択します。

**LEN:** パターン / トラックのステップ長（ステップの数）を設定します。

**SCL:** パターンの拍子記号を設定します。7 つの設定 (1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X、2X) から選択できます。1/8X に設定すると、設定テンポの 8 分の 1 でパターンを再生します。3/4X に設定するとテンポの 4 分の 3 で、3/2X に設定すると 3/4X 設定の 2 倍の速さでパターンが再生されます。2X に設定すると BPM の 2 倍の速さでパターンが再生されます。

**CHG:** ループまたはキュー入力された（次に選択された）パターンが再生されるまでにアクティブなパターンを再生する長さをコントロールします。**CHG** を 64 に設定すると、キューイングやチェーンニングに関して 64 のステップから構成されるパターンのようにパターンが再生されます。**CHG** を OFF に設定すると、TRACK モードではデフォルトの変更長さが INF（無限）に、PATTERN モードでは **LEN** と同じ値になります。

パターンを長くすると、トリガーは自動的にコピーされます。例えば、パターンが 2 ページ構成でパターンの長さを 4 ページに増やすと、追加される 2 ページは最初の 2 ページのコピーになります。



- [PAGE] キーと [TRIG] キーを押すと、パターンのステップ数を素早く変更できます。
- 2X SCL 設定は、ステップシーケンサーのベース分解能を 32 分音符に増やす場合に便利です。3/4X 設定は、Model:Samples を同じ BPM に設定されている他の楽器と一緒に再生していて、Model:Samples で三連符を再生したい場合に便利です。

### 8.12 シーケンサーの機能

#### 8.12.1 パラメーターロック

パラメーターロックで、すべてのトリガーに独自のパラメーター値を割り当てることができます。例えば、オーディオトラックのノートトリガーに異なるピッチや FX センド、フィルター設定を適用できます。PARAMETER ノブでコントロールするパラメーター、および NOTE や VEL 設定をパラメーターロックすることができます。また、LFO メニューのパラメーターや LOOP および REVERSE 設定をパラメーターロックすることもできます。PARAMETER ページのすべてのパラメーターの概要については、34 ページの「9. トラック関連パラメーター」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適用するには**

1. [RECORD] を押しして GRID RECORDING モードにします。
2. [TRIG] または [FUNC] + [TRIG] キーを押して、パラメーターロックを追加する場所にノートトリガーまたはロックトリガーを追加します。

- 既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 **PARAMETER** ノブを使用してロックするパラメーターを調整します。  
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。**[TRIG]** キーが素早く赤色に点滅し、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。また、**PARAMETER** ノブの隣の LED が赤色に点灯し、そのトリガーのパラメーターにパラメーターロックが割り当てられたことを示します。
- トリガーの **[TRIG]** キーを押したまま **[LOOP]** または **[REVERSE]** を押すと、トリガーの該当する機能がパラメーターロックされます。
- トリガーの **[TRIG]** キーを押したまま **LEVEL/DATA** を回して TRIG NOTE メニューを表示します。**LEVEL/DATA** で NOTE および VEL 設定を変更します。

#### GRID RECORDING モードでトリガーの特定のパラメーターロックを削除するには

- パラメーターロックがある **[TRIG]** キーを押したままにします。
- 削除するパラメーターロックがあるパラメーターの **PARAMETER** ノブを回します。
- [PLAY]** を押してパラメーターロックを削除します。
- LOOP** または **REVERSE** パラメーターロックがある **[TRIG]** キーを押したまま、**[LOOP]** または **[REVERSE]** を押してこれらのパラメーターロックを削除します。
- NOTE** パラメーターロックがある **[TRIG]** キーを押したまま **LEVEL/DATA** を回して TRIG NOTE メニューを表示します。**[LEVEL/DATA]** を押してパラメーターロックを削除します。
- VEL** パラメーターロックがある **[TRIG]** キーを押したまま **LEVEL/DATA** を回して VEL メニューを表示します。**[PLAY]** を押してパラメーターロックを削除します。

#### GRID RECORDING モードでトリガーのすべてのパラメーターロックを削除するには

- パラメーターロックがある **[TRIG]** キーを押したままにします。
- [PLAY]** を押してパラメーターロックを削除します。

また、ノートトリガーを削除して再度入力すると、すべてのパラメーターロックをトリガーから削除できます。

#### LIVE RECORDING モードでパラメーターロックを追加するには

- [RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を押すと、LIVE RECORDING モードになります。
- PARAMETER** ノブを回すか、**[TRIG]** キーを演奏すると、アクティブなトラックにパラメーターロックが入力されます。  
ノートトリガーがそれに応じてロックされ、ロックに含まれるロックトリガーがシーケンサーステップに配置されます。

#### LIVE RECORDING モードでトリガーのすべてのパラメーターロックを削除するには

- ノートトリガーを削除して再度配置します。



1つのパターンで最大 72 種類のパラメーターをロックできます。ロックされているトリガー数に関わらず、1つのパラメーターで1個のロックとカウントされます。例えば、フィルターのカットオフパラメーターがすべてのシーケンサーステップでロックされている場合、その他に 71 個のパラメーターをロックできます。

#### 8.12.2 サンプルロック

サンプルロックは、シーケンサーの任意のステップに特定のサンプルを割り当てることができる、特殊なパラメーターロックです。この強力な機能を使用することで、同じシーケンサートラックで複数のサンプルを使用することができるようになります。Model:Samples では、各パターンに 26 種類までのサンプルをサンプルロックできます（これらのうち 6 つはトラックのデフォルトのサンプルです）。

ロックされたサンプルは、サンプルプールのルートにある LOCKS ディレクトリに追加されます。



#### サンプルロックを追加するには：

1. **[RECORD]** を押して GRID RECORDING モードにします。
2. **[TRIG]** キーを押したまま、**[WAVE]** を押して SAMPLE ASSIGN メニューを表示します。
3. **LEVEL/DATA** ノブで、トリガーにロックするサンプルまでフォルダを移動します。**[BACK]** を押して、フォルダ階層を1段階上に移動します。ブラウズ中にアクティブなトラックのパッドを押すと、現在ハイライトされているサンプルが再生されます。
4. **LEVEL/DATA** を押してサンプルを選択します。

#### サンプルロックを削除するには：

1. **[RECORD]** を押して GRID RECORDING モードにします。
2. サンプルロックが含まれる **[TRIG]** キー（**[WAVE]** キーが点灯しているキー）を押したまま、**[WAVE]** を押します。画面上に、ロックされているサンプルがハイライトされて表示されます。
3. **LEVEL/DATA** を押してサンプルロックを削除します。



サンプルロックでは、各パターンに最大 26 種類のサンプルを使用できます。これらのサンプルは、いずれも、どのトラックでも使用できます。

#### 8.12.3 条件付きロック

GRID RECORDING モードで **[TRIG]** キーを押したまま、**CHANGE** を回すと TRIG CONDITION メニューが表示されます。



条件付きロックは、特殊なパラメーターロックです。条件付きロックでは、任意のトリガーに複数の条件付きルールを設定することができます。これらの条件付きルールをトリガー条件と呼びます。これは、シーケンサーで設定されたトリガーをトリガーするかしないかを決定する論理条件です。条件が true の場合、トリガーが起動してトラックに適用されます。

最初に、条件付きロックを適用するシーケンサーステップにトリガーを配置する必要があります。

**TRIG COND** パラメーターを使用して、次のトリガー条件を設定できます。

FILL モードが有効な時に **FILL** が true（トリガーが起動）。

FILL が false の時に **FILL** が true。FILL モードではない時に、このトリガー条件のトリガーが起動します。

同じトラックの直近に検証されたトリガー条件が true の場合、**PRE** が true。（PRE および  $\overline{\text{PRE}}$  条件は無視され検証されません）

PRE が false の時に  $\overline{\text{PRE}}$  が true。同じトラックの直近に検証されたトリガー条件が true でない場合、このトリガー条件を持つトリガーが起動します。（PRE および  $\overline{\text{PRE}}$  条件は無視され検証されません）

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

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

隣接トラックの直近に検証されたトリガー条件が true の場合、**NEI** が true。(隣接トラックの PRE および  $\overline{\text{PRE}}$  条件は無視され検証されません) 隣接トラックとは、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 3 はトラック 4 の隣接トラックです。トラック 4 の NEI および  $\overline{\text{NEI}}$  条件付きトリガーはトラック 3 に配置されている条件付きトリガーを検証します。条件付きトリガーが隣接トラックにない場合、NEI 条件は false です。

NEI が false の時に  $\overline{\text{NEI}}$  が true。隣接トラックの直近に検証されたトリガー条件が true でない場合、このトリガー条件を持つトリガーが起動します。(隣接トラックの PRE および  $\overline{\text{PRE}}$  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 true です (ループ時)。

1ST が false の時に  $\overline{\text{1ST}}$  が true。このトリガー条件を持つトリガーは、パターンが初回再生時かどうかに関係なく常に起動します (ループ時)。

**X%**: 確率条件です。x% の確率でトリガーが起動します。

**A:B**: **A** で、トリガー条件が true 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、再び再生が始まるまでに何回パターンを再生するかを設定します。このサイクルは無期限に繰り返されます。

例:

1:2 に設定すると、トリガー条件はパターンの最初の再生時に true となり、以降は 3 回目、5 回目 … に true になります。

2:2 に設定すると、トリガー条件はパターンの 2 回目の再生時に true となり、以降は 4 回目、6 回目 … に true になります。

2:4 に設定すると、トリガー条件はパターンの 2 回目の再生時に true となり、以降は 6 回目、10 回目 … に true になります。

4:7 に設定すると、トリガー条件はパターンの 4 回目の再生時に true となり、以降は 11 回目、18 回目 … に true になります。



- **FILL** を呼び出す条件付きロックを有効にするためには、シーケンサーを FILL モードにする必要があります。詳細については、31 ページの「8.12.4 FILL モード」を参照してください。
- 条件付きパラメーターロックは、パターンに様々な変化を加える優れた方法です。いずれかのシンセトラックにまたがり相互に排他的または完結的なグリッドを設定し、そこにいくつかの確率ロックを配置する (あるいは、論理条件付きトリガーを並べたものを設定する) 場合に、最小限の構成でランダム性を備えた曲を作ることができる簡潔な方法です。
- 条件付きトリガーは、ランダムな変化や偶然の変化を起こす以外にも使用できます。例えば、2 つの異なるメロディまたはパーカッションのシーケンスが同じトラックにある場合に、FILL モードが有効な場合にのみどちらかを再生するといった場合にも使用できます。

#### 8.12.4 FILL モード

FILL モードは、ドラムフィルなどの一時的な変化をパターンに作成する場合に使用できます。

パターン再生中に **[PAGE]** キーを押したままにすると FILL モードになります。FILL モードはいつでも、好きな長さで有効にできます (GRID RECORDING モードは有効にできません)。FILL モードは、キーを押している間有効になります。

FILL モードで固定するには、**[TRACK] + [PAGE]** を押します。FILL モードになると <PATTERN PAGE> LED が点滅します。再度 **[TRACK] + [PAGE]** を押すと FILL モードの固定が解除されます。

#### 8.12.5 SWING ALL

パターンのトラックの共通スイング設定を調整すると、推進力のあるリズムカルなグループが生まれます。SWING ALL メニューは、**[FUNC] + [WAVE]** を押すと表示されます。**LEVEL/DATA** ノブを使用して、設定の比率を変更します。(OFF、50 ~ 80%) デフォルトの設定は OFF です。



SWING ALL を OFF 以外のいずれかの値に設定すると、トラックパラメーターノブの SWING で SWING ALL 値をコントロールできます。



**SWING ALL を OFF に設定すると、トラックの SWING パラメーターの直前の値が呼び出されま**  
**す。詳細については、35 ページの「9.2.11 SWING」を参照してください。**

### 8.12.6 コピー、貼り付け、クリア操作

パターン、トラック、トラックページ、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行うには、GRID RECORDING モードを無効にする必要があります。パターンをコピーするには、**[FUNC] + [RECORD]** を押します。別のパターンを選択して **[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。現在アクティブなパターンにのみ貼り付けることができます。パターンをクリアするには、**[FUNC] + [PLAY]** を押します。このクリア機能では、パターンのシーケンサーデータのみがクリアされます。パターンのすべてをクリアする方法については、41 ページの「11.1.4 CLEAR」を参照してください。



**また、[PATTERN] + [TRIG 1 ~ 16] + [PLAY] を押し続けると、すべてのパターンデータがク**  
**リアされます。**

個々のシーケンサートラックは、パターンと同じ方法でコピー、貼り付け、クリアできます。ただし、GRID RECORDING モードにしておく必要があります。

トリガーも、すべてのパラメーターロック設定と一緒にコピー、貼り付け、クリアできます。この機能を使用するには、GRID RECORDING モードにしておく必要があります。トリガーを押したまま **[RECORD]** を押すとコピーできます。貼り付けるには、別の **[TRIG]** キーを押したまま **[STOP]** を押します。また、複数のトリガーをコピーできます。複数のトリガーを押したまま **[RECORD]** を押します。最初に押したトリガーが開始点になります。貼り付けると、コピーした他のトリガーはその最初のトリガーに対する相対位置に配置されます。コピーしたシーケンスを貼り付けるには、別の **[TRIG]** キーを押したまま **[STOP]** を押します。1つまたは複数のトリガーを押したまま **[PLAY]** を押すと、トリガーロックがクリアされます。

コピー、貼り付け、クリアの操作は、再度同じキーを押すと取り消されます。



・ **1つまたは複数のパターンを、アクティブなパターンを終了せずにコピー、クリア、貼り付ける**  
**ことができます。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。次に、[RECORD] を押します。[TRIG] キーを放して、パターン**  
**を貼り付ける場所まで [TRIG] キーを押したままにします。最後に、カウントダウンが終了する**  
**まで [STOP] を押し続けると、パターンが貼り付けられます。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。次に、[PLAY] を押し**  
**たままにするとパターンがクリアされます。**

### 8.12.7 TEMPORARY SAVE PATTERN および TEMPORARY RELOAD PATTERN コマンド

パターンは一時保存場所に即座に保存し、この場所から再ロードすることができます。

- ・ アクティブなパターンの一時保存を実行するには、**[FUNC] + [SETTINGS]** を押します。この機能では、ライブで調整して変更した結果を永久的に保存するのではない場合に、復元ポイントを作成することができます。
- ・ アクティブなパターンの一時再ロードを実行するには、**[FUNC] + [SETTINGS]** を押します。一時保存コマンドを最後に使用した状態のパターンが再ロードされます。一時保存していない場合は、通常保存されている状態のパターンが再ロードされます。



**TEMPORARY SAVE PATTERN および TEMPORARY RELOAD PATTERN コマンド**  
**は、ライブの即興演奏で役立ちます。アクティブなパターンに、ベースラインの音を追加したり**  
**CONTROL ALL を使用するなどして加えた変更をすぐに取り消すことができます。また、この保**  
**存と再ロードは、パターンに永久に影響を与えるものではありません。**



**TEMPORARY SAVE PATTERN コマンドではパターンは永久保存されず、別のプロジェクトを**  
**ロードすると変更内容は失われます。変更内容を永久保存する場合は、SETTINGS メニューの**  
**SAVE PATTERN を使用してください。詳細については、40 ページの「11.1.2 SAVE」を参**  
**照してください。**



### 8.13 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番を事前に選んで自動化しておくことができます。



チェーンは1つ作成できます。また、バンク A～H のいずれのパターンも含めることができます。チェーンには、最大 64 のパターンを含めることができます。

1. **[PATTERN]** を押したまま **[T1～T6]** を押してバンクを選択します。
2. **[PATTERN]** を押したまま **[TRIG 1～16]** キーを押し続け、チェーンの最初のパターンを選択します。
3. 再生するパターンのチェーンの順番通りに **[TRIG 1～16]** キーを押します。その際、前の順番の **[TRIG]** キーを押したまま次の順番のキーを押すようにします。チェーンに複数回パターンを追加する場合は、同じ **[TRIG]** キーを再度押します。別のバンクからパターンを追加するには、**[T1～T6]** 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]** を押すと、シーケンサーが起動してチェーンが再生されます。チェーンはループし、チェーンの最後のパターンの再生後は再び最初から再生が開始されます。



- ・ シーケンサーを実行している間も、チェーンを作成できます。
- ・ また、外部機器からの MIDI プログラム変更メッセージを使用して、Model:Samples のパターンを変更することもできます。詳細については、42 ページの「11.3.1 SYNC」を参照してください。



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、古いチェーンは失われます。また、チェーンは保存できません。Model:Samples の電源をオフにすると失われます。

## 9.トラック関連パラメーター

この章では、トラックのサンプルの特性や動作を変更できるすべてのパラメーターについて説明します。


### 9.1 パラメーターの編集

**TRACK PARAMETER** ノブは、トラックパラメーターの値の変更に使用されます。

#### 9.1.1 パラメーター値のジャンプ

パラメーターの編集集中に **[FUNC]** を押すと、パラメーター値が適切な位置にジャンプします。例えば、サンプルの **PITCH** ではオクターブ全体をジャンプします。

#### 9.1.2 パラメーターを元に戻す機能

パラメーターの設定を変更した後で **[BACK]**  を押すと以前のパラメーター設定に戻すことができます。この機能は、時限機能です。パラメーター調整後およそ 3 秒経過すると元に戻す操作は実行できなくなり、変更内容が確定します。パラメーターロックを設定することによる変更は、**[TRIG]** キーを押している間は元に戻すことができます。

#### 9.1.3 すべてコントロール

**[TRACK]** 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、パターンすべてのトラックのこのパラメーターに適用されます。また、すべてコントロール操作時にパラメーターを元に戻す機能を使用することもできます。



このすべてコントロール操作は、トラックの **LEVEL/PAN** 設定や **LOOP/REVERSE** 設定でも実行できます。

### 9.2 トラックのパラメーター

トラックのパラメーターは、パターンのいずれかのステップで別の設定にパラメーターロックすることができます。GRID RECORDING モードで **[TRIG]** キーを押したまま **TRACK PARAMETER** ノブでパラメーターの設定を変更します。詳細については、28 ページの「8.12.1 パラメーターロック」を参照してください。

#### 9.2.1 PITCH

サンプルのチューニングを設定します。このパラメーターは二極ダイヤルで、値を 0 にするとピッチは変更されません。(-24 ~ +24、4 オクターブに相当)

#### 9.2.2 DECAY

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。(0 ~ 126、INF)

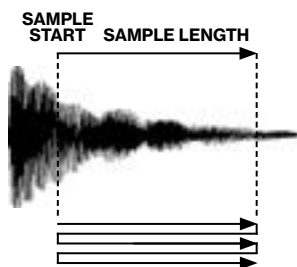
#### 9.2.3 SAMPLE START

サンプルの再生開始位置を設定します。(0 ~ 120)

#### 9.2.4 SAMPLE LENGTH

サンプルの再生の長さを設定します。SAMPLE LENGTH は、SAMPLE START 位置から決定されるため、SAMPLE START の値を変更した場合は、SAMPLE LENGTH の位置も変更する必要があります。(0 ~ 120)

下図は **LOOP** 設定を ON にした **SAMPLE START** および **SAMPLE LENGTH** パラメーターの例です。



### 9.2.5 CUTOFF

ローパス/ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。このパラメーターを負の値に設定すると、フィルターはローパスフィルターとして機能します。正の値に設定すると、フィルターはハイパスフィルターとして機能します。(-64 ~ +63)

### 9.2.6 RESONANCE

フィルターのレゾナンスの動作を設定します。レゾナンスは、カットオフ周波数でスペクトルにピークを設定します。(0 ~ 127)

### 9.2.7 DELAY SEND

ディレイエフェクトに送るサウンドの量を設定します。詳細については、39 ページの「10. FX パラメーター」を参照してください。(OFF、1 ~ 127)

### 9.2.8 REVERB SEND

リバーブエフェクトに送るサウンドの量を設定します。詳細については、39 ページの「10. FX パラメーター」を参照してください。(OFF、1 ~ 127)

### 9.2.9 LFO SPEED

LFO の速度を設定します。LFO をストレートビートに LFO を同期するには 8、16 または 32 の設定にしてみます。ノブは二極ダイヤルです。LFO サイクルは、負の値を使用すると逆再生できます。その他の LFO 設定は、LFO および LFO SETUP メニューにあります。詳細については、36 ページの「9.6 LFO メニュー」および 37 ページの「9.7 LFO SETUP メニュー」を参照してください。(-64 ~ 63)

### 9.2.10 VOLUME + DIST

サンプルのレベルを設定します。デフォルトの設定は 60 です。60 よりも高い設定にすると、徐々にボリュームとディストーションが増加します。(0 ~ 127)

### 9.2.11 SWING

トラックのスイング設定を調整すると、推進力のあるリズムカルなグルーブが生まれます。デフォルトの設定は等間隔の 50% です。**SWING ALL** が OFF 以外の設定になっている場合、すべてのトラックの SWING パラメーターにより SWING ALL パラメーターの値がコントロールされます。詳細については、31 ページの「8.12.5 SWING ALL」を参照してください。(50% ~ 80%)

### 9.2.12 CHANCE

トラックのトリガーを起動する確率を設定します。確率の計算結果は、トリガーが再生に設定されるたびに再確認されます。デフォルトの設定は 100% で、トラック上のすべてのトリガーが毎回再生されます。(0% ~ 100%)



シーケンサーのトリガーに条件付きロックが配置されている場合、このトリガー条件により **CHANCE** 設定が上書きされます。例えば、**CHANCE** を 70% に設定し、トリガーに **FILL** トリガー条件を設定した場合、トリガーは Model:Samples が **FILL** モードになる場合のみ（そして **FILL** モードでは常に）再生されます。詳細については、30 ページの「8.12.3 条件付きロック」を参照してください。

## 9.3 WAVE

**[WAVE]**  を押して、SAMPLE ASSIGN メニューを表示します。このメニューでは +DRIVE のサンプルのリストを参照して、これらをトラックに割り当てることができます。**LEVEL/DATA** ノブで、割り当てるサンプルに移動します。




## 9.トラック関連パラメーター

ノブを反時計回りに回すとリストが上にスクロールし、時計回りに回すとリストが下にスクロールします。ブラウズ中にアクティブなトラックの **[TRIG]** キーを押すと、現在ハイライトされているサンプルが再生されます。詳細については、47 ページの「12.3 サンプルのトラックへの割り当て」を参照してください。



**WAVE** パラメーターは、パラメーターをロックすることはできません。

### 9.4 LOOP


**[LOOP]**  を押すと、アクティブなトラックのサンプルがループします。**[LOOP]** キーで再生モードのオンとオフが切り替わります。

- **OFF**: サンプルはトリガーごとに1回のみ再生されます。(キーは消灯)
- **ON**: トリガーすると、サンプルは、**SAMPLE START** と **SAMPLE LENGTH** パラメーターで定義したサンプルの位置間を連続してループします。**DECAY** 設定でループの期間が決まります。(キーは赤に点灯)



**LOOP** パラメーターは、パラメーターロックすることができます。**GRID RECORDING** モードで **[TRIG]** キーを押したままにして **[LOOP]** を押します。詳細については、28 ページの「8.12.1 パラメーターロック」を参照してください。

### 9.5 REVERSE

**[REVERSE]**  を押すと、アクティブなトラックのサンプルの再生方向が反転します。**[REVERSE]** キーで2つの再生モード間が切り替わります。

- **FORWARD**: トリガーが起動するたびに1回サンプルが通常再生されます。(キーは消灯)
- **REVERSE**: トリガーが起動するたびに1回サンプルが逆再生されます。(キーは赤に点灯)



**REVERSE** パラメーターは、パラメーターロックすることができます。**GRID RECORDING** モードで **[TRIG]** キーを押したままにして **[REVERSE]** を押します。詳細については、28 ページの「8.12.1 パラメーターロック」を参照してください。

### 9.6 LFO メニュー

低周波数オシレーターを使用してトラックパラメーターをモジュレーションできます。このページで、低周波数オシレーターの形状、速度増加、適用先および深度を設定します。**LEVEL/DATA** ノブを使用してメニューを移動し、パラメーター設定を変更します。

LFO SPEED パラメーターで LFO の速度を設定します。詳細については、35 ページの「9.2.9 LFO SPEED」を参照してください。

LFO メニューは、**[LFO]**  を押すと表示されます。



#### 9.6.1 WAV

LFO の波形を設定します。波形には、三角、正弦、矩形、鋸歯形、エンベロープ、ランプ、ランダム の7つがあります。



- エンベロープ (ENV) 波形は、LFO の動作が異なります。ENV を選択すると、LFO はノートがトリガーされるたびにサイクルの最初から開始されます (RST パラメーター設定は無視されます)。1 サイクル実行して停止します (ワンショット)。これは、エンベロープとして非常に便利です。波形は、鋸歯形と似ていますが、指数関数的減衰があります。LFO SPEED でディケイの長さを設定します。

### 9.6.2 MUL

現在のテンポ (BPM 設定) の乗数または固定テンポ (120 BPM) の乗数を設定して、これを定数にして SPD パラメーターを乗算します。

### 9.6.3 DST

LFO のモジュレーション適用先を選択します。LFO モジュレーションがサウンドにどのように適用されるかを、適用先をハイライトするとプレビューできます。

### 9.6.4 DEP

LFO モジュレーションの深さと極性を設定します。両方とも負 (反転) または正のモジュレーション深度を設定できます。中央 (0) に設定すると、モジュレーション深度はゼロになります。(-64 ~ 63)



- [LFO] を押したまま TRACK PARAMETER ノブを回すと、そのノブのパラメーターが LFO モジュレーション先として設定されます。TRACK PARAMETER ノブを回し続けてモジュレーション深度を設定します。
- LFO メニューのパラメーターは、パラメーターロックをすることができます。LFO メニューは、GRID RECORDING モードで LFO を押すと表示されます。[TRIG] キーを押したまま LEVEL/DATA を使用して設定を変更します。詳細については、28 ページの「8.12.1 パラメーターロック」を参照してください。

LFO SPEED と MUL 設定の組み合わせにより発生する LFO 速度 (音価全体で測定)

		MUL											
		1	2	4	8	16	32	64	128	256	512	1K	2K
LFO SPEED	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	1/4	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256
	32	4	2	1	1/4	1/8	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256	1/512
	64	2	1	1/4	1/8	1/16	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256	1/512	1/1024

## 9.7 LFO SETUP メニュー

LFO SETUP メニューでは、低周波数オシレーターの動作や方向をカスタマイズできます。LEVEL/DATA ノブを使用してメニューを移動し、パラメーター設定を変更します。

LFO SETUP メニューは、[FUNC] + [LFO] を押すと表示されます。



### 9.7.1 RST

ノートがトリガーされるたびに LFO のフェーズを再実行するかどうかを設定します。

- **OFF**: デフォルト値で、自由実行モードです。LFO は連続して実行され、ノートがトリガーされても再実行または停止されません。
- **ON**: ノートをトリガーした時に LFO を再実行します。

### 9.7.2 FDE

LFO モデレーションのフェードイン / フェードアウトを設定できます。このパラメーターは二極ダイヤルです。正の値でフェードアウト、負の値でフェードインします。0 にすると、フェードアウト / フェードインしません。(-64 ~ 63)

### 9.7.3 SPH

波形サイクル内の、トリガーされた時に LFO が開始される位置を設定します。0 にすると、波形サイクルの最初から LFO が開始されます。64 にすると、中央から開始されます。(0 ~ 127)



**LFO SETUP メニューのパラメーターはパラメーターロックできません。**

## 10. FX パラメーター

この章では、Model:Samples のエフェクトパラメーターについて説明します。

### 10.1 REVERB

リバーブセンドエフェクトは、サウンドのリバーブの持続性や環境特性をコントロールします。広い空間から小さな部屋まで、さまざまな空間のサウンドをシミュレーションできます。

#### 10.1.1 REVERB SIZE

リバーブをかけた信号のディケイ時間の長さを設定します。基本的には音響空間の大きさを設定します。(1 ~ 127、INF)

#### 10.3.2 REV TONE

リバーブをかけた信号の低周波数または高周波数のいずれかを減衰することでリバーブのトーンを変更します。このパラメーターは二極ダイヤルです。正の値にすると、低周波数が減衰します。負の値にすると、高周波数が減衰します。(-64 ~ 63)

### 10.2 DELAY

ディレイセンドエフェクトは、入力信号を取得して時間的に遅らせ、元の信号にブレンドします。

#### 10.2.1 DELAY TIME

ディレイ時間を設定します。現在の BPM を基準にして、128 分音符で設定します。(1.00 ~ 128.00)

TIME 設定	音符の分割率
1	1/128
2	1/64
3	1/64
4	1/32
6	1/32
8	1/16
12	1/16
16	1/8
24	1/8
32	1/4
48	1/4
64	1/2
96	1/2
128	1

#### 10.2.2 DEL FEEDBACK

ディレイの入力にフィードバックされるディレイ出力信号の量を設定します。パラメーター設定の値を大きくすると、無限にディレイをかけたり、ディレイを徐々に大きくしたりすることができます。フィードバックを大きくすると、非常に大きな信号になる可能性があります。(0 ~ 198)

## 11. SETTINGS メニュー

Model:Samples の設定を行います。また、パターンやプロジェクトの管理ができます。

SETTINGS メニューは、**[SETTINGS]** を押すと表示されます。**LEVEL/DATA** を使用して参照し、設定を変更します。**LEVEL/DATA** を押してリスト項目を選択するか、フォルダを開きます。



### 11.1 PATTERN



#### 11.1.1 RENAME

名前付けメニューが開き、アクティブなパターンの名前を変更できます。詳細については、18 ページの「6.6 名前付けメニュー」を参照してください。

#### 11.1.2 SAVE

パターン情報を保存するには、少なくとも1回プロジェクトを保存しておく必要があります。未保存のプロジェクトにパターンを保存しようとする、最初にプロジェクトを保存するようプロンプトが表示されます。

アクティブなパターンのシーケンスデータおよびサウンドデータをプロジェクトに保存します。また、名前付けメニューが開き、パターンを保存する前にアクティブなパターンの名前を変更できます。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。保存する場合は「**YES**」を、操作をキャンセルする場合は「**NO**」を押します。



また、**[FUNC] + [SETTINGS]** を1秒間押すと、パターンの保存機能を使用できます。

#### 11.1.3 RELOAD

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

アクティブなパターンのシーケンスデータおよびサウンドデータを +Drive からリロードします。このオプションを選択するとプロンプトが表示されます。リロードする場合は「**YES**」を、操作をキャンセルする場合は「**NO**」を押します。

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



また、**[FUNC] + [PATTERN]** を1秒間押すと、パターンのリロード機能を使用できます。

詳細については、32 ページの「8.12.7 TEMPORARY SAVE PATTERN および TEMPORARY RELOAD PATTERN コマンド」を参照してください。



### 11.1.4 CLEAR

• **ALL DATA:** アクティブなパターンのシーケンサーデータ、サウンド、すべてのパターン設定をクリアします。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。クリアする場合は「**YES**」を、操作をキャンセルする場合は「**NO**」を押します。パターンが保存されるまでは、パターン情報は永久には失われません（同じパターンスロットに保存する場合）。

また、**[PATTERN] + [TRG]**（1つまたは複数）+ **[PLAY]** を押し続けると、すべてのパターンデータがクリアされます。

• **SOUND:** トラックにロードされているアクティブなパターンのサンプルを、パラメーター設定と共にクリアします。シーケンサーの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。クリアする場合は「**YES**」を、操作をキャンセルする場合は「**NO**」を押します。パターンが保存されるまでは、サウンド情報は永久には失われません（同じパターンスロットに保存する場合）。

• **SEQUENCE:** 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。すべてのサンプルは変更されません。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。クリアする場合は「**YES**」を、操作をキャンセルする場合は「**NO**」を押します。パターンが保存されるまでは、シーケンサー情報は永久には失われません（同じパターンスロットに保存する場合）。

## 11.2 PROJECT



PROJECT を選択すると、プロジェクトマネージャーが表示されます。プロジェクトの管理と、プロジェクトの作成、ロード、クリア、保存ができます。数字が反転表示されているプロジェクトがアクティブなプロジェクトです。**LEVEL/DATA** でプロジェクトを参照し、**LEVEL/DATA** を押すと、以下のオプションがポップアップメニューで表示されます。

**LOAD:** 選択したプロジェクトをロードします。この操作を行うと、アクティブなプロジェクトが上書きされます。

**SAVE:** 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。空のスロットにプロジェクトを保存する場合は、リスト下部の ---- スロットを選択してください。このオプションを選択すると、プロジェクトに名前を付けることができる名前付けメニューが表示されます。

**DELETE:** プロジェクトスロットをリセットしてクリーンな状態にします。操作を実行するかを尋ねるプロンプトが表示されます。**LEVEL/DATA** を回して YES または NO を選択します。**LEVEL/DATA** を押して実行します。

新しいプロジェクトを作成するには、プロジェクトリストの一番上にある **NEW** を選択します。新しいプロジェクトは空です。この操作を行うと、アクティブなプロジェクトが上書きされます。



プロジェクトをロードしたり、新しいプロジェクトを作成したりすると、アクティブなプロジェクトが上書きされます。新しいプロジェクトをロードまたは作成する前に、必ずアクティブなプロジェクトを保存してください。

## 11.3 MIDI

このメニューには、Model:Samples の MIDI 機能を操作する各種サブメニューがあります。



## 11.3.1 SYNC

Model:Samples の MIDI クロックおよびトランスポートコマンドを送受信する方法をコントロールします。 **LEVEL/DATA** を使用して参照し、設定を変更します。



**CLK IN** を ON に設定すると、Model:Samples は外部機器から送信される MIDI クロックおよび MIDI トランスポートメッセージに応答します。

**CLK OUT** を ON に設定すると、Model:Samples は MIDI クロックおよび MIDI トランスポートメッセージを送信します。

**PCH IN** を ON に設定すると、Model:Samples は受信したプログラム変更メッセージに応答します。これは、外部からパターンを選択する場合に便利です。MIDI CHANNELS メニューで、プログラム変更メッセージの MIDI チャンネルを設定します。詳細については、42 ページの「11.3.2 CHANNELS」を参照してください。

**PCH OUT** を ON に設定すると、シーケンサーでパターンを変更した時に Model:Samples からプログラム変更メッセージが送信されます。MIDI CHANNELS メニューで、プログラム変更メッセージの MIDI チャンネルを設定します。詳細については、42 ページの「11.3.2 CHANNELS」を参照してください。

## 11.3.2 CHANNELS

このメニューで、MIDI チャンネルを設定します。 **LEVEL/DATA** を使用して参照し、設定を変更します。



**T1-6 CH**: 特定のトラックとのパラメーターデータの送受信（ノブを回して行います）に使用する専用 MIDI チャンネルを選択します。OFF に設定すると、パラメーターデータは MIDI 経由で送受信されません。

**FX CH**: DELAY および REVERB パラメーターの入出力の専用 MIDI チャンネルを選択します。OFF に設定すると、パラメーターデータは MIDI 経由で送受信されません。

**AUTO**: 現在アクティブなトラックにアクセスする AUTO チャンネルの MIDI チャンネルを選択します。Model:Samples に接続した外部 MIDI キーボードからこのチャンネルに MIDI データが送信されます。キーボードでアクティブなトラックをコントロールします。これは、例えばアクティブなトラックを素早く変更して異なるサウンドを再生する場合などに便利です。



Model:Samples は、外部 MIDI キーボードおよびコントローラーからのシーケンサートラックの録音に、トラックごとに専用のチャンネルおよび AUTO チャンネルを使用します。

**PCH IN**: 受信したプログラム変更メッセージをリスンする MIDI チャンネルを選択します。AUTO 設定では、AUTO チャンネルを使用します。Model:Samples を、SYNC メニューのプログラム変更メッセージに応答可能にします。詳細については、42 ページの「11.3.1 SYNC」を参照してください。

**PCH OUT**: パターンの変更時にプログラム変更メッセージを送信する MIDI チャンネルを選択します。

Model:Samples を、SYNC メニューのプログラム変更メッセージを送信可能にします。詳細については、42 ページの「11.3.1 SYNC」を参照してください。

### 11.3.3 PORTS

このメニューには、MIDI ポート関連の設定があります。 **LEVEL/DATA** を使用して参照し、設定を変更します。



**INP FROM** で、Model:Samples が MIDI データを受信するソースを選択します。

- **OFF**: Model:Samples は、受信 MIDI データを無視します。
- **MID**: Model:Samples は、MIDI IN ポートに送信された MIDI データのみをリスンします。
- **USB**: Model:Samples は、USB ポートに送信された MIDI データのみをリスンします。
- **M+U**: Model:Samples は、MIDI IN と USB ポートの両方に送信された MIDI データをリスンします。この設定にすると、USB 経由でのデータ転送速度が MIDI 経由のデータ転送速度の最大速度まで低下します。

**OUT TO** で、Model:Samples が MIDI データを送信する送信先を選択します。

- **OFF**: Model:Samples は MIDI データを送信しません。
- **MID**: Model:Samples は MIDI OUT ポートのみ MIDI データを送信します。
- **USB**: Model:Samples は USB ポートのみ MIDI データを送信します。
- **M+U**: Model:Samples は MIDI OUT と USB ポートの両方に MIDI データを送信します。この設定にすると、USB 経由でのデータ転送速度が MIDI 経由のデータ転送速度の最大速度まで低下します。

**OUT POL** で、メスの 5 ピン DIN ケーブル配線への 3.5 mm (チップ / リング / スリーブ) の 2 つの異なる規格に対応するように MIDI OUT ポートの極性を設定します。MIDI IN ポートは自動的に設定されます。

**OUT/THRU** で、MIDI OUT/THRU ポートが OUT ポートと THRU ポートのどちらで動作するかを設定します。

### 11.3.4 FILTER

このメニューには、MIDI フィルター関連の設定があります。 **LEVEL/DATA** を使用して参照し、設定を変更します。



**RCV NOTE**: アクティブにすると、外付け MIDI キーボードまたはコントローラーを使用して Model:Samples を演奏できます。

**RCV CC**: アクティブにすると、CC/ NRPN データを送信する外部 MIDI 機器から Model:Samples のパラメーターをコントロールできます。

**ENCS: TRACK パラメーター、FX パラメーター** および **LEVEL/DATA** ノブで MIDI データを送信するかどうかをコントロールします。

- INT に設定すると、ノブは Model:Samples に対してのみ動作し、MIDI データは送信されません。
- I+E に設定すると、ノブは Model:Samples に対して動作するほか、MIDI データを外部機器に送信します。



ENCS が INT に設定されている場合、トラックで MIDI 出力を送信するよう設定されている場合でもエンコーダーから外部機器へ MIDI は送信されません。詳細については、24 ページの「8.4.2 MOUT」を参照してください。

## 11.4 AUDIO

このメニューで、Model:Samples に対するオーディオ関連の設定を指定します。



### 11.4.1 HP MAX

ヘッドホンボリュームの上限を設定します。この設定は、MAIN 出力と HEADPHONES OUT のボリューム設定を変えたい場合（MAIN OUT のボリュームを非常に大きくするため、耳やヘッドフォンを保護したい場合など）に便利です。MAIN VOLUME ノブを回すと、HP MAX 設定が小さなヘッドフォンの記号で示されます。



### 11.4.2 INT OUT

Model:Samples から MAIN OUT および HEADPHONES OUT にオーディオを送信するかどうかを設定します。

**OFF:** オーディオは送信されません。

**AUT:** USB 経由でのみオーディオの送受信をします。これを設定すると、Model:Samples では MAIN OUT および HEADPHONES OUT にオーディオは送信されません。

**ON:** オーディオを送信します。

### 11.4.3 TRK OUT

個々のトラックから MAIN OUT および HEADPHONES OUT にオーディオを送信するかどうかを設定します。トラックのオンとオフを切り替えるには、**[T1 ~ T6]** パッドを使用します。

### 11.4.4 DEL OUT

ディレイエフェクトから MAIN OUT および HEADPHONES OUT にオーディオを送信するかどうかを設定します。

### 11.4.5 REV OUT

リバーブエフェクトから MAIN OUT および HEADPHONES OUT にオーディオを送信するかどうかを設定します。

## 11.5 BACKUP

このメニューでは、現在のプロジェクトまたはパターンデータをバックアップするため、SysEx 形式で Model:Samples の MIDI OUT/THRU ポートまたは USB ポート経由で受信デバイスに送信できます。

SysEx データの送受信時、Model:Samples の MIDI ポートまたは USB ポートを外部送信 / 受信デバイスに接続する必要があります。

外部デバイスがコンピューターの場合、Elektron ウェブサイトからダウンロードできる無料の SysEx ユーティリティ C6 を使用することをお勧めします。

#### 11.5.1 バックアッププロジェクト / パターンデータの送信

**LEVEL/DATA** を押して、現在のプロジェクトの SysEx データの転送を開始します。**LEVEL/DATA** を使用して、プロジェクトデータを送信するかパターンデータを送信するかを選択します。



SysEx 送信を開始する前にまず、受信デバイスがデータの受信を待機している状態であるか確認します。

#### 11.5.2 バックアップデータの受信

Model:Samples は常に SysEx データの受信待機状態になっているため、好きな時にプロジェクトやパターンをデバイスに送信できます。



バックアップではプロジェクト / パターンデータの送受信の実が行えません。サンプルの送受信はされません。サンプルを送受信するには、Transfer を使用します。詳細については、49 ページの「12.6 サンプルの転送」を参照してください。

## 11.6 UPGRADE

このメニューオプションは、Model:Samples の OS をアップグレードする場合に使用します。無料の Elektron Transfer ソフトウェアを使用して、OS syx ファイルを送信します。OS syx ファイルおよび Transfer は、Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。

OS syx ファイルを送信するデバイスを、Model:Samples の MIDI IN または USB ポートのいずれかに接続すると転送できるようになります。

Model:Samples はコンピューターのデスクトップアイコンとしては表示されません。

1. **LEVEL/DATA** を押して、Model:Samples を受信 OS SysEx データの受信待機状態にします。待機状態をキャンセルする場合は、**[BACK]** を押します。



2. Transfer を起動し、Elektron Model:Samples を MIDI Input デバイスおよび MIDI Output デバイスとして選択します。
3. syx ファイルを Transfer メインウィンドウにドラッグアンドドロップして Model:Samples に送信します。

OS の受信中は、Model:Samples 画面上に進行状況バーが表示されます。プロセスを正常に完了すると、OS が更新され、ユニットが再起動します。

### 11.7 DEVICE

このメニューを使用して、各種デバイス設定を行います。



#### 11.7.1 USB MODE

Model:Samples のどの機能を USB 経由にするかを選択します。

**A+M:** Model:Samples はサウンドカードと MIDI インターフェイスの両方として機能します。

**MID:** Model:Samples は MIDI インターフェイスとして機能します。

#### 11.7.2 LCD

LCD 画面の明るさを設定します。(LOW、MID、MAX)

#### 11.7.3 LED

LED ライトとボタンの明るさを設定します。(LOW、MID、MAX)

## 12. サンプル

### 12.1 サンプルについて

サンプルとは、16ビット、48 kHz のモノラルオーディオファイルです。

パターンの6つのトラックにはそれぞれ1つのサンプルを格納できます。+Drive からパターンにインポートしたサンプルは、アクティブなパターンの一部になります。そのため、サンプルに適用されるパラメーターの変更は、保存されているサンプルには影響しません。アクティブなパターンのサンプルのみに影響します。

パターンで使用されているサンプルは、名前を変更したり移動したりしても意図したとおりに動作します。これは、ファイル固有の値を各ファイルに付加するハッシュ機能によるものです。この値は、ファイル名やデータ構造内のファイルの場所に関係のない固有値です。ただし、サンプルを削除すると、パターンから除外されます。




+Drive からサンプルを削除した場合、プロジェクトやパターンからは除外されます。

### 12.2 +Drive のサンプルライブラリ


+Drive のサンプルライブラリにすべてのサンプルが保存されます。最大1 GB までサンプルを保存できます。最大576個のサンプル(6バンク×16パターン×6トラック)を、各プロジェクトのRAMに保存できます。合計サイズは64 MB(約11分)までです。複数のトラックで使用されているサンプルがRAM内のスペースを余分に占有することはありません。

### 12.3 サンプルのトラックへの割り当て


+Drive のサンプルをオーディオトラックに割り当てることができます。

1. **[TRACK] + [T1 ~ 6]** を押して、トラックを選択します。
2. **[WAVE]**  を押して、SAMPLE ASSIGN メニューを表示します。



3. **LEVEL/DATA** ノブで、割り当てるサンプルまでフォルダを移動します。**[BACK]**  を押して、フォルダ階層を1段階上に移動します。ブラウズ中にアクティブなトラックの**[TRIG]** キーを押すと、現在ハイライトされているサンプルが再生されます。



4. **LEVEL/DATA** を押して、サンプルを選択します。サンプルを選択せずにリストを閉じるには、**[BACK]**  を押します。

サンプルをトラックに割り当てると、シーケンサーまたは手動で**[TRIG]** または**[T1 ~ 6]** キーを押すことでトリガーできます。




また、複数のサンプルを同時にロードすることもできます。

SAMPLE ASSIGN メニューで、フォルダをハイライトして **LEVEL/DATA** を1秒間押したままにします。「LOAD WHOLE DIR」というポップアップが表示されます。該当フォルダから Model:Samples のトラックに複数のサンプルをロードする場合は「YES」を押します。

ディレクトリ内で1~6のサフィックスがあるファイルを検索し、この条件にマッチするファイルをそれぞれのトラックにロードします。トラックにマッチするファイルがない場合、空のトラックには、フォルダにあるまだロードされていないサンプルの1つ目のファイルがロードされます。例えば、ディレクトリに BD01、SD03、MYSAMPLE999、CHORDY、HIHAT6 というサンプルがある場合、T1にBD01、T2にCHORDY、T3にSD03、T4にMYSAMPLE999、T6にHIHAT6がロードされます。T5は空になります（もともとサンプルが格納されていない場合）。

## 12.4 +Drive ライブラリからのサンプルの削除

+Drive からのサンプルを Model:Samples で削除することができます。

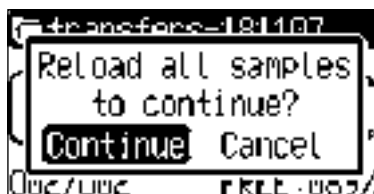
1. **[WAVE]**  を押して、SAMPLE ASSIGN メニューを表示します。
2. **LEVEL/DATA** ノブで、削除するサンプルまでフォルダを移動します。サンプルが格納されていないフォルダを削除することもできます。
3. **[FUNC] + LEVEL/DATA** を押して削除を開始します。



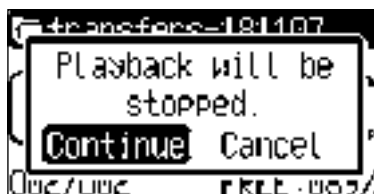
4. 「YES」を選択して **LEVEL/DATA** を押すとサンプルが削除されます。



プロジェクトのサンプルを多数ロードしたりロード解除したりすると、RAM が断片化され、最適化を行ってメモリ容量を解放する必要がある場合があります。この最適化は、プロジェクトのすべてのサンプルをリロードすると行われます。トラックにサンプルを割り当てようとする時「RELOAD ALL SAMPLES TO CONTINUE?」というポップアップが表示される場合、RAM にサンプルファイルは保管されていますが使用できないことを示しています。サンプルをリロードしてメモリを解放する必要があります。



CONTINUE を1秒間押すと、「PLAYBACK WILL BE STOPPED」というポップアップが表示されます。



もう一度 CONTINUE を押すと、サンプルのリロード中シーケンサーの再生が停止して、新しいサンプルがトラックに割り当てられます。サンプルのトラックへの割り当てを中止するには CANCEL を押します。



## 12.5 RAM フォルダ



SAMPLE ASSIGN メニューのルートの下部には RAM というフォルダがあります。このフォルダには、現在 RAM メモリにロードされているすべてのサンプルのリストが表示されます。サンプルは実際に RAM フォルダに置かれている訳ではなく、このフォルダは現在 RAM にロードされている内容の概要を表示するためのものです。しかし、ここに表示されるファイルは +Drive 上の実際のサンプルファイルにリンクされているため、このフォルダからサンプルをロードすることができます。

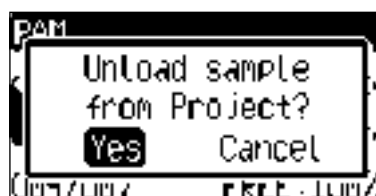


- **トラックに割り当てるすべてのサンプルは、RAM フォルダに自動的に追加されます。**
- **既に RAM 内にあるサンプルをロードした場合でも、RAM のスペースが余分に占有されることはありません。**

### 12.5.1 RAM フォルダからのサンプルのロード解除

アクティブなプロジェクトの RAM からサンプルをロード解除して、プロジェクトで使用する RAM メモリを解放できます。

1. **[WAVE]**  を押して、SAMPLE ASSIGN メニューを表示します。
2. **LEVEL/DATA** ノブで、ロード解除するサンプルまで RAM フォルダを移動します。**[BACK]**  を押して、フォルダ階層を 1 段階上に移動します。
3. **[FUNC] + LEVEL/DATA** を押してロード解除を開始します。



4. **[YES]** を選択して **LEVEL/DATA** を押すとサンプルがロード解除されます。

## 12.6 サンプルの転送

Model:Samples とコンピューターとの間でサンプルを転送するには、無料の Elektron Transfer ソフトウェアを使用する必要があります。Elektron Transfer ソフトウェアおよび Transfer ユーザーマニュアルは、Elektron ウェブサイト ([www.elektron.se](http://www.elektron.se)) の Support セクションからダウンロードできます。

### 12.6.1 コンピューターから Model:Samples へのサンプルの転送

1. Model:Samples を USB 経由でコンピューターに接続します。
2. Elektron Transfer ソフトウェア (Elektron ウェブサイトから入手可能) をコンピューターで起動します。
3. Transfer の CONNECTIONS ページで、MIDI IN および OUT ポートを Model:Samples に設定します。
4. Transfer の DROP ページで、サンプルを Transfer のメインウィンドウにドラッグアンドドロップします。サンプルは、Model:Samples の +Drive ストレージに作成されたデフォルトのディレクトリ「transfers-yyymmdd」に自動的に転送されます (他のディレクトリを設定していない場合)。特定のディレクトリにディレクトリ名を変更することができます。Transfer では、すべてのオーディオファイルを自動的に、Model:Samples のデフォルトのオーディオ形式である 16 ビット、48 kHz、モノラルに変換します。

サンプルを使用するには、パターンのトラックにこれらのオーディオファイルを割り当てる必要があります。詳細については、47 ページの「12.3 サンプルのトラックへの割り当て」を参照してください。

### 12.6.2 MIDI サンプルダンプスタンダード (SDS) 経由でのサンプルの受信

Model:Samples は、MIDI サンプルダンプスタンダード (SDS) および拡張 SDS 経由でのサンプル転送をサポートしています。Elektron C6 ソフトウェアでこの転送プロトコルを使用できます。USB MIDI のような高速インターフェイスでセキュリティ保護された転送を行うには、SDS ハンドシェイクを有効にする必要があります。Model:Samples にサンプル名を送信したい場合は、拡張 SDS ヘッダーの転送を有効にする必要があります。

SDS 経由で受信したサンプルは、+Drive のルートの INCOMING フォルダに格納されます。

### 12.6.3 Model:Samples からコンピューターへのサンプルの転送

1. Model:Samples を USB 経由でコンピューターに接続します。
2. Elektron Transfer ソフトウェア（Elektron ウェブサイトから入手可能）をコンピューターで起動します。
3. Transfer の CONNECTIONS ページで、MIDI IN および OUT ポートを Model:Samples に設定します。
4. Transfer で、EXPLORE をクリックして EXPLORE ページを表示します。
5. 必要に応じて、左側のドロップダウンメニューで「My Computer」を選択し、右のドロップダウンメニューで「Model:Samples」を選択します。
6. EXPLORE ページの Model:Samples の下の右側で、転送するサンプルに移動します。
7. サンプルを、「My Computer」の目的のフォルダにドラッグアンドドロップします。



- コンピューターにインストールされている Elektron Transfer ソフトウェアのバージョンが最新であることを確認してください。無料の Transfer ソフトウェアおよび Transfer ユーザーマニュアルは、Elektron ウェブサイトの Support セクションからダウンロードできます。
- **SETTINGS > MIDI CFG** メニューで **INP FROM** および **OUT** が **USB** に設定され、高速転送が可能になっていることを確認してください。詳細については、41 ページの「11.3 MIDI」を参照してください。
- ファイルを Model:Samples に転送する間、シーケンサーの再生は停止します。

## 13. STARTUP メニュー

このメニューにアクセスするには、**[FUNC]** キーを押しながら Model:Samples の電源をオンにします。このメニューで、さまざまなタスクを実行できます。異なる項目を選択するには、該当する **[TRIG]** キーを押します。

### 13.1 終了

**[TRIG 1]** キーを押すと STARTUP メニューが終了します。

### 13.2 エンプティリセット

この操作を実行するには、**[TRIG 2]** キーを押します。すべてのパターンが消去されます。+Drive 上のデータは保持されます。

### 13.3 ファクトリーリセット

Model:Samples でファクトリーリセットを実行すると、アクティブな RAM のプロジェクトが、すべてのパターンおよびグローバルデータを含め、上書きされ再初期化されます。+Drive のプロジェクトスロット 1 は、ファクトリープリセットパターンおよび設定で上書きされ、再初期化されます。

アクティブなプロジェクトを保持するには、ファクトリーリセットを実行する前に 1 以外の +Drive プロジェクトスロットに保存してください。ファクトリーリセットを実行するには **[TRIG 3]** キーを押します。



また、ファクトリーリセットと同時に +Drive の完全な再フォーマットを行うこともできます。この操作を行うと、+Drive のすべてのサンプルやパターンが消去され、ファクトリーコンテンツのみにリセットされます。

+Drive を再フォーマットしてファクトリーリセットを実行するには、**[PATTERN] + [TRACK] + [TRIG 3]** を押します。

### 13.4 OS のアップグレード

OS のアップグレードを開始するには、**[TRIG 4]** キーを押します。Model:Samples が待機状態になり、画面に「READY TO RECEIVE」と表示され OS データの受信を待機します。OS syx ファイルを送信するデバイスを、Model:Samples の MIDI IN ポートに接続すると転送できるようになります。OS syx ファイルを送信するには、無料の SysEx ユーティリティソフトウェア C6 を使用します。OS syx ファイルおよび C6 ソフトウェアは、Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。



- バックアップではプロジェクト / パターンデータの送受信の実が行えません。サンプルの送受信はされません。サンプルを送受信するには、Transfer を使用します。詳細については、49 ページの「12.6 サンプルの転送」を参照してください。
- STARTUP メニューでは、USB MIDI を使用してファイルを転送することはできません。

お使いのコンピューターで OS syx ファイルをダウンロードして、C6 ソフトウェアを起動します。CONFIGURE をクリックして、MIDI In および MIDI Out でお使いのサウンドカードを選択します。Syx ファイルを C6 のメインウィンドウにドラッグし、マウスポインターでこのファイルをクリックしてハイライト表示します。C6 ウィンドウ左上隅の「Send」ボタンをクリックします。

Model:Samples が OS を受信する間、進行状況バーに、OS の受信済みの割合が表示されます。転送が終了すると、「UPGRADING...DO NOT TURN OFF」というメッセージが表示されます。アップグレードには多少時間がかかります。アップグレード処理が完了したら、デバイスが再起動します。



OS syx ファイルの送信には、無料の Elektron C6 ソフトウェアを使用してください。このソフトウェアは Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。

## 14. ショートカットキー

---

この章で説明するショートカットキーを使用すると、特定の作業を素早く実行することができます。

### 全般

**[FUNC] + [RECORD]**: 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。

### トラック / パターン / バンクの選択

**[TRACK] + [T1 ~ T6]** キー: トラックのサンプルをトリガーせずにトラックを選択できます。

**[T1 ~ 6]**: トラックを選択して、そのトラックのサンプルをトリガーします。

**[PATTERN] + [TRIG 1 ~ 16]** キー: パターンを選択します。

**[PATTERN] + [T1 ~ 6]** キー: バンクを選択します。

### 名前付けメニュー

**[FUNC] + LEVEL/DATA** を回す: 文字を選択します。

**[FUNC] + LEVEL/DATA** を押す: 大文字と小文字を切り替えます。

### 保存と再ロード

**[FUNC] + [SETTINGS]**: アクティブなパターンを一時保存します。

**[FUNC] + [PATTERN]**: アクティブなパターンを一時再ロードします。

**[FUNC] + [SETTINGS]** (長押し): パターンをプロジェクトに保存します。

**[FUNC] + [PATTERN]** (長押し): プロジェクトからパターンを再ロードします。

### メニューへのアクセス

**[FUNC] + [LOOP]**: QUANTIZE メニューが表示されます。

**[FUNC] + [REVERSE]**: CLICK メニューが表示されます。

**[FUNC] + [RETURN]**: PAD SETUP メニューが表示されます。

**[FUNC] + [LFO]**: LFO SETUP メニューが表示されます。

**[FUNC] + [TRACK]**: TRACK SETUP メニューが表示されます。

**[FUNC] + [WAVE]**: SWING ALL メニューが表示されます。

**[FUNC] + [RETRIG]**: RETRIG SETUP メニューが表示されます。

**[FUNC] + [PAGE]**: パターン / トラックの SCALE メニューが表示されます。

### シーケンサーの設定

**[FUNC] + [TEMPO]**: テンポをタップできます。

**[TRACK] + LEVEL/DATA** を回す: すべてのトリガーをステップ全体で左または右に移動します (GRID RECORDING モードの場合)。

**[TRIG]** キー (押し続ける) + **[RETRIG]**: TRIG REPEAT メニューが表示され、トリガーのリトリガー **RATE** を設定できます (GRID RECORDING モードの場合)。

**[TRIG]** キー (押し続ける) + **SWING** を回す: TRIG NUDGE メニューが表示され、トリガーのマイクロタイミングを設定できます (GRID RECORDING モードの場合)。

---

**[FUNC] + [REVERSE]** (長押し) : クリックのオンとオフを切り替えます。

### シーケンサーの録音

**[RECORD] + [PLAY]**: LIVE RECORDING を起動します。

**[RECORD] + [PLAY]** を 2 度押す : クオンタイズ LIVE RECORDING のオンとオフを切り替えます。

### ミュート

**[FUNC] + [T1 ~ 6]** キー : トラックをミュート / ミュート解除します。

### FILL モード

**[PAGE]** (押し続ける) : **[PAGE]** を押している間だけ FILL モードが起動します。

**[TRACK] + [PAGE]**: FILL モードが固定されます。 **[TRACK] + [PAGE]** (再度): FILL モードの固定が解除されます。

### トラックのクリア / パターンのクリア

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

**[FUNC] + [PLAY]** (モードなしまたは LIVE RECORDING モード時) : パターンシーケンサーデータをクリアします。

## 15. 技術情報

---

### 電氣的仕様

#### インピーダンスバランストオーディオ出力

メイン出力レベル : +10 dBu

出力インピーダンス : 33 Ωアンバランスト

#### ヘッドフォン出力

ヘッドフォン出力レベル : +6 dBu

出力インピーダンス : 1 Ω

機器の消費電力 : 2 ~ 4 W (LED/LCD の明るさによる)

対応 Elektron 電源 : PSU-4

### ハードウェア

128 × 64 ピクセル LCD 画面

3.5 mm デュアル極性 TRS MIDI In、Out/Thru ジャック

1/4" インピーダンスバランストオーディオ出力ジャック × 2

1 × 1/4" ステレオヘッドフォンジャック × 1

48 kHz、24 ビット D/A コンバーター

高速 USB 2.0 マイクロ B ポート

電源入力 : センターポジティブ 3.5 × 1.35 mm バレルジャック、5 V DC、1 A

バッテリー電源 : センターポジティブ 5.5 × 2.1 バレルジャック、4 ~ 10 V DC

### 物理的仕様

寸法 : W 270 × D 180 × H 39 mm (10.7" × 7.1" × 1.6")  
(ノブおよび脚を含む)

重量 : 約 0.80 kg (1.8 ポンド)

推奨最大周囲温度 : 40°C (+104°F)

## 16. 著作権表示と連絡先情報

---

### 著作権表示

#### 製品の設計開発

Oscar Albinsson

Johannes Algeland

Ali Alper Çakır

Magnus Forsell

Andreas Henriksson

Jimmy Myhrman

Jon Mårtensson

Viktor Nilsson

David Revelj

Mattias Rickardsson

Martin Sigby

#### その他設計

Magnus Almberg

Johan Damerou

Ufuk Demir

Simon Mattisson

Karolina Pettersson

Cenk Sayinli

#### マニュアル

Erik Ångman

### 連絡先情報

#### Elektron ウェブサイト

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

#### 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: MIDI の仕様

この付録では、Model:Samples のコントロール変更 (CC) メッセージの仕様について説明します。

### A.1 トラックパラメーター

トラックパラメーター	
パラメーター	CC MSB
Note	3
Mute	94
Track level	95
Pan	10
Pitch	16
Decay Time	80
Sample Start	19
Sample Length	20
Cutoff	74
Resonance	71
Delay Send	12
Reverb Send	13
Volume + Dist	7
Swing	15
Chance	14

### A.2 再生パラメーター

再生パラメーター	
パラメーター	CC MSB
Loop	17
Reverse	18

### A.3 LFO パラメーター

LFO パラメーター	
パラメーター	CC MSB
Speed	102
Multiplier	103
Fade In/Out	104
Destination	105
Waveform	106
Start Phase	107
Reset	108
Depth	109

### A.4 FX パラメーター

FX パラメーター	
パラメーター	CC MSB
Delay Time	85
Delay Feedback	86
Reverb Size	87
Reverb Tone	88

## 索引

### 記号

+Drive 16, 46

クオンタイゼーション 27

コピー、貼り付け、クリア 31

サウンドアーキテクチャ 17

### サンプル

+Drive のサンプルライブラリ 46

Model:Samples への転送 48

クロマチック再生 13

コンピューターへの転送 49

サンプルのトラックへの割り当て 46

概要 46

削除 47

### シーケンサー 22

Chance 34

RETRIG SETUP メニュー 25

SCALE メニュー 28

Swing 31, 34

TRIG NOTE メニュー 26

TRIG REPEAT メニュー 26

パターンのコントロール 22

パターンの編集 23

パラメーターロック 28

バンクとパターンの選択 22

マイクロタイミング 25

条件付きロック 29

### スケール 28

### すべてコントロール 33

### セットアップと起動 12

### チェーン 32

### データ構造

サンプル 16

パターン 16

プロジェクト 16

### テンポ

PATTERN 23

設定 13

### トラックのミュート 13

### トリガー 23

ノートトリガー 23

パラメーターロック 28

ロックトリガー 23

### トリガー条件 29

### パターン

GRID RECORDING モード 23

LIVE RECORDING モード 24

テンポ 23

トリガーのタイプ 23

パターンのコントロール 22

パラメーターロック 28

バンクとパターンの選択 22

説明 16

パッド 20

パラメーターの編集 33

パラメーターロック 28

パラメーターを元に戻す 33

ファクトリーリセット 50

プロジェクト 16, 40

プロジェクトマネージャー 40

ヘッドフォンボリューム 43

リバーブ 38

安全性とメンテナンス 3

一時保存と再ロード 31

条件付きロック 29

名前付けメニュー 18

### 録音モード

GRID RECORDING モード 23

LIVE RECORDING モード 24

## B

BACKUP 43

## C

CHROMATIC モード 21

CLICK 27

## D

DELAY 38

## L

LFO

SETUP メニュー 36

Speed 34

メニュー 35

Loop 35

## M

MIDI シーケンサー 17, 24

MIDI ノート 20

MIDI 設定 40

## O

OS のアップグレード 44, 50

## P

PAD CONFIG メニュー 20

## R

RETRIG SETUP メニュー 25, 26

REVERSE 35

## S

SETTINGS メニュー

AUDIO 43

BACKUP 43

DEVICE 45



---

MIDI 設定 40  
UPGRADE 44  
プロジェクト 40

**SWING 31, 34**

**SYSEX DUMP 43**

## **T**

**TRIG NOTE メニュー 26**

**TRIG NUDGE 25**

**TRIG REPEAT メニュー 26**

