



D R U M

アナログ/PCM ドラムマシン

ユーザーマニュアル

1つのドラム

目次

<u>英語</u>	1
<u>目次</u>	2
<u>導入</u>	4
<u>箱の中</u>	4
<u>UNO ドラムを登録する</u>	5
<u>予防</u>	5
<u>1 - インストールとセットアップ</u>	7
<u>2 - ユニットの電源のオン/オフ - キャリブレーションプロセス</u>	9
<u>3 - 概要</u>	10
<u> 3.1 - インターフェースと用語の規則</u>	11
<u>4 - フロントパネルインターフェース4.1</u>	12
<u> - 編集マトリックス 4.1.1 - ドラム行 4.1.2 - FX 行 4.1.3</u>	13
<u> - SEQ 行 4.2 - マスター</u>	16
<u> セクション 4.3 - 再生/プログラムセクション</u>	26
<u> ロード</u>	28
	31
<u>5 - シーケンスのプログラミング5.1</u>	33
<u> - トリガーの挿入</u>	33
<u> 5.2 - トリガーの自動化</u>	33
<u> 5.3 - パターンの自動化 5.4</u>	33
<u> - エレメントパッドの使用</u>	34
<u>6 - プリセット</u>	35
<u> 6.1 - キットまたはパターンのロード 6.2 - キットまたはパターンの保存</u>	35
<u> 6.3 - 工場出荷時のプリセット</u>	35
<u>7 - MIDI実装</u>	36
<u> 7.1 - 一般 7.2 - UNO Drum で外部デバイスを制御する</u>	36
<u> 7.3 - 外部デバイスから UNO Drum を制御する</u>	36
<u> 7.4 - MIDI 経由で UNO Drum をコンピューターに接続する</u>	36
<u> 7.5 - USB 経由で UNO Drum をコンピューターに接続する</u>	36
<u> 7.6 - MIDI チャンネルを設定する</u>	36
<u> 7.7 - 同期モードを設定する</u>	36
<u> 7.8 - MIDI ソフトスルー</u>	37
<u> 7.9 - MIDI インターフェイスモード</u>	37
<u> 7.10 - エレメントマッピング</u>	37
<u> 7.11 - ノート出力</u>	38
<u> 7.12 - プログラムチェンジ</u>	38
<u> 7.13 - MIDI 実装チャート</u>	39

1つのドラム

8 – 仕様	43
9 – トラブルシューティング	45
10 – サポート10.1	46
- ユーザーエリア	46

1つのドラム

導入

UNO Drumをお買い上げいただきありがとうございます。



箱の中

パッケージには以下が含まれます:

- UNO ドラム
- USBケーブル
- 単三電池4本
- MIDIケーブル
- クイックスタートガイド
- 登録カード

1つのドラム

UNO ドラムを登録する

登録すると、テクニカル サポートにアクセスしたり、保証を有効にしたり、アカウントに追加される無料の JamPoints™ を受け取ることができます。JamPoints™ を使用すると、今後の IK 製品の購入時に割引を受けることができます。また、登録すると、最新のソフトウェア アップデータや IK 製品に関する最新情報も入手できます。

登録はこちら: www.ikmultimedia.com/registration

予防

場所

次のような場所で使用すると故障の原因になります。

- 直射日光の当たる場所
- 極端な温度や湿度の場所
- 極度に埃や汚れの多い場所
- 過度の振動が発生する場所
- 磁場に近い

電源

ユニットに付属の USB ケーブルのみを使用し、同じケーブルをデバイスの正しい USB ポートまたは USB 電源アダプタに接続してください。

UNO Drum は、Ni-MH とアルカリの両方で動作します。Ni-MH 電池は連続使用で約 2.5 時間持続することがテストで確認されていますが、アルカリ電池は連続使用で約 1.5 時間持続します。

他の電気機器との干渉

ラジオやテレビが近くにあると受信障害が発生する場合があります。本機はラジオやテレビから適切な距離を置いて操作してください。

取り扱い

破損を防ぐため、ノブや静電容量コントロールに過度の力を加えないでください。

お手入れ

外装が汚れた場合は、清潔で乾いた布で拭いてください。ベンジンやシンナーなどの液体クリーナーや、可燃性の磨き剤の洗浄剤は使用しないでください。

このマニュアルを保管してください

お読みになった後は、このマニュアルを後で参照できるように保管してください。

ユニット内に異物が入らないようにしてください

本機の近くに液体の入った容器を置かないでください。液体が本機内に入ると、故障、火災、感電の原因になります。

1つのドラム

機器内に金属物が入らないように注意してください。万一、機器内に何かが入り込んだ場合は、USB ケーブルを抜いて、最寄りの IK Multimedia 販売店または機器を購入した店舗にご連絡ください。

仕様は変更される可能性があります

このマニュアルに記載されている情報は、印刷時点では正確であると考えられます。ただし、IK Multimedia は、予告なしに仕様を変更または修正する権利、および既存のユニットを更新する義務を留保します。

1つのドラム

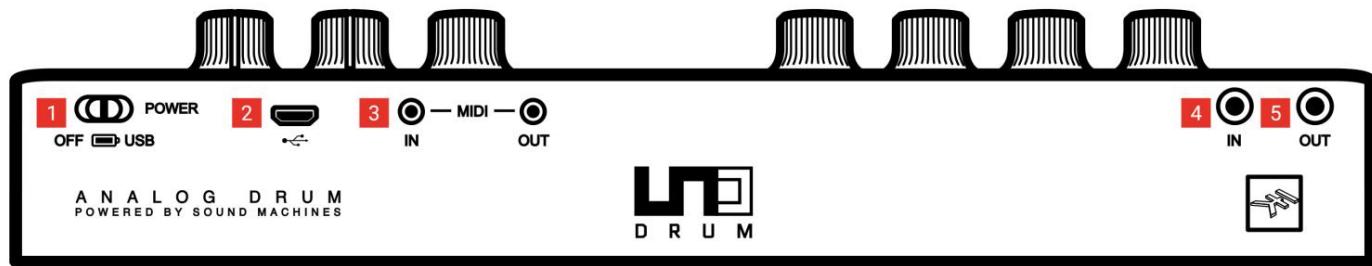
1 - インストールとセットアップ

注意: 誤動作や機器の故障を防ぐため、接続を行う前に必ず音量を下げ、すべてのユニットの電源をオフにしてください。

UNO Drum は、USB バスまたは 4 本の AA 電池 (アルカリまたは Ni-MH) で電源を供給できます。

USB: USB ホスト (Mac、Windows) に接続すると、必要な電力は通常すべてホストによって供給されます。接続されたホストが必要な電力を供給できない場合は、バッテリーが必要になることがあります (たとえば、カメラ接続キットを備えた iOS デバイスを使用する場合)。

重要: 電源スイッチがバッテリーの位置に設定されているが、USB 電源が接続されている場合、バッテリー残量が少なくなってもディスプレイに低バッテリー「BAT」インジケーターは表示されませんが、ユニットはバッテリー電源で動作しており、最終的には電源がオフになります。これを回避するには、スイッチを USB の位置に設定してください。



1 - 電源スイッチ

このスイッチで電源のオン/オフを切り替えます。ユニットは 4 本の AA 電池または USB で電源供給できます。

Ni-MH 電池は連続使用で約 2.5 時間持続することがテストで確認されていますが、アルカリ電池は連続使用で約 1.5 時間持続します。

2 - マイクロUSBポート

Lightning - USB カメラ アダプタまたは電源 (USB 電源アダプタや USB パワー バンクなど) を使用して、UNO Drum を Mac/PC や iOS デバイスなどのホストに接続します。

3 - MIDI IN/OUT ポート

MIDI ポートは、付属の 2.5 mm マイクロ プラグから MIDI DIN アダプターまで使用できます。

4 - オーディオ入力

別のUNOユニットまたは外部モノラルオーディオソースを接続します。オーディオ入力に入力される信号は、アクティブな場合は内部アナログコンプレッサーの影響を受けることに注意してください。

1つのドラム

5 - オーディオ出力

UNO Drum 出力を外部アンプ、ミキサー、オーディオ インターフェイス、またはステレオ ミニ プラグ付きのヘッドフォンに接続します。

1つのドラム

2 - ユニットの電源のオン/オフ - キャリブレーションプロセス

ユニットの電源をオンにすると、最初のチューニングと静電容量の検知が自動的に開始されます。

キャリブレーション中にボタンを押したり、ユニットの上に物を置いたりしないでください。静電容量感知システムのキャリブレーションが不正確になります。静電容量感知システムのキャリブレーションが不正確な場合は、ユニットの電源をオフにしてから再度オンにして、プロセスを繰り返してください。

本体の起動時には、さまざまなノイズや調整音が聞こえる場合がありますので、起動中は音量を下げるをお勧めします。

1つのドラム

3 – 概要

UNO Drum は、誰もが暖かく、パンチの効いた、高品質で感動的なグルーヴを作成できる究極のビート作成ステーションです。イタリアのアナログ専門家 Soundmachines とのコラボレーションにより開発された UNO Drum は、定評のある UNO Synth の後継機であり、迫力のあるアナログ トーンとデジタルの柔軟性および利便性を兼ね備えています。

UNO Drum を使用すると、幅広いサウンド パレットを使用して簡単にプログラミングおよび演奏でき、音楽にプロフェッショナルなドラム グループを追加できます。

UNO ドラムの特徴:

12 キラーサウンド要素

- 6つの太くパンチの効いたアナログボイス •最

- 大12のPCMボイス •アナログドライ

- ブとコンプレッサー

- 100 種類のドラムキット

より広い音のパレット

- デジタルの柔軟性を備えたアナログの特性 •より多くの音楽

- スタイルに適合 •エレクトロニックからヒ

- ップホップ、インディからポップまで

使いやすく、演奏しやすい 12 個のマ

- ルチタッチ、ダブルベロシティパッド •4 つのダイナミック

- サウンドコントロール •5 つのパフォーマン

- スエフェクト

完全にプログラム可能

- 64ステップシーケンサー •ステッ

- プごとに最大8つのパラメータ •100種類のドラ

- ムパターン

あらゆるライブ、スタジオ、モバイルのセットアップに統合可能

- MIDIおよびUSB入力/出力

- 他のデバイスをデイジーチェーン接続するためのオーディ

- オ入力 •超ポータブルで軽量 •バッテリーまたは

- USB電源

1つのドラム

3.1 - インターフェースと用語の規則

エレメント:キック、スネア、ハイハットなどのドラムパートです。エレメントは、アナログエレメントまたは PCM エレメントになります。

サウンド:要素のサウンドです。各要素には 5 つのサウンドがあり、そのうち 60 のサウンドはアナログです。

キット:キットは、編集されプリセットとして保存される要素とサウンドの組み合わせです。

要素パターン:要素に対する相対的なパターンです。

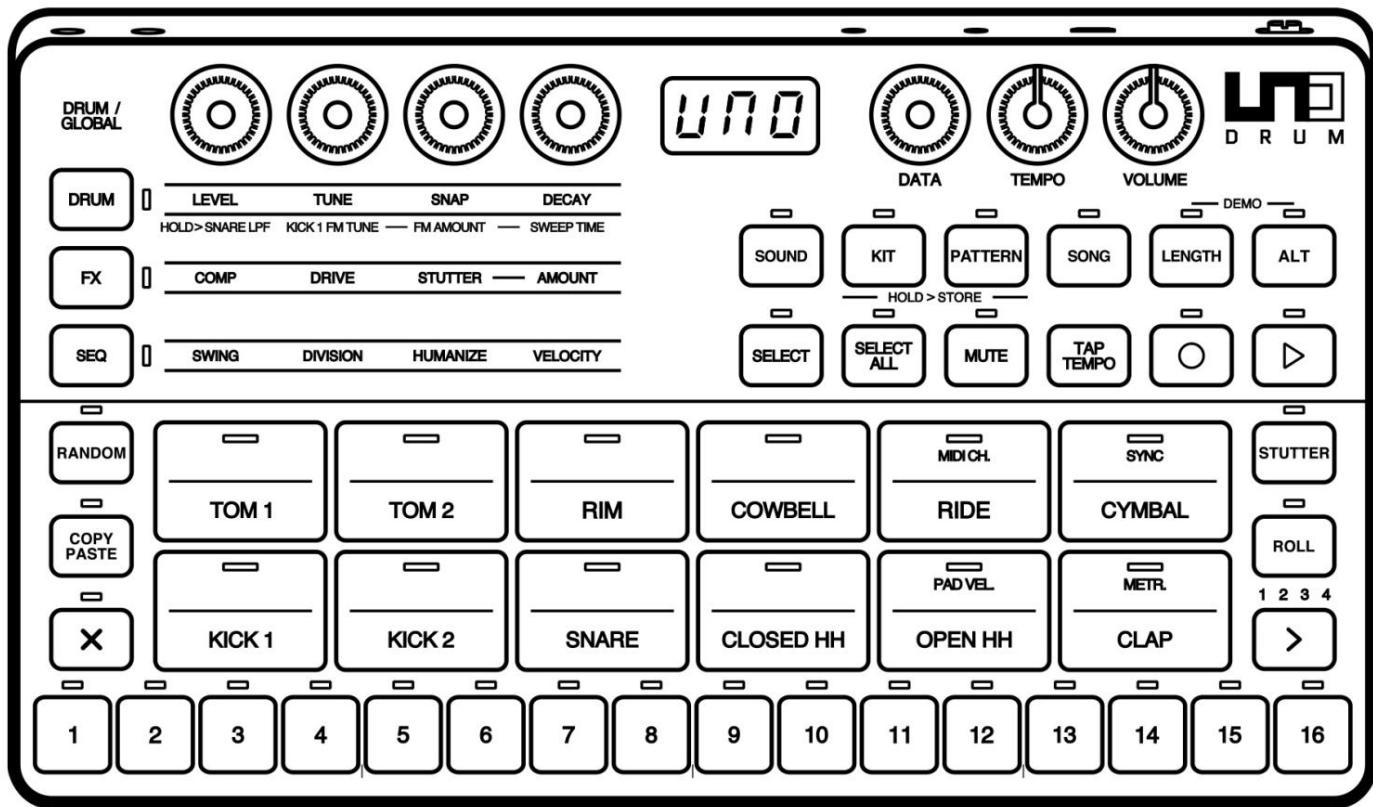
パターン:すべての要素パターンを網羅したグローバル パターンで、プリセットとして保存されます。

曲:最大 64 個のパターンがループで繰り返されるチェーンです。

代替機能:これらの機能は ALT ボタンでアクティブ化され、グローバル パラメーターまたはセカンダリ機能として使用できます。

1つのドラム

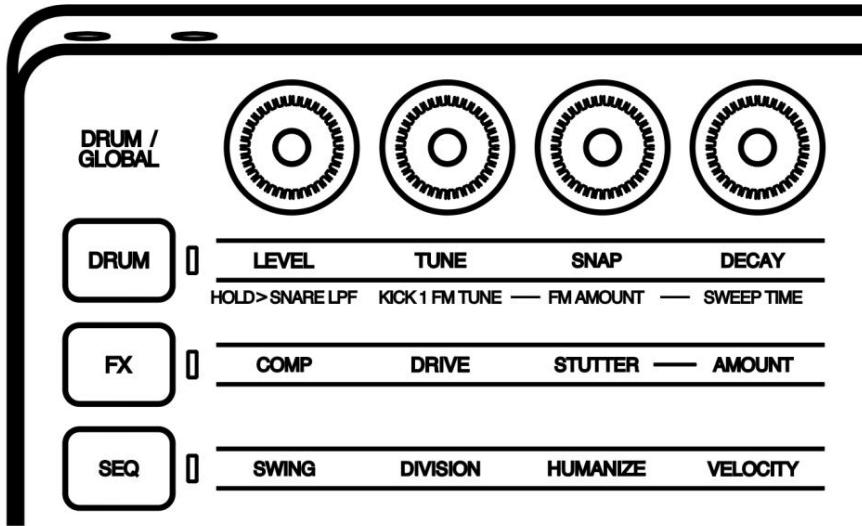
4 - フロントパネルインターフェース



説明を簡単にするために、フロント パネルを編集マトリックス、マスター セクション、再生/プログラム セクションの 3 つの部分に分ることができます。これらの部分は連携して動作します。

1つのドラム

4.1 - 編集マトリックス



編集マトリックスは、4つのエンドレス エンコーダーと 3つのキャップ センス ボタンで構成されています。

キャップセンス ボタンを押すとエンコーダーが起動し、ボタンの右側、エンコーダーの下のラベルの付いた行に記述されているパラメータを編集します。ボタンの対応する LED が点灯しているときは、行が選択されていることが示されます。

すべてのエンドレス エンコーダーは相対的な動作をします。つまり、ノブの位置に関係なく、保存された値または現在の値から値がスムーズに変化し、値のジャンプは発生しません。

最初の行「DRUM」には、ボタンを 1.5 秒間押し続けるとアクティブになる 2 番目の機能があります。1.5 秒後、エンコーダーはラベルに従ってパラメーターを調整します。

すべてのマトリックス ボタンは排他的トグルです。つまり、一度に選択できるボタンは 1 つだけであり、ボタンの選択を解除して別のボタンを選択して選択を変更することはできません。

各行には独自のタイプのコントロールとパラメータ値があります。

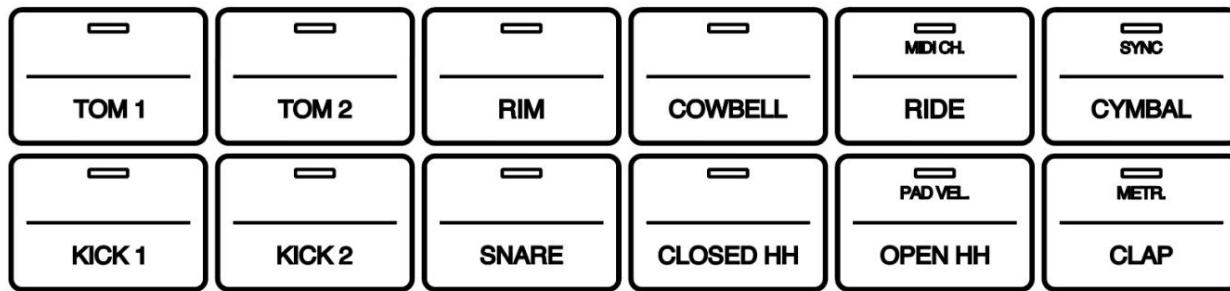
4.1.1 - ドラム列



DRUM 行は要素関連の行であり、要素 PAD に厳密にリンクされています。

PAD を選択すると (要素の選択は、再生/プログラム セクションで関連する PAD を押すことによって行われます)、この行で関連する要素のコントロールを変更できます。

1つのドラム



6つのアナログ要素にはそれぞれ独自のパラメーターがあり、PCM要素には同じタイプのコントロールがあります。

各要素のパラメータは、その電子機器と音楽の性質によって異なります。

アナログサウンド:

KICK1: (FM変調によるモダンなサウンド)

チューニング: キャリアのチューニングを約30Hzから約100Hzに調整します

減衰: 減衰時間を調整します

FMチューニング: 変調器のチューニングを調整します

FM量: FM変調の量を調整します

スイープ時間: キャリアと変調器のスイープ時間を調整します

スナップ: 追加された初期トランジエントの音量を調整します

レベル: 要素の音量を調整します

KICK2: (トランジエントを追加したビンテージタイプ)

チューニング: 31Hzから80Hzあたりにチューニングを調整します

減衰: 減衰時間を調整します

スナップ: 追加された初期トランジエントの音量を調整します

レベル: 要素の音量を調整します

SNARE (ヴィンテージモダンスタイル)

チューニング: スネアのボディ部分のチューニングを調整します

減衰: 減衰時間を調整します

スナップ: 初期トランジエントのスタイルと音量を調整します

1つのドラム

スネア LPF: スネアを再現するノイズ ジェネレーターに配置されている LPF を調整して、倍音成分を増減します。LPF はホワイト ノイズ部分にのみ追加されるため、倍音成分を減らし始めるとすぐに減衰も減少し始め、スネアのボディ部分だけが残ります。

レベル: 要素の音量を調整します

拍手

減衰: 8つのハード選択間で減衰を調整します

レベル: 要素の音量を調整します

OH/CH (オープンハイハットとクローズドハイハット)

チューン: 金属ノイズの種類を 4 種類から選択します。

減衰: 減衰時間を調整します

レベル: 要素の音量を調整します

PCMサウンド:

UNO Drum の PCM サウンドはピンテージ スタイルのサンプルで、マシン全体に昔ながらの雰囲気を与えています。PCM サウンドの場合、エンジンは 32kHz および 12 ビットで動作します。コントロールは次のとおりです。

調整: PCM サンプルの読み取り速度を調整します。ディスプレイには 0 から 127 までの値が表示されます。0 は最小読み取り速度値、64 は通常の速度値でデフォルト、127 は最大読み取り速度です。

Decay: アンプ エンベロープの減衰時間を短縮します。最大値 127 はサンプルの最大長に対応します。減衰は TUNE コントロールに比例してリンクされているため、チューンを変更するとそれに応じて減衰時間も変更されることに注意してください。

レベルとベロシティのコントロールはすべての要素に共通で、各要素ごとに個別に編集できます。0 から 127 までの値で表示および制御されます。

ドラム行のすべてのコントロールは KIT に保存でき、リアルタイムとステップごとに要素パターンに記録できます。

1つのドラム

4.1.2 - FX行



FX 行はグローバル行です。つまり、リストされているパラメータは UNO Drum のマスター出力に影響します。

COMP:コンプレッサーの略称で、マスター出力に配置されるオーディオエフェクトです。このコントロールは、アナログ マスター コンプレッサー回路のしきい値を調整します。

値は 0 から 127 まで、圧縮と自動メイクアップの量を調整します。

コンプレッサー値は、エレメント パターンまたはパターンに記録できません。

コンプレッサーの値は KIT に保存されます。

DRIVE:マスター出力に配置されたオーディオエフェクトです。このコントロールは、アナログ ドライブ回路によって与えられる歪みの量を調整します。

値は 0 から 127 まで、歪みの量を調整します。

ドライブ値は要素パターンまたはパターンに記録できません。

ドライブ値は KIT に保存されます。

次の 2 つのコントロールは、MIDI エフェクト STUTTER の設定です。このコントロールは、再生/プログラム セクションにある瞬間ボタン STUTTER のパラメータを調整します。

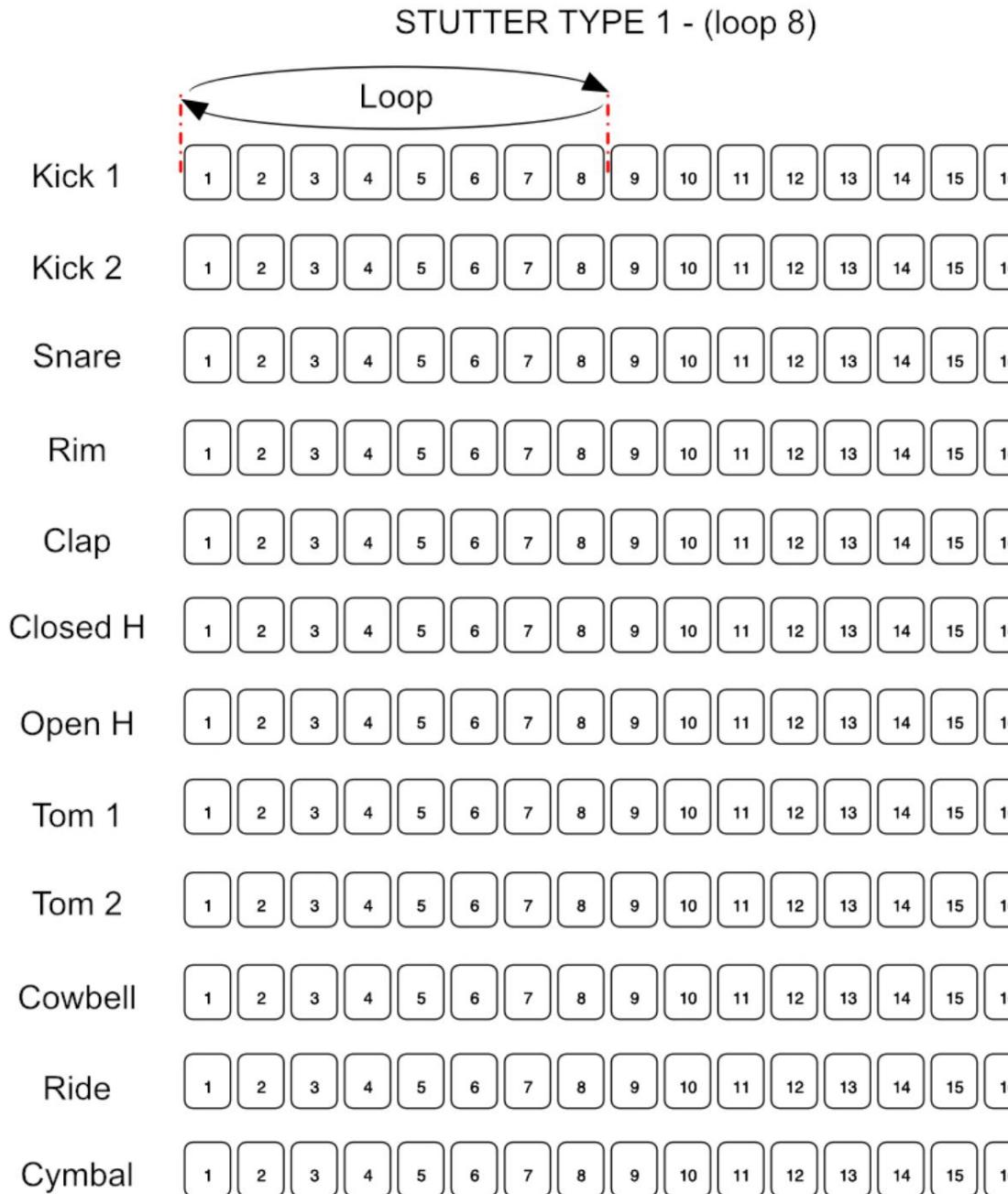
スタッター ボタンを押すと、選択したタイプと量は、ボタンを押した後に再生される最初のステップから有効になります。

STUTTER と STUTTER AMOUNT: STUTTER は MIDI エフェクトです。このコントロールは、使用可能な 10 種類のスタッターから選択します。スタッターの種類は厳密に量の値にリンクされており、結果は記録されたパターンと STUTTER ボタンが押されたときに変化します。

1つのドラム

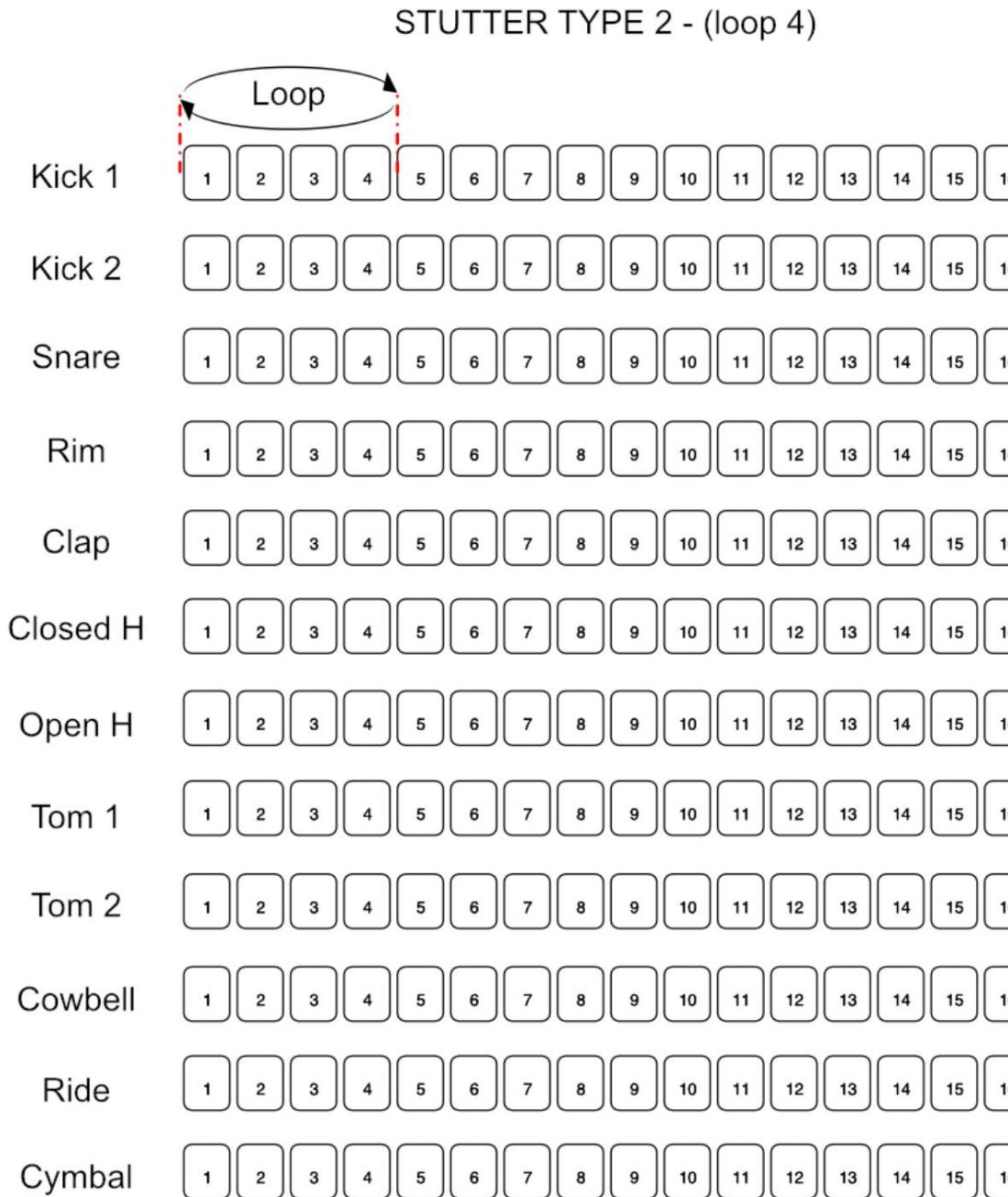
吃音の 10 種類は次のとおりです。

タイプ 1 (ループ 8): ディスプレイの選択に「1」と表示されます。このタイプは、スタッター ボタンを押した後、最初の利用可能なステップから 8 つのステップをループで繰り返します。この場合、AMOUNT は、ステップ 1 から開始する場合の例を示した図に示すように、Kick1 から 12 の要素すべてまで、スタッターによって影響を受ける要素の数を制御します。量の範囲は 0 ~ 12 です。



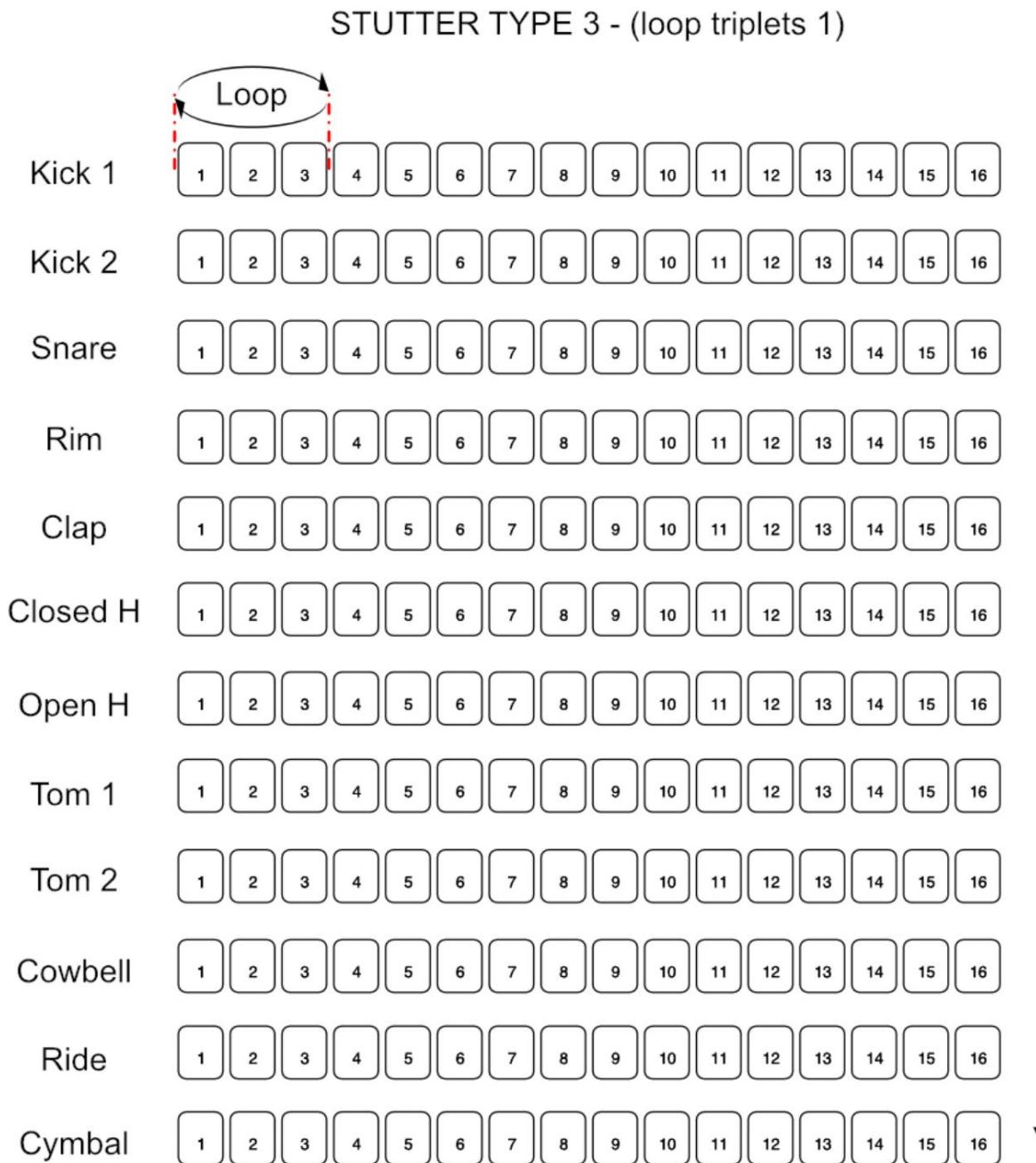
1つのドラム

タイプ 2 (ループ 4): ディスプレイの選択に「2」と表示されます。このタイプは、スタッター ボタンを押した後、最初のステップから 4 つのステップをループで繰り返します。この場合、AMOUNT は、ステップ 1 から開始する場合の例を示した図に示すように、Kick1 から 12 要素すべてまで、スタッターの影響を受ける要素の数を制御します。量の範囲は 0 ~ 12 です。



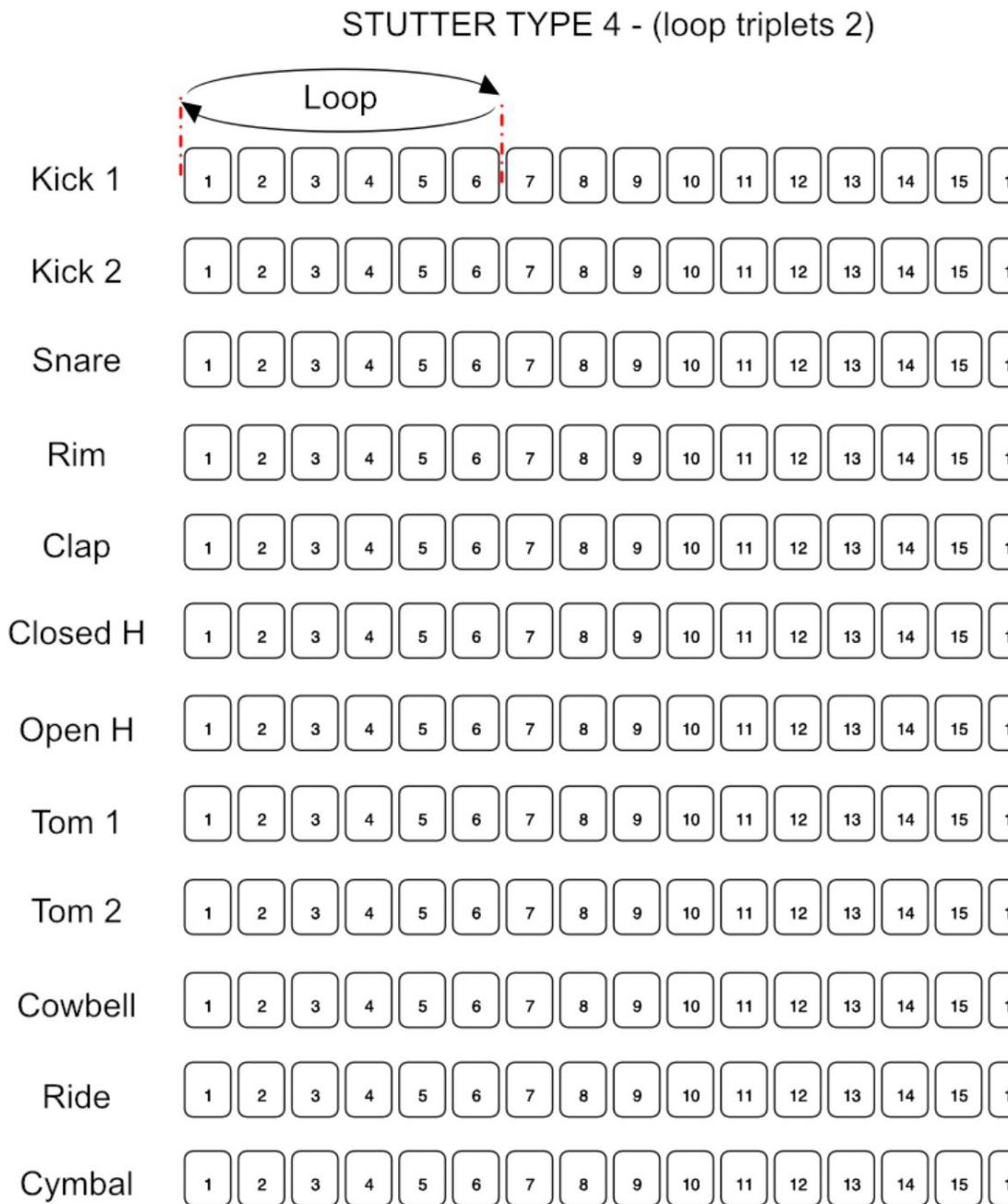
1つのドラム

タイプ3(ループトリプレット1): ディスプレイの選択に「3」と表示されます。このタイプは、スタッター ボタンを押した後、最初のステップから3つのステップをループで繰り返します。この場合、AMOUNTは、ステップ1から開始する場合の例として、Kick1から12個の要素すべてまで、スタッターによって影響を受ける要素の数を制御します。量の範囲は0~12です。



1つのドラム

タイプ 4 (ループ トリプレット 2): ディスプレイの選択には「4」が表示されます。このタイプは、スタッター ボタンを押した後、最初のステップから 6 ステップをループで繰り返します。この場合、AMOUNT は、ステップ 1 から開始する場合の例に示すように、Kick1 から 12 要素すべてまで、スタッターの影響を受ける要素の数を制御します。量の範囲は 0 ~ 12 です。



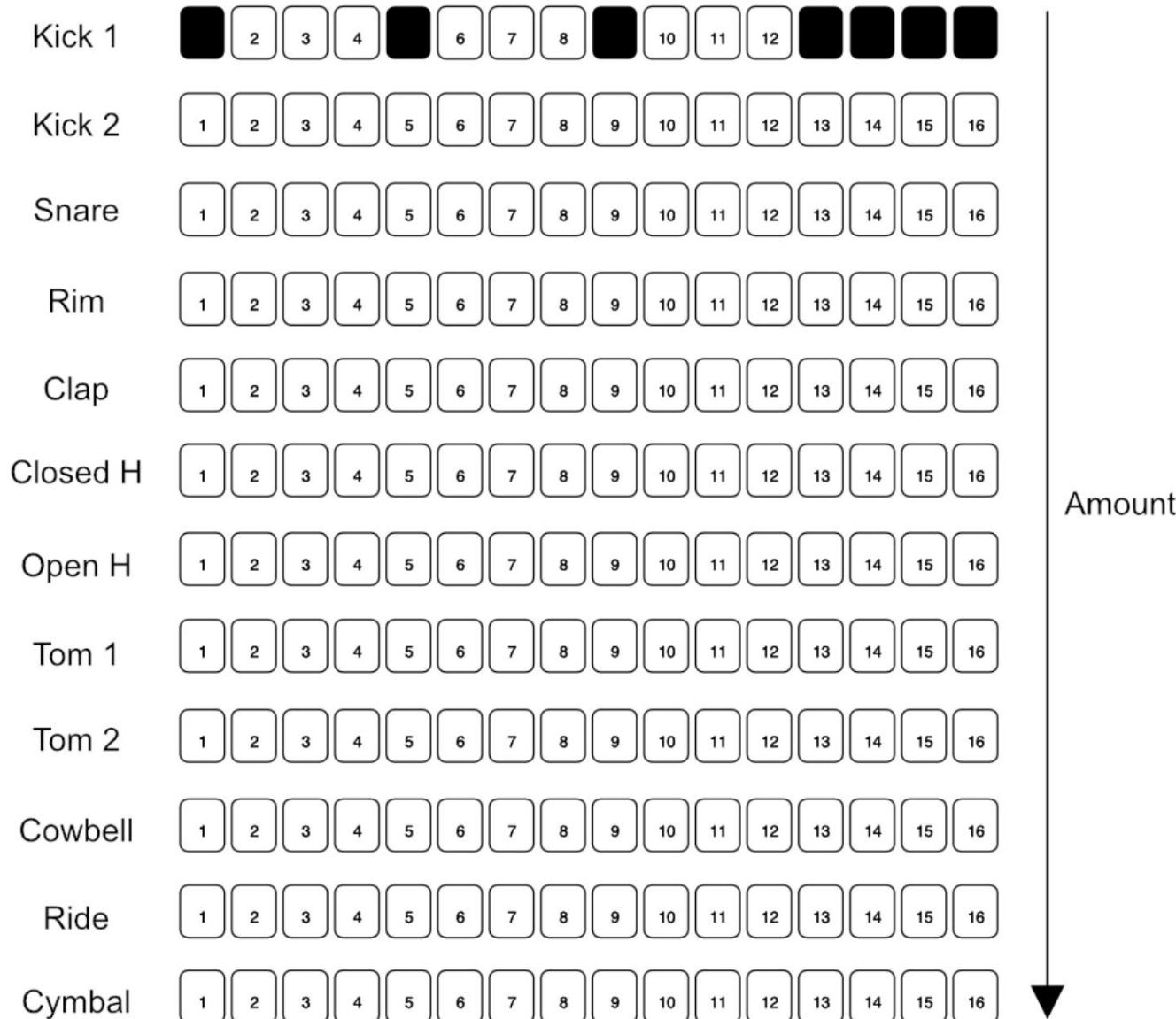
1つのドラム

タイプ 5 (塗りつぶしスタイル 1): ディスプレイの選択に「5」と表示されます。このタイプでは、図に示すように、使用可能な最初のステップから始めて、16 ステップの事前プログラムされたパターンが現在の要素パターンに追加されます。

この場合、AMOUNT は、図に示すように、Kick1 から 12 個の要素すべてまで、スタッターの影響を受ける要素の数を制御します。量の範囲は 0 ~ 12 です。

タイプはスイングと分割によって影響を受けますが、パターンの長さと速度は 127 に固定されており、影響を受けません。

STUTTER TYPE 5 - (fill style 1)



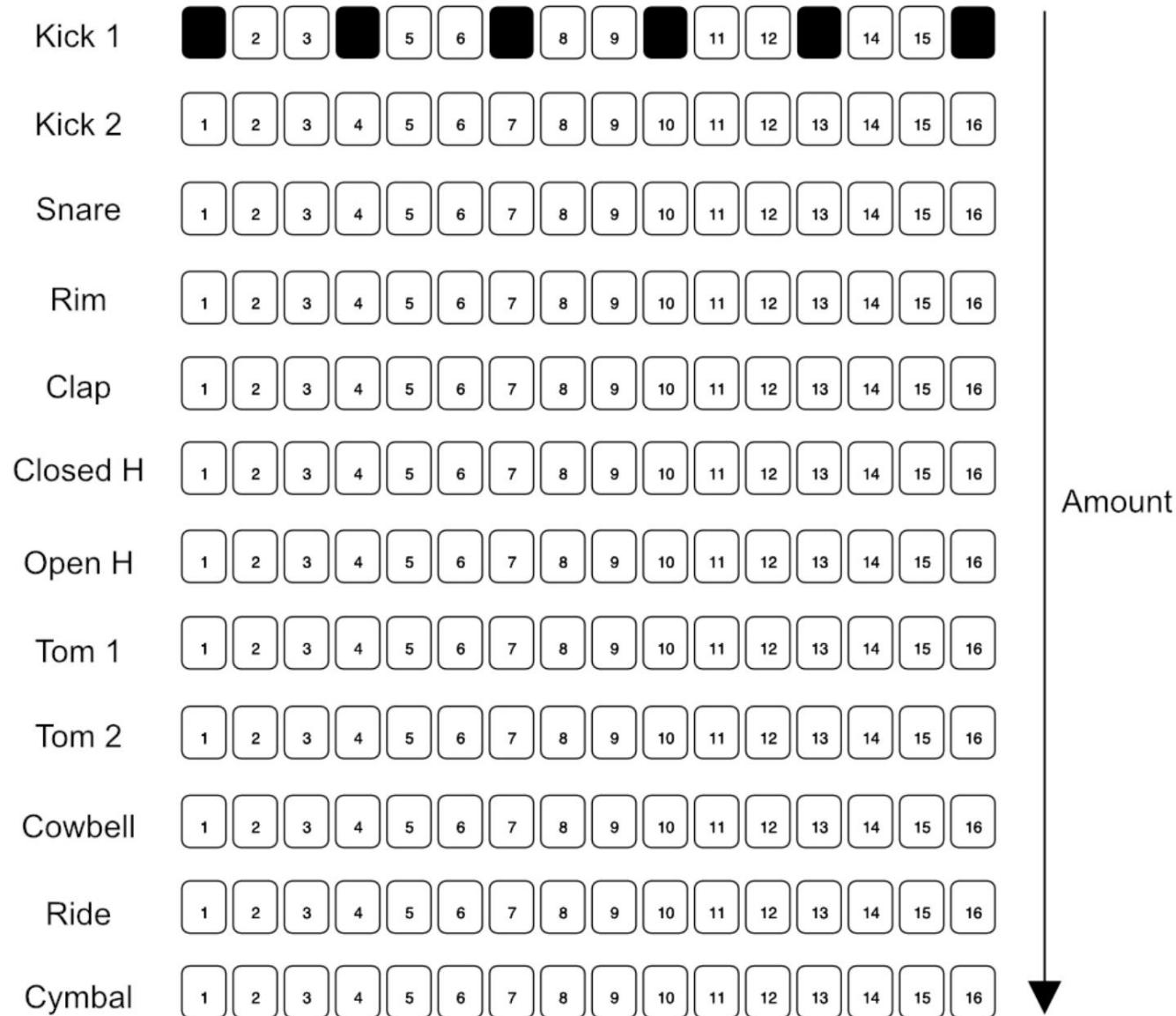
1つのドラム

タイプ 6 (塗りつぶしスタイル 2): ディスプレイの選択に「6」が表示されます。このタイプでは、図に示すように、使用可能な最初のステップから始まる 16 ステップの事前プログラムされたパターンが現在の要素パターンに追加されます。

この場合、AMOUNT は、図に示すように、Kick1 から 12 個の要素すべてまで、スタッターの影響を受ける要素の数を制御します。量の範囲は 0 ~ 12 です。

タイプはスイングと分割によって影響を受けますが、パターンの長さと速度は 127 に固定されており、影響を受けません。

STUTTER TYPE 6 - (fill style 2)



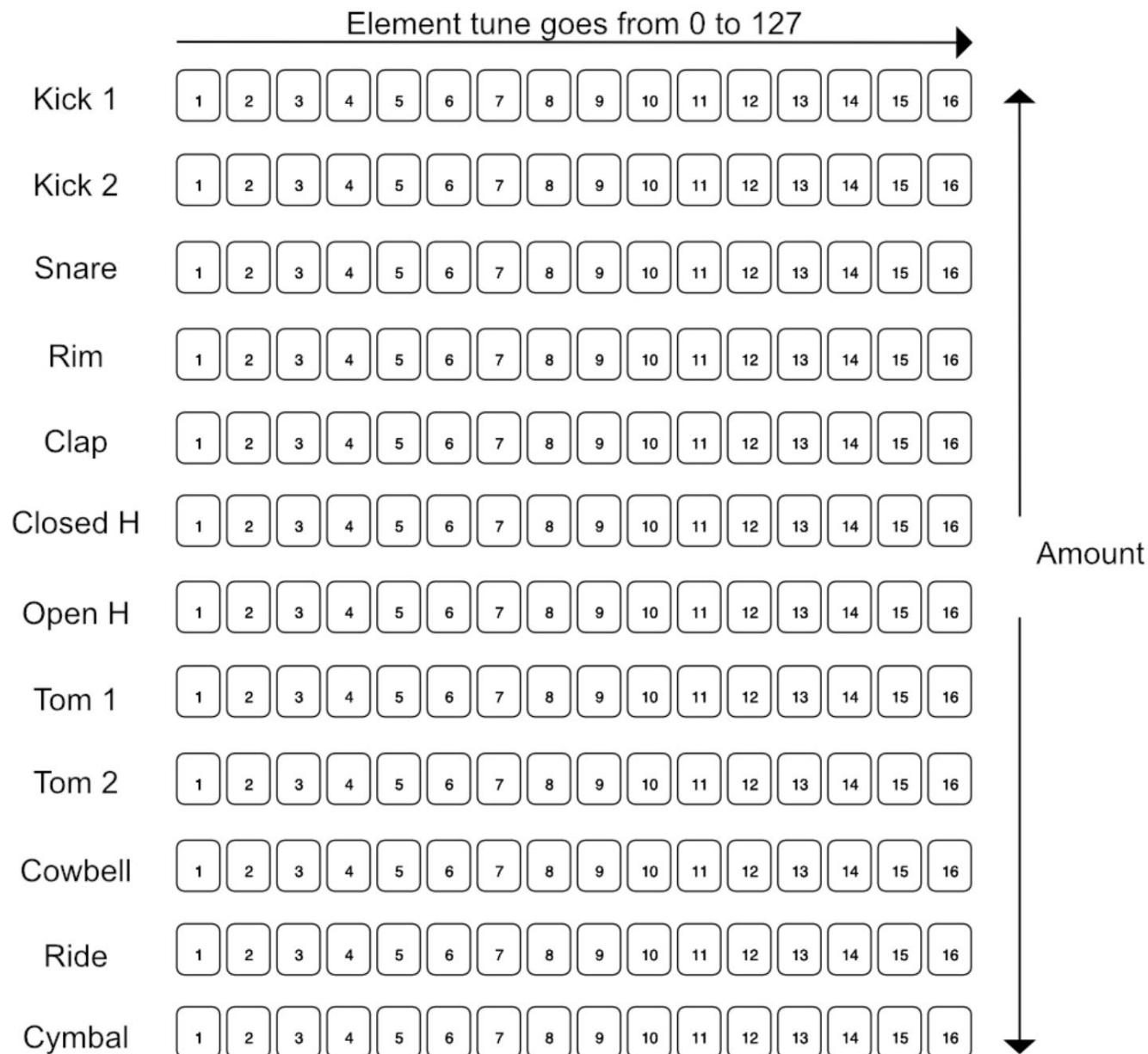
1つのドラム

TYPE 7 (Tune UP): ディスプレイの選択には「7」が表示されます。このタイプは、エフェクト要素の Tune パラメータを 0 から 127 まで 8 ステップでオーバーラップします (シーケンスの速度の 2 倍)。

この場合、AMOUNT は、図に示すように、クローズド ハイハットとオープン ハイハットから 12 個の要素すべてまで、スタッターの影響を受ける要素の数を制御します。量の範囲は 0 ~ 12 です。

タイプは、スイング、分割、速度、パターンの長さによって影響を受けます。

STUTTER TYPE 7 - (Tune UP)



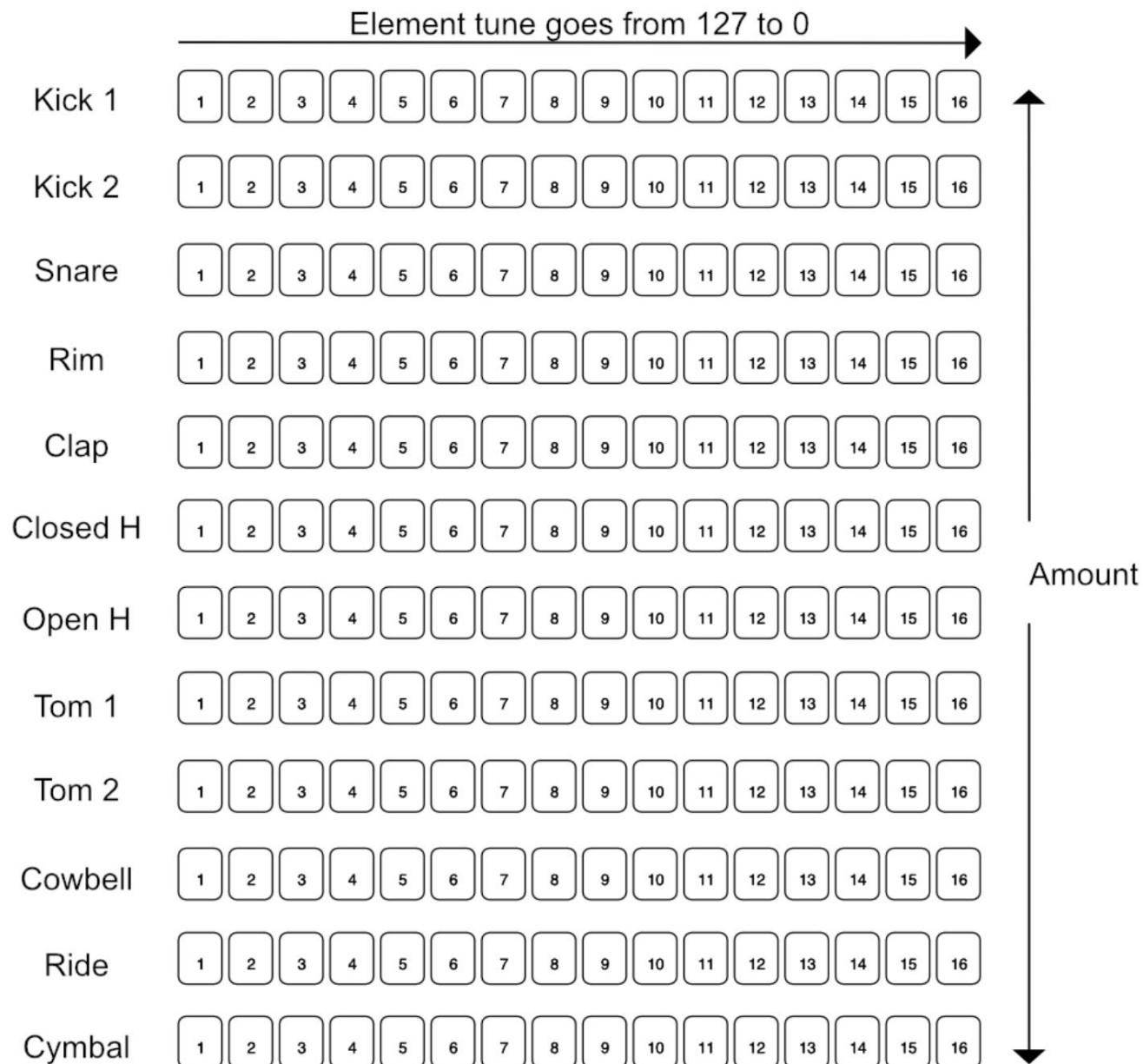
1つのドラム

TYPE 8 (Tune DOWN): ディスプレイの選択には「8」と表示されます。このタイプは、影響を受ける要素の Tune パラメータを、値 127 から 0 まで 8 ステップでオーバーラップします (シーケンスの速度の 2 倍)。

この場合、AMOUNT は、図に示すように、クローズド ハイハットとオープン ハイハットから 12 個の要素すべてまで、スタッターの影響を受ける要素の数を制御します。量の範囲は 0 ~ 12 です。

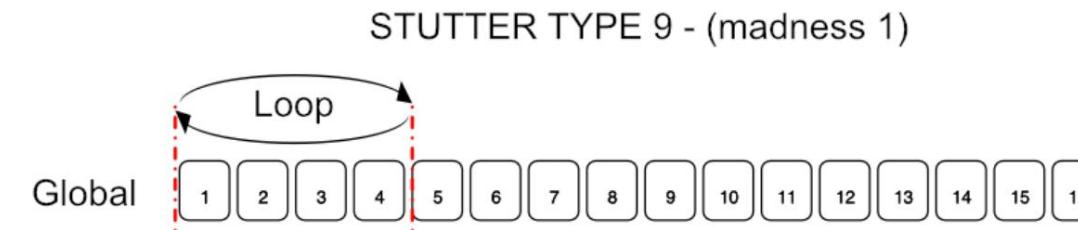
タイプは、スイング、分割、速度、パターンの長さによって影響を受けます。

STUTTER TYPE 8 - (Tune DOWN)

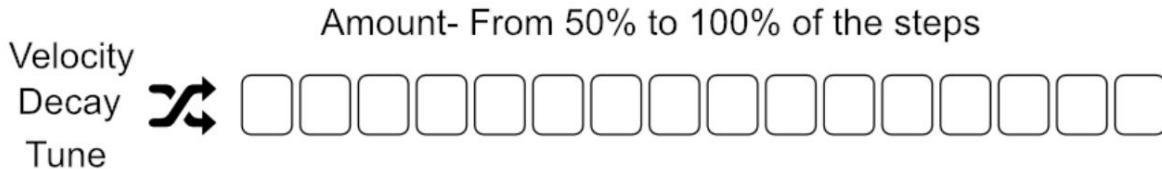
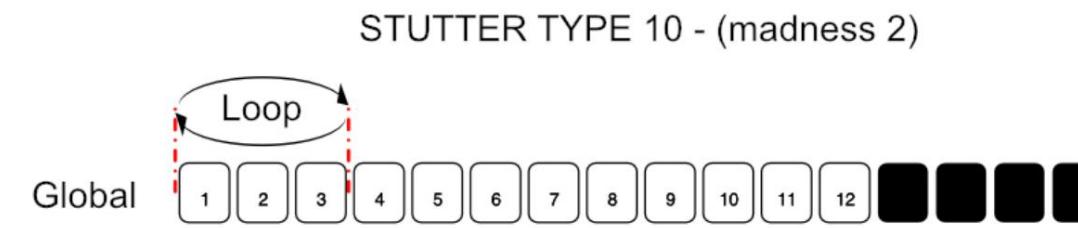


1つのドラム

タイプ 9 (マッドネス 1): ディスプレイの選択には「9」が表示されます。このタイプは、スタッター ボタンを押した後、シーケンスの速度の 2 倍の速度で最初のステップから 4 つのステップをループで繰り返します。この場合、AMOUNT は、ランダムなベロシティ、ディケイ、チューンを持つループとは独立して、ステップの量を 50% から 100% まで制御します。



タイプ 10 (マッドネス 2): ディスプレイの選択には「10」と表示されます。このタイプは、スタッター ボタンを押した後、シーケンスの 2 倍の速度で最初のステップから 3 ステップをループで繰り返します。この場合、AMOUNT は、ループとは独立してステップの量を 50% から 100% まで制御します。ループにはランダムなベロシティ、ディケイ、チューンがあり、16 ステップ パターンの最後に 4 ステップのロールが追加されます。



1つのドラム

4.1.3 – SEQ行



SEQ 行はグローバル行です。つまり、エフェクトはペロシティを除いて UNO Drum のデジタル シーケンサーのマスター設定に影響します。これにより、録音がアクティブなときに各要素のペロシティをステップごとに調整します。

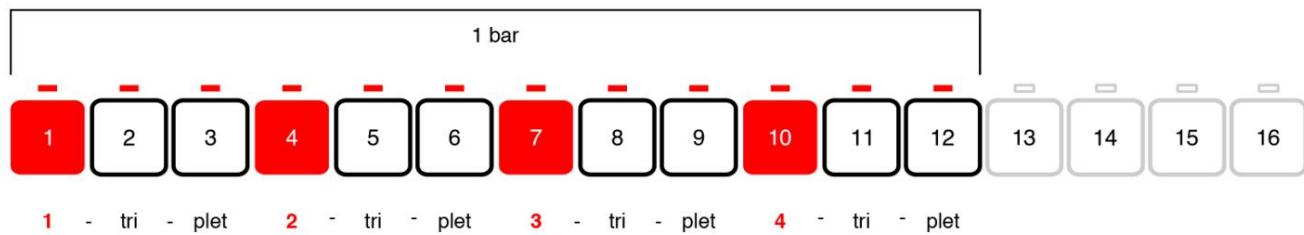
SWING: MIDI エフェクト - 16 分音符のスイングで 16 ステップを想定して、2 ステップごとに適用されるスイング パーセンテージの量を調整します。

これらのパーセンテージは、2 番目の 16 分音符が、その前後の拍子に対してどの程度配置されているかを表します。つまり、50% のスイングは、2 番目のステップが前後の 2 拍子のちょうど中間のタイミングで演奏されるストレート タイミングを指します。

値は 50 から 70 までです。

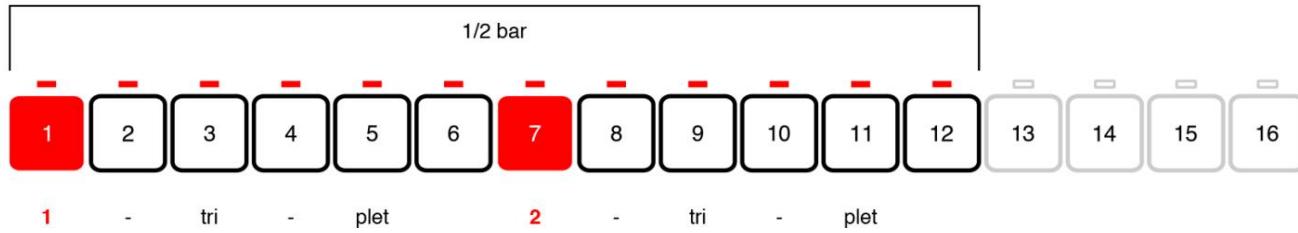
DIVISION: MIDI エフェクト - UNO シーケンスは通常の 4/4 とは異なる分割を持つことができ、次の中から選択できます。

8 分音符 3 連符 (3/4) - 3 つのステップが 1 拍になります。つまり、12 ステップで 1 小節になります。このスケールを選択すると、パターンの長さは自動的にカットされません。パターンの長さを 12 ステップにカットするには、マスター セクションの LENGTH 機能を使用する必要があります。パターンには 64 ステップが用意されているため、最大 5 小節まで作成できます。正しい 3 連符スケールをプログラムするには、ユーザーはそれに応じてパターンの長さを選択する必要があります。

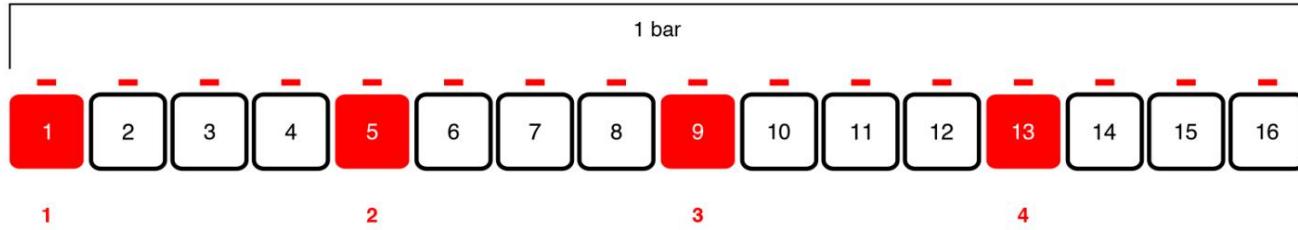


1つのドラム

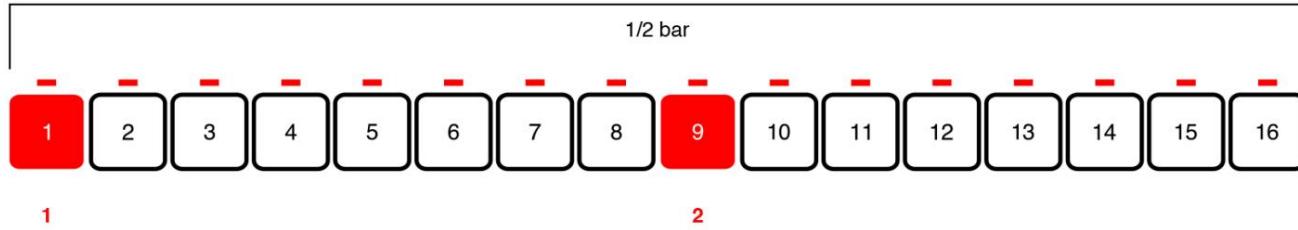
16 分音符の 3 連音符 (6/8) - 6 ステップが 1 拍となり、12 ステップが 1 小節の半分になります。このスケールを選択すると、パターンの長さは自動的にカットされません。パターンの長さを 12 ステップにカットするには、マスター セクションの LENGTH 機能を使用する必要があります。パターンで 64 ステップを使用できるため、最大 2 小節の完全な小節を作成できます。正しい 3 連音符スケールをプログラムするには、ユーザーはそれに応じてパターンの長さを選択する必要があります。



16 分音符- 4 ステップが 1 拍子 (デフォルト、通常の 4/4) になります。つまり、16 ステップが 1 小節になります。パターンには 64 ステップが用意されているため、最大 4 つの完全な小節を作成できます。正しい 3 連音階をプログラムするには、ユーザーはそれに応じてパターンの長さを選択する必要があります。



32 分音符- 8 ステップが 1 拍なので、16 ステップは 1 小節の半分になります。パターンには 64 ステップが用意されているため、最大 2 小節まで作成できます。正しい 3 連音階をプログラムするには、ユーザーはパターンの長さを適切に選択する必要があります。



同じ BPM の場合、シーケンサーの再生は選択した分割に応じて速度が変わることに注意してください。

1つのドラム

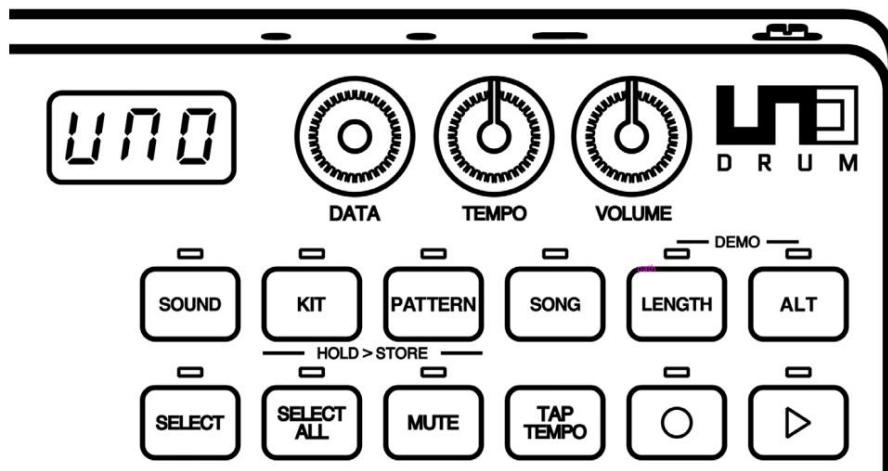
HUMANIZE: MIDI エフェクト - ランダム性と確率の量を調整し、パターン内のステップの速度を変更し、記録されたステップを相対的な位置からわずかに遠ざけます。

パターンが繰り返されるたびに、ヒューマナイズによって内部値が変更されます。

VELOCITY: MIDI エフェクト - ステップごとに各要素の VCA への速度を制御し、要素パターンに影響を与えます。

ベロシティ値は 0 から 127 まで、パラメータを変更するにはステップを押したままにして、ステップごとの記録でのみ変更できます。

4.2 - マスター セクション



マスター セクションは、すべての「グローバル」パラメータが制御され、メモリ（キット、パターン、曲）の管理を制御できるセクションとして識別できます。

ここでは、データ エンコーダーを使用して値を挿入します。ほとんどの場合、挿入時に確認を必要とせずに値が自動的に設定されます（保存機能は例外です）。

コントロールを見ると、機能にオレンジと黒の 2 つの色が使用されていることがすぐにわかります。オレンジ色のコントロールは、データ エンコーダーと直接連携して機能するコントロールであり、黒色のコントロールはデータ エンコーダーとは独立しています。

1つのドラム

Orangeの機能は次のとおりです。

サウンド:押すと、選択した要素の実際のドラム サウンドが 1 ~ 5 の間でディスプレイに表示されます。

UNO Drum には 6 つのアナログ サウンドと 54 の PCM サウンドがあります。つまり、各要素には 5 つの異なるサウンドがあり、それらを調整できます。要素のサウンドを選択するには、要素を選択してから [サウンド] を選択し、データ エンコーダーを使用して 5 つのサウンドから選択します。

KIT:押すと、ディスプレイに実際に選択されているキットが 1 ~ 100 の間で表示されます。キットは、サウンド、サウンド タイプ (アナログまたは PCM の場合)、およびそれらの相対値の組み合わせです。つまり、キットには要素パラメータも保存されます。キットは、KIT を押して、データ エンコーダーまたは MIDI プログラム変更でキット番号を選択することで呼び出すことができます。

PATTERN:押すと、ディスプレイに 1 から 100 までの実際に選択されたパターンが表示されます。パターンは、すべての単一要素パターンの組み合わせです。パターンの長さは 1 から 64 ステップまで、LENGTH 機能によって決定されます。すべての要素は同じパターンの長さを共有します。パターンを選択するには、PATTERN を押し、DATA ENCODER を使用して 100 個の使用可能なパターンから選択します。

SONG:押すとディスプレイに「SNG」と表示され、ソング モードがアクティブであることを示します。ソング モードでは、1 ~ 64 の LENGTH 機能で決定された最大 64 個のパターンをチェーンできます。チェーンがアクティブな場合、シーケンサーのステップがチェーンするパターンになります。デフォルトでは、パターンは空です。ステップを押し続けると、ステップに挿入するパターン番号を入力できます。

- パターンを挿入するには、ステップを押し続けます。ディスプレイには挿入されたパターン番号が表示されます (デフォルトは「---」で、パターンが挿入されていないことを意味します)。変更するには、データ エンコーダーを使用します。ステップを放すと、ディスプレイには再び「SNG」が表示されます。
- 選択を削除するには、ステップをもう一度押します。チェーン全体をキャンセルするには、CLEARを押しながらSONGを押します。
- クリアを押すと、ディスプレイに「CLR」が3回点滅します。

ALT:ボタンが点灯してアクティブな場合、パッドはバイパスされ、要素の再生や選択は行われません。代わりに、右側の最後の 4 つのパッド (ライド、シンバル、オープン ハット、クラップ) で代替機能を選択します。

- MIDI CH (ライド パッド): データ エンコーダーを使用して、ユニットの MIDI チャンネルを 1 から 16 の間で選択します。最初の選択では、オレンジ色の LED が点灯し、MIDI 入力チャンネルが選択されます。ディスプレイには「i.」とチャンネル番号が表示されます。パッドをもう一度押すと、LED がオレンジ色になり、ディスプレイには「O.」と選択した MIDI 出力チャンネルが表示されます。UNO Drum の場合、デフォルトのチャンネルは両方とも 10 です。

- SYNC (シンバルパッド) :MIDIクロック設定を設定します。デフォルトは内部 (INT)ですが、データエンコーダーを使用すると外部 MIDI (EXT) と外部 USB (USB) を切り替えます。
- PAD VEL (Open HH pad): この機能は、パッドの 2 つのベロシティ セクションを有効または無効にします。デフォルトでは、固定値 127 を送信するように設定されており、ON にすると、HIGH ベロシティが 127、LOW ベロシティが 100 で送信されます。
- メトロノーム (クラップ パッド): 録音中にメトロノームをアクティブにします。データ エンコーダーを使用して、「オフ」、「オン」、「プリ」のいずれかを選択できます。オフは、メトロノームが常にオフであることを意味します。オンは、メトロノームがオンであり、リアルタイム録音時にのみ聞こえることを意味します。プリは、メトロノームがリアルタイム録音と再生の両方で常にオフであることを意味します。メトロノームは、パターンに選択された分割によって影響を受けます。
- テンポノブロック:ALTキーを押しながらTAP TEMPOを押すと、テンポノブがロックされます。つまり、TAP TEMPOを押しているときのみテンポノブが使用できるようになります。操作を繰り返すと、

1つのドラム

ノブのロックを解除します。ロックされるとディスプレイに「LOC」が点滅し、ロックが解除されると「UnL」が点滅します。

長さ:この機能を使用すると、パターンの長さを1～64ステップの間で選択できます。デフォルトでは、パターンは16ステップに設定されていますが、長さはリアルタイムで変更でき、小節数は奇数にすることができます。

再生中に使用すると長さに影響します。

デモ: ALT + LENGTH を押すと、20個のパターンで20個のキットの再生がアクティブになります。

これらの機能の「ホーム」ボタンはサウンドです。つまり、他のオレンジ色のボタンの選択を解除すると、選択はサウンドに戻ります。

黒いボタンは、直接機能を有効または無効にする切り替えボタンです。

すべて選択:この機能を有効にすると、すべての要素を一度に選択し、すべての要素に同時に調整やエフェクトをかけることができます。調整できるのは、ミュート、ロール、ランダム、および DRUM 行に表示されるすべてのパラメーターです。この機能がアクティブになっていると、サウンド ボタンを使用してすべての要素のサウンドを変更することはできません。すべて選択機能がアクティブなときにサウンド ボタンを押すと、機能が無効になり、最後の要素選択がアクティブになります。

SELECT:アクティブになると、パッドの再生が無効になり、関連する要素の選択が維持されます。

MUTE:有効にするとパッドの再生が無効になり、選択したパッドがミュートまたはミュート解除されます。ミュートされたパッドは赤く点灯し、再生中のパッドは消灯します。

タップ テンポ:タップ テンポ機能を使用すると、テンポ ノブに触れることなくテンポを調整できます。

3回目のタップからテンポ値がディスプレイ上で点滅し始めます。テンポを変更するには、常に最低3回のタップが必要です。5秒後にタップしないと、ディスプレイは最後に選択したパラメータに戻ります。

REC:わかりやすい録音ボタンは、ステップごとの録音とライブ録音の両方に使用できます。これにより、シーケンサーは変更、ステップの調整、ライブ演奏を記録できます。ステップに要素を挿入することは録音を目的としたものではありませんが、そのパラメータの調整は録音を目的としたものです（プログラミングとシーケンスの録音のセクションを参照）。

再生:選択したパターンの再生を開始します

ボタンとデータ エンコーダーの他に、2つの直接コントロール ノブがあります。これらの直接機能は、ボリューム ノブとテンポ ノブです。

VOLUME ノブはユニットのマスター ボリュームを制御します。

TEMPO ノブは、ユニットのマスター テンポを30～299 bpmに調整します。ユニットがMIDIまたはUSB経由で接続されている場合、内部クロックまたは外部クロックを使用するかどうかを選択できます。

1つのドラム

クロックが MIDI または USB に設定され、クロック信号が受信された場合、ノブは次のように選択します。

1:1: 通常のテンポ (120 bpm のテンポを受信した場合、ユニットは 120 bpm で再生します)

1/2: 半分のテンポ (120 bpm のテンポを受信した場合、ユニットは 60 bpm で再生します)

1/4: 4分の1のテンポ (120 bpm のテンポを受信した場合、ユニットは 30 bpm で再生します)

UNO は、MIDI 出力から MIDI ビート クロックとシーケンスの開始/停止メッセージを自動的に送信し、マスター ユニットの MIDI 出力をスレーブ ユニットの MIDI 入力にパッチするだけで、2 台以上の UNO ユニットを同期できます。

4.3 - 再生/プログラムセクション

PLAY/PROGRAM には、PADS、SEQUENCER、比較的高速なコントロールなどのトリガーが配置されています。このセクションは 4 つの部分に分けられます。

このセクションの右側には、灰色の枠線で囲まれた 3 つの編集ボタンがあり、それらはランダム、コピー/貼り付けでクリアします。

RANDOM: MIDI エフェクト - ランダム機能により、押すたびに要素パターンをランダム化できます。 •要素パターンをランダム化するには、RANDOM を押したまま要素を選択し

ます。ランダム パターンがシーケンスに入力されます。この機能は、ステップの位置だけでなく、ステップの速度もランダム化します。

•すべての要素パターンをランダム化するには、RANDOM を押しながら SELECT ALL を押します。これですべての要素がランダム化されます。
ランダム化。

コピー/貼り付け: この機能を使用すると、ステップとパターンをコピーできます。

•ステップをコピーして貼り付けるには、REC をアクティブにする必要があります。COPY/PASTE を押したまま、目的のステップを押してコピーします。
ボタンが点滅し、バッファがいっぱいであることを示します。別のステップに貼り付けるには、貼り付け先のステップを押したまま、もう一度 COPY/PASTE を押します。CLEAR ボタンでバッファがクリアされるまで、同じステップを要素パターンに貼り付けることができます。

•要素パターンをコピー/貼り付けするには、コピー/貼り付けを押したまま、コピーしたい要素パッドを押します。
(ディスプレイに「EL」が 3 回点滅し、最後に表示されたパラメータに戻ります)。ボタンが点滅し、バッファがいっぱいであることを示します。パターンを変更するには、PATTERN を押し、DATA ENCODER を使用します。

もう一度「コピー/貼り付け」を押して、要素にパターンを貼り付けます。

•ソングモードでグローバル/パターンをコピーして貼り付けるには、REC が非アクティブで SONG がオンになっている必要があります。
アクティブです。COPY/PASTE を押したまま、ソース パターンがあるステップを押します。ボタンが点滅し、バッファがいっぱいであることを示します。
パターンをコピーする宛先ステップを押したまま、COPY/PASTE を押して、ステップにパターンを貼り付けます。

1つのドラム

CLEAR:クリア ボタンは、シーケンサーにプログラムまたは記録されたものを削除する方法です。ステップ パラメータ記録、パターン、要素パラメータ設定、キット全体、またはチェーンを削除できます。

- ステップのパラメータをクリアするには、CLEARを押しながら目的のステップを押します。
- エレメントパターンをクリアするには、CLEARを押したままクリアしたいエレメントをダブルタップします。すべてのエレメントパターンをクリアするには、CLEARを押したままPATTERNを押します。キットに保存されているエレメント パラメータをクリアしてデフォルトのステージにリセットするには、クリアしたいエレメントを選択します。
- リセットするには、CLEARを押しながらSOUNDを押します。
- キットをクリアまたはリセットするには、希望のキットをロードし、CLEARを押しながらSELECT ALLを押します。すべてのサウンドが設定されます。
- 1 に設定し、パラメータを相対的なデフォルトに戻します。 •SONG
をクリアするには、CLEAR を押しながら SONG を押します。
- コピー/貼り付けバッファをクリアするには、CLEARを押しながらCOPY/PASTEを押します。
- ほとんど変更されていないキットを呼び出すには、SELECT ALL を押してから、CLEAR を押しながら KIT を押します。

このセクションの中央には、要素をライブで演奏したり選択したりするために使用される PADS があります。

各パッドは 2 つに分かれしており、各パッドでライブ演奏に使用できる 2 つのベロシティ レベルがあり、よりリアルな感覚が得られます。HIGH ベロシティは 127、LOW ベロシティは 100 です。

パッドのベロシティ分割はデフォルトではオフになっており、ベロシティ 127 を出力します。

2 つのベロシティ パッドのいずれかでパッドが押されるたびに、要素が選択されます。

一番下の 16 個のボタンの列には、16 個のステップ ボタンで構成されるシーケンサーが配置されています。

要素が選択されると、LED に要素、パターン、トランスポートが移動していることが表示されます。ステップを押すと、そのステップに要素が挿入されます。削除するには、もう一度押すだけです。

要素が選択され、REC ボタンが点灯しているときは、そのステップのパラメータを保存することもできます。

右側には、STUTTER、ROLL、PAGE の 3 つの要素があります。

STUTTER: MIDI エフェクト - スタッターはグローバル エフェクトであり、すべての要素に影響します。右側のボタンはスタッターをアクティブにします。そのエフェクトは一時的なもので、そのパラメーターは FX 行で設定されます。

ROLL: MIDI エフェクト - ロール エフェクトはエレメント エフェクトで、選択したエレメントのみに影響します。ロール エフェクトは、ボタンが押されてから放されるまで、エレメントをループで繰り返します。ロール タイプは、8 分音符ロール、8 分音符 3 連符ロール、16 分音符ロール、32 分音符ロールの 4 種類まで変更できます。最初のロールの後、FILLS と呼ばれる他の 4 種類が選択されます。ロール タイプを選択するには、ROLL ボタンを押しながらデータ エンコーダーを回します。ロール エフェクトはスイング量に影響されます。

PAGE (右向き矢印): パターンの長さが 16 と異なる場合、ページ ボタンを使用すると、ページ 2 の 17 ~ 32、ページ 3 の 33 ~ 48、ページ 4 の 49 ~ 64 のステップを表示できます。選択に応じて、相対ページを示す LED が点灯します。

1つのドラム

5 – シーケンスのプログラミング

シーケンサーは、要素を選択した後、一度に 1 つの要素を手動でプログラムできます。

注: 要素パターンは、RANDOM ボタンを使用してランダム化できます。

5.1 – 三角関数を挿入する

エレメント パターンにトリガーを挿入するには、エレメントを選択し、トリガーを挿入するステップを押します。挿入されたトリガーのベロシティ値はパッドの HIGH ベロシティ値である 127 になります。

トリガーを挿入しながら要素を保持すると、パッドの LOW ベロシティ値が 100 になります。

トリガーを削除するには、ステップをもう一度押します。ベロシティ値を HIGH から LOW に変更するには、エレメント パッドを押したままステップを押します。ベロシティ値を LOW から HIGH に変更するには、ステップを 1 回押して削除し、もう一度押してトリガーを挿入します。

トリガーが削除されると、ステップの自動化されたパラメーターも削除されます。

5.2 – 三角関数を自動化する

トリガーが挿入されるステップには、要素に応じて最大 8 つのパラメータを保存できます。トリガーのオートメーションは、REC がアクティブな場合にのみ挿入できます。PLAYback は個別にオンまたはオフにできます。オートメーションするステップを押したまま、目的のパラメータ (DRUM 行または SEQ 行にある VELOCITY のいずれか) を移動します。

自動化されたトリガーを削除するには、CLEAR キーと目的のステップを押す必要があります。シーケンサーの REC がオフのときにトリガーを削除して再度挿入します。

5.3 – パターンを自動化する

REC がアクティブで、PLAYback が ON のときに、要素パターンを自動化できます。

再生中に要素を選択して、DRUM 行の目的のパラメータまたは SEQ 行の VELOCITY を微調整します。

もう一度RECを押すと録画が停止します。

パターン内にROLLエフェクトを記録できます。

1つのドラム

5.4 – エレメントパッドの使用

パッドは、MPC のライブ演奏のように録音せずにドラム マシンを演奏したり、パターンを録音したりするために使用できます。

REC 機能が非アクティブな場合、パッドは要素を録音せずに再生のみを行います。

REC 機能がアクティブで、シーケンサーが再生中の場合、パッドはシーケンサーでクオント化されたトリガーを記録し、パッドが演奏される場所に応じて異なるベロシティで記録します（デフォルトではオフになっているダブルベロシティ機能がアクティブな場合）。

1つのドラム

6 - プリセット

UNO Drum はキットとパターンをそれぞれ最大 100 個のプリセットまで保存できます。

KIT は、サウンドの種類と関連するパラメータの構成を保存する機能です。

パターンは、要素パターンのグループを保存する機能です。

プリセットを保存するには、KIT または PRESET を押したまま、データ エンコーダーで目的のプリセット スロットを選択し、もう一度 KIT または PRESET を押して保存します。

注意: デモは、UNO Drum の強力な機能を聞くだけで体験できる最適な方法です。デモを起動するには、LENGTH キーと ALT キーを同時に押します。

6.1 - キットまたはパターンのロード

UNO Drum の電源を入れるたびに、最後に選択した KIT または PATTERN がロードされます。

他のキットまたはパターンを選択するには、キットまたはパターン ボタンを押し、データ エンコーダーを使用して目的のキットまたはパターンをロードします。

6.2 - キットまたはパターンを保存する

KIT またはパターンを変更して目的のサウンドに達したら、スロット 1 から 100 にプリセットとして保存できます。

KIT を保存するには、プリセット番号がディスプレイ上で点滅するまで KIT ボタンを 1.5 秒間押し続けます。

現在のプリセットを上書きするには、KIT をもう一度押すだけです。ディスプレイに「SAV」と表示され、プリセット番号の点滅が止まります。

KIT を別のスロットに保存するには、データ エンコーダーで新しいスロットを選択し、KIT をもう一度押します。

パターンを保存するには、上記の手順に従いますが、KIT ボタンの代わりに PATTERN ボタンを使用します。

6.3 - 工場出荷時のプリセット

UNO Drum には、すぐに使える 100 個のキットと 100 個のパターンのコレクションが付属しており、創造性を刺激します。

1つのドラム

7 – MIDI実装

7.1 – 一般事項

MIDI は Musical Instrument Digital Interface の略で、電子楽器とコンピューター間で音楽データを交換するための世界標準です。

MIDI ケーブルを使用して 2 台以上の MIDI デバイスを接続すると、異なるメーカーのデバイスであっても、デバイス間で演奏データを交換できます。

UNO Drum は、フロント パネルのノブまたはボタンの動きを連続コントローラー (CC) メッセージ経由で送信し、他の外部 MIDI デバイスを制御できるようになります。

シンセサイザーの各パラメータとコントロールには独自のコントロールエンジ番号があるため、外部コントローラーまたはコンピューターを通してユニットを完全に制御できます。

MIDI DIN ポートに加えて、付属の USB ケーブルを使用して、UNO Drum とコンピューター間で MIDI データを交換することもできます。

UNO Drum のテンポを外部 MIDI シーケンサーやその他のデバイスの MIDI クロックに同期させることができます。

7.2 – UNO Drumで外部デバイスを制御する

UNO パッド、コントロール、シーケンサーを使用して外部楽器のサウンドを演奏したり、外部楽器を制御したりする場合は、MIDI ケーブルを使用して UNO ドラム MIDI OUT コネクタを外部楽器の MIDI IN コネクタに接続します。

7.3 – 外部デバイスから UNO Drum を制御する

UNO Drum を別の MIDI キーボード、パッド コントローラー、シーケンサーなどの外部デバイスから演奏または制御する場合は、MIDI ケーブルを使用して外部 MIDI デバイスの MIDI OUT コネクタを UNO Drum の MIDI IN ジャックに接続します。

7.4 – UNO DrumをMIDI経由でコンピュータに接続する

UNO Drum を演奏して、その演奏をコンピューター (MIDI インターフェイスを使用して接続) に録音したり、録音したものをモニターしながら UNO Drum を演奏したりすることができます。また、UNO Drum を音符演奏用の入力デバイスとトーン ジェネレーターの両方として使用することもできます。いずれの場合も、MIDI OUT コネクターを UNO Drum とコンピューターの両方の MIDI IN コネクターに接続します。

7.5 – UNO DrumをUSB経由でコンピュータに接続する

UNO Drum は標準の USB デバイスとして認識されるため、専用ドライバーをインストールする必要はありません。USB MIDI には IN と OUT の両方の機能があり、MIDI インターフェースとして使用できます。

1つのドラム

7.6 – MIDI チャンネルの設定

MIDI チャンネルを選択するには、ALT ボタンを押してから、RIDE パッドを押します。MIDI チャンネルは、データ エンコーダーを使用して 1 ~ 16 の間で選択できます。

デフォルトの MIDI IN および OUT チャンネルは 10 です。

入力チャンネルの場合は 1 回押します (ディスプレイに「i」とチャンネル番号が表示され、入力が選択されていることを示します)。出力チャンネルの場合は 2 回押します (ディスプレイに「o」とチャンネル番号が表示され、出力が選択されていることを示します)。

7.7 – 同期モードの設定

MIDI 同期モードを調整するには、ALT キーを押してから CYMBAL パッドを押します。デフォルトの同期は内部 (INT) で、UNO Drum の内部テンポが使用されます。データ エンコーダーを使用すると、外部 MIDI (EXT) を選択できます。外部 MIDI の場合は、MIDI IN DIN コネクタから受信した MIDI クロックによって UNO Drum のテンポが決定され、外部 USB (USB) の場合は、USB コネクタから受信した MIDI クロックによって UNO Drum のテンポが設定されます。

7.8 – MIDI ソフトスルー

MIDI ソフトスルー機能を使用すると、ユニットの MIDI IN DIN からのメッセージを MIDI OUT DIN に渡すことができます。無効にすると、MIDI IN データは MIDI OUT に渡されません。MIDI ソフトスルーはデフォルトで有効になっていますが、MIDI SysEx を介して無効にすることができます。

7.9 – MIDI インターフェースモード

前述のように、UNO Drum はコンピューターの MIDI USB インターフェースとして機能し、スタジオとライブの両方のセットアップに完璧に適合します。

MIDI インターフェースモードを有効にすると、USB 経由で入力される MIDI メッセージはユニットの MIDI OUT DIN に送信され、同様に、MIDI IN DIN から入力される MIDI メッセージは USB 接続に送信されます。

機能が無効になっている場合、上記の接続は行われません。

MIDI インターフェースモードはデフォルトで有効になっていますが、MIDI SysEx によって無効にすることができます。

7.10 – 要素マッピング

デフォルトでは、各要素には応答する NOTE があります。これは次のようにになります。

キック1: 音符 C2 (36)

キック2: 音符 B1 (35)

スネア: 音符 D2 (38) + 音符 E2 (40)

拍子: 音符 D#2 (39)

RIM: 音符 C#2 (37)

1つのドラム

クローズドハット :音符F#2 (42)

オープンハット :音符A#2 (46)

TOM1: 音符F2 (41)

TOM2: 音符G2 (43)

シンバル: 音符 C#3 (49)

ライド :音符D#3 (51)

カウベル: 音符 G#3 (56)

7.11 - パッドノート出力

PAD は固定ゲート (ノート ON メッセージとノート OFF メッセージ間の固定時間) で MIDI ノートを送信します。

7.12 - プログラムの変更

ドラム マシンでは、KIT は MIDI プログラム変更によって呼び出されます。プログラム変更 0 は KIT 1 を呼び出します (UNO Synth との一貫性を保つため)。

1つのドラム

7.13 – MIDI実装チャート

UNO ドラム MIDI 実装チャート V 1.0.1

MIDI 実装チャート v. 1.0.1 (4 ページ中 1 ページ)			
メーカー: IKマルチメディア	モデル: UNO ドラム	日付: 2019年5月9日 バージョン: 1.0	
1. 基本情報		送信/エクスポート	認識/インポートコメント
MIDIチャンネル ノート	1-16	1-16	記憶された
番号 プログラム チェ	0-127	0-127	
ンジ	0-99	0-99	「1-100」と表示され、記憶される
銀行選択の応答ですか? (はい/いいえ) はいの場合は、備考欄に利用した銀行を記載してください。		いいえ	
サポートされているモード: モード 1: オムニオン、ボリ (はい/いいえ) モード 2: オムニオン、モノラル (はい/いいえ) モード 3: オムニオフ、ボリ (はい/いいえ) モード 4: オムニオフ、モノラル (はい/いいえ) マルチモード (はい/いいえ)		いいえ いいえ いいえ はい いいえ	
ノートオンペロンシティ (はい/いいえ)	はい	はい	
ノートオフペロンシティ (はい/いいえ)	いいえ	いいえ	
チャンネルアフタータッチ (はい/いいえ)	いいえ	いいえ	
ボリ (キー)アフタータッチ (はい/いいえ)	いいえ	いいえ	
ピッヂペンド (はい/いいえ)	いいえ	いいえ	
アクティブセンシング (はい/いいえ)	いいえ	いいえ	
システムリセット (はい/いいえ)	いいえ	いいえ	
チューニングリクエスト (はい/いいえ)	いいえ	いいえ	
ユニバーサル システム エクスクルーシブ: サンプル ダンプ標準 (はい/いいえ) デバイス照会 (はい/いいえ) ファイルダンプ (はい/いいえ) MIDI チューニング (はい/いいえ) マスター・ボリューム (はい/いいえ) マスター・バランス (はい/いいえ) 表記情報 (はい/いいえ) GM1 システムをオンにする (はい/いいえ) GM2 システムをオンにする (はい/いいえ) GM システムをオフにする (はい/いいえ) DLS-1 (はい/いいえ) ファイル参照 (はい/いいえ) コントローラーの宛先 (はい/いいえ) キーベースの楽器コントロール (はい/いいえ) マスター微調整/相調整 (はい/いいえ) その他のユニバーサル システム限定メーカーまたは		いいえ	いいえ
非商用システム限定 NRPN (はい/いいえ)	はい	はい	
	いいえ	いいえ	
RPN 00 (ピッヂペンド感度) (はい/いいえ) RPN 01 (チャンネル微調整) (はい/いいえ) RPN 02 (チャンネル粗調整) (はい/いいえ) RPN 03 (チューニングプログラムの選択) (はい/いいえ) RPN 04 (チューニングバック選択) (はい/いいえ) RPN 05 (変調深度範囲) (はい/いいえ)	いいえ	いいえ	
2. MIDIタイミングと同期MIDIクロック (はい/いいえ)			
曲の位置ポインター (はい/いいえ)	はい	はい	
曲の選択 (はい/いいえ)	はい	はい	
開始 (はい/いいえ)	はい	はい	
続行 (はい/いいえ)	いいえ	いいえ	
停止 (はい/いいえ)	はい	はい	
MIDI タイムコード (はい/いいえ)	いいえ	いいえ	
MIDI マシンコントロール (はい/いいえ)	いいえ	いいえ	
MIDI ショーコントロール (はい/いいえ)	いいえ	いいえ	
はいの場合、MSCJ-ペルがサポートされます			
3. 拡張機能の互換性			
General MIDI と互換性がありますか? (レベル/いいえ) GM のデフォルトのパーアップ モードですか? (レベル/いいえ)	いいえ	いいえ	
DLS 対応ですか? (レベル/いいえ) (DLS ファイルタイプ/番号)	いいえ	いいえ	
標準MIDIファイル (タイプ/番号)	いいえ	いいえ	
XMF ファイル (タイプ/番号)	いいえ	いいえ	
SP-MIDI に対応していますか? (はい/いいえ)	いいえ	いいえ	

1つのドラム

UNO ドラム MIDI 実装チャート V 1.0.1

MIDI 実装チャート v. 1.0.1 (4 ページ中 2 ページ)			
メーカー: IKマルチメディア	モデル: UNO ドラム	日付: 2019年5月9日 バージョン: 1.0 送信済	
コントロール #	関数	み (Y/N) 認識済み (Y/N) 備考	
0	パンクセレクト (MSB)	いいえ	いいえ
	モジュレーションホイール (MSB)	いいえ	いいえ
1	プレスコントローラー (MSB)	いいえ	いいえ
23		いいえ	いいえ
4	フットコントローラー (MSB)	いいえ	いいえ
5	ポルタメントタイム (MSB)	いいえ	いいえ
6	データ入力 (MSB)	いいえ	いいえ
7	チャンネルボリューム (MSB)	はい	はい
8	残高 (MSB)	いいえ	いいえ
9		はい	はい
10	パン (MSB)	いいえ	いいえ
11	表現 (MSB)	いいえ	いいえ
12	エフェクトコントロール1 (MSB)	はい	はい
13	エフェクトコントロール2 (MSB)	はい	はい
14		いいえ	バターンの長さ (最大 64)
15		いいえ	いいえ
16	汎用コントローラ 1 (MSB)	いいえ	いいえ
17	汎用コントローラ 2 (MSB)	はい	はい
18	汎用コントローラ 3 (MSB)	はい	はい
19	汎用コントローラ 4 (MSB)	いいえ	いいえ
20		はい	はい
21		はい	キック1レベル
22		はい	キック1チューン
23		はい	キック1スナップ
24		はい	キック1ディケイ
25		はい	1 FM チューンをキック
26		はい	キック1 FM量
27		はい	キック1スイープタイム
28		はい	キック2レベル
29		はい	キック2チューン
30		はい	キック2スナップ
31		はい	キック2ディケイ
32	パンクセレクト (LSB)	はい	スネアレベル
33	モジュレーションホイール (LSB)	はい	スネアチューン
34	プレスコントローラー (LSB)	はい	スネアスナップ
35		はい	スネアディケイ
36	フットコントローラー (LSB)	いいえ	スネアLPF
37	ポルタメントタイム (LSB)	はい	拍手レベル
38	データ入力 (LSB)	はい	クラップディケイ (8選)
39	チャンネルボリューム (LSB)	はい	クローズドハットレベル
40	バランス (LSB)	はい	クローズドハットチューン (4曲)
41		はい	クローズドハットの崩壊
42	パン (LSB)	はい	オープンハットレベル
43	表現 (LSB)	はい	オープンハットチューン (4曲)
44	エフェクトコントロール1 (LSB)	はい	オープンハットの崩壊
45	エフェクトコントロール2 (LSB)	はい	リムレベル
46		はい	リムチューン
47		はい	リムの腐食
48	汎用コントローラ 1 (LSB)	はい	トム1 レベル
49	汎用コントローラ 2 (LSB)	はい	トム1チューン
50	汎用コントローラ 3 (LSB)	はい	トム1崩壊
51	汎用コントローラ 4 (LSB)	はい	トム2レベル
52		はい	トム2チューン
53		はい	トム3ディケイ
54		はい	カウベルレベル
55		はい	カウベルの音
56		はい	カウベルの減衰
57		はい	乗車レベル
58		はい	ライドチューン
59		はい	ライドディケイ
60		はい	シンバルレベル
61		はい	シンバルチューン
62		はい	シンバルディケイ
63		いいえ	いいえ

1つのドラム

UNO ドラム MIDI 実装チャート V 1.0.1

MIDI 実装チャート v. 1.0.1 (4 ページ中 3 ページ)			
メーカー: IKマルチメディア	モデル: UNO ドラム	日付: 2019年5月9日 バージョン: 1.0 送信済み (Y/N)	
コントロール#機能	N) 認識済み (Y/N) 備考いいえ いいえ		
64 サステインペダル	いいえ		
65 ポルタメント オン/オフ	いいえ		
66 サポートされています	いいえ		
67 ソフトペダル	いいえ		
68 レガートフットスイッチ	いいえ		
69 ホールド2	いいえ		
70 サウンドコントローラ1 (デフォルト: サウンドバリエーション)	はい	はい	吃音の種類 (10種類)
71 サウンドコントローラ2 (デフォルト: 音色/倍音品質)	はい	はい	スタッターモード
72 サウンドコントローラ3 (デフォルト: リリースタイム)	はい	はい	スタッターオン/オフ
73 サウンドコントローラ4 (デフォルト: アタックタイム)	はい	はい	ロールタイプ
74 サウンドコントローラ (デフォルト: 明るさ)	はい	はい	ロールオン/オフ
75 サウンドコントローラ6 (GM2デフォルト: 減衰時間)	はい	はい	パッドダブルペロシティオン/オフ
76 サウンドコントローラ7 (GM2 デフォルト: ピブラートレート)	はい	はい	メトロノームのオン/オフ再生
77 サウンドコントローラ8 (GM2 デフォルト: ピブラートデプス)	はい	はい	パッドノートの長さ
78 サウンドコントローラ9 (GM2 デフォルト: ピブラートディレイ)	いいえ	いいえ	
79 サウンドコントローラ10 (GM2 デフォルト: 未定義)	いいえ	いいえ	
80 汎用コントローラ5	はい	はい	キック1サウンド (値1~5)
81 汎用コントローラ6	はい	はい	キック2サウンド (1~5の値)
82 汎用コントローラ7	はい	はい	スネアの音 (1~5の値)
83 汎用コントローラ8	はい	はい	扣手音 (1~5の値)
84 ポルタメントコントロール	はい	はい	クローズドHHサウンド (値1~5)
85	はい	はい	オープンHHサウンド (1~5の値)
86	はい	はい	リムサウンド (1~50の値)
87	はい	はい	トム1サウンド (1から5までの値)
88	はい	はい	トム2サウンド (1から5までの値)
89	はい	はい	カウベルの音 (1~5の値)
90	はい	はい	ライドサウンド (1~50の値)
91 エフェクト1深度 (デフォルト: リバーブ センド)	はい	はい	クラッシュサウンド (1~5の値)
92 エフェクト2の深さ (デフォルト: トレモロの深さ)	いいえ	いいえ	
93 エフェクト3深度 (デフォルト: コーラス センド)	いいえ	いいえ	
94 エフェクト4深度 (デフォルト: Celeste [Detune] 深度)	いいえ	いいえ	
95 エフェクト5深度 (デフォルト: フェイザー深度)	いいえ	いいえ	
96 データ増加	いいえ	いいえ	
97 データ減少	いいえ	いいえ	
98 未登録パラメータ番号 (LSB)	いいえ	いいえ	
99 未登録パラメータ番号(MSB)	いいえ	いいえ	
100 登録パラメータ番号 (LSB)	いいえ	いいえ	
101 登録パラメータ番号(MSB)	いいえ	いいえ	
102	いいえ	いいえ	
103	いいえ	いいえ	
104	いいえ	いいえ	
105	いいえ	いいえ	
106	いいえ	いいえ	
107	いいえ	いいえ	
108	いいえ	いいえ	
109	いいえ	いいえ	
110	いいえ	いいえ	
111	いいえ	いいえ	
112	いいえ	いいえ	
113	いいえ	いいえ	
114	いいえ	いいえ	
115	いいえ	いいえ	
116	いいえ	いいえ	
117	いいえ	いいえ	
118	いいえ	いいえ	
119	いいえ	いいえ	
120 音を消す	いいえ	いいえ	
121 すべてのコントローラーをリセット	いいえ	いいえ	
122 ローカルコントロールのオン/オフ	いいえ	いいえ	
123 オールノートオフ	はい	はい	
124 オムニモードオフ	いいえ	いいえ	
125 オムニモードオン	いいえ	いいえ	
126 ポリモードオフ	いいえ	いいえ	
127 ポリモードオン	いいえ	いいえ	

1つのドラム

UNO ドラム MIDI 実装チャート V 1.0.1

1つのドラム

8 - 仕様

合成

- タイプ: アナログ/PCM • ポリ
- フォニ: 11 ボイス • キック 1 (アナログ): レベル、チューン、スナップ、ディケイ、FM チューン、FM 量、スイープ タイム
- キック 2 (アナログ): レベル、チューン、スナップ、ディケイ • スネア (アナログ): レベル、チューン、スナップ、ディケイ、LPF
- クローズド HH: レベル、チューン、ディケイ
- オープン HH: レベル、チューン、ディケイ
- クラップ: レベル、ディケイ
- PCM: レベル、チューン、ディケイ
- すべての要素はペロシティ レスポンシブ

プリセット

- 100 キット
- 100 パターン

キーボードとコントロール

- 5 つのエンコーダー (4 つのマトリックス、1 つのグローバル) • 2 つのノブ (固定)
- 2 つのペロシティを備えた 12 個のマルチタッチ エレメント パッド。 • 17 個のシーケンサー ボタン • 17 個のユーティリティおよびエフェクト ボタン

シーケンサー

- 64 ステップ シーケンサー。
- リアルタイムおよびステップ レコーディング、パラメータ レコーディング • ステップごとに最大 8 つのパラメータ レコーディング
- 1 ~ 64 ステップの間で選択可能な長さ • 4 つのディビジョン
- ン: 16 分音符、32 分音符、3/4、6/8 • スイング機能

効果

- アナログマスター コンプレッサー • アナログマスター ドライブ • ランダム
- 10 種類のスタッターと調整可能な量 • 4 種類のロールと 4 種類のファイルを備えたロール

1つのドラム

接続

- オーディオ出力: ミニジャック 3.5mm ステレオ (モノラル合計)
- オーディオ入力: ミニジャック 3.5mm ステレオ (モノラル合計)
- MIDI 2.5mmミニジャックからDINケーブル (IN/OUT)×2
- マイクロUSB* 1個

力

- 単三電池4本 (アルカリ、ニッケル水素)
- マイクロUSBコネクタ

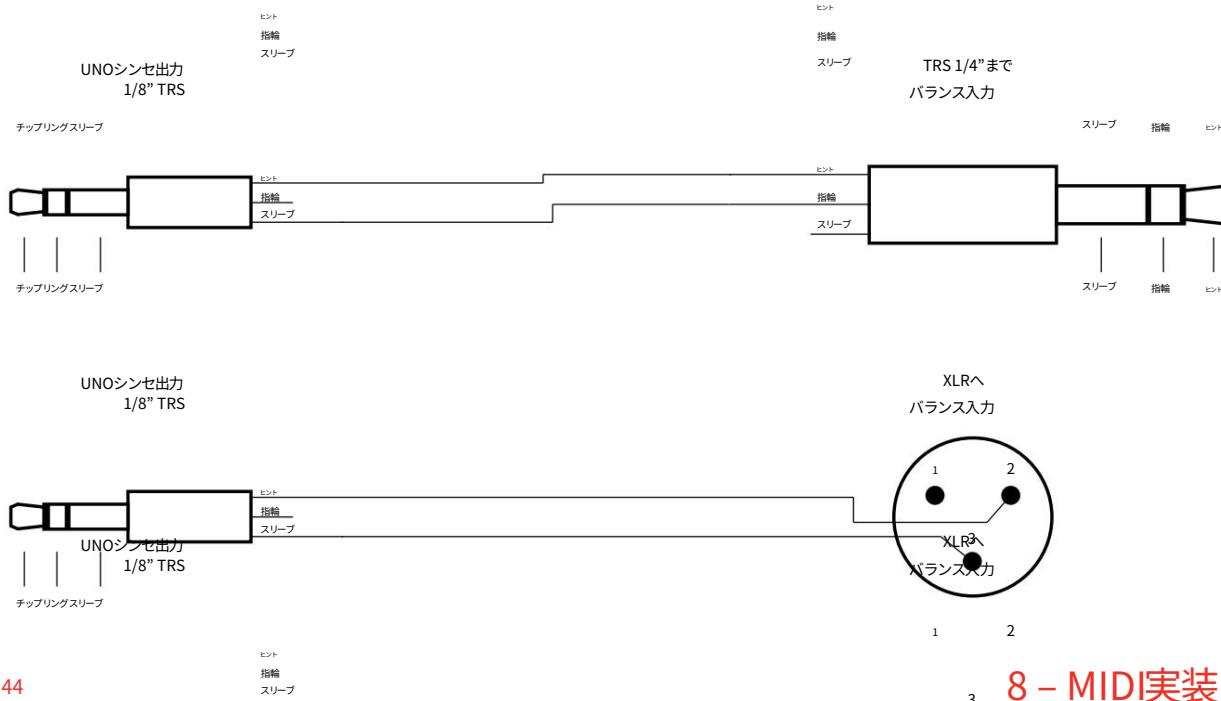
パッケージ内容

- UNOドラム
- マイクロUSB-USBケーブル1本
- 2x MIDIジャック 2.5mm - DINケーブル
- 単三電池4本 (アルカリ)

寸法

- サイズ: 25.6cm/10.1" x 15cm/8.9" x 4.9cm/1.93"
- 重量: 400g/14.1oz (電池を除く)

*USB 電源には固有のグランドノイズがあるため、UNO Drum を USB 経由で直接コンピューターに接続すると、シンセを USB 壁面充電器に接続したり、バッテリーで動作させたりする場合よりも、ノイズや干渉が多く聞こえる場合があります。コンピューターに直接接続する場合は、USB アイソレーターを使用するか、バランス入力側でグランドが接続されていないプリアンプまたはオーディオインターフェイスのバランス入力にカスタム TRS ケーブルを使用することで、USB グランドノイズやその他の干渉を軽減できます。



1つのドラム

9 – トラブルシューティング

オーディオに過度のノイズや干渉があります。

UNO Drum を UNO Drum の USB ポート経由でコンピューターに接続すると、USB からのグラウンド ノイズと干渉が増加する可能性があります。これを回避する最も簡単な方法は、代わりに標準の壁掛け充電器または電池を使用して UNO Drum に電源を供給し、2.5mm から MIDI DIN へのケーブルを使用してコンピューターに MIDI 接続することです。または、UNO Drum 自体への USB 接続を維持する場合は、USB アイソレーターを使用するか、入力側でグラウンドがバランス接続されていないプリアンプまたはオーディオ インターフェイスのバランス入力にカスタム TRS ケーブルを使用することで、USB ノイズと干渉を減らすことができます。

仕様ページのケーブル配線画像を参照してください。

IK 製品のシリアル番号はどこで確認できますか？

シリアル番号は登録カード（IK 製品に同梱）に記載されています。

重要: シリアル番号の数字 0 は線で区切られているため簡単に識別できます。

認証マネージャーがシリアル番号を拒否するのはなぜですか？

おそらくタイプミスによるものですが、よくあるエラーをいくつか挙げます。

- O（「オ」の文字）の代わりに 0（「ゼロ」の数字）を入力する。
- I（「イ」の文字）の代わりに 1（「1」の数字）を入力します。
- Z（「ズ」の文字）の代わりに 2（「2」の数字）を入力する。
- S（「エ」の文字）の代わりに 5（「5」の数字）を入力する。
- B（「ビ」の文字）の代わりに 8（「8」の数字）を入力する。
- 「-」（マイナス）の代わりに 「.」（ポイント）を入力します。

提案:

- 可能であれば、情報をコピーして貼り付けてください。
- 先頭と末尾のスペースをすべて切り取ります。
- インストールおよび登録プロセス中は、すべてのコードを大文字で入力してください。
- 入力するシリアル番号がインストールされている製品と一致していることを確認してください。

ユーザーエリアにログインしたいのですが、ユーザー名とパスワードを忘れてしまいました。どうすればいいですか？

ユーザー エリアのログイン詳細は、次の 2 つの方法で取得できます。

- 認証マネージャーを実行し、ログインページに到達するまで手順に従います。ここでは、「パスワードをお忘れですか？」ボタンをクリックして、メールアドレスを送信してください。ログイン情報がメールアカウントに送信されます。以前に「ログイン情報を記憶する」チェックボックスをオンにしてログインページにアクセスできない場合は、「ログアウト」ボタンをクリックしてください。
- www.ikmultimedia.com にアクセスし、「ユーザー名やパスワードを忘れた場合」をクリックしてメールを送信してください。アドレス。ログイン詳細はメール アカウントに送信されます。

1つのドラム

10 - サポート

ご不明な点がございましたら、FAQ ウェブページ (www.ikmultimedia.com/faq) を参照してください。

ここでは、最もよく寄せられる質問に対する回答をご覧いただけます。

テクニカルサポートフォームを送信するには、www.ikmultimedia.com/support にアクセスしてください。

保証情報については、www.ikmultimedia.com/warrantyをご覧ください。

製品、販売、Web情報などのその他のリクエストについては、www.ikmultimedia.com/contact-usをご覧ください。

10.1 - ユーザーエリア

ユーザー エリアは、ユーザー向けに特別に設計された当社 Web サイトの特別なセクションです。

ここでは、個人データの編集、製品の認証とライセンスの管理、最新の IK 製品アップデートのダウンロードを簡単に行うことができます。

ユーザー エリアにアクセスすると、次のことが可能になります。

- 個人データを編集します。
- 最新の製品アップデート、無料コンテンツ、サウンド ライブラリを表示およびダウンロードします。 •現在のプロモーションにアクセスします。
- 限定オファーと価格を表示します。 •獲得した JamPoints を管理します。
- 注文内容を確認します。
- AmpliTubeプリセットを共有します。
- ファームウェアとハードウェア ドライバーをダウンロードします。
- IK フォーラムなどにアクセスします。

ユーザー エリアにアクセスするには、次の場所に移動します。

www.ikmultimedia.com/userarea

ユーザー エリアにアクセスするには、登録時に作成され、登録したメール アドレスにメールで送信されたユーザー名とパスワードを使用してログインしてください。パスワードを更新する必要がある場合は、ユーザー エリアのログイン時に更新できます。

IK マルチメディア プロダクション Srl
インダストリア経由、46、
41122 モデナ
イタリア

IK マルチメディア US, LLC
590ソーグラスコーポレートパークウェイ。
サンライズ、フロリダ州 33325
鹿

IKマルチメディアアジア
TB田町ビル1F MBE709号
芝4-11-1
Minato-ku, Tokyo 108-0014
日本

[ホームページ](#)

UNO® Drum は、IK Multimedia Production Srl の登録商標です。その他の製品名、画像、商標、アーティスト名はそれぞれの所有者の所有物であり、IK Multimedia とは一切関係ありません。製品名は、IK Multimedia のサウンド モデル開発中に研究された特定の製品を識別するため、および IK Multimedia のデジタル モデリング技術で生成された特定の種類のトーンを説明するためにのみ使用されています。これらの名前の使用は、協力または承認を意味するものではありません。

すべての仕様は予告なく変更されることがあります。

ドキュメントバージョン: 1.0.1

発売日: 2019/07/23

© 2019 IK Multimedia。無断複写・転載を禁じます。

