

Model:Cycles

—
ユーチャーマニュアル

 elektron

FCC適合宣言書

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

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

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



警告 :がんと生殖障害 – www.P65Warnings.ca.gov

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

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

カナダ

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003.

欧州連合規制適合宣言

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



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

免責条項

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

重要な安全性とメンテナンスの注意事項

以下の注意事項をよくお読みください。また、操作上の指示に従ってください。

1. 本製品を水のかかる場所で使用しないでください。
2. 画面やケースを、薬品などでクリーニングしないでください。埃や汚れや指紋を除去する際は、柔らかく乾いた滑らかなクロスを使用します。汚れが落ちない場合は、水で布を少しだけ湿らせてから、ふき取ってください。クリーニングを行う前には、全てのケーブルを外してください。製品が完全に乾いてから、ケーブルを再度接続してください。
3. 本体の設置を行う際は、メーカーのマニュアルに従ってください。使用を始める前に、本体を安定した場所に設置する必要があります。本体をラックに設置する場合は、4本のネジでラックの取り付け穴にしっかりと固定してください。
4. 本体の設置場所の近くにあるコンセントに電源アダプターを接続してください。
5. 本体を輸送する場合には、メーカー推奨の付属品を使用するか、本体が届いた際の箱や緩衝材を使用してください。
6. 本体を、ラジエーター、ヒートレジスター、ストーブ、その他の熱を発生させる機器（アンプを含む）の近くに設置しないでください。
7. 本体の電源が入っている時は、PL-4 保護カバー（Elektron アクセサリー）を取り付けないでください。
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. 機器の寿命を延ばし、エネルギーを節約するため、機器の電源を入れたまま長時間放置しないでください。
13. 修理を行うときは、必ず資格のある修理担当者にご相談ください。本体に液体をこぼしたり、物を落としたりした場合や、本体が雨や霧にさらされたり、正常の動作をしなかつたり、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。
- 電気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 の電源アタプター 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います。屋外では使用しないでください。
- アダプターの通気性を確保するため、狭い場所には設置しないでください。過熱による感電や火災のリスクを防止するため、カーテンやその他の物体でアダプターの通気を妨げないでください。
- 直射日光にさらしたり、室温が 40°C を超える環境で使用したりしないでください。
- 本体の設置場所の近くにあるコンセントにアダプターを接続してください。
- 電源コードが接続されているときには、アダプターはスタンバイモードになります。電源コードがコンセントに接続されているときには、初期回路は常にアクティブになります。電源を完全に遮断する場合は、電源コードをコンセントから抜いてください。
- EU では、CE 認可の電源コードのみを使用してください。

目次

1. はじめに	8
1.1 本書の表記規則	8
2. Model:Cycles について	9
3. パネルレイアウトとコネクタ	10
3.1 フロントパネル	10
3.2 背面コネクター	11
3.3 サイドコネクター	12
3.4 Model:Cycles のセットアップと起動	12
4. 作業の簡単な始めかた	13
4.1 ファクトリーパターンの再生	13
4.2 プリセット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 プリセットのトラックへのロード	14
4.6 パラメーターの編集	14
5. Model:Cycles の概要	15
5.1 データの構造	15
5.1.1 +Drive	15
5.1.2 プロジェクト	15
5.1.3 パターン	15
5.1.4 プリセット	15
5.2 シーケンサーのトラックについて	16
5.2.1 トリガーのプリセット	16
5.2.2 MIDI の送信	16
5.3 サウンドアーキテクチャ	16
5.3.1 オーディオボイス	16
5.3.2 エフェクト	16
6. ユーザインターフェース	17
6.1 メイン画面	17
6.2 ナビゲーション	17
6.3 パラメーターの編集	17
6.4 [FUNC] キーとの組み合わせ	17
6.5 コピー、クリア、貼り付け	17
6.6 名前付けメニュー	18
7. Model:Cycles のコントロール	19
7.1 トリガーキー	19
7.2 ロータリーエンコーダー	19
7.3 パッド	19
7.3.1 PAD メニュー	19
7.4 キーの動作	19
7.5 外部 MIDI	19
7.6 CHROMATIC モード	20

8. プリセット	21
8.1 プリセットの演奏	21
8.1.1 外部 MIDI ユニットを使用したプリセットの演奏	21
8.2 プリセットの編集	21
8.3 プリセットのコピー	21
8.4 PRESET メニュー	21
8.4.1 PRESET FILE メニュー	22
8.4.2 PRESET FOLDER メニュー	22
8.4.3 PRESET SAVE メニュー	22
8.4.4 プリセットの +Drive からトラックへのロード	23
8.4.5 プリセットの +Drive への保存	23
8.5 LOCKS フォルダ	23
9. シーケンサー	24
9.1 パターンについて	24
9.2 基本的なパターンの操作	24
9.2.1 バンクとパターンの選択	24
9.2.2 パターンのコントロール	24
9.2.3 パターンのテンポ	25
9.3 パターンの編集	25
9.3.1 トリガーの種類	25
9.3.2 GRID RECORDING モード	25
9.3.3 LIVE RECORDING モード	26
9.4 TRACK SETUP メニュー	26
9.4.1 KBT	26
9.4.2 MOUT	26
9.4.3 PAD	27
9.5 TRIG NUDGE メニュー	27
9.6 RETRIG SETUP メニュー	27
9.7 TRIG REPEAT メニュー	28
9.7.1 各々のシーケンサーステップへのリトリガーの配置	28
9.8 TRIG NOTE メニュー	28
9.9 QUANTIZE メニュー	29
9.9.1 GLOBAL	29
9.9.2 TRACK 1~6	29
9.9.3 APPLY	29
9.9.4 LIVE-REC	29
9.10 CLICK メニュー	29
9.11 SCALE メニュー	30
9.12 シーケンサーの機能	31
9.12.1 パラメーターロック	31
9.12.2 プリセットロック	32
9.12.3 マシンロック	32
9.12.4 条件付きロック	33
9.12.5 FILL モード	34
9.12.6 コピー、ペースト、クリアの操作	34
9.12.7 TEMPORARY SAVE PATTERN および TEMPORARY RELOAD PATTERN コマンド	34
9.13 チェーン	35

10. トラック関連パラメーター.....	36
10.1 パラメーターの編集	36
10.1.1 パラメータ値のジャンプ.....	36
10.1.2 パラメーターを元に戻す機能.....	36
10.1.3 すべてコントロール	36
10.2 MACHINES.....	36
10.3 トラックのパラメーター	38
10.3.1 PITCH.....	38
10.3.2 DECAY	38
10.3.3 マシンパラメーター.....	38
10.3.4 DELAY SEND	38
10.3.5 REVERB SEND	38
10.3.6 LFO SPEED	38
10.3.7 Volume + Dist	38
10.3.8 SWING	38
10.3.9 CHANCE	38
10.4 PUNCH	39
10.5 GATE	39
10.6 LFO メニュー	39
10.6.1 WAV	40
10.6.2 MUL	40
10.6.3 DST	40
10.6.4 DEP	40
10.7 LFO SETUP メニュー.....	41
10.7.1 RST	41
10.7.2 FDE	41
10.7.3 SPH	41
11. FX パラメーター	42
11.1 REVERB	42
11.2 DELAY	42
12. CONFIG メニュー	43
12.1 PATTERN.....	43
12.1.1 RENAME	43
12.1.2 SAVE	43
12.1.3 RELOAD	43
12.1.4 CLEAR	43
12.2 PROJECT	44
12.3 MIDI	44
12.3.1 SYNC	44
12.3.2 IN CHAN	45
12.3.3 OUT CHAN	45
12.3.4 PORTS	46
12.3.5 FILTER	47
12.4 AUDIO	47
12.4.1 HP MAX	47
12.4.2 INT OUT	48
12.4.3 TRK OUT	48
12.4.4 DEL OUT	48

12.4.5 REV OUT	48
12.4.6 USB GAIN	48
12.5 BACKUP	48
12.5.1 バックアッププロジェクト / パターンデータの送信.....	48
12.5.2 バックアップデータの受信.....	48
12.6 UPGRADE	49
12.6.1 標準モードでの OS のアップグレード.....	49
12.6.2 レガシーモードでの OS のアップグレード.....	49
12.7 DEVICE	49
12.7.1 USB MODE	49
12.7.2 LCD.....	50
12.7.3 LED.....	50
13. STARTUP メニュー.....	51
13.1 EXIT	51
13.2 EMPTY RESET	51
13.3 FACTORY RESET	51
13.4 OS UPGRADE	51
13.4.1 STARTUP メニューからの OS のアップグレード	51
14. ショートカットキー.....	52
15. 技術情報.....	54
16. 著作権表示と連絡先情報	54
付録 A: MIDI の仕様.....	55
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
付録 B: モジュレーション宛先	56
付録 C: ユニゾンと和音の設定	56
索引.....	57

1. はじめに

Model:Cycles をご購入いただきありがとうございます。Model:Cycles は、簡単に使用できる FM 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:Cycles の操作を簡単にするためにヒントです。



かわいい鳥です。

2. Model:Cyclesについて

私たちが常に反芻している、一つの言葉があります。それは、Elektron のすべての楽器が脈々と受け継ぐ、Elektron の精神の基本であることは間違ひありません。「単なるノブの付いた小さな箱も、機能と細部に十分な注意を払えば強力な楽器となる」という言葉です。軋れきを生む言葉ですが、Elektron の確固たる信念を簡潔に表したものです。この言葉は、私たちの仕事の礎であり、私たちにとってとても大切です。

Model:Cycles はグループボックスです。まさにその言葉通りです。

グループボックスとは、音を無限に作ることができるものです。では、サンプルを使わずにグループボックスを作るにはどうしたら良いでしょうか。それは正しい合成方法を採用することでした。この場合、正しい合成方法とは FM です。なぜなら、FM に私たちが深い愛情を持っているというだけでなく、非常に柔軟であるためです。

1つのノブに1つの機能コントロールを持つ Model の形式で合成を採用することは難しい作業でした。私たちは、専用のコントロールと同時に最高に柔軟なサウンド形成を求めていました。そして、Digitone の FM エンジンを流用し、アレンジし直して、Kick、Snare、Metal、Perc、Tone、Chord の 6 種類のマシンを構築することでこれを実現しました。

それぞれのマシンは独自にエンジンを割り当てたもので、たくさんの時間をかけてカラー、形状、スイープ、輪郭の 4 つのマクロコントロールを微調整しました。これらのノブの1つを回すと、一度にマシン内のいくつかのパラメーターが変更されるため、簡単に、そして微細に調整することができます。この方法で、シンプルさと柔軟性とのバランスをうまくとっています。ぜひ、冒険心を持ってこのマシンを探求してください。

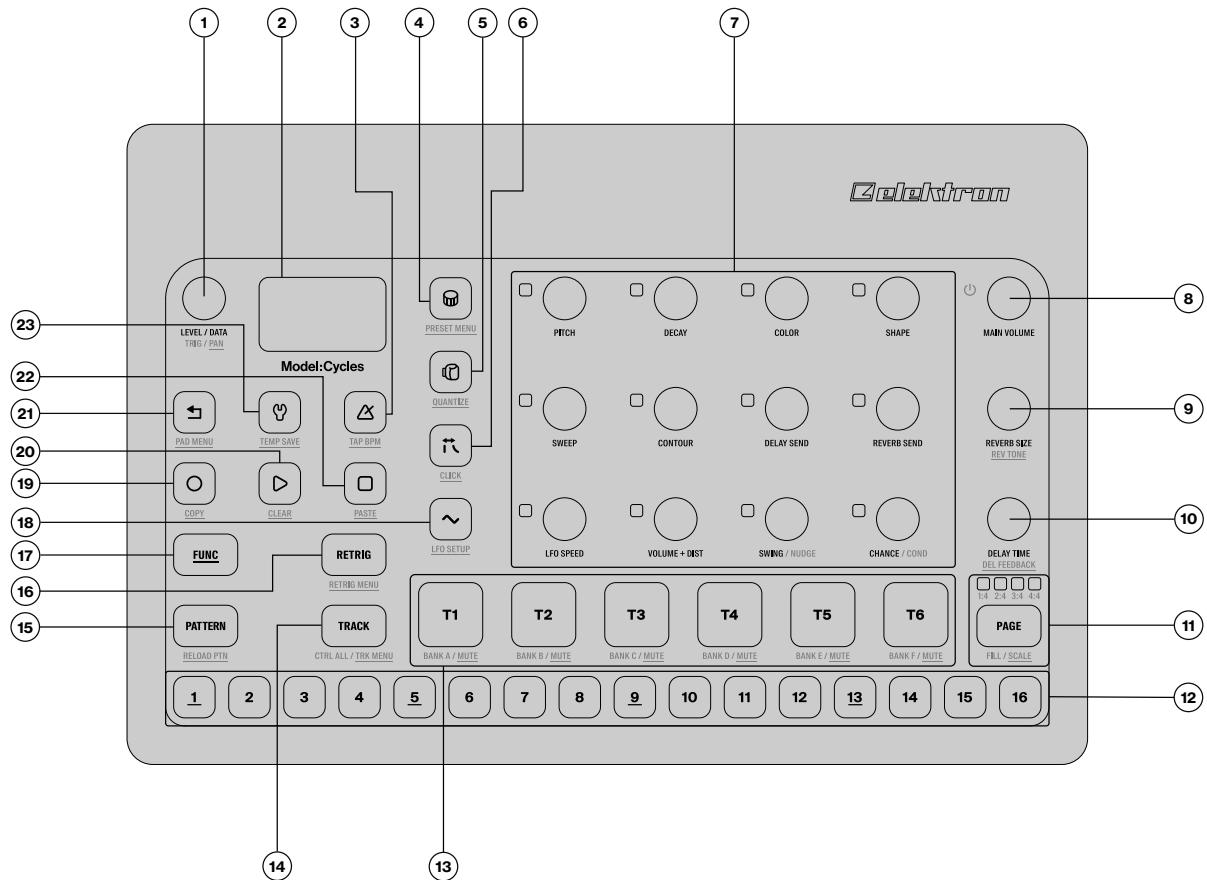
Model:Cycles は、グループボックスパラダイムと FM サウンドの両方への愛を表したものです。Elektron がこのマシンを制作した時と同じくらい、皆さんがこのマシンを使った音楽制作を楽しんでくれることを願っています。

敬具

Elektron チーム

3. パネルレイアウトとコネクタ

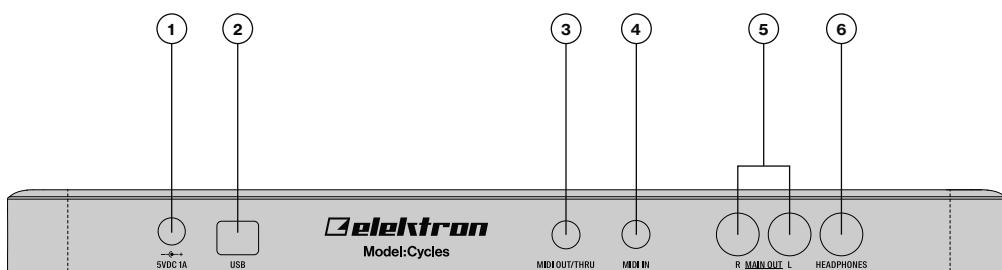
3.1 フロントパネル



- 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移動にも使用します。サブ機能では、トラックのパンを設定します。
- 画面。
- [TEMPO]:** TEMPO メニューが開きます。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。
- [MACHINES]:** MACHINES メニューが開きます。サブ機能では、PRESET メニューが開きます。
- [PUNCH]:** アクティブトラックに一定の擬似圧縮と歪みを追加します。サブ機能では、QUANTIZE メニューが開きます。
- [GATE]:** アクティブトラック上のトリガーのゲートモードを有効にします。サブ機能では、CLICK メニューが開きます。
- 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。
- 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、誤つて本体の電源がオフになることを防ぐためです。
- 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。
- 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、または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。再生中のパターンページの 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、シーケンサー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 : トラックのプリセット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、トラックのプリセット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、トラックのプリセット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:Cycles 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 モードが有効になります。LIVE RECORDING の QUANTIZATION を有効または無効にするには、**[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を 2 回タップします。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

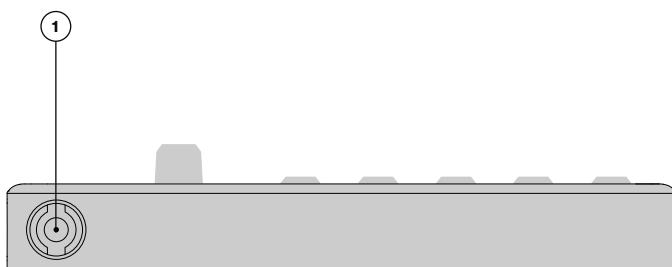


1. DC IN: 電源入力口です。付属の PSU-4 電源アダプターを使用して電源コンセントに接続します。
2. USB: 本体とコンピューターの接続口です。付属の USB A-マイクロ B コネクターケーブルを使用して、コンピューター ホストに接続します。
3. MIDI OUT/THRU: 付属の 3.5 mm (チップ/リング/スリーブ) メス型 5 ピン DIN ケーブルを使用して、標準 MIDI ケーブル経由で外部 MIDI 機器の MIDI IN またはチェーン内の別の MIDI デバイスに接続します。

3. パネルレイアウトとコネクタ

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:Cycles のセットアップと起動

Model:Cycles 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:Cycles 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:Cycles の DC IN に接続します。
2. Model:Cycles 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:Cycles のヘッドフォンジャックに接続します。
3. Model:Cycles 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:Cycles の USB コネクターを接続します。
4. MIDI を使用して Model:Cycles 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:Cycles 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:Cycles を使用して他の機器を操作する場合は、Model:Cycles 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:Cycles 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:Cycles 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:Cycles のセットアップと起動」の説明に従って接続します。

4.1 ファクトリーパターンの再生

Model:Cycles には、ファクトリーパターンがいくつか搭載されています。以下の手順に従って使ってみましょう。

1. **[PATTERN]** を押してから **[T1]** パッドを押してバンク A を選択します。
2. **[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 を聴きます。
4. **[PATTERN]** を押してから **[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. **[STOP]** を押すと再生が停止します。

4.2 プリセットのクロマチック再生

[TRIG] キーで、トラックのプリセットをクロマチック再生できます。詳細については、20 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、25 ページの「9.3.2 GRID RECORDING モード」および 26 ページの「9.3.3 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プリセットが、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。



プリセット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、およびプリセットのクロマチック再生のインパクトは、プリセット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。



- トラッカ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。



4.5 プリセットのトラックへのロード

+Drive から任意のトラックに任意のプリセットをロードできます。

1. **[TRACK]** + **[T1 ~ 6]** を押して、プリセットをロードするトラックを選択します。
2. **[FUNC]** + **[MACHINES]** を押して、PRESET メニューを開きます。
3. **LEVEL/DATA** ノブで、ロードするプリセット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 **[T1 ~ 6]** パッドを押すと、現在ハイライトされているプリセットが再生されます。**[T1 ~ 6]** パッドを押したままにすると、ハイライトされたプリセットがシーケンサーで再生されます。
4. **LEVEL/DATA** を押してプリセットを選択します。プリセットを選択せずにリストを閉じるには、**[BACK]** を押します。

[T1 ~ 6] パッドまたは **[TRIG]** キーを押して、シーケンサーで、または手動でプリセットを再生できます。



また、最大 6 つのプリセットを同時にロードすることもできます。

PRESET FOLDER 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。ポップアップが表示されます。「LOAD FOLDER」を選択して「YES」を押し、そのフォルダから最大 6 つのプリセットを Model:Cycles の 6 つのトラックにロードします。詳細については、22 ページの「8.4.2 PRESET FOLDER メニュー」を参照してください。

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プリセットの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、MYPRESET999、CHORDY、HIHAT6 というプリセットがある場合、T1 に BD01、T2 に CHORDY、T3 に SD03、T4 に MYPRESET999、T6 に HIHAT6 がロードされます。T5 は空になります（もともとプリセットが格納されていない場合）。

4.6 パラメーターの編集

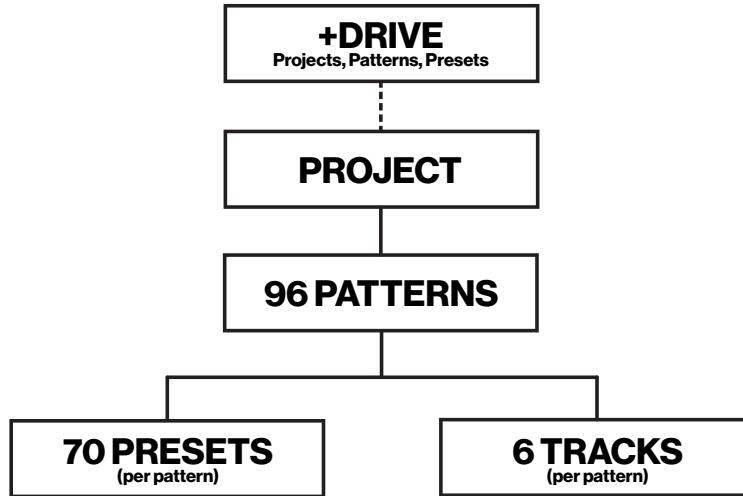
Model:Cycles のパラメーターは、さまざまな方法でサウンドや信号に影響を与えます。

1. パターンが再生されてい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。
- たとえばプリセットの調整を変更するには、**PITCH** 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、36 ページの「10.1 パラメーターの編集」を参照してください。

5. Model:Cycles の概要

下図は、Model:Cycles のデータ構造です。



5.1 データの構造

5.1.1 +Drive

+Drive は不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、さらにパターンとプリセットも格納されています。プリセットは、+Drive サウンドライブラリのパターンからアクティブなプロジェクトにロードされます。+Drive サウンドライブラリは、すべてのプロジェクトで利用可能なプリセットを、実質的に無制限に格納することができます。

5.1.2 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:Cycles 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プリセットを編集できます。Model:Cycles 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、管理は CONFIG メニューで行います。詳細については、44 ページの「12.2 PROJECT」を参照してください。

5.1.3 パターン

パターンは、Model:Cycles の主となるデータコンテナーです。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、最大 70 個のプリセット（6 つのトラックごとに 1 つと、その他 64 個のプリセットロック用）と、トリガーやパラメーターロックなどのシーケンサーデータが含まれます。また、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、24 ページの「9. シーケンサー」を参照してください。

5.1.4 プリセット

プリセットとは、保存して呼び出すことができるトラックパラメーター設定の集合です。プリセットは +Drive サウンドライブラリに保存されます。PRESET メニューを使用してプリセットを管理します。詳細については、21 ページの「8. プリセット」および 36 ページの「10. トラック関連パラメーター」を参照してください。



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

5.2 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、トラックのプリセットをトリガーせずにトラックを選択できます。

5.2.1 トリガーのプリセット

Model:Cycles の 6 つのシーケンサートラックは主にプリセット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 つのプリセット（および追加のプリセットロック済みプリセット）と、すべてのトラック関連のパラメーター設定が含まれています。詳細については、36 ページの「10. トラック関連パラメーター」を参照してください。

5.2.2 MIDI の送信

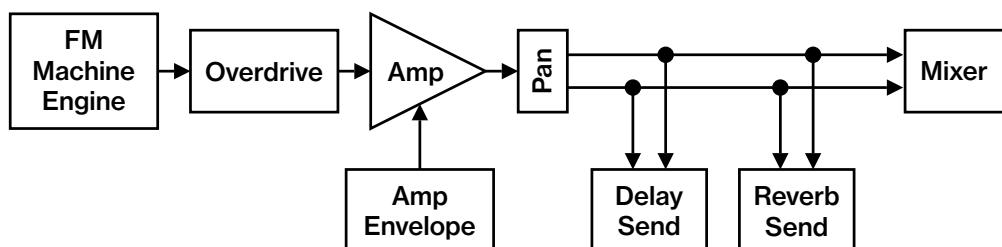
Model:Cycles のすべてのシーケンサートラックで、そのシーケンサーデータを MIDI OUT または USB ポート経由で外部の、MIDI 対応機材に送信することができます。各トラックから MIDI 経由で音符、音符の長さ、ペロシティデータが送信されます。詳細については、26 ページの「9.4.2 MOUT」を参照してください。

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。

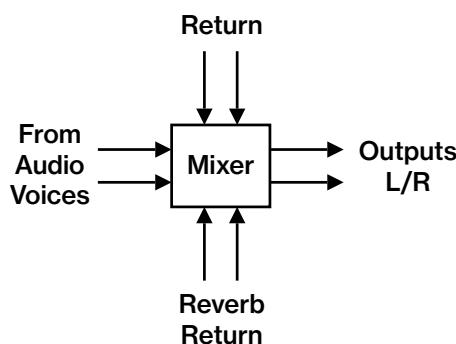
5.3 サウンドアーキテクチャ

下図は、Model:Cycles 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。

5.3.1 オーディオボイス



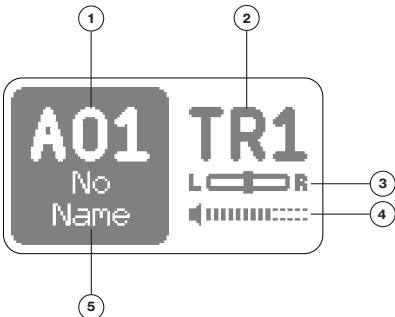
5.3.2 エフェクト



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:Cycles 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. トラックのパン
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。プリセットブラウザで **[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て使う場合は通常、[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。[FUNC] + [STOP] を押すとペーストされます。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、34 ページの「9.12.6 コピー、ペースト、クリアの操作」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。コピー命令を実行すると、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。貼り付けおよびクリアコマンドは、同じコマンドを繰り返すことで取り消すことができます。

7. Model:Cycles 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、プリセット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、何回でも回すごことができる相対エンコーダーです。

7.3 パッド

Model:Cycles は、[T1～6] パッドを使用して演奏できます。レスポンシブ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、そのトラックのプリセットがトリガーされ、パッドのトラックをアクティブに設定します。

7.3.1 PAD 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。



FIX: パッドのペロシティを固定に設定します。一定のペロシティでパッドがトリガーされます。また固定ペロシティの値を設定します。 OFF: パッドの反応が動的ペロシティに設定されます。(1～127、OFF)

VDEP: ポリュームの深度です。ポリューム（アンプ）のペロシティモデュレーションの深さを設定します。
(0～127)

DST: ペロシティのモデュレーション適用先を選択します。ペロシティモデ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。

DDEP: ペロシティモデュレーションの深さと極性を設定します。負（反転）と正両方のモデュレーション深度を設定できます。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。 (-64.0 ~ 63.0)



[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] キーは大抵の場合、他のキーと組み合わせて使用します。

7.5 外部 MIDI

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:Cycles 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

7. Model:Cyclesのコントロール

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 のプリセットをトリガーします (デフォルトのチャンネル 1 ~ 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プリセットを、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:Cycles 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:Cycles 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プリセットをクロマチック再生できます。CHROMATIC モードは、Model:Cycles 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、25 ページの「9.3.2 GRID RECORDING モード」および 26 ページの「9.3.3 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プリセット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、プリセット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 SETUP 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、26 ページの「9.3.3 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プリセットをクロマチックで演奏できます。Model:Cycles にキーボードを接続し、外付けキーボードと Model:Cycles 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、プリセット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プリセットを再生できます。

8. プリセット

プリセットとは、保存して呼び出すことができるトラックパラメーター設定の集合です。

トラックのそれぞれに、プリセットが1つ含まれています。+Drive からパターンにインポートしたプリセットは、アクティブなパターンの一部になります。したがって、パターン内でプリセットに加えた変更は、保存されているプリセットには影響しません。アクティブなパターンのプリセットのみに影響します。

8.1 プリセットの演奏

[T1 ~ T6] パッドを押すと、アクティブパターンの6つのトラックのプリセットが再生されます。**[T1 ~ T6]** パッドは押すと短く点灯します。また、**[TRIG]** キーを押すと、プリセットがクロマチック再生されます。詳細については、20ページの「7.6 CHROMATIC モード」を参照してください。

8.1.1 外部 MIDI ユニットを使用したプリセットの演奏

プリセットは、Model:Cycles に接続された外部 MIDI デバイスを使用して再生することもできます。各シンセトラックの MIDI チャンネルは、MIDI メニューで割り当てることができます。詳しくはセクション 45 ページの「12.3.2 IN CHAN」を参照してください。また、外部 MIDI ユニットを使用して、プリセットをクロマチック再生することもできます。

8.2 プリセットの編集

プリセットを編集するには、トラックパラメーターを調整します。

1. **[TRACK] + [T1 ~ 6]** を押して、編集するプリセットのトラックを選択します。プリセットに対して行われた変更は、アクティブパターンの一部として保存されます。
2. **TRACK PARAMETER** ノブを回すと、該当パラメーターが適用されます。
たとえばプリセットの調整を変更するには、**PITCH** 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。詳細については、38 ページの「10.3 トラックのパラメーター」を参照してください。

現在のパラメータ設定をすべて使用してプリセットを保存する場合は、[PRESET SAVE] メニューを使用します。詳細については、22 ページの「8.4.3 PRESET SAVE メニュー」を参照してください。

8.3 プリセットのコピー

すべてのパラメータ設定を含む完全なプリセットは、別のトラックにコピーすることができます。

1. **[TRACK] + [T1 ~ 6]** を押して、コピーするプリセットのトラックを選択します。
2. **[TRACK] + [RECORD]** を押して、プリセットをコピーします。
3. **[TRACK] + [T1 ~ 6]** を押して、プリセットを貼り付けるトラックを選択します。
4. **[TRACK] + [STOP]** を押して、選択したトラックにプリセットを貼り付けます。

8.4 PRESET メニュー

このメニューでは、Model:Cycles 内のすべてのフォルダとプリセットを表示し、移動できます。ここでは、プリセットとフォルダについていくつかの操作を実行することができます。**[FUNC] + [MACHINES]** を押して、PRESET メニューを開きます。

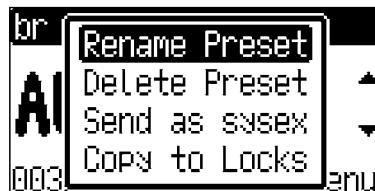
LEVEL/DATA ノブで、PRESET メニューのフォルダを移動します。**[BACK]**  を押して、フォルダ階層を1段階上に移動します。



8. プリセット

8.4.1 PRESET FILE メニュー

このメニューでは、+Drive のプリセットファイルに対してさまざまな操作を実行できます。LEVEL/DATA ノブを使用して、操作するプリセットまでフォルダを移動し、LEVEL/DATA を 1 秒間押し続けて PRESET FILE メニューを開きます。



RENAME PRESET: 選択したプリセットの名前を変更できます。名前付けメニューが開きます。

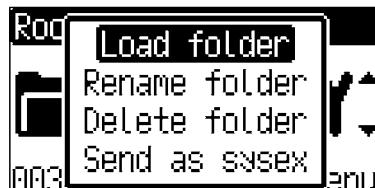
DELETE PRESET: 選択したプリセットを削除します。確認ウィンドウが開きます。

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

COPY TO LOCKS: 選択したプリセットを LOCKS フォルダにコピーしてプリセットをロックできます。詳細については、32 ページの「9.12.2 プリセットロック」を参照してください。

8.4.2 PRESET FOLDER メニュー

このメニューでは、+Drive のフォルダに対してさまざまな操作を実行できます。LEVEL/DATA ノブを使用して、操作するフォルダまで移動し、LEVEL/DATA を 1 秒間押し続けて PRESET FOLDER メニューを開きます。



LOAD FOLDER: 選択したフォルダから 6 つのプリセットをパターンの 6 つのトラックにロードします。



この機能では、フォルダ内で 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プリセットの 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、MYPRESET999、CHORDY、HIHAT6 というプリセットがある場合、T1 に BD01、T2 に CHORDY、T3 に SD03、T4 に MYPRESET999、T6 に HIHAT6 がロードされます。T5 は空になります（もともとプリセットが格納されていない場合）。

RENAME FOLDER: 選択したフォルダの名前を変更できます。名前付けメニューが開きます。

DELETE FOLDER: 選択したプリセットを削除します。確認ウィンドウが開きます。

SEND AS SYSEX: 選択したフォルダを SysEx データとして送信します。

8.4.3 PRESET SAVE メニュー

このメニューではプリセットやキットを保存できます。また、フォルダを作成することもできます。LEVEL/DATA ノブを使用して、プリセットを保存するフォルダやフォルダを作成するフォルダに移動し、[FUNC] を押して SAVE PRESET メニューを開きます。



SAVE PRESET: アクティブトラックのプリセットを保存します。名前付けメニューが開きます。

SAVE KIT: 現在のパターンの 6 つのプリセットすべてを別のフォルダに保存します。名前付けメニューが開きます。

CREATE FOLDER: フォルダ階層の現在の位置にフォルダを作成します。名前付けメニューが開きます。

8.4.4 プリセットの +Drive からトラックへのロード

+Drive から任意のトラックに任意のプリセットをロードできます。

1. **[TRACK]** + **[T1 ~ 6]** を押して、プリセットをロードするトラックを選択します。
2. **[FUNC]** + **[MACHINES]** を押して、PRESET メニューを開きます。
3. **LEVEL/DATA** ノブで、ロードするプリセット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プリセットが再生されます。**[TRIG]** キーを押したままにすると、ハイライトされたプリセットがシーケンサーで再生されます。
4. **LEVEL/DATA** を押してプリセットを選択します。プリセットを選択せずにリストを閉じるには、**[BACK]** を押します。

[T1 ~ 6] パッドまたは **[TRIG]** キーを押して、シーケンサーで、または手動でプリセットを再生できます。

8.4.5 プリセットの +Drive への保存

いずれかのトラックで編集したプリセットを保存できます。

1. **[TRACK]** + **[T1 ~ 6]** を押して、プリセットをロードするトラックを選択します。
2. **[FUNC]** + **[MACHINES]** を押して、PRESET メニューを開きます。
3. **LEVEL/DATA** ノブを使用して、プリセットを保存するフォルダまで移動します。必要に応じて **[BACK]** を押して、フォルダ階層内の 1 つ上のレベルに移動します。
4. **[FUNC]** を押して、SAVE PRESET メニューを開きます。
5. 「SAVE PRESET」を選択し、**LEVEL/DATA** を押してプリセットを保存します。名前付けメニューでプリセットに名前を付けます。プリセットを選択せずにリストを閉じるには、**[BACK]** を押します。

8.5 LOCKS フォルダ

PRESET メニューのルートには、LOCKS という名前の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プリセットのリストが表示されます。このフォルダには、パターンごとに 64 個のスロットがあります。プリセットは実際には LOCKS フォルダにはありません。このフォルダは、現在プリセットロックによって使用されているプリセットの概要を確認するためのものです。詳細については、32 ページの「9.12.2 プリセットロック」を参照してください。



- トラックにプリセットロックしたプリセットはすべて、LOCKS フォルダに自動的に追加されます。
- 既に LOCKS フォルダ内にあるプリセットをロードした場合でも、スロットが余分に占有されることはありません。

9. シーケンサー

9.1 パターンについて

Model:Cycles 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:Cycles 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 個のプリセット（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。

- 6 つのプリセット
- デフォルトのノートピッチ、リトリガー、ペ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
- ディレイとリバーブの 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
- プリセットロック
- マシンロック
- トラックの長さと拍子記号
- BPM
- トラック MIDI のオン / オフ
- キーボードのトランスポーズ

9.2 基本的なパターンの操作

Model:Cycles では、パターン間の切り替えをシームレスに行えます。この機能とパターンのチェーン機能は、即興ライブで活用できます。詳細については、35 ページの「9.13 チェーン」を参照してください。

9.2.1 バンクとパターンの選択

[PATTERN] を押してから **[T1 ~ T6]** を押してバンクを選択します。**[TRIG 1 ~ 16]** を押してパターンを選択します。現在のバンクの新しいパターンを選択するには、**[PATTERN]** を押してから **[TRIG 1 ~ 16]** を押します。

[PATTERN] を押して 4 秒以内にバンクまたはパターンを選択すると、変更が有効になります。

画面上のメッセージで、4 秒のタイムアウトが表示されます。**[PATTERN]** を再度押すと、パターンまたはバンクの選択が終了します。

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、パターンを変更することができます。
- プログラム変更メッセージを送信して、パターンの変更やキューへの追加ができます。
- アクティブなパターンを終了せずにパターンをコピーして、1 か所または複数の箇所に貼り付けることができます。また、1 つまたは複数の非アクティブなパターンをクリアすることもできます。
 - コピーするには、**[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]** を押したままに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。

9.2.2 パターンのコントロール

[PLAY] を押すとパターンの再生が始まります。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、ディレイのようなエフェクトは、ディレイの繰り返しがフェードアウトするまで聴こえます。[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。

9.2.3 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。

9.3 パターンの編集

Model:Cycles には、パターンの編集や作成時に使用する GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モードという 2 つのモードがあります。この 2 つのモードでは、ノートトリガーとロックトリガーを追加できます。

9.3.1 トリガーの種類

トリガーとは、シーケンサーを使用して Model:Cycles 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**：トラックの音符をトリガーします。
- ・ **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（音符はトリガーしません）。詳細については、31 ページの「9.12.1 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。

9.3.2 GRID RECORDING モード

GRID RECORDING モードは、[TRIG] キーを使用してトリガーを追加していくという作曲方法です。

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] パッドが、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 + [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、27 ページの「9.6 RETRIG SETUP メニュー」を参照してください。

パターンに 17 以上のステップが含まれる場合は、[PAGE] キーを押して、編集するパターンページを選択します。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:Cycles 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、45 ページの「12.3.2 IN CHAN」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。

9.3.3 LIVE RECORDING モード

LIVE RECORDING モードは、トラックにトリガーを追加する2つ目の方法です。この録音モードでは、[T1～6] パッド、[TRIG] キー、または外部 MIDI デバイス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、自動的にクオント化することもしないことも可能です。クオント化していないトリガーは、[FUNC] + [PUNCH] 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ト化できます。詳細については、29 ページの「9.9 QUANTIZE メニュー」を参照してください。

- [RECORD] を押したまま [PLAY] を押すと LIVE RECORDING モードに入ります。[RECORD] を押したまま [PLAY] を素早く2回押すと、LIVE RECORDING の自動クオント化の有効 / 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。
- [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。
- 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。
- [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。

9.4 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。



9.4.1 KBT

キーボードトランスポーズで、プリセット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。

9.4.2 MOUT

オンにすると、トラックの NOTE、VELOCITY、および TRIG LENGTH シーケンサーデータが Model:Cycles 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、45 ページの「12.3.3 OUT CHAN」を参照してください。



MOUT をオンになると、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。
- **TRACK PARAMETER** および **FX ノブ** は、設定されているチャンネルで MIDI データを送信します。



- **MOUT** をオンになると、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、内部のトラックプリセットに送信されます。
- **NOTE、VEL、LEN** パラメーターのシーケンサーデータのみが MIDI 経由で送信されます。
詳細については、28 ページの「9.8 TRIG NOTE メニュー」を参照してください。

9.4.3 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。

9.5 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、トラック上のシーケンサーのステップ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。ここには、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。

9.6 RETRIG SETUP メニュー

このメニューでは、[T1 ~ 6] パッドを押したときに発生するリトリガー（追加のトリガー）や、トラックのサウンドをトリガー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。リトリガーセット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。



9. シーケンサー

RTE: リトリガー率 (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) を設定します。1/16は名目上のリトリガー率で、ステップごとにトリガー1つです。1/32はステップごとにトリガー2つです。その他のリトリガー率も同様です。たとえば三連符をトリガーするには、リトリガー率を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は、1ステップの名目上の長さです。この設定は、エンペ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。

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プリセットが再生されます。

9.7 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、27ページの「9.6 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 メニューと同じです。

LEN: RETRIG SETUP メニューと同じです。

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、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。



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。

9.7.1 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。

9.8 TRIG NOTE メニュー

GRID RECORDING モードで1つまたは複数の [TRIG] キーを押したままにすると、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、VEL、LEN を切り替えます。

NOTE: トリガーした時の音のピッチを設定します。(C0 ~ G10)

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

LEN: トリガーの長さで、音符の持続期間を設定します。音符の再生が終了すると NOTE OFF コマンドが送信されます。INF 設定になると、音符の長さは無限になります。このパラメーターは、**GATE** が ON に設定されている場合、または MIDI 経由でトリガー長データを送信する場合にのみ適用されます。(0.125 ~ 128、INF)



9.9 QUANTIZE メニュー

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



9.9.1 GLOBAL

すべてのトラックのクオントラ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、クオントラ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。

9.9.2 TRACK 1 ~ 6

アクティブなトラックのクオントラ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、クオントラ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。クオントライズするトラックは、[T1 ~ 6] を押して選択します。

9.9.3 APPLY

GLOBAL および **TRACK 1 ~ 6** パラメーターで行った設定を適用し、**GLOBAL** および **TRACK 1 ~ 6** の設定を 0 にリセットします。クオントラ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。

9.9.4 LIVE-REC

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



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

9.10 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] + [GATE] 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。

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。

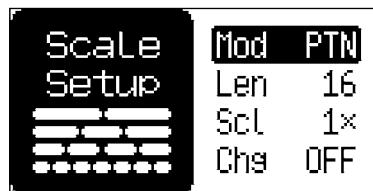
VOL: クリック音のボリュームをコントロールします。



[FUNC] + [GATE] 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。

9.11 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: スケール。現在のテンポの倍数で再生する速度をコントロールします。1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X、2X の7つの設定があります。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:Cycles 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:Cycles で三連符を再生したい場合に便利です。

9.12 シーケンサーの機能

9.12.1 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、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**、**VEL**、**LEN** 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 PUNCH および GATE 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、36 ページの「10. 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追加する

1. [RECORD] を押すと GRID RECORDING モードに入ります。
2. [TRIG] または [FUNC] + [TRIG] キーを押して、パラメーターロック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。
3. 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。
4. トリガーの [TRIG] キーを押したまま [PUNCH] または [GATE] 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。
5. 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**、**VEL**、**LEN** 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

1. 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。
2. 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。
3. [PLAY] を押してパラメーターロックを削除します。
4. **PUNCH** または **GATE** パラメーターロックがある [TRIG] キーを押したまま、[PUNCH] または [GATE] を押してこれらのパラメーターロックを削除します。
5. **NOTE**、**VEL**、**LEN** パラメーターロックがある [TRIG] キーを押したままにして、TRIG NOTE メニューを表示します。[PLAY] を押してこれらの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

1. ノートトリガーを削除して再度配置します。

LIVE RECORDING モードでパラメーターロックを追加する

1. [RECORD] を押したまま [PLAY] を押すと LIVE RECORDING モードに入ります。
2. **PARAMETER** ノブを回すか、[TRIG] キーを演奏して、アクティブなトラックにパラメーターロックを入力します。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特定のパラメーターロックを削除する

1. [NO] を押したまま、削除するパラメーターに対応するノブを回します。



1つのパターンに 80 個までのパラメータをロックできます。この数は、1つのパラメータが複数のトリガーにロックされている場合にも 1つのロックと数えます。たとえば、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にロックされていても、その他に 79 個のパラメータをロックできます。

9.12.2 プリセットロック

プリセットロックは、シーケンサーの任意のステップに特定のプリセット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プリセットを使用することができるようになります。Model:Cycles では、各バターンで最大 64 種類のプリセットをロックすることができます。

ロックされたプリセットは、PRESET メニューのルートにある LOCKS フォルダに追加されます。詳細については、23 ページの「8.5 LOCKS フォルダ」を参照してください。



プリセットロックの追加：

1. [RECORD] を押すと GRID RECORDING モードに入ります。
2. [TRIG] キーを押したまま、[MACHINES] を押して PRESET 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プリセット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バッドを押すと、現在ハイライトされているプリセットが再生されます。
4. LEVEL/DATA を押してプリセットを選択します。

プリセットロックの削除：

1. [RECORD] を押すと GRID RECORDING モードに入ります。
2. プリセットロックが含まれる [TRIG] キー（[MACHINES] キーが点灯しているキー）を押したまま、[MACHINES] を押します。画面上に、ロックされているプリセットがハイライトされて表示されます。
3. LEVEL/DATA を押してプリセットロックを削除します。



プリセットロックでは、各バターンで最大 64 種類のプリセット（これに加えて 6 つのトラックプリセット）を使用できます。

9.12.3 マシンロック

マシンロックは、シーケンサーの任意のステップでマシンを変更することができる、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マシンを使用することができるようになります。詳細については、36 ページの「10.2 MACHINES」を参照してください。

マシンロックの追加：

1. [RECORD] を押して GRID RECORDING モードにします。
2. [MACHINES] を押して MACHINES メニューを開きます。
3. [TRIG] キーを押したまま、LEVEL/DATA ノブを回してマシンを選択します。

マシンロックの削除：

1. [RECORD] を押して GRID RECORDING モードにします。
2. [MACHINES] を押して MACHINES メニューを開きます。
3. [TRIG] キーを押したまま、LEVEL/DATA ノブを押してマシンロックを削除します。

9.12.4 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。条件が真の場合、トリガーが発動し、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 モードでない時、このトリガー条件が設定されているトリガーが発動します。

PRE: 同じトラックの直近に検証されたトリガー条件が真の場合真になります (PRE および **PRE** 条件は無視され、検証されません)。

PRE: PRE が偽の場合真になります。同じトラックの直近に検証されたトリガー条件が偽の場合、このトリガー条件を持つトリガーは発動します (PRE および **PRE** 条件は無視され、検証されません)。

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

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

NEI: 隣接トラックの直近に検証されたトリガー条件が真の場合真になります (隣接トラックの PRE および **PRE** 条件は無視され、検証されません)。隣接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。たとえば、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 にある NEI および **NEI** 条件付きトリガーは、トラック 3 に配置された条件付きトリガーを検証します。隣接トラックに条件付きトリガーが存在しない場合、NEI 条件は偽になります。

NEI: NEI が偽の場合真になります。隣接トラックの直近に検証されたトリガー条件が偽の場合、このトリガー条件を持つトリガーは発動します (隣接トラックの PRE および **PRE** 条件は無視され、検証されません)。

1ST: パターンの初回再生時に真になります (ループ時)。

1ST: 1ST が偽の場合真になります。このトリガー条件が付いたトリガーは、パターンの初回再生時 (ループ時) とは関係なく常に有効になります。

X%: 確率条件です。X% の確率でトリガーが発動します。

A:B: A は、トリガー条件が真になる前に、パターン (またはトラック長がパターン長より短い場合はトラック) の再生回数を設定します。B は、カウントがリセットして再度始まる前に、パターン (またはトラック長がパターン長より短い場合はトラック) の再生回数を設定します。シーケンサーを停止するまで、このサイクルが繰り返されます。

例 :

設定を 1:2 にすると、トリガー条件が真になるのはパターンの初回、3 回目、5 回目 … の再生時となります。

設定を 2:2 にすると、トリガー条件が真になるのはパターンの 2 回目、4 回目、6 回目 … となります。

設定を 2:4 にすると、トリガー条件が真になるのはパターンの 2 回目、6 回目、10 回目 … となります。

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、34 ページの「9.12.5 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。また、2 種類のメロディやパーカッションシーケンスを同じトラックに保持し、FILL モードが有効な場合にだけどちらかが再生されるようにしたい場合にも使用できます。

9.12.5 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 **[PAGE]** キーが点滅します。再度 **[TRACK]** + **[PAGE]** を押すと FILL モードの固定が解除されます。

9.12.6 コピー、ペースト、クリアの操作

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、43 ページの「12.1.4 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。これを行うには、GRID RECORDING モードを有効にする必要があります。

1. コピーするには、1つまたは複数のトリガーを押したまま **[RECORD]** を押します。
2. トリガーを貼り付ける場所まで **[TRIG]** キーを押したままにし、**[STOP]** を押してトリガーを貼り付けます。複数のトリガーを貼り付けると、選択したターゲットトリガーに対応するようにトリガーが配置されます。
3. トリガーロックをクリアするには、1つまたは複数のトリガーを押したまま **[PLAY]** を押します。



- コピー、貼り付け、クリアの操作は、大抵の場合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。

9.12.7 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く場合に、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、**CONFIG** メニューの **SAVE PATTERN** を使用してください。詳細については、43 ページの「12.1.2 SAVE」を参照してください。

9.13 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:Cycles のパターンを変更することもできます。詳細については、44 ページの「12.3.1 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:Cycles の電源をオフにすると失われます。

10. トラック関連パラメーター

この章では、トラックのサウンド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。

10.1 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。

10.1.1 パラメータ値のジャンプ

パラメーターの編集中に **[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。たとえば、PITCH は半音単位でジャンプします。

10.1.2 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。

10.1.3 すべてコントロール

[TRACK] を押したまま、**TRACK PARAMETER** ノブを使用してパラメーター設定を変更すると、この変更は、パターンの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。

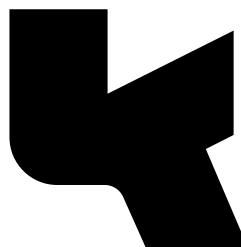


このすべてコントロール操作は、トラックの LEVEL/PAN 設定や PUNCH/GATE 設定でも実行できます。

10.2 MACHINES

Model:Cycles には、それぞれ特定のサウンドタイプを担当する、6 種類の FM ベースのマシンがあります。どのマシンでも任意のトラックに割り当てることができ、パラメーターロックすることができます。**[MACHINES]** を押して MACHINES メニューを開きます。このメニューでは異なるマシン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、割り当てるマシンに移動して選択します。選択したマシンに応じて、さまざまな方法でサウンドに影響する 4 つのマシン固有パラメーター、**COLOR**、**SHAPE**、**SWEEP**、**CONTOUR** があります。

KICK



A solid all-round kick that you can rely on, inspired by classics and shaped for the future. Try combining a high amount of shape with a lot of Contour for a noisy and punchy sound.

Color



- Soft square-like modulation

Shape



- Triangle-like modulation and feedback

Sweep



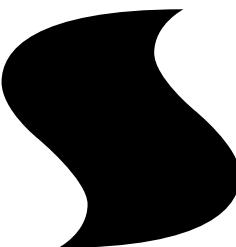
- Pitch sweep depth and time

Contour



- Modulation envelope depth

SNARE



A shape shifting snare that can go all the way from strange alien sidesticks to a hefty punch. Try a long decay with Shape halfway and some Contour for an sidestick-like sound.

Color



- Inharmonicity amount

Shape



- Modulation amount and feedback

Sweep



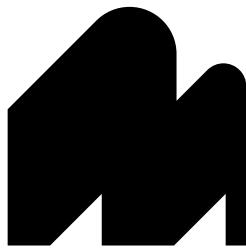
- Pitch sweep depth and time

Contour



- Modulation envelope depth

METAL



A sweetspot-laden metallic voice for all your cymbal needs. Try setting a very high Pitch and let the FM engine go out of bounds for varied and unexpected metallic timbres.

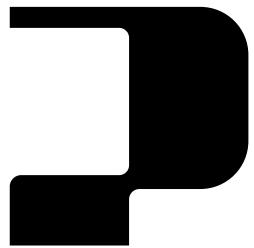
Color • Tune offset A

Shape • Modulation amount and feedback

Sweep • Tune offset B

Contour • Modulation envelope depth

PERC



A percussion voice that can make everything from toms to the sound of hitting a signpost. Try a low Shape and play around with Color for inharmonic ringing sounds.

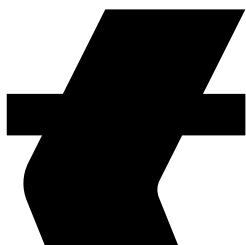
Color • Inharmonicity amount

Shape • Modulation amount

Sweep • Pitch sweep

Contour • Modulation envelope depth

TONE



A simple but powerful, highly dynamic, 2-OP voice. Try a low Shape with a high Sweep, no Contour paired with a Color that is slightly detuned (e.g 2.002) for a nasty bass sound.

Color • Modulator ratio

Shape • Modulation amount

Sweep • Feedback amount

Contour • Modulation envelope depth

CHORD



A chord and unison cluster that utilizes the 4 FM operators as individual voices, with a sweeping wavetable for timbral complexity. Try choosing a chord you like and change it radically with Color.

Color • Chord: Interval mix and osc balance. Unison: Detune

Shape • Unison/chord

Sweep • Wavetable sweep

Contour • Filter cutoff envelope depth



- コードマシンの **SHAPE** パラメータ設定の詳細については、55 ページの「付録 C: ユニゾンと和音の設定」を参照してください。
- MACHINES 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 [MACHINES] を回すと MACHINES メニューが表示されます。LEVEL/DATA ノブで、トリガーに割り当てるマシンに移動して選択します。詳細については、31 ページの「9.12.1 パラメーターロック」を参照してください。

10.3 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、31 ページの「9.12.1 パラメーターロック」を参照してください。

10.3.1 PITCH

プリセット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)

10.3.2 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 ~ 127)

10.3.3 マシンパラメーター

COLOR、**SHAPE**、**SWEEP**、**CONTOUR** の 4 つのパラメーターは、選択したマシンに応じて、さまざまな方法でサウンドに影響を与えます。詳細については、36 ページの「10.2 MACHINES」を参照してください。



コードマシンの **SHAPE** パラメータ設定の詳細については、55 ページの「付録 C: ユニゾンと和音の設定」を参照してください。

10.3.4 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、42 ページの「11. FX パラメーター」を参照してください。(OFF、1 ~ 127)

10.3.5 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、42 ページの「11. FX パラメーター」を参照してください。(OFF、1 ~ 127)

10.3.6 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。ノブは二極ノブです。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、39 ページの「10.6 LFO メニュー」および 41 ページの「10.7 LFO SETUP メニュー」を参照してください。(-64 ~ 63)

10.3.7 Volume + Dist

プリセット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)

10.3.8 SWING

トラックのスイング設定を調整すると、推進力のあるリズミカルなグループが生まれます。デフォルト設定は等間隔の 50% です。(50% ~ 80%)

10.3.9 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:Cycles 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、34 ページの「9.12.5 FILL モード」を参照してください。

10.4 PUNCH

[PUNCH] を押すと、音に疑似圧縮や歪みが加わり、アクセントに似た効果が得られます。[PUNCH] キーを押すことで機能のオン / オフが切り替わります。

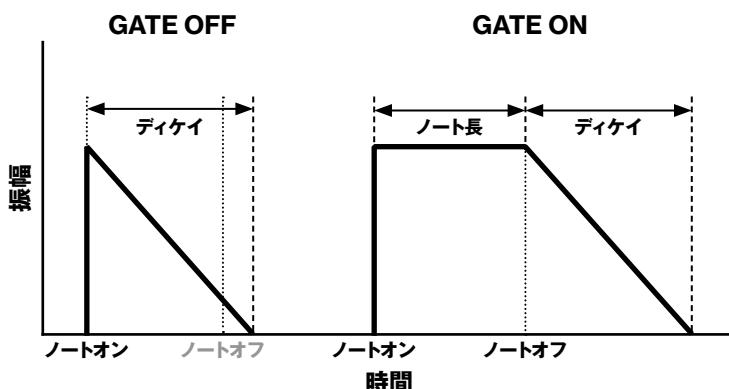


PUNCH パラメーターは、パラメーターロックすることができます。GRID RECORDING モードで [TRIG] キーを押したままにして [PUNCH] を押します。詳細については、31 ページの「9.12.1 パラメーターロック」を参照してください。

10.5 GATE

[GATE] を押して、エンベロープを GATE モードに設定します。[GATE] キーを押すことで GATE モードのオン / オフが切り替わります。

- **GATE OFF:** サウンドエンベロープは、トリガー（ノートオン）からディケイフェーズまでダイレクトに変化します。ノートオフメッセージと LEN パラメータ設定は無視されます。（キーは消灯）
- **GATE ON:** サウンドエンベロープは、バッドが解放される（ノートオフ）まで、または LEN パラメータで指定された長さに達するまで、トリガー（ノートオン）後最大レベルで保持されます。その後、ディケイフェーズまで続きます。（キーは赤に点灯）



GATE 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 [GATE] を押します。詳細については、31 ページの「9.12.1 パラメーターロック」を参照してください。

10.6 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デ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、38 ページの「10.3.6 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。



10.6.1 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、指數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。

10.6.2 MUL

Multiplier は、現在のテンポを乗算するか（この場合、乗数の前に「X」というプレフィックスが付きます）、120 BPM の固定テンポを乗算する（基本的に LFO をそのまま実行し、デバイスの現在のテンポを無視します）ことで設定した係数で SPD パラメータを乗算します。

10.6.3 DST

LFO のモデュレーション適用先を選択します。LFO モデ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。

10.6.4 DEP

LFO モデュレーションの深さと極性を設定します。負（反転）と正両方のモデ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 モデ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デュレーション深度を設定します。この機能は、パラメーターのロックを使用しているシーケンサーの個々のステップでも使用できます。詳しくは以下を参照してください。
- 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、31 ページの「9.12.1 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	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256
	32	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256	1/512
	64	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256	1/512	1/1024

10.7 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。



10.7.1 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。

10.7.2 FDE

LFO モデュ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)

10.7.3 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。

11. FX パラメーター

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

11.1 REVERB

リバーブセンドエフェクトは、サウンドの反響の残留と周囲特性を制御します。広い空間から小さな部屋まで、さまざまな空間のサウンドをシミュレーションできます。

11.1.1 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)

11.1.2 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。

[FUNC] を押し、**REVERB SIZE** を回して、**REV TONE** パラメーターを操作します。(-64 ~ 63)

11.2 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。

11.2.1 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

11.2.2 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。**[FUNC]** を押し、**DELAY TIME** を回して、**DEL FEEDBACK** パラメーターを作ります。(0 ~ 198)

12. CONFIG メニュー

Model:Cycles 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。

CONFIG 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。



12.1 PATTERN



12.1.1 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。

12.1.2 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。保存されていないプロジェクトにパターンを保存しようとすると、最初にプロジェクトを保存するように求められます。

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。

12.1.3 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」を選択します。

詳細については、34ページの「9.12.7 TEMPORARY SAVE PATTERN および TEMPORARY RELOAD PATTERN コマンド」を参照してください。



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。

12.1.4 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

12. CONFIGメニュー

「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] + [TRIG] (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。

PRESET: トラックにロードされているアクティブなパターンのプリセットを、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テータをクリアします。すべてのプリセットは変更されません。このオプションを選択するとプロンプトが表示されます。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）。

12.2 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。

12.3 MIDI

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



12.3.1 SYNC

Model:Cycles 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:Cycles 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:Cycles 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:Cycles 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、45 ページの「12.3.2 IN CHAN」を参照してください。

PCH OUT を ON に設定するとあるパターンから別のパターンに変更した時に Model:Cycles 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、45 ページの「12.3.3 OUT CHAN」を参照してください。

12.3.2 IN CHAN

MIDI 入力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 IN: 特定のトラックにパラメーターデータを受信するために使用する専用 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 経由で受信されません。

FX IN: DELAY および REVERB パラメーターの専用 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 経由で受信されません。

AUTO IN: 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:Cycles 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。

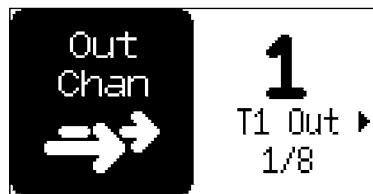


Model:Cycles は、外部 MIDI キーボードおよびコントローラーからのシーケンサートラックの録音に、トラックごとに専用のチャンネルおよび AUTO チャンネルを使用します。

PCH IN: 受信したプログラム変更メッセージをリッスンする MIDI チャンネルを選択します。AUTO 設定では、AUTO チャンネルを使用します。Model:Cycles 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、44 ページの「12.3.1 SYNC」を参照してください。

12.3.3 OUT CHAN

このメニューで、MIDI 出力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 OUT: 特定のトラックからパラメーターデータを送信する（ノブを回して行います）ために使用する専用 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 経由で送信されません。



TRACK PARAMETER および FX ノブを使用する MIDI データを送信するには、トラックを MIDI データを送信するよう設定する必要があります。詳細については、26 ページの「9.4.2 MOUT」を参照してください。

FX OUT: DELAY および REVERB パラメーターの専用 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 経由で送信されません。

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:Cycles 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、44 ページの「12.3.1 SYNC」を参照してください。

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

- **OFF:** Model:Cycles は、受信 MIDI データを無視します。
- **MID:** Model:Cycles は、MIDI IN ポートに送信された MIDI データのみをリッスンします。
- **USB:** Model:Cycles は、USB ポートに送信された MIDI データのみをリッスンします。
- **M+U:** Model:Cycles は、MIDI IN と USB ポートの両方に送信された MIDI データをリッスンします。

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

- **OFF:** Model:Cycles は MIDI データを送信しません。
- **MID:** Model:Cycles は MIDI OUT ポートのみに MIDI データを送信します。
- **USB:** Model:Cycles は USB ポートのみに MIDI データを送信します。
- **M+U:** Model:Cycles 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 OUT 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 つの異なるバージョンに対応するように MIDI OUT ポートの極性を設定します。MIDI IN ポートはどの極性でも使用できるため、設定する必要はありません。

- STD 標準（「タイプ A」、チップ：現在のシンク、リング：現在のソース、スリーブ：シールド）
- INV 反転（「タイプ B」、チップ：現在のソース、リング：現在のシンク、スリーブ：シールド）

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。

12.3.5 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:Cycles 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:Cycles 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しないかをコントロールします。

- INT に設定すると、ノブは Model:Cycles 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:Cycles 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、26 ページの「9.4.2 MOUT」を参照してください。

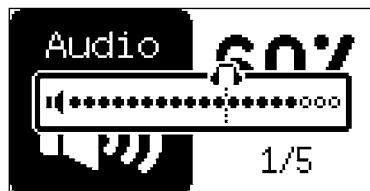
12.4 AUDIO

このメニューで、Model:Cycles に対するオーディオ関連の設定を指定します。 **LEVEL/DATA** を使用して参照し、設定を変更します。



12.4.1 HP MAX

ヘッドフォ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。



12. CONFIGメニュー

12.4.2 INT OUT

Model:Cycles 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:Cycles では MAIN OUT および HEADPHONES OUT に内部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。

12.4.3 TRK OUT

個々のトラックから MAIN OUT、HEADPHONES OUT、USB 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。

12.4.4 DEL OUT

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

12.4.5 REV OUT

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

12.4.6 USB GAIN

USB オーディオホストから Model:Cycles に送信されるオーディオのゲインレベルを設定します。この設定は、USB オーディオホストからアナログの MAIN OUT および HEADPHONES 出力に送信されるオーディオにのみ影響します。
(0 dB ~ +18 dB)

12.5 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:Cycles 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:Cycles 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。

12.5.1 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。

12.5.2 バックアップデータの受信

Model:Cycles 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。



バックアップデータを Model:Cycles に送信すると、アクティブなプロジェクト内のすべてのデータが上書きされます。

12.6 UPGRADE

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

Model:Cycles 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。

12.6.1 標準モードでの OS のアップグレード

1. Elektron デバイスを USB 経由でコンピュータに接続し、電源を入れます。
2. コンピューターで Transfer アプリケーションを開きます。
3. Transfer の CONNECTION ページで、お使いの Elektron デバイスの MIDI IN および OUT ポートを設定します。
4. Transfer の DROP ページで、OS ファイルをドラッグアンドドロップします。その後、OS ファイルが自動的に Elektron デバイスに転送され、OS のアップデートが開始されます。OS の受信中は、デバイスの画面上に進行状況バーが表示されます。
5. デバイスで、「YES」を押して OS のアップデートを確認します。

プロセスが正常に完了すると、OS が更新されて機器が再起動します。

12.6.2 レガシーモードでの OS のアップグレード

デバイス OS（またはデバイス）が標準モードでの OS のアップグレードをサポートしていない場合、自動的にレガシーモードになります。その場合は、以下の手順のステップ 4 に進みます。レガシーモードでの OS のアップグレードは、STARTUP メニューから OS をアップグレードするときにも使用されます。詳細については、51 ページの「13.4 OS UPGRADE」を参照してください。

1. Elektron デバイスを USB 経由でコンピュータに接続する（STARTUP メニューからアップグレードする場合は使用できません）か、MIDI をオンにします。
2. コンピューターで Transfer アプリケーションを開きます。
3. Transfer の CONNECTION ページで、「LEGACY OS UPGRADE mode」をクリックします。
4. Transfer の LEGACY OS UPGRADE mode ページで、ダウンロードした OS syx ファイルを参照して選択します。
5. お使いの Elektron デバイスまたは MIDI インターフェイスを選択します。
6. デバイスで、GLOBAL SETTINGS > SYSTEM > OS UPGRADE に移動し、「YES」をクリックして OS の更新を開始します。
7. Transfer で、「UPGRADE」を押します。

プロセスが正常に完了すると、OS が更新されて機器が再起動します。

12.7 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。



12.7.1 USB MODE

Model:Cycles のどの機能を USB 経由にするかを選択します。

12. CONFIGメニュー

A+M: Model:Cycles 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:Cycles は MIDI インターフェイスとして機能します。

12.7.2 LCD

LCD 画面の明るさを設定します。 (LOW、MID、MAX)

12.7.3 LED

LED ライトとボタンの明るさを設定します。 (LOW、MID、MAX)

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:Cycles の電源をオンにします。ここから、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 EXIT

[TRIG 1] キーを押すと STARTUP メニューが終了します。

13.2 EMPTY RESET

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

13.3 FACTORY RESET

Model:Cycles 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。スロット 1 の +Drive のプロジェクトは、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しておきたい場合は、+Drive の 1 以外のスロットに保存してからファクトリーリセットを実行してください。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 のすべてのプリセット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 UPGRADE

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:Cycles 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:Cycles 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 Elektron Transfer ソフトウェアを使用します。OS syx ファイルと Elektron Transfer は、Elektron ウェブサイトからダウンロードできます。

13.4.1 STARTUP メニューからの OS のアップグレード

- コンピューターで Transfer アプリケーションを開きます。
- Transfer の CONNECTION ページで、「OS UPGRADE LEGACY MODE」をクリックします。
- Transfer の OS UPGRADE LEGACY MODE ページで、ダウンロードした OS syx ファイルを参照して選択します。
- MIDI インターフェイスを選択します。
- Transfer で、「UPGRADE」を押します。

Model:Cycles 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。プロセスが正常に完了すると、OS が更新されて機器が再起動します。



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。

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。動作は、現在アクティブなページや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。動作は、コピーされている内容によって異なります。

[FUNC] + [RETURN]: (1秒間押し続ける) 固定ペロシティのオン / オフを切り替えます。

トラック / パターン / バンクの選択

[TRACK] + [T1 ~ T6] キー : トラックのプリセット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、そのトラックのプリセットをトリガーします。

[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。

プリセット

[TRACK] + [RECORD]: トラックのプリセットをコピーします。

[TRACK] + [STOP]: トラックのプリセットを貼り付けます。

[TRACK] + [PLAY]: トラックのプリセットをクリアします。

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。

保存とリロード

[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。

メニューの表示

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

[FUNC] + [GATE]: 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] + [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を設定できます(GRID RECORDING モードの場合)。

[FUNC] + [GATE] (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。

[TRIG] + [PLAY]: TRIG NOTE メニューのパラメーターロックを削除します (GRID RECORDING モードの場合)。

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

電気的仕様

インピーダンスバランスオーディオ出力

メイン出力レベル : +10 dBu

出力インピーダンス : 33 Ω アンバランスド

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ド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 Algelind

Ali Alper Çakır

Ufuk Demir

Magnus Forsell

Andreas Henriksson

Ess Mattisson

Jimmy Myhrman

Jon Mårtensson

Viktor Nilsson

David Revelj

Mattias Rickardsson

Martin Sigby

その他設計

Magnus Almberg

Johan Damerau

Cenk Sayınlı

マニュアル

Erik Ångman

プリセットサウンド設計

Johannes Algelind

Animistic Beliefs

Blush Response

(d) (glitched) — D. Lee

Richard Devine

Thomas Jansson

Ess Mattisson

Jimmy Myhrman

Olle Petersson

Pselodux

Cenk Sayınlı

Skinnerbox

Richard Venstra

Erik Ångman

連絡先情報

Elektron ウェブサイト

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

所在地

Elektron Music Machines Japan K.K.

〒 151-0053

東京都渋谷区代々木 4-28-8

村田マンション 311 号

付録 A: MIDI の仕様

この付録では、Model:Cycles 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	65
Decay Time	80
Color	16
Shape	17
Sweep	18
Contour	19
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
Punch	66
Gate	67

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

付録 B: モジュレーション宛先

Model:Cycles の LFO とベロシティのモジュレーション宛先を以下に示します。

LFO	Velocity
• Pitch	• Pitch
• Fine Tune	• Fine Tune
• Decay	• Decay
• Color	• Color
• Shape	• Shape
• Sweep	• Sweep
• Contour	• Contour
• Delay Send	• Delay Send
• Reverb Send	• Reverb Send
• Volume + Distortion	• Volume + Distortion
• Pan	• Pan
• Punch	• Punch
• Gate	
	• Gate
	• LFO Speed
	• LFO Mult
	• LFO Fade
	• LFO Wave
	• LFO Start Phase
	• LFO Trig Mode
	• LFO Depth

付録 C: ユニゾンと和音の設定

これらは、コードマシンを選択した場合に **SHAPE** パラメーターで選択できるユニゾンとコードの設定です。詳細については、38 ページの「10.3.3 マシンパラメーター」を参照してください。

• ユニゾン×2	• madd9	• M9no5
• ユニゾン×3	• Madd9	• Madd9b5
• ユニゾン×4	• m6	• Maj7b5
• minor	• M6	• M7b9no5
• Major	• mb5	• sus4#5b9
• sus2	• Mb5	• sus4add#5
• sus4	• m7b5	• Maddb5
• m7	• M7b5	• M6add4no5
• M7	• M#5	• Maj7/6no5
• mMaj7	• m7#5	• Maj9no5
• Maj7	• M7#5	• フォース
• 7sus4	• mb6	• フィフス
• dim7	• m9no5	



索引

Symbols

- +Drive 15
- ゲート 39
- コネクター 11
- コピー、貼り付け、クリア 34
- サウンドアーキテクチャ 16
- サンプルロック 32
- シーケンサー
 - Chance 38
 - RETRIG SETUP メニュー 27
 - SCALE メニュー 30
 - SWING 38
 - TRIG NOTE メニュー 28
 - TRIG REPEAT メニュー 28
 - パターンのコントロール 24
 - パターンの編集 25
 - パラメーターロック 31
 - バンクとパターンの選択 24
 - マイクロタイミング 27
 - 条件付きロック 32, 33, 34
- スケール 30
- すべてコントロール 36
- セットアップと起動 12
- チーン 35
- ディレイ 42
- データ構造
 - パターン 15
 - プリセット 15
 - プロジェクト 15
- テンポ
 - PATTERN 25
 - 設定 13
- トラックのミュート 13
- トリガー 25
 - ノートトリガー 25
 - パラメーターロック 31
 - ロックトリガー 25
- トリガー条件 32, 33
- パターン
 - GRID RECORDING モード 25
 - LIVE RECORDING モード 26
 - テンポ 25
 - トリガーの種類 25
 - パターンのコントロール 24
 - パラメタロック 31
 - バンクとパターンの選択 24
 - 説明 15
- パターンとサウンド
 - サウンドの演奏 21
 - サウンドの編集 21
- パッド 19

パラメーターの編集 36

パラメーターロック 31

パラメーターを元に戻す 36

ファクトリーリセット 51

プリセット

PRESET FILE メニュー 22

PRESET FOLDER メニュー 22

PRESET SAVE メニュー 22

コピー 21

プリセットメニュー 21

ロード 14, 23

再生 21

編集 21

保存 23

プリセットロック 32

プロジェクト 15, 44

プロジェクトマネージャー 44

ヘッドフォンボリューム 47

マシンロック 32

リバーブ 42

安全性とメンテナンス 3

一時保存と再ロード 34

条件付きロック 32, 33, 34

著作権表示と連絡先情報 54

名前付けメニュー 18

録音モード

GRID RECORDING モード 25

LIVE RECORDING モード 26

B

BACKUP 48

♪ 8, 38, 56

C

CHROMATIC モード 20

CLICK 29

F

FILL モード 34

L

LFO

SETUP メニュー 41

Speed 38

メニュー 39

Loop 39

M

MACHINES 36

パラメーター 38

MIDI シーケンサー 16, 26

MIDI ノート 19

MIDI 設定 44

O

OS のアップグレード 49, 51

P

PAD CONFIG メニュー 19

PUNCH 39

Q

QUANTIZATION 29

R

RAM フォルダ 23

RETRIG SETUP メニュー 27, 28

REVERSE 39

S

SETTINGS メニュー

AUDIO 47

BACKUP 48

DEVICE 49

MIDI 設定 44

UPGRADE 49

プロジェクト 44

SWING 38

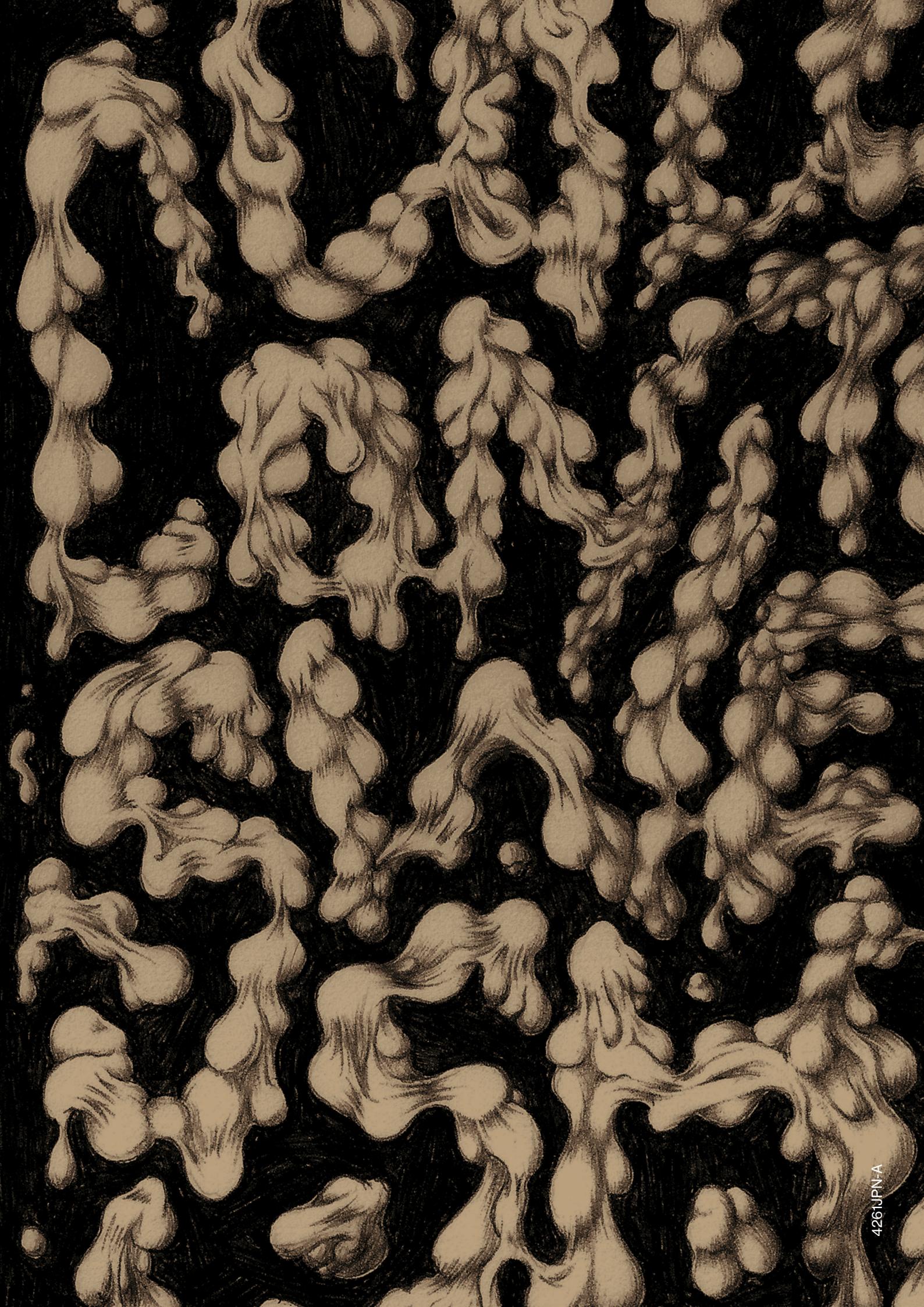
SYSEX DUMP 48

T

TRIG NOTE メニュー 28

TRIG NUDGE 27

TRIG REPEAT メニュー 28



4261JPNA