
Elektron Syntakt OS 1.10 差分マニュアル



Elektron Syntakt OS 1.0A to 1.10 (2022.9.28) およびマニュアルバージョン "DOC10030enC" 準拠

この差分マニュアルは、Elektron Syntakt OS 1.0A から 1.10 にアップデートされた際に、英文取扱説明書原本で更新された箇所のみを抜粋し翻訳したものとなっています。

原本ページ 12

3. パネルレイアウトと接続

3.1 フロントパネル

3. **[SONG MODE]**  は、SONG モードに関連するさまざまなアクションをおこなうための SONG モードスクリーンを開きます。二次ファンクションとして SOUND メニューにアクセスします。
4. **[SETTINGS]**  は、プロジェクトの管理、MIDI 設定、システム全体に関連する設定をおこないます。二次ファンクションとして現在のプロジェクトの保存をおこないます。

原本ページ 30

8. パターンとサウンド

8.6.1 セットアップ

VELOCITY TO VOL (ベロシティ to ボリューム)

外部 MIDI キーボードからサウンドを鳴らすとき MIDI ベロシティメッセージがボリュームにどのように反応するかを選択します。

OFF は、ベロシティがサウンドのボリュームに影響を与えないことを意味します。

LOG は、ベロシティに対して相対カーブの反応を適用します。音量差はキーボードが強く演奏されたときよりも弱く演奏されたときのほうが大きくなります。

LIN は、直線的なベロシティカーブを適用します。キーボードを演奏したときの音量差は演奏したときの強さと常に比例するリニアな特性になります。

EXP は、ベロシティに対して指数カーブの反応を適用します。キーボードが演奏されたときの音量差は、弱く演奏したときよりも強く演奏したときの方が大きくなります。

LEGATO (レガート)

LEGATO モードでは、エンベロープは最初の発音が保持されている状態のまま別の音程をノートオン/キー押し下げの操作をしてもトリガーされません。

NOTE PRIORITY (ノート優先度)

複数のノートを同時に演奏したときに、どの音を優先して発音するかを設定します。

この設定は LEGATO の設定が ON になっているときにのみ有効です。

LAST は、最後に演奏されたノートを優先的に発音します。

LOW は、一番低いノートを優先的に発音します。

HIGH、一番高いノートを優先して発音します。

PORTAMENTO (ポルタメント)

ここではポルタメントに関連する設定をします。詳しくは "10.2 トリガーパラメータ" をご覧ください。

SLOPE (ポルタメントスロープ)

CONSTANT RATE (固定レート) 音程は常に一体の割合で直線的にグライドしていきます。グライドの設定が大きいほど音程の遷移に時間がかかります。

CONSTANT TIME (固定タイム) 音程は直線的にグライドしますが、グライドが開始されるノートと終了ノートの距離に関係なく特定の時間をかけて音程が遷移します。したがって、より広い音程の間隔でのグライドは、より高いレートとなります。

AMOUNT (アマウント)

この設定では、グライドの部分的な音程移動の量を設定します (音程間隔の最後の部分だけが実際にグライドする挙動)。例えば 100 に設定すると、最初から最後まで完全な音程遷移をします。バリューが低いほど、グライドは目的の音程に近い場所をスタート地点とします。この設定により、ポリフォニックポルタメントをするときに音程移動が短くなるため乱雑さが軽減されます。

STYLE (スタイル)

GLIDE は、一般的ななめらかで連続的な変化のグライドです。

GLISSANDO、ポルタメントの効果を半音単位にクオンタイズし、階段状の音程遷移をします。

LEGATO ONLY (レガートのみ)

ON に設定すると、ノートを演奏すると、最後に演奏され保持されていたノート (押されていてまだ離されていない鍵盤) の音高から、トラック上で次に演奏される新しい音符の音高まで、ピッチが移動します。

OFF に設定すると、ノートを演奏するとき、ピッチは最後に演奏したノートの音程から、トラック上で次に演奏される新しい音符のピッチまでグライドするように動作します。

GATING (ゲート処理)

ON は、グライドはキーから手を離した後も続きます。

OFF は、グライドはキーから手を離すと停止します。

9.11 ソングモード

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

9.11.1 SONG エディットスクリーン

[SONG MODE] を押してから [YES] を押して SONG モードに入ります。選択されたソングは、最後に再生または編集された曲になります。[SONG MODE] を押してから [RIGHT] を押すと、SONG EDIT スクリーンが表示されます。[ARROW] キーを操作してソングの行と列を移動し、編集するパラメーターを強調表示してから、**LEVEL/DATA** または任意の **DATA ENTRY** ノブを使用して選択した機能を編集します。

#	LABEL	PTN				
01	INTRO	A03	4	016	120.0	
02	VERSE	B12	2	064	120.0	
06	BRIDGE	A05	1	032	110.0	
04	CHORUS	C01	2	064	120.0	
05	VERSE	B12	2	032	120.0	
-	END	STOP				

1. **SONG 行** (設定範囲: 01 - 99)
2. **LABEL** (ラベル) を使用することで行に対してキーワードを選択できます。このキーワードはソングの構造を確認するのに便利です。イントロ、バース、コーラス、フィードといった音楽用語や、パターン名そのものを表示することができます。
3. **PTN** (パターン) では、該当する行で再生するパターンを選択できます。[FUNC] を押しながらノブを操作するとバンクの切替を素早くおこなうことができます。
4. **ROW REPEAT** (行のリピート) は、現在の行が ROW LENGTH で設定された長さで何回繰り返されるかを設定されます (設定範囲: 1 (リピートオフ) - 32)。
5. **ROW LENGTH** (行の長さ) この設定は選択したパターンから何ステップ演奏するかを設定します。デフォルトではパターンに設定されたステップ数が反映されます (設定範囲: 2 - 1024 で、4 の位となる最後の 24 バリューは、キ口の頭文字をとって K00 - K24 として表します)。
6. **ROW TEMPO** (行のテンポ) で、各行ごとに個別の BPM を設定できます。ソング全体でひとつの一貫した BPM とすることも可能です。デフォルトでは、行はその行で選択されているパターンで設定されている BPM とスウィングを継承します。[TEMPO] を押すと TEMPO メニューが開いて現在選択されている行のテンポを設定できます。ここではスウィングの設定をおこなうこともできます。BPM パラメーターが強調表示になっているときに [YES] キーをすることで TEMPO メニューを開くことができます。いずれかの行でテンポを設定すると、事前に設定された行やパターンのすべてのテンポが上書きされます。スウィング設定は常に行ごとに設定されます。
7. **SONG POINTER** (ソングポインタ) は、現在のソングのプレイ時間や再生位置情報を表示します。
8. **ROW MUTE** を使用すると、選択した行のパターンに含まれる任意のトラックをミュートできます。ハイライトし、[YES] を押して編集していきます。ミュートされているトラックが存在する行にはミュートアイコンが表示されます。[TRIG] キーを操作して、トラックをミュートおよびミュート解除します。行のパターンを選択すると、行のミュート状態は最初にパターンのミュート状態を反映します。
9. **END** 行。この行は常にソングの最後に追加され、ソングの再生位置がこの位置に到達したときにどういった挙動になるかを設定します。デフォルトでは、ソングの最初に戻ってループ再生するようになっていますが、STOP の設定とするとソングは再生を停止できるようになります。
10. 現在選択されている行は点線でハイライト表示されます。[UP]、[DOWN] を操作して任意の行に移動できます。
11. **PLAYHEAD** の位置は現在再生されている行の位置を示します (シーケンサー停止時は再生開始位置を示します)。
12. **SONG SLOT** (ソングスロット) と **SONG NAME** (ソングネーム) が表示されます。

9.11.2 ソングの作成と編集

1. **[SONG MODE]** を押してから **[YES]** を押して SONG モードに入ります。**[SONG MODE]** キーは、SONG モードがアクティブになると黄色に点灯します。ここで選択されるソングは、最後に再生または編集されたソングです。別のソングを編集したい場合は、**[SONG MODE]** + **[DOWN]** を押して LOAD SONG スクリーンを開いて、編集したいソングを強調表示してから **[YES]** を押してください。
2. **[SONG MODE]** + **[RIGHT]** を操作して、SONG EDIT スクリーンを開きます。
3. 空のソングスロットを選択した場合は、以下を選択できるスクリーンが表示されます。
4. **INSERT ROW** 最初の行をソングに挿入します。**[FUNC]** + **[DOWN]** を押して行を挿入します。
5. **CREATE ROWS FROM CHAIN** パターンチェーンを元にソングを作成します。**[YES]** を押してから、事前に作成したチェーンから行を作成するか、**[BANK]** キーと **[PTN]** + **[TRIG 1-16]** キーを操作してパターンを選択して新しいチェーンを作成するかを選択します。次に **[YES]** を押すと、チェーンに基づいてソングが作成され、SONG EDIT スクリーンが表示されます。
6. ソングに新しい行を追加するには、**[FUNC]** + **[DOWN]** を押してください。新たに追加される行は、現在選択されている行の下に追加され、選択されている行のコピーになります。**[FUNC]** + **[UP]** を押すと、選択した行がソングアレンジメントから削除されます。
7. **[ARROW]** キーを操作してソング内の行と列を移動し、編集する項目を強調表示します。SONG モードでの編集機能については、"9.11.1 ソングエディットスクリーン" をご覧ください。
8. ソングの名称を変更するには SETTINGS > SONG > RENAME の手順で移動しソング名を編集できます。
9. **[NO]** を押すと SONG EDIT スクリーンから抜けます。



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

9.11.3 ソングを再生する

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



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



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



ソングは、作成および編集されると自動的に保存されます。ただし、ソングを保持しておきたい場合は、別のプロジェクトに切り替える前にプロジェクトを保存する必要があります。

原本ページ 49

10.2.7 PTIM (ポルタメントタイム)

ポルタメントタイムを設定します。

10.2.8 PORT (ポルタメント)

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

原本ページ 50

10.5.2 FENR (フィルターエンベロープリセットの挙動)

フィルターエンベロープがリセットされる挙動を設定します。

ON は、連続したトリガーごとにエンベロープをリセットします (デフォルト)。

OFF に設定すると連続した各トリガーでエンベロープをリセットしません。

14.7 グローバル FX/ ミックス

GLOBAL FX/MIX メニューでは、パターンレベルではなくグローバルレベルで機能するパラメータを持つ複数のパラメータ ページを選択できます (事前に設定がなされている場合)。そのページのパラメータの設定は、アクティブなパターンだけでなく、プロジェクト内の他のすべてのパターンにも影響します。対象のパラメータのテキスト/バリューのグラフィックが反転します。[LEFT]/[RIGHT] キーを操作して、グローバルレベルで機能させたいパラメータページを選択または選択解除します。詳しくは "13. デイレイ、リバーブ、ミキサーのパラメータ" および "12. FXトラックのパラメータ" をご覧ください。



17. 便利なキーコンビネーション

ソングモード

[SONG MODE] + [YES] ソングモードに入る / 終了します。

[SONG MODE] + [UP] SONG メニューを開きます。

[SONG MODE] + [DOWN] LOAD SONG スクリーンを開きます。

[SONG MODE] + [LEFT] 現在再生されている行をループします。再度 [SONG MODE] + [LEFT] の操作をおこなうとループは解除され通常のソング再生に戻ります (ソングモード時)。

[SONG MODE] + [RIGHT] SONG EDIT スクリーンを開きます (ソングモード時)。

[SONG MODE] 2 度押しで SONG EDIT スクリーンを開きます (ソングモード時)。

[FUNC] + [RECORD] ソングの行をコピーします (ソングモード時)。

[FUNC] + [STOP] 事前にコピーしたソングの行を選択された行にペーストします (ソングモード時)。

[FUNC] + [PLAY] 選択されている行のパターンの BPM、レングス、トラックミュートの状態をデフォルトにリセットします (ソングモード時)。

[FUNC] + [UP] 選択されている行を削除します (ソングモード時)。

追補 B: MIDI

B.2 トリガーパラメーター

TRIGGER PARAMETERS				
パラメーター	CC MSB	CC MSB	NRPN MSB	NRPN
Portamento Time	9		3	7
Portamento On/Off	65		3	8