

Tonverk

ユーザーマニュアル

 **elektron**

FCC適合宣言書

本装置は、FCC 規則パート 15 に準拠しています。操作には以下の 2 つの条件が適用されます。(1) 本装置は有害な干渉を引き起こしてはなりません。(2) 本装置は、望ましくない動作を引き起こす可能性のある干渉を含め、受信したあらゆる干渉を受け入れなければなりません。

- 注記: 本機器は、FCC 規則第 15 部に基づくクラス B デジタル機器の制限事項に準拠していることが試験により確認されています。これらの制限事項は、住宅内での設置において有害な干渉に対する適切な保護を提供するために設けられています。本機器は無線周波数エネルギーを生成、使用し、また放射する可能性があり、指示に従って設置および使用されない場合には、無線通信に有害な干渉を引き起こす可能性があります。ただし、特定の設置において干渉が発生しないことを保証するものではありません。本機器がラジオやテレビの受信に有害な干渉を引き起こしているかどうかは、機器の電源のオン/オフを切り替えることで確認できます。その場合は、以下のいずれかの方法で干渉を修正することをお勧めします。
- 受信アンテナの向きを変えるか、場所を変えてください。
- 機器と受信機間の間隔を広げて下さい。
- 受信機が接続されている回路とは別の回路のコンセントに機器を接続します。
- 販売店または経験豊富なラジオ/テレビ技術者にご相談ください。

本機器は、FCC の非制御環境における放射線曝露制限に準拠しています。本機器は、放射体と人体の間に最低 20cm の距離を置いて設置および操作する必要があります。

適合を担当する当事者によって明示的に承認されていない変更や改造を行った場合、本機器を使用する権限が失効する可能性があります。

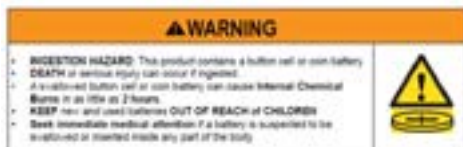
本製品にはボタン電池が使用されています。ボタン電池を誤って飲み込むと、わずか2時間で深刻な内部損傷を引き起こし、死亡につながる恐れがあります。新品・使用済みにかかわらず、電池はお子様の手の届かない場所に保管してください。万が一、電池を飲み込んだ、または体内に入れた可能性がある場合は、直ちに医師の診察を受けてください。



WARNING: Cancer and Reproductive Harm – www.P65Warnings.ca.gov

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

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



- 本製品には交換できないバッテリーが内蔵されています。
- 使用済みの電池は取り外し、直ちに地域の条例に従ってリサイクルまたは廃棄してください。お子様の手の届かない場所に保管してください。家庭ごみとして捨てたり、焼却したりしないでください。使用済みの電池であっても、重傷や死亡につながる可能性があります。
- 治療に関する情報については、最寄りの中毒情報センターにお問い合わせください。
- 本製品には、定格電圧 3V の CR2032 電池が内蔵されています。
- 充電式ではない電池を充電しないでください。
- 電池を無理に放電したり、再充電、分解、メーカーが規定する温度以上に加熱、または焼却しないでください。
- これらの行為は、通気・液漏れ・爆発を引き起こし、化学熱傷などの傷害につながる恐れがあります。

Canada

This apparatus complies with CAN ICES (B) / NMB (B).
Cet appareil est conforme aux normes ICES (B) / NMB (B) du Canada.

This device contains licence-exempt transmitter(s)/receiver(s) that comply with Innovation, Science and Economic Development Canada's licence-exempt RSS(s). Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause interference. (2) This device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

L'émetteur/récepteur exempt de licence contenu dans cet appareil est conforme aux CNR d'ISDE Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes: (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

This equipment complies with IC radiation exposure limits set forth for an uncontrolled environment. This equipment should be installed and operated with minimum distance 20 cm between the radiator & your body.

Cet équipement est conforme aux limites d'exposition aux rayonnements ISDE établies pour un environnement non contrôlé. Cet équipement doit être installé et utilisé à plus de 20 cm entre le radiateur et votre corps.

This product contains a button cell battery. If the button cell battery is swallowed, it can cause severe internal burns in just 2 hours and can lead to death. Keep new and used batteries away from children. If you think batteries might have been swallowed or placed inside any part of the body, seek immediate medical attention.

Ce produit contient une pile bouton. Si la pile bouton est avalée, elle peut provoquer de graves brûlures internes en seulement 2 heures et entraîner la mort. Gardez les piles neuves et usagées hors de portée des enfants. Si vous pensez que des piles ont pu être avalées ou placées à l'intérieur d'une partie du corps, consultez immédiatement un médecin.

European Union regulation compliance statement

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 and (EU) 2015/863.



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

法的免責事項

本書の情報は、予告なく変更される場合があり、Elektron による確約を意味するものではありません。Elektron は、本書に記載された誤りについて一切の責任を負いません。また、Elektron は、本書に記載されている製品およびプログラムを予告なくいつでも改良または変更することがあります。Elektron は、契約違反、過失、その他の行為を問わず、本情報の使用または実行に起因または関連して発生した特別損害、間接損害、結果的損害、または使用不能、データ損失、または利益損失から生じるいかなる損害についても、一切責任を負いません。

重要 安全とメンテナンスに関する指示

これらの手順をよくお読みいただき、使用上の注意に従ってください。

1. 本機を水の近くで使用しないでください。
2. 筐体や画面には、強力な洗浄剤を絶対に使用しないでください。ほこり、汚れ、指紋は柔らかく乾いた非研磨性の布で拭き取ってください。落ちにくい汚れは、水だけを使用し、わずかに湿らせた布で拭き取ることができます。作業を行う際は必ずすべてのケーブルを取り外し、本製品が完全に乾いてから再度接続してください。
3. 必ずメーカーの指示に従って設置してください。使用前に安定した場所に本機を設置してください。ラックに取り付ける場合は、ラックマウント用の 4 つのネジ穴すべてに確実にネジを締めて固定してください。
4. 本機は、本体の近くにあり容易にアクセスできる電源コンセントに接続してください。
5. 本機を輸送する際は、メーカーが推奨する付属品、または元の箱と緩衝材を使用してください。
6. 本機をラジエーター、暖房器具、ストーブ、その他の発熱機器（アンプを含む）の近くには設置しないでください。
7. 本機の電源が入っている間は、本体を覆わないでください。
8. 本製品は、単体でも、またアンプ、ヘッドホン、スピーカーと組み合わせて使用した場合でも、聴覚に永久的な障害を引き起こす恐れのある音量を発生させる可能性があります。過度に大きな音量や、不快に感じる音量での使用は避けてください。
9. 電源コードが踏まれたり、挟まれたりしないよう保護してください。特に、プラグ部分、コンセント部分、本機からコードが出ている部分にはご注意ください。
10. 必ずメーカーが指定するアタッチメント／アクセサリのみを使用してください。
11. 雷が発生している時や、長期間使用しない場合は、本機の電源プラグをコンセントから抜いてください。
12. 修理は必ず資格を持ったサービス技術者にご依頼ください。ユニットが何らかの損傷を受けた場合、液体をこぼした場合、異物をユニット内に落とした場合、雨や湿気にさらされた場合、正常に動作しない場合、またはユニットを落とした場合は、修理が必要です。

警告

火災、感電、または製品の損傷を防ぐために。

- 本機を雨や湿気、水滴や水しぶきにさらさないでください。また、花瓶など液体の入った容器を本機の上に置かないでください。
- 本機を直射日光にさらさないでください。また、周囲温度が 40°C を超える場所 や 0°C 未満の場所で使用しないでください。故障の原因となる可能性があります。
- 本機の筐体を開けないでください。内部には、ユーザーが修理や調整できる部品はありません。点検や修理は、必ず訓練を受けたサービス技術者に依頼してください。
- 電気仕様に記載された制限値を超えて使用しないでください。

電源アダプターに関する安全上の注意

- このアダプターには、安全接地機能がなく、屋内でのみ使用可能です。
- アダプターの十分な通風を確保するため、狭い場所に置かないでください。過熱による感電や火災の危険を防ぐため、カーテンやその他の物でアダプターの通風口を塞がないようにしてください。
- 電源アダプターを直射日光にさらさないでください。また、周囲温度が 40°C を超える場所 や 0°C 未満の場所で使用しないでください。故障の原因となる可能性があります。
- 本体の近くにあり、容易にアクセスできる電源コンセントにアダプターを接続してください。
- アダプターは、電源コードを接続している間は、スタンバイ状態になります。コードがコンセントに接続されている限り、一次回路は常に通電しています。アダプターを完全に切り離すには、電源コードを抜いてください。
- EU 域内では、CE 認証済みの電源コードのみを使用してください。

目次

1. はじめに	12
1.1 本書の表記.....	12
2. TONVERK について	13
3. パネルレイアウト	14
3.1 フロントパネル.....	14
3.2 背面の接続.....	16
3.3 TONVERK のセットアップと起動.....	16
4. TONVERK サウンドアーキテクチャ	17
4.1 オーディオボイス.....	17
4.2 インサート FX / バス.....	17
4.3 センド FX / ミキサー / 出力.....	17
4.4 ルーティングメニュー.....	17
4.4.1 ルーティングトラック.....	18
5. Tonverk データ構造の概要	19
5.1 SD カード.....	19
5.2 データ構造.....	19
5.2.1 プロジェクト.....	19
5.2.2 ソング.....	19
5.2.3 パターン.....	19
5.2.4 サンプル.....	19
5.3 マシンとトラック.....	19
5.3.1 マシン.....	20
5.3.2 オーディオトラック (トラック 1-8).....	20
5.3.3 バストラック (トラック 9-12).....	20
5.3.4 センド FX トラック (トラック 13-15).....	20
5.3.5 ミックス トラック (トラック 16).....	20
5.3.6 MIDI トラック (トラック 1-12).....	20
5.3.7 トラックの選択.....	20
6. Tonverk の操作手順	21
6.1 ボリュームの設定.....	21
6.2 画面操作.....	21
6.3 パラメーターの編集.....	21
6.3.1 パラメーターの固定値.....	22
6.4 [FUNC] キーのコンビネーション操作.....	22
6.5 クイックスクロール.....	22
6.6 コピー、クリア、ペースト.....	22
6.7 ネーミング画面.....	22
6.7.1 ポップアップ・ネーミング.....	22
6.8 クラスコンプライアントデバイス.....	23
6.9 Tonverk のバックアップ.....	23
6.9.1 Tonverk データをコンピューターにバックアップする.....	23
6.9.2 バックアップデータを Tonverk に転送する.....	23
6.10 OS アップグレード.....	23
6.10.1 OS をアップグレードする.....	24
6.11 サンプルブラウザー.....	24
7. クイックスタート	26

7.1 プリセットの選択と演奏	26
7.2 ファクトリープリセットパターンの演奏	26
7.3 [KEYBOARD] キーの使用	26
7.4 ミュートモードの使用	26
7.5 テンポとメトロノーム	26
7.5.1 テンポ	26
7.5.2 メトロノーム	27
7.6 パラメーターの編集	27
8. Tonverk の各種コントロール	28
8.1 TRIG キー	28
8.2 ロータリーエンコーダー	28
8.3 キーの動作	28
8.4 MIDI ノートとメッセージ	28
8.5 [KEYBOARD] キー	28
8.5.1 コード/スケール設定メニュー	28
8.6 MUTE モード	29
8.7 TRIG モード	30
9. パターン、プリセット、インストゥルメント、サンプル	31
9.1 ファイルメニュー	31
9.1.1 PROJECT	31
9.1.2 SONG	32
9.1.3 PATTERN	32
9.1.4 PRESET	32
9.2 プリセットの演奏	33
9.2.1 外部 MIDI デバイスでのプリセット演奏	33
9.3 プリセットの編集	33
9.4 アルペジエーターメニュー	34
9.4.1 MODE	34
9.4.2 SPEED	34
9.4.3 RANGE	34
9.4.4 N.LEN	34
9.4.5 OFFSET	34
9.4.6 ARP LENGTH	34
10. シーケンサー	35
10.1 パターン操作	35
10.1.1 バンクとパターンの選択	35
10.1.2 パターンコントロール	35
10.1.3 チェーン	35
10.1.4 トランジションモード	36
10.2 パターンの編集	36
10.2.1 トリガータイプ	36
10.3 GRID RECORDING モード	37
10.3.1 ステップ編集	37
10.3.2 シーケンスレーン	37
10.4 LIVE RECORDING モード	38
10.5 MICRO TIMING	39
10.6 TRANSFORM メニュー	39
10.7 RETRIGS	39
10.8 QUANTIZE メニュー	39
10.9 PAGE SETUP メニュー	40

10.10 シーケンサーの機能	40
10.10.1 パラメーターロック	40
10.10.2 トリガー条件と条件付きロック	41
10.10.3 FILL モード	42
10.10.4 コピー、ペースト、クリア操作	42
10.10.5 パターンの一時記憶と呼び出し	43
10.10.6 トラックトランスポーズ	43
10.11 SONG モード	43
10.11.1 ソング編集画面	43
10.11.2 ソングの作成と編集	44
10.11.3 ソングの演奏	44
10.12 PERFORM モード	45
11. トラック設定メニュー	46
11.1 TRIG	46
11.1.1 PLAY MODE	46
11.1.2 MONO NOTE PRIO	46
11.1.3 REUSE VOICES	46
11.1.4 PORTAMENTO	46
11.1.5 LOOP MODE	47
11.1.6 OCTAVE	47
11.1.7 PITCH BEND DEPTH	47
11.1.8 PITCH BEND	47
11.1.9 AFTERTOUCH	47
11.1.10 MODULATION WHEEL	47
11.1.11 BREATH CONTROLLER	47
11.2 SRC	47
11.3 FLTR	48
11.3.1 ROUTING	48
11.4 AMP	48
11.4.1 VELOCITY TO VOL	48
11.4.2 ENVELOPE MODE	48
11.4.3 ENVELOPE RESET	49
11.5 FX	49
11.6 MOD	49
12. オーディオトラックのパラメーター	50
12.1 トラックパラメーターの編集	50
12.2 TRIG 1 ページ目	50
12.3 TRIG 2 ページ目	51
12.4 SRC ページ	51
12.5 FLTR 1 ページ目	51
12.6 FLTR 2 ページ目	52
12.7 AMP ページ	53
12.8 FX 1 ページ目 (TRACK ROUTING)	54
12.9 FX 2 ページ目 (INSERT FX 1/2)	54
12.10 FX 3 ページ目 (INSERT FX 2/2)	54
12.11 MODULATION ページ	55
12.12 MOD 1 ページ目 (VOICE LFO 1)	55
12.13 MOD 2 ページ目 (VOICE LFO 2)	56
12.14 MOD 3 ページ目 (MOD ENVELOPE)	56
12.15 MOD 4 ページ目 (FX LFO 1)	56

12.16 MOD 5ページ目 (FX LFO 2)	57
13. バストラックのパラメーター	59
13.1 バストラックパラメーターの編集	59
13.2 TRIG ページ	59
13.3 SRC, FLTR, AMP ページ	60
13.4 FX 1ページ目 (TRACK ROUTING)	60
13.5 FX 2ページ目 (INSERT FX 1/2)	60
13.6 FX 3ページ目 (INSERT FX 2/2)	60
13.7 MOD 1ページ目 (LFO 1)	61
13.8 MOD 2ページ目 (LFO 2)	61
14. センド FX トラックのパラメーター	62
14.1 センドFXトラックパラメーターの編集	62
14.2 TRIG ページ	62
14.3 SRC, FLTR, AMP ページ	63
14.4 FX 1ページ目 (TRACK ROUTING)	63
14.5 FX 2ページ目 (SEND FX)	63
14.6 MOD 1ページ目 (LFO 1)	63
14.7 MOD 2ページ目 (LFO 2)	63
15. ミックストラックのパラメーター	64
15.1 ミックストラックパラメーターの編集	64
15.2 TRIG ページ	64
15.3 SRC ページ	65
15.4 FLTR ページ	65
15.5 AMP ページ	66
15.6 FX ページ	66
15.7 MOD 1ページ目 (LFO 1)	66
15.8 MOD 2ページ目 (LFO 2)	66
16. サンプリング	67
16.1 SAMPLING メニュー	67
16.1.1 REC	67
16.1.2 ARM	67
16.1.3 RLEN	67
16.1.4 THR	67
16.1.5 SRC	67
16.1.6 MON	67
16.2 レコーダーを使ったオーディオのサンプリング	67
16.3 オートサンプラー	68
16.3.1 オートサンプラーを使ったオーディオのサンプリング	68
16.4 コンピューターから Tonverk へのサンプル転送	69
17. SETTINGS メニュー	70
17.1 USB DISK MODE	70
17.1.1 USING USB DISK MODE	70
17.2 MIDI CONFIG	70
17.2.1 SYNC	70
17.2.2 PORT CONFIG	71
17.2.3 CHANNELS	71
17.3 PERSONALIZE	72
17.3.1 LED BACKLIGHT	72

17.3.2 LED INTENSITY	72
17.4 SYSTEM	72
17.4.1 OS UPGRADE	72
17.4.2 SAVE DIAGNOSTICS	72
17.4.3 DEVICE INFO	72
18. RESCUE モード	73
18.1 RESET ACTIVE PROJ.....	73
18.2 OS UPGRADE.....	73
18.3 SAVE DIAGNOSTICS	73
18.4 EXIT (REBOOT)	73
19. 便利なキーの組み合わせ	74
20. 技術情報	77
21. 著作権情報と問い合わせ先住所	78
付録 A: マシン	79
A.1 アクティブトラックへのマシンの割り当て.....	79
A.2 SRC マシン	79
A.2.1 SINGLE PLAYER	79
A.2.2 MULTI PLAYER	81
A.2.3 SUBTRACKS	81
A.2.4 MIDI	82
A.3 FX マシン.....	85
A.3.1 BYPASS	86
A.3.2 CHRONO PITCH.....	86
A.3.3 COMB ± FILTER.....	87
A.3.4 COMPRESSOR.....	87
A.3.5 DAISY DELAY	88
A.3.6 DEGRADER	89
A.3.7 DIRTSHAPER.....	89
A.3.8 FILTERBANK.....	90
A.3.9 FREQUENCY WARPERS	91
A.3.10 INFINITE FLANGER.....	91
A.3.11 LOW-PASS FILTER	92
A.3.12 MULTIMODE FILTER	92
A.3.13 PANORAMIC CHORUS.....	93
A.3.14 PHASE 98	94
A.3.15 RUMSKLANG REVERB.....	94
A.3.16 SATURATOR DELAY	95
A.3.17 SUPERVOID REVERB	96
A.3.18 WARBLE	97
付録 B: MIDI.....	98
B.1 CC 値とパラメーター	98
B.2 オーディオトラック用 NRPN 値とパラメーター.....	100
B.3 Subtracks SRC マシン用 NRPN 値とパラメーター.....	101
付録 C: LFO/モジュレーションエンベロープの変調先	103
付録 D: キーボードスケール.....	107
索引	108

1. はじめに

Tonverk を最大限に活用していただくために、本マニュアルを最初から最後までお読みいただくことをおすすめします。

1.1 本書の表記

本書では、以下の表記を使用しています。

- キー名は、大文字・太字・角括弧 で表記します。
- たとえば、メインパネル上の“FUNC”とラベルされたキーは、**[FUNC]** と表記します。
- 大文字、太字、斜体で表記します。例えば、「Level/Data」ノブは、**LEVEL/DATA** と表記します。
- メニュー名は、大文字 で表記します。例として、**SETTINGS** メニューがあります。
- パラメーター名や、設定や操作が可能な一部のメニューオプションは、大文字・太字 で表記します。
- たとえば、**NOTE** です。
- パラメーター設定の選択肢は、大文字 で表記します。たとえば、OFF です。
- 画面に表示されるメッセージは、大文字表記で引用符を付けて記載します。たとえば、“QUANTIZED RECORDING”です。
- キーボードオクターブ LED のような LED インジケーター は、次のように表記します。<KEYBOARD OCTAVE> 本マニュアル全体で、以下の記号を使用しています。



注意すべき重要な情報です。



Tonverk をより快適に操作するためのヒントです。

2. TONVERKについて

私たちは、Tonverk をご紹介できることを大変嬉しく思います。

Tonverk は、ある意味で「旅」や「冒険」と同義の存在です。その誕生までには、数々の刺激的な試行錯誤や紆余曲折がありました。そして今、Tonverk は、無数のサウンドジャーニーを切り拓き、あらゆる方向へとあなたを導きます。しかし同時に、Tonverk 自身の歩みもまた、始まったばかりなのです。このマシンを構想したとき、私たちは単なる新しい楽器以上の存在になることを確信していました。

Tonverk は、Elektron の最新プラットフォームにおける最初の一步を示し、私たちのラインナップに新たな可能性を注ぎ込むものです。より広がる答えを見据えながら、私たちは、「どのようにサンプリングするか」「どのように音を形作るか」を改めて考えました。Tonverk は、私たちをどこへ連れて行ってくれるのか。そしてその道中で、私たちはどんな新しいことができるのか。その結果生まれたのは、強力なワークステーションです。

多用途で、遊び心にあふれ、創造力を引き出す一台。あなたのアイデアや使い方に自在に順応します。ルートが無数に広がる迷宮であり、新たな発見へ導くガイドでもあります。全 16トラックうち 8トラックは複数のマシンに対応するオーディオトラック。ポリフォニック・ステレオサンプリング、多彩なエフェクトとモジュレーション、マルチサンプル楽器、トラック内にさらに広がるサブトラック、そして自由自在に遊べるほど拡張されたルーティング。お気に入りのシンセをマルチサンプリングする時も、ユニークなドラムキットを構築する時も、音を外へ送り再び取り込みさらなる錬金術を試す時も Tonverk は、常にあなたを新たな場所へと導きます。

Tonverk の旅は、そしてそれと共に歩むあなたの旅も、まだ始まったばかりです。

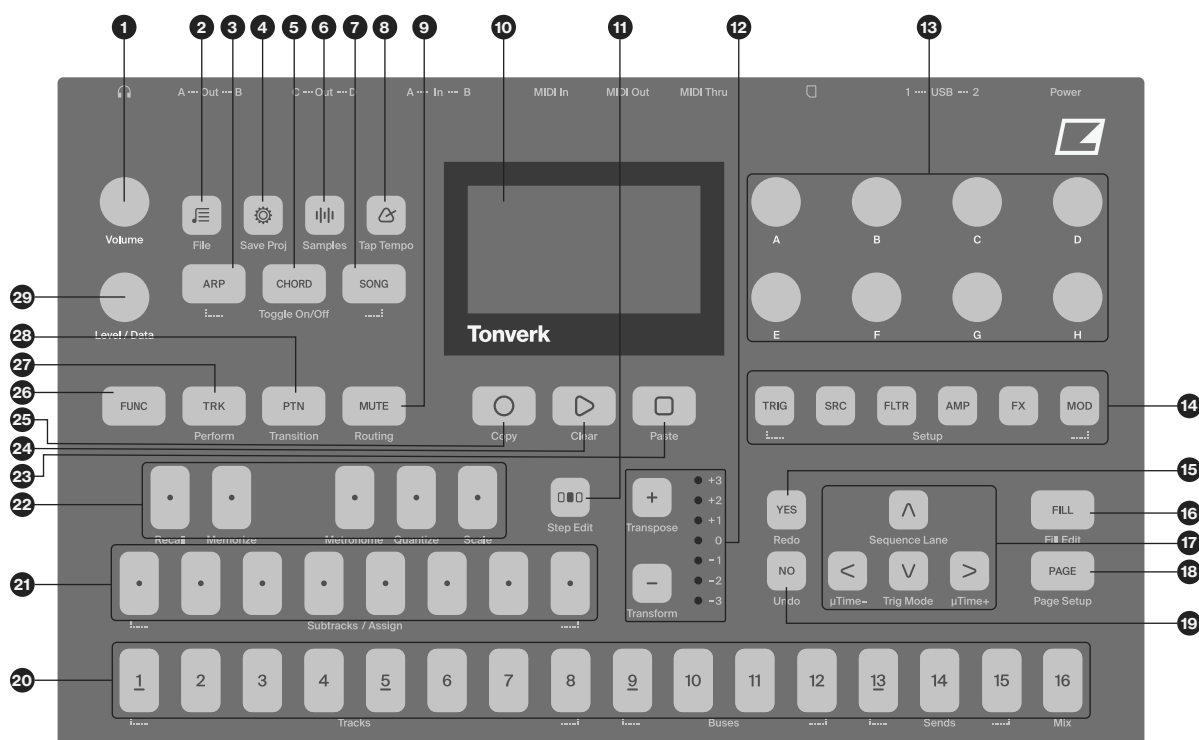
Sincerely,

The Elektron Team

Tonverk ユーザーマニュアル本マニュアルの著作権は、© 2025 Elektron Music Machines MAV AB に帰属します。著作権者の書面による許可なく、本マニュアルの内容を複製（デジタル・印刷を問わず）することを固く禁じます。本マニュアルに記載されている情報は、予告なく変更される場合があります。Elektron の製品名、ロゴタイプ、タイトル、用語やフレーズは、スウェーデンおよび国際法により登録または保護されている場合があります。その他すべてのブランド名または製品名は、それぞれの権利者の商標または登録商標です。このマニュアルは、Tonverk OS バージョン 1.00 用であり、2025年9月8日に最終更新されました。

3. パネルレイアウト

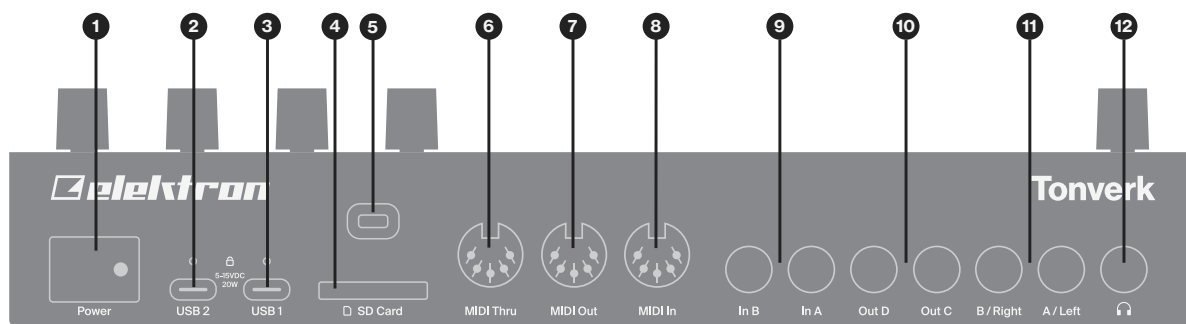
3.1 フロントパネル



1. **MAIN VOLUME** A/B 出力およびヘッドフォン出力の音量を設定します。
2. **[PRESET]** FILE メニューの LOAD PRESET セクションを開きます。セカンダリ機能では、FILE メニューを開きます。
3. **[ARPEGGIATOR]** ARPEGGIATOR メニューを開きます。セカンダリ機能では、アルペジエーターの オン/オフを切り替えます。
4. **[SETTINGS]** SETTINGS メニューを開きます。このメニューには、プロジェクト管理、MIDI 設定、システム設定が含まれています。セカンダリ機能では、アクティブなプロジェクトを保存します。
5. **[CHORD]** CHORD/SCALE SETUP メニューを開きます。セカンダリ機能では、CHORD モードのオン/オフを切り替えます。
6. **[SAMPLING]** SAMPLING メニューを開きます。このメニューにはオーディオを録音するためのツールが含まれています。セカンダリ機能では、SAMPLE BROWSER を開きます。
7. **[SONG]** Song 選択画面を開きます。セカンダリ機能では、SONG モードのオン/オフを切り替えます。
8. **[TEMPO]** TEMPO メニューを開きます。ここではテンポやスウィングを調整できます。また、メトロノームに関連するパラメーターも設定します。セカンダリ機能では、テンポをタップ入力できます。
9. **[MUTE]** トラックの ミュート機能にアクセスします。セカンダリ機能では、ROUTING メニュー にアクセスします。
10. Screen.
11. **[STEP EDIT]** ステップ編集機能にアクセスします。
12. **[+]/[-] [KEYBOARD]** のオクターブ移調に使用します。<KEYBOARD OCTAVE> LED は、現在選択されているオクターブを表示します。セカンダリ機能では、それぞれ シーケンサートラックのトランスポーズ にアクセスし、TRANSFORM メニュー を開きます。
13. **DATA ENTRY** ノブ **A~H** : パラメーター値の設定に使用します。ノブを押しながら回すと、大きな刻み幅で値 を変更できます。
14. **[PARAMETER PAGE]** キーを押すと、アクティブなトラックの PARAMETER ページ にアクセスします。セカンダリ機能では、TRACK SETUP メニュー の各セクションにアクセスします。

- **[TRIG PARAMETERS]** NOTE、VELOCITY などのトリガー関連パラメータにアクセスします。セカンダリーページでは、TRACK SETUP 内のトラックおよびキーボード関連の各種設定にアクセスできます。
 - **[SRC]** SRC ページにアクセスします。ここでは SRC マシンに関連するパラメータを設定できます。MIDI トラックでは、CHANNEL、PROGRAM、AFTERTOUCH などのパラメータが表示されます。セカンダリーページでは、TRACK SETUP メニュー内の SRC マシン選択にアクセスできます。
 - **[FLTR]** FILTER ページにアクセスします。ここでは Base-width フィルター および マルチモードフィルター の各パラメータを設定できます。MIDI トラックでは、CC 値や最初の 8 つのアサイン可能な CC コマンドの設定を行います。セカンダリーファンクションでは、TRACK SETUP メニュー内のフィルター関連設定にアクセスできます。
 - **[AMP]** AMP ページにアクセスします。ここではアンプリチュードエンベロープに関するパラメータを設定できます。MIDI トラックでは、CC 値や追加の 8 個のアサイン可能な CC コマンドの設定を行います。セカンダリーファンクションでは、TRACK SETUP メニュー内のアンプ関連設定にアクセスできます。
 - **[FX]** FX ページにアクセスします。ここでは、選択した FX マシンのパラメータ、エフェクトセンドレベル、トラックルーティングを設定できます。セカンダリーページでは、TRACK SETUP メニュー内の FX マシン選択にアクセスできます。
 - **[MOD]** アクティブトラックの LFO および モジュレーションエンベロープのパラメータにアクセスします。
15. **[YES]** キーサブメニューへの移動、選択、確定に使用します。
 16. **[FILL]** FILL モードを有効にします。セカンダリーファンクションでは、FILL EDIT メニューにアクセスできます。
 17. **[ARROW]** キーナビゲーションおよびパラメータ値の設定に使用します。個別には、**[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]**、**[RIGHT]** として参照されます。**[UP]** のセカンダリーファンクションは、SEQUENCE LANE メニューにアクセスします。**[DOWN]** のセカンダリーファンクションは、TRIG MODE メニューにアクセスします。
 18. **[PAGE]** パターンが 16 ステップを超える場合、アクティブなパターンページを選択します。セカンダリーファンクションでは、PAGE SETUP メニューにアクセスします。
 19. **[NO]** キーアクティブなメニューから閉じたり、一つ前の操作に戻ったり、取り消しを行う際に使用します。
 20. **[TRIG]** キーシーケンサーのトリガーやパラメーターロックを入力または削除する際に使用します。**DATA ENTRY** ノブと組み合わせて使用することもできます。また、**[TRK]**、**[PTN]**、**[SONG]** キーと組み合わせてトラック、バンク、パターン、ソングを選択することも可能です。**[TRIG]** キーの点灯状態はシーケンサー上のトリガーを示し、点灯した赤色キーはトリガーを示し、赤色または黄色に点滅するキーはパラメーターロックを示します (GRID RECORDING 時)。パターンが再生中、または LIVE RECORDING が有効な場合は、シーケンサーの 16 ステップ上をライトが移動し、設定されたテンポに従って最大 16 ページ全体を走査します。
 21. **[KEYBOARD] (下段) / [SUBTRACKS]** は、Subtracks マシン選択時にサブトラックを選択するために使用し、セカンダリーファンクションではサブトラック用のサンプルを選択します。これらのキーは上段の **[KEYBOARD]** キーと併せて、プリセットの演奏やノートトリガーへのノート値の割り当てに使用します。左から右へ順に **[KEYBOARD C1-C2]** と呼ばれます。
 22. **[KEYBOARD] (上段)** は、下段の **[KEYBOARD]** キーと併せてプリセットの演奏やノートトリガーへのノート値の割り当てに使用します。左から右へ順に **[KEYBOARD C1#-A1#]** と呼ばれます。各キーのセカンダリーファンクションは次の通りです。**[KEYBOARD C#1]** は、アクティブパターンの記憶状態からリコールを行います。**[KEYBOARD D#1]** は、アクティブパターンの状態を記憶します。**[KEYBOARD F#1]** はメトロノームのオン/オフを切り替えます。**[KEYBOARD G#1]** は、QUANTIZE メニューを開きます。**[KEYBOARD A#1]** は、SCALE メニューを開きます。
 23. **[STOP]** は、再生を停止します。セカンダリーファンクションはペースト操作です。
 24. **[PLAY]** は、シーケンサーの再生を開始します。2 回目に押すと再生が一時停止します。セカンダリーファンクションはクリア操作です。
 25. **[RECORD]** キー は、GRID RECORDING モードの有効化/無効化を行います。**[RECORD] + [PLAY]** を押すと LIVE RECORDING モードが有効になります。セカンダリーファンクションはコピー操作です。
 26. **[FUNC]** キー は、押しながら他のキーを押すことで、そのキーのセカンダリーファンクションにアクセスします。Tonwerk のフロントパネルに記載されたミントグリーンの文字が、各キーのセカンダリーファンクションを示しています。
 27. **[TRK]** キー は、**[TRK]** を押しながら **[TRIG]** キーを押すことで編集対象のトラックを選択します。セカンダリーファンクションは PERFORM モードにアクセスします。
 28. **[PTN]** は、**[KEYBOARD] (下段)** キーおよび **[TRIG 1-16]** キーと組み合わせて、バンクおよびパターンを選択します。
 29. **LEVEL/DATA** は、アクティブトラックの全体の音量レベルを設定します。また、パラメータの設定やリストのスクロールにも使用されます。

3.2 リアパネル



1. **POWER** スイッチ は、本体の電源をオン/オフする際に使用します。電源をオフにするには、POWER を押してから **[YES]** を押すか、POWER を 2 回押します。USB 電源ケーブルを取り外す前に、本体の電源が完全にオフになっていることを確認してください。
2. **USB 2** は、Tonverk に電源を供給するための端子です。付属の PSU-5 電源アダプターを電源コンセントに接続して使用してください。USB ケーブルは必ず付属の固定用ネジで本体にしっかりと固定してください。
3. **USB 1** は、コンピューターと接続し、オーディオ、MIDI、ファイルを転送するための端子です。付属の USB-C to USB-C ケーブルを使用してコンピューターホストに接続してください。
4. **SD カードリーダー** は、SD カードを使用するためのスロットです。推奨される最小容量は 2 GB で、フォーマット形式は exFAT である必要があります。カードに書き込みを行う場合は、SD カードのライトプロテクトスイッチを OFF に設定してください。
5. **Kensington セキュリティスロット** は、ケンジントンロックとケーブルを接続するためのスロットです。
6. **MIDI THRU** は、MIDI IN から受信したデータをそのまま出力します。標準的な MIDI ケーブルを使用して、別の MIDI 機器へ接続してください。
7. **MIDI OUT** は、MIDI データを出力します。標準的な MIDI ケーブルを使用して、外部 MIDI 機器の MIDI IN に接続してください。
8. **MIDI IN** は、MIDI データを入力します。標準的な MIDI ケーブルを使用して、外部 MIDI 機器の MIDI OUT に接続してください。
9. **IN A/B** は、外部ソースからのオーディオを処理したり、外部オーディオをサンプリングするために使用する入力端子です。1/4 インチ TRS フォンプラグ（バランス接続）または、1/4 インチ モノラルフォンプラグ（アンバランス接続）のいずれかを使用できます。
10. **OUT C/D** は、オーディオ出力端子です。1/4 インチ TRS フォンプラグ（バランス接続）または 1/4 インチ モノラルフォンプラグ（アンバランス接続）のいずれかを使用できます。
11. **OUT A/B** は、メインオーディオ出力端子です。1/4 インチ TRS フォンプラグ（バランス接続）または 1/4 インチ モノラルフォンプラグ（アンバランス接続）のいずれかを使用できます。
12. **OUT E/F (HEADPHONES)** は、ステレオヘッドホンやその他のオーディオ機器用の出力端子です。ヘッドホンには 1/4 インチ TRS フォンプラグを使用してください。また、1/4 インチ TRS フォンプラグから 2 本の 1/4 インチ モノラルフォンプラグに分岐するスプリッターケーブルを使用することもできます。



本体が応答しなくなった場合は、**POWER** ボタンを押し続けることで強制的に電源をオフにすることができます。ただし、この操作を行うと保存されていない作業内容は失われる可能性がありますのでご注意ください。

3.3 Tonverk のセットアップと起動

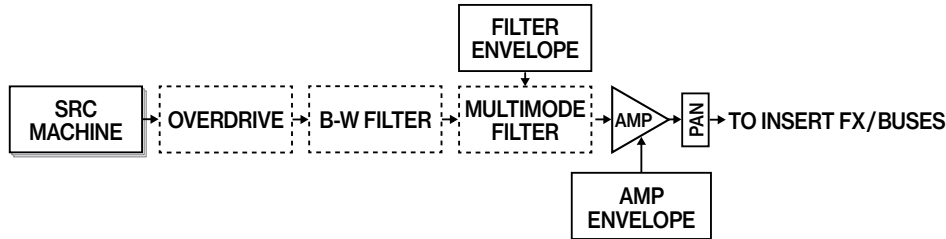
Tonverk は、安定したテーブルなどのしっかりした場所に設置し、ケーブル類を接続するための十分なスペースを確保してください。他の機器と接続する前に、必ずすべての機器の電源をオフにしておいてください。

1. 付属の DC アダプターを電源コンセントに接続し、USB プラグを Tonverk の USB 2 コネクタに接続してください。
2. Tonverk の OUT A/B をミキサーやアンプに接続するか、HEADPHONES ジャックにヘッドホンを接続してください。
3. コンピューターから Tonverk をコントロールするには、コンピューターと Tonverk の USB 1 コネクタを USB ケーブルで接続してください。
4. MIDI を使用して Tonverk をコントロールするには、送信元となる機器の MIDI OUT ポートを Tonverk の MIDI IN ポートに接続してください。Tonverk から他の機器をコントロールする場合は、Tonverk の MIDI OUT ポートを制御したい機器の MIDI IN ポートに接続してください。
5. 外部オーディオを処理するには、オーディオソースを IN A/B に接続するか、USB を介して接続してください。
6. すべての機器の電源を入れてください。Tonverk を起動するには、本体背面にある POWER スイッチを押します。

4. TONVERK サウンドアーキテクチャ

以下の図は、Tonverk 内部のサウンドアーキテクチャを示しています。

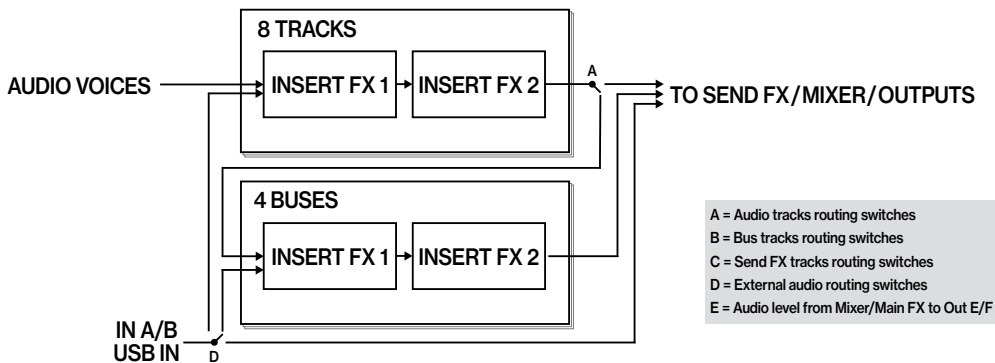
4.1 オーディオボイス



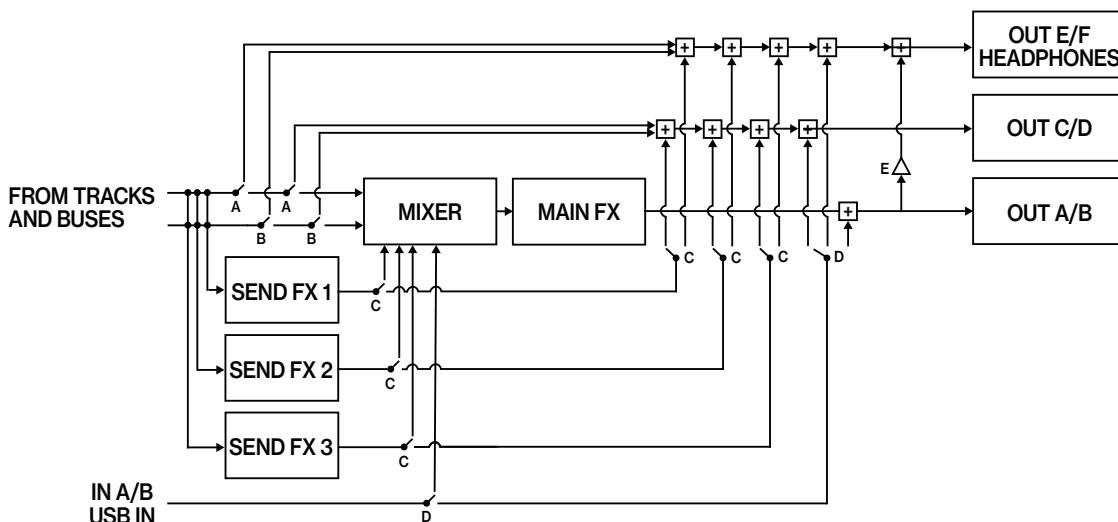
Overdrive、Base-width フィルター、Multimode フィルターは、任意の順序でルーティングすることができます。詳細については、「11.3.1 ROUTING」48 ページを参照してください。

4.2 インサート FX / バス

各オーディオトラックおよびバストラックには、独自に選択可能な 2 つのインサート FX とルーティング先が用意されています。



4.3 センドFX / ミキサー / 出力



4.4 ROUTING メニュー

Tonverk には、柔軟なルーティング機能が搭載されており、複数のソース（オーディオトラック、バス、センド FX、外部入力）のサウンドを、さまざまなデスティネーション（デバイス出力、バス、トラック）へ送ることができます。すべてのオーディオトラック、バス、センド FX はそれぞれ独立したルーティングを持っています。ルーティングの設定は主に ROUTING メニューで行いますが、アクティブなオーディオトラック、バス、またはセンド FX については FX PAGE 1 の ROUT パラメータからもルーティングが可能です。外部入力のルーティングは、Mix トラックの SRC ページでのみ設定できます。



4.4.1 ルーティングトラック

1. **[FUNC] + [MUTE]** を押すと ROUTING メニューが開きます。
2. **[UP]/[DOWN]** を使用して、表示したいトラックグループ（トラック、バス/センド FX）を選択します。
3. **[TRIG]** キーでルーティングしたいトラックを選択し、**LEVEL/DATA** を使用してルーティング先を選択します。
4. **[NO]** を押すと ROUTING メニューを終了して閉じます。

ルーティング可能なデスティネーションは、トラックの種類やソースによって異なります。

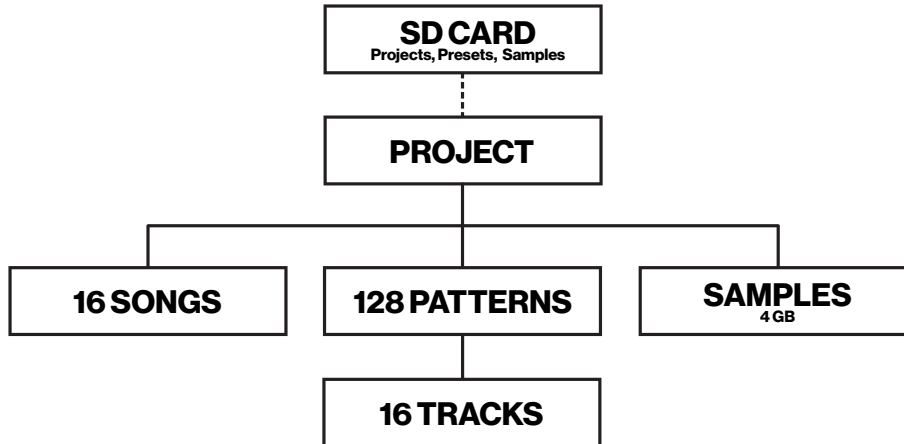
- ・ オーディオトラックのサウンド出力先：MIX AB、OUT CD、OUT EF、BUS 1-4 ルーティングスイッチは、上記のサウンドアーキテクチャ図中で「A」として示されています。
- ・ バストラックのサウンド出力先：MIX AB、OUT CD、OUT EF ルーティングスイッチは、上記のサウンドアーキテクチャ図中で「B」として示されています。
- ・ センドFXトラックのサウンド出力先：MIX AB、OUT CD、OUT EF ルーティングスイッチは、上記のサウンドアーキテクチャ図中で「C」として示されています。



- ・ **MIX AB** の出力先は常にメイン FX を経由して A/B 出力にルーティングされます。またデフォルトでは、E/F（ヘッドホン）出力にもルーティングされています。E/F（ヘッドホン）への信号レベルは、MIX トラックの FLTR ページにある HP.MON パラメータで設定できます。このレベルコントロールは、上記のサウンドアーキテクチャ図中で「E」として示されています。
- ・ ROUTING メニューではキーコンビネーションを使用してトラックを別の出力先にルーティングすることもできます。ルーティングしたいトラックの **[TRIG]** キーを押し続け、その後ルーティング先を表す **[TRIG]** キーを押してください。OUT CD と OUT EF の出力先は、それぞれ **[KEYBOARD A]** と **[KEYBOARD B]** で選択します。
- ・ 外部オーディオ入力も複数の出力先にルーティングすることができます。MIX AB、OUT AB、OUT CD、OUT EF、BUS 1-4、TRK 1-8。ただし、これらの設定は、ROUTING メニューではなく、Mix トラックの SRC ページでのみ行うことができます。外部入力のルーティングスイッチは、上記のサウンドアーキテクチャ図中で「D」として示されています。
- ・ 外部オーディオ入力の 2 つのソース（USB 経由のオーディオと IN A/B 入力からのオーディオ）は、統合され、処理され、1 つの入力ソースとして扱われます。
- ・ 外部入力の出力先としてトラックを選択した場合、オーディオはトラックの Overdrive、フィルター、アンプを経由せず、直接インサートエフェクトにルーティングされます。

5. Tonverk データ構造の概要

以下の図は、Tonverk の構造を示した概要図です。



5.1 SD カード

SD カードには、Tonverk のデータが保存されており、プロジェクト、プリセット、インストゥルメント、サンプル、グローバル設定が格納されます。保存できるデータ量は、SD カードの容量に依存します。Tonverk には 64 GB の SD カードが付属しています。推奨される最小容量は 2 GB で、フォーマット形式は、exFAT である必要があります。詳細については、「6.11 サンプルブラウザー」24ページを参照してください。

5.2 データ構造

5.2.1 プロジェクト

プロジェクトには、128 のパターンが含まれます。プロジェクトには一般設定や状態も保存されます。現在ロードされているプロジェクトが Tonverk のアクティブな作業状態となります。ここからプロジェクト内のパターンやプリセットを編集することが可能です。Tonverk は、電源を入れるたびにアクティブな作業状態、すなわちアクティブプロジェクトとして起動します。プロジェクトの保存、ロード、管理は、FILE メニューで行います。詳細については、「9.1 ファイルメニュー」31ページを参照してください。

5.2.2 ソング

ソングは、パターンを順番に再生するように構成されたアレンジメントです。SONG モードの各行には、パターン、行のリピート回数、行の長さ、テンポをそれぞれ設定できます。ソングは最大 99 行まで作成でき、1 プロジェクトにつき最大 16 のソングを含めることができます。詳細については、「10.11 SONG モード」43ページを参照してください。

5.2.3 パターン

パターンは、Tonverk における主要なデータコンテナです。各バンクには 16 のパターンが用意されており、8 バンクで合計 128 パターンを 1 プロジェクト内に保存できます。パターンには最大 12 のプリセット（オーディオトラックまたは MIDI トラックごとに 1 つ）、トリガーやパラメーターロックといったシーケンサーデータが含まれます。さらに TRIG ページの設定に加え、BPM、長さ、スウィング、拍子の設定も含まれます。詳細については「10. シーケンサー」36ページを参照してください。

5.2.4 サンプル

Tonverk は、WAV および AIFF 形式のオーディオファイル（サンプル）を読み込み、再生することができます。対応するビット深度は 16/24/32 ビット（浮動小数点および固定小数点）、サンプルレートは、44.1/48/88.2/96 kHz（モノラルおよびステレオ・インターリーブ）です。1 プロジェクトの内部メモリには最大 4 GB のサンプルを読み込むことができ、使用できるサンプルスロットは最大 1023 です。サンプルは SD カードに保存され、サンプルのサイズや数は、SD カードの空き容量によってのみ制限されます。詳細については、「9. パターン、プリセット、インストゥルメント、サンプル」32ページを参照してください。

5.3 マシンとトラック

Tonverk のシーケンサーは、16 トラックで構成されています。内訳は、8 つのオーディオ/MIDI トラック、4 つのバス/MIDI トラック、3 つのセンド FX トラック、そして 1 つのミックストラックです。

5.3.1 マシン

マシンとは、Tonverk 内で特定の機能を持つモジュールのことです。マシンは、同じカテゴリ内であれば別のマシンに置き換えることが可能です。例えば、さまざまなオーディオサンプル再生エンジン (SRC マシン) や、複数のエフェクト (FX マシン) などがあります。各マシンには固有のパラメータセットが用意されており、そのマシンに最適化されたサウンドシェイピングの可能性を提供します。詳細については、「付録 A: マシン」79ページを参照してください。

5.3.2 オーディオトラック (トラック 1-8)

トラック 1~8 は、オーディオトラックとして使用できます。これがデフォルト設定です。各オーディオトラックには 1 つのプリセットが含まれており、プリセットには PARAMETER ページ (SRC、FLTR、AMP、FX、MOD) の設定、PRE-SET SETUP メニューの設定、そして ARPEGGIATOR メニューの設定が保存されます。トラック 1~8 は MIDI SRC マシンを使用して MIDI トラックとして動作させることも可能です。各オーディオトラックには 2 つのインサートエフェクトスロット、3 系統のセンドエフェクトへの独立したセンド、2 基のボイス LFO、モジュレーションエンベロープ、さらにそのトラックで選択された FX マシン専用のモジュレーションソースとして機能する 2 基の FX LFO が備わっています。

5.3.3 バス トラック (トラック 9-12)

バスを使用すると、複数のトラックを 1 つのチャンネルにまとめて同時に処理することができます。これにより、1 つのシグナルチェーンでトラックのグループ全体にエフェクトを適用したり、レベルを一括調整することが可能です。Tonverk には独立した 4 系統のバスがあり、それぞれ専用のシーケンサートラックを持っています。各バスには 2 つのインサートエフェクトスロット、3 系統のセンドエフェクトへの独立したセンド、そして 2 基の LFO が搭載されています。さらに、バストラックは、SRC、FLTR、AMP ページのパラメータを使用して、同時に MIDI トラックとして機能させることもできます。

5.3.4 センド FX トラック (トラック 13-15)

Tonverk には、3 つのセンド FX トラックがあります。各トラックでは、パターンのセンド FX の 1 つとして使用する FX マシンを選択できます。さらに各トラックには 2 基の LFO が搭載されており、選択された FX マシン専用のモジュレーションソースとして機能します。

5.3.5 ミックス トラック (トラック 16)

Tonverk には、Mix トラックも搭載されています。このトラックでは、各トラックのレベルやオーディオ入力設定を含むミキサーパラメータをコントロールできます。さらに、このトラックではパターンのメイン FX として使用する FX マシンを選択することができます。また、選択された FX マシン専用のモジュレーションソースとして機能する 2 基の LFO も備わっています。

5.3.6 MIDI トラック (トラック 1-12)

MIDI トラックは、オーディオトラックとほぼ同様に機能します。パラメーターロック、LFO モジュレーション、コピー/ペースト操作が利用可能です。さらに各 MIDI トラックには、マイクロタイミング、個別のトラック長、拍子設定が備わっています。主な違いは、MIDI トラック自体は音を生成せず、シーケンサーデータを MIDI OUT または USB ポートを通じて送信する点です。

トラック 1~12 は、すべて MIDI トラックとして使用することができ、外部の MIDI 対応機器をコントロールするために利用されます。各 MIDI トラックでは、ベロシティや長さなどを調整可能なパラメータとともに、1 ステップにつき最大 16 音をトリガーでき、さらにピッチベンドやアフタータッチも制御できます。加えて、16 個の自由に割り当て可能な MIDI コントロールチェンジパラメータ (MIDI CC) も利用可能です。詳細については、「A.2.4 MIDI」85ページを参照してください。任意の MIDI チャンネルを MIDI トラックに割り当てることができ、複数のトラックが同じチャンネルを共有することも可能です。複数のトラックが同じ MIDI チャンネルに割り当てられている場合、パラメータ競合が発生すると番号の最も小さいトラックが優先されます。

トラック 1~12 を MIDI トラックとして使用するには、まずそのトラックに MIDI マシンを割り当てする必要があります。

1. **[FUNC] + [SRC]** を押すと MACHINE メニューが開きます。
2. **[UP]/[DOWN]** を使用して MIDI マシンを選択し、**[YES]** を押すとそのトラックに割り当てられます。



- ・ バストラック (トラック 9~12) に MIDI マシンを割り当てると、そのバストラックは、MIDI トラックとしても機能し、MIDI 関連パラメータとバス関連パラメータの両方が利用可能になります。
- ・ オーディオトラックおよびバストラックは、MIDI SRC マシンを割り当てても選択済みの FX マシンを保持します。

5.3.7 トラックの選択

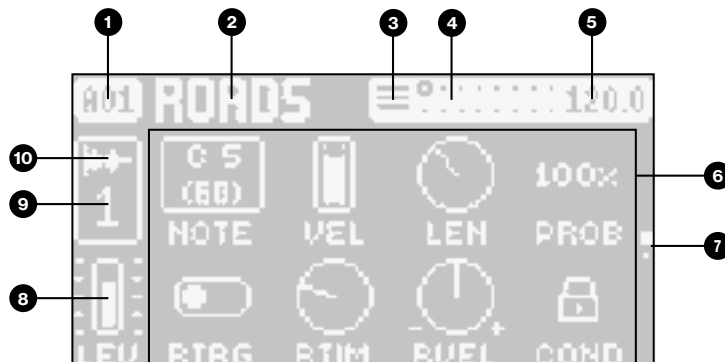
[TRK] + [TRIG 1-16] を押すと、(オーディオトラックの場合) そのトラックのプリセットを再生せずにトラックを選択できます。録音モードでないときに **[TRIG 1-16]** を押すと、トラックを選択すると同時に (オーディオトラックの場合は) そのプリセットが再生されます。トラック 9~16 を選択した場合でも、直前に選択していたトラックがオーディオトラックであれば、**[KEYBOARD]** は、引き続きそのオーディオトラックを演奏します。



トラックプリセット全体 (すべてのパラメータ設定を含む) は、同じ種類のトラック (オーディオ/MIDI トラック、バストラック、センドFXトラック) であれば別のトラックにコピーすることができます。**[TRK] + [TRIG 1-16] + [RECORD]** を押すとコピーされ、**[TRK] + [TRIG 1-16] + [STOP]** を押すと選択したトラックにプリセットがペーストされます。

6. Tonverk の操作手順

画面には、Tonverk でリアルタイムに操作や編集を行うために必要な情報が表示されます。表示される 8 つの **DATA ENTRY** ノブのパラメータは、状況に応じて変化します。



1. バンクとパターン
2. パターンネーム
3. トリガーモード
4. シーケンサーページインジケター
5. テンポ
6. トラックパラメーター：8 つの **DATA ENTRY** ノブでコントロールできる内容と、それぞれの現在のパラメータ値が表示されます。
7. パラメータページインジケター：選択されているパラメータセクションに複数のページがある場合、その総数と現在選択されているページを示します。
8. アクティブトラックのメインレベル設定： **LEVEL/DATA** ノブを使用してレベルを変更します。
9. アクティブトラック
10. トラック/マシンタイプ



Tonverk には、スクリーンセーバー機能があり、5 分間操作がない場合は画面が暗くなり、60 分間操作がない場合は画面が消灯します。任意のキーを押すか、いずれかのコントローラーを操作すると画面が復帰します。

6.1 ボリュームの設定

MAIN VOLUME : A/B 出力および E/F (ヘッドホン) 出力の音量を設定します。

6.2 画面操作

[ARROW] キー **[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]**、**[RIGHT]** を使用してメニューやサブメニューを操作します。
LEVEL/DATA ノブを使用すると、メニューやリストを素早くスクロールできます。

[YES] は、確認、選択、サブメニュー/フォルダーへの移動、チェックボックスのオン/オフに使用します。

[NO] は、キャンセル、選択解除、またはメニューやフォルダー構造内で1つ以上前のステップに戻る際に使用します。

6.3 パラメーターの編集

[PARAMETER PAGE] キーは、対応するパラメータページグループを開き、トラックを編集できます。

DATA ENTRY ノブは、トラックパラメータの値を変更するために使用します。画面上のパラメータの位置は、フロントパネル上のノブの物理的位置に対応しています。ノブを押しながら回すと、パラメータを大きなステップで調整できます。**[UP]**/**[DOWN]** キーを使用すると、パラメーターグループ内のページを切り替えることができます。また、**[PARAMETER PAGE]** キーを繰り返し押すことで、そのグループ内のパラメーターページを順送りに切り替えることができます。**[PARAMETER PAGE]** キーを押し続けると、そのページにあるすべてのパラメータ値を表示できます。詳細については、「12. オーディオトラックのパラメーター」50ページおよび「付録 A: マシン」79ページを参照してください。

- **DATA ENTRY** ノブを押し込みながら回すと、パラメータは大きなステップで調整されます。これにより、パラメータ範囲全体を素早く移動することができます。
- **DATA ENTRY** ノブを押しながら **[NO]** を押すと、パラメータがデフォルト値にリセットされます。

6. Tonverk の操作手順

- **[PARAMETER PAGE]** キーを押しながら **[PLAY]** を押すと、選択したパラメーターページ内のすべてのパラメータがデフォルト値にリセットされます。
- **[PARAMETER PAGE]** キーを押し続けると、そのページにあるすべてのパラメータの値を表示できます。

6.3.1 パラメータスナップ値

特定のパラメータを編集中に **[FUNC]** を押すと、パラメータ値が音楽的または演奏に適した値にスナップします。例えば、NOTE パラメータはオクターブ単位に、PAN パラメータは L (左端)、C (中央)、R (右端) にスナップします。

6.4 [FUNC] キー併用操作

[FUNC] キーを押しながら他のキーを押すことで、各キーに割り当てられたセカンダリ機能へアクセスできます。これにより、通常操作とは異なる追加の機能やショートカットを素早く実行できます。

[FUNC] キーを他のキーと組み合わせて使用する標準的な方法は、**[FUNC]** を押し続けながら組み合わせたいもう一方のキーを押すことです。

6.5 クイックスクロール

LEVEL/DATA ノブを使ってメニューをスクロールできます。多くのメニューではクイックスクロールが可能です。

[FUNC] + [UP]/[DOWN] キーを押すと、カーソルがメニューページ単位で移動します。

6.6 コピー、クリア、ペースト

コピー、クリア、ペーストのコマンドは多くの場面で使用可能です。**[FUNC] + [RECORD]** でコピー、**[FUNC] + [STOP]** でペースト、**[FUNC] + [PLAY]** でクリアを実行します。これらのコマンドが使用できる状況については、マニュアル内の各セクションを参照してください。詳細については、「19. 便利なキーの組み合わせ」74ページを参照してください。

6.7 ネーミング画面

ネーミング方法は、さまざまな場面で共通しています。



[LEFT] および **[RIGHT]** の矢印キーで文字間を移動します。**LEVEL/DATA** ノブを回すか、**[UP]** または、**[DOWN]** の矢印キーを押すと文字を選択できます。**[FUNC] + [NO]** で文字を削除し、**[FUNC] + [YES]** でスペースを挿入します。**[SETTINGS]** を押すとランダムな名前が作成されます。**[FUNC]** を押し続けるとポップアップネーミングメニューにアクセスできます。

6.7.1 ポップアップネーミング

便利なネーミング方法として、利用可能なすべての文字、記号、数字を表示するポップアップメニューを開くことができます。ネーミング画面で **[FUNC]** キーを押し続けると、ポップアップネーミング画面にアクセスできます。



[FUNC] を押し続けながら **[ARROW]** キーで挿入したい文字を選択します。目的の文字に移動したら、**[FUNC]** を離すとその文字が追加されます。同時に **[FUNC]** を押し続けたまま **[TRIG 1]** または **[TRIG 2]** を押すと、文字レイアウトを切り替えることができます。



ネーミング画面でもコピー、ペースト、クリアのコマンドが使用できます。

6.8 クラスコンプライアントデバイス

Tonverk は、クラスコンプライアントデバイス（いわゆるプラグアンドプレイ）です。つまり、コンピューターやその他の USB クラスコンプライアントホストに接続する際に追加のドライバーは必要ありません。

したがって Tonverk は、対応するコンピューター、スマートフォン、タブレットとの間でオーディオや MIDI を USB 経由で直接ストリーミングすることができます。これにより、例えば DAW で Tonverk からのオーディオを USB 経由で直接録音するといった、さまざまな可能性が広がります。

6.9 Tonverk のバックアップ

Tonverk のすべてのデータは、定期的にバックアップを行うことを強く推奨します。バックアップを作成したり、コンピューターと Elektron デバイス間でファイルを転送したりするには、USB DISK MODE を使用してください。

6.9.1 Tonverk データをコンピューターにバックアップする

1. Tonverk の USB 1 コネクタに USB ケーブルを接続し、コンピューターに接続します。
2. 本体で SETTINGS > USB DISK MODE に移動し、**[YES]** を押します。
3. ポップアップウィンドウで **[YES]** を押します。ただし、この操作を行うとデバイスの再生は停止しますのでご注意ください。
4. Tonverk の SD カードがコンピューター上で USB デバイスとして表示されます。コンピューター上で Tonverk USB デバイスをクリックすると、SD カードの内容にアクセスできます。
5. Tonverk の SD カードからバックアップしたいファイルやフォルダーをコンピューターにコピーします。
6. すべてのデータをコピーし終わったら、コンピューターから Tonverk USB デバイスを安全に取り出してください。この手順の詳細については、お使いのコンピューターのマニュアルをご参照ください。
7. 本体で **[NO]** を押すと、USB ディスクモードを終了します。

6.9.2 バックアップデータを Tonverk に転送する

1. Tonverk の USB 1 コネクタに USB ケーブルを接続し、コンピューターに接続します。
2. 本体で SETTINGS > USB DISK MODE に移動し、**[YES]** を押します。
3. ポップアップウィンドウで **[YES]** を押します。ただし、この操作を行うとデバイスの再生は停止しますのでご注意ください。
4. Tonverk の SD カードがコンピューター上で USB デバイスとして表示されます。コンピューター上の Tonverk USB デバイスをクリックすると、SD カードの内容にアクセスできます。
5. バックアップ済みのファイルやフォルダーを SD カードから削除します。（削除せずに同名のファイル／フォルダーを置き換えることも可能ですが、その場合は各ファイルごとに「保持」または「置き換え」を選択する確認が表示されます。）



Tonverk データのバックアップを事前に作成していない限り、SD カードからファイルやフォルダーを削除しないでください。

7. バックアップしておいたファイルをすべてコンピューターから Tonverk の SD カードにコピーし、Tonverk のデータを復元します。
8. すべてのファイルをコピーし終わったら、コンピューターから Tonverk USB デバイスを安全に取り出してください。この手順の詳細については、お使いのコンピューターのマニュアルをご参照ください。
9. Tonverk 本体で **[NO]** を押して USB ディスクモードを終了します。



- ・ 作成したデータ（プロジェクト、プリセット、インストールメント、レコーディング）や追加したサンプルのみをバックアップしたい場合は、**USER フォルダーだけをバックアップすれば十分です（ユーザーデータを手動でこのフォルダー以外に保存していない限り）。**
- ・ Tonverk のデータは、スマートフォンやタブレットを使用して保存および復元することもできます。

6.10 OS アップグレード

Tonverk の新しいバージョンのオペレーティングシステムが利用可能な場合は、最新の機能や修正を反映させるために OS をダウンロードしてインストールすることを強く推奨します。OS ファイルは Elektron ウェブサイトのサポートセクションからダウンロードできます。

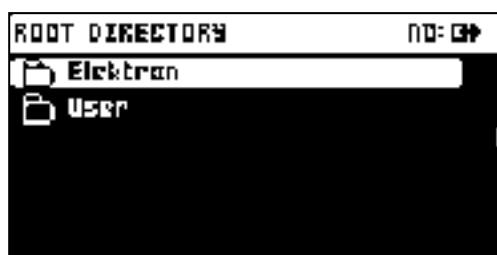
6.10.1 OS をアップグレードする

1. Elektron のウェブサイトから OS ファイルをコンピューターにダウンロードします。
2. Tonverk の USB コネクタに USB ケーブルを接続し、コンピューターに接続します。
3. 本体で SETTINGS > USB DISK MODE に移動し、**[YES]** を押します。
4. ポップアップウィンドウで **[YES]** を押します。ただし、この操作を行うとデバイスの再生は停止しますのでご注意ください。
5. Tonverk の SD カードがコンピューター上で USB デバイスとして表示されます。コンピューター上の Tonverk USB デバイスをクリックすると、SD カードの内容にアクセスできます。
6. ダウンロードした OS ファイルを Tonverk の SD カードにコピーし、SD カードのファイル構造のルート（いずれのフォルダー内にも入れない位置）に配置します。
7. Tonverk USB デバイスをコンピューターから安全に取り出してください。この手順の詳細については、お使いのコンピューターのマニュアルをご参照ください。
8. 本体で **[NO]** を押して USB ディスクモードを終了します。
9. SETTINGS > SYSTEM > OS UPGRADE に移動し、**[YES]** を押します。Tonverk が SD カード内を検索して新しい OS ファイルを検出します。新しい OS ファイルが見つかったら **[YES]** を押してアップグレードを開始します。アップグレードが完了すると Tonverk は再起動します。アップグレードを中止して SETTINGS メニューに戻りたい場合は **[NO]** を押してください。



スマートフォンやタブレットを使用して、新しい OS ファイルを Tonverk の SD カードにアップロードすることもできます。

6.11 サンプルブラウザー



サンプルブラウザーでは、SD カードに保存されているサンプルやその他のコンテンツを表示・アクセスできます。**[FUNC]** + **[SAMPLING]** を押すと SD カードブラウザーが開きます。**[UP]/[DOWN]** または **LEVEL/DATA** を使って項目をスクロールします。**[YES]** または **[FUNC]** + **[RIGHT]** を押すと、選択中のディレクトリに入ります。ディレクトリを一段階戻するには、**[NO]** または **[FUNC]** + **[LEFT]** を押します。**[NO]** を押し続けると、ディレクトリを抜けてディレクトリ構造のトップに戻ります。

[RIGHT] を押すと OPERATIONS メニューにアクセスできます。利用可能な操作は、ハイライトされているアイテムの種類に応じて、そのファイルまたはフォルダーに適用されます。**[YES]** を押すと、選択したサウンドにコマンドが適用されます。**[NO]** または **[LEFT]** 矢印キーを押すとメニューを終了します。



CREATE DIRECTORY は、ファイル構造内の同じ階層に新しいディレクトリ／フォルダーを作成します。新しいディレクトリの名前はネーミング画面で設定します。詳細については、「6.7 ネーミング画面」22ページを参照してください。

MOVE DIRECTORY は、ハイライトされているディレクトリをファイル構造内の別の場所へ移動します。**[YES]** を押して移動したいアイテムを選択し、もう一度 **[YES]** を押すとフォルダー構造が表示されます。移動先のフォルダーを開き、**MOVE HERE** を選択して **[YES]** を押すと移動が実行されます。

DELETE DIRECTORY は、選択したディレクトリとその中のすべての内容を削除します。

SELECT ALL は、現在のディレクトリ内にあるすべてのファイルを選択します（ただし、フォルダーおよびその中のファイルは含まれません）。

RENAME は、ネーミング画面を開き、選択したアイテムの名前を変更できます。

MOVE FILE は、ハイライトされているファイルをファイル構造内の別の場所に移動します。**[YES]** を押して移動したいアイテムを選択し、もう一度 **[YES]** を押すとフォルダー構造が表示されます。移動先のフォルダーを開き、**MOVE HERE** を選択して **[YES]** を押すと移動が実行されます。

DELETE FILE は、選択したファイルを削除します。

LOAD TO PROJ は、選択したサンプルをアクティブなプロジェクトに読み込みます。



- ・ SD カード上の **USER** フォルダーにのみコンテンツを保存・追加することを推奨します。このフォルダーには、プロジェクト、プリセット、サンプル、インストールメントを保存するためのデフォルトの保存先も含まれています。
- ・ SD カード上でサンプル（またはサンプルを含むフォルダー）を削除または移動すると、そのサンプルを使用しているすべてのプロジェクトに影響が及び、これらのプロジェクト内でサンプルが見つからなくなります。
- ・ SD カードに書き込みを行う場合は、SD カードのライトプロテクトスイッチを **OFF** に設定する必要があります。

7. クイックスタート

このクイックスタートでは、Tonverk をすぐに使い始めるための基本的な操作を案内します。まず、「3.3 TONVERK のセットアップと起動」16ページで説明されている手順に従って接続してください。

7.1 プリセットの選択と演奏

Tonverk には、多数のプリセットが用意されており、それらを音楽制作にそのまま使用したり、自分自身のサウンドデザインを始める際の出発点として利用できます。

1. **[PRESET]** を押すと LOAD PRESET メニューが開きます。
2. **[UP]/[DOWN]** または **LEVEL/DATA** を使用して、プリセットをハイライトします。
3. **[YES]** を押すと、プリセットがアクティブトラックに読み込まれます。

7.2 ファクトリープリセットパターンの演奏

Tonverk には、多数のファクトリーパターンが用意されています。新しいインストゥルメントの探索を始めるには、以下の手順に従ってください。

1. **[PTN]** を押し、**[KEYBOARD C1]** キーを使ってバンク A を選択します。その後、**[TRIG 1]** を押してパターン A01 を選択します。
2. **[PLAY]** を押してパターン A01 を再生します。
3. **[PTN]** を押してから **[TRIG 2]** を押すと、パターン A02 がキューに入り、パターン A01 の再生終了後にスタートします。同様に **[PTN]** を押してから **[TRIG 3]** を押すとパターン A03 が選択されます。以降も同様に操作できます。
4. **[STOP]** を押して再生を停止します。

7.3 [KEYBOARD]キーの使用

[KEYBOARD] キーを使って、オーディオトラックをクロマチックに演奏できます。

1. **[TRK]** を押しながら **[TRIG 1-8]** のいずれかを押して、クロマチック演奏するトラックを選択します。
2. **[KEYBOARD]** キーを演奏すると、プリセットはキーごとに異なるピッチで再生されます。**[+]/[-]** を押すと、バーチャルキーボードを 1 オクターブ単位で上下に移調できます。

詳細については、「8.5 [KEYBOARD] キー」28ページをご参照ください。



[KEYBOARD] を使用することで、トラックに音楽的なバリエーションを加えることができます。プリセットをクロマチックに演奏した際の音色、響き、インパクトは、元となるプリセットの特性に依存します。

7.4 ミュートモードの使用

このモードでは、任意のシーケンサトラックをミュートでき、同時にすべてのトラックへアクセスすることができます。

1. パターンが再生されていることを確認してください。
2. **[MUTE]** を押して MUTE モードに入ります。
3. 対応するトラックをミュートするには、任意の **[TRIG]** または **[SUBTRACKS]** キーを押します。再度押すとミュートが解除されます。**[TRIG]/[SUBTRACKS]** キーの点灯状態がミュート状況を示します。消灯しているキーはミュート中のトラック、緑に点灯しているキーはアクティブなトラックです。

詳細については、「8.6 MUTE モード」29ページをご参照ください。

7.5 テンポとメトロノーム

7.5.1 テンポ



[TEMPO] を押すと TEMPO メニューが開き、BPM と SWING を調整できます。テンポを変更するには **DATA ENTRY** ノブ **A** または、**LEVEL/DATA** を使用します。ノブを押し込みながら回すと 8 BPM 単位で変更されます。**[UP]/[DOWN]** または **DATA ENTRY** ノブ **B** を使用すると小数点単位でテンポを変更できます。テンポをタップで設定するには、**[FUNC]** を押しながら一定のリズムで **[TEMPO]** キーをタップします。4 回連続でタップすると、その平均値がテンポとして計算されます。タップを続けると平均テンポは更新され続けます。メイン画面では、**[ARROW]** キーの **[LEFT]** または **[RIGHT]** を押し続けることで、一時的にテンポを $\pm 10\%$ 変化させることもできます。キーを離すと元のテンポに戻ります。



テンポを微調整する機能は、Tonverk をターンテーブルや外部音源と手動で同期させる際に非常に便利です。テンポの微調整は TEMPO メニューを開いていなくても行うことができます。

パターンの SWING 設定を調整するには、**DATA ENTRY** ノブ **D** を使用します。これにより推進力のあるリズムミカルなグルーブを加えることができます。スウィング比率は 50~80% の範囲で設定でき、デフォルト値は等間隔の 50% です。

[NO] を押してメニューを閉じます。

7.5.2 メトロノーム

メトロノーム設定では、Tonverk 内部のメトロノームをコントロールします。**[TEMPO]** を押して TEMPO メニューを開き、**DATA ENTRY** ノブ **E~H** を使用して各設定を変更します。

[NO] を押してメニューを閉じます。

METRO でメトロノームのオン/オフを切り替えます。メトロノームメニューに入っていないなくても、**[FUNC] + [KEYBOARD F#1]** を押すことでオン/オフを切り替えることができます。

SIG. は、メトロノームの拍子を設定します。音符の長さや拍の単位を指定できます。

PREROLL は、シーケンサーが再生を開始する前にメトロノームを鳴らす小節数を設定します。この設定は LIVE RECORDING モード時にのみ有効です。

GAIN は、メトロノームのクリック音の音量を設定します。

7.6 パラメーターの編集

各トラックは、最大で 6 つのパラメータページグループを使用でき、それぞれ複数のページを含みます。**[PARAMETER PAGE]** キーの TRIG、SRC、FLTR、AMP、FX、MOD を押すことで各パラメータページグループにアクセスできます。これらのパラメータは、サウンドや信号にさまざまな形で影響を与えます。

1. パターンが再生されていることを確認してください。
2. **[TRK] + [TRIG 1-16]** を押してトラックを選択します。より明確にパラメータ編集の結果を確認するには、トラック 1~8 を選択してください。
3. 例えばフィルターのカットオフを変更するには、**[FLTR]** キーを押して FILTER ページを開きます。FREQ と表示されているパラメータがフィルターのカットオフを変更します。**DATA ENTRY** ノブ **E** を回してパラメータ値を変更し、音の変化を確認してください。

残りの PARAMETER ページのパラメータも試してみて、幅広いサウンドメイキングの可能性を探ってください。

8. Tonverk の各種コントロール

8.1 TRIG キー

[TRIG] キーには複数の用途があり、例えばアクティブなパターンからオーディオ/MIDI トラックをトリガーすることができます。また、RECORDING モードでは、トリガーを配置するためにも使用されます。**[PTN]** や **[SONG]** キーと組み合わせて押すと、パターンやソングを選択できます。**[TRIG]** キーは配置されたトリガーの位置や選択されたバンクおよびトラックを示すために点灯します。

8.2 ロータリーエンコーダー

MAIN VOLUME、**LEVEL/DATA**、**DATA ENTRY** ノブは相対エンコーダーであり、何回転でも回すことができます。**DATA ENTRY** ノブを押し込みながら回すと、対応する値をより速く変更できます。

8.3 キーの動作

トラック選択キー (**[TRIG]** キー) は、グループとしてラジオボタンの機能を持ちます。つまり、新しいトラックをアクティブにすると同時に、それまでのトラックは非アクティブになります。一度に選択できるトラックは 1 つのみです。同様に、6 つの **[PARAMETER PAGE]** キーのグループもラジオボタンの機能を持っています。

8.4 MIDIノートとメッセージ

いくつかの機能は、MIDI ケーブルまたは USB ケーブルで Tonverk に接続された外部 MIDI デバイス (MIDI キーボードやコンピューターなど) から MIDI ノート値を送信することで実行できます。

標準的な MIDI レンジ (0~127) の 128 ノートはすべて、アクティブトラックのプリセットをクロマチックに変化させてトリガーします。これは、**[KEYBOARD]** キーで演奏した場合と同様に、最も低いピッチから最も高いピッチまで順に再生されます。

MIDI プログラムチェンジメッセージ 0~127 は、Tonverk 上のパターン 1~128 (A01~H16) を選択します。さらに、MIDI CC および NRPN メッセージを送信することで、Tonverk 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、「付録 B: MIDI」98ページをご参照ください。

8.5 [KEYBOARD] キー

[KEYBOARD] キーを使用して、アクティブなオーディオトラックのプリセットを演奏できます (または、アクティブトラックに MIDI SRC マシンが選択されている場合は MIDI ノートを送信します)。CHORD を OFF にし、CHORD/SCALE SETUP メニューで SCALE を CHROMATIC に設定すると、すべての **[KEYBOARD]** キーの LED がピアノ鍵盤の 1 オクターブに似た配置で点灯します。**[TRK] + [TRIG 1-12]** キーを押して、演奏したいトラックを選択してください。

点灯している **[TRIG]** キーを押すと異なるノートを演奏できます。トリガー可能な音域は 7 オクターブにわたり、中央のオクターブから上下 3 オクターブまで移調可能です。**[+]/[-]** を押すことで、バーチャルキーボードをオクターブ単位で上下に移調できます。

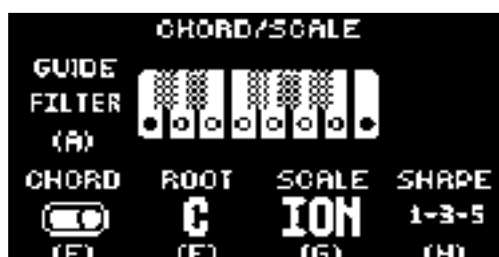
発音されたノートは、LIVE RECORDING モードでシーケンサーに録音できます。手順の詳細については、「10.4 LIVE RECORDING モード」38ページをご参照ください。



アクティブトラックに Subtracks SRC マシンが選択されている場合、**[KEYBOARD]** キーはプリセットをクロマチックに演奏しません。その代わりに、**[KEYBOARD C1, D1, E1, F1, G1, A1, B1, C2]** キーが 8 つの個別サブトラックをトリガーします。

8.5.1 コード/スケール設定メニュー

[CHORD] を押すと CHORD/SCALE SETUP メニューが開きます。ここでは、**[TRIG]** キーがどのノートを演奏するかをグラフィカルに確認できます。これらの設定は、LIVE RECORDING モードで **[TRIG]** キーを使ってノートやコードをシーケンサーに追加する際に反映されます。**[+]/[-]** または、**[UP]/[DOWN]** を押すと、キーボードをオクターブ単位で上下に移調できます。このメニューでは、さまざまな音階の設定、スケールのルートノートの選択、コードモードの選択も可能です。設定の変更には **DATA ENTRY** ノブを使用します。**[CHORD]** または、**[NO]** を押すと CHORD/SCALE SETUP メニューを終了します。設定はアクティブなパターンに保存されます。



GUIDE (CHORD を OFF に設定した場合)は、**[KEYBOARD]** キーを押したときにどのノートが演奏されるかを決定します。

OFF このモードでは、すべての **[KEYBOARD]** キーが選択されたスケールを無視し、クロマチックにすべてのノートを演奏します。

LIGHT このモードでは、すべての **[KEYBOARD]** キーが選択されたスケールを無視してクロマチックにすべてのノートを演奏しますが、選択された SCALE 内の **[KEYBOARD]** キーのみが点灯します。

SNAP このモードでは、すべての **[KEYBOARD]** キーが選択されたスケール内のノートを演奏します。スケール外の **[KEYBOARD]** キーを押した場合、そのキーはスケール内でもっとも近いノートを演奏します。

FILTER このモードでは、選択されたスケール内の **[KEYBOARD]** キーだけがノートを演奏します。

GUIDE (CHORD を ON に設定した場合)は、**[KEYBOARD]** キーを押したときにどのノートが演奏されるかを決定します。

OFF このモードでは、押した **[KEYBOARD]** キーは選択されたスケール内かどうかに関わらず必ず鳴ります。ただし、ROOT、SCALE、SHAPE の設定に基づいて追加されるノートは、選択されたスケール内でのみ再生されます。

LIGHT このモードでは、押した **[KEYBOARD]** キーは選択されたスケール内かどうかに関わらず必ず鳴ります。ただし、ROOT、SCALE、SHAPE の設定に基づいて追加されるノートは、選択されたスケール内でのみ再生されます。さらに、選択された SCALE 内の **[KEYBOARD]** キーが点灯します。

SNAP このモードでは、押したすべての **[KEYBOARD]** キーは選択されたスケール内のノートを演奏します。スケール外のキーを押した場合、そのキーはスケール内でもっとも近いノートを演奏します。さらに、ROOT、SCALE、SHAPE の設定に基づいて追加されるノートも選択されたスケール内で再生されます。

FILTER このモードでは、選択されたスケール内の **[KEYBOARD]** キーだけがノートを演奏し、スケール内でコードをトリガーします。

CHORD は、CHORD モードのオン/オフを切り替えます。



- **[FUNC] + [CHORD]** を押しても、CHORD モードのオン/オフを切り替えることができません。
- CHORD モードが ON に設定されている場合、**[CHORD]** キーはシアンに点灯します。

ROOT は、選択したスケールのルートノートを設定します。

SCALE は、スケールを設定します。この設定により、Tonverk の **[KEYBOARD]** キーで演奏可能なノートが決まり、選択したスケール内のノートのみを許可します (FILTER が LOCK に設定されている場合)。また、CHORD が ON のときに鳴るノートもこの設定に基づきます。選択可能なキーボードスケールの一覧については、「付録 D: キーボードスケール」107ページをご参照ください。

TYPE/SHAPE は、選択するスケール設定に応じてコードの種類や構成を決定します。**SCALE** を CHROMATIC に設定した場合、MAJ、MIN、MIN7、MAJ7、DIM など、さまざまな種類のコードから選択できます。**SCALE** を CHROMATIC 以外に設定した場合は、そのスケールに基づくダイアトニックコードが生成され、**SHAPE** によってコード内で使用されるノートが決まります。

例えば、**ROOT** を C、**SCALE** を ION (白鍵のみの音階)、**SHAPE** を 1-3-5 に設定した場合:

C のノートを演奏すると、C、E、G (Cメジャー) が生成されます。

D のノートを演奏すると、D、F、A (Dマイナー) が生成されます。

1-3-5-7 に設定して C のノートを演奏すると、C、E、G、B (Cメジャー7) が生成されます。

8.6 MUTE モード

MUTE モードを使用すると、シーケンサトラック 1~16 をミュートできます。MUTE モードではすべてのトラックにアクセスしてミュートできますが、Subtracks SRC マシンを使用しているトラック内のサブトラックを個別にミュートしたい場合は、そのトラックをアクティブにしてから MUTE モードに入る必要があります。**[TRIG]** キーで親トラックをミュートすると、そのトラック内のすべてのサブトラックもミュートされます。

[MUTE] を押して MUTE モードに入り、対応するトラックをミュートするには、**[TRIG]/[SUBTRACKS]** を押します。再度押すとミュートが解除されます。**[TRIG]/[SUBTRACKS]** キーの点灯状態がミュート状況を示します。消灯しているキーは、ミュート中のトラック、緑に点灯しているキーはアクティブなトラックです。**[MUTE]** を押すと MUTE モードを終了します。

MUTE モードの設定はプロジェクトと一緒に保存されます。



- **[MUTE] + [TRIG]/[SUBTRACKS]** を押すことで、トラックを素早くミュートすることもできます。

8.7 TRIG モード

さまざまな TRIG モードは、**[TRIG 1-16]** キーの機能に影響します。**[FUNC] + [DOWN]** を押すと TRIG MODE メニューが開き、**[UP]/[DOWN]** でアクティブにする TRIG モードを選択します。選択された TRIG モードは、すべてのトラックに適用されます。TRIG モードを使用して行った操作は、LIVE RECORDING モードで記録することができます。



TRACKS

これは、デフォルトの TRIG モードです。このモードでは、**[TRIG 1-16]** キーが対応するトラックをトリガー/選択します。

VELOCITY

この TRIG モードでは、**[TRIG 1-16]** キーがアクティブトラックを異なるベロシティでトリガーします。

Trig 1 = Velocity 8

Trig 2 = Velocity 16

Trig 3 = Velocity 24

Trig 4 = Velocity 32

Trig 5 = Velocity 40

Trig 6 = Velocity 48

Trig 7 = Velocity 56

Trig 8 = Velocity 64

Trig 9 = Velocity 72

Trig 10 = Velocity 80

Trig 11 = Velocity 88

Trig 12 = Velocity 96

Trig 13 = Velocity 104

Trig 14 = Velocity 112

Trig 15 = Velocity 120

Trig 16 = Velocity 127

9. パターン、プリセット、インストゥルメント、サンプル

パターンは、Tonverk の主要なデータコンテナです。各バンクには、16 のパターンが用意され、8 バンク分で 1 プロジェクトにつき合計 128 パターンを使用できます。パターンには、最大 16 のプリセット（各トラックごとに 1 つ）が含まれ、さらにトリガーやパラメータロックといったシーケンサーデータも格納されます。また、TRIG ページのデフォルト設定に加え、BPM、長さ、スウィング、拍子設定も含まれます。

SD カードからパターンにインポートされたプリセットは、アクティブパターンの一部となります。そのため、プリセットに加えた変更は保存済みのプリセットには影響せず、アクティブパターン内のプリセットのみに反映されます。アクティブパターンからプリセットを SD カードへ保存することも可能です。詳細については、「9.1 ファイルメニュー」31ページをご参照ください。



パターンにインポートされたプリセットは、SD カード上の元のプリセットとは独立したコピーとなります。元のプリセットとはリンクせず、パターンの一部として扱われます。

パターンには以下が含まれます：

- ・ パターン内のトラックで使用されているすべてのプリセット。
- ・ ルーティング設定。
- ・ 16 トラック分のトリガーやパラメータロックといったシーケンサーデータ。
- ・ TRIG ページの設定、BPM、長さ、スウィング、および拍子設定。

プリセットには以下が含まれます：

プリセットには、Single Player マシンの場合は、1 つのサンプル、Subtracks マシンの場合は、8 つのサンプルをまとめたインストゥルメント、Multi Player マシンの場合はマルチサンプルインストゥルメント、さらに SRC、FLTR、AMP、FX（2 つのインサートエフェクト設定のみ）、MOD の各パラメータページにおけるトラック設定が含まれます。SRC マシンとして MIDI マシンを選択した場合、プリセットにはサンプルは含まれません。詳細については、「A.2 SRC マシン」79ページをご参照ください。

インストゥルメントとは：

インストゥルメントには、Subtracks マシンや Multi Player マシンで使用されるマルチサンプルを作成するためのサンプルおよびサンプルマッピングが含まれます。さらに、サンプルレベル、ループ長、チューン、再生モードといった情報も含まれます。

サンプルとは：

Tonverk は、16/24/32 ビット（浮動小数点および固定小数点）のビット深度を持つ WAV および AIFF オーディオファイル（サンプル）を読み込み、再生することができます。サンプルレートは、44.1/48/88.2/96 kHz（モノラルおよびステレオインターリーブ）に対応しています。再生は最大 32 ビット浮動小数点、48 kHz で行われます。詳細については、「5.2.4 サンプル」19ページをご参照ください。

9.1 ファイルメニュー

[FUNC] + [PRESET] を押すと FILE メニューが開きます。ここではプロジェクト、ソング、パターン、プリセットの管理を行います。**[ARROW]** キーと **LEVEL/DATA** を使用してメニューを操作します。**[YES]** を押すとメニュー項目を選択し、**[NO]** を押すとメニューを終了します。



9.1.1 PROJECT

ここでは、プロジェクトの読み込み、新規作成、保存を行うことができます。

ロード

[UP]/[DOWN] を使って読み込みたいプロジェクトを選択し、**[YES]** を押します。



新しいプロジェクトを読み込むと、現在のアクティブプロジェクトは置き換えられます。別のプロジェクトを読み込む前に、必ずアクティブプロジェクトを保存してください。

プロジェクトアクション

[UP]/[DOWN] を使って操作したいプロジェクトを選択し、[RIGHT] を押すとコマンド一覧が表示されます。[NO] または [LEFT] を押すと一覧を終了します。

- **LOAD** 選択したプロジェクトを読み込みます。このオプションは、選択したスロットが現在のプロジェクトのスロットと異なる場合にのみ利用できます。
- **RELOAD** 現在のプロジェクトを最後に保存された状態から再読み込みします。このオプションは、選択したスロットが現在のプロジェクトのスロットと同じ場合にのみ利用できます。
- **SAVE** 現在のプロジェクトを選択したプロジェクトスロットに保存します。このオプションは、選択したスロットが現在のプロジェクトのスロットと同じ場合にのみ利用できます。[FUNC] + [SETTINGS] を押すことで、現在のプロジェクトを自分のスロットに直接保存することもできます。
- **SAVE TO** 現在のプロジェクトを選択したプロジェクトスロットに保存します。このオプションを選択すると、選択したプロジェクトを上書きするかどうかを確認されます。このオプションは、選択したスロットが現在のプロジェクトのスロットと異なる場合にのみ利用できます。
- **RENAME** プロジェクトファイルの名前を変更するための NAMING 画面を開きます。

SAVE

現在のプロジェクトを保存します。[FUNC] + [SETTINGS] を押すことで、現在のプロジェクトを自分のスロットに直接保存することもできます。

SAVE AS

このオプションでは、現在のプロジェクトを新しい名前と新しいスロットに保存できます。

NEW

新しいプロジェクトを作成するにはこのオプションを選択します。現在作業中のプロジェクトを保存していない場合は、保存を促すメッセージが表示されます。



新しいプロジェクトを作成すると、現在のアクティブプロジェクトは置き換えられます。別のプロジェクトを読み込む前に、必ずアクティブプロジェクトを保存してください。

9.1.2 SONG

ここでは、現在選択されているソングの名前変更やクリアを行うことができます。これらのオプションは、SONG モードでソングを選択している場合にのみ利用できます。

RENAME ソングの名前を変更するための NAMING 画面を開きます。

CLEAR ソングをクリアします。

9.1.3 PATTERN

ここでは、現在選択されているパターンの名前変更やクリアを行うことができます。

RENAME パターンの名前を変更するための NAMING 画面を開きます。

CLEAR パターンをクリアします。

- **WHOLE PATTERN** アクティブパターンのシーケンサーデータとキットをクリアします。このオプションを選択すると確認プロンプトが表示されます。[YES] を押すとクリアが実行され、[NO] を押すと操作がキャンセルされます。なお、パターン情報は読み込んだ同じパターンスロットに保存されるまでは完全に失われることはありません。
- **KIT DATA** アクティブパターンのキットをクリアします。シーケンサーデータはすべてそのまま残ります。このオプションを選択すると確認プロンプトが表示されます。[YES] を押すとクリアが実行され、[NO] を押すと操作がキャンセルされます。なお、シーケンサー情報は読み込んだ同じパターンスロットに保存されるまでは完全に失われることはありません。
- **SEQUENCE DATA** アクティブパターンのシーケンスデータをクリアします。プリセットはすべてそのまま残ります。このオプションを選択すると確認プロンプトが表示されます。[YES] を押すとクリアが実行され、[NO] を押すと操作がキャンセルされます。なお、シーケンサー情報は読み込んだ同じパターンスロットに保存されるまでは完全に失われることはありません。

9.1.4 PRESET

ここでは、プリセットの読み込み、保存、管理を行うことができます。

LOAD

このオプションを使用すると、アクティブトラックにプリセットを読み込むことができます。[PRESET] を押して、このメニュー項目に直接アクセスすることも可能です。

1. **[FUNC] + [TRIG 1-8]** を押して、プリセットを読み込みたいトラックを選択します。
2. **[LEFT]/[RIGHT]** でプリセットカテゴリを選択し、**[UP]/[DOWN]** または **LEVEL/DATA** を使ってプリセットを選択します。
3. **[YES]** を押すと、選択したプリセットがアクティブトラックにロードされます。

SAVE

このオプションを使用すると、以前にロードしたプリセットを保存できます。**[YES]** を押してプリセットを保存してください。



SAVE オプションを使用して、まだ保存されていないプリセットを保存しようとする、保存する前にプリセット名の入力とタグの追加を求められます。

SAVE AS

このオプションを使用すると、アクティブなトラックのサウンドをプリセットとして保存し、名前を付けることができます。

1. **[YES]** を押すと保存処理が開始され、NAMING 画面が表示されます。
2. NAMING 画面でプリセットに名前を入力し、**[YES]** を押して保存します。詳しくは、「6.7 ネーミング画面」22ページをご参照ください。
3. TAG 画面では、プリセットにタグを追加できます。DRUMS と KEYS タグはメインカテゴリであり、LOAD PRESET メニューで使用されます。**[YES]** を押すことでタグを適用または削除できます。<SAVE> をハイライトし、**[YES]** を押すと保存されます。

MANAGE

PRESET MANAGER メニューを開きます。ここでは、プリセットの保存、読み込み、リネーム、タグ付けなどを行うことができます。このメニューを開くと、SD カード上にあるすべてのプリセットの一覧が表示されます。

利用可能な操作は、ハイライトされているプリセットに対して実行されます。**[UP]/[DOWN]** キー または **LEVEL/DATA** を使用してプリセットを選択します。**[RIGHT]** を押して PRESET OPERATIONS メニューにアクセスします。**[UP]/[DOWN]** を使用してメニューを移動します。**[YES]** を押すと、選択したプリセットにコマンドが適用されます。**[NO]** を押すとメニューを終了します。

EDIT TAGS を選択すると、プリセットにタグを付与するためのメニューが開きます。プリセットには任意の数のタグを付けることができます。**[YES]** を押すとタグを追加または削除できます。最後に <SAVE> をハイライトして **[YES]** を押すと保存されます。

DELETE を選択すると、プリセットまたは選択した複数のプリセットを削除します。



- ・ プロジェクトは、Tonverk の SD カード内 **USER/PROJECTS** フォルダに保存されます。
- ・ プリセットは、Tonverk の SD カード内 **USER/PRESETS** フォルダに保存されます。

9.2 プリセットの演奏

[TRIG 1-8] キーを押すと、アクティブなパターン内の各トラックのプリセットを再生できます。押した **[TRIG]** キーは短時間点灯します。

9.2.1 外部MIDIデバイスでのプリセット演奏

Tonverk に接続された外部 MIDI デバイスを使用して、プリセットをクロマチックに演奏することもできます。各トラックに割り当てられる MIDI チャンネルは、そのトラック番号と同一です。

9.3 プリセットの編集

[TRK] + [TRIG 1-8] キーを押して編集するトラックを選択します。トラック設定を編集すると、その変更内容は、アクティブなパターンの一部として保存されます。

アクティブなオーディオトラックの全体のトラックレベルは、**LEVEL/DATA** ノブで調整します。TRACK LEVEL の設定はパターンの一部として保存されます。

プリセットの編集は、PARAMETER ページにあるパラメータを調整することで行います。これらのページには **[PARAMETER PAGE]** キーを押してアクセスします。パラメータの変更には **DATA ENTRY** ノブ **A~H** を使用してください。詳細については、「12. オーディオトラックのパラメーター」50 ページを参照してください。



トラックのプリセット全体（すべてのパラメータ設定を含む）は、対象トラックが同じトラックタイプ（Audio/MIDI トラック、Bus トラック、Send FX トラック）の場合、別のトラックにコピーすることができます。コピーするには、[TRK] + [TRIG 1-16] + [RECORD] を押し、貼り付けたいトラックを選択後、[TRK] + [TRIG 1-16] + [STOP] を押してプリセットをペーストしてください。

9.4 アルペジエーターメニュー

ARPEGGIATOR メニューでは、プリセットのアルペジエーターに関する設定を行います。これらの設定はプリセットの一部として保存されます。**[ARP]** を押すと ARPEGGIATOR メニューが開きます。**[TRIG 1-16]** を押してアルペジエーターを編集したいトラックを選択します。**[FUNC]+[ARP]** を押すとアルペジエーターのオンオフを切り替えることができます。**[ARP]** キーは選択中のトラックでアルペジエーターが有効な場合、ARPEGGIATOR メニュー外でもシアン色に点灯します。**[ARP]** または **[NO]** を押すと ARPEGGIATOR メニューを終了します。



9.4.1 MODE

アルペジエーターを有効化しアルペジオのノートがどのように並べ替えられるかを制御します。

OFF は、アルペジエーターを無効にします。

TRUE は、ノートを入力した順序通りに再生します。

UP は、ノートをオクターブごとに最低音から最高音へ昇順で再生します。

DOWN は、ノートをオクターブごとに最高音から最低音へ降順で再生します。

CYCLE は、ノートを最初に昇順で再生し、その後降順で再生します。

9.4.2 SPEED

Speed は、アルペジエーターの再生速度を設定します。これはプロジェクトの BPM に同期します。

9.4.3 RANGE

Range は、アルペジエーターのオクターブ範囲を設定します。アルペジエーターのサイクルが 1 回完了することによりアルペジオのノートは、1 オクターブ上にトランスポートされます。ノートが RANGE 設定で指定されたオクターブオフセットに達すると、ノートは初期値にリセットされ、そこから再びオクターブトランスポートが繰り返されます。

9.4.4 N.LEN

Note Length は、アルペジオで演奏されるノートの長さを設定します。

9.4.5 OFFSET

Offset は、選択したアルペジエーターステップのオフセット値を半音単位で設定します。オフセットは元のノートトリガーからの相対値になります。

1. **[LEFT]** または **[RIGHT]** を押してオフセットするアルペジエーターステップを選択します。
2. **DATA ENTRY** ノブ **E** を使用してオフセットを設定します。
3. **[DOWN]** を押すとアルペジエーターステップをミュートします。**[UP]** を押すと無効化されたアルペジエーターステップを有効化します。

9.4.6 ARP LENGTH

DATA ENTRY ノブ **H** を回してアルペジオの長さを選択します。最大長は 16 ステップです。

10. シーケンサー

Tonverk のシーケンサーは、パターンに情報を保存します。パターンはトラックの再生やトラックごとのパターン固有の要素を制御します。パターンはプロジェクトに保存されます。1 つのプロジェクトには 8 つのバンク (A~H) があり、それぞれに 16 個のパターンが含まれるため、1 プロジェクトにつき合計 128 個のパターンを使用できます。

パターンには以下が含まれます:

- ・ TRIG ページで設定される一般的なトリガー設定 (デフォルトのノートピッチ、ベロシティなど)
- ・ PARAMETER ページでの各種設定
- ・ SETUP メニューでの設定
- ・ クオンタイズ設定
- ・ 全トラックのノートトリガーおよびロックトリガー
- ・ パラメーターロック
- ・ 各トラックの長さとお拍子

10.1 パターン操作

Tonverk は、パターン間をシームレスに切り替えることができます。パターンをチェーンする機能と組み合わせることで、ライブでの即興演奏に便利な機能となります。詳細については、「10.1.3 チェーン」35 ページを参照してください。

10.1.1 バンクとパターンの選択

[PTN] を押し、**[SUBTRACKS]** キーを使用してバンクを選択します (現在のバンク以外からパターンを選択する場合)。その後、**[TRIG 1-16]** を押してパターンを選択します。

現在のバンク内でパターンを選択するだけの場合は、**[PTN]** + **[TRIG 1-16]** を押します。

バンクやパターンの選択を終了するには、**[PTN]** または **[NO]** を押します。

白色に点灯している **[TRIG]** キーはデータが含まれているパターン位置を示します。赤色に点灯している

[TRIG] キーは現在アクティブなパターンを示します。空のパターンは消灯しています。

パターンが再生中に新しいパターンを選択すると、新しいパターン番号が画面左上に点滅表示されます。現在のパターンの最後のステップが再生されると、新しいパターンが開始され、パターン番号の点滅は停止します。



- ・ シーケンサーが動作している間でもパターンを変更することができます。
- ・ プログラムチェンジメッセージを送信することで、パターンを変更したりキューに入れたりすることができます。

10.1.2 パターンコントロール

[PLAY] を押すとパターンの再生が開始されます。**[STOP]** を押すとすべてのトラックの再生が停止します。サウンドは即座にカットされますが、ディレイなどのエフェクトはリピートがフェードアウトするまで聞こえ続けます。**[STOP]** を素早く 2 回押すと、すべてのトラックの再生が停止し、センドエフェクトは短いフェードアウトで終了します。

パターン再生中に **[PLAY]** を押すと一時停止します。**[PLAY]** を再度押すと再生が再開されます。

パターンが 16 ステップを超える場合、画面上部にある小さな四角いボックスがそれを示します。パターン再生中は、アクティブなパターンページが点滅する空の四角で表示されます。

10.1.3 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。チェーンを使用すると、再生したいパターンの順序をあらかじめ選択して自動化することができます。



1 つのチェーンを作成でき、バンク A~H の任意のパターンを使用することができます。チェーンは最大 64 個のパターンで構成できます。

1. SEQUENTIAL TRANSITION モードにいることを確認してください。このモードでのみチェーンを作成できます。詳細については、「10.1.4 トランジションモード」36 ページをご参照ください。
2. **[PTN]** を押してパターン選択に入ります。

10. シーケンサー

3. **[TRIG 1-16]** を長押ししてチェーンの最初のパターンを選択します。
4. チェーンさせたい順番で **[TRIG 1-16]** キーを押します。前に選択した **[TRIG]** キーを押したまま次のキー、その次のキーというように続けて押してください。同じ **[TRIG]** キーを再度押すことで、そのパターンを連続してチェーンに追加することもできます。別のバンクからパターンを追加したい場合は、**[SUB TRACKS]** キーでバンクを選択し、その後 **[TRIG 1-16]** キーを押してパターンを選択します。
5. **[PLAY]** を押してシーケンサーを開始し、チェーンを再生します。チェーンの最後のパターンが再生されると、チェーンはループします。

チェーンモードを終了するには、通常の手順でパターンまたはソングを選択してください。



新しいチェーンを作成したり、新しいパターンやソングを選択すると、現在のチェーンは失われます。チェーンを保存することはできず、Tonverk の電源を切るとチェーンは消去されますのでご注意ください。



- ・シーケンサーが動作している間でもチェーンを作成することができます。
- ・チェーンを作成するには、TRANSITION モードを **SEQUENTIAL** に設定する必要があります。

10.1.4 トランジションモード

パターンを切り替える際、各 TRANSITION モードは、現在のパターンが次のパターンへどのように移行するかに影響します。**[FUNC]+[PTN]** を押して TRANSITION モード選択メニューを開きます。**[FUNC]** を押しながら **[PTN]** を押してモードを順に切り替えるか、**[UP]/[DOWN]** でモードを選択し、**[YES]** を押して決定します。



TRANSITION モードには 4 種類があります。

SEQUENTIAL は、現在再生中のパターンが終了した後に次のパターンへ切り替わります。このモードがデフォルトです。

DIRECT JUMP は、即座にパターンを切り替えます。新しいパターンは前のパターンが終了した位置から再生を開始します。

DIRECT START は、即座にパターンを切り替えます。新しいパターンは先頭から再生を開始します。

TEMP JUMP は、即座にパターンを切り替え、新しいパターンを前のパターンが終了した位置から再生します。新しいパターンは 1 回最後まで再生され、その後切り替え前に再生していたパターンに戻ります。

CHAIN モード中でも TEMP JUMP モードを使用することができますが、この場合は切り替えたパターンがチェーン内の現在のパターンと置き換わります。例えば、チェーンが A01 > A03 > A04 > A02 という順番で設定されているとします。チェーン再生中に TEMP JUMP モードでパターン A03 を再生している最中にパターン A16 へ切り替えると、即座に A16 へ切り替わり、A16 の再生が終了するとチェーンは次のパターン A04 から再生を続けます。

10.2 パターンの編集

Tonverk には、パターンを作成または編集する際に使用できる複数の入力モードがあります。GRID RECORDING モード、LIVE RECORDING モード、STEP EDIT モードです。これらのモードでは、ノートトリガーとロックトリガーの2種類のトリガーを入力することができます。

10.2.1 トリガータイプ

トリガーとは、Tonverk のシーケンサーに特定の動作を実行させたい位置に配置するシーケンサーイベントのことです。使用できるトリガーにはノートトリガーとロックトリガーの2種類があります。

- ・ **NOTE TRIG** は、プリセットのノートまたは MIDI ノートを発音させます。

- **LOCK TRIG** は、パラメーターロックを発動させます（ノートは発音しません）。詳細については、「10.10.1 パラメーターロック」40ページをご参照ください。

赤く点灯している **[TRIG]** キーはノートトリガーを、黄色に点灯している **[TRIG]** キーはロックトリガーを示します。点灯していない **[TRIG]** キーは、トリガーが配置されていないステップを示します。パラメーターロックの詳細については、「10.10.1 パラメーターロック」40ページをご参照ください。トリガーをシーケンサーに追加する方法は、アクティブなレコードモード（GRID RECORDING または LIVE RECORDING）によって異なります。ノートトリガーは STEP EDIT でも追加できます。

10.3 GRID RECORDING モード

GRID RECORDING は、**[TRIG]** キーを使ってトリガーを追加しながら作曲を行う方法です。

1. **[RECORD]** を押して GRID RECORDING モードに入ります。**[RECORD]** キーが赤く点灯し、GRID RECORDING モードが有効であることを示します。
2. **[TRACK]** を押しながら目的の **[TRIG]** キーを押して、トリガーを追加したいトラックを選択します。白く点灯している **[TRIG]** キーがアクティブなトラックを示します。
3. 16 個の **[TRIG]** キーを使ってシーケンサー上にノートトリガーを配置します。ロックトリガーを追加するに

は、**[FUNC]+[TRIG]** を押します。入力済みのトリガーの **[TRIG]** キーを短く押すと、そのトリガーが削除されます。**[TRIG]** キーを押したままにすると、削除ではなくそのトリガーの編集が可能になります。

4. 別のトラックを選択してノートトリガーを追加します。使用したいすべてのトラックでこの手順を繰り返します。

5. **[PLAY]** を押してシーケンスを再生します。

ノートトリガーにマイクロタイミングを追加するには、**[TRIG]** キーを押し続けながら **[LEFT]/[RIGHT]** を押します。詳細については、「10.5 マイクロタイミング」39ページをご参照ください。

[TRIG] キーを押し続けながら TRIG PAGE 1 に移動し、希望の設定を行うことでリトリガー速度を設定します。詳細については、「10.7 リトリガー」39ページおよび「11.1 TRIG」47ページをご参照ください。

パターンが 16 ステップを超える場合は、**[PAGE]** キーを押して編集したいパターンページを選択します。点灯している <PATTERN PAGE> LED がアクティブなパターンページを示します。

[RECORD] を押して GRID RECORDING モードを終了します。



- 外部 MIDI コントローラーを使用して Tonverk の MIDI トラックに録音する場合、シーケンサーは、オート 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、「17.2.3 チャンネル」71ページをご参照ください。
- トラックまたはサブトラック上に配置されたすべてのトリガーは、シーケンサー上で前方または後方にシフトすることができます。GRID RECORDING モード中に **[FUNC]+[LEFT]/[RIGHT]** を押すと、トリガーを後方または前方に移動します。

10.3.1 ステップ編集

STEP EDIT は、GRID RECORDING モードの一部であり、**[KEYBOARD]** を使用して特定のシーケンサーステップにノートやトリガーを追加・削除する便利な方法を提供します。

1. 通常の再生モードで **[STEP EDIT]** を押します。
2. ノートを追加または削除したい位置の **[TRIG]** キーを押します。**[TRIG]** キーが緑色に点灯します。
3. **[KEYBOARD]** を使用して、選択したトリガーにノートを追加または削除します。
4. **[STEP EDIT]** をもう一度押して STEP EDIT を終了します。



- GRID RECORDING モード中でも STEP EDIT にアクセスすることができます。手順は同じですが、ノートを追加または削除する際には選択した **[TRIG]** キーを押し続ける必要があります。また、この方法で追加したノートは、そのトリガーに以前追加されていたノートを上書きします。
- 外部MIDIキーボードを使用して、STEP EDIT でノートを追加することもできます。

10.3.2 シーケンスレーン

パターンの編集をより簡単に行うために、シーケンスレーン機能を使用して **[TRIG]** キーで表示および操作するシーケンサーイベントを選択することができます。これは特に、シーケンスを録音した後により正確に編集した場合に便利です。



1. **[FUNC]+[UP]** を押して SEQUENCE LANE メニューを開きます。
2. **[UP]/[DOWN]** キーを使用して、表示および操作したいシーケンスレーンを選択します。
 - **NOTES** では、ノートトリガーのみを表示および操作することができます。ノートトリガーを含むトリガーは赤い **[TRIG]** キーで表示され、ロックトリガーを含むトリガーは薄い黄色の **[TRIG]** キーで表示されます。空の **[TRIG]** キー（またはロックトリガーのみを含む **[TRIG]** キー）を押すとノートトリガーが追加されます。ノートトリガーを含む **[TRIG]** キーを押すと、そのノートトリガーが削除されます。ノートトリガーとロックトリガーの両方を含む **[TRIG]** キーを押すと、ノートトリガーのみが削除されます。
 - **P-LOCKS** では、(ロックトリガーパラメーターロックの有無を問わず)のみを表示および操作することができます。ロックトリガーを含むトリガーは点滅する黄色の **[TRIG]** キーで表示されます。ノートトリガーを含むトリガーは薄い赤色の **[TRIG]** キーで表示され、ノートトリガーとロックトリガーの両方を含むトリガーは点滅する赤色の **[TRIG]** キーで表示されます。空の **[TRIG]** キーを押すとロックトリガーが追加されます。ロックトリガーを含む **[TRIG]** キーを押すと、そのロックトリガーが削除されます。ロックトリガーとノートトリガーの両方を含む **[TRIG]** キーを押すと、ロックトリガーのみが削除されます。
3. **NOTES + P-LOCKS** は、デフォルトの設定であり、(ノートトリガーおよびロックトリガーパラメーターロックの有無を問わず)の両方を表示および操作することができます。ノートトリガーを含むトリガーは、赤い **[TRIG]** キーで表示され、ロックトリガーを含むトリガーは、黄色の **[TRIG]** キーで表示されます。ノートトリガーとロックトリガーの両方を含むトリガーは、点滅する赤い **[TRIG]** キーで表示されます。空の **[TRIG]** キーを押すとノートトリガーが追加されます。**[FUNC]+[TRIG]** を押すとロックトリガーが追加されます。ノートトリガーを含む **[TRIG]** キーを押すとノートトリガーが削除されます。ロックトリガーを含む **[TRIG]** キーを押すと、それがノートトリガーに変換されます。ノートトリガーとロックトリガーの両方を含む **[TRIG]** キーを押すと、ノートトリガーとロックトリガーの両方が削除されます。
3. **[NO]** を押すと SEQUENCE LANE メニューを終了します。

詳細については、「10.2.1 トリガータイプ」36ページを参照してください。

10.4 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、**[TRIG]** キーをリアルタイムで演奏してトリガーを入力します。**[KEYBOARD]** モードを使用してクロマチックにノートトリガーを追加することも可能です。また、リアルタイムでパラメーターロックを入力することもできます。LIVE RECORDING モードで入力したトリガーは自動的にクオンタイズすることも、しないことも選択できます。クオンタイズされていないトリガーは、録音後に **[FUNC]+[TRIG]** でアクセスできる QUANTIZE メニューを使用してクオンタイズすることができます。詳細については、「10.8 クオンタイズメニュー」39ページを参照してください。

1. **[RECORD]** を押し続けたまま **[PLAY]** を押すと、LIVE RECORDING モードに入ります (**[RECORD]** キーを押したまま **[PLAY]** を 2 回押すと、自動クオンタイズのオン/オフを切り替えます)。シーケンサーが再生を開始し、**[RECORD]** キーが赤く点滅します。
2. **[TRIG]** キーを押してリアルタイムでトリガーを追加します。**[KEYBOARD]** を使用してアクティブトラックをクロマチックに演奏することもできます。アクティブトラックに Subtracks SRC マシンが割り当てられている場合は、**[SUBTRACKS]** キーを押して 8 つのサブトラックすべてを演奏できます。**DATA ENTRY** ノブを使用して PARAMETER ページの設定を変更すると、その操作がパラメーターロックとして記録され、必要に応じてロックトリガーが追加されます。
3. シーケンサーを再生したまま LIVE RECORDING モードを終了するには、**[PLAY]** を押します。LIVE RECORDING モードが有効な状態で **[RECORD]** を押すと、GRID RECORDING モードに切り替わります。
4. **[STOP]** を押すと、シーケンサーの録音と再生の両方が停止します。

10.5 MICRO TIMING



ここでは、ノートトリガーにマイクロタイミングを追加して、ビートをより前または後ろに移動させることができます。マイクロタイミングは、オーディオトラックおよび MIDI トラックの任意のシーケンサーステップで調整可能です。GRID RECORDING モードで、1 つまたは複数の **[TRIG]** キーを押しながら **[LEFT]/[RIGHT]** を押すと、アクティブトラック上で選択されたシーケンサーステップのタイムオフセットを表示するポップアップ MICRO TIMING メニューが表示されます。**[LEFT]/[RIGHT]** を押してタイムオフセットを調整します。MICRO TIMING メニューを終了するには、**[TRIG]** キーを離します。マイクロタイミングの設定はアクティブパターンに保存されます。

10.6 TRANSFORM メニュー

ここでは、すでにトラック上に配置されたトリガーの特定の要素に影響を与えることができます。Transform アクションは、選択したトラック上のすべてのトリガーに適用されます。**[FUNC]+[-]** を押すと、TRANSFORM メニューにアクセスします。



VELOCITY UNLOCK は、VELパラメータに設定されているすべてのパラメーターロックを解除します。

VELOCITY RANDOMIZE は、VELパラメータにパラメーターロックを設定し、トリガーのベロシティをランダム化します。

VELOCITY RAMP UP は、VELパラメータにパラメーターロックを設定し、トリガーのベロシティを低い値から高い値へと段階的に設定します。

VELOCITY RAMP DOWN は、VELパラメータにパラメーターロックを設定し、トリガーのベロシティを高い値から低い値へと段階的に設定します。

PLACEMENT RANDOMIZE は、トラック上のトリグ配置をランダム化します。

PLACEMENT REVERSE は、トラック上のトリグ配置を反転させます。

10.7 RETRIGS

リトリガーは、オーディオトラック上の任意のシーケンサーステップでカスタマイズできます。GRID RECORDING モードで **[TRIG PARAMETERS]** を押すと、リトリガーパラメータにアクセスできます。1 つまたは複数の **[TRIG]** キーを押し続け、目的のトリガーに対して希望のリトリガー設定を行います。

このページのパラメータの詳細については、「12.2 TRIG の1ページ目」51ページを参照してください。

10.8 QUANTIZE メニュー

クオンタイズは、シーケンサー内のすべてのマイクロタイムおよびオフグリッドのトリガーに影響します。**[FUNC] + [KEYBOARD G#]** を押してこのメニューにアクセスします。設定の変更は **DATA ENTRY** ノブ **E** および **F** を行います。



10. シーケンサー

TRK は、アクティブトラック上のすべてのトリガーにリアルタイムで影響します。クオンタイズ値が高いほど、トリガーはより正確にグリッドに揃えられます。**[TRIG 1-16]** キーを押して、クオンタイズを適用するトラックを選択します。

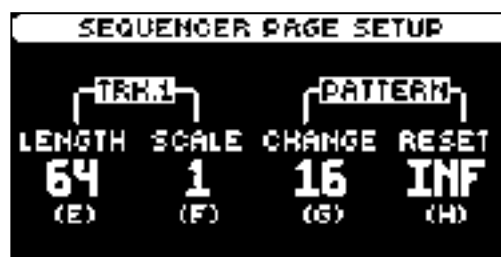
PATTERN は、パターン内のすべてのトラックのトリガーにリアルタイムで影響します。クオンタイズ値が高いほど、トリガーは、より正確にグリッドに揃えられます。

[NO] を押すとメニューを終了します。

10.9 PAGE SETUP メニュー

このメニューでは、パターンおよび各トラックの長さやタイミングを設定できます。シーケンサーは、最大 256 ステップを持ち、16 ページに分割され、それぞれのページには 16 ステップが含まれます。**[FUNC]+[PAGE]** を押して PAGE SETUP メニューにアクセスします。**DATA ENTRY** ノブを使用して各設定を調整します。

パターン内の各トラックに個別の長さやスピードを割り当てることができます。このメニューには、「TRACK」と「PATTERN」の 2 つのセクションがあります。



TRACK 欄では、トラックのステップ長および再生スピードを設定します。この設定は、アクティブなトラックのみに適用されます。

PATTERN 欄では、パターンのマスター・チェンジ長およびマスター長を設定します。

LENGTH は、現在のパターンページ上のステップ数を設定します。左端の数字は、アクティブなパターンページのステップ数を示します。パターンで 17 ステップ以上を使用し、GRID RECORDING モードが有効な場合、**[PAGE]** キーを使用して異なるパターンページを切り替えます。**[FUNC]** を押しながらデータエントリー・ノブ **E** を回すと、16 ステップ単位で長さを変更できます。

SCALE は、トラックの再生速度を現在のテンポに対する倍率で設定します。1/8 に設定すると、設定されたテンポの 8 分の 1 の速度でトラックが再生されます。3/4 では、テンポの 4 分の 3 の速度で、3/2 では 3/4 設定の 2 倍の速度で再生されます。2 に設定すると、BPM の 2 倍の速度でトラックが再生されます。

CHANGE (パターンチェンジ) は、キューまたはチェーンされたパターンに切り替わるまでアクティブなパターンをどのくらい再生するかを設定します。この設定は、たとえば RESET を INF に設定している場合などに重要です。その場合、CHANGE 設定を行わないとパターンが無限に再生され、次にキューされたパターンが再生されることはありません。デフォルトでは、パターンチェンジはパターンの終わりで行われます (CHANGE が OFF に設定されている状態)。

RESET (パターンリセット) は、すべてのトラックがリセットされ、最初のページの最初のステップから再スタートするまでにパターンが再生されるステップ数を設定します。INF に設定すると、パターン内のトラックはリスタートされることなく無限にループ再生されます。この設定は、チェーンされたパターンが再生を開始するまでアクティブなパターンがどのくらい再生されるかにも影響します。なお、CHANGE パラメーターの値が RESET 値より小さい場合、CHANGE パラメーターの設定が優先されます。



SCALE を 2 に設定すると、ステップシーケンサーの基本解像度が 32 分音符まで高まり、より細かなステップ入力が可能になります。**SCALE** を 3/4 に設定すると、Tonverk が同じ BPM で動作する他の楽器と一緒に演奏する際に、Tonverk 側を 3 連符で再生させたい場合などに便利です。

10.10 シーケンサーの機能

10.10.1 パラメーターロック

パラメーターロックを使用すると、各トリガーごとに個別のパラメーター値を設定することができます。たとえば、オーディオトラックのノートトリガーごとに異なるピッチ、アンプ、またはフィルター設定を適用することが可能です。PARAMETER ページ上のパラメーターは、すべてパラメーターロックの対象となり、あらゆるタイプのトラックに適用できます。PARAMETER ページ上のすべてのパラメーターの詳細については、「12. オーディオトラックのパラメーター」51 ページおよび「付録 A: マシン」81 ページを参照してください。

GRID RECORDING モードでのパラメーターロックの追加。

1. **[RECORD]** を押して GRID RECORDING モードに入ります。
2. パラメーターロックを設定したい位置で **[TRIG]** キーを押してノートトリガーを追加するか、**[FUNC]+[TRIG]** キーを押してロックトリガーを追加します。

3. 既に配置されているトリガー（ノートトリガーまたはロックトリガー）の **[TRIG]** キーを押し続けます。
4. ロックしたいパラメーターを操作する **DATA ENTRY** ノブを回し、希望の値に設定します。ロックされたパラメーターのグラフィックは反転し、設定したパラメーター値が表示されます。ロックされたトリガーの **[TRIG]** キーは、ノートトリガーの場合は、赤く、ロックトリガーの場合は、黄色に点滅し、パラメーターロックが設定されたことを示します。

[TRIG] を押しながらロックされたパラメーターの **DATA ENTRY** ノブを押すことで、単一のパラメーターロックを削除できます。ノートトリガーを一度削除して再度入力すると、そのトリガーに設定されたすべてのパラメーターロックを消去することもできます。

LIVE RECORDING モードでパラメーターロックを追加する方法。

1. **[RECORD]** を押しながら **[PLAY]** を押して LIVE RECORDING モードに入ります。
2. **DATA ENTRY** ノブを回すか、KEYBOARD モードで **[TRIG]** キーを演奏すると、アクティブトラックにパラメーターロックが追加されます。ノートトリガーが配置され、それに応じてパラメーターロックが適用されます。すでにトリガーが存在しないシーケンサーステップには、パラメーターロックを含むロックトリガーが自動的に配置されます。

[NO] を押しながら 1 つまたはいくつかの **[TRIG]** キーを押すと、特定のトラック（または複数のトラック）上の記録済みトリガーを、シーケンサーの再生に同期して削除します。つまり、パターンの再生位置（プレイヘッド）が通過した際に、押されている **[TRIG]** キーに対応するトリガーがすべて消去されます。

LIVE RECORDING モード中に、特定のパラメーターロックをリアルタイムで削除することもできます。**[NO]** を押しながら、削除したいパラメーターに対応する **DATA ENTRY** ノブを押し続けてください。



GRID RECORDING モードでパラメーターロックが設定されている [TRIG] キーを押し続けると、ロックされているパラメーターを含む [PARAMETER PAGE] キーが点滅します。

10.10.2 トリガー条件と条件付きロック

トリガーコンディションは、特定のパラメーターロック（コンディショナルロック）を使用して、任意のトリガーに適用できる条件付きルールのセットです。各ルールは論理的な条件であり、シーケンサー内のトラックに設定されたトリガーを発音させるかどうかを決定します。指定した条件が満たされた場合、そのトリガーは再生されます。条件が満たされない場合は、トリガーは再生されません。

コンディショナルロックの追加。

1. GRID RECORDING モードで、コンディショナルロックを適用したいシーケンサーのステップにノートトリガーまたはロックトリガーを配置します。
2. トリガーを押し続けて、TRIG PAGE 1にある COND（トリガーコンディション）パラメーターにアクセスします。詳細については、「12.2 TRIG の1ページ目」51ページを参照してください。
3. **DATA ENTRY** ノブ **H** を回して、次のいずれかのトリガーコンディションを選択します。

FILL FILLモードが有効なときにトリガーが再生されます。

FILL FILLモードが無効なときにトリガーが再生されます。

PRE このトリガーは、同一トラック上で直前に検証されたトリガーが再生された場合にのみ再生されます。（**PRE** および **PRE** 条件は検証されず無視されます。シーケンサーは代わりに直前の非 **PRE** または **PRE** トリガーを検証します。）

PRE 同一トラック上で直前に検証されたトリガーが再生されていた場合、このトリガーは再生されません。（**PRE** および **PRE** 条件は検証されず無視されます。シーケンサーは代わりに直前の非 **PRE** または **PRE** トリガーを参照します。）

例:

トリガー 1 の確率 = 50% (トリガー 1 が再生される)

トリガー 2 の条件 = **PRE** (トリガー 2 が再生される)

トリガー 3 の条件 = **PRE** (トリガー 3 が再生される)

トリガー 4 の条件 = **PRE** (トリガー 4 は再生されない)

NEI このトリガーは、隣のトラックで最後に検証されたトリガー条件が「真」であった場合に再生されます。（**PRE** および **PRE** 条件は、検証されず無視されます。シーケンサーは最後に検証された非 **PRE** または **PRE** トリガーを参照します。）隣のトラックとは、アクティブトラックのひとつ前のトラックを指します。例えば、トラック 4 の隣のトラックは、トラック 3 です。したがって、トラック 4 上の **NEI** および **NEI** 条件付きトリガーは、トラック 3 上の条件付きトリガーを検証します。隣のトラックに条件付きトリガーが存在しない場合、**NEI** 条件は満たされず、そのトリガーは再生されません。

NEI このトリガーは、隣のトラックで最後に検証されたトリガー条件が「真」ではなかった場合に再生されます。（**PRE** および **PRE** 条件は検証されず無視されます。シーケンサーは最後に検証された非 **PRE** または **PRE** トリガーを参照します。）

10. シーケンサー

1ST このトリガーは、パターンの最初のループでのみ再生されます。

TST このトリガーは、パターンの最初のループでは再生されず、2 回目以降のすべてのループで再生されます。

LST このトリガーは、次のパターンに切り替わる直前、パターンが最後に再生されるタイミングで発音します。

LST このトリガーは、次のパターンに切り替わる直前の最後の再生時には発音せず、それ以前のループでのみ発音します。

A:B では、A がトリガー条件が成立するまでにパターン（またはパターン長よりも短い場合はトラック）が再生される回数を設定します。B はカウントがリセットされ再び繰り返しが始まるまでにパターン（またはトラック）が再生される回数を設定します。このサイクルはシーケンサーを停止するまで繰り返されます。

例:

設定を 1:2 にすると、トリガーはパターンの最初の再生時に発音し、その後 3 回目、5 回目というように奇数回目の再生時に発音します。

設定を 2:2 にすると、トリガーはパターンの 2 回目の再生時に発音し、その後 4 回目、6 回目といった偶数回目の再生時に発音します。

設定を 2:4 にすると、トリガーはパターンの 2 回目の再生時に発音し、その後 6 回目、10 回目といった周期で発音します。

設定を 4:7 にすると、トリガーはパターンの 4 回目の再生時に発音し、その後 11 回目、18 回目といった間隔で発音します。

A:B この条件を設定したトリガーは、指定した A:B 条件が満たされないタイミングで発音します。

例:

設定を 2:4 にすると、トリガーはパターンの 2 回目の再生時およびその後の 6 回目、10 回目などのタイミングでは発音しません。



条件付きパラメータロックは、パターンに多様性を加えるための非常に効果的な方法です。複数のトラックにわたって互いに排他的または包括的なノートトリガーをグリッド状に配置し、さらにそこに確率ロックを加えることで（加えて論理条件付きトリガーを組み合わせることで）、最小限の構成であってもランダム性に満ちた生き生きとした動きを持たせることができます。



- **FILL** および **FILL** 条件付きロックを有効にするには、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、「10.10.3 **FILL** モード」42ページを参照してください。
- **FILL** トリガー条件は、たとえば同じトラック上で 2 種類のメロディックまたはパーカッシブなシーケンスを用意し、そのうち一方のみを **FILL** モード有効時に再生させるといった用途にも使用できます。

10.10.3 **FILL** モード

FILL モードは、**FILL** 条件付きロックを設定したトリガーを有効化することで、ドラムフィルのような一時的なバリエーションをパターン内に作成する際に使用できます。詳細については、「10.10.2 トリガー条件と条件付きロック」41ページを参照してください。**FILL** モードの動作は、**FILL EDIT** メニューで設定します。

[FUNC] + [FILL] を押して **FILL EDIT** メニューを開きます。**[UP]/[DOWN]** を使用して希望する **FILL** モードオプションを選択します。**[YES]** を押すと **FILL EDIT** メニューを閉じます。選択できるオプションは次の 2 つです。

MOMENTARY **FILL** モードは、**[FILL]** ボタンを押している間だけ一時的にフィルが再生されるモードです。

LATCHING モードでは、**[FILL]** ボタンを一度押すことでフィルモードがオンになり、再度押すことでオフになります。

10.10.4 コピー、ペースト、クリア操作

パターン、トラック、トラックページ、パラメーターページ、およびトリガーは、コピー、ペースト、クリアが可能です。

アクティブなパターンは、同じバンク内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** モードを無効にしておく必要があります。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、**[FUNC] + [STOP]** を押すと、コピーしたパターンがその場所に貼り付けられます。**[FUNC] + [PLAY]** を押し、確認のポップアップウィンドウで **[YES]** を押すと、現在のパターン内のすべてのトリガーがクリアされます。

個別のシーケンサートラックは、パターンと同様の方法でコピー、ペースト、クリアが可能です。そのためには、**GRID RECORDING** モードを有効にしておく必要があります。**[FUNC] + [RECORD]** を押すと、トラックのトリガーがコピーされます。別のトラックを選択し、**[FUNC] + [STOP]** を押すと、コピーしたトリガーがその場所に貼り付けられます。**[FUNC] + [PLAY]** を押すと、現在のパターン内のすべてのトリガーがクリアされます。

単一のトラックページのトリガーも、コピー、ペースト、クリアが可能です。これはトラック全体のコピー、ペースト、クリアと似ていますが、影響を受けるのはアクティブなトラックページのみです。**GRID RECORDING** モードでコピーしたいトラックページを選択するには、**[PAGE]** キーを押します。**[PAGE] + [RECORD]** を押すとコピーされます。新しいトラックページを選択し、**[PAGE] + [STOP]** を押すとペーストされます。**[PAGE] + [PLAY]** を押すと、アクティブなトラックページがクリアされます。単一のパラメーターページも、すべての設定ごとコピー、ペースト、クリアが可能です。コピーしたいパラメーターページを、対応する **[PARAMETER PAGE]** キーを押して選択します。

[PARAMETER PAGE] + [RECORD] を押してコピーします。新しいトラックを選択し、同じ **[PARAMETER PAGE]** キー + **[STOP]** を押すと、コピーした設定が貼り付けられます。**[PARAMETER PAGE] + [PLAY]** を押すと、パラメーターページがクリアされ、すべてのパラメーターがデフォルト設定にリセットされます。

トリガーは、すべてのパラメーターロック設定を含めて、コピー、ペースト、クリアが可能です。この機能を使用するには、GRID RECORDING モードが有効になっている必要があります。トリガーをコピーするには、コピーしたいトリガーを押し続けながら **[RECORD]** を押します。別の **[TRIG]** キーを押しながら **[STOP]** を押すと、コピーしたトリガーがペーストされます。複数のトリガーをコピーすることも可能です。コピーしたいトリガーを複数押し続けたまま **[RECORD]** を押します。ペースト先の **[TRIG]** キーを押し続けながら **[STOP]** を押すと、コピーしたトリガーのシーケンスが貼り付けられます。ペーストの際、コピーされたトリガーは、コピー時の相対的な位置関係を保ったまま配置されます。指定したペースト先のトリガーが、そのシーケンスの開始点となります。1 つ以上のトリガーを押し続けながら **[PLAY]** を押すと、トリガーロックをクリアすることができます。

10.10.5 パターンの一時記憶と呼び出し

パターンは一時的なメモリ領域に即座に記憶され、そこから呼び出すことができます。

- **[FUNC] + [D1#]** を押すと、アクティブなパターンを一時的に記憶できます。これは、ライブでパラメーターを調整している際に、変更を永久保存せずに元に戻せる復元ポイントを作成するのに便利です。
- **[FUNC] + [C1#]** を押すと、以前に一時的に記憶されたパターンを呼び出すことができます。最後に一時記憶コマンドを使用した時点のパターンが呼び出されます。一時記憶が行われていない場合は、パターンは永久保存された状態から呼び出されます。



TEMPORARY MEMORIZE PATTERN コマンドと TEMPORARY RECALL PATTERN コマンドは、ライブで即興演奏を行う際に非常に便利です。アクティブなパターンに加えた変更は即座に元に戻すことができ、同時に、これらの記憶および呼び出し操作はパターンに永久的な影響を与えません。



TEMPORARY MEMORIZE PATTERN コマンドはパターンを永久的に保存するものではなく、別のプロジェクトをロードしたり、デバイスの電源を切ったりすると、その内容は失われます。

10.10.6 トラックトランスポーズ

この機能を使用すると、アクティブなトラック上のすべてのノートトリガーをトランスポーズすることができます。

1. **[FUNC] + [+]** を押すと、トラックのトランスポーズが開始されます。
2. **[KEYBOARD]** キーを押すと、トラックのノートトリガーがトランスポーズされます。**[+]** / **[-]** キーを使用すると、**[KEYBOARD]** 上で他のオクターブにアクセスできます。
3. **[NO]** を押すと、トラックのトランスポーズを終了します。



これらのトランスポーズは非破壊的であり、トリガーの NOTE 値を変更することはありません。

10.11 SONG モード

ソングとは、パターンを順番に再生するように設定されたアレンジメントです。SONG モードの各行には、パターン、行のリピート回数、行の長さ、テンポなど個別の設定を行うことができます。ソングは最大 99 行まで作成可能で、1 つのプロジェクトには最大 16 個のソングを含めることができます。

10.11.1 ソング編集画面

[SONG] を押してから **[TRIG 1-16]** を押すと、ソングが選択され、SONG モードに入ります。**[SONG]** を再度押してから **[RIGHT]** を押すと、SONG EDIT 画面が開きます。**[ARROW]** キーを使用してソングの行や列を移動し、編集したいパラメーターを選択します。選択した項目は、**LEVEL/DATA** または任意の **DATA ENTRY** ノブを使って編集できます。

	1	2	3	4	5	6
10	SONG TITLE					
	#	LABEL	PTN	→	←	↺
9	01	INTRO	AD1	1	0016	120.0
	02	VERSE	AD5	2	0016	120.0
	03	BRIDGE	BD5	1	0016	120.0
8	04	CHORUS	CD2	1	0032	122.0
7	-	END: STOP				

10. シーケンサー

1. **SONG ROW** (範囲 : 01~99)
2. **LABEL**では、その行に対してキーワードを選択できます。キーワードは、Verse (ヴァース)、Chorus (コーラス)、Bridge (ブリッジ) などのソング構成に関連する用語や、パターン名にすることもできます。
3. **PTN**では、その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回すと、バンクを素早く切り替えることができます。
4. **ROW PLAY COUNT** は、ソングが次の行に進む前に、その行が再生される回数を設定します。
5. **ROW LENGTH** (シーケンサーステップ単位) は、選択されたパターンから再生されるステップ数を決定します。初期値は、PAGE 設定メニュー内のパターン CHANGE 設定と同じです。範囲 : 2~1024、最後の 25 個の値は、K00~K24 と表記されます)
6. **ROW TEMPO** では、その行ごとの BPM (テンポ) を設定します。デフォルトでは、行は、TEMPO メニューで設定されたソング全体の BPM を継承しますが、任意の行でテンポを設定すると、それまでに設定されていたソングのテンポを上書きします。
7. **END** 行は、ソングの最後に必ず追加される行で、ソングが最後の行を再生し終えた後に何が起こるかを設定します。デフォルトでは、ソングの最初に戻って再び再生する「LOOP」に設定されていますが、「STOP」に設定することも可能です。
8. 現在選択されている行は、点線で囲まれてハイライト表示されます。**[UP]** および **[DOWN]** キーを使用して行を選択します。
10. **PLAYHEAD** の位置は、現在再生中の行 (またはシーケンサーが停止している場合は再生予定の行) を示します。
11. **SONG SLOT.**

10.11.2 ソングの作成と編集

1. **[SONG]** を押してから **[TRIG 1-16]** を押すと、ソングが選択され、SONG モードに入ります。
2. **[SONG]** を押してから **[RIGHT]** を押すと、SONG EDIT 画面が開きます。
3. 空のソングスロットを選択した場合、以下の選択肢が表示される画面が開きます：
INSERT ROW は、ソングに最初の行を挿入します。**[FUNC]** + **[DOWN]** を押すと、行が挿入されます。
CREATE ROWS FROM CHAIN は、チェーンを元にソングを作成します。**[YES]** を押すと、既存のチェーンから行を作成するか、**[TRIG 1-16]** キーを使って新しいチェーンを作成するかを選択できます。
[LEFT]/[RIGHT] でバンクを切り替えます。その後、**[YES]** を押すと、チェーンに基づいてソングが作成され、SONG EDIT 画面が開きます。
4. **[FUNC]** + **[DOWN]** を押すと、ソングアレンジメントに新しい行が追加されます。新しい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となります。**[FUNC]** + **[UP]** を押すと、選択されている行がソングアレンジメントから削除されます。
5. **[ARROW]** キーを使用してソングの行および列を移動し、編集したい項目をハイライトします。SONG モードでの各機能の編集についての詳細は、「10.11.1 ソング編集画面」43ページを参照してください。
6. **[NO]** を押すと、SONG EDIT 画面を終了します。



- **[FUNC]** + **[RECORD]**は、選択された行をコピーします。
[FUNC] + **[STOP]**は、以前にコピーした行を選択された行にペーストします。
[FUNC] + **[PLAY]**は、選択された行をパターンのデフォルトのBPM、長さ、ミュート状態にリセットします。
[FUNC] + **[UP]**は、選択された行を削除します。
[SONG] + **[LEFT]**は、選択された行をキューに登録し、行ループを有効にします。
[FUNC] + **[SONG]**は、SONGモードのオン/オフを切り替えます。
- TEMPO ページには、ソング全体の BPM が表示されます。ただし、再生中またはキューに設定されている行に空白でない値が設定されている場合は、その行の BPM 値が表示されます。
- ソングの最後には常に「END」という行が存在します。この行は、ソングを停止 (STOP) するか、最初から再生を繰り返す (LOOP) かを設定できます。
- SONG EDIT 画面では、ソングの行番号を選択して **[YES]** を押すと、再生ヘッドをその行に移動できます。また、**[TRIG 1-16]** キーを使用して、再生ヘッドがある行のパターンからトラックプリセットをプレビューおよび再生することもできます。

10.11.3 ソングの演奏

1. **[SONG]** を押してから **[TRIG 1-16]** を押すと、ソングが選択され、SONG モードに入ります。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になります。

2. **[PLAY]** を押すと、選択されたソングの再生が始まります。画面の上部には、曲番号、現在再生中の行、ソング全体の行数、その行のラベル、そしてパターン番号が表示されます。この画面上部は、再生位置が現在の行のどこまで進んでいるかを示す進行バーとしても機能します。



3. **[STOP]** を押すと、再生が停止します。その後、**[PLAY]** を押すことで、現在の再生位置から再生を再開できます。**[STOP]** を 2 回押すと、再生位置が曲の先頭に戻ります。

4. ソングモードを終了するには、**[PTN] + [TRIG 1~16]** を押してパターンモードに戻ります。



- SONG モード中に **[SONG MODE] + [LEFT]** を押すと、現在再生中の行がループ再生されます。もう一度 **[SONG MODE] + [LEFT]** を押すと、ループが解除され、通常の曲再生に戻ります。
- SONGモード中に **[SONG MODE] + [UP]/[DOWN]** を押すと、ジャンプして次に再生する特定の曲の行を選択できます。
- **[PTN]** と **[TRIG 1~16]** キーを押すと、パターンが選択され、SONG モードを終了して通常のパターン再生に戻ります。



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

10.12 PERFORM モード

PERFORM モードでは、パターン内のプリセットパラメーターに対する変更は一時的なメモリに保存されます。つまり、PERFORM モード中であればパラメーターの調整を保持できますが、PERFORM モードを終了すると、パターンは保存されていた元の状態にリロードされます。PERFORM モードは、1 つのパターンに対してのみ有効です。あるパターンで PERFORM モードに入った状態で別のパターンに切り替えた場合、最初のパターンに戻ると PERFORM モードは引き続き有効です。しかし、2 つ目のパターンで PERFORM モードに入ると、最初のパターンで行った PERFORM モードの調整内容は失われます。

[FUNC] + [TRK] を押すと、PERFORM モードのオン／オフを切り替えることができます。PERFORM モードがオンのときは、**[TRK]** キーが緑色に点灯します。



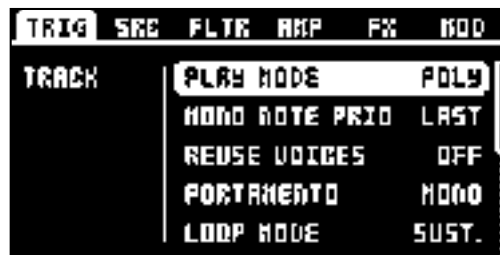
PERFORM モードで行った操作は保存されず、デバイスの電源を切ると保持されません。パターンを保存しても、PERFORM モードで行った変更は保存されません。

11.トラック設定メニュー

TRACK SETUP メニューには、アクティブなトラックに関する動作や設定に関連した複数のセットアップページが含まれています。**[FUNC] + [PARAMETER PAGE]** キーを使うことで、特定の TRACK SETUP メニューのページ（またはページグループ）にアクセスできます。選択した PARAMETER キーに応じて、そのキーの主機能に関連するセットアップページが開きます。TRACK SETUP メニュー内の異なるページ間は、**[PARAMETER PAGE]** キーを使って移動できます。ページグループに複数のページがある場合は、そのグループの **[PARAMETER PAGE]** キーを繰り返し押すことでページを切り替えます。**[UP]** および **[DOWN]** を使用してオプション間を移動し、**[LEFT]** および **[RIGHT]** で設定を選択、または、**[YES]** を押してサブメニューを開きます。**[NO]** を押すとメニューを終了します。

11.1 TRIG

ここでは、ノートおよびトリガーに関する複数のパラメーターを設定できます。**[FUNC] + [TRIG]** を押すと、このページに直接アクセスできます。これらの設定は、オーディオトラック（トラック 1～8）のみに適用されます。



11.1.1 PLAY MODE

ここでは、プリセットをポリフォニックにするかモノフォニックにするか、また各ボイスの LFO を同期させるかどうかを設定できます。この設定は、Subtracks マシンでは使用できません。

POLY サウンドは、ポリフォニックで、各ボイスの LFO は、互いに独立して動作します。

POLY M.LFO 「ポリフォニック（モノ LFO 付き）」モードでは、プリセットはポリフォニックでありながら、各ボイスの LFO が最初に再生されたボイスの LFO に同期されます。最初に再生されたボイスの LFO がサイクルを決定し、その後に再生されるボイスの LFO は、このサイクルに同期されます。これにより、LFO は、単一の（モノフォニックな）LFO のように動作します。例えば、トレモロ効果に LFO を使いたい場合などに便利です。

MONO プリセットは、モノフォニックであり、ノートオンまたはキーが押されるたびにエンベロープが常にトリガーされます。

MONO LEG. このモードでは、プリセットはモノフォニックですが、最初のノートが押されたままの場合、後に押されたノートやキーではエンベロープがトリガーされません。

11.1.2 MONO NOTE PRIO

ここでは、ノートの優先順位を設定できます。つまり、複数のノートが同時に入力された場合に、どのノートが再生されるかを決定します。この設定は、PLAY MODE が MONO または MONO LEG に設定されている場合にのみ利用可能です。また、この設定は Subtracks マシンでは使用できません。

LAST は、最後に入力されたノートに優先順位を与えます。

LOW は、最も低い音程のノートに優先順位を与えます。

HIGH は、最も高い音程のノートに優先順位を与えます。

11.1.3 REUSE VOICES

同じノートが 2 回連続で演奏された場合に、同じボイスを再利用するか、別の空いているボイスに切り替えるかを設定します。

ON は、同じボイスを再利用します。スタッカート効果やドラムサウンドに適しています。

OFF は、別のボイスに切り替えて使用します。ピアノのようなサウンドやパッド系サウンドに適しています。

11.1.4 PORTAMENTO

ポルタメントがトラックで有効になっている場合の動作を設定します。この設定は Subtracks マシンでは使用できず、PLAY MODE が MONO または MONO LEG に設定されている場合にのみサウンドに影響します。詳細については、「12.3 TRIG 2ページ目」51ページを参照してください。

MONO ポルタメントは、演奏されるすべてのノートに対して効果を与えます。

MONO LEG. ポルタメントは、レガートで演奏されたノートにのみ効果を与えます。

11.1.5 LOOP MODE

PLAY MODE が FORWARD LOOP または REVERSE LOOP に設定されている場合に、Single Player マシンのループモードの動作を設定します。この設定は、Multi Player および Subtracks マシンでは使用できません。

SUST. サステインでは、エンベロープがサステインフェーズにある間、サンプルがループ再生されます。リリースフェーズに入ると、サンプルは最後まで再生され、その後停止します。

CONT. コンティニュースでは、サンプルがエンベロープのサステインフェーズおよびリリースフェーズの両方にわたってループ再生されます。

11.1.6 OCTAVE

プリセットの基準オクターブを設定します。この設定により、プリセットロックがより実用的になり、シーケンサーのノートをトランスポートする必要を最小限に抑えながら、2 つ以上のプリセットを組み合わせ使用することができます。この設定は、Subtracks マシンでは使用できません。

11.1.7 PITCH BEND DEPTH

外部 MIDI デバイスから送信されるピッチベンドデータが Tonverk に与える影響の量を設定します。

11.1.8 PITCH BEND

MIDI ピッチベンドコマンドに最大 4 つのパラメーターを割り当てるためのメニューを開きます。**[YES]** を押してメニューを開きます。SRC、FLTR、AMP、FX、MOD PARAMETER ページからパラメーターを選択できます。**DATA ENTRY** ノブ **A~D** を回して、割り当てたいトラックパラメーターを選択します。**[YES]** を押して選択を確定します。その後、**DATA ENTRY** ノブ **E~H** を使って、4 つのトラックパラメーターそれぞれのモジュレーションの深さを設定します。深さは元のトラックパラメーター値に対するオフセットです。

LEVEL/DATA ノブを回して、設定をテストします。



11.1.9 AFTERTOUCH

MIDI アフタータッチコマンドに最大 4 つのパラメーターを割り当てるためのメニューを開きます。**[YES]** を押してメニューを開きます。パラメーターの選択およびモジュレーションの深さの設定は、PITCH BEND の場合と同様の方法で行います。

11.1.10 MODULATION WHEEL

MIDI モジュレーションホイールコマンド (CC #1) に最大 4 つのパラメーターを割り当てるためのメニューを開きます。**[YES]** を押してメニューを開きます。パラメーターの選択およびモジュレーションの深さの設定は、PITCH BEND の場合と同様の方法で行います。

11.1.11 BREATH CONTROLLER

MIDI ブレスコントローラーコマンド (CC #2) に最大 4 つのパラメーターを割り当てるためのメニューを開きます。**[YES]** を押してメニューを開きます。パラメーターの選択およびモジュレーションの深さの設定は、PITCH BEND の場合と同様の方法で行います。

11.2 SRC

ここでは、SRC マシンを選択できます。**[UP]/[DOWN]** を使ってマシンを選択し、**[YES]** を押すと選択したマシンがトラックに割り当てられます。このページから、トラックに使用する 2 つのインサート FX マシンにもアクセスして選択することができます。**[LEFT]/[RIGHT]** を使って目的のマシンカテゴリに移動します。詳細については、「A.2 SRC マシン」79ページを参照してください。**[FUNC] + [SRC]** を押すと、このページに直接アクセスできます。SEND FX トラックおよび MIX トラックでは SRC マシンは使用できません。



11.3 FLTR

ここでは、フィルターとオーバードライブがシグナルパス内でどの順序でルーティングされるかを選択できます。**[LEFT]/[RIGHT]** を使って希望する順序を選択します。詳細については、「4. TONVERK サウンドアーキテクチャ」17ページを参照してください。**[FUNC] + [FLTR]** を押すと、このページに直接アクセスできます。



11.3.1 ROUTING

オーバードライブ、ベース幅フィルター、マルチモードフィルターをサウンドアーキテクチャ内でどの順序で配置するかを選択できます。この設定はオーディオトラックにのみ対応しています。詳細については、「4.1 オーディオボイス」17ページを参照してください。

11.4 AMP

このページでは、アンプに関するさまざまな設定を行うことができます。これらの設定はオーディオトラックにのみ対応しています。

[FUNC] + [AMP] を押すと、このページにアクセスできます。



11.4.1 VELOCITY TO VOL

MIDI キーボードからプリセットを演奏する際に、MIDI ベロシティが音量にどのように影響するかを設定します。

OFF に設定すると、ベロシティはサウンドの音量に影響しません。

LOG は、対数カーブを適用します。弱いキーの押し方による音量の変化が、強い押し方による変化よりも大きくなります。

LIN は、線形ベロシティカーブを適用します。キーを押す強さに対する音量の変化が直線的に対応します。

EXP は、指数カーブを適用します。強くキーを押したときの音量の変化が、弱く押したときよりも大きくなります。

11.4.2 ENVELOPE MODE

エンベロープタイプでは、アンプリチュードエンベロープを AHD にするか ADSR にするかを設定します。

11.4.3 ENVELOPE RESET

Envelope Reset は、アンプリチュードエンベロープの動作を設定します。

ON に設定すると、連続する各トリガーごとにエンベロープがリセットされます。

OFF に設定すると、連続する各トリガーごとにエンベロープはリセットされません。

11.5 FX

ここでは、2つのインサート FX マシンを選択し、トラックのエフェクトにルーティングされるオーディオのレベルを設定できます。このパラメーターグループには、3つのサブページがあります。**[FX]** キーを押すことで、2つのエフェクト用サブページとレベル設定ページを順に切り替えることができます。**[UP]/[DOWN]** を使用してマシンを選択し、**[YES]** を押すと選択したマシンがトラックに割り当てられます。FX ページ 3 では、**[LEFT]/[RIGHT]** を使ってインプットレベルを設定します。詳細については、「A.3 FX マシン」85ページを参照してください。**[FUNC]** + **[FX]** を押すと、このページに直接アクセスできます。



11.6 MOD

このページでは、各モジュレーションソースがどの PARAMETER ページのパラメーターに影響を与えるかの概要を確認できます。設定およびルーティングは、トラックの MODULATION ページで行います。**[FUNC]** + **[MOD]** を押すと、このページに直接アクセスできます。



12. オーディオトラックのパラメーター

以下は、オーディオトラックの PARAMETER ページで使用可能なすべてのパラメーターの説明です。オーディオトラックとは、MIDI 以外の SRC マシンを使用しているトラック 1~8 のことを指します。TRIG ページのパラメーターはプリセットと一緒に保存されず、パターンと一緒に保存されます。トラックのパラメーターは、[TRIG] キーを押し続けながら **DATA ENTRY** ノブでパラメーターを調整することで、パターン内の任意のステップに他の設定としてロック（固定）することができます。詳細については、「10.10.1 パラメーターロック」40ページを参照してください。



MIDI マシンを使用しているトラックでは、TRIG、SRC、FLTR、および AMP ページに表示されるパラメーターの内容が異なります。詳細については、「A.2 SRC マシン」79ページを参照してください。

12.1 トラックパラメーターの編集

[TRK] + [TRIG 1~8] を押すと、編集したいオーディオトラックを選択できます。[TRIG]、[SRC]、[FLTR]、[AMP]、[FX]、[MOD] の各キーを押すことで、トラックの PARAMETER ページグループにアクセスできます。[UP]/[DOWN] キーを使って、各パラメーターグループ内のページを切り替えます。また、[PARAMETER PAGE] キーを繰り返し押すことで、そのグループ内のページを順番に切り替えることも可能です。[PARAMETER PAGE] キーを押し続けると、そのページ内のすべてのパラメーターの値を表示できます。



- いつでもプリセットを最後に保存された状態からリロードすることができます。[TRK] + [TRIG 1~16] + [NO] を押すと、プリセットがリロードされます。
- オーディオトラックの特定の PARAMETER ページにあるパラメーター設定をランダム化することもできます。[PARAMETER PAGE] キー + [YES] を押すと、そのページの該当パラメーターがランダムに変更されます。このキー操作を行うたびに、異なるランダム設定が適用されます。
- [PARAMETER PAGE] キー + [PLAY] を押すと、その PARAMETER ページ内のパラメーターがデフォルト値にリセットされます。

12.2 TRIG の 1 ページ目

ここでは、トリガーされるノートに関するオプションを設定します。また、トリガーコンディションの選択もこのページで行います。[TRIG PARAMETERS] キーを押すとメニューにアクセスできます。設定の変更は、**DATA ENTRY** ノブを使用します。これらの一般設定は、シーケンサー上に配置されたノートトリガーに影響します。



NOTE

Trig Note は、トリガーされた際のノートの音程（ピッチ）を設定します。LIVE RECORDING モードで [KEYBOARD] を使用してノートを入力する場合、演奏した [TRIG] キーの音程がこの設定を上書きします。なお、NOTE パラメーターは Subtracks SRC マシンが割り当てられているトラックでは使用できません。

VEL

Trig Velocity は、シーケンサー上のノートトリガーのベロシティ（強さ）を設定します。

LEN

Trig Length は、ノートトリガーの長さを設定します。LIVE RECORDING モードでは、[TRIG] キーを押している時間がこの一般設定を上書きします。

PROB

Trig Probability は、トラック上のトリガーが再生される確率を設定します。確率の結果は、トリガーが再生されるたびに再評価されます。デフォルト設定は 100% で、すべてのトリガーが毎回再生されることを意味します。このパラメーターは、パラメーターロックが可能で、個別のトリガーごとに異なる確率を割り当てることができます。

RTRG

Retrig は、配置されたトリガーに対して複数回の繰り返し（リトリガー）を有効にする機能です。**DATA ENTRY** ノブ **A** を使用して、リトリガーのオン／オフを切り替えます。詳細については、「10.7 RETRIGS」39ページを参照してください。

RTIM

Repeat Time は、リトリガーの間隔（レート）を設定します。1/16 は標準的なリトリガーレートで、1 ステップに1回トリガーが発生します。1/32 に設定すると、1 ステップに 2 回トリガーが発生します。例えば、3 連符にしたい場合は、リトリガーレートを 1/12（または 1/24）に設定します。

RVEL

Repeat Velocity は、リトリガーのベロシティカーブにおけるフェードアウトおよびフェードインを設定します。-1 は、設定された長さの間で完全にフェードアウトすることを意味し、-0.5 は、設定された長さの間でベロシティが半分までフェードアウトします。0 は、フェードのないフラットなベロシティカーブを意味し、0.5 は、設定された長さの間でベロシティが半分までフェードインします。1 は、設定された長さの間で完全にフルベロシティまでフェードインします。なお、VFAD 設定の効果は、TRIG PAGE 1 の VEL 設定にも依存しますのでご注意ください。

COND

（Trig Condition）条件付きロックを追加する際、COND は、トリガーコンディションを設定します。これにより、条件付きパラメーターロックを使用して任意のトリガーに条件ルールを適用することができます。詳細については、「10.10.2 トリガー条件と条件付きロック」41ページを参照してください。

12.3 TRIG 2ページ目

このページでは、ポルタメントにアクセスし、ポルタメントタイムを設定します。詳細については、「11.1.4 PORTAMENTO」46ページを参照してください。

PTIM

Portamento Time は、ポルタメントの時間（ノート間を滑らかに移動する時間）を設定します。

PORT

Portamento は、ポルタメントのオン／オフを切り替えます。

12.4 SRC ページ

SOURCE ページのパラメーターは、サンプルの再生を制御しますが、これらのパラメーターは、選択されているマシンの種類によって異なります。SRC マシンは、サンプル再生エンジンの特定の機能を利用するサウンドエンジンです。このセクションには、MIDI 対応機器を外部からコントロールできる MIDI マシンも含まれています。8 つのボイストラックのいずれにも、任意の SRC マシンを割り当てることが可能です。**[FUNC] + [SRC]** を押すと、SRC マシンの選択ができます。詳細については、「A.2 SRC マシン」79ページを参照してください。

このスクリーンショットは、Single Player マシンを示しています。

**12.5 FLTR 1ページ目**

FILTER ページ 1では、マルチモードフィルターおよびそれに関連するエンベロープを制御するすべてのパラメーターが表示されます。マルチモードフィルターは、ローパスフィルターからバンドパス、さらにハイパスフィルターへとモーフィングさせることができます。



12. オーディオトラックのパラメーター

ATK

Attack Time は、フィルターエンベロープのアタックフェーズ（立ち上がり）の長さを設定します。

DEC

Decay Time は、フィルターエンベロープのディケイフェーズ（減衰）の長さを設定します。

SUS

Sustain Level は、フィルターエンベロープのサステインレベル（維持される音量）を設定します。

REL

Release Time は、フィルターエンベロープのリリースフェーズ（鍵盤を離した後に音が消えるまでの時間）の長さを設定します。

FREQ

Frequency は、マルチモードフィルターのカットオフ周波数および EQ のセンター周波数を設定します。

RESO

Resonance は、フィルターのレゾナンス（共振）特性を設定します。レゾナンスを上げると、カットオフ周波数の位置にスペクトルのピークが生じます。

TYPE

Type は、マルチモードフィルターをローパスフィルターからバンドパス、さらにハイパスフィルターへとモーフィングさせます。

ENV

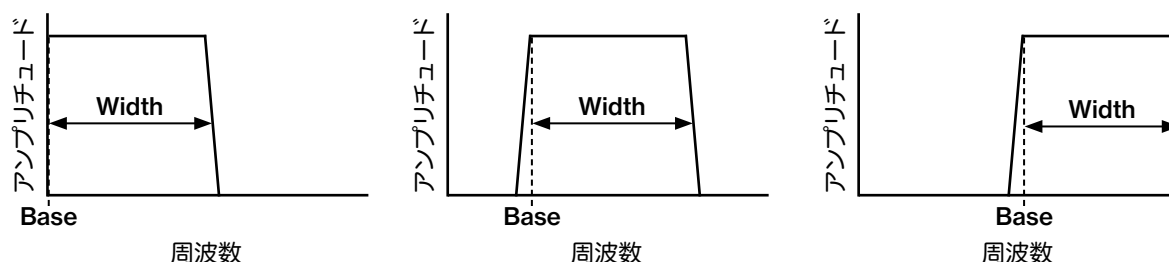
Env. Depth は、フィルターエンベロープがカットオフ周波数に与えるモジュレーション量を設定します。このノブはバイポーラ仕様で、負方向および正方向の両方のモジュレーション深度を設定できます。

12.6 FLTR 2ページ目

FLTR ページ 2では、ベース幅フィルターを制御するパラメーターおよび、FLTR ページ 1にあるマルチモードフィルターに影響を与えるいくつかのパラメーターが表示されます。



ベース幅フィルターは、ハイパスフィルターとローパスフィルターが直列に接続された構成になっています。BASE および WDT パラメーターによって、ベース幅フィルターの周波数範囲が定義されます。BASE および WDT パラメーターがフィルターの周波数範囲に与える影響の例：



- BASE を 0 に設定すると、フィルターは、ローパスフィルターとして機能し、WDT が通過する周波数範囲を調整します。
- WDT を 127 に設定すると、フィルターは、ハイパスフィルターとして機能し、BASE が通過する周波数範囲を調整します。
- WDT を 0 に設定すると、フィルターは、バンドパスフィルターとして機能し、BASE が通過する周波数を調整します。
- BASE を 0、WDT を 127 に設定すると、フィルターは音に影響を与えません。

DEL

Envelope Delay は、フィルターエンベロープのアタックフェーズが始まるまでの待機時間を設定します。このパラメーターは、FLTR マシンを制御するフィルターエンベロープの一部です。**[FUNC]** を押しながら **DATA ENTRY** ノブ **A** を回すことで、FLTR ページ1からこのパラメーターに素早くアクセスすることもできます。このパラメーターは、FLTR ページ 1 のマルチモードフィルターにのみ影響します。

SPRD

Frequency Spread は、フィルターのカットオフ周波数を左右のチャンネルでずらして設定します。

KEY.T

Keytrack は、演奏されるノートの音程によってフィルターのカットオフ周波数がどの程度影響を受けるかを設定します。KEY.T の値が高いほど、高いノートでフィルターがより開くようになります。このパラメーターは、Single Player および Multi Player マシンでのみ使用可能です。

BASE

フィルターの基準周波数を設定します。

WIDTH

基準周波数より上の周波数幅を設定します。

RSET

Envelope Reset は、フィルターエンベロープの動作を設定します。このパラメーターは、FLTR ページ 1 のマルチモードフィルターにのみ影響します。

ON に設定すると、連続する各トリガーごとにエンベロープがリセットされ、アタックフェーズがゼロから再スタートします。

OFF に設定すると、連続する各トリガーごとにエンベロープはリセットされません（デフォルト設定）。アタックフェーズは中断された位置からそのまま継続します。

12.7 AMP ページ

AMP ページでは、アンプリチュードエンベロープ、パンニング、ボリュームに関するパラメーターを制御します。

**ATK**

Attack Time は、アンプエンベロープのアタックフェーズ（音の立ち上がり）の長さを設定します。

HOLD

Hold Time は、アンプエンベロープのホールドフェーズ（アタック後に音量を維持する時間）の長さを設定します。固定値（0～126）を設定した場合、ホールドフェーズの長さが指定され、トリガー長、**[TRIG]** キーのリリース、外部コントローラーのキーオフといった Note Off イベントは無視されます。HOLD を NOTE に設定すると、ホールドフェーズは Note On と Note Off イベントによって制御されます。このパラメーターは、TRACK SETUP メニューで ENVELOPE MODE が AHD に設定されている場合にのみ使用可能です。



HOLD を NOTE に設定し、外部キーボードでエンベロープをトリガーした場合、(DEC が 127 未満に設定されていれば) キーを押している間、サウンドはサステインされます。

DEC

Decay Time は、アンプエンベロープのディケイフェーズ（ホールド後に音がゼロになるまでの減衰）の長さを設定します。ENVELOPE MODE が AHD に設定されている場合、DECAY は REL パラメーターとして機能し、HOLD フェーズ終了から音が 0 になるまでの時間を定義します。

SUS

Sustain Level は、アンプエンベロープのサステインレベル（ディケイ後に維持される音量）を設定します。このパラメーターは、TRACK SETUP メニューの ENVELOPE MODE が ADSR に設定されている場合にのみ使用可能です。

12. オーディオトラックのパラメーター

REL

Release Time は、アンプエンベロープのリリースフェーズ（キーオフ後に音が消えるまでの時間）の長さを設定します。このパラメーターは、TRACK SETUP メニューの ENVELOPE MODE が ADSR に設定されている場合にのみ使用可能です。

OVER

Overdrive は、フィルターに入る前の信号に対して適用されるオーバードライブおよびクリッピングディストーションの量を設定します。

PAN

Pan は、各ボイスのオーディオをステレオフィールド内で定位させる位置を設定します。このノブはバイポーラ仕様で、0 が中央（バランスの取れた位置）を示し、L64 は音をすべて左チャンネルに、R63 は音をすべて右チャンネルに送ります。

VOL

Volume は、アンプの音量を設定します。トラックレベル（LEV）とは異なり、このパラメーターは、パラメーターロックが可能で、プリセットとともに保存されます。Subtracks マシンの場合、このパラメーターは、各サブトラックごとのアンプレベルを設定します。



[TRIG] + [AMP] を押すと **TRACK SETUP** メニューにアクセスできます。 **ENVELOPE MODE** 設定を使用して、 **AMP** エンベロープを **ADSR** モードにするか **AHD** モードにするかを選択します。

12.8 FX の1ページ目 (TRACK ROUTING)

FX パラメーターページ 1には、トラックのルーティング設定および、トラックから Send FX へのセンドレベルを設定するパラメーターが含まれています。



SND1-3

Send 1~3 は、サウンドを Send FX 1~3 に送る量（センドレベル）を設定します。詳細については、「14. センド FX トラックのパラメーター」62ページを参照してください。

ROUT

Routing は、選択したトラックのオーディオをどこにルーティングするかを設定します。このパラメーターは、ROUTING メニューの設定を反映しており、サウンドアーキテクチャの図では、「A」のスイッチとして示されています。詳細については、「4. TONVERK サウンドアーキテクチャ」17ページおよび「4.4 ルーティングメニュー」17ページを参照してください。

- ・ **MIX AB** は、デフォルト設定であり、オーディオをミキサーにルーティングし、その後 Mix FX を通して A/B 出力およびヘッドフォンへ送ります。
- ・ **OUT CD** は、オーディオを直接 C/D 出力へルーティングします。
- ・ **OUT EF** は、オーディオを直接 E/F（ヘッドフォン）出力へルーティングします。
- ・ **BUS 1~4** は、オーディオを Bus 1~4 にルーティングします。

12.9 FX 2ページ目 (INSERT FX 1/2)

FX ページ 2のパラメーターは、オーディオトラックに割り当てられた第 1 インサート FX マシンを制御します。**[FUNC] + [FX]** を押すと、FX マシンの選択ができます。割り当てられている FX マシンによって利用可能なパラメーターは異なります。詳細については、「A.3 FX マシン」85ページを参照してください。

12.10 FX 2ページ目 (INSERT FX 2/2)

FX ページ 3のパラメーターは、オーディオトラックに割り当てられた第 2 インサート FX マシンを制御します。**[FUNC] + [FX]** を押すと、FX マシンの選択ができます。割り当てられている FX マシンによって利用可能なパラメーターは異なります。詳細については、「A.3 FX マシン」85ページを参照してください。



トラックの SRC マシンで生成されるすべてのボイスは、同一のインサートエフェクトを共有します。

12.11 MODULATION ページ

MOD ページには、各モジュレーターとその設定が含まれています。トラックパラメーター用の LFO が 2 基、トラックパラメーター用のエンベロープが 1 基、そしてトラックのインサート FX パラメーター用の LFO が 2 基用意されています。

12.12 MOD 1 ページ目 (VOICE LFO 1)

VOICE LFO 1 は、トラックパラメーターをモジュレーションするために使用できます。このページでは、ローフリークエンシーオシレーターの動作特性、波形の向き、スピード、デプスを設定できます。このページは VOICE LFO 1 の動作を制御します。



SPD

Speed は、LFO の速度を設定します。8、16、または 32 に設定すると、LFO をストレートなビートに同期させることができます。このノブはバイポーラ仕様であり、負の値を設定すると LFO サイクルを逆方向に再生できます。

MULT

Multiplier は、SPD パラメーターを設定された倍率で乗算します。これは現在のテンポ (BPM 設定) を基準にするか、固定テンポ 120 BPM を基準にして適用されます。

FADE

Fade In/Out は、LFO モジュレーションのフェードインおよびフェードアウトを設定します。このノブはバイポーラ仕様で、正の値ではフェードアウトが、負の値ではフェードインが適用されます。0 に設定するとフェードイン/フェードアウトは行われません。(範囲: -64~63)

DEST

Destination では、LFO のモジュレーション先を選択します。モジュレーション先をハイライトすると、LFO モジュレーションがサウンドにどのような影響を与えるかをプレビューできます。**[YES]** を押すと選択が確定し、**[NO]** を押すとキャンセルして前の選択に戻ります。詳細については、「付録 C: LFO/モジュレーションエンベロープの変調先」103 ページを参照してください。

WAVE

Waveform では、LFO の波形を設定します。Triangle、Sine、Square、Sawtooth、および Random 波形はバイポーラ仕様です。Exponential および Ramp 波形はユニポーラ仕様です。

SPH

Start Phase は、LFO がトリガーされたときに波形サイクルのどの位置から開始するかを設定します。0 に設定すると LFO は、波形サイクルの先頭から、64 に設定すると中央から開始します。波形の先頭に表示される小さな四角形は、波形サイクルがゼロクロッシングから始まることを示しています。WAV が RND に設定されている場合、SPH パラメーターは SLEW に切り替わり、波形遷移にスルー (滑らかな変化) を加えます。

MODE

Trig Mode は、ノートがトリガーされたときの LFO の動作を設定します。

- **FREE** は、デフォルトのフリーランモードです。ノートがトリガーされても LFO は再スタートや停止を行わず、常に連続的に動作します。
- **TRIG** は、ノートがトリガーされるたびに LFO が再スタートするモードです。

12. オーディオトラックのパラメーター

- **HOLD** は、LFO がバックグラウンドでフリーランし続けるモードです。ノートがトリガーされると、その時点の LFO 出力値がラッチされ、次のノートがトリガーされるまで保持されます。
- **ONE** は、ノートがトリガーされると LFO が開始し、波形サイクルの終端まで動作した後に停止するモードです。このモードでは、LFO は、エンベロープのように動作します。
- **HALF** は、ノートがトリガーされると LFO が開始し、波形サイクルの中央まで動作した後に停止するモードです。

DEP

Depth は、LFO モジュレーションの深さと極性を設定します。モジュレーションの深さは正負いずれの方向にも設定可能です。中央値の 0.00 に設定すると、モジュレーションは適用されません。

12.13 MOD 2ページ目 (VOICE LFO 2)

MOD ページ 2には、VOICE LFO ページ 1と同じパラメーターが含まれていますが、VOICE LFO 2 を制御します。

12.14 MOD 3ページ目 (MOD ENVELOPE)

Mod Envelope は、トラックパラメーターをモジュレーションするために使用できます。AMP ページおよび FLTR ページにあるエンベロープと似ていますが、任意のモジュレーション先を指定できる点が異なります。



ATK

Attack Time は、アンプエンベロープのアタックフェーズの長さを設定します。

DEC

Decay Time は、アンプエンベロープのディケイフェーズの長さを設定します。

SUS

Sustain Level は、アンプエンベロープのサステインレベルを設定します。

REL

Release Time は、アンプエンベロープのリリースフェーズの長さを設定します。

RSET

Mod Envelope Resetは、Mod エンベロープの動作を設定します。

ON に設定すると、連続するトリガーごとにエンベロープがリセットされます。エンベロープのアタックフェーズはゼロから再スタートします。

OFF に設定すると、連続するトリガーごとにエンベロープは、リセットされません (デフォルト設定)。エンベロープのアタックフェーズは前回の状態から継続します。

DEST

Destination では、Mod Envelope のモジュレーション先を選択します。モジュレーション先をハイライトすると、モジュレーションがサウンドにどのような影響を与えるかをプレビューできます。[YES] を押すと選択が確定し、[NO]を押すとキャンセルして前の選択に戻ります。詳細については、「付録 C: LFO/モジュレーションエンベロープの変調先」103 ページを参照してください。

DEP

Depth は、Mod Envelope モジュレーションの深さと極性を設定します。モジュレーションの深さは正負いずれの方向にも設定可能です。中央値の 0.00 に設定すると、モジュレーションは適用されません。

12.15 MOD 4ページ目 (FX LFO 1)

FX Low-Frequency Oscillator は、選択されたインサート FX 1 および 2 のパラメーターをモジュレーションするために使用できます。このページでは、FX LFO 1 の動作を制御します。

SPD

Speed は、LFO の速度を設定します。8、16、または 32 に設定すると、LFO をストレートなビートに同期させることができます。このノブは、パイプボラ仕様であり、負の値を設定すると LFO サイクルを逆方向に再生できます。

MULT

Multiplier は、SPD パラメーターを設定された倍率で乗算します。これは現在のテンポ（BPM 設定）を基準にするか、固定テンポ 120 BPMを基準にして適用されます。

FADE

Fade In/Out は、LFO モジュレーションのフェードインおよびフェードアウトを設定します。このノブはバイポーラ仕様で、正の値ではフェードアウトが、負の値ではフェードインが適用されます。0 に設定するとフェードイン/フェードアウトは行われません。

DEST

Destination では、LFO のモジュレーション先を選択します。モジュレーション先をハイライトすると、LFO モジュレーションがサウンドにどのような影響を与えるかをプレビューできます。**[YES]** を押すと選択が確定し、**[NO]** を押すとキャンセルして前の選択に戻ります。詳細については、「付録 C: LFO/モジュレーションエンベロープの変調先」103ページを参照してください。

WAVE

Waveform では、LFO の波形を設定します。Triangle、Sine、Square、Sawtooth、および Random 波形はバイポーラ仕様です。Exponential および Ramp 波形は、ユニポーラ仕様です。

SPH

Start Phase は、LFO がトリガーされたときに波形サイクルのどの位置から開始するかを設定します。0 に設定すると LFO は波形サイクルの先頭から、64 に設定すると中央から開始します。波形の先頭に表示される小さな四角形は、波形サイクルがゼロクロッシングから始まることを示しています。WAV が RND に設定されている場合、SPH パラメーターは、SLEW に切り替わり、波形の遷移にスルー（滑らかな変化）を加えます。

MODE

Trig Mode は、ノートがトリガーされたときの LFO の動作を設定します。

- **FREE** は、デフォルトのフリーランモードです。ノートがトリガーされても LFO は再スタートや停止を行わず、常に連続して動作します。
- **TRIG** は、ノートがトリガーされるたびに LFO が再スタートするモードです。
- **HOLD** は、LFO がバックグラウンドでフリーランし続けるモードです。ノートがトリガーされると、その時点の LFO 出力値がラッチされ、次のノートがトリガーされるまで保持されます。
- **ONE** は、ノートがトリガーされると LFO が開始し、波形サイクルの終端まで動作した後に停止するモードです。このモードでは、LFO はエンベロープのように動作します。
- **HALF** は、ノートがトリガーされると LFO が開始し、波形サイクルの中央まで動作した後に停止するモードです。

DEP

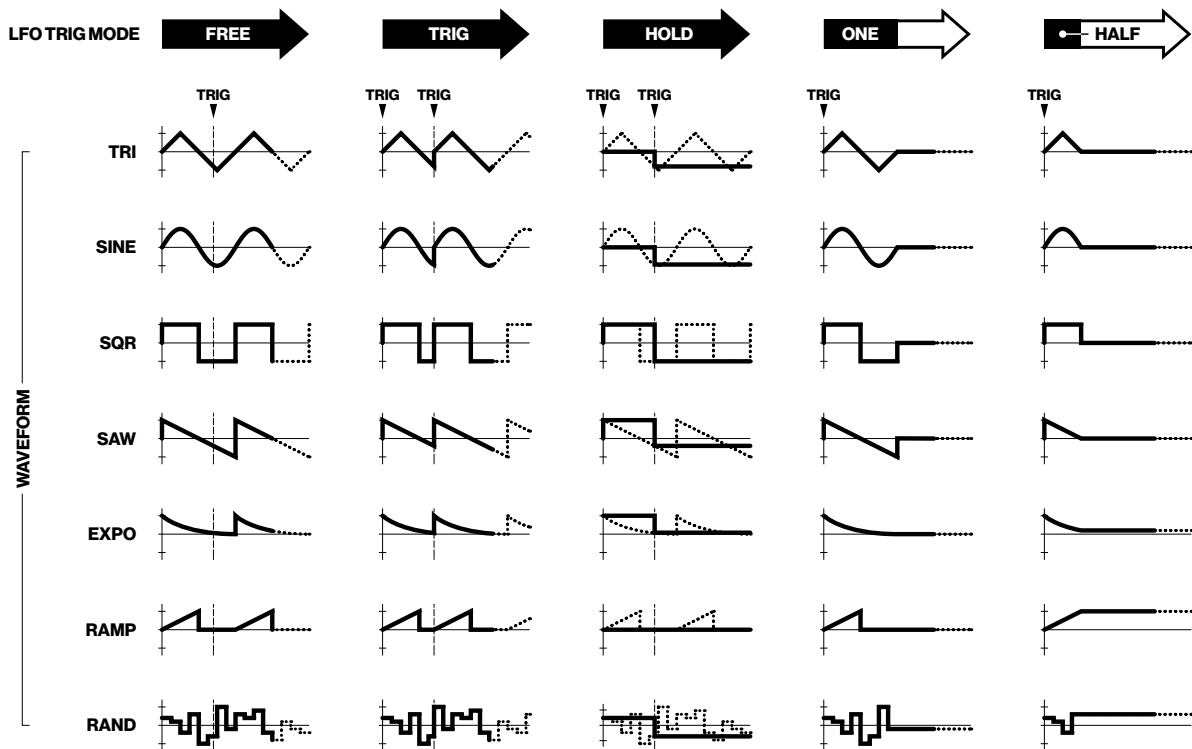
Depth は、LFO モジュレーションの深さと極性を設定します。モジュレーションの深さは正負いずれの方向にも設定可能です。中央値の 0.00 に設定すると、モジュレーションは適用されません。

12.16 MOD 5ページ目 (FX LFO 2)

FX LFO 2 ページには、FX LFO ページ 1 と同じパラメーターが含まれていますが、FX LFO 2 の動作を制御します。

LFO波形とトリグモード

12. オーディオトラックのパラメーター



LFOスピード設定

下表は、SPD および MULT (BPM 値に設定) を組み合わせた場合の、LFO 速度をシーケンサーのステップ数で示したものです。たとえば、表中の値が 8 の場合、LFO はシーケンサーが 8 ステップ進む間に 1 サイクルを完了します。

		MULT											
		1	2	4	8	16	32	64	128	256	512	1K	2K
SPD	1	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1
	2	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	1/2
	4	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4
	8	256	128	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8
	16	128	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16
	32	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32
	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64

13. バストラックのパラメーター

この章では、バストラックで利用できるパラメーターについて説明します。バストラックの詳細については、「5.3.3 バストラック (トラック 9-12)」20ページを参照してください。SRC、FLTR、および AMP パラメーターページには、MIDI SRC マシンをトラックに割り当てた場合に、バストラックを使用して外部の MIDI 制御デバイスを操作するためのパラメーターが用意されています。これらのパラメーターの詳細については、「A.2.4 MIDI」82ページを参照してください。FX パラメーターページでは、バストラックの FX マシンの選択および編集、トラックからセンド FX へのセンドレベル設定、さらにトラックのルーティング設定を行うことができます。MOD ページには、トラックで選択された FX マシンをモジュレーションするための 2 基の LFO が用意されています。

13.1 バストラックパラメーターの編集

編集したいバストラックを選択するには、**[TRK] + [TRIG 9-12]** を押します。バストラックには 6 つのパラメーターページがあります。**[TRIG]**、**[SRC]**、**[FLTR]**、**[AMP]**、**[FX]**、および **[MOD]** を押して、各トラックのパラメーターグループページにアクセスします。**[UP]/[DOWN]** キーを使用して、パラメーターグループ内のページを切り替えます。また、**[PARAMETER PAGE]** キーを繰り返し押すことで、そのグループ内のページを順に切り替えることもできます。**[PARAMETER PAGE]** キーを押し続けると、そのページに含まれるすべてのパラメーター値を確認できます。

トラックパラメーターは、任意のステップで他の設定にロックすることができます。**[TRIG]** キーを押しながら保持し、**DATA ENTRY** ノブでパラメーターを調整します。詳細については、「10.10.1 パラメーターロック」40ページを参照してください。



[TRK] を押しながらではなく、**[TRIG 9-12]** を押してバストラックを選択した場合でも、**[KEY-BOARD]** を使用して直前に選択していたオーディオトラックを演奏することができます。

13.2 TRIG ページ

ここでは、トリガーされたノートに関するオプションを設定します。また、このメニューではトリガーコンディションの選択も行います。**[TRIG PARAMETERS]** キーを押してメニューにアクセスし、**DATA ENTRY** ノブを使用して設定を変更します。これらの一般設定は、シーケンサー上に配置されたノートトリガーに影響します。



NOTE

Trig Note は、トリガーされたときのノートのピッチを設定します。LIVE RECORDING モードで **[KEY-BOARD]** を使用してノートを入力する場合は、演奏した **[TRIG]** キーのピッチがこの設定を上書きします。なお、Subtracks SRC マシンが割り当てられているトラックでは、NOTE パラメーターは使用できません。

VEL

Trig Velocity は、シーケンサー上のノートトリガーのベロシティ（打鍵強度）を設定します。

LEN

Trig Length は、ノートトリガーの長さを設定します。LIVE RECORDING モードでは、**[TRIG]** キーを押している時間の長さがこの一般設定を上書きします。

PROB

Trig Probability は、トラック上のトリガーが再生される確率を設定します。この確率は、トリガーが再生されるたびに再評価されます。デフォルト設定は 100% で、すべてのトリガーが毎回再生されます。このパラメーターはパラメーターロック可能であり、各トリガーに個別の確率を設定することができます。

RTRG

Retrig は、配置されたトリガーに対して複数回のトリガーリピートを有効にします。**DATA ENTRY** ノブ **A** を使用して、Retrig のオン/オフを切り替えます。シーケンサー上の特定のトリガーに Retrig ロックを設定する方法については、「10.7 RETRIGS」39ページを参照してください。

13. バストラックのパラメーター

RTIM

Repeat Time は、Retrig の繰り返し速度を設定します。1/16 は標準的な Retrig レートで、1 ステップあたり 1 回のトリガーに相当します。1/32 は 1 ステップあたり 2 回のトリガーとなります。3 連符を作る場合は、1/12 (または 1/24)に設定します。

RVEL

Repeat Velocity は、Retrig 時のベロシティカーブ (フェードアウト/フェードイン) を設定します。-1 は、設定された長さの間に完全にフェードアウトし、-0.5 は、長さの間にベロシティが半分までフェードアウトします。0 はフェードのないフラットなベロシティカーブ、0.5 は、設定された長さの間にベロシティが半分までフェードインし、1 は、完全にフェードインして最大ベロシティに達します。なお、VFAD 設定の効果は TRIG PAGE 1 の VEL 設定にも影響を受けます。

COND

(Trig Condition) COND は、コンディショナルパラメーターロックを使用して、任意のトリガーに条件付きルールを適用するためのトリガーコンディションを設定します。詳細については、「10.10.2 トリガー条件と条件付きロック」41ページを参照してください。

13.3 SRC, FLTR, AMP ページ

これらのページは、バストラックに MIDI SRC マシンを選択していない場合は空の状態です。MIDI SRC マシンを選択すると、これらのページにはその MIDI マシン専用のパラメーターが表示されます。これらのパラメーターの詳細については、「A.2.4 MIDI」82ページを参照してください。

13.4 FX 1ページ目 (TRACK ROUTING)

FX パラメーターページ 1には、トラックのルーティングおよびトラックからSEND FX へのSENDレベルを設定するためのパラメーターが含まれています。



SND1-3

Send 1-3 は、サウンドを Send FX 1~3 へ送る量を設定します。詳細については、「14. SEND FXトラックのパラメーター」62ページを参照してください。

ROUT

Routing は、選択したトラックのバスから出力されるオーディオのルーティング先を設定します。このパラメーターは、ROUTING メニュー内の設定内容を反映しています。サウンドアーキテクチャ図中では、「B」で示されているスイッチがこのパラメーターに対応します。詳細については、「4. TONVERK サウンドアーキテクチャ」17ページおよび「4.4 ルーティングメニュー」ページ17を参照してください。

- **MIX AB** は、デフォルト設定で、オーディオを MIXER にルーティングし、その後 Main FX を経由して A/B 出力およびヘッドホンに送ります。
- **OUT CD** は、オーディオを直接 C/D 出力へルーティングします。
- **OUT EF** は、オーディオを直接 E/F (ヘッドホン) 出力へルーティングします。

13.5 FX 2ページ目 (INSERT FX 1/2)

FX ページ 2のパラメーターは、オーディオトラックで選択されている 1 つ目のインサート FX マシンを制御します。**[FUNC]** + **[FX]** を押して FX マシンを選択します。パラメーター内容は、選択されたインサート FX マシンの種類によって異なります。詳細については、「A.3 FX マシン」85ページを参照してください。

13.6 FX 3ページ目 (INSERT FX 2/2)

FX ページ 3のパラメーターは、オーディオトラックで選択されている 2 つ目のインサート FX マシンを制御します。**[FUNC]** + **[FX]** を押して FX マシンを選択します。パラメーター内容は、選択されたインサート FX マシンの種類によって異なります。詳細については、「A.3 FX マシン」85ページを参照してください。

13.7 MOD 1ページ目 (LFO 1)

Low-Frequency Oscillator 1 は、トラックのパラメーターをモジュレーションするために使用されます。このページでは、LFO の動作特性、波形の向き、スピード、およびデプスを設定できます。このページは LFO 1 の動作を制御します。なお、このページのパラメーターはオーディオトラックの MOD PAGE 1 と同一です。詳細については、「12.12 MOD 1ページ目 (VOICE LFO 1)」55ページを参照してください。

13.8 MOD 2ページ目 (LFO 2)

Low-Frequency Oscillator 2 は、トラックのパラメーターをモジュレーションするために使用されます。このページでは、LFO の動作特性、波形の向き、スピード、およびデプスを設定できます。このページは LFO 2 の動作を制御します。なお、このページのパラメーターはオーディオトラックの MOD PAGE 1 と同一です。詳細については、「12.12 MOD 1ページ目 (VOICE LFO 1)」55ページを参照してください。

14. センド FX トラックのパラメーター

この章では、Send FX トラックで使用できるパラメーターについて説明します。Send FX トラックの詳細については、「5.3.4 センド FX トラック (トラック 13-15)」20ページを参照してください。FX パラメーターページでは、Send FX トラックの FX マシンの選択および編集を行うことができます。MOD ページには、トラックの各パラメーターをモジュレーションするための専用 LFO が 2 基用意されています。

14.1 センドFXトラックパラメーターの編集

編集したい Send FX トラックを選択するには、**[TRK] + [TRIG 13-15]** を押します。Send FX トラックには 3 つのパラメーターページがあります。**[TRIG]**、**[FX]**、および **[MOD]** を押して、各トラックのパラメーターグループページにアクセスします。**[UP]/[DOWN]** キーを使用して、パラメーターグループ内のページを切り替えます。また、**[PARAMETER PAGE]** キーを繰り返し押すことで、そのグループ内のページを順に切り替えることもできます。**[PARAMETER PAGE]** キーを押し続けると、そのページに含まれるすべてのパラメーター値を確認できます。トラックパラメーターは、任意のステップで他の設定にロックすることができます。**[TRIG]** キーを押しながら保持し、**DATA ENTRY** ノブでパラメーターを調整します。詳細については、「10.10.1 パラメーターロック」40ページを参照してください。



[TRK] を押しながらではなく、**[TRIG 13-15]** を押して Send FX トラックを選択した場合でも、**[KEYBOARD]** を使用して直前に選択していたオーディオトラックを演奏することができます。

14.2 TRIG ページ

ここでは、トリガーされたノートに関するオプションを設定します。また、このメニューではトリガーコンディションの選択も行います。**[TRIG PARAMETERS]** キーを押してメニューにアクセスし、**DATA ENTRY** ノブを使用して設定を変更します。これらの一般設定は、シーケンサー上に配置されたノートトリガーに影響します。



NOTE

Trig Note は、トリガーされたときのノートのピッチを設定します。LIVE RECORDING モードで **[KEYBOARD]** を使用してノートを入力する場合は、演奏した **[TRIG]** キーのピッチがこの設定を上書きします。なお、Subtracks SRC マシンが割り当てられているトラックでは、NOTE パラメーターは使用できません。

VEL

Trig Velocity は、シーケンサー上のノートトリガーのペロシティ（打鍵強度）を設定します。

LEN

Trig Length は、ノートトリガーの長さを設定します。LIVE RECORDING モードでは、**[TRIG]** キーを押している時間の長さがこの一般設定を上書きします。

PROB

Trig Probability は、トラック上のトリガーが再生される確率を設定します。この確率は、トリガーが再生されるたびに再評価されます。デフォルト設定は、100% で、すべてのトリガーが毎回再生されます。このパラメーターは、パラメーターロック可能であり、各トリガーに個別の確率を設定することができます。

RTRG

Retrig は、配置されたトリガーに対して複数回のトリガーリピートを有効にします。**DATA ENTRY** ノブ **A** を使用して Retrig のオン/オフを切り替えます。シーケンサー上の特定のトリガーに Retrig ロックを設定する方法については、「10.7 RETRIGS」39ページを参照してください。

RTIM

Repeat Time は、Retrig 繰り返し速度を設定します。1/16 は標準的な Retrig レートで、1 ステップあたり 1 回のトリガーに相当します。1/32 は 1 ステップあたり 2 回のトリガーとなります。3 連符を作成する場合は、1/12（または 1/24）に設定します。

RVEL

Repeat Velocity は、Retrig 時のベロシティカーブ（フェードアウト／フェードイン）を設定します。-1 は、設定された長さの間に完全にフェードアウトし、-0.5 は、長さの間にベロシティが半分までフェードアウトします。0 は、フェードのないフラットなベロシティカーブ、0.5 は、設定された長さの間にベロシティが半分までフェードインし、1 は、完全にフェードインして最大ベロシティに達します。なお、VFAD 設定の効果は、TRIG PAGE 1 の VEL 設定にも依存します。

COND

（Trig Condition）COND は、コンディショナルパラメーターロックを使用して、任意のトリガーに条件付きルールを適用するためのトリガーコンディションを設定します。詳細については、「10.10.2 トリガー条件と条件付きロック」41ページを参照してください。

14.3 SRC, FLTR, AMP ページ

これらのパラメーターページは空の状態です。

14.4 FX 1 ページ目 (TRACK ROUTING)

FX パラメーターページ 1 には、トラックのルーティングおよびサウンド量を設定するためのパラメーターが含まれています。



ROUT

Routing は、選択したトラックのバスから出力されるオーディオのルーティング先を設定します。このパラメーターは、ROUTING メニュー内の設定内容を反映しています。サウンドアーキテクチャ図中では、このパラメーターに対応するルーティングスイッチが「C」で示されています。詳細については、「4. TONVERK サウンドアーキテクチャ」17ページおよび「4.4 ルーティングメニュー」17ページを参照してください。

- **MIX AB** は、デフォルト設定で、オーディオを MIXER にルーティングし、その後 Main FX を経由して A/B 出力およびヘッドホンに送ります。
- **OUT CD** は、オーディオを直接 C/D 出力へルーティングします。
- **OUT EF** は、オーディオを直接 E/F（ヘッドホン）出力へルーティングします。

14.5 FX 2 ページ目 (SEND FX)

FX ページ 2 のパラメーターは、トラックで選択されている Send FX マシンを制御します。トラック 13～15 で選択された FX マシンは、オーディオトラックおよびバストラックの SND 1～3 パラメーターを使用してサウンドを送る先となります。**[FUNC] + [FX]** を押して FX マシンを選択します。パラメーター内容は、選択されたインサート FX マシンの種類によって異なります。詳細については、「A.3 FX マシン」85ページを参照してください。

14.6 MOD 1 ページ目 (LFO 1)

Low-Frequency Oscillator 1 は、トラックのパラメーターをモジュレーションするために使用されます。このページでは、LFO の動作特性、波形の向き、スピード、およびデプスを設定できます。このページは LFO 1 の動作を制御します。なお、このページのパラメーターはオーディオトラックの MOD PAGE 1 と同一です。詳細については、「12.12 MOD 1 ページ目 (VOICE LFO 1)」55ページを参照してください。

14.7 MOD 2 ページ目 (LFO 2)

Low-Frequency Oscillator 2 は、トラックのパラメーターをモジュレーションするために使用されます。このページでは、LFO の動作特性、波形の向き、スピード、およびデプスを設定できます。このページは LFO 2 の動作を制御します。なお、このページのパラメーターはオーディオトラックの MOD PAGE 1 と同一です。詳細については、「12.12 MOD 1 ページ目 (VOICE LFO 1)」55ページを参照してください。

15. ミックストラックのパラメーター

この章では、MIX トラックで使えるパラメーターについて説明します。MIX トラックの詳細については、「5.3.5 ミックス トラック (トラック 16)」20ページを参照してください。MIX トラックには、外部オーディオ、トラックミキシング、メインエフェクトに関するさまざまな設定が用意されています。さらに、トラック内の複数のパラメーターをモジュレーションするための専用 LFO が 2 基搭載されています。

15.1 ミックストラックパラメーターの編集

MIX トラックを選択するには、**[TRK]** + **[TRIG 16]** を押します。MIX トラックには 5 つのパラメーターページがあります。**[TRIG]**、**[SRC]**、**[AMP]**、**[FX]**、および **[MOD]** を押して、各トラックのパラメーターグループページにアクセスします。**[UP]**/**[DOWN]** キーを使用して、パラメーターグループ内のページを切り替えます。また、**[PARAMETER PAGE]** キーを繰り返し押すことで、そのグループ内のページを順に切り替えることもできます。**[PARAMETER PAGE]** キーを押し続けると、そのページに含まれるすべてのパラメーター値を確認できます。

トラックパラメーターは、任意のステップで他の設定にロックすることができます。**[TRIG]** キーを押しながら保持し、**DATA ENTRY** ノブでパラメーターを調整します。詳細については、「10.10.1 パラメーターロック」40ページを参照してください。



[TRK] を押しながらではなく、**[TRIG 16]** を押して MIX トラックを選択した場合でも、**[KEYBOARD]** を使用して直前に選択していたオーディオトラックを演奏することができます。

15.2 TRIG ページ

ここでは、トリガーされたノートに関するオプションを設定します。また、このメニューではトリガーコンディションの選択も行います。**[TRIG PARAMETERS]** キーを押してメニューにアクセスし、**DATA ENTRY** ノブを使用して設定を変更します。これらの一般設定は、シーケンサー上に配置されたノートトリガーに影響します。



NOTE

Trig Note は、トリガーされたときのノートのピッチを設定します。LIVE RECORDING モードで **[KEYBOARD]** を使用してノートを入力する場合は、演奏した **[TRIG]** キーのピッチがこの設定を上書きします。なお、Subtracks SRC マシンが割り当てられているトラックでは、NOTE パラメーターは使用できません。

VEL

Trig Velocity は、シーケンサー上のノートトリガーのベロシティ（打鍵強度）を設定します。

LEN

Trig Length は、ノートトリガーの長さを設定します。LIVE RECORDING モードでは、**[TRIG]** キーを押している時間の長さがこの一般設定を上書きします。

PROB

Trig Probability は、トラック上のトリガーが再生される確率を設定します。この確率は、トリガーが再生されるたびに再評価されます。デフォルト設定は 100% で、すべてのトリガーが毎回再生されます。このパラメーターはパラメーターロック可能であり、各トリガーに個別の確率を設定することができます。

RTRG

Retrig は、配置されたトリガーに対して複数回のトリガーリピートを有効にします。**DATA ENTRY** ノブ **A** を使用して Retrig のオン/オフを切り替えます。シーケンサー上の特定のトリガーに Retrig ロックを設定する方法については、「10.7 RETRIGS」39ページを参照してください。

RTIM

Repeat Time は、Retrig の繰り返し速度を設定します。1/16 は、標準的な Retrig レートで、1 ステップあたり 1 回のトリガーに相当します。1/32 は、1 ステップあたり 2 回のトリガーとなります。3連符を作成する場合は、1/12 (または 1/24) に設定します。

RVEL

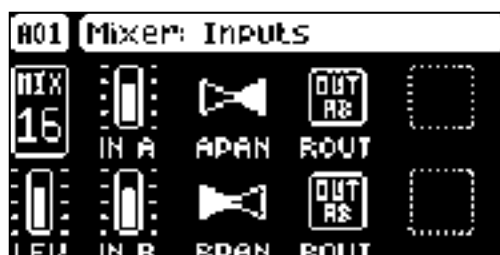
Repeat Velocity は、Retrig 時のベロシティカーブ（フェードアウト／フェードイン）を設定します。-1 は、設定された長さの間に完全にフェードアウトし、-0.5 は、長さの間にベロシティが半分までフェードアウトします。0 は、フェードのないフラットなベロシティカーブ、0.5 は、設定された長さの間にベロシティが半分までフェードインし、1 は、完全にフェードインして最大ベロシティに達します。なお、VFAD 設定の効果は、TRIG PAGE 1 の VEL 設定にも依存します。

COND

（Trig Condition）**COND** は、コンディショナルパラメーターロックを使用して、任意のトリガーに条件付きルールを適用するためのトリガーコンディションを設定します。詳細については、「10.10.2 トリガー条件と条件付きロック」41ページを参照してください。

15.3 SRC ページ

このページでは、外部ソース（USB および IN A/B）から入力されるオーディオに関連する項目を設定します。

**IN A/IN B**

Level パラメーターは、USB および IN A/B 入力からの入力オーディオレベルを設定します。

APAN/BPAN

Pan パラメーターは、USB および IN A/B からのオーディオのステレオ定位を設定します。このノブはバイポーラ仕様で、0 が中央（バランス位置）を示します。L64 に設定するとすべての音が左チャンネルに、R63 に設定するとすべての音が右チャンネルに送られます。

ROUT/ROUT

Routing パラメーターは、USB および IN A/B からのオーディオのルーティング先を選択します。このパラメーターに対応するルーティングスイッチは、サウンドアーキテクチャ図中で「A」として示されています。詳細については、「4. TONVERK サウンドアーキテクチャ」17ページおよび「4.4 ROUTING メニュー」17ページを参照してください。

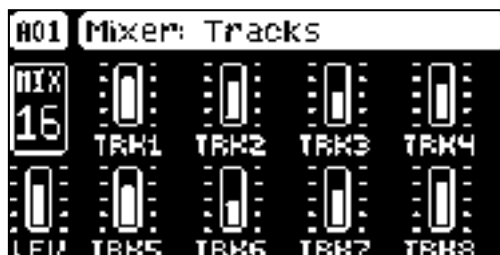
- **MIX AB** これは、デフォルト設定で、オーディオを Main FX 経由で A/B 出力およびヘッドホンにルーティングします。
- **OUT AB** は、オーディオを MIXER および Main FX を経由せずに、A/B 出力およびヘッドホンへ直接ルーティングします。
- **OUT CD** は、オーディオを直接 C/D 出力へルーティングします。
- **OUT EF** は、オーディオを直接 E/F（ヘッドホン）出力へルーティングします。
- **BUS 1-4** は、オーディオを Bus 1～4 へルーティングします。
- **TRK 1-8** は、オーディオを Track 1～8 へルーティングします。

15.4 FLTR ページ**HP.MON**

このページでは、ミキサーからヘッドホン（出力 EF）へ送られるオーディオのレベルを設定します。このパラメーターのシグナルフロー上での位置は、サウンドアーキテクチャ図中で「E」として示されています。詳細については、「4. TONVERK サウンドアーキテクチャ」17ページを参照してください。

15. ミックストラックのパラメーター

15.5 AMP ページ



TRK1-8

TRACK LEVEL パラメーターは、トラック 1～8 の音量レベルを設定します。

15.6 FX ページ

FX ページのパラメーターは、トラックで選択されている FX マシンを制御します。**[FUNC] + [FX]** を押して FX マシンを選択します。パラメーター内容は、選択された FX マシンの種類によって異なります。詳細については、「A.3 FX マシン」85ページを参照してください。

15.7 MOD 1 ページ目 (LFO 1)

Low-Frequency Oscillator 1は、トラックのパラメーターをモジュレーションするために使用されます。このページでは、LFO の動作特性、波形の向き、スピード、およびデプスを設定できます。このページは LFO 1 の動作を制御します。なお、このページのパラメーターはオーディオトラックの MOD PAGE 1 と同一です。詳細については、「12.12 MOD 1 ページ目 (VOICE LFO 1)」55ページを参照してください。

15.8 MOD 2 ページ目 (LFO 2)

Low-Frequency Oscillator 2 は、トラックのパラメーターをモジュレーションするために使用されます。このページでは、LFO の動作特性、波形の向き、スピード、およびデプスを設定できます。このページは LFO 2 の動作を制御します。なお、このページのパラメーターはオーディオトラックの MOD PAGE 1 と同一です。詳細については、「12.12 MOD 1 ページ目 (VOICE LFO 1)」55ページを参照してください。

16. サンプリング

Tonverkは、高性能かつ使いやすいサンプラーです。外部入力を通して外部ソースからオーディオをサンプリングできるほか、Tonverk 内部からオーディオを内部サンプリングすることもできます。サンプリングには 2 種類の方法があり、Recorder または Auto Sampler のいずれかを使用します。

16.1 SAMPLING メニュー

Recorder 内の SAMPLING メニューでは、サンプリングに関するさまざまな設定を行うことができます。SAMPLING メニューを使用した場合の最長サンプリング時間は 6分06.06 秒です。

[SAMPLING] を押して SAMPLING SELECT 画面に入り、**[UP]/[DOWN]** を使用して RECORDER を選択し、**[YES]** を押して SAMPLING メニューにアクセスします。



16.1.1 REC

[FUNC] + [YES] を押すとサンプリングを開始します。**[YES]** を押すとサンプリングを停止します。

16.1.2 ARM

[YES] を押すとサンプラーが待機状態（アームモード）になります。アームモード中は、入力オーディオがスレッシュホールドレベルを超えると自動的にサンプリングが開始されます。THR の項目を参照してください。**[SAMPLING] + [NO]** を押すとキャンセルします。

16.1.3 RLEN

Record Length は、サンプリングの長さを設定します。1/16～16/1 に設定した場合、サンプリングの長さは現在の BPM でシーケンサーが指定されたステップ数を進むのにかかる時間によって決まります。たとえば、1/16、1/8、1/2、1/1、および 16/1 の設定は、それぞれ 1 ステップ、2 ステップ、8 ステップ、16 ステップ、256 ステップ分のサンプリング時間に対応します。MAX に設定すると、最大サンプリング時間に達するか、**[YES]** を押してサンプリングを停止するまで録音が続行されます。

16.1.4 THR

サンプラーをアームしている場合、入力オーディオ信号がしきい値設定を超えるとサンプリングが開始されます。しきい値は、バックグラウンドノイズで誤ってトリガーされない程度に高く、必要な信号を確実にキャプチャできる程度に低く設定します。

16.1.5 SRC

サンプリングに使用する入力ソースを選択します。

- **IN A+USB L** は、入力ソースを INPUT A と USB IN L に設定します。
- **IN B+USB R** は、入力ソースを INPUT B と USB IN R に設定します。
- **IN + USB** は、入力ソースを INPUT A+B と USB L+R に設定します。
- **MAIN** は、入力ソースを Tonverk の内部ミックストラックに設定します。オーディオはメイン FX 後の信号がサンプリングされます。
- **TRK.1-8** は、入力ソースを Tonverk の内部トラック 1～8 のいずれかに設定します。
- **BUS.1-4** は、入力ソースを Tonverk のバス 1～4 のいずれかに設定します。

16.1.6 MON

Tonverk を介して入力オーディオをモニターおよびレベル設定するかどうかを選択します。

16.2 レコーダーを使ったオーディオのサンプリング

1. 外部オーディオソースを使用する場合は、Tonverk に接続します。
2. **[SAMPLING]** を押して SAMPLING SELECT 画面を開き、**[UP]/[DOWN]** で RECORDER を選択し、**[YES]** を押します。セッション中に以前 Auto sampler を使用していた場合は、**[LEFT]** を押して SAMPLING SELECT 画面に戻ります。

16. サンプリング

3. **DATA ENTRY** ノブ **G** を使用して、SOURCE を希望するオーディオ入力ソースに設定します。
4. オーディオ入力メーターを確認しながら音源を再生し、クリッピングや歪みが発生しない範囲でできるだけ強い音量になるように調整します。**MON** を YES に設定すると、Tonverk を介して入力オーディオをモニターできます。
5. オーディオ入力メーターを確認しながら、音源が再生されていない状態で示されるバックグラウンドノイズより少し上になるように、**DATA ENTRY** ノブ **F** を使用して **THR** を設定します。
6. **RLEN** を使用してサンプリングの長さを設定します。
7. **[YES]** を押してサンプラーをアームし、音源を再生します。入力オーディオ信号が設定したしきい値レベルを超えると、サンプリングが開始されます。
8. サンプリングを停止したいときは、**[YES]** を押します。**RLEN** が設定されている場合は、自動的にサンプリングが停止します。最大サンプリング時間に達した場合もサンプリングは停止します。
9. **DATA ENTRY** ノブ **A** と **B** を使用して、START および END パラメーターを設定し、サンプルを希望の長さにトリミングします。**DATA ENTRY** ノブ **D** を使用すると、ズームイン/ズームアウトしてトリミング位置を確認しやすくなります。サンプルをズームインしている場合は、ノブ **C** で左右にスクロールできます。**[FUNC] + [YES]** を押すとサンプルをプレビューできます。プレビューはアクティブトラックのボイスで再生されます。(トラック 1~8 のいずれかをアクティブトラックに選択してください)。LOOP を有効にすると、プレビュー中のサンプルがループ再生されます。**[LEFT]** を押すと LOOP のオン/オフを切り替えます。**[UP]** を押すとサンプルをノーマライズします。
10. 設定が完了したら、**[YES]** を押してサンプルをトリミングします。トリミング結果に満足できない場合は、**[NO]** を押すとトリミングを取り消すことができます。



11. NAMING ページでサンプルに名前を付け、**[YES]** をもう一度押して保存を確定します。サンプルは Tonverk の SD カード内の USER/RECORDINGS フォルダに保存されます。
12. サンプルを割り当てたいトラックを選択する場合は、**[TRACK 1-8]** を押します。サンプルをトラックに割り当てない場合は、**[NO]** を押します。**[NO]** を押して Recorder を終了します。



サンプルを割り当てられるのは、Single Player SRC マシンが選択されているトラックのみです。該当するトラックの LED のみが点灯し、選択可能になります。

16.3 オートサンプラー

Auto Sampler 機能を使用して、サンプリングやインストゥルメントの作成を行うこともできます。Auto Sampler は、シンセサイザーなどの MIDI 対応デバイスからのサンプリングを支援する機能で、ノート範囲、範囲内のノート数、ペロシティレイヤー、ノートの長さ、リリースタイムを設定してサンプリングセッションを構築できます。

16.3.1 オートサンプラーを使ったオーディオのサンプリング

1. Tonverk の MIDI OUT コネクタから、サンプリング対象デバイスの MIDI IN へ MIDI ケーブルを接続します。
2. サンプリング対象デバイスから Tonverk の IN A/B 入力へオーディオケーブルを接続するか、またはサンプルソースから Tonverk の USB 1 入力へ USB-C ケーブルを接続します。
3. 外部デバイスで、サンプリングしたいサウンドを選択します。
4. Tonverk で **[SAMPLING]** を押して SAMPLING SELECT 画面を開き、**[UP]/[DOWN]** で AUTO SAMPLER を選択し、**[YES]** を押します。セッション中に以前 Recorder を使用していた場合は、**[LEFT]** を押して SAMPLING SELECT 画面に戻ります。
5. サンプリングソース (SRC) を選択し、外部デバイスが受信する MIDI チャンネル (MIDI CHAN) を選択します。
6. **[YES]** を押すとテストノートが再生されます。Auto Sampler は、レイテンシーを測定して自動的に補正します。また、サンプリング対象のサウンドのリリースタイムを測定し、音の減衰が完全に収まるようにリリースタイムを設定します。
7. ステップ 6 のテストノートで設定されたレイテンシー補正を調整したい場合は、LTNCY を使用してレイテンシーを手動で調整します。

8. ステップ 6 のテストノートで設定されたリリースタイムを調整したい場合は、RELEASE TIME を使用してリリースタイムを手動で設定します。
9. **[RIGHT]** を押して次の設定ページに進み、以下のパラメーターを設定します。

START, END では、サンプリングしたいノート範囲を設定します。

SAMPLE EVERY では、選択したノート範囲内で実際にサンプリングするノートの間隔を設定します。たとえば、ノート範囲が1オクターブで **STEP** が 1 に設定されている場合、その範囲内のすべての半音がサンプリングされます。**STEP** を 3 に設定した場合は、3 半音ごとにサンプリングされます。最初にサンプリングされるノートは、START パラメーターで選択した最も低いノートです。

VELOCITY LAYERS では、各ノートをサンプリングする際のベロシティの層数を設定します。

10. **[RIGHT]** を押し、NOTE DURATION を使用して各サンプリングノートを保持する時間を設定します。
11. **[YES]** を押してサンプリングプロセスを開始します。

[NO] を押して Auto Sampler を終了します。

オートサンプリングプロセスが完了すると、インストールメント／サンプルには名前が付けられ、SD カード内の USER/MULTI-SAMPLED INSTRUMENTS フォルダに保存されます。オートサンプリングプロセスでは、Multi Player マシンで使用するインストールメントファイル (.elmulti) 1 つと、Single Player マシンで使用する、すべてのサンプリングノートが連続して収録された単一のサンプルファイル (.wav) 1 つが生成されます。



複数のベロシティレイヤーでサンプリングを行う場合は、**VELOCITY TO VOL** パラメーターを **LOG** または **LIN** に設定すると最良の結果が得られます。詳細については、「11.4.1 VELOCITY TO VOL」48ページを参照してください。

16.4 コンピューターから Tonverk へのサンプル転送

Tonverk は、任意のビット深度およびサンプルレートの WAV および AIFF オーディオファイルを読み込み、再生することができます。再生は最大で 32-bit float/48 kHz で行われます。サンプルは SD カードに保存され、サンプルのサイズおよび数は SD カードの空き容量によってのみ制限されます。

1. Tonverk の USB コネクタのいずれかに接続した USB ケーブルを使用して、コンピューターと接続します。
2. デバイスで **SETTINGS > USB DISK MODE** に移動し、**[YES]** を押します。
3. ポップアップウィンドウで **[YES]** を押します。ただし、この操作を行うとデバイスの再生は停止します。
4. Tonverk の SD カードがコンピューター上に USB デバイスとして表示されます。コンピューターで Tonverk の USB デバイスをクリックすると、SD カードの内容にアクセスできます。
5. SD カード内の User/Samples フォルダに移動し、サンプルファイルをそこにコピーします。Samples フォルダ内にサブフォルダを作成し、その中にファイルをコピーすることもできます。
6. すべてのファイルをコピーし終わったら、コンピューターから Tonverk の USB デバイスを安全に取り出します。この手順の詳細については、お使いのコンピューターのマニュアルを参照してください。
7. デバイスで **[NO]** を押して USB ディスクモードを終了します。



- SD カード上では、**USER** フォルダのみにコンテンツを保存・追加することを推奨します。このフォルダには、プロジェクト、プリセット、サンプル、インストールメントを保存するためのデフォルトの保存先も含まれています。
- SD カード上でサンプル（またはサンプルを含むフォルダ）を削除または移動すると、それらのサンプルを使用しているすべてのプロジェクトに影響し、該当するサンプルがこれらのプロジェクト内で欠落します。
- SD カードに書き込みを行う場合は、カードの書き込み防止スイッチを **OFF** に設定する必要があります。



スマートフォンやタブレットを使用して、Tonverk の SD カードにサンプルをアップロードすることもできます。

17. SETTINGS メニュー

SETTINGS メニューでは、Tonverk 全体に影響する設定を行ったり、プロジェクトの管理を行ったりすることができます。

[SETTINGS] を押して SETTINGS メニューにアクセスします。**[UP]/[DOWN]** または **LEVEL/DATA** ノブを使用してリストをスクロールします。**[YES]** を押すと、ハイライトされたメニューを開きます。



17.1 USB DISK MODE

このオプションを使用すると、コンピューターから Tonverk の SD カードにアクセスでき、デバイスとコンピューター間でファイルを転送できます。サンプルや OS アップデートを転送する際に便利です。

17.1.1 USING USB DISK MODE

1. Tonverk の USB 1 コネクタに接続した USB ケーブルを使用して、コンピューター／スマートフォン／タブレットと接続します。
2. **USB DISK MODE** を選択し、**[YES]** を押します。
3. ポップアップウィンドウで **[YES]** を押します。ただし、この操作を行うとデバイスの再生は停止します。
4. Tonverk がコンピューター上に USB デバイスとして表示されます。コンピューターで Tonverk の USB デバイスをクリックすると、SD カードの内容にアクセスできます。
5. USB ディスクモードを終了する前に、コンピューターから Tonverk の USB デバイスを安全に取り出す必要があります。この手順の詳細については、お使いのコンピューターのマニュアルを参照してください。
6. デバイスで **[NO]** を押して USB ディスクモードを終了します。



SD カード上でサンプル（またはサンプルを含むフォルダ）を削除または移動すると、それらのサンプルを使用しているすべてのプロジェクトに影響し、該当するサンプルがこれらのプロジェクト内で欠落します。

17.2 MIDI CONFIG

このメニューには、Tonverk の MIDI 機能に関する各種サブメニューが含まれています。



17.2.1 SYNC

Tonverk が MIDI クロックおよびトランスポートコマンドを受信・送信する方法を設定します。**[LEFT]/[RIGHT]** の矢印キーまたは **[YES]** キーを使用して設定を変更します。



CLOCK RECEIVE は、外部デバイスから送信される MIDI クロックに Tonverk が反応するかどうかを設定します。

CLOCK SEND は、Tonverk が MIDI クロックを送信するかどうかを設定します。

TRANSPORT RECEIVE は、外部デバイスから送信される MIDI トランスポートメッセージに Tonverk が反応するかどうかを設定します。

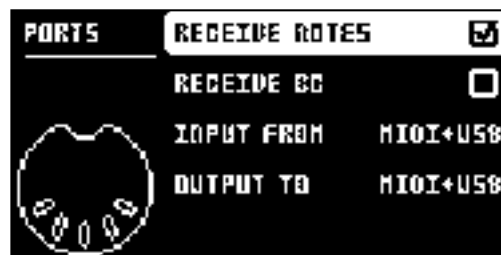
TRANSPORT SEND は、Tonverk が MIDI トランスポートメッセージを送信するかどうかを設定します。

PROG CH RECEIVE を有効にすると、Tonverk は、外部から送信されるプログラムチェンジメッセージに反応します。これは外部からパターンを選択したい場合に便利です。受信するプログラムチェンジメッセージの MIDI チャンネルは、MIDI CHANNELS メニューで設定します。詳細については、「17.2.3 CHANNELS」71 ページを参照してください。

PROG CH SEND を有効にすると、パターンを切り替えた際にプログラムチェンジメッセージが送信されます。プログラムチェンジメッセージを送信する MIDI チャンネルは、MIDI CHANNELS メニューで設定します。詳細については、「17.2.3 CHANNELS」71 ページを参照してください。

17.2.2 PORT CONFIG

ここでは、MIDI ポートに関連する設定を行います。**[LEFT]/[RIGHT]** の矢印キーを使用して設定を変更します。



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

RECEIVE CC を有効にすると、CC データを送信する外部 MIDI デバイスから Tonverk の各パラメーターをコントロールできるようになります。

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

- **DISABLED** に設定すると、Tonverk は、すべての受信 MIDI データを無視します。
- **MIDI** に設定すると、Tonverk は、MIDI IN ポートに送信された MIDI データのみを受信します。
- **USB** に設定すると、Tonverk は、USB ポートに送信された MIDI データのみを受信します。
- **MIDI+USB** に設定すると、Tonverk は、MIDI IN ポートおよび USB ポートの両方から送信される MIDI データを受信します。

OUTPUT TO では、Tonverk が MIDI データを送信する出力先を選択します。

- **DISABLED** に設定すると、Tonverk は、すべての MIDI データを送信なくなります。
- **MIDI** に設定すると、Tonverk は、MIDI データを MIDI OUT ポートのみに送信します。
- **USB** に設定すると、Tonverk は、MIDI データを USB ポートのみに送信します。
- **MIDI+USB** に設定すると、Tonverk は、MIDI データを MIDI OUT ポートおよび USB ポートの両方に送信します。

17.2.3 CHANNELS

このメニューでは、MIDI チャンネルの設定を行います。



AUTO CHANNEL では、現在アクティブなトラックにアクセスするための MIDI チャンネルを選択します。Tonverk に接続された外部 MIDI キーボードがこのチャンネルで MIDI データを送信すると、そのキーボードでアクティブトラックを演奏できます。これは、異なるプリセットを演奏するためにアクティブなオーディオトラックを素早く切り替える場合などに特に便利です。Tonverk は、また、外部 MIDI コントローラーからの MIDI トラックを録音する際にも AUTO チャンネルを使用します。

17. SETTINGS メニュー

PROGRAM CHG IN CH では、受信するプログラムチェンジメッセージの MIDI チャンネルを選択します。AUTO に設定すると、AUTO チャンネルが使用されます。Tonverk がプログラムチェンジメッセージに反応するようにするには、MIDI SYNC メニューで設定を有効にします。詳細については、「17.2.1 SYNC」70ページを参照してください。

PROGRAM CHG OUT CH では、パターンを変更した際にプログラムチェンジメッセージを送信する MIDI チャンネルを選択します。AUTO に設定すると、AUTO チャンネルが使用されます。Tonverk がプログラムチェンジメッセージを送信するようにするには、MIDI SYNC メニューで設定を有効にします。詳細については、「17.2.1 SYNC」70ページを参照してください。



TRACKS 1-16 にはそれぞれ専用の MIDI チャンネルが割り当てられており、特定のオーディオトラックとの間でパラメーターデータを受信または送信（ノブ操作による）するために使用されます。MIDI チャンネル番号はトラック番号に対応しています。



- ・シーケンサーのデータは、MIDI SRC マシンの SRC PARAMETER ページで指定された CHAN パラメーターの MIDI チャンネルに常に送信されます。
- ・Auto チャンネルに設定された MIDI チャンネルは、Auto チャンネル専用であり、同じチャンネルを使用しているトラックは、MIDI データを受信しません。

17.3 PERSONALIZE

ここでは、好みに合わせてさまざまな設定をカスタマイズできます。



17.3.1 LED BACKLIGHT

キー LED のバックライトをオン/オフ切り替えます。

17.3.2 LED INTENSITY

キー LED および画面の明るさを設定します。[LEFT]/[RIGHT] キーを使用して設定値（MIN、MID、MAX）を変更します。

17.4 SYSTEM

System メニューには、システムに関連する各種設定項目が含まれています。



17.4.1 OS UPGRADE

このメニューオプションを使用して、Tonverk の OS をアップグレードします。Tonverk の新しいバージョンのオペレーティングシステムが公開されている場合は、最新の機能と修正を反映させるために、OS をダウンロードしてインストールすることを強く推奨します。OS ファイルは Elektron ウェブサイトの Support セクションからダウンロードできます。Tonverk OS のアップグレード方法については、「6.10 OS アップグレード」23ページを参照してください。

17.4.2 SAVE DIAGNOSTICS

このオプションは、マシンの状態を記録した診断ファイルを作成します。デバイスが正しく動作していない場合に、このファイルを使用して問題の特定に役立つ情報を取得できます。ファイルは SD カードのルートディレクトリに「system-xxxxxxxxx.log」という名前で保存されます。

17.4.3 DEVICE INFO

ここでは、デバイスのシリアルナンバー、現在の OS バージョン、および現在の UI ファームウェアバージョンを確認できます。

18. RESCUE モード

このメニューには、Tonverk に問題が発生した際に、デバイスを動作可能な状態に復旧するためのツールが含まれています。このメニューにアクセスするには、Tonverk の電源を入れる際に **[FUNC]** キーを押し続けます。各オプションを選択するには、対応する **[TRIG]** キーを押します。

18.1 RESET ACTIVE PROJ.

このオプションは、アクティブなプロジェクトのバックアップを作成し、新しい空のプロジェクトを読み込みます。

アクティブなプロジェクトをリセットするには、**[TRIG 1]** を押します。

18.2 OS UPGRADE

このオプションを使用すると、あらかじめ用意したリカバリー用 OS を読み込み、現在の OS を置き換えることができます。リカバリー OS には、任意のバージョンの Tonverk OS を使用できます。

1. リカバリー用として使用したい OS ファイルを用意し、ファイル名を OS.swu に変更します。
2. Tonverk の USB コネクタのいずれかに接続した USB ケーブルを使用して、コンピューターと接続します。
3. デバイスで **SETTINGS > USB DISK MODE** に移動し、**[YES]** を押します。
4. ポップアップウィンドウで **[YES]** を押します。ただし、この操作を行うとデバイスの再生は停止します。
5. Tonverk の SD カードがコンピューター上に USB デバイスとして表示されます。コンピューターで Tonverk の USB デバイスをクリックすると、SD カードの内容にアクセスできます。
6. リカバリー用 OS ファイルを Tonverk の SD カードにコピーし、SD カードのフォルダ内ではなくルートディレクトリに配置します。
7. コンピューターから Tonverk の USB デバイスを安全に取り出します。この手順の詳細については、お使いのコンピューターのマニュアルを参照してください。
8. デバイスで **[NO]** を押して USB ディスクモードを終了します。
9. RESCUE MODE メニューで **[TRIG 2]** を押して 5、リカバリー OS を読み込みます。
10. リカバリー OS の読み込みが完了したら、**[YES]** を押して RESCUE MODE メニューに戻ります。
11. **[TRIG 4]** を押して RESCUE MODE メニューを終了し、リカバリー OS を使用してデバイスを再起動します。

SETTINGS > SYSTEM メニューの OS UPGRADE オプションを使用すると、デバイスを標準 OS にアップグレードできます。

18.3 SAVE DIAGNOSTICS

このオプションは、マシンの状態を記録した診断ファイルを作成します。デバイスが正しく動作していない場合に、このファイルを使用して問題の特定に役立つ情報を取得できます。ファイルは SD カードのルートディレクトリに「systemlog-rescue.log」という名前で保存されます。

診断ファイルを作成して保存するには、**[TRIG 3]** を押します。診断スクリプトの実行が完了したら、**[YES]** を押して RESCUE MODE メニューに戻ります。

18.4 EXIT (REBOOT)

[TRIG 4] を押して RESCUE MODE メニューを終了し、デバイスを再起動します。

19. 便利なキーの組み合わせ

以下のキーコンビネーションを使用すると、特定の操作を素早く実行できます。

コピー/ペースト/クリア

トラック上に配置されたすべてのトリガーを操作します。

GRID RECORDING モード時に使用します。

[FUNC] + [RECORD] を押すと、アクティブトラックのシーケンスをコピーします。

[FUNC] + [STOP] を押すと、コピーしたトラックのシーケンスをアクティブトラックに貼り付けます。

[FUNC] + [PLAY] を押すと、アクティブトラックのシーケンスを消去します。

トリガー

GRID RECORDING モードおよび LIVE RECORDING モード時に使用します。

[TRIG] + [RECORD] を押すと、トリガーとそのパラメータロックをコピーします。

[TRIG] + [STOP] を押すと、コピーしたトリガーを貼り付けます。

[TRIG] + [PLAY] を押すと、トリガー上のすべてのパラメータロックを消去します。

パターン

[FUNC] + [RECORD] を押すと、アクティブパターンをコピーします。

[FUNC] + [STOP] を押すと、コピーしたパターンをアクティブパターンに貼り付けます。

[FUNC] + [PLAY] を押すと、アクティブパターンを消去します。

プリセット

[TRK] + [RECORD] を押すと、選択したトラックのプリセットをコピーします。

[TRK] + [STOP] を押すと、コピーしたプリセットを選択したトラックに貼り付けます。

[TRK] + [PLAY] を押すと、選択したトラックのプリセットを消去します。

シーケンスページ

GRID RECORDING モード時に使用します。

[PAGE] + [RECORD] を押すと、アクティブページをコピーします。

[PAGE] + [STOP] を押すと、コピーしたページをアクティブページに貼り付けます。

[PAGE] + [PLAY] を押すと、アクティブページを消去します。

トラック/サブトラック/パターン/バンクの選択

[TRK] + [TRIG 1-16] を押すと、トラックを選択します。

[TRK] + [SUBTRACKS] または **[SUBTRACKS]** を押すと、サブトラックを選択します（Subtracks SRC マシンが割り当てられているトラックの場合）。

[PTN] および **[KEYBOARD]**（下段）、さらに **[TRIG 1-16]** を押すと、バンク/パターンを選択します。

ネーミング

[FUNC] + [ARROW]（NAMING画面上）を押して文字を選択します。

[FUNC] + [NO]（NAMING画面上）を押すと、文字を削除します。

[FUNC] + [YES]（NAMING画面上）を押すと、空白を追加します。

セーブとリロード

[FUNC] + [SETTINGS] を押すと、アクティブプロジェクトを保存します。

[FUNC] + [KEYBOARD D#] を押すと、一時的に保存された状態からアクティブパターンを呼び出します（再読み込みします）。

[FUNC] + [KEYBOARD C#] を押すと、アクティブパターンを一時的に記憶（保存）します。

メニューへのアクセス

[FUNC] + [TRIG PARAMETERS] を押すと、SETUP メニューのトリガー関連セクションを開きます。

[FUNC] + [SRC] を押すと、SETUP メニューの SRC マシン選択セクションを開きます。

[FUNC] + [FLTR] を押すと、SETUP メニューのフィルター関連セクションを開きます。

[FUNC] + [AMP] を押すと、SETUP メニューのアンプ関連セクションを開きます。

[FUNC] + [FX] を押すと、SETUP メニューの FX マシン選択および FX 設定セクションを開きます。

[FUNC] + [MOD] を押すと、SETUP メニューのモジュレーション宛先設定セクションを開きます。

[FUNC] + [PAGE] を押すと、パターン/トラックの PAGE SETUP メニューを開きます。

[ARP] を押すと、ARPEGGIATOR SETUP メニューを開きます。

[CHORD] を押すと、CHORD/SCALE SETUP メニューを開きます。

[SONG] を押すと、SONG SELECT 画面を開きます。

[FUNC] + [-] を押すと、TRANSFORM メニューを開きます。

シーケンサーセッティング

[FUNC] + [TEMPO] を押すと、タップテンポを入力します。

[LEFT]/[RIGHT] を押すと、シーケンサー再生中にテンポを微調整します。

[FUNC] + [LEFT]/[RIGHT] を押すと、GRID RECORDING モード時にすべてのトリガーを 1 ステップ分左または右に移動します。

[TRIG] を押しながら **[LEFT]/[RIGHT]** を押すと、MICRO TIMING メニューを開き、トリガーのマイクロタイミングを設定します (GRID RECORDING モード時)。

[FUNC] + [KEYBOARD F#1] を押すと、メトロノームのオン/オフを切り替えます。

シーケンサーレコーディング

[RECORD] + [PLAY] を押すと、LIVE RECORDING を開始します。

[RECORD] を押した状態で **[PLAY]** を 2 回押すと、QUANTIZE LIVE RECORDING を有効/無効にします。

[PAGE] を押しながら **[LEFT]/[RIGHT]** を押すとシーケンサーページを切り替えます。また、**[PAGE]** を押しながら点灯している **[TRIG]** のいずれかを押すと、そのページへジャンプします (GRID RECORDING モード時)。

ミュート

[MUTE] + [TRIG] を押すと、1 つまたは複数のトラックをミュート/ミュート解除します。

[MUTE] を押すと、MUTE モードに入ります。

パラメーターの編集

[PARAMETER PAGE] を押しながら **[PLAY]** を押すと、選択中のパラメーターページ内のすべてのパラメーターをデフォルト値にリセットします。

[PARAMETER PAGE] を押しながら **[YES]** を押すと、そのパラメーターページ内のパラメーターをランダム化します。

プリセット/サンプルのプレビュー

[FUNC] + [YES] (PRESET/PROJECT メニューの PRESET LOAD セクション内) を押すと、ハイライトされたプリセットをプレビューします。

[FUNC] + [YES] (ファイルブラウザー内) を押すと、選択したサンプルをプレビューします。

SONGモード

[FUNC] + [SONG] を押すと、SONG モードのオン/オフを切り替えます。

[SONG] + [TRIG 1-16] を押すと、ソングを選択して SONG モードに入ります。

[SONG] を押しながら **[RIGHT]** を押すと (SONG モード時)、SONG EDIT 画面を開きます。

[SONG] を押しながら **[LEFT]** を押すと (SONG モード時)、再生中の行をループします。もう一度 **[SONG] + [LEFT]** を押すと、ループを停止して通常のソング再生に戻ります。

[SONG] を押しながら **[UP]** を押すと (SONG EDIT 画面時)、ソングポインターを 1 行上に移動します。

[SONG] を押しながら **[DOWN]** を押すと (SONG EDIT 画面時)、ソングポインターを 1 行下に移動します。

[FUNC] + [RECORD] を押すと (SONG EDIT 画面時)、選択した行をコピーします。

[FUNC] + [STOP] を押すと (SONG EDIT 画面時)、コピーした行を選択した行に貼り付けます。

[FUNC] + [PLAY] を押すと (SONG EDIT 画面時)、選択した行の設定をリセットします。

19. 便利なキーの組み合わせ

[FUNC] + **[DOWN]** を押すと（SONG EDIT 画面時）、新しい行を追加します。

[FUNC] + **[UP]** を押すと（SONG EDIT 画面時）、選択した行を削除します。

トランスポーズ

[+]/[-] を押すと、**[KEYBOARD]** のオクターブを上下にトランスポーズします。

[FUNC] + **[+]** を押してから **[KEYBOARD]** のキーを押すと、現在のトラックを選択したキーまで上下にトランスポーズします。

トラック

[FUNC] + **[ARP]** を押すと、現在のトラックのアルペジエーターのオン／オフを切り替えます。

20. 技術情報

電機的使用

インピーダンスバランスドオーディオ出力

メイン出力レベル：+20.8 dBu（ピーク）

出力インピーダンス：650 Ω （アンバランス）

ヘッドホン出力

ヘッドホン出力レベル：+20.3 dBu（ピーク）

出力インピーダンス：40 Ω

バランスドオーディオ入力

入力レベル：+20.3 dBu（ピーク）

オーディオ入力インピーダンス：28 k Ω

推奨電源

消費電力：通常時 20W

オフモード時の消費電力：0.3W 以下

推奨電源アダプター：GPE045K（Elektron PSU-5）
USB-C PD、15V、3.0A、45W

ハードウェア

128 × 64 ピクセル OLED ディスプレイ

MIDI In/Out/Thru

1/4 インチ インピーダンスバランスドオーディオ出力端子 × 4

1/4 インチ バランスドオーディオ入力端子 × 2

1/4 インチ ステレオヘッドホン端子 × 1

48 kHz/24 ビット D/A・A/D コンバーター

高速 USB 2.0 Type-Cポート × 2（デュアルデータロール/デュアルパワーロール対応）

物理的仕様

堅牢なスチール製筐体

寸法：W 285 × D 181 × H 63 mm（11.2" × 7.1" × 2.5"）（ノブおよびゴム足を含む）

重量：約 1.9 kg（4.2 lbs）

100 × 100 mm VESA マウントホール装備。M4ネジ（長さ最大7 mm）を使用してください。

推奨動作周囲温度（最大）：+40°C（+104°F）

21. 著作権情報と問い合わせ先住所

CREDITS

ELEKTRON CREW

Lennart Ahlstedt
Johannes Algelind
Magnus Almberg
Christian Alsing
Hans Alvarsson
Nikolaj Andersson
Madeleine Antonsson
Anyere Bendrien
Andreas Brykt
Chloe Corley
Johan Damerau
Oscar Dragén
Isak Folenius
Magnus Forsell
Jennifer Giöbel
Birgitta Hedström
Alexander Hellström
Mario Adriane Hernandez
Tomas Hjalmarsson
Thomas Jansson
Patrik Johansson
Christian Karlsson
George Kaplan
Åsa Larsson
Erik Liakhovets
Christer Lindström
Nathalie Linhem
Edvard Lisander
Joel Lundberg
Johannes Mai
Enrique Martinez
Jimmy Myhrman
Viktor Nilsson
Salvador Orona
Jean Michel Pepin
Mattias Rickardsson
Patrik Rinvall
Viktor Sandström
Matthias Tellen
David Smallbone Tizard
Che Thomas
Jake Widgeon
Vladislav Zhukov
Erik Ångman

FACTORY LIBRARY CONTENT

Aho Ssan
BlankForms
Dialect
Dissonant Witchcraft
Eli Gejer
Elin Piel
Goldbaby
Jogging House
Johann Niegl
Keinseier
KMRU
Legowelt
Samples From Mars
Sound-Dust
The Phono Loop
The Elektron Crew

BETA TESTING

To our amazing beta testers – you know who you are; this product is better because of you!

CONTACT INFORMATION

ELEKTRON WEBSITE

<https://www.elektron.se>

OFFICE ADDRESS

Elektron Music Machines MAV AB
Banehagsliden 5
SE-414 51 Gothenburg
Sweden

Elektron Distribution Group 株式会社

〒247-0056神奈川県鎌倉市大船1-24-19
笠原ビル大船IV 5階1号室
<https://www.elektrondistributiongroup.com>

付録 A: マシン

マシンとは、Tonverk 内で特定の機能を持つモジュールのことです。マシンは、同じカテゴリー内で別のマシンに置き換えることができます。たとえば、異なるシンセシスエンジンやエフェクトなどです。各マシンには、そのマシンに最も適したサウンドシェイピングを行うための専用パラメーターが用意されています。詳細については、「5.3.2 オーディオトラック (トラック 1-8)」20ページを参照してください。

[UP]/[DOWN] キーを使用してパラメーターグループのページを選択します。

また、**[PARAMETER PAGE]** キーを繰り返し押すことで、そのグループ内のパラメーターページを順番に切り替えることができます。

[PARAMETER PAGE] キーを押し続けると、そのページ内のすべてのパラメーター値を表示します。

A.1 アクティブトラックへのマシンの割り当て

1. **[TRK] + [1-16]** を押すと、アクティブトラックを選択します。
2. **[FUNC] + [SRC]** または **[FUNC] + [FX]** を押すと、対応するマシンカテゴリーが選択された状態で MACHINE セットアップメニューを開きます。
3. **[UP]/[DOWN]** を使用してマシンを選択し、**[YES]** を押すと、選択したマシンをトラックに割り当てます。

この付録の残りの部分では、SRC ページおよび FX ページにおけるマシン固有のパラメーターを一覧しています。利用可能なパラメーターは、選択されたマシンによって異なります。

A.2 SRC マシン

SRC マシンは、サンプル再生エンジンの特定の機能を利用したサウンドエンジンです。このセクションには、外部の MIDI 対応機器をコントロールするための MIDI マシンも含まれています。詳細については、「5.3.6 MIDI トラック (トラック 1-12)」20ページを参照してください。任意のSRCマシンをオーディオ/MIDIトラック (トラック 1-8) に割り当てることができます。さらに、MIDI マシンをバストラック (トラック 9-12) に割り当てることも可能です。**[SRC]** を押すと、これらのパラメーターページにアクセスできます。



A.2.1 SINGLE PLAYER

Single Player マシンは、選択したサンプル (モノまたはステレオ) を順方向、逆方向、またはループでリニア再生します。このマシンは 8 ボイスのポリフォニック仕様です。このマシンを選択した場合は、SAMPLE SLOT パラメーターを使用してサンプルを割り当ててください。**[SRC]** を押すと、このパラメーターページにアクセスできます。



TUNE

Tune (**DATA ENTRY** ノブ **A**) は、サンプルのピッチを設定します。ノブはバイポーラ方式で動作し、値が 0 のときはピッチは変化しません。範囲は±5オクターブです。**[FUNC]** を押しながら **DATA ENTRY** ノブを回すと、パラメーター値がオクターブ単位でスナップします。**[FUNC]** を押さずにノブを押し込みながら回すと、パラメーター値が半音単位でスナップします。

PLAY MODE

Play Mode (**DATA ENTRY** ノブ **B**) は、サンプルの再生モードを設定します。トリガーされたときにサンプルがどのように再生されるかを制御します。

モードは以下の通りです。

- **REVERSE** トリガーされるたびに、サンプルを逆再生します。
- **REVERSE LOOP** サンプルは、Loop Position と Length の間を逆方向に連続ループ再生します。ループの長さは TRIG ページの **LEN** パラメーターで設定します。この再生時間は、AMP ページのエンベロープにある **HLD** および **DEC** パラメーターの影響も受けます。
- **FORWARD LOOP** サンプルは、**STRT** 位置から再生を開始し、Loop Position と Length の間を順方向に連続ループ再生します。ループの長さは TRIG ページの **LEN** パラメーターで設定します。この再生時間は、AMP ページのエンベロープにある **HLD** および **DEC** パラメーターの影響も受けます。
- **FORWARD** は、トリガーされるたびに、サンプルを順方向に1回再生します。

LOOP CROSSFADE

Loop Crossfade (**DATA ENTRY** ノブ **C**) は、サンプルのループポイントにおけるオーディオのクロスフェード量を設定します。**LSTR** ループポイント前のオーディオと **LEND** ループポイント前のオーディオをクロスフェードさせます。このパラメーターは、**PLAY** を REVERSE LOOP または FORWARD LOOP に設定している場合にのみ有効です。

SAMPLE SLOT

Sample Slot (**DATA ENTRY** ノブ **D**) は、Single Player マシンにサンプルをブラウズして割り当てるためのパラメーターです。1 つのプロジェクトにつき最大 1023 個のサンプルをロードできます。バンク A の最初の位置「OFF」ではサンプルは再生されません。サンプルをトラックに割り当てる前に、まず SD カードからプロジェクトにロードする必要があります。

1. **DATA ENTRY** ノブ **D** を回して、サンプルをロードしたい空のスロットを選択します。
2. **[YES]** を押すと、サンプルブラウザーが開き、SD カードの内容を表示します。
3. **[ARROW]** キーを使用して、ロードしたいサンプルへ移動します。**[UP]/[DOWN]** でフォルダーやファイルの一覧をスクロールします。**[YES]** または **[FUNC] + [RIGHT]** を押すと、ハイライトされたフォルダーを開きます。**[NO]** または **[FUNC] + [LEFT]** を押すと、フォルダー構造を1階層上に戻ります。
4. **[YES]** を押すと、選択したサンプルをトラックにロードします。

既に追加されているサンプルをロードするには、**DATA ENTRY** ノブ **D** を回すか **[UP]/[DOWN]** を使用して目的のサンプルを選択し、**[YES]** を押します。

SAMPLE SLOT パラメーターにパラメーターロックを適用し、シーケンサーの任意のステップでサンプルを切り替えることができます。これをサンプロック (Sample Lock) と呼びます。SAMPLE SLOT パラメーターにパラメーターロックを適用し、シーケンサーの任意のステップでサンプルを切り替えることができます。これを「サンプロック (Sample Lock)」と呼びます。詳細については、「10.8.1 パラメーターロック」40ページを参照してください。

STRT

Start Position は、サンプル再生の開始位置を設定します。REVERSE および REVERSE LOOP モードでは、終了位置を設定します。**STRT** と **END** を組み合わせることで、再生されるサンプルの範囲を定義します。

LSTR

Loop Start は、**PLAY MODE** が FORWARD LOOP に設定されている場合、サンプルの再生が **LEND** 位置に到達した後に戻る位置 (ループの開始位置) を設定します。サンプルは、**LSTR** と **LEND** の間でループ再生されます。**PLAY MODE** が REVERSE LOOP に設定されている場合、サンプルは、**LEND** から再生を開始し、**LSTR** まで逆方向に進み、その後 **LEND** と **LSTR** の間でループします。

LEND

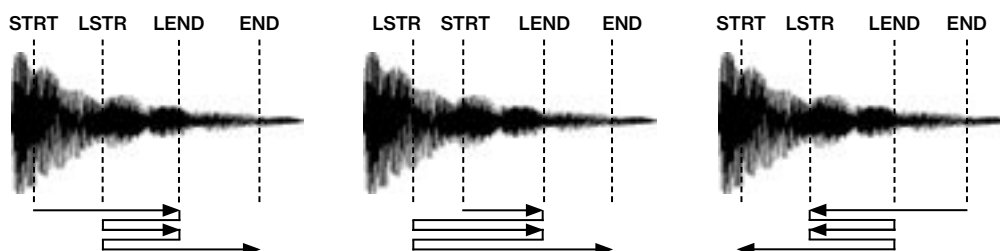
Loop End は、ループの終了位置を設定します。サンプルの再生がこの位置に達すると、再生は LSTR 位置に戻ります。

END

End Position は、サンプル再生の終了位置を設定します。REVERSE および REVERSE LOOP モードでは、開始位置を設定します。**STRT** と **END** を組み合わせることで、再生されるサンプルの範囲を定義します。

FORWARD LOOP 再生モード。

REVERSE LOOP 再生モード。



A.2.2 MULTI PLAYER

Multi Player マシンは、モノまたはステレオのサンプルを使用してポリフォニックなマルチサンプリングインストールメントを再生します。このマシンは 8 ボイスのポリフォニック仕様です。

このマシンを選択すると、インストールメントの選択を求められます。**[UP]/[DOWN]** を使用してインストールメントをブラウズし、**[YES]** を押すとハイライトされた項目をロードします。**[KEYBOARD]** を使用すると、ロード前にハイライトされたインストールメントをプレビューできます。後でインストールメントを変更したい場合は、**[FUNC] + [SRC]** を押して再度 Multi Player マシンを選択し、リストから別のインストールメントを選択します。



TUNE

Tune は、サンプルのピッチを設定します。ノブはバイポーラ方式で動作し、値が 0 のときはピッチは変化しません。範囲は、±5 オクターブです。**[FUNC]** を押しながら **DATA ENTRY** ノブを回すと、パラメーター値がオクターブ単位でスナップします。ノブを押し込みながら回すと、パラメーター値が半音単位でスナップします。

VIBR

Vibrato depth は、インストールメントに適用されるビブラートの深さを設定します。

SPD

Vibrato Speed は、ビブラートの速さを設定します。

FADE

Vibrato Fade は、ビブラートがフェードインまたはフェードアウトするまでの時間を設定します。

A.2.3 SUBTRACKS

Subtracks マシンでは、あらかじめ用意されたインストールメントにモノまたはステレオのサンプルを 8 個までロードできます。各サンプルはシーケンサー上の個別のサブトラックに読み込まれ、それぞれ独立した SRC FLTR、AMP、MOD ページの設定を持ち、個別にシーケンスできます。8 つの **[SUBTRACKS]** キーを使ってサブトラックを選択し、サンプルを再生します。**[TRK] + [SUBTRACKS]** を押すと、サンプルを鳴らさずにサブトラックを選択できます。このマシンは 8 ボイスのポリフォニック仕様で、各サブトラックが 1 ボイスを担当します。

各サブトラックは主に独自のパラメーターセットを持っていますが、全サブトラックに影響する一部の共通パラメーターも存在します。そのため、Subtracks マシンにはこれらの共有パラメーターのパラメーターロックを扱うための追加シーケンサートラック「スーパートラック (supertrack)」が用意されています。スーパートラックは、FX ページ上のパラメーターおよび MOD ページ上の 2 つの FX LFO を制御します。さらに、スーパートラックには専用の TRIG PARAMETERS ページがあり、このページでは、Track FX LFO の **MODE** パラメーターなど、スーパートラックの FX および MOD ページにあるトリガー対応パラメーターを制御します。

[TRK] + [TRIG 1-8] を 2 回押すとスーパートラックにアクセスします。最初の押下で Subtracks マシンを含むトラックを選択し、もう一度押すことでそのマシンのスーパートラックを選択します。スーパートラックが選択されている場合、画面上のトラック番号の上に 3 つの白い四角が表示されます。**[TRK] + [SUBTRACKS]** を押すとスーパートラックを終了し、サブトラックを選択します。

このマシンを選択すると、インストールメントの選択を求められます。**[UP]/[DOWN]** を使用してインストールメントをブラウズし、**[YES]** を押すとハイライトされた項目をロードします。**[KEYBOARD]** を使用すると、ロード前にハイライトされたインストールメントをプレビューできます。後でインストールメントを変更したい場合は、**[FUNC] + [SRC]** を押して再度 Subtracks マシンを選択し、リストから別のインストールメントを選択します。



特定のサブトラックにサンプルを選択してロードするには、**[FUNC] + [SUBTRACKS]** を押して **SAMPLE BROWSER** を開き、目的のサンプルに移動して **[YES]** を押します。詳細については、「6.11 サンプルブラウザー」24 ページを参照してください。



TUNE

Tune (**DATA ENTRY** ノブ **A**) はサンプルのピッチを設定します。ノブは、バイポーラ方式で動作し、値が 0 のときはピッチは変化しません。範囲は、±5 オクターブです。**[FUNC]** を押しながら **DATA ENTRY** ノブを回すと、パラメーター値がオクターブ単位でスナップします。ノブを押し込みながら回すと、パラメーター値が半音単位でスナップします。

PLAY MODE

Play Mode (**DATA ENTRY** ノブ **B**) は、サンプルの再生モードを設定します。トリガーされたときにサンプルがどのように再生されるかを制御します。

- **REVERSE** トリガーされるたびに、サンプルを逆再生します。
- **REVERSE LOOP** サンプルは、Loop Position と Length の間を逆方向に連続ループ再生します。ループの長さは TRIG ページの **LEN** パラメーターで設定します。この再生時間は、AMP ページのエンベロープにある **HLD** および **DEC** パラメーターの影響も受けます。
- **FORWARD LOOP** サンプルは **STRT** 位置から再生を開始し、Loop Position と Length の間を順方向に連続ループ再生します。ループの長さは TRIG ページの **LEN** パラメーターで設定します。この再生時間は、AMP ページのエンベロープにある **HLD** および **DEC** パラメーターの影響も受けます。
- **FORWARD** トリガーされるたびに、サンプルを順方向に1回再生します。

STRT

Start Position は、サンプルの再生開始位置を設定します。

LEN

Length は、サンプルの再生時間（長さ）を設定します。Start と Length を組み合わせることで、再生されるサンプルの終了位置が定義されます。

L.ST

Loop Start は、PLAY MODE が FORWARD LOOP (FWD.L) に設定されている場合、サンプルの再生が Length 位置 (**STRT** + **LEN** で定義) に達した後に戻る位置を設定します。サンプルは **LEN** の終端と **L.ST** の間でループ再生されます。**PLAY MODE** が REVERSE LOOP (REV.L) に設定されている場合、サンプルは **LEN** から再生を開始し、**L.ST** まで逆方向に進み、その後 **LEN** と **L.ST** の間でループします。

A.2.4 MIDI

MIDIマシンのパラメーターは、**TRIG**、**SRC**、**FLTR**、および **AMP パラメーター** ページに分かれています。

MOD ページはオーディオトラックと同様ですが、MIDI トラックでは 2 つの LFO が使用可能です。



MIDI マシンが選択されているトラックにも **TRACK LEVEL** パラメーターは存在します。これは、トラックにどのマシンが割り当てられていても、任意のトラックにオーディオをルーティングできるためです。

TRIG PAGE 1

ノートがトリガーされた際の動作を設定します。**DATA ENTRY** ノブを使用して設定を変更します。これらの一般設定は、シーケンサーに配置されたノートトリガーに影響します。



NOTE

Trig Note は、トリガーされた際に再生されるノートのピッチを設定します。LIVE RECORDING モードで KEYBOARD モードを使用している場合、演奏した **[TRIG]** キーのピッチがこの設定を上書きします。**DATA ENTRY** ノブ **A** を押し込みながら回すと、**KB SCALE** で設定されたスケール内のノート値のみを選択できます。詳細については、「8.5.1 コード/スケール設定メニュー」28ページを参照してください。

VEL

Trig Velocity は、シーケンサーのノートトリガーに適用されるベロシティ（打鍵強度）を設定します。

LEN

Trig Length は、ノートトリガーの長さを設定します。LIVE RECORDING モードでは、**[TRIG]** キーを押している時間がこの一般設定を上書きします。

PROB

Trig Probability は、トラック上のトリガーが再生される確率を設定します。この確率は、トリガーが再生されるたびに再評価されます。デフォルト設定は 100 %で、すべてのトリガーが毎回再生されます。このパラメーターはパラメーターロック可能で、各トリガーに個別の確率を割り当てることができます。

LFO.T

LFO Trig は、LFO をトリガーするかどうかを設定します。

FILL

Fill は、デバイスが FILL モードかどうかに応じてトリガーを有効（再生）にするか無効にするかを決定する、独立したトリガーコンディションです。詳細については、「10.10.3 FILL モード」42ページおよび「10.10.2 トリガー条件と条件付きロック」41ページを参照してください。

ON:**FILL** が ON に設定されたトリガーは、FILL モードがアクティブなときに再生されます。

OFF:**FILL** が OFF に設定されたトリガーは、FILL モードがアクティブでないときに再生されます。



FILL トリガーコンディションを有効にするには、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、「10.10.3 FILL モード」42ページを参照してください。

COND

（トリガーコンディション）コンディショナルロックを追加すると、**COND** はトリガーコンディションを設定し、条件付きパラメーターロックを使用して任意のトリガーに一連の条件ルールを適用できるようにします。詳細については、「10.10.2 トリガーコンディションとコンディショナルロック」41ページを参照してください。

SRC PAGE

ここでは、MIDI マシンがデータを送信する際に使用する MIDI チャンネルを設定します。バンクチェンジ値およびプログラムチェンジ値に加えて、いくつかの標準的な CC パラメーターもここで設定します。このページのパラメーターのデフォルト値は OFF であり、無効状態を示しており、データは送信されません。**[FUNC]** を押しながら **DATA ENTRY** ノブを押すと有効化できます。その後、通常どおり **DATA ENTRY** ノブを使用してパラメーター値を設定します。再度同じ操作を行うことで、パラメーターを再び無効化します。



CHAN Channel は、トラックが MIDI データを送信する MIDI チャンネルを設定します。このパラメーターを OFF に設定すると、MIDI トラックは無効になります。このパラメーターは、パラメーターロックできません。(OFF, 1-16)

BANK (バンク) は、CC 0 MSB でバンクチェンジメッセージを送信します。

SBNK (Sub Bank) は、バンクチェンジメッセージ (CC 32 LSB) を送信します。

PROG (Program Change) は、プログラムチェンジメッセージを送信します。

PB (Pitch Bend) は、MIDIトラックで送信されるピッチベンドデータを制御します。

AT (Aftertouch) は、MIDIトラックで送信されるアフタータッチデータを制御します。

MW (Mod Wheel) は、MIDIトラックで送信されるモジュレーションホイールデータを制御します。

BC (Breath Controller) は、MIDIトラックで送信されるブレスコントロールデータを制御します。

FLTR PAGE 1

このページでは、最初の 8 つのアサインブル CC コマンドの値を設定できます。このページの各パラメーターのデフォルト値は OFF であり、無効状態のためデータは送信されません。**[FUNC]** を押しながら **DATA ENTRY** ノブを押すと、対応するパラメーターが有効になります。その後、通常どおり **DATA ENTRY** ノブを使用してパラメーター値を設定できます。再度同じ操作を行うことで、パラメーターを無効に戻すことができます。



VAL1-VAL8 (CC 1-8 Value) は、CC コマンドが送信する値を制御します。CC コマンド自体は、FLTR ページ 2 で指定します。これらのパラメーターのデフォルト値は OFF です。**[FUNC]** + **DATA ENTRY** ノブを押してパラメーターを有効にし、その後 **DATA ENTRY** ノブを回して値を設定します。



ここでは、制御するパラメーターに名前を付けることもできます。**[FUNC]** を押しながら任意の **DATA ENTRY** ノブを押し続けると、ネーミング画面にアクセスできます。詳細については、「6.7 ネーミング画面」22ページを参照してください。

FLTR PAGE 2

ここでは、FLTR ページ 1 のパラメーターで値を設定する最初の 8 つの CC コマンドを選択します。対応するノブ、または **[YES]** を押して CC コマンドの変更を有効にします。



SEL1-SEL8 (CC 1-8 Select) は、AMP ページ 1 (CC VALUE) ページのパラメーターで制御する CC コマンドを指定します。選択可能なコマンドは、標準的な MIDI コントロールチェンジメッセージです。

AMP PAGE 1

ここでは、追加の 8 つのアサインブル CC コマンドの値を設定できます。

VAL9-VAL16 (CC 9-16 Value) は、CC コマンドが送信する値を制御します。CC コマンド自体は、AMP ページ 2 で指定します。これらのパラメーターのデフォルト値は OFF です。**[FUNC]** + **DATA ENTRY** ノブを押してパラメーターを有効にし、その後 **DATA ENTRY** ノブを回して値を設定します。

AMP PAGE 2

ここでは、AMP ページ 1 のパラメーターで値を設定する追加の 8 つの CC コマンドを選択します。対応するノブ、または **[YES]** を押してパラメーターの変更を有効にします。

SEL9-SEL16 (CC 9-16 Select) は、AMP ページ 1 (CC VALUE) ページのパラメーターで制御する CC コマンドを指定します。選択可能なコマンドは、標準的な MIDI コントロールチェンジメッセージです。

A.3 FX マシン

FX マシンは、シグナルパス内の複数の位置に追加することができます。ただし、すべての FX マシンをすべての位置で利用できるわけではありません。以下では、各トラックタイプに追加可能なマシンについて説明します。

インサートエフェクト(各トラックに 2 つの FX スロット。トラック 1~8)

- **Bypass** (“A.3.1 BYPASS” 86ページ)
- **Chrono Pitch** (“A.3.2 CHRONO PITCH” 86ページ)
- **Comb ± Filter** (“A.3.3 COMB ± FILTER” 87ページ)
- **Compressor** (“A.3.4 COMPRESSOR” 87ページ)
- **Degrader** (“A.3.6 DEGRADER” 89ページ)
- **Dirtshaper** (“A.3.7 DIRTSHAPER” 89ページ)
- **Filterbank** (“A.3.8 FILTERBANK” 90ページ)
- **Infinite Flanger** (“A.3.10 INFINITE FLANGER” 91ページ)
- **Low-pass Filter** (“A.3.11 LOW-PASS FILTER” 92ページ)
- **Panoramic Chorus** (“A.3.13 PANORAMIC CHORUS” 93ページ)
- **Phase 98** (“A.3.14 PHASE 98” 93ページ)
- **Saturator Delay** (“A.3.16 SATURATOR DELAY” 95ページ)

バスエフェクト(各トラックに 2 つの FX スロット。トラック 9~12)

- **Bypass** (“A.3.1 BYPASS” 86ページ)
- **Chrono Pitch** (“A.3.2 CHRONO PITCH” 86ページ)
- **Comb ± Filter** (“A.3.3 COMB ± FILTER” 87ページ)
- **Compressor** (“A.3.4 COMPRESSOR” 87ページ)
- **Degrader** (“A.3.6 DEGRADER” 89ページ)
- **Dirtshaper** (“A.3.7 DIRTSHAPER” 89ページ)
- **Filterbank** (“A.3.8 FILTERBANK” 90ページ)
- **Frequency Warper** (“A.3.9 FREQUENCY WARP” 90ページ)
- **Infinite Flanger** (“A.3.10 INFINITE FLANGER” 91ページ)
- **Low-pass Filter** (“A.3.11 LOW-PASS FILTER” 92ページ)
- **Panoramic Chorus** (“A.3.13 PANORAMIC CHORUS” 93ページ)
- **Phase 98** (“A.3.14 PHASE 98” 93ページ)
- **Saturator Delay** (“A.3.16 SATURATOR DELAY” 95ページ)
- **Supervoid Reverb** (“A.3.17 SUPERVOID REVERB” 96ページ)
- **Warble** (“A.3.18 WARBLE” 96ページ)

センドエフェクト(各トラックに 1 つの FX スロット。トラック 13~15)

- **Bypass** (“A.3.1 BYPASS” 86ページ)
- **Compressor** (“A.3.4 COMPRESSOR” 87ページ)
- **Daisy Delay** (“A.3.5 DAISY DELAY” 88ページ)
- **Panoramic Chorus** (“A.3.13 PANORAMIC CHORUS” 93ページ)
- **Rumsklang Reverb** (“A.3.15 RUMSKLANG REVERB” 94ページ)
- **Saturator Delay** (“A.3.16 SATURATOR DELAY” 95ページ)
- **Supervoid Reverb** (“A.3.17 SUPERVOID REVERB” 96ページ)

ミックスエフェクト(1 つの FX スロット。トラック 16)

- **Bypass** (“A.3.1 BYPASS” 86ページ)

- **Chrono Pitch** (“A.3.2 CHRONO PITCH” 86ページ)
- **Comb ± Filter** (“A.3.3 COMB ± FILTER” 87ページ)
- **Compressor** (“A.3.4 COMPRESSOR” 87ページ)
- **Degrader** (“A.3.6 DEGRADER” 89ページ)
- **Dirtshaper** (“A.3.7 DIRTSHAPER” 89ページ)
- **Filterbank** (“A.3.8 FILTERBANK” 90ページ)
- **Frequency Warper** (“A.3.9 FREQUENCY WARP” 91ページ)
- **Infinite Flanger** (“A.3.10 INFINITE FLANGER” 91ページ)
- **Low-pass Filter** (“A.3.11 LOW-PASS FILTER” 92ページ)
- **Multimode Filter** (“A.3.12 MULTIMODE FILTER” 92ページ)
- **Panoramic Chorus** (“A.3.13 PANORAMIC CHORUS” 93ページ)
- **Phase 98** (“A.3.14 PHASE 98” 94ページ)
- **Saturator Delay** (“A.3.16 SATURATOR DELAY” 95ページ)
- **Supervoid Reverb** (“A.3.17 SUPERVOID REVERB” 96ページ)
- **Warble** (“A.3.18 WARBLE” 97ページ)

A.3.1 BYPASS

このマシンを使用すると、選択したマシンスロットをバイパスして信号を通過させることができます。

A.3.2 CHRONO PITCH

このマシンを使用すると、選択したマシンスロットをバイパスして信号を通過させることができます。



TUNE

ピッチを調整します（単位：半音）。

WIN

Window は、ウィンドウ（グレイン）サイズを制御します。

FDBK

Feedback は、フィードバックを加えます。

DEP

LFO Depth は、内蔵 LFO によって適用されるピッチモジュレーションの量を制御します。

HPF

High-Pass Filter は、ウェット信号にハイパスフィルターを適用します。

LPF

Low-Pass Filter は、ウェット信号にローパスフィルターを適用します。

SPD

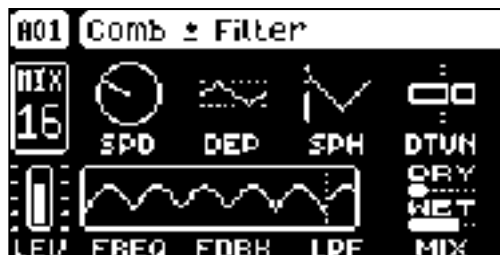
LFO Speed は、内蔵 LFO の速度を変更します。

MIX

Dry/Wet は、ドライ信号とエフェクトが適用された信号のミックスバランスを設定します。

A.3.3 COMB ± FILTER

このステレオ・コムフィルターは、内蔵モジュレーションにより、ピッチに合わせた金属的で共鳴感のある倍音を生成します。



SPD

Modulation Speed は、内蔵トライアングル LFO の周波数を制御します。テンポに同期しており、値はシーケンサーのステップ単位で設定されます。

DEP

Modulation Depth は、LFO からコムフィルターに適用される周波数モジュレーションの量を制御します。

SPH

LFO Start Phase は、LFO のトリガー動作を制御します。パラメーター値が OFF の場合、LFO はフリーラン（自由動作）します。その他の値を設定すると、トラックでノートが再生されるたびに、指定した位相位置から LFO がリトリガーされます。

DTUN

Detune は、左チャンネルと右チャンネルのコムフィルターの周波数をオフセットします。

FREQ

Frequency は、コムフィルターの共鳴周波数を設定します。正の値と負の値の両方を設定できます。

FDBK

Feedback は、フィードバック信号のゲインを設定します。FDBK を高い値に設定すると、非常に大きな音量が発生する場合がありますため注意してください。

LPF

Low-pass Filter は、フィードバック信号内のローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

MIX

Dry/Wet は、ドライ信号とエフェクトが適用された信号のミックスバランスを設定します。

A.3.4 COMPRESSOR

コンプレッサーエフェクトは、大きな音量を相対的に抑えることで、信号のダイナミックレンジを圧縮します。



THR

Threshold は、コンプレッサーのスレッシュホールド（しきい値）を設定します。しきい値を低く設定すると、より多くの信号がコンプレッションの対象になります。

ATK

Attack Time は、コンプレッサーのアタックフェーズの時間、つまり大きなピークに対してコンプレッサーが反応する速さを設定します。

REL

Release Time は、コンプレッサーのリリースフェーズの時間、つまり音が小さくなった際にコンプレッションが元に戻るまでの時間を設定します。

MUP

Makeup Gain は、コンプレッションによって低下した信号レベルを補うために、コンプレッサー出力のメイクアップゲインを設定します。Makeup Gain パラメーターの値は dB 単位で表示されます。

RAT

Compression Ratio (コンプレッションレシオ) は、8 種類の圧縮比から選択できます：1.50、2.00、3.00、4.00、6.00、8.00、16.00、20.00。比率を高く設定するほど、信号のコンプレッション量が大きくなります。

SCF

Sidechain Filter は、コンプレッサーが解析を行う前に、サイドチェインソースからの信号にフィルターを適用します。パラメーターはローパスフィルターからハイパスフィルターまでの範囲で設定できます。負の値を設定するとローパスフィルター、正の値を設定するとハイパスフィルターになります。

ローパスフィルターに設定すると、コンプレッサーは主に低音域に反応します。この設定では、特徴的なポンピング効果を得ることができます。ハイパスフィルターに設定すると、コンプレッサーは低音域への反応が弱くなります。この設定は、ポンピングを抑えたい場合に使用します。

MIX

Mix は、非圧縮信号とコンプレッサー出力信号のミックス量を設定します。設定値が 0 の場合は完全に非圧縮信号となり、127 の場合は、圧縮された信号のみが出力されます。その中間の値では、非圧縮信号と圧縮信号が混在し、いわゆるパラレルコンプレッションとして機能します。

A.3.5 DAISY DELAY

ステレオイメージのコントロールと、時間経過による変化をより細かく調整できるディレイエフェクトです。



DRV

Drive は、ディレイの入力に適用されるサチュレーション量を制御します。

TIME

Delay Time Division は、リピートの基本間隔時間を制御します。

FDBK

Feedback は、ディレイ出力を入力へフィードバックする量を調整します。

WIDH

Width は、ミックスされる前の入力信号およびフィードバック信号のパンニングを調整します。

MOD

Modulation は、ディレイタイムに内部モジュレーターを適用します。

SKEW

Skew は、左右チャンネル間の相対的なディレイタイムをスケーリングし、リズムカルに相互作用させます。

FILT

ディレイ信号にチルトフィルターを適用します。左に回すとローパスフィルターが、右に回すとハイパスフィルターが適用されます。

A.3.6 DEGRADER

ローファイ効果をまとめたエフェクトコレクションです。

**BR**

Bit Reduction は、ビットレートを設定します。パラメーターの範囲は 16 ビットから 1 ビットです。

OVER

Overdrive は、オーバードライブに入力されるゲイン量を設定します。

SRR

Sample Rate Redux は、サンプリングレートの低減量を設定します。

DROP

Drop-outs は、オーディオ信号内にランダムにドロップアウト（断続的な途切れ）を発生させます。値を高く設定すると、ドロップアウトの発生頻度と持続時間が増加します。

RATE

Modulation Rate は、モジュレーション用サインオシレーターの周波数を設定します。

DEP

Modulation Depth は、モジュレーターオシレーターによるリングモジュレーションを加え、その強さを調整します。

FREZ

Freeze は、信号内にランダムにスタッター（断続的な繰り返し）を発生させます。

F.TIM

Freeze Time は、FREZ パラメーターによって発生するスタッターの長さを設定します。値を RAND に設定すると、毎回ランダムな長さが選択されます。その他の値は、シーケンサーのステップ単位で設定されます。

A.3.7 DIRTSHAPER

歪みとざらつきを加えます。



DRV

Drive は、オーバードライブによる歪みを加えます。

RECT

Rectify は、ドライブされた信号と、その全波整流版の信号をブレンドします。

HPF

High-pass Filter は、2 種類のハイパスフィルターを制御するバイポーラーコントロールです。左に回すと、入力信号はディストーションの前でハイパスフィルター処理され、右に回すと、整流後にハイパスフィルター処理されます。

LPF

Low-pass Filter は、出力信号にローパスフィルターを適用します。

NOIS

Noise は、歪んだ入力信号にリングモジュレーションされたノイズ信号を加えます。

N.FRQ

Noise Frequency は、ノイズ信号にローパスフィルターを適用します。

N.RES

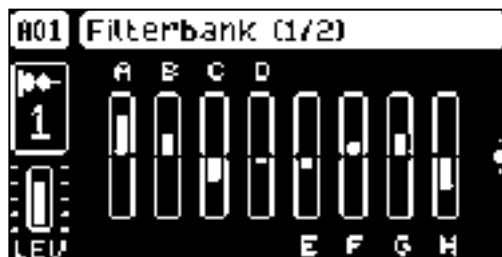
Noise Resonance は、ノイズフィルターのレゾナンスを調整します。

MIX

Dry/Wet は、ドライ信号とエフェクトが適用された信号のミックスバランスを設定します。

A.3.8 FILTERBANK

8 バンド固定フィルターバンクです。



A

Gain A は、90 Hz のローパスフィルターのゲインを設定します。

B

Gain B は、121.9 Hz のバンドパスフィルターのゲインを設定します。

C

Gain C は、224.8 Hz のバンドパスフィルターのゲインを設定します。

D

Gain D は、418.0 Hz のバンドパスフィルターのゲインを設定します。

E

Gain E は、777.4 Hz のバンドパスフィルターのゲインを設定します。

F

Gain F は、1445.8 Hz のバンドパスフィルターのゲインを設定します。

G

Gain G は、2688.6 Hz のバンドパスフィルターのゲインを設定します。

H

Gain H は、4 kHz のハイパスフィルターのゲインを設定します。

A.3.9 FREQUENCY WARP

ヴィンテージアナログエフェクトのスタイルによる周波数シフトエフェクトです。



SPD

LFO Speed は、内蔵 LFO の速度を設定します。

DEP

LFO Depth は、LFO からシフターに適用される周波数モジュレーションの量を制御します。

SPH

LFO Start Phase は、LFO のトリガー動作を制御します。値を“OFF”に設定すると、LFO はフリーラン（自由動作）します。その他の値を設定すると、トラックでノートが再生されるたびに、指定した位相位置から LFO がリトリガーされます。

LAG

LFO Phase Offset は、左右チャンネルの LFO 位相位置をオフセットします。

SHFT

Shift Amount は、シフト量を制御します。

SPRD

Stereo Spread は、左右チャンネル間のシフト量をオフセットします。

SBND

Sideband は、周波数シフターの出力と、異なる特性を持つ代替出力信号とのブレンド量を設定します。

MIX

Dry/Wet は、ドライ信号とエフェクトが適用された信号のミックスバランスを設定します。

A.3.10 INFINITE FLANGER

これは、バーバーポールモーションを備えたフランジャーで、上昇または下降が絶えず続いているように聞こえ、決して反転しない効果を生み出します。



SPD

Speed は、ピッチモーションの速度を設定します。パラメーター値を 0 に設定するとピッチは一定になり、負の値では下降方向の動きが速くなり、正の値では上昇方向の動きが速くなります。

DEP

Depth は、フランジャー効果の強さを設定します。

TUNE

Downtune は、ディレイラインのチューニングを段階的に下げ、純粋なフランジャー効果からコンプフィルターに似たサウンド、さらに可聴ディレイへと変化させます。

FDBK

Feedback は、出力信号をディレイラインへフィードバックする量を設定します。

LPF

Feedback Filter Cutoff は、フィードバックループ内に配置されたローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

A.3.11 LOW-PASS FILTER

内部モジュレーションとステレオ幅のコントロールを備えた、4 ポール・24 dB/オクターブスロープのローパスフィルターです。



SPD

LFO Speed は、内蔵 LFO の速度を設定します。テンポに同期しており、値はシーケンサーのステップ単位で設定されます。

DEP

LFO Depth は、LFO からフィルターに適用される周波数モジュレーションの量を設定します。

SPH

LFO Start Phase は、LFO のトリガー動作を設定します。パラメーター値を OFF に設定すると、LFO はフリーラン（自由動作）します。その他の値を設定すると、トラックでノートが再生されるたびに、指定した位相位置から LFO がリトリガーされます。

LAG

LFO Phase Offset は、左右チャンネルの LFO 位相をオフセットします。

FREQ

Cutoff Frequency は、フィルターのカットオフ周波数を設定します。

RESO

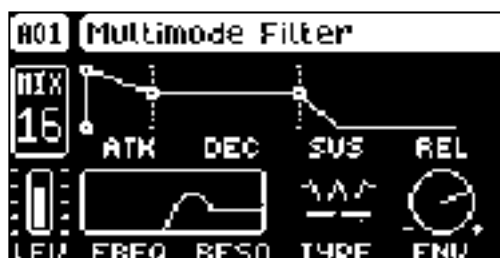
Resonance は、フィルターのレゾナンス特性を設定します。レゾナンスを加えることで、カットオフ周波数付近のスペクトルにピークが生じます。

SPRD

Stereo Spread は、左右チャンネルのフィルターカットオフ周波数をオフセットします。

A.3.12 MULTIMODE FILTER

このフィルターは、ローパスフィルターからバンドパスフィルター、さらにハイパスフィルターへとモーフィングさせることができます。

**ATK**

Attack Time は、フィルターエンベロープのアタックフェーズの長さを設定します。

DEC

Decay Time は、フィルターエンベロープのディケイフェーズの長さを設定します。

SUS

Sustain Level は、フィルターエンベロープのサステインレベルを設定します。

REL

Release Time は、フィルターエンベロープのリリースフェーズの長さを設定します。

FREQ

Frequency は、マルチモードフィルターのカットオフ周波数を設定します。

RESO

Resonance は、フィルターのレゾナンス特性を設定します。レゾナンスを加えることで、カットオフ周波数付近のスペクトルにピークが生じます。

TYPE

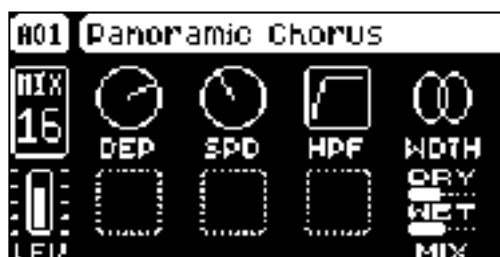
Type は、マルチモードフィルターをローパスからバンドパス、さらにハイパスへとモーフィングさせます。

ENV

Env. Depth は、フィルターエンベロープによるカットオフ周波数モジュレーションの深さを設定します。このノブはバイポーラーで、負および正のモジュレーション深度の両方を設定できます。

A.3.13 PANORAMIC CHORUS

コーラスは、サウンドを広がりのあるものにしたたり、ステレオイメージを強調したり、微妙な動きを加えるために使用されます。

**DEP**

Depth は、コーラスの LFO モジュレーションの深さを設定します。

SPD

Speed は、コーラスの LFO モジュレーションの速度を設定します。

HPF

High-pass は、入力信号にハイパスフィルター処理を適用します。

WPTH

Width は、コーラスのステレオ幅を設定します。

MIX

Dry/Wet は、ドライ信号とエフェクトが適用された信号のミックスバランスを設定します。

A.3.14 PHASE 98

4 ステージと 6 ステージのバージョンをブレンドできるフェイザーです。



SPD

LFO Speed は、内蔵 LFO の速度を設定します。

DEP

LFO Depth は、LFO からフェイザーに適用される周波数モジュレーションの量を設定します。

SHP

LFO Shape は、LFO の波形を設定します。波形は、下降ランプからトライアングル、そして上昇ランプへと滑らかに変化します。

LAG

LFO Phase Offset は、左右チャンネルの内蔵 LFO の位相を調整します。

FREQ

Cutoff Frequency は、フェイザーの中心周波数を設定します。

FDBK

Phaser Feedback は、フェイザーのフィードバック（レゾナンス）量を設定します。

STG

Stage Mix は、4 ステージフェイザーと 6 ステージフェイザーの出力をブレンドします。

MIX

Dry/Wet は、ドライ信号とエフェクトが適用された信号のミックスバランスを設定します。

A.3.15 RUMSKLANG REVERB

Rumsklang Reverb エフェクトは、残響の持続時間と空間的な響きの特性を制御します。主に大きな空間のシミュレーションに重点を置いています。



PRE

Pre-delay は、リバーブのプリディレイ時間を設定します。

EARLY

Early Reflections は、リバーブ内の初期反射成分の量を設定します。

DAMP

Damping は、リバーブテイルの高域成分がどの程度の速さで減衰するかを決定し、リバーブサウンド全体の明るさや暗さに影響を与えます。

SIZE

Size は、リバーブ信号のディケイフェーズの長さを設定し、実質的にシミュレートされる音響空間の大きさを決定します。

LOWC

Lowcut は、リバーブのローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

HIGHC

HPF は、リバーブのハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

A.3.16 SATURATOR DELAY

Saturator Delay エフェクトは、入力信号を一定時間ディレイさせ、その後オリジナル信号とミックスします。

**TIME**

Delay Time は、ディレイタイムを設定します。現在の BPM に対して相対的に設定され、単位は、1/128 音符です。

TIME setting	Divide ratio
1	1/128
2	1/64
2.67	1/48 (1/32T)
3	1/64.
4	1/32
5.33	1/24 (1/16T)
6	1/32.
8	1/16
10.67	1/12 (1/8T)
12	1/16.
16	1/8
21.33	1/6 (1/4T)
24	1/8.
32	1/4
42.67	1/3 (1/2T)
48	1/4.
64	1/2
96	1/2.
128	1

X

Ping Pong は、ディレイ信号をステレオフィールド内で交互に反復させます。設定は、2 種類あります。

- **OFF** に設定すると、ディレイ信号のステレオフィールド内での位置を手動で設定できます。WID パラメーターを使用してステレオ位置を変更します。

・ **ON** に設定すると、ディレイ信号が左右のパン位置を交互に移動します。WID パラメーターでパンの幅を制御します。

WID

Stereo Width は、ディレイ信号のステレオフィールド内でのパン幅を設定します。このノブはバイポーラーです。

FDBK

Feedback Gain は、ディレイ出力信号をディレイ入力へフィードバックする量を設定します。パラメーター値を高く設定すると、無限ディレイや膨張するようなディレイ効果を得ることができます。フィードバックを高く設定すると、非常に大きな音量になる場合があるため注意してください。

HPF

High-pass Filter は、ディレイのハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

LPF

Low-pass Filter は、ディレイのローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

MIX

Dry/Wet は、ドライ信号とエフェクトが適用された信号のミックスバランスを設定します。

A.3.17 SUPERVOID REVERB

Supervoid Reverb エフェクトは、残響の持続時間と空間的な響きの特性を制御します。巨大な空間から小さな部屋まで、さまざまな音響環境をシミュレートすることができます。



PRE

Pre-delay は、リバーブのプリディレイ時間を設定します。

DEC

Decay Time は、リバーブ信号のディケイフェーズの長さを設定し、実質的にシミュレートされる音響空間の大きさを決定します。

FREQ

FB Shelving Freq は、シェルビングフィルターの周波数を設定します。GAIN パラメーターと組み合わせて使用することで、指定した周波数以上のリバーブ信号を減衰させ、リバーブサウンドをより明瞭またはこもった印象に調整できます。

GAIN

FB Shelving Gain は、FREQ パラメーターで設定されたシェルビング周波数以上のリバーブ信号の減衰量に影響します。最大値では高域がリバーブに含まれ、値を下げると徐々に高域が減衰します。

HPF

HPF は、リバーブに入力されるオーディオ信号に作用するハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

LPF

LPF は、リバーブに入力されるオーディオ信号に作用するローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

MIX

Dry/Wet は、ドライ信号とエフェクトが適用された信号のミックスバランスを設定します。

A.3.18 WARBLE

Warble エフェクトは、ピッチの揺らぎ効果に加え、オーディオおよびノイズのフィルタリングを行うことで、古いテープレコーダーのようなサウンドを再現します。



SPEED

ワーブルエフェクトの速度を設定します。設定値を 0 にすると、速度がランダムになります。

DEPTH

ワーブルエフェクトの深さを設定します。

BASE

フィルターの基準周波数を設定します。

WIDTH

基準周波数より上の周波数幅を設定します。

N.LEV

Noise Level は、エフェクトに加えられるノイズの量を設定します。ノイズレベルは MIX 設定の影響を受けない点に注意してください。

N.HPF

High-pass Filter は、ノイズに適用されるハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

STEREO

Stereo Width は、ステレオフィールド内でのワーブルエフェクトの広がりを設定します。

MIX

Dry/Wet は、ドライ信号とエフェクトが適用された信号のミックスバランスを設定します。

付録 B: MIDI

この付録では、Tonverk の CC および NRPN の仕様を示します。

* 一部のサブトラック SRC マシンのパラメーターは、NRPN 値によって制御されます。

B.1 CC 値とパラメーター

CC MSB				
CC	Audio tracks*	Bus tracks	FX send tracks	Mix track
3	TRIG note	TRIG note	TRIG note	TRIG note
4	TRIG velocity	TRIG velocity	TRIG velocity	TRIG velocity
5	TRIG note length	TRIG note length	TRIG note length	TRIG note length
9	Portamento time			
10	AMP pan			
16	SRC Data entry knob A (machine dependent)			In A level
17	SRC Data entry knob B (machine dependent)			In A Pan
18	SRC Data entry knob C (machine dependent)			In A routing destination
19	SRC Data entry knob D (machine dependent)			
20	SRC Data entry knob E (machine dependent)			In B level
21	SRC Data entry knob F (machine dependent)			In B Pan
22	SRC Data entry knob G (machine dependent)			In B routing destination
23	SRC Data entry knob H (machine dependent)			
44	FX send amount 1	FX send amount 1		
45	FX send amount 2	FX send amount 2		
46	FX send amount 3	FX send amount 3		
47	FX routing destination	FX routing destination	FX routing destination	
48	FX 1 Data entry knob A (machine dependent)	FX 1 Data entry knob A (machine dependent)	FX 1 Data entry knob A (machine dependent)	FX 1 Data entry knob A (machine dependent)
49	FX 1 Data entry knob B (machine dependent)	FX 1 Data entry knob B (machine dependent)	FX 1 Data entry knob B (machine dependent)	FX 1 Data entry knob B (machine dependent)
50	FX 1 Data entry knob C (machine dependent)	FX 1 Data entry knob C (machine dependent)	FX 1 Data entry knob C (machine dependent)	FX 1 Data entry knob C (machine dependent)
51	FX 1 Data entry knob D (machine dependent)	FX 1 Data entry knob D (machine dependent)	FX 1 Data entry knob D (machine dependent)	FX 1 Data entry knob D (machine dependent)
52	FX 1 Data entry knob E (machine dependent)	FX 1 Data entry knob E (machine dependent)	FX 1 Data entry knob E (machine dependent)	FX 1 Data entry knob E (machine dependent)
53	FX 1 Data entry knob F (machine dependent)	FX 1 Data entry knob F (machine dependent)	FX 1 Data entry knob F (machine dependent)	FX 1 Data entry knob F (machine dependent)
54	FX 1 Data entry knob G (machine dependent)	FX 1 Data entry knob G (machine dependent)	FX 1 Data entry knob G (machine dependent)	FX 1 Data entry knob G (machine dependent)
55	FX 1 Data entry knob H (machine dependent)	FX 1 Data entry knob H (machine dependent)	FX 1 Data entry knob H (machine dependent)	FX 1 Data entry knob H (machine dependent)
56	FX 2 Data entry knob A (machine dependent)	FX 2 Data entry knob A (machine dependent)		
57	FX 2 Data entry knob B (machine dependent)	FX 2 Data entry knob B (machine dependent)		
58	FX 2 Data entry knob C (machine dependent)	FX 2 Data entry knob C (machine dependent)		

CC MSB				
CC	Audio tracks*	Bus tracks	FX send tracks	Mix track
59	FX 2 Data entry knob D (machine dependent)	FX 2 Data entry knob D (machine dependent)		
60	FX 2 Data entry knob E (machine dependent)	FX 2 Data entry knob E (machine dependent)		
61	FX 2 Data entry knob F (machine dependent)	FX 2 Data entry knob F (machine dependent)		
62	FX 2 Data entry knob G (machine dependent)	FX 2 Data entry knob G (machine dependent)		
63	FX 2 Data entry knob H (machine dependent)	FX 2 Data entry knob H (machine dependent)		
65	Portamento on/off			
70	FLTR attack			Track 1 level
71	FLTR decay			Track 2 level
72	FLTR sustain			Track 3 level
73	FLTR release			Track 4 level
74	FLTR frequency			Track 5 level
75	FLTR resonance			Track 6 level
76	FLTR type			Track 7 level
77	FLTR env depth			Track 8 level
78	FLTR base			Bus 1 level
79	FLTR with			Bus 2 level
80	FLTR frequency spread			Bus 3 level
81				Bus 4 level
82				Send 1 level
83	AMP attack			Send 2 level
84	AMP hold			Send 3 level
85	AMP decay			
86	AMP sustain			
87	AMP release			
88	AMP overdrive			
89	AMP volume			
94		Mute	Mute	Mute
95	Track level	Track level	Track level	Track level
102	VOICE LFO1 speed			
103	VOICE LFO1 multiplier			
104	VOICE LFO1 depth			
105	VOICE LFO2 speed			
106	VOICE LFO2 multiplier			
107	VOICE LFO2 depth			
110	MOD ENV depth			
111	FX LFO1 speed	FX LFO1 speed	FX LFO1 speed	FX LFO1 speed
112	FX LFO1 multiplier	FX LFO1 multiplier	FX LFO1 multiplier	FX LFO1 multiplier
113	FX LFO1 depth	FX LFO1 depth	FX LFO1 depth	FX LFO1 depth
114	FX LFO2 speed	FX LFO2 speed	FX LFO2 speed	FX LFO2 speed
115	FX LFO2 multiplier	FX LFO2 multiplier	FX LFO2 multiplier	FX LFO2 multiplier
116	FX LFO2 depth	FX LFO2 depth	FX LFO2 depth	FX LFO2 depth

B.2 オーディオトラック用 NRPN 値とパラメーター

NRPN		
NRPN MSB	NRPN LSB	Audio tracks*
0	1	VOICE LFO1 speed
0	2	VOICE LFO1 multiplier
0	3	VOICE LFO1 fade
0	5	VOICE LFO1 waveform
0	6	VOICE LFO1 start phase VOICE LFO1 slew
0	7	VOICE LFO1 trig mode
0	8	VOICE LFO1 depth
0	9	VOICE LFO2 speed
0	10	VOICE LFO2 multiplier
0	11	VOICE LFO2 fade
0	13	VOICE LFO2 waveform
0	14	VOICE LFO2 start phase VOICE LFO2 slew
0	15	VOICE LFO2 trig mode
0	16	VOICE LFO2 depth
0	17	MOD ENV attack
0	18	MOD ENV decay
0	19	MOD ENV sustain
0	20	MOD ENV release
0	21	MOD ENV reset
0	22	MOD ENV delay
0	24	MOD ENV depth
0	26	FX LFO1 speed
0	27	FX LFO1 multiplier
0	28	FX LFO1 fade
0	30	FX LFO1 waveform
0	31	FX LFO1 start phase FX LFO1 slew
0	32	FX LFO1 trig mode
0	33	FX LFO1 depth
0	34	FX LFO2 speed
0	35	FX LFO2 multiplier
0	36	FX LFO2 fade
0	38	FX LFO2 waveform
0	39	FX LFO2 start phase FX LFO2 slew
0	40	FX LFO2 trig mode
0	41	FX LFO2 depth
0	42	Retrig on/off
0	43	Retrig time
0	44	Retrig velocity
0	45	FLTR env reset
0	46	FLTR env delay
0	47	FLTR key tracking
0	48	AMP mode
0	49	AMP reset

B.3 Subtracks SRC マシン用 NRPN 値とパラメーター

NRPN MSB 1-8 = 値は、それぞれのサブトラック（1～8）のパラメーターを制御します。

NRPN		
NRPN MSB	NRPN LSB	Audio tracks using the Subtracks SRC machine
1-8	10	AMP pan
1-8	16	SRC tune
1-8	17	SRC play mode
1-8	20	SRC start
1-8	21	SRC length
1-8	22	SRC loop point
1-8	45	FLTR env reset
1-8	46	FLTR env delay
1-8	48	AMP mode
1-8	49	AMP env reset
1-8	70	FLTR attack
1-8	71	FLTR decay
1-8	72	FLTR sustain
1-8	73	FLTR release
1-8	74	FLTR frequency
1-8	75	FLTR resonance
1-8	76	FLTR type
1-8	77	FLTR env depth
1-8	78	FLTR base
1-8	79	FLTR with
1-8	80	FLTR frequency spread
1-8	83	AMP attack
1-8	84	AMP hold
1-8	85	AMP decay
1-8	86	AMP sustain
1-8	87	AMP release
1-8	88	AMP overdrive
1-8	89	AMP volume
1-8	102	VOICE LFO1 speed
1-8	103	VOICE LFO1 multiplier
1-8	104	VOICE LFO1 fade
1-8	106	VOICE LFO1 waveform
1-8	107	VOICE LFO1 start phase VOICE LFO1 slew
1-8	108	VOICE LFO1 trig mode
1-8	109	VOICE LFO1 depth
1-8	110	VOICE LFO2 speed
1-8	111	VOICE LFO2 multiplier
1-8	112	VOICE LFO2 fade
1-8	114	VOICE LFO2 waveform
1-8	115	VOICE LFO2 start phase VOICE LFO2 slew
1-8	116	VOICE LFO2 trig mode
1-8	117	VOICE LFO2 depth

NRPN		
NRPN MSB	NRPN LSB	Audio tracks using the Subtracks SRC machine
1-8	118	MOD ENV attack
1-8	119	MOD ENV decay
1-8	120	MOD ENV sustain
1-8	121	MOD ENV release
1-8	122	MOD ENV reset
1-8	123	MOD ENV delay
1-8	125	MOD ENV depth

付録 C: LFO/モジュレーションエンベロープの変調先

以下は、Tonverk の LFO およびモジュレーションエンベロープのモジュレーション先です。ボイス LFO と モジュレーションエンベロープは、FX ページを除くすべてのパラメーターページのパラメーターをモジュレートします。FX LFO は、トラックの FX パラメーターページ上のパラメーターのみをモジュレートします。

AUDIO TRACKS

META: None

LFO1: Speed (LFO2/モジュレーションエンベロープで使用可能)

LFO1: Multiplier (LFO2/モジュレーションエンベロープで使用可能)

LFO1: Fade In/Out (LFO2/モジュレーションエンベロープで使用可能)

LFO1: Waveform (LFO2/モジュレーションエンベロープで使用可能)

LFO1: Start Phase (LFO2/モジュレーションエンベロープで使用可能)

LFO1: Trig Mode (LFO2/モジュレーションエンベロープで使用可能)

LFO1: Depth (LFO2/モジュレーションエンベロープで使用可能)

LFO2: Speed (モジュレーションエンベロープで使用可能)

LFO2: Multiplier (モジュレーションエンベロープで使用可能)

LFO2: Fade In/Out (モジュレーションエンベロープで使用可能)

LFO2: Waveform (モジュレーションエンベロープで使用可能)

LFO2: Start Phase (モジュレーションエンベロープで使用可能)

LFO2: Trig Mode (モジュレーションエンベロープで使用可能)

LFO2: Depth (モジュレーションエンベロープで使用可能)

SRC: Data entry knob A (マシンに依存)

SRC: Data entry knob B (マシンに依存)

SRC: Data entry knob C (マシンに依存)

SRC: Data entry knob D (マシンに依存)

SRC: Data entry knob E (マシンに依存)

SRC: Data entry knob F (マシンに依存)

SRC: Data entry knob G (マシンに依存)

SRC: Data entry knob H (マシンに依存)

FILTER: Type

FILTER: Frequency

FILTER: Resonance

FILTER: Stereo Spread

FILTER: Envelope Depth

FILTER: Env. Delay

FILTER: Attack Time

FILTER: Decay Time

FILTER: Sustain Level

FILTER: Release Time

FILTER: Base

FILTER: Width

AMP: Attack Time

AMP: Hold Time

AMP: Decay Time

AMP: Sustain Level

AMP: Release Time

AMP: Overdrive

AMP: Pan

AMP: Volume

FX LFO1: Speed (FX LFO2 で使用可能)

FX LFO1: Multiplier (FX LFO2 で使用可能)

FX LFO1: Fade In/Out (FX LFO2 で使用可能)

FX LFO1: Waveform (FX LFO2 で使用可能)

FX LFO1: Start Phase (FX LFO2 で使用可能)

FX LFO1: Trig Mode (FX LFO2 で使用可能)

FX LFO1: Depth (FX LFO2で使用可能)

FX1: Data entry knob A (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX1: Data entry knob B (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX1: Data entry knob C (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX1: Data entry knob D (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX1: Data entry knob E (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX1: Data entry knob F (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX1: Data entry knob G (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX1: Data entry knob H (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX2: Data entry knob A (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX2: Data entry knob B (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX2: Data entry knob C (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX2: Data entry knob D (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX2: Data entry knob E (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX2: Data entry knob F (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX2: Data entry knob G (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

FX2: Data entry knob H (マシンに依存、FX LFO 1/2 で使用可能)

Routing: Output (FX LFO 1/2で 使用可能)

Routing: Send 1 Amount (FX LFO 1/2で 使用可能)

Routing: Send 2 Amount (FX LFO 1/2 で使用可能)

Routing: Send 3 Amount (FX LFO 1/2 で使用可能)

MIDI TRACKS

META: None

Routing: Output

Routing: Send 1 Amount

Routing: Send 2 Amount

Routing: Send 3 Amount

SRC: Pitch Bend

SRC: Aftertouch

SRC: Mod Wheel

SRC: Breath Controller

FX LFO1: Speed (FX LFO2 で使用可能)

FX LFO1: Multiplier (FX LFO2 で使用可能)
FX LFO1: Fade In/Out (FX LFO2 で使用可能)
FX LFO1: Waveform (FX LFO2 で使用可能)
FX LFO1: Start Phase (FX LFO2 で使用可能)
FX LFO1: Trig Mode (FX LFO2 で使用可能)
FX LFO1: Depth (FX LFO2 で使用可能)

FLTR/AMP : CC1-16 Values

BUS TRACKS

META: None

LFO1: Speed (LFO2 で使用可能)
LFO1: Multiplier (LFO2 で使用可能)
LFO1: Fade In/Out (LFO2 で使用可能)
LFO1: Waveform (LFO2 で使用可能)
LFO1: Start Phase (LFO2 で使用可能)
LFO1: Trig Mode (LFO2 で使用可能)
LFO1: Depth (LFO2で使用可能)
FX1: Data entry knob A (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob B (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob C (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob D (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob E (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob F (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob G (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob H (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX2: Data entry knob A (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX2: Data entry knob B (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX2: Data entry knob C (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX2: Data entry knob D (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX2: Data entry knob E (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX2: Data entry knob F (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX2: Data entry knob G (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX2: Data entry knob H (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)

Routing: Output (LFO 1/2 で使用可能)
Routing: Send 1 Amount (LFO 1/2 で使用可能)
Routing: Send 2 Amount (LFO 1/2 で使用可能)
Routing: Send 3 Amount (LFO 1/2 で使用可能)

SEND FX TRACKS

META: None

LFO1: Speed (LFO2 で使用可能)
LFO1: Multiplier (LFO2 で使用可能)
LFO1: Fade In/Out (LFO2 で使用可能)
LFO1: Waveform (LFO2 で使用可能)

LFO1: Start Phase (LFO2 で使用可能)
LFO1: Trig Mode (LFO2 で使用可能)
LFO1: Depth (LFO2 で使用可能)
FX1: Data entry knob A (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob B (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob C (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob D (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob E (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob F (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob G (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX1: Data entry knob H (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)

Routing: Output (LFO 1/2 で使用可能)
Routing: Send 1 Amount (LFO 1/2 で使用可能)
Routing: Send 2 Amount (LFO 1/2 で使用可能)
Routing: Send 3 Amount (LFO 1/2 で使用可能)

MIX TRACK

META : None

LFO1: Speed (LFO2 で使用可能)
LFO1: Multiplier (LFO2 で使用可能)
LFO1: Fade In/Out (LFO2 で使用可能)
LFO1: Waveform (LFO2 で使用可能)
LFO1: Start Phase (LFO2 で使用可能)
LFO1: Trig Mode (LFO2 で使用可能)
LFO1: Depth (LFO2 で使用可能)

FX: Channel
FX: Data entry knob A (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX: Data entry knob B (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX: Data entry knob C (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX: Data entry knob D (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX: Data entry knob E (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX: Data entry knob F (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX: Data entry knob G (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)
FX: Data entry knob H (マシンに依存、LFO 1/2 で使用可能)

Routing: Output (LFO 1/2 で使用可能)

付録 D: キーボードスケール

以下は、KEYBOARD モードで選択可能なスケール一覧です。詳細については、「8.5 [KEYBOARD]」28ページを参照してください。

- ・ CHROMATIC
- ・ IONIAN (MAJOR)
- ・ DORIAN
- ・ PHRYGIAN
- ・ LYDIAN
- ・ MIXOLYDIAN
- ・ AEOLIAN (MINOR)
- ・ LOCRIAN
- ・ PENTATONIC MINOR
- ・ PENTATONIC MAJOR
- ・ MELODIC MINOR
- ・ HARMONIC MINOR
- ・ WHOLE TONE
- ・ BLUES
- ・ COMBO MINOR
- ・ PERSIAN
- ・ IWATO
- ・ IN-SEN
- ・ HIRAJOSHI
- ・ PELOG
- ・ PHRYGIAN DOMINANT
- ・ WHOLE-HALF DIMINISHED
- ・ HALF-WHOLE DIMINISHED
- ・ SPANISH
- ・ MAJOR LOCRIAN
- ・ SUPER LOCRIAN
- ・ DORIAN b2
- ・ LYDIAN AUGMENTED
- ・ LYDIAN DOMINANT
- ・ DOUBLE HARMONIC MAJOR
- ・ LYDIAN #2 #6
- ・ ULTRAPHRYGIAN
- ・ HUNGARIAN MINOR
- ・ ORIENTAL
- ・ IONIAN #2 #5
- ・ LOCRIAN bb3 bb7

索引

A

アルペジェーター 34

オーディオルーター 17

オーディオトラックのパラメーター 50

Amp 52

Filter 51, 52

LFO 54

SRC 51

Trig 50, 51, 59, 60, 62, 63, 64, 65

オートサンプラー 68

B

バックアップ 23

ブレスコントローラー 47

バストラックパラメーター 59

C

チェーン 35, 36

コード/スケールセットアップ 28

クラスコンプライアント 23

コンプレッサー 87

コンディショナルロック 41

コネクター 16

コピー、ペースト、クリア 42

著作権情報と問い合わせ先住所 78

D

データ構造 19

パターン 19

プロジェクト 19

サンプル 19

ソング 19

E

エフェクト 85

F

RESCUE モード 73

FILL EDIT メニュー 42

FILLモード 42

フィルター

Base-width 52

Multimode 51

FX マシン 85

Bypass 86

Chrono Pitch 86

Comb +/- Filter 87

Compressor 87

Daisy Delay 88

Degrader 89

Dirtshaper 89

Filterbank 90

Frequency Warper 91

Infinite Flanger 91

Lowpass Filter 92

Multimode Filter 92

Panoramic Chorus 93

Phase 98 94

Saturator Delay 94, 95

Supervoid Reverb 96

Warble 97

G

GRID RECORDING モード 37

K

KEYBOARD 28

キーボードスケール 107

便利なキーの組み合わせ 74

L

LED BACKLIGHT 72

LED INTENSITY 72

LFO 55, 56, 57, 61, 63, 66

モジュレーションエンベロープの変調先 103

M

マシン 20, 79

アクティブトラックへのマシンの割り当て 79

FX マシン 85

SRC マシン 79

パターンの一時記憶と呼び出し 43

メトロノーム 27

MICRO TIMING 39

オーディオトラック用 NRPN 値とパラメーター 98

MIDI CONFIG 70

MIDI TRACKS 20

パラメーター 82

ミックストラックのパラメーター 64

MUTE モード 29

N

ネーミング画面 22

O

OS アップグレード 23

P

PAGE SETUP

PAGE SETUP メニュー 40

パネルレイアウト 14

パラメーターロック 40

パターンモード

Direct jump 36

Direct start 36

Sequential 36

Temp jump 36

パターン

- Grid recording モード 37
- Live recording モード 38
- パラメーターロック 40
- パターンコントロール 35
- パターンの選択 35
- トリガータイプ 36

パターン、プリセット、インストゥルメント、サンプル 31

- プリセットの編集 33
- プリセットの編集 33

PERFORM モード 45**PORTAMENTO 51**

- On/Off 51
- Settings 46

PRESETS

- オーディオトラックのパラメーター 50
- プリセットの編集 33
- プリセットの編集 33

プリセットの選択と演奏 26

PROJECTS 31, 70

Q**QUANTIZE メニュー 39****クイックスクロール 22****クイックスタート 26****R****パターンの一時記憶と呼び出し 43****RETRIGS 39****ROUTING メニュー 17****S****安全とメンテナンスに関する指示 5****サンプルブラウザー 24****サンプル 19**

- フォーマット 19

コンピューターから Tonverk へのサンプル転送 69

SAMPLING 67

- Play mode 79
- レコーダーを使ったオーディオのサンプリング 67, 68
- オートサンブラー 68
- サンプリングメニュー 67

キーボードスケール 107**スクリーンセイバー 21****センド FX トラックのパラメーター 62****シーケンスレーン 37****シーケンサー 35**

- コンディショナルロック 41
- パターンの編集 36
- パラメーターロック 40
- パターンコントロール 35
- リトリガーメニュー 39
- Scale Menu 39, 40
- Selecting a pattern 35

ステップ編集 37

Trig ページ 50

SEQUENCER RECORDING MODES

- Grid recording モード 37
- Live recording モード 38

SETTINGS 70

- MIDI config 70
- Personalize 72
- Project 31
- System 72
- USB disk mode 70

SONG モード 43**TONVERK サウンドアーキテクチャ 17****SRC マシン 79**

- MIDI 82
- Multi Player 81
- Single Player 79
- Subtracks 81

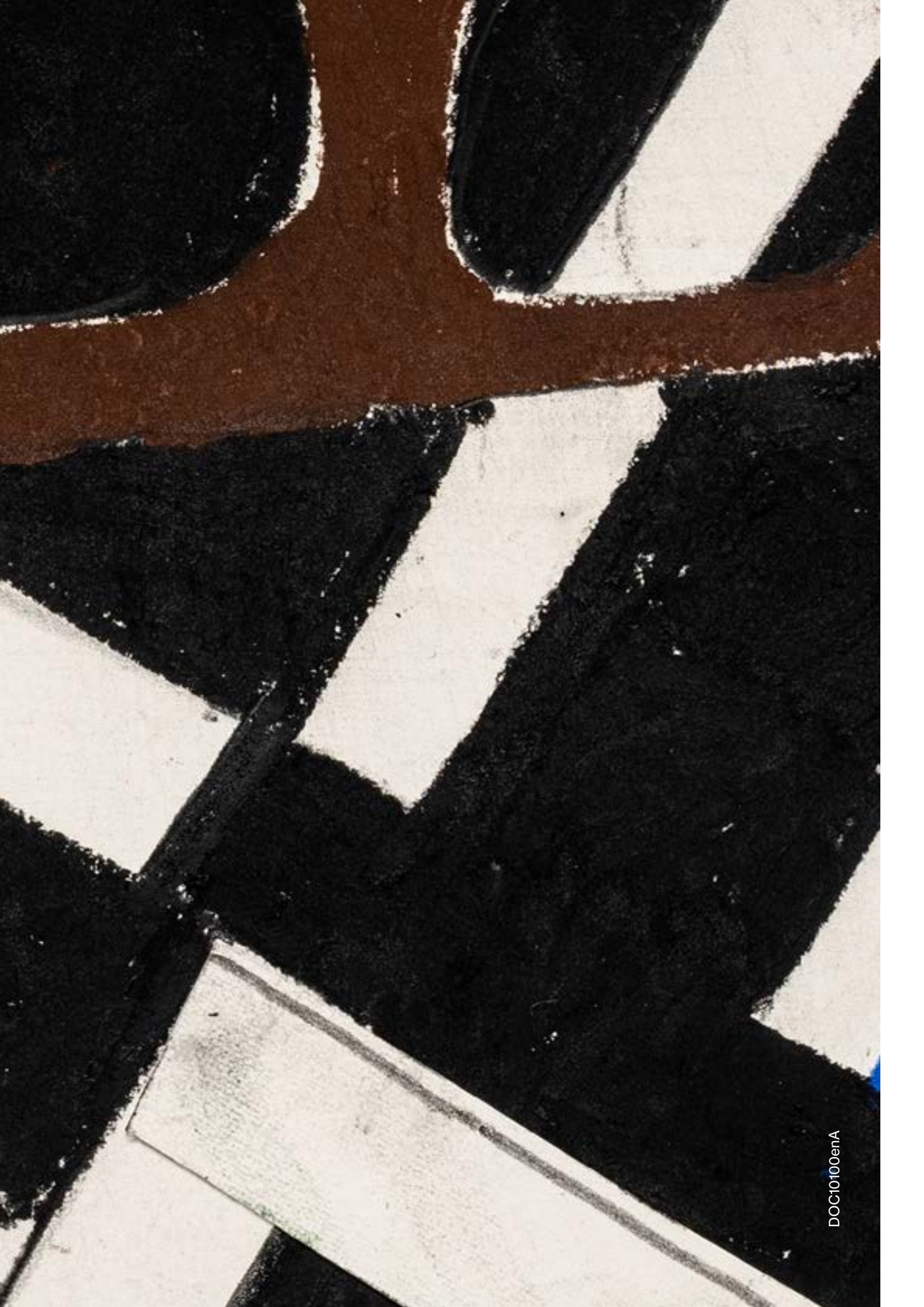
STEP 編集 37**SUPERTRACK 81****SWING 27****T****技術情報 77****テンポ 26****トラックレベル 33****トラック 19****TRANSFORM メニュー 39****トランジションモード 36****TRANSPOSE**

- Keyboard 28
- Track 43

TRIG モード 30**トリガータイプ 36**

- ロックトリガー 36
- ノートトリガー 36
- パラメーターロック 40

U**USB DISK MODE 70****V****ボリュームの設定 21**



DOC10100enA