

**ALESIS®**

***STRIKE***

---

PERFORMANCE DRUM MODULE

inMusic Japan 株式会社

## もくじ

安全にお使いいただくために	3
はじめに	4
同梱品	4
サポート	4
セットアップ	4
機能	5
トップパネル	5
リアパネル	7
操作	8
ナビゲーション	8
コントロール	8
概要	9
キットメニュー	9
キット FX モード	10
ボイスモード	10
トリガーモード	10
ミキサーモード	11
サンプルモード	11
ユーティリティ・メニュー	11
キット	12
キットの選択	12
キットの編集	13
インストゥルメントのアサイン	13
キット FX の使い方	14
ボイスの編集	15
キットの保存	18
トリガーモード	19
クロストーク (X トーク) について	20
ハイハットペダル・セットアップ	21
メトロノーム	22
サンプルモード	23
サンプルの録音	23
サンプルの編集	24
サンプルの保存	25
サンプルのアサイン	26
ループ再生	26
ユーティリティ・メニュー	27
Metronome (Metro)	27
MIDI	28
Trigger	28
SysEx	29
OS	29
付録	29
エフェクト	29
技術仕様	30
商標及びライセンス	30

## この取扱説明書で使用している危険防止のマーク



このマークは、操作とメンテナンスにおける重要な指示があることを示しています。



このマークは、適切な電圧で機器を使用しないと、感電の恐れがあるという警告です。



このマークは、ご利用の出力コネクタが感電を起こす恐れのある電圧を含んでいるという警告です。



製品をご使用の際は、使用上の注意に従ってください。



- 注意事項を読んでください。
- 注意事項を守ってください。
- すべての警告に従ってください。
- すべての注意事項に従ってください。
- 水の近くで使用しないでください。
- お手入れの際は、乾いた布を使用してください。  
液体洗剤は、フロントパネルのコントロール装置を損なったり、危険な状態を招いたりする恐れがあるので、使用しないでください。
- 取扱説明書に従って設置してください。
- 暖房器具や調理器具、アンプを含むその他の音楽機器など、熱を生じる機器の近くには、置かないでください。
- 電源プラグは、危険防止のために、正しく使用してください。アース端子付の電源プラグは、2つのブレードのほかに棒状のアース端子が付いています。これは、安全のためのものです。ご利用のコンセント差込口の形状に合わないときは、専門の業者にコンセントの取り替えを依頼してください。
- 電源コードを誤って踏んだり、挟んだりしないように注意してください。特にプラグ部、コンセント差込口、本装置の出力部分に注意してください。
- 付属品は、メーカーが指定しているものを使用してください。
- 音響機器専用の台車、スタンド、ブラケット、テーブルに載せて使用してください。設置の際、ケーブルの接続や装置の設置方法が、損傷や故障の原因にならないよう注意してください。
- 雷が鳴っているときや、長時間使用しないときは、プラグを抜いてください。
- 修理やアフター・サービスについては、専用窓口にお問い合わせください。電源コードやプラグが損傷したとき、装置の上に液体をこぼしたり、物を落としたりしたとき、装置が雨や湿気にさらされたとき、正常に動作しないとき等、故障の際は、修理が必要となります。
- 本装置は、正常に動作していても熱を発生しますので、周辺機器とは最低15センチ離し、風通しの良い場所でご利用ください。
- 本装置をアンプに接続して、ヘッドホンやスピーカーで長時間、大音量で使用すると、難聴になる恐れがあります（聴力低下や、耳鳴りを感じたら、専門の医師にご相談ください）。
- 水がかかるとような場所に置かないでください。花瓶、缶飲料、コーヒーカップなど、液体が入ったものを本装置の上に置かないでください。
- 警告：火災や感電防止のため、雨や湿気にさらさないでください。

[ WEB ] <http://alesis.jp/>

# ALESIS

<お問い合わせ>

inMusic Japan 株式会社  
カスタマー・サポート部

〒106-0047 東京都港区南麻布 3-19-23

オーク南麻布ビルディング 6 階

TEL: 03-6277-2231 FAX: 03-6277-0025

# ユーザーガイド

## はじめに

### 同梱品

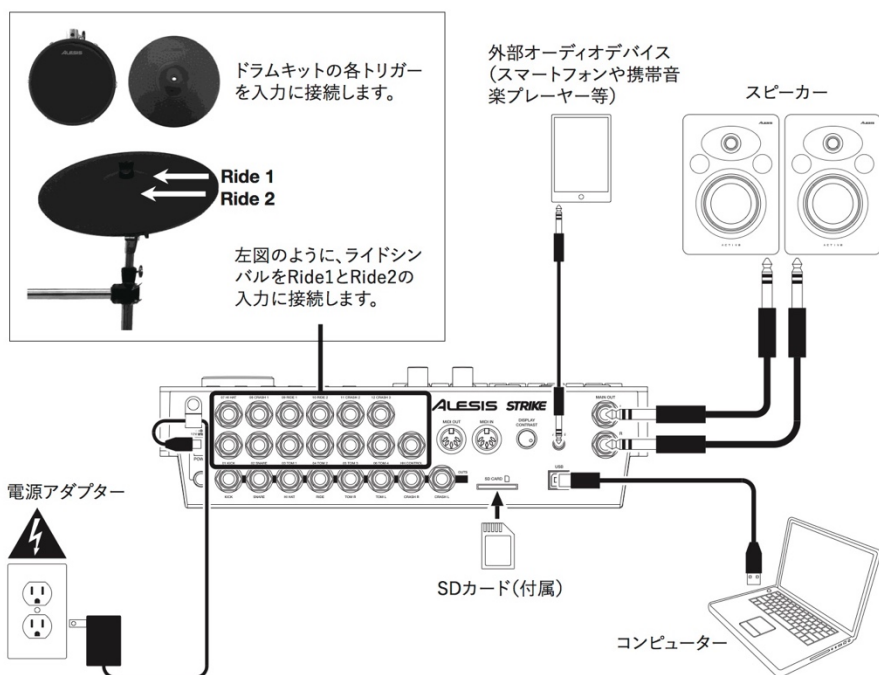
- ・ Strike Performance Drum モジュール本体
- ・ 8GB SD カード（モジュールの SD カードスロットに取り付け済み）
- ・ 電源アダプター
- ・ ユーザーガイド
- ・ Quickstart Guide（英文）
- ・ Safety & Warranty Manual（英文）

### Support

本製品の最新情報（システム要件や互換性など）につきましては、製品ページ（<http://alesis.jp/strike-kit/>）をご覧ください。

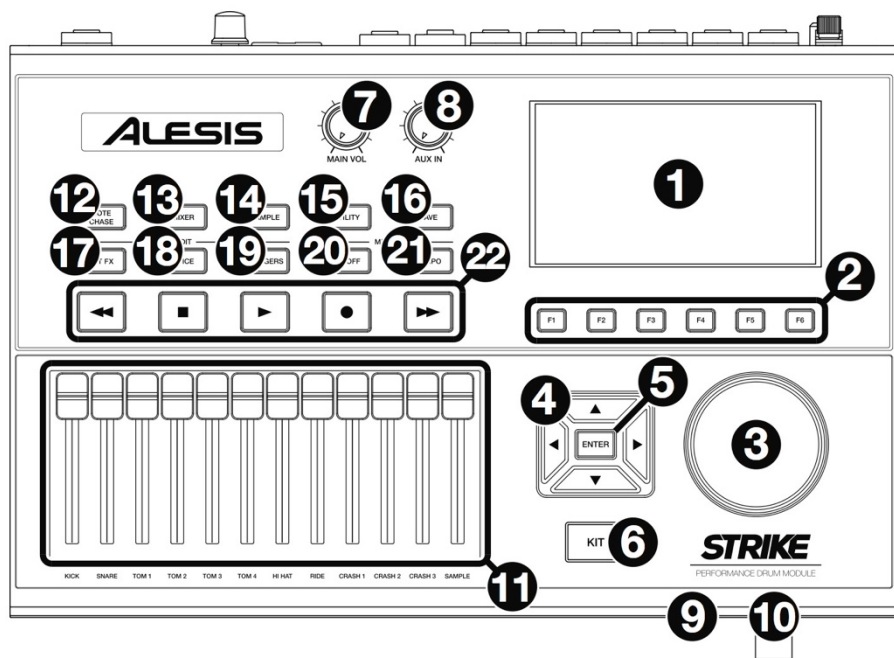
Alesis 製品のサポートにつきましては、サポートページ（<http://alesis.jp/support/>）をご覧ください。

## セットアップ



同梱リストにないものは別売りです。

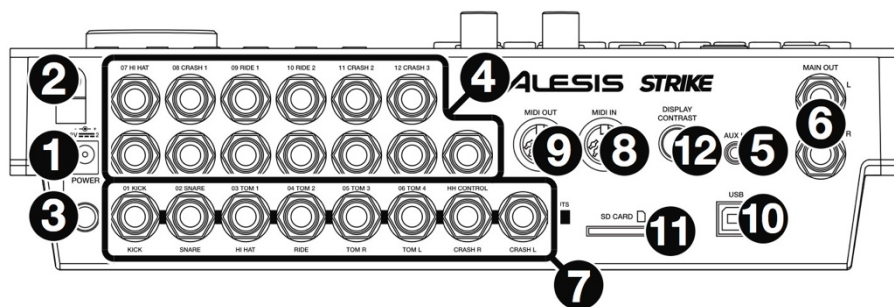
## トップパネル



- ディスプレイ**：フルカラー・ディスプレイには使用中のキットや設定、その他の情報を表示します。  
カーソルを使用してメニューやリストを移動します。データダイヤルを使用して、画面をスクロールします。ファンクションボタン（F1-F6）を使用して、ディスプレイ下端に表示されているタブを選択します。
- ファンクションボタン（F1-F6）**：これら6つのボタンを使用して、対応する上部のタブを選択します（ディスプレイ下端）。
- データダイヤル**：このダイヤルを回してディスプレイに表示されている画面をスクロールします。
- カーソルボタン**：これらのボタンを使用して、ディスプレイに表示されているページのメニューを移動します。
- ENTER ボタン**：このボタンを押して、ディスプレイに表示されている選択項目を決定します。
- KIT ボタン**：このボタンを押して、KIT メニューに入ります（ドラムモジュールの電源がオンの時は、この画面がデフォルトで表示されます）。
- MIN VOL ノブ**：このノブを回して、メイン出力の音量レベルを調整します。このレベルは、各ボイスやキット全体の音量レベルから独立しています。
- AUX IN ノブ**：このノブを回して、AUX 入力端子の音量レベルを調整します。またサンプル・モードのインプット録音レベルの調整も行います。
- ヘッドホン出力端子（1/4 インチ）**：この端子にステレオ・ヘッドホンを接続します。音量レベルは、ヘッドホン・ボリューム調整ノブで調整します。
- ヘッドホン・ボリューム調整ノブ**：このノブを回してヘッドホン出力端子の音量レベルを調整します。

- 11. フェーダー：**これらのフェーダーをスライドして、キットに含まれる各サウンドの音量レベルを個別に調整します。フェーダー下部にサウンド名が表記されています。
- 12. NOTE CHASE ボタン：**このボタンを押して、ノートチェース機能のオン/オフを行います。ノートチェース機能がオンの場合にトリガーを叩くと、新しいインストゥルメントの選択、ボイスパラメーターの編集など、キットの複数のサウンドを素早く変更することが可能です。また、Strike モジュールのメニューでは、**カーソルボタン**と**データダイヤル**を使用して現在のトリガーを選択することも可能です。
- 13. MIXER ボタン：**このボタンを押して、ミキサーモードにアクセスします。
- 14. SAMPLE ボタン：**このボタンを押して、サンプルエディット・モードにアクセスします。この機能を使用する場合は、SD カードスロットに SD カードを挿入する必要があります。SD カードに WAV ファイルが含まれていない場合にこのボタンを押すと、サンプルレコード・モードにアクセスします。
- 15. UTILITY ボタン：**このボタンを押すと、ユーティリティーメニューが開きます。
- 16. SAVE ボタン：**このボタンを押して、現在のキットもしくはグローバル設定（現在のモードに準ずる）を保存します。キット・モードにアクセスしている場合にこのボタンを押すと、現在のキットの名前を変更して SD カードに保存できます。トリガーモードもしくはユーティリティーメニューにアクセスしている場合にこのボタンを押すと、現在のトリガー、メトロノーム、グローバル MIDI 設定の全てを保存できます。
- 17. EDIT > KIT FX ボタン：**このボタンを押すとキットエフェクト・モードにアクセスし、キットごとにリバーブや他のエフェクトを設定できます。
- 18. EDIT > VOICE ボタン：**このボタンを押してボイスモードにアクセスし、ドラムまたはシンバルパッドごとに、割り当てられた楽器やリバーブ/FX アマウント、MIDI 出力端子などの設定を編集します。
- 19. EDIT > TRIGGERS ボタン：**このボタンを押してトリガー・モードにアクセスし、各ドラムやシンバルパッドの感度や全体的なタッチの調整を行います。本製品の初期設定は、幅広いプレイスタイルやキット構成に最適化されています。通常トリガーの調整は必要ありませんが、ここでもトリガーの感度を調整することができます。
- 20. METRO > ON/OFF ボタン：**このボタンを押して、メトロノームのオン/オフを切り替えます。メトロノームの設定は、ユーティリティーメニューの **METRO タブ**から行います。
- 21. METRO > TEMPO ボタン：**このボタンを目的のテンポで 3 回以上連続でタップして、メトロノームのテンポを変更します。また、このボタンを押したまま**データダイヤル**を回して、BPM を変更することもできます。ボタン上部のライトは、現在のテンポで点滅します。
- 22. トランスポート・ボタン：**これらのボタンを使用して、サンプルの再生をコントロールします。これらのボタンは、ドラムモジュールがサンプル・モードにアクセスしていない場合でも、動作します。
- 巻戻し/早送りボタン (◀◀▶▶)：**これらのボタンを押し続けて、サンプルの巻戻しと早送りを行います。
- 再生ボタン (▶)：**このボタンを押して、サンプルの再生または録音を開始します。
- 停止ボタン (■)：**このボタンを押して、サンプルの再生もしくは録音を停止します。
- 録音ボタン (●)：**このボタンを押すと、サンプル・レコード画面が表示されます。もう一度押すと AUX 入力端子からの信号を録音し、さらにもう一度押すと録音が停止します。録音後は、サンプル・エディット・モードにアクセスして編集を行い、新たなサンプルとして保存可能です。

## リアパネル



- 1. 電源端子**：付属の電源アダプター（12V、2A、センタープラス）をこの端子に接続します。
- 2. ケーブルフック**：電源ケーブルをこのフックに取り付け、ケーブルが不意に抜けないように固定します。
- 3. 電源スイッチ**：このボタンを押して、ドラムモジュールのオン/オフを切り替えます。全ての入力機器を接続し、スピーカーの電源を入れる前にドラムモジュールの電源をオンにします。電源を切る時は、先にスピーカーの電源を切ってからドラムモジュールをオフにします。
- 4. トリガー入力端子（1/4 インチ TRS ケーブル）**：これらの入力端子と Strike Kit のトリガーを接続します。本製品に同梱されているスネークケーブルは、これらの入力端子に合わせてラベルが付けられています。接続してトリガーを叩くと、ドラムモジュールに電気信号が送信され、対応するサウンドがトリガーされます。
- 5. AUX IN 端子（1/8 インチ TRS ケーブル）**：この入力端子に、PC、タブレット、スマートフォンなどの外部オーディオデバイスを接続します。トップパネルの **AUX IN ノブ** を回して音量を調節します。お気に入りのバックিংトラックで演奏したり、サンプル・モードで入力されるオーディオ信号を録音することも可能です。
- 6. MAIN 出力端子（1/4 インチ TRS ケーブル）**：これらの出力端子をスピーカーやオーディオ・インターフェイスなどに接続します。トップパネルの **MIN VOL ノブ** を回して音量レベルを調整します。
- 7. ダイレクト・オーディオ出力（1/4 インチ TRS または TS ケーブル）**：これらのモノ出力端子を、外部ミキサーやオーディオ・インターフェイスに接続します。これらのトリガーの独立したオーディオ信号は、キック、スネア、ハイハット、ライド、タム L/R、クラッシュシンバル L/R の出力端子から送信されます。これらの出力端子から送信される信号は固定で、エフェクトは適用されません。
- 8. MIDI 入力端子（5 ピン DIN）**：この入力端子をシンセサイザーやドラムマシンなどの外部 MIDI 機器の MIDI 出力端子に接続します。
- 9. MIDI 出力端子（5 ピン DIN）**：この出力端子をシンセサイザーやドラムマシンなどの外部 MIDI 機器の MIDI 入力端子に接続します。
- 10. USB MIDI 端子**：付属の USB ケーブルを使用して、コンピューターと接続します。USB ケーブルを通して、コンピューターと MIDI 情報のやり取りを行います。
- 11. SD カードスロット**：SD/SDHC カードを差し込んでください（付属の 8GB の SD カードは装着済）。キットやサンプル、グローバル設定の保存には、SD/SDHC カードが必要です。（対応ファイルフォーマット：64GB までの SD/SDHC カード、FAT32 フォーマット、Class 10）
- 12. DISPLAY CONTRAST ノブ**：このノブを回してディスプレイのコントラストを調整します。

## 操作

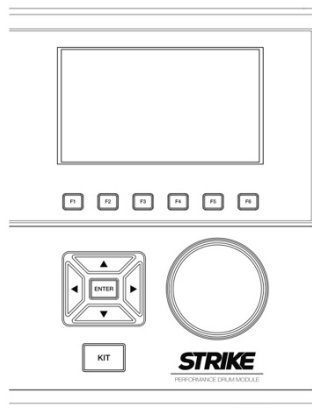
この章では、Strike Performance ドラムモジュールの使い方について説明します。

## ナビゲーション

### コントロール

Strike モジュールのディスプレイには、現在のモードと操作に関する情報が表示されます。次のコントロールを使用して、様々なモードやページなどをナビゲートできます。

- **データダイヤル**：このダイヤルを使用して、メニューをスクロールしたり、ディスプレイ上のパラメーターの値や設定などを変更します。
- **カーソルボタン**：これらのボタンを使用して、ディスプレイに表示されているページ内のメニューを移動します。
- **ENTER ボタン**：このボタンを押して、ディスプレイに表示されている選択項目を決定します。
- **ファンクションボタン（F1-F6）**：これら 6 つのボタンを使用して、対応するタブを選択します（ディスプレイ下部）。
- **モードボタン（右図記載無し）**：これらのボタンを押して、キット、ミキサー、サンプル、ユーティリティ、セーブ、キット FX、トリガーの各モードにアクセスします。ドラムモジュール起動時は、常にキットモードが立ち上がります。





## 概要

このセクションでは、ディスプレイに表示される各ページの概要について説明します。

ドラムモジュールの特定の操作を実行する場合は、**キット(p.12)**、**トリガーモード(p.19)**、**メトロノーム(p.22)**、**サンプルモード(p.23)**、**ユーティリティ(p.27)**の章を参照してください。

### キットメニュー

このメインメニューで、キットを選択したり、キット内で編集する個別のトリガーを選択します。

**キットメニューを開くには、KIT ボタンを押します。**

**キットを選ぶには、次のいずれかの動作を行います。**

- **F3 / Preset** を押してプリセット・キットから選ぶか、**F4/User** を押して SD カードからユーザーキットを選択します。

データダイヤルを回してリストをスクロールします（現在のキット名がページ上部に表示されます）。データダイヤルの操作を止めると、キットは自動的にロードされます。

Strike モジュールはリアルな演奏を実現するため、多数の高品質なサンプルを読み込みます。読み込みの完了を待たずに演奏でき、容量の大きいキットの場合、ドラムモジュールがバックグラウンドでサンプルを読み込んでいる間でも、すぐに演奏を開始できます。読み込み状況は、**ストリーミング・インジケーター**で確認できます。

- **F1/List** を押して、使用可能なキットから選択します。

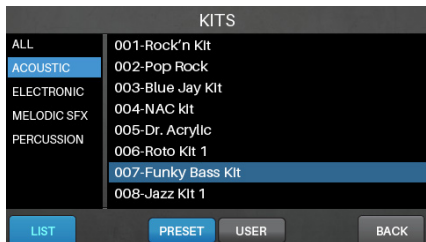
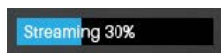
**F3/Preset** を押してプリセットのキット、または **F4/User** を押してユーザーのキットから選択します。

カーソルを使用して左パネルのキット・カテゴリーと右パネルのキットを移動します。**データダイヤル**を回してリストをスクロールします。

**データダイヤル**の操作を止めると、キットは自動的にロードされます。リスト内のキット・カテゴリーを選択してメインのキットメニューに戻ると、選択したカテゴリーのキットのみ表示されます。

**キットを保存するには、キット > キットの保存(p.18)**を参照してください。

**重要：**プリセットのキットを編集して保存すると、編集したキットは SD カードに保存されます。またプリセットのキットは、モジュールの内部メモリに元の設定のまま残ります。編集したキットを保存するには SD カードを挿入する必要があります。



## キット FX モード

キット FX モードでは、リバーブと FX プロセッサの設定を調整できます。またキットの各ボイスに対して、どの程度フェクトを適用させるかを設定することも可能です。詳しくは**キット > キットの編集 > ボイスの編集(p.15)**を参照してください。

キット FX モードにアクセスするには、**EDIT > KIT FX ボタン**を押します。

キット FX モードの詳細については、**キット > キットの編集(p.13)**を参照してください。



## ボイスモード

ボイスモードでは、キット内の各ボイスの設定が表示されます。ボイスとは Strike Kit のトリガーによって生成されるサウンドを指します。

画面上の各タブで、各ボイスごとに個別の設定を編集できます。

ボイスモードに入るには、**EDIT > VOICE ボタン**を押します。

トリガーを選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- ・ **NOTE CHASE ボタン**を押してオンにします。設定したい**トリガー**を叩きます。
- ・ **カーソル**を使用して右上の**トリガーフィールド**を選択します。**データダイヤル**を回して設定したいトリガーを選びます。

ボイスモードの詳細な設定については、**キット > キットの編集**を参照してください。



## トリガーモード

トリガーモードでは、感度、スレッシュホールド、ペロシティカーブ、クロストークの設定など、Strike Kit の各トリガーの設定が表示されます。

トリガーモードにアクセスするには、**EDIT > TRIGGER ボタン**を押します。

トリガーを選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- ・ **NOTE CHASE ボタン**を押してオンにします。設定したいトリガーを叩きます。
- ・ **カーソル**を使用して右上にある**トリガーフィールド**を選択します。**データダイヤル**を回して設定したいトリガーを選びます。

トリガーモードの詳細な設定については、**キット > キットの編集(p.13)**を参照してください。



## ミキサーモード

ミキサーモードでは、各トリガーの出力音量レベルが12チャンネルのフェーダーで表示されます。

ミキサーモードに入るには、**MIXER** ボタンを押します。

トリガーの音量レベルを調整するには、モジュール上のフェーダーを上下にスライドします。



## サンプルモード

サンプル録音モードは、録音前のサンプルの設定や録音後のサンプルの編集を行います。

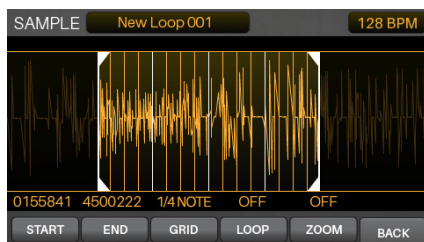
サンプル録音モードにアクセスするには、録音ボタン(●)を押します。

録音を開始するには、録音ボタン(●)を押します。ディスプレイ上のボタンが赤く点灯し、残り時間のカウントが開始されます。

録音を停止してサンプル・エディットページを開くには、再度録音ボタン(●)を押します。

詳しくはサンプルモード > サンプルの録音(p.23)を参照してください。

サンプル編集モードでは、録音後のサンプルの編集を行います。詳細は、サンプルモード > サンプルの録音(p.23)を参照してください。



## ユーティリティーメニュー

ユーティリティーメニューでは、グローバル・メトロノーム機能、グローバル・トリガー設定、システム情報など、モジュール全体の操作に関する設定を行います。

ユーティリティーメニューを開くには、**UTILITY** ボタンを押します。詳しくはユーティリティーメニューを参照してください。



## キット

Strike モジュールは **110 個のプリセットキット** を内蔵しています。また**ユーザーキット**を作成して SD カードに保存することもできます。プリセットのキットを編集して保存すると、編集したキットは SD カードに保存されます。プリセットのキットは、モジュールの内部メモリに元の設定のまま残ります。編集したキットを保存するには SD カードを挿入する必要があります。

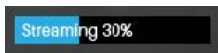
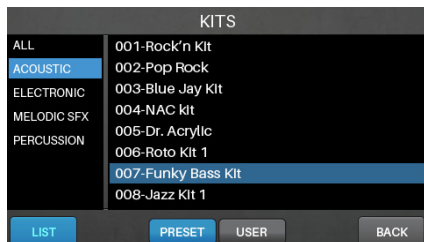
## キットの選択

### キットを選択するには

1. **KIT ボタン**を押して、KIT メニューを表示します（ドラムモジュール起動時のデフォルト画面です）。
2. **F3/Preset**を押してプリセットのキット、または **F4/User**を押してユーザーのキットから選択します。**データダイヤル**を回してリストをスクロールします（現在のキット名がページ上部に表示されます）。**データダイヤル**の操作を止めると、キットは自動的にロードされます。

また **F1/List**を押すと全てのキットがリスト表示されます。**F3/Preset**を押してプリセットのキット、または **F4/User**を押してユーザーのキットから選択します。**カーソル**を使用して左パネルのキット・カテゴリーと右パネルのキットを移動します。**データダイヤル**を回してリストをスクロールします。**データダイヤル**の操作を止めると、キットは自動的にロードされます。

**重要：**Strike モジュールはリアルな演奏を実現するため、多数の高品質なサンプルを読み込みます。読み込みの完了を待たずに演奏でき、容量の大きいキットの場合、ドラムモジュールがバックグラウンドでサンプルを読み込んでいる間でも、すぐに演奏を開始できます。読み込み状況は、**ストリーミング・インジケーター**で確認できます。



## キットの編集

各レイヤーにアサインされたインストゥルメント、キットに適用されたエフェクト、各トリガーの設定など、キットの様々な編集が可能です。

### インストゥルメントのアサイン

キットにインストゥルメントをアサインするには：

1. **KIT** ボタンを押してキットメニューを開き、キットを選択します。
2. キットを選択したら、トリガーを選択します。  
**NOTE CHASE** ボタンがオフになっている場合は、ボタンを押して**オン**にして、トリガー（ドラムやシンバルパッド）の目的のゾーンを叩きます。
3. **VOICE** ボタンを押してから **F4/Inst** を押します。
4. **F1/Layer A** または **F2/Layer B** を押して、希望するレイヤーを選択します（1つのトリガーゾーンに2つの異なるインストゥルメントをレイヤーすることが可能です）。
5. **F3/Preset** を押して Strike モジュールの内蔵ライブラリからインストゥルメントを選択するか、  
**F4/User** を押して SD カードからインストゥルメントを選択します（サンプル・エディット・モードで保存したサンプルは、SD カードに保存されています）。
6. **カーソル** を使用して左パネルのインストゥルメント・カテゴリーを選択します。**データダイヤル** を回してリストをスクロールし、任意のカテゴリーを選択します。
7. **カーソル** を使用して右パネルのインストゥルメントを選択します。**データダイヤル** を回してリストをスクロールし、任意のインストゥルメントを選択します。

他のインストゥルメントをアサインするには、**カーソル** を使用して右上の **TRIG** フィールドを選択し、**データダイヤル** を回してトリガーの目的のゾーンを選びます。**NOTE CHASE** ボタンが**オン**の場合、トリガーの目的のゾーンを叩きます。ステップ 4-5 を繰り返して新しいインストゥルメントをアサインします。

**重要：**各キットで使用可能な最大サンプル容量は **200MB** です。**Memory Used** メーターは、現在の使用容量を表示します。



## キット FX の使い方

各キットは、それぞれ1つのリバーブとFXプロセッサを保有しています。キットFXモードでは、これらのエフェクトのパラメーターを調整します。これらの設定はキットごとに保存されます。設定の編集後、各トリガーゾーンに適用するエフェクトを調整します。これらはボイスモードの**FX/MIDI タブ**で操作できます。詳しくは、**ボイスの編集 > FX/MIDI(p.15-3)**を参照してください。

キット全体のエフェクトを編集するには：

1. キットを選択して、**EDIT > KIT FX** ボタンを押すとキットFXモードにアクセスします。
2. リバーブ (**F1/Reverb**) または他のエフェクト (**F2/FX**) の下にある**ファンクション・ボタン**を押して、適用するエフェクトを選択します。
3. カーソルを使用して、編集したいパラメーターを選択します。

**データダイヤル**を回してパラメーターの値や設定を変更します。

他のキットのエフェクト設定を調整する場合は、ステップ2-3を繰り返します。

前の画面に戻るには、**F6/Back**を押します。



キットFXモードのパラメーターは次の通りです。

パラメーター	説 明	値/設定
<b>Reverb</b>	特定の空間でのプレイをシュミレートした様々なタイプのリバーブを適用します。	
Type	リバーブがエミュレートする空間のタイプです。	付録 > エフェクトを参照
Size	リバーブタイプによって指定された空間のサイズです。値を大きくするほど、リバーブタイムが長くなります。	00-99
Color	リバーブのトーンに影響する、リバーブの高域減衰量です。値を大きくするとより明るいリバーブ音になります。	00-99
Level	リバーブの音量レベルです。すでに各トリガーゾーンに適用されているリバーブ量を設定している場合、この設定でキットに適用されているリバーブ全体のレベルを下げるができます	00-99
<b>FX</b>	FXでは、フランジャー、コーラス、ビブラート、ディレイなどのエフェクトを選択できます。	付録 > エフェクトを参照
Type	エフェクトのタイプです。	
Parameters	利用可能なパラメーターは、エフェクトのタイプによって異なります。	付録 > エフェクトを参照

## ボイスの編集

ボイスモードは、各トリガーを叩いた時に、各インストゥルメントのサウンドがどのように発音するかを決定する、キットのボイス設定を表示します（ユーザーキットを作成する場合は、この設定に多くの時間を費やすことになるでしょう）。

ボイス設定を編集するには：

1. キットを選択して、**EDIT > VOICE** ボタンを押して、ボイスモードにアクセスします。
2. 下記いずれかの操作を実行して、トリガーを選択します。
  - ・ **NOTE CHASE** ボタンがオフの場合は、ボタンを押してオンにします。ボイスを編集したいトリガーの目的のゾーンを叩きます。
  - ・ **カーソル**を使用して、右上の **TRIG** フィールドを選びます。**データダイヤル**を回してトリガーの目的のゾーンを選択します。



3. 最初に **LAYERS** ページが表示されます。編集する設定の下部に配置されている、次の **ファンクション・ボタン**を押します：音量レベル (**F1/Level**)、トーンとチューニング設定 (**F2/Tone**)、ペロシティ設定とダイナミクス (**F3/Velocity**)、キットのインストゥルメント編集 (**F4/Inst**)。（詳しくは **インストゥルメントのアサイン**を参照）



FX/MIDI ページを開くには、**F5/FX/MIDI** ボタンを押します。編集する他のボイス設定の下部に配置されている、次の **ファンクション・ボタン**を押します：エフェクト設定 (**F1/FX**)、MIDI 設定 (**F2/MIDI**)、その他のパフォーマンス関連の設定 (**F3/Other**)。レイヤーのページに戻るには、**F5/Layers** ボタンを押します。

4. **カーソル**を使用して、編集するパラメーターを選択します。

**データダイヤル**を回してパラメーター値や設定を変更します。

他のボイス設定を調整する場合は、ステップ 2-4 を繰り返します。

前の画面に戻るには **F6/Back** ボタンを押します。



下記がボイスモードのレイヤーページに表示されるパラメーターです（両方のレイヤー同様）。

パラメーター	説 明	値/設定
<b>Level</b>		
<b>Decay</b>	レイヤーのサウンドが減衰して無音になるまでの時間を設定します。	オフ、01-99
<b>Pan</b>	ステレオフィールドでのレイヤーのサウンド位置を設定します。	左 (L01-L50) 中央 (MID) 右 (R01-R50)
<b>Level</b>	レイヤーの音量レベルを調整します。	オフ、01-99
<b>Tone</b>		
<b>Tune</b>	半音単位でのレイヤーサウンドのチューニングをオフセットします。	-12 to 0 to +12
<b>Fine</b>	セント単位でレイヤーサウンドのチューニングをオフセットします。	-50 to 00 to +50
<b>Filter</b>	レイヤーサウンドに適用されるフィルターのカットオフ周波数を設定します（詳しくは、下記 <b>Tone &gt; Type</b> を参照）。値は周波数帯の割合を示すもので、周波数自体の数値ではありません。	00-99
<b>Type</b>	レイヤーサウンドに適用するフィルターのタイプを選択します。	ローパス (LoPass) ハイパス (HiPass)
<b>Other</b>		
<b>Velocity &gt; Decay</b>	ベロシティがレイヤーサウンドのディケイタイム（減衰時間）に、どれだけの影響を与えるかを設定します。	-99 to 00 to +99
<b>Velocity &gt; Filter</b>	ベロシティがレイヤーのフィルターカットオフ周波数に、どれだけの影響を与えるかを設定します。	-99 to 00 to +99
<b>Velocity &gt; Level</b>	ベロシティがレイヤーの音量に、どれだけの影響を与えるかを設定します。	-99 to 00 to +99
<b>Velocity &gt; Pitch</b>	ベロシティがレイヤーのチューニングに、どれだけの影響を与えるかを設定します。	-99 to 00 to +99



下記がボイスモードの **FX/MIDI ページ** に表示されるパラメーターです（両方のレイヤーに影響）。

パラメーター	説 明	値/設定
<b>FX</b>		
<b>Reverb Send</b>	リバーブのセンドレベルです。選択したボイスに適用するリバーブ量を設定します。	<b>00-99</b>
<b>FX Send</b>	FX1 エフェクトのセンドレベルです。選択したボイスに適用する FX プロセッサーの量を設定します。	<b>00-99</b>
<b>MIDI</b>		
<b>MIDI Chan</b>	トリガーが USB ポートや MIDI 出力端子に MIDI ノートを送信する際に使用する MIDI チャンネルを設定します。	<b>01-16</b>
<b>MIDI Note</b>	トリガーを叩いた時に、トリガーが USB ポートや MIDI 出力端子に送信する MIDI ノートを設定します。	<b>000 (C-2) - 127 (G8)</b>
<b>Gate Time</b>	トリガーを叩いた時に、トリガーが USB ポートや MIDI 出力端子に MIDI ノートを送信するまでの時間を設定します。	<b>Off, 00-99 ms, 1/32, 1/32Trplt, 1/16, 1/16Trplt, 1/8, 1/8Trplt, 1/4, 1/4Trplt, 1/2, 1/2Trplt</b>
<b>Note Off</b>	トリガーの MIDI ノートオフのメッセージ送信について設定します。	<b>Not Sent</b> : トリガーは MIDI ノートオフのメッセージを送信しません。 <b>Sent</b> : ゲートタイムの後に MIDI ノートオフのメッセージを送信します。 <b>Alternate</b> : トリガーを叩くと MIDI ノートオンと MIDI ノートオフのメッセージが交互に送信されます。
<b>Other</b>		
<b>Priority</b>	Strike モジュール全体のポリフォニーにおけるボイスの優先順位を設定します。モジュールが最大ボイス数をプレイしている場合に、追加のボイスをトリガーすると、優先順位の低いボイスは止まり、優先順位が中〜高レベルのボイスが発音します。	<b>Low Medium High</b>
<b>MuteGroup</b>	ボイスのミュートグループを設定します。ミュートグループに 2 つ以上のボイスがアサインされている状態で、そのうち 1 つのボイスをトリガーすると、そのミュートグループ内全てのボイスが直ちにミュートされます。	<b>Off 01-09</b>
<b>Playback</b>	トリガー上のボイスを、一音のみ発音させるか、複数音を同時に発音させるかを設定します。 (モジュールのポリフォニー・リミット/最大同時発音数でのみ制限されます。最大同時発音数：ステレオ <b>32</b> 音、モノラル <b>64</b> 音)	<b>Mono Poly</b>

## キットの保存

編集したキットはユーザーキットとして SD カードに保存可能です。これにより、いつでも保存した状態のキットを使用することができます。

**重要：**プリセットのキットを編集して保存すると、編集したキットは SD カードに保存されます。またプリセットのキットは、モジュールの内部メモリに元の設定のまま残ります。編集したキットを保存するには SD カードを挿入する必要があります。

ユーザーキットを保存するには：

1. キットを編集したら、**KIT ボタン**を押してキットメニューに入ります。
2. **Save** を押します。
3. 表示されたページで、キットの名前を入力します。**F1**/**<<**または**F2**/**>>**を押して文字間を移動し、**データダイヤル**を回して文字を変更します。
4. キットを保存するには **F3/Save** を押します。保存せずに前の画面に戻るには **F6/Back** を押します。



**重要：**すでに存在する名前のキットを保存しようとする、既存のキットを上書き（置換）するかどうかの確認メッセージが表示されます。キットを上書きする場合は **F1/Save** を押します。キャンセルするには **F6/Back** を押します。

**ポイント：**プリセットキットを編集して保存したキットを後でロードする場合は、そのキットがユーザーキットであることを覚えておいてください。

## トリガーモード

トリガーモードでは、各ドラムやシンバルパッドを叩いた時にトリガーセンサーがどのように動作するかを設定します。サウンド全体の音量レベルを調整する場合は、ボイスモードの**レイヤータブ**で設定を行います。詳しくは、**ボイスの編集(p.15)**を参照してください。トリガーモードの初期設定は、本製品に最適な状態で設定されていますので、通常は調整の必要はありません。

これらの設定はグローバルで、モジュールの内部メモリに保存されます。従って、いずれのキットにも保存されません。トリガー設定を保存するには、トリガーモードで **Save** を押します。

### トリガー設定を編集するには：

1. キットを選択し、**EDIT > TRIGGERS** を押してトリガーモードに入ります。

2. 次のいずれかを実行してトリガーを選択します：

- ・ **NOTE CHASE** ボタンがオフの場合は、ボタンを押してオンにします。ボイスを編集したいトリガーの目的のゾーンを叩きます。

- ・ **カーソル**を使用して、右上の **TRIG フィールド** を選びます。**データダイヤル**を回してトリガーの目的のゾーンを選択します。

3. **カーソル**を使用して、編集するパラメーターを選択します。**データダイヤル**を回してパラメーター値や設定を変更します。**他のボイス設定を調整する場合は**、ステップ 2-4 を繰り返します。



トリガーモードのパラメーターは次の通りです：

パラメーター	説 明	値/設定
<b>Sensitivity</b>	トリガーのゲインコントロールです。設定値が高いほど、小さな力で大きな音を発音できます。このパラメーターを設定する場合は、トリガーを叩いてサウンドを確認してください。軽く叩いても音が大きい場合は、設定を下げてください。	00-99
<b>Retrigger</b>	同じトリガーを連続して叩く際に、2 回目のトリガーが発音するまでの最小時間を設定します。設定値が高すぎると、素早く連打したり、ロールを打った時に、トリガーされない場合があります。設定値が低すぎると、プレイ中に不要な音がトリガーされることがあります。	00-99
<b>Threshold</b>	ボイスを発音させるために必要な速度を設定します。トリガーを強めに叩いてサウンドを発音させる場合は、設定値を高くします。トリガーを軽く叩くだけでサウンドを発音させたい場合は、設定値を低くします。ただし設定値が低すぎると、意図せず発音する場合があります。デフォルトのスレッシュホールド値は、本製品で最適に動作するように設定されているため、通常調整の必要はありません。	00-99

※次ページに続く

パラメーター	説 明	値/設定
Curve	パッドを叩く強さに伴うサウンドの音量（演奏中にトリガーのダイナミクスがどのように変化するか）を設定します。Strike Kit または Strike Pro Kit の初期設定では、最も正確で自然なパフォーマンスを提供する <b>Linear</b> に設定されています。	<b>Linear</b> <b>Log1-4</b> <b>Exp1-4</b> <b>Spline1-4</b> <b>Offset</b> <b>Constant</b>
Input Type	トリガー入力端子に接続されているトリガーのタイプを設定します。本製品を使用している場合は、この設定は変更しないでください。本製品で他社のトリガーを使用する場合は、製造元のマニュアルを参照して適切な設定を行ってください。	<b>Piezo</b> ：ドラムまたはシンバルパッドのような感圧式トリガー <b>Switch</b> ：フットスイッチのようなデュアルステート・トリガー
Xtalk Rcv	他のトリガーから受けるクロストークの度合いを調整します。値が大きいかほどクロストークが発生しにくくなります。詳しくは、下記の <b>クロストーク</b> についての項目を参照してください。	<b>00-07</b>
Xtalk Send	他のトリガーに与えるクロストークの度合いを調整します。値が大きいかほど、クロストークが発生しづらくなります。詳しくは、下記の <b>クロストーク</b> についての項目を参照してください。	<b>00-07</b>

## クロストーク（XTalk）について

叩いたパッド以外の音が鳴ってしまう場合、**クロストーク（XTalk）**が発生しています。本製品はクロストークを抑えるために最適化されていますが、キットの配置方法によっては、トリガー同士が共振や干渉し、クロストークが発生してしまう場合があります。もしもクロストークが発生する場合は、下記の手順をお試してください。

ドラムやシンバルパッド、クランプが互いに接触していないかを確認してください。例えば、タムが他のタムやラックに接触している場合、他のパッドを振動させてしまうことがあります。

可能ならば、柔らかいカーペットの上に本製品を設置してください。硬い床に設置すると、ドラムラックを通して共振を引き起こしてしまう可能性があります。

シンバルウイングナットの締め具合を調整してください。緩すぎると、ブームアームとラックを通して振動が伝わり、シンバルを揺らしてしまいます。また、きつく締めすぎるとシンバルを叩いた力が直接ラックに伝わり、共振の原因となります。

特定のドラムやシンバルパッドがクロストークが発生させている場合は、**Xtalk Send** でトリガーの調整を行ってください。**Xtalk Send** は、クロストークの原因となるパッドの設定に最適です。

特定のドラムやシンバルパッドがクロストークの影響を受けている場合は、**Xtalk Rcv** でトリガーの調整を行ってください。

## ハイハットペダル・セットアップ

本製品のドラムとシンバルのトリガー設定は最適化されていますが、ハイハットペダルのパフォーマンスを向上させるために、調整が必要な場合があります。ハイハットペダルのデザインは多数存在しますが、Strike モジュールは簡単に調整可能です。

### ハイハット・トップシンバルを調整するには：

1. ハイハットシンバルが正しく接続され配置されているかを確認するには、Strike Kit に同梱されている Kit Assembly Guide(組み立てガイド)を参照してください。
2. ハイハットの「クラッチ」を緩め、トップシンバルが下のスプリングに軽く乗っている状態にします。
3. ハイハットペダルを踏まずに、クラッチを締めます。

ハイハットペダルを設置したら、アコースティックドラムのハイハットのサウンドに近いキットを選び、演奏します。ペダルを踏んでハイハットが閉じる時に、特徴的な「チツ」という音が聞こえるはずです。ペダルを踏んでハイハット・シンバルを叩くと、オープンとクローズによるハイハットサウンドの変化を確認することができます。

**注意：**全てのキットに複数のハイハット・ポジション・サウンドが含まれているわけではありません。例えば、エレクトロニックのカテゴリーでは、ハイハットに特殊な楽器がアサインされているキットがあります。

### 「チツ」という音が持続しない場合：

1. **EDIT > TRIGGERS** を押して、トリガーモードにアクセスします。

2. 下記いずれかの操作を行い、HiHat Bow または HiHat Edge のトリガーを選択します：

- ・ **Note Chase ボタン** がオフの場合は、ボタンを押してオンにします。ハイハットペダルを踏むか、ハイハットを叩いてください。

- ・ **カーソル**を使用して右上の **TRIG** を選択します。**データダイヤル**を回して **HiHat Bow** もしくは **HiHat Edge** を選択します。

3. **F1/F2 Pedal** を押します。

4. **データダイヤル**を回して、**Open パラメーター**を 99 に設定します（初期値）。

5. **カーソル**を使用して **Closed パラメーター**を設定します。

6. 繰り返しハイハットペダルを踏み、「チツ」という音が持続的に鳴るまで、**データダイヤル**を回して **Closed パラメーター**を調整します。「チツ」という音が鳴らない場合、クローズの値を大きくしてみてください。



オープンとクローズの音のトランジションを調整するには：

1. **EDIT > TRIGGERS** を押して、トリガーモードにアクセスします。
2. 下記いずれかの操作を行い、HiHat Bow または HiHat Edge のトリガーを選択します：
  - ・ **Note Chase ボタン** がオフの場合は、ボタンを押してオンにします。ハイハットペダルを踏むか、ハイハットを叩いてください。
  - ・ **カーソル** を使用して右上の **TRIG** を選択します。**データダイヤル** を回して **HiHat Bow** もしくは **HiHat Edge** を選択します。
3. **F1/F2 Pedal** を押します。
4. オープンポジションのサウンドをより簡単に発音させたい場合、**Open パラメーター** を低い値に設定します。但し、ハイハットのパフォーマンスの多様性を最大限に引き出すために、**99** に設定しておくことを推奨します。
5. クローズポジションのサウンドをより簡単に発音させたい場合や、ペダルを強く踏み込んでクローズポジションのサウンドを発音させる場合は、**Closed パラメーター** を高い値に設定します。この値が高すぎると、“チツ”という音が意図せず動作する場合があります。

## メトロノーム

メトロノーム機能のオン/オフを切り替えるには、**METRO > ON/OFF ボタン** を押します。

メトロノームのテンポを変更するには：

**METRO > TEMPO ボタン** を目的の速さで3回以上タップします。

**METRO > TEMPO ボタン** を押したまま、**データダイヤル** を回して新しいテンポを設定します。

メトロノームの設定を変更するには、**ユーティリティーメニュー > メトロノーム (Metro) (p.27)** を参照してください。メトロノームの音、拍子記号、音量レベルを変更できます。また、**METRO > TEMPO ボタン** の有効または無効の設定も可能です。

## サンプルモード

Strike モジュールを使用して、外部音源からのサンプルの録音と編集、そして保存が行えます。これらのサンプルをインストゥルメントとしてキットにアサインしたり、ループやバックギートラックとして再生させることができます。

### サンプルの録音

サンプルレコード・モードでは、Strike モジュールの **Aux 入力端子** に接続した音源の録音方法について設定します。

サンプルを録音するには：

1. **録音ボタン (●)** を押してサンプルレコード・モードにアクセスします。
2. 1/8 インチ (3.5mm) のステレオ/TRS ケーブルを使用して、外部音源をリアパネルの **Aux 入力端子** に接続します。
3. **データダイヤル** を回して録音したいチャンネルを選びます：左右チャンネル (**Stereo**)、左チャンネルのみ (**Mono Left**)、右チャンネルのみ (**Mono Right**)、両チャンネルをモノ信号に統合 (**Mono Summed**)
4. 音源を再生して聴き取れる音量レベルに調整したあと、トップパネルの **Aux 調整ノブ** を回して入力レベルを調整します。入力信号は、**レベルメーター LEFT/RIGHT** に表示されます。適切なレベルに音量を調整したら、録音するオーディオを準備します。
5. **録音ボタン (●)** を押して、録音を始めます。ディスプレイのボタンは赤く点灯して、**Time Remaining** で残り時間をカウントします。
6. 音源を再生してください。
7. **録音ボタン (●)** を押して録音を止め、サンプルエディット・モードに入ります。
8. 音源からの再生を停止するか、**Aux 調整ノブ** を最小値に設定します。



## サンプルの編集

サンプルレコード・モードでは、Strike モジュールの **Aux 入力端子** に接続した音源の録音方法について設定します。

サンプルエディット・モードでは録音したサンプルの編集を行います。録音が終わると自動的にサンプルエディット・モードに入ります。**別画面からこのモードへアクセスするには、SAMPLE ボタンを押します。**

サンプルのスタートとエンドマーカーを調整するには、**F1/Start** を押して**スタート**（左）、もしくは**F2/End** を押して**エンド**（右）を選択します。**F1/Start** または **F2/End** を押しながら**データダイヤル**を回すと、**スタート**または**エンドマーカー**がズームされるので、より詳細に調整することができます。これはループ作成時の、ポップ音やクリック音の発生を防ぎます。

サンプルのスタートとエンドマーカー間のみを再生するには、**再生ボタン** (▶) を押します。停止するには、**停止ボタン** (■) を押します。

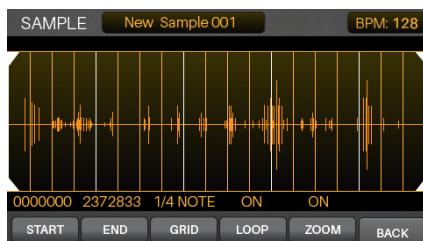
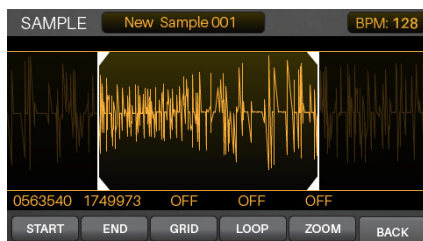
スタートからエンドマーカー間の波形にズームするには、**F5/Zoom** を押します。もう一度押すと、前の画面に戻ります。

**クオンタイズ・グリッド**を設定するには、**F3/Grid** を押して、**1/4 音符**、**1/8 音符**、**1/16 音符**、**オフ**を選択します。これにより、Strike モジュールのテンポに基づいて、エンドマーカーの位置がミュージカルグリッドに固定されます。

テンポを調整（グリッド設定に影響）するには、次のいずれかの操作を行います：

- **METRO > TEMPO** ボタンを目的の速さで 3 回以上連続でタップします。
- **METRO > TEMPO** ボタンを押したまま**データダイヤル**を回します。
- **カーソル**を使用して右上にある **BPM** を選択して、**データダイヤル**を回します。

ループのオン/オフの切り替えには、**F4/Loop** を押します。オンの場合、**停止ボタン** (■) を押すまでサンプルは繰り返し再生されます。オフの場合、サンプルは





## サンプルの保存

サンプルを保存する場合、**Loop**（サンプルプレイバックモードで再生可能な通常のオーディオファイル）、または **Instruments**（キットのボイスにアサイン可能なサウンド）のどちらかを選択して保存します。

**重要：**ループもしくはインストゥルメントは、SD カードにのみ保存されます。Strike モジュールの内部メモリには保存や上書きは行えません。

サンプルを保存するには：

1. **SAVE** ボタンを押します。
2. 保存画面が表示されたら、**ファンクションボタン**を押して保存するサンプルの種類を選びます。
3. 編集前のサンプル全体をループとして保存するには、**F1/Full**を押します。
4. 編集後のサンプルをループとして保存するには、**F2/F3/Trimmed**を押します。

**注意：**録音後のサンプルは、名前をつけてすぐに保存することをお勧めします。保存したサンプルはいつでも読み込んで編集可能です。サンプルから、トリガーにアサインするインストゥルメントを作成することもできます。

編集後のサンプルをインストゥルメントとして保存するには、**F4/Inst**を押します。表示されたページで**データダイヤル**を回し、インストゥルメント・カテゴリーを選択します。**Select**を押して選択を確定します。

3. 次のページで、ループまたインストゥルメントの名前を入力します。**F1/<<** または **F2/>>**を押して文字を移動し、**データダイヤル**を回して現在の文字を変更します。

4. 保存を続けるには、**F3/Save**を押します。保存せずに前の画面に戻るには、**F6/Back**を押します。

**重要：**すでに存在する名前前のキットを保存しようとする、既存のキットを上書き（置換）するかどうかの確認メッセージが表示されます。キットを上書きする場合は **F1/Save**を押します。キャンセルするには **F6/Back**を押します。



## サンプルのアサイン

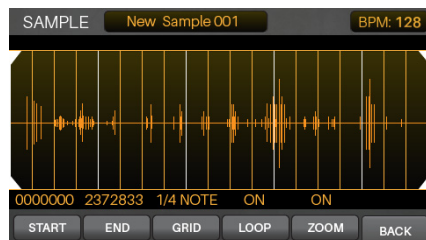
編集したサンプルをインストゥルメントとして保存したら、キットにアサイン可能です。詳しくは、**キット > キットの編集 > インストゥルメントのアサイン(p.26)**を参照してください。インストゥルメントとして保存されたサンプルは **User タブ**に表示されます。

## ループ再生

サンプルエディット・モードでは、編集したサンプルをループ（パッキングトラックなど）として再生可能です。

ループを再生するには：

1. **SAMPLE ボタン**を押して、サンプルエディット・モードに入ります。
2. **カーソル**を使用して、ディスプレイのトップにある **SAMPLE** を選択します。
3. **データダイヤル**を回して、サンプルを選択します。選択したサンプルは波形表示されます。
4. **再生ボタン (▶)**を押して再生を開始します。停止する時は**停止ボタン (■)**を押します。



次の手順でもループ再生が可能です：

1. **録音ボタン (●)**を押してサンプルレコード・モードに入ります。
2. **F1/List**を押して、SD カードに保存されているサンプルのリストを表示します。
3. **データダイヤル**を回してサンプルを選択します。
4. **Sample ボタン**を押してサンプルエディット・モードに入ります。選択したサンプルは波形表示されません。

**Play ボタン (▶□)**を押して再生を開始します。停止する時は**停止ボタン (■□)**を押します。



## ユーティリティーメニュー

ユーティリティーメニューでは、グローバルメトロノーム・ファンクション、グローバル・トリガー設定、システム情報など、モジュール全体の操作に関する設定が含まれています。

サンプルレコード・モードでは、Strike モジュールの **Aux 入力端子** に接続した音源の録音方法について設定します。

対応するファンクションボタンを押して設定を表示します：

- ・ **F1/Metro**：メトロノーム設定を行います。詳しくは、この章にある **メトロノーム (Metro)** (p.27) の項目を参照してください。
- ・ **F2/MIDI**：MIDI 設定を行います。詳しくは、この章にある **MIDI** の項目を参照してください。
- ・ **F3/Trigger**：トリガーの設定を行います。詳しくは、この章にある **Trigger** の項目を参照してください。
- ・ **F4/SysEx**：トリガー設定を MIDI SysEx ファイルとして送信します。詳しくは、この章にある **SysEx** の項目を参照してください。
- ・ **F5/OS**：お使いのオペレーティングシステム情報を表示します。詳しくは、この章にある **OS** の項目を参照してください。

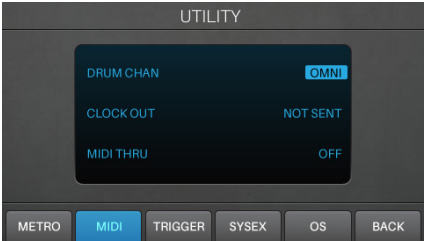
各ページでは、**カーソル**を使って設定を選択し、**データダイヤル**を回して変更します。

## メトロノーム (Metro)



パラメーター	説 明	値/設定
Beats Per Bar	小節あたりの拍数を設定します。(拍子記号の上にある番号)	00-99
Note Per Beat	各ビートごとの長さを設定します。(拍子記号の下にある番号)	1/2、1/4、1/8、1/16
Meas Lvl	各小節の最初の拍の音量レベルを設定します。	00-99
Meas Snd	各小節の最初の拍に使用されるサウンドを設定します。	Woodblock1、Woodblock2、Cowbell1、Cowbell2、Shaker
Beat Lvl	二拍目以降の音量レベルを設定します。	00-99
Beat Snd	二拍目以降に使用されるサウンドを設定します。	Woodblock1、Woodblock2、Cowbell1、Cowbell2、Shaker
Subdvsn	各ビートの長さを細かく設定します。	Off, 1/4, 1/4Trplt, 1/8, 1/8Trplt, 1/16, 1/16Trplt, 1/32, 1/32Trplt, 1/64, 1/64Trplt
Subd Lvl	細分化された各小節の音量レベルを設定します。	00-99
Subd Snd	細分化された各小節で使用するサウンドを設定します。	Woodblock1、Woodblock2、Cowbell1、Cowbell2、Shaker
Tap Tempo	METRO > TEMPO ボタンの有効化/無効化の切り替えを行います。	On, Off

MIDI



パラメーター	説 明	値/設定
Drum Chan	モジュールが、MIDI データを受信する MIDI チャンネルを示します。	<b>Omni</b> (all channels) <b>01-16</b>
LocalCont	モジュールが、トリガー（トリガー入力接続時）または外部ソース（USB ポートまたは MIDI 入力）から MIDI メッセージを受信するか設定します	<b>On</b> ：本製品のトリガーからの MIDI メッセージを受信します。  <b>Off</b> ：シーケンサーなど外部の MIDI デバイスからの MIDI メッセージを受信します。
MIDI Thru	モジュールの MIDI 出力が、MIDI Thru として機能するかを設定します。	<b>Enabled</b> ：モジュールの MIDI 入力に接続された MIDI デバイスのメッセージが、モジュールの MIDI 出力端子を経由して送信されます。  <b>Disabled</b> ：モジュール本体からのメッセージのみが、MIDI 出力端子から送信します。

トリガー（Trigger）



パラメーター	説明	値/設定
Trig Sensitivity	モジュールのトリガー入力に接続されている全てのトリガーの感度を設定します。	<b>Low</b> <b>Medium</b> <b>High</b>
HiHat	ハイハットの MIDI ノートが MIDI CC メッセージ（CC#4）と一緒に送信されるかを設定します。	<b>Note+CC#4</b>
HiHat Splash	ハイハットのスプラッシュ音（ペダルを素早く踏んでから離れた時に鳴る音）が送信されるかを設定します。	<b>Note Only</b> <b>Sent</b> <b>Not Sent</b>
Cymbal Choke	シンバルのチョーク音（シンバルのチョークストリップを掴んだ時の音）が送信されるかを設定します。	<b>Sent</b> <b>Not Sent</b>

## システムエクスクルーシブ（SysEx）

モジュールから USB ポートや MIDI 出力端子に送るトリガー設定を SysEx ファイルとして送信するには、ENTER ボタンを押します。

USB ポートや MIDI 入力からモジュールに SysEx ファイルを送るには、PC や外部 MIDI デバイスから送信してください。

## OS

**Trigger OS** : トリガーのファームウェアのバージョンを表示します。

**DSP OS** : モジュールのファームウェアのバージョンを表示します。

## 付録

### エフェクト

エフェクト名		パラメーター				
Off						
Mono Flanger	Rate	Depth	Feedback	Level		
Stereo Flanger	Rate	Depth	Feedback	Level		
Xover Flanger	Rate	Depth	Feedback	Level		
Mono Chorus 1	Rate	Depth	Feedback	Level		
Mono Chorus 2	Rate	Depth	Feedback	Level		
Stereo Chorus	Rate	Depth	Feedback	Level		
Xover Chorus	Rate	Depth	Feedback	Level		
Mono Vibrato	Rate	Depth	Level			
Vibrato	Rate	Depth	Leve			
Mono Doubler	Delay	Level				
Doubler	Delay	Level				
Mono Slapback	Delay	Level				
Slapback	Delay	Level				
Mono Delay	Delay	Feedback	Damp	Level		
Delay	Delay L	Feedback L	Delay R	Feedback R	Damp	Level
Xover Delay	Delay L	Delay R	Feedback	Damp	Level	
Ping Pong	Delay	Feedback	Damp	Level		

## 技術仕様

### キット&サウンド：

- 110プリセット・ファクトリー・キット
- 1600超のドラム&パーカッション・サウンド（計4GB）
- SDカードに無制限のユーザーキットを保存可能

### ディスプレイ：

- 4.3インチ
- 約99 x 55mm
- フルカラーLEDバックライト・ディスプレイ

### 端子：

- 入力端子：TRS標準トリガー端子 x 13、ステレオミニ外部入力端子 x 1、5ピンMIDI端子 x 1
- 出力端子：TRS標準メインL/R出力端子、TRS標準ダイレクト出力端子 x 8、5ピンMIDI端子 x 1、ステレオミニヘッドホン端子
- その他：USB Bタイプ端子、SDカードスロット、電源アダプター端子

### ミキサー：

- 45mmフェーダー x 12、デジタル・ミキサー

### SDカード：

- タイプ：SDHC
- ファイルシステム：FAT32
- クラス：Class 10

### 電源：

- ACアダプター付属（DC12V、2A、センタープラス）

### サイズ：

- 約30.5 x 20.3 x 7.6cm（W x D x H）

## 商標及びライセンス

Alesis は、InMusic Brands, Inc. の商標で、米国およびその他の国々で登録されています。  
SD は SD-3C の商標で、米国およびその他の国々で登録されています。 その他すべての製品名あるいは会社名は、それぞれの所有者の商標または登録商標です。

**alesis.jp**