

**ALESIS**  
— D R U M S —

***STRIKE***  
PERFORMANCE DRUM MODULE

ユーザーガイド

## 目次

<b>はじめに</b> .....	<b>3</b>	キットの保存 / Saving Kits.....	19
同梱品.....	3	トリガーモード / Trigger Mode .....	20
サポート .....	3	クロストークについて / About	
セットアップ.....	3	Crosstalk (XTalk).....	22
<b>機能</b> .....	<b>4</b>	ハイハット・ペダルの設定 / Hi-Hat	
トップパネル.....	4	Pedal Setup .....	23
リアパネル.....	6	メトロノーム / Metronome.....	24
<b>操作</b> .....	<b>7</b>	サンプルモード / Sample Mode.....	25
ナビゲーション.....	7	サンプルの録音 / Recording	
コントロール .....	7	Samples.....	25
概要 / Overview.....	8	サンプルの編集 / Editing Samples	26
キットメニュー (KIT MENU) ..	8	サンプルの保存 / Saving Samples.	27
キットエフェクトモード (KIT		サンプルのアサイン / Assigning	
FX) .....	9	Samples.....	28
ボイスモード (VOICE) .....	9	ループ再生 / Playing Loops.....	28
トリガーモード (TRIGGER) ....	9	ユーティリティメニュー(設定画面) /	
ミキサーモード (MIXER) .....	10	Utility Menu.....	29
サンプルモード (SAMPLE) ...	10	メトロノーム / Metronome (Metro)	
ユーティリティメニュー		.....	30
(UTILITY) .....	10	MIDI.....	31
キット / Kits.....	11	トリガー / Trigger .....	32
キットの選択 / Selecting Kits .....	11	システムエクスクルーシブ / SysEx	32
キットの編集 / Editing Kits.....	12	OS(Firmware).....	32
音色のアサイン (Assigning		ファクトリーリセット (工場出荷時に戻	
Instruments) .....	12	す) / Factory Reset .....	32
キットエフェクトの使い方		<b>付録 / Appendix</b> .....	<b>33</b>
(Using Kit FX) .....	13	エフェクト(Effects).....	33
ボイスの編集 (Editing Voices)		技術仕様 .....	34
.....	15		

## はじめに

### 同梱品

Strike Performance Drum モジュール本体

クイックスタートガイド/保証書

8 GB SDHC カード (モジュールの SD カードスロットに取付済み)

電源アダプター

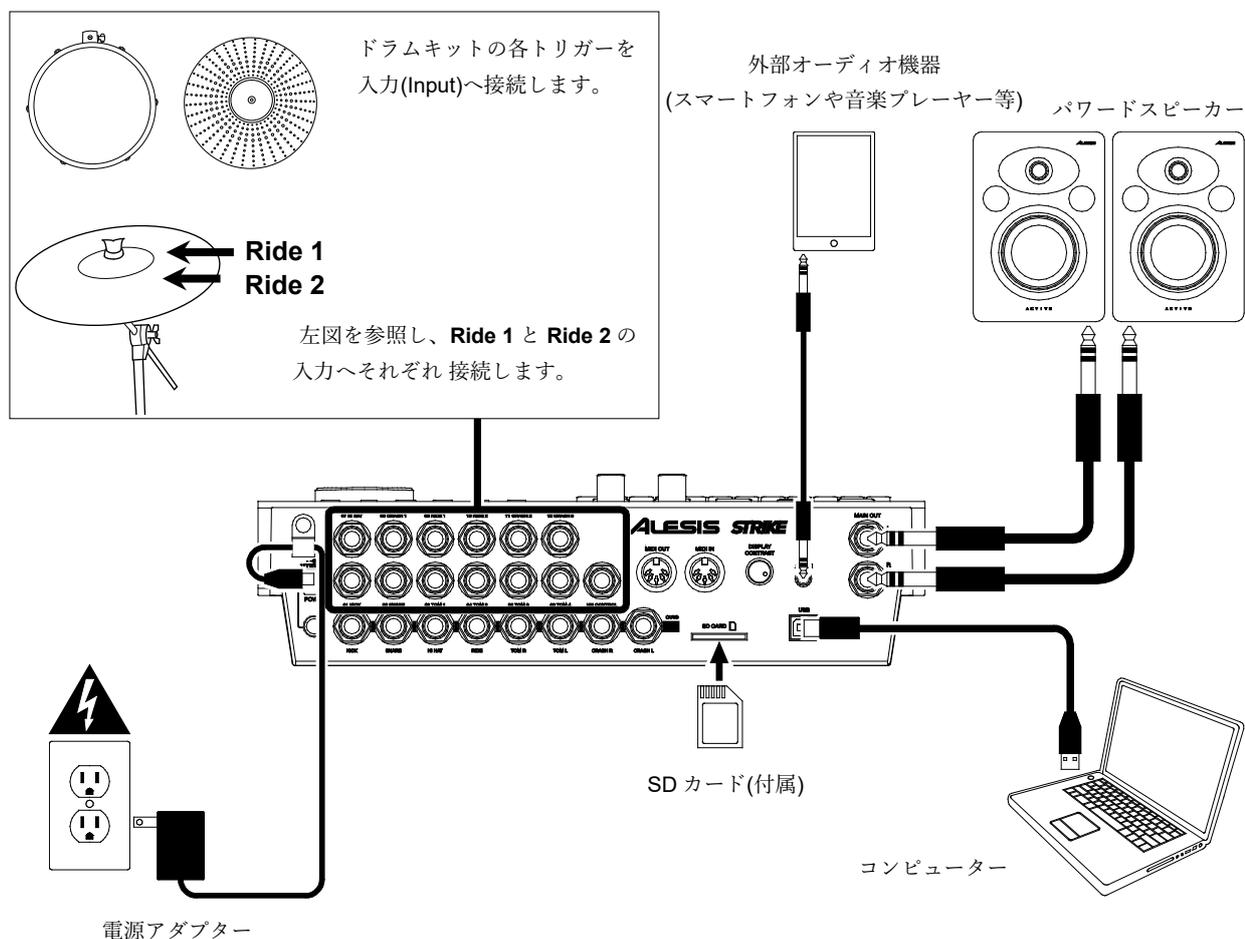
### サポート

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/>) 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。

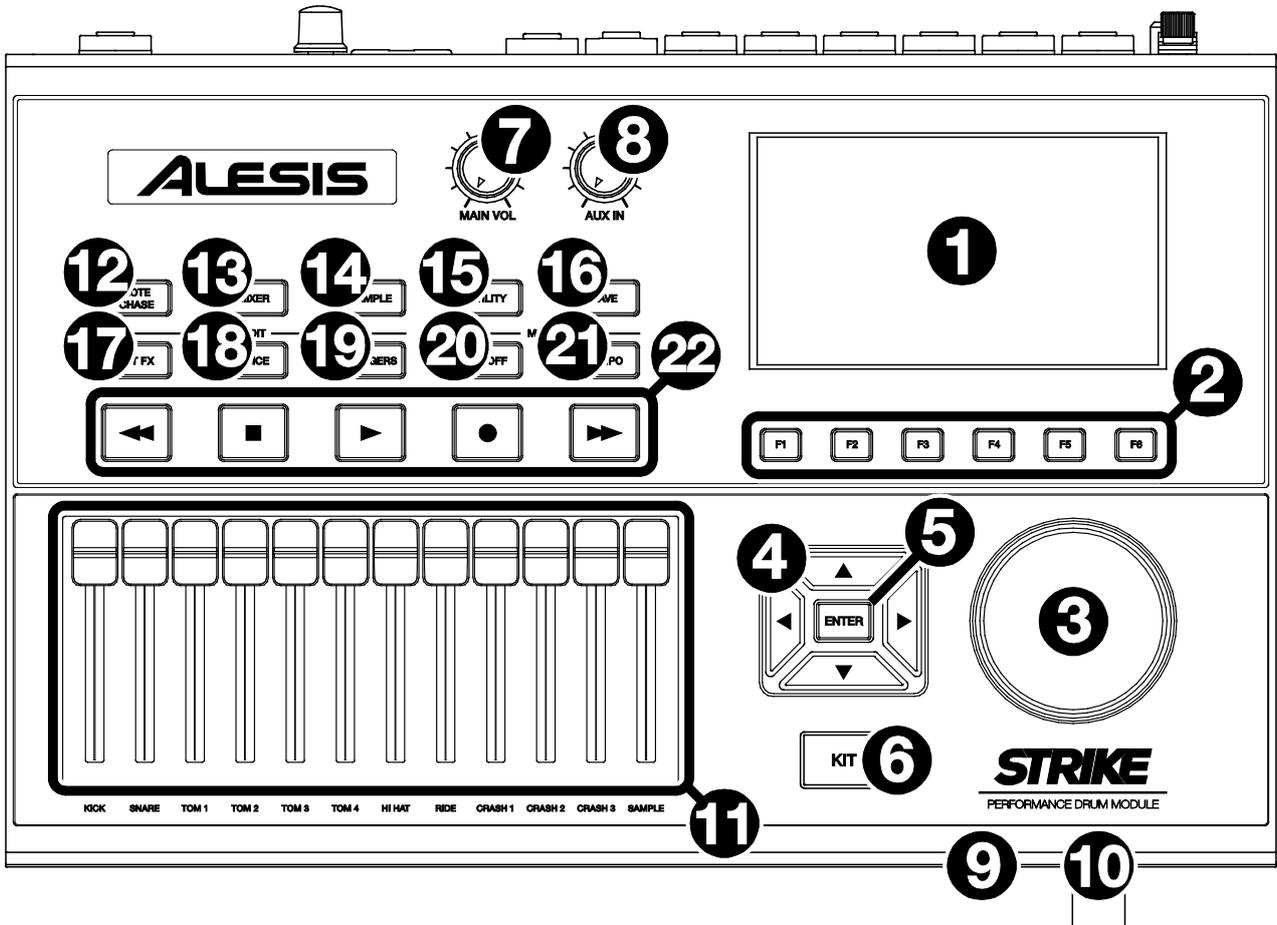
### セットアップ

[はじめに > 同梱品](#) に記載のないものは別売りです。



機能

トップパネル



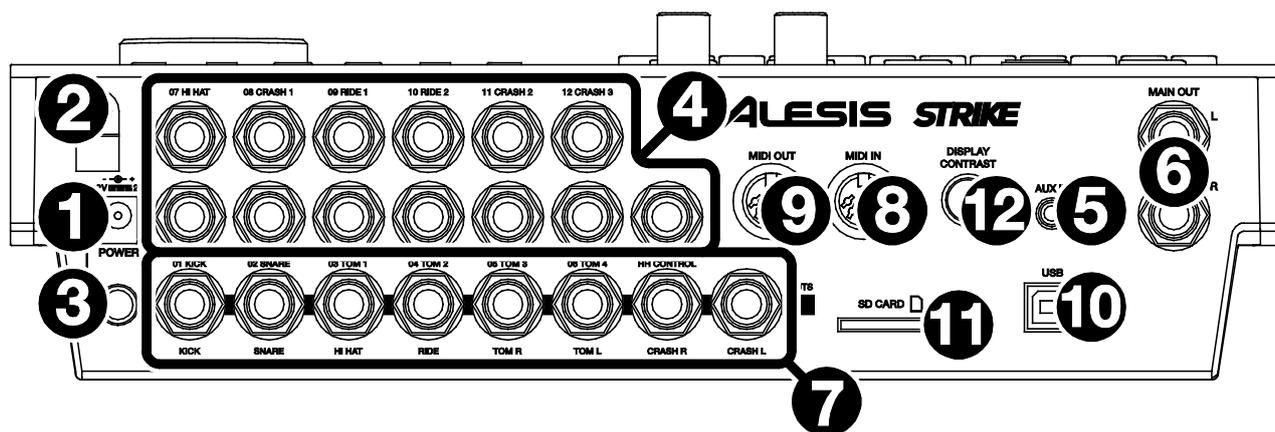
1. **ディスプレイ**：フルカラー・ディスプレイには使用中のキットや設定、その他の情報を表示します。カーソルを使用してメニューやリストを移動します。データダイヤルを使用して、オプションをスクロールします。ファンクションボタン（F1-F6）を使用して、ディスプレイ下端に表示されているタブを選択します。
2. **ファンクションボタン（F1-F6）**：これら6つのボタンを使用して、対応する上部のタブを選択します（ディスプレイ下端）。
3. **データ・ダイヤル**：このダイヤルを回してディスプレイに表示されているオプションをスクロールします。
4. **カーソルボタン**：これらのボタンを使用して、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。
5. **エンターボタン（ENTER）**：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。
6. **キットボタン（KIT）**：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）。
7. **メイン・ボリュームノブ（Main Vol）**：このノブを回して、メイン出力（Main Out）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。
8. **外部入力ボリュームノブ（Aux In）**：このノブを回して、外部入力端子（Aux In）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。
9. **ヘッドホン出力端子（1/4 インチ/6.35 mm）**：この端子にステレオ・ヘッドホンをステレオ標準プラグで接続します。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。
10. **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. **ノート・チェースボタン (NOTE CHASE)**：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・チェース機能が有効な場合にトリガーを叩くと、ドラムモジュール上で選択できます。異なる音色の選択やボイス・パラメーターの編集など、キットで複数のサウンドを素早く変更する場合に役立ちます。  
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. **ミキサーボタン (MIXER)**：このボタンを押して、ミキサーモードを表示します。
14. **サンプルボタン (SAMPLE)**：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・モードが起動します。
15. **ユーティリティーボタン (UTILITY)**：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. **セーブボタン (SAVE)**：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. **キット FX ボタン (Edit > Kit FX)**：このボタンを押すと、キットエフェクト(KIT FX)モードにアクセスし、キットごとにリバーブなどのエフェクトを設定できます。
18. **ボイスボタン (Edit > Voice)**：このボタンを押してボイスモードにアクセスし、ドラムパッドまたはシンバルパッドごとに、割り当てられた音色やリバーブ/FX のかかり具合、MIDI 出力端子などの設定を編集・調整を行います。
19. **トリガーボタン (Edit > Triggers)**：このボタンを押してトリガー・モードにアクセスし、各ドラムパッド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、個々の好みや環境に合わせてトリガーの感度を調整することができます。
20. **メトロノーム・ON/OFF ボタン (Metro > On/Off)**：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. **メトロノーム・TEMPO ボタン (Metro > Tempo)**：このボタンを目的のテンポ (BPM) 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 (Transport)**：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、サンプル録音 (Sample Record) 画面が表示されます。もう一度押すと**外部入力端子(AUX IN)**へ入力されている音声を録音し、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・モードで録音したサンプルの編集を行い、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 (Power)** : 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電源のオン/オフを切り替えます。全ての入力機器を接続し、接続した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、接続されているスピーカーの電源を、先に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(Trigger)入力端子** (1/4 インチ TRS ケーブル/6.35mm) : これらの入力端子と Strike Kit、Strike Pro Kit、または Strike Pro Kit Special Edition の各パッドのトリガー接続用端子と接続します。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。接続してパッドを叩くと、ドラムモジュールに信号が送信され、対応する音色が発音(Trigger)します。
5. **外部入力(AUX IN)端子**(1/8 インチ/ステレオミニケーブル/3.5mm) : 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機器の音声出力を接続します。トップパネルの **AUX IN** ノブを回して入力音量を調整します。お気に入りのバックギングトラック(伴奏)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. **メイン出力(MAIN OUT)端子** (1/4 インチ TRS ケーブル/6.35mm): 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 **MAIN 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(DIRECT)出力端子** (1/4 インチ TRS または TS ケーブル/6.35 mm) : これらのモノラル出力端子を、外部ミキサーやオーディオインターフェイスなどに接続します。**キック(KICK)**、**スネア(SNARE)**、**ハイハット(HI-HAT)**、**ライド(RIDE)**、すべての**タム(TOM)**の左右チャンネル、**クラッシュシンバル(CRASH)**の左右チャンネル、これらの独立したオーディオ信号が、それぞれに対応した出力端子から音声出力されます(パラアウト/Parallel Output)。これらの出力端子から送られる音声信号は固定で、エフェクトは適用されません。
8. **MIDI IN 端子** (5 ピン DIN): 標準 5 ピン MIDI ケーブルで、本製品とシンセサイザーやドラムマシンなどの外部 MIDI デバイスの MIDI 出力端子(MIDI OUT)を接続します。
9. **MIDI OUT 端子** (5 ピン DIN): 標準 5 ピン MIDI ケーブルで、本製品とシンセサイザーやドラムマシンなどの外部 MIDI デバイスの MIDI 入力端子(MIDI IN)を接続します。
10. **USB-MIDI 端子 (USB Type-B)** : 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** : 標準サイズの SD/SDHC カードが挿入できます(付属 SD カード 8GB が初めから挿入されています)。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 : 32GB までの SD/SDHC カード、FAT32 フォーマット、Class 10)
12. **ディスプレイ明るさ調整ノブ(DISPLAY CONTRAST)** : このノブを回して**ディスプレイ**の明るさ(Contrast)を調整します。

## 操作

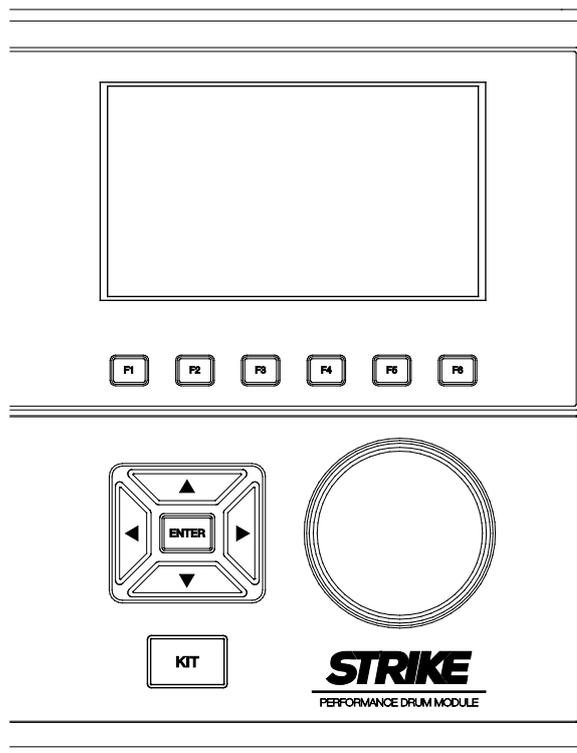
この章では、Strike Performance ドラムモジュールの使い方について説明します。

## 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。下記の操作内容で、様々なモードやページを表示することができます。：

- **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**： 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。
- **エンターボタン(ENTER)**： 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(右図記載なし)**： これらのボタンを押して、キット(KIT)、ミキサー(MIXER)、サンプル(SAMPLE)、ユーティリティ(UTILITY)、セーブ(SAVE)、キットエフェクト(KIT FX)、ボイス(VOICE)、トリガー(TRIGGERS)の各モードを表示します。ドラムモジュールの電源を ON にした時、常にキット・モード(KIT)で起動します。



## 概要 / Overview

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。

ドラムモジュールで特定の操作を行う方法については、[キット\(Kits\)](#)、[トリガーモード\(Trigger\)](#)、[メトロノーム\(Metronome\)](#)、[サンプルモード\(Sample\)](#)、[ユーティリティー\(Utility\)](#)の各章をご参照ください。

### キットメニュー (KIT MENU)

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、次のいずれかの操作を行います：

- **F3(Preset)** ボタンを押してプリセット・キットから選ぶか、**F4(User)** ボタンを押して 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（読込）されます。

- **F1(List)** ボタンを押して、利用可能なキットの一覧から選択します。

**F3(Preset)** ボタンを押してプリセット・キットから選ぶか、**F4(User)** ボタンを押してユーザーキットを選択します。

**カーソル**を使って、キットのカテゴリー（左側のパネル）とキット（右側のパネル）を切り替えます。

**データダイヤル**を回してリストをスクロール(移動)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\(Kits\)](#) > [キットの保存](#) をご参照ください。

**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。



## キットエフェクトモード (KIT FX)

キットエフェクトモードでは、リバーブ(REVERB)、イコライザー(EQ)、コンプレッサー(COMP)とエフェクトプロセッサ(FX1/FX2)の調整ができます。またキット内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調整することも可能です。(詳細は、[キット\(Kits\)](#) > [キットの編集\(Editing Kits\)](#) > [ボイスの編集\(Editing Voices\)](#)をご参照ください)

キットエフェクトモードを表示するには、KIT FX ボタンを押します。  
詳しくは、[キット](#) > [キットの編集](#)をご参照ください。



## ボイスモード (VOICE)

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(Voice)とは、Strike Kit、Strike Pro Kit、または Strike Pro Kit Special Edition の各トリガーによって生成されるサウンドのことを指します。

画面上の各タブで、各ボイスごとに個別に設定を変更できます。

ボイスモードを表示するには、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画面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。

詳しくは、[キット](#) > [キットの編集](#)をご参照ください。



## トリガーモード (TRIGGER)

トリガーモードは、Strike Kit、Strike Pro Kit、Strike Pro Kit Special Edition の各トリガーの感度、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を表示します。

トリガーモードを表示するには、TRIGGERS 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画面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。

詳しくは、[キット](#) > [キットの編集](#)をご参照ください。



## ミキサーモード (MIXER)

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。

ミキサーモードを表示するには、**MIXER** ボタンを押します。

各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。



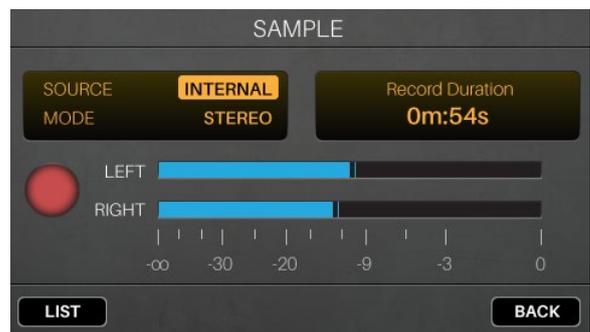
## サンプルモード (SAMPLE)

サンプル録音 (Sample Record) 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が行えます。

サンプル録音モードを表示するには、**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(Remain)**のカウントが開始されます。

録音を停止してサンプル・エディット画面を開くには、もう一度**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](#)をご参照ください。

サンプルエディットモード (Sample Edit) では、録音後のサンプルの編集を行います。詳しくは、[サンプルモード > サンプルの編集](#)をご参照ください。



## ユーティリティーメニュー (UTILITY)

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が行えます。

ユーティリティーメニュー(設定メニュー)を表示するには、**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\(設定画面\)](#)をご参照ください。



## キット / Kits

Strike モジュールは多くの**プリセットキット(PRESET)**を内蔵しています。また**ユーザーキット(USER)**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。元のプリセットキットは、モジュールの内部メモリに変更されずに残ります。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 / Selecting Kits

キットを選択するには：

1. **KIT** ボタンを押して、キットメニューを表示します（ドラムモジュール起動時の初期の画面です）。
2. **F3(Preset)** ボタンを押してプリセット・キットから選ぶか、**F4(User)** ボタンを押して 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。

また、**F1(List)** ボタンを押すと全てのキットがリスト表示されます。**F3(Preset)** ボタンを押してプリセット・キットから選ぶか、**F4(User)** ボタンを押してユーザーキットを選択します。**カーソル**を使って、キットの 카테고리（左側のパネル）とキット（右側のパネル）を切り替えます。**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。



## キットの編集 / Editing Kits

各レイヤーに割り当てられた音色(アサイン/Assign)、キットに適用されたエフェクト(Effect)、各トリガー(Trigger)の設定など、キットの様々な項目の編集が可能です。

### 音色のアサイン (Assigning Instruments)

キットに音色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表示し、音色のアサインを行う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**にしてから、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** ボタンを押します。
4. **F1/Layer A** ボタンまたは **F2/Layer B** ボタンを押して、希望するレイヤーを選択します（Stike モジュールは、1 つのトリガーに 2 つの異なる音色をレイヤーすることが可能です）。
5. **F3/Preset** ボタンを押して Strike モジュールの内蔵ライブラリから音色を選択するか、**F4/User** ボタンを押して SD カードから音色を選択します（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** ボタンを使用して左パネル（カテゴリー）を選択し、**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（音色の種類）を選択します。
7. **カーソル** ボタンを使用して右パネル（カテゴリー内の音色一覧）を選択し、**データダイヤル** を回してリストをスクロールし、任意の音色を選択します。

他の音色をアサインするには、**カーソル** ボタンを使用して画面右上の **TRIG** フィールドを選択し、**データダイヤル** を回してアサインを行いたいトリガーのゾーンを選びます。**NOTE CHASE** ボタンが**オン**の場合は、トリガーの目的のゾーンを叩きます。ステップ 4-5 を繰り返して音色をアサインします。

**重要：** 各キットで使用可能なサンプルの容量は、合計で **200MB** となります。**MEMORY USED** メーターは、現在使用しているサンプルの総容量を表示します。



## キットエフェクトの使い方 (Using Kit FX)

各キットには、リバーブ(REVERB)、イコライザー (EQ)、コンプレッサー (Comp)と、2つのエフェクトプロセッサ(FX1/FX2)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。

(ボイスの編集 [Voices > FX/MIDI](#) を参照)

### 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、KIT FX ボタンを押してキット FX モードに入ります。
2. リバーブ (F1/REVERB)、イコライザー (F2/EQ)、コンプレッション (F3/COMP)、その他のエフェクト (F4/FX1 または F5/FX2) の中から、各エフェクトに該当する **ファンクション (F1-F5) 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** ボタンを使用して、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。

他のキットエフェクトの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** ボタンを押します。

キットエフェクトモードのパラメーターは次の通りです：

パラメーター	内容説明	設定範囲/設定内容
<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 ( <b>REVERB</b> ) を適用します。	
<b>TYPE</b>	エミュレートする空間の種類です。	<a href="#">付録 &gt; エフェクト</a> を参照
<b>SIZE</b>	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
<b>COLOR</b>	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
<b>LEVEL</b>	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することができます。	00-99

パラメーター	内容説明	設定範囲/設定内容
<b>EQ</b>	イコライザー ( <b>EQ</b> ) では、キットの音色の低域と高域を増大させたり、減衰させることができます。	
<b>LF GAIN</b>	イコライザーの低域を、どの程度増大させるか、減衰させるかを決定します。	<b>-60 to 00 to +12dB</b>
<b>LF FREQ</b>	調整したい低域の周波数帯を決定します。	<b>20 Hz – 18.5 kHz</b>
<b>HF GAIN</b>	イコライザーの高域を、どの程度増大させるか、減衰させるかを決定します。	<b>-60 to 00 to +12dB</b>
<b>HF FREQ</b>	調整したい高域の周波数帯を決定します。	<b>20 Hz – 18.5 kHz</b>
<b>COMP</b>	コンプレッサー ( <b>Comp</b> ) では、キットの音を圧縮します (サウンド全体のダイナミックレンジを狭めて、全体音量を安定させます)。	
<b>THRESHOLD</b>	コンプレッサーを作動させる音量を決定します。演奏時、ここで設定した音量を超えるとコンプレッサーが作動し、超えた分の音量を圧縮します。	<b>-90 to 00dB</b>
<b>OUTPUT</b>	圧縮したサウンドの出力音量を決定します。	<b>-24 to 00 to +24dB</b>
<b>FX1, FX2</b>	エフェクト ( <b>FX</b> ) プロセッサーでは、フランジャー (FLANGER)、コーラス (CHORUS)、ビブラート (VIBRATO)、ディレイ (DELAY) など、様々な種類のエフェクトを選択できます。	
<b>TYPE</b>	エフェクトの種類を決定します。	<a href="#">付録 &gt; エフェクト</a> を参照
<b>PARAMETERS</b>	使用可能なパラメーターは、エフェクトの種類によって異なります。	<a href="#">付録 &gt; エフェクト</a> を参照

## ボイスの編集 (Editing Voices)

ボイスモードは、各トリガーを叩いた時に発音するキットの音色設定を表示します（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、**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** ボタンがオフになっている場合は、ボタンを押して**オン**にしてから、トリガーの目的のゾーンを叩きます。
  - **カーソル**ボタンを使用して画面右上の **TRIG** フィールドを選択し、**データダイヤル**を回してアサインを行いたいトリガーのゾーンを選びます。



3. 最初に **レイヤー (LAYER)** ページが表示されます。音量調整 (**F1/LEVEL**)、トーンとチューニング設定 (**F2/TONE**)、ペロシティ設定をダイナミクス (**F3/VEL**) など、画面下部に表示された各項目に対応した **ファンクションボタン** を押して編集したい設定を表示します。また、**F4/Inst** ボタンを押すことで、アサインされた音色を編集することができます（詳細は、[音色のアサイン](#) をご参照ください）。

**FX/MIDI** ページを開くには、**F5/FX/MIDI** ボタンを押します。表示された画面下部の項目に対応した **ファンクションボタン** を押して編集したい項目を表示します。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する設定 (**F3/OTHER**)。レイヤーページに戻るには、**F5/LAYERS** ボタンを押します。



4. **カーソル**ボタンを使用して、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。

他のキットエフェクトの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



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は次の通りです（両方のレイヤーともに同様）：

パラメーター	内容説明	設定範囲/設定内容
<b>LAYER A, LAYER B</b>		
<b>LOOP</b>	レイヤー上のサンプルをループ再生させるかどうかを決定します。トランプ（ <b>LOOP</b> ）に設定した場合、トリガーを叩くと再生を開始し、再度同じトリガーを叩くと再生が停止します（再生を永久に継続させたい場合は、 <b>DECAY</b> の値を <b>99</b> に設定します）。	オフ (---), <b>LOOP</b>
<b>VEL LIMIT</b>	これらの2つの値は、レイヤーのベロシティ（Velocity）の範囲(Range)を指定します。指定した範囲内の力でトリガーを叩くと、サンプルが発音します。	<b>000-127</b>
<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。	<b>Off, 01-99</b>
<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 ( <b>L01-L50</b> ) 中央 ( <b>MID</b> ) 右 ( <b>R01-R50</b> )
<b>LEVEL</b>	レイヤーの音量レベルを調整します。	<b>Off, 01-99</b>
<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。	<b>-12 to 0 to +12</b>
<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。	<b>-50 to 00 +50</b>
<b>FILTER</b>	レイヤーサウンドに適用されるフィルター（ <b>FILTER</b> ）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。	<b>00-99</b>
<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。	Low-pass ( <b>LOPASS</b> ) High-Pass ( <b>HIPASS</b> )
<b>VELOCITY</b>		

<b>VELOCITY&gt;LE VEL</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。	<b>00-99</b>
<b>VELOCITY&gt;FIL TER</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。	<b>-99 to 00 to +99</b>
<b>VELOCITY&gt;DE CAY</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。	<b>-99 to 00 to +99</b>
<b>VELOCITY&gt;PIT CH</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。	<b>-99 to 00 to +99</b>

ボイスモードの **FX/MIDI** ページに表示されるパラメーターは次の通りです（両方のレイヤーに影響）：

パラメーター	内容説明	設定範囲/設定内容
<b>FX</b>		
<b>EQ/COMP</b>	選択した音色（VOICE）に、イコライザー（EQ）とコンプレッサー（COMP）を適用するかどうかを決定します。	<b>OFF, ON</b>
<b>REVERB SEND</b>	リバーブのセンド（SEND）レベルです。選択したボイスにどの程度リバーブを適用するかを設定します。	<b>00-99</b>
<b>FX1 SEND, FX2 SEND</b>	FX1 および FX2 エフェクトのセンドレベルです。各 FX プロセッサーを、選択したボイスにどの程度適用するかを設定します。	<b>00-99</b>
<b>MIDI</b>		
<b>MIDI CHAN</b>	USB ポート（USB Type-B）および MIDI 出力端子（MIDI OUT）から出力されるトリガーの MIDI ノート（Note）に使用する MIDI チャンネル（Channel）を設定します。	<b>01-16</b>
<b>MIDI NOTE</b>	トリガーを叩いた時に、USB ポートおよび MIDI 出力端子から送信される MIDI ノートを設定します。	<b>000 (C-2) – 127 (G8)</b>
<b>GATE TIME</b>	USB ポートおよび MIDI 出力端子から送信する MIDI ノートの長さ（GATE）を設定します。	<b>Off, 00-99 ms, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2. TRPLT</b> は 3 連符を示します。

**NOTE OFF**

トリガーの MIDI ノートオフ・メッセージの送信内容を設定します。

**NOT SENT** : トリガーは MIDI ノートオフ・メッセージを送信しません。

**SENT** : ゲートタイムの後に MIDI ノートオフ・メッセージを送信します。

**ALTERNATE** : 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。

**OTHER**

**PRIORITY**

Strike モジュール全体の同時発音数の範囲におけるボイスを発音させる優先順位を設定します。モジュールの最大同時発音数に達している状態で演奏している場合に、追加のボイスをトリガーすると、優先順位の低い (LOW) ボイスは止まり、優先順位が中～高 (MEDIUM-HIGH) レベルのボイスが発音します。

**Low**  
**Medium**  
**High**

**MUTE GROUP**

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。

**Off**  
**01-09**

**PLAYBACK**

選択したトリガー上のボイスを、一度だけ発音させるか、複数回発音させるかを設定します (モジュールのポリフォニー・リミットでのみ制限されます)。

**Mono**  
**Poly**

## キットの保存 / Saving Kits

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・キットを編集してから保存すると、保存したキットは SD カードに保存されます。元のプリセット・キットはモジュールの内部メモリに変更されないまま残ります。プリセット・キットを変更し保存するには、SD カード・スロットに SD カードが挿入されている必要があります。

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。

文字間を移動するには、**F1/←**または**F2/→**を押します。

入力する文字を変更するには、**データダイヤル**を回します。

文字を削除するには、**F4/DELETE**を押します。

入力した文字を全て削除するには、**F5/CLEAR**を押します。

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。

**注意：**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 / Trigger Mode

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、[キット > キットの編集 > ボイスの編集](#) ボイスの編集を参照）。トリガーモードの初期設定は、Strike Kit、Strike Pro Kit、Strike Pro Kit Special Edition 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(全体設定)で、モジュールの内部メモリに保存されます。従って、キット単位で変更・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、**TRIGGERS** ボタン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** ボタンがオフになっている場合は、ボタンを押して**オン**にしてから、トリガーの目的のゾーンを叩きます。
  - **カーソル**ボタンを使用して画面右上の **TRIG** フィールドを選択し、**データダイヤル**を回してアサインを行いたいトリガーのゾーンを選びます。



3. **カーソル**ボタンを使用して、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。

**注意：** **HiHat Bow** と **HiHat Edge** のトリガーに、**HiHat Pedal** 設定が追加されています。詳しくは、[ハイハット・ペダルの設定](#) をご参照ください。

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	内容説明	設定範囲/設定内容
<b>SENSITIVITY</b>	トリガーを叩く力で変化するボイスの発音音量を調整します。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>	<p>ボイスを発音させるために必要な速度（力加減）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（工場出荷時）のスレッシュホールド値（THRESHOLD）は、Strike Kit、Strike Pro Kit、Strike Pro Kit Special Edition 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。</p>	<p><b>00-99</b></p>
<hr/>		
<b>CURVE</b>	<p>パッドを叩く強さによって音の大きさがどのように変化するかを設定します。Strike Kit、Strike Pro Kit、Strike Pro Kit Special Edition の初期設定では、自然なパフォーマンスを提供するため <b>LINEAR</b> に設定されています。</p>	<p><b>LINEAR</b>  <b>LOG 1-4</b>  <b>EXP 1-4</b>  <b>SPLINE 1-4</b>  <b>OFFSET</b>  <b>CONSTANT</b></p>
<b>INPUT TYPE</b>	<p>トリガー入力端子に接続されているトリガータイプを設定します。Strike Kit、Strike Pro Kit、Strike Pro Kit Special Edition 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。Strike Kit、Strike Pro Kit、Strike Pro Kit Special Edition で他社製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。</p>	<p><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です。  <b>SWITCH</b>：デュアルまたはトリプルゾーン・シンバル（ストライク・シンバルなど）は、「エッジ」ゾーンにスイッチ・センサーを使用しています。ストライク・シンバル以外のシンバルをお使いの場合は、各メーカーの説明書を参照して適切な設定をご確認ください。</p>
<b>XTALK RCV</b>	<p>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 <a href="#">クロストークについての項目</a>を参照してください。</p>	<p><b>00-07</b></p>
<b>XTALK SEND</b>	<p>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 <a href="#">クロストークについての項目</a>を参照してください。</p>	<p><b>00-07</b></p>

## クロストークについて / About Crosstalk (XTalk)

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（**Crosstalk/XTalk**）が発生しています。本製品は、Strike Kit、Strike Pro Kit、Strike Pro Kit Special Edition を使用する際にクロストークを抑えるために最適化されていますが、各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くささい：

- 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。
- 可能であれば、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を発生させている場合は、トリガーモードで **XTALK SEND** を調整してください。**XTALK SEND** は、クロストークの原因となっている特定のパッドのトリガー設定に最適です。
- 特定のドラムやシンバルパッドが他のパッドのトリガーの影響を受けてクロストークが発生している場合は、トリガー設定で **XTALK RCV(RECEIVE)** の調整を行ってください。

## ハイハット・ペダルの設定 / Hi-Hat Pedal Setup

Strike Kit、Strike Pro Kit、Strike Pro Kit Special Edition のドラムとシンバルのトリガー設定は既に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。様々な種類のハイハットペダルが存在しますが、Strike モジュールであれば使用するハイハットペダルにあわせて簡単に調整可能することができます。

### ハイハット・トップシンバルを調整するには：

1. See the Strike Kit、Strike Pro Kit、Strike Pro Kit Special Edition、各キットの 組み立てガイド (Assembly Guide) を参照し、ハイハットシンバルが正しく接続・設置されているか確認してください。
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。

ハイハットペダルの設置が完了したら、リアルな音色に近いアコースティックドラムのキットを選び、演奏をしてみましょう。ペダルを踏んでハイハットが閉じる時に、特徴的な「チツ」という音が聴こえるはずですが、ペダルを踏んで開閉しながらハイハット・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では、ハイハットに特殊な楽器がアサイン(割り当て)されているキットがあります。

ハイハットのサウンドを、より精巧にする、あるいは好みに合わせて調整するには、**TRIGGERS** ボタンを押します。次に **Hi-hat Bow** または **Hi-hat Edge** いずれかのトリガーゾーンを選択します。 **F1/F2(Pedal)** ボタンを押します。下記のパラメーターを調整します：

**フットセンサー (FOOT SENS)**：この設定を下げることで、“チック/ストンプ”サウンドのダイナミックレンジを広げることができます（ただし、数値を下げすぎるとチックの音量が一定になりません）。

**スプラッシュ (SPLASH)**：ハイハットの“スプラッシュ”サウンドの 発音感度を調整できます（数値が高いほど“スプラッシュ”の発音感度は下がりますが、奏法次第では下げた方が好ましいかもしれません）。

**オフセット (OFFSET)**：このノブは、“チック/ストンプ”サウンドをトリガーするポイントを調整します。トップシンバルをボトムシンバルより高い位置で演奏する場合や、ハイハットペダルのスプリングが高張力である場合、この設定値を大きくすることで、安定した“チック/ストンプ”サウンドを得られる可能性があります。

**ベロシティ・カーブ (VELOCITY CURVE)**：トリガーを叩く強さと発音されるサウンドの音量関係を決定します。Strike Kit、Strike Pro Kit、Strike Pro Kit Special Edition では、最も標準的なパフォーマンスを提供するため、全てのトリガー設定で **LINEAR** を初期設定としています。

**ペダル・カーブ (PEDAL CURVE)**：ペダルの開閉度合に応じて発音されるハットサウンドの変化量を調整します。より閉じた音（クローズサウンド）や、半開放的なサウンドを好む場合は、対数曲線 (**LOG 1-4**) のいずれかを選択します。より開放的な音（オープンサウンド）を好む場合は、指数曲線 (**EXP 1-4**) を選択します。



## メトロノーム / Metronome

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、以下のいずれかを行います。：

- **METRO > TEMPO** ボタンを、設定したいテンポの速さで3回以上押します。
- **METRO > TEMPO** ボタンを押したまま、**データダイヤル**を回して希望のテンポに設定します。

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(Utility) > メトロノーム(Metro)**の項目をご参照ください。メトロノームの音色、拍子記号、メトロノームの音量を変更することが出来ます。また、**Metro > Tempo** ボタンを有効または無効の設定も可能です。

## サンプルモード / Sample Mode

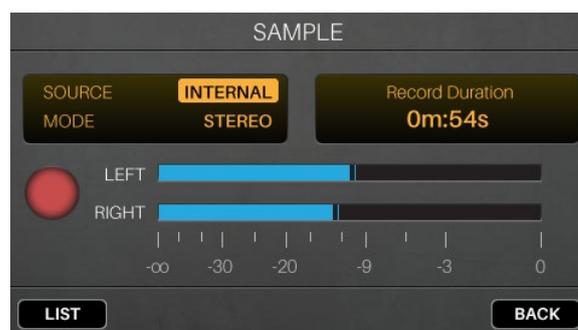
Strike モジュールを使用して、外部音源からのサンプルの録音と編集、そして保存が行えます。これらのサンプルをインストゥルメントとしてキットにアサインしたり、ループやバックトラックとして再生させることができます。

### サンプルの録音 / Recording Samples

サンプル録音モードでは、Strike モジュールの**外部入力端子(AUX IN)**に接続した外部音源や内蔵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 (●)** を押してサンプル録音モードにします。
  2. データダイヤルを回して、録音したいソースを選択します：
    - **AUX INPUT (外部音源)**：リアパネルの **AUX IN** 端子へ入力された外部音源を録音します。
    - **INTERNAL (内部音源)**：モジュール内で再生した音源を録音します (Strike Kit、Strike Pro Kit、Strike Pro Kit Special Edition での演奏を録音できます)。
    - **AUX+INTERNAL**：AUX IN 端子へ接続した外部音源と、モジュール内部の音源を両方録音します (Strike Kit、Strike Pro Kit、Strike Pro Kit Special Edition での演奏と、伴奏などを再生している外部音源を同時に録音できます)。
  3. **AUX INPUT** または **AUX+INTERNAL** を選択した場合は、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 IN** 端子に接続します。
  4. 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：
    - **STEREO**：左右チャンネルをステレオで録音します。
    - **MONO LEFT**：左チャンネルのみ録音します。
    - **MONO RIGHT**：右チャンネルのみ録音します。
    - **MONO SUMMED**：両チャンネルをモノラルに統合して録音します。
  5. 選択している入力ソース(SOURCE)の音源を再生し、入力音量を確認します。
  6. **録音ボタン (●)** を押して録音を開始します。ディスプレイ内の赤いボタンが点灯し、録音可能な残り時間を示す**タイムカウンター** (Record Duration) がカウントを開始します。
- 注意**：サンプルの録音可能時間は、SD カードの空き容量によって変動します。
7. 音源を再生します。
  8. **録音ボタン (●)** または **停止ボタン (■)** 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。
  9. **AUX INPUT** で外部音源を録音している場合は、接続している音源の再生を停止するか、**AUX IN** ノブを下げます。



## サンプルの編集 / Editing Samples

サンプルエディット・モード (Sample Edit Mode) では、録音したサンプルの編集を行います。録音を停止すると自動的にサンプルエディット・モードに切り替わります。

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 (START) またはエンド (END) マーカーを調整するには、**F1/START** ボタンを押してスタート (左) マーカーを選択する、もしくは **F2/END** ボタンを押してエンド (右) マーカーを選択します。

スタートおよびエンドマーカーをより詳細に調整するには、**F1/START** ボタンまたは **F2/END** を押しながらデータダイヤルを回します。これにより、**START** または **END** マーカーが拡大 (ZOOM) されるので、より詳細にマーカーを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 (▶) ボタンを押します。

再生を停止するには、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を拡大するには、**F5/ZOOM** ボタンを押します。もう一度押すと、前の画面に戻ります。

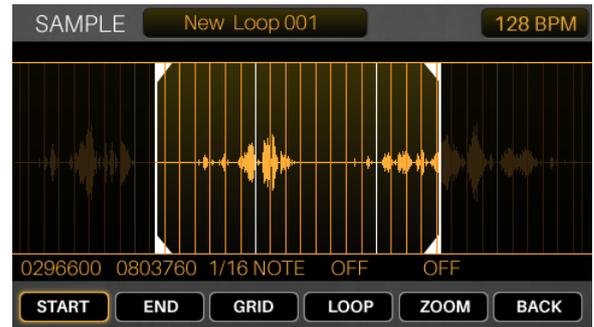
クオンタイズ・グリッド (Quantization Grid) を設定するには、**F3/GRID** ボタンを押して、1/4 音符、1/8 音符、1/16 音符、オフを選択します。これにより、Strike モジュールのテンポに基づいて、エンドマーカーの位置がミュージカルグリッド (Musical Grid) に固定されます。

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回以上タップします (TAP TEMPO)。
- **METRO > TEMPO** ボタンを押しながらデータダイヤルを回します。
- **カーソルボタン** を使用して画面右上にある **BPM** を選択し、データダイヤルを回します。

ループ再生のオン/オフの切り替えには、**F4/LOOP** ボタンを押します。オンの場合は、停止ボタン (■) を押すまでサンプルは繰り返し (ループ) 再生されます。オフの場合は、サンプルは一度だけ再生されます。

参考：ボイスモードを使用して、パッドのレイヤーにアサインされたサンプルを、ループ再生するように設定することもできます。詳しくは、キット > キットの編集 > ボイスの編集を参照してください。



## サンプルの保存 / Saving Samples

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音色）のどちらかを選択して保存します。

**重要：** ループ(Loop)もしくはインストゥルメント(Instruments)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保存や上書きすることはできません。

サンプルを保存するには：

1. サンプルエディットモードで **SAVE** ボタンを押します。
2. サンプルの名前（Sample Name）を入力します。

前後に文字間を移動するには、**F1/←** ボタンまたは **F2/→** ボタンを押します。

入力する文字を変更するには、**データダイヤル**を回します。

現在選択されている文字を削除するには、**F4/DELETE** ボタンを押します。

全ての文字を消去するには、**F5/CLEAR** ボタンを押します。

3. 下方向の**カーソル**ボタンを押して、保存するサンプルの種類（**Save Type**）を選択（強調表示）します。データダイヤルを回して、サンプルの種類を変更します（**FULL SAMPLE**、**TRIMMED SAMPLE**、**INSTRUMENT**）。

サンプル全体を編集せずにループ音源として保存するには、**FULL SAMPLE** を選択します。

編集したサンプルをループ音源として保存するには、**TRIMMED SAMPLE** を選択します。

編集したサンプルを **INSTRUMENT**(トリガーアサイン可能な音色)として保存するには、**INSTRUMENT** を選択します。次に下方向の**カーソル**ボタンを押して**カテゴリー**（**CATEGORY**）に移動します。データダイヤルを回して、保存するカテゴリーを選択します（**ACOUSTIC**、**MELODIC**、**ELETRONIC**）。

**注意：** 録音後のサンプルは、すぐに名前を付けて **FULL** または **TRIMMED SAMPLE** として保存することをお勧めいたします。保存したサンプルはいつでも読み込んで編集することが可能です。保存したサンプルからトリガーにアサインする音色（**INSTRUMENT**）を作成することもできます。

4. **F3/SAVE** ボタンを押して、サンプルを保存します。

保存せずに前の画面に戻るには、**F6/BACK** ボタンを押します。

**重要：**すでに存在する名前のサンプルを保存しようとする時、既存の**サンプルを上書き（置換）**するかどうかの確認メッセージが表示されます。サンプルを上書きする場合は **F1/SAVE** ボタンを押します。キャンセルするには **F6/BACK** ボタンを押します。



## サンプルのアサイン / Assigning Samples

編集したサンプルをインストゥルメント(音色)として保存したら、キットへのアサイン(割り当て)が可能です。

詳しくは [キット\(Kits\)](#) > [キットの編集\(Editing Kits\)](#) > [音色のアサイン\(Assigning Instruments\)](#)。保存されたサンプルは、全てユーザー(USER)タブに表示されます。

## ループ再生 / Playing Loops

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 (バッキングトラックなど) として再生可能です。

**参考：** ボイスモードを使用して、パッドのレイヤーにアサインされたサンプルを、ループ再生するように設定することもできます。詳しくは、[キット](#) > [キットの編集](#) > [ボイスの編集](#)を参照してください。

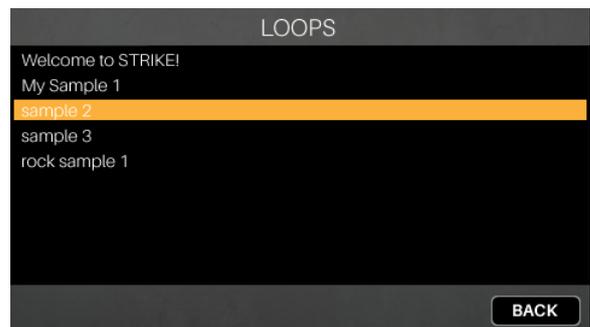
ループを再生するには：

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、ディスプレイ上部の **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、サンプル録音モードに入ります。
2. **F1/LIST** ボタンを押して、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す。
5. **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。



## ユーティリティメニュー(設定画面) / Utility Menu

ユーティリティメニュー(設定画面)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が含まれています。

ファンクションボタン(F1-F6)を押して各設定画面を表示します：

- **F1/Metro**：メトロノームの設定。詳細は、本章の [メトロノーム\(Metro\)](#) の項目をご参照ください。
- **F2/MIDI**：MIDI 設定。詳細は、本章の [MIDI](#) の項目をご参照ください。
- **F3/Trigger**：トリガー設定。詳細は、本章の [トリガー\(Trigger\)](#) の項目をご参照ください。
- **F4/SysEx**：トリガー設定を MIDI SysEx ファイルとして送信します。詳細は、本章の [システムエクスクルーシブ\(SysEx\)](#) の項目をご参照ください。
- **F5/OS**：現在のシステム情報を表示します。詳細は、本章の [OS\(Firmware\)](#) の項目をご参照ください。

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

**トリガモードとユーティリティメニューの設定をデフォルトに戻す**には、STRIKE モジュールの **STOP(■)** ボタンと **ENTER** ボタンを同時に押しながら、電源を ON にしてください。

メトロノーム / Metronome (Metro)



パラメータ	内容説明	設定範囲
BEATS PER BAR	各小節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（Beat）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。	Woodblock 1, Woodblock 2, Cowbell 1, Cowbell 2, 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。	Woodblock 1, Woodblock 2, Cowbell 1, Cowbell 2, Shaker
パラメータ	内容説明	設定範囲
SUBDVSN	各ビートの長さを細かく設定します。	Off, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64. TRPLT は 3 連符を示します。
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。	Woodblock 1, Woodblock 2, Cowbell 1, Cowbell 2, Shaker
TAP TEMPO	<b>Metro &gt; Tempo</b> ボタンを有効（ON）にするか無効（OFF）にするかを切り替えます。	ON, OFF
OUTPUT	メトロノームの音を、 <b>MAIN OUT</b> 、 <b>ヘッドホン (HPH OUT)</b> または両方 ( <b>MAIN &amp; HPH</b> )のどの出力端子から出力するか選択します。	MAIN OUT HPH OUT MAIN & HPH

## MIDI



パラメータ	内容説明	設定範囲
DRUM CHAN	モジュールで受信する MIDI チャンネルを選択します。	OMNI (全てのチャンネルを受信) 01-16
MIDI THRU	MIDI 出力端子 (MIDI OUT) を、MIDI スルー (THRU) として機能させるかを選択します。	<b>ENABLED (有効)</b> : モジュールの MIDI 入力端子 (MIDI IN) に接続された外部 MIDI デバイスの MIDI メッセージが、モジュールの MIDI 出力端子 (MIDI OUT) を経由して他のデバイスに送信されます。 <b>DISABLED (無効)</b> : モジュール本体からの MIDI メッセージのみが、MIDI 出力端子から送信されます。

**注意** : MIDI プログラムチェンジメッセージは、STRIKE モジュールの **MIDI 入力端子 (MIDI INPUT)** または **USB-MIDI 端子 (USB Type-B)** へ送信することができます。プログラムチェンジメッセージの番号は、現在のフォルダーに表示されているキットに対応しています。また、MIDI CC#**118** を送信すると 1 つ次にキットに移動し、MIDI CC#**119** を送信すると、1 つ前のキットに移動します。

## トリガー / Trigger



パラメータ	内容説明	設定範囲
TRIG SENSITIVITY	モジュールの <b>トリガー入力</b> に接続されている全てのトリガーの感度を設定します。	LOW MEDIUM HIGH
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。	NOTE+CC#4 NOTE ONLY
HIHAT SPLASH	ハイハットのスプラッシュノート (ペダルを素早く踏んでから離れた時に鳴る音) を送信するかを設定します。	SENT, NOT SENT
CYMBAL CHOKE	シンバルのチョークノート (シンバルのチョークストリップを掴んだ時の音) を送信するかを設定します。	SENT, NOT SENT

## システムエクスクルーシブ / SysEx

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

SysEx ファイルをモジュールへ送信するには、USB ポートや MIDI 入力端子(MIDI IN)へ接続しているパソコンや外部 MIDI 機器から送信してください。

## OS(Firmware)

パラメータ	内容説明
TRIGGER OS	トリガーのファームウェア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バージョンを表示します。

## ファクトリーリセット (工場出荷時に戻す) / Factory Reset

トリガーモードとユーティリティメニューの設定を工場出荷時に戻すには、ストップ(■)ボタンと ENTER ボタンを押しながら電源を ON にしてください。

## 付録 / Appendix

### エフェクト (Effects)

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

## 技術仕様

<b>キット&amp;サウンド</b>	136 ファクトリー・プリセット・キット - 1,900 ドラム & パーカッション・サウンド SD カードサイズに準じてユーザーキットを無制限に保存可能 (下記の対応規格を参照)	
<b>ディスプレイ</b>	4.3 インチ / 111 mm (対角サイズ) 約 99 x 55mm (W x H) フルカラーLED バックライト・ディスプレイ	
<b>端子</b>	<b>入力端子</b>	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
	<b>出力端子</b>	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
	<b>その他</b>	USB Type-B 端子 SD カードスロット (下記の対応規格を参照) 電源アダプター端子
<b>ミキサー</b>	45mm フェーダー x 12、デジタル・ミキサー	
<b>SD カード対応規格</b>	<b>タイプ</b>	SDHC
	<b>ファイルシステム</b>	FAT32
	<b>クラス</b>	Class 10
	<b>サイズ</b>	32GB(最大) (8GB カード付属)
<b>電源</b>	AC アダプター (DC12V、2A、センタープラス)	
<b>サイズ (W x D x H)</b>	30.5 x 20.3 x 7.6 cm	
<b>重量</b>	1.56 kg	

仕様は予告なく変更される場合があります。

## 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.com**