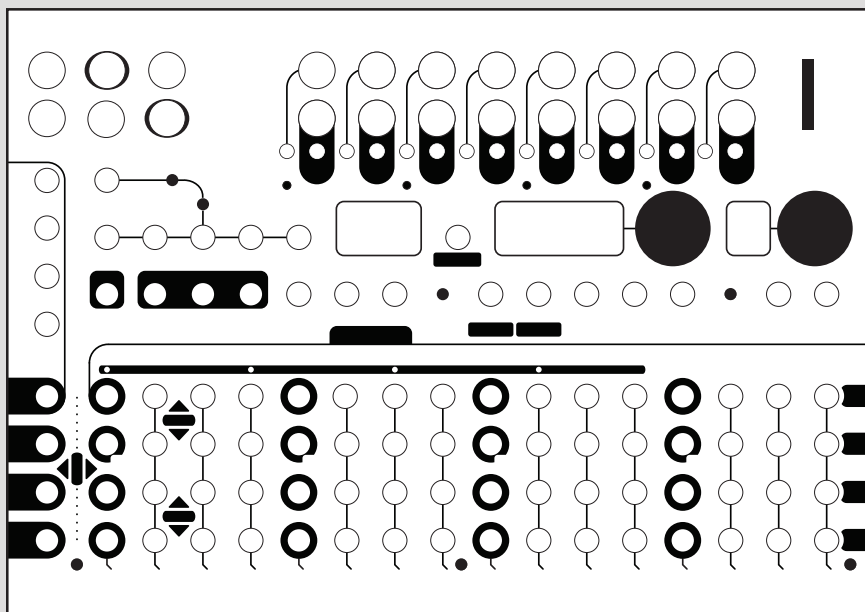


WMD

METRON

メトロン

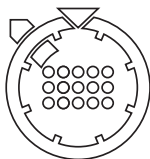


ADVANCED TRIGGER
AND GATE SEQUENCER

アドバンス トリガー
ゲート シーケンサー

USER MANUAL

日本語 ユーザー マニュアル



METRON

*ADVANCED TRIGGER
AND GATE SEQUENCER*

メトロン

アドバンス トリガー
ゲート シーケンサー

TABLE OF CONTENTS 目次

1. INTRODUCTION イントロダクション	4
1.1 CONVENTIONS OF THIS MANUAL このマニュアルの表記法	5
2. USER INTERFACE AND CONNECTIONS ユーザインタフェースと接続	6
2.1 FRONT PANEL OVERVIEW フロントパネルの概要	7
2.2 REAR CONNECTIONS 後部接続	8
3. OVERVIEW OF METRON`S STRUCTURE メトロン`の構造の概要	10
3.1 SETTINGS FILE 設定ファイル	10
3.2 PROJECT プロジェクト	10
3.3 SESSION セッション	10
3.4 VARIATIONS バリエーション	11
3.5 TRACKS トラック	11
4. BASIC FUNCTIONS 基本機能	12
4.1 VARIATIONS バリエーション	12
4.1.1 Editing / Playing Variation バリエーションの編集／演奏	12
4.1.2 Select a Variation for Editing 編集するバリエーションを選択	13
4.1.3 Follow フォロー	13
End of Variation バリエーションの終り	13
End of Bar バーの終り	13
Instant インスタント	13
4.2 COMPOSE MODE コンポーズモード	14
4.2.1 Quick Burst / Quick Gate クイックバースト/クイックゲート	15
4.3 SINGLE TRACK VIEW シングルトラック ビュー	16
4.4 RESET / PAUSE リセット / 一時停止	17
4.5 DUPLICATE 複製	18
4.6 CLEAR クリア	20
4.7 NUDGE ナッジ	21
4.8 PATTERN LENGTH パターン長さ	21
4.9 MEMORY メモリー	22
4.9.1 Save Session セッションを保存	22
4.9.2 Load Session at End of Bar バーの終わりにセッションをロード	22
4.9.3 Load Variation Instant ロード バリエーション インスタント	23
4.9.4 Quick Load 5 Variations Instant クイックロード 5 バリエーション インスタント	23
4.9.5 S.BUS Loading セレクト パス ローディング	23
4.9.6 Clear Memory Slot クリアメモリスロット	23
4.10 RECORD 記録	24
4.10.1 Record Manual Gate 手動ゲートの記録	24
4.10.2 Record Silence サイレンスの記録	24
5. ADVANCED SEQUENCING アドバンス シーケンス	26

5.1 BURST MODE / GATE MODE バースト モード/ゲート モード	26
5.2 MICROTIMING マイクロタイミング	27
5.2.1 Enter Microtiming Mode マイクロタイミング モードに入る	27
5.3 RANDOM MODE ランダム モード	28
5.3.1 Random Pattern ランダム パターン	28
5.3.2 Probabilty プロバビリティー	28
5.3.3 Group Probability グループ プロバビリティー	28
5.3.4 Alternate Event オルタネートイベント	29
5.4 TRIPLET 三連符	29
5.5 PER-TRACK SHUFFLE トラックごとのシャッフル	29
6. FILL FX フィル エフェックス	30
6.1 MUTE ミュート	31
6.1.1 Recall Mute Scenes ミュートシーン リコール	31
6.1.2 To Set a Mute Scene ミュートシーンの設定	31
6.1.3 Mute Scene Track Enable ミュートシーントラック有効	31
6.2 ROLL ロール	32
6.2.1 Roll Track Enable ロールトラック有効	32
6.2.2 Roll Pattern Replace ロールパターン交換	32
6.2.3 Roll Pattern Special Track Enable ロールパターン特殊トラック有効	32
6.3 LOOP ループ	34
6.3.1 Loop Track Enable ループ トラック有効	34
6.4 LATCH FX ラッチ エフェックス	34
6.5 INSTANT VARIATION CHANGE インスタント バリエーション チェンジ	35
6.6 RECORD FX エフェックスの記録	35
7. SPECIAL FUNCTIONS 特殊機能	36
7.1 COMPOSE CHAIN コンポーズ チェーン	36
7.2 DUPLICATE PATTERN LENGTH (DUP.PL) パターン長さの複製	36
7.3 CONTRACT コントラクト	36
7.4 EXPAND エキスパンド	37
7.5 STEP TO ALL PAGES ステップを全ページへ	37
8. SETTINGS 設定	38
8.1 TEMPO AND SHUFFLE テンポとシャッフル	38
8.2 GLOBAL SETTINGS グローバルセッティング	38
9. ASSIGNABLE INPUTS 割当て可能な入力	40
9.1 ASSIGN FUNCTIONS 機能割当て	41
10. S.BUS セレクト バス	44
11. SPECS スペック	46
12. CREDITS クレジット	48
13. GLOSSARY 用語解説	49

1. INTRODUCTION イントロダクション

WMD Metron Performance Sequencer をお選びいただきありがとうございます。Metron はリアルタイムのパターン作成・ライブ演奏・即興演奏に最適なダイナミックパフォーマンス ゲートシーケンサーです。16の出力/93個以上のボタンを上手に利用する事によって、貴方は 今までには不可能だったリズム&コントロールをユーロラックモジュールで簡単に体験することができます！ 本機を最大限に活用するために、このマニュアルをよく読むことをお勧めいたします。

A Note From the Designer デザイナーからの一言:

WMDのニッチは「ニューサウンド、マキシマムエクスペリエンス」…！

Metronは確実にモジュラーシンセとリズムの世界をマキシマムに体験できるアドバンスシーケンサーです。私たちはライブ演奏上でより長時間のプレイ/より良い展開作り、そして、他のモジュールを最大限に活用するのに役立ち、今まで以上にプレイしやすく多目的に使えるような機材作りを追求してきました。私たちは常にユーザーの想像力を現実にするための機材作りを心がけています。

Metronの内部イテレーションは古典的なトリガーシーケンサーの親しみやすさを維持しながら、タイムイベントに対するモダンで明確な制御を提供します。

私たちはインターフェースのあらゆる面で試行錯誤をし、リズムを即座に表現することを可能にするデバイスを作り出しました。3年間の開発/16回のハードウェア改訂/何千時間ものコーディングにより、プレイを流動的に満足し、長年飽きずに広範囲に興奮/チャレンジさせてくれる十分なマシンが生まれました。

いつもWMDをご支援いただきありがとうございます、私達は皆様のお陰でクリエイティ続けることができます。私たちも同じく皆様にクリエイティビティを提供し続けて行きたいと願っております。



ウィリアム マシューソン

1.1 CONVENTIONS OF THIS MANUAL

このマニュアルの表記法

このマニュアルでは次の表記法を使用しています：

ボタン名は大文字とカッコで囲まれています。

例えば“DUPL”とレーベルされてあるボタンは[DUPL]と呼びます。エンコーダー1は ENCODER 1と呼び、エンコーダー1ボタンは [ENCODER 1] になります。エンコーダボタンを押す事はカッコで表示しますが、エンコーダを回すことに関してはカッコでは表示しません。

Mode名は大文字で、その後にModeという語が続きます。

コンボースモードはその一例です。

設定や実行できる機能は大文字とアンダーラインで表記しています。

例： RECORD SILENCE

画面に表示されるメッセージは大文字で書かれ、アポストロフィで囲まれています。

例：`ENABLE`

このマニュアルでは次の記号が使用されています：



注意を払うべき重要な情報



Metronを使いやすくなるためのヒント



点滅 LED:
明るいオンとオフ切替



呼吸風 LED:
呼吸風に明るく・薄暗く



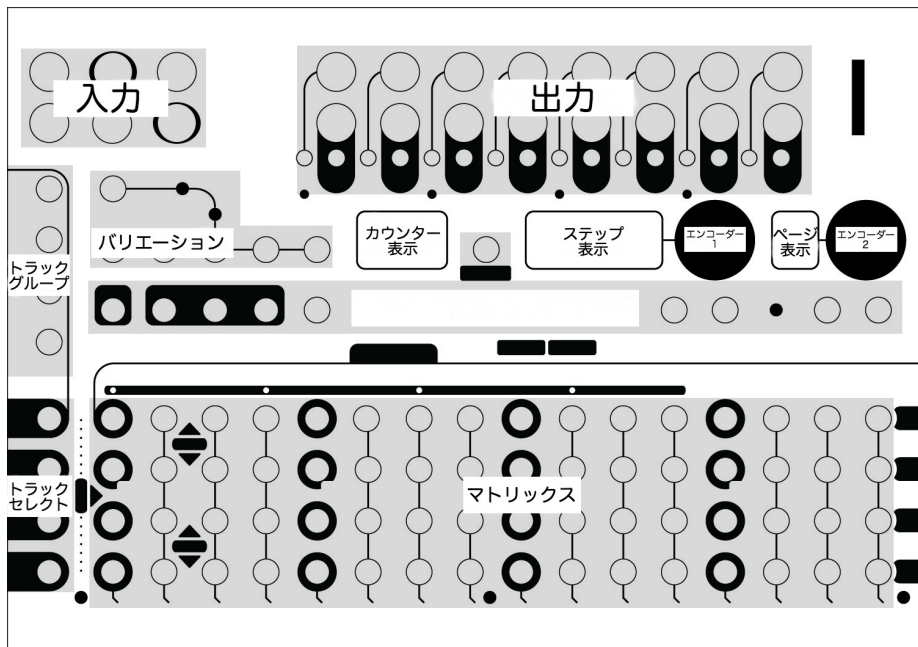
明い LED



薄暗い LED

2.USER INTERFACE AND CONNECTIONS ユーザインタフェースと接続

Metronのインターフェースは機能セクションに分けられています。
各セクションは、下図に示されているラベルによって参照されます。



2.1 FRONT PANEL OVERVIEW フロントパネルの概要

I. VARIATIONS: 5つのVARIATIONボタンがあります：A/B/C/D/EとCOMPOSEボタン。それらを使用しバリエーションを選択してナビゲートします。

II. TRACK GROUP: Metronはほとんどのモードで、一度に最大4つのトラックを表示できます。現在表示されているトラックのグループはTRACK GROUP ボタンで選択されます。

III. TRACK SELECT: 対するトラックまたはMATRIX列機能に一般的に関連付けられている多機能ボタン。

IV. FUNCTION BUTTONS: ユーザーが機能を実行し、Metronでさまざまなモードに入ることができるようにします。

V. MATRIX: Metronの主な編集およびデータ入力エリア。使用中のモードによって機能が変わります。

VI. COUNTER DISPLAY: システム内で経過した合計時間を示す単純なバーカウント表示。さまざまな条件でこのカウンタがリセットされます。モードによってはテキスト情報をここに表示します。

VII. STEP DISPLAY: 通常は演奏バリエーションのマスタートラックの再生ヘッド位置を表示します。モードによってはテキスト情報をここに表示します。

VIII. PAGE DISPLAY: ユーザーが見ているページを表示します。16ページありますが1桁しか表示されないため9-16ページには（例：1.- 8.のように）小数点のマーク付で表示します。

IX. ENCODER 1: 回すだけでなくプッシュにも対応します。使用中のモードに関連して機能します。

X. ENCODER 2: 回すだけでなくプッシュにも対応します。使用中のモードに関連して機能します。

XI. MEMORY CARD: Metronではすべてのメモリ機能にメモリーカードを必要とします。本機はメモリーカードがなくても動作しますが、何も保存はされません。



メモリーカードはホットスワップ対応ではないので、
起動中での抜き差しは避けてください。

2.2 REAR CONNECTIONS 後部接続

I. POWER: Metronはセレクトバスとのインターフェースをとるために16ピン電源コネクタを使用しています。+5Vまたは-12Vレールから電力は消費されません。

II. SYNCBUS: このコネクタは SyncBus スタート/ストップ プロトコルを使用するモジュールおよびハードウェアとの一体化を可能にします。

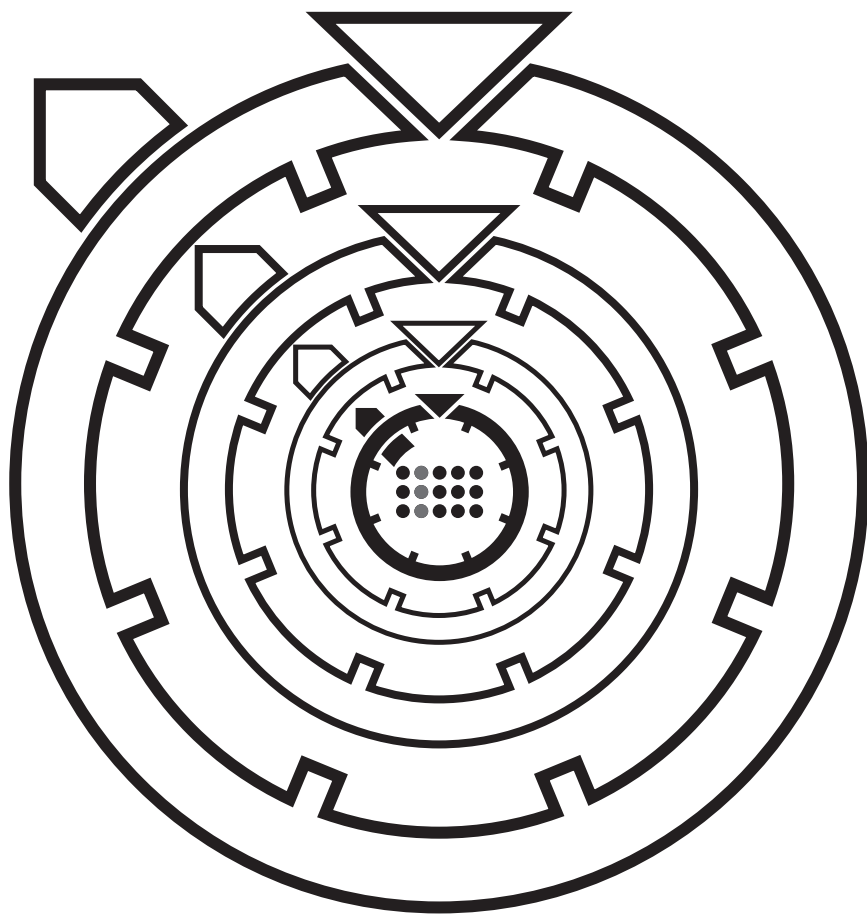
III. EXP: 複数のMetronユニットを接続するための2つの専用バスコネクタ。1つのコネクタには「EXP TERM」というラベルの付いたターミネーターがあります。このターミネーターは常に所定の位置に残しておく必要があります。

IV. USB: 開発用のみです。お客様による使用はできません。

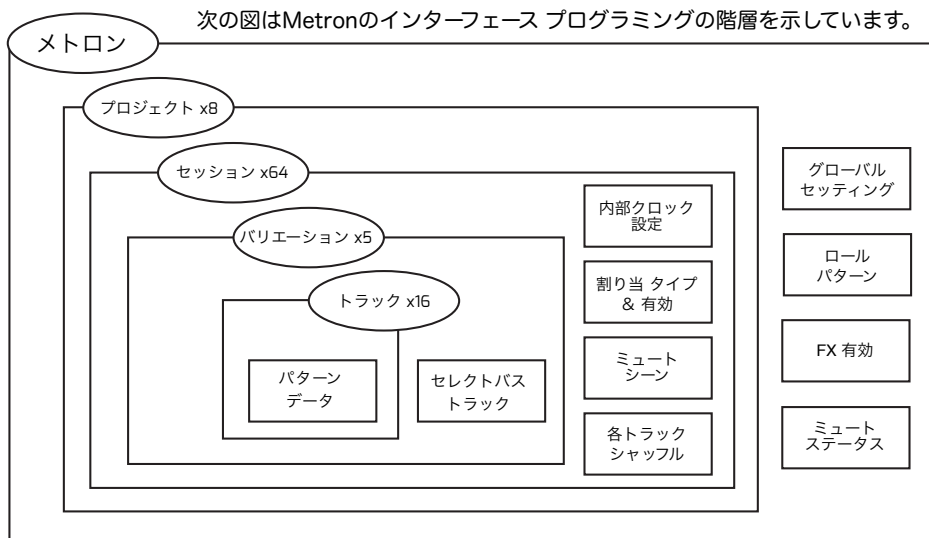
V. BOOT SWITCH: 回復のためにUSBを有効にします。Metronを作動するには「NORM」に設定する必要があります。



Metronが動作するにはブートスイッチを「NORM」に設定する必要があります。スイッチがUSBに設定されていると電源が入りません。



3. OVERVIEW OF METRON'S STRUCTURE メトロンの構造の概要



3.1 SETTINGS FILE 設定ファイル

プロジェクトデータ以外のすべてのデータは、最終的には“SETTINGS.WMD”と呼ばれるメモ리카ードのルートにあるグローバル設定ファイルに保存されます。

3.2 PROJECT プロジェクト

メモ리카ードのルートには多数のプロジェクトフォルダも含まれています。ロードと保存のためのすべてのデータはプロジェクトフォルダの中にストアされています。Metronは最大8つのプロジェクトを保存できます。

3.3 SESSION セッション

セッションはMetronのメモリセーブを表します。各プロジェクトには64のセッションがあります。セッションには5種類のバリエーション/16種類のミュートシーンのパターンデータ、および内部クロック/割り当て入力/各トラックシャッフルの設定が含まれています。

3.4 VARIATIONS バリエーション

バリエーションはMetronのワーキングメモリーです。 各バリエーションはすべてのトラック情報を保存します。 ユーザーは常に5つのクイックアクセスメモリスロットを利用できます。

さらにMetronには別々のバリエーションを再生および編集する機能があります。 これにより最後のパターンがまだ再生されている間にユーザーが新しいパターンを作成することができます。 バリエーションはMetronでパフォーマンスをダイナミックに進化させたり作曲するためのキーポイントになります。

3.5 TRACKS トラック

Metronには16の標準トラックとSelect Busと互換性のあるS.BUSトラックを備えています。

これらの各トラックの長さは最大256ステップです。 標準トラックには48ppqnレゾリューション/シャッフル/トリプレットなどのアディショナルディープパターン編集機能があります。

4. BASIC FUNCTIONS 基本機能

4.1 VARIATIONS バリエーション

Metronで音楽を作る上でバリエーションはとても重要です。バリエーションには16トラックすべてのデータが含まれています。ユーザーはパターン合成を容易にするために5つのバリエーションを持っています。それはレコーディングやライブ演奏時にスムーズな移行を可能にします。

4.1.1 Editing / Playing Variation バリエーションの編集／演奏

ユーザーは再生されていないバリエーションを表示および編集することができます。現在演奏されているバリエーションはVARIATIONボタンの明るいLEDで示されます。編集バリエーションが演奏バリエーションではない場合は、VARIATIONボタンの呼吸状態風のLEDによって示されます（図4.1）。

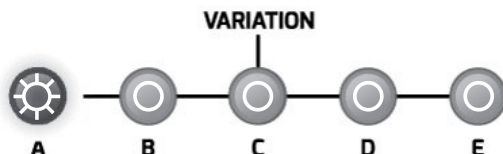


図 4.1：編集と演奏のバリエーションはどちらもバリエーションA

4.1.2 Select a Variation for Editing 編集するバリエーションを選択

バリエーションを選択して編集するには[VARIATION]を押します。演奏するバリエーションを選択するには以下を参照してください（図 4.2）FOLLOW。

4.1.3 Follow フォロー

バリエーションはお互いに続くようにトリガーすることができます。特に明記しない限り、新しいバリエーションの再生が始まるとすべての再生ヘッドがリセットされます。

End of Variation バリエーションの終り:

あなたがプレイしたい[VARIATION]を一度押してエディットし、バリエーションの最後に続いてもう一度押します。

End of Bar バーの終り:

フォローする様に設定する[VARIATION]を現在再生しているバリエーションの最後の方にもう一度押すと、次の小節の終わりにフォローします。

Instant インスタント:

[FILL FX] を押しながら演奏したい [VARIATION] を押します。そのバリエーションは現在の再生ヘッド位置から即再生されます。

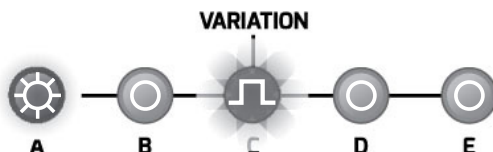


図 4.2 : Aが演奏中のバリエーションで、点滅しているLEDはバリエーションCが続くことを示します。

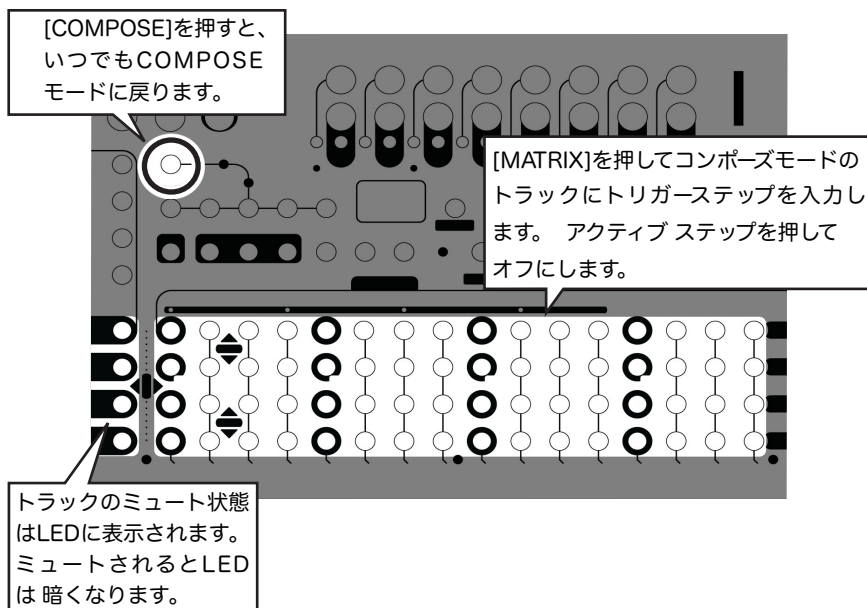


[RESET]を押すと保留中のFOLLOW操作が直ちに行われます。

4.2 COMPOSE MODE コンポーズ モード

COMPOSEモードはMetronのメインモードまたはデフォルトモードと見なされます。

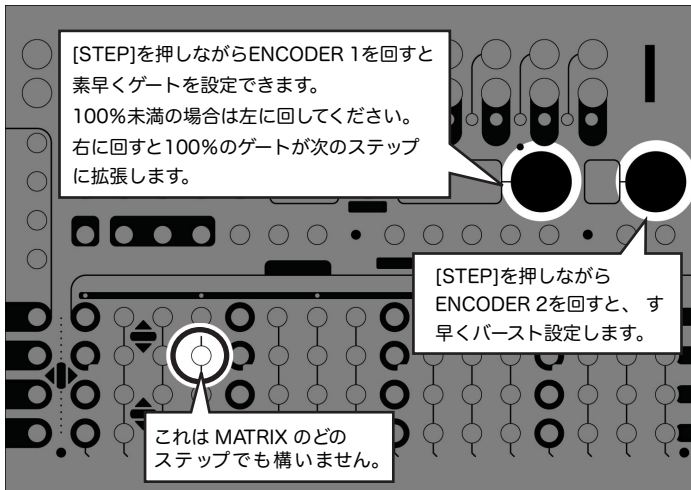
マトリックスの4列は現在のTRACK GROUPの4トラックに対応します。



4.2.1 Quick Burst/Quick Gate クイックバースト/クイックゲート

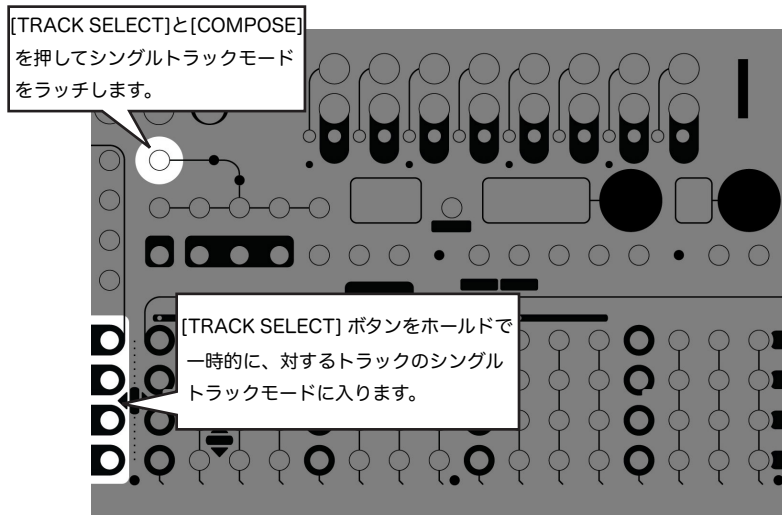
ユーザーは[MATRIX]ステップを押しながらENCODER 2を回すことによって、COMPOSEモードを終了することなく、すぐにバーストステップに入ることができます。バーストタイプがCURRENT STEPディスプレイに表示されます。

同様の機能がゲートにも拡張されているため、ユーザーは長いゲートをすばやく入ることができます。 対する[MATRIX]ステップを押しながらENCODER 1を回します。エンコーダを左に回すと、ホールドしているステップのゲートが徐々に減少します。 右に回すとステップが100%に設定されます。 エンコーダを回し続けると、100%のゲートを次のステップにプッシュしてマルチステップゲートに拡張します。



4.3 SINGLE TRACK VIEW シングルトラックビュー

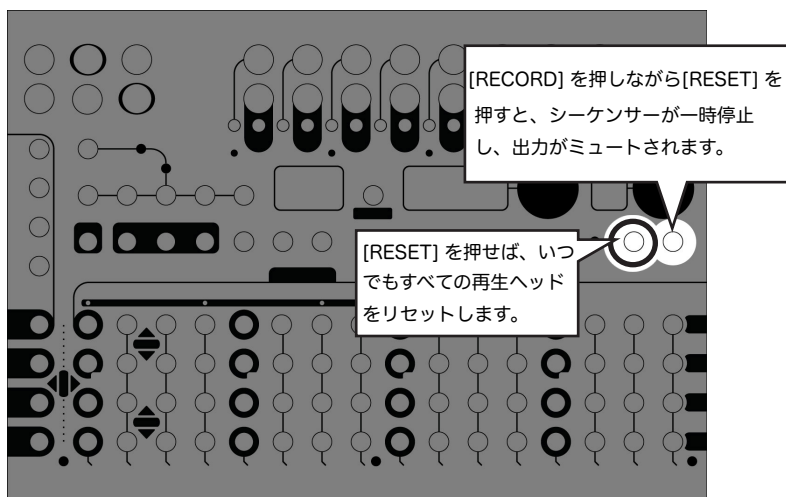
マトリックスの4列にまたがって、1トラックの4ページを表示することもできます。これはシングルトラックビューと呼ばれます。一時的にこのビューを見るには対する[TRACK SELECT]ボタンを押します。ラッチするには次に [COMPOSE]を押します。逆も同様です。



4.4 RESET PAUSE リセット / 一時停止

このボタンを押すと、すぐにユニット内のすべての再生ヘッドがリセットされます。
また、要求されたメモリーのロードやフォローのアクションを即座に強制します。

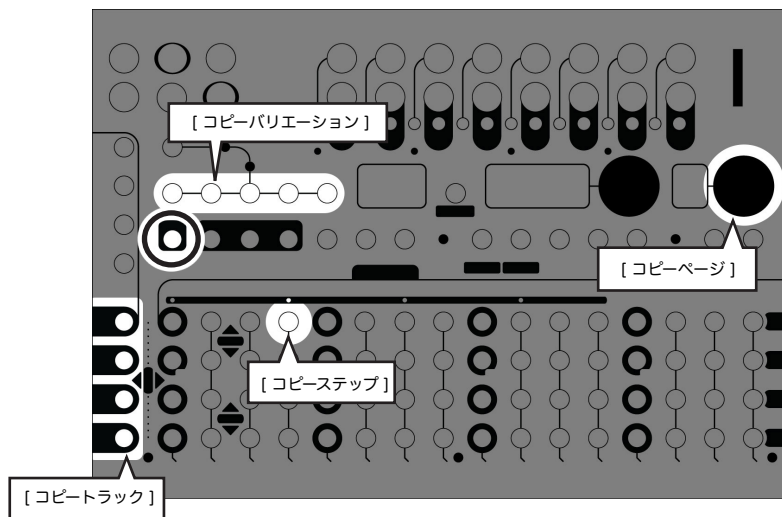
[RECORD] ボタンを押している時以外は、RESET機能はMetronの全モードから利用可能です。[RECORD]を押しながら[RESET]を押すと、シーケンサーが一時停止し、出力がミュートされます。同じことを繰り返せば一時停止を解除します。



4.5 DUPLICATE 複製

DUPLICATEはMetronで素早く作業するための最も重要な機能の1つです。データタイプは階層的に配置されています。階層の下にあるものはすべて、階層の上にあるもののデータを取得できます。ユーザーはバリエーションを1つのトラックにコピーできます(図4.3)。

MetronのDUPLICATE機能はすべて、同様のボタンの組み合わせを使用して実行されます。ユーザーは[DUPLICATE]を押して複製モードに入ります。複製モードに入った後に押すボタンの順序によって複製するデータを決定します。最初に押すのがコピーであり、その後に押すのはペーストです。次のセクションで特に明記されていない限り、ペーストアクションは[DUPLICATE]を解くまで続きます。



CURRENT STEP

STEP 1: COPY

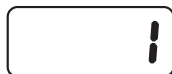
最初のボタンを押す前はSTEPディスプレイに 'CPY' と表示されます。



COUNTER



MEMORY



CURRENT STEP

STEP 2: PASTE

STEP とCOUNTER のディスプレイには、最初の押した後にコピーされたデータが表示されます。

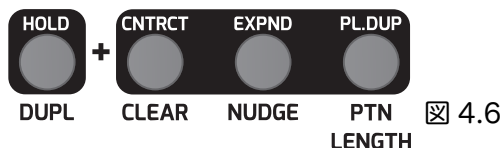
DUPLICATE TYPES 複製タイプ

COPY コピー	→	PASTE ペースト
VARIATION バリエーション		VARIATION バリエーション PAGE ページ TRACK トラック
PAGE ページ		PAGE ページ TRACK トラック
TRACK トラック		TRACK トラック
STEP ステップ		STEP ステップ TRACK トラック

図 4.3

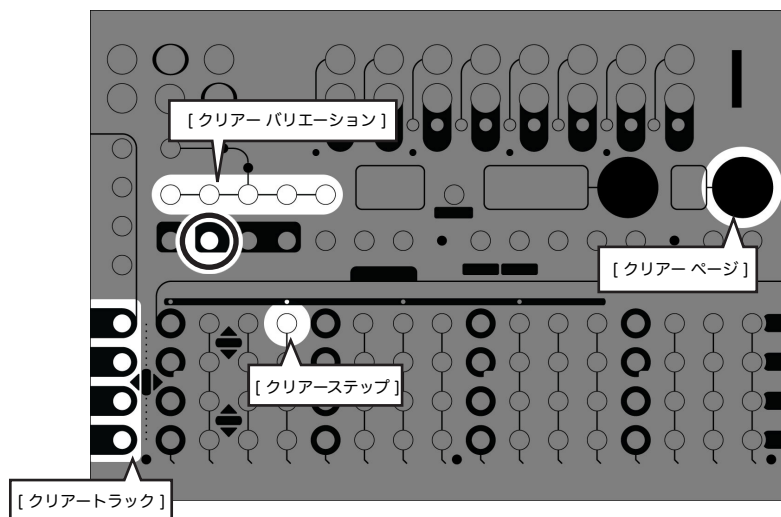


DUPLICATEモードには、いくつかの特別なヘルパーファンクションも含まれています。これらは、CONTRACT/EXPAND/PL.DUP (Pattern Length Duplicate) です。これらの機能の詳細については7章を参照してください。特殊機能 (図 4.6)



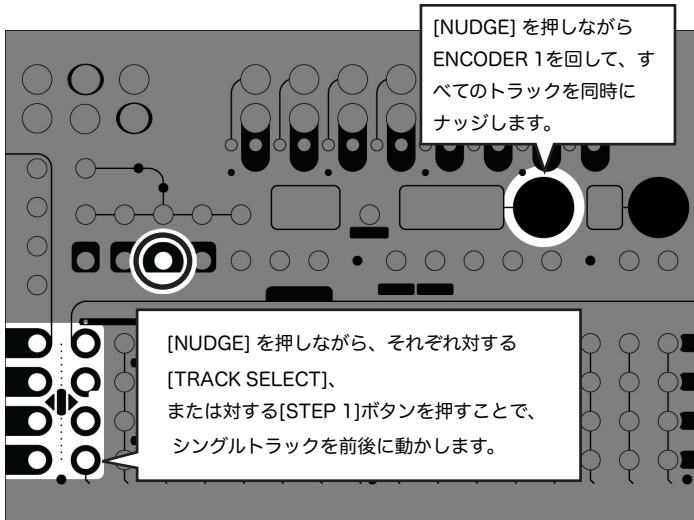
4.6 CLEAR クリアー

[CLEAR]を押しながらクリアしたいデータに対応する[VARIATION]、[TRACK SELECT]、[STEP]ボタン、または[ENCODER 2]を押すと、データを素早くクリアできます。



4.7 NUDGE ナッジ(横移動)

Metronは単一のトラック、または一度にすべてのトラックをナッジすることができます。ナッジデータはトラックのパターン全体の長さを包み、ユーザーがどれだけパターンをナッジしたかを知らせるためにパターンのオリジナルの最初のステップが点滅します。



4.8 PATTERN LENGTH パターン長さ

Metronの各トラックは独立したパターン長さを持つことができます。

1トラックのパターン長を設定するには、[PTN LENGTH]を押しながら、そのトラックのお望みの最後のステップに対する[MATRIX]ボタンを押します。

すべてのトラックをページの終わりに設定するには、[PTN LENGTH]を押している間に、終了したいページを見ながら[ENCODER 2]を押します。

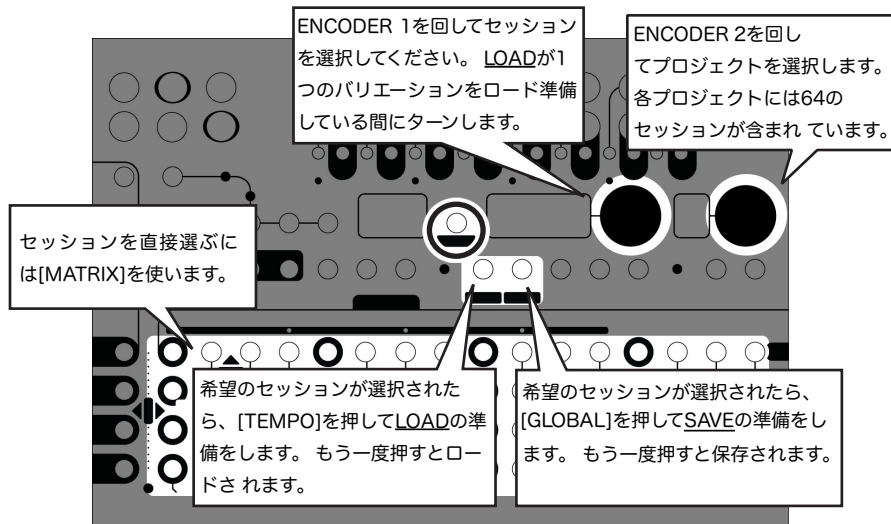
[PTN LENGTH]を押しながらENCODER 1を回して、すべてのトラックの長さを同時に増減します。[PTN LENGTH]を押しながら[ENCODER 1]を押して、すべてのトラックを最長トラックの長さに設定します。



シングルトラックビューでパターンの長さを設定することもできます。MATRIXの列達は、選択したトラックの次の4ページに対応しています。ENCODER 2に触れずにトラックを64ステップに設定してください！

4.9 MEMORY メモリー

Metronのメモリには最大512のセッションを含めることができ、8つのプロジェクトにわたる64のバンクでアドレス指定されます。[MEMORY]ボタンを押すとメモリインターフェイスにアクセスします。



4.9.1 Save Session セッションを保存

メモリーモードで[GLOBAL]を押してSAVE SESSION準備をします。ディスプレイに「S」と表示され、現在選択されているスロットが表示されます。必要に応じてエンコーダ1を使用して新しいスロットを選択してください。もう一度[GLOBAL]を押すとセッションが保存されます。

4.9.2 Load Session at End of Bar バーの終わりにセッションをロード

通常のロード手順では次の小節の終わり、又は次の小節の前にセッションが終了した場合はパターンの終わりにセッションがロードされます。最初に[MATRIX]またはENCODER 1を使用してロードしたいセッションを選択します。[TEMPO]を押してLOADの準備をします。ステップディスプレイに「L」と表示され、続いて選択したスロットが表示されます。もう一度[TEMPO]を押すとロードされます。



[RESET]を押すと、クロックが存在しなくても保留中のロード操作が強制的に行われます。ディスプレイに「BSY」と表示されている場合、強制的ロードにはなりません。

4.9.3 Load Variation Instant ロード バリエーション インスタント

ユーザーはまた、1つのバリエーション、もしくは5つすべてのバリエーションを即座にロードすることもできます。 バリエーションがロードされる時、他のすべてのセッション情報は無視されます。 バリエーションをロードするには、LOADを準備するための手順に従ってください（上記参照）。 もう一度[TEMPO]を押す前にENCODER 1を回して希望のバリエーション、または5つすべてを選択します。一つのバリエーションをロードする場合は、現在編集集中のバリエーションにロードされます。

[TEMPO]を押してVARIATION LOADを開始します。 データは即座にロードされます。

4.9.4 Quick Load 5 Variations Instant クイックロード 5 バリエーション インスタント

[TEMPO]を押しながら希望のセッションに対する[MATRIX]ボタンを押すと、セッションデータを再生しながら全てのバリエーションをすばやくロードできます。

バリエーションデータが即座にロードされ、メモリーモードが終了します。

4.9.5 S.BUS Loading セレクトバスローディング

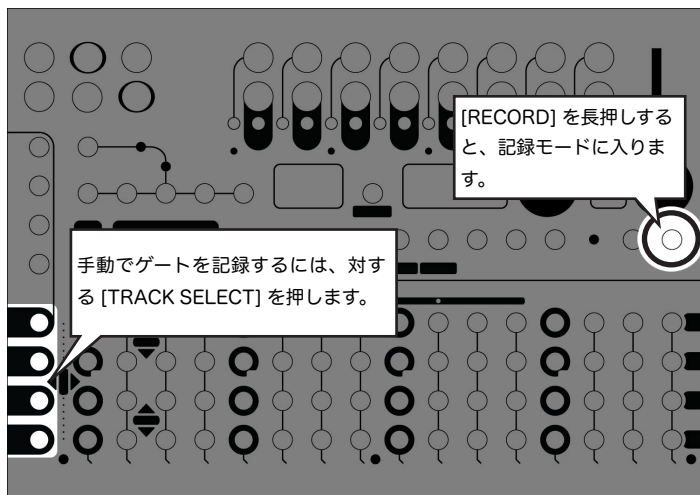
Metronは瞬時にセッションをロードすることによってSelect Busプログラム変更メッセージに応答します。 GLOBAL設定でS.BUSを「IN」に設定してこの機能を有効にします。

4.9.6 Clear Memory Slot クリアメモリスロット

[CLEAR]を押しながら対する[MATRIX]ボタンを押します。

4.10 RECORD 記録

[RECORD]を長押しして対する[TRACK SELECT]ボタンを押すことで、手動トリガーとトラックへのゲートを素早く記録できます。



4.10.1 Record Manual Gate 手動ゲートの記録

[RECORD] を長押しして、対する [TRACK SELECT] を押します。
手動ゲート記録は、標準グリッド上の16分音符にクオンタイズされます。

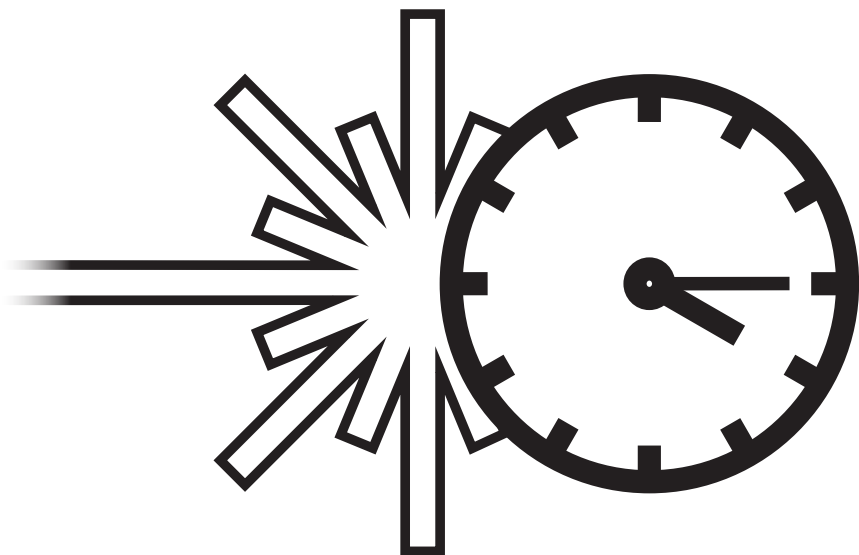
4.10.2 Record Silence サイレンスの記録

[RECORD]を押しながら[CLEAR]を押すと、すべてのトラックにサイレンスが記録されます。

RECORDがラッチされている場合、ユーザーはサイレンスを記録したいデータに
対する[VARIATION]または[TRACK SELECT]を押す必要があります。



サイレンスの記録は[RECORD]が押されているか、押されていないかに基づいて異なる動作をします。上記を参照。

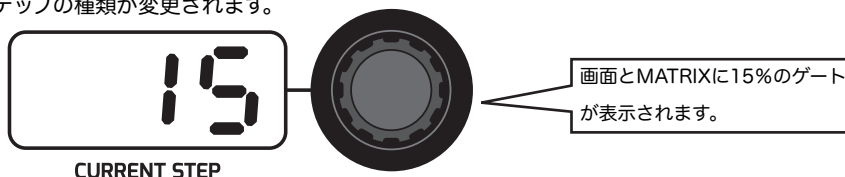


5. ADVANCED SEQUENCING アドバンス シーケンス

このセクションではMetronのより深いシーケンス機能について説明します。

5.1 BURST MODE / GATE MODE バーストモード/ゲートモード

バーストモードとゲートモードでは、ユーザーは定義済みのマイクロステップデータをすばやく入力できます。 [BURST]または[GATE]を押したまま、対するモードに入ります。 これらのモードで入力されたステップデータはマイクロステップデータと相当します、その逆も同様です。 ステップディスプレイにはステップの種類が表示されます。 ENCODER 1を回すと、表示されているステップの種類が変更されます。



点減しているステップには、STEP DISPLAYと一致するデータがあります。



明るいが点減していないステップは、標準的なトリガーを超えるステップデータを持っています。
これはバーストデータかゲートデータ、もしくはマイクロタイミングデータです。



MATRIXにはバースト、またはゲートが設定されていないステップが薄暗く表示されます。



注：この表示形式は、ランダムモードにも適用されます。

Burst Types: バーストの種類

2 Burst
3 Burst
4 Burst

Gate Types: ゲートの種類

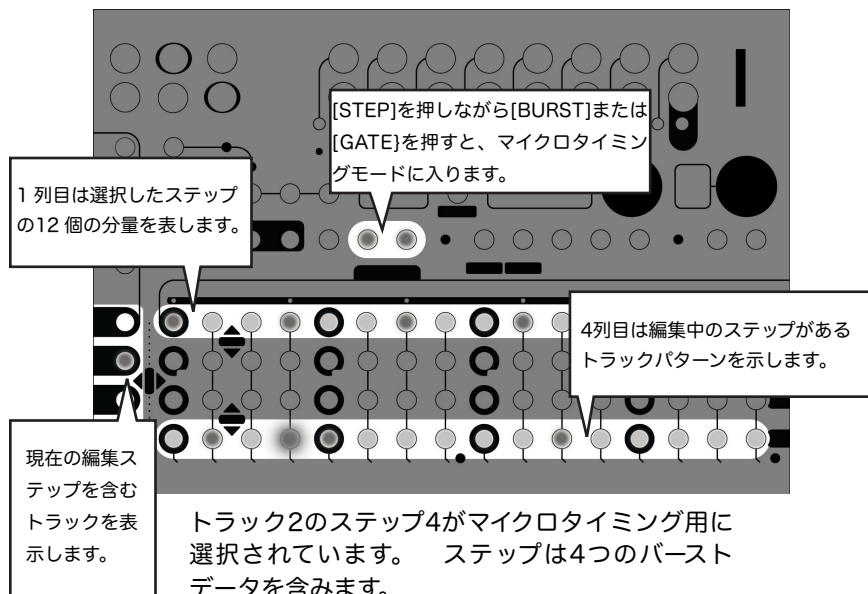
15%
25%
50%
75%
100%

5.2 MICROTIMING マイクロタイミング

マイクロタイミングモードでは、Metronが提供する48ppqnのフルレゾリューションにアクセスできます。 マイクロステップビューでは、MATRIXの4列目を使用して現在の編集ステップを含むトラックのパターンを表示します。 現在の編集手順が点滅します。 一列目のMATRIXの最初の12ステップは、1ステップの時間を12等分量して表すために使用されます。 TRACK SELECTボタンは現在の編集ステップを含むトラックを表示します。 一列目の[MATRIX]の最初の12ステップうちのいずれかを押して、マイクロステップをトグルします。

5.2.1 Enter Microtiming Mode マイクロタイミングモードに入る

コンポーズモードで[STEP]を押しながら[BURST]または[GATE]を押すと、選択したステップのマイクロタイミングモードに入ります。



マイクロタイミングモードで、2つの連続したマイクロステップを入力するとゲートができます。 個別のトリガーを生成するにはステップの間にスペース (off step) が必要です。

5.3 RANDOM MODE ランダム モード

ランダムモードではMetronのプロバビリティー（確率）エンジンとMetronのランダム パターン生成機能にアクセスできます。これらの機能はツールアナログランダムジェネレータによって動かされています。Metronは含まれるステップデータに関係なく、16トラックの任意のステップにプロバビリティーパーセンテージを割り当てることができます。これはステップ上のデータが再生される確率の割合です。Metronはメインイベントが行われなかったときの代わりにイベントの追加や、ステップのグループが起きるか起きないかをグループプロバビリティーに当てる能力などのコアな機能で拡張します。

5.3.1 Random Pattern ランダム パターン

[RANDOM]を押しながら対する[TRACK SELECT]または[VARIATION]ボタンを押して、トラックまたはバリエーションレベルでランダムパターンを生成します。

5.3.2 Probability プロバビリティー

[RANDOM]を押してランダムモードに入ります。Random ModeディスプレイはBurstとGate Modeディスプレイに似ています。STEP DISPLAYに確率のディスプレイが表示されます。ENCODER 1を回すと、確率のディスプレイが変更されます。MATRIX上では確率が設定されていないステップを薄暗く表示します。点滅しているステップは、ステップディスプレイに表示される確率設定を持ちます。明るい点滅していないステップは、ディスプレイに表示されているものとは異なる値の確率設定です。[MATRIX]ボタンを押して、ステップをディスプレイに表示されている確率に設定します。もう一度押すとパターンデータは保存されたままで確率データが削除されます。

5.3.3 Group Probability グループ プロバビリティー

ステップ表示に表示される最終的な値は、文字A、B、C、およびDの後に数字が続きます。

例: 「A.25」

これらはグループ確率を表します。同じ文字に設定されたすべてのステップは「コイントス」を共有します。「コイントス」の確率はバリエーションの始めに起こります。

[ENCODER 1]を押してグループの確率設定を変更します。

とあるグループは他のグループを使用してその確率設定を定義することもできます。

例: A.Bに設定されたステップは、グループBが再生失敗した場合にのみ再生されます。

5.3.4 Alternate Event オルタネートイベント

[ENCODER 2]を押してオルタネートイベントページを表示します。STEP DISPLAYにトリガー、バースト、ゲートが表示されます。これらのイベントは、既にプロバビリティーを割り当てられているステップにのみ置くことができます。これらのステップは明るく点灯します。



グループ確率、オルタネートイベント、およびバースト/ゲートを組み合わせると、構造化されたバリエーションを持つダイナミックなパターンを作成できます。

プロバビリティー（確率）の量	オルタネート イベントページ
10%	Trigger
25%	2 Burst
50%	3 Burst
75%	4 Burst
Group A	15% Gate
Group B	25% Gate
Group C	50% Gate
Group D	75% Gate
	100% Gate

5.4 TRIPLET 三連符

Metronのエンジンにより、トリプレットグリッドとスタンダードグリッドに含まれるトリガーを4分音符のレゾリューションで自由にミックスすることができます。4分音符が3連符に設定されていると、その4分音符の最初の3ステップだけが点灯します。4番目のステップにはデータを含めることができますが、再生中は無視されます。三連符モードにアクセスし、対する[MATRIX]ボタンを押すことによって四分音符を三連符に設定します。[TRIPLET]を押しながら対するボタンを押すと、トラック全体またはバリエーションへの3連符を有効にすることもできます。

5.5 PER-TRACK SHUFFLE トラックごとのシャッフル

Metronは各トラックごとにクロックをシャッフルする機能を提供します。これらの設定はセッション内に保存されます。対する[TRACK SELECT]を押しながらエンコーダ1を回すと、トラック上の1ステップおきに最大15マイクロステップだけ後ろにプッシュできます。オフセットはステップディスプレイにマイクロステップで表示されます。[CLEAR]を押しながら[TEMPO]を押すと、すべてのトラックがシャッフルなしに戻ります。



トラックごとのシャッフルは、内部/外部クロックソースから来るシャッフルの後に適用されます。トラックごとのシャッフルは、三連符には適用できません。

6. FILL FX フィル エFFECTS

Fill FXモードは、フィルや新しいパターンをその場で生成するためのパフォーマンスツールにユーザーがアクセスできるようにデザインされています。MATRIXの4列はそれぞれ異なるツールを表します。1列目はミュート、2列目はロール、3列目はループ、4列目はゲートです。



1列目：ミュート - 再生を停止します。



2列目：ロール - ボタンを押している間、短いプリセットパターンを再生します。



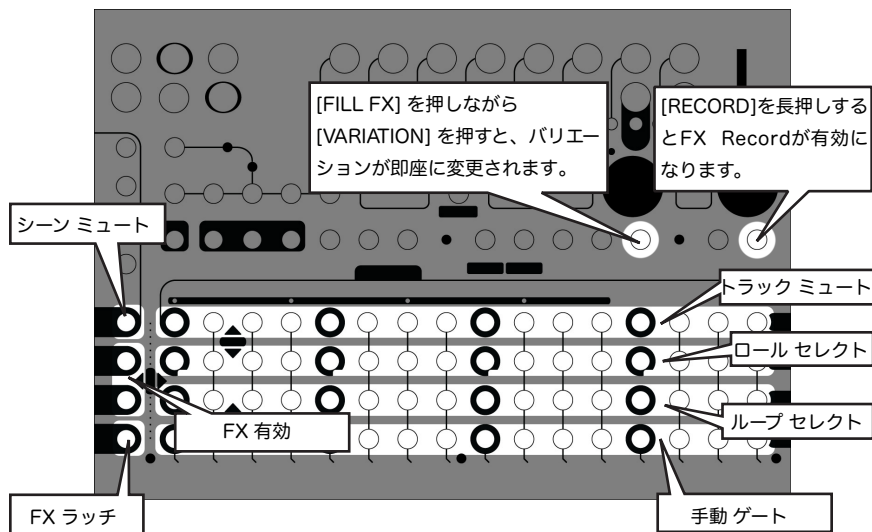
3列目：ループ - 選択したステップ数を繰り返し、離すと戻ります。



4列目：ゲート - 手動トリガーゲート。ミュートされたトラックを上書きします。



ミュートとロールの高度な機能はそれぞれのセクションで説明されています。



6.1 MUTE ミュート

この列のいずれかのボタンを押すと、選択したトラックの現在のミュート状態が切り替わります。 手動ゲートを除いて、ミュートは演奏出力全てをストップします。

6.1.1 Recall Mute Scenes ミュートシーン リコール

[TRACK SELECT 1]を押しながらミュートシーンの選択を有効にし、[MUTE]ボタンを押してシーンを選びます。 ミュートシーンでは、ミュートを既知の状態に設定できます。 デフォルトでは、すべてのトラックのすべてのミュートシーンがオンに設定されています。 このシーンをリコールすると、以前の状態に関係なくすべての出力がミュート解除されます。

6.1.2 To Set a Mute Scene ミュートシーンの設定

ミュートを希望の配置に設定します。 希望のシーンスロットに対する[MUTE]ボタンを押しながら[TRACK SELECT 1]を押します。 ミュートシーンはセッションメモリに保存されます。 電源をつけた時には、システムに設定された最後のミュートシーンがロードされます。

6.1.3 Mute Scene Track Enable ミュートシーントラック有効

デフォルトでは、すべてのトラックがミュートシーンに応答できるようになっています。 Mute Scene Track Enableをオフにすることで、 その場でトラックのこれらが無効にすることができます。 Track Enable [TRACK SELECT 2 か 3]を押しながら対する[MUTE] ボタンを押すとアクセスできます。 有効なトラックは点灯し、無効なトラックは薄暗くなります。



Mute Scene Track Enableは、一般的に「Mute Safe」と呼ばれるレコーディングコンソールの機能にインスパイアされています。

6.2 ROLL ロール

Rollは現在の演奏パターンを、[ROLL]ボタンを押したときに始まる既知の保存パターンに切り替えます。2列目の[MATRIX]ボタンのいずれかを押して、Rollにアクセスします。

6.2.1 Roll Track Enable ロールトラック有効

Track Enable [TRACK SELECT 2 か 3]を押しながら、無効にしたいトラックに水平に対する[ROLL]ボタンを押すと、特定のトラックのロールを無効にできます。

6.2.2 Roll Pattern Replace ロールパターン交換

Metronは便利なデフォルトロールパターンの選択が沢山ありますが、ユーザーはこれらのパターンを好きなように取り替えることができます。パターンを置き換えるには、最初にコンポーズモードのお好きなトラックで16ステップの置き換えパターンを作成します。お好みで三連符を自由に使ってください。パターンに問題がなければ、対応する[TRACK SELECT]を押しながら[FX FILL]ボタンを押します。[TRACK SELECT]を離す前に、STEP DISPLAYに交換したいRollが表示されるまでENCODER 1を回します。[ENCODER 1]を押して選択して保存します。

ロールパターンはグローバル設定ファイルに保存されます。

6.2.3 Roll Pattern Special Track Enable ロールパターン特殊トラック有効

Roll機能は、Special Track Enable機能を使用することによって高度なことが可能になります。この機能により、ロールに独自のトラック有効の割り当てを含めることができます。これによりメイントラックから特定のロールを切り離して同時に使用することができます。この機能にアクセスするには、Special Track Enableを設定したい[ROLL]を押しながらTrack Enable [TRACK SELECT 2または3]を押します。2列目が点滅します。列のすべてのライトが点滅している場合、ロールはメイントラックの有効化を表します。これらのボタンのいずれかを押して、選択したロールに特殊トラック有効を設定します。

Default Patterns デフォルトパターン

1/4 $\text{H} \frac{4}{4}$

1/8 $\text{H} \frac{4}{4}$

1/16 $\text{H} \frac{4}{4}$

1/32 $\text{H} \frac{4}{4}$

P1 $\text{H} \frac{4}{4}$

P2 $\text{H} \frac{4}{4}$

P3 $\text{H} \frac{4}{4}$

P4 $\text{H} \frac{4}{4}$

1/4T $\text{H} \frac{4}{4}$

1/8T $\text{H} \frac{4}{4}$

1/16T $\text{H} \frac{4}{4}$

1/32T $\text{H} \frac{4}{4}$

P5 $\text{H} \frac{4}{4}$

P6 $\text{H} \frac{4}{4}$

P7 $\text{H} \frac{4}{4}$

P8 $\text{H} \frac{4}{4}$

6.3 LOOP ループ

ループエフェクトを使用すると、FXが有効になった位置から選択した数のステップを繰り返すことができます。無効にすると、再生ヘッドはエフェクトがまったくトリガーされなかった場合の位置に戻ります。

6.3.1 Loop Track Enable ループトラック有効

Track Enable機能を使用して、Loopが対するトラックに影響を与えるかどうかをトグルします。Track Enable [TRACK SELECT 2 か 3]を押しながら対する[MATRIX ROW 3]ボタンを押して有効にします。有効なトラックは明るく点灯します。

6.4 LATCH FX ラッチ エフェックス

ホールドしてラッチボタンを押すことでエフェクトをラッチします[TRACK SELECT 4]。ラッチをホールドしながらエフェクトを押すことでも機能します。もう一度エフェクトを押すか、ラッチを押してラッチを無効にします。



Loop と Rollのみラッチできます。

6.5 INSTANT VARIATION CHANGE インスタントバリエーションチェンジ

バリエーションを選択しながら[FX FILL]ボタンを押し続けると、再生ヘッドに影響を与えずに即座にそのバリエーションにジャンプします。この機能を使用してバリエーションにパンチインし、それらをまとめて「ライブ カット」します。

6.6 RECORD FX エFFECTSの記録

FX Fill Modeの機能のいくつかは記録することができます。これにはロール、ループ、およびインスタントバリエーションチェンジが含まれます。

エフェクトを記録するには、[RECORD]ボタンを長押しして、レコーディングを有効にしてから記録したいエフェクトを有効にします。RECORDが有効になる前に実行されていたエフェクトは無効になります。一度に記録できるロールは1つだけです。インスタントバリエーションチェンジを記録するとき、RECORDを有効にした時にアクティブだった変化はバリエーションに記録されます。



インスタントバリエーションチェンジを記録することによって、他のバリエーションからデータを貰います。

7. SPECIAL FUNCTIONS 特殊機能

このセクションではMetron独自のヘルパーファンクションについて説明します。これらの機能はユーザーにインスピレーションを与え、新しいアイデアをクイックに生み出すのに役立つように設計されています。

7.1 COMPOSE CHAIN コンポーズ チェーン

この機能によりユーザーは複数のバリエーションの情報をまとめて編集バリエーションにベーストすることができます。[COMPOSE]ボタンを押しながら繋ぎたい[VARIATIONS]を押してこの機能を使用します。編集バリエーションの前のパターンはバッファされ、繋ぎの最初のバリエーションが押されるまで演奏を続けます。

7.2 DUPLICATE PATTERN LENGTH (DUP.PL) パターン長さの複製

この機能は現在のパターンをコピーして新しいパターンの長さに複製することで、ユーザーがパターンの長さを拡張するのに役立ちます。まずはあなたが拡張したいページに行くことによってこの機能を使用してください。次に[DUPLICATE]ボタンをホールドしながら[PTN LENGTH]を押します。こうすることによりすべてのトラックが表示中ページの最後まで拡張します。

[DUPLICATE] をホールドしながら対する [TRACK SELECT] ボタンを押して、[PTN LENGTH] を押すと、トラックごとにこの機能を適用できます。

7.3 CONTRACT コントラクト

CONTRACTを使用すると、ユーザーはデータを2倍速で再生されているかのような分解的な編集をできます。[DUPLICATE]をホールドしながら[CLEAR]を押してこの機能を使用します。

[DUPLICATE] をホールドしながら対する [TRACK SELECT] を押し、次に [CLEAR] を押すと、この機能を一つのトラックに適用できます。



CONTRACTは縮小する前に、三連符グリッドステップを最も近い標準グリッドカウンターパートに分解的に移動させます。

7.4 EXPAND エキスパンド

EXPAND を使用すると、データを1/2の速度で再生されているかのように分解的に編集できます。[DUPLICATE]をホールドしながら[NUDGE]を押してこの機能を使用します。[DUPLICATE] をホールドしながら対する [TRACK SELECT] を押して [NUDGE] を押すとこの機能を一つのトラックに適用できます。



目的の特殊機能ボタンを押す前に[Track Select]ボタンをホールドしながら DUP.PL, EXPAND, もしくは CONTRACTを一つのトラックに適用します。

7.5 STEP TO ALL PAGES ステップを全ページへ

この機能によりすべてのページに素早くステップを配置できます。[ENCODER 1] をホールドしながら [MATRIX] ボタンを押してこの機能を使います。この機能は、Compose モード、Burst モード、Gate モードで機能します。

8. SETTINGS 設定

8.1 TEMPO AND SHUFFLE テンポとシャッフル

[TEMPO]を押しながらエンコーダを回して、Metronの内部クロック設定にアクセスします。エンコーダ1はTEMPOを変更します。ENCODER 2はSHUFFLE AMOUNTを変更します。[ENCODER 2]を押して素早く50%シャッフルに戻します。このモードでは[ENCODER 1]を押してクロック入力をInternalとExternalに切り替えることもできます。

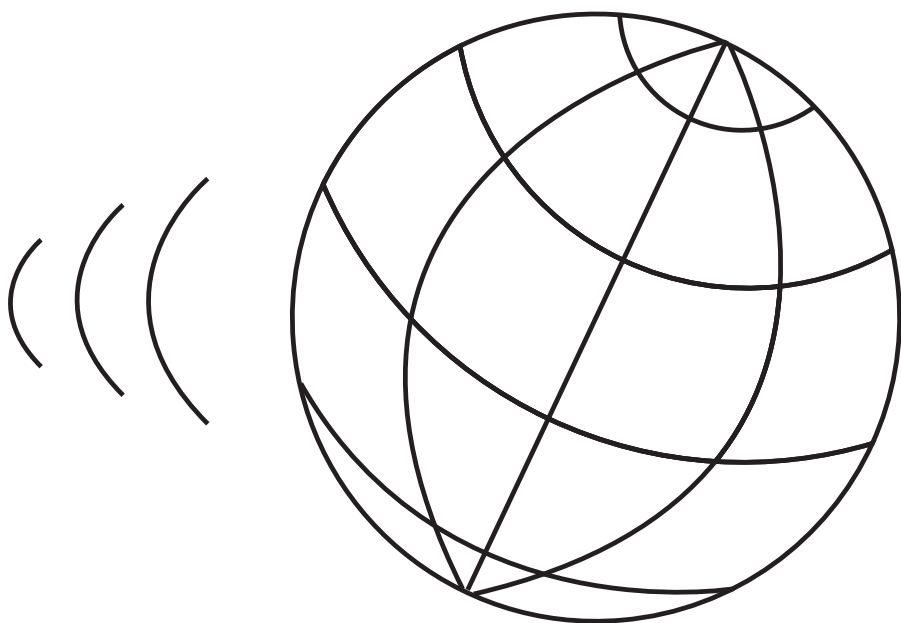


Internal Clock TEMPOとSHUFFLEの設定はセッションメモリでセーブされます。詳しくはMEMORYセクション4.9をご覧ください。

8.2 GLOBAL SETTINGS グローバルセッティング

Metronではユーザーにさらに洗練された経験を可能にする多数のグローバル設定を提供します。[GLOBAL]ボタンを押してグローバル設定にアクセスします。エンコーダ2を使って設定を選択し、エンコーダ1を使って設定の値を変更します。

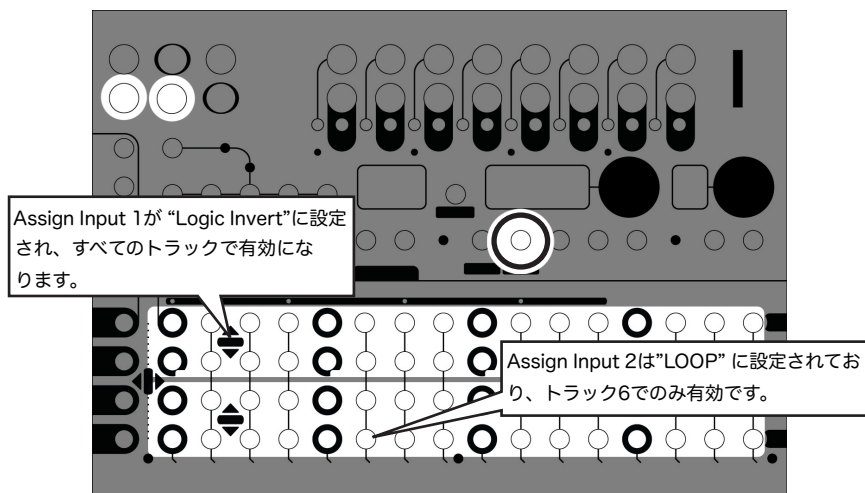
内部/外部クロック	クロックを内部または外部*に設定します。
文字フォーマット	時間を10進*（10進数）または16進（16進数 [0-F]）で表示
トリガー長さ	シングルマイクロステップの時間長さ 1ms、2ms、4ms、8ms、1/36クロック、1/12クロック* 注：トリプレット 1/12は技術的に4/36と同じです。
セレクトバス設定	マスター、スレーブ、またはオフ*
初期設定	すべての設定を工場出荷時のデフォルトに初期化します。保存したセッションには触れません。
リセット入力	リセット入力が通常のトリガー*、または同期スタイルの開始/停止 信号に応答するかを決定します。
リセット出力	END *はバリエーションの終わりにリセット信号を送ります。RSTはリセット信号を受信したときのみトリガを送信します。RUNに設定すると、出力はハイのままになります。リセット信号を受信するとローバースを送ります。
ファームウェアバージョン	現在のファームウェアのバージョンを表示します。
強制アップデート	有効な"UPDATE.bin"がメモリカードに存在する場合、ブートローダを再起動します。



9. ASSIGNABLE INPUTS 割当て可能な入力

割り当て可能な入力により、Metronのシーケンスと外部との相互作用が有効になります。各シーケンス割り当て可能な入力には、16の異なる機能のうちの1つを割り当てることができます。さらに、これらの機能はトラックごとに有効または無効にすることができます。MATRIXボタンを使って、グローバル設定から割り当て可能な入力設定にアクセスできます。

1列目はAssign 1 Track 有効、2列目はAssign 1機能タイプです。3列目はAssign 2 Track 有効で、4列目はAssign 2機能タイプです。



両方の割り当てを完全に無効にすることができます。この状態では、すべての有効化ボタンが休息状態になります。

Loop ループ :

アサイン1とアサイン2の両方がループに設定されている場合、アサイン2はループの開始オフセットとして機能します。ループが有効になる時点のアサイン2の電圧レベルは、そのループの新しいQオフセット電圧になります。

Roll ロール :

ロール開始点は、ロールが有効になっているときに設定されます。ループが無効にされて再度有効にされるまで、新しい開始点は選択されません。



アサイン1とアサイン2の両方がループに設定されている場合、アサイン2がループの開始オフセットとして機能します。

9.1 ASSIGN FUNCTIONS 機能割当て

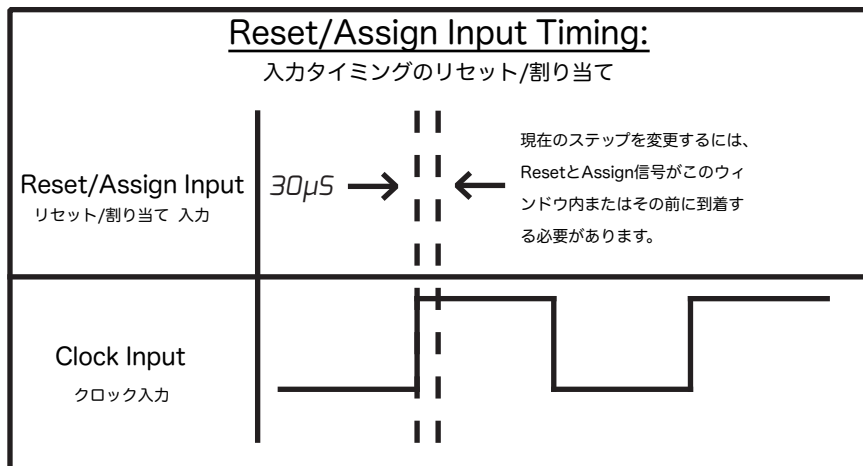
機能の完全なリストについては、次のページの表を参照してください。

- (A) というラベルの付いた機能は、トリガーされるとすぐに実行されます。
- (B) というラベルの付いた機能は、トリガーされるとすぐにシーケンスが発生するようにキューされます。
- (C) とラベルされた機能は、トリガーされた後の次のクロックステップで起こります。
- (D) と表示された機能は、次のクロックステップでシーケンスが発生するようにキューされます。

Assign Functions 機能割当て

ROLL (D) ロール (D)	CV制御ロール 1V = 4分音符、2V = 8分音符、 3V = 16分音符、4V = 32分音符
LOOP (D) ループ (D)	CV制御ループ 1V = 8ステップ、2V = 4ステップ、 3V = 2ステップ、4V = 1ステップ。
RESET (A) リセット (A)	有効なトラックをリセットします。
ERASE (D) 消去 (D)	ゲートが高いときに有効なトラックの再生ヘッドのステップ を消去します。
LOGIC OR (B) ロジック OR (B)	ASSIGN入力のゲートと有効なトラックのパターンを組み合わ せます。
LOGIC AND (D) ロジック AND (D)	ASSIGN入力が高いでない限り、有効なトラックは何も再生し ません。
LOGIC INV (D) ロジック INV (D)	ゲートが高いのとき、データのあるステップはオフになります。 データのないステップはトリガーとして機能します。
RANDOM (C) ランダム (C)	ゲートが高くなったときに選択したトラックにランダムなパ ターンを生成します。
REC QUANTIZED (B) 記録 クオンタイズド(B)	ASSIGN入力のハイゲートを記録します。 16分音符にクオンタイズされています。
REC UNQUANTIZED (B) 記録 アンクオンタイズド(B)	ASSIGN入力のハイゲートを48ppqnのレゾリューションで記録し ます。
NUDGE FORWARD (C) ナッジ フォワード (C)	ゲートが高いにトランジションしたときに、有効なトラック のすべてのステップを右に1つずつずらします。
NUDGE BACK (C) ナッジ バック (C)	ゲートが高いにトランジションしたときに、有効なトラック のすべてのステップを左に1つずつずらします。
NEXT VARIATION (C) 次のバリエーション (C)	現在のバリエーションの終わりに、次に再生するためのバリ エーションをトリガーします。
PREVIOUS VARIATION (C) 前のバリエーション (C)	現在のバリエーションの終わりに、その前に再生するための バリエーションをトリガーします。
INSTANT NEXT VARIATION (A) インスタント次バリエーション(A)	再生ヘッドをリセットせずに、すぐに次のバリエーション に移動します。
INSTANT RETURN TO VAR A AND RESET (A) インスタントでVAR Aにリターン、 そしてリセット(A)	すぐにバリエーションAに移動して、再生ヘッドをリセット します。
DISABLE 無効	アサインタイプLEDが消灯、入力は無視されます。

キー: (A)エッジ即時立ち上がり (C) クロック立ち上がりエッジポーリング
(B) リアルタイムポーリング (D) クロックポーリング



10. S.BUS セレクトバス

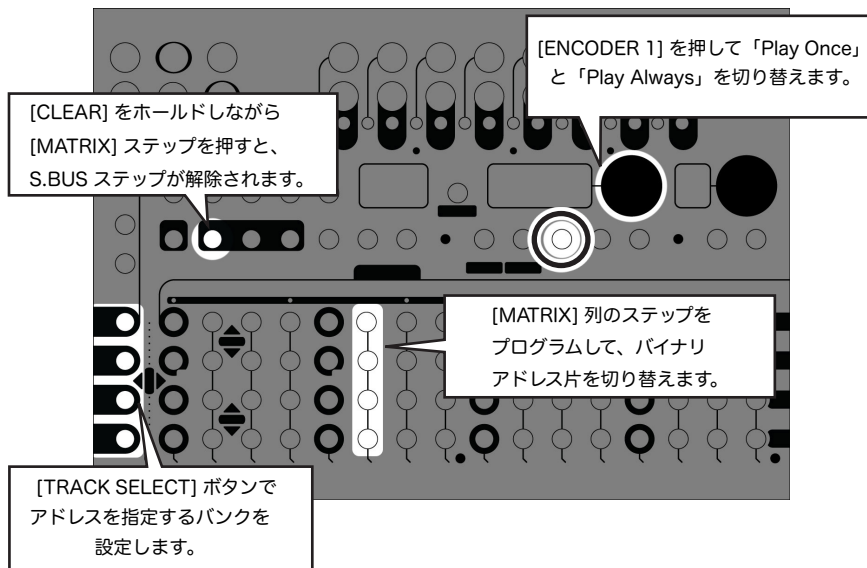
Metronには、一般にSelect Busと呼ばれる通信機能をサポートするモジュールと対話する機能があります。Metronはグローバル設定からS.BUSマスターまたはスレーブに変更可能です。[GLOBAL]ボタンを押してアクセスします。スレーブとして機能しているとき、変更メッセージを受け取ると現在のプロジェクトに保存されている64のメモリセッションのうちの1つをリコールします。

Metronがマスターの場合、S.BUS機能は今までにないレベルのコントロールに到達します。[S.BUS]を押してS.BUSモードにアクセスすると、ユーザーは変更メッセージを自由にシーケンスすることができます。バリエーションごとに1つのS.BUSトラックがあります。

このモードでは、バスボード上の互換性のあるモジュールにプログラム変更メッセージを送信してシーケンスすることができます。[TRACK SELECT]ボタンは現在選ばれているバンクを表示します。[MATRIX]はプログラムチェンジメッセージをシーケンスに表示します。空白の列はプログラムの変更がないことを表します。列上の4つのボタンのいずれかを押すと、その列の4つのボタンすべてが薄暗くなります。これはプログラム0へのプログラム変更を表します。その列のボタンを押すと、ボタンが薄暗くなるか明るく点灯するかが切り替わります。これはあなたが送りたいプログラムチェンジメッセージのバイナリ表示です。バイナリ数表については次のページをご覧ください (図10.1)。



[ENCODER 1]を押して、リセット後の1つ目の初めからエンディングの再生のみを再生するS.BUSシーケンス、「Play Once」に設定できます。



Binary Number Chart / バイナリ数 チャート

+8	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●
+4	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	●	●	●	●
+2	○	○	●	●	○	○	●	●	○	○	●	●	○	○	●	●
+1	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○
=	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

図 10.1

11. SPECS スペック

Dimensions:寸法

幅: 36HP (182.75mm)

高さ: Eurorack 3U (128.5mm パネル, 112mm パネルの後ろPCB) ケーブルを含む

深さ: 31mm

Power:パワー

16ピンEurorack標準電源ケーブル

90度、ロープロファイル接続

リバースポラリティープロテクション

・エクспанションヘッダに電源を接続しないでください。

標準消費電力: +12V: 180mA, -12V: 0mA

最大消費電力: +12V: 240mA, -12V: 0mA

起動時間: スブラッシュスクリーンへ2.5秒、合計6秒

突入電流: 50mA

Inputs:入力

クロック入力、リセット入力: 100k Ω インピーダンス、ロジックハイ、シュミットトリガ、2.2Vスレッシュホールド

ASSGN1 IN, ASSGN2 IN: インピーダンス124k Ω 、0V~5Vアナログ

SyncBusはCLOCK INとRESET INジャックに標準

USB Mini: キャタストロフィック ブートローダの再インストール用。使用は想定されていません。

・Norm/USBスイッチはノーマルに設定する必要があります。

EXP (x2): 独自拡張/チェーンコネクタ、8ピンIDC

・未使用の場合は、どちらかのヘッダーにEXP TERMが必要

・使用する場合はチェーンの両端にEXP TERM (x2) が必要

セレクトバス: 47k Ω 入力インピーダンス、バッファ付き、アクティブロー。3.3Vと5Vに対応。ソフトウェア選択可能。



エクспанションヘッダに電源を接続しないでください！

Outputs:出力

チャンネル出力1~16：470Ωインピーダンス、0Vまたは10Vロジックハイ。

チャンネルは同時に更新されます。

チャンネルLEDはリアルタイムの出力状態を反映

クロックアウト、リセットアウト：470Ωインピーダンス、0Vまたは10Vロジックハイ。

セレクトバス：50Ω出力インピーダンス、アクティブロー、47kΩプルアップ。

3.3Vと5Vに対応。ソフトウェア選択可能インバウンド。

Regulatory:規制

RoHS、CE、およびWEEEに準拠

鉛フリーはんだ/プロセスで作られています。

メトロンの製造のために動物に害は及ぼしていません。

Warranty:保証

WMDによって製造されたすべての製品は、請求日から1年間、素材および製造上の欠陥がないことを保証するために、オリジナルの購入者/消費者に保証されています。

製品は認定されたWMDディーラーによって販売された物でなければなりません。

適切な使用方法/メンテナンス手順に従った場合にのみ、保証には労働力および材料代が含まれます。以下のWMDサービス部門に連絡することができます。

service@wmdevices.com

以下の場合にWMDは、この保証に基づきいかなる義務も負いません。

(i) マニュアルおよび説明書全てに従って、通常の適切な方法で使用または維持されていない機器。

(ii) WMDとの書面による事前の承認なしに変更、改造、または修理された機器。

本書に記載されている保証は、オリジナルの購入者にのみに対するものであり、

その他の方法で提供された機器に関する保証または表明を行いません。

商品性および特定の目的への適合性の保証を含む、その他のすべての保証を、明示または黙示を問わず否認します。

上記の保証は、購入された機器に応じて購入者の専用修補を制定するものとします。

12. CREDITS クレジット

英語版マニュアルで使用されているフォントファミリーは、Natanael GamaによってデザインされたEXOです。

WMDのロゴはChristopher Hansenによってデザインされた、Cocaine Sansに基づいています。

Japanese Manual by Tadayuki Hirano(BPNYC)
日本語マニュアル作成: ヒラノ タダユキ(BPNYC)

* マニュアル中に誤字やお気付きの点などございました場合は
tada@boutiquepedalnyc.com までお気軽にご連絡ください…

13. GLOSSARY 用語解説

このマニュアルでの用語はこのモジュールに対しての特定な方法で適用されています。それらは他で見られるかもしれない「辞書の定義」との混同を避けるためにそのように定義されています。

BLINKING 点滅：LEDが方形波で制御されているかのようにすばやく消灯および点灯するとき。

BURST バースト：ステップごとに複数のトリガーが送信され、「ラチェット」のようなサウンドを作り出します。

BREATHING ブリージング：LEDが三角波で制御されているかのように呼吸風に点滅します。

LATENCY レイテンシー：信号を受信してから処理されるまでの時間遅延。

MATRIX マトリックス：シーケンサーのパネルの下部を占める64個のボタンのパネル。これらのボタンはステップを起動したり、さまざまな機能を制御したりするために使用されます。

PLAYHEAD プレイヘッド：ビジュアルカーソルの位置に関係なく、パーチャルカーソルがシーケンサーの位置を時間的に追跡するための用語

POLLED ポールド：送信を待っているメッセージがあるかどうか（1つの回線を共有する複数のコンピュータ端末などのデバイス）を順番にチェックします。

RISING EDGE 立ち上がりエッジ：立ち上がりエッジは電圧が0Vから3V以上になった場合にのみイベントが発生することを意味します。ゲートがハイのままであると、イベントはそれが一度ローになって、その後にハイに戻ってくるまで再トリガーしません。

ROOTルート：メモ리카ードの「ルート」に格納されていて、それを囲むフォルダがないファイル。設定ファイルはすべてのプロジェクトフォルダに適用されるため、ここに保存されます。

SCENES シーン：基本的にこれらはいつでも呼び出すことができるトラックミュート設定のプリセットです。

SESSION セッション：メトロンの64の保存スロットの1つに含まれるすべてのデータを指します。セッションには5種類のバリエーションと16種類のミュートシーンのパターンデータ、および内部クロックと割り当て入力の設定が含まれています。

VARIATION バリエーション：メトロンの保存されたパターンはバリエーションと呼ばれます。バリエーションスロットにロードすると、いつでも再生/表示/編集ができます。

