

EP-40 RIDDIMは128MBのサンプラー兼コンポーザーです。内蔵ベースとリードシンセ、豊富な、レゲエ、ダブ、ダンスホールのサウンドライブラリ、専用のダブサイレン、専用のライブモード、トッププロデューサーによるリミックス可能なユーザートラック8種を搭載しました。EP-40 RIDDIMは完璧なリズム&ベースシステムです。

内蔵マイクまたは3.5mm入力ジャックでお気に入りの音源を直接サンプリング。syncとmidi入出力でセットアップ全体を同期してシーケンス。単4形電池4本で全てを駆動できます。Punch-in Effects 2.0™と内蔵FXでお気に入りのサウンドを洗練させ次なるヒットを生み出しましょう。

# ご注意ください：はじめにお読みください

## バッテリーに関する情報：

- 必ず同じ種類の新しい電池のみをご使用ください。
- 電池は必ず電池収納部に記載されている極性に正しく挿入してください。
- 古い電池と新しい電池を混在させないでください。
- アルカリ電池、標準電池（炭素亜鉛）、充電式電池（ニッケル水素）、充電式電池（ニッケル水素）を混在させて使用しないでください。
- 電池を火の中に捨てないでください。
- 電池はリサイクルするか、州および地方自治体のガイドラインに従って廃棄してください。

## FCC 声明：

注：本機器は、FCC 規則第15部に準拠し、クラスB デジタル機器の制限値に適合することが試験により確認されています。これらの制限は、居住環境における有害な干渉から合理的な保護を提供するために設計されています。本機器は無線周波エネルギーを発生・使用し、放射する可能性があります。取扱説明書に従って設置・使用しない場合、無線通信に有害な干渉を引き起こす恐れがあります。ただし、特定の設置環境において干渉が発生しないことを保証するものではありません。

本機器がラジオまたはテレビの受信に有害な干渉を引き起こす場合（機器の電源をオフにしてからオンにすることで確認可能です）は、ユーザーは以下の対策のいずれかまたは複数を試み、干渉の解消に努めることが推奨されます。

- 受信アンテナの向きや設置場所を変更する
- 本機器と受信機の間隔を広げる
- 受信機が接続されている回路とは別の回路のコンセントに本機器を接続する
- 販売店または経験豊富なラジオ/テレビ技術者に相談してください。

本装置はFCC 規則第15部に準拠しています。動作は以下の条件に従います：

- 本装置は有害な干渉を引き起こしてはならず、
- また、本装置は受信したあらゆる干渉（望ましくない動作を引き起こす可能性のある干渉を含む）を受け入れなければならない。

注意：適合性責任者が明示的に承認していない変更または改造は、ユーザーによる本機器の操作権限を無効にする可能性があります。

## ICES 声明

CAN ICES-003 (B) / NMB-3 (B)

TEENAGE ENGINEERING は、本製品が材料または製造上の欠陥がないことを、当社がお客様へ製品を出荷した日から24ヶ月間(日本国内のみ)保証します。本限定保証の対象となる欠陥が生じた場合、TEENAGE ENGINEERING は、お客様の費用負担なく、自社の選択により、修理、交換、またはお支払いいただいた購入代金の返金を行います。

TEENAGE ENGINEERING は、本保証に規定されるものを除き、その他の明示保証を行いません。また、商品性または特定目的適合性に関する一切の黙示保証は、本保証に基づく12ヶ月の保証期間中のみ有効とします。TEENAGE ENGINEERING の保証請求に対する責任は、実際に支払われた購入価格に限定されます。TEENAGE ENGINEERING は、利益、データ、収益、売上、事業、信用、使用の損失を含むがこれらに限定されない、結果的、付随的、または間接的な損害について、お客様または第三者に対して一切の責任を負いません。

## この限定保証の対象外となる事項

TEENAGE ENGINEERING は、以下の場合には修理、交換、返金の義務を負いません：

お客様がティーンエイジ・エンジニアリングの事前の書面による同意または許可なく製品を改造または修理したために生じたとされる欠陥の場合；  
キー間の触覚フィードバックにばらつきが生じる場合がありますが、これは製品の欠陥とはみなされません。  
お客様が本製品の適切な保管、使用、またはメンテナンスに関する適用される指示に従わなかった場合；  
お客様が、検査により合理的に明らかであるべき欠陥について Teenage Engineering に通知しなかった場合；  
または  
お客様が、Teenage Engineering による本製品の出荷日から12ヶ月以内に、欠陥について Teenage Engineering に通知しなかった場合。本限定保証は、修理のために欠陥製品を Teenage Engineering へ発送する費用、または修理済み製品もしくは交換製品をお客様へ発送する費用をカバーするものではありません。保証サービスを受けるには？製品に関する問題の申し立て方法の詳細については、Teenage Engineering カスタマーサービス担当者までお電話ください。

## 知的財産権

本製品には、TEENAGE ENGINEERING の所有する知的財産権に属する素材（以下「素材」）が含まれます。

## 保護対象素材

本製品に含まれる素材には、サンプル、サウンドファイル、スタイルシート、伴奏パターン、フレーズデータ、オーディオループ、画像データ、またこれらに限定されない素材も含まれます。

## 許諾される使用方法

お客様は、ご自身のオリジナル作品の創作、演奏、録音、および配布において本素材を使用することが許諾されます。

## 禁止される使用方法

お客様は、素材を元の形態または改変した形態で、オンラインプラットフォーム、公の演奏、放送、または二次的著作物の一部として、再配布、再販売、貸与、共有、複製、または公に展示することは禁じられています。ただし、当該素材が美観的に変形され、独自の創作物となった場合はこの限りではありません。

## 第三者の著作権の尊重

本製品の使用により第三者の著作権を侵害しないことを確認する責任は、お客様に帰属します。TEENAGE ENGINEERING は、本製品の使用に起因するいかなる著作権侵害についても一切の責任を負いません。

## 登録商標

TEENAGE ENGINEERING は、その登録商標に関するすべての権利を保有します。

## クイックスタート

[「はじめに」へ直接移動](#)

## 同梱物

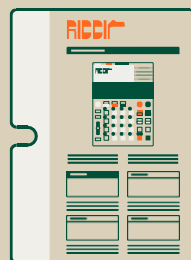
箱を開封された際には、以下のアイテムが同梱されていることをご確認ください。



EP-40 ユニット



4x ノブ



クイックスタートガイド



紙パルプボックス



# 目次

## 1 ハードウェア概要

### 1.1 入力/出力

### 1.2 同期接続

## 2 電源投入

## 3 画面

### 3.1 アイコンマップ

## 4 ボタンと組合せ

### 4.1 グループ

### 4.2 パッド

### 4.3 - と +

### 4.4 シフト

### 4.5 フェーダー

### 4.6 X および Y ノブ

### 4.7 タイミング

### 4.8 サンプル

## 5 ガイドの慣例

## 6 ワークフロー

### 6.1 コミット

### 6.2 ソングモード

### 6.3 ライブステート

## 7 はじめよう

### 7.1 ゼロからビート作成！

### 7.2 ゼロからビートシーケンス！

## 8 モード

### 8.1 サウンド

#### 8.1.1 スーパートーン

## 8.2 サウンド編集

### 8.2.1 サウンドモード

### 8.2.2 トリム

### 8.2.3 スーパートーンパラメータ

### 8.2.4 エンベロープ

### 8.2.5 タイム

### 8.2.6 MIDI

### 8.2.7 ミュートグループ

## 8.3 メイン

### 8.3.1 ソングモード

## 8.4 ライブステート

## 8.5 テンポ

### 8.5.1 拍子記号

### 8.5.2 テンポマッチ

# 9 再生と録音

## 9.1 ライブ録音

## 9.2 ステップシーケンス

## 9.3 ループスタートアップシーケンス

## 9.4 キーモード

## 9.5 フェーダー

## 9.6 コピー／ペースト

## 9.7 消去と取り消し

## 9.8 オフセットノート

# 10 機能

## 10.1 サンプル

## 10.2 サンプルツール

## 10.3 チョップ

## 10.4 タイミング

### 10.4.1 ノートリピート

### 10.4.2 タイミング補正

## 10.5 ループ

# 11 エフェクト (FX)

## 11.1 ディレイ

11.2 リバーブ

11.3 ディストーション

11.4 コーラス

11.5 フィルター

11.6 コンプレッサー

11.7 フェイザー

11.8 PUNCH-IN FX 2.0™

11.9 ライブ入力FX

11.10 出力

11.10.1 サイドチェーン

## 12 操作方法

12.1 リサンプリングによる独自のループ作成

12.2 TING と RIDDIM を接続する

12.3 ベロシティ感度を有効にする

12.4 キーモードでのスケール変更

12.5 演奏中にメトロノームをオンにする

12.6 2台のRIDDIMユニットを同期させる

12.7 ポケットオペレーターをRIDDIMに同期させる

12.8 RIDDIMをポケットオペレーターに同期させる

12.9 RIDDIMをビンテージドラムマシンに同期させる

12.10 MIDIキーボードでRIDDIMを制御する

12.11 外部MIDIをRIDDIMでシーケンスする

12.12 コードのリサンプリング

## 15 システム

14.1 MIDI インプリメンテーションチャート

14.2 MIDI ノートマップ

## 15 ERASE DRIVE

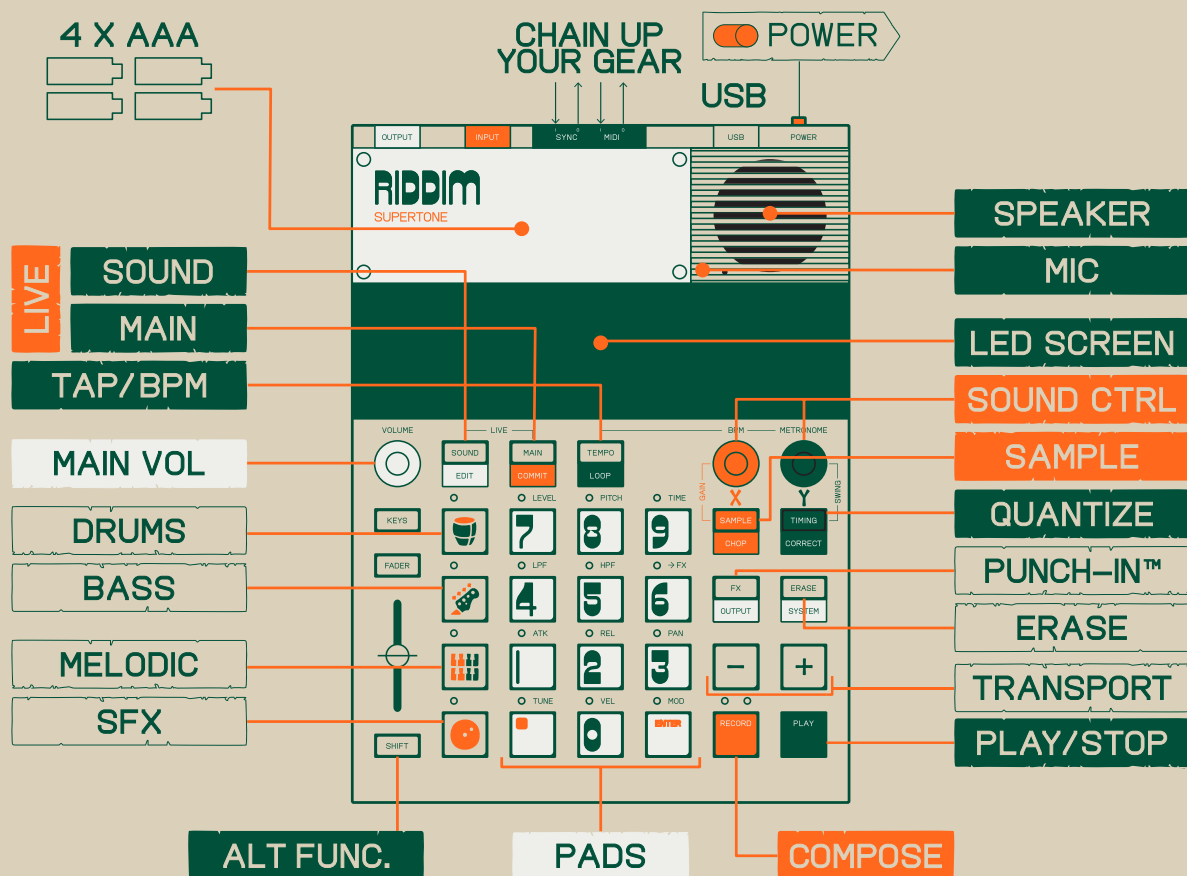
## 16 技術仕様

## 17 クレジット

## 18 警告、保証、および FCC

1

## ハードウェア概要



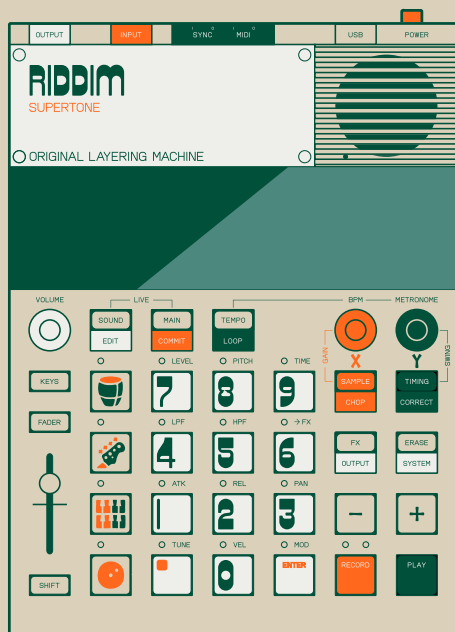
## RIDDIM HIGHLIGHTS!

- \* パワフルなサンプラー兼コンポーザー
- \* 999のサンプルスロット
- \* 12のサンプルパッドと4つのグループパッド
- \* スーパートーンシンセサイザー
- \* ループ再生
- \* ライン入力/出力
- \* シンク入出力
- \* MIDI入出力
- \* USB MIDIおよび電源
- \* 高解像度シーケンサー
- \* 6種類の内蔵エフェクト
- \* PUNCH-IN FX 2.0

EP-40 RIDDIMは128MBのサンプラー兼コンポーザーです。専用ライブモード、内蔵ベース&リードシンセ、豊富なレゲエ、ダブ、ダンスホールのサウンドライブラリ、専用ダブサイレン、トッププロデューサーによる8つのユーザーリミックスが可能なアーティストトラックを搭載しています。EP-40 RIDDIMは、完成されたリズム&ベースシステムです。

FRONT

BACK



LEFT



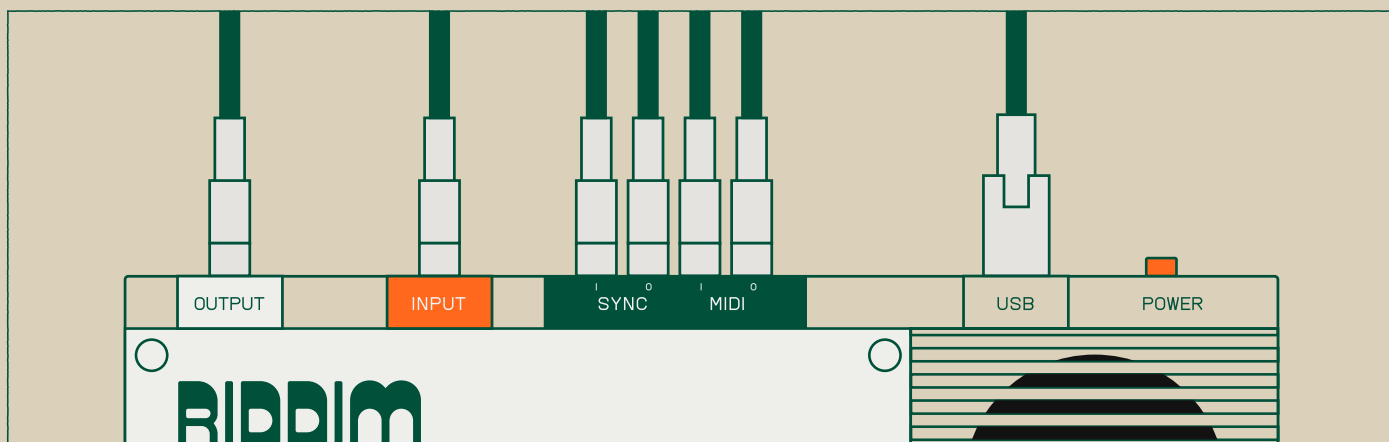
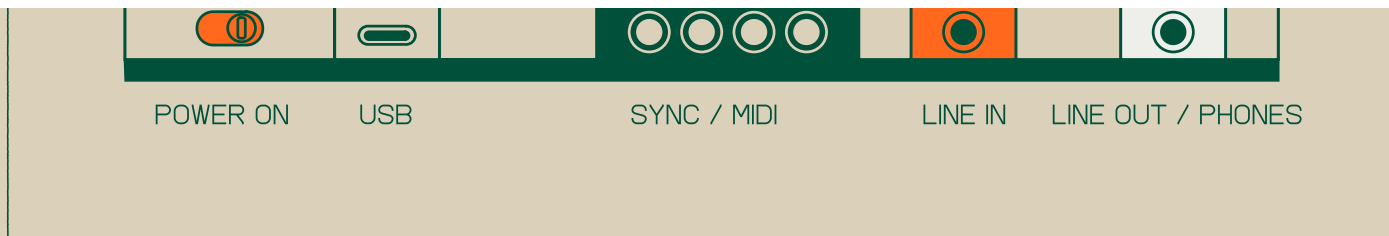
RIGHT



## 1.1 入力と出力

上部

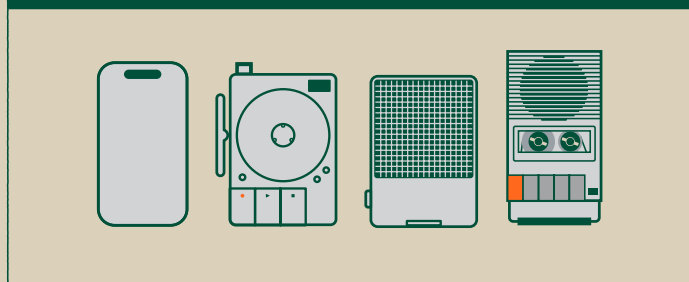




ユニットの上面には、すべての入力・出力端子が配置されています。

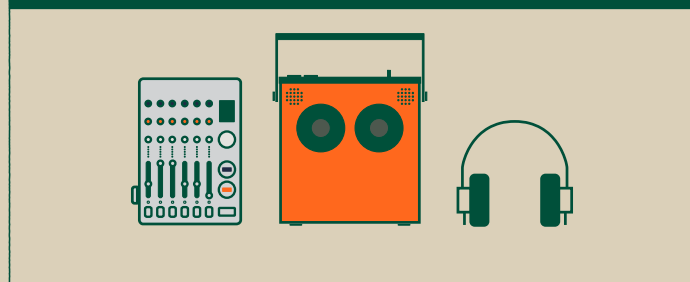
外部デバイス、テープレコーダー、スマートフォンのオーディオを接続するには、3.5mm ステレオ入力端子をご利用ください。出力端子には、ステレオ3.5 mmケーブルを使用して、サウンドシステム、ミキサー/オーディオインターフェイス、またはヘッドフォンを接続してください。

## 入力



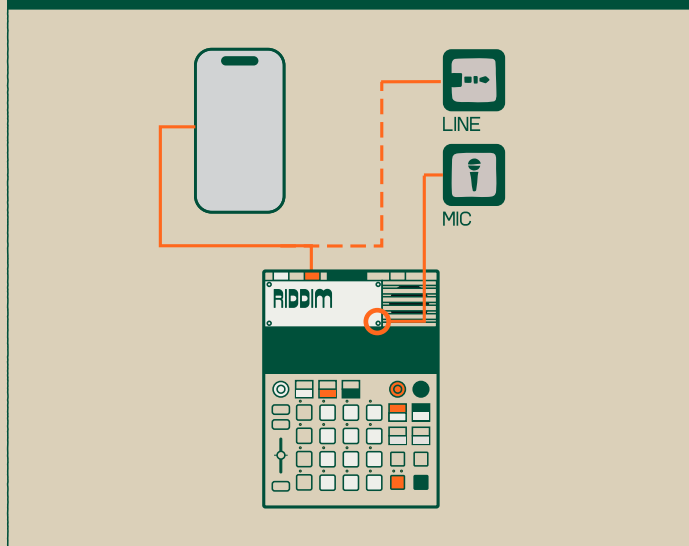
3.5mm ステレオ入力端子を使用して、外部楽器、レコードプレーヤー、テープレコーダー、またはスマートフォンからのオーディオ信号を接続してください。

## 出力



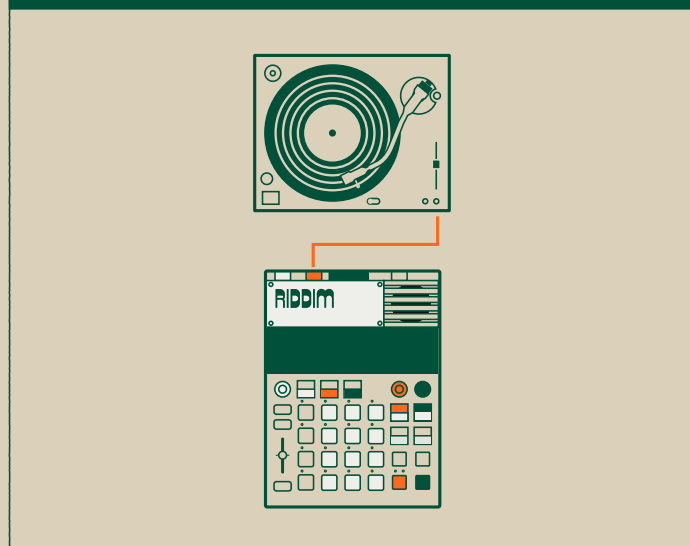
出力端子には、ステレオ3.5mm ケーブルを使用して、お使いのサウンドシステム、ミキサー/サウンドカード、またはヘッドフォンを接続してください。

### ① 入力例



お使いのスマートフォンを3.5mm ケーブルで入力端子に接続し、サンプルを録音してください。

### ② 入力例



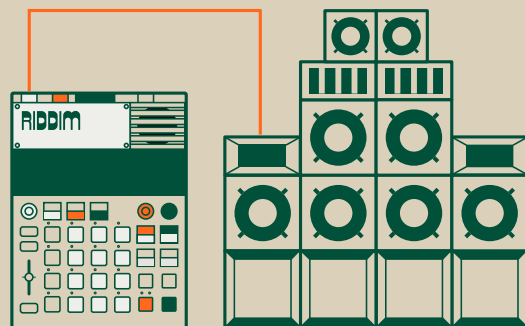
ターンテーブルを接続し、お気に入りのレコードをサンプリングしましょう。接続はRIAAアンプまたは内蔵アンプ付きのターンテーブルをご使用ください。

## 1 出力例



ヘッドフォンを出力端子に接続し、ビートをモニターしてください。

## 2 出力例

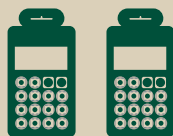


スピーカーを出力端子に接続し、迫力あるビートでオーディエンスを魅了しましょう。

## 1.2 同期接続

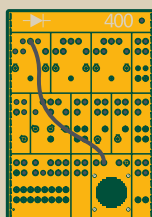
SYNC IN および SYNC OUT は外部機器との柔軟な接続を可能にします。

### デュアル8分音符



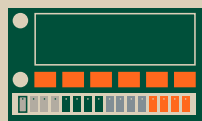
デュアル8分音符出力を使用し、スプリッターケーブルで2台のポケットオベレーターを同期させることができます。クロック信号は、先端端子（左チャンネル）とリング端子（右チャンネル）の両方から送信されます。

### 16分音符



16分音符の「ユーロラックスタイル」同期は、リング端子（右チャンネル）のスタート/リセット機能でご利用いただけます。また、epシリーズを追加して完全に同期を実現することもできます。

### SYNC24



SYNC24を使用して、お持ちのビンテージ・ドラムマシンと同期可能です。  
ヒント：3.5mm to DINシンクケーブルが必要です。MIDIケーブルでは動作しません。

### MIDI



MIDI入力・出力端子を利用してRIDDIMとMIDI対応デバイスに接続できるほか、ピアノやドラムパッドなどのMIDIコントローラーからの信号も受信可能です。

### USB-C



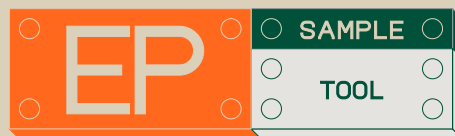
USB-Cポートにより、RIDDIMはクロックとトランスポート機能を備えたMIDIデバイスとして動作します。

### ファームウェア



USBはEP本体とep sample toolによるサンプルの転送、ファームウェアの更新に使用されます。

### ファイル転送



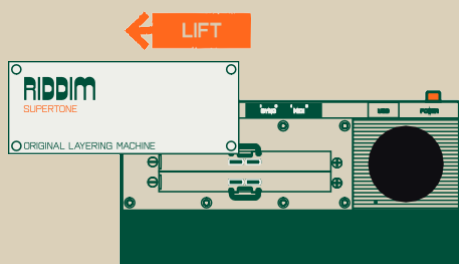
EP SAMPLE TOOLを使用して、プロジェクトからデバイスへ直接サンプルを転送するためにも使用されます。



## 2 電源を入れる

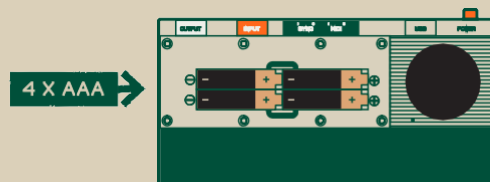
[目次へ戻る](#)

### 1 INSERT BATTERIES



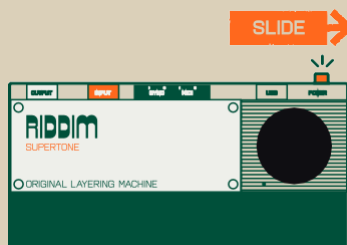
上蓋を開けて、電池収納部をご確認ください。

### 2 INSERT BATTERIES



新しい単4形電池を4本入れます。

### 3 SWITCH ON



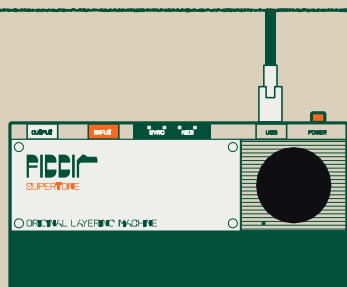
右上のオレンジ色の電源スイッチをスライドさせて、本体の電源を入れてください。

### 4 ON



電源を入れると、LED画面が点灯します。

### USB



本機は標準的なUSB-Cケーブル（5V / 1A以上）で電源供給が可能です。品質の良い「USB-IF」準拠のケーブルのご使用をお勧めします。

### UPDATE DEVICE



アップデートユーティリティを利用して、最新ファームウェアでRIDDIMを常に最新の状態に保ってください。

### 3 スクリーン

[目次へ戻る](#)



RIDDIMには、66種類のユニークなアイコンを備えたカスタム表示が採用されています。各アイコンはデバイス内の異なる機能を表しており、ユーザーインターフェースをよりスムーズに操作を手助けします。

下記の表は、各アイコンとその意味を一覧で示します。

#### アイコンマップ

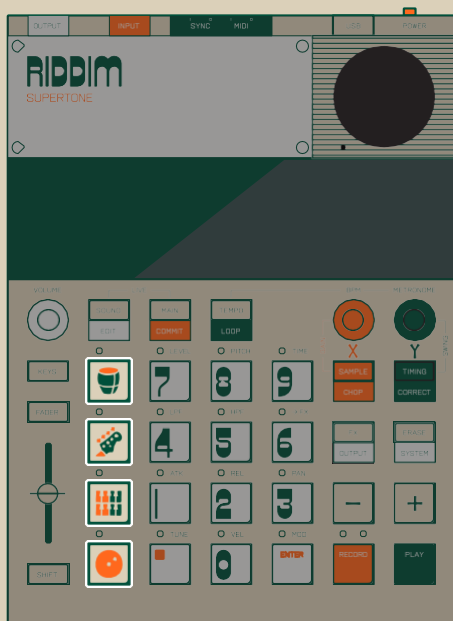
BATTERY LIT WHEN USING BATTERY POWER AND BLINKS ON LOW BATTERY	FADER VALUE HIGHEST	GROUP A, DRUM GROUP A ACTIVE	SYNC ACTIVITY SYNC BEING RECEIVED	MIDI ACTIVITY MIDI BEING SENT OR RECEIVED	USB MIDI USB MIDI BEING SENT OR RECEIVED	BAR MODE LIT WHEN MOVING IN THE QUANTIZED GRID	LOOP LIT WHEN LOOPING	NUMPAD ACTIVE LIT WHEN YOU CAN TYPE A VALUE ON THE NUMPAD
MUTE INDICATES WHEN TWO OR MORE PAGES ARE IN A MUTE GROUP OR IF A GROUP IS MUTED	FADER VALUE HIGH	GROUP B, BASS GROUP B ACTIVE	COPY BAR/PATTERN/SOUND COPIED	PASTE BAR/PATTERN/SOUND PASTED	SAVE! LIT AFTER SAMPLES WHEN THE SOUND IS SAVED TO DISK	TIC MODE LIT WHEN IN MOVING IN FREE TIME (TICS)	TEMPO LIT WHEN CHANGING TEMPO	
KEYS MODE ALL 12 PAGES IN "CHORD/KEY" MODE	FADER VALUE LOW	GROUP C, KEYS GROUP C ACTIVE	SOUND SAMPLE SOUND MODE	TRIM SAMPLE TRIM	ENVELOPE SAMPLE ENVELOPE	TIME SAMPLE TIME STRETCH	RECORD BLINKS WHEN ARMED TO RECORD AND LIT WHEN RECORDING	PLAY LIT WHEN PLAYING
FADER FADER AUTOMATION	FADER VALUE LOWEST	GROUP D, SFX GROUP D ACTIVE	SOUND LIT WHEN IN SOUND MODE	LIVE STATE BLINKS WHEN IN LIVE STATE	MAIN LIT WHEN IN MAIN PAGE	SUPERTONE LIT WHEN USING SUPERTONE SYNTH		





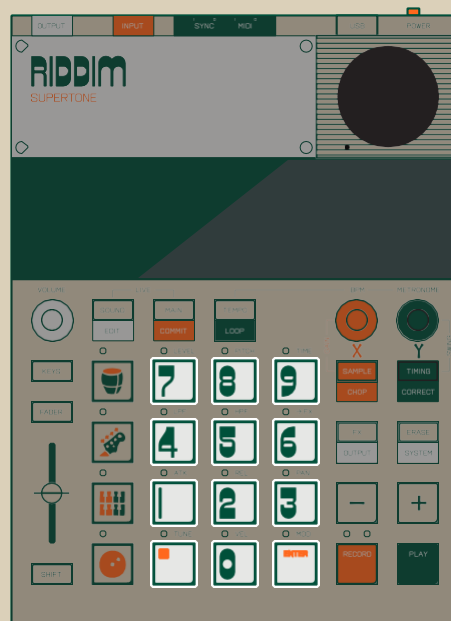
## 4 ボタンと組合せ

### 4.1 GROUPS



ボタン AR - DR は、それぞれ99のパターンと12の音色を含む4つのグループから選択します。

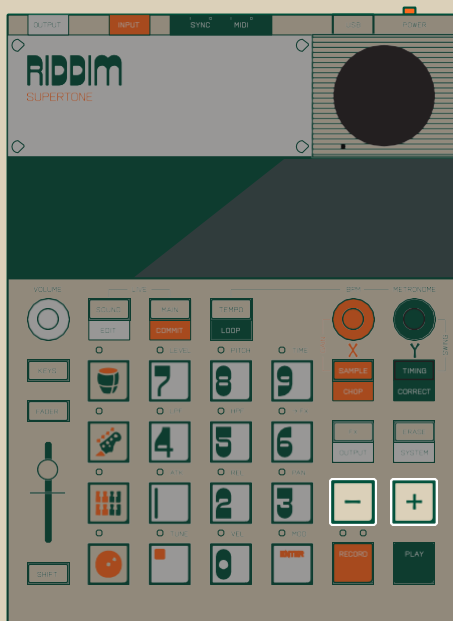
### 4.2 PADS



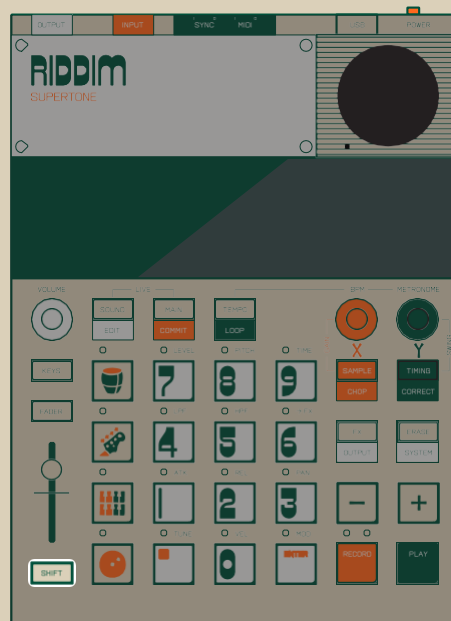
12個のパッドにはサウンドが割り当てられ数字パッドとしても機能します。

数字は何か意味があるか？  
数字は良いものです。

### 4.3 - AND +



### 4.4 SHIFT

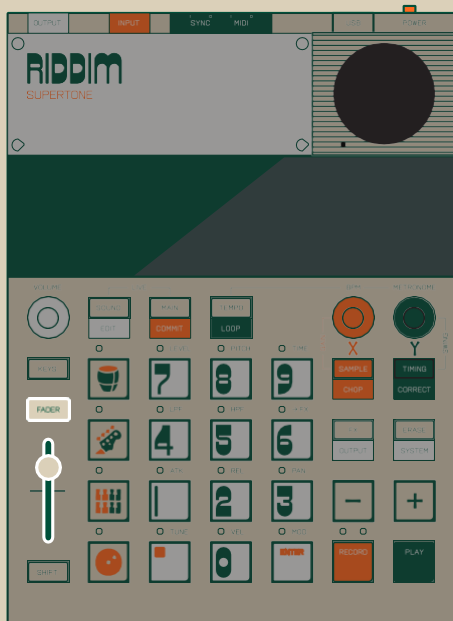


— と + は、RIDDIMの主要な操作ボタンです。これらを使用して、シーンやパターンの切り替え、パターン長の調整、次または前のステップへの移動、小節の移動、エフェクトのブラウズ、ノートの微調整、テンポ調整、サウンド選択などが行えます。

SHIFTキーは、その他の機能やメニューへの入り口となります。

例えば、SOUNDボタンを押すとサウンドモードに入りますが、SHIFT + SOUNDを押すとサウンド編集モードに入ります。  
SHIFTボタンはRIDDIMのほぼ全てのボタンで機能します。

## 4.5 FADER

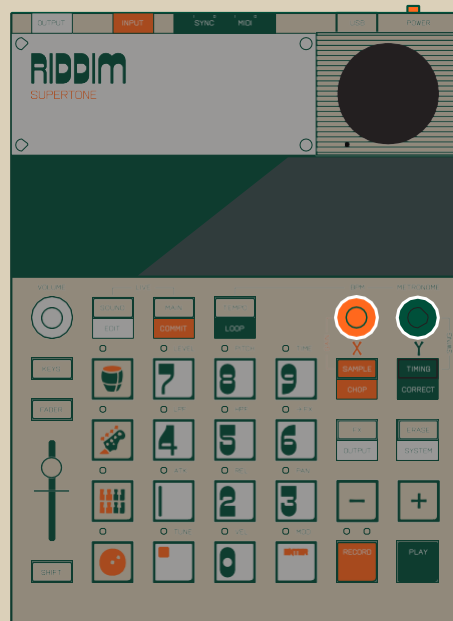


RIDDIMのフェーダーは、特定のグループ内の様々なパラメーターを素早く調整するのに非常に便利な機能です。

デフォルトでは、フェーダーはグループ音量（レベル）を制御します。

フェーダーの機能を選択するには、(FADER)を押したままにし、パッド上部のオプションから選択します。

## 4.6 X AND Y KNOBS



フェーダーの機能を選択するには、(FADER)を押したままにし、パッド上部のオプションから選択します。

プロのヒント！ (SHIFT)を押しながら (X)または(Y)を回すと反応が遅くなり、細かい調整が可能になります！

## 4.7 タイミング

[目次へ戻る](#)

RIDDIMは1/1、1/2、1/4、1/8、1/8T、1/16、1/16T、1/32のタイミングモードに対応しており、各タイミングモードはステップシーケンサーのノート間隔を変更します。

各タイミングモードの「T」は3連符のノート間隔を表します。



1/1



1/2



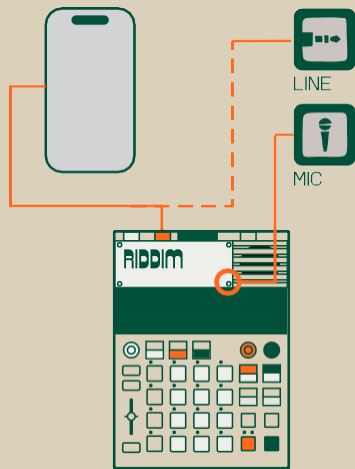
1/4



1/8



## 4.8 サンプル

[インデックスへ戻る](#)

RIDDIMは999のサンプルスロットと合計128MBの内蔵メモリを搭載し、内蔵マイクで音声を録音したり、ステレオライン入力でお気に入りのシンセやサンプルを取り込みます。

[ep-sample-tool](#)を使用すれば、USB経由でコンピューターとサンプルのやり取りも可能です。

## 5 ガイドの表記規則

[目次へ戻る](#)

状況に応じてボタンを順番に組み合わせて押す必要があります。本ガイドで紹介する操作については、以下の図と説明を参考にしてください。

ボタンは軽くタッチして離してください。ボタンを押し続けるには、押した後離さず押し続けます。多くのノブやボタンは、状況により機能が異なります。

### SINGLE PRESS



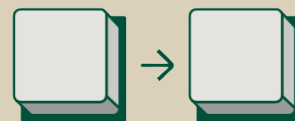
セル内の単一のボタンを一度だけ押します。

### COMBINATION PRESS



セル内に複数のボタンがプラス記号で区切られている場合、組み合わせ操作を表します。

### SEQUENCE PRESS



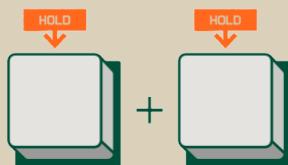
セル内に複数のボタンが矢印で区切られている場合は、連続して押す操作を表します。

### SINGLE HOLD



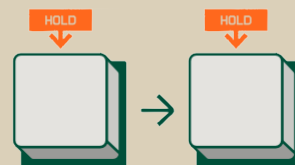
単一ボタンの上に表示されるHOLDアイコンは、長押し操作を行うことを意味します。

### COMBINATION HOLD



複数のHOLDボタンがプラス記号で区切られている場合は、長押しの組み合わせ操作となります。

### SEQUENCE HOLD



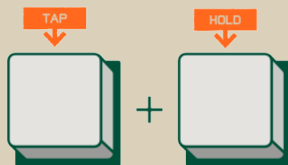
最初のボタンを押し続け、その後離して、2番目のボタンを押し続けてください。

### SINGLE TAP



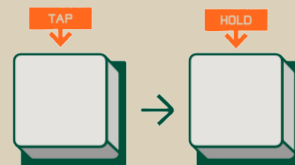
単一のボタンの上にあるTAPアイコンは、ボタンを押し、すぐに指を離すことを表します。

### TAP AND HOLD



TAPボタンがプラス記号で区切られている場合、ボタンタップと長押しを組み合わせることを意味します。

### TAP, THEN HOLD



セル内の複数のボタンが矢印で区切られている場合は、順番に長押しすることを意味します。

### PADS



### PADS BLINKING



### PRESS PADS







パッドは、いずれかを押せる状態、またはそれらを使って値を入力できる状況で表示されます。



パッドのLEDの点滅は、パッドの上に小さな赤い点で表示されます。



デバイス上でアクションを開始するためにパッドを押すべきときは、これを示す手のアイコンが表示されます。

## X / Y PARAMETER



セル内にノブが表示される場合、ノブを回す動作を説明します。

## FADER POSITIONS



フェーダーアイコンは、以下の3つの設定のいずれかを表示します：上向き：最大設定 / 下向き：最小設定 / 中央：中間設定

## TIME CODE VIEW



タイムコードビューがセル内に表示される場合、ビュー機能については後述します。

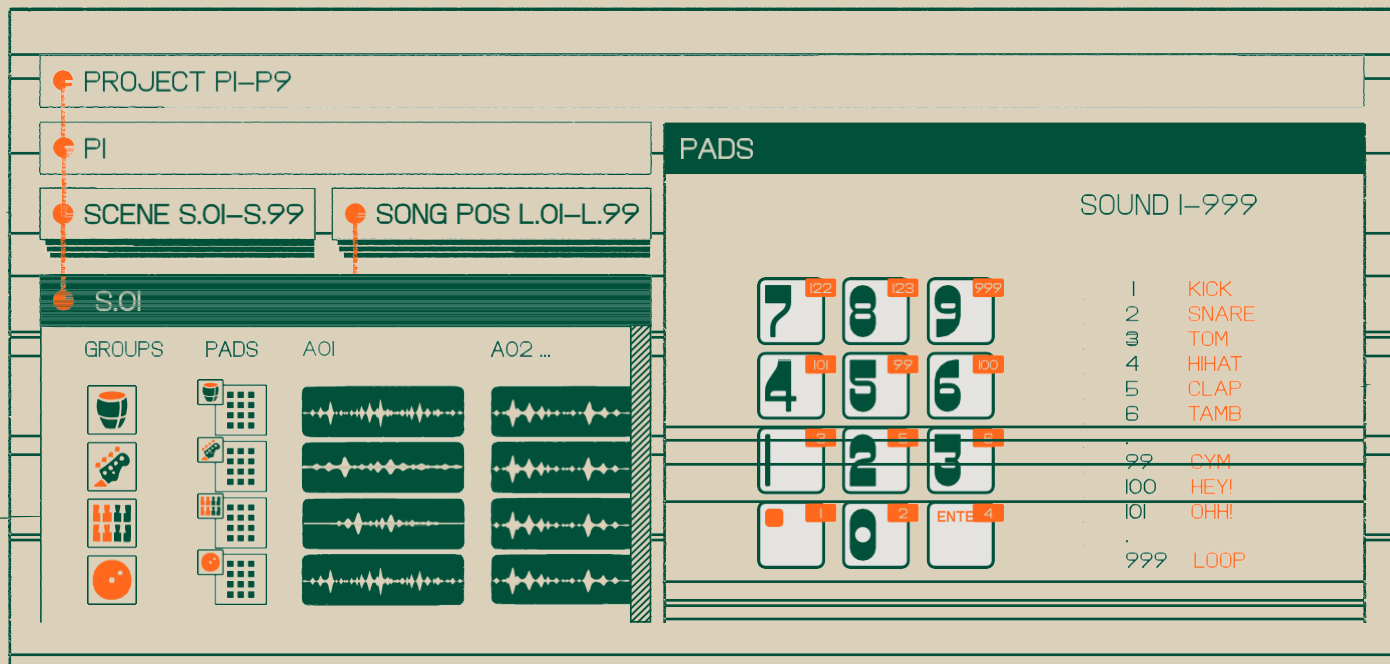
## ICON VIEW



特定の状況下でディスプレイ上に点灯するアイコンは、画面上部を横断するバーに表示されます。

## 6 ワークフロー

RIDDIMには9つのプロジェクトがあり、各プロジェクトには4つのグループが含まれます。各グループには99のパターンがあり、これらを組み合わせて合計99のシーンを作成することが可能です。



### プロジェクト →

プロジェクトとは、現在作業中の楽曲構成を指します。楽曲そのものとお考えください。

RIDDIMには9つの異なるプロジェクトを保存するスペースがございます。

### グループ →

グループとは、サンプルの集合体です。これらは、パターンを作成する際に使用する音源となります。各グループには12個のサンプルが収められており、

グループ固有のパターンでシーケンスできます。各プロジェクトには4つのグループが含まれ、プロジェクトごとにパッド設定が保存されます。

### パターン →

各グループは、プロジェクトごとに最大99のパターンを保持でき、各パターンの最大長は99小節です。これらのパターンを99のシーンにアレンジすることが可能です。

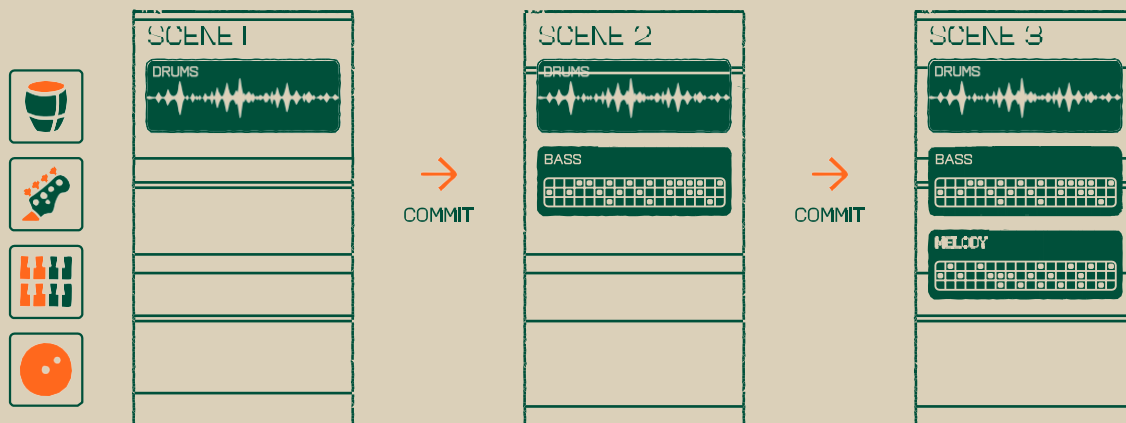
### シーン →

シーンとはパターンのアレンジであり、楽曲を構成するセクションです。各プロジェクトには最大99のシーンを保存できます。シーンを活用することで、楽曲の構造を素早く構築し、インスタントコミット機能で音楽を止めることなくバリエーションを試すことができます。

### ソングポジション →

ソングポジションは、シーン、パターン、グループとは独立して存在します。これにより、シーンを連結して楽曲を作成することが可能となります。ソングモードでは、RIDDIMがソングポジションを順に進行し、指定された順序でシーンを再生します。

## 6.1 コミット



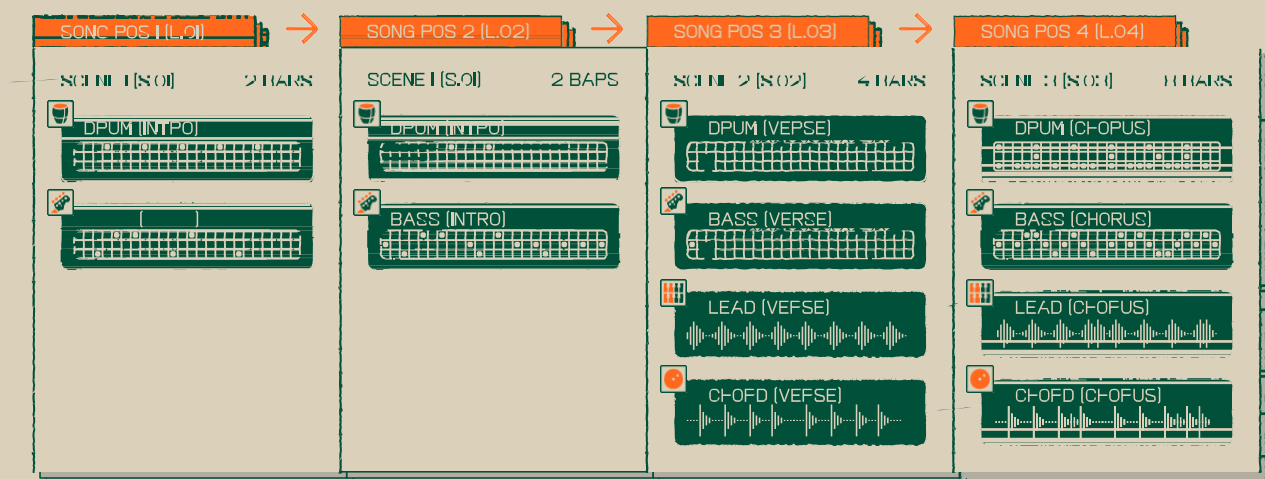
コミットを使用するとパターンのアレンジを構築し、そのアレンジをシーンとしてコミットします。新しいシーンは、前のシーンを土台として作成されます。

コミットは現在のシーンを複製する優れた方法でもあり、パターンにバリエーションを加えることができます！

コミット機能により、お気に入りの部分を保存してから次のアイデアへ進むことが可能です。

新しいサウンドを追加する前にコミットすることで、楽曲の構造を素早く構築することができます！

## 6.2 ソングモード

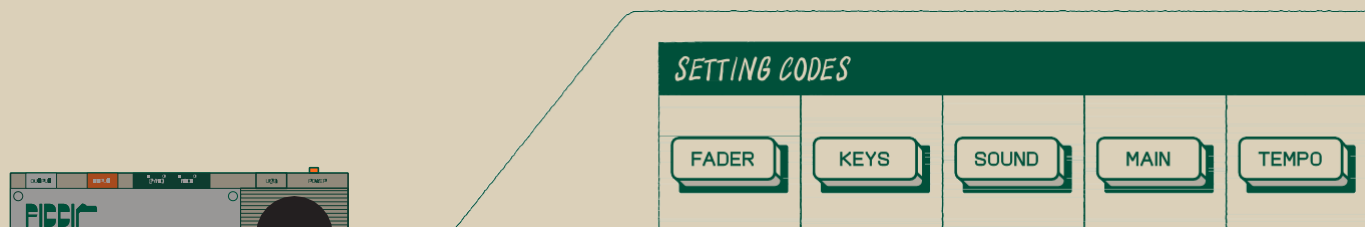


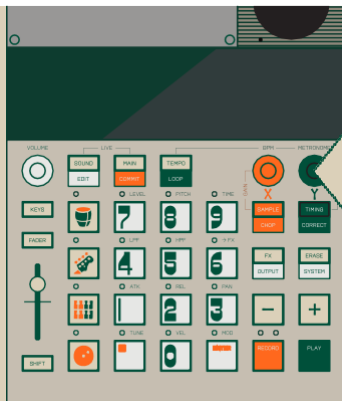
ソングモードでは、1から99までのソングポジションを順番に再生します。各ソングポジションには1つのシーンを保存することが可能です。

ソングポジションの長さは、シーン内で最も長いパターンと同じになります。

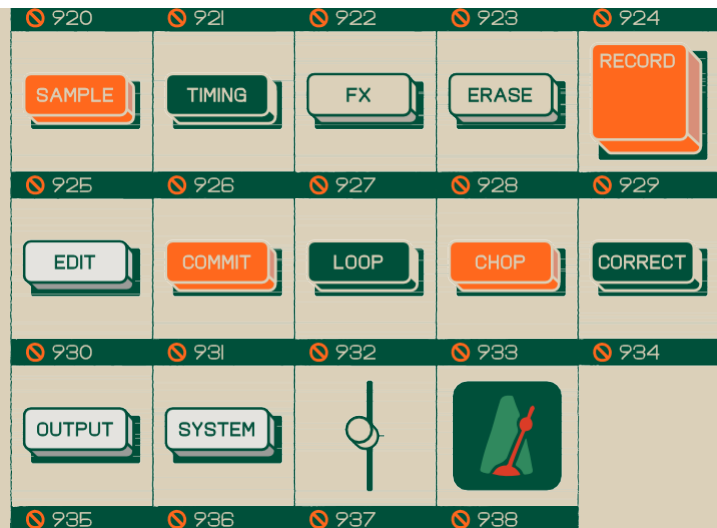
ソングリストエディターは、ソングポジションにシーンを割り当てるために使用します。

## 6.3 ライブステート





DISABLE FUNCTIONS  
AND BUTTONS!



ライブステートでは、ボタンの機能をカスタマイズすることが可能です。

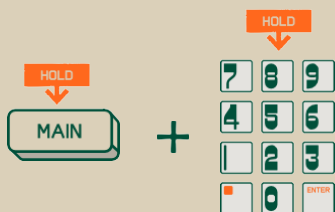
システム設定では、パッド、グループパッド、[X]、[Y]を除くすべてのボタンおよびフェーダーを無効にすることが可能です。

ライブステートの詳細およびアクセス方法については、8.4をご覧ください。

## 7 はじめよう

### 7.1 ゼロからビートを作ろう！

#### ① 新規プロジェクト



ビート制作を始めるには、まず新しいプロジェクトを読み込みます。

(main) と = (1-9) キーのいずれかを押し続けて、プロジェクトを選択してください。

デフォルトでは、9プロジェクト全てに楽曲が設定されています。選択中のプロジェクトを解除するには、(main) と (enter) を長押ししてください。

#### ② サウンドをロードする



パッドを押すと、パッドから音が出ないことにお気づきでしょう。それでは、いくつか音を入れてみましょう！

残りのパッドに、お好みのサウンドを自由に割り当ててください！

(sound) を押してサウンドモードに進み、その後グループボタンhといずれかのパッドをお選びください。

(-) と(+) を使用して、利用可能なサウンドをスクロールしてください。画面に数字が表示されていることに気づかれるでしょう。これは、対応するパッドに割り当てられたサンプルの番号 (1～999) 表します。

本ガイドの8.1 サウンドセクションにて、RIDIMMにおけるサンプルの保存方法について詳しく確認いただけます。

#### ③ グループ



RIDIMMには4つのグループがあり、各グループを楽器やパートのセレクションとして管理することをお勧めします。

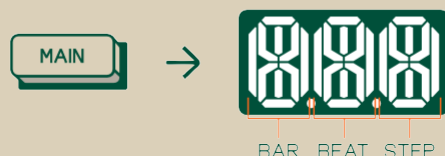
- 🥁 ドラム用グループ
- 🎸 ベース用グループ
- 🎹 メロディ用グループ
- 🎧 ループ&サンプル用グループ (後で使用するため空にしておいてください)

このレイアウトはあくまで一例です。各グループには好きなサウンドを自由に配置いただけます。

各グループに違ったサンプルをロードして試してみてください！

スーパートーンのサウンドは、(sound) を押し続けながら [ ] を押す、次いで(-) と(+) を押すことでご利用いただけます。

#### ④ メイン



いくつかのサウンドがロードできたので、これをビートに変えてみましょう！

ステップとは時間の区切りであり、ビートの中で現在どの位置にいるのかを確認することができます。

(main) を押してメインモードに移動します。画面が現在の「ステップ」表示に切り替わるのがわかります。

#### ⑤ ビートレコーディング



#### ⑥ パターン長



(record)をタップし、次に(play)を  
タップして録音を始めましょう！

4拍のカウントインが聞こえたら、  
RIDIMMの録音が始まります。パッド  
を叩いてビートを刻みましょう！

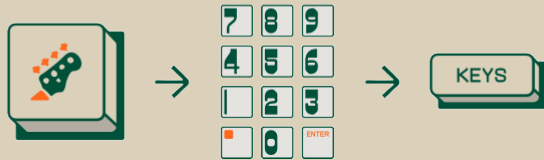
完了したら(play)を押してビートを停  
止します。(record)を押せば録音は停  
止しますがビートはそのまま続きます。

ドラムレコーディングが完了したら、  
(shiftr)と(main)を同時に押して確定し  
ましょう！これで楽曲の基礎を素早く構  
築できます！

デフォルトでは、RIDIMMの新規パ  
ターンは1小節(LN.1)に設定されて  
います。

より長いパターンを作成したい場合  
は、(record)を長押ししたまま(+)を  
押してください。

## 7 ベースラインの追加



次に、ベースラインを追加しましょう！

ステップ3のおすすめに従って進めた場  
合、ベースグループ(groupb)にベースサ  
ウンドがいくつか用意されているはずで  
す。

ベースグループ(groupb)を押すとベー  
スサウンドが再生されます。

気に入った音色を選択し、(keys)を押す  
とキーボードのようにパッド全体でそ  
の音色を演奏できます！

パッドのスケール変更は、システム設  
定で調整可能です。

## 8 ベースラインのレコーディング



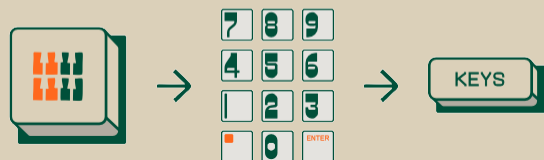
(play)を押してビートを確認し、ベース  
ラインを練習しましょう。

気に入ったフレーズが完成したら、再  
度(play)を押して一時停止します。次  
に(record)と(play)をタップして4カウ  
ントのカウントインを再生し、録音し  
ましょう！

ベースラインがパターンより長く、演奏  
がオーバーする場合には、(record)を長  
押ししながら(+)を押してパターン長を  
延長してください。

ベースラインの録音が完了したら、  
(shift)と(main)を押して確定しまし  
ょう！これで楽曲の基礎を素早く構築  
できます！

## 9 メロディの追加



次にメロディを追加しましょう！

ステップ3のおすすめに従って進めた場  
合、メロディグループ(groupcr)にメロ  
ディがいくつか用意されているはずで  
す。

メロディグループ(groupcr)を押す  
と、いくつかのメロディックな音が再  
生されます。

気に入った音色を選択し、(keys)を押す  
とキーボードのようにパッド全体でそ  
の音色を演奏できます！

パッドのスケール変更は、システム設  
定で調整可能です。

## 10 メロディのレコーディング



(play)を押してビートを確認し、メロ  
ディラインを練習しましょう。

気に入ったフレーズが完成したら、再度  
(play)を押して一時停止します。次に  
(record)と(play)をタップして4カウ  
ントのカウントインを再生し、録音しまし  
ょう！

メロディラインがパターンより長く、演  
奏がオーバーする場合には、(record)を長  
押ししながら(+)を押してパターン長を延  
長してください。

メロディの録音が完了したら、(shift)と  
(main)を押して確定しましょう！これで楽曲  
の基礎を素早く構築できます！

## 11 サンプリングしよう！



## 12 サンプルの録音



## 13 ビートに追加する



サンプリングは、ご自身のサウンドをRIDIMMに録音する素晴らしい方法です！

ステップ3のおすすめに従って操作した場合、サンプルグループ(groupdr)は空の状態になっているはずです。

サンプルグループ(groupdr)を押した後、(SAMPLE)を押してサンプルモードに入ります！

パッドが点滅し、サンプリング可能であることを知らせます。いずれかのパッドを押して、マイクやライン入力を使って、歌ったりシャウトしたり、演奏してみましょう！

ボタンを離すとすぐにサンプリングが停止し、パッドを再度押すとサンプルを再生できます。

(main)を押してメインモードに戻り、ビートにサンプルを追加します。

これまでのセクションで学んだ同じテクニックを使用して、ビートにサンプルを組み込むことができます！

## 14 FXの追加



素晴らしいビートができあがったら、エフェクトを加えてみましょう！

フェーダーを上げ、(-)と(+)でエフェクトを切り替えましょう。

(fx)を押してエフェクトメニューを開きます。各グループを1つのマスターエフェクトに送ることができます。

## 15 パンチインFX



次に(play)を押し、(fx)を押しながらパッドを押します。

これによりパンチインエフェクトが追加され、ビートに合わせて素早く簡単に演奏できます！

## 16 ビートをコミットする



(shift)と(main)を押してビートをコミット=確定しましょう。

これにより、現在のパターンがシーンとして保存され、新しいシーンが作成されます！

ビートのコミットは、楽曲のレイヤーを素早く構築する優れた方法です。全く新しい楽曲を始める際にも有効でしょう。

コミットすると現在のシーンが複製され、前のセクションを上書きすることなく、ビートに素早くバリエーションを追加することが可能になります。

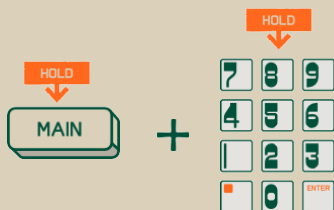
ビート制作中は何度でもコミットして、楽曲の基礎を素早く構築してください！

THAT'S IT!



# 7.2 ゼロからビートをシーケンスする！

## 1 新規プロジェクト



ビートメイクを始めるには、最初に新規プロジェクトを読み込みます。

(main)キーと(pad) (1-9)のいずれかを長押ししてプロジェクトを選択します。

デフォルトでは、9つのプロジェクト全てに楽曲が保存されています。選択したプロジェクトを消去するには、(main)と(erase)を長押しします。

## 2 サウンドをロードする



いくつかのパッドを押すと、パッドから音が出ないことに気づくでしょう。それでは、音を入れてみましょう！

(soundr)を押してサウンドモードに入り、ドラムグループ(groupar)とパッドのいずれかを選択します。

お気に入りのサウンドで残りのパッドを埋めていきましょう！

RIDIMMでのサンプル保存方法の詳細は、ガイドのサウンドセクションでご確認ください。



(minus)/(plus)を使って利用可能なサウンドをスクロールします。画面に数字が表示されているのがわかりますが、これはパッド上のサンプル番号です。

### 3 グループ



RIDIMMには4つのグループがあり、各グループを楽器やパートのセレクションとして管理することをお勧めします。

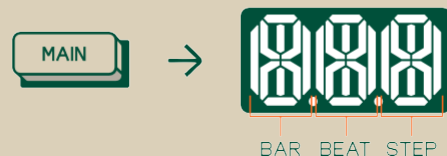
このレイアウトはあくまで一例です。各グループには好きなサウンドを自由に配置いただけます。

- 🥁 ドラム用グループ
- 🎸 ベース用グループ
- 🎹 メロディ用グループ
- 🎧 ループ&サンプル用グループ  
(後で使用するため空にしておいてください)

各グループに違ったサンプルをロードして試してみてください！

スーパートーンのサウンドは、(sound) を押し続けながら [ ] を押す、次いで(-) と(+) を押すことでご利用いただけます。

### 4 メイン

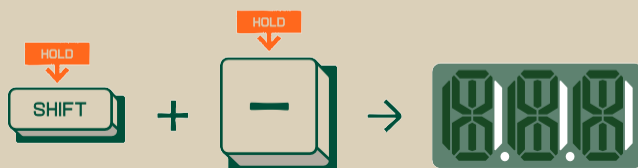


いくつかのサウンドがロードできたので、これをビートに変えてみましょう！

ステップとは時間の区切りであり、ビートの中で現在どの位置にいるのかを確認することができます。

(main) を押してメインモードに移動します。画面が現在の「ステップ」表示に切り替わるのがわかります。

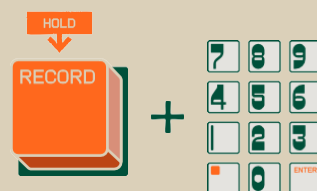
### 5 ステップ 1に進む



(shift)と(minus)をディスプレイが1. 1. 1と表示するまで押し続けます。

これでパターンの最初のステップに移動します。

### 6 ステップにレコーディングする



(record)を押したまま、いずれかのパッドを押すと、そのパッドがステップに録音されます。

### 7 シーケンスを移動する



(-) と (+) を押して、パターン内で前後に移動できます。

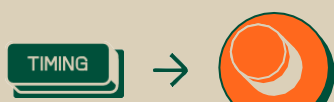
### 8 ドラムを追加する



1.1.1 / 1.2.1 / 1.3.1 および 1.4.1 にキックを置いてみてください。「フォー・オン・ザ・フロア」と呼ばれるパターンの出来上がりです。

次に、1.2.1と1.4.1にスネアを置きます。これは「バックビート」と呼ばれます。

### 9 ノートのインターバルを変更する



### 10 ノートのインターバルを変更する



ノートインターバル（小節あたりのステップ数）を変更するには、(timing) を押し、(knobx) を回します。

デフォルトでは RIDIMM は 1/16 のノートインターバルに設定されていますが、1/8、1/8T（3連符）、1/16、1/16T（3連符）、1/32 のノートインターバルが利用可能です。

ノートインターバルを上げると詳細なシーケンスが可能になり、下げると高速なシーケンスに適します。

スウィングを変更するには、(timing) を押しながら (knoby) を回します。

スウィングを活用してビートにグルーブを加えましょう！

ノートインターバルとスウィングは録音前（録音後ではない）に適用されません。詳細は後述するタイミングセクションを参照してください。

## 11 ノートリピート



(Timing) を長押ししたままパッドを押すと、選択したノートインターバルでそのパッドをリピートします。

ハイハットで使うと、ビートにハットを素早く録音できます！

4カウントのカウントインで録音するには、(record) をタップしてから (play) をタップします。

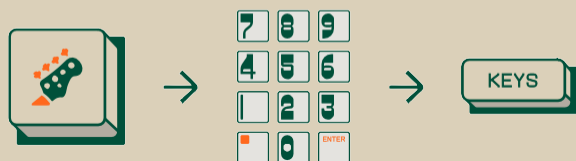
## 12 ドラムを追加する



デフォルトでは、RIDIMM の新規パターンは 1 小節 (LN.1) に設定されています。

より長いパターンを作成したい場合は、(record) を長押ししたまま (+) を押してください。

## 13 ベースラインの追加



次に、ベースラインを追加しましょう！

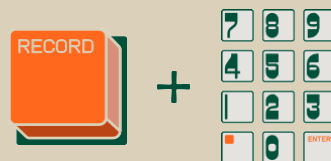
ステップ3のおすすめに従って進めた場合、ベースグループ(groupb)にベースサウンドがいくつか用意されているはずです。

ベースグループ(groupb)を押すとベースサウンドが再生されます。

気に入った音色を選択し、(keys) を押すとキーボードのようにパッド全体でその音色を演奏できます！

パッドのスケール変更は、システム設定で調整可能です。

## 14 ベースラインのレコーディング



(play) を押してビートを確認し、ベースラインを練習しましょう。

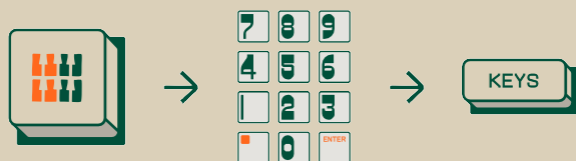
気に入ったフレーズが完成したら、再度 (play) を押して一時停止します。

続いて (record) を押し続けながらいずれかのパッドを押すと、そのパッドがステップに記録されます。

または (record) と (play) をタップして 4 カウントのカウントインを再生し、録音しましょう！

ベースラインがパターンより長く、演奏がオーバーする場合には、(record) を長押ししながら (+) を押してパターン長を延長してください。

## 15 メロディの追加

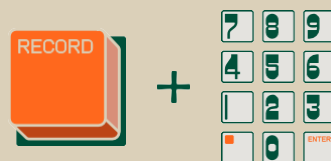


次にメロディを追加しましょう！

ステップ3のおすすめに従って進めた場合、メロディグループ(groupcr)にメロディがいくつか用意されているはずです。

気に入った音色を選択し、(keys) を押すとキーボードのようにパッド全体でその音色を演奏できます！

## 16 メロディのレコーディング



(play) を押してビートを確認し、メロディラインを練習しましょう。

気に入ったフレーズが完成したら、再度 (play) を押して一時停止します。

または (record) と (play) をタップして 4 カウントのカウントインを再生し、録音しましょう！

メロディグループ(groupcr)を押すと、いくつかのメロディックな音が再生されます。

パッドのスケール変更は、システム設定で調整可能です。

続いて(record)押し続けながらいずれかのパッドを押すと、そのパッドがステップに記録されます。

ベースラインがパターンより長く、演奏がオーバーする場合には、(record)を長押ししながら(+)を押してパターン長を延長してください。

## 17 サンプリングしよう！



サンプリングは、ご自身のサウンドをRIDIMMに録音する素晴らしい方法です！

ステップ3のおすすめに従って操作した場合、サンプルグループ(groupdr)は空の状態になっているはずです。

サンプルグループ(groupdr)を押した後、(SAMPLE)を押してサンプルモードに入ります！

パッドが点滅し、サンプリング可能であることを知らせます。いずれかのパッドを押して、マイクやライン入力を使って、歌ったりシャウトしたり、演奏してみましょう！

ボタンを離すとすぐにサンプリングが停止し、パッドを再度押すとサンプルを再生できます。

## 18 ビートに追加する



(main)を押してメインモードに戻り、ビートにサンプルを追加します。

これまでのセクションで学んだ同じテクニックを使用して、ビートにサンプルを組み込むことができます！

## 19 FXの追加

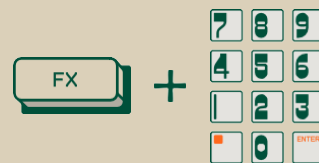


素晴らしいビートができあがったら、エフェクトを加えてみましょう！

(fx)を押してエフェクトメニューを開きます。各グループを1つのマスターエフェクトに送ることができます。

フェーダーを上げ、(-)と(+)でエフェクトを切り替えましょう。

EXTRA! DON'T FORGET TO ADD PUNCH-IN-FX



次に(play)を押し、(fx)を押しながらパッドを押します。

これによりパンチインエフェクトが追加され、ビートに合わせて素早く簡単に演奏できます！

## ビートをコミットする



(shift)と(main)を押してビートをコミット=確定しましょう。

これにより、現在のパターンがシーンとして保存され、新しいシーンが作成されます！

ビートのコミットは、楽曲のレイヤーを素早く構築する優れた方法です。全く新しい楽曲を始める際にも有効でしょう。

コミットすると現在のシーンが複製され、前のセクションを上書きすることなく、ビートに素早くバリエーションを追加することが可能になります。

ビート制作中は何度でもコミットして、楽曲の基礎を素早く構築してください！

THAT'S IT!



## 8 モード



本装置は主に3つのモードで動作します：SOUND、MAIN、およびTEMPOです。

### 8.1 サウンド

SOUNDでは、各パッドに割り当てるサンプルの選択や不要なデータの削除、ボリュームやピッチといった基本パラメーターを調整します。

RIDDIMは最大999個のサンプル、または128MBのサイズいずれかまで保存可能です。

サンプルをロードする	サウンドの変更	10ずつスキップする	デフォルトサンプル

サンプルをパッドにロードするには、グループ (groupa) - (groupd) を選択し、次にパッドを選択します。

パッドの音を変更するには、(-) または (+) を押します。

(Shift)キーと (-)/(+)キーを押すと、サンプル番号が1つずつではなく10ずつ増加します。

キックは1-99に保存されます。スネアは100-199、ハイハットは200-299、パーカッションは300-399、ベースは400-499、メロディックサウンドは500-599に保存されます。

サウンドを入力する	ボリューム	ピッチ

別の方法として、(soundr)を押しながらパッドで目的のサウンド番号を入力します。

プロのコツ！ サウンドモード中にパッドを長押しするとサンプル名をプレビューできます。サンプル名は、EPサンプルツールでインポートまたは名称を再設定した場合にのみ表示されます。

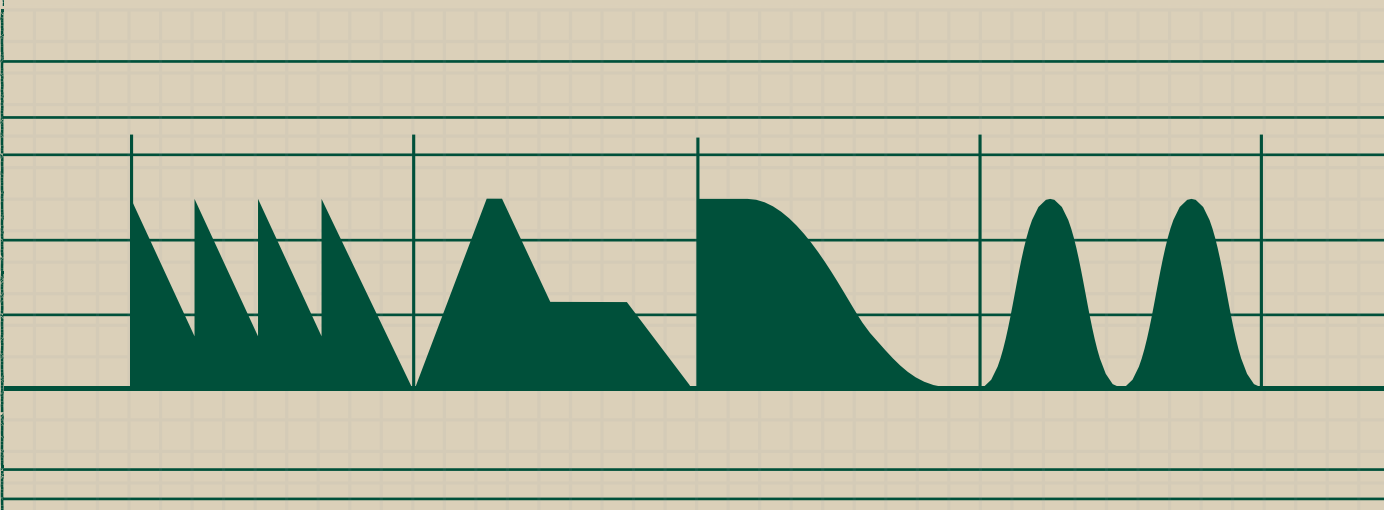
(X)ノブはボリューム/音量 (AMP) を制御します。

(y)ノブはピッチ (PTC) を制御します。

RIDDIMにはデフォルトで300以上のサンプルが収録されていますが、EPサンプルツールを使用して独自のサンプルをレコーディングしたり、デバイスへのダウンロードも可能です！

SOUNDモードではサウンドを編集することもできます。これらの編集モードは選択したプロジェクト内でのみサウンドに影響し、サンプル自体には書き戻されません。

### 8.1.1 スーパートーン



スーパートーン	プリセットパターン	プリセットパターン

SOUNDボタンを押しながら(DOT)を押すと、パッド0-9でスーパートーンサウンドを選択できます。シンセサイザーやダブサイレンを含む10種類のスーパートーンサウンドが用意されています。

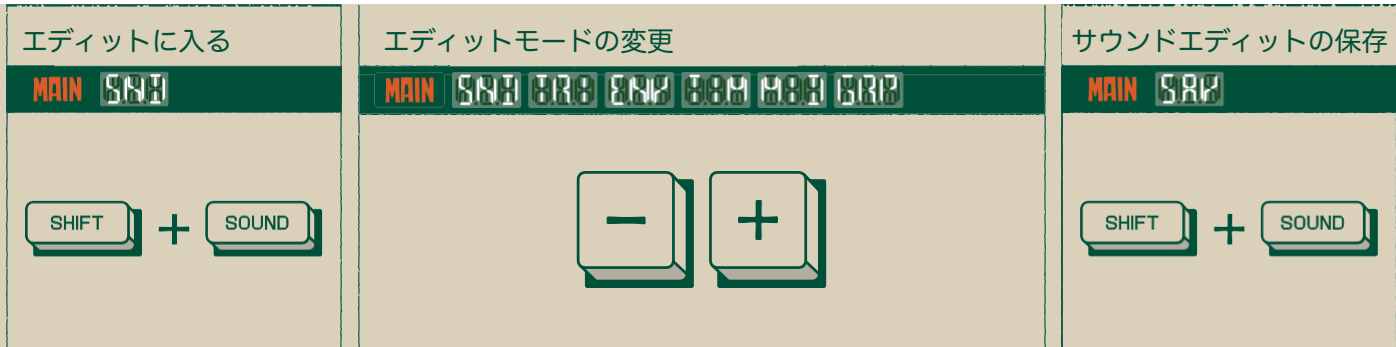
各スーパートーンには2つのプリセットパラ미터があり、(x)と(y)ノブで調整可能です。これらのパラ미터はサウンドエディットのスーパートーンサウンド設定で確認できます。

メインモードでは、スーパートーンパッドを長押ししながら(x)と(y)ノブを回すとプリセットパラ미터を調整できます。

## 8.2 サウンドエディット

編集したいサウンドを選択し、(shif)と(sound)を押します。このメニュー内で5つのエディットモードを切り替えられます。

(-)と(+)でエディットモードを切り替えます。



(shiftr)と(soundr)を同時に押してサウンド編集モードに入ります。

(-)(+)を使用してサウンドエディットモードを切り替えます。

(shift)と(sound)を2秒間長押しすると、現在のサウンド（スーパートーンを含む）の編集内容を保存します。この操作は、再ロードしない限り、既にサウンドがロードされた他のプロジェクトには影響しません。

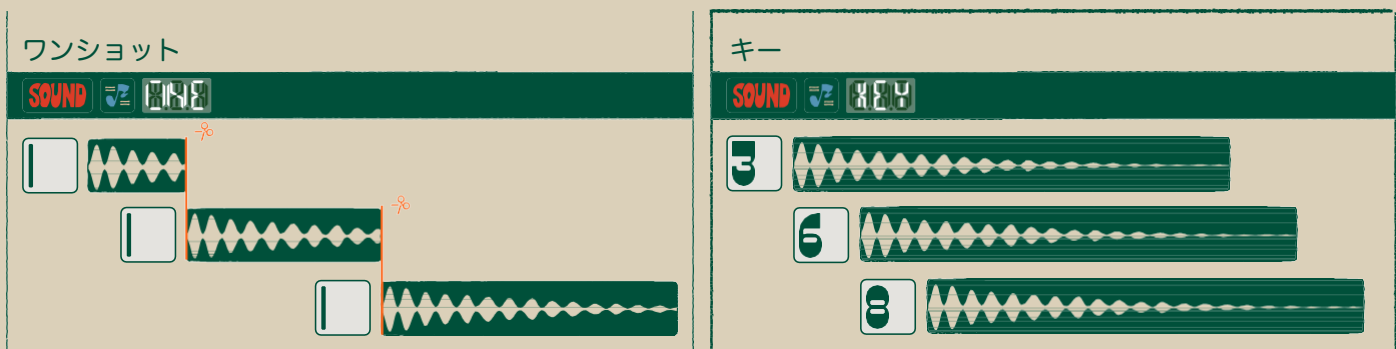
## 8.2.1 サウンドモード



soundでは、サンプルの再生方法とステレオミックス内でのポジションを調整できます。

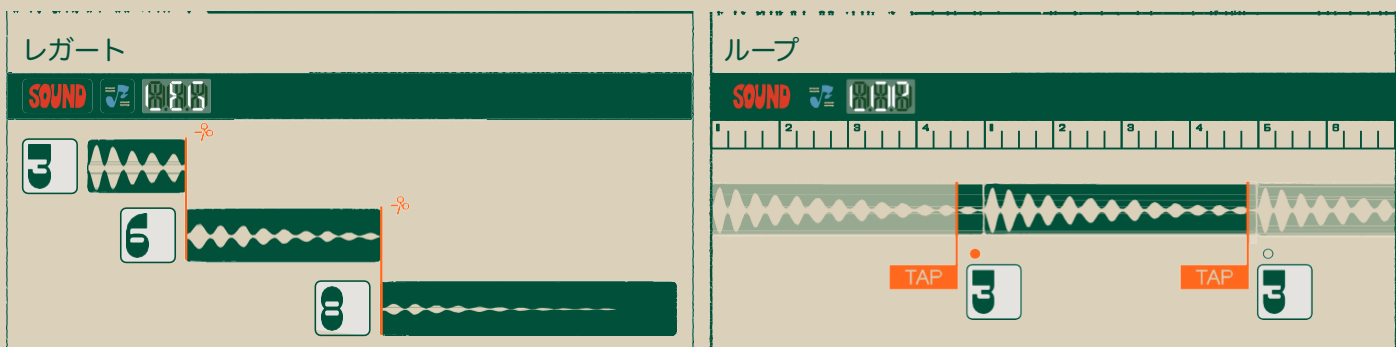
(X)ノブは、サンプルの再生モードをoneshot、key、legato、loopのいずれかに設定します。

(Y)ノブはパンをコントロールします。パンはサンプルが左、右、中央のオーディオチャンネルのどこで再生されるかを段階的に調整します。



ワンピショットはモノフォニックで、サンプル全体を一度に一つずつ再生します。

キーはポリフォニックで、同じサンプルを複数同時に再生できます。



レガートはモノフォニックで、サンプルを1つずつ再生します。ノートをホールドしたまま変更しても、元の位置から再生を継続します。

ループを有効にするとサンプルがループ再生され、バックグラウンドでタイミングを保ちながら動作します。

テンポ変更時にタイミングを合わせるため、ループではタイムストレッチを必ず有効にしてください。

ループは常にバックグラウンドでトリガーされます。再生中か、最初のビートに同期されているかに関わらず、ミュートを解除しても全てを同期状態に保てます。

ループは常に再生されているため、シーケンサーに記録することはできません。ループスタートアップシーケンスを使用する必要があります。

## 8.2.2 トリム

<b>トリム</b> SOUND > TRIM 	<b>スタート/エンドポイント</b> SOUND > 
---	--

trimはサンプルの開始点と終了点を微調整し、目的の部分を正確に切り出せるようにします。

(X)ノブはサンプルの開始点を設定します。(Y)ノブはサンプルの長さを設定します。

## 8.2.3 スーパートーンパラメーター

<b>スーパートーン</b> SOUND 	<b>パラメーター</b> SOUND > 	<b>ショートカット</b> MAIN  + 
---	---	--



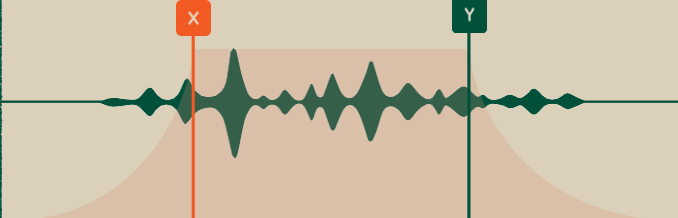
スーパートーン・サウンドを使用する場合、トリムはスーパートーン・パラメーターに置き換わります。

(X) および (Y) ノブは、選択したスーパー・トーン・サウンドに応じて異なるパラメータを制御します。

パラメータには、age、filter cutoff、filter resonance、unison、tone、length、sweep、lfo speed、tune が含まれます。

メインモードおよびライブステート時にパラメータを調整するには、スーパートーン・パッドを押しながら (x) および (y) ノブを回します。

## 8.2.4 エンベロープ

<b>エンベロープ</b> SOUND 	<b>アタックとリリース</b> SOUND  
--	--




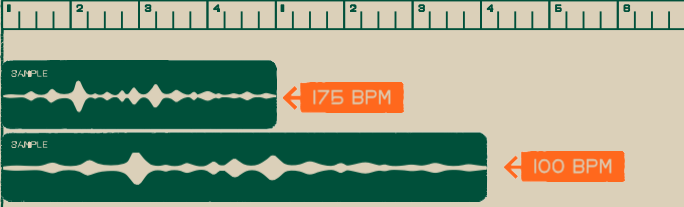
エンベロープはサンプルの再生を調整し、必要なタイミングで正確にフェードイン/フェードアウトさせます。柔らかなパッド音やキレのあるスネアサウンドを作り出します。

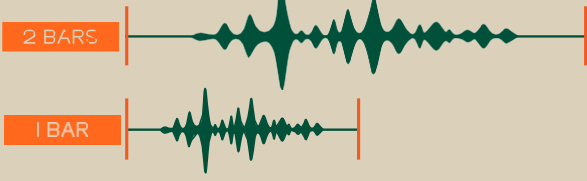
(X)ノブはアタックをコントロールします。アタックによりサンプルをフェードインさせたり、録音されたままの状態でも再生できます。

(y)ノブはリリースをコントロールします。リリースは、パッドから指を離れた後もサンプルを再生し続けるか、即座にカットオフするかを決定します。






## 8.2.5 タイム

タイム	タイムストレッチモード	BPM
		 
タイムモードは、サンプルのBPMをプロジェクトのBPMに合致させる強力なツールです！	(X)ノブはタイムストレッチモード(BPMまたはBAR)を設定します。	BPMモードでは、プロジェクトのテンポに合わせるためサンプルをストレッチします。 そのためには、サンプルのBPMを設定する必要があります。

バー/小節	テンポ	サンプルテンポ
		 
BARはサンプルをストレッチし、プロジェクトのBPMで選択した時間分割に自動的にサンプルを合わせます。	(Y)ノブはサンプルのテンポ(BPM)または長さ(BAR)を設定します。	プロのコツ！入力オーディオのテンポを検出するには、(sample)と(tempo)をホールドしてください。

## 8.2.6 MIDI

サウンド	MIDIチャンネル	ルートノート
		
MIDIは、RIDDIMを他の楽器と接続し、RIDDIMと楽器両方を制御できるプロトコルです。	(X)ノブは、パッドが送受信するMIDIチャンネルをコントロールします。これにより、外部機器に接続し、異なるパッドからそれぞれ個別のノートデータを送信できます。	(Y)ノブは、パッドのルートノートを設定します。

MIDIの設定方法や送受信されるMIDIメッセージの詳細については、後述のMIDIチャートをご参照ください。

## 8.2.7 ミュートグループ

ミュートグループ	パッドとミュートグループ	ループとミュートグループ
		



MIDIは、RIDDIMを他の楽器と接続し、RIDDIMと楽器両方を制御できるプロトコルです。



(X)ノブは、パッドが送受信するMIDIチャンネルをコントロールします。これにより、外部機器に接続し、異なるパッドからそれぞれ個別のノートデータを送信できます。



(Y)ノブは、パッドのルートノートを設定します。

## 8.3 メイン

[目次へ戻る](#)

メインはホーム画面と考えてください。常に戻りたい場所です。プロジェクト、シーン、パターンを管理する場所であり、楽曲のアレンジや録音も行う場所です。

RIDDIMはステップ単位でシーケンスします。ステップ間を移動するには、(-)と(+)を押してください。



MAINボタンを長押しし、(-)と(+)でシーン01-99を選択します。

プロのコツ！ (main)ボタンを長押ししながらテンキーで番号を入力すると、特定のシーンに直接移動できます。

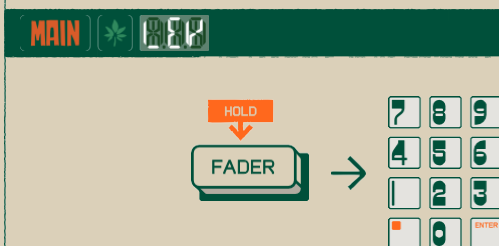
### SELECT PATTERN



グループを長押ししながら、(-)と(+)を押すか、パッドで数字を入力してパターンを選択します。

プロのコツ！複数のグループを同時に長押しすると、すべてのパターンを一度に調整できます。

### FADER



デフォルトではフェーダーはグループレベルを制御しますが、(FADER)を長押し、パッド上部に表示されているいずれかのオプションを選択することで再割り当て可能です。

NEW PATTERN  
MAIN R02

( shift ) と ( groupa ) を押すと、次に利用可能な空のパターンを見つけることができます。

UNDO  
MAIN

( shift ) と ( groupb ) を押してアンドゥが可能です。その際、ハウスが点灯して通知します。

COPY  
MAIN

( shift ) と ( groupc ) を押すとコピーします。1回押すとBARが、2回押すとパターンがコピーされます。現在の小節がコピーされます。

PASTE  
MAIN

( shift ) と ( groupd ) を押してコピーした内容を貼り付けます。

COMMIT  
MAIN S02

( shift ) と ( main ) を押しながら ( commit ) を押します。

これにより現在のシーンが複製され、次のシーンに進む前にアイデアを保存できます！

CHANGE PROJECT  
MAIN P00

( main ) を押しながらパッド 1 ～ 9 を選択するとプロジェクトを変更できます。

QUICK SELECT PATTERN  
MAIN

クイックセレクトモードが有効な場合、グループパッドを押したまま 1 ～ 9 のパッドを押すと、そのグループのパターンを素早く切り替えられます。パッドを押した瞬間にパターンが切り替わるため、パターン間的高速に切り替えるのに最適です。( DOTR ) パッドと 1 ～ 9 のパッドを使用すると、パターン 1 ～ 9 を超える値を入力できます。

QUICK SELECT SCENE  
MAIN S02

クイックセレクトモードが有効な場合、main を押し続けながら 1-9 パッドを押すとシーンとシーンを素早く切り替えられます。パッドを押した瞬間にシーンが切り替わるため、シーンを即座に試聴したりプロジェクト内を素早く移動するのに便利です！ ( dot ) パッドを押した後に 1-9 パッドを押すと、パターン 1-9 以上の数値を指定できます。

CHANGE PROJECTS WHILE IN QUICK SELECT  
MAIN S02

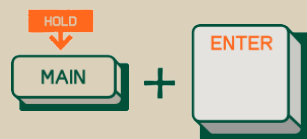
クイックセレクトをオーバーライドするには、main ボタンを押し続けながら ( dot ) を押します。その後、main ボタンを押し続けたまま、切り替えたいプロジェクト番号を押すことでプロジェクトを変更できます。

### 8.3.1 ソングモード

時にはただ座って曲を流して楽しみたい時もあるでしょう。そんな時に便利なのがソングモードです！

ソングは最大99シーンまで設定可能です。

## ENTER SONG LIST EDITOR



(main) を押したまま (enter) パッドを押すと、ソングリストエディタに入ります。

## SONG POSITION



ソングリストエディタでは、画面に現在のソングのポジションが表示されます。

## NEXT SONG POSITION



次のソングのポジションに移動するには (+) を、前のソングのポジションに移動するには (-) を押します。

## ADD TO SONG LIST



(shift) キーを押しながら (groupa) キーを押すと、ソングリストに新しいシーンを追加できます。初めてソングアレンジを作成した時点では、ソングリストには1つのシーンしか存在しません。

## CHANGE SCENE



(shift) を押したまま (-) または (+) を押すと、現在のソングポジションで再生されるシーンを切り替われます。

プロのコツ！ (shift) を押したままテンキーでシーン番号を入力することも可能です。

## CUT SCENE



ソングリストエディタ内で (shift) を押したまま (group) を押すと、現在のシーンをクリップボードに切り取ります。

## INSERT SCENE



(shift) を押しながら (groupDr) を押すと、選択したソングポジションにシーンを挿入します。

## PLAY



(play) を押すと、現在選択されているソングポジションから曲を再生します。

(main) を押しながら (play) を押すと、ソングリストエディタに入らず曲を再生することもできます。

## PLAY FROM START



(shift) と (play) を同時に押すと、ソングの先頭から再生します。

## 8.4 ライブステート

ライブステートはライブパフォーマンス向けに設計され、演奏時に必要なボタンや機能の有効/無効を切り替えられます。

また「ヴァイナルタイム」を採用しており、テンポ変更時にサンプルやループを伸縮させず速度を落とします。

特定のボタンや機能を無効にしない限り、ライブモードはメインモードと同様に動作します。テンポ変更もメインモードに戻ると元に戻ります。

## ENTER LIVE STATE

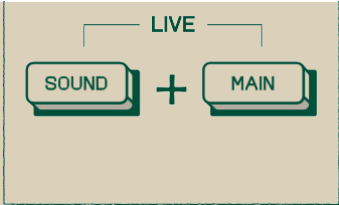


## ENABLE/DISABLE FEATURES

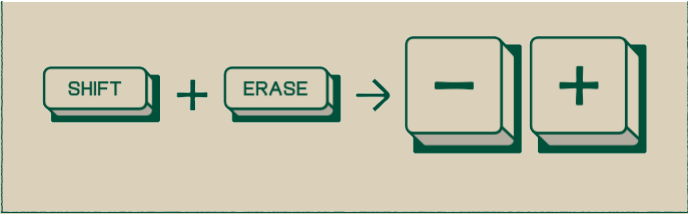


## VINYL TEMPO

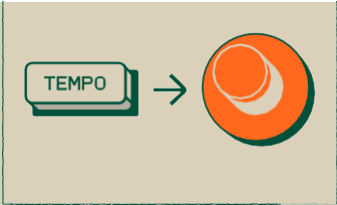




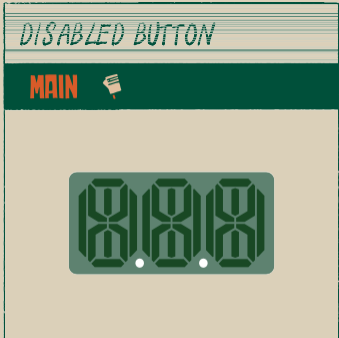
soundとmainを同時に押すとライブスタートに突入します。ライブスタートアイコンが点灯し、ライブスタートにいることを示します。



(shift)と(erase)を押してシステム設定に入り、(-)と(+)でLIVに移動します。(enter)を押してライブスタート設定に入り、(-)と(+)で利用可能な設定に移動します。



ライブスタートでトラックを開始後、テンポ設定画面で再生中にテンポを変更してヴァイナルテンポを試してみてください。ヴァイナルテンポはサンプルのピッチを変化させつつシーケンサーの速度を落とします。これは一時的なものでプロジェクト全体のテンポは変更されず、ライブスタート内のテンポのみが変更されます。



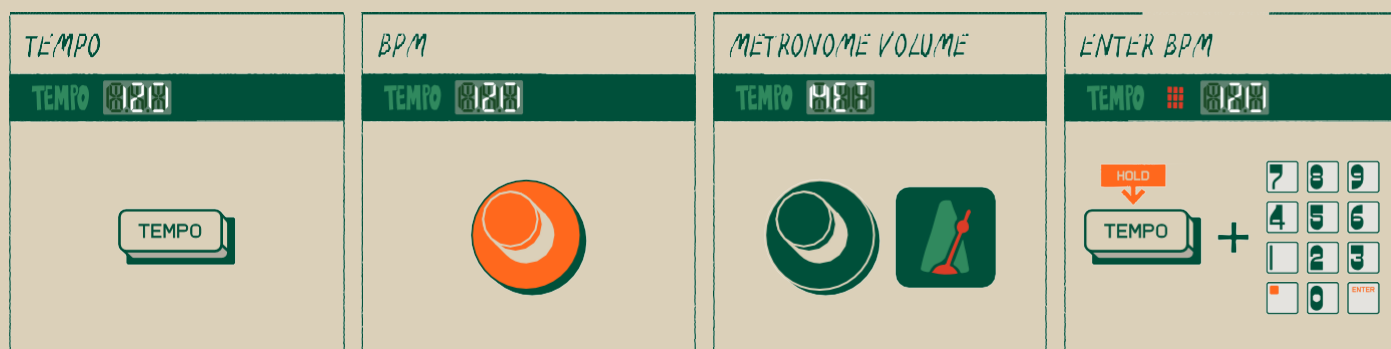
無効なボタンを押すと、セグメントディスプレイの二つのドットが点滅します。

KEY/BUTTON	FEATURE/BUTTON
FAD	FADER
KEY	KEYS
SND	SOUND
MAI	MAIN
TEM	TEMPO
SAM	SAMPLE
TIM	TIMING
FX	FX
ERA	ERASE
REC	RECORD
EDIT	EDIT
CMT	COMMIT
CHP	CHOP
T.C.	CORRECT
OUT	OUTPUT
SYS	SYSTEM
FDR	THE FADER
MET	THE METRONOME

ライブステートは、ライブ環境下で RIDDIMの機能を制限するのに最適な方法です。

## 8.5 テンポ

テンポを使ってプロジェクトのスピードを上げたり落としたりできます



(tempo)ボタンを押すとテンポモードに入ります。

(x)ノブでBPMを調整します。

最小のテンポは40BPM、最大399BPMです。

プロのコツ！ (x)ノブの調整範囲は60BPM~180BPMですが、数値を直接入力すれば40BPMまで下げられ、399BPMまで上げられます！

(y)ノブはメトロノーム録音時の音量を調整します。

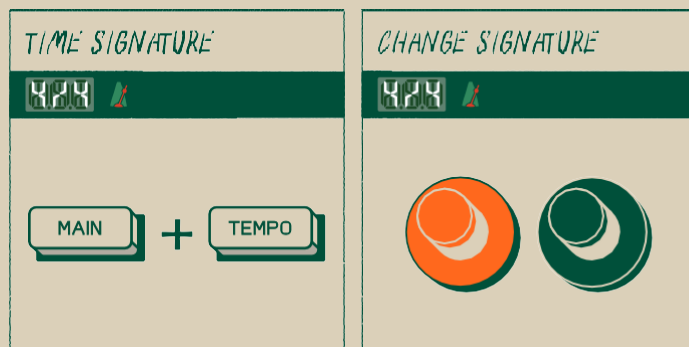
プロのコツ！ 演奏中にメトロノームをオンにしたい場合は、システム設定で設定可能です。

TEMPOボタンを長押しし、テンパードットキーボードで希望のテンポ値を入力してください。

プロのコツ！ (dot)を使用してテンポの小数点値を追加できます。  
例：120.51 BPM

### 8.5.1 拍子記号

拍子をシンプルに4/4に、あるいは非常に変わった拍子に設定できます。

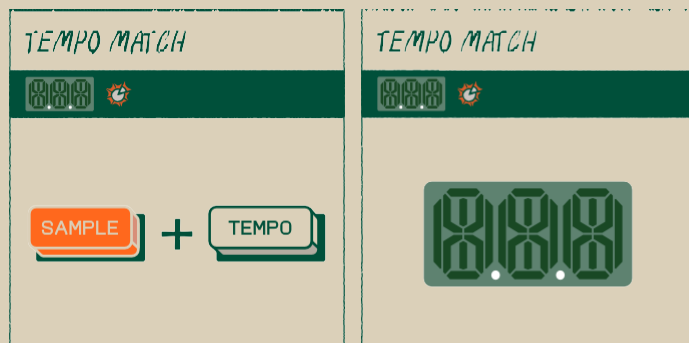


現在のパターンの拍子を変更するには、(main)と(tempo)を押します

(x)と(y)ノブを使用して拍子を調整します

## 8.5.2 テンポマッチ

気に入った音源を見つけて、自分の曲のテンポに合わせたい場合、ライン入力または内蔵マイクから再生されるオーディオのテンポを検出できます！



(SAMPLE)と(tempo)を同時に押して入力音声をリスニング状態にします。その後、ライン入力またはマイクから任意のオーディオをデバイスに再生してください。RIDDIMが音声を検知、テンポを分析し画面に表示した後、プロジェクトのテンポを自動的にセットします。

## 9 再生と録音

PROJECT.01

The screenshot shows a digital audio workstation interface for 'PROJECT.01'. It features a multi-track timeline with sections for INTRO [S0.1], VERSE [S0.2], BREAK [S0.3], and an ellipsis [...]. The tracks are labeled as follows: MIDI OUT CH 1, DRUM LOOP, MIDI OUT CH 2, BASS LOOP, SKANK, KEYS LOOP, and VOCALS. The DRUM LOOP track has 'TAP' buttons. The BASS LOOP track has 'TAP' buttons. The KEYS LOOP track has 'LSS' buttons. The VOCALS track has 'VOCALS' buttons. A 'FADER' control is visible in the MIDI OUT CH 2 track.

### 9.1 ライブ録音

RIDDIMでは素早く簡単なライブ録音が可能なため、アイデアを即座に形にできます。

#### カウントインから録音開始

MAIN [RECORD] [PLAY] [TAP]

RECORD → PLAY → 1! 2! 3! 4!

#### 録音停止

MAIN [STOP!] [LISTEN]

RIDDIMが再生されていない状態で (RECORD)を押して離し、(PLAY)を押すと4拍のカウントインが流れ録音が始まります。

録音が終わったら再度(PLAY)を押して録音を停止し、ビートを一時停止します。

録音停止時は (RECORD) を押すとビートは継続しますが録音が停止します。

#### カウントインなしで録音開始

MAIN [RECORD] [PLAY]

#### パターン長

MAIN [RECORD] [Pattern Length Controls]

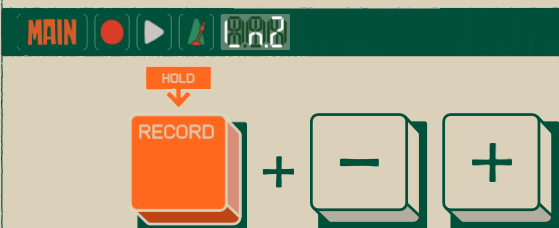


カウントインなしで録音を開始したい場合は、(RECORD)と(PLAY)を同時に押してください。

デフォルトでは、RIDDIMのパターン長は1小節に設定されています。より長いパターンを録音したい場合は、(RECORD)を押した後、(-)または(+)を押してください。

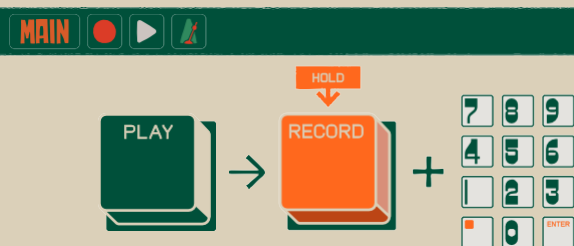
RIDDIMは、グループあたり最大99小節までのパターン長をサポートしています。

### 再生中にパターン長を変更



再生中にパターン長を変更するには、(RECORD)を押したまま(-)または(+)を押します。

### オーバーダブ



既存のパターンを上書き録音=オーバーダブするには、(PLAY)を押してパターンを開始し、(RECORD)を押したままパッドを叩いてビートにノートを録音します。

ミスをしたとしても簡単に消去できます！詳細は次のセクションを参考にしてください。

## 9.2 ステップシーケンス

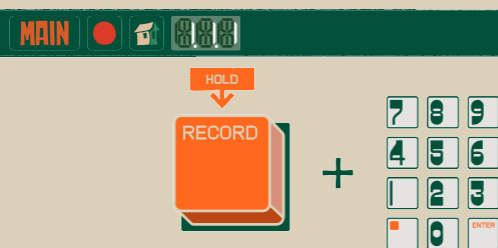
RIDDIMはステップごとのシーケンスが可能です。これにより、短いノート間隔で超精密なシーケンスを作成できるだけなく、より長いノート間隔では基本のシーケンスを高速に打ち込むことができます。

### ステップ



Riddimの再生中でない場合、(-)と(+)ボタンでパターンのステップを順に選択できます。

### ステップに録音



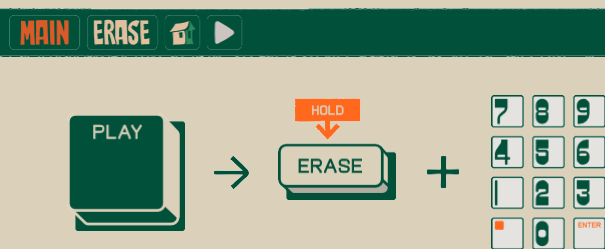
(RECORD)ボタンを押したままパッドを押すと、選択したパッドがそのステップに録音されます。

特定のステップにパッドが録音されると、そのパッドが点灯します。

### ノートの削除



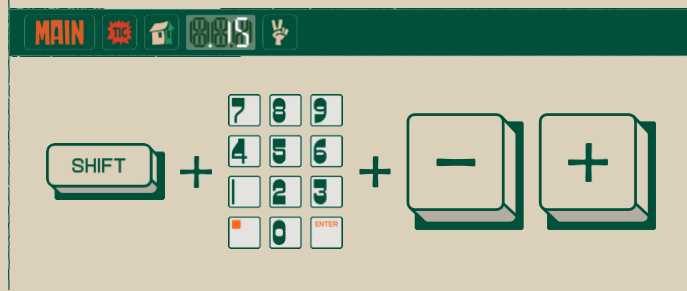
### 再生中のノートの削除



不要なサウンドや ノートを削除するには、(erase) を長押しし、削除したいノートやサウンドに対応するパッドを押します。

演奏中に (erase) を長押ししたまま、削除したいノートやサウンドに対応するパッドを押して削除することもできます。

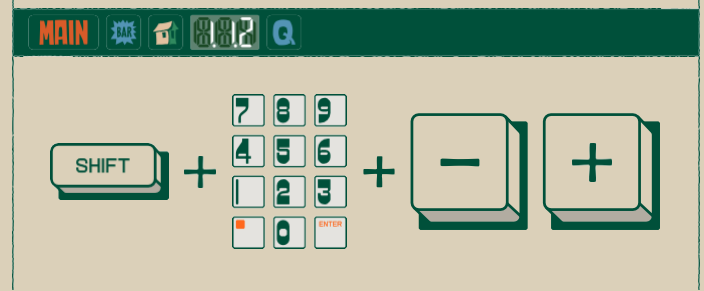
### フリーナッジ



フリータイム中に (shift) キーを押しながら目的のパッドを選択し、(-) または (+) キーを押すと、録音したノートをティック単位で微調整できます。

プロのコツ！ティックとは、RIDDIM のシーケンサーが使用する最小の時間単位です。96 ppqn (4分音符あたりのパート数) で動作するため、1ビートあたり96ティックとなります。つまりRIDDIMのステップ分解能は24ティック、OP-Zと同じです。

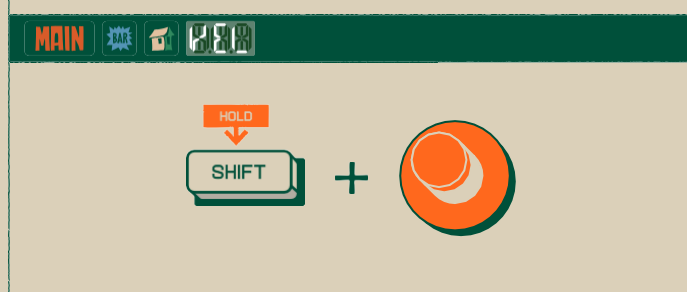
### クオンタイズナッジ



クオンタイズモード時に (shift) を押しながら目的のパッドを長押し

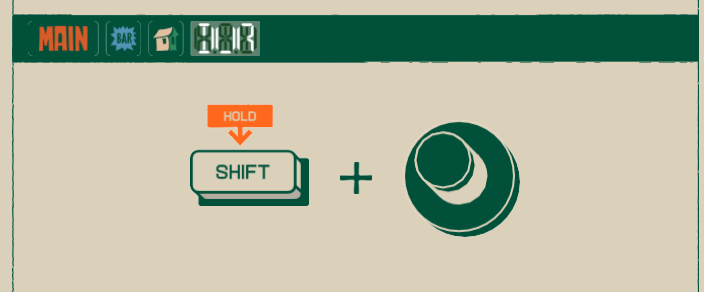
その後 (-) または (+) を押すと、録音したノートをステップ単位で微調整できます。

### ノートベロシティ



(shift) を押しながら (knobx) を回すと、選択したステップ内の全音符のベロシティを変更できます。

### ノート長



(shift) を押しながら (knoby) を回すと、選択したステップ内の全音符のノート長を変更できます。

最大ノート長は1小節、最小は1ティックです。

## 9.3 ループスタートアップシーケンス

ループタイプのパッドをシーケンサー内のポジションに録音することは、多くの理由から不可能です...

ループを録音する代わりに、ループスタートアップシーケンス (LSS) を使用して各ループパッドの状態をパターンに保存してください。

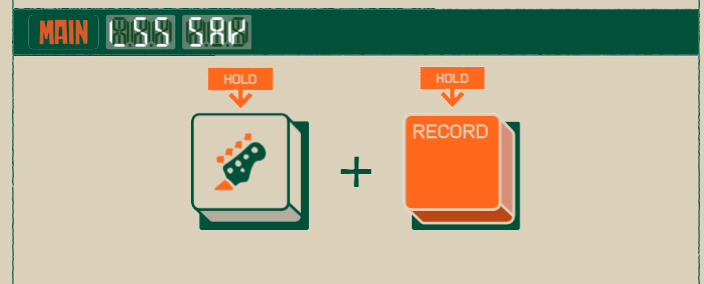
これにより、選択したループがパターン読み込み時に最初のビートで再生されるようシーケンサーに指示することができます。

### ループの選択



グループ内の全ループパッドの状態を、ミュートまたはミュート解除のいずれかに設定します。

### LSSの保存



現在のグループのグループパッドと (record) を2秒間押し続け、セグメントディスプレイにLSSが点滅した後、SAVが表示されるまで保持します。この操作を繰り返すことで、いつでもLSSを更新できます。

LSSは現在のパターン内の全ループプレイモードパッド (ミュート状態・ミュート解除状態を含む) の状態を保存します。

プロのコツ！複数のグループを同時に保存するには、全グループを押したまま (record) を長押しします。

## ループのミュート

MAIN



現在のパターンにLSSが保存されていることを示すため、グループパッドが点滅します（MAINモード時のみ）。

グループ内のループパッドがミュート解除状態で保存されている場合、点灯状態を示します。ただし、手動でミュートした場合は、グループパッドと同様に点滅し、LSSが有効化された際にミュート解除されることを示します。

ミュート状態で保存されたパッドは点滅しません。

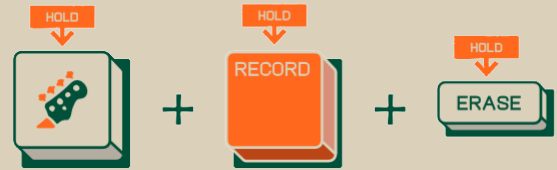
LSSは、パターンまたはシーンの切り替えにより保存されたパターンがロードされると有効化されます。この際、全てのループパッドは保存時のミュート状態またはミュート解除状態に戻ります。シーケンサー停止中にパッドのミュート状態を変更し（play）を押すと、LSSは上書きされ手動ミュート設定が優先されます。

## LSSの削除

MAIN

ERASE

LSS DEL



パターンからLSSを解除するには、現在のグループパッド、(record)、(erase)を2秒間長押しします。セグメントディスプレイにLSSが点滅し、続いてDELが表示されるまで押し続けてください。

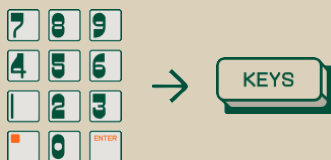
パターンが消去されると、そのパターンのLSSも消去されます。

## 9.4 キーモード

時にはお気に入りのサンプルをずっと演奏していただくこともあるでしょう。KEYSモードでは、選択したサンプルを12音のキーボードで演奏できます。RIDDIMのパッドでも、MIDIキーボードを接続して演奏も可能です。

## キーモードの有効化

MAIN



演奏したいパッドを選択し、(keys)を押すと選択したパッドが12パッド全体で半音階単位でトランスポートされます。

## オクターブ

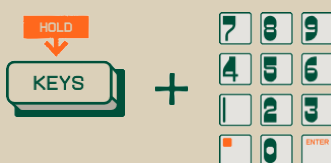
MAIN



(keys)を押し続けながら(-)または(+)を押すとオクターブを選択できます。最高オクターブを超えると、同じオクターブの音が繰り返し再生されるため、演奏を継続できます。

## ルートノート

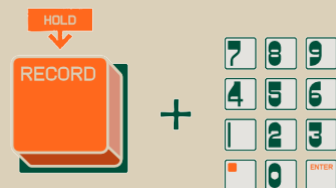
MAIN



(keys)を押し続けながらパッドを選択すると、音階がトランスポートされます。

## ノートの録音

MAIN



ステップにノートを記録するには(record)を押しながら、ステップで再生したいパッドを押します。

## ノートの削除

MAIN ERASE



不要なサウンドやノートは、(erase)を長押しした状態で、そのノートやサウンドのパッドを押すと削除できます。

## ノートのライブ録音

MAIN



ノートをライブ録音するには、(record)を押して録音を開始し、(play)を押してパターンにノートをパンチンします。

## 9.5 フェーダー

[インデックスに戻る](#)

フェーダーを使用すると、パターン内の様々なエフェクトやパラメーターを制御・記録できます。

### フェーダーパラメーター

MAIN

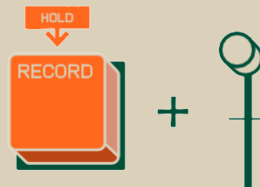


(fader)を押しながらパッドを押すと、選択したグループのフェーダーパラメータを変更できます。

フェーダーのアサインはパッド上部に印字されています。

### フェーダー動作の記録

MAIN



フェーダーの動きも記録可能です。

(record)を押しながらフェーダーを動かすと、その動きがビートに記録されます。

### バーチャルフェーダーのリセット

MAIN



(shift)と(fader)を同時に押すと、現在のグループ内における全てのフェーダー・アサインメントのバーチャルポジションをデフォルトにリセットします (画面にRESが表示)。

このコンボを再度押すとリセットが解除されます (画面にSETが表示)。

### フェーダーオートメーションの削除

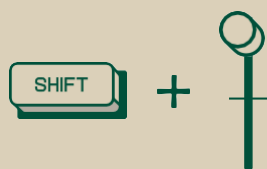
MAIN



RIDIMが再生されていない状態で、画面に「FDR」が点滅するまで(erase)と(fader)を長押しすると、全てのアサインメントに対するフェーダーオートメーションが消去され、全てのフェーダーポジションが現在のポジションに設定されます (画面に「FDR」が点滅した後、「DEL」が表示)。

## フェーダーの微調整

MAIN



(shift) キーを押しながらフェーダーを動かすと、フェーダーの値をより精密に調整でき、

理想的なサウンドを実現できます！

## 9.6 コピー/ペースト

コピーは、パターンや小節を別のセクションに、あるいはサウンドをあるパッドから別のパッドに移すのに最適な方法です！

### コピー

MAIN BAR P14



メイン画面で、(shift)と(groupc)を押すとコピーできます (BARは1回、パターンは2回押す。現在の小節がコピーされます)。

プロのコツ！ (shift)と(-)/(+)で小節間を移動できます。

### ペースト

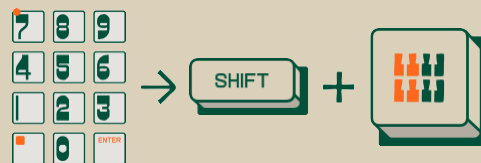
MAIN BAR P14



(shift)と(groupd)を押すと貼り付けます。

### サウンドのコピー

SOUND 000



サウンドもコピー可能です！

サウンドモード時、(shift)と(groupc)を押すと現在選択中のパッドからサウンドをコピーできます。次に貼り付け先のパッドを選択し、(shift)と(groupd)を押してサウンドを貼り付けます。

## 9.7 消去と取り消し

ERASEは、録音時の残念な部分、フェーダーの不具合、プロジェクト全体、シーン、パターン、サンプル、あるいはこれまでに録音したものをすべてを消去することができます。

### 再生中の消去

▶ ERASE



### ノートの消去

ERASE



### パターンの消去

ERASE



### シーンの消去

ERASE



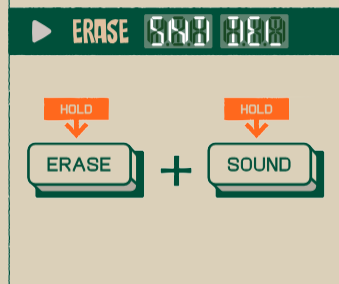
パターン再生中に演奏されたノートやパッドを消去したいパッドを選択します。  
プロのコツ！複数のパッドを押したまま(erase)を押し続けると、それらを一度に消去できます。これはkeysモードで録音したノートでも可能です！

RIDDIMIが再生されていない状態で、(erase)とパッドを同時に押し続け、画面にTRKが点滅するまで保持すると、そのパッドにパターン内で録音された全ノートが消去されます。

(erase)とグループパッド(groupa ~ groupd)を同時に長押しし、画面にPTNが点滅するまで保持すると、現在のパターン全体が消去されます。

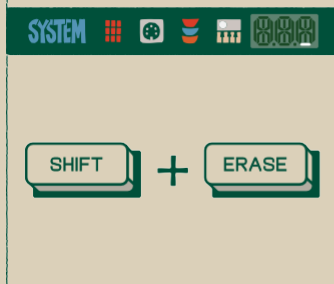
(erase)と(main)を2秒間長押しします。現在のシーンが空白でソングリストにない場合、シーンが削除され画面にDELが点滅します。それ以外の場合は内容がクリアされ、代わりにCLRが表示されます。

### サウンドの消去



(erase)と(sound)を同時に押し続け、画面にSNDが点滅したら、現在選択中のサンプルをデバイスメモリから完全に削除します。

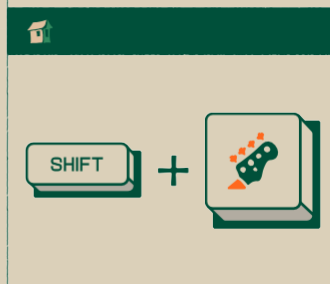
### システム設定



(shift)と(erase)を同時に押すとシステム設定が開きます。( - )/( + )とENTERで設定ツリーを移動し、ENTERでオプションを設定します。

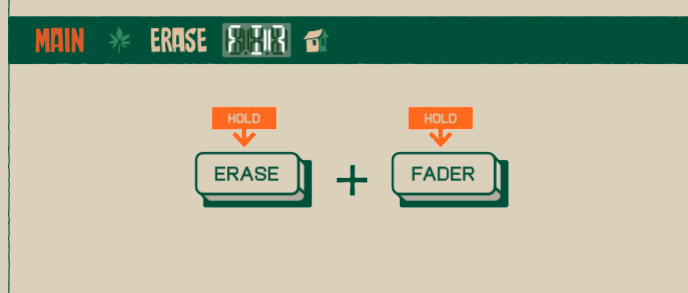
また、テンキーでコードを入力し、ENTERで確定することも可能です。

### 取り消し - アンドゥ



(shiftr)と(groupbr)を同時に押すと直前の操作を取り消し、元に戻します。元に戻せる操作の場合、傘のアイコンが点灯して通知します。

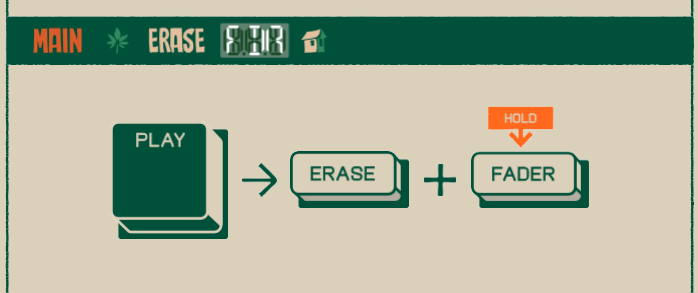
### フェーダーオートメーションの消去



Riddimが再生されていない状態で、(erase)と(fader)を長押しし、画面上でFDRが点滅するまで待ちます。

これにより、すべてのアサインメントに対するフェーダーのオートメーションが消去され、現在のポジションに設定されます(画面上でFDRが点滅した後、DELが表示されます)。

### 再生中のフェーダー動作の消去



再生中に(erase)と(fader)を同時に押すと、全てのフェーダー・アサインメントのフェーダー動作が削除されます。

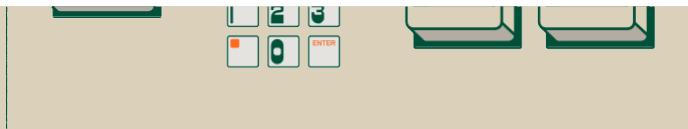
これにより、全てのアサインメントのフェーダーポジションが(erase)と(fader)を最初に押した時点のポジションに設定されます。

## 9.8 ノートオフセット

時にはビートにもう少し感情や表現を加えたくなったり、またはただ奇妙な感じを出したくなったりするものです。オフセット機能を使えば、音をちょうどいい場所に移動することができます！

### ノートオフセット





RIDDIMが再生されていない状態で、(shift )キーと目的のパッドを押し続け、( - )または( + )を押すと、ノートを微調整できます。

クオンタイズモードでは、ノートインターバルに応じてノートが移動します。

フリータイムモードでは、ノートインターバルの間でグリッド外に移動できます。

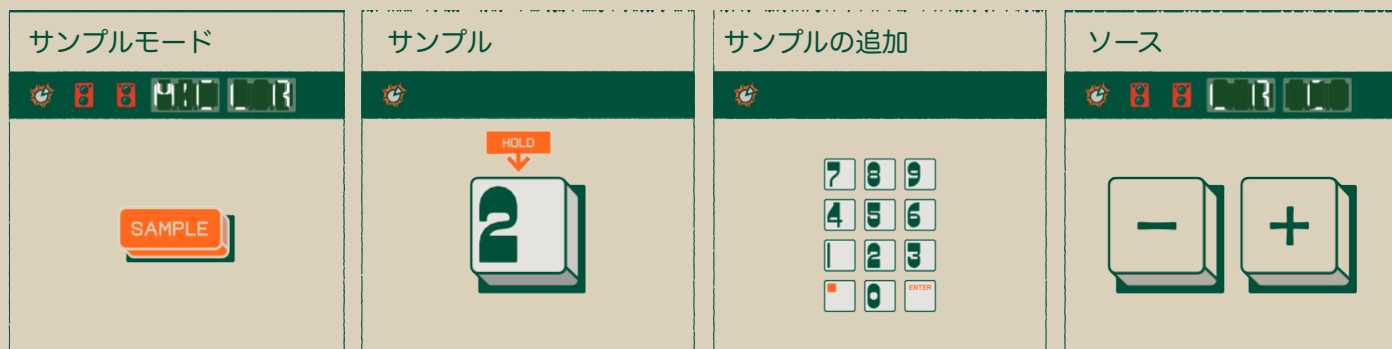
## 10 機能

### 10.1 サンプル

初めての方へ、サンプルとは、トラックで使える短いオーディオ録音物です。サンプルを録音することをサンプリング、と称します。

内蔵マイクで周囲のサウンドを録音したり、ステレオライン入力を使用してお気に入りのシンセサイザーをサンプリングしたり、CM-15マイク、スマートフォンさえ接続できます！

サンプリングは、あなたのトラックを真にユニークにするパワフルなツールです。サンプリングしたら、RIDDIMの強力な内蔵シーケンサーで録音しましょう！



サウンドを録音するには、(SAMPLE)を押してサンプルモードに入ります。すべてのボタンが点灯します。LEDが点滅し、サンプルモードであることを示します。

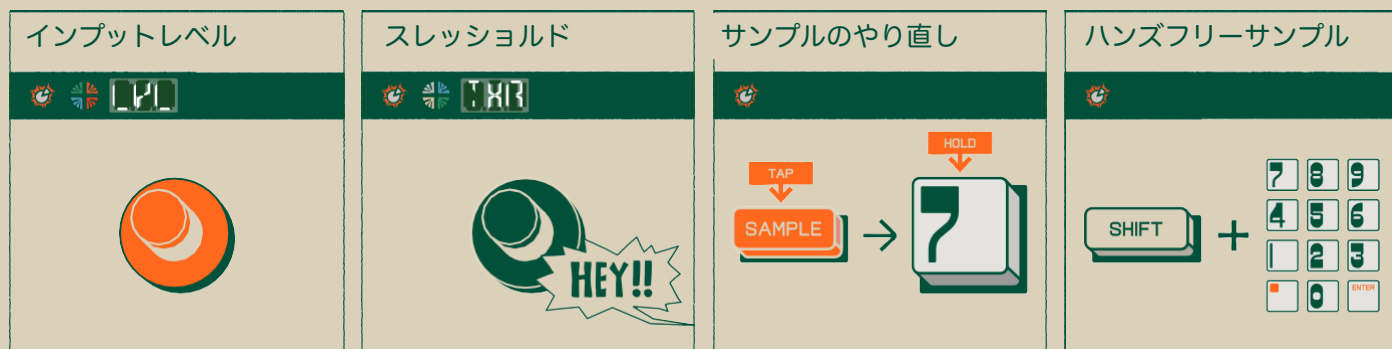
サンプルモード中にパッドを長押しすると、サンプルの録音がスタートされます。パッドにサンプルが録音された後、点滅が止まり点灯し、録音されたことを知らせます。

プロのヒント！録音後、パッドを再度押すとサンプルをプレビューできます。

サンプルモード中は、追加のパッドにサンプルを続けて録音できます。

サンプリング時に(-)または(+)を押すと、入力ソースを選択できます：

マイク  
ライン入力モノラル(IN)  
ライン入力ステレオ(IN)  
リサンプリングモノラル(RSP)  
リサンプリングステレオ(RSP)  
ライン入力左モノラル(L.IN)  
ライン入力右モノラル(R.IN)



(X)ノブは入力レベルをコントロールします。

(Y)ノブはスレッシュホールドを調整し、適切な音量で録音がスタートするように設定できます。

録音に問題あり？サンプルボタンを再度押せば再デイクにチャレンジできます！

手が足りない？問題ありません！(shift)とパッドを押せばRiddimが代わりにパッドを押してくれます！

リサンプリング機能と組み合わせてコードやそれぞれのサウンドをサンプリングしてみてください。







サウンドを録音するには、(SAMPLE)を押してサンプルモードに入ります。すべてのボタンが点灯します。LEDが点滅し、サンプルモードであることを示します。

サンプルモード中にパッドを長押しすると、サンプルの録音がスタートされます。パッドにサンプルが録音された後、点滅が止まり点灯し、録音されたことを知らせます。

プロのヒント！録音後、パッドを再度押すとサンプルをプレビューできます。



サンプルモード中は、追加のパッドにサンプルを続けて録音できます。

サンプリング時に(-)または(+ )を押すと、入力ソースを選択できます：

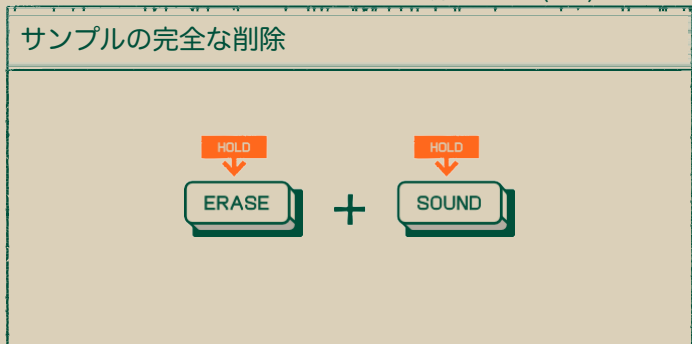
- マイク
- ライン入力モノラル(IN)
- ライン入力ステレオ(IN)
- リサンプリングモノラル(RSP)
- リサンプリングステレオ(RSP)
- ライン入力左モノラル(L.IN)
- ライン入力右モノラル(R.IN)



ハンズフリーサンプリングを停止するには、サンプルの録音中に (sample)を押してください。

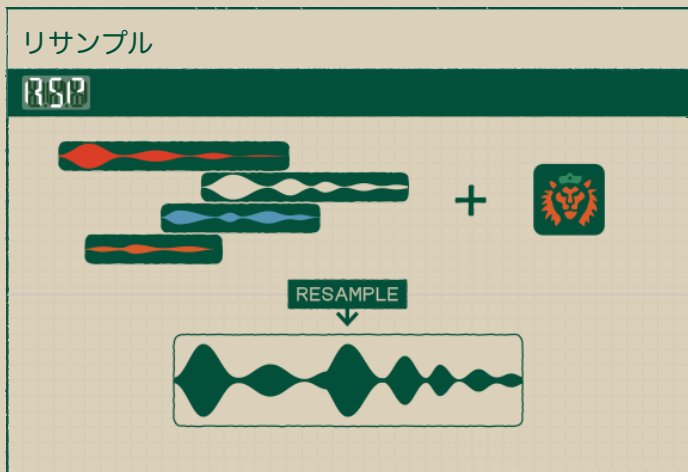


(main)を押すとサンプルモードを終了します。



サンプルは自動的に保存され、SOUNDメニューで削除する以外には消去できません。

(erase)+(sound)を長押しすると、デバイスから現在選択されているサンプルを削除します。



リサンプリングを使用すると、複数のサンプルを組み合わせることで1つの長いサンプルを作成できます。

また、ビート全体のセクションを重ねたり、タイムストレッチしたりするのにもリサンプリングを使用することができます。



● 15	LONG KICK 1		
● 16	MACHINE KICK 1		
● 17	MACHINE KICK 2		
● 18	PCM KICK		
● 19	ROOT KICK 1		
● 20	ROOT KICK 2		
● 21	RUFF KICK		
● 22	SDS KICK 1		
● 23	SDS KICK 2		
● 24	SMUGL KICK 2		
● 25	SUB KIK		
● 26	TEK KICK		
● 27	TEKKI KICK		
● 28	TENEMENT KICK		
● 29	THIK KICK		

\*THIS IS A WEB APP

サンプリングするたびに、そのサウンドはサウンドライブラリに保存されます。

サンプルは次の空きスロットに保存され、自動的に順番に割り当てられます。

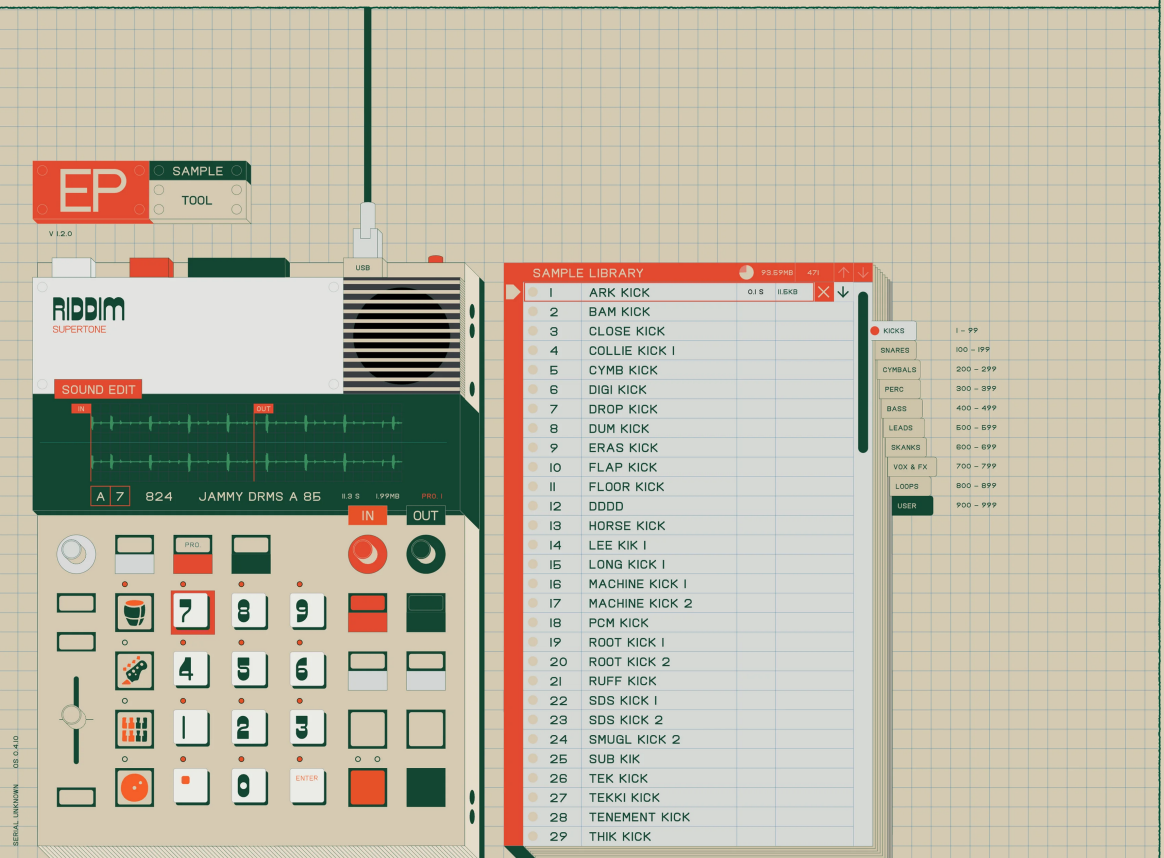
プロのヒント！お気に入りのアシッドシンセをサンプリングしたい場合、Soundボタンを押し続けながらパッドで番号（例：3..0..3..）を入力、Enterキーを押した後、Sampleボタンを押すことで保存先を指定できます！

## 10.2 サンプルツール

[目次へ戻る](#)

サンプルやプロジェクトをコンピュータとやり取りするには、ep sample tool を使用します。

### サンプルツール



RIDDIM を USB-C で接続し、以下のサイトにアクセスしてください：  
[teenage.engineering/apps/ep-sample-tool](http://teenage.engineering/apps/ep-sample-tool)

プロのヒント！RIDDIMはネイティブサンプリングレートより低いサンプルもサポートします。ep sample tool経由でサンプルを転送する際、オーディオファイルのサンプリングレートが46875 より低い場合、そのレートが保持されます。RIDDIMの容量節約やローファイサウンドの実現に最適です！ 11.025 kHz/16 ビットモノラルで約50分ものデータを128 MBに収められます！

## 10.3 チョップ

ビート制作における優れたテクニックとして、ドラムのビートやコード進行を細かく分割して試してみる方法があります。パッドを使用してランダムな順番で再生し、グルーヴ感のある組み合わせを見つけましょう。

### サンプルをチョップする



サンプルを異なるパッドに分割したい場合、RIDDIMが自動で行う「AUTO-CHOP」か、手動で行う「LIVE CHOP」を選択できます。

サンプルを個々のスライスにインテリジェントに分割し、サンプルが必要とする数のパッドに割り当てます。

(shift) + (SAMPLE) = (CHOP)

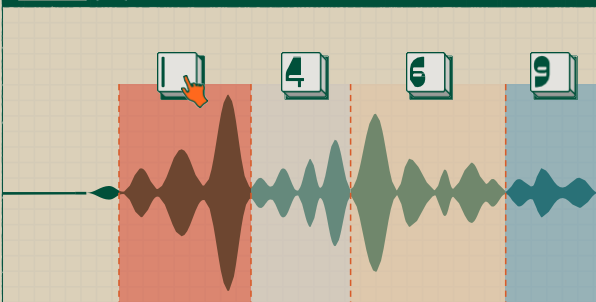
### オートチョップ



(groupa)-(groupd)を押してAUTO-CHOPを適用するグループを選択します。これによりパッド割り当てがリセットされるため、空のグループか上書きしても問題ないグループを選択していることをご確認ください。

サンプルのチョップポイントはビートラッキングで自動検出され、左下から右上に順に配置されます。( - )/( + )でスライスの数を決定します

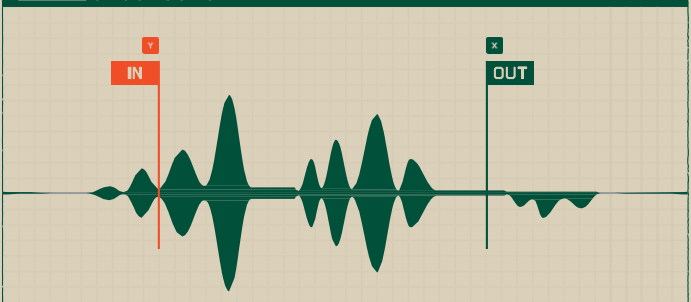
### ライブチョップ



スライスしたい箇所が分かっている場合は、LIVE CHOPを試してみましょう。直感的な操作でサンプルのカット位置を直接コントロールできます。

CHOPモード中にパッドを押すとチョップされます。パッドを押した時間に応じてブレイクが割り当てられます。サンプル演奏中にパッドを押し続けると、パッド全体にわたりチョップが割り振られます。

### IN/OUTポイント



サウンドの調整が必要な場合は、パッドを選択し (knobX) と (knobY) を回してチョップのスタート点と終了点を微調整できます。

プロのヒント！ (shift) を押しながら (knobX) と (knobY) を回すと、より精密なコントロールが可能になり、正確なスタート点と終了点を見つけられます。

## 10.4 タイミング

リズム感にかかわらず、クオンタイズが助けに！TIMINGでは、ステップシーケンサーのノートインターバルを手動で選択できるほか、クオンタイズ録音の有効化/無効化も可能です。

### ノートインターバル イラスト

BAR																
BEAT	1!				2!				3!				4!			
1/1																
1/2																
1/4																
1/8																
1/8T																
1/16																
1/16T																
1/32																

1 = 1小節あたり1ステップ  
2 = 1小節あたり2ステップ

4 = 1小節あたり4ステップ  
8 = 1小節あたり8ステップ

16 = 1小節あたり16ステップ  
32 = 1小節あたり32ステップ

8Tと16Tは3連符バリエーションです。

8T = 1小節あたり12ステップ  
16T = 1小節あたり24ステップ

### タイミング

MAIN 16 Q V

TIMING

ノートのインターバルを調整するには (TIMING)を押してください。

### タイミング

MAIN 16 Q V



### タイミング

MAIN 50 Q V SWING



### タイミング

MAIN Q V



(KNOBX)ノブはノートインターバルをコントロールします。

(KNOBY)ノブはスウィングをコントロールします。  
(1/8および1/16ノートインターバルにのみ適用されます)。

(-)と(+)は、クオンタイズ(-)とフリータイム(+)の切り替えを行います。クオンタイズ録音では、録音したサウンドは常に選択したノートインターバルにスナップされます。

フリータイムでは、ゆるやかさを保ち、演奏したままのサウンドを録音します。

## 10.4.1 ノートリピート

ハイハットの録音は簡単です！パッドを押しながら「TIMING」ボタンを押し続けると、選択したノートインターバルに合わせてサンプルが再生されます。

ノートリピート	ノートリピート・ホールド
(TIMING)を押したままパッドを押すと、そのパッドのノートリピートがトリガーされます。	(TIMING)を押した後、(shift)を押しながらパッドを押すと、そのパッドのノートリピートをホールドします。
プロのヒント！ベロシティが有効な時はプレッシャーに反応します！	プロのヒント！ノートリピート1はサンプリンググループの再生に使用できます。ホールド中のノートリピートを解除するには、同じパッドで同じ操作を繰り返してください。

## 10.4.2 タイミングの修正

ビートは気に入っていて、たった一音を除いて全てが完璧、全てをクオンタイズしたくないということもあるでしょう。

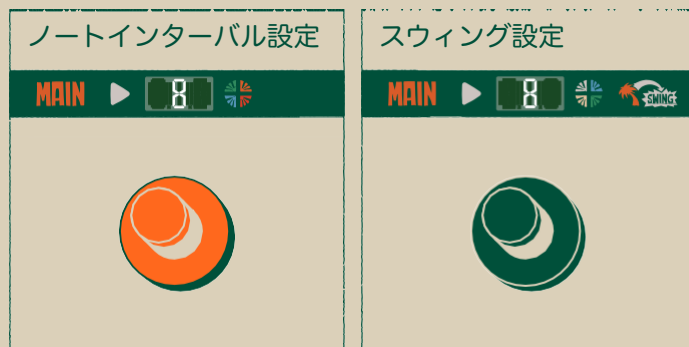
(TIMING) (CORRECT) 機能を使用して、個々のパッドやノートまでクオンタイズすることができます。魔法のような感覚を損なうことなく、全てが自然に収めることができます。

タイミング修正	パッドのクオンタイズ	ノートリピート

(shift) と (TIMING) を押してタイミング修正を有効にします。

停止中にパッドを押すと、そのパッドに記録されたステップを全てクオンタイズします。

再生中にパッドを押し続けると、押し続けている間に出力されたノートをクリックサイズします (修正されたノートの数がディスプレイに表示されます)。



(KNOBX) を回して、修正したいノートのインターバルを調整します。

ノートインターバルが 8 または 16 に設定されている場合、(KNOBY) を回してスウィングを調整します。

## 10.5 ループ

ループは繰り返しパターンを生み出し、驚くほどキャッチーで記憶に残るものにも、あるいは煩わしいものにもなり得ます。

追加のインストゥルメントやサウンドをレイヤーするための土台と捉えてみてください。

また、時間の経過とともに微調整したり変化をつけたりすることが可能で、楽曲に決定的な特徴を与えることもできます。

LOOP機能は、わたし達がつい愛してやまないOB-4 magic radioに着想を得ています。



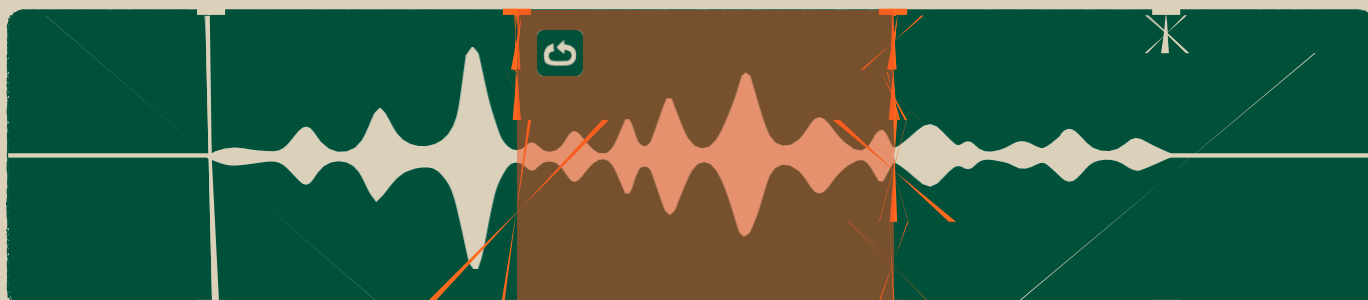
(shift)と(tempo)を同時に押してループを作成します。

ループモードでは(KNOBX)ノブを使用してループの長さを設定します。

(KNOBY)ノブを使用して、ループ位置を前後スライドさせます。スライドはテンポに同期します。ディスプレイにループポジションを反映します。

(tempo)を押すと即座にループを終了、(main)を押すと次の小節でループを終了します。

### ループ



x LENGTH

y SLIDE

## 11





## エフェクト

いよいよお楽しみの時間です。あなたのトラックに個性を加えましょう！




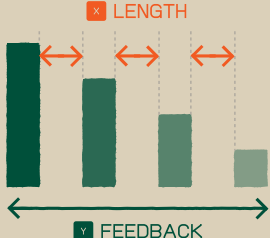
(FX)ボタンで、ディレイ、リバーブ、ディストーション、コーラス、フィルター、コンプレッサーをご利用いただけます。

各グループは1つのマスターエフェクトに送られ、ミックス全体はマスターコンプレッサーを通ります。

さらに、ライン入力からのライブ信号は、選択されたエフェクトに送ることができます。

エフェクトの有効化	エフェクトの選択	エフェクトレベル	ソロ
			
再生中に(fx)を押します。	(-)と(+)でエフェクトを切り替えます。	エフェクトの調整にはフェーダーを使用します。 フェーダーを動かして、現在のグループのエフェクト量を調整します。	再生中に(fx)を押したままグループパッドを押すと、そのグループをソロにします。 プロのヒント！(fx)を押したまま複数のグループパッドを押すと、複数のグループを同時にソロにできます。

## 11.1 ディレイ

ディレイ	ディレイ長	フィードバック	ダイアグラム
			
ディレイはエコーのようなものです。オリジナルのサウンドを何度も繰り返すことで、谷間や水槽にいるかのようなサウンドを作り出します！	(KNOBX) ノブを回すとディレイの長さを調整できます。これにより繰り返しの間の時間が変わります。	(KNOBY) ノブを回すとディレイのフィードバックを調整できます。これにより繰り返しの回数が変わります。	

## 11.2 リバーブ

リバーブ	リバーブ長	カラー	リバーブ長について
			





リバーブを使えば、巨大な教会に  
いるようなサウンドにも、小さなルー  
ムにしているようなサウンドにもでき  
ます。深いリバーブは、サウンドを海  
の波のように広々と響かせます。

(KNOBX) ノブを回すとリバー  
ブの長さを調整できます。これに  
よりルームの大きさが変わります。

(KNOBY) ノブを回すとリバー  
ブのカラーを調整できる。高域や低域  
をフィルターしてリバーブを「暗  
く」または「明るく」することがで  
きます。

リバーブは小さなルームから大聖堂  
まで、空間のサウンドを再現しま  
す。

## 11.3 ディストーション

### ディストーション



ディストーションでロックを炸  
裂、ビートを刻みパンチのあるサ  
ウンドに！

### ドライブ



(KNOBX) ノブを回すとディス  
トーションのドライブ量を調整でき  
ます。サウンドの歪みを強めたり弱  
めたりします。

### カラー



(KNOBY) ノブを回すとディス  
トーションのカラーを調整できま  
す。高周波数や低域をフィルタ  
ーで除去・共鳴させ、ディスト  
ーションをさらにクレイジーな音に  
します。

### ディストーションについて

NORMAL



DISTORTED

ディストーションは波形の最も大  
きな部分をクリップし、温かみのある  
ファジーなサウンドを生み出しま  
す。

## 11.4 コーラス

### コーラス



コーラスで音を広がらせて波打た  
せる。ノブを回せば分厚いコードを、  
荒れ狂うドラムを生み出せるでし  
ょう！

### モジュレーション



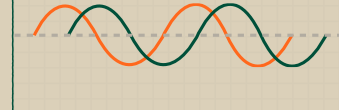
(KNOBX) ノブを回すとコーラ  
スの変調度を調整できます。これ  
はサウンドの揺れ幅をコント  
ロールするものです。

### フィードバック



(KNOBY) ノブを回すとコーラ  
スのフィードバックを調整できま  
す。信号を自身にフィードバック  
させることで、エフェクトのかかり  
具合を制御し、上げれば大きな  
響きを生み出します。

### コーラスについて



コーラスはオーディオを掛け合  
わせ、より豊かなサウンドを創り  
出します。

## 11.5 フィルター

### フィルター

### カットオフ

### レゾナンス

### フィルターについて



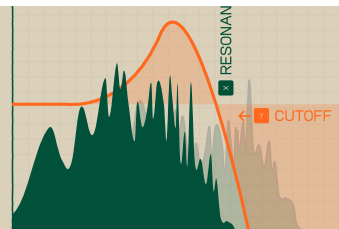
もっとメロウなサウンドを探している？フィルターを試してみましょう！フィルターは高域や低域をカットし、音の特性を変える優れた方法です。



(KNOBX) ノブを回してカットオフを調整します。これによりカットする周波数帯域を設定できます。左に回すと高域を、右に回すと低域をカットします。



(KNOBY) ノブを回すとレゾナンスを調整できます。これによりフィルターの効果が強調され、素晴らしいスイープサウンドを生み出せます。レゾナンスを上げてから、(KNOBX) ノブでカットオフを動かしてみてください！



フィルターは特定の周波数をカットしたり強調したりすることで、サウンドを形作ることを可能にします。

## 11.6 コンプレッサー

### コンプレッサー



ドラムにパンチを加え、コンプレッサーでダイナミクスをコントロールしましょう！

### ドライブ



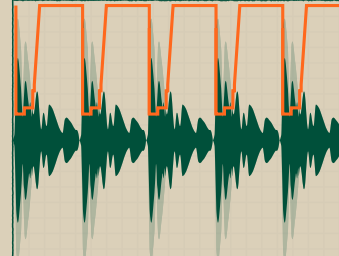
(KNOBX) ノブを回してドライブを調整します。これにより、コンプレッサーに入力されるオーディオの音量をコントロールすることができます。

### スピード



(KNOBY) ノブを回してスピードを調整します。これにより、コンプレッサーが音を押さえつける速度が変わります。ドライブとスピードを上げて、コンプレッサーがサウンドにパンチを加える効果を試してみましょう。

### コンプレッサーについて



コンプレッサーは入力音の大きな部分を押さえ込み、全体の音量を上げ、ダイナミクスを抑えつつパンチ感を出すことを可能にします！

## 11.7 フェイザー

### フェイザー



フェイザーでビートを宇宙に、あるいは水中に送り込みましょう。

### モジュレーション



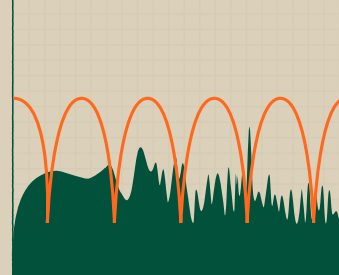
(KNOBX) を回してフェイザーの変調を調整します。これはサウンドの揺らぎを生むレートを調整します。

### フィードバック



(KNOBY) を回すとフェイザーのフィードバックを調整できます。信号を自身にフィードバックさせることで、エフェクトの強調度をコントロールします。設定を上げるとよりレゾナンスが増します！

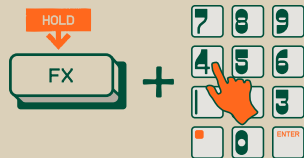
### フェイザーについて



フェイザーはサウンドの位相をシフトさせ、それをオリジナルのオーディオにフィードバックします。これにより共鳴するピークが生まれ、不規則な間隔で周波数をカットするコムフィルターの効果が生み出されます。

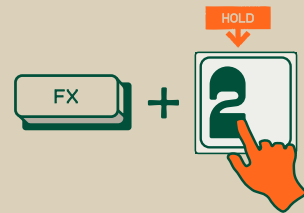
FXボタンを押し続けると、パッドがパンチインFXとして機能します。パンチインFXはビートに素早くバリエーションを加える機能で、それぞれが独特のキャラクターを持ち、自分の作ったパターンをパフォーマンスに即座に取り入れることが可能です。

#### パンチインFX



(FX) ボタンを押しながらパッドを押すと、パンチインエフェクトがトリガーされます。

#### プレッシャーセンシティブ



パンチインエフェクトは圧力感知式になっており、複数のエフェクトを組み合わせ可能です。

## 11.9 ライブインプットFX

入力ジャックにサウンドを接続し、内蔵エフェクトでプロセッシングすることができます！

#### MAIN



(MAIN) ボタンを押してメインモードに入ります。

#### 入力ゲイン



(KNOBX)ノブを回して入力音量を調整します。

#### センドレベル



(KNOBY)ノブを回して内蔵エフェクトのセンドレベルを調整します。

## 11.10 出力

マスターコンプレッサーでよりタイトなサウンドに、ドライブを調整してコンプレッションの効果を強め、スピードでコンプレッサーの入力信号に対する反応を調整できます。



(shift)と(fx)を同時に押して出力設定(master compressor)画面へ進みます。



(KNOBX)ノブを回してドライブ量を調整します。

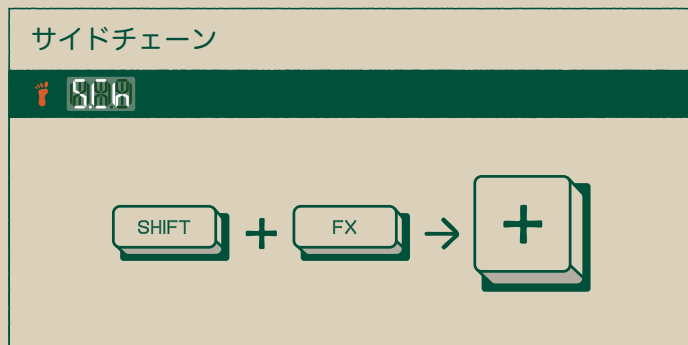


(KNOBY)ノブを回して速度を調整します。このノブを大きく回して、ビートにどのような変化が生まれるかお試しください。

## 11.10.1 サイドチェーン

時にはサウンドがうまくなじまず、特定のサウンドを適切な位置に配置する必要が生じることもあります。また、キックを使ってベースを前面に押し出したい場合もあるでしょう。そんな時に役立つのがサイドチェーンです！

RIDDIMのサイドチェーンはノートトリガーを使用し、サイドチェーンコンプレッサーを動作させます。つまり、サウンドがなくてもサイドチェーンコンプレッサーをトリガーでき、長さやシェイプを正確に調整できます。



サイドチェーン設定を開くには、(shift)と(fx)を押して出力設定(master compressor)に入り、その後(+)を押します。



グループパッドを押したまま、サウンドを選択すると、サイドチェーンのソースとして追加されます。



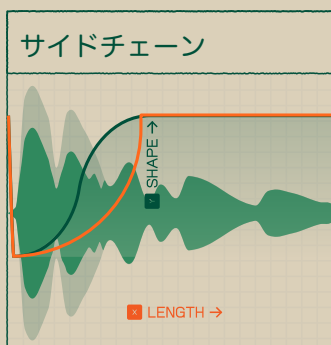
(shift)を押したままグループパッドを押すと、サイドチェーンの宛先として追加されます。



(KNOBX)を回して、ダッキングの長さを調整します。

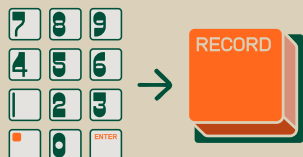


(KNOBY)を回して、ダッキングの形状を調整します。



## 12.1 リサンプリングによる独自のループ作成

## ① ビートを作る



グループにビートを録音します。そのグループ内にループに含めたいすべての要素が含まれていることを確認してください。

サンプリングしたくない音やグループがある場合は、フェーダー（グループの場合）または Sound モードの (KNOBX) ノブ（個別のサウンドの場合）を使って音量を調整してください。

## ② SAMPLEを押す



(sample) を押してサンプルモードに入ります。

## ③ リサンプルモードに切り替える



(+) ボタンを押して、リサンプルモードに切り替えます。

## ④ ハンズフリーサンプルに入る



(shift) ボタンを押したまま、サンプルループを保存したいパッドを押してください。これによりハンズフリーサンプリングが開始されます。既にそのパッドにサウンドが入っている場合、新しいサンプルループに置き換わります。

サンプルの長さを延長したい場合は、ハンズフリーサンプリング実行中に (+) を押してください。押さない場合、現在のグループのパターン長がサンプルの長さとして使用されます。サンプリングをスタートするには play を押してください。

## ⑤ メインモードに戻る



(main)を押してメイン画面に戻り、サンプラーを終了します。

## ⑥ サンプルを試聴する



サンプリングしたパッドを長押しすると、サンプルをプレビューできます。

サンプルを再録音する場合は、手順2に戻り、上記の手順を繰り返してください。

## ⑦ サウンドエディットモードに入る

## ⑧ TIMEに移動する



(shift)と(sound)を押すと、サウンドエディットモードに入ります。



(+)を押し、TIME画面に進みます。

## 9 タイムストレッチモードを変更する



(knobx)を回し、BPMタイムストレッチモードを有効にします。

プロジェクトのBPMがサンプルのBPMと一致している限り、テンポ調整は不要ですが、必要に応じて(knoby)を回してサンプルのソーステンポを変更できます。

## 10 サウンドエディットの保存



(shift)と(sound)両方を押し続けると、サウンドエディットの調整がサンプルに保存されます。

この手順後は、サンプルをロードするたびに、設定されたタイムエディットの内容がサンプルに適用されます。

## 11 メインモードに戻る



(main)を押してメイン画面に戻り、サウンドエディットを終了します。

## 12 既存のサウンドを削除する



ERASEとループにサンプリングしたサウンドを含むグループパッドを同時に押して、録音したシーケンスを削除します。これらはループから再生されるため、不要となります。

## 13 ループを待機する



ループが設定されたパッドを押すと、ループがアーム状態になります。

これにより、シーケンススタート時にループが再生されますが、シーケンスには保存されません。

## 14 ループスタートアップシーケンスを保存する



該当するグループパッドと(record)を長押しすると、ループのシーケンスのスタートアップに保存されます。

これにより、現在のパターンにループが保存され、そのパターンにスイッチすると、常に最初のビートでループがトリガーされます。



playボタンを押すとループが再生されます。サンプリングした全てのサウンドがループに含まれます。

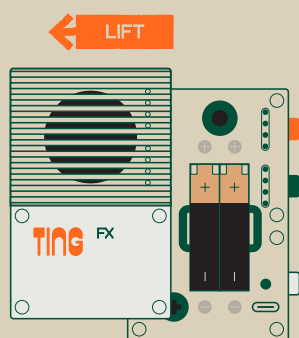


追加のサウンドをレイヤーしたり、さらにループを作成して重ねたりすることが可能です！

## 12.2 RIDDIMとの接続

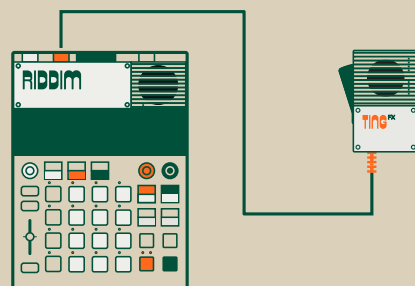
[RETURN TO INDEX](#)

### ① TINGの電源を投入する



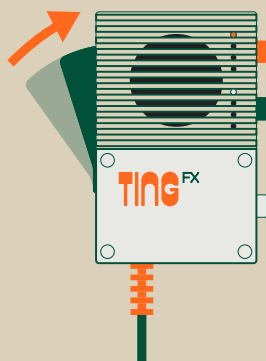
TINGのカバー下に電池が入れられ、点灯していることを確認してください。

### ② 接続する



TINGの出力をRIDDIMのオーディオ入力に接続します。

### ③ プッシュ・トーク



TINGの左側にあるハンドルを押して、マイクをオンにしてみましょう。マイクに向かって話し、音量をテストしてください。

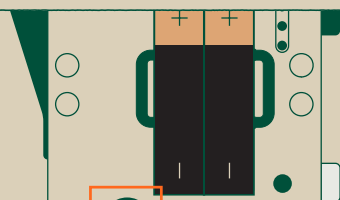
### ④ 入力ボリュームを調整する



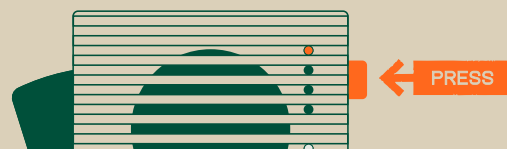
メインモードでは、(knobx)を回して入力音量を調整できます。

プロのヒント！メインモード中に(knoby)を回すと、TINGのサウンドをRIDDIMの内蔵エフェクトに送ることができます。

### ⑤ TINGのボリュームを調整する



### ⑥ FXを変更する







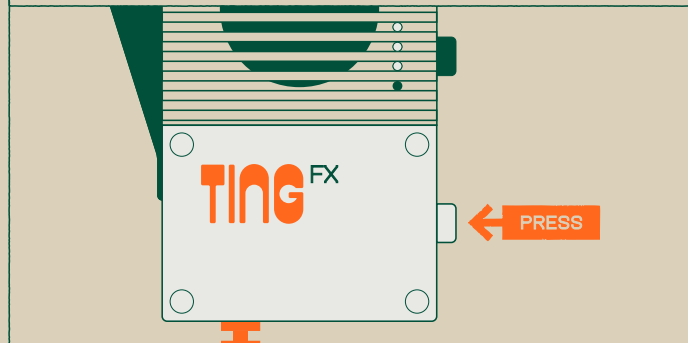
ティンの音量をさらに上げたい場合は、底面カバーを外し、緑色のボリュームポットを回して調整できます。



TINGの右側にあるオレンジ色のボタンを押すと、マイクに適用されるエフェクトを変更できます。

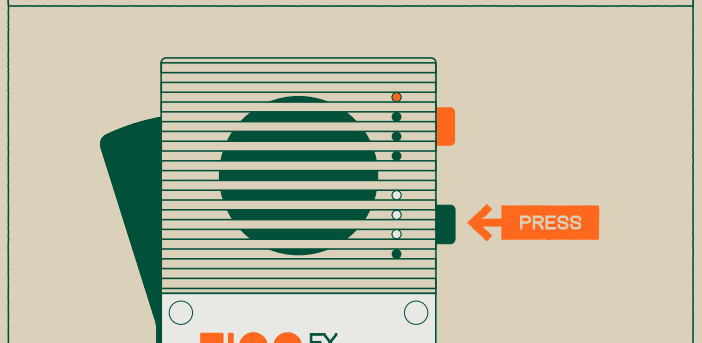
TINGには4種類のエフェクトが内蔵されています：エコー、エコー+スプリング、ピクシー、ロボット

#### 7 TINGのサンプルを再生する



TINGの右側にある白いボタンを押すと、ロードされた4つのサンプルのいずれかを再生できます。

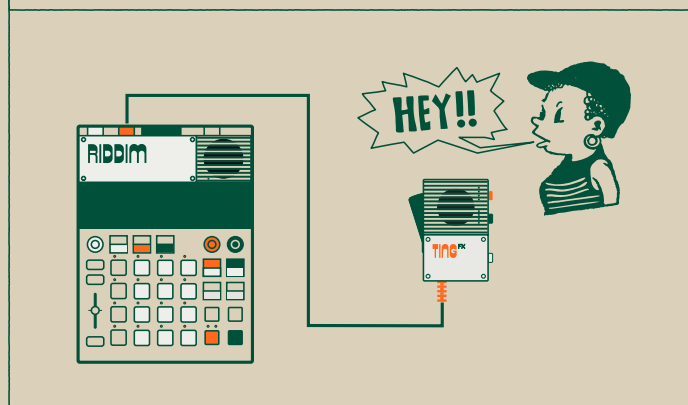
#### 8 サンプルを変更する



TINGの右側にある緑色のボタンを押すと、利用可能な4つのサンプルを切り替えられます。

TINGにロードされたサンプルを変更するには、コンピューターに接続し、新しいサンプルを追加してください。

#### 9 RIDDIMとTINGを一緒に使う



RIDDIMとTINGはどちらもスタンドアロンで使用できますが、一緒に使用すれば、もっと楽しい体験を提供してくれます。

RIDDIMで曲を再生し、TINGで歌いながら、声にエフェクトを加えたり、サンプルをトリガーすることができます。

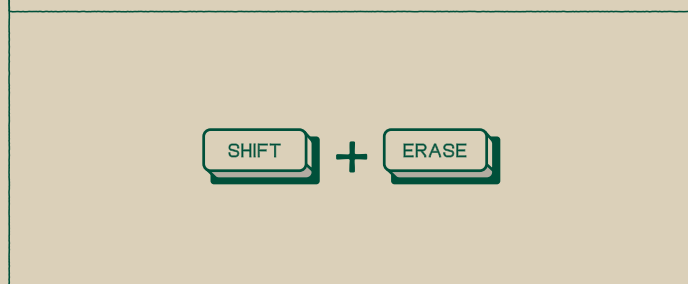
DONE!

WELL  
DONE!

以上でRIDDIMとTINGを一緒に使用する方法すべてをマスターできました！

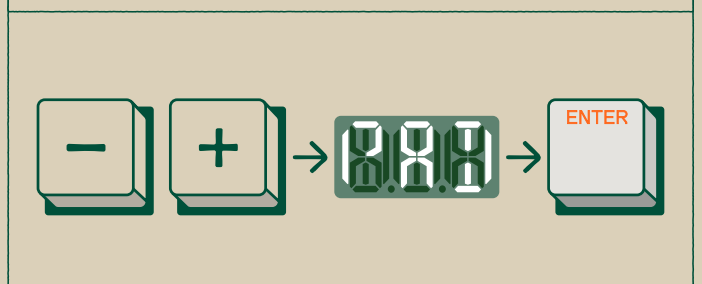
## 12.3 ベロシティ感度を有効にする

#### 1 RIDDIMとTINGを一緒に使う



(shift) キーと (erase) キーを押して、システム設定画面へ進みます。

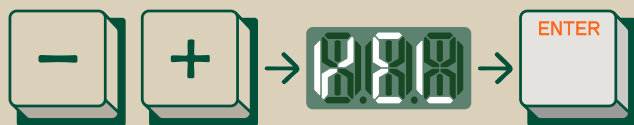
#### 2 RIDDIMとTINGを一緒に使う



(-) キーと (+) キーを使用して、パッド設定画面へ移動し、パッドの上で (enter) キーを押します。

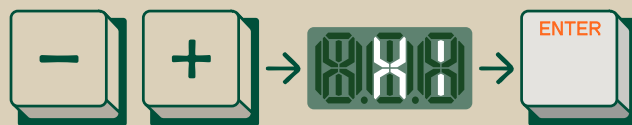


### ③ ベロシティ設定に移動する



(-)と(+)を使用してVELまで移動し、(ENTER)を押します。

### ④ ベロシティモードを選択する



(-)と(+)を使用して以下の設定から (ENTER)を押してベロシティ設定を  
選択します：  
OFF (ベロシティ感度なし)  
HI (弱めに演奏する場合)  
LOW (強めに演奏する場合)

### ⑤ MAINに戻る



( main ) ボタンを押してメイン画面に戻りシステム設定を終了します。

### ⑥ パッドを演奏しましょう！



パッドを叩いて、ベロシティ感度を確認しましょう！

## 12.4 キーモードでのスケール変更

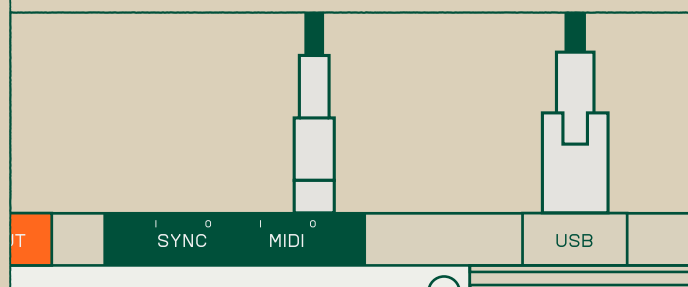
### ① MAINに移動する



はじめに、メインモードになっていることを確認してください。

(main) を押すと、デバイスのどのページからでもメインモードに入ることができます。

### ② サンプルを選択する



スケール演奏したいパッドを選択します。

### ③ KEYSモードに移動する



(+) キーを押してリサンプルモードに切り替えます。

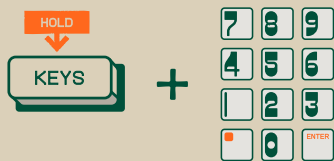
パッドがキーボードに変わり、選択したサンプルがスケール上でトランポーズされます。

### ④ オクターブを変更する



(keys) キーを押したまま、(-) または (+) キーを押すとオクターブを変更できます。

## 5 トランスポーズ



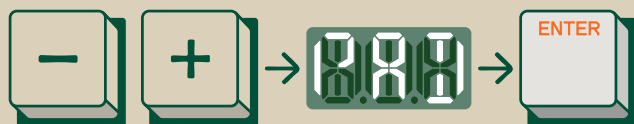
(keys)キーを押しながらパッドを押すと、スケールをトランスポーズできます。

## 6 システム設定



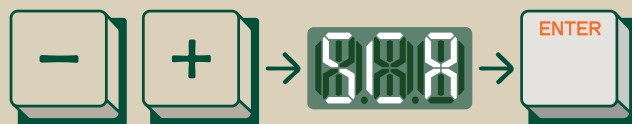
スケールを変更するには、(shift)と(eraser)キーを押してシステム設定画面に移動します。

## 7 パッド設定



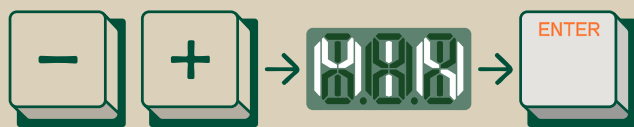
(-)と(+)キーを使用してパッド設定に移動し、パッド上で(enter)キーを押します。

## 8 スケール設定



(-)と(+)キーを使用して、SCAまで移動し、(enter)を押します。

## 9 スケールの変更



(-)と(+)キーを使用して、以下のスケールから選択します

12T - 12音平均律 (デフォルト)  
maj - メジャー (イオニアンモード)  
min - マイナー (エオリアンモード)  
dor - ドリアンモード  
phr - フリジアンモード  
lyd - リディアンモード  
mix - ミクソリディアンモード  
loc - ロクリアンモード  
ma.p - メジャーペンタトニック  
mi.p - マイナーペンタトニック

(enter)を押してスケール設定を選択してください

## 10 システム設定の終了



(main) キーを押してメイン画面に戻りシステム設定を終了します。

以降は、keys モードに入ると、パッドが選択したスケールにトランスポーズされます！

## 12.5 演奏中にメトロノームを有効にする

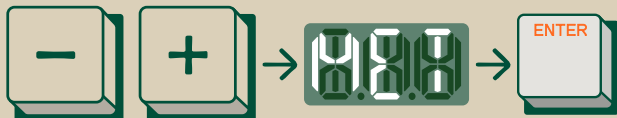
### 1 システム設定を開く

### 2 シーケンサー設定に移動する

(shift) と (erse)を同時に押して、システム設定に入ります。

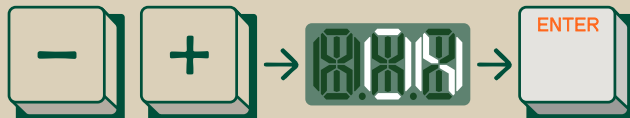
(-)(+)を使用してシーケンサー設定に移動し、パッドの(enter)を押します。

### ③ メトロノーム設定に移動する



(-)(+)を使用してMETに移動し、(enter)を押します。

### ④ メトロノームモードを選択する



(-)と(+)を使用して、以下の設定から選択してください：

選択後、(enter)を押してメトロノーム設定を確定します。

on - 録音+再生時にメトロノームを有効化  
rec - 録音時のみメトロノームを有効化 (デフォルト)  
cnt - カウントイン時のみメトロノームを有効化

### ⑤ メインに戻る



(main)を押してメイン画面に戻り、システム設定を終了します。

### ⑥ テンポ



(tempo)を押してテンポモードを開きます。

### ⑦ メトロノームのボリュームをあげる



(knoby)を回してメトロノームの音量を上げます。

### ⑧ 再生する



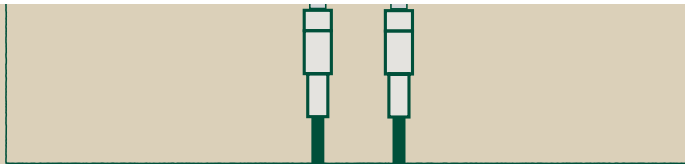
(play)を押してメトロノームのサウンドを確認してください。

## 12.6 2台のRIDDIMユニットを同期させる

### ① はじめに

### ② SYNCに接続する





この セットアップでは、2 台の RIDDIM デバイスと 別途3.5 mm - 3.5 mm ケーブルが必要となります。

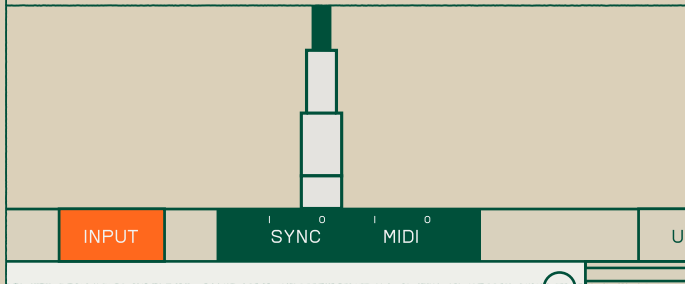


まず、双方の RIDDIM デバイスが、入力と出力の両方で 1/16 sync に設定されていることを確認してください。

ケーブルを一方の RIDDIM の sync out に差し込み、もう一方の RIDDIMのSYNC IN に接続します。

## 12.7 ポケットオペレーターをRIDDIMに同期させる

### ① ポケットオペレーターをRIDDIMに接続する



3.5mmケーブルの一方をRIDDIMの SYNC OUT端子に接続し、もう一方をpocket operatorの左側にある入力ジャックに接続します。

### ② ポケットオペレーターをSYNC 1に設定する



画面にSYと表示されるまで、右端のノブ下にあるファンクションボタンとBPMボタンを押します。

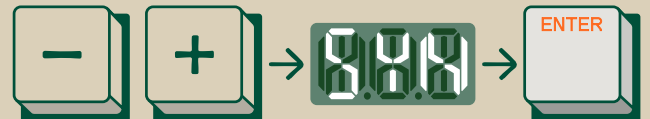
これにより、入力ジャックからの同期パルスを検知し、出力ジャックからステレオオーディオを出力します。

### ③ システム設定に入る



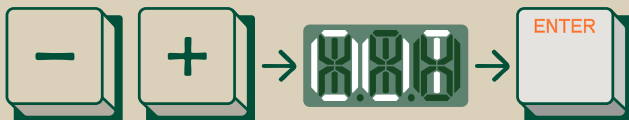
(shift)と(eraser)キーを押してシステム設定画面に移動します。

### ④ SYNC設定に移動する



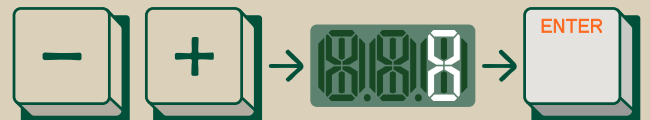
(-)と(+)を使用して SYNC 設定まで移動し、パッドの(enter)を押します。

### ⑤ SYNC > OUT設定に移動する



(-)と(+)を使用して OUT まで移動し、パッドの(enter)を押します。

### ⑥ SYNC > OUT > 8に移動する



(-)と(+)を使用して8に移動し、(enter)を押します。

### ⑦ SYNC 8

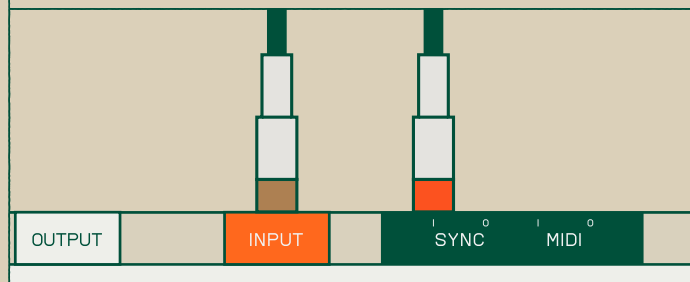
### ⑧ 再生 !

これで RIDDIM が SYNC OUT  
ジャックから 1/8 クロックパルスを  
送出します。つまり、1/8 クロック  
を受信するあらゆるデバイスと同期  
が可能となります。

pocket operator の再生ボタンを押  
した後、RIDDIM の (play) を押す  
と、両ユニットが同じ BPM で同期  
します！

## 12.8 RIDDIMをポケットオペレーターに同期させる

### ① RIDDIMをポケットオペレーターに接続する



このセットアップでは、3.5mmステレオ (TRS) から2本の3.5mmモノ (TS) ケーブルへの変換ケーブルが必要となります。

ステレオ端子をpocket operatorの出力端子に接続し、右チャンネル (リング端子 - 当社のケーブルでは赤色) をRIDDIMの入力ジャックに、左チャンネル (チップ端子 - 当社のケーブルでは茶色または白色) をRIDDIMのSYNC INPUTジャックにそれぞれ差し込んでください。

### ② ポケットオペレーターをSYNC 1に設定する



画面にSYと表示されるまで、右端のノブ下にあるファンクションボタンとBPMボタンを押します。

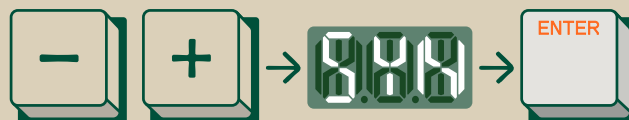
これにより、出力ジャックの左チャンネル (ディップ) から同期パルスが送信されます。

### ③ システム設定に入る



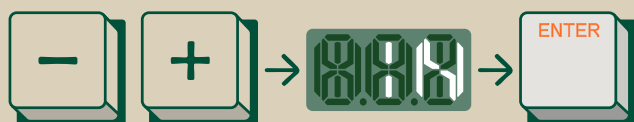
(shift)と(eraser)キーを押してシステム設定画面に移動します。

### ④ SYNC設定に移動する



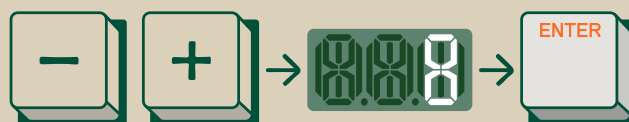
(-)と(+)を使用して SYNC 設定まで移動し、パッドの(enter)を押します。

### ⑤ SYNC > IN 設定に移動する



(-)と(+)を使用して IN まで移動し、パッドの(enter)を押します。

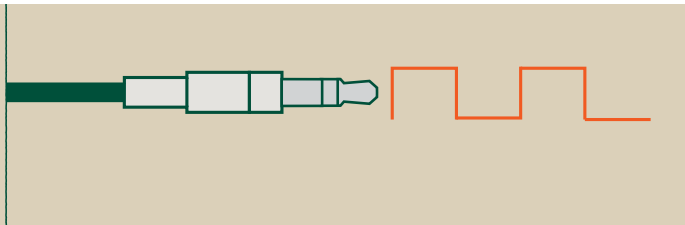
### ⑥ SYNC > IN > 8に移動する



(-)と(+)を使用して 8 に移動し、(enter)を押します。

### ⑦ SYNC 8

### ⑧ 再生！



RIDDIMは、SYNC-INジャックの1/8クロックパルスを受信します。つまり、1/8クロックを送るあらゆるデバイスとの同期が可能となります。

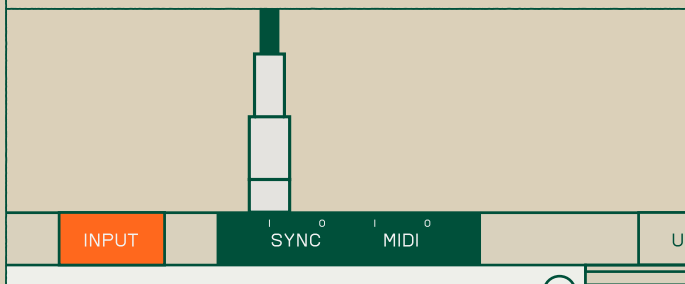


pocket operatorの再生ボタンを押すと、RIDDIMはシンク信号を受信次第、直ちに再生を開始します。両デバイスは同一のBPMで同期します。

プロのヒント！このセットアップにより、pocket operatorからのオーディオ信号にRIDDIMの内蔵エフェクトを追加できます！

## 12.9 RIDDIMをビンテージドラムマシンに同期させる

### ① RIDDIMをドラムマシンに接続する



まず、3.5mmケーブルの一方をビンテージドラムマシンの SYNC OUT 端子に接続し、もう一方を RIDDIM の SYNC IN 端子に接続してください。

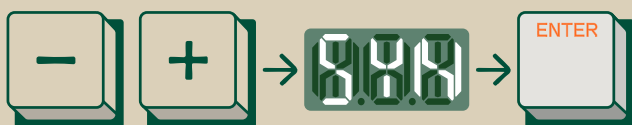
一部ビンテージドラムマシンでは、DIN-sync 規格が使用されており、アダプターまたは専用ケーブルが必要となります。

### ② システム設定に入る



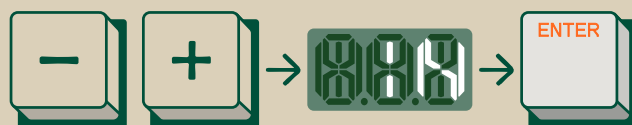
(shift)と(eraser)キーを押してシステム設定画面に移動します。

### ③ SYNC設定に移動する



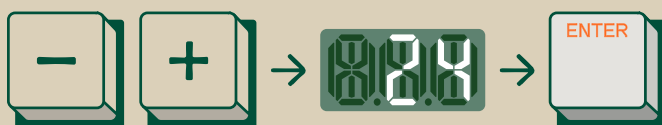
(-)と(+)を使用して SYNC 設定まで移動し、パッドの(enter)を押します。

### ④ SYNC > IN設定に移動する



(-)と(+)を使用して IN まで移動し、パッドの(enter)を押します。

### ⑤ SYNC > IN > 24に移動する



(-)と(+)を使用して 24 に移動し、(enter)を押します。

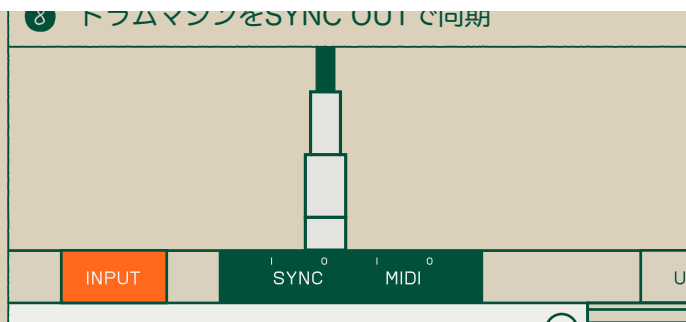
### ⑥ SYNC 24



RIDDIMは、SYNC-INジャックの SYNC24クロックパルスを受信します。クロックを送るあらゆるデバイスとの同期が可能となります。

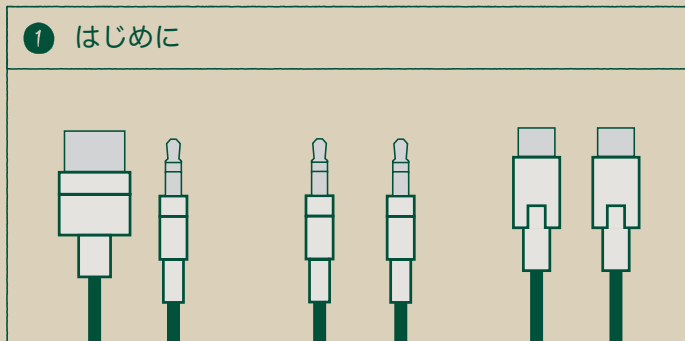


ドラムマシンの再生ボタンを押すと、RIDDIMはシンク信号を受信次第、直ちに再生を開始します。両デバイスは同一のBPMで同期します。



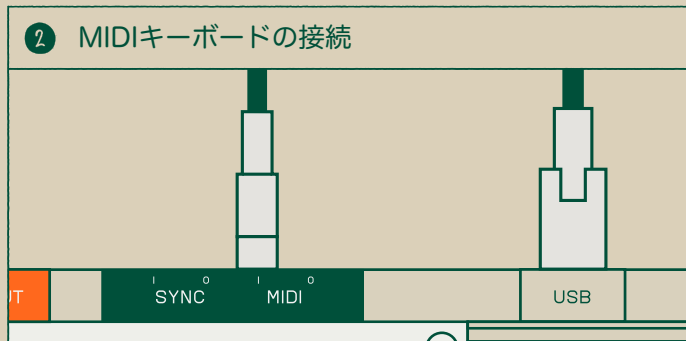
RIDDIMにドラムマシンを同期させる場合は、前述の手順と同様の操作で、RIDDIMのSYNC OUTをドラムマシンのSYNC INに接続、その後SYNC > OUT > 24に移動してください。

## 12.10 MIDIキーボードでRIDDIMを制御する

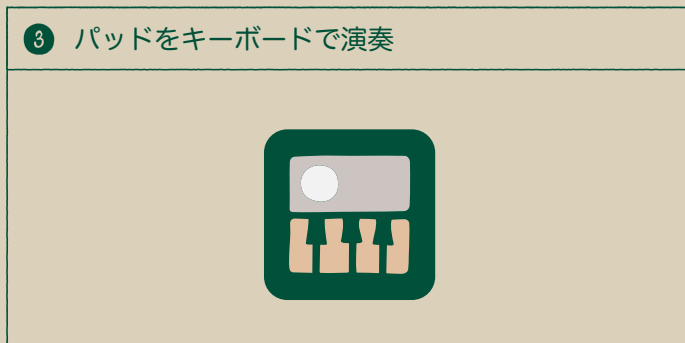


このセットアップでは、お使いのMIDIキーボードにより、3.5mmステレオ (TRS) からMIDI DINへの変換ケーブルが必要となります。一部のMIDIキーボードはTRS MIDI端子を備えているため、3.5mm TRSケーブルでキーボードとRIDDIMの直接接続が可能です。

USB MIDIキーボードを利用する場合、RIDDIMとMIDIキーボードの間にはMIDIホスト (通常はUSB-C接続のコンピューター、または専用のMIDIホストボックス) が必要です。



MIDIキーボードを接続すると、RIDDIMは演奏されたノートを検知し、画面上のMIDIまたはUSBアイコン (使用する入力方式に応じて) が点灯します。

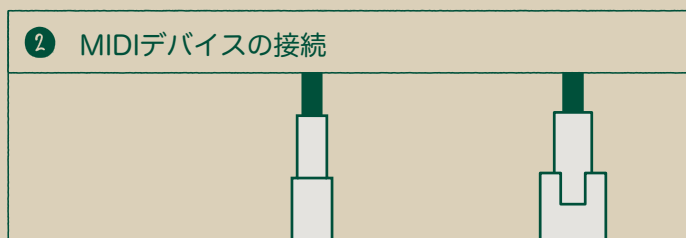
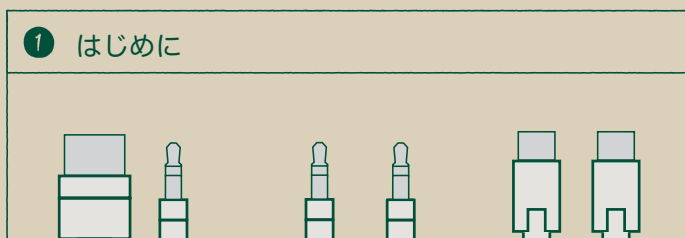


キーボードで演奏したノートがRIDDIMのパッドをトリガーします！



特定のパッドをキーボード全体でトランスポートして演奏したい場合は、(keys)ボタンを押します！

## 12.11 外部MIDIをRIDDIMでシーケンスする



このセットアップでは、お使いのMIDIデバイスにより、3.5mmステレオ（TRS）からMIDI DINへの変換ケーブルが必要となります。

一部のMIDIデバイスはTRS MIDI端子を備え、3.5mm TRSケーブルを使用することができます。また、対応のUSB MIDIデバイスにはUSB-Cケーブルを使用できます。

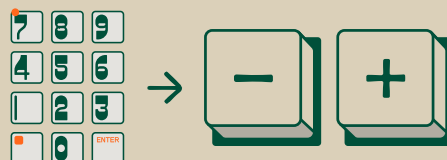
MIDIデバイスを接続後、RIDDIMはデバイスへMIDIノートを送信できるようになります。

### 3 サウンドエディットモード



(shift)と(sound)を押してサウンドエディットモードに切り替えます。

### 4 パッドでMIDIチャンネルの設定



パッドを選択後、(-)と(+)を使用してパッドのMIDI設定画面へ移動します。

プロのヒント！(sound)を押しながらパッドの値を000に設定すると、ボイスを消費せずにMIDI信号を送信可能な空のパッドを作成できます。

### 5 MIDIチャンネルの変更



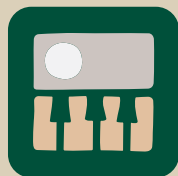
(knobx)ノブを使用し、パッドが送信するMIDIチャンネルを変更します。

### 6 MIDIルートノートの変更



(knoby)ノブを使用し、MIDIノートのルート音を変更できます。これにより、サンプルのルート音にMIDIを同期させることが可能です。

### 7 設定完了！



これで、パッドで演奏またはシーケンズしたノートが、選択したチャンネルにMIDIを送信します。

### 8 ボーナス: MIDIクロックの送受信



接続されたデバイスとクロック信号を送受信するには、(shift)と(erase)を押してシステム設定を開き、MIDI > Clock を選択後、設定を「OFF」「ON」「OUT」から選択してください。

## 12.12 コードのリサンプル

### 1 サンプルするサウンドを選択

### 2 KEYSモードへ切り替え





(sound) を押し、続けてパッドを押してサウンドライブラリから音源を選択します。



(main) を押してメイン画面に戻ります。パッドを選択し、(keys) を押してキーモードに切り替えます。

### ③ サンプルを押す



(sample) を押してサンプルラに切り替えます。

### ④ リサンプリングを選択



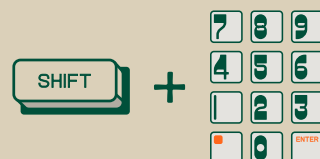
(+) を押して、サンプリングのソースとしてリサンプリングを選択します。

### ⑤ グループの選択



グループパッドを押して、サンプル先のグループを選択します。

### ⑥ ハンスフリーサンプリングの開始



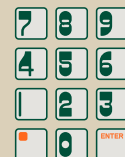
(shift)とパッドを押すと、そのパッドでハンスフリーサンプリングがスタートします。

### ⑦ サンプルのグループを再度開く



リサンプリングしたいサンプルのあるグループに戻ります。

### ⑧ コードの演奏



録音したいコードをパッドで演奏します。

### ⑨ 録音の停止

THAT'S IT!

WELL DONE!

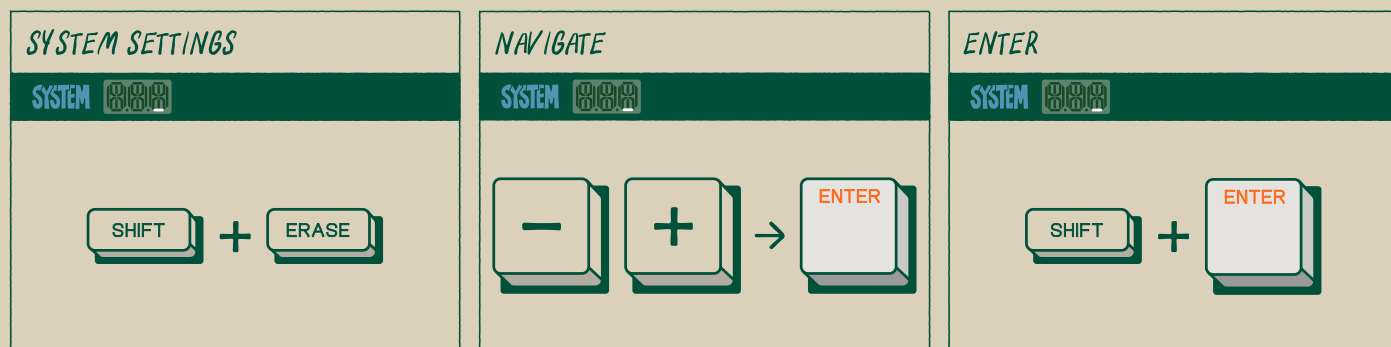




(sample)を押して録音を停止します。

以上で、別グループのパッドにリサンプリングされたコードが完成です！

システムでは、以下のような設定が可能です：  
パッドのペロシティや、MIDIポートと同期ポートの動作など。すばやくアクセスするには、番号を覚えるのが便利です。たとえば「401」と入力してEnterを押すとペロシティが有効になります。エキスパートモードです！



Riddimの動作をカスタマイズするには、(shift)と(erase)を押してシステム設定にアクセスします。

設定を移動するには(-)または(+)を押し、選択するにはENTERを押します。

前のページに戻るには(shift)とENTERを押します。

システム設定画面では、以下のコードを使用して設定項目に直接アクセスすることも可能です。

コード	パス	設定
100	MID → CLK → OFF	MIDI CLOCK OFF (DEFAULT)
101	MID → CLK → IN	MIDI CLOCK IN (RECEIVE ONLY)
102	MID → CLK → OUT	MIDI CLOCK OUT (SEND ONLY)
110	MID → CHN → ALL	RECEIVE ALL CHANNELS, SEND ON MIDI CHANNEL 1. (DEFAULT)
111	MID → CHN → CH.1	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 1
112	MID → CHN → CH.2	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 2
113	MID → CHN → CH.3	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 3
114	MID → CHN → CH.4	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 4
115	MID → CHN → CH.5	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 5
116	MID → CHN → CH.6	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 6
117	MID → CHN → CH.7	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 7
118	MID → CHN → CH.8	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 8
119	MID → CHN → CH.9	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 9
120	MID → CHN → CH.10	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 10

121	MID → CHN → CH.1	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 1
122	MID → CHN → CH.12	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 12
123	MID → CHN → CH.13	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 13
124	MID → CHN → CH.14	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 14
125	MID → CHN → CH.15	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 15
126	MID → CHN → CH.16	RECEIVE AND SEND ON MIDI CHANNEL 16
127	MID → CHN → OFF	ONLY SEND MIDI IF MIDI CHANNEL ASSIGNED IN SOUND EDIT
130	MID → THR → OFF	DISABLE MIDI THRU
131	MID → THR → ON	ENABLE MIDI THRU (FORWARDS MIDI SIGNALS, IN→ OUT)
140	MID → P.CH → OFF	IGNORE MIDI PROGRAM CHANGE MESSAGES (DEFAULT)
141	MID → P.CH → ON	MIDI PROGRAM CHANGE MESSAGES CHANGE SOUND
200	SYN → IN → 8	SYNC IN RATE 1/8TH NOTE
201	SYN → IN → 16	SYNC IN RATE 1/16TH NOTE (DEFAULT)
202	SYN → IN → 24	SYNC IN RATE 24 PULSES PER QUARTER NOTE
210	SYN → OUT → 8	SYNC OUT RATE 1/8TH NOTE
211	SYN → OUT → 16	SYNC OUT RATE 1/16TH NOTE (DEFAULT)
212	SYN → OUT → 24	SYNC OUT RATE 24 PULSES PER QUARTER NOTE
300	PAD → VEL → OFF	PAD VELOCITY OFF (DEFAULT)
301	PAD → VEL → HI	PAD VELOCITY HIGH. PLAY WITH A SOFT TOUCH
302	PAD → VEL → LO	PAD VELOCITY LOW. FOR VIGOROUS PLAY STYLES
310	PAD → SCA → 12T	12 TONE EQUAL TEMPERAMENT (DEFAULT)
311	PAD → SCA → MAJ	MAJOR (IONIAN MODE)
312	PAD → SCA → MIN	MINOR (AEOLIAN MODE)
313	PAD → SCA → DOR	DORIAN MODE
314	PAD → SCA → PHR	PHR PHRYGIAN MODE
315	PAD → SCA → LYD	LYD LYDIAN MODE
316	PAD → SCA → MIX	MIX MIXOLYDIAN MODE
317	PAD → SCA → LOC	LOCRIAN MODE
318	PAD → SCA → MA.P	MAJOR PENTATONIC
319	PAD → SCA → MI.P	MINOR PENTATONIC
320	PAD → KEY → C	SCALE KEY C (DEFAULT)
321	PAD → KEY → C#	SCALE KEY C#
322	PAD → KEY → D	SCALE KEY D

323	PAD → KEY → D#	SCALE KEY D#
324	PAD → KEY → E	SCALE KEY E
325	PAD → KEY → F	SCALE KEY F
326	PAD → KEY → F#	SCALE KEY F#
327	PAD → KEY → G	SCALE KEY G
328	PAD → KEY → G#	SCALE KEY G#
329	PAD → KEY → A	SCALE KEY A
330	PAD → KEY → A#	SCALE KEY A#
331	PAD → KEY → B	SCALE KEY B
340	PAD → AUD → ON	ENABLE SAMPLE AUDITIONING WHEN TWEAKING VALUES
331	PAD → AUD → OFF	DISABLE SAMPLE AUDITIONING WHEN TWEAKING VALUES
400	SEQ → MET → ON	ENABLE METRONOME AT RECORD+PLAY (DEFAULT)
401	SEQ → MET → REC	ENABLE METRONOME AT RECORD ONLY
410	SEQ → SCN → TIC	CHANGE SCENE IMMEDIATELY (DEFAULT)
411	SEQ → SCN → BAR	SYNC SCENE CHANGES WITH BAR END
412	SEQ → SCN → PTN	SYNC SCENE CHANGES WITH PATTERN END
420	SEQ → QSL → OFF	DISABLE QUICK SELECT MODE
421	SEQ → QSL → ON	ENABLE QUICK SELECT MODE
900	LIV → FAD → ON	ENABLE FADER BUTTON IN LIVE MODE
920	LIV → FAD → OFF	DISABLE FADER BUTTON IN LIVE MODE
901	LIV → KEY → ON	ENABLE KEYS BUTTON IN LIVE MODE
921	LIV → KEY → OFF	DISABLE KEYS BUTTON IN LIVE MODE
902	LIV → SND → ON	ENABLE SOUND BUTTON IN LIVE MODE
922	LIV → SND → OFF	DISABLE SOUND BUTTON IN LIVE MODE
903	LIV → MAI → ON	ENABLE MAIN BUTTON IN LIVE MODE
923	LIV → MAI → OFF	DISABLE MAIN BUTTON IN LIVE MODE
904	LIV → TEM → ON	ENABLE TEMPO BUTTON IN LIVE MODE
924	LIV → TEM → OFF	DISABLE TEMPO BUTTON IN LIVE MODE
905	LIV → SAM → ON	ENABLE SAMPLE BUTTON IN LIVE MODE
925	LIV → SAM → OFF	DISABLE SAMPLE BUTTON IN LIVE MODE
906	LIV → TIM → ON	ENABLE TIMING BUTTON IN LIVE MODE
926	LIV → TIM → OFF	DISABLE TIMING BUTTON IN LIVE MODE
907	LIV → PH → ON	ENABLE PHASE BUTTON IN LIVE MODE

927	LIV → FX → OFF	DISABLE FX BUTTON IN LIVE MODE
908	LIV → ERA → ON	ENABLE ERASE BUTTON IN LIVE MODE
928	LIV → ERA → OFF	DISABLE ERASE BUTTON IN LIVE MODE
909	LIV → REC → ON	ENABLE RECORD BUTTON IN LIVE MODE
929	LIV → REC → OFF	DISABLE RECORD BUTTON IN LIVE MODE
910	LIV → EDT → ON	ENABLE SOUND EDIT IN LIVE MODE
930	LIV → EDT → OFF	DISABLE SOUND EDIT IN LIVE MODE
911	LIV → CMT → ON	ENABLE COMMIT IN LIVE MODE
931	LIV → CMT → OFF	DISABLE COMMIT IN LIVE MODE
912	LIV → LOP → ON	ENABLE LOOP IN LIVE MODE
932	LIV → LOP → OFF	DISABLE LOOP IN LIVE MODE
913	LIV → CHP → ON	ENABLE CHOP IN LIVE MODE
933	LIV → CHP → OFF	DISABLE CHOP IN LIVE MODE
914	LIV → T.C. → ON	ENABLE TIMING CORRECT IN LIVE MODE
934	LIV → T.C. → OFF	DISABLE TIMING CORRECT IN LIVE MODE
915	LIV → OUT → ON	ENABLE OUTPUT IN LIVE MODE
935	LIV → OUT → OFF	DISABLE OUTPUT IN LIVE MODE
916	LIV → SYS → ON	ENABLE SYSTEM IN LIVE MODE
936	LIV → SYS → OFF	DISABLE SYSTEM IN LIVE MODE
917	LIV → FDR → ON	ENABLE THE FADER IN LIVE MODE
937	LIV → FDR → OFF	DISABLE THE FADER IN LIVE MODE
918	LIV → MET → ON	ENABLE METRONOME IN LIVE MODE
938	LIV → MET → OFF	DISABLE METRONOME IN LIVE MODE

## 14.1 MIDI インプリメンテーションチャート

機能		送信	受信	備考
BASIC CHANNEL	DEFAULT	I	I	MEMORIZED
	CHANGED	I-I6	I-I6	
MODE	DEFAULT	MODE I	MODE I	
	MESSAGES	X	X	
	ALTERED	—	—	
MODE		36-47 [GROUP A] 48-59 [GROUP B]	36-47 [GROUP A] 48-59 [GROUP B]	

		60-71 (GROUP C) 72-83 (GROUP D) KEYS MODE: 0-127	60-71 (GROUP C) 72-83 (GROUP D) KEYS MODE: 0-127	
	TRUE VOICE	—	—	
VELOCITY	NOTE ON	✓	✓	
	NOTE OFF	X	X	
AFTERTOUCH	KEYS	X	X	
	CHANNELS	X	X	
PITCH BEND		X	✓	
CONTROL CHANGE	CC#0,32	✓	✓	BANK SELECT
	CC#1	X	✓	MOD WHEEL
PROGRAM CHANGE		✓ [0-127]	✓ [0-127]	USE BANK SELECT TO REACH ALL SOUNDS 1-999
SYSTEM EXCLUSIVE		✓	✓	IDENTITY REQUEST+REPLY, PROPRIETARY MESSAGES
SYSTEM COMMON	SONG POSITION	✓	✓	
	SONG SELECT	X	X	
	TUNE REQUEST	X	X	
SYSTEM REALTIME	CLOCK	✓	✓	
	COMMANDS	✓	✓	
AUX MESSAGES	ALL SOUND OFF	✓	X	
	RESET ALL CONTROLLERS	X	X	
	LOCAL ON/OFF	X	X	
	ALL NOTES OFF	X	X	
	ACTIVE SENSING	✓	X	
	SYSTEM RESET	X	X	

MODE 1: OMNI ON, POLY  
 MODE 2: OMNI ON, MONO  
 MODE 3: OMNI OFF, POLY  
 MODE 4: OMNI OFF, MONO

MIDI NOTE NUMBER	NOTE NAME	GROUP	PAD
36	C2	A	.
37	C#2	A	0
38	D2	A	ENTER
39	D#2	A	1
40	E2	A	2
41	F2	A	3
42	F#2	A	4
43	G2	A	5
44	G#2	A	6
45	A2	A	7
46	A#2	A	8
47	B2	A	9
48	C3	B	.
49	C#3	B	0
50	D3	B	ENTER
51	D#3	B	1
52	E3	B	2
53	F3	B	3
54	F#3	B	4
55	G3	B	5
56	G#3	B	6
57	A3	B	7
58	A#3	B	8
59	B3	B	9
60	C4	C	.
61	C#4	C	0
62	D4	C	ENTER
63	D#4	C	1
64	E4	C	2
65	F4	C	3
66	F#4	C	4
67	G4	C	5

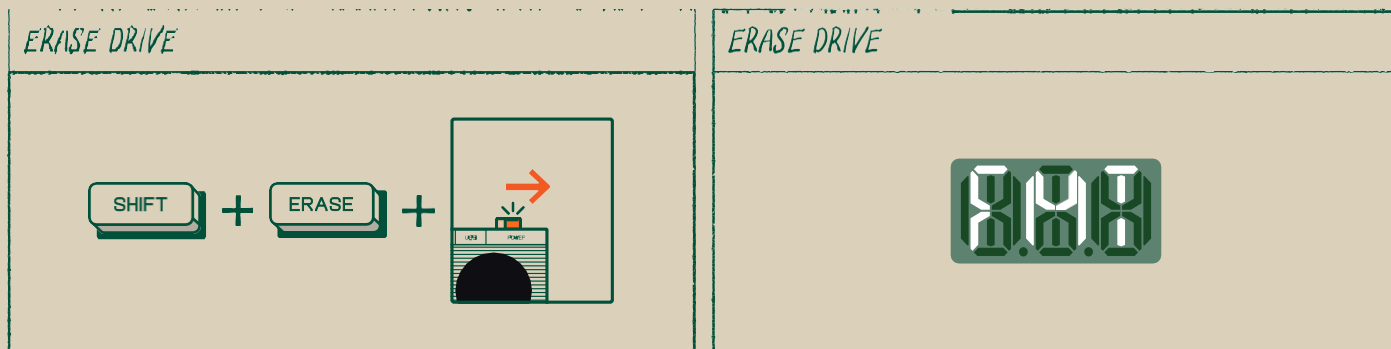


68	G#4	C	6
69	A4	C	7
70	A#4	C	8
71	B4	C	9
72	C5	D	.
73	C#5	D	0
74	D5	D	ENTER
75	D#5	D	1
76	E5	D	2
77	F5	D	3
78	F#5	D	4
79	G5	D	5
80	G#5	D	6
81	A5	D	7
82	A#5	D	8
83	B5	D	9

## 15 ドライブの消去



警告！この操作により、すべての作業内容（工場出荷時のサウンドを含む）が削除されます。



デバイスからすべてのサンプルとパターンを削除して新規に開始したい場合

起動時に (shift) + (erase) を押したままにするとデバイスがフォーマットされます。

画面に約10秒間「FMT」が表示されます

完了するとすべてのコンテンツが削除された状態でデバイスが起動します。

ep sample toolを使用して、プロジェクトやサウンドのバックアップと復元が可能です。デバイスをフォーマットする前に、必ずサウンドやプロジェクトのバックアップを行ってください。そうしないと、データは永久に失われてしまいます。

## 技術仕様

### ステレオライン入力

24ビット

SNR：96 DBA

インピーダンス：6.5k $\Omega$

アナログゲイン：0～12 dB

最大レベル：8 dBu、2.0 VRMS

### ステレオヘッドフォン/ライン出力：

24ビット

SNR：98 DBA

最大レベル：5 dBu、1.4 VRMS

### MIDI入力

MMA準拠ピン配列（タイプA）

オプトカップリング

### MIDI出力

MMA準拠ピン配列（タイプA）

電圧：3.3 V

### SYNC出力

先端：SYNC 8TH、16TH、24 PPQN

リング：START/STOP

電圧：3.3 V

### SYNC INPUT

先端：SYNC 8TH、16TH、24 PPQN

リング：START/STOP

電圧：3.3 V

最大レベル：10 V

### 内部クロック／シーケンサー分解

能／ステップ分解能

96ティック（PPQN）

# RIDDIM

## BETA TESTER

AUGUST KAMP  
FABE  
HECKPLUTO  
HÅKAN HELLSTORM  
LAZENBLEEP  
MARCUS PRICE  
MICHAEL LINARDI  
NICHOLAS MARTIN  
NICK MARTIN  
SEAN HELLFRITSCH  
SPONGEFILE  
TINA ASPIALA  
TOM LAGERMAN  
VIRTUAL FLANNEL

## ARTISTS & PRODUCERS

LLOYD WOODROWE JAMES  
NEIL JOSEPH STEPHEN FRASER  
ANDREW HERSHEY  
DAVID HEYWOOD  
LEROY HEYWOOD  
MARCUS PRICE  
CARLI LÖF  
RODRIGO PENCHEFF  
TREVOR JAMES  
MASTA SIMON  
SAMI-T  
COJIE  
NINJA  
PATRIK ARVE  
SHAUNA GAYE MELISSA MCKENZIE  
FELECIA GOODEN

## MUSICIANS

DESMOND FOSTER  
GUSTAV NAHLIN  
GORAN KAJFES  
JONAS KULLHAMMAR  
MAGNUS WIKLUND  
ADAM NAHLIN  
JÖRGEN WALL

## 18 警告、保証およびFCC

# 警告、保証およびFCC

teenage engineering ep-40  
model no: TE032AS006

FCC規制コンプライアンス  
本機器はFCC規則第15部に準拠しています。動作は以下の2条件に従います：

- (1) 本機器は有害な干渉を引き起こしてはならず、
- (2) 本機器は受信したあらゆる干渉（意図しない動作を引き起こす可能性のある干渉を含む）を受け入れなければならない。

警告：適合性責任者が明示的に承認していない変更または改造は、本機器の操作権限を無効にする可能性があります。

注記：本機器は、FCC規則第15部に準拠し、クラスBデジタル機器の制限値に適合することが試験により確認されています。これらの制限値は、住宅環境における有害な干渉から合理的な保護を提供するために設計されています。本機器は無線周波エネルギーを発生・使用し、放射する可能性があります。指示に従って設置・使用されない場合、無線通信に有害な干渉を引き起こす恐れがあります。ただし、特定の設置環境において干渉が発生しないことを保証するものではありません。本機器がラジオまたはテレビの受信に有害な干渉を引き起こしている場合（機器の電源をオフにしてからオンにすることで確認可能）、ユーザーは以下の対策のいずれかまたは複数を試み、干渉の解消を図るよう推奨されます：

- 受信アンテナの方向や設置場所を変更する。
- 機器と受信機の間隔を広げる。
- 受信機が接続されている回路とは異なる回路のコンセントに接続する。
- 販売店または経験豊富なラジオ／テレビ技術者に相談して支援を求める。

ICES 声明

ICES-3 (B) / NMB-3 (B)

保証および返品ポリシー

保証、返品ポリシー、および利用規約は[こちら](#)でご確認いただけます

リサイクルについて

この×印のゴミ箱マークが表示されている電気・電子機器、部品、および電池は、通常の家庭ごみとして廃棄しないでください。環境保護のため、別途回収・処分する必要があります。

