

ユーザーマニュアル

HEXDRUMS

# Erica Synths × Hexinverter HEXDrumsドラム・シンセサイザーをお 買い上げいただき、誠にありがとうございます。

Erica Synthsが手掛けるインダストリアルなテクノ・サウンドと、Hexinverterの“Mutant”シリーズに受け継がれる回路技術（DNA）が融合し、HexDrumsは、誕生しました。本機は、伝統的なドラムマシン設計への深い敬意を基盤としながらも、革新的な改良と両社の技術によって形作られたアナログ・ドラムマシンです。Hexinverterが持つ幅広いサウンドレンジと柔軟性に、Erica Synthsの直感的で無駄のないレイアウトとデザインを組み合わせることで、HexDrumsは、アナログ電子ドラムの本質を凝縮した実用的なフォームファクターを実現しています。

HexDrumsには、10系統のサウンドソースを搭載しており、その多くは高い評価を得てきたHexinverter Mutantシリーズのパーカッション・モジュールをベースにしています。2種類のキック（BD9とBass Drum）による異なる、または、組み合わせた音色をはじめ、最適化されたMutant Machine、スネア、クラップ、リムショット、ハイハットなど、多彩なアナログ・ドラムサウンドを備えています。

セットアップを完成させるために、Erica Synths Cymbalsモジュールを追加しており、10種類のクラッシュ/ライド・シンバルサンプルが使用できます。すべてのドラムは、個別アウトを備え、マスターセクションでは、ステレオ定位の後、Mutant Glueをベースとしたコンプレッサーおよびマスタードライブに送られます。

直感的で扱いやすいシーケンサーは、最大64ステップのパターン構築に対応しており、アクセント、ステップごとのマイクロタイミング、ラチェット、ロール、ステップごとの確率設定など、細かな表現が可能です。また、16バンク×各16パターンの豊富なメモリーを備えています。

//

私たちは当初より、Mutant Drumの技術（DNA）を活かし、次世代のデスクトップ・ドラムマシンを開発することを目標としていました。パンデミック前からその初期プロジェクトに取り組んでいましたが、Erica Synthsチームがその構想を受け継ぎ、ついに形にしてくれたことを大変嬉しく思います。

- Stacy Gaudreau,  
Hexinverter Électronique

# 主な特長

# HEXDRUMS

- 完全アナログのパーカッションボイス：2系統のバスドラム、Machine（高機能かつ多用途なパーカッション・ジェネレーター）、スネアドラム、クラップ、リムショット／クラーベ、オープンハイハット、クローズドハイハット・ジェネレーターである Machine、スネアドラム、クラップ、リムショット／クラーベ、オープン・ハイハット、クローズド・ハイハットを搭載しています。
- サンプルベースのクラッシュシンバルとライドシンバルを搭載しており、10種類のカスタムサンプルセットの選択に加え、各サンプルの個別チューニングが可能です。
- 個別ボイス出力、全ボイスのステレオ・パンニング。
- ステレオ・コンプレッサー
- マスター・ドライブ
- 16バンク × 各 16 パターンのメモリーを備え、
- USB-B 経由でのメモリーバックアップにも対応します。
- ソングモード
- X0X スタイルのシーケンサー、
- MIDI IN / MIDI OUT

- 同梱物
- HexDrums ドラムシンセサイザー、
- ユニバーサル 12VDC AC アダプター、ユー
- ザーマニュアル



# インターフェース

# HEXDRUMS

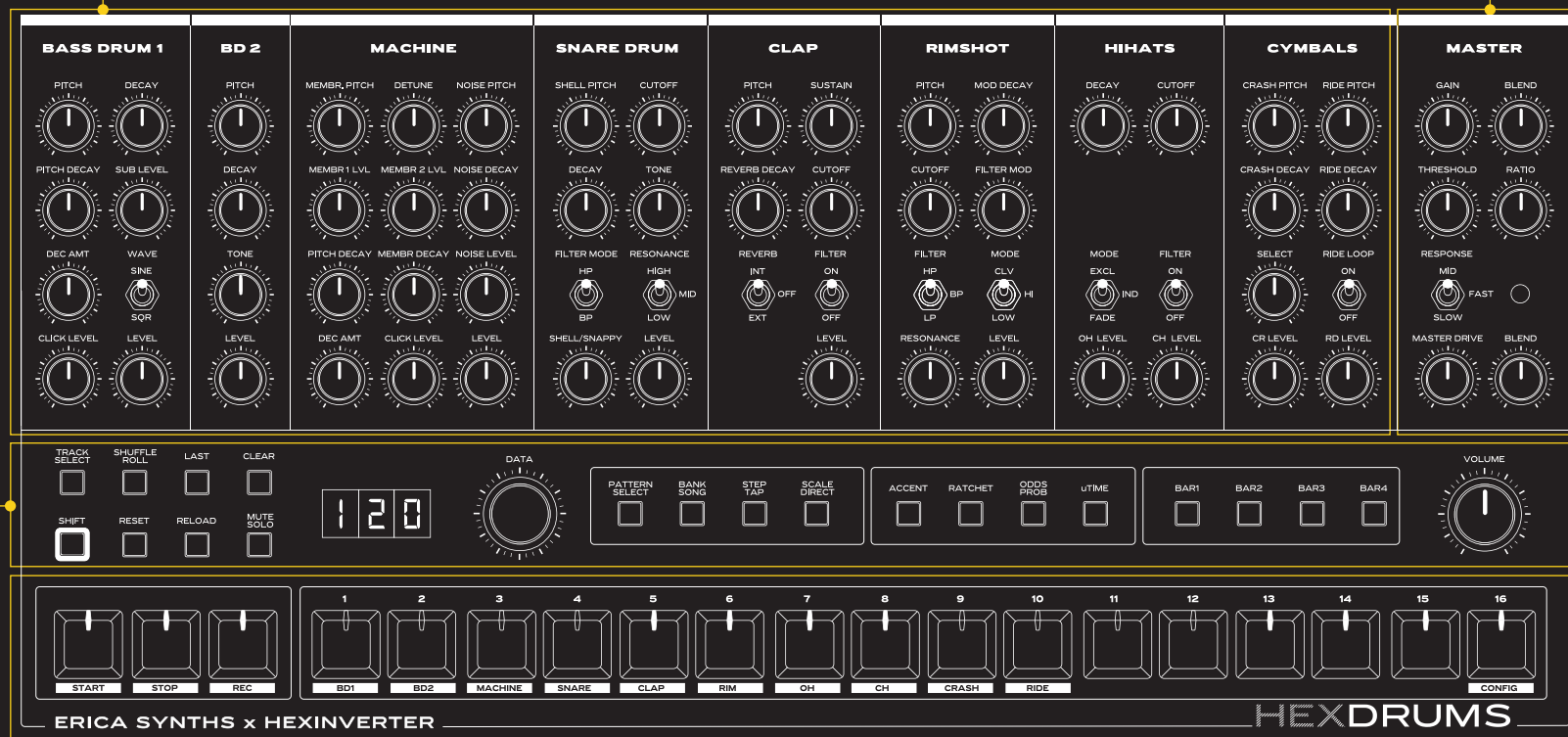
HexDrums のユーザーインターフェースは、音源部、マスターセクション、テンポおよびメインコントロール、そしてステップシーケンサーの4つの主要なエリアで構成されています。

10種類の高品質なパーカッション・ボイスにより、幅広い音楽スタイルに対応するサウンドを提供します。各コントロールは最適なスイートスポットを中心に調整されており、ライブ環境でも非常に演奏しやすい操作性を実現しています。

マスターセクションには、マスターボリューム、ドライ/オーバードライブ信号のバランスを調整するブレンドパラメーター付きのマスタードライブ、そしてステレオコンプレッサーが含まれています。

テンポおよびメインコントロール部は、マスター・テンポコントロールと主要なパフォーマンスコントロールで構成されています。英数字ディスプレイには、テンポやその他のパフォーマンス関連情報が表示されます。

ステップシーケンサーは、ステップ入力およびタップ入力の両方による直感的なパターンプログラミングに対応しており、ドラムミュートやトラックごとのシャッフル量調整など、各種パフォーマンス機能も備えています。



# 接続

# HEXDRUMS

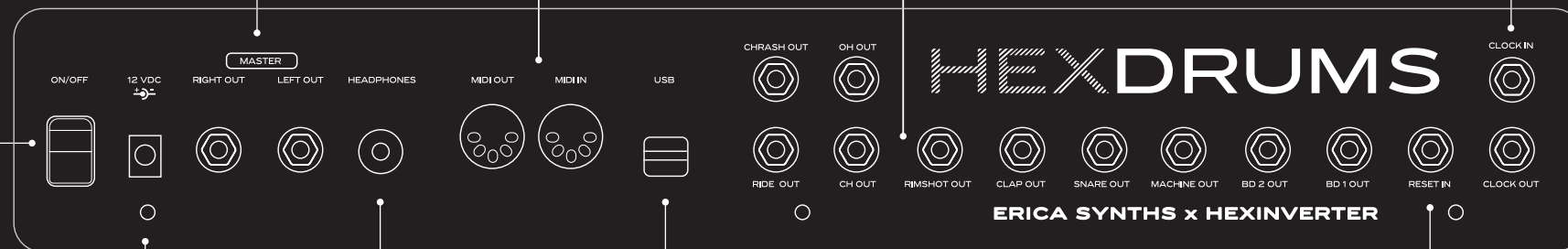
DIN5MIDIINは、トリガーノートメッセージおよびMIDIクロックを受信します。詳細については、本マニュアル内のMIDIインプリメンテーション表をご参照ください。MIDIOUTは、トリガーおよびMIDIクロックメッセージを送信します。

マスターアウトプットは、バランス接続対応のラインレベル・ステレオ信号を出力し、各ドラムは、ステレオフィールド内でハードパンニングされています。

各ボイスには、専用のラインレベル・オーディオ出力が用意されており、個別のドラムサウンド処理が可能です。

Clock In/Out 端子は、外部機器とのアナログ同期用として使用します。PPQ (Pulses Per Quarter note) は CONFIG 設定で変更可能です。

スイッチを切り替えて HexDrums の電源をオンにします。



外部電源は、ここに接続してください。本体に付属の電源アダプターのみをご使用ください。その他の電源を使用すると、本機が永久的な損傷を受ける可能性があります。

6.3 mm ステレオヘッドフォン出力を使用しモニタリングを行います。

USB-Bポートは、MIDIコントロール、ユーザーサンプルのアップロード、パターンメモリーのバックアップ、そしてファームウェアアップデートに使用します。

リセット入力にトリガー信号を送ると、すべてのトラックがステップ1にリセットされます。

## BASS DRUM 1

Bass Drum 1 は、BD9 ユーロラックモジュールを基にした強力な重厚なキックサウンドで、多様な電子音楽スタイルに適しています。三角波コアの VCO（電圧制御オシレーター）を使用し、独自のサインウェーブシェイパーや補助回路によってキックドラムのトーンを生成します。VCO コアを採用することで高い柔軟性が得られ、キックドラムの音色を形成する各パラメーターに対して幅広いコントロールが可能となっています。また、サブオシレーターを加えることで、さらに深みのあるサウンドを実現しています。

VCO の PITCH は、複数オクターブにわたり調整でき、独自の PITCH DECAY 回路により、ベースドラムへ適用されるピッチモジュレーション・エンベロープの持続時間と減衰量を設定できます。これにより、短いブリップ状の音から大きくうねるタムのようなスweepまで幅広い音作りが可能です。一般的な設定としては、PITCH DECAY を全体の約 1/3 程度にし、AMOUNT を高めに設定するとパンチのあるキックが得られます。PITCH は、お好みに合わせて調整してください。DECAY は、ベースドラムの長さを設定し、短くタイトなキックから巨大なブーム系サウンドまで作ることができます。CLICK LEVEL は、アタックの強さを決定するトランジェントジェネレーターのを調整し、この効果は広い範囲で設定することができます。

1 オクターブ下のスクエア波サブオシレーターは、メインオシレーターのピッチから生成され、SUB LEVEL コントロールでミックス量を調整できます。効果はわずかな低域の厚み付けから、大きく音色を変化させる設定まで幅広く対応します。

SINE/SQUARE スイッチでは、キックドラムのコアとなる VCO 波形を選択します。クラシックなパーカッションシンセシスでは、アコースティックドラムが打撃時に自然に発生させる振動に近いサイン波が一般的ですが、Bass Drum 1 では、倍音成分の多いスクエア波も選択できます。LEVEL コントロールは、Bass Drum 1 全体の出力レベルを調整します。

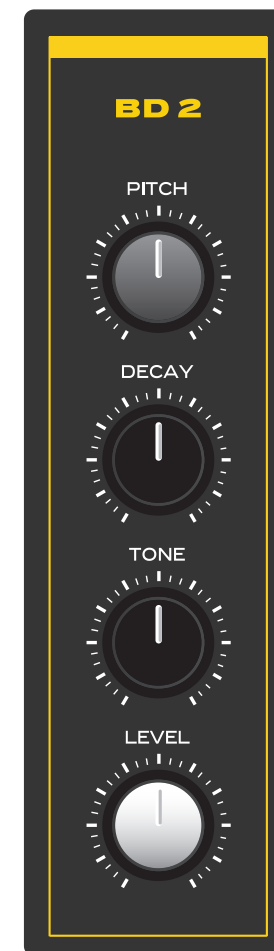




## BASS DRUM 2

Bass Drum 2 は、伝説的な TR-808 と同様のツイン T 型減衰サイン波オシレーターにより、自然で有機的なサウンドを生み出します。コントロール数は比較的少ないものの、クラシックでヴィンテージ感のあるキックドラムサウンドを容易に作り出すことができます。

Bass Drum 2 の基本周波数は、PITCH コントロールで変更でき、可変範囲は、サブソニック領域からタムドラム全域をカバーするほど高い周波数まで調整可能です。DECAY コントロールは、ベースドラムの減衰時間を短いものから長いものまで設定します。TONE コントロールは、ベースドラムに対するローパスフィルターのよう動作し、上げると高域成分がより通過してキックが力強く明瞭になり、下げると柔らかいキャラクターになります。LEVEL コントロールは、Bass Drum 2 全体の出力レベルを調整します。



## MACHINE

Machine は、独自かつ多用途なパーカッション・ボイスであり、アナログパーカッションの多彩な音色から、複雑なドローンや発振まで幅広いサウンドを生成できるダイナミックなアナログ楽器です。この多様性を実現するために、Machine には、MEMBRANE と SNAPPY の 2 つのシンセシスセクションが搭載されており、両者は最終出力前にミックスされます。MEMBRANE は、2 基のアナログ三角波 VCO によってサウンドの本体を形成し、VCO 同士の周波数比によって音色のキャラクターが決まります。

SNAPPY セクションは、ノイズ成分を加えることでさらなる音色変化を生み出し、特に SNAPPY の音の冒頭に現れるノイジーな CLICK は、メインの減衰 SNAPPY テクスチャーとは独立して音量を調整できます。

MEMBRANE PITCH は、2 つのメムブレン波形のピッチを同時に調整します。DETUNE コントロールは、波形 2 を波形 1 に対して上下に大きくデチューンさせることができ、広い周波数範囲で FM 的な多様な音色変化を生み出します。MEMBRANE 1 LVL および MEMBRANE 2 LVL は、それぞれ対応する波形の音量を個別に調整します。

PITCH DECAY は、2 つの波形のピッチに適用されるパーカシブな減衰エンベロープを調整します。DECAY AMOUNT は、そのピッチ変調エンベロープの深さを設定し、短いブリップ状の音から、大きくうねるタムのようなスweepまで幅広い変化を生み出します。

MEMBRANE DECAY は、メムブレン部分に適用される減衰時間を調整します。

CLICK LEVEL は、トランジェントジェネレーターにおける初期クリック音のレベルを設定します。

NOISE PITCH は、スナッピー・ノイズジェネレーターのピッチを変化させ、NOISE DECAY は、メインのノイズ成分の減衰を短いスナップから長く続くノイズの尾まで調整します。完全に時計回りに設定すると、連続したノイズのドローンサウンドになります。

NOISE LEVEL は、トランジェントジェネレーターへ送られるノイズ量を決定します。LEVEL は Machine 全体の出力レベルを調整します。





## SNARE DRUM

HexDrums の SNARE ボイスは、クラシックなドラムシンセシス手法から発展し、独自のキャラクターを備えた全く新しいスネアサウンドを提供します。これは長年にわたり通用する設計であり、ヴィンテージドラムマシンには存在しない音作りの可能性を持っています。Snare の SHELL 部は、いくつかのヴィンテージドラムマシンと同様に、二つのブリッジド T 型サイン波オシレーターで構成されており、これらは非常にクリーンな波形を持ち、時間とともに自然に振幅とピッチが減衰する低倍音サイン波を生成します。これにより、非常に自然で耳なじみの良いトーンが生まれ、ヴィンテージのアナログドラムマシンが現代のアーティストにも依然として使用される理由の一つとも言えます。これらのオシレーターのうち一つは、約 2 オクターブの範囲でピッチ調整が可能で、これは、本ボイスの元となった回路には存在しなかった便利な機能です。

SHELL PITCH コントロールは、SHELL トーンにおける主要なサイン波オシレーターのピッチを調整します。調整範囲は約 2 オクターブにわたり、低域のタム／バスドラム的サウンドから、高域のスネアトーンまで幅広く設定できます。DECAY コントロールは SNAPPY エンベロープの減衰時間を設定し、数ミリ秒の非常に短い減衰から、約 10 秒に及ぶ長い減衰まで調整可能です。

FILTER MODE スイッチは、SNAPPY サウンドが通過する 12dB/oct フィルターの動作モードを選択します。フィルターは、ハイパス (HP) またはバンドパス (BP) から選択できます。RESONANCE スイッチは、SNAPPY フィルターのレゾナンス量を切り替え、MID 位置では、クラシックなドラムマシンに見られる穏やかなレゾナンス、UP 位置では、フィルターがセルフオシレーションを起こし、LOW 位置では、MID より強いもののセルフオシレーションには至らない中程度のレゾナンスになります。

フィルターの CUTOFF 周波数は、調整可能です。TONE コントロールは、SHELL サウンドを構成する 2 つのサイン波オシレーターのミックスバランスを調整し、時計回り最大で固定周波数側のサイン波のみ、反時計回り最大でピッチ調整可能な主サイン波のみが SHELL ミックスに入ります。

SHELL/SNAPPY コントロールは、スネア全体のサウンドを構成する SHELL と SNAPPY のバランスを調整し、時計回り最大では、SHELL が含まれず、SNAPPY のノイズ成分のみが聞こえる設定になります。LEVEL コントロールは、Snare Drum 全体の出力レベルを調整します。



## CLAP

ハンドクラップの音は、ハウス、ヒップホップ、ダンスミュージックの定番として長く使用され、近年ではトラップやウィッチハウスなど、より現代的なEDMジャンルにも広がっています。音楽スタイルに関係なく、ここ数十年にわたり多くの楽曲で使われてきたのは、ほぼ同じ再サンプリングされたクラップトーンでした。

Clap は、電圧制御 LFSR（線形帰還シフトレジスタ）ノイズオシレーターと強力なパーカッションシンセシスエンジンを経由した、非常に柔軟性の高いパーカッションボイスです。ノイズジェネレーターのピッチを調整することで、TR-909 風のクラシックなラップから、チップチューンのような壊れたエイリアンノイズまで幅広いサウンドを生成でき、ビルトインのリバーブ減衰がクラップのディケイを形成します。

PITCH コントロールは、クラップサウンドを構成する内部の LFSR（線形帰還シフトレジスタ）ノイズジェネレーターの周波数を調整します。これは VCO のピッチコントロールと同様に動作し、最大周波数では、ホワイトノイズが生成され、周波数を下げていくと、ザラついた 8 ビット風のビットストリームのようなサウンドへと変化します。

SUSTAIN コントロールは、クラップの音形を形成する VCA のバイアスに作用し、クラップのボリュームシェイプに直接影響を与えます。つまみを最大にするとクラップが無限に鳴り続け、最小にすると音が聞こえなくなります。

REVERB DECAY パラメーターは、シミュレートされたリバーブ効果の減衰時間を調整します。クラシックなドラムマシンのクラップが優れていた理由の一つは、クラップ本体の下に自然に重なるようなリバーブ効果を巧みにシミュレートし、平坦になりがちなクラップサウンドに深みを与えていた点にあります。

REVERB SWITCH は、シミュレートされたバーブ効果の選択を行い、中央位置ではリバーブがオフになり、上または下に倒すことでオンになります。スイッチを上にする则内部音源（フィルター前の信号）をリバーブ生成のソースとして使用し、下にする則外部音源（フィルター後の信号）をソースとして選択します。

CUTOFF コントロールは、レゾナント・バンドパスフィルターのカットオフ周波数を設定し、FILTER スイッチは、このバンドパスフィルター（CUTOFF ノブが制御するもの）をバイパスします。LEVEL コントロールは、Clap 全体の出力レベルを調整します。



## RIMSHOT

電子ドラムにおける定番音色であるリムショットは、ミックスの中で際立つウッディでスタッカートなキャラクターを持ち、クラベは、木製クラベを叩き合わせた際の高く明るいトーンを再現します。

HexDrums の Rimshot ボイスは、トリプル・ブリッジド T オシレーターとステート・バリアブル・フィルターを組み合わせた完全アナログ構成のリムショット／クラベ・ジェネレーターで、クラベはオシレーターのうち 1 基のみを使用することで生成されます。

PITCH コントロールは、基本オシレーターのピッチを約 2 オクターブの範囲で調整でき、カットオフおよびレゾナンスを備えた電圧制御フィルターにより、リムショットの表現力はさらに拡張され、新たなサウンド領域を探索することが可能になります。

PITCH ノブは、内部の 3 基の VCO のうち 1 基のピッチを約 2 オクターブの範囲で調整します。

MODE スイッチは、3 種類のモードを選択でき、HI モードではクラシックなリムショットサウンドを生成し、LOW モードではより低いピッチ帯域となり、フィルターと組み合わせることでロータムやキックドラムのような音作りも可能です。

CLV (Clave) モードでは、1 基のオシレーターのみを使用し、より明るく高域寄りのパーカッシブなサウンドを生成します。

MOD DECAY エンベロープは、VCA（電圧制御アンプ、音量制御に使用）を制御し、音の長さを調整します。

CUTOFF と RESONANCE コントロールは、リムショットの音色を変化させ、極端な設定では、フィルターがセルフオシレーションを起こします。

FILTER スイッチは、3 種類のフィルターモードを選択でき、ローパスまたはハイパスでは、クラシックなリムショットサウンドが得られ、バンドパスでは、幅広いクラベ／リムショット音や、レゾナンスを上げることで全く異なるパーカッシブな音色も作り出せます。

FILTER MOD ノブは、同じ MOD DECAY エンベロープでフィルターのカットオフをモジュレーションします。

FILTER MOD コントロールは、アッテヌバーターであり、12 時位置ではフィルターにモジュレーションは適用されず、時計回りに回すと正のエンベロープ、反時計回りに回すと負のエンベロープがカットオフに適用されます。

LEVEL コントロールは、Rimshot ボイス全体の出力レベルを調整します。



# ボイス

## HiHats

HexDrums の HiHats ボイスは、TR-808 に着想を得た強力なデュアル・ハイハット・ジェネレーターです。OPEN ハイハットと CLOSED ハイハットの2つの回路は同じノイズソースを共有していますが、それぞれ独立して動作します。さらにフィルターと専用モードスイッチを備えることで、このパーカッションボイスは HiHat サウンドを次のレベルへ引き上げています。

OPEN ハイハットのディケイは、DECAY コントロールで変更可能です（CLOSED ハイハットのディケイは固定）。ディケイは短い“クリック”のような音から、持続的なサウンドに近い長さまで調整できます。

CUTOFF ノブは、レゾナント・バンドパスフィルターのカットオフ周波数を調整します。

FILTER スイッチを OFF にすると、バンドパスフィルターはバイパスされます。

MODE スイッチは、2つのハイハットが同時にトリガーされたときの相互作用を変更します。アクセントを使わなくても、この機能により興味深いダイナミック効果を得ることができます。

TR-808 のクローズドハイハットは、OPEN ハイハットのディケイの後半をカットすることで、CLOSED がトリガーされた際に OPEN の長さが短くなるという音楽的に心地よい効果を生み出していました。これは実際のドラムセットの挙動を模倣したものです。

HexDrums では、このクラシックな動作を FADE モードと呼びます。より自由度の高い制御を可能にするため、新たに EXCLUSIVE モードが追加されており、このモードでは、クローズドハイハットがトリガーされると、オープンハイハットの残響部分を短くするのではなく、即座にオフにするため、より劇的な効果が得られます。

これらの相互作用を望まない場合は、INDEPENDENT に切り替えることで、両ハイハット間の干渉を完全に無効化できます。OH LEVEL と CH LEVEL コントロールは、それぞれのハイハットボイスの全体ボリュームを調整します。

# HEXDRUMS



## CYMBALS

HexDrums の Crash および Ride シンバルは、デジタル／アナログを組み合わせた独自のトポロジーを持つボイスで、シンバルサンプルをアナログ VCA に通し、専用設計のエンベロープジェネレーターで制御します。

本ボイスには、10 種類のカスタム Crash/Ride シンバルサンプルセットが搭載されており、それぞれに個別の Pitch および Decay コントロールが用意されています。さらに Ride シンバルには、サンプルループ機能があり、オンにするとエンベロープの減衰中にサンプルがループされ、独特のディレイのような効果を生み出します。

CRASH PITCH と RIDE PITCH コントロールは、シンバルのチューニングを設定し、実質的にはサンプルの再生レートを調整します。CRASH DECAY と RIDE DECAY は、各シンバルボイスの減衰時間を設定し、短い“クリック”のような音から数秒にわたる長いディケイまで調整可能です。

SELECT ノブは、10 種類のシンバルサンプルセットの中からひとつを選択します。これらは、クラシックなドラムマシン風のシンバル音から、過激なインダストリアル系サウンドまで幅広いカスタムサンプルです。また、ユーザー自身のサンプルもアップロード可能です。詳細は本マニュアルの[ユーザーサンプルのアップロード](#)セクションをご参照ください。

RIDE LOOP スイッチをオンにすると、初回のアタック後、エンベロープジェネレーターの減衰中にサンプルがループ再生され、VCA が完全に閉じるまで続きます。これにより、ライドシンバルにディレイがかかったような効果が得られます。なお、ループ機能は長めのディケイ設定で最も効果的に動作します。

CR LEVEL と RD LEVEL コントロールは、それぞれのシンバルボイスの全体音量を調整します。



## MASTER SECTION

HexDrums の MASTER セクションは、ドラムマシンのサウンドに最終的な仕上げを加えるための 2 つの主要要素で構成されています。ひとつは、500 シリーズのスタジオ機器にも使用される高品位オーディオ IC を採用したハイファイ・ソフトニー COMPRESSOR、もうひとつは、クラシックなトポロジーによる光学式ディストーションです。また、すべてのドラムボイスがステレオフィールド上でパンニングされているため、マスターセクションは、ステレオ仕様となっています。

GAIN コントロールは、コンプレッサーにメイクアップゲインを追加し、最大で +40dB という強力な増幅を行うことができます。

BLEND コントロールは、ウェット／ドライのミックスを調整し、反時計回りで完全なドライ、時計回り最大で完全にコンプレッションされた信号になります。

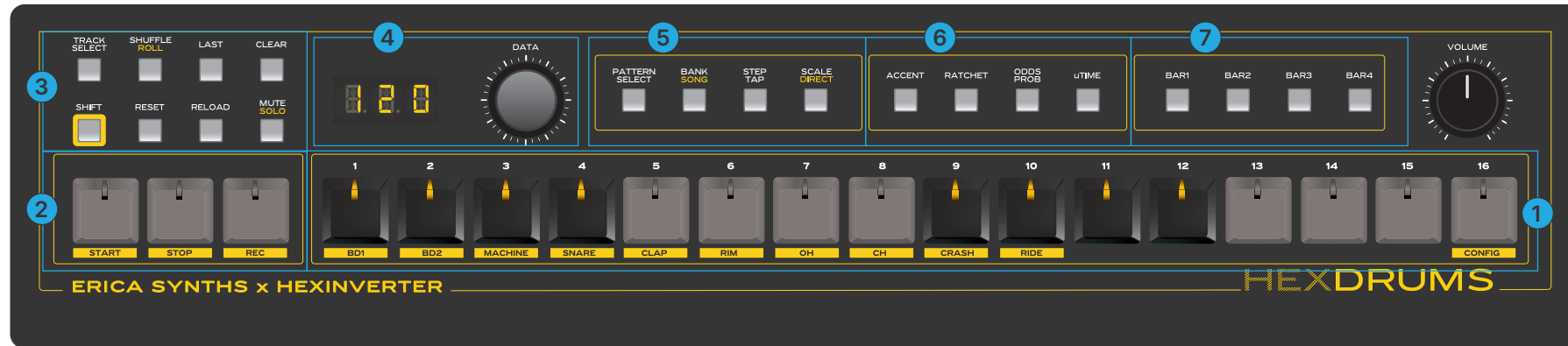
THRESHOLD は、コンプレッサーが動作を開始する信号レベルを設定し、RATIO は、動作時に適用される圧縮量を調整します。

RESPONSE スイッチは、コンプレッサーの応答速度を FAST、MEDIUM、SLOW から選択し、ゲインリダクション LED は、コンプレッサーの動作状況を視覚的に示します。

MASTER DRIVE コントロールは、ディストーション量を調整し、BLEND コントロールは、ディストーションのウェット／ドライバランスを設定します。反時計回りいっぱいではドライで歪みのない信号になります。







## シーケンサーインターフェース

HexDrums のシーケンサーは、ライブパフォーマンスにおいて最大限の直感的な操作性と柔軟性を提供するように設計されています。

1.メインのプログラミング用押しボタンは、下段に配置されています。これらは、クラシックなドラムマシンにも使用されていた Cherry キーと同様のものです。ステップ入力やタップ入力に使用でき、ステップ 1～10 のキーは、各パーカッションボイスに対応し、各ボイスは、手動でトリガーすることもできます。

2.下段左側の 3 つのキーは、シーケンスのスタート/ストップ、およびパターン保存用です。START を押すとシーケンサーが再生を開始し、もう一度押すと現在のステップでシーケンスが一時停止します。STOP を押すとシーケンスが停止し、ステップ 1 にリセットされます。REC ボタンは、パターンの保存や、TAP モードでのパターン録音に使用します。

3.左上には、8 個のファンクションボタンがあり、ドラムマシンのプログラミングおよびパフォーマンス機能において最も重要な操作を担当します。SHIFT ボタンは、これらのボタンに割り当てられた第 2 機能（黄色で表記）へアクセスするためのもので、SHIFT ボタンを押し続けながら該当するファンクションボタンを押すことで、第 2 機能を使用できます。ファンクションボタンが点灯し、第 2 機能がアクティブになっていることを示します。

4.デフォルトでは、英数字ディスプレイに BPM が表示されますが、その他の情報もここに表示されます。隣のエンコーダーは、BPM の調整に加え、このマニュアルの後述セクションで説明される各種機能の操作にも使用します。

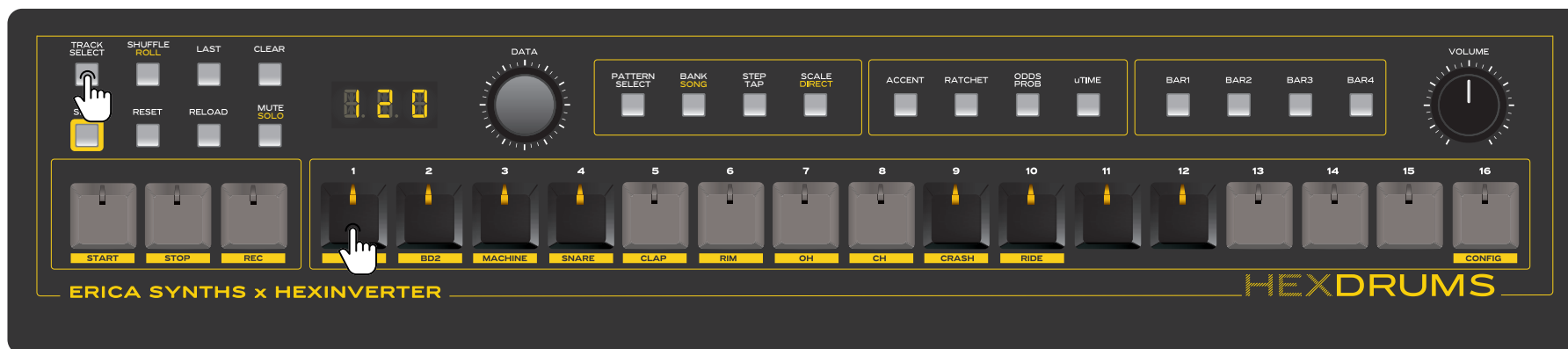
5.この 4 つの押しボタンのグループは、パターンをプログラムする前の準備に使用する各種機能のためのものです。

6.これらの押しボタンは、ドラムパターンの表現力を拡張するステップ単位の機能を操作するためのものです。

7.これらは BAR（小節）選択用の押しボタンです。各パターンは最大 64 ステップまで作成でき、16 ステップごとの 4 つのバーに分割されています。

# シーケンサー

# HEXDRUMS



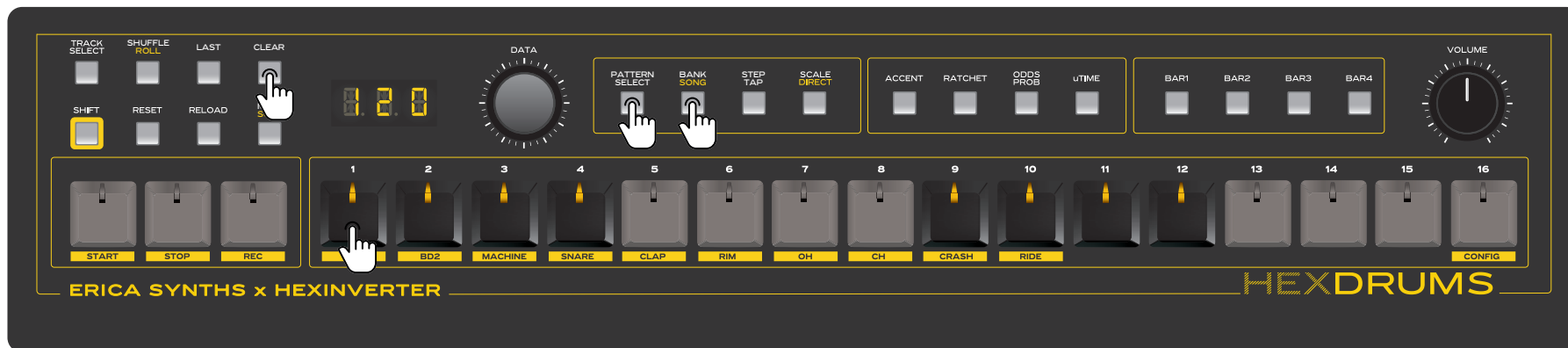
## 始めてみましょう！

HexDrums のシーケンスを再生しながら、本機能を順に確認していきましょう。電源を入れると、HexDrums は、デフォルトの状態で起動します。英数字ディスプレイには、120 BPM が表示され、エンコーダーで BPM を調整できます。シーケンサーは、ステッププログラミングモードになっており、全トラックのパターン長は、16 ステップ、スケールは、4/4に設定されています。START ボタンを押すと、シーケンサーが再生を開始します。

次に、プログラムしたい TRACK（ドラムボイス）を選択します。TRACK SELECT ボタンを押し続けながら、BD1 など任意の TRACK（ボイス）に対応するステップキーを押します。これで、ステップキーを押すだけで Bass Drum 1 のトリガーを入力できます。

別の TRACK（ボイス）をプログラムする場合も、TRACK SELECT ボタンを押し続けながら、該当のTRACKを表すステップキーを押すだけで切り替えられます。この手順により、素早くパターンを構築できます。

それでは次に、プログラミング方法の詳細、パターン保存、パターンにダイナミクスを加える方法、そして HexDrums のその他の機能について深く見ていきましょう。



## データ構造、パターンの保存・呼び出し・削除

HexDrums には、16 BANK 各 16 PATTERN のメモリーが用意されています。USBポート経由でコンピュータへバックアップを行うことも可能です。バックアップ手順については、本マニュアルの[各種設定項目](#)を参照してください。

パターンを作成する前に、保存先となる BANK を選択します。BANK ボタンを押し続けながら、BANK を示すステップキーを押します。たとえばステップキー 1 を押せば BANK 1 が選択されます。

BANK ボタンはラッチ式ではなく、押している間だけ有効になります。BANK が選択されると、HexDrums は、自動的に PATTERN SELECT モードに移行し、PATTERN SELECT ボタンが点灯します。なお、PATTERN SELECT ボタンはラッチ式であり、一度押すと点灯状態が保持され、もう一度押すまでモードが継続します。次に、バンク内で使用する PATTERN を選択します。

すでに PATTERN モードが有効（PATTERN SELECT ボタンが点灯）になっているため、PATTERN を示すステップキーを押すだけです。たとえばステップキー 1 を押すと PATTERN 1 が選択されます。作成したパターンに満足したら、REC キーを押すことで保存できます。

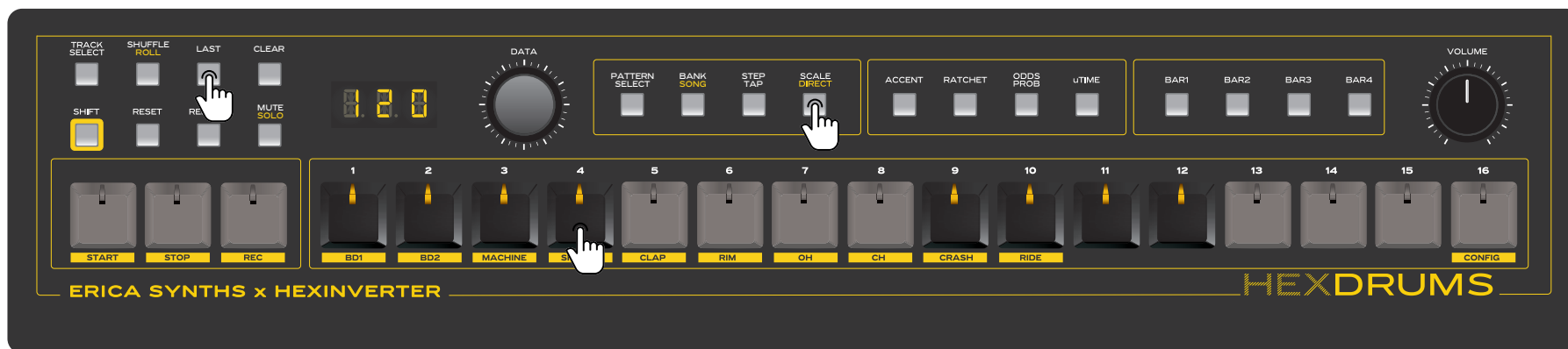
パターンは、現在のパターンスロットに保存されます。その後、PATTERN SELECT ボタンを再度押してパターンセレクトモードを終了します。

パターンを別のスロット（例：スロット 2）にコピーしたい場合は、そのスロットにパターンを保存する必要があります。操作は、PATTERN ボタンを押し、REC キーを押し続けながら STEP 2 キーを押すだけです。これでパターンがスロット 2 にコピーされ、演奏用に内容を変更できます。

パターンを別の BANK にコピーしたい場合は、BANK ボタンを押し、ステップキーで目的のバンクを選択します。するとシーケンサーは、自動的に PATTERN SELECT モードへ移行しますので、保存したいスロットを示すステップキーを押します。現在選択されている BANK を確認するには、BANK ボタンを押します。

ディスプレイに現在のバンクが表示され、該当するバンクのステップキーが点灯します。同様に、現在の PATTERN を確認するには、PATTERN SELECT ボタンを押します。ディスプレイに現在のパターンが表示され、該当するパターンのステップキーが点灯します。

パターンを削除（CLEAR）したい場合は、CLEAR ボタンを押し続けながら、削除したいパターンを示すステップキーを押します。



## パターンの準備 — ラストステップ、スケール、再生方向

パターンをプログラムする前に、まず基本設定を行うことを推奨します。HexDrumsの各 TRACK は、LENGTH（長さ）、PLAY DIRECTION（再生方向）、SCALE（タイムディビジョン）を個別に設定できます。まず TRACK を選択します。たとえば Bass Drum 1 をプログラムしたい場合は、TRACK SELECT ボタンを押し続けながらステップキー 1（BD1）を押します。

TRACK LENGTH を設定するには、LAST（ラストステップ）ボタンを押し続けながら、目的の TRACK LENGTH に対応するステップキーを押します。たとえば TRACK LENGTH を 4 ステップにする場合はステップキー 4 を押します。

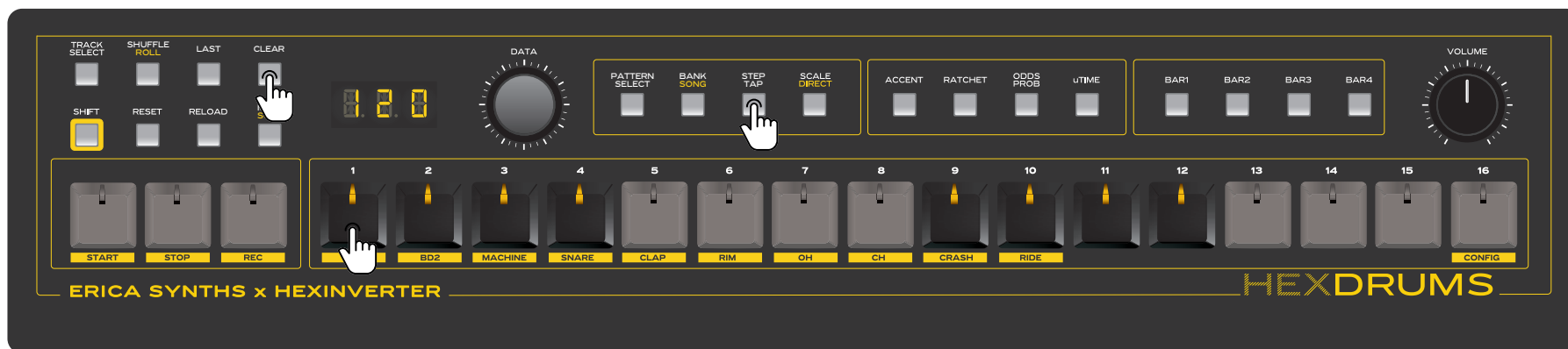
TRACK LENGTH を 16 ステップより長く設定する場合は、右上の BAR ボタンを使って 16 ステップ単位の 4 つの BAR（ブロック）を切り替えながら、同様に該当するステップキーを押して設定します。あるいは、LAST ボタンを押し続けながらエンコーダーを回すことで、希望するラストステップを設定することもできます。TRACK の再生中は、アクティブな BAR がどれかを示すために BAR ボタンが点滅します。

より高度な設定、例えば HexDrums でパフォーマンス全体を構築し演奏中にパターンを切り替える場合や、SONG を作成する場合には、MASTER LENGTH を設定する必要があります。MASTER LENGTH を設定するには、SHIFT ボタンを押し続けながら LAST ボタンを押します。英数字ディスプレイには「M16」などと表示され、これは

ディスプレイに表示される「M16」はマスター長が 16 ステップであることを示します。エンコーダーを回して希望の MASTER LENGTH を設定できます。最大マスター長は、64 ステップです。MASTER LENGTH を設定すると、各トラックの長さに関係なく、マスター長が完了するまでトラックがループします。たとえば MASTER LENGTH を 64 ステップに設定し、BD1 トラックが 16 ステップの場合、BD1 は、次のパターンに進むまでに 4 回ループします。逆にマスター長が 16 ステップで BD1 が 64 ステップの場合、単独パターン再生時は、BD1 は 64 ステップすべてを再生しますが、パターン切り替え時には、HexDrums は 16 ステップ（マスター長）のみを再生して次のパターンに移行します。

TIME DIVISION（タイムディビジョン）を設定するには、SCALE ボタンを押すと選択可能なタイムディビジョンが英数字ディスプレイに表示されます。エンコーダーを回して希望の値を設定します。選択可能なタイムディビジョンは、1/8、1/4、1/2、3/4、1、3/2、2、4 です。

PLAY DIRECTION を設定するには、SHIFT ボタンを押し続けながら SCALE DIRECT ボタンを押します。ボタンが点灯し、英数字ディスプレイには再生方向が表示されます。エンコーダーを回して PLAY DIRECTION を選択します。選択可能な方向は、forward (FWD)、backward (BWD)、Ping-Pong (PP)、ラストステップを繰り返す Ping-Pong (PP2)、および random (RND) です。



## パターンのプログラミング

HexDrums には、2つのプログラミングモードがあります。各トラックごとにステップを入力する STEP モードと、シーケンサー再生中にトリガーをタップ入力する TAP モードです。デフォルトは、STEP モードです。STEP モードでは、START キーを押してシーケンサーを再生し、エンコーダーを回して BPM を設定したうえで、各トラックごとにプログラミングを行います。

TRACK SELECT ボタンを押し続けながら、BD1 など TRACK（ボイス）を示すステップキーを押します。これで Bass Drum 1 のトリガーを、ステップキーを押すだけで入力できます。

別の TRACK（ボイス）をプログラムするには、TRACK SELECT ボタンを押し続けたまま、別の TRACK を示すステップキーを押します。たとえばステップキー 7（Open HiHats）を押し、Open HiHats のトリガーをステップキーで入力する、という具合です。

TRACK LENGTH を 16 ステップより長く設定している場合は、BAR ボタンを使用して 16 ステップ単位の 4 つのバーを切り替えながら、該当する BAR にトリガーを入力します。

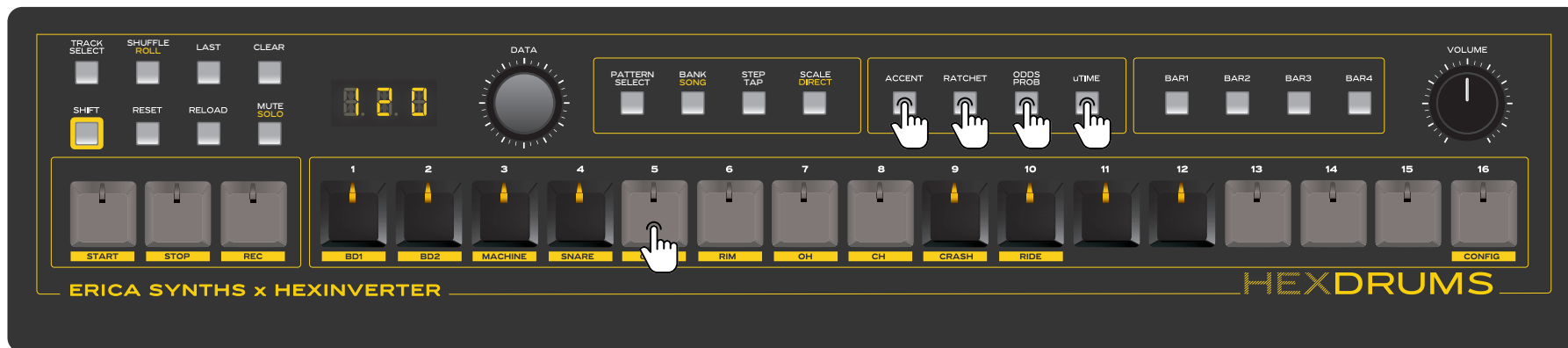
TAP プログラミングを使用するには、STEP/TAP ボタンを押して点灯させます。これでシーケンサーは TAP プログラミングモードになります。START キーを押し、最初の 10 個のステップキーを使ってドラムトリガーを発音させます。パターンの録音を開始するには REC キーを押し、ドラムトリガーをタップ入力します。

REC をオン／オフすることで、いつでも録音の開始・停止が可能です。特定のトラックのトリガーを CLEAR したい場合は、CLEAR ボタンを押し続けながら該当するステップキーを押します。たとえば Open HiHats トラックのすべてのトリガーを削除するには、CLEAR ボタンを押し続けたままステップボタン 7 を押します。

シーケンサーの再生ヘッドがパターンを進むにつれてトリガーが削除されるため、一部のトリガーだけを消したい場合にも便利です。

TAP モードでプログラムしたトラックを修正したい場合は、STEP モードに切り替え、必要に応じてステップを追加または削除するだけで調整できます。





## ステップ単位の機能 — アクセント、ラチェット、確率、マイクロタイミング

ドラムパターンにダイナミクスを加えるために、HexDrums には、複数のステップ単位の機能が搭載されており、静的なパターンに変化を加えることができます。HexDrums には、グローバル設定およびトラック別設定の両方に ACCENT（アクセント）機能があります。デフォルトでは、GLOBAL ACCENT が ON になっており、設定メニューでは、アクセント入力に対するステップキーの応答方法を設定できます（詳細は、[各種設定項目セクション](#)を参照してください）。ステップキーの LED には、明るい状態（アクセントあり）と暗い状態（アクセントなし）の2段階があります。グローバルアクセント設定では、ステップキーの応答方式として「ONE STEP（1）」または「TWO STEP（2）」を選択できます。ONE STEP を選択した場合、ステップトリガーを入力すると、すべてのステップにアクセントが付与され、1 回目の押下でアクセント付きトリガーが入力され、2 回目の押下でトリガーが削除されます。TWO STEP を選択した場合、アクセントの有無を切り替えることが可能になり、1 回目の押下でアクセント付きトリガー、2 回目でアクセントなし（LED が暗く点灯）、3 回目でトリガー削除となります。

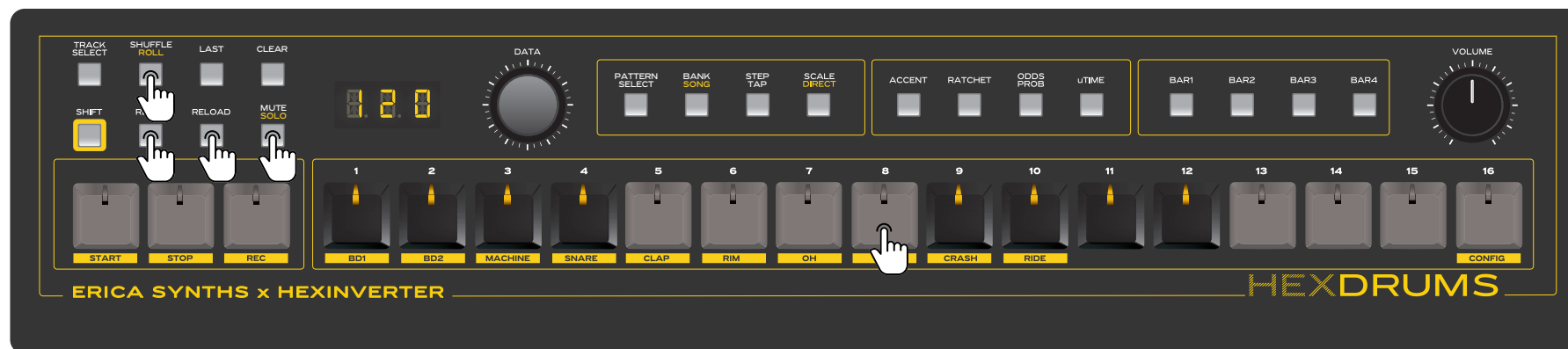
さらに、パターン作成後にアクセントを調整することも可能です。その場合は ACCENT ボタンを押し、ステップキーを使ってアクセント設定を変更します。

アクセントモードが選択されている場合、すべてのステップキーは、自動的に 2 ステップ応答モードになります。HexDrums では、ステップ単位で RATCHET（同一ステップ内のトリガー反復）を設定できます。RATCHET ボタンを押し、ラチェットを設定したいステップキーを押し続けながらエンコーダーを回して、希望するラチェット数を設定します。選択可能なラチェット数は、1（ラチェットなし）、2、3、4、5、6、7、8 です。

ドラムパターンの予測性を下げ、より変化のあるフレーズを作るために、特定ステップのトリガーに対して PROBABILITIES（確率）や ODDS を設定できます。ステップの再生確率を設定するには、ODDS/PROB ボタンを押し、該当するステップキーを押し続けながらエンコーダーを回します。エンコーダーを反時計回りに回すと、1/8、1/7、1/6、1/5、1/4、1/3、1/2、2/3、3/4、7/8 の比率（ODDS）が選択可能で、時計回りに回すと 10%、25%、50%、75%、90% の確率が選択できます。

さらにステップ単位の MICROTIMING（マイクロタイミング）調整も可能で、トリガーをグリッドに対して最大 ±50% の範囲で前後にずらすことができます。マイクロタイミングを設定するには、uTIME ボタンを押し、該当するステップキーを押し続けながらエンコーダーを回します。エンコーダーを反時計回りに回すとトリガーは、前に（グリッドより早く）配置され、時計回りに回すと後ろに（グリッドより遅く）配置されます。





## パフォーマンス中の操作

HexDrums には、ライブパフォーマンスで特に有用となる複数の機能が搭載されています。

演奏中にドラムパターンを変更した場合でも、RELOAD 機能を使って元の状態に即座に戻すことができます。RELOAD ボタンを押すと、現在再生中のパターンがリロードされます。

RESET ボタンを押すと、シーケンサーを停止することなく、すべてのトラックをステップ1にリセットします。SHIFT ボタンを押し続けながら RESET ボタンを押し、さらにドラムボイスを示すステップキーを押すと、その特定のトラックだけをリセットできます。

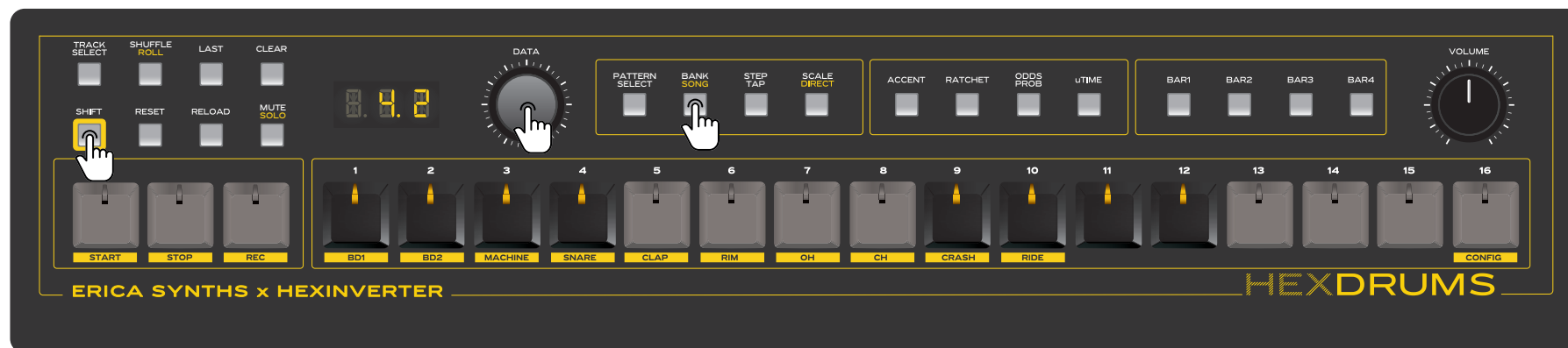
また、複数のトラックを MUTE することもできます。MUTE ボタンを押すと、HexDrums は、MUTE コントロールモードに入り、ボタンが点灯します。このモードでは、アクティブなドラムトリガー（ドラムボイスを示すステップキーの LED）が発音に合わせて点滅します。ここでトラック（ボイス）を示すステップキーを押すことで、各トラックのミュート／アンミュートを切り替えられます。ミュートされたボイスのステップキー LED は点灯状態になり、アクティブかミュートかを一目で確認できます。レベルコントロールを最大にしても音が出ない場合、そのボイスがミュートされている可能性が高く、MUTE ボタンを押すことでミュート状態を簡単に確認できます。

複数のトラックを同時に SOLO にすることもできます。SHIFT ボタンを押し続けながら MUTE/SOLO ボタンを押すと、ボタンが点滅し SOLO モードに入ります。あとは SOLO にしたいトラックに対応するステップキーを押すことで、そのトラックを SOLO 状態にできます。

複数のトラックに SHUFFLE を適用することができます。SHUFFLE は、グリッド上のトリガー位置を前後に揺らし、ドラムトラックに「人間らしさ」を加える効果があります。適用方法は、まず Shuffling をかけたいトラック（例：Closed HiHats）を選択します。（TRACK SELECT を押し続けながらステップキー 8 を押す）。

次に SHUFFLE ボタンを押し続け、ステップキーを使って希望するシャッフル量を設定します。選択したステップキーまでのすべてのキーが点灯し、その点灯数がシャッフル量を示します。ステップキー 1 のみが点灯している場合はシャッフルなし、ステップキー 8 を押した場合は 1～8 が点灯し、50% のシャッフルが適用されます。より多くのキーが点灯するほどシャッフル量が増加します。

演奏中に特定のドラムボイスへ ROLL（一定レートで連打）を適用したい場面もあるでしょう。その場合は、SHIFT ボタンを押し続けながら SHUFFLE/ROLL ボタンを押します。ボタンが点灯し、ROLL モードが有効になります。続いてエンコーダーで希望するロールのタイムシグネチャを設定し、ロールを適用するドラムボイスに対応するステップキーを押します。選択可能なロールレートは、1/16、1/8、1/16、1/32 です。



## ソングモード

ライブセットの準備にあたり、HexDrums 上で SONG（ソング）を構築することができます。SONG は、1つのバンク内のパターンを組み合わせで作成され、最大 16 ステップで構成されます。各ステップには、そのバンク内のパターンを割り当てることができ、各ステップは、最大 9 回までリピート設定できます。HexDrums には、最大 16 曲の SONG を保存できます。

SONG を作成する前に、使用する各パターンの MASTER LENGTH を必ず設定してください。SONG を構築するには、SHIFT ボタンを押し続けながら BANK/SONG ボタンを押します。英数字ディスプレイには、SNG と表示されます。LED が点灯しているステップキーは SONG が保存されているスロット、LED が消灯しているキーは、空のスロットを示します。ステップキーを押してスロットを選択し、ソングの作成または編集モードに入ります。

英数字ディスプレイには、`ー` が表示されます。前述のとおり、SONG は、最大 16 パートで構成され、ステップキーが各パートに対応します。まずステップキー 1 を押してソングの第 1 パートを選択し、エンコーダーを回してパターンを選択します。次にエンコーダーを押し込み、回してリピート回数を設定します。たとえば `4.2` と表示された場合、これは

最初のパートでは、パターン 4 が 2 回リピートされることを意味します。続いて第 2 パートを設定するには、ステップキー 2 を押し、同様にパターンとリピート回数を選択します。エンコーダーを 16 番目のパターンを超えて回すと、英数字ディスプレイに STOP が表示されます。

通常、最後のパートが終了するとソングは、自動的にループし、最初のパートから再生が始まりますが、最後のパートに STOP が設定されている場合は、そのパートの終了とともにソング再生が停止します。

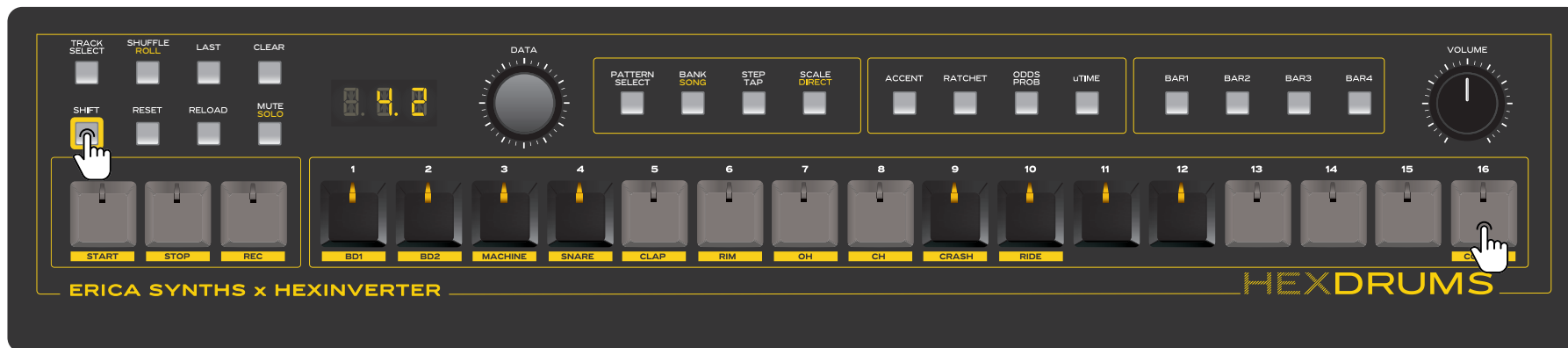
ソングの作成が完了したら、REC キーを押して、選択したスロットに保存します。後から編集したい場合は、SONG モードに入り、同じスロットを選択することで編集できます。

ソングを再生するには、SONG モードに入り、再生したいソングを選択して PLAY キーを押します。ソングが再生され、現在再生中のパートに対応するステップキーの LED が点滅します。前述のとおり、最後のパートに STOP が設定されていない限り、ソングは自動的にループ再生されます。

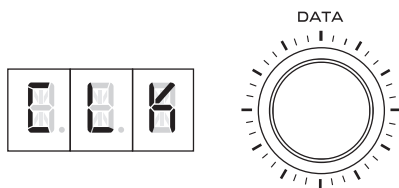
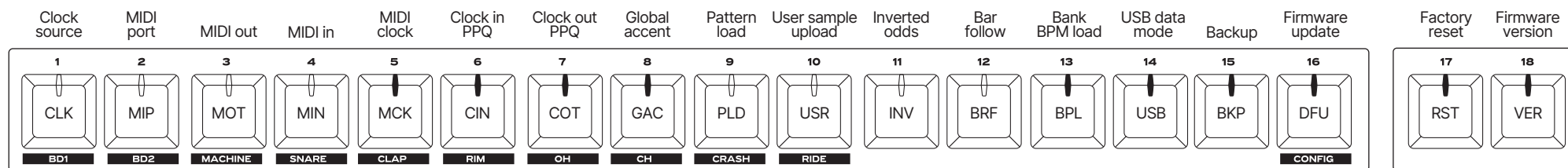
SONG を削除するには、SONG モードに入り、CLEAR ボタンを押し続けながら、削除したいソングに対応するステップキーを押します。

# 各種設定項目

# HEXDRUMS

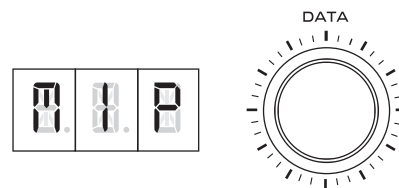


設定メニューに入るには、SHIFT ボタンを押し続けながらステップキー 16（CONFIG）を押します。設定メニュー内の各セクションには、ステップキーを押してアクセスできます。各ステップキーが特定の設定項目に対応しており、また DATA エンコーダーを回して、すべての設定項目を順にスクロールして選択することもできます。



## 1.CLOCK SETTINGS (クロック設定)

最初のステップキーは、CLOCK SOURCE (クロックソース) 設定にアクセスします。エンコーダーを押してメニューに入り、回して INT (内部クロック)、MID (MIDI クロック)、EXT (外部アナログクロック) のいずれかを選択します。エンコーダーを押して選択を確定します。

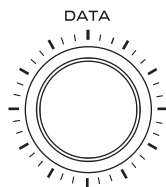
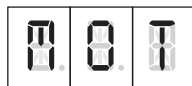


## 2.MIDI PORT SETTINGS (MIDI ポート設定)

2 番目のステップキーは、MIDI PORT の選択にアクセスします。エンコーダーを押してメニューに入り、回して DIN5 または USB のいずれかを選択します。エンコーダーを押して選択を確定します。

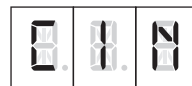
# 各種設定項目

# HEX DRUMS



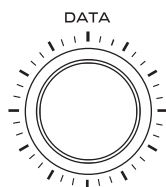
## 3.MIDIOUTSETTINGS (MIDI出力設定)

3 番目のステップキーは、MIDI 出力設定にアクセスします。エンコーダーを押してメニューに入り、回して OFF (MIDI メッセージ送信なし)、THR (MIDI Thru モード)、または、1～16 のいずれかの MIDI チャンネル を選択します。エンコーダーを押して選択を確定します。



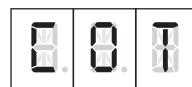
## 6.CLOCKINSETTINGS (クロック入力設定)

6 番目のステップキーは、CLOCK INPUT の PPQ 設定にアクセスします。エンコーダーを押してメニューに入り、回して 1、2、4、24 PPQ のいずれかを選択します。エンコーダーを押して選択を確定します。



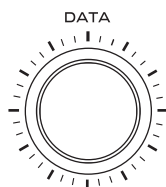
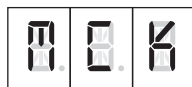
## 4.MIDIINPUTSETTINGS (MIDI入力設定)

4 番目のステップキーは、MIDI INPUT 設定にアクセスします。エンコーダーを押してメニューに入り、回して OFF (MIDI メッセージを受信しない)、OMNI (すべての MIDI チャンネルを受信)、または 1～16 の個別 MIDI チャンネル を選択します。エンコーダーを押して選択を確定します。



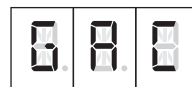
## 7.CLOCKOUTSETTINGS (クロック出力設定)

7 番目のステップキーは、CLOCK OUTPUT の PPQ 設定にアクセスします。エンコーダーを押してメニューに入り、回して 1、2、4、24 PPQ のいずれかを選択します。エンコーダーを押して選択を確定します。



## 5.CLOCKOUTPUTSETTINGS (MIDIクロック出力設定)

5 番目のステップキーは、MIDI CLOCK OUTPUT 設定にアクセスします。エンコーダーを押してメニューに入り、回して OFF (MIDI クロックを送信しない)、ON (シーケンサー再生中のみ MIDI クロックを送信)、CON (常時 MIDI クロックを送信) のいずれかを選択します。エンコーダーを押して選択を確定します。

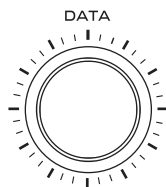
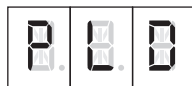


## 8.GLOBALACCENTSETTINGS (グローバル・アクセント設定)

8 番目のステップキーは、GLOBAL ACCENT の設定にアクセスします。エンコーダーを押してメニューに入り、回して 1 ステップ応答 または 2 ステップ応答 のいずれかを選択します。ACCENT の詳細な動作については前項の説明を参照してください。エンコーダーを押して選択を確定します。この設定を有効にすると、すべてのトラックでアクセントがデフォルトで有効になります。

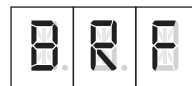
# 各種設定項目

# HEXDRUMS



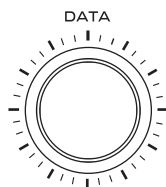
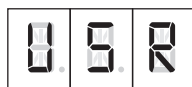
## 9. PATTERN LOADING SETTINGS (パターン読み込み設定)

9 番目のステップキーは、LAST PATTERN LOAD (最後に使用したパターンの自動読み込み) 設定にアクセスします。エンコーダーを押してメニューに入り、回して ON または OFF を選択します。ON を選択した場合、次回 HexDrums の電源を入れた際、自動的に前回使用していたパターンが読み込まれます。OFF を選択した場合、電源投入時にパターンは読み込まれず、空の状態で起動します。エンコーダーを押して選択を確定します。



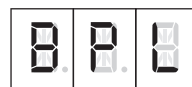
## 12. BAR FOLLOW (バー・フォロー)

一部のトラックが 16 ステップを超える長さの場合、Bar Follow オプションを有効にすると、現在再生中の BAR が BAR セレクトボタンの順次点灯によって示されます。エンコーダーを押して Bar Follow メニューに入り、回して ON または OFF を選択します。



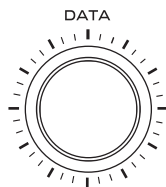
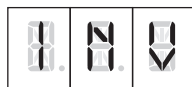
## 9. USER SAMPLE ACCESS SETTINGS (ユーザーサンプルアクセス設定)

10 番目のステップキーを押すと、ユーザーがアップロードしたサンプルへのアクセスを ON/OFF で切り替える設定にアクセスします。エンコーダーを押してメニューに入り、回して ON または OFF を選択します。OFF を選択した場合、使用できるのはファクトリーサンプルのみになります。エンコーダーを押して選択を確定します。



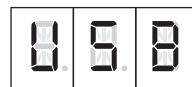
## 13. BANK BPM LOAD (バンク BPM ロード)

パターンを切り替える際、毎回 BPM を手動調整せずに、そのパターンが最初に意図された BPM を自動的に読み込みたい場合に使用します。Bank BPM Load が有効になっていると、各バンクに保存されたオリジナル BPM が、そのバンクへ切り替えた瞬間に自動でロードされます。エンコーダーを押して BPL メニューに入り、回して ON または OFF を選択します。



## 9. INVERTED ODDS SETTINGS (反転オッズ設定)

11 番目のステップキーは、INVERTED ODDS (反転オッズ) 設定にアクセスします。エンコーダーを押してメニューに入り、回して ON または OFF を選択します。INVERTED ODDS を有効にすると、設定されたステップごとの ODDS1/ODDS2 の動作が反転します。たとえば、あるステップに 1/3 の ODDS1 が設定されている場合、通常は最初の 1 回目でそのステップが再生され、次の 2 回は再生されません。INVERTED ODDS が ON の場合、最初の 2 回は再生されず、3 回目のパスで再生されます。



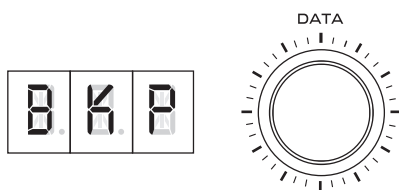
## 14. USB ACCESS (USB アクセス)

この設定は、ユーザーサンプルのアップロードに必要な USB 接続を有効化します。ドラムマシンを USB ポート経由でコンピュータに接続し、エンコーダーを押します。HexDrums は、外部 HDD として認識され、ここにユーザーサンプルをアップロードできます。サンプルのアップロード手順については、本マニュアルの次のページを参照してください。設定メニューに戻るにはエンコーダーを押します。※HexDrums が設定メニューへ戻るまで数秒かかる場合があります。



# 各種設定項目

# HEXDRUMS



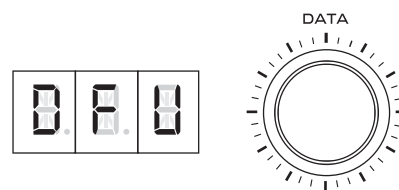
## 15.BACKUP (バックアップ)

安心のため、またはファクトリーリセットを実行する場合や内部パターンメモリーが不足した場合に備えて、定期的にパターンをバックアップすることを推奨します。バックアップ機能は、すべてのパターンとソングをバックアップファイルとしてコンピュータに保存します。

バックアップおよびリストアの手順は以下のとおりです：

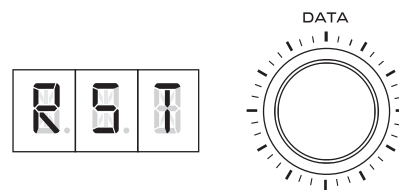
- 1.HexDrums を USB ケーブルでコンピュータに接続します。
- 2.デバイスは HEXDRUMS という名称のマストレージデバイスとして認識されます。
- 3.バックアップを作成する (CREATE) 場合は、HexDrums ドライブ内の BACKUP.HXB ファイルをコンピュータへコピーします。
- 5.バックアップを復元する (RESTORE) 場合は、保存しておいた BACKUP.HXB ファイルを HEXDRUMS ドライブへコピーし、既存ファイルを置き換えます。
- 6.コンピュータから HEXDRUMS ドライブを安全に取り外すか、または DATA エンコーダーを押してバックアップ／リストア処理を完了します。

※注意：バックアップ／リストア作業中に、HexDrums の接続を外したり電源を切ったりしないでください。



## 16.DFU — ファームウェア更新モード

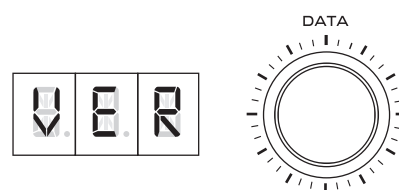
最新のファームウェア (.uf2) ファイルをダウンロードします。CONFIG メニュー内で DFU ページを表示した状態で、DATA エンコーダーを押します。HexDrums がコンピュータ上で外部ドライブとして認識されます。ダウンロードした .uf2 ファームウェアファイルを HexDrums ドライブにドラッグ&ドロップします。アップデート完了後、CONFIG メニューで 15 番のステップキーを押して、ファームウェアバージョンを確認してください。



## 17.FACTORY RESET (ファクトリーリセット)

ファクトリーリセットは設定項目の 17 番にあります。DATA エンコーダーを回してディスプレイに RST が表示されるまでスクロールするか、BAR2 ボタンを押し、ステップキー 1 を押します。DATA エンコーダーを押し続けると、5 秒後にファクトリーリセットが実行されます。

※注意：すべてのユーザーパターンが消去されます。



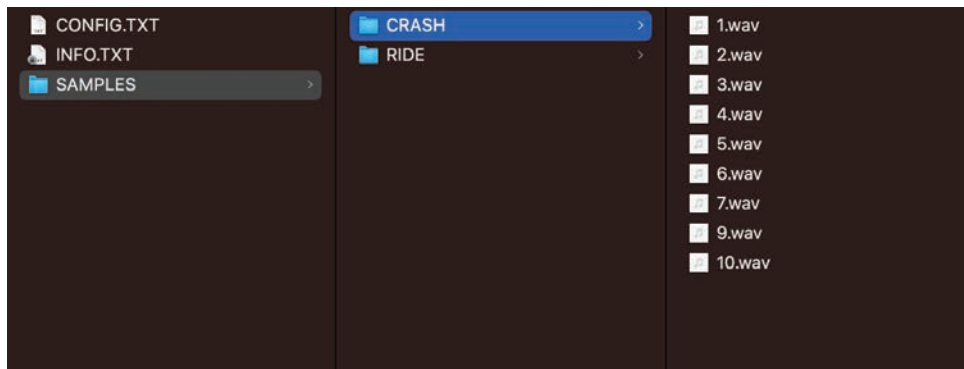
## 18.FIRMWARE VERSION (ファームウェアバージョン)

インストールされているファームウェアのバージョンを確認できます。



# ユーザーサンプルのアップロード

HEXDRUMS



前述のとおり、CYMBALS ボイスには、ユーザーサンプルをアップロードすることができます。工場出荷時のサンプルは本体にハードコードされており、削除・ダウンロード・恒久的な置き換えはできません。ユーザーサンプル機能が設定メニューで有効になっている場合、ユーザーサンプルは一時的にファクトリーサンプルを置き換えて使用されます。CYMBALS ボイスには、Crash 用 10 種類、Ride 用 10 種類のサンプルがあり、これらはペアとして選択されます。リスト内の任意のサンプルをユーザーサンプルで置き換えることが可能です。ユーザーサンプル機能を無効にすると、HexDrums は、自動的にファクトリーサンプルを読み込みます。

サンプルをアップロードする前に、必ず適切に準備してください。使用できるサンプル形式は、48 kHz、16 bit、モノラルです。サンプルは、Crash 用・Ride 用の 2 つのフォルダに保存され、各フォルダ内には、1～10 の番号でサンプルが並んでいます。たとえば Crash ボイスのサンプル 5 を置き換えたい場合は、新しいサンプルのファイル名を「5」にリネームしてフォルダに入れます。Ride ボイスのサンプル 8 を置き換える場合は、ファイル名を「8」とします。スクリーンショットで示されているように、番号のみをファイル名として使用し、余計な記号（引用符など）は付けません。前述のとおり、Cymbals ボイスでは、Crash と Ride のサンプルはペアで選択されます。たとえば Crash フォルダと Ride フォルダの両方に「1」という名前のサンプルを入れると、Cymbals ボイスの「サンプルセット 1」のペアが、このユーザーサンプルに置き換わります。各フォルダに最大 10 個のサンプル（1～10）をアップロードすることができます。

サンプルをアップロードしましょう。HexDrums をコンピュータに接続し、設定メニューで USB を選択してエンコーダーを押します。HexDrums は、コンピュータ上で外部 HDD として認識されます。HDD を開くと、サンプルアップロード用の Crash と Ride の 2 つのフォルダが表示されます。各フォルダにサンプルをドラッグ&ドロップし、エンコーダーを押して確定します。これで、あなた自身のサンプルで HexDrums をパーソナライズできます。

## 安全に関する諸注意と製品の破棄について

Erica Synths HexDrums を正しくご使用いただくために、以下の取扱説明に必ず従ってください。これにより本製品が正常に動作し、Erica Synths の保証が適用されます。



HexDrums は、同梱されている 12V／3A／センタープラスの電源アダプター（PSU）でのみ動作させてください。これ以外の電源アダプターを使用すると、本体が永久的に損傷する可能性があります。



水分は、防水処理が施されていないほとんどの電気機器にとって致命的です。HexDrums は、湿気の多い場所や水気のある環境での使用を前提としていません。液体やその他の導電性物質を本体内部に入れないでください。万が一液体が入り込んだ場合は、直ちに電源から切り離し、十分に乾燥させた上で、資格を持つ技術者による点検およびクリーニングを受けてください。



本機を +50° C を超える高温 または -20° C 未満の低温にさらさないでください。極端に低い温度環境で本機を輸送した場合は、電源を接続する前に 1 時間ほど室温に置いてから 使用してください。



本機の輸送は十分に注意して行ってください。落下させたり、倒したりしないでください。外観に損傷が生じた製品については、保証の適用外となります。



HexDrums は、必ず出荷時のオリジナル包装 を使用して発送してください。返品・交換・保証修理のために当社へ送付される製品は、すべてオリジナル包装で梱包されている必要があります。その他の梱包で送付された場合は受領できず、お客様へ返送されます。オリジナルの包装および技術資料は必ず保管してください。

本機は、EU ガイドラインに準拠しており、鉛・水銀・カドミウム・クロムを使用しない RoHS に対応した製造が行われています。しかしながら、本機は特別な廃棄物 に分類されるため、家庭ゴミとして廃棄することは推奨されません。

本ユーザーマニュアルは Girts Ozolins（Erica Synths） および Leo Novus（Erica Synths） によって作成されました。デザインは Ineta Briede（Black8） によるものです。本書の複製・配布・商用利用は一切禁止されており、実施には Erica Synths の書面による許可が必要です。仕様は予告なく変更される場合があります。ご質問がございましたら、[www.ericasynths.lv](http://www.ericasynths.lv) の SUPPORT セクションよりお問い合わせください。

## 保証

Erica Synths の保証規定については、[www.ericasynths.lv](http://www.ericasynths.lv) にてご確認ください。

返品・交換・保証修理のために製品を送付する場合は、[www.ericasynths.lv](http://www.ericasynths.lv) の SUPPORT セクションに記載されているガイドラインに従ってください。

ユーザーマニュアル 2025年10月版