

Polyend Play+ Essentials

A Collection of Essential References
for The Polyend Play+



Overview

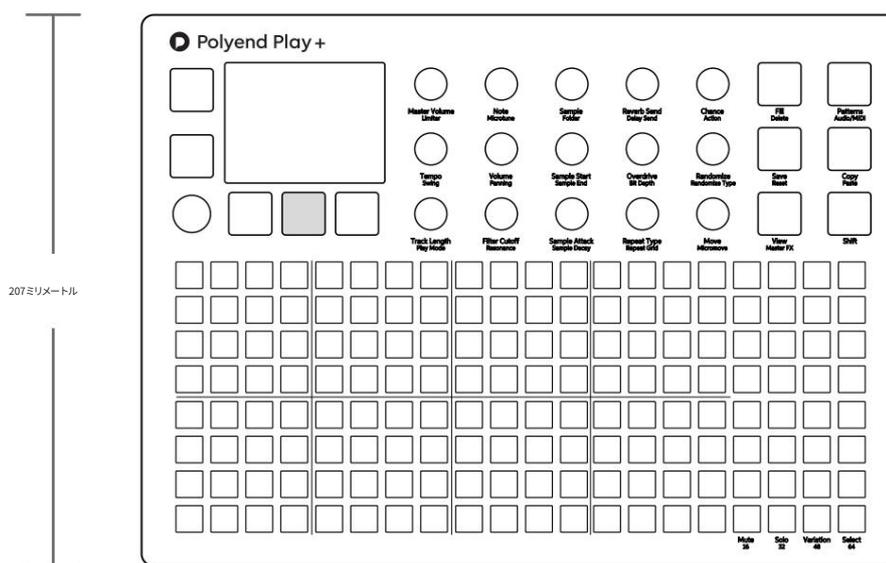
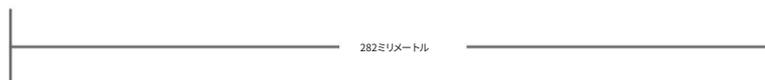
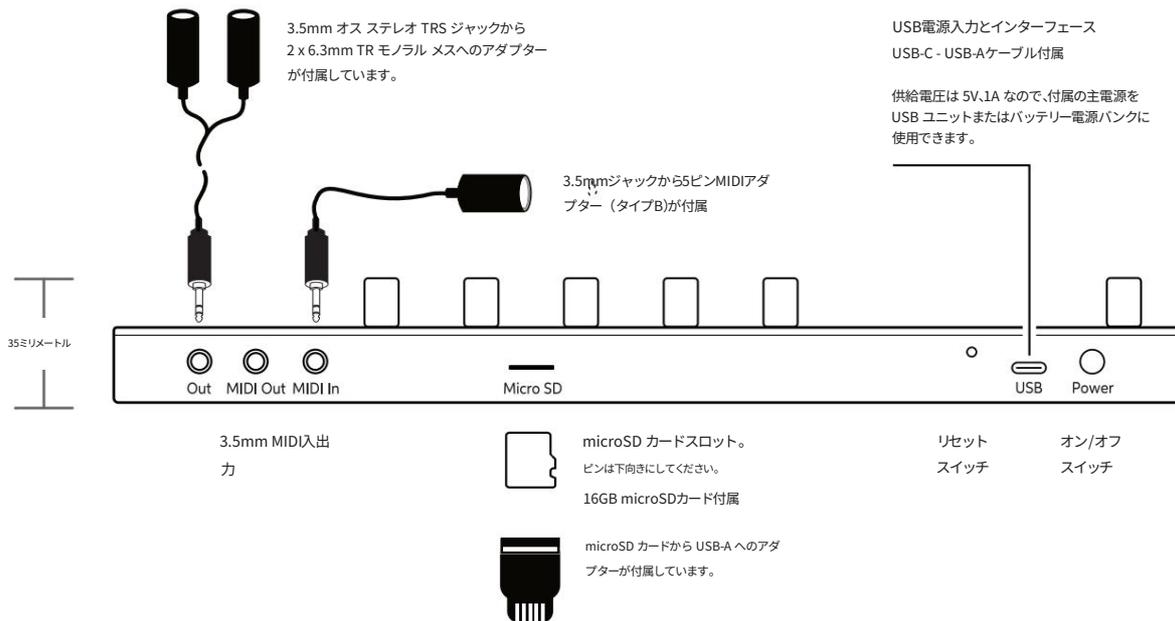
Polyend Play+は、16トラックのサンプルとシンセサイザーをベースにしたグローブボックスで、マルチティンバーのポリフォニックサウンド、ステレオ機能、USBオーディオ機能を備えています。Play+は、オリジナルのPlayインストゥルメントの機能と体験を新たな高みへと引き上げます。Play+は、ステレオサンプルとシンセシスエンジンのオーディオソースの両方を使用してビートを作成し、音楽アレンジメントを構築できる、音楽制作とライブパフォーマンスのための完全なインストゥルメントです。5つのシンセシスモデルから3つのシンセサイザーを設定できます。サンプルを音源として使用することもできます。5,000以上のステレオおよびモノラルサンプルが付属していますが、付属のmicroSDカードを使用して独自のサンプルを追加することもできます。完全な楽曲アレンジメントを作成する能力とライブでの即興演奏のスキルの両方が同等にサポートされています。トラックのミックス、再生、シーケンスの自由度、シンセとオーディオサンプルの両方の操作、そして

外部ポリフォニックMIDIデバイスの制御は、「箱の中の」考え方と「箱から出してすぐに使える」統合のバランスをとっています。Play+は、8つのポリフォニックMIDI /シンセトラックと8つのオーディオトラックを使用する統合スタジオセットアップの中心要素として理想的です。ディレイ、リバーブ、サチュレーションなどのオンボードエフェクトセットは、ミックス全体にスパイスを与えます。Play+は、他のオーディオ機器やデジタルオーディオワークステーションとのより緊密な統合のためのUSB経由のオーディオを含む、幅広い機能を備えています。目的は、音楽のアイデアを捉え、完全な曲のアレンジメントを実行するために、あまり一般的ではないテクニックと使い慣れたプロセスを組み合わせることで、作成とパフォーマンスを行うことです。ユーザーエクスペリエンスはPlay+ワークフローの中心であり、ほぼ瞬時の制作と高度なオーディオデザインと音楽作成を可能にするシンプルなプロセスに従います。

Play+ Essentials

ハードウェアの概要。

3.5mm ステレオ オーディオ出力はヘッドフォン出力としても機能します。



注記

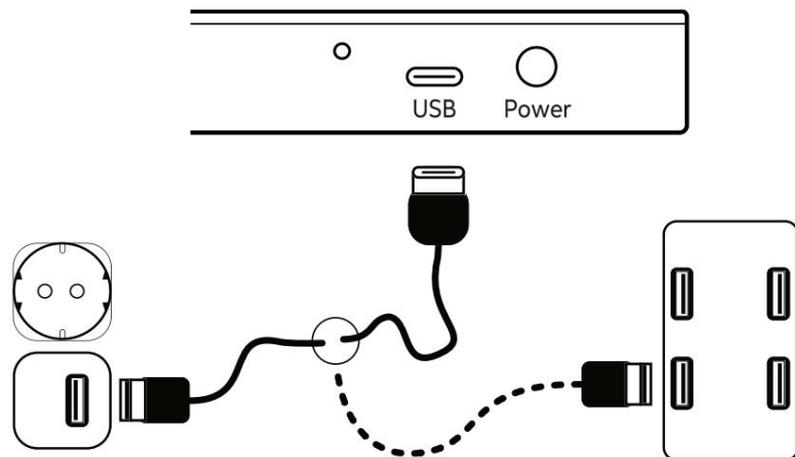
起動する。

Play+は低消費電力のため、付属のUSB電源アダプターまたは充電式バッテリーから電源を供給できます。Play+を再起動すると、以前に開いていたプロジェクトが再び開きます。

■ PLAY+の電源オン/オフ

1. 付属のUSB-C電源ケーブルをPlay+と
付属のUSBプラグをご使用ください。Play+はポータブルUSBパワーバンク*でも動作します。
Play+は5V、1Aの定格電源を必要とします。
2. Play+ が動作するように、microSD カードが正しく取り付けられていることを確認します。
3. 背面（上から見て左）にある小さな電源ボタンを素早く押します。Play+が起動し、前のプロジェクトが再開されます。
4. 電源を切るには、背面（上から見て左側）にある小さな電源ボタンをタイマーバーが終了するまで長押しします。Play+の電源が切れます。

供給電力は、付属の主電源から USB アダプターに 5V、1A が供給されます。



あるいは、バッテリー電源バンクを使用します。
起動時の瞬間電流は約1.2A、通常状態では約0.5Aです。

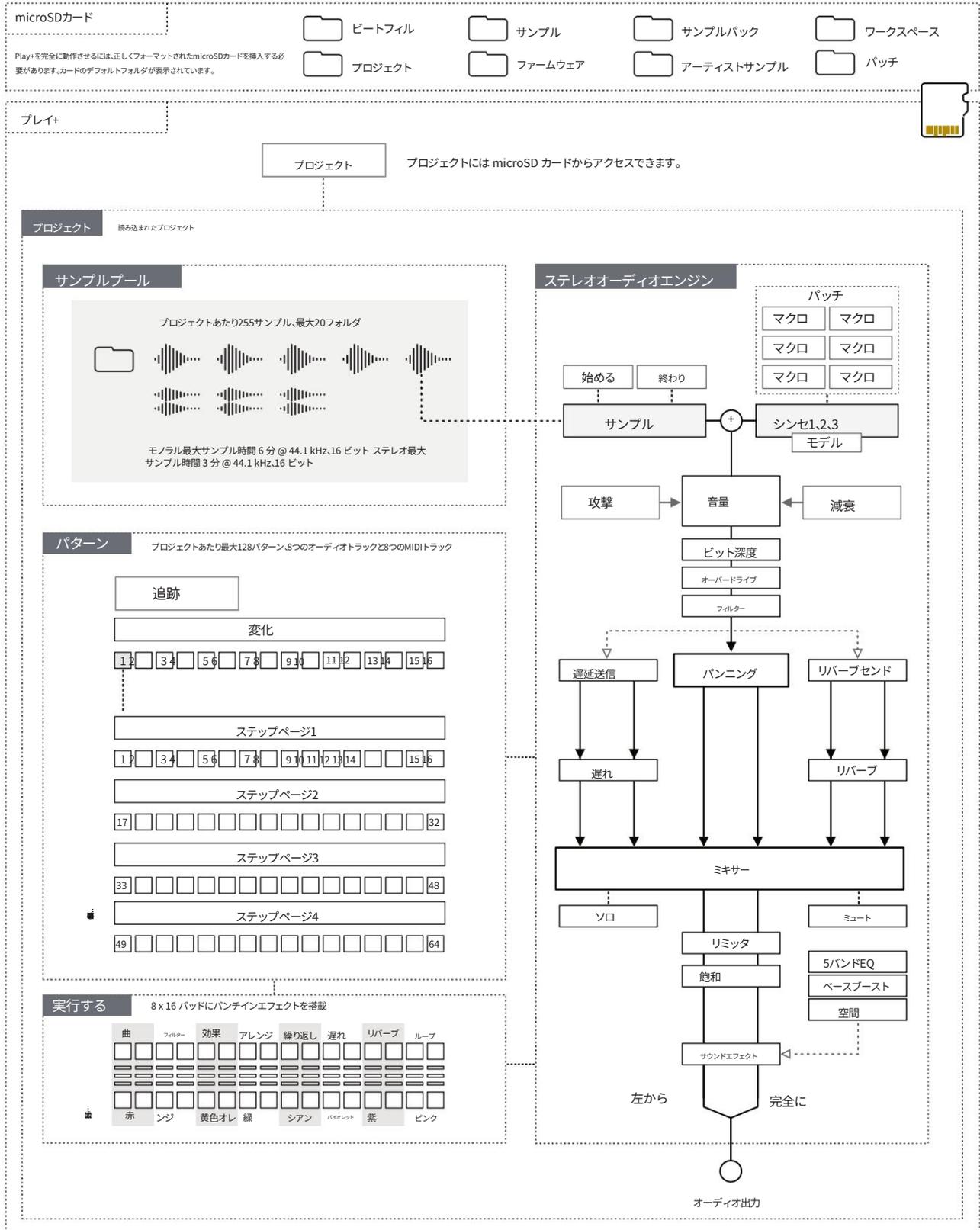
* Polyendでは、スマート機能のない標準的なモバイルバッテリーのご使用を推奨しています。インテリジェント/スマートモバイルバッテリーやPC/Mac用電源には、Play+に必要な継続的な電力供給を妨げる機能が搭載されている場合があります。USC-C - USB-Aケーブルが付属しています。

警告：

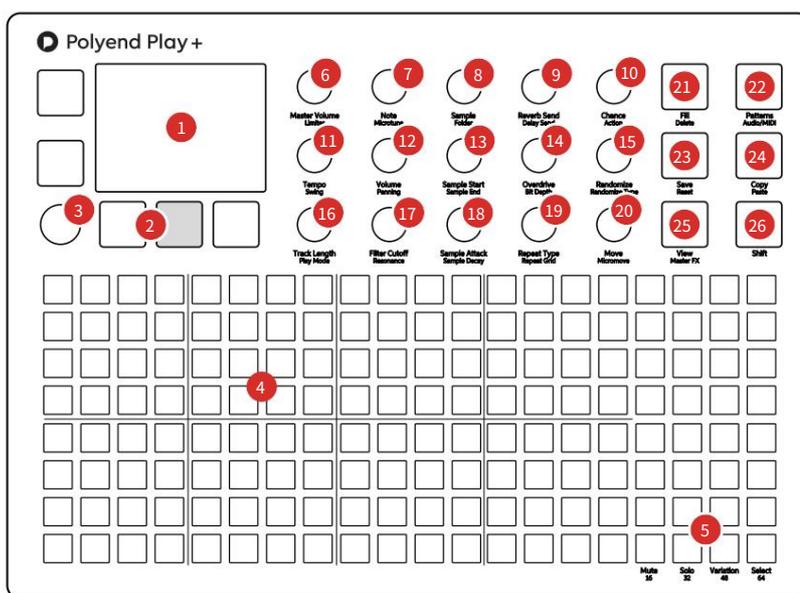
ハブまたはコンピューターからトラッカーに電力が供給されない場合、パフォーマンスの問題や microSD カードの障害が発生する可能性があります。

Play+ Essentials

Play+オーディオ構造。



- 1 LCDディスプレイ
高解像度ディスプレイ。
- 2 画面ボタン
5 ダイナミック[画面ボタン]。各ボタンに表示される機能によって異なります。
- 3 多機能スクリーンノブ
クリック可能なエンコーダー。
- 4 トラックシーケンサーパッド
8 x 16 シリコンパッド。シーケンス、演奏、アレンジに使用するトラックステップコラム。
- 5 ファンクションパッド
8 x 4 シリコンパッド。ミュート、ソロ、バリエーション、セレクト、クロマチックモードに使用できる多機能コラム。
- 6 マスターボリュームとリミッター
プライマリ マスター ボリュームの dB レベルとセカンダリ リミッターしきい値オプションを制御します。
- 7 ノート&マイクロチューン
C4 ノートのサンプルとマイクロチューニングに対するノートピッチ調整 -100 ~ +100 セント
- 8 サンプルとフォルダー
サンプルプールからサンプルを選択します。サンプルフォルダを選択します。MIDI/シンセモードでデバイスとパッチを設定します。
- 9 リバーブとディレイセンド
リバーブとセンドのレベルを調整してエフェクトの強度を調整します。
- 10 チャンスとアクション
アクションが発生するかどうか、またはいつ発生するかを決定します。ステップ後の特別なアクション。
- 11 テンポとスイング
グローバルまたはトラックの BPM テンポとスイング値を調整します。
- 12 サンプルのボリュームとパン
元のサンプルからの 0dB のサンプル音量レベルの偏差。左/右にパンします。
- 13 サンプルの開始と終了
サンプルの開始点と終了点をトリミングします。
- 14 オーバードライブとビット深度
オーバードライブにより、ノイズや増幅が生じたり、ビット解像度が低下したりします。
- 15 ランダム化とランダム化タイプ
パーセンテージのランダム化とタイプによって、影響を受けるステップパラメータが決まります。
- 16 トラックの長さで再生モード
トラックの長さは1~64の間で設定できます。35種類の再生モードから選択できます。
- 17 フィルターのカットオフとレゾナンス
DJスタイルのフィルターカットオフまたはレゾナンスを調整します
- 18 サンプルのアタックとディケイ
サンプルの開始アタック、フェードイン時間、およびサンプルの終了フェードアウト時間
- 19 繰り返しタイプとグリッド
オプションのリストからステップ繰り返しタイプを選択します。ステップリピートの密度はグリッドで選択します。
- 20 移動とマイクロ移動
マイクロ移動を使用して、グリッド上のステップの配置を左または右に移動し、さらに細かく調整します。
- 21 塗りつぶしと削除ボタン
シーケンスを生成し、入力するための Fill コーティリティ。さまざまな機能の削除オプション。
- 22 パターンとオーディオ/MIDIボタン
パターン選択モード、MIDI / シンセトラックとオーディオサンプリングトラックを切り替えます。
- 23 保存してリセットボタン
パターンの現在の状態を保存し、Shift キーを使用して呼び出して保存した状態を復元します。
- 24 コピー&ペーストボタン
さまざまな機能をコピーして貼り付けます。
- 25 ビュー&マスターFXボタン
ファンクションパッドをクロマチック入力コントローラーに変更します。Shift キーを使用してオーディオプロセッサにアクセスします。
- 26 シフトボタン
Shift キーを押しながら別のノブまたはボタンを押すと、その二次機能にアクセスできます。

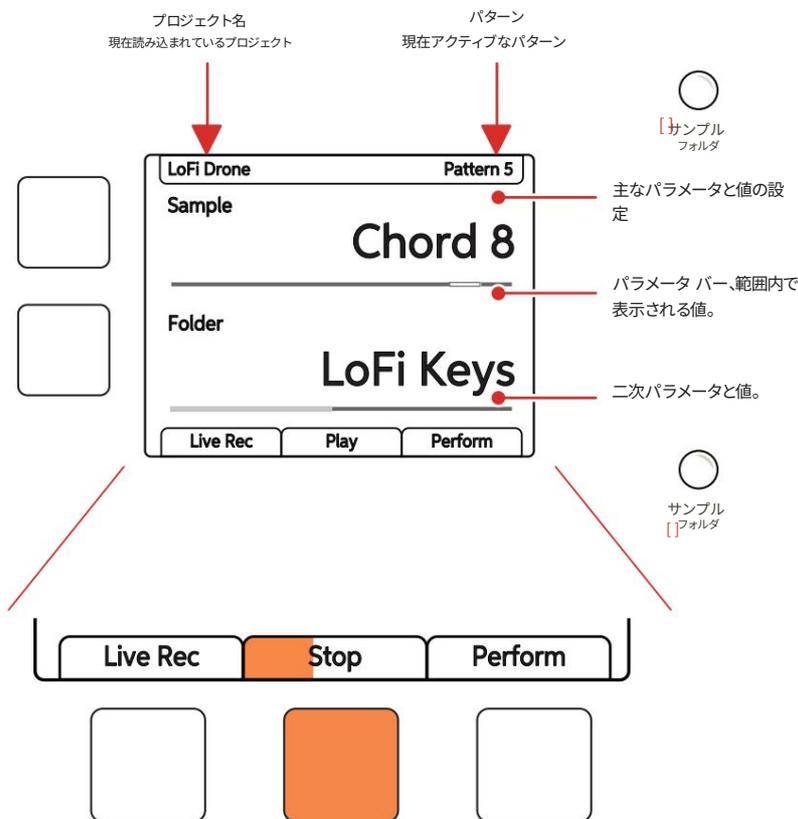


8 x 20 グリッド パッドは速度に敏感ではありません。

Play+ Essentials

表示レイアウト。

各ページには、選択した機能のパラメータ情報とコントロールオプションが表示されます。これは通常、状況や操作モードによって異なりますが、Play+の一般的なページすべて（またはほとんど）に共通する機能とナビゲーション原則がいくつかあります。



画面上の物理ボタンは、ボタンの真上または右に表示されるコマンドを表します。再生中は、「再生/停止」タブに再生プログレスバーが表示されます。

画面上部には、選択されたプライマリパラメータの設定値が表示されます。パラメータノブはタッチセンシティブで、ノブをタップすることで選択できます。プライマリパラメータはノブの下に大きなフォントで表示されます。下部の小さなフォントで「parameter」と表示されているパラメータは、ノブをダブルタップすることでアクセスできるセカンダリパラメータです。セカンダリパラメータの値はディスプレイ下部に表示されます。

左側の2つのダイナミックボタンは、上限と下限の2つのパラメータを選択するためにも使用できます。左側のボタンは、(画面)ノブを押すのと同じ「選択」操作を実行できます。それ以外の場合は、画面に表示されている機能を実行します。

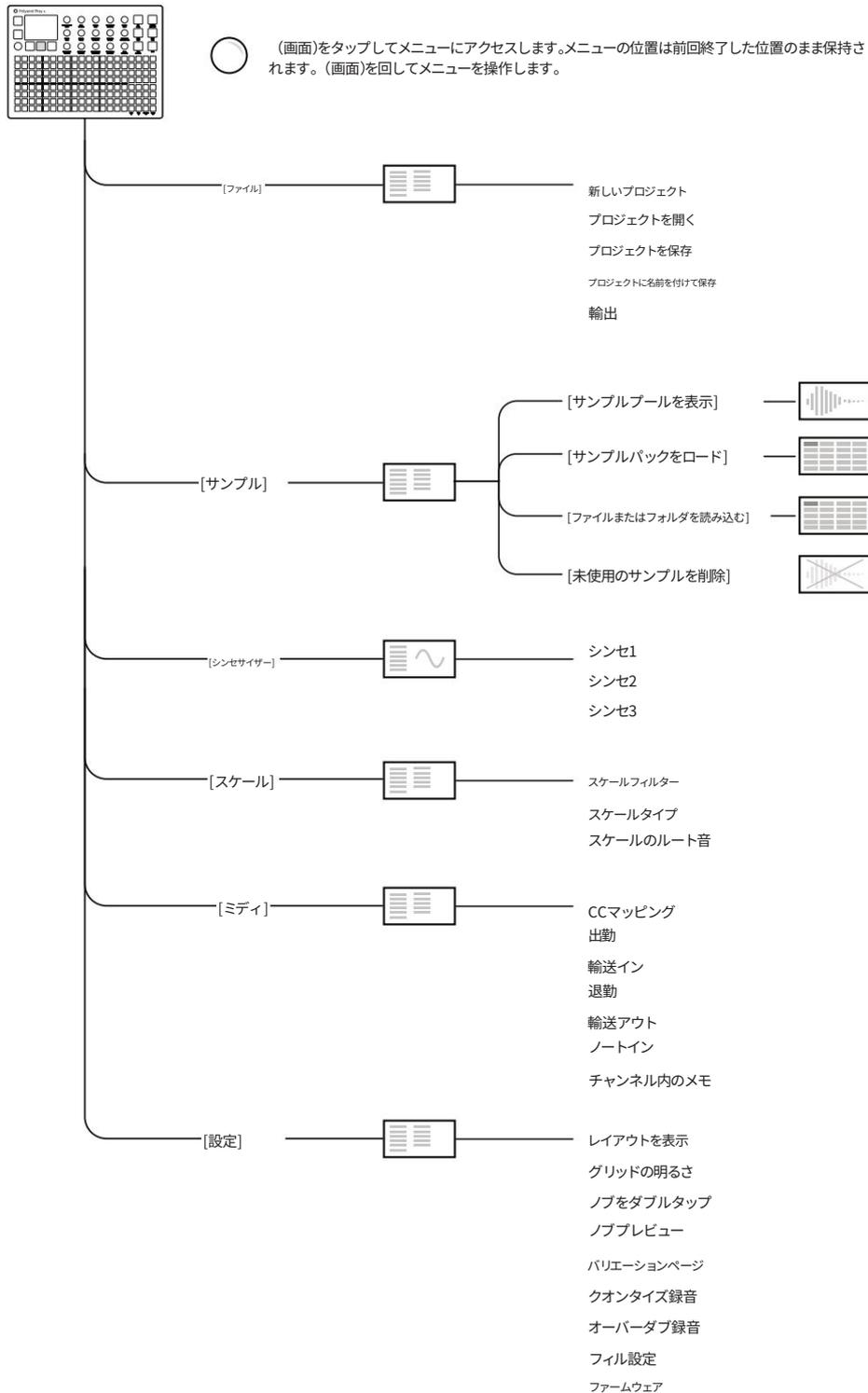
注記

Play+ Essentials

設定メニューマップ。

注記

Play+ の設定とメニュー階層のクイック ガイドとして、次の図にメイン ページを示します。



メニュー	オプション	説明
ファイル	新しいプロジェクト	空の新しいプロジェクトを作成する
ファイル	プロジェクトを開く	既存の保存済みプロジェクトを開く
ファイル	プロジェクトを保存	現在のプロジェクトを保存する
ファイル	プロジェクトに名前を付けて保存	現在のプロジェクトを保存して名前を変更する
ファイル	輸出	パターン、チェーン、パターンシステムをエクスポートする
サンプル	サンプルプールを表示	現在のプロジェクトサンプルを表示します。フォルダーの作成と名前の変更を行います。
サンプル	サンプルパックをロードする	microSDからプロジェクトにサンプルパックをロードします
サンプル	ファイルまたはフォルダを読み込む	フォルダとファイルの完全な構造をプロジェクト サンプル プールに読み込みます。
サンプル	未使用のサンプルを削除	使用されていないすべてのサンプルをプロジェクトから削除します。
シンセサイザー	シンセ1,2,3	シンセサイザー x3。4 つのシンセモデルとパッチのいずれか 1 つで構成可能。
スケール	スケールフィルター	スケールフィルターのオン/オフを設定します。これにより、ノートがスケール内に収まるようになります。
スケール	スケールタイプ	さまざまなスケール オプションから選択します。
スケール	スケールのルート音	ルートノートを選択します。
ミディ	CCマッピング	パラメータノブのCC番号へのマッピング
ミディ	出勤	クロックソース :内部、MIDI入力ジャックまたはMIDI入力USB
ミディ	輸送イン	トランスポート制御コマンドの入力をオフ、MIDI入力ジャックまたはMIDIに設定します USBで
ミディ	退勤	クロック出力を設定します。オフ、MIDI出力ジャックまたはMIDI出力USB、MIDI出力 USBとジャック
ミディ	輸送アウト	トランスポート出力を設定します。オフ、MIDI出力ジャックまたはMIDI出力USB、MIDI 出力USBとジャック
ミディ	ノートイン	外部ノートの入力ルーティングを設定します。オフ、MIDI 入力ジャック、または MIDI 入力 USB に設定 します。
ミディ	チャンネル内のメモ	作業ステップのメモ入力用の特定のチャンネル。Omni はすべてのチャンネルを指します。
設定	レイアウトを表示	ビューパッドのオプションをピアノスタイルまたはグリッドノートスタイルのレイアウトに設定します
設定	グリッドの明るさ	グリッド照明の明るさを「高」、「中」、「低」のレベルに設定します。
設定	ノブをダブルタップ	ノブのタップ動作を設定します。ダブルタップのオン/オフを切り替えることができます。
設定	ノブレビュー	オーディオレビューの実行方法を選択します。オフ、停止、再生、停止 & 再生のいずれかに 設定できます。
設定	バリエーションページ	個別のトラック間またはすべてのトラック間のバリエーション ページの動作を設定します。
設定	クオンタイズ録音	クオンタイズ録音のオン/オフ。
設定	オーバーダブ録音	オーバーダブ録音のオン/オフ。
設定	フィル設定	ビートのMIDIフィルノートのソースと、ビートとメロディーのフィルのMIDIチャンネルを設定します。
設定	ファームウェア	バージョンを表示し、選択した更新ファイルからファームウェアの更新を開始します

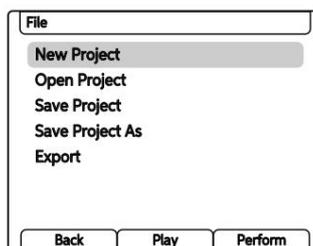
プロジェクトの最初のステップ。

注記

Play+で作業するには、プロジェクトが開いている必要があります。起動時に、以前に選択したプロジェクトが自動的に開きます。他のプロジェクトを開いたり作成したりすることは可能です。microSDカードがPlay+に挿入されていることを確認してください。

■ プロジェクト管理

1. 電源を入れると、以前のプロジェクトが復元されます。プロジェクトを変更したり、新しいプロジェクトを作成したりできます。プロジェクトはmicroSDカードに保存されます。
2. 多機能スクリーンエンコーダーの (スクリーン) を押します。メインメニューが表示されます。(スクリーン) を回すとメニューを移動できます。
3. (画面) を回して、メニューの「ファイル」を強調表示します。
4. (画面) を押して、強調表示された「ファイル」オプションを選択し、サブメニュー オプションを開きます。
5. (画面) を回して必要なオプションを強調表示します。
 - 新規プロジェクト。新しい空のプロジェクトを作成します。既存のプロジェクトを保存するかどうかを確認するメッセージが表示される場合があります。プロジェクトを作成したら、必ず保存することをお勧めします。(画面) を押して、ハイライト表示されている「新規プロジェクト」オプションを選択してください。
 - プロジェクトを開く。開くことができるプロジェクトが表示されます。現在のプロジェクトを保存するかどうかを確認するメッセージが表示される場合があります。プロジェクトフォルダはオレンジ色の文字で表示されます。[開く]ダイナミックキーを押すと、ハイライト表示されたオプションがアクティブなプロジェクトとして開きます。
 - プロジェクトを保存。プロジェクトを保存して既存のプロジェクトを上書きすることができます。プロジェクトを新しいファイルに名前をつけて保存するには、「名前を付けて保存」を選択します。(画面) を押して、ハイライト表示されたオプションを選択します。



新しい空のプロジェクトを開始するには、サンプルまたはサンプルパックをロードし、ワークステップにサンプルまたはシンセを割り当ててパターンを構築する必要があります。サンプルのクイックステップは次のとおりです。1) (画面) を押してメインメニューを開きます。2) (画面) を回して押し、「サンプル」を選択します。3) (画面) を回して押し、「サンプルパックのロード」を選択します。4) (画面) を回して押し、ロードするサンプルパックを選択します。ロードが完了するとサンプルが使用可能になり、(サンプル) ノブで割り当てることができます。

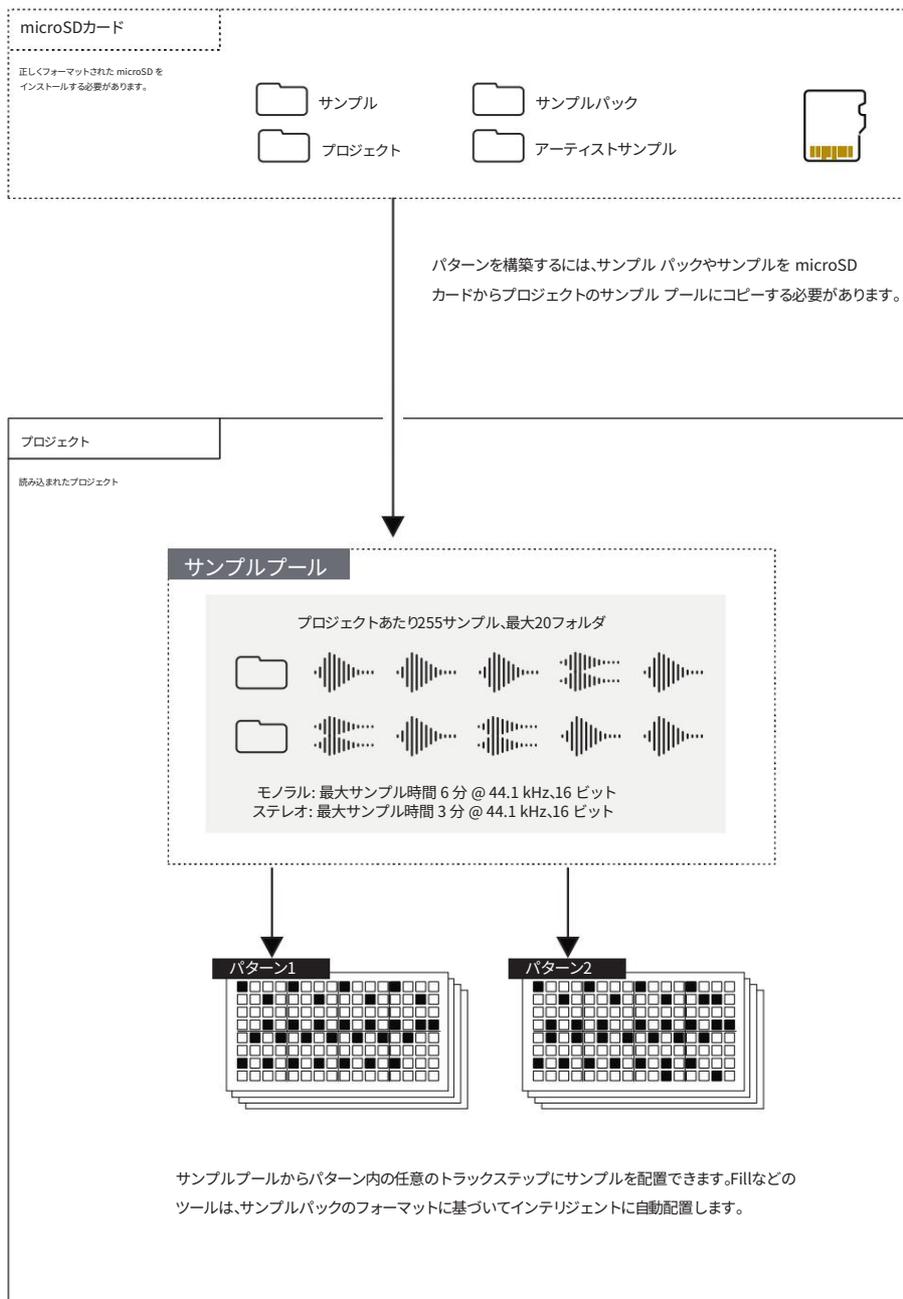
パラメータの概要。

15個のロータリーノブはパラメータ値の設定に使用します。各ノブは2つのパラメータをコントロールします。パラメータはノブの下にラベルで表示されています。MIDI / Synthモードでは一部の機能が変更になり、MIDIまたはSynthパラメータを表す斜体テキストで表示されます。

パラメータ	主要な / 二次	説明
マスターボリュームプライマリ		オーディオ出力のマスター ボリューム レベルを制御します。
リミッタ		音量レベルを制御するセカンダリダイナミックプロセッサ
テンポ	主要な	グローバルテンポ。トラックの速度も設定します。
スイング	セカンダリ	トラックに自然なシャッフルを生成します。
トラックの長さ	主要な	トラックのステップ数を最大64まで調整します
プレイモード		セカンダリトラックステップの順序を決定します
注記		プライマリはサンプルノートを半音単位でチューニングします
マイクロチューン		セカンダリチューンのサンプルピッチ (セント単位)
音量	主要な	サンプルの音量レベル/ベロシティを調整します
パンニング	セカンダリ	サンプルのパノラマ位置を調整する LR /ピッチバンド
フィルターカットオフ	主要な	フィルターのカットオフ周波数/ CCまたはマクロを調整します
共振	セカンダリ	フィルターのレゾナンス量/ CCまたはマクロを調整します
サンプル	主要な	フォルダ/ポートチャンまたはシンセからサンプルを選択します
フォルダ		選択するセカンダリサンプルフォルダ / PC またはパッチ
サンプル開始	主要な	長さ/コードに関するサンプル再生の開始
サンプル終了		長さに関するサンプル再生の二次終了位置
サンプルアタックプライマリエンベロープアタック、サンプルフェードインの割合 / CCまたはマクロ		
サンプルディケイセカンダリエンベロープディケイ、サンプルフェードアウトの割合 / CCまたはマクロ		
リバーブセンド	主要な	リバーブエフェクト/ CCに送られるオーディオの量
遅延送信		ディレイエフェクト/ CCに送られるセカンダリオーディオの量
オーバードライブ	主要な	サンプル/ CCまたはマクロに適用されるオーバードライブ量
ビット深度	セカンダリ	ビット深度設定 / CCまたはマクロ
繰り返しタイプ	主要な	ステップの繰り返し回数を設定します
繰り返しグリッド	セカンダリ	ステップに設定された繰り返しの密度を設定します
チャンス		プライマリアクションが発生する確率を決定する
アクション		セカンダリステップトリガー後に発生するアクションを設定します
ランダム化	主要な	適用されたランダム化の強度。
ランダム化タイプセカンダリランダム化によって影響を受けるものを決定します		
動く		プライマリは、1ステップ間隔でグリッド上のステップを移動します
マイクロムーブ	セカンダリ	は、グリッド上でマイクロインターバルでステップを移動します。

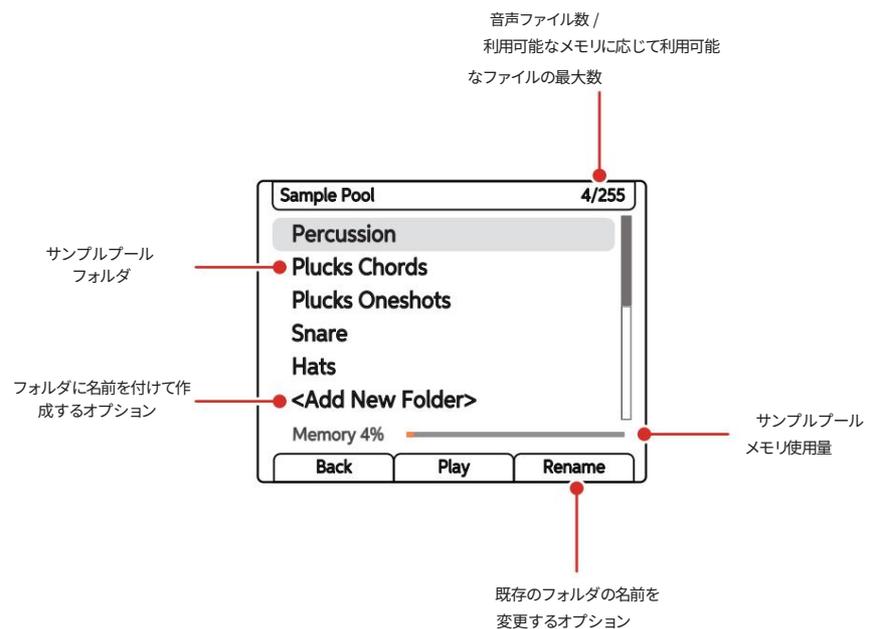
サンプルプール。

各プロジェクトは、プロジェクトのサンプルプール内にあるサンプルを使用します。パターンを構築するには、プロジェクトのサンプルプールにサンプルパックまたはユーザーサンプル、あるいはその両方をロードする必要があります。サンプルはモノラルまたはステレオで、再生中にロードできます。通常のワークフローでは、サンプルをmicroSDカードからプロジェクトのサンプルプールにコピーする必要があります。サンプルパックは、Play+の機能と連携して動作するように特別にフォーマットされています。例えば、「Fill」コマンドは、サンプルパックをインテリジェントに使用します。



■ サンプルプールの作成と表示

1. 作業するプロジェクトが開いておりアクティブであることを確認します。
2. (画面)ノブを押してオプションメニューを開きます。
3. (画面)を回してメニューオプションを移動します。メニューには、以前に移動した位置の階層が表示される場合があります。必要に応じて、[戻る]ボタンを押してメニュー階層に戻ります。
4. 「サンプル」オプションを強調表示し、(画面) を押して選択します。
5. 実行するオプションをハイライトします。使用可能なメモリも表示されます。
 - サンプルパックをロードします。サンプルパックのリストが表示され、パックが完全なフォルダとしてロードされる場合は、先頭に「/」が付きます。[Load Pack]画面ボタンを押してください。
 - ファイルまたはフォルダを読み込みます。[Shift]キーを押しながら回転（スクリーン）すると複数のファイルを選択できます。ダイナミックスクリーンボタンの[WAVファイルの読み込み]または[フォルダの読み込み]を押すと、選択したファイルまたはフォルダが読み込まれます。WAVファイルの場合は、保存先フォルダを指定する必要があります。
 - サンプルプールの表示。既存の状態とサンプルプールの内容。(画面)を押すとファイルを試聴できます。サンプルプールブラウザ内から新しいフォルダを作成することもできます。



シンセサイザー。

Play+には3つのシンセサイザー・スロットがあり、それぞれに5種類のシンセサイザーモデルから1つを割り当てることができます。3種類のアナログエミュレーション、1種類のFMオペレーターモデル、そして1種類のパーカッションシンセが含まれます。各シンセサイザーには、ノブ・セクションから直接操作できる6つの編集可能なマクロがあり、シンセパッチ全体の設定に反映されます。これらのマクロパラメータは、選択したシンセエンジンによって異なります。シンセパッチを直接選択することもできます。Play+は、パッチごとに最大8つのボイスを割り当てて動作します。

ACD



ACDは、象徴的なシングルオシレーター・モノフォニック・アナログシンセサイザーを再現し、エレクトロニックミュージックの黄金時代へとあなたを誘います。日本の伝説的シンセサイザーへのオマージュとして、ACDはこれらの名機のエッセンスを捉えるだけでなく、超高速シンセシス体験であなたを未来へと導きます。忠実なモノフォニック・アナログの再現から、全く独創的で革新的なサウンドスケープまで、豊富なオプションを提供します。

脂肪



FATは、クラシックなアナログシンセサイザーの豊かでヴィンテージな温かみを体現する、パワフルなシンセエンジンです。FATの中核には3基のバーチャルアナログオシレーターを搭載し、直感的なドリフトとデチューンコントロールにより、象徴的な重厚なサウンドを簡単に作り出すことができます。プリセットには、2種類のユニークなアナログシンセからインスピレーションを得た、2種類のラダーフィルターが収録されています。深みのあるリースペースから、優美なパッド、表現力豊かなリード、そしてクラシックなキーボードまで、幅広いサウンドを提供します。

VAP



VAPは、デュアルオシレーターアーキテクチャと多機能な

モジュレーション・マトリクス。多彩なフィルター・フレーバーとパルス幅変調 (PWM) を備えたVAPは、複雑なパターンを自在に操ります。このエンジンは、魅惑的で変化に富んだテクスチャ、豊かなパッド、そして他に類を見ないサウンドエフェクトを生み出すのに最適です。

すごい



WTFMは、3倍のフィードバックシステムで駆動されるウェーブテーブルベースのオシレーターを採用した、ユニークな2オペレーターFMシンセエンジンです。オペレーターはスイープウェーブテーブルに基づいており、基本正弦波から倍音豊かな音色まで、多様な音色パレットを提供します。滑らかで包み込むようなパッドを彫刻する場合でも、最先端のメタリックトーンを作成する場合でも、WTFMを使用すると、正確かつ本物らしくユニークなテクスチャを実現できます。

PERC



PERCは、

シンセエンジンを搭載したインストゥルメント。1ボイスですが、最大5つのドラムサウンドを同時に再生できます。ドラムには、キック、タム、スネア、オープンハイハットとクローズドハイハット、シンバル、パーカッションが含まれます。パーカッションドラムには、スネア、クラブ、カウベルなど、複数のオプションがあります。各ドラムは、ヒットごとに複数のパラメータで個別に調整できるため、非常に多様なドラムトーンを実現できます。

シンセを選択するには:

(画面) を押してオプションを選択し、「シンセ」を選択します。
モデルを割り当てるには、シンセ・スロットを選択してください。スロットごとに5つのシンセモデルから選択して割り当てることができます。シンセパッチエディターもパッチ選択ウィンドウに含まれています。

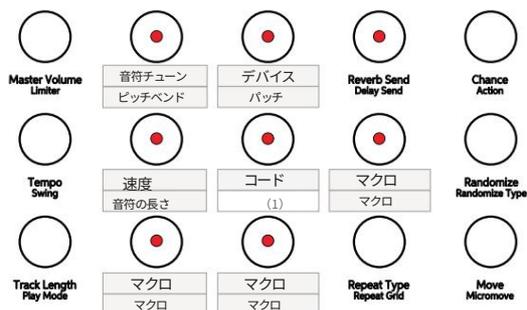
■ シンセの選択

1. 作業するプロジェクトが開いておりアクティブであることを確認します。
2. 再生+スイッチでオーディオ/MIDIモードを切り替えます。[Shift]+[Audio/MIDI]を押します。
純粋なオーディオ サンプルトラック モードの場合、機能ボタンは緑色に点灯しますが、
MIDIトラックとシンセトラックの場合は紫色に点灯します。
3. デバイスリストに割り当てられた「(Sample)」ノブを回します。3つのシンセスロットは、MIDIデバイスオプションとともにデバイスリストに表示されます。
4. (サンプル)をダブルタップするか、画面左下のボタンを押して、セカンダリーパッチパラメータを選択します。(パッチ)を回して、シンセプリセットパッチを選択します。
5. ステップに配置する[パッド]を押します。選択したシンセによってパッドの色が決まります :Synth 1は紫、Synth 2は黄色、Synth 3は緑。
6. シンセパラメータは、Play+ ノブに割り当てられた6つのマクロコントロールで構成され、選択したシンセパッチに基づいて自動的に割り当てられます。
7. 4つのシンセサイザーごとにシンセモデルを変更できます
設定オプション内で(画面)を押して「シンセ」を選択します。
3つのシンセサイザーのそれぞれに個別のシンセサイザーモデルを割り当てることができます。

シンセトラックパラメータ

MID / Synthモードを選択すると、ノブセクションにシンセ固有のパラメータが表示されます。ただし、これらのパラメータは元のオーディオサンプルの命名規則に基づいてラベル付けされており、シンセを選択すると、シンセエンジンごとのシンセパラメータとマクロに戻ります。

シンセサイザーは
(デバイス)ノブ



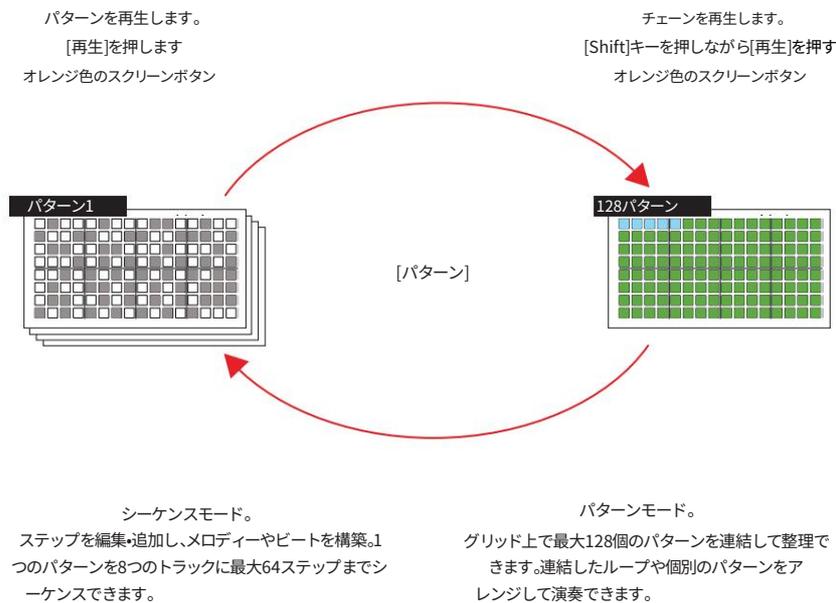
(1) 将来の使用のために留保される。

Play+ グリッドのパターン。

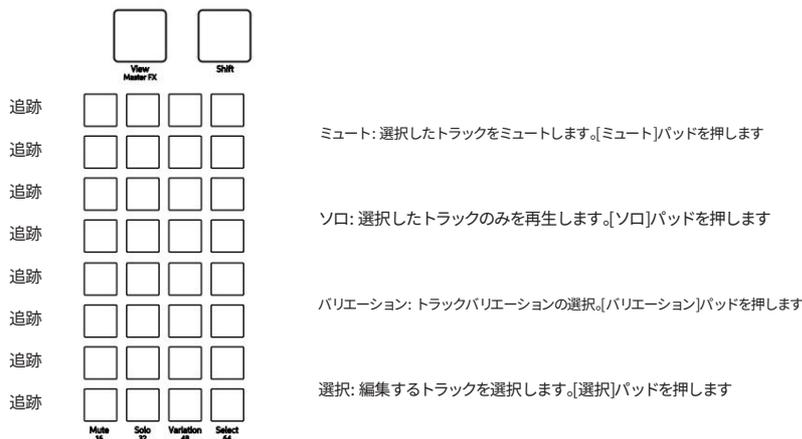
注記

グリッドは、様々な機能に使用できる8 x 16ボタンの多機能マトリックスです。パターンを操作する際、グリッドはシーケンサーモードまたはパターンモードで操作できます。シーケンサーモードでは、8トラック、最大64ステップにわたる個別のパターンを作成・編集できます。これは通常のデフォルト表示です。パターンモードでは、パターンセット全体を管理できます。グリッドの各ボタンは、各プロジェクトで利用可能な128個の個別パターンのいずれかを表します。

デフォルトの表示はシーケンサーモードです。[パターン]を押すとパターンモードに切り替わります。

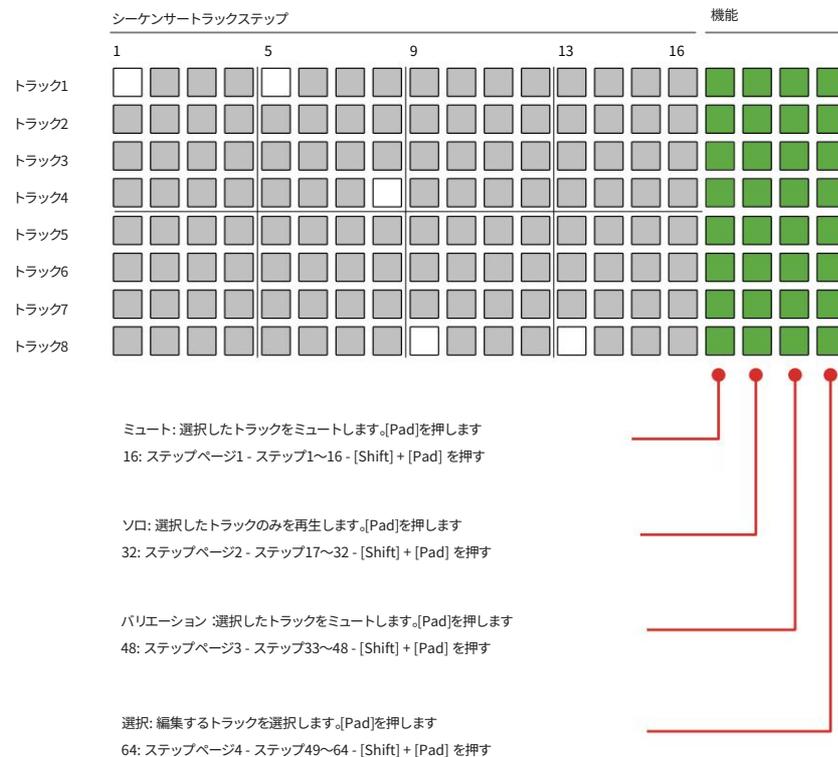


最後の4列 17 ~ 20 は、パターン/トラック オプションを制御する機能ボタンです。これは、パターン モード、シーケンサー モード、およびパフォーマンス モードでも使用できます。



シーケンサーモード。

シーケンサーモードのグリッドでは、ノートステップを追加することでパターンをシーケンスできます。各行は1つのトラックを表します。グリッドは8行16列の패드ボタンで構成されています。パッドの機能は選択したモードによって異なります。左から右の最初の16列はパターンステップを表します。右側の最後の4列はファンクションパッドを表し、各トラックのミュート、ソロ、バリエーション、選択を制御するために使用されます。ファンクションパッドは、パターンの長さの設定や各パターンページの表示にも使用できます。



シーケンサー - 8x16 グリッド パッドカラー

-  オフ。ステップが空で、イベントはトリガーされません。[パッド]をタップしてください。
-  白色。ステップにアクティブなサンプルまたはMIDIノートイベントがあります。[パッド]をタップしてください。
-  紫色。ステップにSynth 1のノートイベントがアクティブです。[Pad]をタップしてください。
-  黄色。ステップにSynth 2のノートイベントがアクティブです。[Pad]をタップしてください。
-  緑。ステップにシンセ3のノートイベントがアクティブです。[Pad]をタップしてください。
-  青。選択中のノートイベントステップ。[Shift] + [Pad]を押しながらクリック。
-  薄青色。選択された空のステップ。[Shift] + [Pad]を押したままにします。
-  オレンジ。再生ヘッドはトラックの現在アクティブなステップにあります。[再生]。
-  赤。再生ヘッドは現在アクティブなステップにあります - ライブ録音モード。[再生]。

パターンモード。

パターンモードでは、多機能な8 x 16グリッドを使用します。通常のデフォルト表示はシーケンスモードで、個々のパターンを作成または編集します。

パターンモードでは、128個のパターンセット全体を制御できます。各グリッドボタンは、プロジェクト内の個々のパターンを表します。

編集とシーケンスを行うには、パターンを選択する必要があります。デフォルトでは、パターン1は左上の最初のパッドに表示され、通常は選択されています。

パターンモードでは、パターンをコピー&ペーストできます。パターンモードでは、パターンを連結して、全体またはセクションごとに連続再生することができます。

[パターン]を押してパターンモードにアクセスします。



現在アクティブなパターンは点灯オレンジ、その他の利用可能なパターンは点灯青です。暗く点灯緑のパッドは、空のパターンを示します。点滅しているパッドは、再生待ちのパターンを示します。

連続したパターンを再生するには、[Shift]キーを押しながら[Play]キーを押します。現在のパターンから左から右へ、そして次のパターンへと順に再生されます。パターンスロットが空になると、連続したパターンの再生は終了となり、最初のパターンに戻ってループ再生されます。

■ パターンモードでパターンを選択する

- シーケンサーモードから[Patterns]を押してパターンモードを選択します。
すでにパターンモードになっている場合は、[Patterns]を押すとシーケンサーモードに切り替わります。
- パターンを選択するには、編集または再生するパターンの[Pad]を押します。パッドは8 x 16のグリッドに配置されており、合計128個のパターンスロットが利用可能です。
空のパターンは緑色に淡色表示され、使用可能なパターンは青色に点灯し、現在アクティブなパターンはオレンジ色に点灯します。
- 選択したパターンは、シーケンスモードで再生または編集できます。
パターンモードから[パターン]を押して選択します。

注記

プレイモード。

全トラックを含むパターンの通常の再生では、ステップを左から右へ順番に再生します。再生モードを使用すると、オーディオトラックとMIDI/シンセトラックのステップシーケンスの再生順序を変更できます。これにより、アレンジのリミックスやシャッフルが可能になります。再生モードは35種類あり、それぞれがパターン再生時のステップの順序を決定します。再生モードには、クラシックな定義済みモードとカスタムモードがあります。

現在の単一パターンを再生するには、[再生]を押します。[停止]を押して停止します。

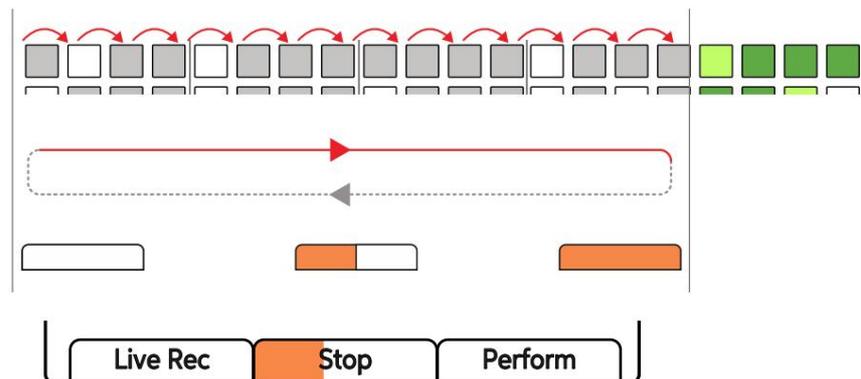
連続したパターンを再生するには、[Shift]キーを押しながら[再生]を押します。[停止]を押すと停止します。

■ トラックの再生モードの選択

1. 少なくとも 1 つのトラックが選択されていることを確認します。選択されたトラックの場合、列 20 [選択] が明るい緑色に点灯します。
2. (トラックの長さ)をタップして、トラックの長さで再生モードのオプションを表示します。
3. (再生モード)をダブルタップして、フォーカスされている再生モードオプションを選択します。また、画面左側のボタンを押すと、トラックの長さで再生モードの選択が切り替わります。
4. (再生モード)を回します。また、(画面)エンコーダーノブを回すと、再生モードパラメータが選択されているときにオプションが変更されます。デフォルトの通常の再生モードは「早送り」です。

デフォルトの再生モード: 順方向

各トラックは、デフォルトで定義されたステップ長で順方向に再生されます。その後、ループ再生され、最初から最後まで再生されます。チェーン再生の場合は、次のパターンに進みます。トラックはループ再生されます。



再生プログレスバーは、最長トラックパターンの長さに合わせて表示されます。トラックの速度が一時停止に設定されている場合、進行状況は表示されません。

プレイモードの説明	
フォワード	デフォルトの再生モード。ステップ1から開始し、最後のステップまで再生します。すべてのステップを最後まで再生した後、ステップ1から再開し、ループ再生を続けます。
逆行する	最後のステップから開始し、最初のステップまで再生します。すべてのステップを逆順に再生し、最後から最初まで再生した後、最後から再開してループ再生を続けます。
最初のステップ	4～8ステップではなく、最初の4ステップを繰り返します。特にステップ ページを拡張する場合、パターンの後半で再生順序に従ってステップをシャッフルします。
ゴーゴー	最初の手順と似ていますが、セクション間で逆再生が含まれます。
2ステップ	最初から8ステップのみ再生し、9ステップ目で逆再生して最初に戻ります。ステップカウントページが拡張されている場合、ステップはシャッフルされることがあります。ただし、最初の8ステップのみとなります。
サンパー	最大32ステップを再生します。順方向に再生します。ステップ7を2回再生し、ステップ8をスキップします。サイクルは8ステップごとに繰り返されます。つまり、15を2回再生し、16をスキップし、23を2回再生し、24をスキップします。
ダブルステップ	最大32ステップを演奏します。14と16はスキップし、代わりに13、15、12ステップを演奏します。13ステップは2倍になります。25、26、27、29、32ステップはシャッフルされます。
ユーフォリア	最大32ステップを演奏します。最初の16ステップは各小節の先頭でステップをスキップして演奏し、17～32ステップ目は小節ごとに1ステップ目と2ステップ目をシャッフルします。
トリストラム	シャッフルは、パターンの長さに関係なく、最初の1～5ステップのみを前後に再生します。シャッフルの動作は、最初の5ステップまでしか再生されないにもかかわらず、パターン全体の長さに基づいて変化します。
ファンクスター	ステップ1、3、5のみを前後に再生します。3ステップシャッフルの動作は、トラック全体の長さに基づいて決定されます。
トリガー	最大32ステップで再生します。トラックの合計ステップ長に応じて、1、2、4、5、14、または30ステップのみをシャッフル再生します。
ハットリック	最大16ステップで再生します。ステップ1、3、5のみをシャッフル再生し、トラックの長さが16以上に設定されている場合はステップ2も再生されます。
アヴェリッジャー	最大16ステップで再生します。ステップ1、2、5のみを前後にシャッフル再生します。
再編成者	最大16ステップで再生します。ステップ1、2、3、4、5、8、12、13のみを前後にシャッフル再生します。
マッシュアップ	最大16ステップで再生します。ステップ1、2、5、7、9、10、11、12のみを前後にシャッフル再生します。
鏡	最大16ステップで演奏します。各小節は逆順に再生されます。つまり、ステップ4、3、2、1、ステップ8、7、6、5...と、16ステップを通して再生されます。
クラブラボ	最大16ステップを再生します。最初の5ステップのみシャッフル再生します。
クラブダブ	最大16ステップで再生されます。Clublabと同様の再生方法ですが、パターンの後半のステップに若干の違いがあります。
リピータ	最大16ステップで演奏します。ステップ5とステップ1を繰り返し、16ステップを通して1小節ずつ交互に演奏します。
終わり	最大16ステップで再生します。ステップ1、2、5のみを前後にシャッフル再生します。
トリプラー	最大16ステップで再生します。ステップ1と2に加え、ステップ5を追加して、前後にシャッフル再生します。
ブレーカ	最大16ステップで再生します。ステップ1、2、5に加え、ステップ4を追加して、前後にシャッフル再生します。
ストンパー	最大16ステップを再生します。最後のステップでは、ステップ1、2、4、5、6、10、16のみを前後にシャッフル再生します。

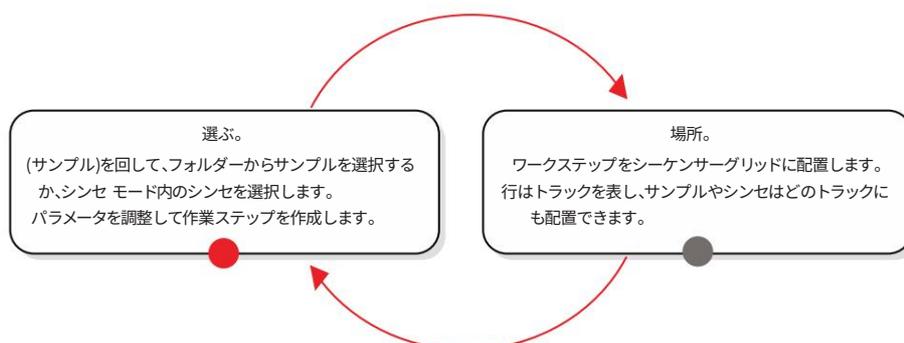
注記

プレイモードの説明	
テトリス	最大16ステップで再生します。ステップ5、2、1のみをシャッフル再生します。
認識装置	最大16ステップを再生します。ステップ1と5のみを再生し、その後ステップ2、5、1をシャッフル再生します。
バリビート	最大16ステップで再生します。再生はステップ1、2、3、5、9のみで繰り返します。
コンプリケーター	最大16ステップで演奏します。再生はステップ2、3、4、5、9のみで繰り返します。
9年生	最大16ステップで演奏します。ステップ9とステップ2のみ交互に再生されます。
イレギュラリオ	最大16ステップで再生します。再生はステップ9から始まり、ステップ1～5を前後にシャッフルします。
ステッパー	最大16ステップで再生します。再生はステップ1～9、手順7をスキップします。
レビュー担当者	最大16ステップで再生します。再生はステップ1から始まり、15、14、13の3ステップを経て、12、11、10、8、7、6と進み、最後に4、3、2で終了します。
ベイカー	最大16ステップで再生します。再生時は1～5の間でシャッフルします。
ラボ	最大16ステップで再生します。再生はステップ1、2、5を前後にシャッフルし、サイクルにステップ7を追加します。
ダブ	最大16ステップで再生します。Labと同様です。再生はステップ1、2、5のみを前後にシャッフルします。
ピクセライザー	最大16ステップを再生します。再生はステップ1、2、3、4、5、7、8、9、16のみをシャッフルし、最後のステップでは13をシャッフルします。

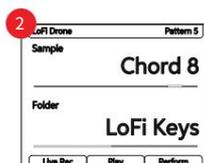
ピックアップブレースでパターンを作成します。

注記

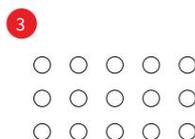
Play+でパターンをシーケンスする最初のステップは、サンプルまたはシンセを選択し、シーケンサーのグリッドに配置することです。これにより、メロディーやビートを構築するためのステップが作成されます。サンプルまたはシンセを選択し、基本パラメータを調整すると、ワークステップが作成されます。その後、グリッド上のステップに配置すると、選択した各ステップに同じワークステップ設定が適用されます。これはシーケンサーモードで実行されます。3つのシンセとサンプルを組み合わせるパターンを作成することもできます。



- 1 パターンを選択
[Patterns]を押して、パターングリッドから作業するパターンを選択します。パターン1は左上です。[Patterns]を押してシーケンサーモードに戻り、パターンステップを作成します。

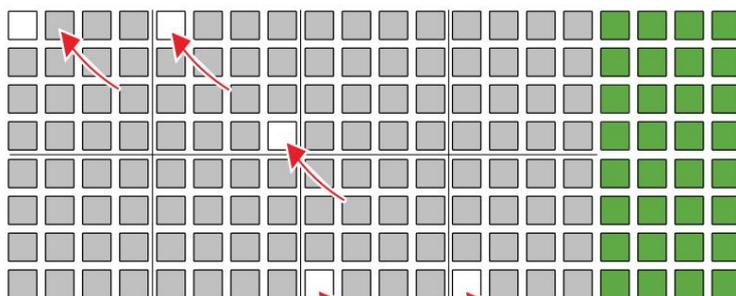


サンプル/シンセを選択
タップして回すと (サンプル)が選択されます。ダブルタップして選択し、回すとサンプルフォルダまたはシンセパッチを変更できます。



パラメータを調整する
配置の準備が整った一般的な作業ステップを作成するために、サンプルまたはシンセ関連のパラメータを調整します。

- 4 シーケンサーモードの確保
シーケンスモードが表示されていることを確認してください。[パターン]または[パフォーマンス]を押すと、パターンモードとパフォーマンスモードの表示が切り替わります。パターンモードは、すべてのパターンを管理するためだけに使用されます。

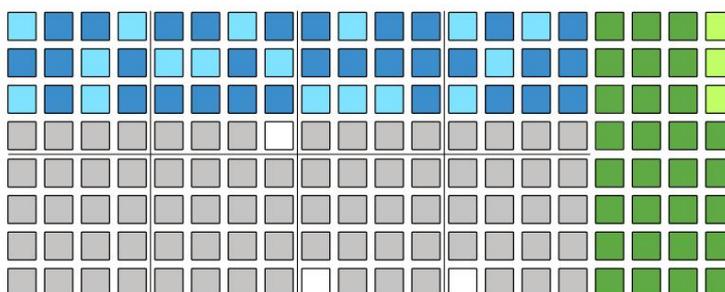


- 5 シーケンスステップ
グリッドの各ステップをタップしてワークステップを配置し、ノートステップを作成します。空のステップは消灯し、ノートステップはサンプルの場合は白く点灯し、各シンセに応じて色分けされます。配置された各ステップのサンプルまたはシンセと設定は同じです。

ライブ録音。

ステップ録音により、シーケンサーでノートを手動で配置できます。また、ライブ録音はリアルタイムで動作し、演奏中にノートやパラメータの調整をパターンに記録できます。

- 1 編集するトラックを選択
 選択するトラックの[Select]機能パッドを押します。
 選択したトラックは明るい緑色に点灯し、グリッドは青色になります。

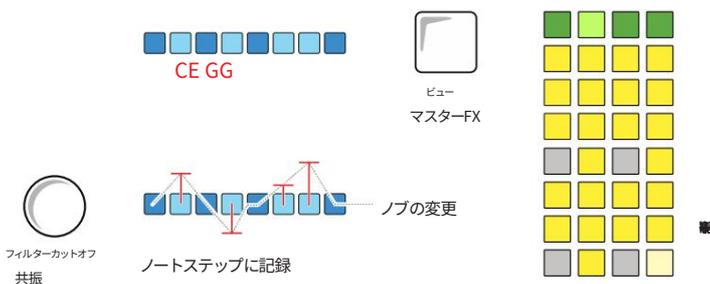


- 2 ライブ録画を選択
 [Live Rec]スクリーンボタンを押すとライブ録画モードになります。スクリーンボタンが赤く点灯します。



- 3 パターンを演奏する
 [再生]画面ボタンを押してパターンを再生します。
 画面ボタンに再生進行状況バーが表示されます。

- 4 メモを追加するには
 [View] を押してビューコントローラーを選択します。右側の 4 つの列はオンボード MIDI キーボードに変換されます。ノートを演奏するか、外部 MIDI コントローラーを使用してノートを演奏することもできます。



- 5 パラメータの変更を記録する
 (パラメーター)ノブを回すと、パターンのステップに合わせてパラメーターの変化をシーケンスに記録できます。(スクリーン)ノブも使用できます。

表示モード。

ビューモードでは、ファンクションパッドの最後の4列に、内部/仮想MIDIキーボードコントローラーが表示されます。メインメニューの設定で、キーボードをパッドスタイルに変更できます。キーボードは2列のキーで構成されており、ライブレコーディングモードでのノート入力が可能です。適用されるノートは、Play+のスケール設定によって影響を受けます。

1 表示モードを選択

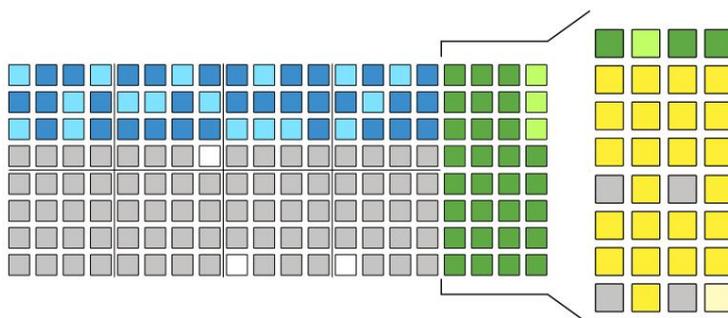
[View]を押してビューコントローラーを選択します。



ビュー
マスターFX

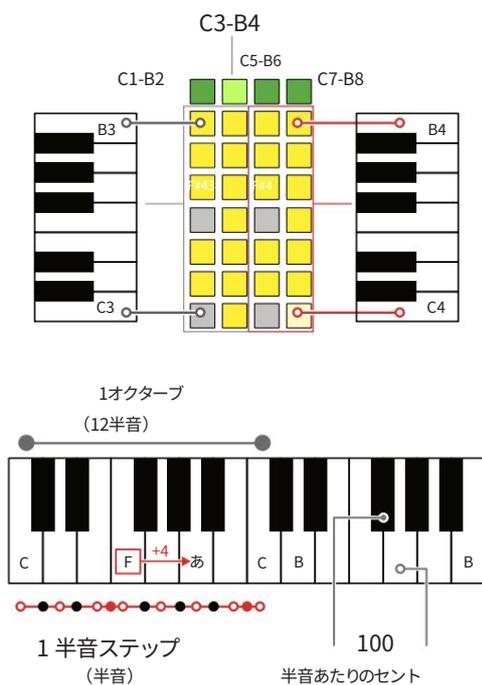
2 表示モードキーボード

右側の4列は、ノートを演奏するためのオンボード MIDI キーボードに変換されます。スケール設定は、表示モードのキーボードに影響します。



3 オクターブを追加するには

ライブモードでは、ビューパッドを使ってノートを演奏・録音できます。緑のパッドはキーボードのオクターブ範囲を変更します。



注記

ピアノロール。

ピアノロールは、8x16のパッドグリッドをキーボードノート形式で表示します。各行は選択したスケール内の個々のノートを表します。ピアノロールを使用して、オーディオおよびMIDI/シンセサイザーを作成できます。パッドはノート行に配置され、ルートノートはピンク色のパッド行で示されます。適用されるノートは、Playのスケール設定に影響されます。

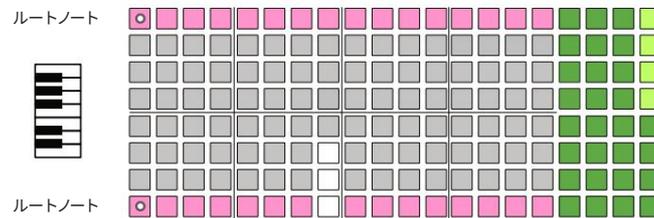
1 表示モードを選択

[View]を1秒以上押し続けるとピアノロールが選択されます。
前提条件としてトラックを選択する必要があります。トラック数によって、利用可能なボイス/ノート数が決まります。

ビュー
マスター-FX

2 ピアノロールキーボード

8行はピアノスタイルの音符に変換されます。ピンクの行はルート音を示しています。
最大8つの音声（つまり最大8つの音符）を選択できます。



3 ノートを追加するには

グリッドパッドを使って音符を録音します。使用可能な音符は、選択したスケールとスケールフィルタリングの状態によって異なります。行が音符、列がステップです。

例: ルート C、スケール フィルター「オン」、スケール内の音符を表示します。

	C	
	B	
	A#	
	あ	
	G#	
	G	
	F#	
	F	
	E	
	D#	
	D	
	C#	
	C	

パッドグリッドをスクロールしてすべてのノートを表示します

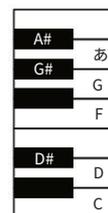
	B	
	A#	あ
	G#	G
	F#	F
	D#	E
	C#	D
		C

クロマチック モードではすべての音符が使用可能ですが、同時に使用できるのは8つの音声 / 8つの音符のみです。

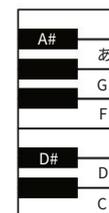
八長調



八短調



Cドリアン



塗りつぶしツール。

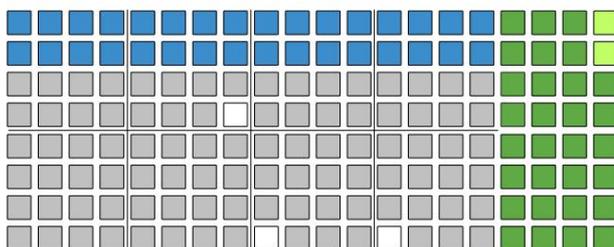
注記

ステップシーケンスとライブレコーディングは、パターンシーケンスをプログラミングするための手動機能を提供します。フィルツールは、トラック内のステップをインテリジェントに自動入力するオプションを提供します。フィルはフィルボタンで開始でき、ニーズに合ったパターンになるまで「フィル」を複数回生成できます。

- 1 サンプルパックをロードする
必要なサンプルパックがサンプルプールにロードされていることを確認してください。(画面)を押してサンプルメニューにアクセスしてください。



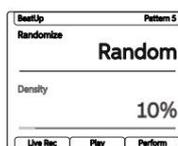
- 2 編集するトラックまたはステップの選択
選択するトラックの[選択]機能パッドを押します。
選択したトラックは明るい緑色に点灯し、グリッドは青色になります。



- 3 塗りつぶしモードを選択
[Fill]ボタンを押すとFillモードが有効になります。Fillボタンを押すたびに、選択したアルゴリズムに基づいて、選択したトラックまたはステップにパターンフィルが生成されます。



- 4 アルゴリズムを選択
(スクリーン)ノブを使って、フィルパラメータのフォーカスを調整します。左側の[スクリーン]ボタンを使って、フォーカスするパラメータを上下に選択します。



塗りつぶしタイプは、塗りつぶしアクションをトリガーする際に適用するアルゴリズムを設定します。これは表示される上部のパラメータです。下部のパラメータは、アルゴリズムタイプに関連付けられた二次パラメータです。これは、選択したアルゴリズムによって異なります。

- 5 「Fill」を開始する
[Fill]ボタンを押すたびに、アルゴリズム設定、サンプルパック/サンプル、シンセ、トラック/ステップに基づいてフィルが適用されます。ビートフィルなどの一部のアルゴリズムでは、パターンがあらかじめ定義されていますが、ステップをランダムに配置することも可能となっています。



- 6 実験と反復
複数の fill コマンドのトリガーを試してみてください。
様々なアルゴリズムを試したり、異なるトラック間でアルゴリズムを組み合わせたりするのも良いでしょう。調整とフィルを繰り返し、パターンを作成・修正して、最適な位置を見つけましょう。



充填アルゴリズムの概要

塗りつぶしアルゴリズムは、パターン生成における創造的なプロセスの核心です。実験が推奨され、塗りつぶしによって生成されたパターンを、確率などの他のパラメータと組み合わせることが重要です。塗りつぶしは、パターン生成を迅速かつ簡単に開始するための方法であり、その後、パターンを微調整して編集し、最終状態に仕上げることができます。

アルゴリズムの二次オプション		説明
ランダム密度 10% - 100%		選択したトラック全体に、密度オプションによって制御されるステップ数をランダムに設定します。
ユークリッドイベント 1 - 64		選択したトラック全体に、イベント オプションによって制御される等間隔の数のステップを入力します。
ビート	ジャンル (多様)	128種類のジャンルに基づいたパターンに基づいてステップを作成します。最大3つのトラックで動作します。サンプル プールのサンプル パックからさまざまなキック、スネア、ハイハットのサンプルを使用します。
キック	ジャンル (多様)	ビート フィルと同様に動作しますが、単一のトラックのキックなど、個々の楽器に対してのみ動作します。
スネア	ジャンル (多様)	ビート フィルと同様に動作しますが、単一のトラック上のスネアなどの個々の楽器に対してのみ動作します。
ハイハット	ジャンル (多様)	ビート フィルと同様に動作しますが、単一のトラック上の個々の楽器 (つまり、ハイハット) に対してのみ動作します。
コードジャンル (各種)		48種類のジャンルに基づいたパターンに基づいてステップを生成します。4つのトラックを操作して、ポリフォニックコードとノートパターンを作成します。「Synth」フォルダのサンプルを使用します。
ベース	ジャンル (多様)	48種類のジャンル別パターンから1つを選んでステップを作成します。1つのトラックを操作してベースラインを作成します。「Bass」フォルダのサンプルを使用します。
コードとベース	ジャンル (多様)	48種類のジャンル別パターンに基づいてステップを作成します。5つのトラックを操作して、ポリフォニックコードとベースラインを作成します。「Bass」フォルダと「Synth」フォルダのサンプルを使用します。

ビートフィルとメロディフィルの設定も設定メニューで可能です。「フィル設定」では、ビートフィルに使用する音符 (固定音符またはフィルテンプレート)を設定できます。また、ビートフィルとメロディフィルの出力MIDIチャンネルを設定することで、各フィルインストゥルメントトラックからMIDIチャンネル経由で外部インストゥルメントを制御できるようになります。

塗りつぶしアルゴリズムは、パターン生成における創造的なプロセスの核心です。実験が推奨され、塗りつぶしによって生成されたパターンを、確率などの他のパラメータと組み合わせることが重要です。塗りつぶしは、パターン生成を迅速かつ簡単に開始するための方法であり、その後、パターンを微調整して編集し、最終状態に仕上げることができます。

アルゴリズムの二次オプション		説明
ランダム密度 10% - 100%		選択したトラック全体に、密度オプションによって制御されるステップ数をランダムに設定します。
ユークリッドイベント 1 - 64		選択したトラック全体に、イベント オプションによって制御される等間隔の数のステップを入力します。
ビート	ジャンル (多様)	128種類のジャンルベースのパターンに基づいてステップを作成します。最大3トラックで動作します。サンプルプールのサンプルパックから、キック、スネア、ハイハットの様々なサンプルを使用します。
キック	ジャンル (多様)	ビート フィルと同様に動作しますが、単一のトラックのキックなど、個々の楽器に対してのみ動作します。
スネア	ジャンル (多様)	ビート フィルと同様に動作しますが、単一のトラック上のスネアなどの個々の楽器に対してのみ動作します。
ハイハット	ジャンル (多様)	ビート フィルと同様に動作しますが、単一のトラック上の個々の楽器 (つまり、ハイハット) に対してのみ動作します。

ビートフィルのジャンルバリエーション	ビートフィルジャンル	ビートフィルジャンル	ビートフィルジャンル
音響	1-15	x バックトラック	x 知的
ブレイクビーツ	1~8	x 自転車の失敗	x ジャンプアップ
ドラムベース	1-16	x 壊す	x ジャンビー
ダブ	1 - 4	x 猫の帽子	x キックイット
エレクトロ	1~8	x クロコ	x 調べる
エキゾチック	1~9	x デストロイソン	x マーケットビート
ガレージ	1~8	x ドリラー	x マルティ
ヒップホップ	1~10	x ドラウナー	x メタルヒット
家	1~16	x ダブザップ	x マインドグロウイング
IDM	1~16	x フェードイン	x 素敵な休憩
ラテン	1 - 4	x ファストウォーカー	x ああ、待って
テクノ	1~8	x 埋める	x パターンブレイク
トラップ	1~6	x ハーフライフ	x ビッチャー
x すべて違う		x ハットリック	x おかしな遊び
x いつも遅刻		x ハイハットウージー	x 巻き戻し
x 秋		x ヒットマン	x リッジレーサー

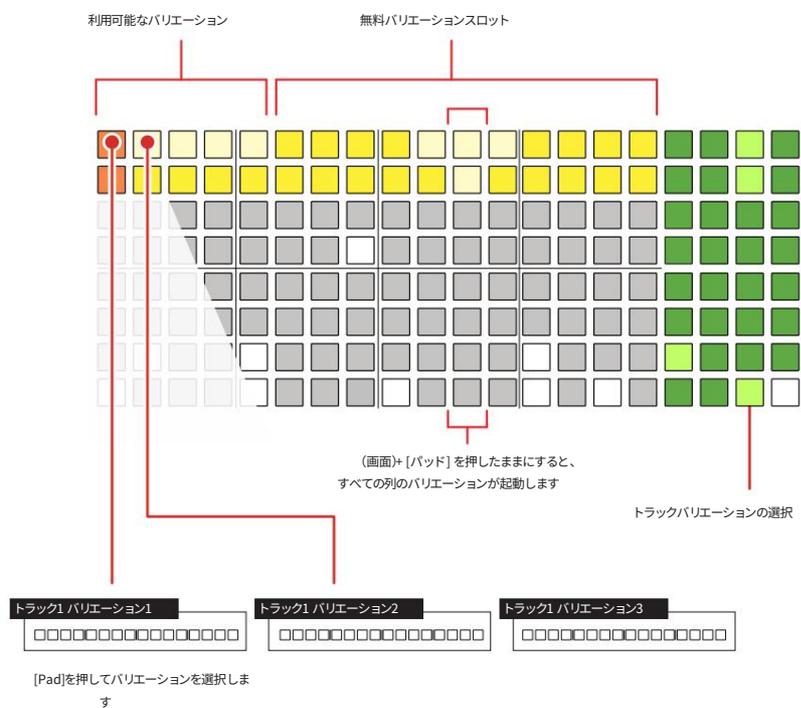
注記

トラックのバリエーション。

パターン自体は8トラックすべてをカバーしていますが、各トラックのバリエーションを作成し、保存することも可能です。これはアレンジの作成に役立つだけでなく、パフォーマンスツールとしても優れた機能です。各トラックには最大16個のバリエーションスロットが用意されています。

バリエーションとは、トラックの代替バージョンであり、作成後、手動で選択してアレンジを変更したり、オンザフライやライブ パフォーマンス中に変化を加えるために使用できます。

希望するトラック行の [Variation] パッドを押すと、16 種類のバリエーションのいずれかにアクセスできます。



バリエーションはトラックレベルで動作します。手動で選択することはできますが、自動的に選択したり、複数のトラックバリエーションを連結したりすることはできません。

バリエーションモード - 8x16 グリッドパッドカラー

-  オレンジ、現在アクティブ/ロードされているトラックバリエーション。
-  黄色、バリエーションスロットが空です。
-  明るい黄色、バリエーションも豊富。

実行モード。

注記

演奏モードでは、オーディオトラックまたはMIDI/シンセトラックにパンチインエフェクトを生成する演奏可能なパッドグリッドが表示されます。パラメータ調整も可能です。これにより、ライブや即興パフォーマンスに最適な環境が生まれます。

■ PERFORMモードでのパンチインエフェクトの使用

1. [Perform]スクリーンボタンを押します。PerformモードはオーディオトラックとMIDI/シンセトラックで使用できます。
2. パフォーマンスモードになると、ディスプレイ上のパフォーマンスボタンタグが黄色に点灯します。パフォーマンスモードでは、[Shift]キーを押しながら[MIDI / Synth]キーを押すことで、オーディオトラック（右パッド列の緑色）とMIDI / Synthトラック（右パッド列の紫色）を切り替えることができます。
3. 実行モードの考慮事項。
 - パフォーマンスモードに入る際に「Live Rec」モードが有効な場合、自動的に終了します。パフォーマンスモード中に[Live Rec]を押すと、パフォーマンスモードが終了し、Live Recが選択されます。
 - 以下のプライマリ/セカンダリパラメータは、
演奏モード：リピートタイプ / リピートグリッド、チャンス / アクション、ムーブ / マイクロムーブ。MIDIトラックでは、サンプルステート / サンプルエンド、サンプル / フォルダのパラメータも無効になります。その他のパラメータは演奏モードで編集できます。
 - 終了時にパッドに適用されたラッチパンチインエフェクト
パフォーマンスモードに再度入ると、パフォーマンスモードが再度アクティブになります。コントロールノブには適用されません。
 - パフォーマンスモードでは、選択したエフェクトがディスプレイに表示されます。
 - 右側の機能ボタン列は通常通り操作でき、
選択、バリエーション、ミュート、ソロ。
4. 演奏モードを終了するには、もう一度[演奏]ボタンを押します。演奏ボタンの表示タグが白色に戻ります。
5. [パターン]モードを選択した場合、ラッチされたエフェクトはそのまま残ります。

実行モードのクイックリファレンス。

パフォーマンスモードでは、8x16グリッドのパッドが楽器コントローラーとして機能し、パンチンエフェクトを手動でトリガーできます。パッドは8つの主要エフェクトカテゴリーのいずれかを表す色で色分けされています。各パッドは、パラメーター値の変更、プリセットの適用、シーケンスの変更など、エフェクトのバリエーションをトリガーします。パフォーマンスモードでは、最後にトリガーされたエフェクトが画面に表示されます。

Tuning		Cutoff		Distortion		Rearrange		Repeat		Delay		Reverb		Loop	
Semitones		%		%		%		Bits						Length	
-2	+2	10	10	30	12	Trig	Rep	Tripeat	SloStr	121	Twols	BigHa	Peas	4	4
-3	+3	20	20	40	10	Hattrk	End	EvrySt	LgaRth	Halfti	Warbl	Bedm	Dissolv	3	3
-4	+4	30	30	50	9	Averg	Tripler	Shorty	Grow	Fall SL	Rabbit	Late	DarkSt	2	2
-5	+5	40	40	60	8	Reorg	Brker	123	SloGlo	Stereo	String	Bright	Garage	1	1
-6	+6	50	50	70	7	Mash	Stomp	GoDW	GoUp	DimDI	Metal	DarkM	TuneM	1/2	1/2
-7	+7	60	60	80	6	Mirror	Tetris	ElvFal	3rdFlr	Piper	Shock	UCrisp	Sand	1/3	1/3
-9	+9	70	70	90	5	Clubb	Recog	Bloom	Void	Robot	StrinJr	LaterG	Bounce	1/4	1/4
-12	+12	80	80	100	4	Clubdb	Varibt	Pano1	Pano2	Tight	Super	Freeze	Radiat	1/8	1/8
Tune Down	Tune Up	Low Pass Filter	Hi Pass Filter	Overdrive	Bit Depth	Algorithm	Algorithm	Algorithm	Algorithm	Delay Preset	Delay Preset	Reverb Preset	Reverb Preset	Loop	Loop LR
Tuning		Cutoff		Distortion		Rearrange		Repeat		Delay		Reverb		Loop	

実行モード: [実行]を押します

エフェクトのラッチ/アンラッチ: [パッド]をタップ

一時的に効果を発動: [パッド]を押したまま、放す

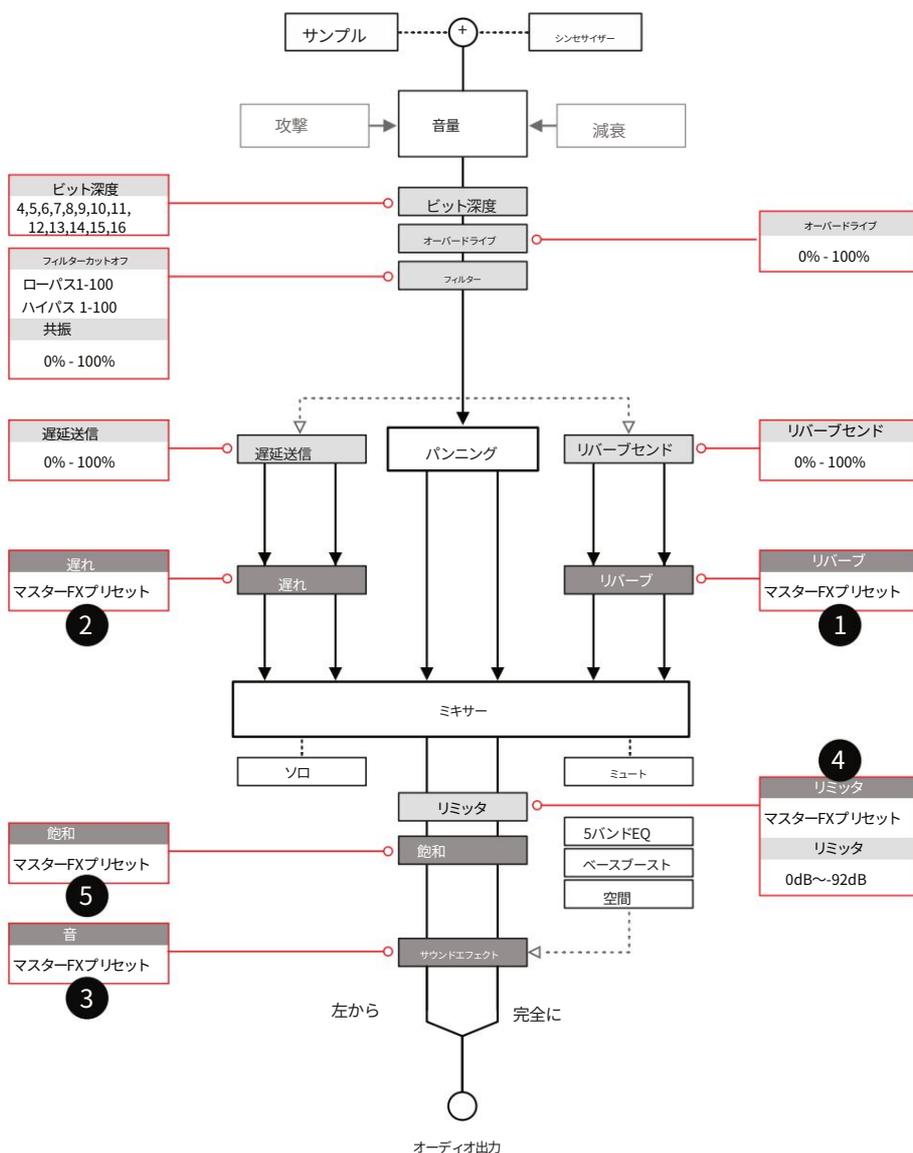
エフェクトを適用するには、トラックが選択されていることを確認します。

オーディオトラック ページまたは MIDI/シンセ ページのいずれかで実行モードを使用すると、ディレイ、リバーブ、ループがオーディオトラックに適用されます。

エフェクトアーキテクチャ。

注記

Play+には、様々な設定で動作する様々なエフェクトが搭載されています。サウンドFXとサチュレーションはメイン出力を強化し、ディレイとリバーブは各ステップまたはトラックからメインサウンドにミックスできます。多くのエフェクトはマスターFXメニューのプリセットに基づいて動作しますが、カスタム設定も可能です。ミキサーは内部機能であり、ユーザーが調整できるパラメータはありません。図は説明のためのもので、ユーザーが使用できるパラメータオプションを示しています。



効果 [Shift] + [Master FX], Master FXメニューでプリセットが利用可能

効果 ノブで直接パラメータを設定可能

注記

マスターFXプリセット - [Shift] + [マスターFX]を押したまま

リバーブ ①

ビッグルーム *

小さな部屋

アンチャーテッド

ドローン

アナログリピート

遅い

バウンス

ステレオドラマ

明るい空

空間

透明なホール

リミッタ ④

スクイーズ

ブーム

解放して

スローアタック

重い

ナイス&ロー *

骨折

その猫を潰す

ねじれ

波

サイドチェントラック1

サイドチェントラック2

サイドチェントラック3

サイドチェントラック4

サイドチェントラック5

サイドチェントラック6

サイドチェントラック7

サイドチェントラック8

遅れ ②

ダブスター *

トリプルダブスター

バケツ

ナノロボット

ワイドア

ブライトーン

モノルーム

ステレオルーム

パイプ

デグラダ

モノノ

クリニオ

ツイズム

ワルブリアーニ

ウサギの穴

ストリングストン

メタルヘッド

ショック

ストリングストンジュニア

スーパーファリオ

飽和 ⑤

ハードクリップ

ソフトクリップ*

飽和

オーバードライブ

オーバードライブ+

音 ③

フラット *

クリーンミックス

スクーピー→ドゥー

ブームボックス

外

無線呼び出し

ベースミッドプッシュ

広い

いいですね

徐々に

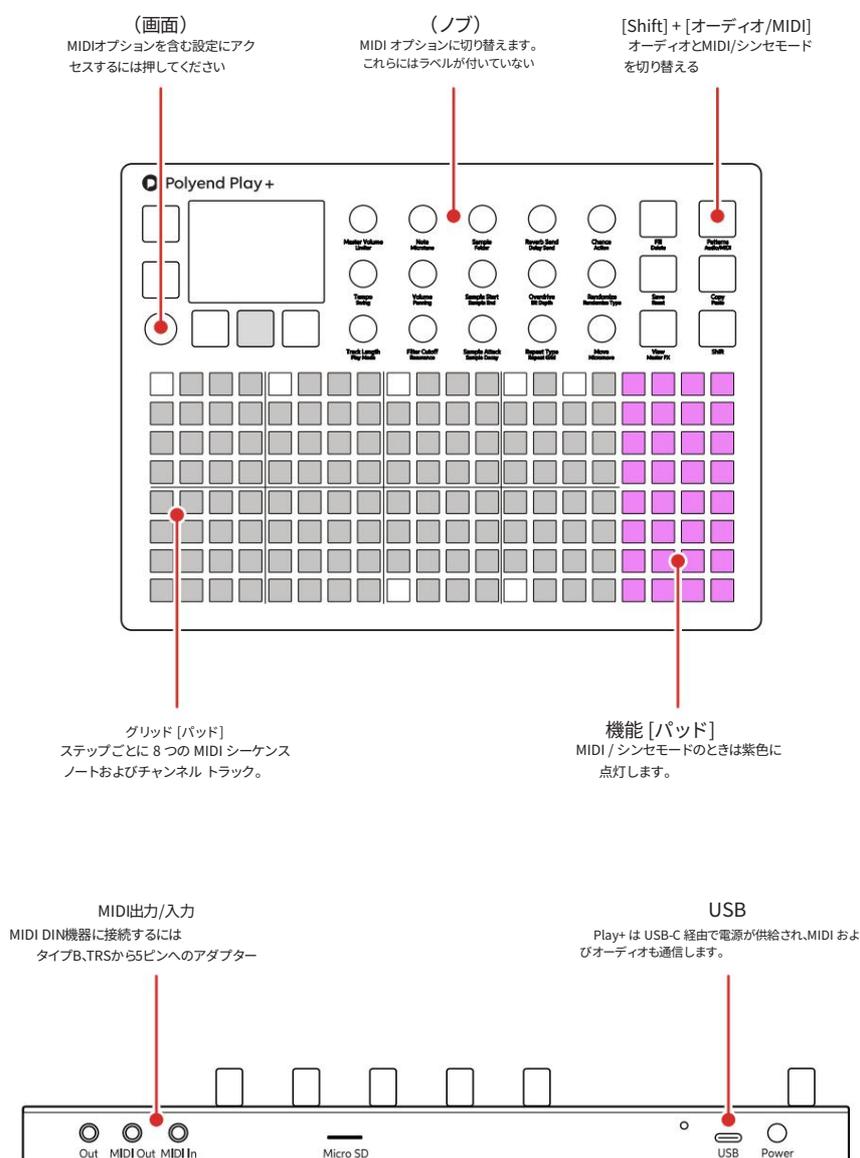
フィフチブースト

* デフォルトのプリセット

Play+ の基本的な MIDI 概念。

Play+は、外部機器をコントロールする際にMIDIモードに切り替えることができます。MIDIモードは [Shift] + [Audio/MIDI] で選択できます。MIDI / Synthモードは、4列のファンクションパッドが紫色に点灯することで示されます。MIDIを使用するには、使用するMIDI機器の設定と、(Sample) で選択したMIDIデバイスの設定が適切に適用されている必要があります。

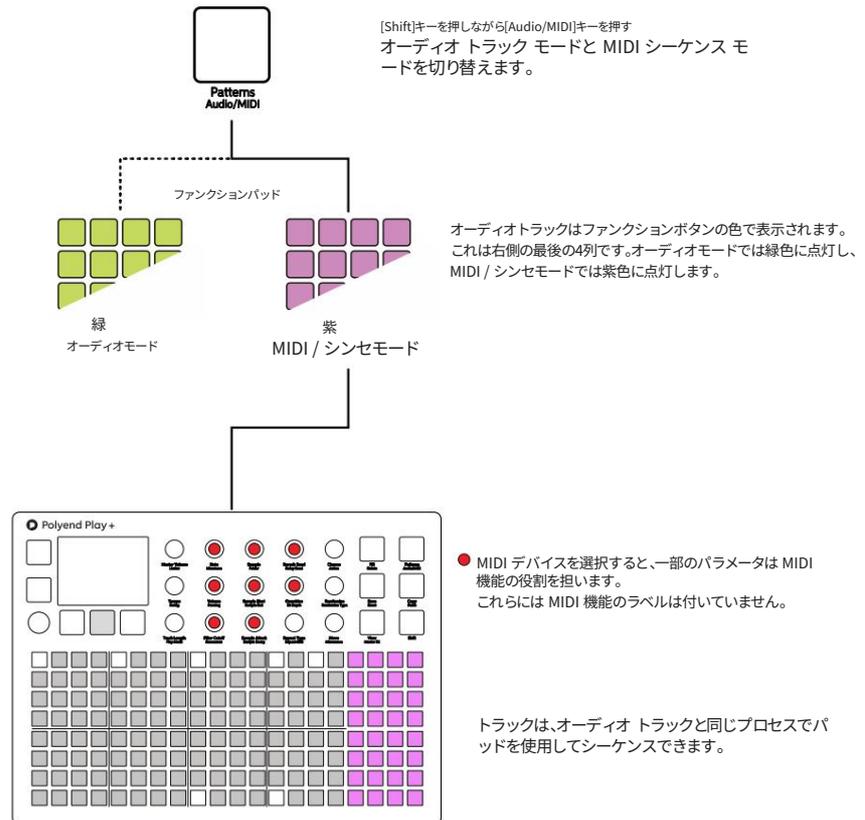
MIDIモードはステップごとに動作します。パラメータノブを操作することで、フェースプレートにラベルが表示されているオーディオパラメータから、ラベルのないMIDI機能に機能を切り替えます。ディスプレイにはMIDIパラメータが表示されます。Play+は、ステップレベルでノートデータと特定のチャンネル設定を割り当て、シーケンサーパターンからMIDI出力することができます。



注記

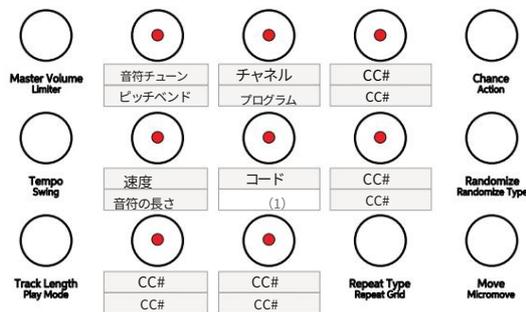
MIDI モード。

Play+ は、ステップをプログラムし、MIDI データを送信するには MIDI モードにする必要があります。MIDI モードではパラメータの選択肢が変わり、ノブは MIDI 関連の機能を表します。これらの機能にアクセスするには、(Sample) を使って MIDI デバイスを選択する必要があります。これらの機能にはラベルが付いていませんが、MIDI メニューで個別に設定できるものもあります。



MIDIモードパラメータ

MIDIモード、MIDI固有のパラメータは、リスト内でMIDI機能のラベルではなく、オーディオモードのラベルを参照します。設定はMIDI設定で行えます。



... Mapping > Jack Channel 10	
CC Cutoff	74
CC Resonance	71
CC Sample Attack	22
CC Sample Decay	75
CC Reverb Send	17
CC Delay Send	19
CC Overdrive	12

Back Play

(1)将来の使用のために留保される。

MIDI クイック スタート。

注記

外部MIDIデバイスの基本的なコントロールを習得するために、ノートやCCメッセージを含むMIDIシーケンスのプログラミングに関するクイックスタートガイドをご紹介します。ステップの設定とワークステップパラメータの使用に関する基本原則は、オーディオパターンの場合と同じです。

■ MIDIシーケンスの作成

- この例では、制御するデバイス、つまり外部
シンセサイザーはMIDI DIN出力経由で接続されています。USBもMIDIを送信します。チャンネル1でクロック、トランスポート、ノートを受信することを確認してください。
- (画面)ノブを押して設定メニューを開きます。MIDIを設定します。
クロック入力 = 内部、クロック出力 = MIDI 出力ジャック、トランスポート入力 = オフ、トランスポート出力 = MIDI 出力ジャックに設定します。
- Play+をMIDIモードに切り替えます。[Shift] + [Audio/MIDI]を押します。オーディオモードの場合、ファンクションボタンは緑ではなく紫に点灯します。
- [Select]パッドを押して1つまたは複数のトラックを選択するか、グリッド[Pad]をプログラムしてパターンをシーケンスします。ステップを長押しすると、選択したステップのみにパラメータを適用・編集できます。または、ワークステップアプローチを使用して値を設定してからステップをプログラムすることもできます。以下はステップごとの例です。
 - [Pad]を押しながら (Sample)を回すと、MIDI出力チャンネルを割り当てます。MIDIジャックの場合は1～16、USBの場合は個別に設定できます。ジャックチャンネル1に設定してください。ノブでMIDIパラメータにアクセスする際は、MIDIデバイスを選択することが重要です。
 - [Pad]を押しながら回すと、ノートを出力に割り当てます。
「ノートなし」を設定することも可能で、これはノートメッセージなしで CC または PG データのみを送信する場合に便利です。
 - [Pad]を押しながら (Volume)を回すと、ステップのベロシティを設定できます。
 - ダブルタップ (パン)して、セカンダリ オプションが表示されていることを確認します。
これはMIDIモードでのノートの長さです。[Pad]を押しながら回す (パンニング)
 - 必要に応じて、[Pad]を押したままにすることで、ステップにCC値を割り当てることができます。ノブは、デフォルトのCCメッセージを送信するように割り当てることができます。シーケンサーが停止している状態でノブを手動で操作するとCCメッセージが送信されますが、ステップをプログラムすると、パターンのステップに同期してCC変更メッセージが送信されるシーケンスが作成されます。
- Play+の[再生]を押すと、シーケンスが外部デバイスの再生を開始します。
設定されたメモとパラメータに基づきます。

USB 経由のオーディオ出力。

Play+はUSB接続を介してオーディオ出力が可能です。これにより、接続されたデバイスに28チャンネルのモノラルオーディオまたは14チャンネルのステレオオーディオを送信できます。設定はPlay+内で自動的に行われ、USB接続された対応デバイスはPlay+のオーディオチャンネルにアクセスできます。

USBオーディオは、完成した曲を録音するために設計されています。USB経由で作曲やサウンドデザインを行うと、オーディオ再生に問題が生じる可能性があります。USB経由でオーディオ再生中にシンセパッチをスクロールすることは推奨されません。USBオーディオが有効な状態でプロジェクトを読み込むと、接続に問題が生じる可能性があります。

チャンネル出力	指示	
1	1と2	マスター出力
2	3と4	トラック1ステレオオーディオ出力
3	5と6	トラック2ステレオオーディオ出力
4	7と8	トラック3ステレオオーディオ出力
5	9と10	トラック4ステレオオーディオ出力
6	11と12	トラック5ステレオオーディオ出力
7	13と14	トラック6ステレオオーディオ出力
8	15と16	トラック7ステレオオーディオ出力
9	17と18	トラック8ステレオオーディオ出力
10	19と20	シンセトラックのステレオ出力
11	21と22	予約済み
12	23と24	予約済み
13	25と26	ステレオオーディオ出力の遅延
14	27と28	リバーブステレオオーディオ出力

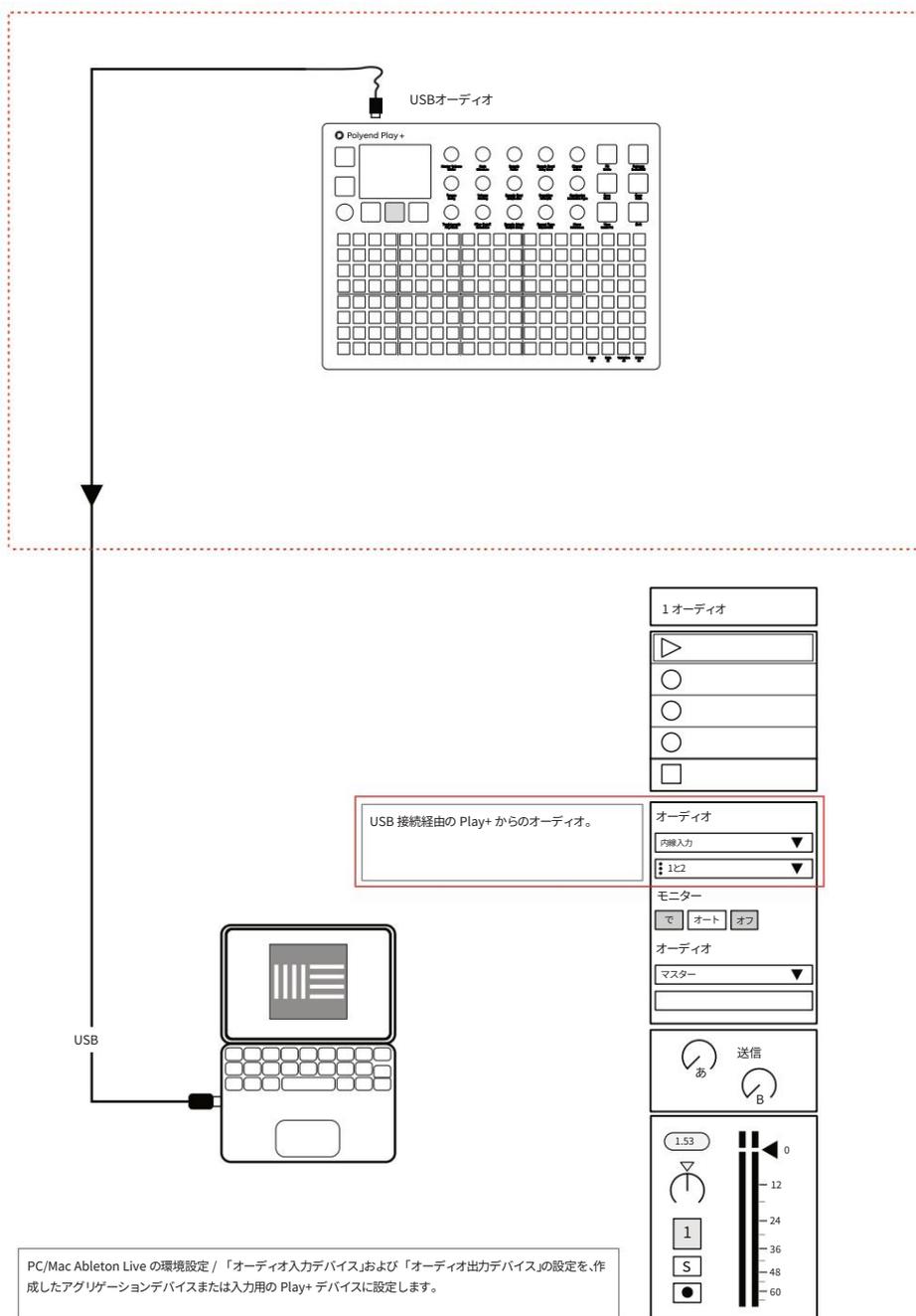
集約デバイス

Play+のUSBオーディオ機能との互換性を確保するため、MacまたはPCに機器セットをセットアップすることを強くお勧めします。機器セットとは、PCまたはMac上に作成される仮想インターフェースで、複数のオーディオ入出力要素を統合します。これにより、PCまたはMacへの入出力に複数の機器や個別の機器を使用することで生じる問題を解消し、DAWなどのオーディオソフトウェアをシームレスに接続できるようになります。

機器セットの設定手順は、PCまたはMacのOS、および接続デバイスによって異なる場合があります。PolyendアカウントからダウンロードできるPlay+マニュアル（完全版）に、一般的なガイドが記載されています。

USB経由でオーディオを接続することが可能です。例えば、Ableton Live DAWなどの対応アプリケーションをホストするPCまたはMacをUSB経由で接続する場合などです。Play+はUSBハブをサポートしていないため、デバイス間の直接接続を推奨します。

構成例: Play+ を Ableton Live に出力します。



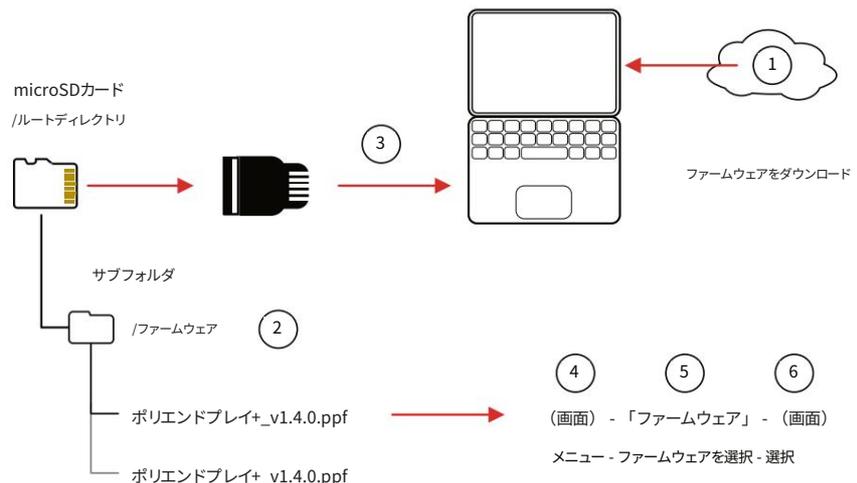
注記

汎用ファームウェア アップデート。

Polyendは、バグ修正や新機能の追加のため、ファームウェアのアップデートを随時提供する場合があります。アップデートは複数の方法で実行できます。アップデートを行う際は、各アップデートに付属するPolyendのマニュアルに従うことを強くお勧めします。ここで説明するマニュアルは、あくまでも一般的なガイドです。

■ ファームウェアアップデート

- 最新のファームウェアをダウンロードします。デバイスのファームウェアアップデートにアクセスします。
Polyend に登録したアカウントから。
- ダウンロードした.ppfファームウェアファイルを、microSDカードのルートディレクトリにある/
Firmwareフォルダにコピーします。
- microSD カードを Play+ に挿入し、電源を入れます。
- (画面)ノブを押して、構成と設定メニューを開きます。
- 「設定」と「ファームウェア」メニューをナビゲートします。
「ファームウェア アップデート」機能では、インストールするファームウェア バージョンを強調表示します。
- (画面)ノブを押してファームウェアを選択します。
- 画面に「はい」または「いいえ」の確認を求めるメッセージが表示されます。画面左側のボタンで確認します。続行するには[はい]を押してください。
- ファームウェアがインストールされ、画面に表示されるプロンプトに従って操作します。
インストールプロセスは通常 1 分未満です。
- Play+は自動的に再起動するはずですが、再起動しない場合は、アップデートが100%完了した時点で電源ボタンを押して手動で起動してください。

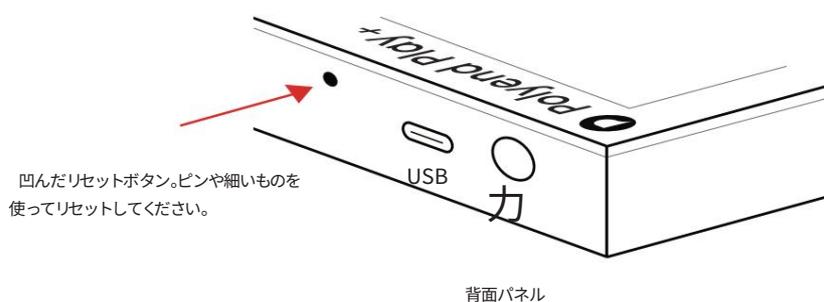


緊急ファームウェアアップデート。

登録済みデバイスのファームウェアアップデートは、Polyendポータルからご利用いただけます。緊急時のために、背面パネルの奥にリセットボタンが備えられています。アップデート方法に問題がある場合やPlay+の問題を解決するためにリセットを実行できますが、通常のアップデート手順としては使用しないでください。

■ PLAY+ファームウェアリセット

1. 最新のファームウェアをダウンロードします。デバイスのファームウェアアップデートにアクセスします。Polyend に登録したアカウントから。
2. ダウンロードした.ppf ファームウェアファイルを、microSDカードのルートディレクトリにある/Firmwareフォルダにコピーします。また、以前のアップデートファイルもファームウェアフォルダに残っていることを確認してください。
3. microSD カードを Play+ に挿入します。
4. ピンなどの細いものを使って、内部リセットボタンを押します。リセットボタンは、本体背面のケース裏、USBコネクタの隣にあります。
5. Play+はリセットされ、microSDカード内のファームウェアフォルダを検索します。Play+を動作可能な状態に回復するために、ランダムにファームウェアが選択され、インストールされます。インストールプロセスは通常1分未満で完了します。



Play+でフリーズやフリーズが発生した場合は、リセットオプションが便利です。このような状況では、新しいOSをダウンロードする必要はありません。
/no /
ファームウェアフォルダに保存してください。例えば、1.2.0.1.3.0.1.4.0などです。こうすることで、問題が発生した場合に手順4~5を実行し、既知の状態からランダムにアップデートを実行できます。その後、メインメニューから手動でアップデートを行い、最新バージョンを選択してください。問題が解決しない場合は、microSDカードから「workspace」フォルダを削除してからアップデートをお試しください。

クイックリファレンスコマンド。

機能アクション	再生+ボタン	説明	
一般的な	マスターボリューム	回転 (マスターボリューム)	マスター出力レベルを調整します
一般的な	一般的なナビゲーションターン (画面)		一般的なナビゲーション、メニュー選択とオプションのスクロール
一般的な	メインメニュー	プレス (スクリーン)	メインメニューのオプションを選択します。以前に選択したメニューが表示されます。
ジェネラルテンポ		ターン (テンポ)	グローバルテンポを調整します。MIDIクロックに別のデバイスが接続されている場合は、外部テンポが使用されます。
一般的な	やり直し/元に戻す	[Shift] + [Screen]を押したまま	Shift キーを押したままにすると、画面下部のボタンに元に戻す/やり直しが表示されます (使用可能な場合)。
一般的な	尻尾を切り落とす	タップ (マスターボリューム)	オーディオ末尾の再生を即時に停止します。シーケンサーが停止しているときにタップしてください。
一般	現在の状態を保存する [保存] を押す		セッションの現在の状態を保存します。
一般的な	現在の状態をリセットするには、[Shift] + [Save]を押します		保存されたセッションの状態を復元/リセットします。
一般的な	英数字文字 (画面)を回すか[パッド]を押す		英数字QWERTYエディタ (命名機能)では、文字を選択します。パッドを押すことでも文字を選択できます。
一般的な	キャラクターを選択	プレス (スクリーン)	英数字QWERTYエディタ (命名)で、選択した文字を追加します。
一般的な	文字を削除	[Fill]を押します	英数字 QWERTY エディタで、名前を付けます。Backspace キーで文字を削除します。
一般的な	文字カーソルを移動する [Shift] キーを押しながら回転 (画面)		英数字QWERTYエディタ (命名用)で、文字入力カーソルを移動します。
プロジェクト	プロジェクトを開く/作成する (画面)		メインメニューのオプションを選択します。ファイルメニューでは、プロジェクトのオープン、保存、作成が可能です。
	パラメータ選択パラメータタップ (ノブ)でパラメータを選択		表示および編集するパラメータを選択します。
	パラメータ変更パラメータ回転 (ノブ)でパラメータを変更します		表示中のパラメータを編集します。また、(画面)を回転させます。
	パラメータ変更 パラメータ[Shift]を押しながら回す (ノブ)		ビュー内のパラメータをより大きな増分で編集します。
	パラメータ選択パラメータ	パラメータをダブルタップ (ノブ)	表示および編集のために、セカンダリ パラメータとプライマリ パラメータを選択します。
	パラメータリセットパラメータ	[パッド]を押したまま、[画面]をダブルタップ	パラメータを選択して表示した状態で、パッドを押したまま、対応する左側の画面ボタンをすばやくダブルタップします。
	シーケンス再生パターン	[再生]を押します	画面再生ボタンは現在のパターンを再生してループします
	シーケンス再生パターンチェーン [Shift] キーを押しながら[再生]キーを押す		画面の再生ボタンをクリックすると、パターンのチェーンが再生され、ループします。
	シーケンスの停止再生	[停止]を押します	再生中に画面の再生ボタンを押すと、再生が停止します
	シーケンス シーケンサーモード [パターン]		シーケンサーモードとパターンモードを選択します。シーケンサーモードでは、パターンのステップの作成と編集が可能です。
	シーケンス作成ステップ	[パッド]をタップ	ワークステップ設定でパターンにステップを追加します。シーケンサーモードで動作します。
	シーケンス削除ステップ	既存のステップで[Pad]をタップします	パターンからステップを削除します。シーケンサー モード。
	シーケンス編集ステップ	既存のステップで[パッド]を押し続ける	ステップを押しながらパラメータを調整します。シーケンサーモード。

クイックリファレンスコマンド。

機能アクション	再生ボタン	説明	
シーケンスコピーステップ	既存のステップで[パッド]を押し続ける	ステップが点滅するまで押し続けるとクリップボードにコピーされます。シーケンサーモード。	
シーケンスのクイックコピー/貼り付け	[パッド] A + [パッド] Bを押し続ける	ステップ A をコピーし、ステップ B に貼り付けます。シーケンサー モード。	
シーケンスステップ範囲選択 [Shift] + [Pad] Aを押したまま、[Pad] Bを押します		パッドが対角の反対側の角を参照する選択四角形を使用して、トラック全体のステップの範囲を選択します。 Shiftキーと最初のパッドを押したまま、シーケンサーモードに設定します。	
シーケンス 複数のステップを選択 [Shift] + [Pad] Aを押したまま	[パッド] Bなど	複数のステップを個別に選択します。Shiftキーを押しながらパッドを選択します。シーケンサーモードで設定します。	
シーケンスライブレコーディング	ライブ録画[画面]ボタンを押す	ライブレコーディングモードを選択します。MIDIで演奏されたノート、キーボードビュー、パラメータの変更が録音されます。シーケンスを再生すると、パターンへの録音が始まります。	
シーケンスビューモード	[表示]を押します	最後の4列を機能モードから表示モードに切り替えます。これにより、仮想MIDIコントローラーのようにノートを演奏できます。モードは設定で設定できます。	
シーケンスピアノロール	ホールド[表示]	パッドをピアノロールとして表示します。	
シーケンス転置ビュー	[Pad]の17,18,19,20列目を押します。	表示モードでは、機能パッドの最上段を使用して、表示キーボードのオクターブ範囲を移調できます。	
シーケンスフィルステップ	[塗りつぶし] - タイプ/密度 - [塗りつぶし] を押します	塗りつぶしコマンドは、タイプと密度のパラメータに基づいて、選択したステップまたはトラックのセットを入力します。	
追跡	トラックを選択	[パッド] - 列20を選択	各選択パッドは、パッドグリッドの行に表示されているトラックを選択します。選択されたトラックはステップも選択します。
追跡	トラックをミュート	ミュート [パッド] を押す - 列 17	各ミュートパッドは8つのトラックのうち1つをミュートします。トラックはパッドの列で表示されます。
追跡	ソロトラック	Solo [Pad] - 列18を押す	各ソロパッドは8つのトラックのうち1つをソロにします。トラックはパッドの列で表示されます。
追跡	トラックバリエーション	プレスバリエーション[パッド] - 列19	各バリエーションパッドには、パッドグリッドの行に表示されたトラックのバリエーションが表示されます。バリエーションは選択できます。
追跡	トラックの長さ	ターン (トラックの長さ)	選択したトラックのステップ数を 1 ~ 64 ステップの間で調整します。
追跡	ステップページを表示	[Shift]を押したまま	ファンクション パッド ボタンで使用可能なステップ ページを表示します。 最初の行は 1 ~ 16.2 番目の行は 17 ~ 32 などパッドの下にラベルが付けられています。
追跡	ステップページを選択するには、[Shift] + ファンクション[Pad]を押します		各行のパッドは、各トラックで利用可能なステップページを表します。ページを選択すると、8 x 20グリッドのパッドレイアウト上に選択されたステップが表示されます。
追跡	クイック長さ編集	[Shift] + ファンクション[Pad]を押したまま	各行のパッドは、各トラックで利用可能なステップページを表します。ページを選択すると、ステップが自動的に拡張されます。
追跡	ステップページのコピー	[Shift] + [Pad] Aを押したまま、[Pad] Bを押します	コピーするページのファンクションパッドを押し続けます。Shiftキーとパッドを押したまま、コピー先のページのパッドを押します。
追跡	トラックをコピー	[コピー]を押します	コピーするトラックを選択し、「コピー」を押します。選択したオーディオトラックまたはMIDIトラックに貼り付けると、同じトラック順序で貼り付けられます。
追跡	トラックのエクスポート	プレス (スクリーン)	メインメニューとファイルサブメニューを選択します。いくつかのエクスポートオプションが利用可能です。
パターン	パターンモード	[パターン]を押す	シーケンサーモードとパターンモードを選択します。パターンモードでは、すべてのパターンの管理とチェーンが可能です。
パターン	パターンを選択	[パッド]を押す	8 x 20 グリッドのパッドはパターンスロットを表します。シーケンサービューで編集するパターンはここで選択できます。
パターン	クイックコピー/貼り付け [パッド] A + [パッド] Bを押したまま		パターン A をコピーし、パターン スロット B に貼り付けます。パターン モードがオンになっている必要があります。

クイックリファレンスコマンド。

機能アクション		再生ボタン	説明
パターン	チェーンパターン	パターンを順番に組み立てる	パターンモードで、一連のパターンを順番に組み立てます。最後に空のパターンスロットを設定すると、ループがトリガーされます。
パターン	パターンを削除	[Pad]s + [Shift] + [Delete]を押したまま	パターン モードのときに 1 つ以上のパターンを削除します。
パターン	キューパターン	[パッド]を押す	パターン ビューでチェーンを再生しているときにパッドを押すと、現在のパターンが完了した後、次の再生の準備が整います。
パターン	プレイパターン	[Shift] + [Pad]を押します	パターン ビューでチェーンが再生されているときに、パターン / シフト + パッドを押すとすぐに再生されます。
実行する	実行モード	[画面実行]ボタンをタップします	オンザフライのパンチンエフェクトを準備する実行モードを選択します。
実行する	ラッチ・バフォーム・エフェクト・タップ [パッド] 8 x 20		タップするとエフェクトのラッチ/アンラッチが切り替わります。8 x 20グリッドのパッドはパンチンエフェクトを表します。エフェクトを適用するには、まずトラックを選択する必要があります。
実行する	パンチン効果	ホールド[パッド] 8 x 20	パッドを押している間だけエフェクトを適用するには、パッドを押したままにします。8 x 20グリッドのパッドはパンチンエフェクトを表します。エフェクトを適用するには、まずトラックを選択する必要があります。
ミディ	MIDIモード	[オーディオ/MIDI]を押します	オーディオトラック モードと MIDI/シンセトラック モードを切り替え、機能パッドを紫色で表示します。
ミディ	MIDI設定プレス (画面)		MIDI 設定はメイン メニューの MIDI セクションにあります。
ミディ	MIDIチャンネルとポートの切り替え (サンプル)		サンプル ノブ オプションは、MIDI モードでチャンネルとポートを設定するために動作します。
ミディ	ピッチバンド	ダブルタップ&ターン (マイクロチューン)	Note ノブ オプションは、セカンダリ Microtune パラメータを使用してピッチ バンド機能として動作します。
シンセサイザー	シンセモード	[オーディオ/MIDI]を押します	オーディオトラック モードと MIDI/シンセトラック モードを切り替えます。機能パッドが紫色で表示されます。
シンセサイザー	シンセ設定プレス (画面)		シンセの設定はメインメニューの「シンセ」セクションにあります。シンセモデルの割り当ても含まれます。
シンセサイザー	シンセセクション	ターン (サンプル)	サンプル ノブ オプションは、MIDI デバイスを設定するために操作され、使用可能な 3 つのシンセサイザーのいずれかを選択します。
シンセサイザー	パッチ選択	ターン (サンプル)セカンダリパラメータ	「Sample」をタップし、回してパッチの選択を調整します。これは「option」というラベルが付いた二次フォルダです。

著作権 © 2025 ポリエンド

著作権所有。本書またはその一部は、書評における短い引用を除き、出版社の書面による明示的な許可なく、いかなる形態においても複製または使用することはできません。

英国で生産

2025年3月 - Play+ OS 1.2.0 c

www.synthdawg.com

シンズドッグ

