

# ポリエンド プレイ+ マニュアル

Polyend Play+ の公式リファレンス



# コンテンツ

1 概要 .....	13
1.1 このノートブックの使い方 .....	14
1.2 ハードウェアの概要 .....	15
1.3 起動 .....	17
1.4 ディスプレイレイアウト .....	18
1.5 ユーザーインターフェースの規則 .....	19
1.6 QWERTYキーボード .....	20
1.7 基本的な再生 .....	21
1.8 基本的なワークフローコマンド .....	22
1.9 ワークフローの例 .....	24
1.10 クイックリファレンスコマンド .....	25
2 アーキテクチャ .....	29
2.1 用語集 .....	30
2.2 Play+オーディオ構造 .....	32
2.3 カード構造 .....	33
2.4 設定メニューマップ .....	34
3 プロジェクトとトラック .....	37
3.1 プロジェクトの最初のステップ .....	38
3.2 グリッドの概要 .....	41
3.3 線路構造の概要 .....	42

3.4	トラックの選択.....	43
3.5	トラックステップの長さ.....	44
3.6	ステップページとトラックのコピー/貼り付け.....	46
3.7	トラックのミュートとソロ化.....	47
3.8	マスターボリューム.....	48
3.9	マスターリミッターの紹介.....	49
3.10	テンポ。.....	50
3.11	スイング.....	52
3.12	プレイモード.....	53
3.13	トラックのエクスポート.....	56
4	パラメータの概要.....	59
4.1	パラメータの概要.....	60
4.2	マスターボリューム/リミッター.....	61
4.3	テンポ/トラックスイング.....	62
4.4	トラックの長さ / 再生モード.....	63
4.5	ノート/マイクロチューン.....	64
4.6	ボリューム/パンニング.....	65
4.7	フィルターのカットオフ/レゾナンス.....	66
4.8	サンプル/フォルダ.....	67
4.9	サンプル開始 / サンプル終了.....	68
4.10	サンプルアタック/サンプルディケイ.....	69
4.11	リバーブセンド/ディレイセンド.....	70
4.12	オーバードライブ / ビット深度.....	71

4.13 繰り返しタイプ / 繰り返しグリッド .....	72
4.14 チャンス / アクション .....	73
4.15 ランダム化 / ランダム化タイプ.....	74
4.16 移動/マイクロ移動.....	75
5 サンプルとシンセ .....	77
5.1 サンプルプール.....	78
5.2 サンプルフォーマット.....	85
5.3 サンプルパック.....	86
5.4 サンプルパックの分解.....	87
5.5 サンプル選択の概要.....	88
5.6 サンプル関連パラメータ.....	89
5.7 シンセサイザーオプション .....	90
5.8 シンセサイザーパッチエディターの基本.....	94
5.9 シンセサイザーパッチの編集.....	96
5.10 シンセサイザーマクロ.....	115
6 シーケンスパターン .....	119
6.1 パターンとは何か? .....	120
6.2 Play+グリッド.....	121
6.3 シーケンサーモード.....	122
6.4 パターンモードの紹介.....	123
6.5 ピックアンドブレースによるパターン作成.....	124
6.6 作業ステップのオプション.....	126
6.7 選択と調整ステップ編集.....	128

6.8 コピー&ペーストの手順.....	131
6.9 ライブ録音.....	132
6.10 表示モード.....	135
6.11 ピアノロール.....	138
6.12 スケール.....	140
6.13 塗りつぶしツールの使用.....	142
6.14 カスタム塗りつぶしパターンの作成.....	153
7 アレンジとバリエーション .....	161
7.1 パターンモード.....	162
7.2 パターンの管理.....	163
7.3 パターンの再生と連鎖.....	164
7.4トラックのバリエーション.....	166
7.5 バリエーションの作成/削除.....	167
7.6 バリエーションの演奏.....	169
7.7 有機的かつ生成的な配置.....	
7.8 チャンス.....	171
7.9 ランダム化.....	174
8 演奏モード .....	179
8.1 演奏モード.....	180
8.2 パンチインエフェクト.....	182
8.3 演奏モードのクイックリファレンス.....	183

9 効果 .....	185
9.1 エフェクトアーキテクチャ.....	186
9.2 マスターFXプリセット.....	188
9.3 マスターFXカスタムパラメータ.....	189
9.4 センドエフェクト.....	191
9.5 マスターリバーブ.....	192
9.6 マスターディレイ.....	193
9.7 ディストーションエフェクト.....	194
9.8 リミッター.....	195
10 MIDI .....	199
10.1 MIDI用語 .....	200
10.2 Play+の基本的なMIDI概念.....	201
10.3 MID設定.....	203
10.4 MIDIクイックスタート.....	204
10.5 一般的なMIDI構成.....	205
10.6 MIDIモード.....	208
10.7 MIDIノートのシーケンス.....	210
10.8 MIDIフィル.....	212
10.9 コードとスケール.....	214
10.10 CCメッセージ.....	216
10.11 CCマッピング.....	218

10.12	プログラムの変更.....	221
10.13	ピッチベンド.....	223
10.14	トラッカーMID統合.....	224
11	システム.....	227
11.1	USB経由のオーディオ出力.....	228
11.2	デバイス登録.....	233
11.3	一般的なファームウェアアップデート.....	234
11.4	緊急ファームウェアアップデート.....	235
11.5	ユーザーインターフェーススタイル.....	236
11.6	SDカードの互換性とバックアップ.....	238
11.7	公式仕様.....	240
11.8	変更履歴.....	241
12	索引.....	243





# コンテンツ



# 1

## 概要

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ルーヴボックスで、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両方のオーディオソース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。3つのユニークなアナログエミュレーション、パーカッションシンセ、そして1つのFMモデルがすべて音源として利用可能で、シーケンスに使用できます。サンプルも音源として使用できます。5,000以上のステレオおよびモノラルサンプルが最初から用意されていますが、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を行うスキルは、どちらも同等に優れています。

対応しています。トラックのミックス、再生、シーケンスの自由度が高く、シンセサイザーやオーディオサンプルの操作、外部ポリフォニックMIDIデバイスのコントロールなど、自由度の高い操作性により、「箱の中の」思考と「箱から出してすぐに使える」統合が両立しています。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備えた統合型スタジオセットアップの中心的要素として最適です。ディレイ、リバーブ、サチュレーションなどの内蔵エフェクトが、ミックス全体に彩りを添えます。Play+は、USB経由のオーディオなど、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を可能にする幅広い機能を備えています。その目的は、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、音楽的なアイデアを捉え、完全な楽曲アレンジメントを演奏し、創作と演奏を実現することです。ユーザーエクスペリエンスはPlay+ワークフローの中核を成し、シンプルなプロセスでほぼ瞬時の制作と高度なオーディオデザイン、そして音楽制作を可能にします。

# 1 概要

## 1.1 このノートブックの使い方。

この本は、正式なリファレンスとユーザー独自のメモやコメントを組み合わせ、Play+ の包括的なガイドをまとめたものです。

各セクションは、ウォークスルー、ステップバイステップガイド、ヒントなど、ワークフロー全体を網羅するようにレイアウトされています。ページによっては余白が広く、一部のページは意図的に空白になっているため、ご自身でメモを取ることができます。

制御規則。

(ノブ)

丸括弧は15個のタッチ式静電容量式ノブを表します。選択した機能は、状況に応じて制御または変更できます。ノブには、主機能名または副機能名がラベル付けされています。また、多機能画面ナビゲーションノブも含まれており、「(Screen)」とラベル付けされています。

[関数]

角括弧内には、物理的に専用のボタンで選択可能な機能（プライマリ機能またはセカンダリ機能、Shiftキーでアクセス可能）が含まれます。例としては、[コピー]や[フィル]などが挙げられます。

[機能] + [オプション]

複数のボタンを同時に選択する必要がある機能は、各ボタンの間に+記号で示されます。例として、[Shift] + [貼り付け]コマンドが挙げられます。二次機能のラベルには名前が付けられています。

[パッド]

160個のパッドボタンはすべて[Pad]と表記されます。これらの機能は、Play+で選択したモードと機能によって異なります。

[ダイナミックスクリーンキー]

ディスプレイ画面の下部左側にある5つのダイナミックスクリーンボタンは、斜体テキストで識別されます。各ボタンの実際の機能は、現在の状況に応じて変化します。ボタンの機能は、デバイスの各物理ボタンの横にラベル表示されます。

'文章'

画面メニューのオプションとテキストはすべて引用符で示されます。

注記

ここに書かれている

あなたのメモは

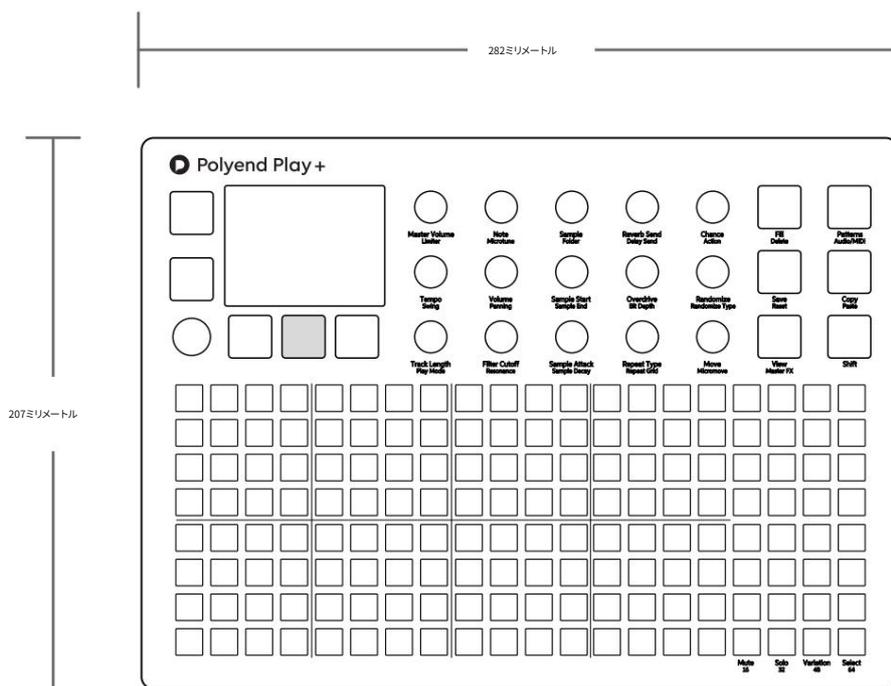
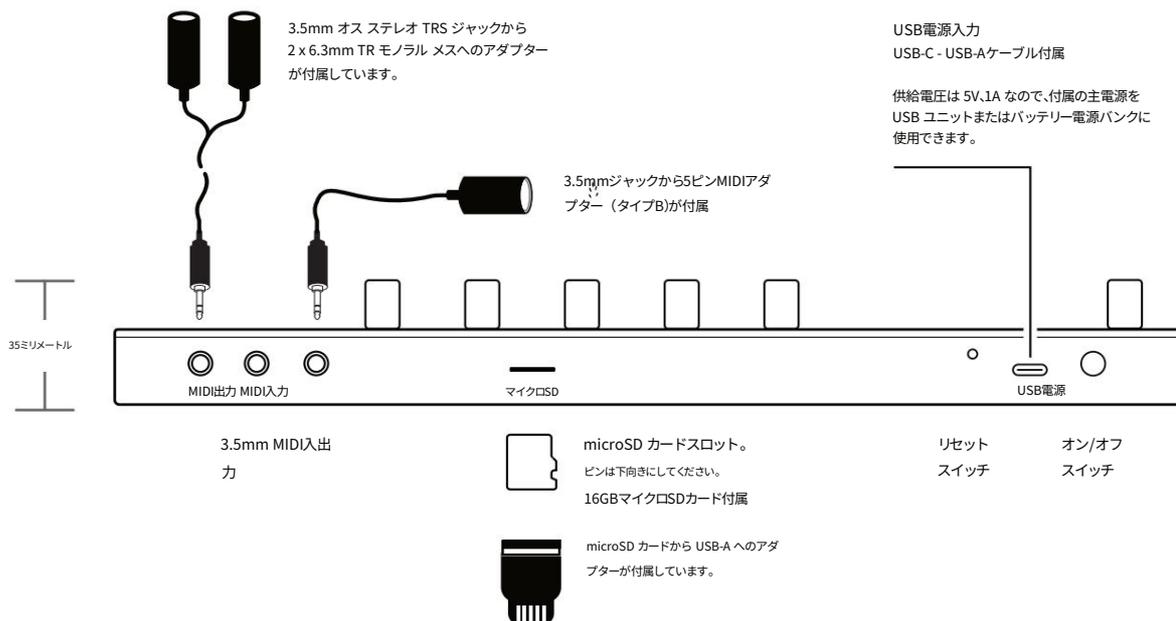
知っていましたか？

辞書的に言えば、楽しい娯楽に参加したり、「Play」という単語は次のように説明されるパフォーマンスをしたりすることでしょうか？

# 概要1

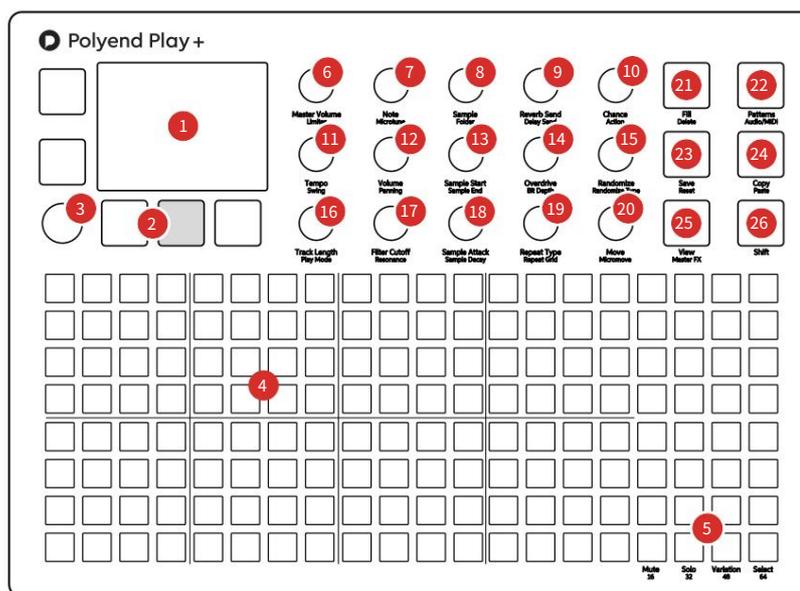
## 1.2 ハードウェアの概要。

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。



# 1概要

- 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  
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 リバースとディレイセンド  
リバース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 トラックの長さど再生モード  
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 ユーティリティ。  
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。

注記

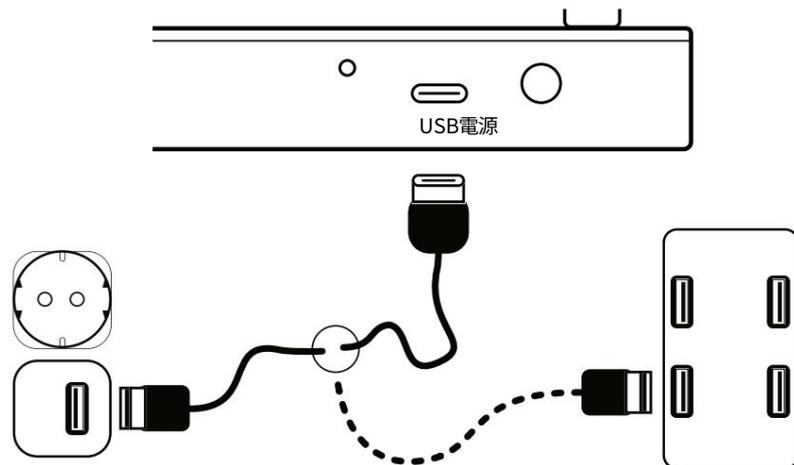
## 1.3 起動します。

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

- 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。
- Play+ が動作するには、microSD カードが正しく取り付けられていることを確認してください。
- 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。
- 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押し続けます。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：

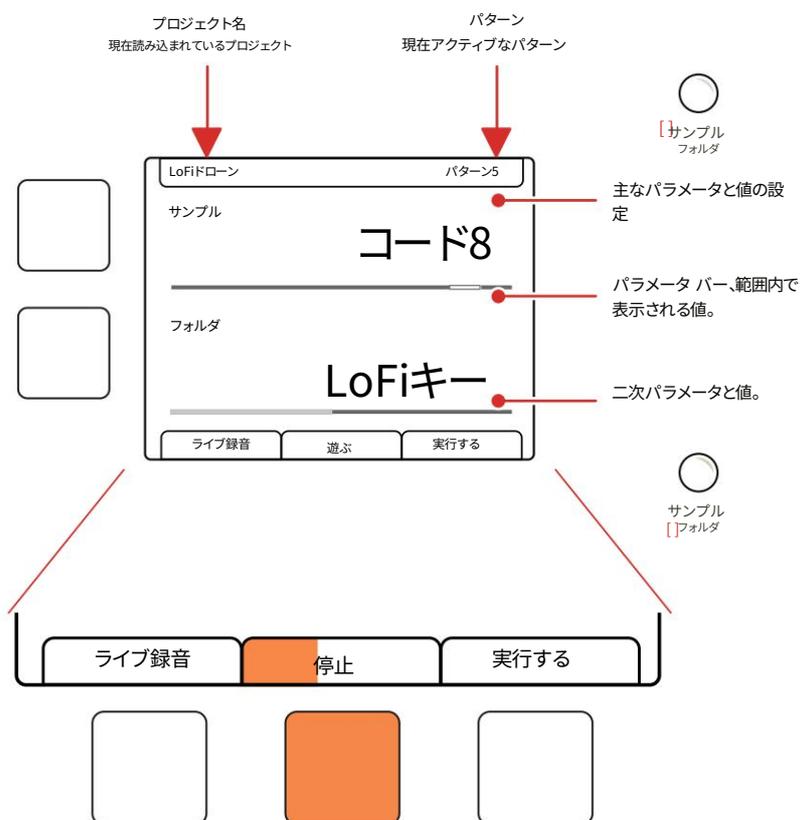
ハブまたはコンピューターからトラッカーに電力が供給されない場合、パフォーマンスの問題や microSD カードの障害が発生する可能性があります。

マイクロSD

# 1概要

## 1.4 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、画面のすぐ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。

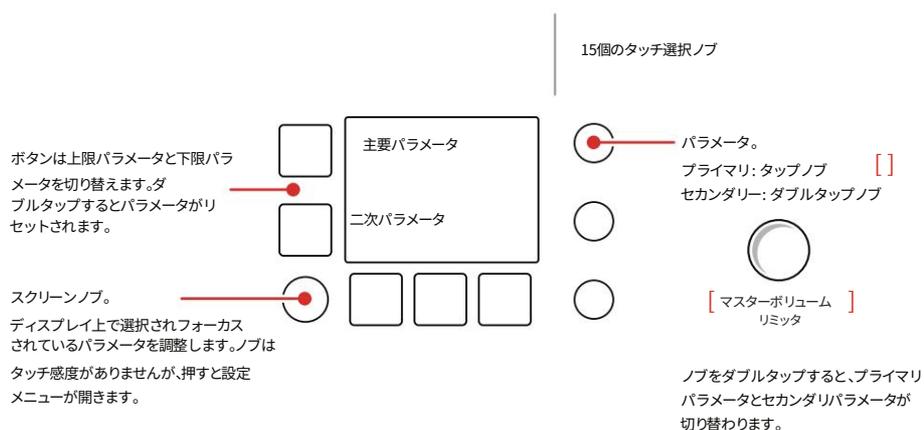
画面上部には、選択されたプライマリパラメータの設定値が表示されます。パラメータノブはタッチセンシティブで、ノブをタップすることで選択できます。プライマリパラメータはノブの下に大きなフォントで表示されます。下部の小さなフォントで「parameter」と表示されているパラメータは、ノブをダブルタップすることでアクセスできるセカンダリパラメータです。セカンダリパラメータの値はディスプレイ下部に表示されます。

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

## 1.5 ユーザー インターフェースの規則。

パラメータの調整と設定は、あらかじめ定められた手順で行われます。パッドをタップするだけで選択/選択解除できます。パラメータ調整にはタッチキャパシティブノブを使用し、手で触れるとパラメータが自動的に選択されます。動作はグローバル設定で変更できます。



## コントロールインターフェースの使用に関する注意事項

- 15個のパラメータノブはタッチセンシティブで、主要なパラメータはタッチすると自動的に選択されます。
- 15個のノブのいずれかをダブルタップすると、プライマリパラメータとセカンダリパラメータが切り替わります。選択されたパラメータはディスプレイ上で強調表示され、選択されていないパラメータはグレー表示されます。この動作は設定メニューで変更できます。
- 画面の左上と左下のボタンで、プライマリ値とセカンダリ値を選択できます。
- (ノブ)を回して値を変更します。
- 一部のパラメータでは、[Shift]キーを押しながらノブを回すと、より速い調整分解能で値を変更します。これにより、その範囲全体で値を変更する際の調整速度が向上します。この動作は、選択したパラメータによって異なります。
- (画面)ノブはタッチ感度がありません。回転には戻り止めが付いています。コントロールはクリックして押すことができます。(画面)を押すと選択でき、グローバル設定メニューを移動できます。
- (画面)ノブは、画面内の選択されたパラメータ値を変更します。パラメータノブと同じように操作できます。グローバル設定メニュー内を移動することもできます。

# 1概要

## 1.6 QWERTY キーボード。

一部のページでは、プロジェクトなどの項目に名前を付けるためにテキスト編集が必要になります。英数字ポップアップエディタを使用する場合も同様の機能があります。画面には QWERTY キーと編集するテキストが表示され、8 x 16 のパッドグリッドの一部がキーボードのキーとして機能します。ダイナミックスクリーンボタンは、確定、Caps Lock、戻る、または自動名前付けに使用します。



画面にはグリッドパッドによって表されるキーが表示されます。「f」キーと「j」キーは、パッドと画面上の文字を区別するためにハイライト表示されます。現在の文字はオレンジ色に点灯します。テキストを入力して確定できます。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	<			
q	w	e	r	t	y	-	≡	o	p	-	+		
-	s	d	f	...	h	j	け	l	@	CL			
z	x	c	v	b	n	-	-	;	(	)	-		
.	,	空間					'	^	=	n	\$		

命名画面が表示されている場合、命名エディターでは次の Play+ ボタンも動作します。

- (画面)を回して文字を選択することもできます。
- (画面)を押すと、現在のカーソルに強調表示された文字が追加されます位置。
- [Fill]を押すと、カーソルの前の文字がバックスペースで削除されます。
- 編集するテキスト名内で、[Shift] + 回転 (画面)を押したまま、文字カーソルを左右に移動します。

注記

注記

## 1.7 基本的な再生。

一般的なパターン再生は、オレンジ色の[再生]ボタンで開始します。再生されるトラックとパターンは、現在選択されアクティブなものによって決まります。再生時間は、ダイナミック再生/

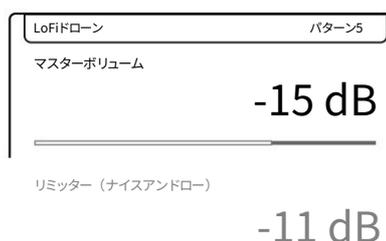
停止ボタン。本書の後半では、より高度な再生オプションについて解説します。マスターボリュームはPlay+デバイス全体の出力を制御します。曲を再生する際、特にヘッドホンで聴く場合はご注意ください。まずはマスターボリュームをお好みの低レベルに設定することをお勧めします。

### ■ 再生と停止

1. パターンを含むプロジェクトがロードされていることを確認します。
2. [再生]を押すと、現在アクティブなパターンが再生されます。再生ボタンはオレンジ色で、ディスプレイの中央下にダイナミック スクリーン ボタンとして配置されています。
3. [停止]ボタンを押すと再生が停止し、再生ヘッドが先頭に戻ります。停止ボタンは[再生]ボタンと同じ物理ボタンで、オレンジ色のボタンで、ディスプレイ下部の中央にダイナミックスクリーンボタンとして配置されています。
  - もう一度[再生]を押すと、パターンの先頭から再開します。
  - [Shift] + [再生] を押すと、連続したパターンが再生されます。
4. シーケンサーを停止した後に長いサンプルの末尾が聞こえる場合は、(マスターボリューム)をタップしてオーディオを削減できます。

### ■ マスターボリュームの調整。

1. (マスターボリューム)をタッチしてパラメータを選択して表示します。
2. (マスターボリューム)を回します。Play+が再生されている間に音量レベルを確認します。変更が適用されます。または、マスターボリュームが表示され、アクティブとして選択されている状態で(画面)ノブを回して編集することもできます。
3. 音量レベルは画面のメインスロットに表示され、-51.5dBから+12dBまで0.5dB単位で調整できます。数値設定の下にあるレベルバーは、範囲内のレベル位置も示します。



# 1概要

## 1.8 基本的なワークフロー コマンド。

注記

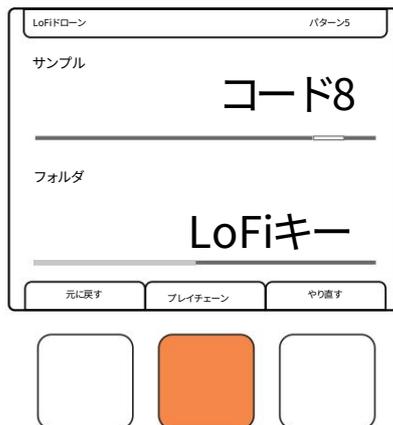
いくつかのコマンドは汎用的に動作し、複数の状況に適用されます。クイックコピー/貼り付けや元に戻す/やり直しなどはその一例です。

### ■ クイックコピー&ペースト

- クイック コピー アンド ペーストは、ステップ、ステップ ページ、バリエーション、パターンをコピーするために使用されるワークフロー プロセスです。
- クリップボードにコピーするアクティブ ステップの [ソース] [パッド] を押し続け、青色で 2 回点滅したら、コピー先の [パッド] を押します。
- ソースがまだ保持されている場合は、他の複数の宛先に貼り付けることができます。

### ■ 元に戻す/やり直し

- 一部のアクティビティは、後戻りして取り消したり、リセットしてやり直したりすることができます。  
元に戻す/やり直し機能は、様々なシナリオで活用できます。間違いを修正したり、やり直しを試したり、元に戻したりするのに便利です。Play+には16段階の元に戻す/やり直しレイヤーがあります。
- [Shift]キーを押したままにすると、元に戻す/やり直しのオプションが画面のダイナミックボタンに表示されます。  
元に戻す/やり直しのオプションがない場合は、グレー表示になることがあります。  
やり直しオプションは現在利用可能です。



[Shift]キーを押しながら操作すると、元に戻す/やり直しのオプションが利用できます。元に戻す/やり直しが利用できない場合は、これらのオプションはグレーで表示されます。

注記

### ■ パラメータのデフォルト設定のリセット

1. ノブをタップして、画面上でリセットするパラメータを選択します。パラメータはディスプレイ画面に表示されます。
2. 画面左側のボタンを素早くダブルタップすると、パラメータがリセットされます。値はデフォルトレベルに戻ります。画面上部と下部のボタンは、それぞれ上限と下限のパラメータを表します。

### ■ 現在のパターン状態を保存/リセットする

1. [保存]を押して現在のセッション状態を保存します。
2. [Shift] + [Save] を押してセッション状態をリセットして復元します。

### ■ ステップ&ターンパラメータプレビュー

1. ノブを回しながらパラメータをプレビューするには、シーケンサーを停止してください。ノブを回すとパラメータを調整してプレビューできます。ノブのプレビュー動作は、メインメニューの設定で変更できます。
2. ノットステップをプレビューするには、プレビューするノートが含まれるステップの（画面）ノブを押したまま、[パッド]を押し続けます。

# 1 概要

## 1.9 ワークフローの例。

Play+で採用するワークフローは、もちろんあなたの個人的なアプローチに合わせて進化していきます。まずは、サンプルトラックを例に挙げた典型的な手順を以下に説明しますが、MIDI / シンセトラックにも同様のプロセスが適用されます。



# 概要1

## 1.10 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	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。

# 1 概要

## 1.10 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/ペースト [パッド] A + [パッド] Bを押したまま		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開始されます。
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。

# 概要1

## 1.10 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。

注記

# 2

## 建築

Play+は、紛れもなくユニークでありながら包括的なデバイスです。従来のシーケンサーやDAWに慣れたプロデューサーには、あまり馴染みのない機能が数多く搭載されています。Play+の全体的な構造は、一見すると難解に思えるかもしれません。しかし、実際には非常にシンプルで、全体的なアーキテクチャと用語を理解するために少し時間を費やすことで、優れた基礎を築くことができます。そのため、このガイドでは、デバイス全体のアーキテクチャを少し時間をかけて詳しく説明し、その概要を冒頭にまとめました。

Play+の構造をしっかりと理解し認識しておくこと、後でデバイスの残りの部分を理解するのに非常に役立ちます。

Play+を始めるための3つの基本的な要素は、Play+本体（もちろん）、USB電源（パワーパックまたはACアダプター）、そしてPlay+の操作に不可欠なmicroSDカード（設定済み）です。

Play+を他のオーディオおよびMIDIデバイスと連携させてシステムを拡張する方法。具体的なトピックの詳細はこのノートブックの以降のセクションで説明しますが、このセクションでは全体的な基盤と構造について説明します。プロジェクト、パターン、ステップなどのデータと機能の階層構造と構成、そしてそれらがどのように連携するかをまとめて概説します。そのため、アーキテクチャ階層の理解に時間と労力を費やす価値は十分にあります。

基本的なワークフローと効率的なプロセスを開発することで、Play+の幅広い機能セットを最大限に活用できるようになります。

## 2アーキテクチャ

### 2.1 用語集。

本書の最後に隠しておけばいいと思うかもしれませんが、これらのトピック、特にPlay+に関連する用語を理解することで、そのパワーとパフォーマンスを最大限に引き出すことができます。ワークフローに組み込むために、重要な用語を早めに理解しておくことは理にかなっています。

**ベータ:** 通常、テスト目的で使用されるリリース前のソフトウェアバージョンに使用される用語。  
Polyend は Play+ のベータ版を頻繁にリリースします。

**ディレイ:** オーディオ信号のエコーと繰り返しを作成するエフェクト機能。

**エフェクト:** 出力オーディオ全体で使用されるマスターエフェクトを指します。FXとも呼ばれます。

**エンベロープ:** エンベロープは、パラメータとオーディオを時間経過に合わせて変調および調整するために使用されます。Play+には、アタックとディケイのエンベロープコントロールが搭載されています。

**塗りつぶし:** パターンのノートと値を創造的に、自動的に入力および編集するために使用されるユーティリティ。

**ファンクションパッド:** 右端にあるグリッドパッドの最後の4列。トラックの特定の機能コントロールに使用します。

**リミッター:** しきい値を超えたときに音量を調整してトランジェントを抑制し、レベル制限を制御するために使用される動的処理機能。

**ループ:** オーディオまたはパターンを定義されたサイクルで連続的に再生するプロセス (例: 最初から最後まで、次に最初から最後まで)。

**MIDI:** MIDIはMusical Instrument Digital Interface (楽器デジタルインターフェース)の略で、機器間の通信に使用される標準プロトコルです。MIDIは通常、5ピンMIDI DIN接続で使用されますが、場合によっては (Play+など)、MIDI 5ピン-3.5mm MIDIドングルを介して接続されることもあります。

**ミュート:** ミュートは、個々のトラックの再生を無音にすることで作成できるバリエーションを提供し、サウンドデザインの目的や、特にライブセットの再生時に使用されます。

**注:** サンプルのピッチに割り当てられ、メロディーまたはパーカッシブなビートを作成するためにトラック ステップに割り当てられた音符。

**OS:** オペレーティングシステムは、Play+ を動作させるコアソフトウェアです。Play+ の動作を制御し、Polyend からの定期的なアップデートによって新しい機能が追加されます。

**パラメーター:** 特定の機能またはコントロール要素の個々の値。パラメーターを調整することで、サウンドや機能の動作に影響を与えることができます。

**パターン:** これは Play+ シーケンスのバックボーンであり中核であり、シーケンス内のすべてのステップが含まれます。  
パターンは連続して動作し、トラックと関連するステップの再生方法を制御します。

**パターン モード:** 8 x 16 グリッド パッドを使用すると、パターンを連鎖したり配置したりできます。

**Perform:** Play+ のモードで、ライブや即興演奏中にトリガーできる、選択可能なさまざまなエフェクトを備えた環境を提供します。

**Play+:** Play+ は音楽制作用のグルーブボックスです。  
Play+ は、デジタル オーディオ ワークステーションに似たシーケンス環境を使用し、実践的なクリエイティブ環境の「インザボックス」の即時性とユーザーエクスペリエンスに重点を置いています。

**パワーバンク:** ポータブル機器の電源供給や充電に使用する、ポータブル充電式バッテリーデバイス。

**プロジェクト:** パターンやサンプルなどを格納する全体的な構造コンテナです。Play で動作させるには、必ずプロジェクトを読み込む必要があります。プロジェクトには最大 128 個のパターンを含めることができます。

**RAM メモリ:** Play+ は microSD カードで動作しますが、オンボード RAM メモリはプロジェクト サンプル プール内のサンプルの管理にも使用されます。

# 建築2

**リセット** :ランダムなOSファームウェアをロードしてPlay+を再起動するプロセス。また、「リセット」という用語は、以前に保存したパターンを呼び出す場合にも使用されます。

**リバーブ** :部屋や空間における音の挙動をエミュレートするエフェクト機能。エコーと反射によって音の特徴が形成されます。

**サンプル** :Play+ に読み込まれ、主要な音源として使用される基本的なオーディオ要素。  
サンプルは microSD カード経由でアクセスされますが、オンボードのサンプル プールにロードすることもできます。  
音源としてサンプルも使用可能です。

**サンプルパック** :Play+のコンセプトの一つで、サンプルを整理し、Play+の機能にインテリジェントにアクセスできるように名前を付けます。また、サンプルパックには標準的なサンプルセットも用意されています。

**サンプルプール** :Play+でサンプルを保存・管理するためのオンボードメモリ。シーケンスを実行するには、microSDカードから各プロジェクトのサンプルプールにサンプルをコピーする必要があります。

**スクリーンボタン** :モードに応じて機能を操作する5つのダイナミックボタン。機能は画面に表示され、通常はシーケンサーの再生/停止が含まれます。

**SD カード** :Play+ でデータ、サンプル、プロジェクトなどを保存するために使用するストレージ デバイスです。Play+ には、16 GB の microSD カードと USB アダプターが付属しています。

**シーケンサー** : パターンの組み立てと操作を管理および制御する機能。

**シーケンサーモード** : パターンのシーケンスを可能にするメインの16 x 8グリッドパッド

**ソロ** : 個々のトラックを選択して単独で再生し、他のトラックを効果的にミュートする機能。

**ステップ** :Play+では、ステップはメロディーやビートを作成するための基本単位です。各ステップには音源となるサンプルが含まれており、表示されるトラック行で管理されます。MIDIモードでは、ステップごとにノート、CC、PCメッセージが出力されます。

**スウィング** : パターンの自然な感覚。Play+ では、いくつかのステップを少し早めたり遅らせたりすることで導入されます。

**シンセサイザー** :音を作り出すための電子楽器。Play+には、音源として使用できる設定可能なシンセサイザーが3つ搭載されています。様々なシンセモデルからお選びいただけます。

**トラック** :Play+には8つのオーディオトラックと8つのMIDI/シンセトラックが含まれています。各トラックは並列に動作し、ステップのシーケンスを構成するために使用されます。これらを設定することで、完全なメロディーとビートを構築できます。

**アップデート** :最新のファームウェアをインストールするプロセス。これにより、新機能が追加され、以前のバージョンに関連するバグが修正されます。

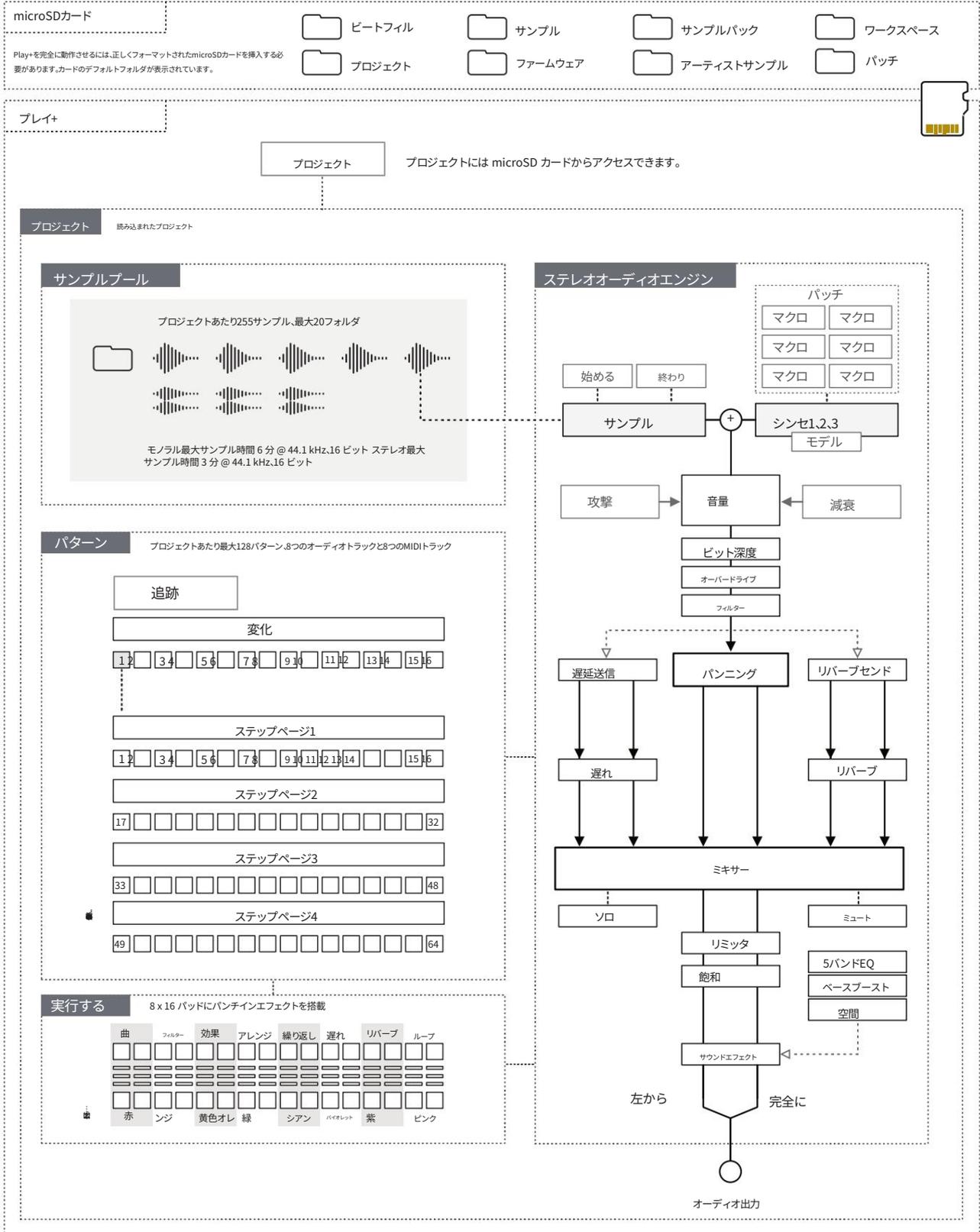
**バリエーション** :Play+ では、バリエーションはトラックの代替バージョンであり、16個のスロットのうちの1つを通じて保存およびアクセスされます。

**ビューコントローラー** :MIDIノート入力ツールとして機能する4つのファンクションパッド列を選択します。ピアノのキーボードのレイアウトに似ています。

**作業ステップ** :メモリに保持される一般的なパラメータ セットとサンプル選択の作成。  
これは、グリッドに配置されたときのステップの値と状態です。

## 2アーキテクチャ

### 2.2 Play+ オーディオ構造。



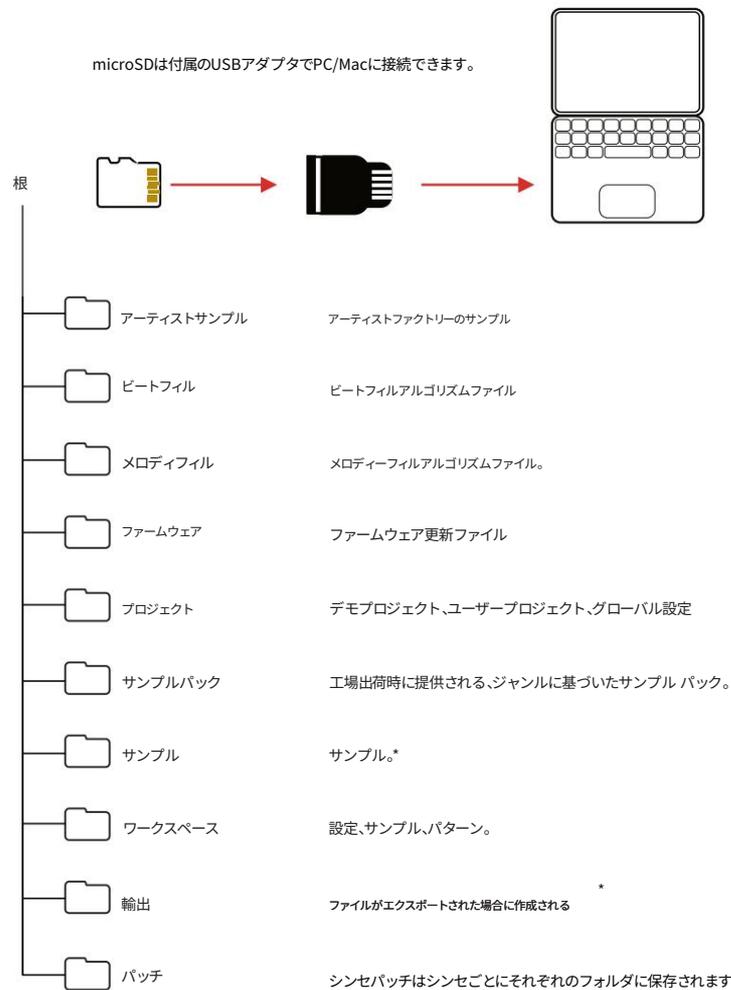
注記

## 2.3 カード構造。

microSDカードはPlay+の不可欠な部分であり、正しく動作させるには必ず挿入する必要があります。microSDカードが挿入されていない状態でPlay+を起動すると、警告メッセージが表示されます。microSDカードを正しくフォーマットすることが重要です。マスターブートレコード (MBR)パーティションのFAT32フォーマットする必要があります。

さまざまな機能が使用されるにつれて、デフォルトのファイル構造が拡張されます。

ファイルとフォルダにはPCまたはMacからアクセスできます。Play+にはUSB microSDカードアダプターが付属しています。



\* Play+ でこれらの機能にアクセスすると、フォルダーが作成される場合があります。

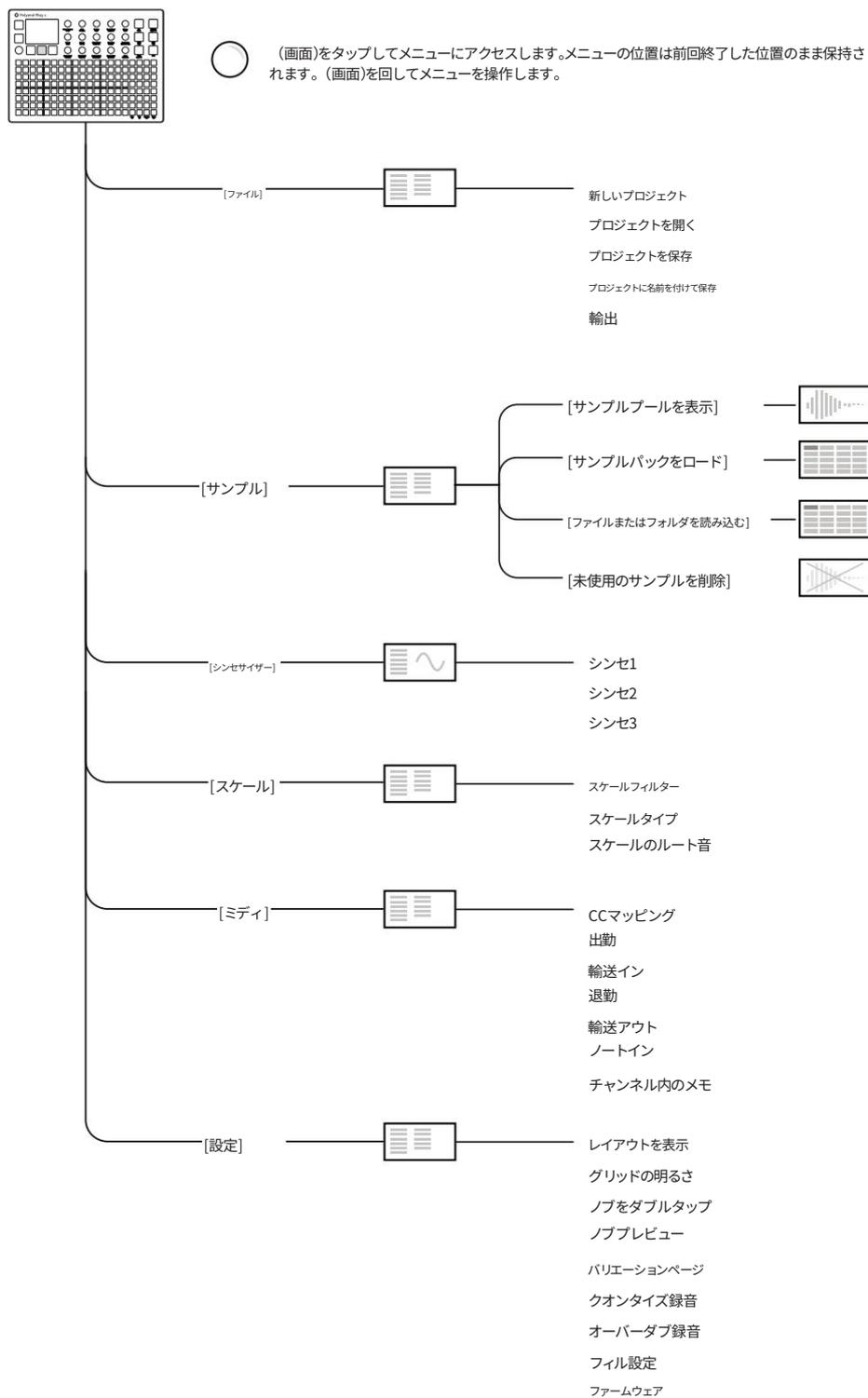
microSDカードのコンテンツは、定期的に、またOSアップデートを行う前に必ずバックアップしてください。アップデートの導入時に、ビートフィルテンプレートなどのユーザー作成コンテンツを含む新しいフォルダの再配置が必要になる場合があります。アップデートがリリースされたら、Polyendから提供される各アップデートドキュメントで具体的な情報をご確認ください。

## 2アーキテクチャ

### 2.4 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。



# 建築2

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	ノブプレビュー	オーディオプ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

注記

# 3

## プロジェクトとトラック

プロジェクトはPlay+における最上位の構成要素です。プロジェクトには、フルトラックのすべての要素が含まれます。各プロジェクトは、アルバム用のフルアレンジ曲やライブセットで演奏する曲など、Play+が用意した楽曲のコンテナと考えてください。プロジェクトはPlay+にインストールされたmicroSDカードに自動保存されますが、手動で保存するオプションも提供されています。プロジェクトは再生と編集のために開く必要があり、新しいプロジェクトを最初から作成することもできます。各プロジェクトには、8つのオーディオトラックと8つのMIDI / Synthトラックにまたがる最大128のパターンが含まれます。パターンは、サンプルベースの楽曲としても、MIDI / Synthベースのサウンドとしても作成できます。サンプルトラックは緑色のファンクションパッドで示され、これはデフォルトの状態です。MIDI / Synthトラックの場合は紫色に点灯します。プロジェクトはクリエイティブ環境の一部というよりも、構造的かつ組織的な機能ですが、それでもなお重要な役割を果たします。

Play+のワークフロー。サンプルはmicroSDカードに保存されますが、Play+の内蔵サンプルプールにも保存できます。サンプルはステップシーケンスやパターンの音源として効果的に活用されます。プロジェクトでは、microSDカードからサンプルまたはサンプルパックを取り込んだ内蔵サンプルプールを使用します。プロジェクトのサンプルリストにサンプルを読み込むことは、パターンシーケンスを作成するための前提条件であり、プロジェクトワークフローの中核を成します。シンセパッチもmicroSDカードに保存されます。

このセクションでは、Play+のプロジェクト管理全般とmicroSDカード内のファイルについて説明します。テンポやレベルといった、プロジェクトレベルで重要かつ具体的な機能についても説明します。8つのサンプルトラックにも特有の機能があり、ここで説明します。MIDIとシンセについては、このマニュアルの後半で詳しく説明します。

## 3つのプロジェクトとトラック

### 3.1 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。

#### ■ 既存のプロジェクトを開く

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、メニューの「プロジェクトを開く」を強調表示します。
6. (画面)を押して、強調表示された「プロジェクトを開く」オプションを選択します。
7. 「現在のプロジェクトを保存しますか?」というプロンプトが表示される場合があります。  
保存するには、左側のダイナミックスクリーンボタンの[はい]を押してください。メッセージが表示されない場合、つまりプロジェクトが既に保存されている場合は、この手順をスキップしてください。保存しないオプションも表示されます。
8. microSDカードブラウザに、利用可能なプロジェクトのフォルダが表示されます。デモプロジェクトフォルダにはファクトリープロジェクトが保存され、ユーザープロジェクトも名前付きで利用できます。(スクリーン)エンコーダーを回してフォルダを選択することで、フォルダを移動できます。メインフォルダは白い文字で表示されます。(スクリーン)エンコーダーをフォルダ上で押すと、サブメニューが開きます。プロジェクトフォルダは、階層構造内で上下に移動できます。
9. (画面)を回して、選択するプロジェクトをハイライト表示します。プロジェクト、つまりプロジェクトフォルダは、ブラウザ画面ではオレンジ色の文字で表示されます。
10. 選択したプロジェクトがハイライト表示されたら、下のダイナミック スクリーン ボタンを使用して[開く]を押します。
11. プロジェクトを開くと進行状況バーが表示されます。

注記

**■ 新しいプロジェクトの作成**

1. 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。
2. (画面)を回して、メニューの「ファイル」を強調表示します。
3. (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。
4. (画面)を回して、メニューの「新しいプロジェクト」を強調表示します。
5. (画面)を押して、強調表示された「新しいプロジェクト」オプションを選択します。
6. 「現在のプロジェクトを保存しますか?」というプロンプトが表示される場合があります。  
保存するには、ダイナミックスクリーンボタンの[はい]を押してください。メッセージが表示されない場合、つまりプロジェクトが既に保存されている場合は、この手順をスキップしてください。保存しないオプションも表示されます。
7. デフォルト設定で新しいプロジェクトが作成されます。
8. プロジェクトを作成したら、保存することをお勧めします。これは  
ファイルメニューで実行します。初めて保存する場合は、「保存」をクリックすると「名前を付けて保存」機能が実行されます。これにより、名前を付けるか、自動的に名前を付けるかを選択できます。



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。

## 3つのプロジェクトとトラック

注記

### ■ プロジェクトの保存

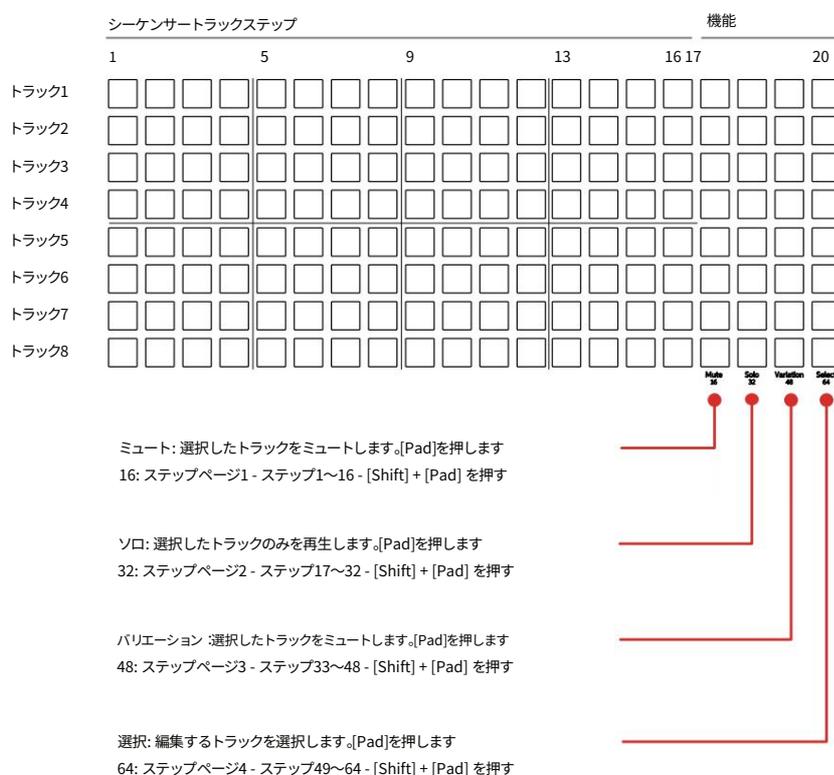
1. 多機能スクリーンエンコーダーの (スクリーン) を押します。メインメニューが表示されます。(スクリーン) を回すとメニューを移動できます。
2. (画面)を回して、メニューの「ファイル」を強調表示します。
3. (画面)を押して、強調表示された「ファイル」オプションを選択し、サブメニュー オプションを開きます。
4. (画面)を回して「プロジェクトを保存」または「プロジェクトに名前を付けて保存」をハイライトします。メニュー。
  - 保存は通常、既存の名前付きプロジェクトを保存するために使用されます。プロジェクトを編集または変更します。
  - 「名前を付けて保存」は通常、プロジェクトを新たに名前を付けた追加のプロジェクトとして保存するために使用されます。名前を付けるには、命名メニューが表示されます。これは通常、「保存」を選択した場合でも、プロジェクトの最初の保存時に実行されます。
5. (画面)を押して、強調表示された「プロジェクトを保存」または「プロジェクトを保存」を選択します。「As」オプションを選択して、プロジェクト ブラウザー ウィンドウを開きます。
6. プロジェクトフォルダで[保存]を押します。「プロジェクトに名前を付けて保存」機能が無効になっている場合は、適用すると、命名ユーティリティウィンドウが開き、新しい名前を編集できるようになります。その場所に既に名前が存在する場合は、接尾辞が追加されます。
7. 命名オプションが表示された場合は、名前を設定するか、[自動名前付け]を押します。ダイナミックボタンを押すと、プロジェクト名が自動的に作成されます。[確認]ボタンを押すと、編集した名前が確定し、保存されます。
8. プロジェクトが保存され、ブラウザにオレンジ色のテキストで表示されます。

Play+ は、ダイナミック スクリーン ボタン[停止]を押してパターンを停止するたびに、現在アクティブなプロジェクトを自動的に保存します。

注記

## 3.2 グリッドの概要。

グリッドは8行20列のパッド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。シーケンスモードでは、各行が1つのトラックを表すステップのシーケンスが可能です。左から右の最初の16列はステップを表します。ピアノロール表示モードでは、行はノートを表します。右端の最後の4列はファンクションパッドを表し、ミュート、ソロ、バリエーション、各トラックの選択に使用します。また、表示モードでは、ファンクションパッドはキーボードまたはパッドスタイルのノート入力コントローラーとして機能します。



## シーケンサー - 8 x 16 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。
-   白はサンプル、紫、黄、緑はシンセです。ノートイベントが有効です。[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]。
-  ピンク。ルートをインジケーター - ピアノロール表示モード。 [View]を押し続けます。

## 3つのプロジェクトとトラック

### 3.3 トラック構造の概要。

注記

Play+には16のトラックがあり、MIDI/シンセ用が8つ、サンプルトラックが8つあります。各トラックには、1つまたは複数のサンプルの組み合わせで構成された独自のステップパターンを設定できます。トラックは、並列に動作するパッド列で表される構成要素です。各トラックは異なる設定を持つことができ、最大64ステップで構成できます。ミュート、ソロ、バリエーション、セレクトなどのコントロール機能は、右側の最後の4つのパッド列からアクセスできます。

行は8つのトラックを表します（サンプルトラックの例）



トラック機能 - 8x4 グリッド パッド カラー。デフォルト モード。

- 緑。ミュート、ソロ、バリエーション、セレクト機能が選択されています。[パッド]をタップしてください。
- 薄い緑。機能は使用可能ですが、選択されていません。

トラックの長さ - 8x4 グリッド パッドの色 - [Shift] キーを押しながら選択します。

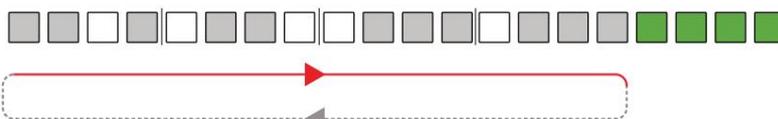
- オフ。歩数カウントページが選択されていません。[Shift] + [Pad]
- 緑。ステップページが現在アクティブです。[Shift] + [Pad]を押したままにします。
- 薄緑色。利用可能なステップページ。現在選択されていません。[Shift] + [Pad]を押したままにします。

表示モード - 8x4 グリッド パッドの色 - [表示] を押す

- ノート。入力可能なキーボードスタイルのノート。[表示] をクリックして選択します。

表示モードでは、ファンクション パッドを半音階スタイルのキーボード レイアウトとして設定し、パッドを使用して手動で音符を入力できるようになります。

再生方向、デフォルトは順方向 - [再生]を押します



デフォルトでは、トラックは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。トラックはループ再生されます。

機能行は、サンプルオーディオトラックの場合は緑色に点灯し、MIDI/シンセモードの場合は紫色に点灯します。

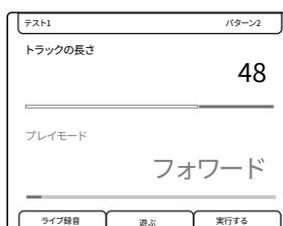
注記

### 3.4 トラックの選択。

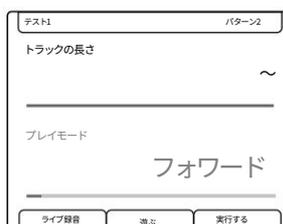
ファンクションオプションパッドを使用して、1つまたは複数のトラックを選択できます。これは、特定のトラックパラメータを編集する場合や、パフォーマンスモードを使用する場合に特に重要です。複数のトラックを選択した場合、パラメータの絶対値を表示できない場合があります。また、複数のトラックを選択した場合に行われた調整は、各トラックの現在の値に対する相対的な設定になります。トラックが選択されていない場合は、一般的な編集が行われます。

#### ■ トラックの選択と編集

- 8 つのトラックを選択できるように、シーケンス モードがアクティブになっていることを確認します。  
実行モードがオフになっていることを確認します。
- それぞれの項目の右端の列20にある[選択]/パッドをタップします。  
選択するトラック。トラックは行で表されます。複数のトラックを選択できます。パッドをタップすると、選択のオン/オフが切り替わります。
- 選択されたファンクションパッドは明るい緑色に点灯し、選択されていない他のパッドは薄緑色に点灯します。MIDI / シンセトラックの場合、ファンクションパッドは紫色に点灯します。  
また、トラックのステップは、音符ステップの場合は青く点灯し、空のステップの場合は薄暗く点灯します。
- パラメータの編集は、トラック パラメータの元の値に対する相対的な調整として適用されるようになります。
- 個々のステップを選択すると、マルチトラック選択モードが終了します。



トラックごとにパラメータを個別に選択できます。絶対値が表示され、編集可能です。



複数の異なるパラメータ値が存在する場合（つまり複数のトラックが存在する場合）、チルダ記号「~」が表示されます。パラメータを調整すると、トラックが選択されている間、すべての値が元の値から相対的に変化します（例：+1、+2）。

## 3つのプロジェクトとトラック

### 3.5 ステップの長さを追跡します。

注記

トラックの長さは1~64ステップの間で設定できます。各トラックには独立したステップ長を設定できるため、ポリリズム、ポリメーター、そして興味深い組み合わせが可能です。8×16のパッドが各ステップ長ページを表し、合計の長さは4つのステップページ（各16ステップ）で確認できます。

パターン全体の長さは、最長トラックの長さによって決まります。

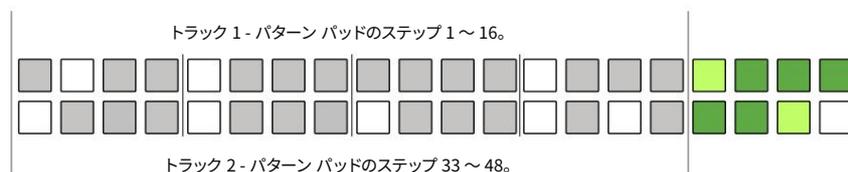
#### ■ 個々のトラックの長さを素早く延長する

- シーケンスモードでは、8つのトラックそれぞれの長さを最大64ステップまで設定できます。演奏モードがオフになっていることを確認してください。
- 右端の4つの列（17、18、19、20）のいずれかで[Shift] + [Pad]を押したままにすると、ステップの長さが増加します。各列はステップの長さのページを表し、それぞれ16ステップあります。列はサンプルトラックの場合は緑色、MIDI / シンセトラックの場合は紫色です。
- 明るく点灯している緑色のパッドは現在選択されているページです。選択されたページでは、左から右に16列のパッドを使ってステップ編集を行うことができます。
- 薄暗く点灯している緑色のパッドは、再生されるステップのアクティブなページです。現在編集対象として選択されていませんが、順番に再生されます。
- グリッド上の再生ヘッドカーソルは、アクティブな領域にのみ表示されます。  
トラックステップページ。

例：

トラック 1; 64 ステップの長さが有効です。ページ 1 - ステップ 1 ~ 16 がパターンパッド用に選択されています。  
トラック 2; 48 ステップの長さが有効。ページ 3 - ステップ 33 ~ 48 がパターンパッド用に選択されています

	1ページ目		2	3	4
	ステップ 1-16		17-32	33-48	49-64
トラック1	□	□	■	■	■
トラック2	□	□	■	■	□



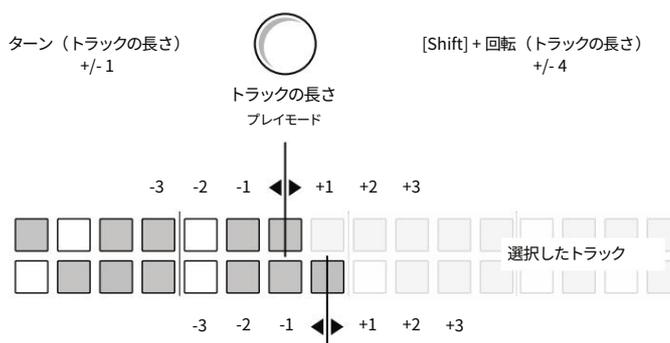
注記

Play+には、選択したトラックに適用される専用のトラック長調整パラメータも搭載されています。これにより、トラックの長さを1ステップ単位まで細かく調整できます。

### ■ トラックの長さの微調整

- 8つのトラックそれぞれのトラック長さを段階的に調整できます。
- それぞれの項目の右端の列20にある[選択]パッドをタップします。  
選択するトラック。トラックは行で表示されます。複数のトラックを選択して編集できます。パッドをタップすると、選択のオン/オフが切り替わります。
- 選択されたファンクションパッドは明るい緑色に点灯し、選択されていない他のパッドは薄緑色に点灯します。また、トラックのステップは、ノートステップの場合は青に、空ステップの場合は薄青色に点灯します。
- トラックの長さを編集するには、「トラックの長さ」ノブをタップし、画面上部にパラメータが表示され、アクティブになっていることを確認します。
  - トラックを1つだけ選択している状態で、(トラック長)を回します。絶対値が変更され、トラックのステップ長が1ステップ単位で設定されます。[Shift] + (トラック長)キーを押すと、4ステップ単位で値が変更されます。
  - 複数のトラックを選択した場合は、ターン (トラックの長さ)を選択します。相対的な値を変更すると、各トラックのステップ長が各トラックの元の値に対して+/- 1ステップ単位で調整されます。[Shift] + (トラック長) キーを押すと、+/- 4ステップ単位で値が変更されます。
- 適用された設定に応じてステップページが変更されます。  
アクティブなページ、シーケンス モードで (Shift) キーを押したままにします。
- 再生ヘッド カーソルは、アクティブなトラック ステップ ページにのみ表示されます。

相対トラック長の例



## 3つのプロジェクトとトラック

### 3.6 ステップ ページとトラックのコピー/貼り付け。

注記

トラックの長さは、4つの16ステップページにわたって最大64ステップまで管理できます。長さの延長は空のステップにのみ影響しますが、必要に応じてノートステップを別のページにコピーできます。トラックとそのステップおよびパラメータもコピー可能です。パッドの色は、サンプル、MIDI、またはシンセモードによって異なります。例はサンプルトラックを示しています。

#### ■ トラックステップページのコピー

1. シーケンスモードで[Shift]キーを押したままにすると、アクティブで選択されたステップが表示されます。各トラックのページ。
2. トラックのステップページをコピーするには、コピーするステップページで[Shift] + [Pad]を押し続けます。コピーするパッドは、右側の4つのパッドのうち、緑色に点灯しているパッドのいずれかになります。
3. コピー元ページで[Shift] + [Pad]を押したまま、コピー先のページで[Pad]をタップします。このパッドは、右側にある緑色に点灯している他の4つのパッドのいずれかになります。
4. ソース ページのすべてのステップが宛先にコピーされます。ページは、同じトラック上のページ間、または他のトラックの別のページにコピーできます。

#### ■ トラック全体をコピーする

1. 選択するトラックの[選択]パッドを押します。トラックはグリッドパッドの行で表示されます。複数のトラックを選択することもできます。オーディオトラックは明るい緑色のパッド、MIDI / シンセモードは明るい紫色のパッドで選択されているトラックを示します。
2. 選択したトラックをコピーするには、[コピー]を押します。
3. 選択されているトラックの選択を解除します。選択されているトラックの[選択]パッドを押すと、選択が解除されます。薄い緑/紫色は、選択されていないトラックを示します。
4. コピー先のトラック行の[選択]パッドを押します。複数のトラックをコピーした場合は、以下に同じ順序で貼り付けられます。
5. [Shift] + [貼り付け]を押します。ノートとパラメータがコピーされます。貼り付け時に既存のノートとパラメータデータは上書きされます。オーディオトラックとMIDIトラック間でのコピーも可能です。

**クイックコピー** :クイックコピーは、ステップ、ステップページ、パターン、バリエーションに対して実行できます。コピー元の[パッド]を約0.5秒間押したまま、コピー先のパッドの[パッド]を押すことで実行できます。クリップボードにコピーされたときと貼り付けられたときに、パッドが青色で2回点滅します。

注記

### 3.7 トラックのミュートとソロ化。

パッドの機能セクションの17列目と18列目は、ミュートとソロ機能を表しています。ミュートは、1つまたは複数のトラックを無音にすることができます。ソロはミュートとは逆の動作をします。ソロは、選択したトラックのみを再生します。これらの機能は、即興演奏や、アレンジメントをコントロールしながらライブセッションを展開する際に便利です。どちらもシーケンスモードとパフォーマンスモードで動作します。

ファンクションパッドは、サンプルトラックの場合は緑色、MIDI/シンセトラックの場合は紫色で表示されます。サンプルトラックの例を示します。

#### ■ トラックのミュート/ミュート解除

1. 右側の機能パッドの17列目の[ミュート]パッドをタップします。

各トラック。トラックは行で表示されます。複数のトラックを選択できます。[ミュート]をタップすると、ミュートのオン/オフが切り替わります。

- ミュート解除されたトラックの音が聞こえます。ミュートパッドは薄暗い緑色に点灯します。
- ミュートされたトラックは無音状態になります。ミュートパッドは明るい緑色に点灯します。
- ミュートされたトラックはエクスポート時に無音になります。
- MIDIモードではCC/PCメッセージはミュートできません

#### ■ トラックのソロ / アンソロ

1. 右側の機能パッドの18列目の[ソロ]パッドをタップして、

各トラック。トラックは行で表示されます。複数のトラックを選択できます。[ソロ]をタップすると、ソロのオン/オフが切り替わります。

- ソロになっているトラックのみが聞こえます。ソロパッドは明るい緑色に点灯します。ソロになっていない他のトラックはミュートされます。

## 3つのプロジェクトとトラック

### 3.8 マスターボリューム。

注記

マスターボリュームは、Play+の出力オーディオレベルを制御するグローバル設定です。マスターボリュームはトラックやプロジェクトとは独立しており、Play+背面の「出力」コネクタから出力されるオーディオレベルを制御します。

最初は出力が大きい場合があるので、ヘッドフォンを使用するときは注意してください。



(マスターボリューム)を回すと、全体の出力ボリュームを0.5dB単位で調整できます。範囲は-inf dBから+12dBです。

#### ■ マスターボリュームの調整

1. (マスターボリューム)をタップしてパラメータを選択し、値を表示します。
2. (マスターボリューム)を回して、-inf dBから+12dBまでの範囲で音量を調整します。調整は0.5dB単位で行われます。ヒントとして、マスターボリュームを選択してフォーカスを合わせた状態で、パラメーターノブではなく(スクリーン)ノブを使用してください。スクリーンノブにはクリックが付いているので、より正確な操作が可能です。
3. [Shift]キーを押しながら回すと、マスターボリュームが6dB単位で調整されます。反復。

#### ■ マスターボリュームを使ってオーディオテールをカットオフする

1. このプロセスは、音声の末尾が音声の最後に続く場合に使用されます。パターン。[停止]を押すと再生が停止します。
2. (マスターボリューム) をタップすると、パターン サンプルのオーディオ減衰テールが直ちにカットオフされます。

注記

### 3.9 マスター リミッターの紹介。

リミッターは、通常、オーディオチェーンの終端またはその近くに配置されたダイナミックプロセッサです。リミッターの目的は、音量レベルを抑制または制御することでクリッピングを回避し、オーディオレベルの整合性を維持し、知覚される音量を管理することです。これは、しきい値を超えた場合にゲインを低下させることで実現され、実質的にオーディオ出力レベルを制限することになります。

マスターFXメニューから[Shift]+[Master FX]で選択できるリミッタープリセットを複数用意しています。プリセットには、リミッターにサイドチェーンを使用するオプションも含まれています。サイドチェーンは、リミッターをトリガーするために代替オーディオ信号を使用します。Play+で調整可能なパラメーターはスレッシュホールドのみで、リミッターパラメーターノブでコントロールします。



リミッターを選択した状態で、(リミッター)を回すと、スレッシュホールドを1dB単位で調整できます。範囲は-92dB~0dBです。

## 3つのプロジェクトとトラック

### 3.10 テンポ。

プロジェクト全体のグローバルテンポは、10~400BPMの範囲で設定できます。MIDIクロック入力はPlay+のグローバルテンポも制御できます。同様に、Play+は他のMIDIデバイスのマスタークロックとしても使用できます。テンポはトラックごとに、グローバルテンポに対する相対値（倍数または分割）で設定することもできます。



テンポ  
スイング

(テンポ)を回してグローバルテンポを調整します。  
トラックが個別に選択されていないことを確認してください。選択されていない場合は、トラックのテンポが調整されます。



テンポ  
スイング

1つまたは複数のトラックを選択して、グローバルテンポを基準にトラックの速度を調整します。(テンポ)を回してトラックのテンポを調整します。

#### トラックテンポの分割/乗算オプション

一時停止	1/16	1/8	1/6	1/4	1/3	1/2	2/3
1/1	3/2	3/2	2/1	3/1	4月日	6月日	8月日

1/1 すべてのトラックのデフォルト、つまりグローバルテンポと同じです。

#### 例と注記:

グローバルテンポ120 BPM、トラック1のテンポ乗数は2/1です。トラック1は他のトラックの2倍の速度、つまり240 BPMで再生されます。トラック1は他のトラックと同様に、16ステップのパターンを16ステップサイクルごとに2回再生します。

グローバルテンポは120 BPM、トラック1のテンポディバイダーは1/2です。トラック1は他のトラックの半分の速度、つまり60 BPMで再生されます。他のトラックが16ステップで再生されるのに対し、トラック1は8ステップで再生されます。

グローバルテンポは120 BPM、トラック1のトラックテンポは「一時停止」です。一時停止中のトラックの再生ヘッドは、アクティブなステップで停止します。これは、最初に[再生]を押したときのステップ1です。この機能はいくつかの用途がありますが、例えば、トラックが一時停止しているときに、(画面)を押したままノートステップをタップすることで、ノートステップのサンプルを手動で再生できます。

注記

注記

#### ■ グローバルテンポの設定

1. トラックが選択されていないことを確認します。つまり、列20の[選択]がすべて緑色に薄暗くなっています。
2. (テンポ)をタップして現在のテンポを表示します。
3. (テンポ)を回します。テンポは10~400BPMの間で調整できます。  
分。また、テンポパラメータがビューで選択されているときに、(画面)エンコーダーノブを回すとテンポが変更されます。
4. すべてのトラック テンポ設定は、グローバル テンポを基準として使用されます。

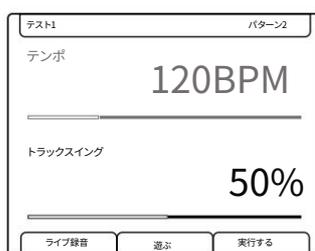
#### ■ 個々のトラック速度の設定

1. テンポを設定するトラックを1つまたは複数選択し、目的のトラックに対応するパッド列の[選択]を押します。選択されたトラックは明るい緑色に点灯します。
2. (テンポ)をタップすると、トラックの速度が表示されます。複数のトラックが選択されている場合、調整は選択された各トラックの元の値を基準に行われます。複数の値がある場合は、チルダ記号「~」が表示されます。
3. パラメータ制御は、グローバルではなくトラック速度になります。  
テンポ。(テンポ)を回して、トラックに乘数または分周値を割り当てます。  
テンポが選択され、画面に表示されているときは、(画面)エンコーダーでも速度を変更できます。
4. すべてのトラック速度設定は、グローバル テンポを基準として使用します。

## 3つのプロジェクトとトラック

### 3.11 スイング。

スウィングは、オーディオまたはMIDIパターンの一部のステップにわずかなオフグリッド調整を加えることで、シャッフルのような感覚を生み出します。これにより、グリッド上の固定された構造ではなく、より人間的なグルーブ感と面白みが生まれます。スウィングはトラックレベルでのみ追加できます。グローバルスウィング設定を追加するには、1つまたは複数のトラックを選択するか、すべてのトラックを選択する必要があります。



テンポ  
スイング

ダブルタップで選択し、回転（スイング）でトラックのスイング率を調整します。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てください。パラメータ値にダッシュ「-」が表示されている場合は、トラックが選択されていません。

#### ■ トラックスイングの設定

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。つまり、列20の[選択]が点灯します。  
選択したトラックは明るい緑色で表示されます。必要に応じて、すべてのトラックを選択して、すべてのトラックにグローバルスイングを設定します。
2. (テンポ)をタップして、現在のテンポとスイングを表示します。
3. (スイング)をダブルタップして、フォーカスされているスイングパラメータを選択します。また、画面の左側のボタンを押すと、テンポとスイングのパラメータ選択が切り替わります。
4. 回す（スイング）。また、(画面)エンコーダーノブを回すと、スイングパラメータが選択されているときにスイング値が変更されます。
  - スイングは25%~75%の間で調整できます。
  - デフォルトは 50% で、スイングは適用されません。
  - 25% はステップを前向きに、または早期に進める予定です。
  - 75% はステップの遅延/遅れが発生します。
  - 再生ヘッドカーソルは、視覚的に適用されたスイングを示します。  
行動。

注記

注記

### 3.12 プレイモード。

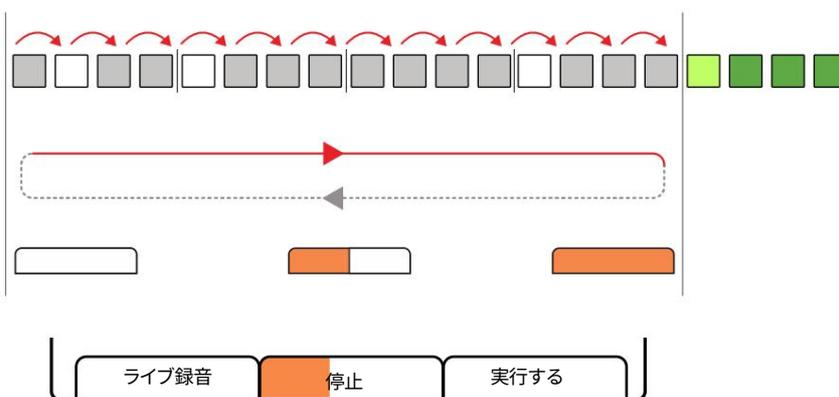
全トラックを含むパターンの通常の再生では、ステップが左から右へ順番に再生されます。再生モードを使用すると、オーディオトラックとMIDIトラックの再生ステップの順序を変更できます。これにより、アレンジのリミックスやシャッフルが可能になります。再生モードは35種類あり、それぞれがパターン再生時のステップの順序を決定します。再生モードには、あらかじめ定義されたクラシックモードとカスタムモードがあります。

#### ■ 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。つまり、列20 [選択] は、選択されたサンプルトラックの場合は明るい緑色に点灯し、MIDI/シンセトラックの場合は紫色に点灯します。
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。

## 3つのプロジェクトとトラック

注記

プレイモード。

利用可能な再生モードの概要を簡単にまとめたものです。説明はあくまでも参考用であり、ステップごとの正確な説明ではありません。再生モードによっては、トラックの長さに応じて実際の再生動作が異なる場合があります。再生モードは、ノートの有無にかかわらず、ステップの動作と再生順序を決定します。

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。
サンバー	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。

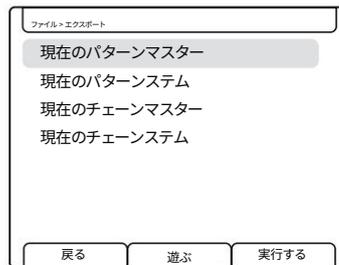
注記

プレイモードの説明	
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ステップで再生します。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。
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ステップで再生します。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ステップで再生します。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。

## 3つのプロジェクトとトラック

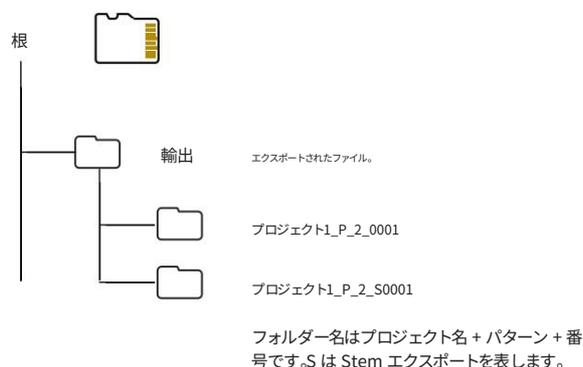
### 3.13 トラックのエクスポート。

Playには、オーディオファイルをmicroSDカードに出力するためのエクスポートオプションが複数用意されています。エクスポートオプションは、メインメニューの「ファイル」機能にあります。ミュートされたトラックは無音としてエクスポートされます。



メニュー	オプション	説明
テレオ マスター	ファイルをエクスポートします。	ファイル > 現在のパターン マスターのエクスポートで、単一の現在のパターン。エクスポートはサチュレーション後、マスターサウンドFXの前に行われます。
ファイル > 現在のパターンシステム	をエクスポート	現在選択されているパターンから10個のオーディオシステムをエクスポートします。これは8つのトラック、ディレイとリバーブのセンドエフェクトシステムで構成されます。エクスポートはリミッター前のミキサー段階で行われます。
ファイル > 現在のチェーンマスター	をエクスポート	現在のパターンチェーンを単一のステレオマスターファイルにエクスポートします。エクスポートはサチュレーション後、マスターサウンドFXの前に行われます。
ファイル > 現在のチェーンシステム	をエクスポート	現在選択されているパターンチェーンから10個のオーディオシステムをエクスポートします。これは8つのトラック、ディレイ、リバーブセンドエフェクトシステムで構成されます。リミッターの前のミキサー段階でエクスポートします。

エクスポートされたファイルは、microSDカードの「Export」フォルダに保存されます。このフォルダは最初は存在しない場合もありますが、ファイルのエクスポート時に作成されます。ファイル名はトラックまたはエフェクト名（例：シングルマスター出力ファイルの場合はTrack1.Delay.master）に基づいて付けられます。エクスポート時には、プロジェクト名に基づいたフォルダが作成されます。



注記

注記

**■** トラックのエクスポート

1. 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。
2. (画面)を回して、メニューの「ファイル」を強調表示します。
3. (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。
4. (画面)を回して、メニューの「エクスポート」を強調表示します。
5. (画面)を回して、必要なエクスポートオプションをハイライトします。パターンまたはチェーンのマスターファイル (1つ)をエクスポートするか、個々のトラックステムとリバーブ、ディレイセンドを個別のトラックとしてエクスポートするかを選択できます。
6. (画面)を押して、選択したエクスポートオプションを実行します。トラックは microSDカードにエクスポートされ、存在しない場合は「エクスポート」フォルダが作成されます。エクスポートごとに、プロジェクト名、パターンシーケンス番号、エクスポートシーケンス番号で命名された固有のエクスポートフォルダが作成されます。ファイル名はTrack1、Track2などです。

注記

## 4

# パラメータの概要

Play には 15 個のタッチセンシティブなエンドレス ロータリー ノブが搭載されています。ノブに触れると主要パラメータが選択され、ノブを回すとパラメータ値が調整されます。選択と調整のプロセスにより、パラメータがパターンに配置する準備が整った状態、またはステップに配置した後で編集された状態が確保されます。各ノブは 2 つのパラメータを制御し、ノブをタップまたはダブルタップすると 2 つの選択が切り替わります。ダブルタップ機能の動作は、メインメニューの設定で変更できます。左画面のボタンと画面のノブでもパラメータを切り替えたり、値を変更できます。一部のパラメータはグローバルまたはトラックベースの機能を制御しますが、大多数のパラメータはステップパラメータ値を設定します。MIDI / シンセモードでは、一部のパラメータノブが MIDI またはシンセ固有の機能を引き受けることに注意してください。MIDI モードでは、コントロールノブは連続制御とプログラム変更の調整に切り替わります。

MIDI メッセージの送受信や、MIDI ノートへのパラメータの適用も行えます。シンセモードでシンセデバイスを選択すると、コントロールノブが切り替わり、定義済みのシンセパラメータを調整できます。シンセパッチには 6 つのマクロがあり、これらの定義済みノブを使用してシンセパラメータを直接制御するように設定されています。これらは、もちろんハードウェア上で MIDI パラメータやシンセパラメータとしてラベル付けされていませんが、表示される画面ラベルにパラメータが反映されます。さまざまなパラメータ設定でパターンを開発することは、サウンドデザインの核となる部分であり、音楽的な面白みや進行を生み出すのに役立ちます。パラメータは、トラックごとだけでなくステップレベルでも設定できます。パラメータに複数の値がある場合、ディスプレイには絶対パラメータ値の代わりにシンボルが表示されることがあります。

「〜」

このセクションでは、すべてのパラメータの最初の紹介であり、オーディオパラメータ機能のクイックリファレンスとして機能し、それぞれの概要を示します。

## 4 パラメータの概要

### 4.1 パラメータの概要。

注記

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る場合があり、以下の表ではMIDIまたはSynthパラメータを表す斜体テキストで示されています。

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/ポートチャネル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
サンプル攻撃プライマリ		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		リバーブエフェクト/ CCに送られるプライマリアudio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アudio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	主要な	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	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。

# パラメータ概要4

注記

## 4.2 マスターボリューム/リミッター。



### 主要パラメータ

#### マスターボリューム

#### 説明

マスター出力の音量レベルを制御するグローバル機能。マスター出力は、背面のステレオ「出力」3.5mmソケットを使用して接続します。

#### 範囲 / オプション

範囲は-inf dBから12 dBです。マスターボリュームを回すと0.5 dBステップで変化し、[Shift]キーを押しながら回すと6 dBステップで変化します。

#### その他の情報

シーケンサーを停止した後、ノブをタッチすると、現在減衰中のオーディオがカットオフされます。

#### MIDIモード

MIDI / シンセモードでもマスターボリュームオプションにアクセスできます。このパラメータノブは、どちらのモードでも同じです。

### 二次パラメータ

#### リミッタ

#### 説明

トランジェントレベルを制御し、クリッピングを回避し、知覚されるラウドネスを高めるために使用されるダイナミックプロセッサ。グローバル機能として動作します。

#### 範囲 / オプション

パラメーターはスレッシュホールドを-92dBから0dBまで制御します。リミッターのプリセットは、Squishy, Boom, Release Me, Slo Attack, Heavy, Nice And Low, Broken Bones, Squish That Cat, Sidechain Track 1-8です。

#### その他の情報

古典的なリミッターモデルは、しきい値を超える信号の音量レベルを制御します。しきい値以下のレベルには影響しません。リミッタープリセットはマスターFXセクションにあります。

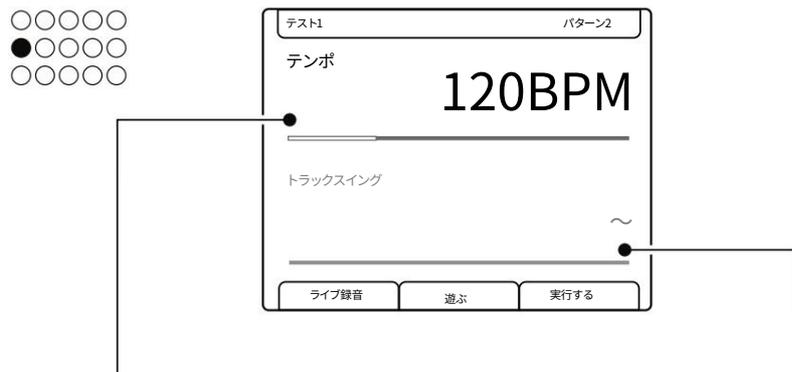
#### MIDIモード

MIDI / Synthモードでもリミッターオプションは利用可能です。このパラメータノブはすべてのモードで同じです。

# 4パラメータの概要

## 4.3 テンポ/トラックスイング。

注記



### 主要パラメータ

#### テンポ

#### 説明

テンポの多機能パラメータ。デフォルトはプロジェクトのグローバルテンポです。トラック選択時のトラック速度コントロール。ノートステップを手動でトリガーします。

#### 範囲 / オプション

グローバルテンポ範囲 (BPM) は 10 ~ 400 BPM です。

トラック速度オプション：一時停止、1/16、1/8、1/6、1/4、1/3、1/2、2/3、1/1 (デフォルト)、3/2、2/1、3/1、4/1、6/1、8/1。トラック速度はグローバルテンポを参照します。

#### その他の情報

テンポは、外部MIDIリードデバイス（そのように設定されている場合）から制御することもできます。一時停止中のトラックでは、(テンポ)ノブを押すことでステップを手動でトリガーできます。

#### MIDIモード

MIDI / Synthモードでもテンポオプションにアクセスできます。このパラメータノブはすべてのモードで同じですが、外部クロックがプライマリリードである場合は、テンポは外部制御されたテンポを表す場合があります。

### 二次パラメータ

#### トラックスイング

#### 説明

Swing はシャッフル効果を適用し、各トラックにより自然な感触を与えます。

#### 範囲 / オプション

デフォルトの設定は50%で、スイングは適用されません。範囲は25%から75%です。

値が 50% 未満の場合は、ノートのスイングが適用され、早めに再生され、値が 50% を超える場合は、ノートのスイングが適用され、遅く再生されます。

#### その他の情報

オーディオトラックとMIDIトラックに適用されます。適用されたスイングは、再生ヘッドの動作に表示されます。すべてのトラックを選択すると、グローバルスイング値が適用されます。

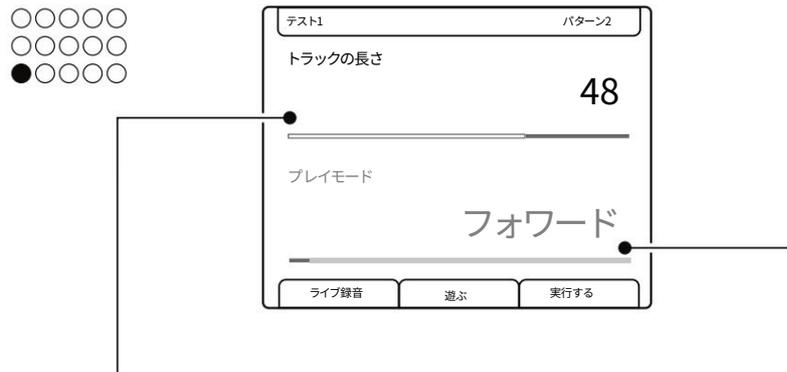
#### MIDIモード

MIDI / Synthモードでもスイングオプションは利用可能です。このパラメータノブはどのモードでも同様です。

# パラメータ概要4

注記

## 4.4 トラックの長さ/再生モード。



### 主要パラメータ

#### トラックの長さ

##### 説明

トラックのステップ数を最大64ステップまで設定できます。ステップは16ステップずつのページで構成され、ファンクションボタンで最大4ページまでアクセスできます。

##### 範囲 / オプション

トラックあたりのステップの範囲は 1 ~ 64 です。各ページには16のステップがあります。[Shift]キーを押したままにすると、利用可能なページが表示されます。

##### その他の情報

長さはトラックごとに、または全トラックまとめて決定され、シンコペーションやポリリズムを作成できます。

##### MIDIモード

MIDI / Synthモードでもトラックの長さオプションにアクセスできます。このパラメータノブはすべてのモードで同様です。

### 二次パラメータ

#### プレイモード

##### 説明

トラック ステップの再生順序を決定するクラシック再生モードとカスタム再生モードのいずれかを選択します。

##### 範囲 / オプション

オーディオトラックと MIDIトラックの両方で最大35の再生モードを選択できます。

##### その他の情報

再生モードはトラックごとに、またはすべてのトラックに対して決定され、興味深く珍しいリズムを作成するのに役立ちます。

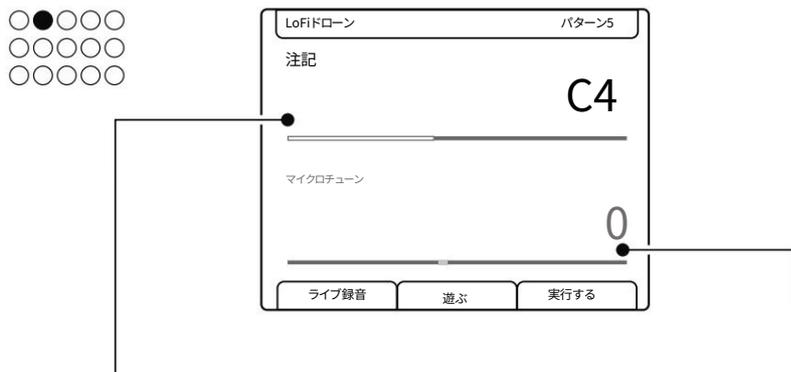
##### MIDIモード

MIDI / Synthモードでも再生モードオプションにアクセスできます。このパラメータノブはすべてのモードで同様です。

# 4パラメータの概要

## 4.5 ノート / マイクロチューン。

注記



### 主要パラメータ

注記

### 説明

サンプルのピッチノートを設定します。

### 範囲 / オプション

音域全体の調整は半音単位で行われ、(Note)を回すと1回につき1音ずつ変化します。オクターブ単位で変更するには、[Shift]キーを押しながら(Note)を回します。

### その他の情報

Play+ は、サンプルのデフォルトとして音符「C4」を想定しているため、調整ではこの予想されるデフォルトが参照されます。

### MIDIモード

Note パラメータは、MIDI モードの場合は MIDI Note を参照します。

### 二次パラメータ

マイクロチューン

### 説明

ピッチをセント単位で調整します。

### 範囲 / オプション

範囲は -100 ~ 0 ~ +100 セントです。

### その他の情報

Play+ は、サンプルのデフォルトとして音符「C4」を想定しているため、調整ではこの予想されるデフォルトが参照されます。

### MIDIモード

MIDI モードでは、Microtune ノブは Pitchbend に変わり、-100 ~ +100 の範囲で出力 MIDI メッセージを制御します。

# パラメータ概要4

注記

## 4.6 ボリューム/パンニング。



### 主要パラメータ

#### 音量

#### 説明

サンプルの音量レベルを制御するボリューム機能。0 dB は元のサンプルの音量レベルを示します。

#### 範囲 / オプション

範囲は -inf dB から 12 dB です。[Shift] キーを押しながら [Turn (Volume)] ボタンを押すと 1 dB ステップで変化し、[Shift] キーを押しながら [Turn (Volume)] ボタンを押すと 6 dB ステップで変化します。

#### その他の情報

#### MIDIモード

このノブは MIDI モード時に再割り当てされます。ボリュームは MIDI ノートベロシティ (0 ~ 127) に切り替わり、デフォルトは 100 です。

### 二次パラメータ

#### パンニング

#### 説明

ステレオ フィールド全体のパノラミックな広がりを調整します。

#### 範囲 / オプション

範囲は 100L - センター - 100R です。回転 (パン) の場合は 1 ずつ変化し、[Shift]+回転 (パン) の場合は 10 ずつ変化します。

#### その他の情報

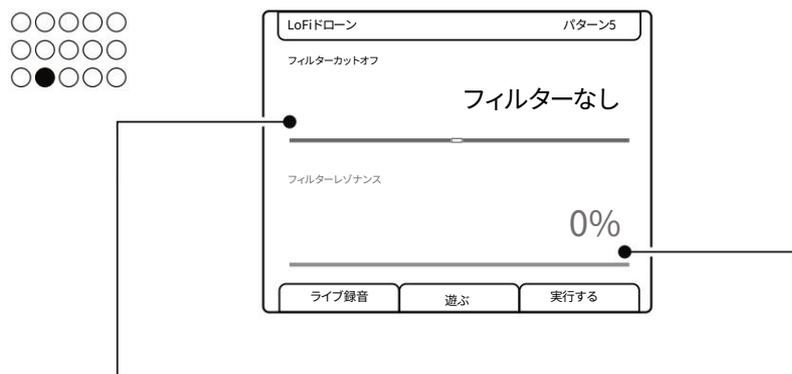
#### MIDIモード

MIDI モードのときはノブの割り当てが変更されます。パンニングは、ステップの長さに応じて適用される MIDI ノートの長さで切り替わります。

# 4パラメータの概要

## 4.7 フィルターのカットオフ/レゾナンス。

注記



### 主要パラメータ

フィルターカットオフ

### 説明

DJ スタイルのローパス フィルターとハイパス フィルター。  
ローパス フィルターはカットオフより上の周波数を減衰し、  
ハイパス フィルターはカットオフより下の周波数を減衰  
します。

### 範囲 / オプション

範囲は100~0で、反時計回りに回すとローパスフィル  
タリング、時計回りに回すと0~100でハイパスフィルタリ  
ングになります。中央の位置ではサウンドに「フィルタ  
ーなし」が適用されます。

### その他の情報

フィルターはステップごとに設定でき、作業ステップを使用して設  
定できます。すべてをフィルターするには、すべてのトラックを  
選択します。

### MIDIモード

フィルターカットオフパラメータノブは、MIDIモード  
ではCCメッセージの制御に切り替わります。CCの割り当  
てはデフォルトで設定されていますが、メインメニュー  
で再割り当てできます。フィルターのデフォルトは  
CC#74です。

### シンセモード

フィルターカットオフパラメータノブは、シンセパッ  
チマクロのコントロールに切り替わります。具体的  
なパラメータは、選択したパッチによって決まります。

### 二次パラメータ

フィルターレゾナンス

### 説明

フィルターの共鳴を調整します。

### 範囲 / オプション

範囲は0~100%です。回転（共鳴）時は1ずつ  
変化し、[Shift]+回転（共鳴）時は10ずつ変  
化します。

### その他の情報

フィルター共鳴はカットオフポイントの周波数を強  
調し、サウンドに鋭さと質感を加えます。

### MIDIモード

MIDIモードでは、レゾナンスパラメータノブはCC  
メッセージのコントロールに切り替わります。CCの割り当  
てはデフォルトで設定されていますが、メインメニュー  
で変更できます。フィルターのデフォルトはCC#71で  
す。

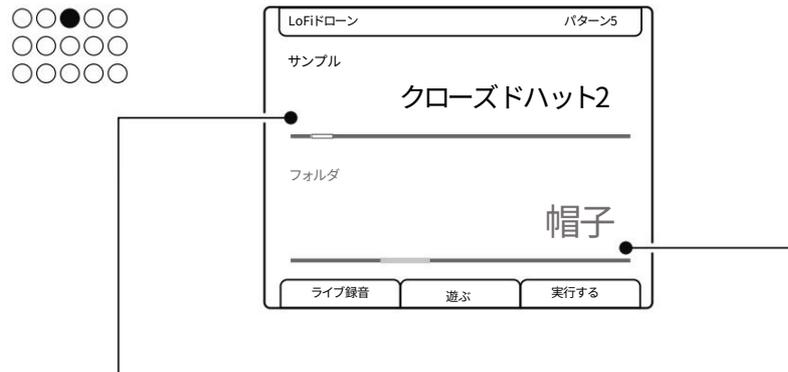
### シンセモード

レゾナンスパラメータノブはシンセパッチマクロ  
のコントロールに切り替わります。具体的なパラメ  
ータは、選択したパッチによって決まります。

# パラメータ概要4

注記

## 4.8 サンプル/フォルダー。



### 主要パラメータ

#### サンプル

##### 説明

ステップ音源として選択・使用されるサンプル。通常はワークステップで設定し、グリッド上に配置します。

##### 範囲 / オプション

すべてのサンプルは、選択したサンプルプールフォルダから利用できます。

##### その他の情報

サンプル形式は、内部サンプル エンジン内で自動的に設定されます。サンプルにアクセスするには、サンプルをサンプル プールにコピーする必要があります。

##### MIDIモード

MIDIチャンネルは、MIDIモード時にSampleノブで選択します。チャンネルは、特定のジャックまたはUSBポートにも割り当てられます。

##### シンセモード

サンプル パラメータ ノブが変更され、3つのシンセのうち1つが選択されます。シンセを選択した場合、一部のノブでマクロ パラメータが使用できます。

### 二次パラメータ

#### フォルダ

##### 説明

サンプルを選択するサンプル プール フォルダ。

##### 範囲 / オプション

サンプルプール内のすべてのフォルダは、フォルダが空でない限り選択可能です。フォルダが空の場合は選択できません。

##### その他の情報

サンプルとフォルダを選択可能にするには、サンプルプールに作成または転送する必要があります。フォルダ構造と名前は、Play+の一部の高度なオプションで重要です。サンプルパック形式が推奨されます。

##### MIDIモード

レゾナンス・パラメーター・ノブは、MIDIモードでPCメッセージのコントロールに切り替わります。プログラムチェンジ・メッセージは、送信先デバイスのプリセットまたはバンクを変更します。

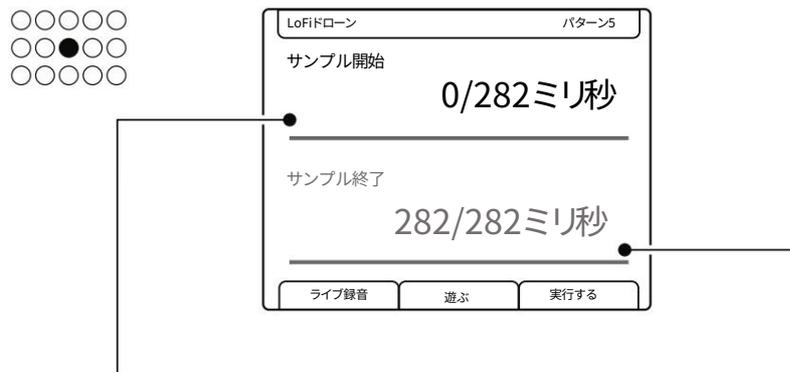
##### シンセモード

レゾナンス パラメータ ノブは、シンセ パッチを選択するために変更されます。シンセマクロパラメータはパッチによって決まります。

# 4パラメータの概要

## 4.9 サンプルの開始 / サンプルの終了。

注記



### 主要パラメータ

#### サンプル開始

##### 説明

完全なサンプル期間に対するサンプルの開始（ミリ秒）。

##### 範囲 / オプション

サンプルの長さによって異なります。画面に表示される最初の値は開始位置（ミリ秒単位）です。デフォルトでは0です。

##### その他の情報

サンプルの開始と終了は、シーケンサー グリッド上のパッド間でサンプル スライスを切り分けるときに便利です。

##### MIDIモード

MIDIモードでは、サンプルスタートノブをコードに切り替えます。これにより、あらかじめ定義されたコードプリセットのライブラリからコードを選択できます。

##### シンセモード

サンプルスタートパラメータノブは、シンセモードではコードに切り替わります。これにより、定義済みのコードプリセットライブラリからコードを選択できます。

### 二次パラメータ

#### サンプル終了

##### 説明

完全なサンプル期間に対するサンプルの終了時間（ミリ秒）。

##### 範囲 / オプション

サンプルの長さによって異なります。画面に表示される最初の値は、開始位置（ミリ秒単位）です。デフォルトでは、これはサンプルの長さと同じです。

##### その他の情報

サンプルを逆方向に再生するには、開始点の前に終了点を設定します。

##### MIDIモード

将来の使用のために予約されています。

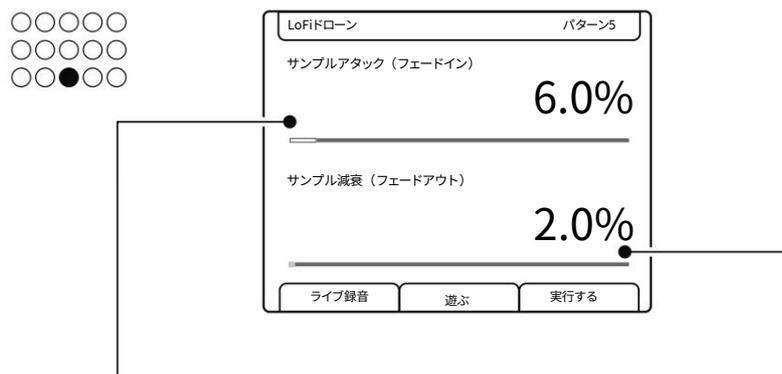
##### シンセモード

将来の使用のために予約されています。

# パラメータ概要4

注記

## 4.10 サンプルアタック/サンプルディケイ。



### 主要パラメータ

#### サンプル攻撃

##### 説明

サンプル開始時のアタックタイム。これにより、サンプルがトリガーされた際にオーディオのフェードインが可能になります。

##### 範囲 / オプション

範囲は0~100%です。[Sample Attack]を回すと0.1%ずつ増加し、[Shift]キーを使用すると1%ずつ増加します。  
+ ターン (サンプル攻撃)。

##### その他の情報

エンベロープのこの部分は、サンプルの開始時、つまりアタック フェーズで適用されます。サンプル期間が変化するため、値は % で設定されます。

##### MIDIモード

MIDIモードでは、サンプルアタックパラメータノブはCCメッセージのコントロールに切り替わり、CCの割り当てではデフォルトで設定されていますが、メインメニューで変更できます。フィルターのデフォルトはCC#22です。

##### シンセモード

サンプルアタックのパラメータノブは、シンセパッチマクロのコントロールに切り替わり、具体的なパラメータは、選択したパッチによって決まります。

### 二次パラメータ

#### サンプルの減衰

##### 説明

サンプル終了時の減衰時間。これにより、サンプル終了時にオーディオをフェードアウトさせることができます。

##### 範囲 / オプション

範囲は0~100%です。(サンプル減衰)を回すと0.1%ずつ増加し、[Shift]キーを押すと1%ずつ増加します。  
+ 回転 (サンプル減衰)。

##### その他の情報

エンベロープのこの部分は、サンプルの終わり、つまり減衰フェーズで適用されます。サンプル期間が変化するため、値は % で設定されます。

##### MIDIモード

MIDIモードでは、サンプルディケイパラメータノブはCCメッセージの制御に切り替わり、CCの割り当てではデフォルトで設定されていますが、メインメニューで再割り当てできます。フィルターのデフォルトはCC#75です。

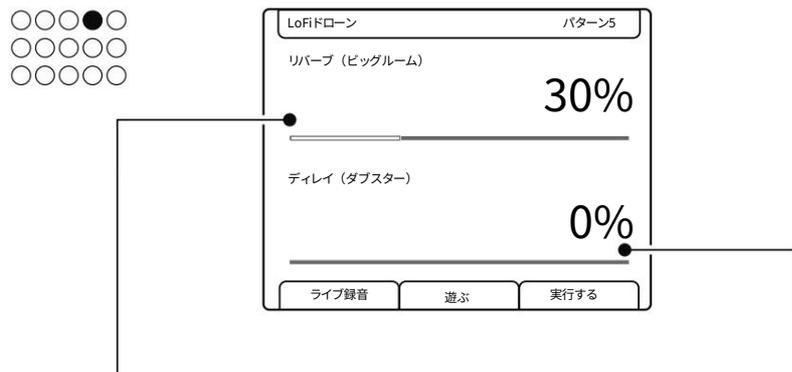
##### シンセモード

Sample Decayパラメータノブはシンセパッチマクロのコントロールに切り替わり、具体的なパラメータは、選択したパッチによって決まります。

# 4パラメータの概要

## 4.11 リバース センド / ディレイ センド。

注記



### 主要パラメータ

#### リバースセンド

#### 説明

リバースエフェクトに送られるオーディオの量。リバースエフェクト自体はマスターFXにあります。

### 範囲 / オプション

エフェクトに送られるオーディオの量を調整します。範囲は0~100%です。(リバースセンド)を回すと1%単位で調整でき、10%単位で調整するには[Shift]キーを押しながら(リバースセンド)を回します。

### その他の情報

リバースに様々な特性とスタイルを割り当てるプリセットが用意されています。マスターFXセクションで選択すると、選択したオプションがパラメーターとともに表示されます。

### MIDIモード

MIDIモードでは、リバースセンドパラメーターノブはCCメッセージの制御に切り替わります。CCの割り当てはデフォルトで設定されていますが、メインメニューで再割り当てできます。フィルターのデフォルトはCC#17です。

### 二次パラメータ

#### 遅延送信

#### 説明

ディレイエフェクトに送られるオーディオの量。ディレイエフェクト自体はマスターFXにあります。

### 範囲 / オプション

エフェクトに送られるオーディオの量を調整します。範囲は0~100%です。(Delay Send)を回すと1%単位で調整でき、10%単位で調整するには[Shift]キーを押しながら(Delay Send)を回します。

### その他の情報

ディレイに様々な特性とスタイルを割り当てるプリセットが用意されています。これはマスターFXセクションで選択され、選択されたオプションはパラメーターとともに表示されます。

### MIDIモード

MIDIモードでは、ディレイセンドパラメーターノブはCCメッセージの制御に切り替わります。CCの割り当てはデフォルトで設定されていますが、メインメニューで再割り当てできます。フィルターのデフォルトはCC#19です。

# パラメータ概要4

注記

## 4.12 オーバードライブ / ビット深度。



### 主要パラメータ

オーバードライブ

### 説明

サウンドに適用するオーバードライブ効果の量を設定します。

### 範囲 / オプション

範囲は 0 ~ 100% で、エフェクトによって適用されるオーディオの量を制御します。(オーバードライブ) を回すと 1% 単位で調整でき、10% 単位で調整するには [Shift] + (オーバードライブ) を使用します。

### その他の情報

サウンドに聞こえるざらつきと増幅の量を設定します。

### MIDIモード

MIDIモードでは、オーバードライブ・パラメータ・ノブはCCメッセージのコントロールに切り替わります。CCの割り当てはデフォルトで設定されていますが、メインメニューで変更できます。フィルターのデフォルトはCC#12です。

### シンセモード

オーバードライブのパラメータノブは、シンセパッチのマクロをコントロールするために使用されます。具体的なパラメータは、選択したパッチによって決まります。

### 二次パラメータ

ビット深度

### 説明

再生ビット解像度の削減

### 範囲 / オプション

範囲は 4 ビットから 16 ビットまでです。

### その他の情報

デフォルトは 16 ビットで、これは通常のサンプル状態です。

### MIDIモード

MIDIモードでは、ビットデプスのパラメータノブはCCメッセージの制御に切り替わります。CCの割り当てはデフォルトで設定されていますが、メインメニューで再割り当てできます。フィルターのデフォルトはCC#13です。

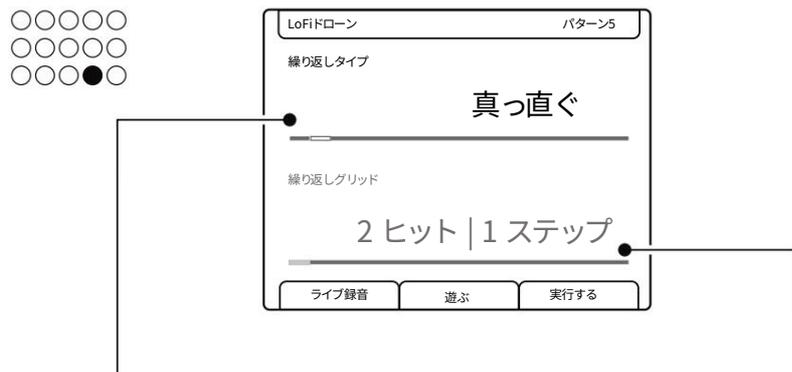
### シンセモード

ビットデプスのパラメータノブは、シンセパッチマクロのコントロールに切り替わります。具体的なパラメータは、選択したパッチによって決まります。

# 4パラメータの概要

## 4.13 繰り返しタイプ / 繰り返しグリッド。

注記



### 主要パラメータ

#### 繰り返しタイプ

#### 説明

ステップを繰り返し設定できます。ラチェットの種類は、事前にプログラムされた様々な繰り返しアルゴリズムスタイルから選択できます。

#### 範囲 / オプション

オフ、ストレート、フェード、レイズ、ボン、アープ ダウン、アープ アップ、タンク、エイリアン、エコー、ユア クラッシュ、グリッター、エフェクトロン、トゥ アンド フロム、ラウンド トリップ、オクターブ、ゲーム オーバー、ダウン アンド アップ。

#### その他の情報

一部のオプションはチューニングに基づいています。たとえば、アルペジオは音符を変更して繰り返します。

#### MIDIモード

MIDI / SynthモードでもRepeat Typeオプションは利用可能です。このパラメータノブはどのモードでも同様ですが、状況によって多少の違いが生じる場合があります。

### 二次パラメータ

#### 繰り返しグリッド

#### 説明

ステップの繰り返し密度を設定します。範囲内のステップ数に応じてノートのトリガーを設定します。

#### 範囲 / オプション

2ヒット|1ステップ、3ヒット|1ステップ、3ヒット|1ステップ、4ヒット|1ステップ、8ヒット|1ステップ、3ヒット数|4ステップ、4ヒット数|4ステップ、6ヒット数|4ステップ、8ヒット|4ステップ、16ヒット|4ステップ、2ヒット|8ステップ、3ヒット|8ステップ、4ヒット|8ステップ、6ヒット|8ステップ、8ヒット|8ステップ、16ヒット|8ステップ、32ヒット|8ステップ

#### その他の情報

オーディオトラックとMIDIトラックに適用されます。スケールフィルタリングがオンの場合、繰り返される音符は現在選択されているスケールにフィルタリングされます。

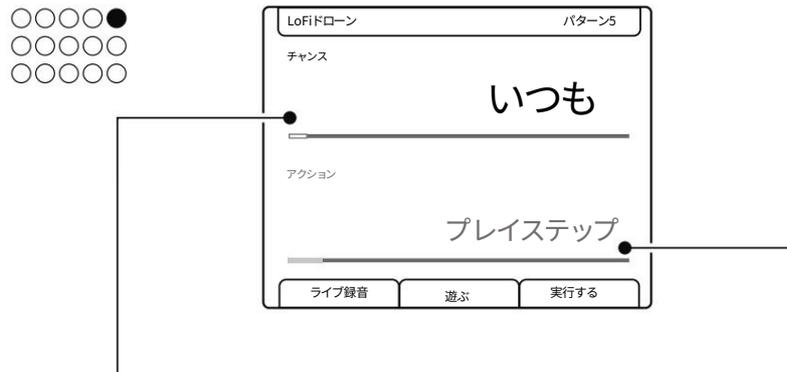
#### MIDIモード

MIDI / SynthモードでもRepeat Gridオプションは利用可能です。このパラメータノブはどのモードでも同様ですが、状況によって多少の違いが生じる場合があります。

# パラメータ概要4

注記

## 4.14 チャンス / アクション。



### 主要パラメータ

チャンス

### 説明

選択したアクションの実行確率を設定することで、その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。実行するアクティビティがアクションとして選択されます。

### 範囲 / オプション

常時 - すべてのステップを実行します。  
90~10% の確率 - % の確率でイベントが実行されます。

最後にグループ化します。Xを再生 / Yをスキップ、Xをスキップ / Yを再生。

### その他の情報

オーディオおよび MIDI ステップで操作します。  
既存のステップを非破壊的に操作します。

### MIDIモード

MIDI / SynthモードでもChanceオプションは利用可能です。このパラメータノブはどのモードでも同様ですが、状況によって多少の違いが生じる場合があります。

### シンセモード

MIDI / SynthモードでもChanceオプションは利用可能です。このパラメータノブはどのモードでも同様ですが、状況によって多少の違いが生じる場合があります。

### 二次パラメータ

アクション

### 説明

ステップがトリガーされた後に実行されるアクション。

### 範囲 / オプション

Play Step - デフォルト状態。通常通りステップ再生します。  
Rnd X - ここで「X」はランダム化のパラメータです。  
Humanize - マイクルームをランダム化します。

### その他の情報

### MIDIモード

MIDI / Synthモードでもアクションオプションは利用可能です。このパラメータノブはどのモードでも同様ですが、状況によって多少の違いが生じる場合があります。

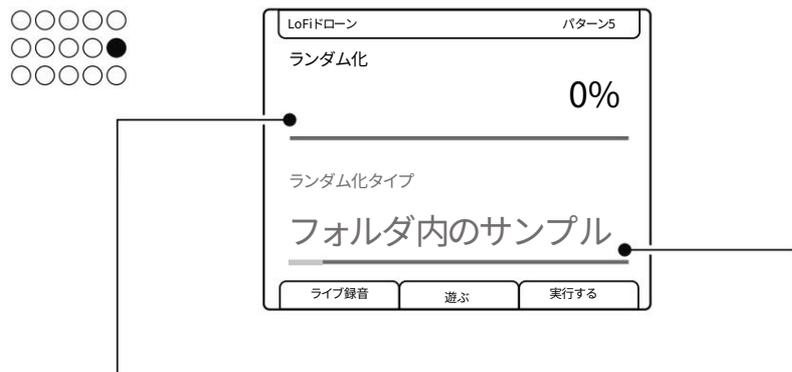
### シンセモード

「Rnd Cutoff CC」オプションは追加オプションです。これにより、「filter cutoff」に割り当てられたマクロにチャンスが適用できるようになります。

## 4パラメータの概要

### 4.15 ランダム化 / ランダム化タイプ。

注記



#### 主要パラメータ

##### ランダム化

#### 説明

ランダム化の強さ。  
選択したノートのパラメータのランダム化  
範囲 (ランダム タイプで設定)。

#### 範囲 / オプション

強度0~100%

#### その他の情報

パターンに動きと変化を加えます。

#### MIDIモード

MIDI / Synthモードでも、Randomizeオプションは引き続き使用できます。このパラメータノブはすべてのモードで同様ですが、状況によって多少の違いが生じる場合があります。

#### シンセモード

MIDI / Synthモードでも、Randomizeオプションは引き続き使用できます。このパラメータノブはすべてのモードで同様ですが、状況によって多少の違いが生じる場合があります。

#### 二次パラメータ

##### ランダム化タイプ

#### 説明

ランダム化によって影響を受けるステップ パラメータを設定します。

#### 範囲 / オプション

フォルダ内のサンプル、プール内のサンプル、サンプルの長さ、テクスチャ、1 オクターブ、2 オクターブ、ボリューム、スペース、Nuke、Duke Nuke。

#### その他の情報

#### MIDIモード

MIDI / Synthモードでも、Randomize Typeオプションは引き続き使用できます。このパラメータノブはすべてのモードで同様ですが、状況によって多少の違いが生じる場合があります。

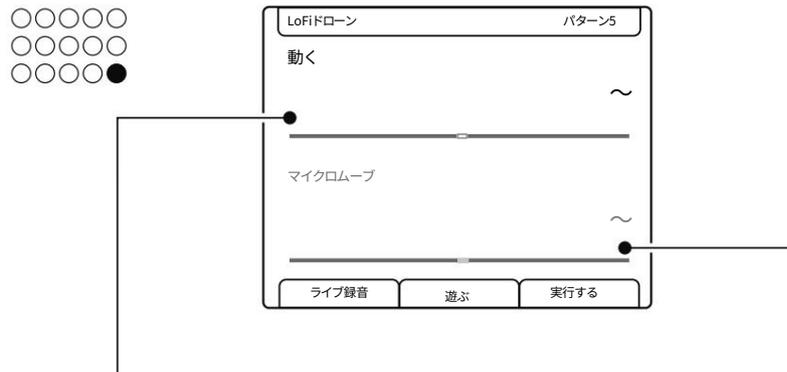
#### シンセモード

「フィルターCC/マクロ」オプションは追加オプションです。これにより、「フィルターカットオフ」に割り当てられたマクロにランダム化を適用できます。

# パラメータ概要4

注記

## 4.16 移動/マイクロ移動。



### 主要パラメータ

#### 動く

#### 説明

選択したステップをシーケンサー グリッド上で左または右に移動します。

#### 範囲 / オプション

回転時にステップを 1 ステップずつ早めたり、左に移動したり、遅めたり、右に移動したりします (移動)。

#### その他の情報

選択したステップを切り取って貼り付けることができます。この操作により、既存のステップは上書きされます。

#### MIDIモード

MIDI / SynthモードでもMoveオプションは利用可能です。このパラメータノブはどのモードでも同様ですが、状況によって多少の違いが生じる場合があります。

### 二次パラメータ

#### マイクロムーブ

#### 説明

選択したステップをシーケンサー グリッド上で小さい反復で左または右に移動します。

#### 範囲 / オプション

半音長以内でステップを早い/左または遅い/右に小さな反復で移動します (どちらの方向にも半音長以内)。

範囲は -11 から +11 です。

#### その他の情報

最初の数字はマイクロムーブを示します  
2 番目の数字はフルステップの長さです。  
オーディオおよび MIDI ステップに使用されます。

#### MIDIモード

Micromoveオプションは、MIDI / Synthモードでも使用できます。このパラメータノブはどのモードでも同様ですが、状況によって多少の違いが生じる場合があります。

注記

# 5

## サンプルとシンセ

Play+のオーディオサウンドエンジン、そしてインストゥルメントの核となるのは、サンプルとシンセサイザーモデルです。Play+は8つのオーディオトラックをカバーするために8ボイスで動作しますが、サンプルやシンセはパターン内の任意のステップに配置できるため、1トラックにつき1つのサウンドという制限はありません。Play+はオーディオサンプルを録音することはできませんが、サンプル編集機能は備えています。サンプルエンジンは内部的に16ビットステレオPCM WAVファイルで動作します。

WAVファイルは、16/24/32ビットモノラル/ステレオのサンプルレートでインポートでき、自動的に変換されます。Play+の主な目的は、楽曲の作成と完成、そしてライブセットの演奏をすぐに開始できるようにすることです。サンプルはmicroSDカードに保存されるため、プロジェクトで作業するには必ず挿入してください。各プロジェクトにはサンプルプールがあり、プロジェクトからオーディオサンプルにアクセスするには、サンプルプールにサンプルを追加する必要があります。迅速な操作性を維持するために、

音楽制作において、Play+は独自のサンプル管理アプローチを採用しています。個別のユーザーサンプルの使用も可能ですが、Play+専用のサンプルパックを使用することで、サンプルをインテリジェントに分析・認識することが可能です。

サンプルをサンプルパック形式に配置して組み立てる必要があります。Play+はサンプル管理のためのツールセットを提供し、サンプルを選択してパターンシーケンスに配置するための、迅速かつシンプルなワークフローを実現します。

Play+には、プロセスを迅速に実行するための多くのサンプルパックが付属しています。Play+には、3つの設定可能なシンセサイザーも搭載されています。各シンセサイザーに適用可能なシンセモデルが多数用意されており、パターンのシーケンスに使用できます。シンセモデルには、3つのアナログエミュレーションと1つのFMモデルが含まれます。今後、さらに多くのシンセモデルが利用可能になる予定です。各シンセサイザーには、定義されたノブにマクロとして割り当てられた調整可能なパラメーターセットがあります。

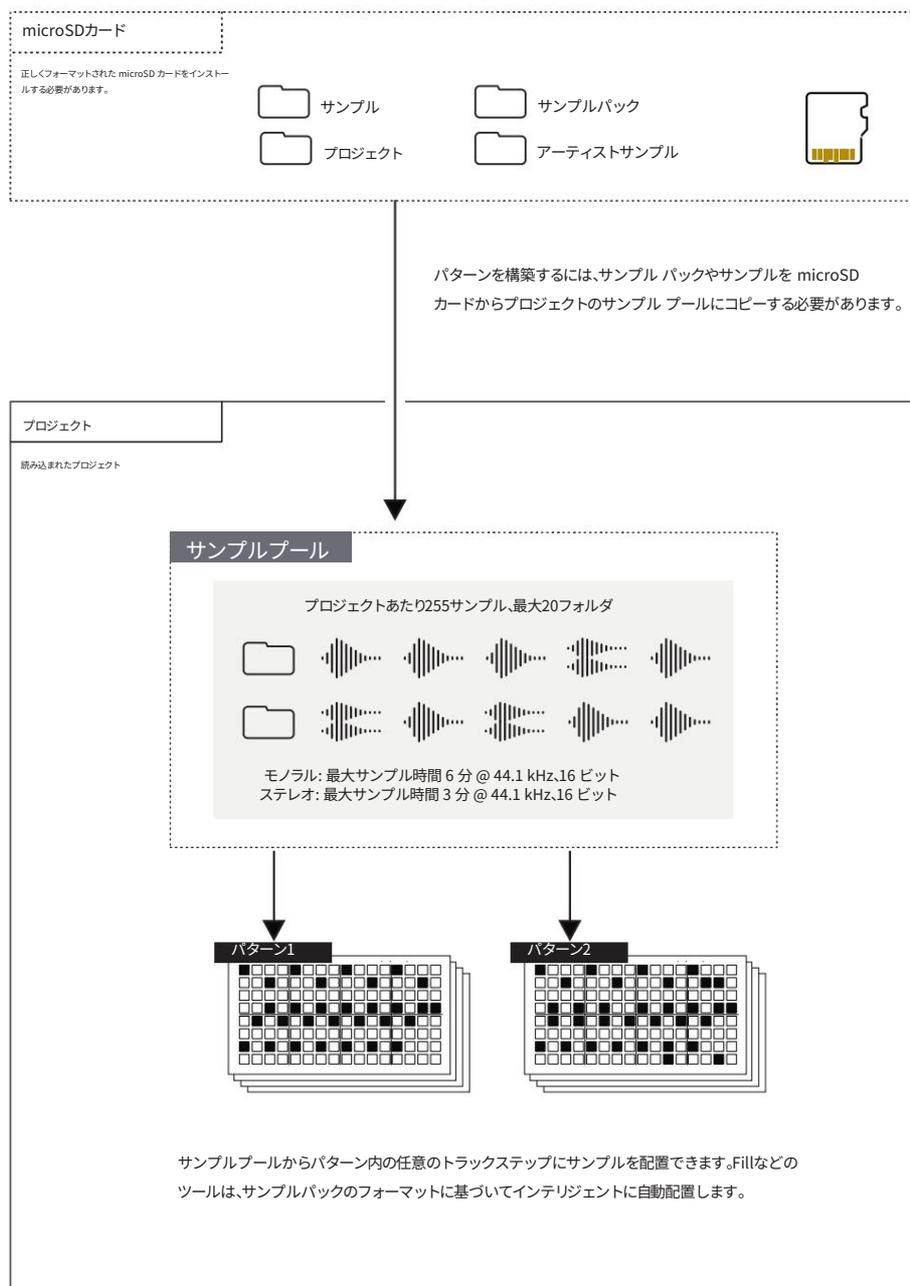
シンセごとにプリセットも用意されています。

## 5つのサンプルとシンセ

### 5.1 サンプルプール。

注記

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。

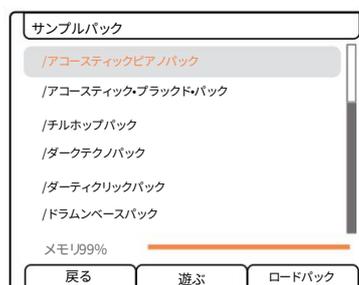


## サンプル&シンセ5

注記

### ■ サンプルプールにサンプルパックを追加する

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を戻ります。
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. 「サンプル パックのロード」オプションを強調表示し、(画面) を押して選択します。
6. サンプルパックのオプションのリストが表示されます。サンプルパックはローダーによって認識され、完全なフォルダとして表示・ロードされます。サンプルプールのメモリ状態も表示されます。(画面)を回して操作してください。
7. 目的のサンプル パック フォルダがハイライト表示され、先頭に「/」が表示されている状態で、[Load Pack]画面ボタンを押します。
  - サンプルパックは、それぞれのフォルダ構造とサンプルとともにサンプルプールにロードされます。パックごとに最大20個のフォルダが存在し、サンプルパックにはサブレベルフォルダが1つだけ存在します。
  - フォルダが既に存在する場合は、その旨を示すメッセージが表示され、コマンドはキャンセルされます。複数のサンプルパックをロードしようとした場合によく発生する現象です。
  - 利用可能なサンプルプールメモリがブラウザに表示されます。画面。サンプルプールのメモリ制限に達した場合、コマンドはキャンセルされます。一部のパックは、メモリ制限に達するまでロードされていた可能性があります。サンプルプールには最大255個のサンプルを配置できます。
  - オーディオ サンプル ファイルをハイライト表示しているときに (画面) を押すと、サンプル サウンドを試聴できます。



## 5つのサンプルとシンセ

注記

### ■ サンプルプールにユーザーサンプルを追加する

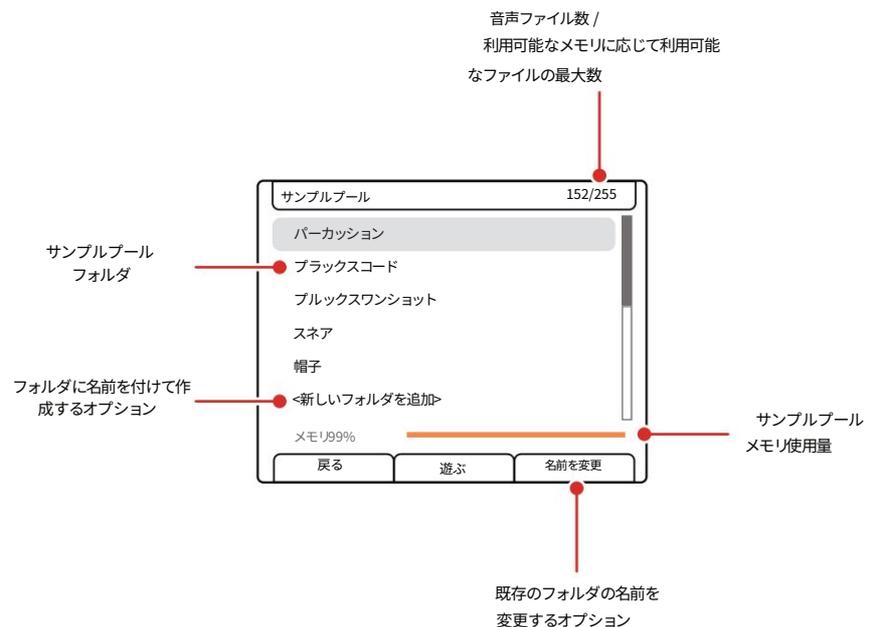
1. 作業するプロジェクトが開いていてアクティブであること、そしてユーザーサンプルがmicroSDカードにロードされていることを確認してください。「Samples」フォルダは、ユーザーサンプルフォルダのデフォルトの場所です。
2. (画面)ノブを押してオプションメニューを開きます。
3. (画面)を回してメニューオプションを移動します。メニューには、以前に移動した位置の階層が表示される場合があります。必要に応じて、[戻る]ボタンを押してメニュー階層を戻ります。
4. 「サンプル」オプションを強調表示し、(画面)を押して選択します。
5. 「ファイルまたはフォルダの読み込み」オプションを強調表示し、(画面)を押して選択します。
6. デフォルトの開始点はmicroSDの「SD/Samples」フォルダです  
カード。手動で事前に入力しない限り、空欄になっている場合があります。(画面)を回して移動し、必要に応じて[戻る]を押してください。
7. アーティストサンプルのセットもPolyendに付属しています  
microSDカード。microSDカードの「Samples」フォルダからレベルをバックアップし、「/..」をハイライト表示した状態で (画面)を押すことでアクセスできます。  
その後、アーティスト サンプルをナビゲートして選択できます。
8. (画面)を回して、ロードするフォルダまたはサンプルファイルをハイライトします。  
サンプルプール。[Shift]キーを押しながら (画面)を回すと、複数のフォルダまたはファイルを選択できます。オーディオWAVサンプルファイルをハイライト表示した状態で (画面)または画面左側のいずれかのボタンを押すと、サンプルサウンドを試聴できます。
9. [Load Wav]または[Load Folder]を押して、オーディオ ファイルまたはサンプルの完全なフォルダ  
ーを選択してロードします。
10. WAV オーディオ サンプルのみをロードする場合は、サンプル プールの保存先フォルダを選択  
する必要があります。
11. フォルダーとサンプルがサンプル プールにロードされます。
  - フォルダーがすでに存在する場合はメッセージが表示されます。
  - 利用可能なサンプルプールメモリがブラウザに表示されます  
画面。サンプルプールのメモリ制限に達した場合、コマンドはキャンセルされます。ファイル  
とフォルダの一部はまだ読み込まれている可能性があります。
  - ユーザーサンプルの構造は、  
サンプルパック。これらはPlay+で問題なく動作しますが、Play+形式のサンプルパックに適用  
される自動化機能の恩恵を受けられない可能性があります。

# サンプル&シンセ5

注記

## ■ サンプルプールの表示

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を戻ります。
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. 「サンプル プールの表示」オプションを強調表示し、(画面)を押して選択します。
6. Play+で名前が付けられたサンプルパックのフォルダのリストが表示されます。慣例的なスタイル。フォルダ構造内を移動するには、(画面)と[戻る]を押します。
7. WAVファイルはブラウザで試聴できます。オーディオサンプルファイルをハイライト表示した状態で、(画面)または画面左側のいずれかのボタンを押すと、サンプルのオーディオが再生されます。
8. メモリ使用量とロードされたファイルの数が表示されます。サンプルプール。
9. サンプルプールに新しいフォルダを手動で作成するか、フォルダ名の変更も可能です。



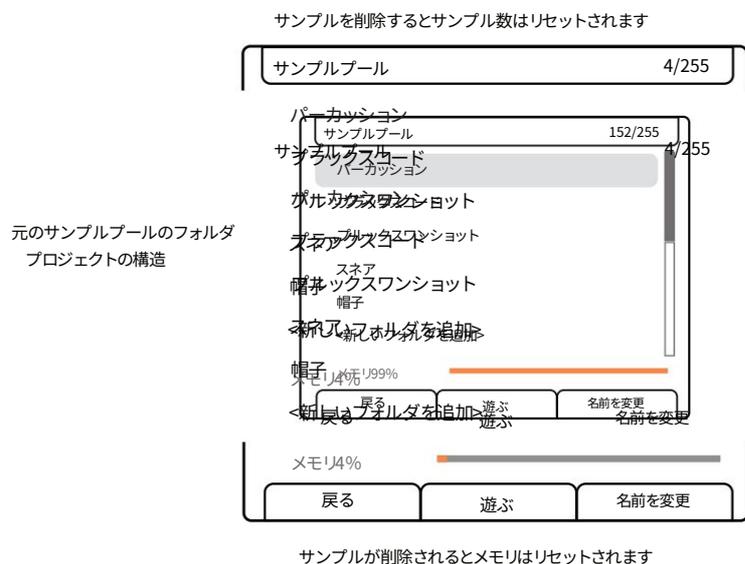
## 5つのサンプルとシンセ

注記

新規プロジェクトを作成すると、サンプルはmicroSDカードからオンボードのサンプルプールメモリにプリロードされます。プロジェクトの開発が進みパターンが生成されると、未使用のサンプルが残ることがよくあります。これらは貴重なメモリとサンプル数を消費し、プロジェクトあたりの最大サンプル数は255サンプルです。「サンプル」メニューには、未使用のサンプルをサンプルプールから簡単に削除するオプションがあります。サンプルはmicroSDカード上にそのまま保持されますが、サンプルプールからは削除されます。

### ■ プロジェクトの未使用サンプルを削除する

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. 「未使用のサンプルを削除」オプションを強調表示し、(画面)を押して選択します。
6. この処理により、プロジェクトパターンで使用されていないサンプルがサンプルプールから削除されます。これらのサンプルはサンプルプールから削除されるだけで、SDカードにはそのまま残ります。サンプルプールのファイル数とメモリ使用量はこれを反映し、変更されます。サンプルプール内のフォルダ構造は変更されませんが、サンプルを選択する際に（サンプル）ノブを使用する際に、空の場合は表示されません。



## サンプル&シンセ5

注記

### ■ サンプルプールからサンプルまたはフォルダを削除する

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. 「サンプル プールの表示」オプションを強調表示し、(画面) を押して選択します。  
この削除プロセスは、microSD カードのファイルまたはフォルダには適用できません。
6. Play+で名前が付けられたサンプルパックのフォルダのリストが表示されます。  
慣例的なスタイル。フォルダ構造内を移動するには、(画面)と[戻る]を押します。
7. サンプルファイルを削除します。
  - 削除するファイルをハイライト表示します。[Shift]キーを押しながら回転 (画面)すると複数のファイルを選択できます。選択されたサンプルファイルはオレンジ色の文字で表示されます。
  - [Shift]キーを押しながら[Delete]キーを押すと、ファイルはサンプルプールから即座に削除されます。microSDカードにはそのまま残ります。
  - サンプルプール内に存在するが空のフォルダは、サンプル選択に (サンプル) ノブを使用するときには表示されません。
8. フォルダを削除します。
  - 削除するフォルダをハイライトします。サンプル内の個々のフォルダのみプールを選択して削除できます。
  - [Shift]キーを押しながら[Delete]キーを押すと、フォルダはサンプルプールから即座に削除されます。microSDカードにはそのまま残ります。

サンプル プールのファイル メニューでは、元に戻す/やり直しのオプションは使用できないことに注意してください。  
削除されたサンプルをサンプル プールに復元するには、microSD カードから再ロードする必要があります。

## 5つのサンプルとシンセ

注記

### ■ サンプルプールフォルダの作成または名前変更

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を戻ります。
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. 「サンプル プールの表示」オプションを強調表示し、(画面) を押して選択します。
6. Play+で名前が付けられたサンプルパックのフォルダのリストが表示されます。慣例的なスタイル。フォルダ構造内を移動するには、(画面)と[戻る]を押します。
7. 編集するには:-
  - 新しいフォルダを追加するには、フォルダの一番下までスクロールします (画面)を回して構造を変更します。「<新しいフォルダを追加>」を強調表示し、(画面)を押します。
  - 既存のフォルダの名前を変更するには、(画面)を回して編集するフォルダをハイライト表示します。対象のフォルダをハイライト表示し、[名前変更]ボタンを押します。
8. フォルダーに名前を付けたり、名前を変更したりするためのテキスト エディターのポップアップが表示されます。
9. フォルダ名を設定したら、画面左側の[Confirm]ボタンを押して名前を確認し、フォルダの作成または名前変更を行います。フォルダの最大数はサンプルパックごとに20個です。空のサンプルプールフォルダは、(Sample)ノブでサンプルを選択する際に表示されません。

### ■ ブラウザメニュー内でサンプルを試聴する

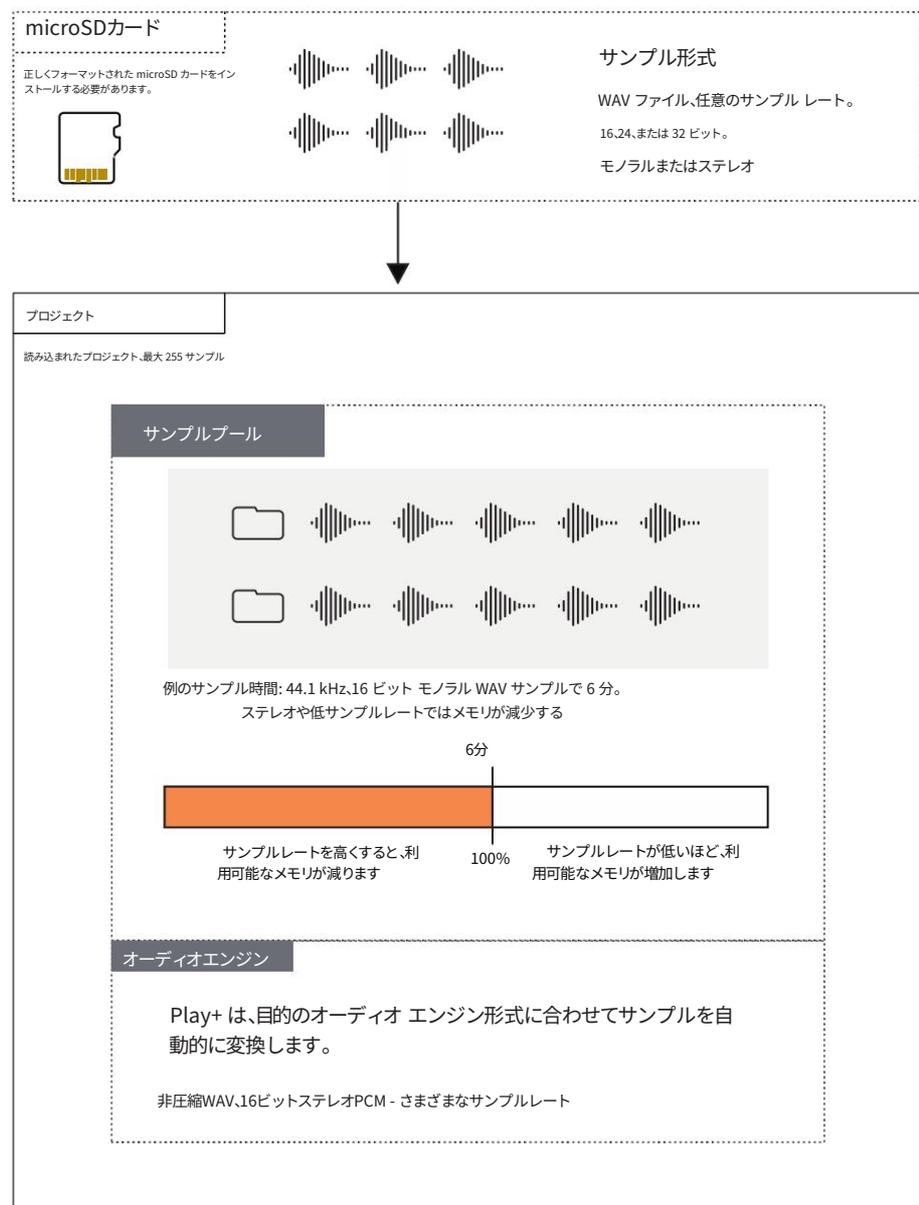
1. ハイライト表示されているサンプルを試聴するには、(スクリーン)ボタンを押すか、左側の[スクリーン]ボタンのいずれかを押します。サンプルの音が再生されます。
2. ブラウジング中に、(画面)ボタンまたは[画面]左ボタンのいずれかを押したまま、(画面)を回してサンプルをスクロールします。通常は、[画面]左ボタンを押しながら(画面)を回すと、より簡単かつ迅速に操作できます。

# サンプル&シンセ5

注記

## 5.2 サンプル形式。

Play+は様々な形式のWAVサンプルに対応しています。内部オーディオエンジンは、様々なサンプルレートの非圧縮16ビットステレオPCMファイルで動作します。変換は内部オーディオエンジンに合わせて自動的に実行されます。サンプルプールの容量は保存されるファイルの種類によって異なりますが、通常、16ビット、44.1kHzモノラルWAVの場合は6分、ステレオの場合は3分です。サンプルレートが低いほどメモリ使用量は少なくなりますが、音質も低下します。1つのプロジェクトには最大255個のサンプルを保存できます。



## 5つのサンプルとシンセ

### 5.3 サンプル パック。

注記

Play+のサンプルパックは、Play+のワークフロー内で動作するように特別にフォーマットされており、そのフル機能セットへのインテリジェントな統合を最大限に活用できます。もちろん、ユーザーサンプルも使用でき、より任意のフォーマットにすることができます。Play+がサンプルパックを完全に認識して統合するには、厳密な基準を満たす必要があります。これは、公式ファクトリーパックと拡張機能で考慮されるだけでなく、互換性のあるカスタムサンプルパックを作成する際にも考慮する必要があります。

#### Play+ 対応サンプルパックのチェックリスト

必須?条件	説明
最大	1パックあたり255個のサンプル
フォルダごとに10~20個のサンプルを推奨	
最大	1パックあたりフォルダー20個。
最大	バックごとにサブフォルダー レベルが1つあります。 構造には、1レベルのサブフォルダを持つメイン フォルダが必要です (例: 楽器の場合)。サブフォルダ内に追加のサブフォルダはありません (2)。
おすすめ	WAV 形式、16 ビット、44.1kHz、ステレオまたはモノラル。 その他の WAV 形式 (24 ビット、32 ビット、さまざまなサンプル レート) は、Play+ によって自動的にオーディオ エンジン形式に変換されます。
絶対	0 dB サンプルの音量レベル。
絶対	メロディック サンプルの C ノート ピッチ チューニング。 ノートパラメータは、サンプルの元のピッチが C4 であると想定しています。
絶対	パーカッション フォルダーの名前には、Kick、Snare、または HiHat などの正確な単語を含める必要があります。 ビートフィルアルゴリズムを使用する場合、テキストはフォルダ名の文字列内に収まる必要があります (1)。
絶対	サンプル/フォルダーを含むパックは、定義された「サンプル パック」フォルダー内の microSD に配置する必要があります。

(1) ビートフィル文字列を持つフォルダが複数存在する場合、アルゴリズムはフォルダ構造の最上位にあるトップフォルダを使用する。

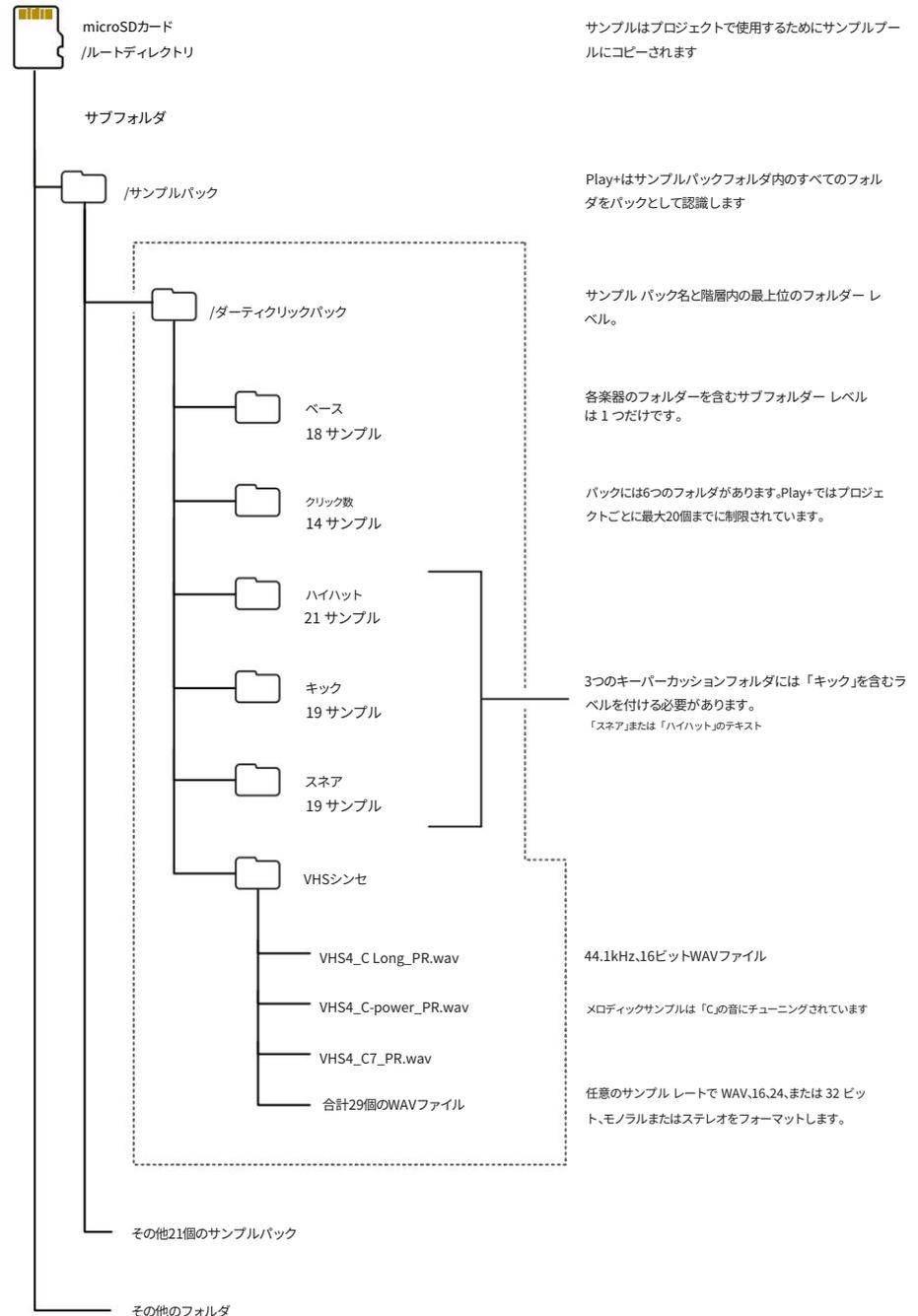
(2) 複数層のサブフォルダが存在する場合、ローダーツールによってサンプルプールにロードされるのは最初のサブフォルダレベルのみです。

# サンプル&シンセ5

注記

## 5.4 サンプル パックの分解。

サンプルパックは、Play+の機能を最大限に活用するために、特定のフォーマットと構造で構築されています。コンポーネントと構造の例として、ファクトリーライブラリのDirty Click Packを示します。



## 5つのサンプルとシンセ

### 5.5 サンプル選択の概要。

注記

サンプルを使用するための Play+ ワークフローは、「選択と配置」プロセスから始まります。したがって、最初のステップは、パターンを作成するためにグリッドに配置するサンプルを選択することです。サンプルには、編集可能ないくつかのパラメータがあります。選択されたサンプルとその他のパラメータ設定はバッファメモリに保持され、シーケンサーで連続的に繰り返し配置できるようになります。シーケンサーのステップとトラックの選択が解除され、サンプルとその他のパラメータ設定がまとめて編集され、ステップ配置の準備が整った状態を「ワークステップ」と呼びます。

#### ■ サンプルを選択して編集したり、シーケンサーに配置する

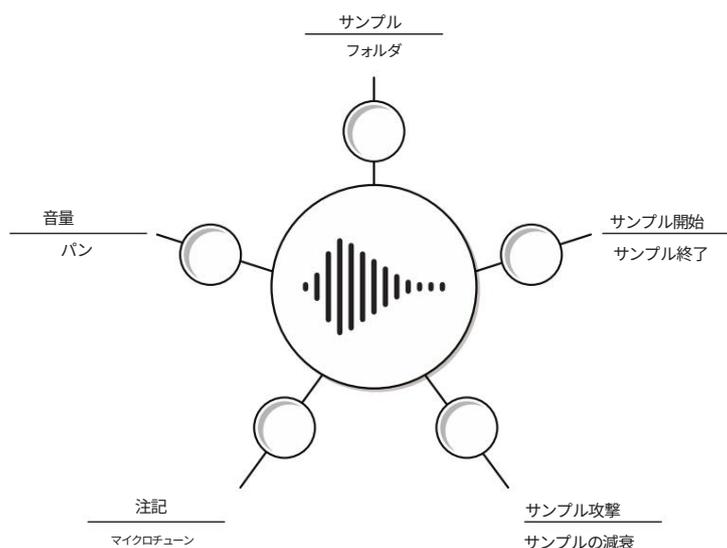
1. 作業するプロジェクトが開いておりアクティブであり、サンプル プールにサンプルが取り込まれていることを確認します。
2. ステップまたはトラックが選択されていないことを確認します。
3. サンプル/フォルダ画面で（フォルダ）をダブルタップしてフォルダパラメータを選択します。これにより、サンプルを選択するサンプルフォルダを選択できます。（フォルダ）を回してサンプルプールフォルダを選択します。サンプルを含むフォルダのみが表示されます。
4. （サンプル）をタップしてサンプルパラメータを選択します。また、左上または左下の[スクリーン]ボタンを押すと、サンプルとフォルダのパラメータオプションの選択が切り替わります。
5. （サンプル）を回してサンプル選択を移動します。また、（スクリーン）を回すと、画面上で現在選択されているフォーカスパラメータを調整できます。シーケンサーが停止しているときに、ブラウジングしながらサンプルを試聴します。
6. サンプルを選択すると、サンプルに関連するいくつかのパラメータを編集できます。シーケンサーが停止し、再生されていない限り、編集中にサンプルを試聴できます。
7. グリッドパッドをタップしてサンプルをパターンに配置できます。

# サンプル&シンセ5

注記

## 5.6 サンプル関連パラメータ。

Play+で利用可能なプライマリパラメータとセカンダリパラメータの多くは、選択したサンプルに直接関連しています。これらは「ワークステップ」の一部として調整でき、パターン作成時のステップに適用できます。



### サンプルベースのパラメータ

パラメータ	主要な / 二次	説明
サンプル	主要な	フォルダーから選択されたアクティブなサンプル。
フォルダ	サンプルを選択するためのセカンダリ	サンプル プール フォルダー。
サンプル開始プライマリ		サンプルの開始位置 (ミリ秒単位)。合計継続時間に対する位置をミリ秒単位で表示します。
サンプル終了セカンダリ		サンプルの開始位置 (ミリ秒単位)。合計継続時間に対する位置をミリ秒単位で表示します。
サンプル攻撃プライマリ		アタック - サンプル開始時のフェードイン位相 (%)。
サンプル減衰二次減衰 - サンプル終了時のフェードアウト位相 (%)。		
注記	主要な	元のサンプルのピッチを基準に、半音単位でノートを調整します。元のルートノートは「C4」と仮定します。
マイクロチューン	セカンダリ	チューンは、+/-100 セントの範囲でセント単位で音符を調整します。
音量	主要な	現在のレベルを基準にサンプルの音量レベルを調整します。0dB は元のレベルを示します。
パン	二次	ステレオの左から右へのパノラマを 100L - センター - 100R の範囲で調整します。

サンプル編集では、パラメータを調整するときにサウンドを試聴します。シーケンサーを停止する必要があります。

## 5つのサンプルとシンセ

### 5.7 シンセサイザーオプション

注記

Play+には3つのシンセサイザーズロットがあり、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。

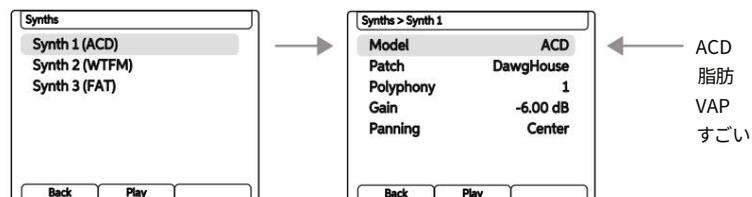
今後の OS アップデートで、さらに新しいシンセモデルが Play+ オプション リストに追加される予定です。

# サンプル&シンセ5

注記

## ■ シンセサイザーとモデルの設定

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)を押してオプションメニューを選択します。
3. (画面)を回してハイライトし、押して「シンセ」オプションを選択します。
4. 利用可能な3つのシンセサイザーのそれぞれに、4つのシンセモデルのいずれかを搭載できます。割り当てられています。これにより、オーディオスタイルとフォーマットが決まります。(画面)を回してハイライトし、いずれかのシンセを選択します。
5. 利用可能な3つのパラメータが表示されます。(画面)コントロールを使用してオプションを選択し、変更します。
  - モデル: シンセに割り当てる利用可能なモデルを選択します。
  - パッチ: 定義されたモデルのパッチを選択します。パッチ  
特定のサウンドを保存するために使用するパラメータ設定。これらはmicroSDカードに保存され、サウンドスタイルとユーザーが利用できるパラメータマクロを決定します。
  - ポリフォニー: シンセに割り当てられたボイス数。最大8  
Play+では、すべてのシンセサイザーで合計1200のポリフォニー音色を利用できます。  
8つのボイスはシンセごとに分割されて割り当てられます(例: Synth 1 = 3, Synth 2 = 3, Synth 3 = 2)。
  - ゲイン: シンセのオーディオゲインを調整します。
  - パンニング: シンセのステレオの広がりを調整します。



## 5つのサンプルとシンセ

注記

### ■ 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. 4つのシンセサイザーそれぞれで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。

例: シンセパターン

MIDI / シンセ モードは紫色の機能ボタンで示されます。

トラック 1 - シンセ 1  
トラック 2 - シンセ 2  
トラック 3 - シンセ 3  
トラック 4 - オールシンセ

3つのシンセが用意されており、それぞれにシンセモデルを割り当てることができます。ステップはパッドの色で示されます。

-  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。
-  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。

# サンプル&シンセ5

注記

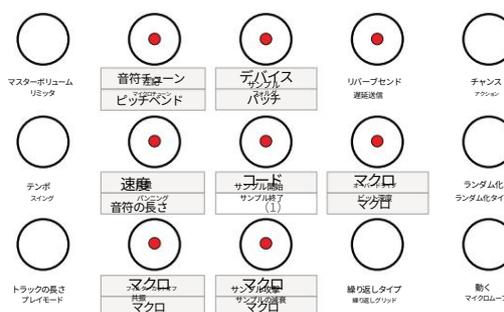
## ■ シンセマクロパラメータの調整

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. [パッド]を押してステップに配置するか、[パッド]を押したままにして編集します。一般的なパラメータセットを編集すると、ワークステップの設定に影響します。
4. 選択したシンセによってパッドの色が決まります: シンセ1、バイオレット; シンセ2、黄色、シンセ3、緑。
5. シンセパラメータは6つのマクロコントロールに割り当てられます  
Play+ノブに割り当てられ、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。
6. パラメータを変更するには、それぞれのノブを調整します。6つのノブの機能はパッチ内で決定されます。
7. パッチを変更するには、(Sample) をタップします。Synth 1,2、または 3 が選択されている場合、パッチオプションが利用可能になります。パッチはシンセごとに定義されます。下部のパラメータでパッチを調整します。左下の [Screen] ボタンをタップするか、(Sample) をダブルタップしてパラメータを選択し、回して編集します。

### シンセトラックパラメータ

MIDI / 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



マクロを使用すると、6つのノブにさまざまなパラメータを割り当てることのできるため、固定パラメータの割り当てを使用する場合よりもパッチの柔軟性が向上します。

MIDI / シンセモードでは、「フィルターカットオフ」オプションに割り当てられたマクロにチャンスとランダムイズ機能を適用できます。フィルターCC/マクロはランダムイズタイプのオプションとして、Rnd Cutoff CCはチャンスアクションとして使用できます。

(1) 将来の使用のために留保される。

## 5つのサンプルとシンセ

### 5.8 シンセサイザー パッチ エディターの基本。

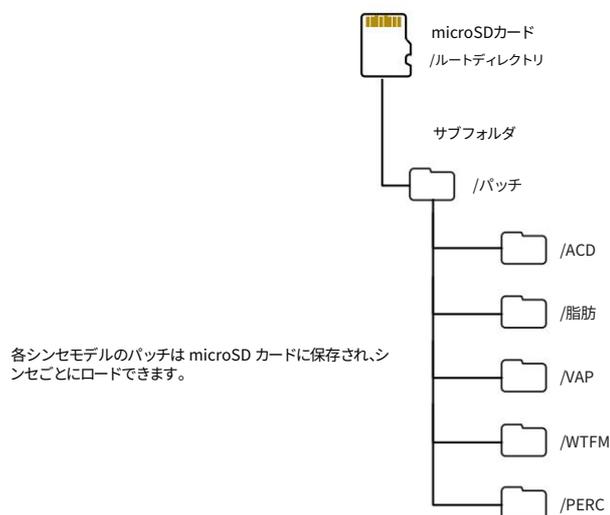
注記

Play+には3つのシンセサイザーが搭載されており、パッチを使って正確なサウンドを定義します。各パッチは、割り当てられたシンセモデルを象徴するものです。マクロノブからパラメータを直接コントロールできます。パッチはPlay+パッチエディター内で作成・編集できます。マクロの割り当てとノブのパラメータ設定は、パッチごとに設定可能です。

3つのシンセが用意されており、それぞれに4つのシンセモデルのいずれかを割り当てることができます。



パッチエディターはシンセ設定にあります



各シンセモデルのパッチは microSD カードに保存され、シンセごとにロードできます。

# サンプル&シンセ5

注記

## ■ シンセサイザーの基本的なパッチコントロールの概要

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)を押してオプションメニューを選択します。
3. (画面)を回してハイライトし、押して「シンセ」オプションを選択します。
4. 利用可能な3つのシンセサイザーのそれぞれに、4つのシンセモデルのいずれかを搭載できます。割り当てられています。これにより、オーディオスタイルとフォーマットが決まります。(画面)を回してハイライトし、押してシンセのいずれかを選択します。
5. パッチを含む利用可能なパラメータが表示されます。(画面)コントロールを回して「パッチ」をハイライトします。
6. 「パッチ」をハイライトした状態で(画面)を押すと、パッチリストが表示されます。割り当てられたモデルで利用可能なパッチのみが利用可能です。
7. パッチを選択するには、(画面)を回してパッチをスクロールし、(画面)を押してパッチを選択し、シンセにロードします。
8. パッチをプレビューするには、(画面)を回してパッチをスクロールします。
  - 左上の[スクリーン]ボタンを押すと、ハイライト表示されているパッチをプレビューできます。上のボタンはC4の音符でプレビューします。
  - 左下の[スクリーン]ボタンを押すと、ハイライト表示されているパッチをプレビューできます。下のボタンはC2の音符でプレビューします。
9. パッチ管理のために、メインシンセメニューに戻ります。[Back]を押して必要です。
  - パッチを初期化するには、(画面)を回して「Init Patch」をハイライト表示します。(画面)を押して選択し、パッチをデフォルト状態に初期化します。
  - パッチを保存するには、(画面)を回して「パッチを保存」または「パッチに名前を付けて保存」をハイライトし、新しい名前を付けて保存します。(画面)を押して保存します。
  - 現在選択されているパッチを編集するには、(画面)を回して「パッチ編集」をハイライトします。(画面)を押すとパッチエディターが開き、パッチパラメータの設定にアクセスできます。

## 5つのサンプルとシンセ

### 5.9 シンセサイザー パッチの編集。

注記

パッチは空白のスタートポイントとして初期化し、編集することで新しいサウンドを作成できます。作成したパッチはmicroSDカードに保存できます。各シンセモデルには、ロードされたエンジン固有のパラメーターがいくつか用意されています。パッチエディターでパッチ設定を調整できます。

#### ■ パッチの編集

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)を押してオプションメニューを選択します。
3. (画面)を回してハイライトし、押して「シンセ」オプションを選択します。
4. 利用可能な3つのシンセサイザーのそれぞれに、4つのシンセモデルのいずれかを搭載できます。割り当てられています。これにより、オーディオスタイルとフォーマットが決まります。(画面)を回してハイライトし、押してシンセのいずれかを選択します。
5. パッチを初期化するか、編集するパッチをロードします。
6. 現在選択されているパッチを編集するには、(画面)を回して「編集」をハイライトします。「パッチ」を選択します。(画面)を押すとパッチエディタが開き、パッチパラメータの設定にアクセスできます。
7. (画面)を回してスクロールし、編集するパラメータを強調表示します。
8. リスト内で強調表示されたオプションのパラメータ値を調整するには、(テンポ)を回します。
9. 編集するパラメータを個別に選択するには、(Screen)ノブまたは左側の[Screen]ボタンのいずれかを押し、(Screen)を回してパラメータ値を調整します。
10. ビューキーボードを使用すると、パッチをプレビューできます。編集しました。表示モードを選択するには、[表示]を押します。

# サンプル&シンセ5

注記

各シンセモデルには指定されたパラメータセットがあり、その値によってパッチサウンドが定義されます。



関数	パラメータ範囲	説明
発振器	ソーミックス 0~100%	のこぎり波ミックス
発振器	スクエアミックス 0~100%	矩形波ミックス
発振器	サブミックス 0~100%	サブオシレーターミックス
発振器	ノイズミックス -100% ~ 100%	ノイズジェネレータミックス
発振器PW	0~100%	パルス幅
発振器	サブモード オプション	メイン発振器より 1 または 2 オクターブ低い方形波、パルス波、三角波のサブ発振器オプション
発振器	ピッチLFO -100%から100%	オシレーターのピッチに適用される LFO モジュレーションの量。
発振器PW Env	-100% ~ 100%	パルス幅エンベロープ。
オシレーター PW LFO	-100%から100%	発振器のパルス幅に適用される LFO モジュレーションの量、つまりパルス幅変調。
フィルター	切り落とす 20Hz - 20kHz	フィルターのカットオフ周波数。
フィルター	共振 0~100%	フィルターの共鳴量。
フィルター	タイプ オプション	フィルタータイプ: ローパスステート可変 12dB、ローパスステート可変 24dB、ローパス RD3。
フィルター	環境金額 -100% ~ 100%	フィルターエンベロープ量
フィルター	ノートトラック -200%から200%	演奏された音のピッチに基づいて適用されるモジュレーションの量。
フィルター	LFO量 -100%から100%	フィルターに適用される低周波発振器の変調量
増幅器	攻撃 0.00~10秒	アンプエンベロープアタックタイム
増幅器	減衰 0.00~10秒	アンプエンベロープの減衰時間
増幅器	持続する 0.00~100%	アンプエンベロープサステインレベル
増幅器	リリース 0.00~10秒	アンプエンベロープのリリース時間

## 5つのサンプルとシンセ

注記



続き

関数	パラメータ	範囲	説明
変調攻撃		0.00-10秒のモジュレーションエンベロープアタックタイム	
変調減衰		0.00-10秒のモジュレーションエンベロープの減衰時間	
モジュレーションサステイン		0.00-100% モジュレーションエンベロープサステインレベル	
モジュレーションリリース		0.00-10秒のモジュレーションエンベロープのリリースタイム	
変調周波数		0.1~100Hz 変調波の速度	
変調波形		オプション	変調波形: 三角波、正弦波、ランプ波 アップ; ランプダウン; スクエア; ランダムS&H
変調再トリガー		オプション	波形の再トリガー: フリー ランニングは継続的に実行されます。ワン ショットはノートがトリガーされると 1 回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。
声	グライドモード	オプション	ノート間のスライド: 常時、オーバーラップ、レガート (エンベロープはトリガーされません)、レガートオーバーラップ
声	グライドタイム	0.00 - 3 秒	ノート間のスライドの時間。
声	音量	0~200%	発振器音声の音量レベル
マクロ	攻撃		サンプルアタックノブのデフォルトマクロ
マクロ	減衰/放出		サンプルディケイノブのデフォルトマクロ
マクロ	オンレターミックス		ビット深度ノブのデフォルトマクロ
マクロ	フィルターカットオフ		フィルターカットオフノブのデフォルトマクロ
マクロ	フィルター共振		フィルターレゾナンスノブのデフォルトマクロ
マクロ	フィルター環境量		オーバードライブノブのデフォルトマクロ
マクロ	速度		ボリュームノブのデフォルトマクロ

## サンプル&amp;シンセ5

注記



関数	パラメータ範囲		説明
発振器	肥満	0~100	発振器スタイル
発振器	輝度	0~100	発振器スタイル
発振器	音色	0~100	発振器スタイル
発振器	LFO量	0~100%	LFOの適用量
発振器	ノイズ	0~100%	適用されるノイズの量
発振器	リセット	オプション	オンまたはオフ。オンの場合、各ノートトリガーでオンレーターサイクルがリセットされます。
フィルター	切り落とす	20Hz - 20kHz フィルターカットオフ周波数	
フィルター	共鳴0~100%	フィルターの共鳴量。	
フィルター	タイプ	オプション	ローパス MG 24dB、ローパス OB 24dB、ローパス OB 12dB のクラシック フィルターのエミュレーション。
フィルター	環境金額	-100% ~ 100% フィルターエンベロープ量	
フィルター	LFO量	-100%から100%	フィルターに適用される低周波発振器の変調量
アンプEnvアタック		0.00~10秒	アンプエンベロープアタックタイム
アンプEnvディケイ		0.00~10秒	アンプエンベロープの減衰時間
アンプEnvサステイン		0.00~100%	アンプエンベロープサステインレベル
アンプEnvリリース		0.00~10秒	アンプエンベロープのリリース時間
フィルター環境	攻撃	0.00~10秒	フィルターエンベロープのアタックタイム
フィルター環境	減衰	0.00~10秒	フィルターエンベロープの減衰時間
フィルター環境	持続する	0.00~100%	フィルターエンベロープのサステインレベル
フィルター環境	リリース	0.00~10秒	フィルターエンベロープのリリース時間
LFO	頻度	0.1~100Hz	変調波の速度
LFO	波形	オプション	変調波形: 三角波、正弦波、ランプ波 アップ; ランプダウン; スクエア; ランダムS&H
LFO	再トリガー	オプション	波形の再トリガー: フリー ランニングは継続的に実行されます。ワン ショットはノートがトリガーされると1回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。

## 5つのサンプルとシンセ

注記



続き

関数	パラメータ	範囲	説明
声	グライドモード	オプション	ノート間のスライド: 常時、オーバーラップ、レガート (エンベロープはトリガーされません)、レガートオーバーラップ
声	グライドタイム	0.00 - 3 秒	ノート間のスライドの時間。
声	音量	0~200%	発振器音声の音量レベル。
マクロ	攻撃		サンプルアタックノブのデフォルトマクロ
マクロ	減衰/放出		サンプルディケイノブのデフォルトマクロ
マクロ	モーション		ビット深度ノブのデフォルトマクロ
マクロ	フィルターカットオフ		フィルターカットオフノブのデフォルトマクロ
マクロ	フィルター共振		フィルターレゾナンスノブのデフォルトマクロ
マクロ	フィルター環境量		オーバードライブノブのデフォルトマクロ
マクロ	速度		ボリュームノブのデフォルトマクロ

## サンプル&amp;シンセ5

注記



関数	パラメータ範囲	説明
発振器	ミックス	-100% ~ 100% オシレーターミックス
発振器	形状1	0~100 オシレーター1のシェイプ。三角波、ノコギリ波、矩形波の間でモーフを設定します。
発振器	形状2	0~100 オシレーター2のシェイプ。三角波、ノコギリ波、矩形波の間でモーフを設定します。
発振器 PW 1		-50から50 発振器1のパルス幅
発振器 PW 2		-50から50 発振器2のパルス幅
発振器	曲1	-36から36番 オシレーター1 半音単位でのチューニング
発振器	曲2	-36から36番 オシレーター2 半音単位でのチューニング
発振器	微調整	-100から100 セント単位での微調整
発振器	デチューン	0~100°C セント単位のデチューン
発振器	ノイズ	0~100% ノイズ量
発振器	同期	オプション オンに設定すると、オシレーター2はオシレーター1の各サイクルでリセットされます(オシレーター1はピッチを制御します)。
発振器	リセット1	オプション オシレーター1の波形をノートオン、オン、またはオフでリセット
発振器	リセット2	オプション オシレーター2の波形をノートオン、オン、またはオフでリセット
フィルター	切り落とす	20Hz - 20kHz フィルターのカットオフ周波数。
フィルター	共鳴0~100%	共鳴量。
フィルター	タイプ	オプション ローパスMG 24dB、ローパスOB 24dB、ローパス SVF 12dB、ローパス SVF 24dB、ハイパス OB 24dB、ハイパス SVF 12dB、ハイパス SVF 24dB、ハイパス SVF 12dB、バンドパス OB 24dB、バンドパスOB 12dB、バンドパスSVF 24dB、バンドパスSVF 12dB、ノッチSVF 24dB、ノッチSVF 12dB、
フィルター	環境金額	-100% ~ 100% フィルターエンベロープ量
フィルター	ノートトラック	-200%から200% 演奏された音のピッチに基づいて適用されるモジュレーションの量。

## 5つのサンプルとシンセ

注記

UAP™

続き

関数	パラメータ範囲	説明
アンプEnvアタック	0.00-10秒	アンプエンベロープアタックタイム
アンプEnvディケイ	0.00-10秒	アンプエンベロープ減衰時間
アンプEnvサステイン	0.00~100%	アンプエンベロープサステインレベル
アンプEnvリリース	0.00~10秒	アンプエンベロープリリースタイム
封筒1	攻撃	0.00-10秒のアンプエンベロープアタックタイム
エンベロープ1ディケイ	0.00-10秒	アンプエンベロープ減衰時間
封筒1	持続する	0.00~100% アンプエンベロープサステインレベル
封筒1リリース	0.00~10秒	アンプエンベロープリリースタイム
エンベロープ2アタック	0.00-10秒	アンプエンベロープアタックタイム
エンベロープ2ディケイ	0.00-10秒	アンプエンベロープ減衰時間
エンベロープ2サステイン	0.00~100%	アンプエンベロープサステインレベル
エンベロープ2リリース	0.00~10秒	アンプエンベロープリリースタイム
LFO 1	同期	オプション オンに設定すると、オシレーター 2 はオシレーター 1 の各サイクルでリセットされます (オシレーター 1 はピッチを制御します)。
LFO 1	比率	0~100 Hz
LFO 1	波形	オプション 変調波形: 三角波、正弦波、ランプアップ、ランプダウン、方形波、ランダム S&H
LFO 1	再トリガー	オプション 波形の再トリガー: フリー ランニングは継続的に実行されます。ワン ショットはノートがトリガーされると 1 回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。
LFO 2	同期	オプション オンに設定すると、オシレーター 2 はオシレーター 1 の各サイクルでリセットされます (オシレーター 1 はピッチを制御します)。
LFO 2	比率	0~100 Hz
LFO 2	波形	オプション 変調波形: 三角波、正弦波、ランプアップ、ランプダウン、方形波、ランダム S&H
LFO 2	再トリガー	オプション 波形の再トリガー: フリー ランニングは継続的に実行されます。ワン ショットはノートがトリガーされると 1 回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。

## サンプル&amp;シンセ5

注記



続き

関数	パラメータ範囲	説明
変調ソース1	オプション	モジュレーションソースオプション: Amp Env; Env1 (fltr); Env2; LFO1; LFO2
変調宛先1	オプション	変調先オプション: Osc1 PWM; Osc2 PWM; Osc Mix; フィルターカットオフ; アンブEnv サステイン; フィルターエンベロープ サステイン; ウェーブエンベロープ サステインボリューム; オシレーター1 ピッチ; オシレーター2 ピッチ; フィルターEnvディケイ; ノイズボリューム; オシレーター1 シェイプ; Osc2 シェイプ
変調量1	-100% ~ 100% の変調量	
変調ソース2	オプション	モジュレーションソースオプション: Amp Env; Env1 (fltr); Env2; LFO1; LFO2
変調宛先2	オプション	変調先オプション: Osc1 PWM; Osc2 PWM; Osc Mix; フィルターカットオフ; アンブEnv サステイン; フィルターエンベロープ サステイン; ウェーブエンベロープ サステインボリューム; オシレーター1 ピッチ; オシレーター2 ピッチ; フィルターEnvディケイ; ノイズボリューム; オシレーター1 シェイプ; Osc2 シェイプ
変調量2	-100% ~ 100% の変調量	
変調ソース3	オプション	モジュレーションソースオプション: Amp Env; Env1 (fltr); Env2; LFO1; LFO2
変調宛先3	オプション	変調先オプション: Osc1 PWM; Osc2 PWM; Osc Mix; フィルターカットオフ; アンブEnv サステイン; フィルターエンベロープ サステイン; ウェーブエンベロープ サステインボリューム; オシレーター1 ピッチ; オシレーター2 ピッチ; フィルターEnvディケイ; ノイズボリューム; オシレーター1 シェイプ; Osc2 シェイプ
変調量3	-100% ~ 100% の変調量	
変調ソース4	オプション	モジュレーションソースオプション: Amp Env; Env1 (fltr); Env2; LFO1; LFO2
変調宛先4	オプション	変調先オプション: Osc1 PWM; Osc2 PWM; Osc Mix; フィルターカットオフ; アンブEnv サステイン; フィルターエンベロープ サステイン; ウェーブエンベロープ サステインボリューム; オシレーター1 ピッチ; オシレーター2 ピッチ; フィルターEnvディケイ; ノイズボリューム; オシレーター1 シェイプ; Osc2 シェイプ
変調量4	-100% ~ 100% の変調量	
変調ソース5	オプション	モジュレーションソースオプション: Amp Env; Env1 (fltr); Env2; LFO1; LFO2
変調宛先5	オプション	変調先オプション: Osc1 PWM; Osc2 PWM; Osc Mix; フィルターカットオフ; アンブEnv サステイン; フィルターエンベロープ サステイン; ウェーブエンベロープ サステインボリューム; オシレーター1 ピッチ; オシレーター2 ピッチ; フィルターEnvディケイ; ノイズボリューム; オシレーター1 シェイプ; Osc2 シェイプ
変調量 5	-100% ~ 100% の変調量	

## 5つのサンプルとシンセ

注記

UAP™

続き

関数	パラメータ範囲	説明
変調ソース6	オプション	モジュレーションソースオプション: Amp Env; Env1 (fltr); Env2; LFO1; LFO2
変調宛先6	オプション	変調先オプション: Osc1 PWM; Osc2 PWM; Osc Mix; フィルターカットオフ; アンブEnv サステイン; フィルターエンベロープ サステイン; ウェーブエンベロープ サステインボリューム; オシレーター1 ピッチ; オシレーター2 ピッチ; フィルターEnvディケイ; ノイズボリューム; オシレーター1 シェイプ; Osc2 シェイプ
変調量6	-100% ~ 100% の変調量	
声	グライドモードのオプション	ノート間のスライド: 常時、オーバーラップ、レガート (エンベロープはトリガーされません)、レガートオーバーラップ
声	グライドタイム	0.00 - 3秒
声	音量	0~200%
マクロ	攻撃	サンプルアタックノブのデフォルトマクロ
マクロ	減衰/ リリース	サンプルディケイノブのデフォルトマクロ
マクロ		ビット深度ノブのデフォルトマクロ
マクロ	フィルターカットオフ	フィルターカットオフノブのデフォルトマクロ
マクロ	フィルター 共振	フィルターレゾナンスノブのデフォルトマクロ
マクロ	フィルター環境 額	オーバードライブノブのデフォルトマクロ
マクロ	速度	ボリュームノブのデフォルトマクロ

## サンプル&amp;シンセ5

注記

WTFM™

関数	パラメータ範囲		説明
発振器	FM	0%~1000%の周波数変調	
発振器	比率1	0.25 - 12	発振器1のFM比
発振器	比率2	0.25 - 12	発振器2 FM比
発振器	形状1	0~100	Osc 1シェイプのウェーブテーブル内の位置
発振器	形状2	0~100	Osc 2シェイプのウェーブテーブル内の位置
発振器	キャラクター1	オプション	ウェーブテーブルシェイプの行: スムージング。 よりシャープに、よりワイルドに、1を追加、2を追加、3を追加、追加 5; 7を追加; 11を追加
発振器	キャラクター2のオプション		ウェーブテーブルシェイプの行: スムージング。 よりシャープに、よりワイルドに、1を追加、2を追加、3を追加、追加 5; 7を追加; 11を追加
発振器	フィードバック 1 0-100%		オペレーター1のフィードバック
発振器	フィードバック 2 0-100%		オペレーター2のフィードバック
発振器	フィードバック2>1 0-100%		オペレーター 2 から 1 へのフィードバック
発振器	微調整1	-100~100°C	オペレーター1のセント単位での微調整
発振器	ファインチューン2	-100~100°C	オペレーター2のセント単位の微調整
発振器	リセット1	オプション	オシレーター1の波形をノートオン、オン、またはオフでリセット
発振器	リセット2	オプション	オシレーター2の波形をノートオン、オン、またはオフでリセット
発振器	オーバーサンプリングオプション		プレフィルター x2 オーバーサンプリングのオンまたはオフ。
フィルター	切り落とす	20Hz - 20kHz	フィルターカットオフ周波数
フィルター	共鳴0~100%		共振
フィルター	タイプ	オプション	ローパスMG 24dB、ローパスOB 24dB、 ローパス OB 12dB、ローパス SVF 24dB、 ローパス SVF 12dB、ハイパス OB 24dB、ハイ パス OB 12dB、ハイパス SVF 24dB、ハイパス SVF 12dB、バンドパス OB 24dB、バンド OB/パス12dB、バンドパスSVF24dB、 バンドパスSVF 12dB、ノッチSVF 24dB、 ノッチSVF 12dB、
フィルター	環境金額	-100% ~ 100%	フィルターエンベロープ量
フィルター	ノートトラック	-200% から 200%	演奏された音のピッチに基づいて適用されるモジュレーション の量。

## 5つのサンプルとシンセ

注記

WTFM™

続き

関数	パラメータ範囲	説明
アンプEnvアタック	0.00-10秒	アンプエンベロープアタックタイム
アンプEnvディケイ	0.00-10秒	アンプエンベロープ減衰時間
アンプEnvサステイン	0.00~100%	アンプエンベロープサステインレベル
アンプEnvリリース	0.00~10秒	アンプエンベロープリリースタイム
封筒1 攻撃	0.00-10秒	アンプエンベロープアタックタイム
エンベロープ1ディケイ	0.00-10秒	アンプエンベロープ減衰時間
封筒1 持続する	0.00~100%	アンプエンベロープサステインレベル
封筒1リリース	0.00~10秒	アンプエンベロープリリースタイム
エンベロープ2アタック	0.00-10秒	アンプエンベロープアタックタイム
エンベロープ2ディケイ	0.00-10秒	アンプエンベロープ減衰時間
エンベロープ2サステイン	0.00~100%	アンプエンベロープサステインレベル
エンベロープ2リリース	0.00~10秒	アンプエンベロープリリースタイム
LFO 1 同期	オプション	オンに設定すると、オシレーター 2 はオシレーター 1 の各サイクルでリセットされます (オシレーター 1 はピッチを制御します)。
LFO 1 比率	0~100 Hz	
LFO 1 波形	オプション	変調波形: 三角波、正弦波、ランプアップ、ランプダウン、方形波、ランダム S&H
LFO 1 再トリガー	オプション	波形の再トリガー: フリー ランニングは継続的に実行されます。ワン ショットはノートがトリガーされると 1 回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。
LFO 2 同期	オプション	オンに設定すると、オシレーター 2 はオシレーター 1 の各サイクルでリセットされます (オシレーター 1 はピッチを制御します)。
LFO 2 比率	0~100 Hz	
LFO 2 波形	オプション	変調波形: 三角波、正弦波、ランプアップ、ランプダウン、方形波、ランダム S&H
LFO 2 再トリガー	オプション	波形の再トリガー: フリー ランニングは継続的に実行されます。ワン ショットはノートがトリガーされると 1 回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。

## サンプル&amp;シンセ5

注記

WTFM™

続き

関数	パラメータ範囲	説明
変調ソース1	オプション	モジュレーションソースオプション: Amp Env; Env1 (fltr); Env2; LFO1; LFO2
変調宛先1	オプション	モジュレーション先オプション: Osc1 ピッチ, Osc2 ピッチ, Op1 シェイプ, Op2 シェイプ, Op1 フィードバック, Op2 フィードバック, Op21 フィードバック, FM, フィルター カットオフ, アンブ エンベロープ サステイン, フィルター エンベロープ サステイン, ウェーブ エンベロープ サステイン, ポリユーム, フィルター エンベロープ ディケイ。
変調量1	-100% ~ 100% の変調量	
変調ソース2	オプション	モジュレーションソースオプション: Amp Env; Env1 (fltr); Env2; LFO1; LFO2
変調宛先2	オプション	モジュレーション先オプション: Osc1 ピッチ, Osc2 ピッチ, Op1 シェイプ, Op2 シェイプ, Op1 フィードバック, Op2 フィードバック, Op21 フィードバック, FM, フィルター カットオフ, アンブ エンベロープ サステイン, フィルター エンベロープ サステイン, ウェーブ エンベロープ サステイン, ポリユーム, フィルター エンベロープ ディケイ。
変調量2	-100% ~ 100% の変調量	
変調ソース3	オプション	モジュレーションソースオプション: Amp Env; Env1 (fltr); Env2; LFO1; LFO2
変調宛先3	オプション	モジュレーション先オプション: Osc1 ピッチ, Osc2 ピッチ, Op1 シェイプ, Op2 シェイプ, Op1 フィードバック, Op2 フィードバック, Op21 フィードバック, FM, フィルター カットオフ, アンブ エンベロープ サステイン, フィルター エンベロープ サステイン, ウェーブ エンベロープ サステイン, ポリユーム, フィルター エンベロープ ディケイ。
変調量3	-100% ~ 100% の変調量	
変調ソース4	オプション	モジュレーションソースオプション: Amp Env; Env1 (fltr); Env2; LFO1; LFO2
変調宛先4	オプション	モジュレーション先オプション: Osc1 ピッチ, Osc2 ピッチ, Op1 シェイプ, Op2 シェイプ, Op1 フィードバック, Op2 フィードバック, Op21 フィードバック, FM, フィルター カットオフ, アンブ エンベロープ サステイン, フィルター エンベロープ サステイン, ウェーブ エンベロープ サステイン, ポリユーム, フィルター エンベロープ ディケイ。
変調量4	-100% ~ 100% の変調量	
変調ソース5	オプション	モジュレーションソースオプション: Amp Env; Env1 (fltr); Env2; LFO1; LFO2
変調宛先5	オプション	モジュレーション先オプション: Osc1 ピッチ, Osc2 ピッチ, Op1 シェイプ, Op2 シェイプ, Op1 フィードバック, Op2 フィードバック, Op21 フィードバック, FM, フィルター カットオフ, アンブ エンベロープ サステイン, フィルター エンベロープ サステイン, ウェーブ エンベロープ サステイン, ポリユーム, フィルター エンベロープ ディケイ。
変調量 5	-100% ~ 100% の変調量	

## 5つのサンプルとシンセ

注記

WTFM™

続き

関数	パラメータ範囲	説明	
変調ソース6	オプション	モジュレーションソースオプション: Amp Env; Env1 (fltr); Env2; LFO1; LFO2	
変調宛先6	オプション	モジュレーション先オプション: Osc1 ピッチ、Osc2 ピッチ、Op1 シェイプ、Op2 シェイプ、Op1 フィードバック、Op2 フィードバック、Op21 フィードバック、FM、フィルター カットオフ、アンブ エンベロープ サステイン、フィルター エンベロープ サステイン、ウェーブ エンベロープ サステイン、ボリューム、フィルター エンベロープ ディケイ。	
変調量6	-100% ~ 100% の変調量		
声	グライドモードのオプション	ノート間のスライド: 常時、オーバーラップ、レガート (エンベロープはトリガーされません)、レガートオーバーラップ	
声	グライドタイム	0.00 - 3秒	音符間のスライドの時間。
声	音量	0~200%	発振器音声の音量レベル
マクロ	攻撃	サンプルアタックノブのデフォルトマクロ	
マクロ	減衰/ リリース	サンプルディケイノブのデフォルトマクロ	
マクロ	Opシェイプ	ビット深度ノブのデフォルトマクロ	
マクロ	フィルターカットオフ	フィルターカットオフノブのデフォルトマクロ	
マクロ	フィルター 共振	フィルターレゾナンスノブのデフォルトマクロ	
マクロ	フィルター環境 額	オーバードライブノブのデフォルトマクロ	
マクロ	速度	ボリュームノブのデフォルトマクロ	

# サンプル&シンセ5

注記

## PERC™

キックパーカッション要素は、パターン内のノート C4 でトリガーされます。

関数パラメータ		範囲	説明
キック	モデル	オプション	クラシック8、同期8、クラシック9
キック	ピッチ	C0-B8	音価に基づいたキックのピッチ。
キック	ボディウェーブ	オプション	正弦波 0%-100%、三角波 0%-100%、スクエア 0%-100%、スクエアFM 0%-100%、FM1 0%~100%、FM3 0%~100%、FM7 0%~100%、FM 11 0%-100%、tzFM1 0%-100%、txFM3 0%-100%、tzFM7 0%-100%、txFM11 0%~100%、グリッチ1 0%~100%、グリッチ2 0%~100%、グリッチ3 0%-100%、グリッチ4 0%-100%
キック	ボディアタック	0~10ミリ秒	キックトランジェントのアタックステージ時間
キック	体の腐敗	0~10秒	キックトランジェントの減衰段階の時間
キック	モッドディケイ	0~10秒	変調減衰時間
キック	Mod量	-100~+100	適用される変調量
キック	一時的音色	-100 ~ +100	過渡時の音色特性
キック	過渡レベル 0-100%		トランジェントのレベル設定

トムスのパーカッション要素は、パターン内の C0 ~ B3、C5 + の音符でトリガーされます。

関数パラメータ		範囲	説明
トムズ	モデル	オプション	クラシック、クラシック+、レゾナント
トムズ	ボディウェーブ	オプション	正弦波 0%-100%、三角波 0%-100%、スクエア 0%-100%、スクエアFM 0%-100%、FM1 0%~100%、FM3 0%~100%、FM7 0%~100%、FM 11 0%-100%、tzFM1 0%-100%、txFM3 0%-100%、tzFM7 0%-100%、txFM11 0%~100%、グリッチ1 0%~100%、グリッチ2 0%~100%、グリッチ3 0%-100%、グリッチ4 0%-100%
トムズ	ボディアタック	0~10ミリ秒	キックトランジェントのアタックステージ時間
トムズ	体の腐敗	0~10秒	キックトランジェントの減衰段階の時間
トムズ	モッドディケイ	0~10秒	変調減衰時間
トムズ	ピッチモッド	-1000~1000	ピッチ変調
トムズ	ウェーブモッド	-100~+100	適用される変調量
トムズ	トランジェント音色 0-200		過渡時の音色特性
トムズ	過渡レベル 0-100%		トランジェントのレベル設定

## 5つのサンプルとシンセ

注記

PERC™

続き

スネアパーカッション要素は、パターン内のノート D4 でトリガーされます。

関数パラメータ		範囲	説明
スネア	モデル	オプション	クラシック8、クラシック9、クラシック9+、モダン、モダン+
スネア	ピッチ	C0-B8	音価に基づいたスネアのピッチ。
スネア	トーン	0~100%	スネアの音色
スネア	ボディウェーブ	オプション	正弦波 0%-100%、三角波 0%-100%、スクエア 0%-100%、スクエアFM 0%-100%、FM1 0%~100%、FM3 0%~100%、FM7 0%~100%、FM 11 0%-100%、tzFM1 0%-100%、txFM3 0%-100%、tzFM7 0%-100%、txFM11 0%~100%、グリッチ1 0%~100%、グリッチ2 0%~100%、グリッチ3 0%-100%、グリッチ4 0%-100%
スネア	体の腐敗	0~10秒	スネアトランジェントの減衰段階の時間
スネア	スナップアタック	0~10ミリ秒	スネアのスナップのアタック段階の時間
スネア	スナップディケイ	0~10秒	スナップ減衰時間
スネア	スナップティンバー	0~100%	スナップステージ特有の音色
スネア	ボディ/スナップミックス	-100~+100	スナップとボディのトーンのバランス

ハイハットのパーカッション要素は、パターン内の E4 ~ G4 のノートでトリガーされます。

関数パラメータ		範囲	説明
ハイハット	モデル	オプション	クラシック、FM
ハイハット	音色	0-24	音色特性
ハイハット	クローズドディケイ	0~10秒	オープンハイハットの減衰段階の時間
ハイハット	オープンディケイ	0~10秒	クローズドハイハットの減衰段階の時間
ハイハット	減衰形状	0~100%	減衰曲線の形状
ハイハット	HPFカットオフ	10Hz - 20kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
ハイハット	LPFカットオフ	10Hz - 20kHz	ローパスフィルターのカットオフ周波数
ハイハット	音程	100 - 880Hz	ハイハットトーンステージのピッチ (Hz)
ハイハット	トーン/ノイズミックス	-100~+100	ハイハットノイズとトーンのバランス

# サンプル&シンセ5

注記



続き

シンバル パーカッション エLEMENTは、パターン内のノート A4 でトリガーされます。

関数パラメータ	範囲	説明
シンバル モデル	オプション	クラシック、FM
シンバル 音色	0-24	音色特性
シンバル ボディフィルター	500Hz-10kHz	ボディステージの周波数
シンバル インパクトフィルター	500Hz-10kHz	衝撃段階の周波数
シンバル 体の腐敗	0~10秒	体の段階の減衰時間
シンバル 衝撃減衰 0~10秒		衝突段階の減衰時間
シンバル 音程	80Hz~880Hzの音 (Hz)	
シンバル トーン/ノイズミックス -100~+100		シンバルノイズとトーンのバランス
シンバル インパクト/ボディミックス -100~+100		シンバルのインパクトとボディステージのバランス

他のパーカッション要素は、パターン内のノート B4 でトリガーされます。

関数パラメータ	範囲	説明
パーカッションモデル	オプション	クラップ、クラップ+、マラカス、シェイカー、カウベル
パーカッションのバリエーション	0~100	打楽器の音の変化
パーカッションの音色	0~100	音色の音色特性
パーカッションの減衰	0-2秒	パーカッション要素の減衰段階の時間

## 5つのサンプルとシンセ

注記

PERC™

続き

関数パラメータ	範囲	説明
ミキサー キックレベル	0~200	音量レベル
ミキサー キックパン	L100-R100	左から右へのステレオパン
ミキサー キックディレイ	0~100	遅延送信
ミキサー キックリバーブ	0~100	リバーブセンド
ミキサー キックレベル	オプション	メイン、ポストオーバードライブ、ポストEQ
ミキサー トムレベル	0~200	音量レベル
ミキサー トムパン	L100-R100	左から右へのステレオパン
ミキサー トムディレイ	0~100	遅延送信
ミキサー トムリバーブ	0~100	リバーブセンド
ミキサー トムレベル	オプション	メイン、ポストオーバードライブ、ポストEQ
ミキサー スネアレベル	0~200	音量レベル
ミキサー スネアパン	L100-R100	左から右へのステレオパン
ミキサー スネアディレイ	0~100	遅延送信
ミキサー スネアリバーブ	0~100	リバーブセンド
ミキサー スネアレベル	オプション	メイン、ポストオーバードライブ、ポストEQ
ミキサー ハイハットレベル	0~200	音量レベル
ミキサー ハイハットパン	L100-R100	左から右へのステレオパン
ミキサー ハイハットディレイ	0~100	遅延送信
ミキサー ハイハットリバーブ	0~100	リバーブセンド
ミキサー ハイハットレベル	オプション	メイン、ポストオーバードライブ、ポストEQ

関数パラメータ	範囲	説明
FX ウェーブシェイパータイプのオプション		サチュレート、オーバードライブ、オーバードライブ+、ビッドクラッシュ、ビッドクラッシュ+
FX ウェーブシェイパー レベル0-100		ウェーブシェイパーのボリュームレベル
FX EQ 低域 80Hz	-18dB ~ +18dB 80Hz で dB 単位でブーストまたは減衰	
FX EQ ミッド 2.5kHz	-18dB ~ +18dB 2.5kHz で dB 単位でブーストまたは減衰	
FX EQ High 12kHz	-18dB ~ +18dB 12kHz で dB 単位でブーストまたは減衰	

# サンプル&シンセ5

注記



続き

マクロ オプションはモジュレーション スロットごとに繰り返されます。

関数	パラメータ範囲	説明
マクロ	マクロ名編集可能	命名エディタを使用するには編集を選択してください
マクロ	バイポーラ オンまたはオフ	マクロ制御のバイポーラのオン/オフを選択します
マクロ	パラメータ1のオプション	マクロで制御するシンセエンジンからのターゲット パラメータ オプション。
マクロ	金額1 -2から+2	適用される変調範囲の量
マクロ	パラメータ2のオプション	マクロで制御するシンセエンジンからのターゲット パラメータ オプション。
マクロ	金額2 -2から+2	適用される変調範囲の量
マクロ	パラメータ3のオプション	マクロで制御するシンセエンジンからのターゲット パラメータ オプション。
マクロ	金額3 -2から+2	適用される変調範囲の量
マクロ	パラメータ4のオプション	マクロで制御するシンセエンジンからのターゲット パラメータ オプション。
マクロ	金額4 -2から+2	適用される変調範囲の量
マクロ	パラメータ5のオプション	マクロで制御するシンセエンジンからのターゲット パラメータ オプション。
マクロ	金額5 -2から+2	適用される変調範囲の量

## パーカッションシンセノート

PERCは、Play+のシンセファミリーに属するユニークなインストゥルメントです。パーカッション楽器と説明されていますが、実際には複数の楽器が1つの機能にまとめられており、クラシックなドラム楽器シリーズからインスピレーションを得ています。いくつかの追加ノートも提供されています。

## キック

Classic8 と Synced8 モデルの比較 - Synced8 は各ノートの発振器をリセットし、予測可能なトランジェントを生成しますが、ノートが重なるとクリック音が発生する可能性があります。TR-808 と同様に、Classic では発振器がリセットされないため、トランジェントは毎回わずかに異なることがあります (特にアタック時間が短い場合)。

ボディウェーブ - 使用するウェーブテーブルと、ウェーブテーブル内のベースラインの位置を設定します。すべてのウェーブテーブルは正弦波 (0%)から始まり、終了位置はそれぞれ異なります (100%)。

## 5つのサンプルとシンセ

---

Mod Amount - Modエンベロープによるモジュレーションの量。Classic9モデルではピッチが、Classic8/Synced8ウェーブテーブルではポジションがモジュレーションされます。

トランジェント音色 - トランジェントは、インパルス（パラメータが正の値の場合）または短いノイズバースト（負の値の場合）で、LPフィルターに渡されます。パラメータの絶対値はフィルターのカットオフ周波数（0 -> 30 Hz、-1/1 -> 4 kHz）を設定します。負の値を指定すると、トランジェントは毎回異なります（ノイズバーストはトリガーごとに生成されます）。

トム

モデル - Classic は TR-808 にインスピレーションを得た単一のオシレーターで、Classic+ はノイズトランジェントを追加します。Resonant は、TR-909 と同様の、同じノイズトランジェントを持つ 3 つのデチューン発振器に基づいています。

ボディウェーブ - キックと同様です。

Pitch Mod / Wave Mod - キックの Mod Amount を参照してください。ただし、両方ともモデルとは独立して設定できます。

トランジェント音色 - ホワイト ノイズ (キックのようなバーストではなく、一定のノイズ) をフィルタリングする LPF のカットオフを設定します。

スネア

各モデルはフィルターとオシレーターの構成（ピッチモジュレーションを含む）が異なります。違いを聴いて確かめてみるのが一番です。名前もヒントになります:)

音色は体の振動子間のバランスを整えます。

ボディ ウェーブ - キック/タムと同じ (波形の位置は変調されません) スナップ ティンバー - スナップ パート フィルターのカットオフ周波数。

ハイハットとシンバル

モデル - Classic は 6 つのスクエア オシレーターに基づいており、TR-808 に基づいています。FM は 2 オペアンプの FM オシレーターです。どちらもホワイトノイズを追加します。

音色 - スクエアオシレーターの相対チューニング、またはFMアルゴリズムのプリセット設定のいずれかを設定します。12という値はTR-808に最もよく適合し、良い出発点となります。

パーク

ベロシティ値 0 ~ 100 は音量に影響し、値 100 ~ 127 はパートに応じて追加のアクセント効果をもたらします (例: エンベロープの短縮、コンポネントのミックスの変更)。

ベロシティ マクロは使用しないでください。トリガーされたノートに関係なく同じように動作します。

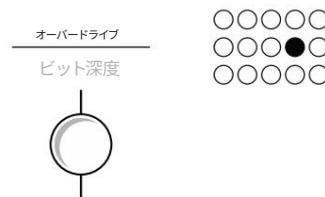
注記

## 5.10 シンセサイザーマクロ。

各パッチには、パネル上の3つのノブに割り当てられた複数のパラメータがあります。マクロは、1つのノブを操作するだけで、これらのパラメータ群をまとめてコントロールできます。マクロはパッチの一部として割り当てられ、範囲もマッピングされます。

マクロの構造

例: ACDのオーバードライブマクロマッピング



マクロ名	「フィルター環境量」	ディスプレイに表示される名前
バイポーラ	の上	ノブの範囲 : オン -63 ~ +64, オフ 0 ~ 127
パラメータ1	環境金額	ノブが影響を与えるパラメータ
金額1	0.00	マクロが調整する開始値
パラメータ2		ノブが影響を与えるパラメータ
金額2	0.00	マクロが調整する開始値
パラメータ3		ノブが影響を与えるパラメータ
金額3	0.00	マクロが調整する開始値
パラメータ4		ノブが影響を与えるパラメータ
金額4	0.00	マクロが調整する開始値
パラメータ5		ノブが影響を与えるパラメータ
金額5	0.00	マクロが調整する開始値

マクロは1つのノブ機能によって制御されますが、最大5つのパラメータを変更できます。これらはパッチエディターでマッピングされます。開始点はパッチに割り当てられた値であり、値の変化範囲の決定にも影響します。

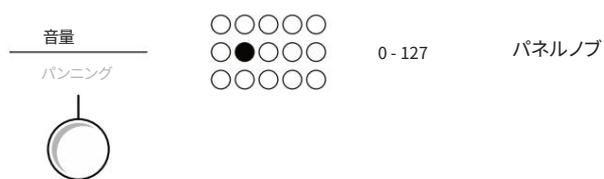
## 5つのサンプルとシンセ

注記

マクロのコントロールノブは、0~127、またはバイポーラレンジが設定されている場合は-63~64の範囲で動作します。これは各マクロデスティネーションに適用され、マクロアマウントによって実際のパラメータ範囲が決定され、パッチパラメータはデフォルトの開始点になります。

### マクロ範囲

例: ACD Velocity のボリュームマクロマッピング



マクロ		
マクロ名	'速度'	
バイポーラ	オフ	ノブ範囲 0~127
パラメータ1	音声音量	ノブが影響を与えるパラメータ
金額1	1.00	生成された値の乗数
等		

開始点100%

例えば、 $2.00 \times 100\%$  は音量を2倍にし、実質的には+6dBの音量が知覚されます。

...th 1 (WTFM) > パッチ編集

--- 声 ---

グライドモード      いつも

グライドタイム      0.00秒

音量      100%

----- マクロ -----

攻撃

減衰/放出

戻る      遊ぶ      実行する

パッチ

マクロは1つのノブ機能によって制御されますが、最大5つのパラメータを変更できます。これらはパッチエディターでマップされます。

マクロノブはMIDI / Synthモードで使用できます

## サンプル&シンセ5

注記

### ランダム化とチャンス

「フィルターカットオフ」に設定されたマクロは、チャンスまたはランダム化機能の影響も受けます。これは、MIDI/シンセモード、およびサウンドとしてシンセが選択されている場合に適用されます。

チャンスの場合、チャンス機能がフィルター カットオフ マクロを制御するには、アクションを Rnd Cutoff CC に設定する必要があります。

ランダム化の場合、フィルター カットオフ マクロを制御するには、ランダム化 タイプを「フィルター CC/マクロ」に設定する必要があります。

注記

## 6

# シーケンスパターン

Play+ は、曲やアレンジを素早く作成して演奏することを目的としたグルーブボックスです。

Play+の「ピック&プレイス」原則は、サンプルまたはシンセを素早く簡単に選択し、パラメータを設定し、シーケンサーモードを使用してこれらの楽器をパターンのステップに配置することを推奨します。パターン作成のワークフローは、迅速でシンプルなプロセスとツールによってこの目的をサポートし、ユーザーのコントロールと創造性を維持しながら、音楽制作とサウンドデザインを自動化します。

各プロジェクトには最大128個のパターンが含まれ、各パターンはサンプル用8トラック、MIDI/シンセ用8トラック、トラックあたり最大64ステップで構成されています。パターンの作成プロセスとそれに続く楽曲の演奏こそが、Play+を他のグルーブボックスと差別化するものです。ステップはパターン作成における基本単位です。ステップにはサンプル、シンセ、またはMIDIノートがパターン全体に配置され、ビートやリズムのアレンジメントを作成します。

メロディー。MIDI については後のセクションで説明します。

パターンは複数の方法で再生できます。ステップは指定された方向に連続して再生され、トラックは同時に並行して再生されます。パターンは、曲全体の小さな要素と考えてください。

パターンは組み合わせてアレンジし、フルレングスのトラックにまとめることができます。また、パターンのバリエーションを追加することで、より魅力的なサウンドに仕上げることができます。このセクションでは、オーディオサンプルトラックで使用されるパターンに焦点を当てます。シンセサイザーやMIDIパターンの作成にも同じ基本プロセスが適用されます。このセクションでは、パターン作成の全体的なガイダンスと、その一般的な構成要素について説明します。パターンはPlay+の基盤であり、シーケンサーモードで作成されます。このセクションでは、基本的なパターンの作成、編集、使用を開始するために必要なすべての基本的な構成要素とプロセスについて説明します。

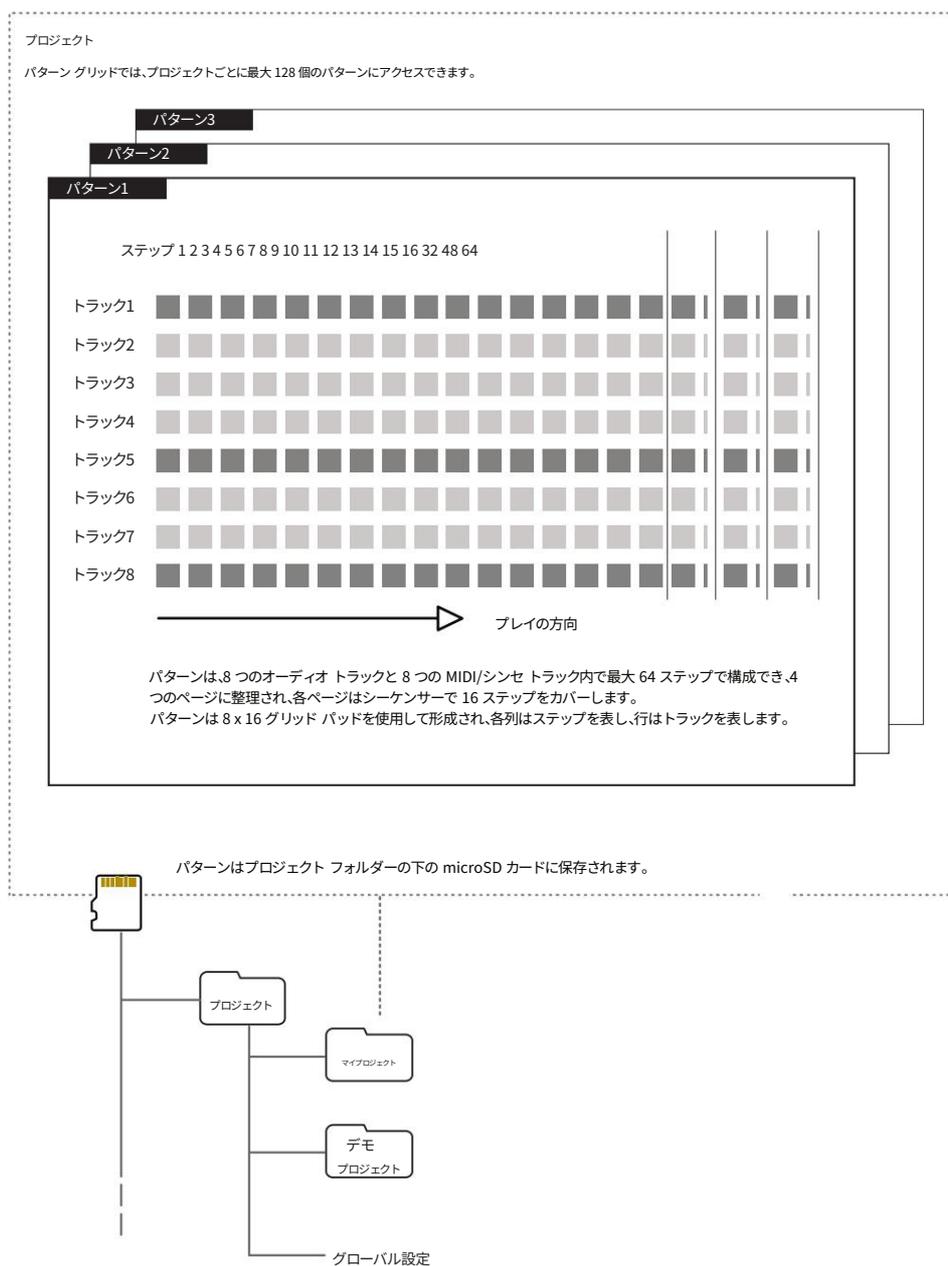
## 6つのシーケンスパターン

### 6.1 パターンとは何ですか？

注記

パターンは、8つのオーディオトラックと8つのMIDI/シンセトラックを組み合わせたもので、各トラックには一連のステップがマッピングされています。オーディオステップには、メロディーやビートを構成できるサンプルやシンセサイザーを含めることができます。例えば、トラック1をドラム、トラック2をパーカッション、トラック3をベースなどとして使用できます。パターンは、グリッドパッドに手で「プログラム」したステップを追加する、リアルタイム録音する、フィルツールで自動的にシーケンスする、といった方法で作成できます。

パターンは個別に再生することも、連結してシーケンスとして再生することもできます。



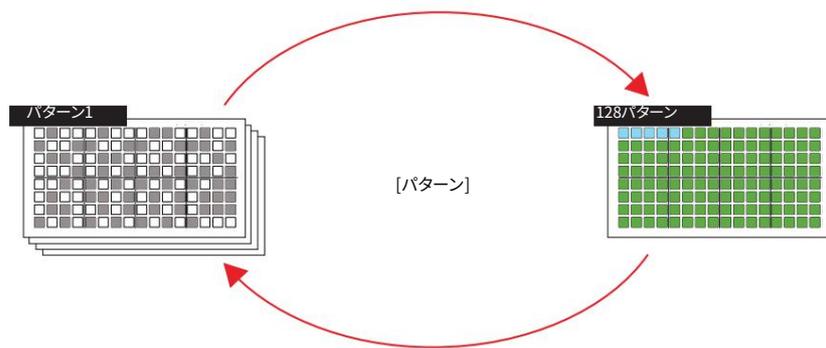
# シーケンスパターン6

注記

## 6.2 Play+ グリッド。

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、オーディオサンプルまたはMIDI / シンセモードで8トラック、最大64ステップのパターンを作成・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。各グリッドボタンは、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。



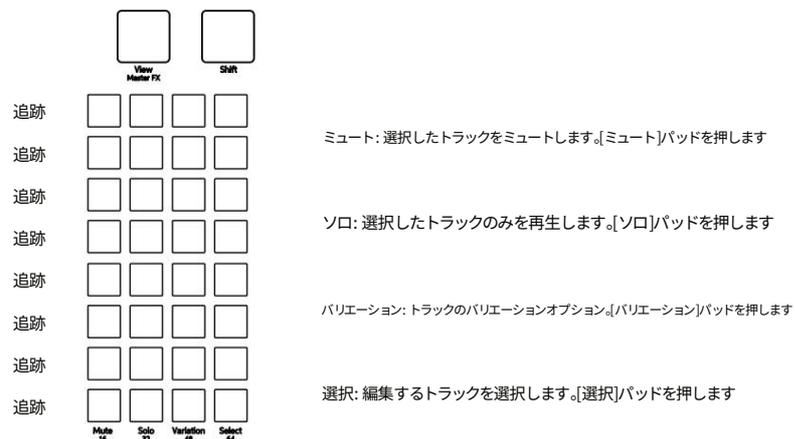
### シーケンスモード。

ステップを編集・追加し、メロディーやビートを構築。最大64ステップのトラックで、1つのパターンをシーケンスできます。

### パターンモード。

グリッド上で最大128個のパターンを連結して整理できます。連結したループや個別のパターンをアレンジして演奏できます。

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。



## 6つのシーケンスパターン

### 6.3 シーケンサーモード。

シーケンス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列のパッド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。

	シーケンサートラックステップ																機能			
	1	5	9	13	16															
トラック1	□	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
トラック2	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
トラック3	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
トラック4	■	各[パッド]はパターンステップを表します。オーディオノートとMIDIノートは最大64														■	■	■	■	
トラック5	■	ステップまでシーケンスできます。														■	■	■	■	
トラック6	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
トラック7	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
トラック8	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

現在のパターンを再生するには、[再生]を押します

ミュート: 選択したトラックをミュートします。[Pad]を押します  
16: ステップページ1 - ステップ1~16 - [Shift] + [Pad] を押す

ソロ: 選択したトラックのみを再生します。[Pad]を押します  
32: ステップページ2 - ステップ17~32 - [Shift] + [Pad] を押す

バリエーション: トラックバリエーションのオプション。[Pad]を押します  
48: ステップページ3 - ステップ33~48 - [Shift] + [Pad] を押す

選択: 編集するトラックを選択します。[Pad]を押します  
64: ステップページ4 - ステップ49~64 - [Shift] + [Pad] を押す

#### 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Synth 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]。

# シーケンスパターン6

注記

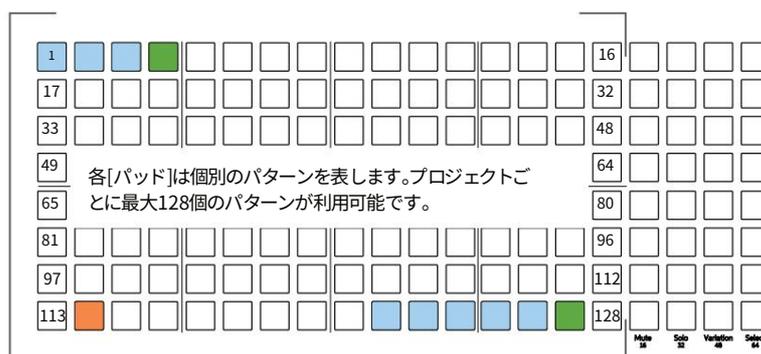
## 6.4 パターン モードの概要。

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、左上の最初のパッドで表されるパターン1が選択されています。パターンモードでは、パターンのコピーと貼り付けが可能です。パターンモードでは、パターンを連結して、まとめて、または部分的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[再生]キーを押します。

### ■ パターンモードでパターンを選択する

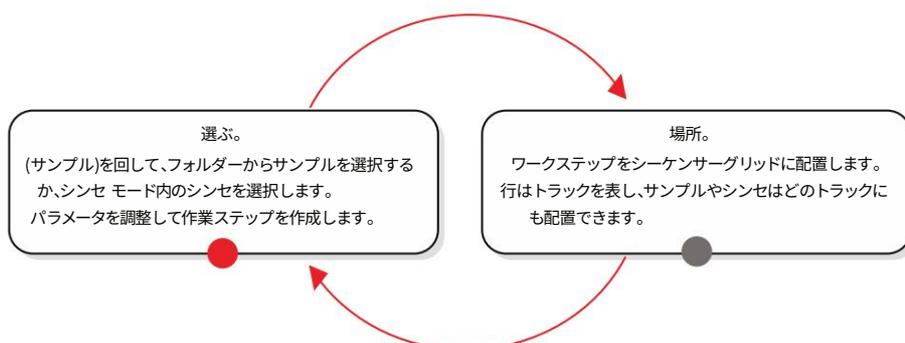
1. シーケンサーモードから[Patterns]を押してパターンモードを選択します。  
すでにパターン モードになっている場合は、[Patterns] を押すとシーケンサー モードに切り替わります。
2. パターンを選択するには、編集または再生するパターンの[Pad]を押します。パッドは8 x 16のグリッドに配置されており、合計128個のパターンスロットが利用可能です。  
空のパターンは緑色に淡色表示され、使用可能なパターンは青色に点灯し、現在アクティブなパターンはオレンジ色に点灯します。
3. 選択したパターンは、シーケンスモードで再生または編集できます。  
パターンモードから[パタ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

## 6つのシーケンスパターン

### 6.5 ピックアンドブレースでパターンを作成します。

注記

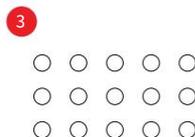
Play+でパターンをシーケンスする最初のステップは、サンプルまたはシンセを選択し、シーケンサーのグリッドに配置することです。これにより、メロディーやビートを構築するためのステップが作成されます。サンプルまたはシンセを選択し、基本パラメータを調整すると、ワークステップが作成されます。その後、グリッド上のステップに配置すると、選択した各ステップに同じワークステップ設定が適用されます。これはシーケンサーモードで実行されます。3つのシンセとサンプルを組み合わせることでパターンを作成することもできます。



- 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。

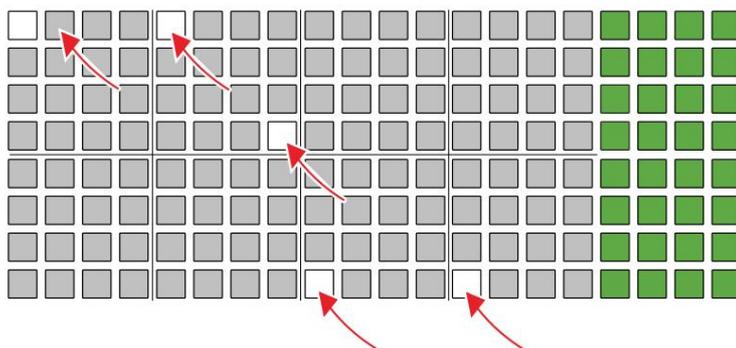


サンプル/シンセを選択  
タップして回すと (サンプル)が選択されます。ダブルタップして選択し、回すとサンプルフォルダまたはシンセパッチを変更できます。



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、シンセの場合は色付きで点灯します。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。

# シーケンスパターン6

注記

## ■ サンプルやシンセの選択と配置

1. シーケンスモードが選択されていることを確認してください。パターンモードまたはパフォーマンスモードが選択されている場合は、[Patterns]または[Perform]を押してシーケンサーモードに戻ります。これは、個々のパターンをシーケンスできるグリッドビューです。
2. サンプル/シンセを選ぶ:-
  - (サンプル) をダブルタップすると、フォルダー - (フォルダー) パラメーターに切り替わります。(フォルダ)を回すと、サンプルフォルダまたはシンセデバイスが選択されている場合はパッチを参照できます。空のフォルダは表示されません。希望するサンプル フォルダまたはパッチを選択します。
  - (サンプル) を回すと、現在のフォルダ内のサンプルを参照・選択するか、MIDI / Synth モードの場合は3つのシンセから1つを選択します。パターンが再生されていない場合は、サンプルを選択するとオーディオがプレビューされます。
  - 左側の[Screen]ボタンでも2つのパラメータを選択できます。また、(Screen)ノブを回すと、選択したパラメータが変更されます。これはパラメータノブを使用するのと同じです。
3. パラメータを調整して作業ステップの設定を行います。サンプルとパラメータは、グリッド上に配置したすべてのステップに適用されます。
4. サンプル/シンセをノートステップとして配置します。
  - 1つまたは複数のパッドをタップしてステップを配置します。サンプルまたはシンセと作業ステップのパラメータ設定は、サンプルが配置される各ステップに適用されます。
  - サンプルの場合、アクティブなノートステップは白く点灯します。空のステップは消灯します。シンセを配置している場合は、パッドの色もシンセごとに反映されます。
  - ステップはどのトラックの行にもどのパターンにも配置できます。列が表示されます。グリッドには8つのトラックにまたがる16ステップが表示されます。[Shift] + [16]、[32]、[48]、または[64]キーで他のステップページを選択することもできます。最大64ステップまで使用できます。
  - 既存のアクティブなノート ステップをタップすると、グリッドから削除されます。
5. [Play]を押して現在のパターンを再生します。

パターンが再生されています。

## 6つのシーケンスパターン

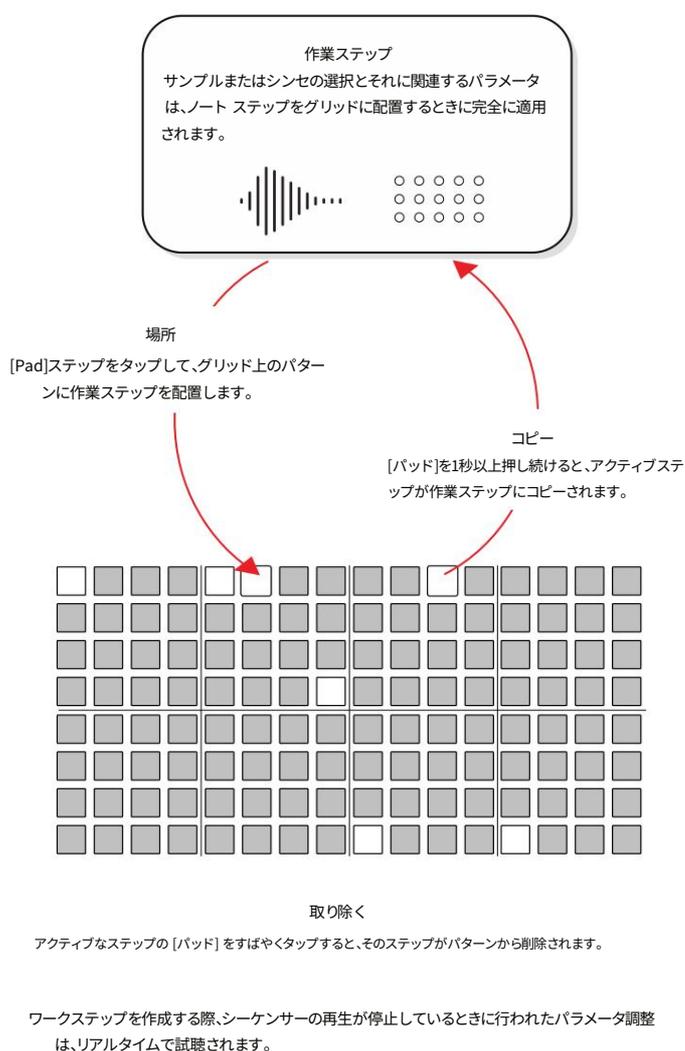
### 6.6 作業ステップのオプション。

サンプルまたはシンセの一般的な選択と基本パラメータの選択により、ステップまたはトラックが選択されていない場合は作業ステップが作成されます。

グリッド上のステップに後から配置すると、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。これにより、サンプルまたはシンセとパラメータセットを事前に選択しておき、パターン全体に複数回配置することで、ワークフローを高速化できます。各ステップの設定は、必要に応じて後で変更できます。

さらに、既存のアクティブステップを1秒以上押し続けることで、グリッド上の既存のステップを「コピー」して作業ステップを作成することもできます。

すべてのステップとトラックの選択を解除して、作業ステップの編集に戻ります。



## シーケンスパターン6

注記

## パラメータと作業ステップの適用

パラメータ	主要な / 二次	作業ステップ	ステップ	追跡	グローバル
マスターボリューム	主要な	いいえ	いいえ	いいえ	はい
リミッタ	二次	いいえ	いいえ	いいえ	はい
テンポ	主要な	いいえ	いいえ	はい	はい
スイング	二次	いいえ	いいえ	はい	いいえ (2)
トラックの長さ	主要な	いいえ	いいえ	はい	いいえ (2)
プレイモード	二次	いいえ	いいえ	はい	いいえ (2)
注記	主要な	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
マイクロチューン	二次	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
音量	主要な	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
パン	二次	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
サンプル	主要な	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
フォルダ	二次	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
サンプル開始	主要な	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
サンプル終了	二次	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
サンプル攻撃	主要な	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
サンプルの減衰	二次	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
リバーブセンド	主要な	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
遅延送信	二次	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
オーバードライブ	主要な	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
ビット深度	二次	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
繰り返しタイプ	主要な	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
繰り返しグリッド	二次	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
チャンス	主要な	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
アクション	二次	はい	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
ランダム化	主要な	いいえ	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
ランダム化タイプセカンダリ		いいえ	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
動く	主要な	いいえ	はい	いいえ (1)	いいえ (2)
マイクロムーブ	二次	いいえ	はい	いいえ (1)	いいえ (2)

(1) パラメータはトラック間で自動的に変更されませんが、トラックを選択した状態で[選択]を押すと、選択したトラック上のすべてのアクティブなステップパラメータを元の値に対して編集できます。

(2) パラメータは全ステップに共通して自動的に変更されるわけではありません。[Select]を押して8つのトラックすべてを選択すると、アクティブなステップのパラメータを元の値に対して相対的に編集できます。

## 6つのシーケンスパターン

### 6.7 ステップ編集の選択と調整。

注記

パターンに既に配置されているステップは、個別に、またはグループとして編集できます。トラックを選択してトラック全体を編集することもでき、既存のノートステップパラメータを元の値に対して相対的に調整することもできます。トラックとステップグループは、オーディオサンプルとMIDI / シンセトラック間でコピーすることもできます。

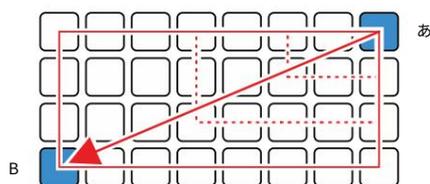
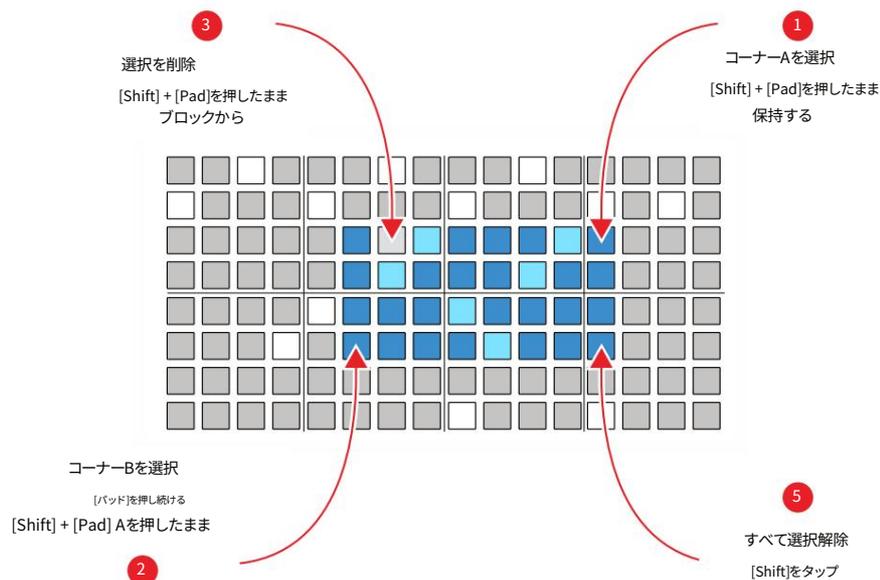
#### ■ 複数のステップのブロックを選択する

1. ステップは個別に選択して保持することも、トラックとしてまとめて保持することもできます。  
また、トラック全体にわたる複数のステップをブロックとして選択することもできます。その場合、長方形の選択ゾーンを使用して、その中に含まれるすべてのステップを選択します。
2. シーケンスモードが選択されていることを確認してください。パターンモードまたはパフォーマンスモードが選択されている場合は、[Patterns]または[Perform]を押してシーケンサーモードに戻ります。これは、個々のパターンをシーケンスできるグリッドビューです。
3. 最初のパッドを選択するには、[Shift] + [Pad] の「A」を押し続けます。パッドAは選択範囲の最初の角です。[Shift] + [Pad] を押し続けます。
4. 2つ目のパッドを選択するには、[Pad] + [Pad] + [A] を押しのまま、[Pad] + [B] を押します。パッドBは選択範囲の対角線上の2番目の角です。選択範囲は青色のパッドに適用され、ブロック内のすべてのノートステップが明るい青色で点灯し、編集対象として選択されます。
5. ブロック内の個々のステップの選択を解除または追加するには、[Shift] キーを押しながら [Pad] キーをタップします。パッドは長方形の選択ブロックから削除され、ブロックに追加されます。トラック選択時にも適用されます。この操作は選択範囲のみを削除/追加し、実際のノートステップは削除されません。
6. 選択を解除するには、[Shift]キーを押します。個別または複数の選択を解除するには、実際のノートステップではない、ノートの一部が削除されます。選択範囲がアクティブでない場合は、作業ステップ編集状態に戻ります。必要に応じて、[Shift] + [Fill] キーを押すと、選択範囲内のノートコンテンツが削除されます。
7. パラメータの変更は、選択したすべてのステップに適用されます。複数の値が選択されているパラメータにはチルダ記号「~」が表示され、調整値は各ステップの設定値からのオフセットとして+/-で表示されます。
8. 選択したパラメータをデフォルトにリセットするには、リセットするパラメータの [画面] 画面上部または下部のボタンをダブルタップします。

## シーケンスパターン6

注記

## ブロック選択 - 複数ステップ



選択されたゾーンは、コーナーからコーナーまでの選択ブロックの境界内のすべてのステップを選択します。

- 4 選択したステップは、パラメータノブを調整することで編集できます。複数のステップを選択した場合、複数の値が「-」で表示され、調整すると個々の値からの「+/-」オフセットが表示されます。

表示されているアクティブなパラメータの画面左側ボタンをダブルタップして、パラメータをリセットします。

Move および Micromove パラメータを使用すると、選択したステップを移動できます。

選択範囲は、[Shift] + [Fill] キーを押して削除コマンドを実行することで削除できます。  
[Shift] + [元に戻す]コマンドを使用すると、削除したステップを復元できます。ステップの選択は保持されますが、内容は削除されます。

## 6つのシーケンスパターン

注記

### ■ 個々のステップパラメータの編集

1. シーケンスモードが選択されていることを確認してください。パターンモードまたはパフォーマンスモードが選択されている場合は、[Patterns]または[Perform]を押してシーケンサーモードに戻ります。これは、個々のパターンをシーケンスできるグリッドビューです。
2. 編集するアクティブなステップで、[Pad]を押したまま（ノブ）を回すと、編集するパラメータが表示されます。複数のステップまたはブロックを選択して押し続けることで、一括して調整することもできます。
3. シーケンサーが停止している場合は、編集中にステップが試聴されます。  
実行されました。
4. 完了したらパッドを離します。パッドを軽く叩くとステップが削除されてしまうため、軽く叩いたままにせず、しっかりと押さえてください。
5. 選択したパラメータの [画面] 左または右の画面ボタンをダブルタップして、デフォルト値にリセットします。

### ■ トラック上のすべてのステップを編集する

1. シーケンスモードが選択されていることを確認してください。パターンモードまたはパフォーマンスモードが選択されている場合は、[Patterns]または[Perform]を押してシーケンサーモードに戻ります。これは、個々のパターンをシーケンスできるグリッドビューです。
2. 編集するトラックを選択します。緑色のファンクションパッドの[Select]を押します。選択されたトラックパッドは明るい緑色（MIDIモードの場合は紫色）に点灯します。複数のトラック行を選択できます。
3. 編集するパラメータの（ノブ）を回します。選択したすべてのトラックのすべてのステップのパラメータが調整されます。パラメータ値は元の値に対する相対値で調整されます。
4. パラメータ値に「~」記号が表示されている場合は、複数のパラメータが異なる値で選択されていることを示します。値がすべて同じ場合は、この値が表示されます。パラメータ表示には、元の設定からのオフセットとして +/-値が表示されます。
5. 選択したパラメータの [画面] 左または右の画面ボタンをダブルタップして、デフォルト値にリセットします。
6. すべての選択を解除するには、[Shift]キーを押します。ノートステップ自体ではなく、選択範囲全体が解除されます。必要に応じて、[Shift]キーを押しながら[Fill]キーを押すと、ノートステップを削除できます。

# シーケンスパターン6

注記

## 6.8 コピーと貼り付けの手順。

ステップはグリッド全体で個別にコピーして貼り付けることができ、MIDIトラックとオーディオトラック間を含む完全なトラック間でもコピーして貼り付けることができます。

### ■ ステップグループのコピーと貼り付け

1. シーケンスモードが選択されていることを確認します。パターンモードまたはパフォーマンスモードが選択されている場合は、[Patterns]または[Perform]を押してシーケンサーモードに戻ります。
2. コピーするアクティブなステップで[Shift] + [Pad]を押し続けます。必要に応じて、ステップをグループ化してブロック選択することもできます。選択されたパッドは青く点灯します。
3. [コピー]を押して選択範囲をクリップボードにコピーします。
4. [Shift] + [Pad] または選択したステップと同等の形状のブロック選択を使用して、貼り付け先のステップまたはステップグループを選択します。これは、MIDI、シンセ、オーディオサンプルトラックを含む複数のトラックに適用できます。
5. [Shift] + [貼り付け] を押してクリップボードから貼り付けます。

### ■ トラックのコピーと貼り付け

1. シーケンスモードが選択されていることを確認してください。パターンモードまたはパフォーマンスモードが選択されている場合は、[Patterns]または[Perform]を押してシーケンサーモードに戻ります。これは、個々のパターンをシーケンスできるグリッドビューです。
2. コピー元のトラックを選択します。緑色のファンクションパッドの[Select]を押します。選択されたパッドは明るい緑/紫に点灯します。複数のトラック行を選択できます。
3. [コピー]を押して、選択したトラックとアクティブなノートステップをコピーします。
4. コピー先のトラックを選択します。[Select]ファンクションパッドを押します。選択されたパッドMIDI / Synthの場合は明るい緑または紫色に点灯します。複数のトラック行を選択できます。最初に選択されていたトラックは選択解除してください。
5. [Shift] + [貼り付け] を押したまま、コピーしたトラックを選択したトラックに貼り付けます。選択した最高位のトラックがコピー先の開始トラックとなり、複数のトラックの構成は同じ順序で貼り付けられます。

**クイックコピー** :クイックコピーは、ステップ、ステップページ、パターン、バリエーションに対して実行できます。コピー元の[パッド]を約0.5秒間押したまま、コピー先のパッドの[パッド]を押すことで実行できます。クリップボードにコピーされたときと貼り付けられたときに、パッドが青色で2回点滅します。

## 6つのシーケンスパターン

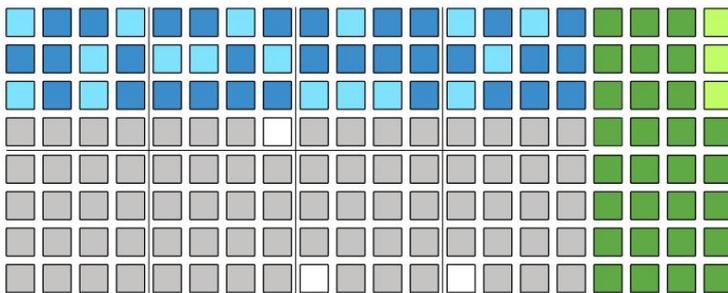
### 6.9 ライブ録音。

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。

例: オーディオサンプルトラックのライブ録音

#### 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 ライブ録音を選択

[Live Rec]スクリーンボタンを押すとライブ録音モードになります。スクリーンボタンが赤く点灯します。

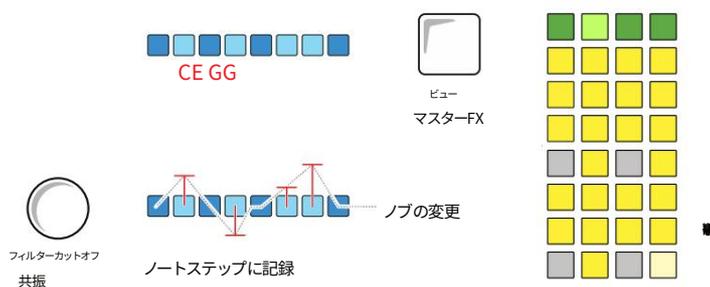


#### 3 パターンを演奏する

[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、パターンステップに合わせてシーケンスタイムにパラメーターの変化を記録できます。(スクリーン)ノブも使用できます。

# シーケンスパターン6

注記

ライブレコーディングモードでは、ノートを録音できます。コードをオーディオトラックに演奏した場合は、各ノートごとにトラックごとに録音されます。MIDIトラックはポリフォニックで、動作が異なります。パラメータのオートメーションもノートステップに録音できます。

## ■ 基本的なライブレコーディングプロセス

- 録音するトラックを選択するには、各トラックのファンクションパッドの[Select]を押します。行はトラックを表します。トラックは青く点灯し、トラック選択ファンクションボタンは明るい緑色になります。
- [Live Rec]画面ボタンを押します。ライブ録画モードが適用されます。ディスプレイ上の赤いタグで示されます。
- [再生]を押してパターンを再生し、リアルタイム録音を開始します。実行されました。ライブ録音モード中はカーソルが赤くなります。トラックが16ステップを超える場合、再生ヘッドは次のページの次のステップに追従/スクロールしますが、表示されない場合があります。
- ノートを記録するには、外部MIDIコントローラーを接続するか、Play+を押すか、内蔵の「View」キーボードを使用してください。グリッドパッドをタップするとトラック選択が終了します。
- [View]を押して、キーボード表示モードを選択します。右側の4つのパッド列がキーボードコントローラー表示に戻ります。パッドは黄色に点灯します。上の緑の列は、キーボードのオクターブトランスポーズをコントロールします。
- ビューコントローラーを再生すると、選択した部分にのみノートが記録されます。トラック。Play+には8つのオーディオトラックがあり、録音されたコードはコードの各音符が1つのトラックに割り当てられます。例えば、トライアドコードは8つのトラックのうち3つのトラックを占有します。
- パラメータの変更を記録するには:-
  - 録音モードで再生中にパラメータノブをダブルタップすると、ハイライト表示されたパラメータを変更します。ノブをタッチまたは動かすと、パラメータの変更によって現在のステップデータが上書きされます。
  - パラメータの変更はノートステップにのみ記録されます。
  - ノブをタップすると、そのパラメータ設定が表示されます。オートメーションが記録されている場合は、再生中に変化する値が表示されます。
  - 選択したパラメータを素早くダブルタップし、画面左側のボタンで値をデフォルト設定にリセットします。

## 6つのシーケンスパターン

注記

メインメニューの設定では、録音に関するいくつかのパラメータを設定できます。クオンタイズ録音では、演奏されたノートステップ分割と選択したスケールに合わせてクオンタイズします。オーバーダブ録音では、既存のデータを保持するか上書きするかを選択します。

### ■ ライブ録画設定の調整

1. (画面)ノブを押してメインメニューを開きます。
2. 以前に選択したメニューの位置が表示されます。メインメニューが表示されていない場合は、[戻る]を使用してメニュー構造を上に移動します。
3. メインメニューで、(画面)を回して「設定」をハイライトします。(画面)を押して、設定のサブメニューを選択します。
4. (画面)を回して設定メニューに移動し、希望する項目を強調表示します。  
オプション。
5. 録音オプションでクオンタイズ録音またはオーバーダブを選択します。  
録画中。ハイライト表示されたら、(画面)を押してオプションを表示します。
6. どちらの設定も「オン」または「オフ」に切り替えることができます。デフォルトはオフです。
7. (画面)を回して「オフ」または「オン」を選択し、(画面)を押して選択を確定します。

設定オプション	メニューオプションの説明
クオンタイズ録音設定	オフ さまざまな微細な動きを適用して自然なノート配置を可能にし、演奏位置に合わせて調整を確立します。
	の上 デフォルト設定。
オーバーダブ録音設定	オフ ステップに既に存在するノートは保持されます。新しいノートは、自由に利用可能なステップに記録されず、既存のノートが存在するステップでは、既存のノートは保持され、新しく記録されたノートは無視されます。
	の上 録音された新しいノートで既存のノートを上書きします。既存のノートは、ステップに録音された新しいノートと、そのノートと共に録音された空のステップに置き換えられます。

# シーケンスパターン6

注記

## 6.10 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

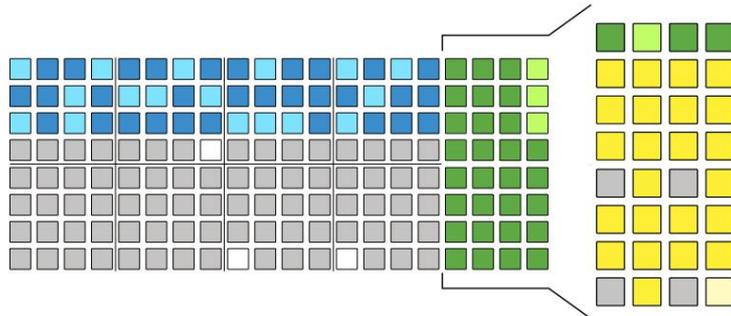
[View]を押してビューコントローラーを選択します。



ビュー  
マスター-FX

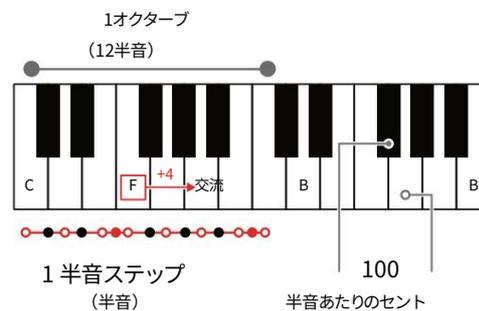
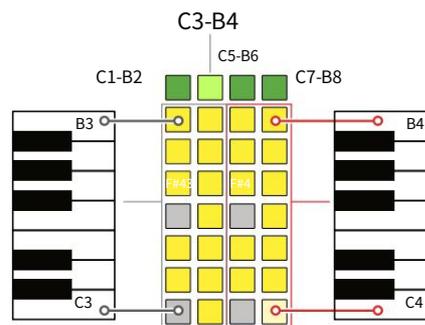
### 2 表示モードキーボード

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 ノートを追加するには

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。

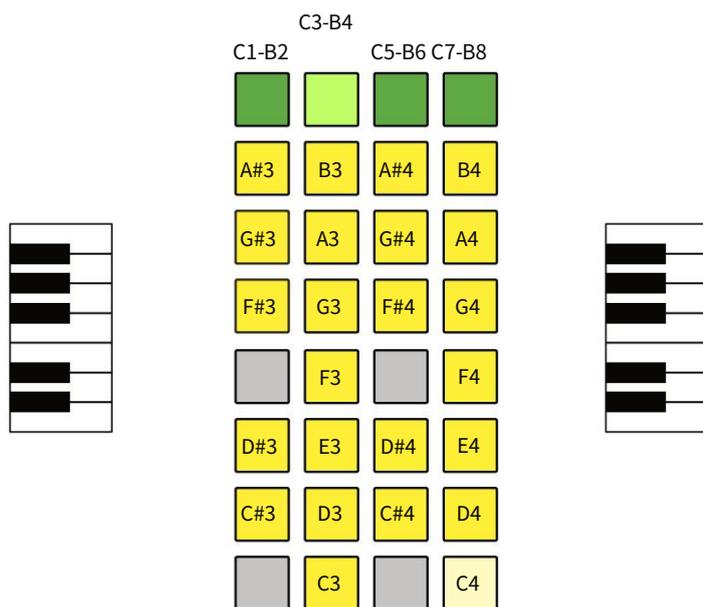


## 6つのシーケンスパターン

注記

### ■ 表示モードの選択

1. [表示]を押してキーボード表示モードを選択します。
2. 表示モードの場合は、実行モードを選択すると選択が解除されます。
3. 右側の4つのパッド列がキーボードの表示に戻ります。  
コントローラー。パッドは黄色に点灯します。上段の緑色のパッド (MIDI / Synthモードでは紫色)は、キーボードのオクターブトランスポーズをコントロールします。
4. 上段の緑のファンクションボタンのいずれかを押して、ビューキーボードのオクターブ範囲を選択します。左上のパッドはC1~B2の2オクターブ範囲をカバーします。右上のパッドはC7~C8の2オクターブ範囲をカバーします。  
B8。中央の左ボタンと右ボタンはそれぞれC3~B4とC5~B6の音域をカバーします。
5. 黄色のパッドはキーボード形式で配置されており、各オクターブごとに最初の2列と次の2列で表されます。右下のパッドはCの音、右上のパッドはBの音です。これは他のオクターブでも繰り返されます。白鍵は「ソロ」と「選択」の列で、黒鍵は「ミュート」と「バリエーション」の列で表されます。ビューキーボードは、選択したスケール設定の影響を受けます。



クロマチックキーボード

デフォルトのスケール: クロマチック デフォルトのルート音: C

オクターブレンジの行パッドは、オーディオモードでは緑色、MIDI/シンセモードでは紫色で表示されます。ピアノ音符表示からグリッド音符表示への切り替えは、メインメニューの設定オプションから可能です。

# シーケンスパターン6

注記

## ■ ビューモードキーボードの演奏

1. [表示]を押してキーボード表示モードを選択します。
2. 右側の4つのパッド列がキーボードの表示に戻ります。  
コントローラー。パッドが黄色に点灯します。上の緑の列はキーボードのオクターブトランスポーズをコントロールします。
3. ステップシーケンス時にノートを割り当てるには:-
  - ワークステップが正しく設定されていることを確認してください。例えば、ピアノなどのメロディックサンプルが選択されているなどです。
  - ステップを長押しして音価を割り当てます。
  - ステップパッドを押したまま、ビューモードのキーボードでノートを押します。これにより、最後に選択したノートがステップに割り当てられます。
  - このプロセスを繰り返して、トラックのステップ パターン全体にメロディーを構築します。
4. ライブ録音時にノートを割り当てるには:-
  - ワークステップが正しく設定されていることを確認してください。例えば、ピアノなどのメロディックサンプルが選択されているなどです。
  - [ライブ録画]モードを選択し、[再生]を押します。
  - 表示モードのキーボードを演奏します。これにより、シーケンスステップにリアルタイムで再生されます。
  - パターンは、ステップ シーケンス モードなどで後で編集できます。
5. 外部 MIDI コントローラーを接続して、ビュー コントローラーと同じ機能を実行できます。

## ■ 表示モードレイアウトの変更

1. (画面)を押してメインメニューを選択します。
2. (画面)を回してスクロールし、サブメニューのオプションをハイライト表示します。「設定」をハイライト表示します。(画面)を押して、このサブメニューを選択します。
3. (画面)を回してスクロールし、オプションをハイライト表示します。「表示レイアウト」をハイライト表示します。このオプションを選択するには、(画面)を押します。
4. (画面)を回してスクロールし、オプションをハイライト表示します。「ピアノ音符」または「グリッド音符」のいずれかをハイライト表示します。(画面)を押して、ハイライトされたオプションを選択します。

## 6つのシーケンスパターン

### 6.11 ピアノロール。

注記

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シーケンサーを作成できます。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+のスケール設定によって影響を受けます。

#### 1 表示モードを選択

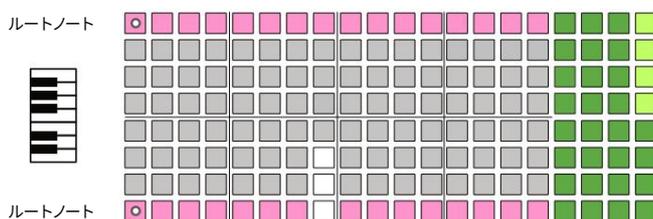
[View]を1秒以上押し続けるとピアノロールが選択されます。前提条件としてトラックを選択する必要があります。トラック数によって、利用可能なボイス/ノート数が決まります。



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#	すべてのノートを表示するには、パッドグリッドをスクロールします。 (画面)を回すと上下にスクロールします。
	あ	
	G#	
	G	
	F#	
	F	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。
	E	
	D#	
	D	
	C#	
	C	

#### ハ長調

	C
	B
	あ
	G
	F
	E
	D
	C

#### ハ短調

	C
	A#
	G#
	G
	F
	D#
	D
	C

#### Cドリアン

	C
	A#
	あ
	G
	F
	D#
	D
	C

# シーケンスパターン6

注記

## ■ ピアノロールの選択

1. (画面)ボタンを素早くタップして設定オプションを開きます。ピアノロールレイアウトで使用するスケール設定が必要です。
2. 画面上で「スケール」を選択し、(画面)を押して選択します。スケールパラメータの設定が完了したら、[戻る]を押して設定メニューを終了します。
  - スケールフィルター - 通常は「オン」に設定して利用可能な音符を表示します
  - スケール - 音符のスケールを選択します。
  - スケールのルートノート - ピンクの行で表されます。
3. [選択]を押してトラック数を選択します。オーディオモデルの各ボイスは1つのトラックで表現されます。各音符には1つのボイスが必要です。
  - 1つのトラックでは1つのノート、2つのトラックでは2つのノートなどになります。選択したすべてのトラックは8つの音符すべてを表します。
  - 選択したトラックは、長さ、速度、スイング設定が同じである必要があります。
  - ピアノロールのバリエーションとステップページは、選択されたすべてのトラックで同期されます。1つのトラックを例えば64ステップに変更すると、ピアノロールで選択されたすべてのトラックも64ステップに設定されます。
4. [View] キーを長押しするとピアノロールビューが開きます。1秒以上長押しすると表示モードが切り替わります。短押しすると表示モードのみが切り替わります。
5. ピアノロールは8×16のパッドで表されます。各行は選択したスケールの音符を表します。(画面)を回すと音符がスクロールします。
  - ルート音はピンク色の音符パッドの行で表されます。
  - 選択可能な音符の数は、選択したトラックの数によって決まります。トライアドコードには3つのトラックが必要です。これは音符の数であり、ステップの数ではありません。1つの音符を複数のステップにプログラムできます。
  - パッド列はシーケンスの各ステップを表します。
  - 個々の機器はステップごとにプログラムできます。
4. グリッドに音符とコードをプログラムできます。選択した音符は選択されたパッドが白く点灯します。
  - [Shift]キーを素早くタップすると、アクティブなステップを選択/選択解除できます
  - MIDI ノートの長さがピアノロール グリッドに反映されます。

## 6つのシーケンスパターン

### 6.12 スケール。

注記

Play+には、メインメニューで設定できる様々なスケールがあります。デフォルトのスケール設定はクロマチックでルート音はCです。これらはオプションから変更でき、表示モードのキーボード、既存のシーケンス、MIDI出力に影響します。スケールフィルターオプションも利用可能で、利用可能なノートを選択したスケールに制限し、選択したスケールに適合するノートのみを入出力します。表示モードのキーボードはクロマチックスタイルのキーボードを表示しますが、スケールフィルターをオンにすると、利用可能なノートはスケールに合わせてクオンタイズされます。

設定オプション	メニューオプションの説明	
スケールフィルター	スケール	スケールは、選択したスケールで使用可能なすべての音符に適用されます。 プロジェクトごとに適用されます。デフォルトはオフです。 使用可能な音符は、現在選択されているスケール内の音符に限定されます。プロジェクトごとに適用されます。
スケールタイプ	スケール各種利用可能なスケールのリストから選択	
スケールのルート音	スケール各種利用可能な音符のリストから選択	

スケールタイプ
クロマチック
マイナー
選考科目
ドリアン
リディアン・メジャー
リディア短調
ロクリアン
フリギア語
フリギア優性
ミクソリディアン
メロディックマイナー
ハーモニックマイナー
ビバップ・メジャー
ビバップ・ドリアン
ビバップ・ミクソリディアン
ブルースマイナー
ブルースメジャー
ペントニックマイナー
ペントニックメジャー
ハンガリー小文字

スケールタイプ
ウクライナ語
マルヴァ
トーディ
全音
減少する
スーパーロクリアン
平城
イン・セン
よ
岩戸
全体 半分
雲井
倍音
ダブルハーモニック
インド人
ジブシー・マイナー
ナポリタン・メジャー
ナポリマイナー
謎めいた

スケール フィルター。

スケールにフィルタリングすると、選択したスケール内でノートを1つにクオンタイズするときにディスプレイが表示されます。

A#3 > B 3

# シーケンスパターン6

注記

## ■ スケールとスケールフィルターの適用

1. (画面)ノブを押してメインメニューを開きます。
2. 以前に選択したメニューの位置が表示されます。メインメニューが表示されていない場合は、[戻る]を使用してメニュー構造を上に移動します。
3. メインメニューレベルで、(画面)を回して「スケール」をハイライトします。(画面)を押して、スケールのサブメニューを選択します。
4. (画面)を回してスケールメニューをナビゲートし、希望するスケールを強調表示します。  
オプション。
5. スケールタイプ。
  - (画面)を回して「スケールタイプ」をハイライトし、(画面)を押してオプションを選択します。  
(画面)を回してハイライトし、(画面)を押して希望のスケールを選択します。
  - スケールは既存のすべてのシーケンスと MIDI 出力に影響します。
  - トラックのスケールを変更すると、既存のシーケンス ステップのノートは 1 つまたは 2 つの半音上に移調され、新しいスケールに合わせて調整されます。  
既存のシーケンスでスケールを使用すると、ノートとコードが新しいスケールにクオンタイズされます。
6. ルートノートをスケールします。
  - (画面)を回して「スケールルートノート」をハイライトし、(画面)を押してオプションを選択します。(画面)を回してハイライトし、(画面)を押して希望のスケールルートノートを選択します。
  - トラック ルートを変更すると、既存のシーケンス ステップのノートが新しいスケールに調整されます。
7. スケールフィルター。
  - (スクリーン)を回して「スケールフィルター」をハイライトし、(スクリーン)を押してオプションを選択します。  
(スクリーン)を回してハイライトし、(スクリーン)を押してスケールフィルターのオン/オフを選択します。
  - スケールフィルターがオンの場合、使用可能な音符 (リピート音を含む)は選択したスケールに限定されます。表示モードのキーボードはクロマチックスタイルで表示されますが、使用可能なのはスケール音符のみで、使用できない音符キーはクオンタイズされます。
  - スケール フィルターは、表示モードやその他のシーケンス機能に影響します。

## 6つのシーケンスパターン

### 6.13 塗りつぶしツールの使用。

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配置します。フィルは単なるワークフローツールではなく、アレンジや楽曲を構築するためのクリエイティブで刺激的な音楽的オプションを提供します。

塗りつぶしツールはどのように機能しますか？

フィルツールは、クリエイティブなパターンを生成する洗練されたシーケンス編集ユーティリティです。Play+サンプルパック形式で構成されたサンプルは、フィル機能内でインテリジェントに評価されます。フィルツールによってトリガーされると、ノートステップとシーケンスが自動的に作成され、以下の要素に基づいて生成されます。

- トラックとパターン領域が選択されました。
- パラメータの値と設定。
- サンプルおよびサンプル パックの構成と構造。
- MIDI モードまたはオーディオ モードがアクティブかどうか。
- 適用された塗りつぶしアルゴリズムの種類。

サンプル パックとの関係は何ですか？

使用されるサンプルパック形式は、Play+に統合され、特にFillツールで使用されるように設計されています。これにより、Fillはトラックに適切なサウンドを配置できます。例えば、Beat Fillアルゴリズムは、サンプルパック形式と命名規則に基づいて、キック、スネア、ハイハットのサンプルを識別します。そのため、サンプルパックとそれに含まれるサンプルは、定義された形式に従い、関連する文字で命名する必要があります。

- 文字列は、キック、スネア、ハットなどの単語を含む、定義された規則に従う必要があります。
- サンプル パックをサンプル プールにロードする必要があります。
- 同じ文字列名を持つフォルダが2つある場合、Fillはサンプルプールの最上位フォルダを使用します。「Kick」などの「見つかりません」というエラーが表示される場合は、サンプルプールの上位に重複した空のフォルダ（例えば、Kickフォルダが2つ）がないか確認してください。
- microSDフォルダは、特定の OS リリース (例: バージョン 1.4) では、メロディー フィルが追加されました。
- サンプル パックは 1 つのサブフォルダー レベルでのみ動作します。

# シーケンスパターン6

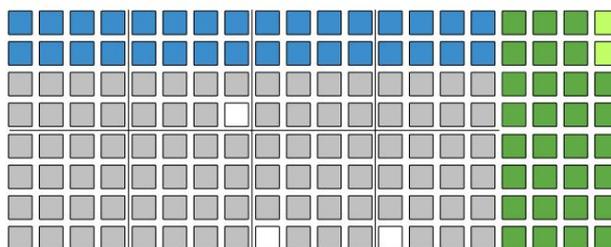
注記

フィルの使用は、反復的で自動化されたクリエイティブプロセスです。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。様々なサンプルやアルゴリズムを試して、実験してみることをお勧めします。この例ではサンプルトラックを選択していますが、ステップのグループを選択してフィルを適用することもできます。

- 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。



## 6つのシーケンスパターン

注記

### ランダムフィル

ランダムアルゴリズムは、選択したトラックにランダムに選択された一連のステップを配置します。ステップの密度は10%から100%の間で指定できます。サンプルプールから現在のワークステップのサンプルが使用されます。フィルコマンドはステップの配置に影響を与えますが、サンプルは常に現在の「ワークステップ」のサンプルになります。フィルを適用するトラックまたは範囲を選択してください。

#### ■ ランダムな塗りつぶしからパターンを作成する

1. フィル機能から得られる特徴を最大限に活用するには、サンプルプールが必要に応じて入力されます。一部の入力機能を最大限に活用するには、サンプルパックをプロジェクトのサンプルプールにロードする必要があります。作業ステップを作成してください。
2. ファンクションパッドの[選択]を押して、フィルインするトラック（複数可）を選択します。行はトラックを表します。トラックは青く点灯し、トラック選択ファンクションボタンは明るい緑色に点灯します。最初に複数のトラックにフィルインしてから、個別に編集すると便利です。
3. [塗りつぶし]ボタンを押します。塗りつぶしの初期選択により、モードが選択されます。その後、フィル モード内で [Fill] ボタンを押すと、選択したトラックのステップを入力するためのフィルが開始されます。
4. 塗りつぶしアルゴリズムとして「ランダム」を選択します。上部の塗りつぶしパラメータが「ランダム」に設定されていることを確認してください。左上の[スクリーン]ボタンを押して、アルゴリズムの種類がフォーカスされていることを確認してください。上部のパラメータがハイライト表示されたら、(スクリーン)ボタンを回してアルゴリズムを選択します。この例では「ランダム」を選択します。
5. 「ランダム」塗りつぶしアルゴリズムの密度を設定します。左側の[画面]を押します。ボタンを押して、アルゴリズムの密度が表示されていることを確認してください。下のパラメータがハイライト表示されているときに (画面)を回して、密度の%を選択してください。これは、すべてのステップを100%とした場合の、入力するステップ数です。最小値は10%です。複数のトラックを選択した場合、適用されるステップのランダム化はトラックごとに異なります。
6. [Fill]ボタンをもう一度押すと、トラック上のステップが自動入力されます。現在の作業ステップでランダムに選択された一連のステップを実行します。設定されるステップの数は、塗りつぶしの密度に基づいて決まります。
7. [Fill] コマンドをさらに繰り返して、新しいパターンを試行錯誤してみましょう。これにより、新しいステップパターンが生成されます。
8. 各トラックは個別に編集できます。例えば、フィルで生成されたパターンのステップを維持しながら、トラックごとにサンプルを変更できます。また、他の Randomize または Chance パラメータを使用して、フィル生成トラックにバリエーションを追加してみたいかどうか。

# シーケンスパターン6

注記

キック、スネア、ハイハットフィルを含むビートフィル

ビートフィルアルゴリズムは、選択したトラックに最大16ステップのジャンルベースのパターンを挿入します。このパターンは、128種類のプリセットされたジャンルベースのリズムから1つをベースとしています。サンプルは、ロードされたサンプルプールフォルダからフィルツールによって自動的に選択されます。ステップの配置は現在のジャンルに基づいて固定され、適用されたフィルテンプレートのノートが使用されます。または、「設定」>「フィル設定」メニューから任意のノートを指定することもできます。

塗りつぶしツールは実際のプロジェクト テンポにリンクされていませんが、ビート ジャンルは特定のテンポ範囲に合わせて設計されています。

## ■ ビートフィルからパターンを作成する

1. ビートフィル機能を最大限に活用するには、必要なサンプルパックがプロジェクトの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。ビートフィルは、正しくフォーマットされたサンプルパックに大きく依存します。
2. ファンクションパッドの[Select]を押して、フィルインするトラックを選択します。行はトラックを表します。トラックは青く点灯し、トラック選択ファンクションボタンは明るい緑色に点灯します。ビートフィルのベースとなるキック、スネア、ハットをカバーするトラックを選択するのが理想的です。
3. [塗りつぶし]ボタンを押します。塗りつぶしの初期選択により、モードが選択されます。その後、フィル モード内で [Fill] ボタンを押すと、選択したトラックのステップを入力するためのフィルが開始されます。
4. 「ビート」フィルアルゴリズムを選択します。上側のフィルパラメータが「Beat」。左側の[Screen]ボタンを押して、アルゴリズムの種類にフォーカスを合わせます。上のパラメータがハイライト表示されたら、(Screen)ボタンを回してアルゴリズムを選択します。この例では「Beat」を選択します。
5. フィルアルゴリズムのジャンルを「ビート」に設定します。左の[スクリーン]ボタンを押してジャンルがフォーカスされていることを確認してください。下のパラメータがハイライト表示されたら（画面）を回してプリセットを選択します。これは、キック、スネア、ハイハットそれぞれに1~3トラック適用される、あらかじめプログラムされたリズムです。
6. [Fill]ボタンをもう一度押します。選択したステップに、ジャンルプリセットとサンプルプールのサンプルに基づいたパターンが入力されます。
7. [Fill]をさらに繰り返して、新しいサンプルを既存のサンプルに試行錯誤してみましょう。固定パターン。反復ごとに新しいサンプルセットが適用されます。フォルダーパラメータを設定してオクターブをランダム化し、音色を作成してみてください。

ビートフィルには、トラックを個別に管理できるバリエーションがあります。タイプとしてキック、スネア、またはハイハットを選択し、トラックを1つだけ選択すると、ジャンルに基づいてステップが、タイプに基づいてサンプルが設定されます。

## 6つのシーケンスパターン

注記

### コードフィル

コードアルゴリズムは、選択した4つのトラックに、最大64ステップのパターン長でメロディーとコード進行を埋め込みます。microSDカードのフォーマットが適切に設定されていることを確認してください。「MelodyFills」フォルダには、フィルアルゴリズム使用時にコードとメロディーを生成するためのソースパターンテンプレートが含まれています。また、スケールとスケールフィルターの設定を変えて試してみてください。

#### ■ コードフィルからパターンを作成する。

1. Chord Fill 機能を使用するには、サンプル プールにシンセ フォルダー (名前に「Synth」という文字列が含まれるフォルダー) が含まれていることを確認します。  
一部のサンプルパックには既にシンセフォルダが含まれているため、プロジェクトのサンプルプールにロードするだけで済みます。コードフィルは、正しくフォーマットされたサンプルパックとシンセフォルダ内のサンプルに大きく依存します。

工場サンプルパックフォルダー	
80年代のママパック	シンセサイザー
ドラム&ベースパックシンセ	
ダブコアドラム	シンセ
ダブステップパック	シンセ
ギャングスタラップパック	シンセ
ハウスパック	シンセ
トラップパック	シンセ
知的パック	シンセサイザー
Slam モデリングパック VHS シンセ	
テックハウスパック	シンセ
ジューク・フットワーク・パック・シンセ	

#### シンセフォルダ

サンプルプールにシンセフォルダが存在しない場合は、作成して名前を付けることができます。コードフィルで使用するサンプルをこのフォルダにコピーします。

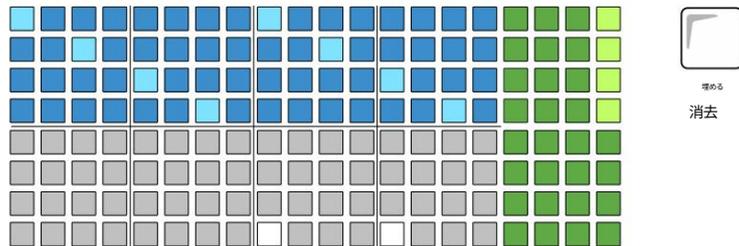


2. トラックの長さは最大64ステップです。必要なパターンに合わせて、すべてのトラックのトラック長を設定します。
3. [選択]機能を押して、埋め込む4つのトラックチャンネルを選択します。  
各トラックのパッドボタン。行はトラックを表します。トラックは青色に点灯し、トラック選択ボタンは明るい緑色に点灯します。  
選択したトラックは、生成されたコードの各音符をカバーします。
4. [塗りつぶし]ボタンを押します。塗りつぶしの初期選択により、モードが選択されます。  
その後、フィル モード内で [Fill] ボタンを押すと、選択したトラックのステップを入力するためのフィルが開始されます。

# シーケンスパターン6

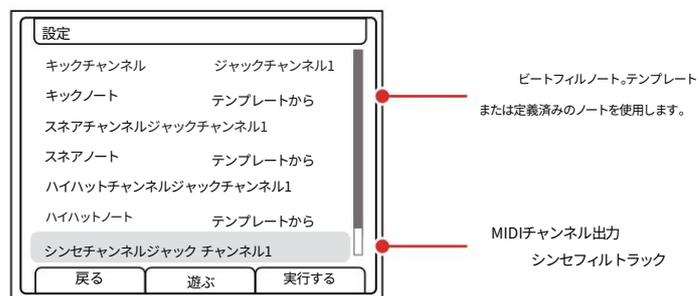
注記

5. フィルアルゴリズムとして「Chords」を選択します。上部のフィルパラメータが「Chords」に設定されていることを確認してください。左側の[Screen]ボタンを押して、アルゴリズムの種類がフォーカスされていることを確認してください。上部のパラメータがハイライト表示されたら、(Screen)ボタンを回してアルゴリズムを選択します。この例では「Chords」を選択します。
6. フィルジャンルを「コード」に設定します。左側の[スクリーン]ボタンを押して、アルゴリズムのジャンルにフォーカスが当てられています。下のパラメータがハイライト表示されているときに(画面)を回して、ジャンルプリセットを選択します。これは、工場出荷時に選択された48種類のコードパターンから事前にプログラムされたものです。
7. [Fill]ボタンをもう一度押します。選択したステップに、ジャンルプリセットとサンプルプールのサンプルに基づいたパターンが入力されます。
8. プログラムされたノート サンプルは、手動で選択することで個別に別のサンプルに変更できます。



コードとベースのフィルは、選択したジャンルテンプレートで定義された音価を使用します。ビートのフィルは、「設定」>「フィル設定」オプションから固定の音価に変更できます。これは(画面)ボタンを押すことでアクセスできます。

これらの設定では、楽器ごとに MIDI 出力チャンネルの割り当ても可能です。



デフォルトは、ビートフィルノートの場合は「テンプレートから」、MIDI 出力の場合は「ジャック チャンネル 1」です。

## 6つのシーケンスパターン

注記

### ベースフィル

ベースアルゴリズムは、選択した1つのトラックに、最大64ステップのパターン長でメロディックなベースラインを生成します。microSDカードのフォーマットが適切に設定されていることを確認してください。「MelodyFills」フォルダには、フィルアルゴリズム使用時にベースラインを生成するためのソースパターンテンプレートが含まれています。スケールとスケールフィルターの設定を変えて試してみてください。

#### ■ ベースフィルからパターンを作成する。

1. Bass Fill 機能を使用するには、サンプル プールに Bass フォルダー (名前に文字列「Bass」が含まれるフォルダー) が含まれていることを確認します。  
一部のサンプルパックには既にベースフォルダが含まれているため、プロジェクトのサンプルプールにロードするだけで使用できます。ベースフィルは、正しくフォーマットされたサンプルパックとベースフォルダ内のサンプルに大きく依存します。
  - IntellectualとSlamモデリングパックを除くすべてのファクトリーパックにはベースフォルダが付属しています。必要に応じてフォルダを作成し、サンプルをコピーすることができます。
2. トラックの長さは最大64ステップです。必要なパターンに合わせて、すべてのトラックのトラック長を設定します。
3. フィルインするトラックチャンネルを1つ選択するには、各トラックの[Select]ファンクションパッドボタンを押します。行はトラックを表します。トラックは青色に点灯し、トラック選択ファンクションボタンは明るい緑色に点灯します。
4. [塗りつぶし]ボタンを押します。塗りつぶしの初期選択により、モードが選択されます。  
その後、フィル モード内で [Fill] ボタンを押すと、選択したトラックのステップを入力するためのフィルが開始されます。
5. 「Bass」フィルアルゴリズムを選択します。上側のフィルパラメータが「Bass」。左側の[Screen]ボタンを押して、アルゴリズムの種類にフォーカスを合わせます。上のパラメータがハイライト表示されたら、(Screen)ボタンを回してアルゴリズムを選択します。この例では「Bass」を選択します。
6. フィルジャンルを「ベース」に設定します。左側の[スクリーン]ボタンを押して、アルゴリズムのジャンルにフォーカスが当てられています。下のパラメータがハイライト表示されているときに(画面)を回して、ジャンルプリセットを選択します。これは、工場出荷時に選択された48種類のコードパターンから事前にプログラムされたものです。
7. [Fill]ボタンをもう一度押します。選択したステップに、ジャンルプリセットとサンプルプールのサンプルに基づいたパターンが入力されます。
8. プログラムされたノート サンプルは、手動で選択することで個別に別のサンプルに変更できます。

# シーケンスパターン6

注記

## コードとベースのフィル

コードフィルとベースフィルの作成に加え、コード&ベースフィルオプションを使用して両方を同時に作成することもできます。選択した5つのトラックで最大64ステップを使用し、4つのポリフォニックコードと1つのトラックのベースラインを作成できます。

このオプションにも、microSD カードの「MelodyFills」フォルダーと、サンプルが取り込まれたベースおよびシンセ サンプル プール フォルダーを含む同じ前提条件の設定が適用されます。

### ■ ベースとコードフィルからパターンを作成する。

1. このFill機能を使用するには、サンプルプールにベースが含まれていることを確認してください。また、シンセフォルダもあります。
2. トラックの長さは最大64ステップです。必要なパターンに合わせて、すべてのトラックのトラック長を設定します。
3. 各トラックの[Select]ファンクションパッドボタンを押して、フィルインする5つのトラックチャンネルを選択します。行はトラックを表します。トラックは青色に点灯し、トラック選択ファンクションボタンは明るい緑色に点灯します。
4. [塗りつぶし]ボタンを押します。塗りつぶしの初期選択により、モードが選択されます。その後、フィル モード内で [Fill] ボタンを押すと、選択したトラックのステップを入力するためのフィルが開始されます。
5. フィルアルゴリズムとして「コードとベース」を選択します。上段のフィルパラメータが「コードとベース」に設定されていることを確認してください。左側の[スクリーン]ボタンを押して、アルゴリズムの種類がフォーカスされていることを確認してください。上段のパラメータがハイライト表示されたら、(スクリーン)ボタンを回してアルゴリズムを選択してください。
6. フィルのジャンルを「コード&ベース」に設定します。左側の[スクリーン]ボタンを押して、アルゴリズムのジャンルにフォーカスを合わせます。下のパラメータがハイライト表示されたら[スクリーン]ボタンを回して、ジャンルプリセットを選択します。これは、工場出荷時に48種類のパターンからあらかじめプログラムされたパターンです。
7. [Fill]ボタンをもう一度押します。選択したステップに、ジャンルプリセットとサンプルプールのサンプルに基づいたパターンが入力されます。
8. プログラムされたノート サンプルは、手動で選択することで個別に別のサンプルに変更できます。

## 6つのシーケンスパターン

注記

ユークリッド塗りつぶし

ユークリッドフィルアルゴリズムは、数学的に生成されたシーケンスからパターン化された一連のステップを、選択したトラックに入力します。ユークリッドパターンは、定義された数のイベントに基づいて生成され、トラック全体にわたって均等に配置されるように設計されています。フィルコマンドはステップの配置に影響を与え、サンプルは通常「ワークステップ」サンプルになります。

### ■ ユークリッド塗りつぶしからパターンを作成する

1. フィル機能から得られる特徴を最大限に活用するには、サンプルプールが必要に応じて入力されます。一部の入力機能を最大限に活用するには、サンプルパックをプロジェクトのサンプルプールにロードする必要があります。作業ステップを作成してください。
2. ファンクションパッドの[Select]を押して、フィルインするトラックを選択します。行はトラックを表します。トラックは青く点灯し、トラック選択ファンクションボタンは明るい緑色に点灯します。複数のトラックを選択した場合、各トラックのパターンは同じです。
3. [塗りつぶし]ボタンを押します。塗りつぶしの初期選択により、モードが選択されます。その後、フィル モード内で [Fill] ボタンを押すと、選択したトラックのステップを入力するためのフィルが開始されます。
4. 塗りつぶしアルゴリズムとして「ユークリッド」を選択します。上部の塗りつぶしパラメータが「ユークリッド」に設定されていることを確認してください。左側の[スクリーン]ボタンを押して、アルゴリズムの種類がフォーカスされていることを確認してください。上部のパラメータがハイライト表示されたら、(スクリーン)ボタンを回してアルゴリズムを選択します。この例では「ユークリッド」を選択します。
5. 「ユークリッド」フィルアルゴリズムのイベント数を設定します。左側の[スクリーン]ボタンを押して、イベントにフォーカスを合わせます。下のパラメータがハイライト表示されたら、(スクリーン)を回して、1~64のイベント数を選択します。イベント数が合計ステップ数を超えると、パターンは100%埋め尽くされます。イベントは、トラックのステップ数全体にわたって可能な限り均等に配置されるようにします。
6. [塗りつぶし]ボタンをもう一度押すと、パターンが作成されます。現在の作業ステップ設定とイベント数。前回の塗りつぶしからの変更は、[塗りつぶし]を押す前に異なるイベント設定がされている場合にのみ適用されます。
7. 各トラックは個別に編集できます。例えば、フィルで生成されたパターンステップを維持しながら、トラックごとにサンプルを変更できます。また、他の Randomize または Chance パラメータを使用して、フィル生成トラックにバリエーションを追加してみたいかかでしょうか。

# シーケンスパターン6

注記

## 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。

## 6つのシーケンスパターン

注記

### ビートフィルアルゴリズム

合計128種類のビートフィルアルゴリズムが用意されており、microSDカードの「BeatFill」フォルダに保存されています。これらのパターンは、ビートパターンを作成するためのテンプレートです。

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
ドラムンベース	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 ピッチャー
x すべてが違う		x ハットトリック	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
			x ロボットドラム
			x 下水道
			x ゆっくりする
			x スネアスキー
			x 空間性
			x スピルザット
			x ステップアップ
			x スイングイット
			x スウッシュ
			x テイクイット
			x 考える
			x フリキ
			x 基本的すぎる
			x 2人
			x 遅すぎる

### コードとベースのフィルアルゴリズム

microSDカードの「MelodyFill」フォルダには、合計48種類のメロディーフィルアルゴリズムが収録されています。これらは、ベースとコードのパターンを作成するためのテンプレートです。

メロディーフィルジャンル	メロディーフィルジャンル	メロディーフィルジャンル	メロディーフィルジャンル
冒険者1	ホライゾンズ1	ノスタルジア1	海岸1
冒険者2	ホライゾンズ2	ノスタルジア2	海岸2
冒険者3	ホライゾンズ3	ノスタルジア3	海岸3
バランダル1	ジャンビー1	パスファインダー1	宇宙船1号
バランダル2	ジャンビー2	パスファインダー2	スペースシップ2
バランダル3	ジャンビー3	パスファインダー3	スペースシップ3
距離1	謎1	なぞなぞ1	スパイラル1
距離2	ミステリー2	なぞなぞ2	スパイラル2
距離3	ミステリー3	なぞなぞ3	スパイラル3
ハッピーアワー1	新しいクエスト1	悲しいロボット1	蜂起1
ハッピーアワー2	新しいクエスト2	悲しいロボット2	アップライジング2
ハッピーアワー3	新しいクエスト3	悲しいロボット3	アップライジング3

# シーケンスパターン6

注記

## 6.14 カスタム塗りつぶしパターンの作成。

多くのフィル機能は、パターンテンプレートを参照するアルゴリズムを使用しています。例えば、「ビート」と「コード&ベース」のフィルは、それぞれBeatFillsフォルダとMelodyFillsフォルダ内のテンプレートから抽出されます。これらは基本的にパターンです。そのため、ユーザーパターンを作成し、カスタムフィルテンプレートとして使用することも可能です。

ビートフィルとメロディフィルのテンプレートを作成する際の重要な考慮事項

Play+ で使用する際にパターンが機能的な塗りつぶしテンプレートとして機能するためには、塗りつぶしテンプレートの作成に関する指示に正確かつ正しい順序で従う必要があります。

	ビートフィル	メロディフィル	説明
楽器	キック、スネア、ハイハットシンセ、ベース		テンプレート用のビート、シンセ、ベース楽器
手順	16	64	パターンテンプレートの最大ステップ数
トラック	3	4	トラック チャンネルの数。 ビートは楽器ごとに1つ必要です。 コードには4、ベースには1が必要です。
手順	16	64	パターンテンプレートの最大ステップ数
位置	ビートフィル	メロディフィル	microSDカードの場所フォルダ
トラック1	キック	シンセノート	ビートやメロディのテンプレートの作成に基づいて
トラック2	スネア	シンセノート	ビートやメロディのテンプレートの作成に基づいて
トラック3	ハイハット	シンセノート	ビートやメロディのテンプレートの作成に基づいて
トラック4	-	シンセノート	メロディテンプレート
トラック5	-	ベース	メロディテンプレート



# シーケンスパターン6

注記

## ■ 空白のカスタムフィルテンプレートを作成する

適切な入力構造でプロジェクトを空のテンプレートとして作成すると、カスタムビート、メロディー、コード、または MIDI テンプレートを作成するときのワークフローを高速化できます。

フォルダーには、関連するカテゴリのサンプルが少なくとも 1 つ含まれている必要があります。

1. (画面)を押してメニューを選択します。(画面)を回してメニュー内の「ファイル」をハイライト表示します。  
(画面)を押して選択します。
2. (画面)を回して「新規プロジェクト」をハイライトします。(画面)を押して、ハイライトされた「新規プロジェクト」オプションを選択します。
3. 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。「はい」または「いいえ」を選択してください。デフォルト設定で新しいプロジェクトが作成されます。
4. 新しい空のプロジェクトが作成されたら、サンプル フォルダーを読み込みます。  
これは定義された順序通りに正確に実行する必要があります。読み込み順序はフォルダ名ではなく、実際の楽器を定義します。
5. (画面)を押してメニューを選択します。(画面)を回してメニュー内の「サンプル」をハイライト表示します。  
(画面)を押して選択します。
6. (画面)を回して「ファイルまたはフォルダの読み込み」をハイライトします。(画面)を押してこのオプションを選択します。
7. ロードするフォルダに移動します。サンプルは外部で適切な名前のフォルダを作成し、保存することができます。選択したフォルダの[フォルダをロード]ボタンを押します。フォルダのロードは必ず以下の順序で実行してください。
  1. ベース。ベースサンプルが入った「Bass」というフォルダを読み込みます。
  2. キック。キックのサンプルが入った「Kick」というフォルダをロードします。
  3. HiHat。ハットサンプルを含む「HiHat」というフォルダをロードします。
  4. スネア。スネアのサンプルが入った「Snare」というフォルダをロードします。
  5. その他のシンセサイザー。シンセサンプルが入ったフォルダを読み込みます。
  6. その他のシンセサイザー。シンセサンプルが入ったフォルダを読み込みます。
  7. Synth。シンセサンプルが含まれる「Synth」というフォルダをロードします。
8. プロジェクトを保存します。(画面)を押してメニューを選択します。(画面)を回してメニュー内の「ファイル」をハイライト表示します。(画面)を押して選択します。
9. (画面)を回して「プロジェクトに名前を付けて保存」を強調表示します。(画面)を押して選択します。  
次に[保存]ボタンを押します。適切な名前 (例:「空のテンプレートを埋める」)を入力し、[保存]を押します。

## 6つのシーケンスパターン

注記

ビートフィルのカスタム テンプレートを作成するプロセスは正確なプロセスです。  
記載されている手順を正確に実行する必要があります。そうしないと、fill コマンドの実行が失敗する可能性があります。

### ■ ビートフィルパターンテンプレートの作成

1. 新しい空白の塗りつぶしプロジェクトを作成するか、できれば以前に作成して事前設定した塗りつぶしテンプレートを読み込みます。

2. これは、Beat Fill、Kick、HiHat、Snare フォルダーが正しい順序でロードされ、各フォルダーに少なくとも 1 つのサンプルが含まれるように作成されます。

3. 3拍子の3つの楽器を使った「ビート」パターンを作成する  
読み込まれました。厳密に使用することが重要です：-

- トラック1はキック用。「Kick」フォルダからサンプルを使用
- トラック2はスネア用。「Snare」フォルダからのサンプルです。
- トラック3はハイハット用です。「HiHat」フォルダからのサンプルです。

4. カットオフなどの他のパラメータはFillノードで機能することに注意してください。  
オーディオトラックを使用する場合、フィルコマンド「fill」は、現在のトラックの長さを最大64ステップまでトリミングし、目的のトラックの長さに合わせます。元のテンプレートの方が短い場合は、長いトラックに合わせて複製されます。

5. MIDIトラックが必要な場合は、オーディオパターントラックをMIDIチャンネルを割り当てたまま、同じトラックにコピーできます。チャンスやリピートなどの一部の要素はコピー時に削除されますが、MIDIトラックに直接入力できます。

- オーディオトラック1のキックをMIDIトラック1にコピーします。MIDIチャンネル1に設定します。  
オーディオトラックを選択し、[コピー]を押します。MIDIモードとそれに対応するトラックを選択し、[Shift]を押しながら[貼り付け]を押します。4つのトラックのMIDIチャンネルをそれぞれ4に設定します。
- オーディオトラック2のスネアをMIDIトラック2にコピーします。MIDIチャンネル2に設定します。
- オーディオトラック3のハイハットをMIDIトラック3にコピーします。MIDIチャンネル3に設定します。
- MIDIチャンネルを設定するには、MIDIチャンネルを設定するには、まずMIDIモードを選択し、トラックを選択してから（サンプル）ノブを使用してチャンネルを調整します。

# シーケンスパターン6

注記

## 6. プロジェクトを保存します。

- (画面)を押してメニューを選択します。(画面)を回してメニュー内の「ファイル」をハイライト表示し、(画面)を押して選択します。
- (画面)を回して「プロジェクトに名前を付けて保存」を強調表示します。  
「保存」を使用して元のベーステンプレートを上書きします。(画面)を押して選択し、[保存]画面ボタンを押します。

## 7. パターンはmicroSDカードのProjects/MyProj/Patternsフォルダに保存されます。作成したパターンを外部PCまたはMacで「BeatFill」フォルダにコピーし、フィルインに使用してください。プロジェクト構造は変更しないでください。

メロディーフィルのカスタムテンプレートを作成するプロセスは、厳密に行う必要があります。手順は必ず記載されている通りに実行してください。そうしないと、フィルコマンドの実行時に失敗する可能性があります。

### ■ メロディーフィルパターンテンプレートの作成

1. 新しい空白の塗りつぶしプロジェクトを作成するか、できれば以前に作成して事前設定した塗りつぶしテンプレートを読み込みます。
2. これは、メロディーとコード フィル、シンセとベースのフォルダーが正しい順序で読み込まれ、各フォルダーに少なくとも1つのサンプルが含まれるように作成されます。
3. 読み込まれた3つのメロディー／コードフィル楽器を使って、「コード」、「ベース」、または「コードとベース」のパターンを作成します。コードとベースについては、以下の点に注意してください。
  - トラック1~4は任意のシンセサイザー用です。「Synth」フォルダまたはその他のシンセフォルダから取得したサンプルを使用します。これらはコードノートを表すことができます。
  - トラック5はベース用。「Bass」フォルダからのサンプル。
4. カットオフなどの他のパラメータはFillノードで機能することに注意してください。  
オーディオトラックを使用する場合、フィルコマンド「fill」は、現在のトラックの長さを最大64ステップまでトリミングし、目的のトラックの長さに合わせます。元のテンプレートの方が短い場合は、長いトラックに合わせて複製されます。

## 6つのシーケンスパターン

注記

5. MIDIトラックが必要な場合は、オーディオパターントラックをMIDIチャンネルを割り当てたまま、同じトラックにコピーできます。チャンスやリピートなどの一部の要素はコピー時に削除されますが、MIDIトラックに直接入力できます。

- オーディオトラック1、2、3、4のシンセをMIDIトラック1~4にコピー  
それぞれ4つのトラックをMIDIチャンネル4に設定します。オーディオトラックを選択し、[コピー]を押します。MIDIモードと対応するトラックを選択し、[Shift]を押しながら[貼り付け]を押します。
- オーディオトラック5のベースをMIDIトラック5にコピーします。MIDIチャンネル5に設定します。
- MIDIチャンネルを設定するには、まずMIDIモードを選択し、トラックを選択してからチャンネルを調整するには、(サンプル)ノブを使用します。

6. プロジェクトを保存します。

- (画面)を押してメニューを選択します。(画面)を回してメニュー内の「ファイル」をハイライト表示し、(画面)を押して選択します。
- (画面)を回して「プロジェクトに名前を付けて保存」を強調表示します。  
「保存」を使用して元のベーステンプレートを上書きします。(画面)を押して選択し、[保存]画面ボタンを押します。

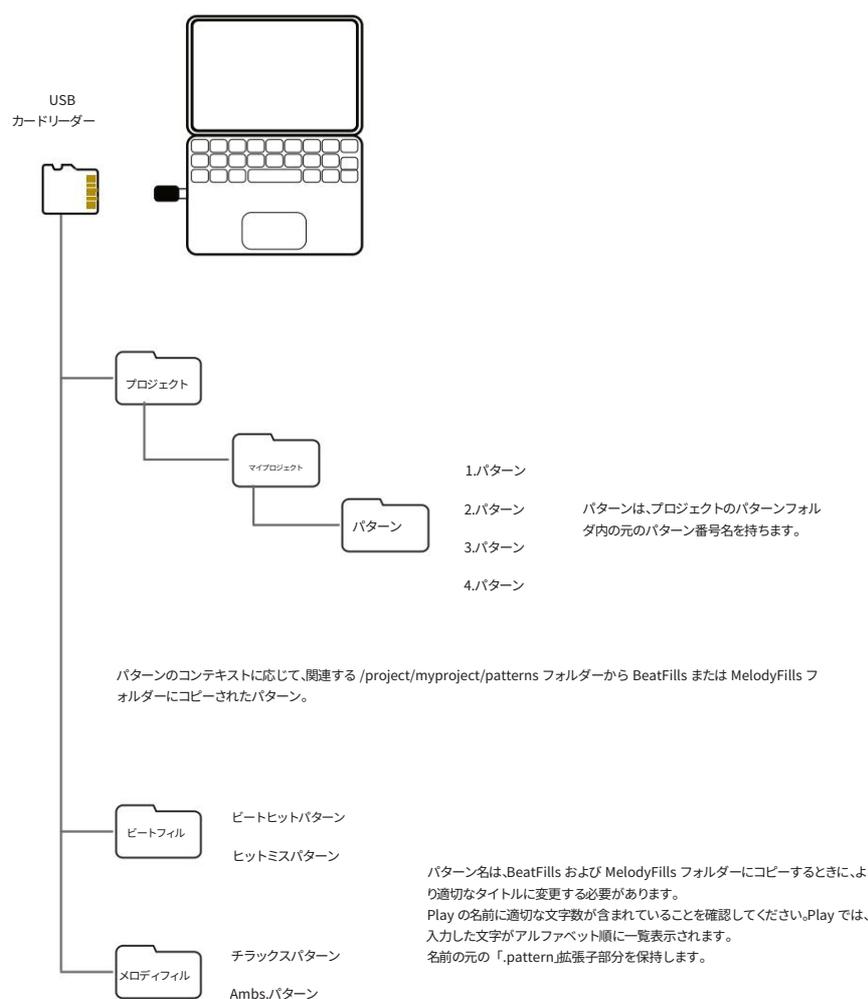
7. パターンはmicroSDカードのProjects/MyProj/に保存されます。

パターンフォルダ。作成したパターンは、外部PCまたはMacを使用して「BeatFill」フォルダにコピーし、ファイルインで使用してください。プロジェクト構造は変更しないでください。

## シーケンスパターン6

注記

カスタム塗りつぶしテンプレートを作成する最終段階では、作成したパターンを塗りつぶしテンプレートフォルダに物理的にコピーする必要があります。ファイルのコピー作業では、microSDカードを編集するためにPCまたはMacが必要になります。元のプロジェクト構造を維持することが重要なので、パターンは切り取らずにコピーのみにしてください。



注記

# 7

## アレンジとバリエーション

パターンは[Play]キーを使って個別に再生できますが、[Shift]+ [Play]キーを使ってシーケンスとして再生することもできます。パターンを連結することで、ソングモードのような長いアレンジを作成できます。パターンビューでは、フルアレンジの作成やセクションの作成が可能です。パターンの作成はシーケンスビューで行います。Play+には「バリエーション」と呼ばれる特別な機能もあります。バリエーションを使用すると、トラックの別バージョンを作成し、アレンジの作成に役立てたり、パフォーマンスやライブ即興演奏に使用したりできます。これらの構造要素は、フルソングの作成やパターンの連結に重要ですが、他のテクニックもアレンジの作成に役立ちます。パラメータ設定を調整し、ステップやパターン全体のパラメータを自動化することで、クリエイティブプロセスにバリエーションと面白さを加えることができます。さらに、いくつかのパラメータは、進化する、そしてより複雑なサウンドを作成するのに役立ちます。

そして

パターンは絶えず変化します。チャンスとランダムイズは、そうしたパラメータの2つです。パターンは、まるで独自の進化の旅路を辿っているかのように動作し、定義されたステップが無数のバリエーションを奏でているように見えます。これらの構造的要素と創造的要素を個別に考察することは、良い出発点となり、これらの機能をより深く理解するのに役立ちます。これらの要素を組み合わせ、様々な組み合わせを試してみることで、さらにパワーが増し、創造の可能性が広がります。Play+のサウンドデザインにはルールはなく、制限はユーザーの想像力によってのみ生まれる場合が多いのです。

試行錯誤、実験、そしてちょっとした微調整で、驚くほど音楽的な結果が得られるかもしれません。

## 7つのアレンジとバリエーション

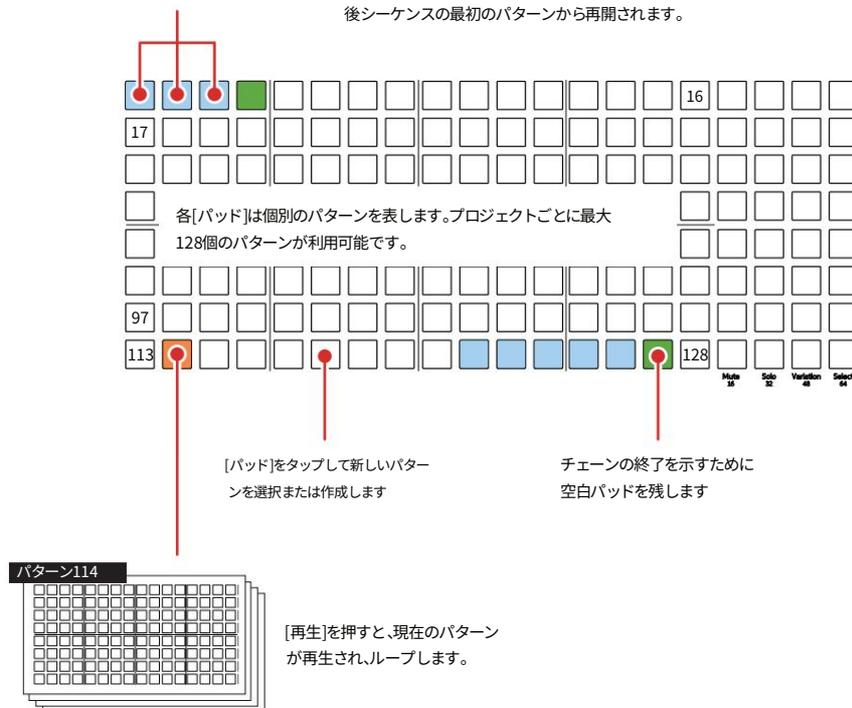
### 7.1 パターンモード。

パターンモードは、パターンの選択、選択したパターンシーケンスの連結や再生などを管理するために使用されます。パターンモードでは、128個のパターン全体を制御できます。8 x 16のグリッドボタンはそれぞれ、プロジェクト内の個々のパターンを表します。[Patterns]ボタンは、パターンモードとデフォルトのシーケンスモードを切り替えます。

[パターン]を押してパターンモードにアクセスします。

[Shift] + [Play]を押すとパターンシーケンスが再生されます

パターンシーケンスの再生は選択したパターンから開始され、シーケンス内のパターンがなくなるまで隣接するパターンを再生し、その後シーケンスの最初のパターンから再開されます。



パターンモード - 8x16 グリッドパッドカラー

-  オレンジ。現在アクティブ/読み込まれたパターン。
-  薄暗い緑。空のパターン。
-  青。利用可能なパターン。
-  オレンジ/青で点滅。手動でトリガーすると、次に再生されるパターンが保留中になります。

注記

## 7.2 パターンの管理。

パターンは合計128個のパターンスロットから選択できます。パターンは個別に作成・編集することも、コピー&ペーストしてさらに編集することも可能です。

### ■ パターンの選択/作成

1. 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。パターンモードの場合は、[Patterns]を押すとシーケンサーモードに切り替わります。
2. [Pad] を押すと、既存のパターンを選択して編集または再生したり、空のスロットから新しいパターンを作成したりできます。パッドはパターンを表し、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。選択されたパッドはオレンジ色に点灯します。
3. 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。

### ■ パターンのコピー

1. 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。パターンモードの場合は、[Patterns]を押すとシーケンサーモードに切り替わります。
2. コピー元のパターンの[Pad]を押し続けます。一度にコピーできるパターンは1つだけです。
3. ソースパッドを押したまま、コピー先のスロットの[Pad]を押します。コピーします。

### ■ パターンの削除

1. 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。パターンモードの場合、[Patterns]を押すとシーケンサーモードに切り替わります。
2. 削除する対象のパターンの[Pad]を押し続けます。複数のパッド/パターンを同時に削除することもできます。選択される。
3. 対象のパッドを押したまま、[Shift] + [Delete]を押します。削除コマンドはFillボタンの補助機能です。

**クイックコピー** :クイックコピーは、ステップ、ステップページ、パターン、バリエーションに対して実行できます。コピー元の[パッド]を約0.5秒間押したまま、コピー先のパッドの[パッド]を押すことで実行できます。クリップボードにコピーされたときと貼り付けられたときに、パッドが青色で2回点滅します。

## 7つのアレンジとバリエーション

### 7.3 パターンの再生と連鎖。

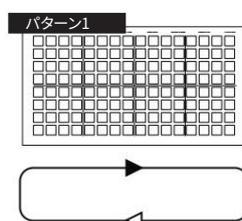
注記

パターンは個別に再生することも、複数のパターンを連結してセットとして、あるいは選択したパターンのシリーズとして連続再生することもできます。再生機能はどのモードでも使用できますが、パターンの連結はパターンモード画面で行います。連結されたセクションを作成し、手動で再生を切り替えることでライブでの即興演奏に便利です。

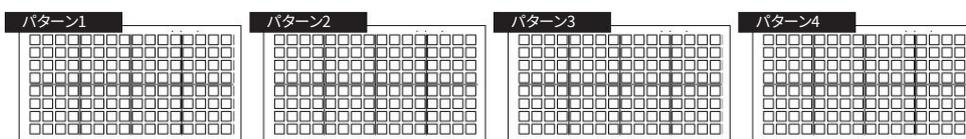
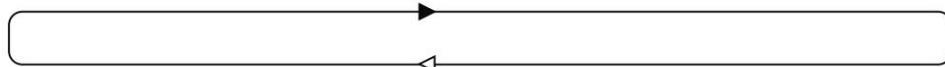
[パターン]を押してパターン モードにアクセスします。

[再生]を押します

[再生]ボタンを押すと、現在のパターンのみを再生し、ループ再生します。もう一度[再生]ボタンを押すと、再生が停止します。



連鎖シーケンスは、空のパッドに到達するまで再生され、その後、最初から再生をループします。



[Shift] + [再生]を押します

[Shift] + [再生]を押すと、空のパッドに到達するまで、チェーンされたすべてのパターンが順番に再生され、ループします。[再生]を押すと再生が停止します。

シーケンスの再生中に[Pad]を押すと、他のシーケンスまたはパターンを手動でトリガーできます。これにより、パターンが瞬時に切り替わります。次に再生される予定のパターンは、パッドがオレンジと水色で点滅します。

現在のパターンの完了後に再生するパターンをキューします。次のパターンの場合は [Pad] を押します。

再生を別のパターンに即座に切り替えます: 次のパターンの場合は [Shift] + [Pad] を押します。

## アレンジメントとバリエーション7

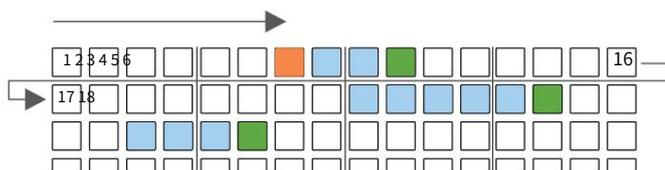
注記

### ■ 単一のパターンを演奏する

1. どのモードでも[再生]を押します。
2. パターンモードでパッドがオレンジ色に点灯し、現在のパターンが再生されます。パターンはループ再生され、連続的に再生されます。
3. [再生]を押して再生を停止します。再生ヘッドはパターンの開始位置にリセットされます。

### ■ 一連のパターンの連鎖

1. パターンモードでは、パターンを連結します。パターンの連結はソングモードと呼ばれることもあります。[Patterns] を押すと、パターンモードに切り替わります。
2. パターンはグリッド全体に水平方向に順番に作成する必要があります。パターンは新規作成するか、コピー&ペーストで順番に作成する必要があります。順序はグリッド順、つまり8x16グリッドの左上隅から始まり、左から右、上から下へと続きます。
3. 空のパターンスロットパッドがチェーンの最後に配置されていることを確認します。空のパッドに到達すると、シーケンスはループポイントを認識します。



### ■ 連続したパターンを演奏する

1. どのモードでも[Shift]+ [再生]を押します。
2. パターンは、現在選択されているパターンから順に再生されます。各パターンの再生が完了すると、シーケンス内の次のパターンが再生されます。パターンシーケンスは、パッドが空になるまで再生され、パッドが空になった時点でチェーンが再開され、ループ再生されます。
3. 再生中に別のパターン/チェーンに切り替えるには、[Pad]を押します。次のパターンがキューされ、現在のパターンの再生が終了すると再生されます。
4. 再生中に別のパターン/チェーンに即座に切り替えるには、[Shift] + [Pad]を押します。次のパターンが即座に再生されます。
5. [再生]を押して再生を停止し、リセットします。

## 7つのアレンジとバリエーション

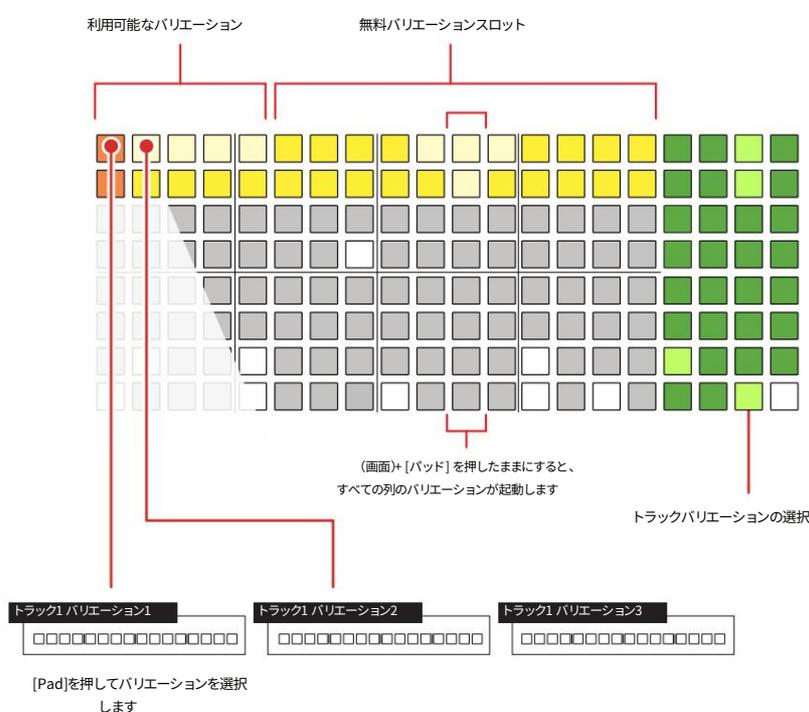
### 7.4 トラックのバリエーション。

注記

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。

## アレンジメントとバリエーション7

注記

### 7.5 バリエーションの作成/削除。

トラックのバリエーションは、最大16個のバリエーションスロット（バリエーションモードではグリッドパッドで表示されます）に作成・保存できます。通常、メイントラックを複製し、ステップとパラメータを調整することでバリエーションを作成できます。

#### ■ トラックバリエーションシリーズの作成

1. メインパターンを作成します。これは通常、バリエーションスロットの1列目に保存されます。
2. 各トラックの19列目にある[Variation]パッドを押して、そのトラックのバリエーションモードを選択します。ファンクションバリエーションパッドが明るい緑色に点灯し、そのトラックのバリエーションスロット1~16が黄色に点灯します。
3. 一般的なワークフローでは、メインパターンを別のスロットにコピーしてから編集します。この手順を他のバリエーションにも適用できます。あるいは、新しいスロットを選択して、新規パターンを作成することもできます。
4. バリエーションをクイックコピーするには、コピー元のバリエーションの[Pad]を押し続けます。一度にコピーできるバリエーションは1つだけです。既にコピー済みのバリエーションは明るい黄色に点灯します。
5. コピー元のパッドを押したまま、コピー先のスロットの[Pad]を押します。空のバリエーションスロットは薄黄色に点灯します。
6. [Pad]を押して、編集するバリエーションを選択します。ステップとパラメータを調整できます。現在選択されているバリエーションのパッドはオレンジ色に点灯します。

#### ■ バリエーションの削除

1. 各トラックの19列目にある[Variation]パッドを押します。  
バリエーションモードを選択します。
2. 削除するバリエーションスロットの[Pad]を押し続けます。複数のパッド／パターンを選択できます。既に入力済みのバリエーションは明るい黄色に点灯します。
3. 対象のパッドを押したまま、[Shift] + [Delete]を押します。削除コマンドはFillボタンのセカンダリ機能です。バリエーションが削除され、空のバリエーションパッドは薄黄色に点灯します。

**クイックコピー** :クイックコピーは、ステップ、ステップページ、パターン、バリエーションに対して実行できます。コピー元の[パッド]を約0.5秒間押したまま、コピー先のパッドの[パッド]を押すことで実行できます。クリップボードにコピーされたときと貼り付けられたときに、パッドが青色で2回点滅します。

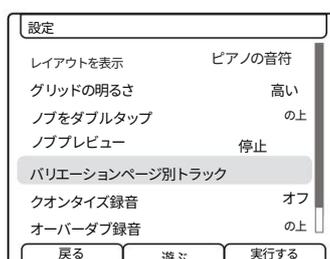
## 7つのアレンジとバリエーション

注記

メインメニューの設定オプションで、バリエーションページの表示方法を設定できます。デフォルトでは、トラックの[Variation]ボタンを選択すると、選択したトラックの1~16のバリエーションスロットのみが表示されます。[Variation]パッドのいずれかを押した際にすべてのトラックを表示・選択するオプションも用意されています。

### ■ バリエーションページの動作を変更する

1. (画面)を押してメインメニューを選択します。
2. (画面)を回してスクロールし、サブメニューのオプションをハイライト表示します。「設定」をハイライト表示します。(画面)を押して、このサブメニューを選択します。
3. (画面)を回してスクロールし、オプションをハイライト表示します。「バリエーションページ」をハイライト表示します。(画面)を押してこのオプションを選択します。
4. (画面)を回してスクロールし、オプションをハイライトします。「個別のトラック」または「すべてのトラック」のいずれかをハイライトします。(画面)を押して、ハイライトされたオプションを選択します。
5. 各トラックの19列目にある[Variation]パッドを押して、そのトラックのバリエーションモードを選択します。バリエーションパッドが明るい緑色に点灯し、そのトラックのバリエーションスロット1~16が黄色に点灯します。
  - トラックを分割。これはデフォルトの設定で、選択したトラックのページのみを表示します。トラックの選択は、各トラックの[バリエーション]パッド列を使って行います。
  - すべてのトラック。任意のトラックの[バリエーション]パッドを選択すると、バリエーションページには、すべてのトラックが表示されます。すべてのトラックが自動的に選択されます。[Variation]パッドの任意の行を押すと、すべてのトラックが選択されるか、全く選択されません。
6. [戻る]画面ボタンを数回押してメニューを終了します。



## アレンジメントとバリエーション7

注記

### 7.6 バリエーションの演奏。

トラックのバリエーションは手動で再生できます。バリエーションを連鎖させたり、自動再生したりすることはできません。

#### ■ バリエーションの選択と演奏

1. トラックのバリエーションが複数作成されていることを確認します。作成されたトラックのバリエーションは明るい黄色に点灯し、空のスロットは薄暗い黄色に点灯します。
2. 各トラックの19列目にある[Variation]パッドを押して、そのトラックのバリエーションモードを選択します。バリエーションパッドが明るい緑色に点灯し、そのトラックのバリエーションスロット1~16が黄色に点灯します。
3. 再生が停止している場合は、[Pad]を押してトラック列のバリエーションスロットを選択します。これは、[再生]を選択したときに再生されるトラックバリエーションです。
4. パターンがすでに再生されている場合
  - [Pad]を押してトラック列バリエーションスロットを選択し、8x16グリッド。これは次に再生されるトラックのバリエーションであり、現在再生中のパターンが完了すると新しいバリエーションの再生に切り替わります。
  - 8x16グリッドのトラック列バリエーションスロットで[Shift] + [Pad]を押すと、すぐに選択して再生できます。正確には、次のステップでスイッチがトリガーされます。
5. 利用可能なバリエーションのセット全体を、全トラックにわたって縦に並べて再生するには、任意のトラックで（画面）を押したまま[パッド]を押します。8x16グリッドの全トラックの同じ列にあるバリエーションがすべて再生対象として選択されます。
6. 演奏モードまたはパターンモードのときに、機能ボタンでバリエーションを選択できます。

## 7つのアレンジとバリエーション

### 7.7 有機的かつ生成的な配置。

注記

Play+には、パターンやアレンジメントに面白みを加え、バリエーションを生み出すための機能が数多くあります。パラメータによっては、パターンやアレンジメントが進化しダイナミックに展開する、より生成的なスタイルのバリエーションを追加できるものもあれば、固定された変化を与えるものもあります。

アレンジやバリエーションを開発する際の考慮事項とヒント

- 多くの機能では、パターン全体に適用および変更可能な固定の変更が導入されています。例えば、繰り返しやエフェクトなどです。ただし、これらを自動化してバリエーションを作成することもできます。
- いくつかのパラメーターは、パターンやアレンジメントが進化しダイナミックに展開する、より生成的なスタイルのバリエーションを追加できます。例えば、チャンスやランダムイズなどが挙げられます。
- チャンスはアレンジの構築に役立ちます。これらのパラメータを使ってバリエーションを作ることで、単一のパターンをループさせている場合でも、より長く展開していくアレンジの印象を与えることができます。
- ランダムイズは、パターンにバリエーションを加え、連続的に変化するように操作できます。ランダムイズは他のパラメーターとは異なり、ステップを選択する必要があります。つまり、ステップパッドを長押しするか、トラックを選択し、ランダムイズページを表示する必要があります。ランダムイズ設定は印刷でき、[保存] でトラックに保存できます。
- パターンを連鎖させることで、より長いアレンジメントを構築できます。パターンを連鎖させると、チャンス、アクションプレイ/スキップの動作が異なります。
- パラメータノブを回すことで手動でモジュレーションを加えることができます。バリエーション、パターンモードでも、調整するトラックを選択することで可能です。
- 「フィル」を複数回適用することで、パターンのバリエーションを作成できます。複製したパターンやバリエーションの中で、1つまたは2つのトラックをフィルで切り替えてみてください。
- トラックをミュートしたりソロにしたりすることも、クリエイティブなバリエーションを作ることができます。応用。
- Play+の機能セット（チャンス、ランダム化など）を組み合わせるバリエーションなどを組み合わせることで、継続的に変化する風景や配置を構築できます。
- 演奏の微調整や即興演奏の際に、元に戻す/やり直しコマンドを使って元に戻すことができます。[Shift]キーを押したままにすると、元に戻す/やり直しコマンドが使用可能かどうか確認できます。

## アレンジメントとバリエーション7

注記

### 7.8 チャンス。

チャンスは、選択したアクションが実行されるかどうか、あるいはいつ実行されるかを決定する確率のレベルを提供します。チャンスパラメータは、イベントが実行されるかどうかの基準を設定し、アクション（二次パラメータ）は、チャンスの影響を受ける特定のアクションを設定します。

#### 主要パラメータ

パラメータ設定	説明
チャンスは常に	デフォルト設定。確率はオフになっており、アクションは常に開始されます。
確率 10% - 90%	アクションが発生する確率のパーセンテージ。パーセンテージが高いほど、アクションが発生する可能性が高くなります。
最後のグループチャンス	トラック上の条件に一致する前のステップが再生された場合にのみ、このステップを再生します。ステップは、すべてランダムまたはすべてランダムでない確率でリンクできます。
チャンスプレイ N / スキップ M	N 回のループごとにステップを再生してから、M 回のループ サイクルの間ステップをスキップします。
チャンススキップ N / プレイ M	N 回のループのそれぞれでステップをスキップしてから、M 回のループ サイクルにわたってステップを再生します。
チャンスジャンル（各種）	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。

#### 二次パラメータ

パラメータ設定	説明
アクション      プレイステップ	デフォルト設定。確率はオフになっており、アクションは常に開始されます。
アクション      ランダム X	選択したパラメータ「X」をランダム化します。オプションは、サンプル、ノート、オクターブアップ、マイクロチューン、カットオフ、リピート、サンプル開始、サンプル終了です。
アクション      ラウンドカットオフ CC	MIDI / Synth モードでシンセが選択されている場合にのみ使用できます。これにより、「フィルターカットオフ」のマクロセットにチャンスが適用されます。
アクション      人間化	ステップのマイクロムーブパラメータをランダム化して、有機的なシャッフルを追加します。

使用できるオプションは、オーディオ モードまたは MIDI/シンセ モードのどちらで操作しているか、および選択したステップのタイプによって異なります。

## 7つのアレンジとバリエーション

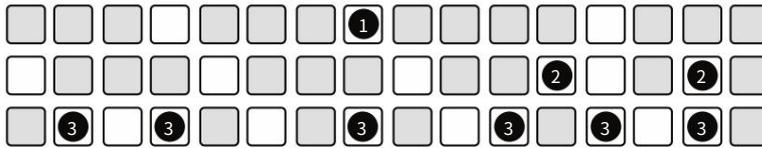
注記

### チャンスの例

確率10% - 90%。



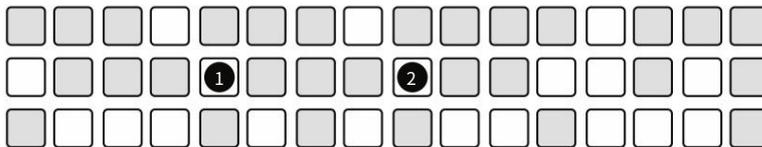
X% 確率に基づいてアクションを実行します。確率は、10%、20%、30%、40%、50%、60%、70%、80%、または90%に設定できます。



- 1 確率「60%」 - アクション「プレイステップ」  
ステップノート/イベントは再生されますが、確率は60%です。その他のステップは各サイクルで常に再生されます。
- 2 確率「20%」 - アクション「ラウンドサンプル」  
ステップノート/イベントは、20%の確率で再生されます。ステップノートには新しいランダムサンプルが使用されます。複数のパラメータに変化や面白みを加えるために使用します。
- 3 確率「80%」 - アクション「人間化」  
ステップノート/イベントは、ステップノートにランダムなマイクロムーブ調整が適用され、80%の確率で再生されます。複数のノートにシャッフル効果を加えるために使用します。

最後から52番目にグループ化します。

トラック上で条件付きの前のステップが再生された場合にのみ、確率付きステップを再生します。ステップは、すべてランダムまたはゼロランダムの確率でリンクできます。



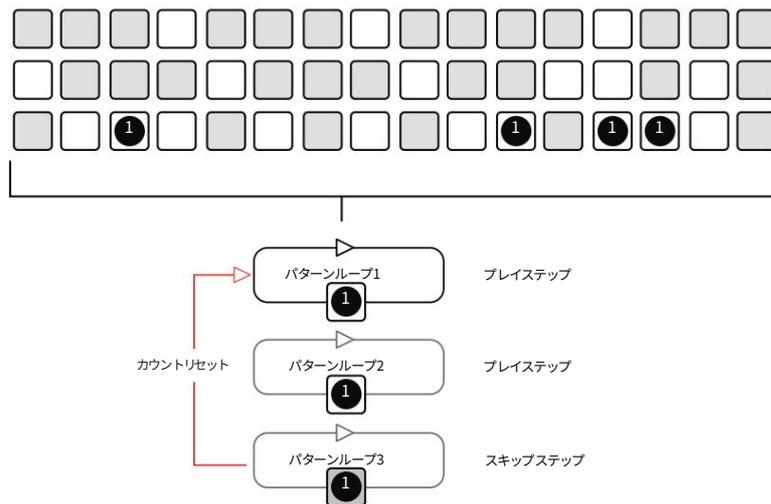
- 1 確率「60%」 - アクション「プレイステップ」  
このステップは、「最後のグループ」が配置されている次のステップの前提条件です。次のステップのチャンス機能は、このステップがアクティブ化された場合にのみ適用されます。このステップがアクティブ化されなかった場合、次のステップのチャンス機能は適用されませんが、ステップはプレイ可能です。
- 2 チャンス「最後とグループ化」 - アクション「ラウンドサンプル」  
ステップノート/イベントは、前のステップがトリガーされた場合にのみ再生され、ランダムサンプルが適用されます。前のステップがトリガーされていない場合は、このステップは通常通り再生され、チャンスアクションは適用されません。

## アレンジメントとバリエーション7

注記

Nを再生/Mをスキップ。

Nはステップを再生するパターンループのサイクル数です。Mはステップの再生を無視するパターンループの再生サイクル数です。これは通常、ループ再生される単一のパターンに基づいています。チェーンされたパターンでは、パターン再生のサイクルは最初のループであるかのように動作します。



1

チャンス「プレイ2/スキップ1」 - アクション「ステッププレイ」

ステップはN回のループサイクル（この例では2回）で再生されます。ステップはループサイクル1（最初の16ステップ）と、次の16ステップのループであるループサイクル2（次の16ステップのループ）で再生されます。3回目のループサイクルであるMでは、ステップはスキップされ、再生されません。その後、シーケンスはリセットされます。

スキップN / 再生M

Skip N / Play M は、Play N / Skip M と非常に似た動作をします。ループサイクルでステップを再生するのではなく、スキップすることから始まるため、Play N / Skip M の逆になりますが、動作原理は同じです。

## 7つのアレンジとバリエーション

### 7.9 ランダム化します。

注記

ランダム化は、パラメータ適用の強さを範囲ごとに%で設定します。この範囲はステップ数ではなく、適用されるパラメータ値の範囲であることに注意してください。ランダムな値は範囲内で適用され、バリエーションを加えたり、アレンジやパターン全体を変形させたりすることができます。

ランダム化は、他のほとんどのパラメータとは異なる動作をします。通常は「ワークステップ」として設定されず、ステップまたはトラックが編集用に選択された際にグローバル設定として適用されます。ランダム化は個々のステップには適用されません。ランダム化は、手動で保存しない限り、一時的に適用されます。

Randomize を動作させるには、2 つの重要な固有の前提条件を考慮する必要があります。

- ランダム化ページが表示されている必要があります。ランダム化ページを終了すると、ランダム化機能は無効になります。
- ランダム化を適用するステップ（パッドを押したままにする / トラックを選択する）を選択する必要があります。

ランダム化設定は[保存]ボタンを使ってトラックに印刷/保存できます。他のパラメータに切り替えても、ランダム化設定は保持されます。

ランダム化をリセットして新しいランダム化値を書き込むには、[Shift] + [保存] を使用します。必要に応じて、新しい一時的なランダム化値を保存することもできます。

## アレンジメントとバリエーション7

注記

値は、セカンダリパラメータ「Randomize Type」とプライマリ「Randomize」ノブの範囲で設定します。選択できるセカンダリパラメータは、オーディオサンプルまたはMIDI/シンセモードによって異なります。

### 主要パラメータ

パラメータ設定	説明
ランダム化 0% - 100%	ランダム値を適用する範囲。パラメータ値はこの範囲内で適用されます。

### 二次パラメータ

パラメータ設定	説明
ランダム化タイプ フォルダ内のサンプル	現在選択されているフォルダーからランダムなサンプルを選択します。
ランダム化タイプ プール内のサンプル	サンプル プール全体からランダムなサンプルを選択します。
ランダム化タイプ サンプルの長さ	サンプルの開始と終了をランダム化して長さを調整します
ランダム化タイプ テクスチャ	フィルター カットオフ、レゾナンス、オーバードライブで構成されるパラメータのバッチ。
ランダム化タイプ 1オクターブ	1オクターブ以内の音符を演奏します。
ランダム化タイプ 2オクターブ	2オクターブ以内の音符を演奏します。
ランダム化タイプ 音量	音量レベルを調整します。
ランダム化タイプ 空間	パンニング、 ディレイセンド、リバーブセンド
ランダム化タイプ 核兵器	フォルダー内のサンプル、フィルター カットオフ、レゾナンス、オーバードライブ、パンニングで構成されるパラメータのバッチ。
ランダム化タイプ デューク・ヌーク	プール内のサンプル、フィルター カットオフ、レゾナンス、オーバードライブ、パンニングで構成されるパラメータのバッチ。
ランダム化タイプ フィルターCC/マクロ	MIDI/シンセモードでシンセが選択されている場合にのみ使用できます。「フィルターカットオフ」に割り当てられたマクロにランダム化を適用できます。

使用できるオプションは、オーディオ モードまたは MIDI/シンセ モードのどちらかで操作しているか、および選択したステップのタイプによって異なります。

## 7つのアレンジとバリエーション

注記

### ■ ステップまたはトラックのランダム化を生成する

- ランダム化を適用するときは、まずステップを選択します。
  - ステップのブロックのトラックを選択します。
  - トラック上のステップを[パッド]を押したままにします。パッドを押したままにします。
- (ランダム化)をタッチして、ランダム化またはランダム化のタイプのオプションを切り替えます。上部の「ランダム化」オプションが選択されていることを確認してください。画面左側のボタンでもオプションを切り替えることができます。
- (Randomize)ノブまたは (Screen)ノブを回して、0%~100%の間でパーセンテージを設定します。0%に設定するとランダム化は行われず、100%に設定するとRandomize Typeで選択した値の範囲全体がカバーされます。
  - % はランダム化する値の範囲を表し、影響を受けるステップの数を表すものではありません。
  - 値はステップごとに個別ではなく、グローバルに適用されます。
  - 「ランダム化」表示ビューを終了すると、つまり別のサンプルベースのパラメータを選択すると、値は0% にリセットされます。
- (ランダム化)をタッチして、ランダム化またはランダム化のタイプのオプションを切り替えます。下部の「ランダムタイプ」オプションが選択されていることを確認してください。画面左側のボタンでもオプションを切り替えることができます。
- (ランダム化) または (画面) ノブを回してランダム化のタイプを設定します。
  - ランダム化されるパラメータ/関数です。
  - 選択した関数内で選択できる値の範囲は  
事前に「ランダム化」で設定しておく必要があります。
  - 値はステップごとに個別ではなく、グローバルに適用されます。
- 「Randomize」パラメータ画面が表示されていることを確認してください。パターンを再生すると、通常、Randomize画面が表示されている間にランダム化が適用されます。画面を終了して別のサンプルベースのパラメータを選択すると、ランダム化の適用も停止します。
- ランダム設定をトラックに印刷/固定するには、[保存]を押します。現在のランダム設定がトラックに固定されます。
- トラックに印刷されたランダム化をリセットするには、[Shift] + [Reset]を押したまま、ランダム化の表示。現在のランダム化はリセットされ、新しいランダム化を適用する準備が整います。必要に応じて保存できます。

## アレンジメントとバリエーション7

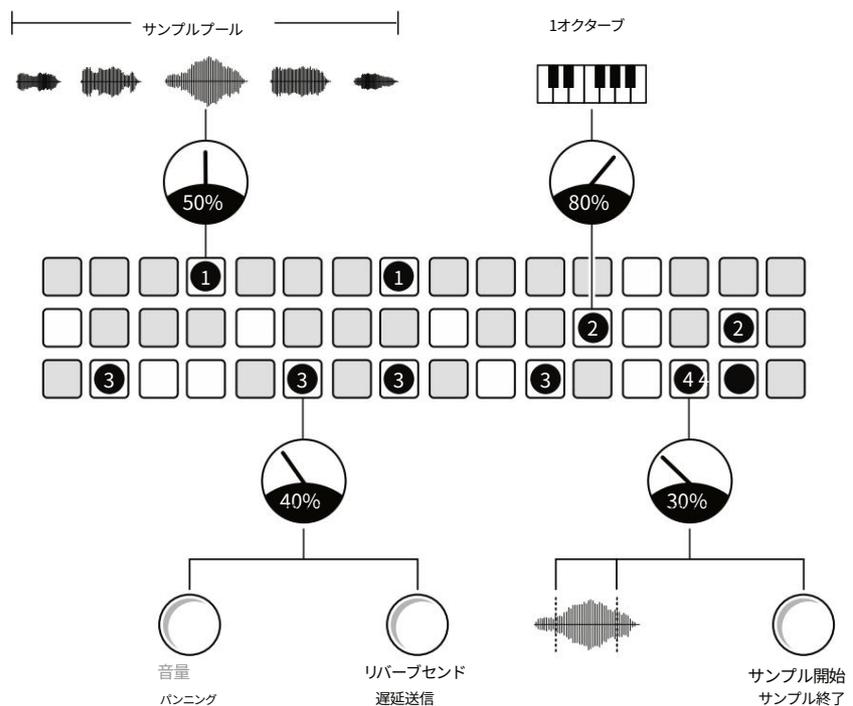
注記

### 例をランダム化する

0% - 100% をランダム化します。



X%はランダム化の強度、つまり影響する値の範囲を設定します。ランダム化の対象となるパラメータは、ランダム化タイプで設定します。ランダム化を適用するには、ステップを選択し、ランダム化パラメータページがアクティブになっている必要があります。



- 1** ランダム化 '50%' - タイプ 'プール内のサンプル'  
サンプルはサンプルプール内からランダムに選択されます。サンプルの選択は、サンプルプールの50%の範囲で行われます。
- 2** ランダム化 '80%' - タイプ '1オクターブ'  
ステップノート/イベントは、オクターブ範囲内のノートを演奏します。ノートはオクターブの80%の範囲で選択されます。
- 3** ランダム化 '40%' - タイプ 'Space'  
パンニング、ディレイセンド、リバーブセンドで構成されるスペースパッチが、選択したステップに適用されます。パラメータ値の適用強度はランダム化設定に基づいており、この場合は40%です。トラックの各ステップで異なる%値を試してみてください。
- 4** ランダム化 '30%' - タイプ 'サンプルの長さ'  
グリッチなステップを作成でき、サンプルをランダムに切り分けるのに最適です。サンプルの開始と終了は30%の範囲内で調整されます。

注記

# 8

## 実行モード

Performは、ライブ演奏時の創造性とアドリブを最大限に引き出すために設計された専用モードです。Performは即興演奏をサポートし、ミュージシャンやプロデューサーがエンターテインメント性のある方法で自己表現するためのプラットフォームを提供します。Performモードを選択すると、8 x 16のパッドグリッドがパフォーマンスインストゥルメントとして表示されます。このモードで使用できるパフォーマンスエフェクトは、さまざまなエフェクトカテゴリを表す色分けされたセクションにパッドグリッド全体に配置されます。パンチインエフェクトは、パッドを選択することで手動でトリガーされます。各カテゴリから一度に選択できるエフェクトは1つだけです。

Performモードでエフェクトが選択されている間、最後に選択されたエフェクトの詳細が表示されます。つまり、Play+は再生中に楽器のように動作します。各パッドはパンチインエフェクトをトリガーし、ファンクションノブとパラメータノブを調整する機能と組み合わせることで、Play+は演奏可能な楽器になります。

それ自体で動作します。Perform環境は自己完結型であり、Performモードで行われた変更はPerformモードを終了するとオフになり、Performモードに再び入るとラッチされたエフェクトが復元されます。これはノブには適用されず、ノブは元の値に戻り、ライブ演奏時の制作の整合性を保つのに役立ちます。また、PatternモードとPerformモードを切り替えてもパフォーマンスエフェクトは保持されますが、Performモードではパターンを編集できません。

演奏モードはオーディオトラックのみで使用可能で、演奏モードを選択すると「Live Rec」モードが無効になります。Play+による即興演奏機能は、リアルタイム演奏と臨機応変な創造性へのこだわりを体現しています。

# 8演奏モード

## 8.1 実行モード。

パフォーマンス モードでは、パンチイン エフェクトを生成する再生可能なパッド グリッドが表示されます。パラメータ調整も可能。ライブや即興演奏に最適な環境を構築できます。

### ■ パフォーマンスモードの選択

1. [実行]スクリーンボタンを押します。実行モードは、オーディオトラックはMIDIモードでは使用できません。
2. 実行モードになると、ディスプレイ上の実行ボタン タグが黄色に点灯します。
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 :リビートタイプ / リビートグリッド、チャンス / アクション、ムーブ / マイクロムーブ。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。



トラック/選択したステップに複数の設定が存在する場合、一般的なオフセットの +/- とともにチルダ ~ 記号が表示されます。

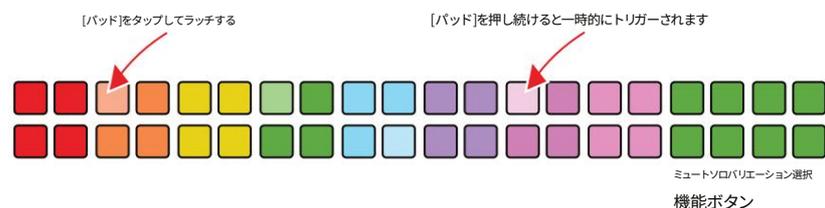
注記

# 実行モード8

注記

## ■ 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て、Perform モードを選択します。スクリーンタグが黄色に点灯します。
2. エフェクトをかけるトラックを選択し、[選択]パッドを押して値ボタンを押します。  
パンチインエフェクトを適用するトラックを選択するための列です。トラックが選択されていない場合は、パフォーマンスパッドを選択する際にプロンプトが表示されます。
3. [再生]または [Shift] + [再生]を押して、選択したパターンまたはパターンのチェーンを再生します。
4. パッドグリッドから[Pad]をタップしてエフェクト選択をラッチします。
  - 8x16のパッドが色付きで点灯します。それぞれの色は  
パンチインエフェクトカテゴリはそれぞれ2列、16パッドのエフェクトバリエーションで構成されています。
  - パッドをタップするとエフェクトがトリガーされ、ラッチされます。パッドを長押しするとエフェクトを一時的にトリガーします。選択されたエフェクトは他のパッドよりも明るく点灯します。
  - パンチインエフェクトは、カテゴリごとに1つだけ適用・ラッチできます。別のパッドを選択すると、既存のエフェクトの選択が解除され、新しいエフェクトがラッチされます。
  - 最後に選択したエフェクトが画面に表示されます。
  - 一部のパラメータノブを調整して、バリエーションを増やすことができます。
  - ループ以外のすべてのエフェクト カテゴリでは、トラックを選択する必要があります。
    - トラックが選択されていない場合、変更は聞こえません。ただし、ループエフェクトは聞こえます。
5. [Pad]をもう一度タップすると、パンチインエフェクトの選択とラッチが解除されます。
6. [Pad]を押し続けると、一時的にパンチインエフェクトが選択されます。  
パッドがリリースされるとリリースされます。



# 8演奏モード

## 8.2 パンチインエフェクト

注記

パフォーマンスモードは8つのエフェクトカテゴリで構成され、各カテゴリには特定のエフェクトのバリエーションを表す16個のパッドがあります。カテゴリは色分けされており、各カテゴリから一度に1つのエフェクトを選択できます。

カテゴリ	色	説明
チューニング	赤	あらかじめ定義された+/-値でチューニングを変更します
フィルターカットオフ	オレンジ	定義済みのローパスまたはハイパスを適用するフィルターカットオフ設定
ディストーションエフェクトイエロー		オーバードライブまたはビット深度のパラメータに事前定義された値を適用します。
並べ替え	緑	再生ヘッドをシャッフルしてステップを並べ替えるアルゴリズム ベースのプリセット。
繰り返す	シアン	ステップの繰り返しをトリガーするアルゴリズム ベースのプリセット。
遅れ	バイオレット	遅延プリセットパンチインエフェクトを適用します。
リバーブ	紫	リバーブプリセットパンチインエフェクトを適用します。
ループ	ピンク	ループされたオーディオ バッファ タイプのパンチイン エフェクト。 マスターエフェクト - トラックの選択は必要ありません。



注記

## 9

# 効果

Play+には、リバーブ、ディレイ、リミッター、サチュレーション、マスターFXセクションで利用可能なサウンドなど、数多くのオーディオエフェクトが用意されています。サウンドとサチュレーションはメイン出力段で適用されます。Play+は、複雑さを回避し、ワークフローを高速化するために、マスターエフェクト設定をプリセットとして提供しています。これにはEQ、ベースブースト、スペースが含まれており、これらはメイン出力サウンドFXのプリセットにも統合されています。リミッターにはサイドチェーン機能が含まれています。サイドチェーンは、別のサウンドソースでダイナミクスを制御できる、便利でクリエイティブなテクニックです。Play+のリミッターには、サイドチェーンソースとして別のトラックを使用するオプションがあります。

ディレイとリバーブはセンドエフェクトとして動作します。メインミックスに送られるエフェクト音の量はステップごとに調整できます。Play+にはフィルターも搭載されており、パラメータ設定に応じてDJスタイルのローパスフィルターまたはハイパスフィルターとして機能します。一部のサウンドオプションでは、

ステレオの広がりにも影響を与え、その強さが増すため、位相にも影響を与える可能性があります。フラットプリセットは、安全な出発点として、あるいは望ましくない位相の問題が発生した場合に元に戻すためのプリセットとして使用できます。エフェクトを適用する際は、耳で調整の方が通常はより適切な方法であることを覚えておくといでしょう。

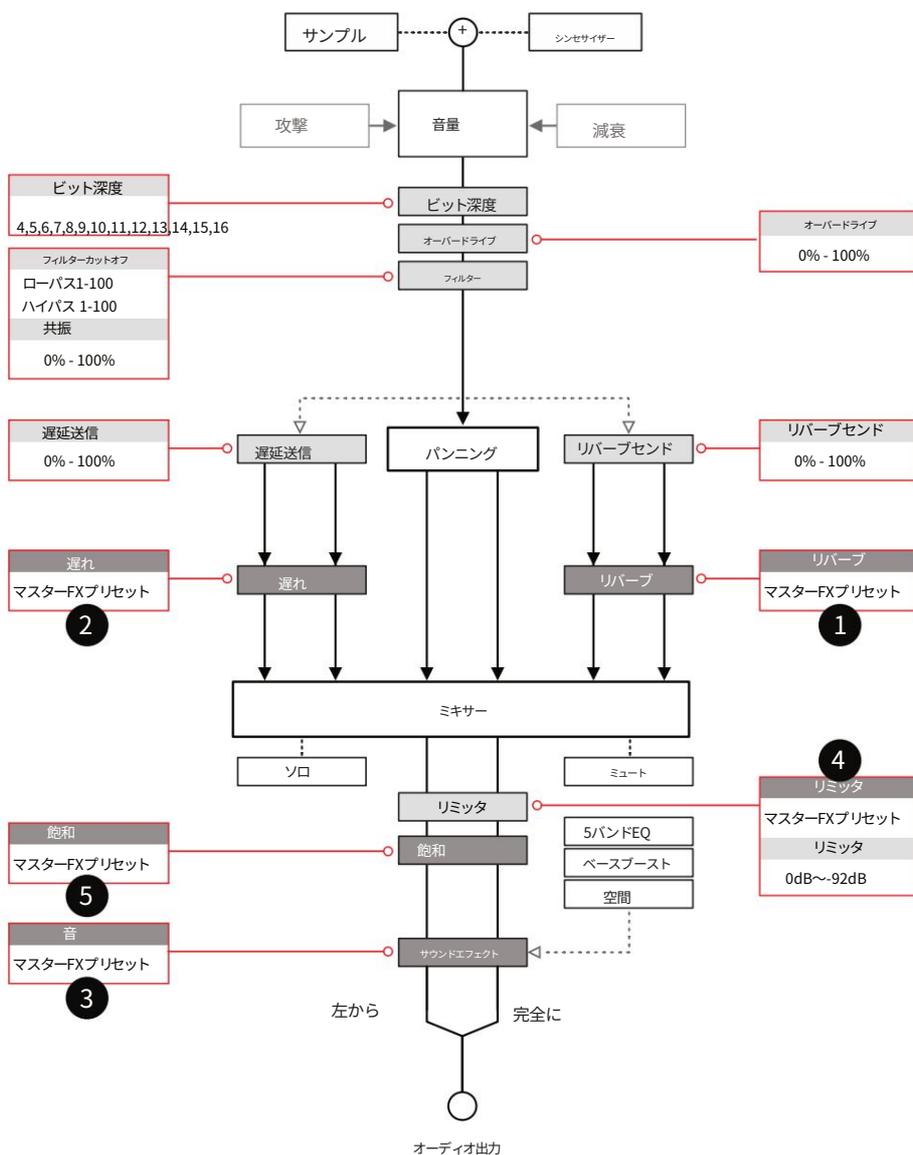
理論的な数値やパラメータは出発点となることが多いですが、Play+ではパラメータ設定の過負荷を避けています。Play+は、パラメータ設定の反復よりも、演奏やパフォーマンスに集中できるように設計されているため、迅速に作業を開始できるように設計されています。とはいえ、リバーブ、ディレイ、サウンド、リミッターにはカスタムパラメータを設定するオプションも用意されています。これらはマスターFXセクションで設定できます。サウンドデザインのプロセスを通してサウンド出力がどのように変化するかを実際に聴いてみることで、視覚的な数値設定にあまり意識を向けずに、実際に音作りを体験するのに最適な方法です。

## 9つの効果

### 9.1 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

カスタム

**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&amp;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

カスタム

**遅れ** ②

ダブルスター \*

トリプルダブルスター

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

シヨック

ストリングストンジュニア

スーパーファリオ

カスタム

**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

ベースミッドブッシュ

広い

いいですね

徐々に

フィフチブースト

カスタム

\* デフォルトのプリセット

## 9つの効果

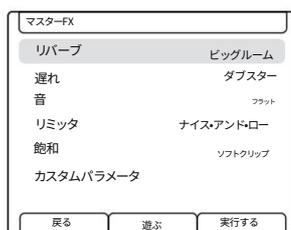
### 9.2 マスター FX プリセット。

注記

ディレイ、リバーブ、サウンド、リミッター、サチュレーションは、あらかじめ定義されたプリセットから選択してコントロールできます。これらのパラメーターはほとんどの機能では非表示となっており、プリセット自体がスタイルと生成されるサウンドを定義します。プリセットはマスターFXセクションで選択できます。

#### ■ マスターFXプリセットの選択

1. [Shift]キーを押しながら[Master FX]を押します。Master FXオプションは「View」ボタンのセカンダリ機能です。
2. (画面)ノブを回してエフェクトをスクロールします。リバーブ、ディレイ、サウンド、リミッター、サチュレーション。各エフェクトの現在有効なプリセットも表示されます。変更するエフェクトをハイライトします。
3. (画面)ノブを押して、プリセットリストを選択して開きます。強調表示されたエフェクト。プリセット名は、期待されるサウンドの種類を示すように設計されています。
4. (画面)ノブを回してスクロールし、選択するプリセットをハイライトします。  
(画面)を押してプリセットを選択します。エフェクトの効果を実際に聞いて、最適なオプションを選択することをお勧めします。
5. [戻る]を押してバックアップし、メニューを終了します。



[Shift] + [Master FX] を押し続けます。

現在ロードされているマスター FX プリセットが各エフェクトの横に表示されます。



各エフェクトにはエフェクトプリセットのコレクションが用意されています。

注記

### 9.3 マスター FX カスタム パラメータ。

マスター FX を使用するための基本的なワークフローは、エフェクト プリセットから開始することです。これはほとんどのアプリケーションで役立ちます。より正確な調整はカスタムパラメータで行うことができます。一部のエフェクトには「カスタム」プリセットオプションが用意されており、マスターFXメインメニューの「カスタムパラメータ」オプションで設定できます。

#### エフェクトごとに利用可能な顧客パラメータ

効果	パラメータ	範囲
リバーブ	ダンピング	0~100
リバーブ	サイズ	0~100
リバーブ	拡散	0~100
リバーブ	プリディレイ	0~100
遅れ	同期レート	8 - 1/32
遅れ	フィードバック	0~100
遅れ	卓球	オン/オフ
遅れ	ピンポン比率	0.5000 - 1.000 (0.005 反復)
遅れ	フィルター周波数	0Hz - 22,000Hz (20Hz反復)
音	イコライザー 115 Hz	-11.75 dB ~ +12 dB
音	イコライザー 330 Hz	-11.75 dB ~ +12 dB
音	イコライザー 990 Hz	-11.75 dB ~ +12 dB
音	イコライザー 3000 Hz	-11.75 dB ~ +12 dB
音	イコライザー 99000 Hz	-11.75 dB ~ +12 dB
音	ベースブースト	0~100
音	空間	0-8
リミッタ	攻撃	0.05ms~10.00ms (0.05回の反復)
リミッタ	リリース	5ms - 5000ms (5ms反復)
リミッタ	サイドチェーン	オン/オフ
リミッタ	サイドチェーンチャンネル	トラック1~トラック8

## 9つの効果

注記

### ■ マスターFXカスタムプリセットの編集

1. [Shift]キーを押しながら[Master FX]を押します。Master FXオプションは「View」ボタンのセカンダリ機能です。
2. (画面)ノブを回してスクロールし、「カスタムパラメータ」を強調表示します。
3. (画面)ノブを押してカスタムプリセットリストを選択し、開きます。設定可能なエフェクトがリストに表示されます。
4. (画面)ノブを回してスクロールし、編集するエフェクトをハイライトします。これにより、エフェクトプリセットオプションで選択可能な「カスタム」プリセットのパラメータを編集できます。
5. (画面)を押して編集するエフェクトを選択します。
6. 選択したカスタムエフェクトの編集可能なパラメータが一覧表示されます。これらは、(画面)を回して押すことで選択できます。
7. 各パラメータは (画面)を押して選択し、(画面)を回して個別に編集します。
8. パラメータの編集が完了したら、[戻る]を押して戻ります。
9. 他のパラメータを設定するには、手順 7 ~ 8 を繰り返します。

### ■ マスターFXカスタムプリセットの選択

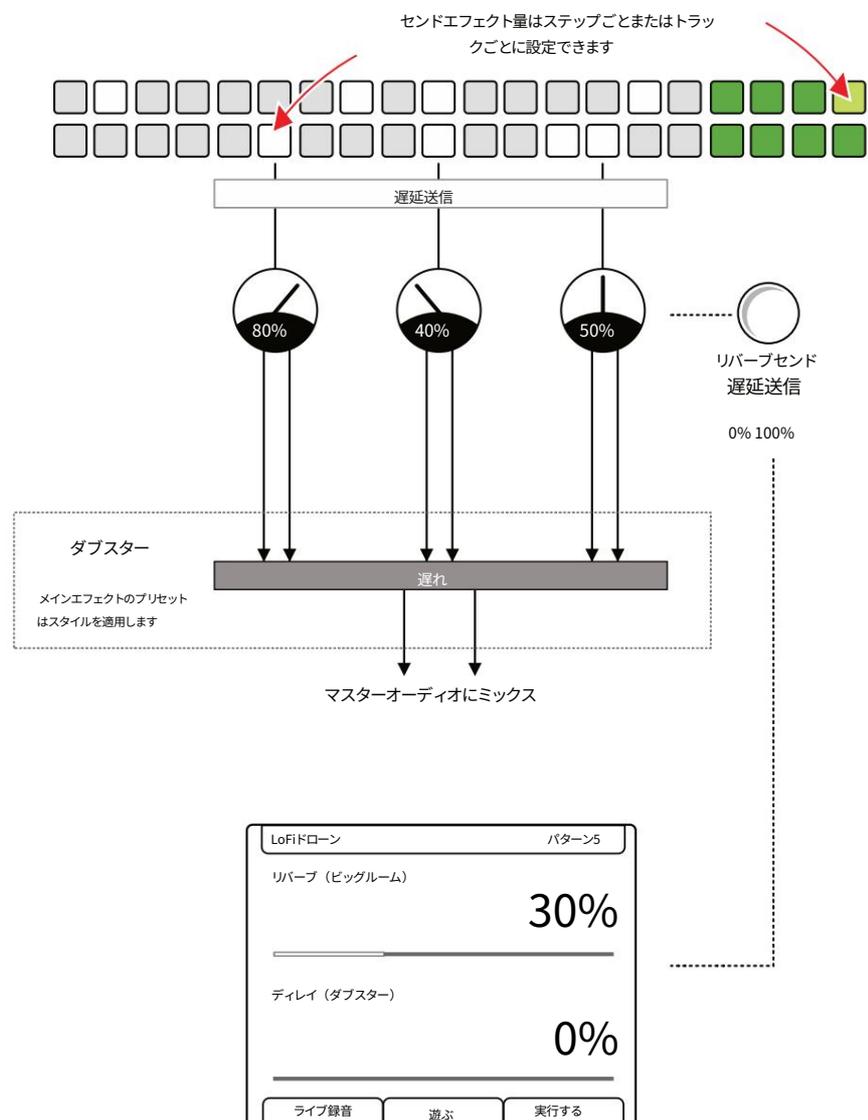
1. [Shift]キーを押しながら[Master FX]を押します。Master FXオプションは「View」ボタンのセカンダリ機能です。
2. (画面)ノブを回してエフェクトをスクロールします。リバーブ、ディレイ、サウンド、リミッター、サチュレーション。各エフェクトの現在有効なプリセットも表示されます。変更するエフェクトをハイライトします。
3. (画面)ノブを押して、プリセットリストを選択して開きます。強調表示されたエフェクト。プリセット名は、期待されるサウンドの種類を示すように設計されています。
4. (画面)ノブを回してスクロールし、「カスタム」プリセットを強調表示します。これは各エフェクト リストの最後のオプションであり、「カスタム パラメータ」設定で割り当てられたパラメータを反映します。
5. (画面)を押してカスタムプリセットを選択します。
6. [戻る]を押してバックアップし、メニューを終了します。

注記

## 9.4 エフェクトを送信します。

ディレイとリバーブはどちらもSENDエフェクトです。つまり、選択したオーディオ信号の量を調整してメインエフェクトに送ることができます。SEND量を調整するためのパラメーターノブがあり、個々のステップまたはトラック全体に適用できます。

送信エフェクト、ディレイの例。



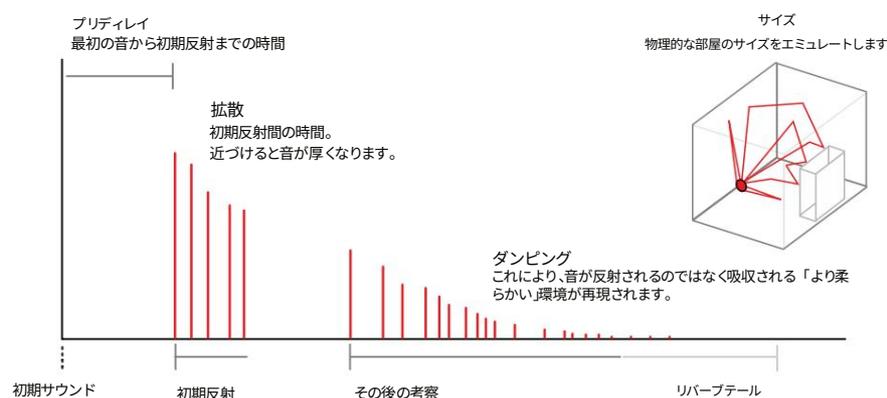
## 9つの効果

### 9.5 マスターリバーブ。

注記

リバーブは2つのセンドエフェクトのうちの1つです。前述の通り、センドエフェクトは調整可能な量のオーディオをメイン信号パスに並列にルーティングし、共通のオーディオエフェクト（この場合はリバーブ）に送ります。リバーブのかかったオーディオは、その後メインのオーディオパスに戻されます。このエフェクト自体は共通の機能であり、複数のセンド/リターン信号を管理するものです。

リバーブ効果とは何ですか？



リバーブは、空間の音響特性を再現するためによく使われる制作エフェクトです。小さな部屋や大きな部屋といった一般的な空間では、音の反射の仕方が異なります。大きな大聖堂と小さな部屋では音が反射する様子や、家具が音を吸収したり反射したりする様子を想像してみてください。音は壁や部屋の他の要素の間で反射し、跳ね返ります。これらの反射音は、人間の耳に届くタイミングや音量も異なります。リバーブは、この反射の仕方を再現するエフェクトです。

リバーブパラメータは主に空間／部屋の特性に焦点を当てています。詳細なパラメータはプリセットに設定され、ロックされています。

Play+ では、リバーブを制御できる要素が2つあります。

- センド量 (0%~100%)。これは「Reverb Send」パラメータノブで設定し、個々のステップまたはトラックに適用されます。  
プライマリのリバーブ センド パラメータをタップして選択し、パラメータ ノブまたは (画面) ノブで調整します。
- メインリバーブのスタイルと特性を自動設定するプリセット。これはメインFXに適用され、すべてのセンド信号からの入力を受け取ります。

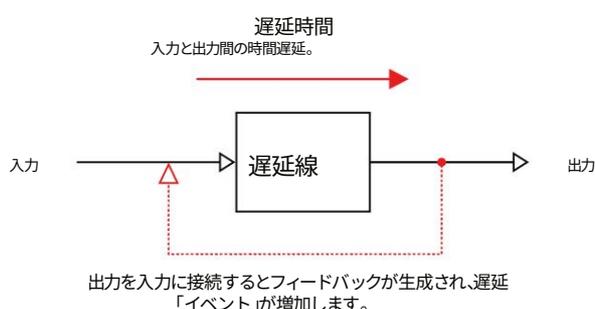
パフォーマンスモードでは、一連のリバーブ パッチをトリガーすることもできます。

注記

## 9.6 マスターディレイ。

ディレイは2つのセンドエフェクトのうちの2つ目です。センドエフェクトは基本的に、調整可能な量のオーディオをメイン信号パスに並列にルーティングし、共通のオーディオエフェクト（この場合はディレイ）に送ります。ディレイの影響を受けたオーディオは、その後メインのオーディオパスに戻されます。このエフェクト自体は共通の機能であり、複数のセンド/リターン信号を管理するものです。

遅延効果とは何ですか？



ディレイは、入力信号を遅延させて出力する、よく使われるオーディオエフェクトです。フィードバックをかけると、エコーのような繰り返し効果が得られます。これは単純な原理ですが、ディレイを基盤として活用するエフェクトは数多くあります。エコー以外にも、コーラス（短いディレイタップでエコーのような厚みのある音色を作る）、ピンポンディレイ（ディレイポイントをステレオフィールドの左右に分散させる）、スラップバックディレイ（ボーカルに厚みを加えるのによく使われる古いテープディレイをエミュレートする）などがその例です。

ディレイは時間ベースのエフェクトで、通常はトラックのテンポと同期（または非同期）します。詳細なパラメータはプリセットに設定され、ロックされます。

Play+ では、遅延を制御できる要素が2つあります。

- センド量は0%~100%の範囲で設定できます。これは「Delay Send」パラメータノブで設定し、個々のステップまたはトラックに適用されます。2番目のDelay Sendパラメータをタップして選択し、パラメータノブまたは（画面）ノブで調整します。
- メインディレイのスタイルと特性を自動設定するプリセット。これはメインFXに適用され、すべてのセンド信号からの入力を受け取ります。

パフォーマンスモードでは、一連のディレイパッチをトリガーすることもできます。

## 9つの効果

### 9.7 ディストーションエフェクト。

注記

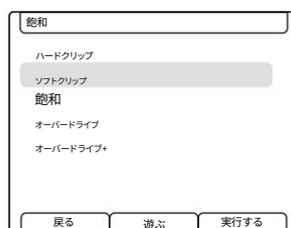
歪みのスタイルをコントロールするエフェクトがいくつかあります。オーバードライブとビットレートはステップレベルとトラックレベルに適用でき、サチュレーションはマスター出力に固定され、メイン出力オーディオ全体に適用されます。

**オーバードライブ** : サンプルオーディオ信号にざらつきと増幅感を加えます。オーバードライブは、スピーカー／アンプに信号を強く送り込むことで歪みを加える、クラシックなオーディオスピーカー／モニターの特徴をエミュレートします。

オーバードライブはステップまたはトラックレベルで適用でき、その量は0%～100%の間で制御されます。

**ビット深度** : デジタルオーディオは、サンプルレートやビットレートなど、いくつかの特性から構成されています。オーディオの品質はこれらのパラメータによって決まります。オーディオ信号のビット数を減らすと、音質が低下し、よりローファイなサウンドになります。ビット深度の変更はステップレベルまたはトラックレベルで適用でき、16ビットから4ビットまで調整できます。

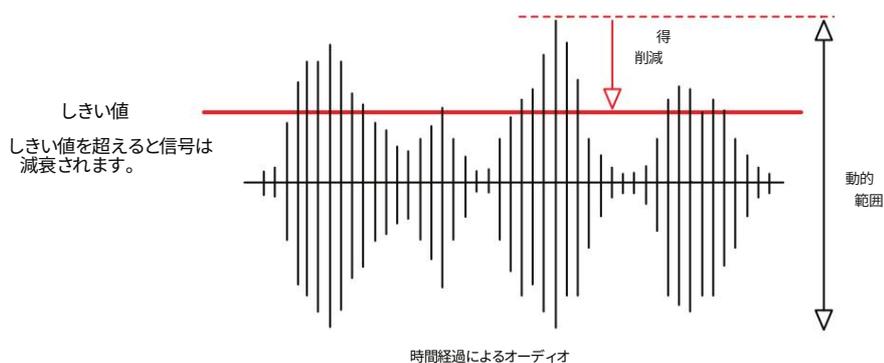
**サチュレーション** : 歴史的に、サチュレーションはアナログ機器の過負荷によって生じます。これはメインオーディオ出力レベルに適用され、より歪んだ出力を実現します。繊細なエフェクトとして使用すると、オーディオ信号はより温かみのあるアナログ的な雰囲気になります。プリセットを割り当てることで、スタイルやキャラクターを調整できますが、他に調整可能なパラメーターはありません。



注記

## 9.8 リミッター。

リミッターは、音量レベルを制御し、クリッピングを防ぐために使用されるダイナミックプロセッサです。Play+はマスター出力セクションにリミッターを搭載しています。また、リミッターはプリセットを選択することにより、サイドチェーン機能も利用できます。



リミッターの動作はエンベロープで制御でき、他にも様々な機能を持つ場合があります。Play+では、動作とリミッターのスタイルは、利用可能なプリセットに「ハードワイヤード」されています。

リミッターでよく見られるオプションの一つに、ゲインリダクションをサイドチェーンさせるというのがあります。これは、ソースオーディオの音特性に基づいて、別の音源を用いてオーディオを減衰させることを意味します。Play+では、任意のトラックをリミッターのサイドチェーンに使用できるサウンドソースとして使用できます。

しきい値は Play+ で唯一調整可能なパラメーターであり、リミッター パラメーター ノブで制御されます。



リミッターはマスターボリュームコントロールのセカンダリーオプションとしてアクセスできます。ノブをダブルタップして選択します。



## 9つの効果

注記

### ■ リミッターのしきい値を調整する

1. ダブルタップ (リミッター)してパラメータを選択し、値を表示します。
2. (リミッター)を回して、スレッシュホールドレベルを -92dB~0dBの間で調整します。  
調整は 1dB 単位で行われます。
3. [Shift] キーを押しながら回転 (リミッター)して、より大きな反復を調整します。

### ■ リミッタープリセットの変更

1. リミッタープリセットを変更するには、[Shift] + [Master FX]を押して  
マスター FX メニュー オプション。
2. (画面)を回してメニューをスクロールし、「リミッター」オプションを強調表示します。
3. (画面)を押してリミッタープリセットオプションリストを開きます。
4. (画面)を回してプリセットオプションをスクロールし、希望のプリセットをハイライト表示します。  
プロジェクトでプリセットを試してみて、音楽スタイルや制作に最適なものを見つけることをお勧め  
します。
5. (画面)を押して選択します。選択したプリセットはリミッターに表示されます。  
リミッタータイトルの後に括弧で囲んで表示します。
6. [戻る]を押してマスターFXメニューを終了します。

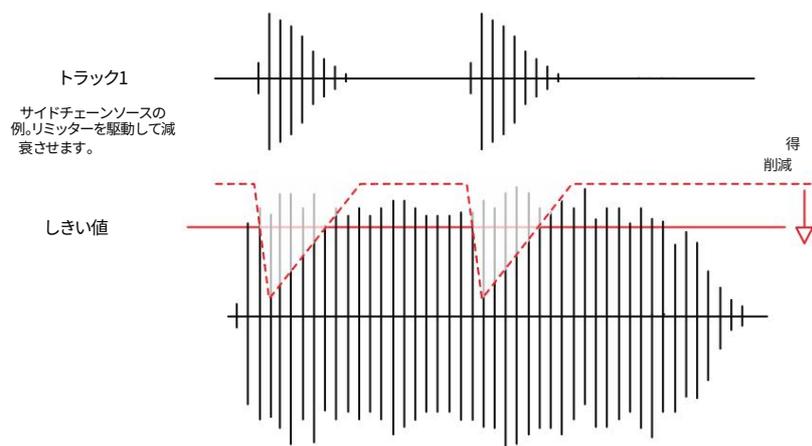
リミッタープリセット

スクイーズ	ブーム	解放して	スローアタック	重い
低くて折れた骨が猫を押しつぶす			ねじれ	波
サイドチェーン トラック1	サイドチェーン トラック2	サイドチェーン トラック3	サイドチェーン トラック4	サイドチェーン トラック5
サイドチェーン トラック6	サイドチェーン トラック7	サイドチェーン トラック8		

注記

### ■ リミッターのサイドチェーンを作成する

1. リミッタープリセットを変更するには、[Shift] + [Master FX]を押してマスター FX メニュー オプション。
2. (画面)を回してメニューをスクロールし、「リミッター」オプションを強調表示します。
3. (画面)を押してリミッタープリセットオプションリストを開きます。
4. (画面)を回してプリセットオプションをスクロールします。  
「サイドチェーントラックX」オプション。トラックXは、サイドチェーンのオーディオソースとして使用するPlay+トラックである必要があります。通常、ビートを重視したサウンドは、リミッターのオーディオレベルをリズムカルにダッキングするのに適しています。
5. (画面)を押して選択します。選択したプリセットはリミッターに表示されます。  
リミッタータイトルの後に括弧で囲んで表示します。
6. [戻る]を押してマスターFXメニューを終了します。
7. リミッターソーストラックを再生すると、ドライブゲインが適用されます。  
ソーストラックの音楽リズムに合わせてリダクションを行います。(リミッター)パラメータを回して、サイドチェインダッキングの量を調整します。



時間経過によるオーディオ



注記

# 10

## ミディ

Play+ には包括的な MIDI 機能も備わっています。MIDI はデバイス同士が通信できるようにするプロトコルで、たとえば、あるデバイスがシーケンスを制御して別のシンセに送信することができます。MIDI は古典的なテクノロジーですが、ほとんどの最新のオーディオ デバイスで重要な機能となっています。オーディオについて前述したプロセスと手順のほとんどは、MIDI シーケンスにも適用されます。MIDI モードはシンセ オプションに統合されています。つまり、[Audio/MIDI] ボタンで、8 つのオーディオ サンプルトラックの操作と 8 つの MIDI/シンセトラックの操作を切り替えることができます。したがって、Play+ はシーケンサーから外部機器を制御でき、外部機器から Play+ を制御するように設定することもできます。MIDI を操作するときは、いくつかの基本的な事項を考慮する必要があります。マルチギアセットアップのクロックは、デバイス間のタイミングを制御します。そのため、メインクロックを 1 つだけ宣言する必要があります。また、どのデバイスのトランスポートがシーケンスを停止および開始するかも指定します。

もちろん、これらはMIDIと連携して動作する機器のコレクションを編成する際に行われる設計上の選択であり、最初に考慮する必要があります。Play+のMIDIは、USB接続、または付属のタイプB MIDIアダプターケーブルを使用して3.5mm接続を標準の5ピンDINスタイルのMIDI接続に変換するMIDIインターフェースを介して設定できます。セットアップでPlay+を使用すると、MIDIによりサウンドデザインの幅が広がります。MIDIフィル機能とピアノロールは、MIDIを操作する際のオプションをさらに拡張します。Play+には、Polyend Trackerに直接統合するための構成が組み込まれていますが、他の多くのMIDIシンセ、楽器、シーケンサー、エフェクトとの接続も可能です。

# 10 MIDI

## 10.1 MIDI 用語。

MIDIに関する一般的な用語や技術を明確にするため、主要な定義の概要を示します。Play+は Type BのTRS-MIDIアダプターを使用します。また、MIDI over USBも可能です。

注記

5ピンMIDI



5ピンからTRS MIDI



### MIDI DIN 24

これは MIDI Out および Thru によく見られ、従来のデバイスの同期を可能にします。  
これは、0V および 5V メッセージを 4 分音符あたり 24 パルス (PPQN) の同期信号として使用します。

### ミディDIN48

これは MIDI Out および Thru によく見られ、従来のデバイスの同期を可能にします。  
これは、0V および 5V メッセージを 48 パルス/四分音符 (PPQN) の同期信号として使用します。

### ミディ

楽器デジタルインターフェース。電子楽器間の通信プロトコル。  
  
MIDI 機器を互換性のない DIN 信号に接続しないでください。  
Play+ には USB MIDI だけでなく、5 ピン DIN 入出力用のインターフェースもあります。

### MIDI CC

MIDI 連続コントロールチェンジメッセージは、0~

127. CC の変更はパラメータ値に影響し、ノートデータはノートをトリガーします。Play+にはいくつかのCC割り当てが定義されています。

### MSBとLSB

最上位バイト (MSB) と最下位バイト (LSB)。MSBは128ステップのデータ分解能を提供し、ほとんどのMIDIアプリケーションで問題なく動作します。  
より高度なデバイスでは、MSBとLSBの値を使用することで、分解能は16,384ステップにまで向上します。

### MIDI規格

MIDI 標準は定義されていますが、多くのシンセサイザー開発者はこれを若干異なる方法で解釈します。  
各デバイス レベルの実装を完全に理解するには、必ずそれぞれのドキュメントを確認してください。

### NRPN

非登録パラメータ番号 (NRPN) は MIDI 規格の一部です。CC と NRPN は技術的には非常に似ていますが、NRPN は規格で明確に定義されていません。NRPN はより多くのデータを使用し、より高度な制御が可能です。Play+ ではサポートされていません。

システムエクスクループ

システムエクスクループ。これは通常の MIDI 通信設定の拡張版であり、バックアップ、パッチ、プリセット、ファームウェアアップデートなどのデータをデバイス間で転送する際に使用されます。Play+ ではサポートされていません。

安全データシート

サンプルダンブ標準。これは、デバイス間でデータを転送するために使用される古い転送プロトコルです。現在ではほとんど見られません。

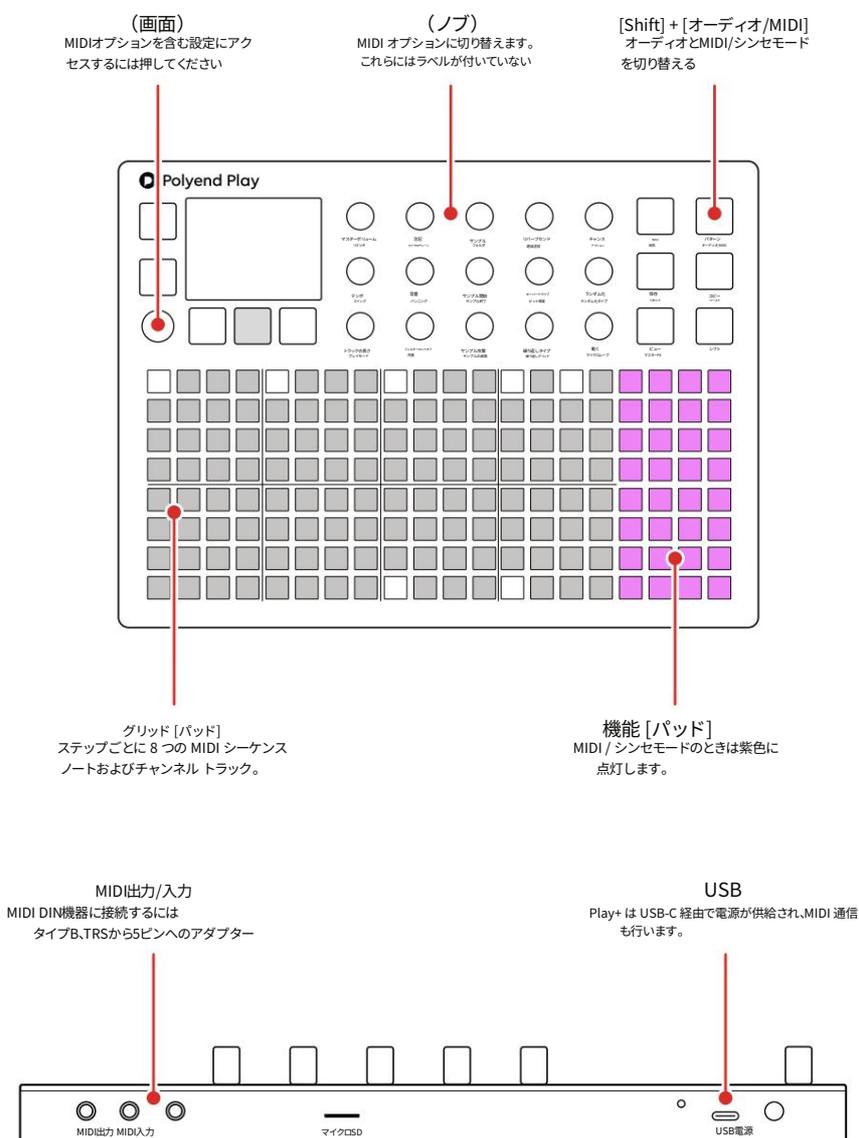
このガイドでは、「プライマリ リード」という用語は、主な制御責任を負うデバイスを指します。例えば、クロックとトランスポートを制御し、中心的なリードデバイスとなります。プライマリリードデバイスによって制御され、それに従い、メイン制御メッセージにตอบสนองすることで従属するデバイスは、「セカンダリフォロワー」と呼ばれます。

注記

## 10.2 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。



# 10 MIDI

注記

MIDI 構成を扱う際には、以下の点を考慮し、質問に答える必要があります。

- デバイスはどのように接続されていますか？ デバイスは USB で接続しますか？ MIDI ジャックアダプターを使用して MIDI 5ピン接続で MIDI を送受信しますか？ Play+ はどちらか一方、または両方を使用できます。
- どのデバイスがプライマリリーダー（メインデバイス、例：メインクロックを制御）になり、どのデバイスがセカンダリフォロワー（他の機器に応答、例：別のクロックに同期）になりますか？ プライマリデバイスから割り当てられた外部 MIDI クロックが失われたり、切断されたりすると、Play+ は警告メッセージを発生します。
- Play+ が MIDI クロックを送信すると、シーケンサーは停止しています。Play+ が MIDI クロックを受信すると、テンポは外部コントローラーの BPM を反映します。
- MIDI ノートデータ（メロディー、コードなど）は通信されますか？ Play+ には、MIDI モードで「No Note」オプションがあります。これは、ステップノートごと、または「No Note」ステップに適用できる CC 値を使用する場合などに便利です。
- MIDI CC コントロールチェンジデータは送信されますか（ディレイレベルなどのパラメータを変更したり、パフォーマンスエフェクトをトリガーするため）？ Play+ ノブは、シーケンサーが停止しているときに CC 値を動的に制御できます。
- Play+ のデフォルトの CC 設定は、必ずしも送信先デバイスと一致するとは限りません。各デバイスの MIDI マッピングは、メーカーのドキュメントでご確認ください。
- Play+ は MIDI NRPN または Sysex メッセージをサポートしていません。
- Play+ は、MIDI タイミング用に内部的に 96 PPQN (4 分音符あたりのパルス) で動作しますが、通信は 24 PPQN で行います。
- トラックミュートは、CC (コンティニユアス・コントロール・チェンジ)、ピッチベンド、プログラムチェンジのメッセージはミュートしません。これらのメッセージをミュートするには、CC、PB、PC を使用しない代替トラック・バリエーションを使用してください。

注記

### 10.3 MIDI 設定。

MIDI設定は（画面上の）ノブを押すことでアクセスできます。この設定によって、Play+がクロックやトランスポートなどの機能をリードするか、それともセカンダリーフォローとして動作し、他のプライマリデバイスからのコントロールや同期に応答するかが決まります。

Play+ は、ステップごとに割り当てられた出力チャンネルとその他のノート パラメータを使用して、シーケンサー パターンから MIDI ノートを送信できます。

メニュー	オプション	説明
ミディ	CCマッピング サブメニュー	MIDI 接続または USB 接続のチャンネル 1 ~ 16 のコントロール 変更メッセージ マッピングを設定するためのサブ メニューを開きます。
ミディ	出勤	Play+のクロック入力を、内部生成クロック（デフォルト）または USB入力またはMIDI入力ジャックから受信した外部クロックに設定します。テンポは外部デバイスのBPMを反映します。外部クロックが失われた場合、Play+は警告メッセージを表示します。
ミディ	輸送イン	トランスポート制御コマンドのソースをオフ（デフォルト）に設定するか、USB または MIDI 入力ジャックを介して受信した外部デバイスからの制御に設定します。
ミディ	退勤	Play+のクロック出力を他のデバイスに送信します。オフ、USB、MIDI出力ジャック、またはUSB+MIDIジャックのオプションがあります。
ミディ	輸送アウト	Play+ トランスポートコントロールコマンドを他のデバイスに送信します。オフ、USB、MIDI出力ジャック、またはUSB+MIDIジャックのオプションから選択します。
ミディ	ノートイン	外部デバイスからのノートの受信方法を設定します。オフ、USB、MIDI入力ジャック、またはUSBオプションから選択します。
ミディ	チャンネル内のメモ	外部ノート入力の MIDI チャンネルを設定します。すべてのチャンネルをOmniまたはチャンネル1~16として選択します。

## ■ MIDI設定オプションへのアクセス

1. (画面)ノブを押して設定メニューを開きます。
2. メニューのエントリポイントはサブメニューのいずれかにある場合があります。必要に応じて[戻る]でメインメニューに戻ります。
3. (画面)を回してメニューを移動し、「MIDI」を強調表示します。
4. (画面)ノブを押してMIDIオプションを選択します。
5. 設定は、各オプションの（画面）を押して選択することで変更できます。CCマッピングオプションを選択すると、コントロールチェンジメッセージを設定するサブメニューが開きます。

# 10 MIDI

## 10.4 MIDI クイック スタート。

注記

外部MIDI機器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。MIDIのより詳しい使い方については、このセクションで詳しく説明します。

ステップの設定と作業ステップ パラメータの使用に関する一般原則は、オーディオ パターンの場合と同様に適用されます。

## ■ MIDIシーケンスの作成

### 1. 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。

### 2. (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。

### 3. 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。

### 4. [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は1に設定してください。

- [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。

### 5. 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。

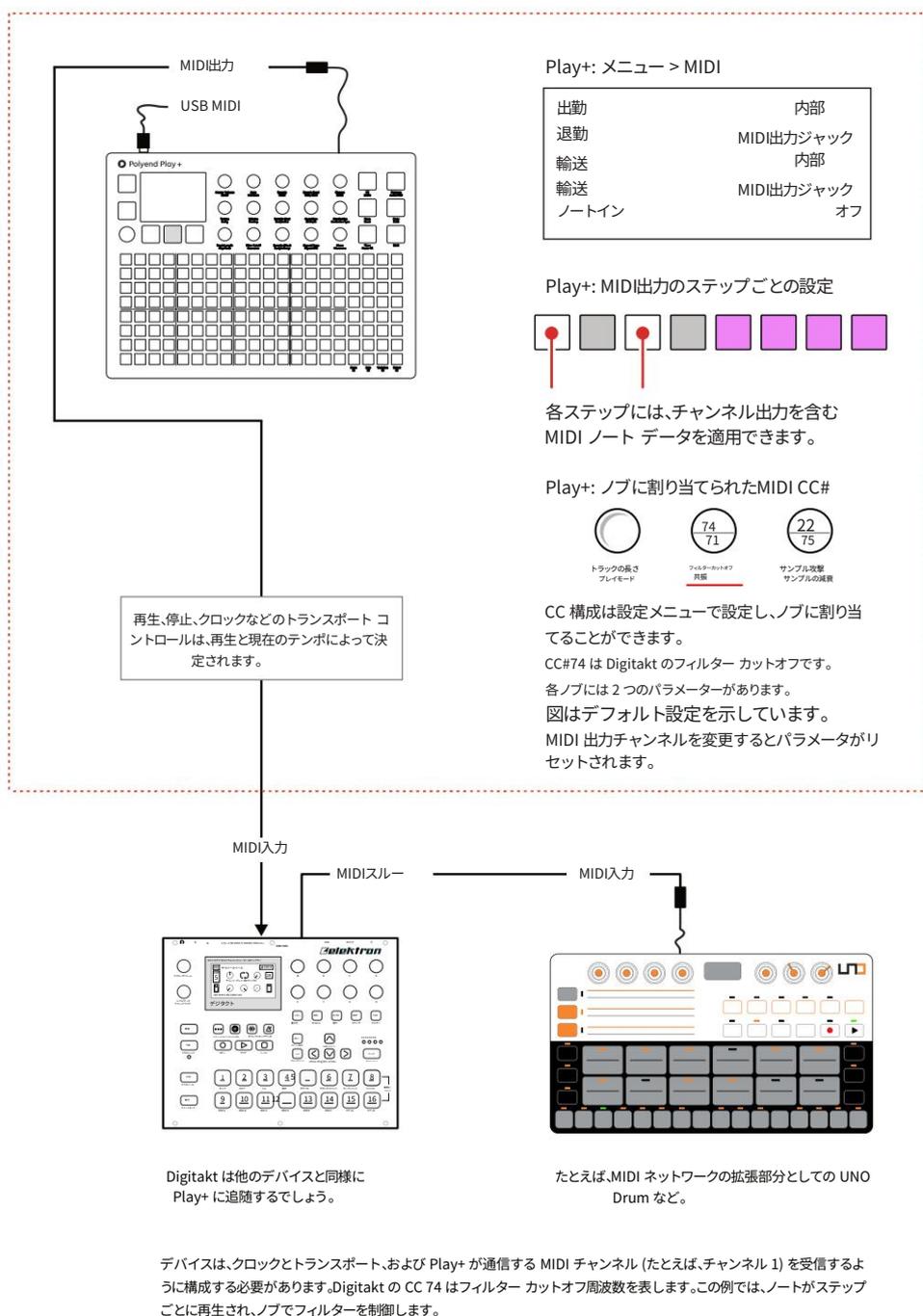
設定されたメモとパラメータに基づきます。

注記

## 10.5 一般的な MIDI 構成。

MIDI機器を使った構成は多岐にわたります。複雑なものや複数の機器を必要とするものもあれば、シンプルな構成では2つの機器が通信するものもあります。ここでは代表的な例をいくつかご紹介します。

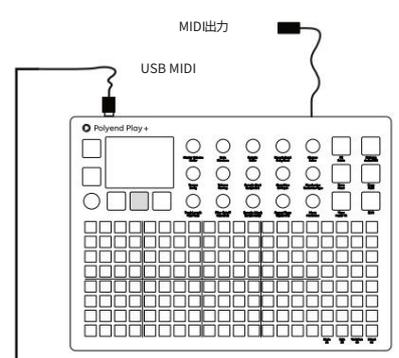
構成例 1: Play+ をプライマリ リードとして Elektron Digitakt に接続します。MIDI モードはオンです。



# 10 MIDI

MIDI接続を介してPCまたはMacに接続できるため、Play+からソフトウェアシンセやプラグインを制御できます。Play+はUSB接続から電源も供給されるため、ハブを使用するか、PC / Macから電源供給を受ける必要があります。

構成例 2: Ableton Live でプレイイン/アウトします。



MIDI出力  
USB MIDI

Play+: メニュー > MIDI

Play+からDAWをコントロール

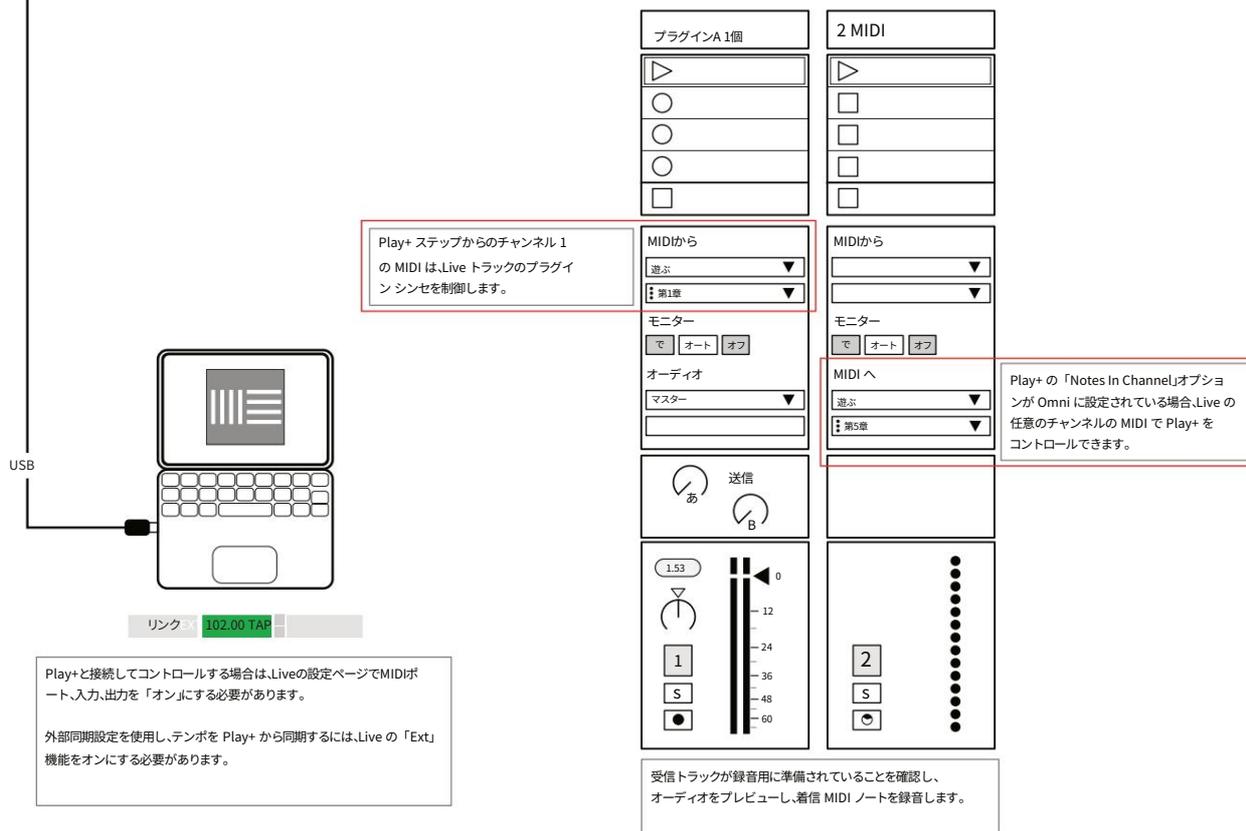
出勤	内部
退勤	MIDI出力USB
輸送	オフ
輸送	MIDI出力USB
ノートイン	オフ

DAWからPlay+をコントロール

出勤	MIDI入力USB
退勤	オフ
輸送	MIDI入力USB
輸送	オフ
ノートイン	USB MIDI
チャンネル内のメモ	オムニ

再生、停止などのトランスポートコントロールは、DAWまたはPlay+から設定できます。クロックを制御するデバイスを定義することをお勧めします。

この例では、Play+は主にDAWをコントロールしますが、DAWからノートを受信してPlay+のトラックに録音することもできます。Play+に録音する際は、トラックの長さが揃っていることを確認し、録音するトラックを「選択」してください。



プラグインA 1個

2 MIDI

Play+ ステップからのチャンネル 1 の MIDI は、Live トラックのプラグインシンセを制御します。

Play+ の「Notes In Channel」オプションが Omni に設定されている場合、Live の任意のチャンネルの MIDI で Play+ をコントロールできます。

Play+と接続してコントロールする場合は、Liveの設定ページでMIDIポート、入力、出力を「オン」にする必要があります。

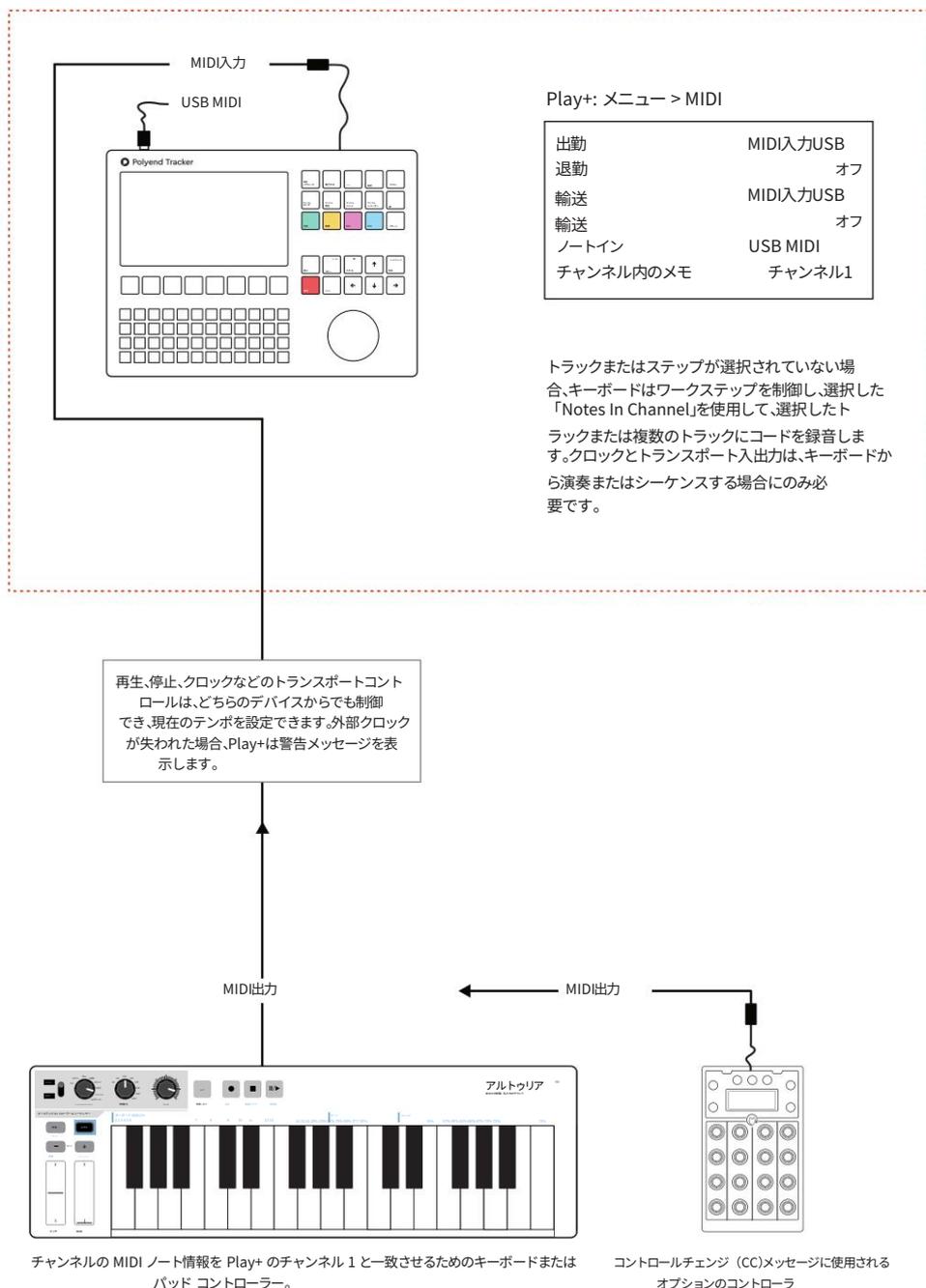
外部同期設定を使用し、テンポを Play+ から同期するには、Live の「Ext」機能をオンにする必要があります。

受信トラックが録音用に準備されていることを確認し、オーディオをプレビューし、着信 MIDI ノートを録音します。

注記

外部デバイス（キーボード、ドラムパッドなど）をUSBまたは5ピンMIDIドングル経由で接続し、Play+をMIDIコントロールできます。ノートの演奏や録音、CCメッセージによるパラメータのコントロールも可能です。

構成例 1: Arturia Keystep で制御されるセカンダリフォローとしてのPlay+。

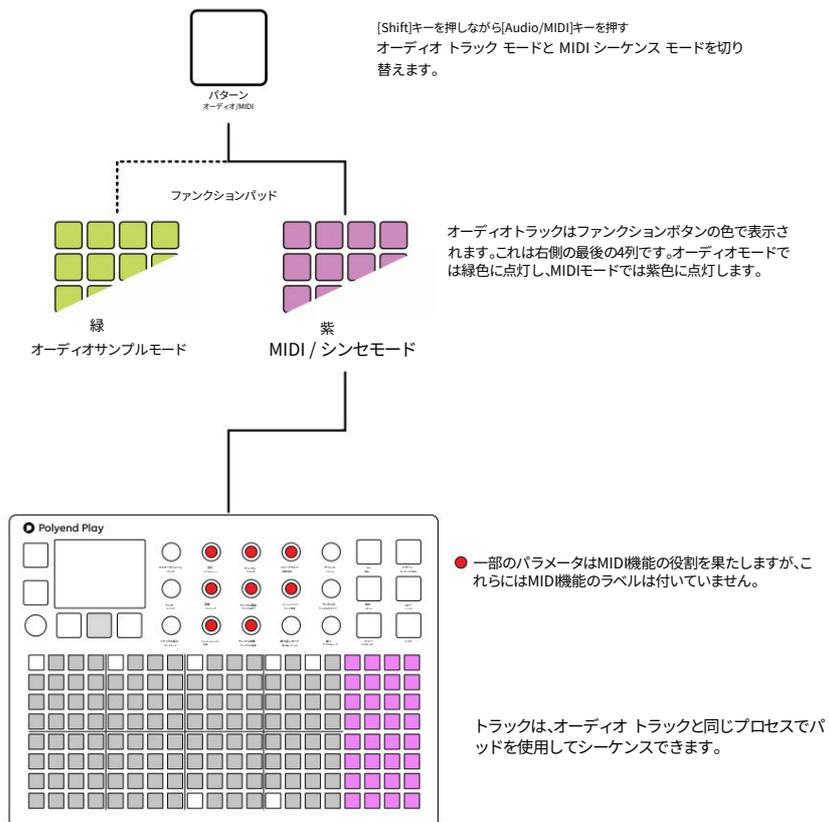


# 10 MIDI

## 10.6 MIDI モード。

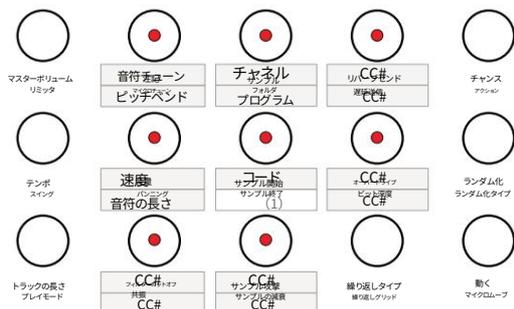
注記

Play+ をステッププログラムし、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、ノブが MIDI 関連の機能を表すようになり、パラメータのオプションが変わります。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。



... マッピング > ジャックチャンネル10	
CCカットオフ	74
CC共鳴	71
CCサンプル攻撃	22
CCサンプル減衰	75
CCリバーブセンド	17
CC遅延送信	19
CCオーバードライブ	12
戻る	進む

(1) 将来の使用のために留保される。

注記

## MIDI モードのパラメータ。

ラベル	MIDIモード	説明
マスターボリューム	マスターボリューム	Play+ のメイン出力レベルを制御します。
リミッタ	リミッタ	Play+ メイン出力リミッターのしきい値を制御します。
テンポ	テンポ	テンポを制御/表示します。
トラックスイング	トラックスイング	Play+のスイング量を制御します。
トラックの長さ	トラックの長さ	トラック内のステップ数を調整します。
プレイモード	プレイモード	トラック ステップの順序を決定します。
注記	MIDI ノートチューン	MIDI 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	ピッチバンド	ピッチバンドアウト -100 から +100。
音量	速度	ノートベロシティ送信
パンニング	音符の長さ	MIDIノートの長さ、グローバルテンポでの1ステップ
フィルターカットオフ	CC	CC 番号は MIDI 設定メニューで割り当て可能です。 デフォルトはCC#74です
共振	CC	CC 番号は MIDI 設定メニューで割り当て可能です。 デフォルトはCC#71です
サンプル	チャンネル	ステップごとのMIDIポートとチャンネル。MIDIジャック用に16チャンネル、MIDI USB用に16チャンネル。チャンネルを変更すると、作業ステップのパラメータはリセットされます。
フォルダ	プログラム	プログラム変更メッセージ 0-127
サンプル開始	コードタイプ	あらかじめプログラムされたセットからのMIDIコード選択
サンプル終了		将来の使用のために予約済み
サンプル攻撃CC		CC 番号は MIDI 設定メニューで割り当て可能です。 デフォルトはCC#22です
サンプル減衰CC		CC 番号は MIDI 設定メニューで割り当て可能です。 デフォルトはCC#75です
リバーブセンド	CC	CC 番号は MIDI 設定メニューで割り当て可能です。 デフォルトはCC#17です
遅延送信	CC	CC 番号は MIDI 設定メニューで割り当て可能です。 デフォルトはCC#19です
オーバードライブ	CC	CC 番号は MIDI 設定メニューで割り当て可能です。 デフォルトはCC#12です
ビット深度	CC	CC 番号は MIDI 設定メニューで割り当て可能です。 デフォルトはCC#13です
繰り返しタイプ	繰り返しタイプ	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	繰り返しグリッド	ステップの繰り返しの密度を設定します。
チャンス	チャンス	発生確率を決定します。
アクション	アクション	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	ランダム化	適用されたランダム化の強度。
ランダム化タイプ ランダム化タイプ ランダム化によって影響を受けるもの。		
動く	動く	グリッド上で 1 ステップ間隔でステップを移動します。
マイクロムーブ	マイクロムーブ	グリッド上で微小間隔でステップを移動します。

# 10 MIDI

## 10.7 MIDI ノートのシーケンス。

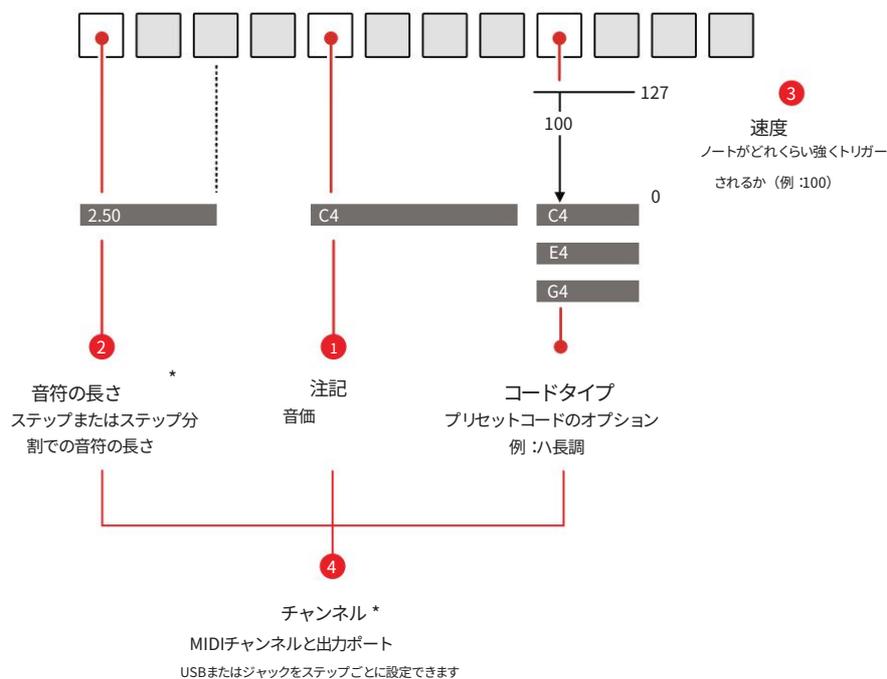
注記

MIDIステップのシーケンスは、オーディオステップのシーケンスと同じ基本原則に従います。そのため、パターンのシーケンスの一般的な手順についてはここでは説明せず、このセクションではMIDI特有の要素に焦点を当てます。

MIDIトラックはポリフォニックなので、複数のノートを送信できます。MIDIステップノートは重複して送信できますが、接続されたデバイスによって動作が異なる場合がありますので、ご注意ください。

例: MIDI出力

MIDI ノートの 4 つのコア要素、MIDI モードが有効になっています。



\* ノブを回すときのプレビュー オプションは、長さチャンネルに対しては機能しません。ノブを回すと、ノート、ベロシティ、コードの選択時にプレビューが機能します

MIDIノートはワークステップとして作成し、パターンに取り込むことも、ステップごとに設定することもできます。必要に応じて、MIDIチャンネルと出力ポートもステップレベルで設定できます。ワークステップのチャンネルを変更すると、パラメータはリセットされます。

塗りつぶし機能を使用すると、選択したトラック全体に作業ステップ設定を入力できます。

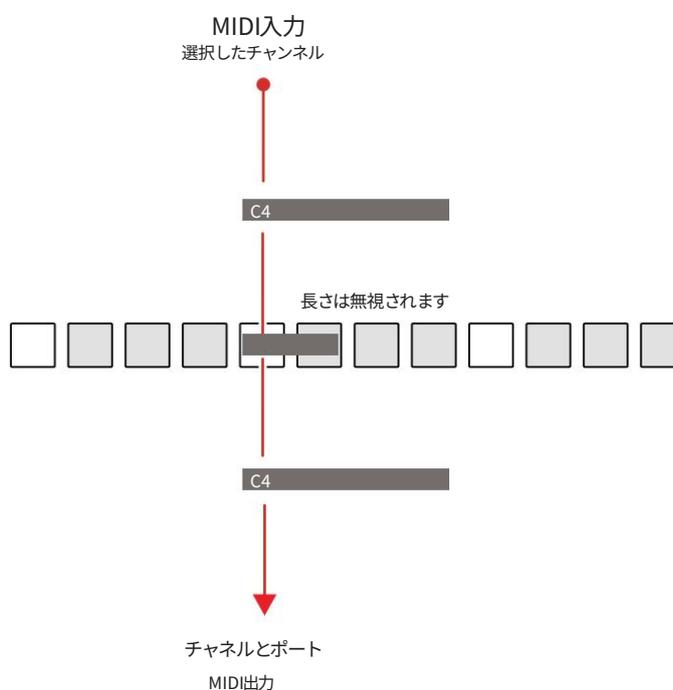
MIDI モードの場合、ランダム化はフィルター CC、オクターブ、およびベロシティに対して動作します。

注記

Play+はMIDI入力を受信すると、トラックまたはステップが選択されていない場合はワークステップを使用して再生します。ただし、ノートはMIDI入力によって決定されます。

Play+は仮想MIDIスルー機能を使用して動作し、入力されたMIDIノートを選択されたチャンネルとポートにリダイレクトします。この場合、長さは無視されますが、コードとスケールは適用されます。

例  
受信したMIDI。



### MIDI入力の録音

MIDI入力を録音する場合、複数のオーディオまたはMIDIトラックを使用してコードと音符を録音します。メインメニューでオーバーダブ録音を行うと、既存の音符が上書きされます。

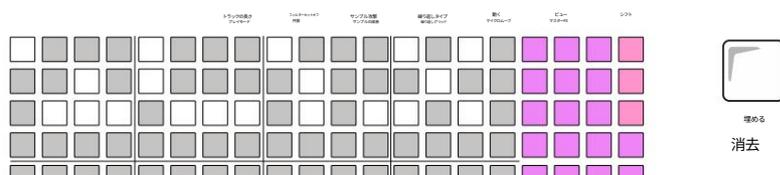
MIDI入力で録音するには、録音先のトラックと「Live Rec」を選択する必要があります。Play+は、デバイスから外部トランスポート経由でトリガーできます。選択したスケールフィルターとスケールが適用されます。

# 10 MIDI

## 10.8 MIDI フィル。

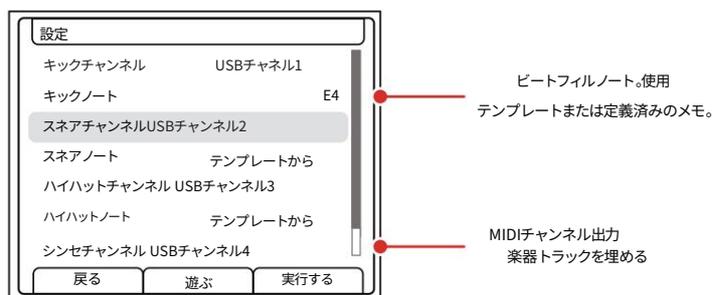
フィルは、選択したジャンルに基づいて、あらかじめ定義されたパターンを選択した MIDIトラックに自動的に配置します。オーディオフィルと同様に適用でき、ビートフィルはキック、スネア、ハイハットのパターンを、メロディーフィルはコードとベースラインを適用できます。これは、他の機器を素早くクリエイティブな楽曲にコントロールするのに特に便利です。

使用されている MIDI セットアップに正しい接続と設定が適用されます。



フィルは、オーディオトラックに適用するのと同じ方法で MIDIトラックに適用できます。MIDIモードを選択し、[Fill]コマンドを使用します。ジャンルに基づいたテンプレートによってパターンと音符が決まります。

キック、スネア、ハイハットに定義されているノートに加え、これらの楽器、さらにコードとベースの楽器に対してもMIDI出力チャンネルを個別に設定できます。これらはすべて、ビートやメロディーのフィルインに使用されます。



例では、独立した USB MIDI チャンネルを持つすべての Fill インストゥルメントが表示されています。

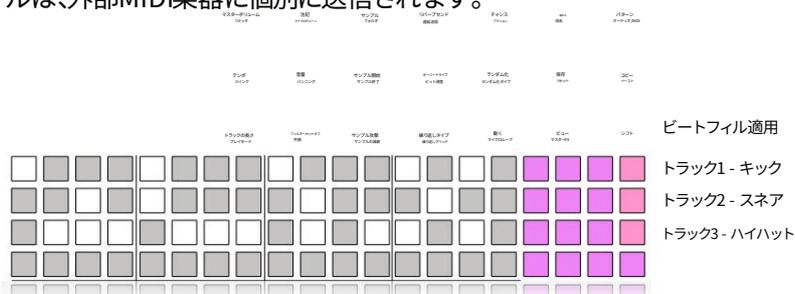
## ■ フィルインストゥルメントのMIDI出力チャンネルの定義

1. (選択)を押してメインメニューを開き、回して「設定」を強調表示します。
2. (選択)を押し、回して「Fill Config」をハイライト表示します。押すとサブメニューが選択されます。
3. キック、スネア、ハイハットの利用可能なオプションを使用すると、ステップを入力するときやテンプレートから使用する特定のノートを設定できます。
4. キック、スネア、ハイハット、シンセ、ベースに使用可能なオプションにより、フィル楽器出力用の独立した MIDI チャンネルを設定できます。

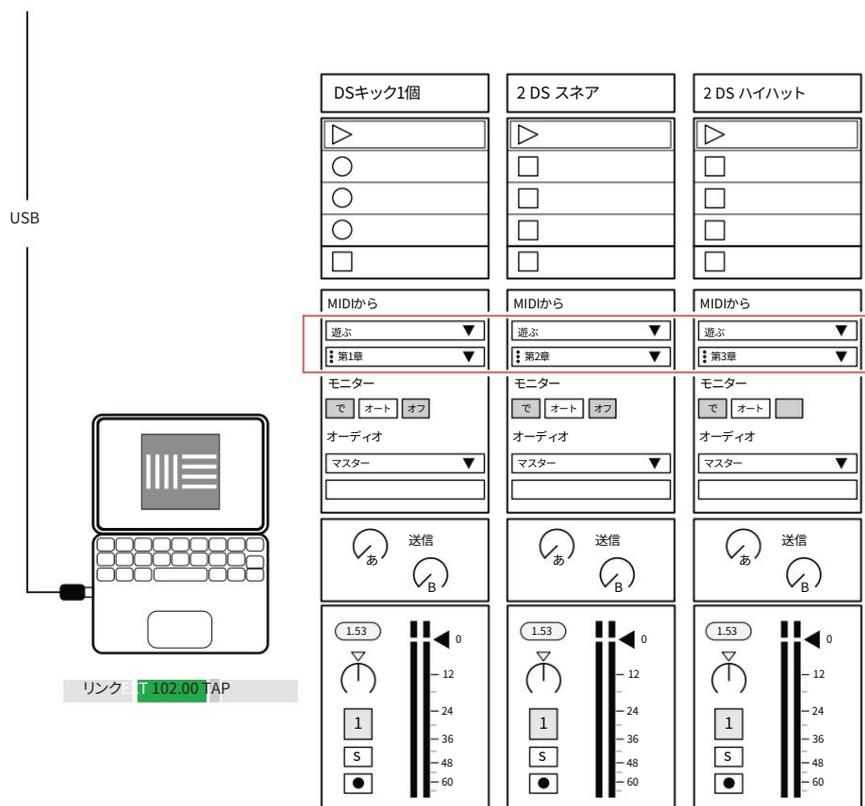
注記

## MIDI Fill アプリケーションの例。

ビートフィルの各楽器は個別のチャンネルに設定され、それぞれがAbleton Live内の適切な楽器に接続されます。キック、スネア、ハイハットのMIDIトラックで生成されたファイルは、外部MIDI楽器に個別に送信されます。



設定 > 「Fill Config」オプションで、Kick が USB に設定されている  
チャンネル1、スネアをUSBチャンネル2に、ハイハットをUSBチャンネル3に接続



Liveの設定ページでMIDI設定を「オン」にする必要があります。MIDIポート、入力、出力はPlay+と接続してコントロールする場合、外部同期設定を使用し、Play+からテンポを同期するには、Liveの「Ext」機能をオンにする必要があります。

この構成では、示されている DAW の例とは対照的に、外部のハードウェア機器を同様に使用できます。

# 10 MIDI

## 10.9 コードとスケール。

注記

MIDIモードではコードを適用できます。MIDIトラックはポリフォニックで、ノート設定をルートとして利用するコードプリセットが多数用意されています。メインメニューで設定されたスケールフィルターは、既存のパターンとMIDIノート出力にも適用されます。

スケール フィルター。

スケールにフィルタリングすると、選択したスケール内でノートを1つにクオンタイズするときにディスプレイが表示されます。

A#3 > B 3

コードプリセットは、MIDIモード時にサンプルスタートノブにあるコードタイプオプションで選択できます。選択されたノートがルートになります。

### コードの種類

ターン (サンプル開始)。例ではCをルート音として使用しています。

[Shift] キーを押しながら (Sample Start) を回すと、選択したコード タイプからコードの転回を選択できます。

パワー4位



パワー5位



選考科目



マイナー



減少



拡張



持続2



持続4



長6度



短6度



長7度



短7度



マイナー メジャー 7th



支配的な7度



長9度



短9度



メジャー11



メジャー13



マイナー11度



マイナー13度

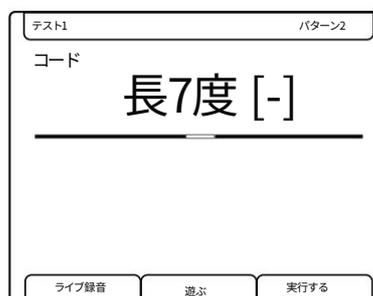


注記

Play+はMIDIモードでポリフォニックトラックを搭載しており、「Sample Start」ノブでPlay+のコードプリセットライブラリからコードを適用できます。コードは設定メニューで設定されたスケールに基づいて動作します。

## ■ MIDIコードシーケンスの作成

1. メインメニューでスケールの種類が希望通りに設定されていることを確認します。  
(画面) をクリックしてメインメニューにアクセスし、「スケール」サブメニューを選択します。  
すべてのコードオプションをカバーするには、クロマチックを使用します。
2. ルート音とコードにはワークステップを設定できますが、ステップごとの編集を使用することをお勧めします。ただし、ワークステップは、汎用的なMIDIチャンネルとポートを設定するのに適したオプションです。
3. ライブレコーディングでは、MIDIノートを実タイムで録音できます。ピュアキーボードを使って、選択したトラックを演奏し、ステップを録音できます。
4. ステップごとに編集するには、次の手順でステップ[Pad]を押し続けます。
  - [Pad]を押しながら (Sample)を回すと、MIDIチャンネルとポートを設定できます。これらのオプションにはステップごとの設定が必要です。
  - [Pad]を押しながら (Note)を回すとルート音が割り当てられます。例 :C
  - [Pad]を押しながら回すと (Sample Start)コードライブラリからコードタイプが割り当てられます。これらはあらかじめ用意されたコードです。コードにアクティブなスケールタイプに含まれない音符が含まれている場合、コード名の横に[-]記号が表示されます。コードは送信されます。
  - 音符の長さやベロシティなどの他のパラメータも設定できます。ステップごとに、または作業ステップとして必要です。
5. ステップ3の指示を繰り返して、メロディー進行を構築します。  
線路。



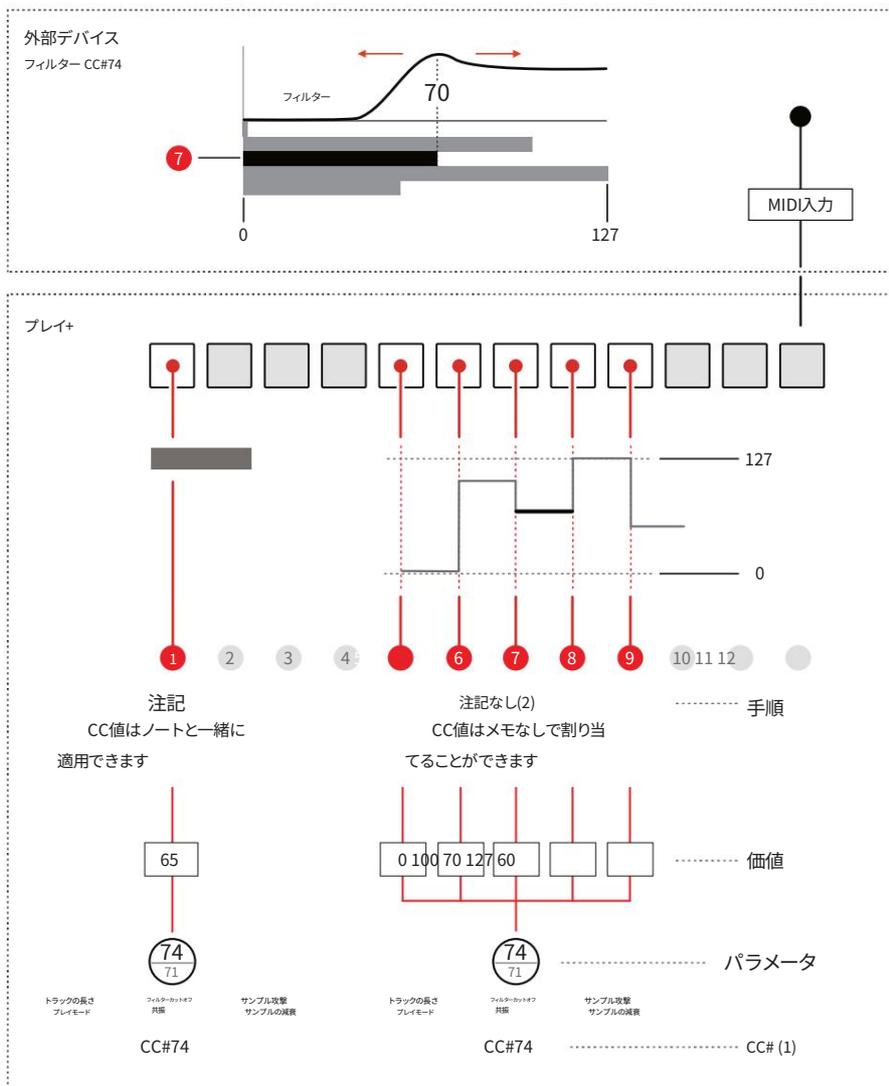
# 10 MIDI

## 10.10 CC メッセージ。

Play+では、MIDIコンティニユアス・コントロール・チェンジ・メッセージ（CC）が利用可能です。CCメッセージは、0~127の範囲でパラメータ変更を送信します。パターンステップは、CCパラメータにステップの値を指定してプログラムできます。ノブによる手動コントロールとノートのプレビュー出力は、プレビュー設定に基づいて行われます。

例

CCメッセージのシーケンス。外部フィルタのカットオフ



CCメッセージの手動調整は、シーケンサーがプレビュー中に停止している場合にのみ送信されます。シーケンスされたCCステップは、パターンの再生時に送信されます。

(1) CC番号の割り当ては、メインメニューの「MIDI」設定メニューの「CCマッピング」オプションで行います。デフォルトは図の例に示されています。

(2) 「ノート」パラメータオプション内で「ノートなし」機能を選択できます。

注記

パターンにはステップごとにCCチェンジ値をプログラムできます。これにより、接続された外部デバイスで定義されたパラメータのオートメーションが可能になります。[Mute]ボタンを使用してもCCメッセージはミュートされません。

## ■ MIDI CCシーケンスの作成

1. Play+に接続するデバイスのMIDI CC設定を確認します。ほとんどのデバイスメーカーは、自社製品のCC設定を文書化しています。これらは標準規格では「MIDI定義」とも呼ばれています。Play+と互換性のないNRPNではなく、デバイスのCC設定であることを確認してください。
2. デフォルトのMIDIコントロールパラメータは、CC# 12、13、17、19、22、71、74、75のノブに割り当てられます。これらは、後述する「CCマッピング」のMIDIメニューで変更できます。
3. 目標は、コントロールするパラメータと一致するCC#の値を設定することです。例えば、Digitakt接続デバイスのCC#75はフィルターレゾナンスです。そのため、Play+のデフォルト設定では、(サンプルディケイ)ノブでCC#75をコントロールします。
4. MIDIモードでシーケンサーが停止しているときに、Play+のMIDI CCノブを回すと、リアルタイムのCCメッセージが送信されます。
5. Live Recモードでは、CCパラメータのリアルタイム変更が選択したトラックに記録されます。アクティブなステップ(つまり、音符または「音符なし」のノートが割り当てられたステップ)のみにCC値が記録されます。
6. CCパターンをプログラムし、ステップごとにオートメーションレーンを作成するには、ステップ[Pad]を押したままノブを回してCCパラメータを調整します。MIDIモードでは、いくつかのパラメータノブがCCコントロールノブに戻ります。設定された値は0~127の範囲で外部デバイスに送信されます。
7. ステップのCC設定を削除するには、編集するステップを押したまま[パッド]を押しながら、フォーカスされているパラメータの左側の[画面ボタン]をすばやくダブルタップします。これにより、選択したパラメータがデフォルト値にリセットされます。

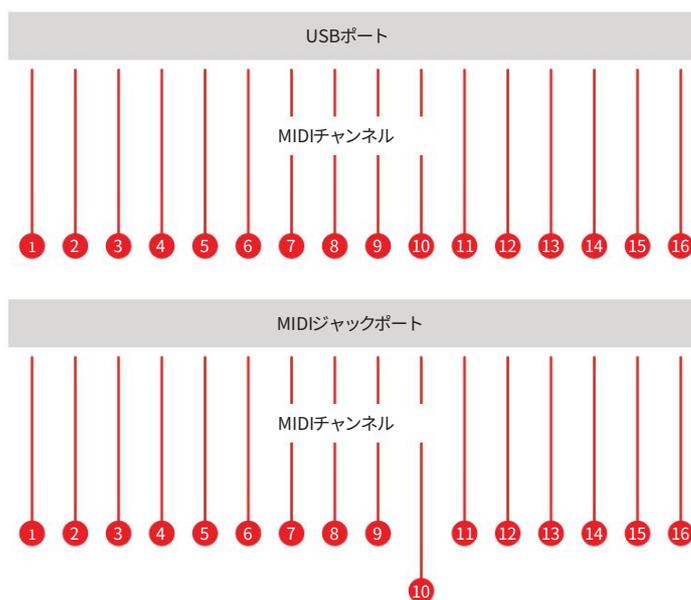
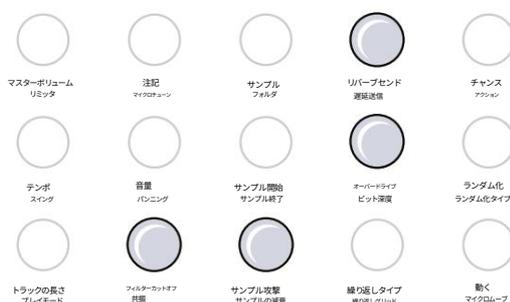
# 10 MIDI

## 10.11 CC マッピング。

注記

MIDIモード時、4つのパラメーターノブはMIDI CCコントロールノブとして定義され、8つのパラメーターをコントロールします。ノブにはデフォルトでCC番号が割り当てられています。CC番号はポート（ジャックまたはUSB）ごと、チャンネル（1～16）ごとに割り当てられます。つまり、必要に応じて、新しいパラメーターセットを異なるチャンネル、またはUSBとMIDIジャック間で適用できます。CCマッピングは、メインメニューのMIDIオプションで編集できます。

MIDIモード時は、フィルターカットオフ、レゾナンス、サンプルアタック、サンプルディケイ、リバーブセンド、ディレイセンド、オーバードライブ、ビットデプスがすべてMIDI CCパラメータコントロールに再割り当てされます。割り当てはMIDIメニューで変更できます。



CCマッピングは各ポートおよび各チャンネルごとに独立して行うことができます

... マッピング > ジャックチャンネル10	
CCカットオフ	74
CC共鳴	71
CCサンプル攻撃	22
CCサンプル減衰	75
CCリバーブセンド	17
CC遅延送信	19
CCオーバードライブ	12

注記

メインメニューのMIDIオプションでは、ポートごとおよびチャンネルごとのCCマッピングが可能です。Play+は、このようにしてCCパラメータを外部デバイスのデフォルトのCCターゲットパラメータに合わせます。Polyend Trackerを接続する場合は、Play+のMIDI CC設定で、そのパラメータを制御するための事前定義されたプリセットも利用できます。

## ■ CCマッピングの変更

1. 送信先デバイスのMIDI定義を参照してください。これがPlay+と互換性がないため、NRPNではなくデバイスのCC定義を使用してください。送信先のターゲットパラメータを識別する必要があります。
2. デフォルトのMIDIコントロールパラメータは、CC# 12、13、17、19、22、71、74、75のノブに割り当てられています。これらは変更できます。
3. (画面)を押してメイン設定メニューを開きます。(画面)ノブを回して「MIDI」をハイライト表示します。(画面)を押してMIDIサブメニューを開きます。メインメニューが表示されていない場合は、[戻る]を押して戻ります。
4. (画面)ノブを回して「CCマッピング」をハイライト表示します。(画面)をクリックして、CCマッピングサブメニューを開きます。
5. (画面)ノブを回して、MIDI出力ポートとチャンネルを選択し、CCを設定します。ジャックは5ピンDINアダプターで接続されたMIDI出力を指し、USBは電源と同じ接続を指します。(画面)を押すと、ポート/チャンネルマッピングページが開きます。
6. 4つの物理ノブで表される8つのCCパラメータ設定が表示されます。さらに、Polyend Trackerに合わせてマッピングを設定するオプションも表示されます。
7. (画面)を回して変更するノブパラメータを強調表示し、(画面)を押して編集対象として選択します。
8. CC#リストが表示されます。(画面)を回して、該当するCC#をハイライトします。割り当てるパラメータを表します。(画面)を押して、ハイライト表示された番号を選択します。
9. 必要に応じて手順7~8を繰り返して他のコントロールを編集します。  
必須。

# 10 MIDI

注記

MIDI CCは手動で送信できます。これは、Play+のMIDI CCソースと送信先デバイス間のマッピングを可能にするのに最適です。多くのサードパーティ製デバイスには「MIDI Learn」オプションがあり、これを選択すると、受信したMIDI CCを検出し、選択したパラメータに自動的にマッピングします。

## ■ MIDI CCメッセージの手動送信

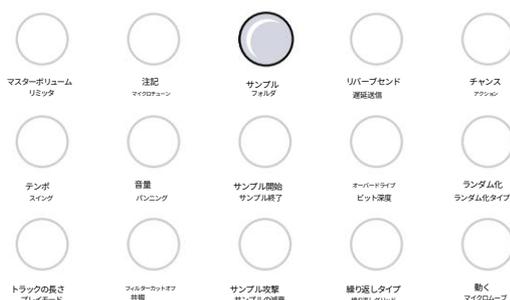
1. 送信先デバイスのMIDI定義を参照します。MIDI Learn機能が利用可能な場合は、受信したMIDI CCメッセージを自動的に検出してマッピングできます。
2. シーケンサーが停止していることを確認してください。MIDI CCメッセージはシーケンサーの再生中にノブを手動で回すと送信されます。再生中は、シーケンスされたCCステップのみが送信されます。
3. [Shift] + [Audio/MIDI]を押してMIDIモードを選択します。ファンクションボタンが紫色に点灯します。
4. (サンプル)を回して、接続されているMIDIチャンネルとポートを選択します。外部デバイス。
5. (Note) をタップしてノートパラメータを選択します。CC メッセージのみを送信するには、「No Note」に設定する必要があります。ノート値を選択した場合、ノブを回してサウンドをプレビューすると、CCと共に選択したノートが送信されます。これにより、送信先デバイスの MIDI Learn 機能が中断されますが、送信先の変更によるノートのプレビューが必要な場合に役立ちます。(Note) を回して「No Note」を選択します。
6. 8つのCCパラメータ設定は、4つの物理ノブで表されます。これらのノブを回すと、またはシーケンサーの再生が停止すると、MIDI CCが送信されます。これらのノブにはデフォルトのCC設定がありますが、CCマッピングオプションで割り当てを変更できます。
7. 同じポートとチャンネルに接続された宛先デバイスはMIDIメッセージを受信します。MIDI Learn機能が利用可能な場合、受信したMIDI信号を検出し、外部デバイスのパラメータにマッピングできます。MIDI Learn機能が利用できない場合は、Play+でCC値をデバイスのパラメータに合わせて手動でマッピングする必要があります。

注記

## 10.12 プログラムの変更。

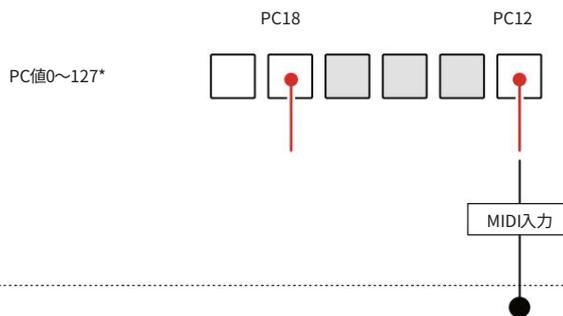
Play+はプログラムチェンジメッセージ（PCメッセージとも呼ばれます）を送信する機能を備えています。PCメッセージは、送信先デバイスのパッチ、プログラム、バンク、またはプリセットの変更をトリガーします。送信先デバイスの動作はデバイスごとに異なります。これは、各デバイスの機能設計に大きく依存するためです。プログラムチェンジメッセージは、サンプルパラメータのセカンダリオプションである（フォルダ）ノブで制御され、ミュートすることはできません。

「フォルダ」パラメータノブは、PCメッセージ用の「プログラム」パラメータに再割り当てされます。送信する値の範囲は0~127で、その解釈は送信先デバイスによって異なります。シーケンサーが停止している状態でMIDIモードでノブを回すと、PCメッセージがリアルタイムで送信されます。



## 例

PCメッセージの順序付け。



## 外部デバイス

異なるプリセット/パッチ構造の例 12 = A13、18 = B3、つまり 18=15+3、Play+ は 0\* から始まります。

銀行A				銀行B				銀行C				銀行D			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8
9	10	11	12	9	10	11	12	9	10	11	12	9	10	11	12
13	14	15	16	13	14	15	16	13	14	15	16	13	14	15	16
0~15*				16~31歳*				32~47*				48~63*			

PCメッセージは、CC値を適用するのと同じ方法でステップに適用できます。MIDI PCノブの手動送信は、CCと同様に、シーケンサーの実行中は一時停止されます。外部デバイスは、Play+から送信される単純な0~127メッセージとは全く異なるパッチ構成になっている場合があります。宛先構造の配置を確立するには、試行錯誤が必要になる場合があります。

# 10 MIDI

注記

MIDI PCメッセージを送信する際、送信先デバイスの動作は重要な考慮事項です。プログラム／プリセットの構造的な整合性に加え、望ましい結果を得るには、以下の点を考慮する必要があります。

- MIDI CCと同様に、PCメッセージも（フォルダー）ノブを回すことで手動で送信できます。メッセージを送信するには、シーケンサーを停止する必要があります。送信先での動作はデバイスによって異なり、トランスポートの再生を停止する必要がある場合もあります。
- PCメッセージは MIDI チャンネルごとに送信されます。
- PCメッセージはCCと同じようにステップに適用できます。これらの受信方法は、送信先デバイスによって異なります。たとえば、プリセットのパターンを変更するものもあれば、Play+シーケンサーに合わせてリアルタイムで変更するものもあれば、パターンの再開を待つものもあります。
- 外部デバイスのパッチ構成は、Play+から送信されるシンプルな0~127のメッセージとは全く異なる場合があります。送信先の構造を整合させるには、試行錯誤が必要になる場合があります。
- 送信先に適用される変更は、絶対的な選択ではなく、現在選択されているパッチまたはバンクに関係することがよくあります。

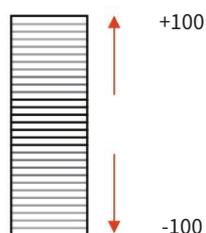
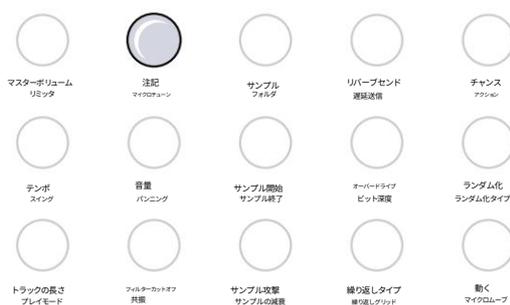
注記

## 10.13 ピッチベンド。

ピッチベンドはシンセサイザーやキーボードにおいて一般的かつ標準的な機能であり、多くのデバイスで同様の設定が採用されています。ピッチベンドはMIDI規格の一部です。Play+はMIDIモード時に、(Microtune)パラメータノブを使ってピッチベンドをコントロールします。

ピッチベンドはノートステップでシーケンスするか、「No Note」ステップを使用してパターン内でピッチベンドの変化のシーケンスを作成できます。シーケンサーが停止しているときは、ピッチベンドを手動で制御できます。シーケンサーを停止すると、ピッチベンドの値はすべて0にリセットされます。

ピッチベンドは-100から+100の範囲で動作します。ピッチベンドは双極性で動作するのが通例です。MIDIモード時は、ピッチベンドは「マイクロチューン」オプションを使用します。



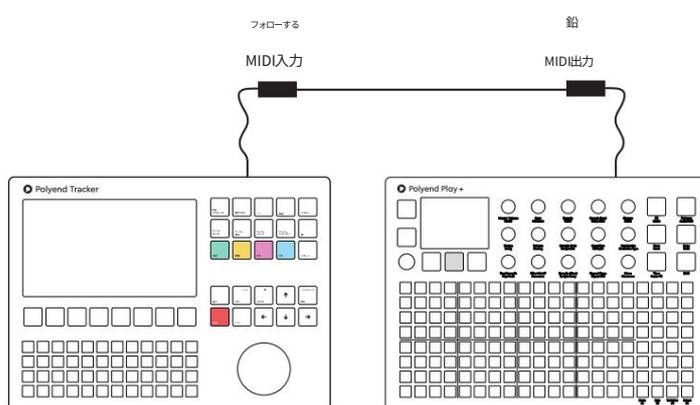
従来のピッチベンドでは、専用のホイールを使って演奏中に手動でピッチを調整します。Play+では、プログラムされたシーケンス内で値を調整できます。

# 10 MIDI

## 10.14 トラッカー MIDI 統合。

注記

Play+はPolyend Trackerとシームレスに統合されます。TrackerのCC値を設定するオプションは、Play+のMIDI CCポート/チャンネル設定でも利用できます。TrackerはMIDIシンセサイザーモードで動作し、外部MIDIデバイスからTrackerをコントロールしたり、MIDI経由で最大8ボイスをコントロールしたりすることで統合できます。Trackerで選択した楽器が音源として機能し、Play+のCCはこの楽器のパラメータを制御します。Play+はプライマリリードとしてコントロールとクロックを扱い、Trackerはセカンダリフォロワーとして機能します。



トラッカー:

設定 &gt; MIDI

出勤	MIDI入力ジャック
退勤	オフ
輸送	MIDI入力ジャック
輸送	オフ
ノートイン	MIDI入力ジャック
チャンネル内のメモ	CH1
MIDI出力	オフ
CC入力	MIDI入力ジャック
チャンネル内のCC	CH1
ミドルC	C-5
クロック同期遅延	0.0

プレイ+:

メニュー &gt; MIDI &gt; CCマッピング &gt; ジャックチャンネル1

選択: ポリエンドトラッカーの値を設定する

接続された Play+ デバイスのロータリー コントロールは、MIDI CC を介して Tracker の選択された楽器と完全に統合されるように自動的にマッピングされます。

Play+ はグリッドパッドを使用して Tracker を制御できます。

... マッピング > ジャックチャンネル1	
CCカットオフ	1
CC共鳴	11
CCサンプル攻撃	104
CCサンプル減衰	107
CCリバーブセンド	14
CC遅延送信	15
CCオーバードライブ	12

MIDI CC設定の「ポリエンド・トラッカーの値を設定」オプションをトリガーすると、トラッカーのCCが自動的にマッピングされます。CC#は、フィルターのカットオフ/レゾナンス、サンプルのアタック/ディケイ、リバーブのセンド/ディレイのセンド、オーバードライブ/ビットデプスにマッピングされます。ディスプレイにCC#が表示されます。

注記

## ■ トラッカーCCマッピングの設定

1. MIDI ジャック アダプターまたは USB ハブを使用して、Play+ をプライマリ リードとして、Tracker をセカンダリ フォロワーとして接続します。
2. デフォルトの MIDI コントロール パラメータは、CC# 12、13、17、19、22、71、74、75 のノブに割り当てられます。これらは、Tracker 統合のために一括で変更できます。
3. (画面)を押してメイン設定メニューを開きます。(画面)ノブを回して「MIDI」をハイライト表示します。(画面)を押してMIDIサブメニューを開きます。メインメニューが表示されていない場合は、[戻る]を押して戻ります。
4. (画面)ノブを回して「CCマッピング」をハイライト表示します。(画面)をクリックして、CC マッピング サブメニューを開きます。
5. (画面)ノブを回して、トラッカーに接続されているMIDI出力ポートとチャンネルをハイライト表示します。ジャックは5ピンDINアダプタに接続されたMIDI出力を指し、USBは電源と同じ接続を指します。(画面)を押すと、ポート/チャンネルマッピングページが開きます。
6. 8つのCCパラメータ設定とPolyend Trackerのオプションも表示されます。(画面)を回して「Polyend Trackerの値を設定」をハイライトします。
7. (画面)を押すと、Play+ ノブとTracker機能に合わせてCC#が自動的に設定され、Play+ ノブがCC値をリードし、Tracker がCC値に従います。

プレイ+ノブ	MIDIモードトラッカーの送信先	
フィルターカットオフ	CC 1	フィルターカットオフ
共振	CC 11	共振
サンプル攻撃	CC 104	ウェーブテーブルの位置 - LFOの速度
サンプルの減衰	CC 107	ウェーブテーブルの位置 - LFOの量
リバーブセンド	CC 14	リバーブセンド
遅延送信	CC 15	遅延送信
オーバードライブ	CC 12	オーバードライブ
ビット深度	CC 13	ビット深度

Play+ から MIDI メッセージとクロックを受信するには、トラッカーの MIDI 設定も構成する必要があります。

注記

# 11

## システム

表面的には、このセクションは退屈な部分のように思えるかもしれませんが(多くの点でそれは真実かもしれません)、内容を見逃さないでください。

少なくとも知っておくと役立つ要素がいくつかあります。Play+は、例えばPCやMacのデジタルオーディオワークステーションにUSB経由でオーディオを配信する機能を備えています。また、困った状況に陥った場合に役立つヒントやアドバイス、メインメニューのオプションの詳細、microSDカードの詳細、システム仕様についても記載されています。さらに、Play+を使用する際のハウスキーピングや適切な運用方法についてもいくつか記載されています。しかし、管理業務以外にも役立つヒントがいくつかあります。ビジュアルスタイルのパッドの明るさを調整したり、ノブの機能などの動作要素のオプションを個人の好みに合わせて変更したりできます。もちろん、このセクションでは一般的なファームウェアアップデートのオプションについても説明しますが、

ファームウェアのリリースごとにPolyendのガイドラインと指示に従うことをお勧めします。これらのガイドラインと指示はアップデートごとに変更される可能性があります。現在有効なファームウェアバージョンは、起動画面とメインメニュー設定のファームウェアオプションに表示されます。

ダウンロード可能なコンテンツやファームウェアのアップデートにアクセスするには、デバイスの登録が必要です。

登録はPolyend.comで行います。このセクションでは、システム全体の機能とファームウェア更新の詳細だけでなく、このマニュアルの他の部分で説明されていないトピックも網羅しています。

# 11システム

## 11.1 USB 経由のオーディオ出力。

注記

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

## 注記

## USBオーディオとMIDIの要件とトラブルシューティングに関する重要な注意事項

- Polyend Play+ の USB 経由オーディオは、Mac および Windows PC の最新 OS でのみサポートされています。スマートフォンや古い OS はサポートされておらず、互換性がない可能性があります。お使いのコンピューターの OS と関連ドライバーが最新であることをご確認ください。
- USBハブはサポートされていません。Play+をコンピューターに直接接続してください。
- USBケーブルがデータ転送に対応していることを確認してください。一部のUSBケーブルでは、ケーブルは充電専用で作られています。
- Play+ がコンピューターの OS と DAW によってオーディオ デバイスとして正しく認識されることを確認するには、次の手順を定められた順序で実行します。
  1. Play+ の電源がオフの状態ですべての USB ケーブルを接続します。
  2. USBケーブルをデバイスに接続したら、Play+の電源を入れます。
  3. Mac/PC で DAW を起動します。
  4. オーディオ入力および出力デバイスとして Play+ を選択します。
- 問題が解決しない場合は、次のことをお試しください。
  - 別のバッファ サイズ設定に変更します。
  - Play+を入力デバイスとして同時に使用するために、アグリゲートデバイスを作成します。アグリゲートデバイス設定は、バッファアンダーラン（出力時にバズ音やループフリーズを引き起こす）の対策として特に役立ちます。これは、再生中にシンセパッチを切り替えるなどの操作を行う際に、特定の設定で発生することがあります。
- USB ソケットを再確認してください。複数のソケットが利用可能な場合は、すべてのソケットを試してください。

# 11システム

注記

## 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します。

## ■ 集約デバイスの作成 - MAC

1. Play+ が USB 接続経由で Mac に接続されていることを確認します。
2. Macで「Finder」機能を選択して開きます。
3. ファインダーページを開いて選択したら、メインヘッダーから選択します。  
メニュー「移動」>「ユーティリティ」。
4. 表示されたユーティリティ オプション ページ内の「Audio MIDI 設定」アイコンをダブルクリックします。
5. オーディオデバイスのページが開きます。接続されているすべてのデバイスが表示されます。  
左側のウィンドウ ペインにデバイスが表示され、Play+ のほか、Mac の内蔵スピーカーとマイクも含まれます。
6. 左下隅の「+」をクリックし、「集約デバイスの作成」を選択します。
7. 新しいデバイスが作成され、選択ボックスが表示されます。  
統合デバイスに追加するデバイスのチェックボックスをオンにします。例 :Play+とスピーカー。
8. 必要に応じて、左側のウィンドウで名前をクリックしてデバイスの名前を変更します。
9. デバイスが作成されると、DAWのオーディオに表示されます。  
インターフェース オプション (Ableton Live のオーディオ設定の「オーディオ入力」および「オーディオ出力」オプションなど)。
10. Play+とMacのオーディオを接続するには、この統合デバイスを選択する必要があります。これにより、Play+からのすべての入力とMacのオーディオ出力（例えば、内蔵スピーカーへの出力）が処理されます。

注記

## ■ 集約デバイスの作成 - PC

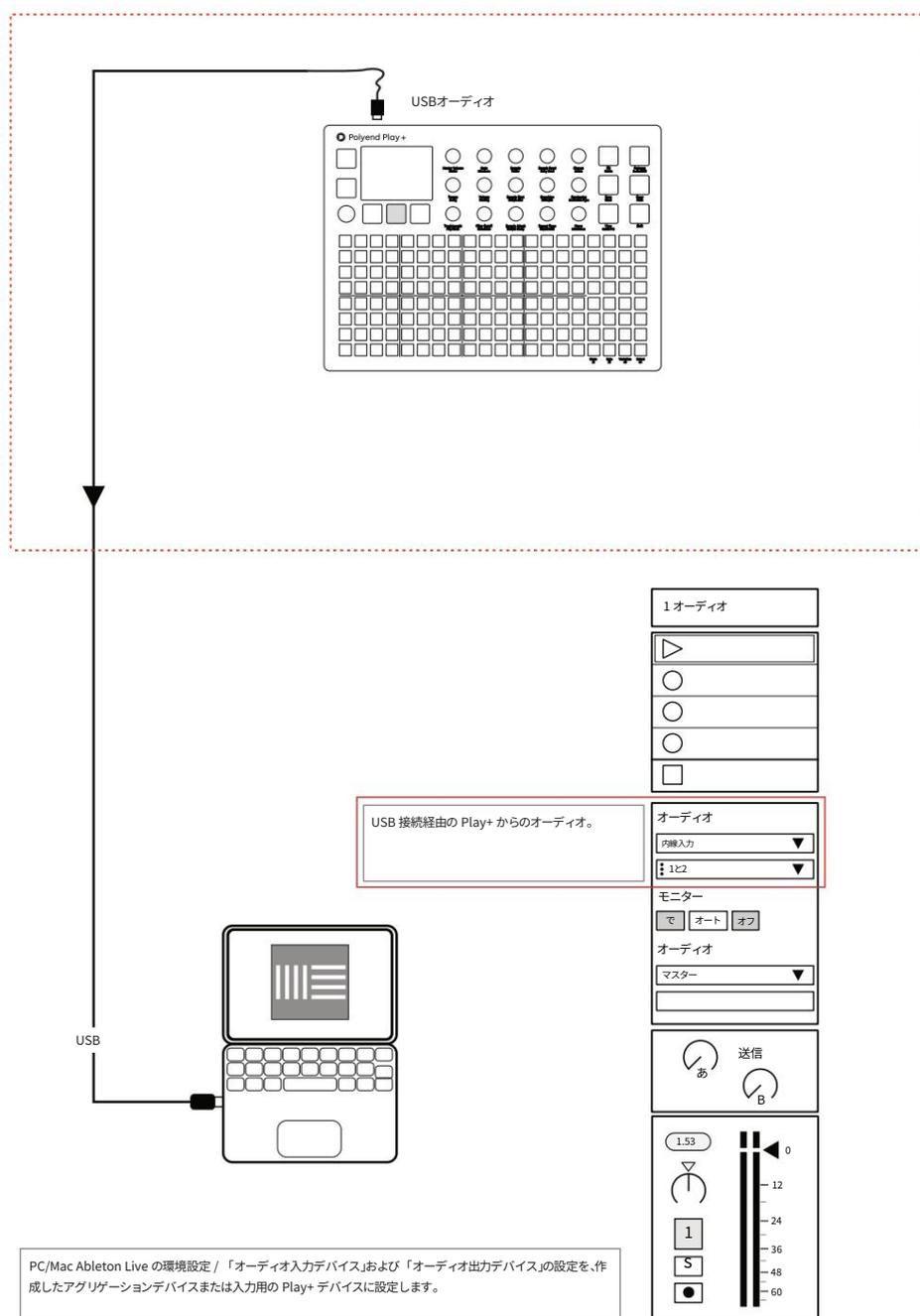
1. PCには、デバイスを統合するためのネイティブオプションがありません。PCで最新のオーディオ対応ドライバを使用することをお勧めします。ASIO4ALLドライバは、PCのオーディオアプリケーションで一般的に使用されているサードパーティ製のオプションです。以下のガイドはASIO4ALLの使用を前提としています。
2. Play+ が USB 接続を介して PC に接続されていることを確認します。
3. 選択した DAW でオーディオ インターフェイスとして ASIO4ALL ドライバが選択されていることを確認し、ドライバを開いてオプションを設定します。
4. ASIO4ALL ウィンドウの左側のウィンドウペインに、利用可能な入力および出力デバイス。
5. 統合するデバイスをチェックします。デバイス全体ではなく、特定の入力のみを統合するオプションがある場合もあります。これは通常、ASIO4ALLが「シンプル表示」モードになっていない場合に利用できます。
6. デバイスを選択すると、DAWのオーディオインターフェースオプション（例えば、Ableton Liveのオーディオ設定の「オーディオ入力」と「オーディオ出力」）に関連付けられた入力が表示されます。ドライバは必ずASIO4ALLを選択してください。
7. Play+とMacオーディオを接続するには、この統合デバイスを選択する必要があります。このデバイスは、Play+からのすべての入力と、統合オーディオI/O機能を処理します。

# 11システム

注記

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

## 11.2 デバイスの登録。

Polyend がデバイス サポートを提供し、将来のファームウェア アップデートにアクセスできるようにするには、Play+ を Polyend Web サイトに登録する必要があります。

### ■ 登録 / サポート チェックリスト

- [Polyend.com](https://polyend.com)でアカウントを作成します。
- 関連するアカウント セクションでデバイス (Play+ など) を登録します。
- アカウントでファームウェアのダウンロードにアクセスします。
- ライセンス情報は[polyend.com/licenses/](https://polyend.com/licenses/)でご覧いただけます。

# 11システム

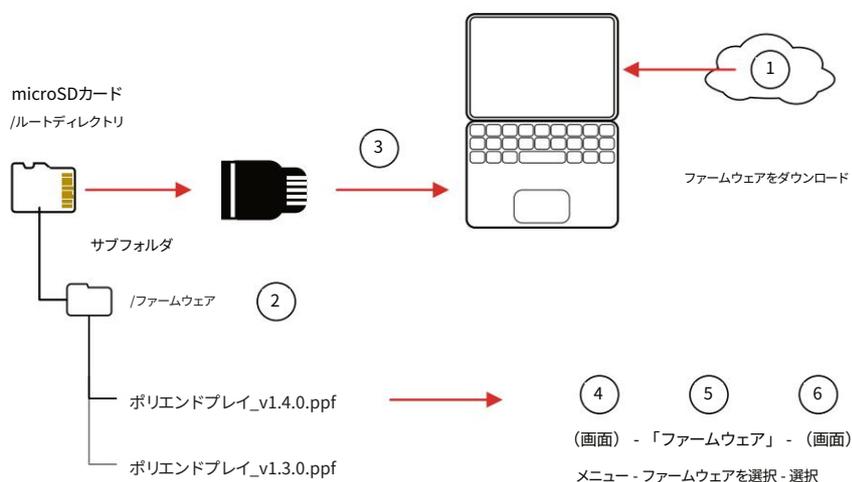
## 11.3 汎用ファームウェアアップデート

注記

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一般的なガイドです。お使いのデバイスがPolyendに登録されていることをご確認ください。

### ■ 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。



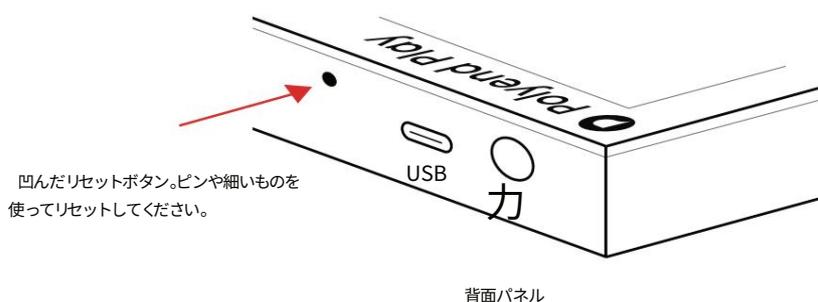
注記

## 11.4 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+とファームウェアのリセット

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+でフリーズやハングアップが発生した場合は、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。/firmwareフォルダに、動作確認済みの公式ファームウェアリリースを保存しておくことをお勧めします。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最新バージョンを選択して手動でアップデートできます。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。

# 11 システム

## 11.5 ユーザー インターフェイス スタイル。

注記

Play+のスタイルに影響を与えるユーザー設定は、メインメニューの設定でいくつかあります。メインメニューの設定は、(スクリーン)ノブを押してアクセスできます。グリッドパッドの明るさや、ダブルタップまたはプレビュー時のノブの動作などを設定できます。

### ■ グリッドの明るさを変更する

1. (画面)ノブを押してメインメニューを開きます。
2. 画面のノブを使って「設定」メニューオプションに移動します。  
(画面)を選択してこのメニューを開きます。
3. 画面のノブを使って「グリッドの明るさ」オプションに移動します。  
(画面)を選択してオプションを開きます。
4. グリッドの明るさのオプション (高、中、低)が表示されます。
5. 画面のノブを使って希望のオプションを選択します。デフォルトは「高」です。  
(画面)を押して希望のオプションを選択します。
6. 変更は、選択され点灯している 20x8 のパッドのいずれかに表示されます。
7. [Back]を押すと、メニューオプションに戻り、終了します。パラメータノブを選択してもメニューを終了します。

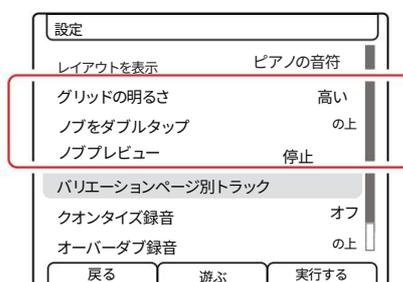
### ■ ダブルタップノブの動作を変更する

1. (画面)ノブを押してメインメニューを開きます。
2. 画面のノブを使って「設定」メニューオプションに移動します。  
(画面)を選択してこのメニューを開きます。
3. (画面)を回して「ノブダブルタップ」オプションに移動します。  
(画面)を選択してオプションを開きます。
4. ダブルタップのオプション (はいまたはいいえ)が表示されます。
  - 「はい」に設定すると、パラメータノブをダブルタップして2つのパラメータを切り替えることができます。これは標準的なデフォルトの動作です。
  - いいえを選択すると、パラメータノブのダブルタップ機能は使用されません。ただし、左側の [画面] ボタンで各ノブのパラメータを切り替えることは可能です。
5. [Back]を押すと、メニューオプションに戻り、終了します。パラメータノブを選択してもメニューを終了します。

注記

## ■ ノブのプレビュー動作の変更

1. (画面)ノブを押してメインメニューを開きます。
2. 画面のノブを使って「設定」メニューオプションに移動します。  
(画面)を選択してこのメニューを開きます。
3. (画面)を回して「ノブプレビュー」オプションに移動します。(画面)を押して選択し、オプションを開きます。
4. プレビューオプションが表示されます。「オフ」、「停止」、「再生」、「停止&再生」のいずれかです。ノブを手動で回してパラメータ値を選択したときに、オーディオプレビューをどのように適用するかを選択します。
  - オフ: パラメータノブを調整するときに、パラメータ値を含むオーディオをプレビューしません。
  - 停止: シーケンサーが停止している状態でノブを調整した場合、パラメータ値の変化のみをプレビューします。再生中はプレビューは再生されません。デフォルト。
  - 再生: シーケンサーの再生中にノブを調整した場合、パラメータ値の変化のみをオーディオでプレビューします。再生が停止している場合は、プレビューは聞こえません。
  - 再生と停止: シーケンサーの再生中または停止中にノブを調整すると、パラメータ値の変更のオーディオをプレビューします。
5. [Back]を押すと、メニューオプションに戻り、終了します。パラメータノブを選択してもメニューを終了します。



# 11 システム

## 11.6 SD カードの互換性とバックアップ。

注記

Play+で使用する際は、常にバックアップをしておくか、予備のmicroSDカードを用意しておくことをお勧めします。microSDカードの互換性に関する以下の情報は重要です。

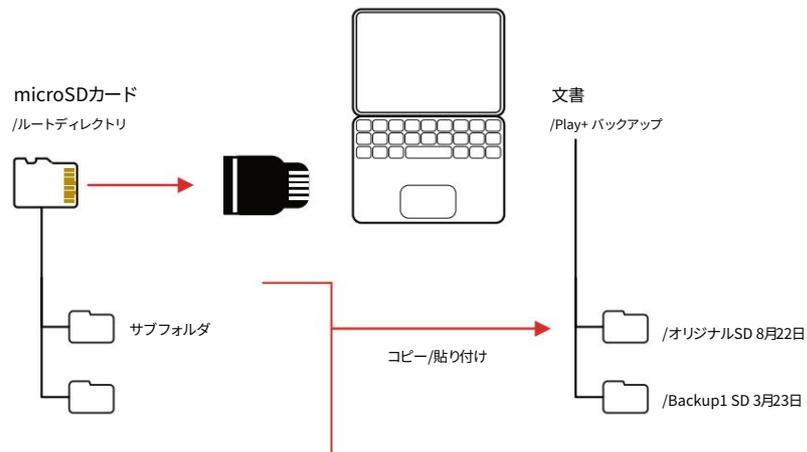
- Play+には16GBのSD microSDカードが付属しています。より大きなサイズのmicroSDカードもご利用いただけます。付属のmicroSDカードは、Sandisk Ultra、Micro SD、16GB、HC1 A1です。
- カードのフォーマットはFAT32 MBR (マスター ブート レコード) である必要があります。その他の形式は認識されません。
- Play+はmicroSDカードをリアルタイムで使用するため、microSDカードが挿入されていないと動作しません。microSDカード内のフォルダ/ファイル構造に問題がある場合も、Play+に問題が発生する可能性があります。
- バックアップのためにmicroSDカードの複製を作成しておくことをお勧めします。また、Play+が起動せずクラッシュした場合は、元のフォルダ/ファイル構造を完全に復元するか、バックアップ用のmicroSDカードを使用することをお勧めします。
- Play+にはmicroSDカードUSBタイプAリーダーが付属しており、ほとんどの Mac / PC でファイル転送に役立ちます。
- Polyendは通常、リリース前のファームウェアをオープンベータ版として提供しています。これは新機能の早期の洞察を得るには最適ですが、ベータ版には必然的に固有の問題が伴います。ベータ版はバグや機能のテストにのみ使用し、ライブギグやクリティカルな本番環境では使用しないでください。

ヒント :microSDカードは、様々な機器でのパフォーマンスにおいて、その性能レベルが著しく異なることがあります。これは主に、速度と仕様が多岐にわたるためです。機器メーカーは、すべてのSD規格やメーカー製品をテストしているわけではなく、実際不可能です。そのため、機器メーカーが機器に同梱しているmicroSDカードの種類にできるだけ近いものを使用することをお勧めします。少なくとも、そのmicroSDカードの種類は、機器メーカーだけでなくユーザーコミュニティによって、その機器で徹底的にテストされているはずです。

注記

## ■ カードフォルダとファイルのバックアップ

1. Play+を初めて使用する際は、元の構造を保存するために、まず最初にこの作業を行うことをお勧めします。また、時間の経過とともに作成されるプロジェクトやファイルを保存するために、定期的なバックアップも重要です。
2. 互換性のある microSD カードリーダーまたは付属の USB microSD アダプターを使用して、microSD カードを PC または Mac に接続します。
3. ファイルマネージャー（PC/Macのオペレーティングシステムによって異なります）を使用して、ドキュメントフォルダ内に「Play+ Backup」フォルダを作成し、各バックアップごとにサブフォルダを作成します（例：「Original SD Aug21」、「Backup1 SD May22」）。バックアップフォルダには日付順に名前を付けることをお勧めします。
4. microSD カードのルート ディレクトリにあるすべてのフォルダを選択し、PC/Mac のクリップボードにコピーします。
5. コピーしたフォルダを「Play+ Backup」サブフォルダに貼り付けます。  
特定のバックアップ。
6. 通常の操作のために、microSD カードを Play+ に戻します。



# 11システム

## 11.7 公式仕様。

注記

### オーディオ出力

- ライン出力:
  - 出力レベル 9 dBu ピーク (10k オーム負荷時)。
  - 信号対雑音比 :97 dB。
- ヘッドフォン出力:
  - 出力レベル: 17.6 dB (16kΩ負荷時)
  - 信号対雑音比 :98 dB。
- 電源 :
  - USB-C経由の5V / 1A電源

箱の中には何が入っていますか？

- オリジナルの USB A 電源アダプター (さまざまな標準プラグ セット付き)。ブランドUSB-Cケーブル (2m) 。
- ステレオ 3.5 mm ジャック x 1 - 6.3 mm ジャック x 2 アダプター。
- MIDI タイプ B、3.5 mm ジャックから DIN アダプター x 1。
- 16GB microSD カード。
- microSD から USB-A ドングル アダプター。
- 保証と安全性、およびPolyend Play+の基本情報パンフレット

## 11.8 変更ログ

OSとマニュアル	機能アップデート	手動アップデート
1.2.0 a		OS およびコンテンツの更新に関する変更ログ (この表) が追加されました。241 ページ。
	新しい Arp / Seq レート。合計 12 分割。	Arp テーブル。110 ページ。Seq テーブル。107 ページ。
	コード バック エディターの改善、初期化オプションの追加を含む名前の変更。	コードバックエディター。44 & 45ページ。
1.2.0 b	ハングノート - すべてのノートをオフコマンドが追加されました	メインメニューにこのコマンドが含まれています。表と注釈セクションを更新しました。26,27,40ページ。
	パッドとディスプレイは調光可能です。	メインメニューの設定にこのコマンドが含まれています。表とグリッドのセクションを更新しました。26,27,38ページ。
	画面に MIDI クロックがないというメッセージが表示されます。音が出ない状況で画面に警告を表示する変更をサポートします。	MIDIセクション。118ページ。
	CPU のパフォーマンスとクリッピングの強化。 - グローバルボリュームを dB に設定 - ミキサーレベル - 赤いクリッピングインジケータ - ミキサーは -90dB ~ 0dB の範囲を送信します。	変更が行われました。 - 世界の取引 量グラフ - 94ページ - ミキサーレベルテーブルテキスト - ページ100 - ミキサー送信ガイド - 99ページ
1.2.0 c		- SD カードの明確化、microSD 全体に変更されました。 - 電源に関する警告。17 ページ。 - USB オーディオコンテキストの説明。228 ページ。

注記

# 12

## 索引

# 索引

## あ

アクション73、171

集約デバイス 230

オーディオ出力 228

オーディオ構造32

自動名前20

## B

バックアップ 238-239

ベースフィル 148

ビートフィル 145-146, 148

    ビートフィル 153

ビット深度 71, 194

明るさ236

## C

CC 66、69-71、200、202、205、216-217

チェーン161、164~165

チャンス73、171-172

変更履歴 241

コード 68、210、214

コードフィル 146

クロマティック 136

コピー22、46、131、163

カスタムパラメータ 189

カスタムプリセット190

## D

遅延70、187、193

ディスプレイ18

ディストーション 194

## E

効果 181~182、185、191

封筒30

ユークリッド充填 150

輸出 56

## F

142~144、153、210、212を記入

フィルターカットオフ66

ファームウェア 233~235

フォルダ67、125

ファンクションパッド30、42

## G

用語集30

グリッド41、121

## K

キーボード 20, 135

ノブの動作 236-237

## L

# 索引

- ライセンス233
- リミッター30、49、61、187、195
- ライブ録音 132-133, 180
- M
- メインメニュー 34
- マスターFX 186~188
- マスターボリューム21、48、61
- メロディーフィル 153
- マイクロムーブ75
- マイクロSD 15、29、32~33、77~78、238、240
- マイクロチューン64
- MIDI 30, 199
- MIDIチャンネル 67、205、210~211
- MIDIクロック 202~203、205
- MIDIトランスポート 203、205
- 75手目
- ミュート 41、47、121、202
- 北
- 注64、135、137~138、210、216
- 音符の長さ 210
- お
- オーバードライブ 71、194
- P
- パンニング65
- パラメータ 19、60、89、125、127、130、209
- パターン32、119~120、123、163、165
- パターンモード 30、121、123、162
- PC 67, 221
- PERC 113
- 30、179~180、182を実行する
- 演奏モードクイックリファレンス 183
- ピアノロール 138
- ピッチバンド 64, 223
- 21、53、164をプレイ
- プレイモード 53~54、63
- 再生 21、42、164
- 電源入力 15、17、240
- プレビュー 23
- プロジェクト32、38、120
- 質問
- クイックリファレンス 25
- R
- 74、174、176をランダム化
- ランダム化タイプ74
- やり直し22
- 登録番号 233

# 索引

繰り返しグリッド72

タイプ72を繰り返します

リセット 23, 235

共鳴66

リバーブ 70,187,192

ルートノート140-141

## S

サンプル67,79~80,82,85,88,124~125

サンプル攻撃69

サンプル減衰69

サンプル終了68

サンプルパック 78~79,86~87,142

サンプルプール 32,78,81

サンプル開始68

彩度 186~187, 194

23を節約

スケールフィルター 140~141, 214

スケールタイプ 140~141

スケール138,140,214

画面ボタン18~19

スクリーンノブ19

41, 121を選択

シーケンサーモード31,41,121~122、

124,128,132

設定 34

サイドチェーン 197

ソロ 41,47,121

ソングモード161

サウンドエフェクト 187

仕様 240

ステップページ46

ステップ選択 128~129

ステップ42,119,124,128,176

停留所21

スイング52,62

## T

テンポ50,62

トラック31,42~43,166

トラック長さ 42,44,63

トラックスピード51

トラックー224

\*\*\*

元に戻す 22

USB 15,17,206,228

## V

バリエーション41,121,161,166,169

# 索引

速度210

表示モード 41~42、135~136

第65巻

W

WAV 77、85

作業ステップ89、126

ワークフロー 24



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](http://www.synthdawg.com)

シンズドッグ

