

Polyend Play+ Essentials

A Collection of Essential References
for The Polyend Play+



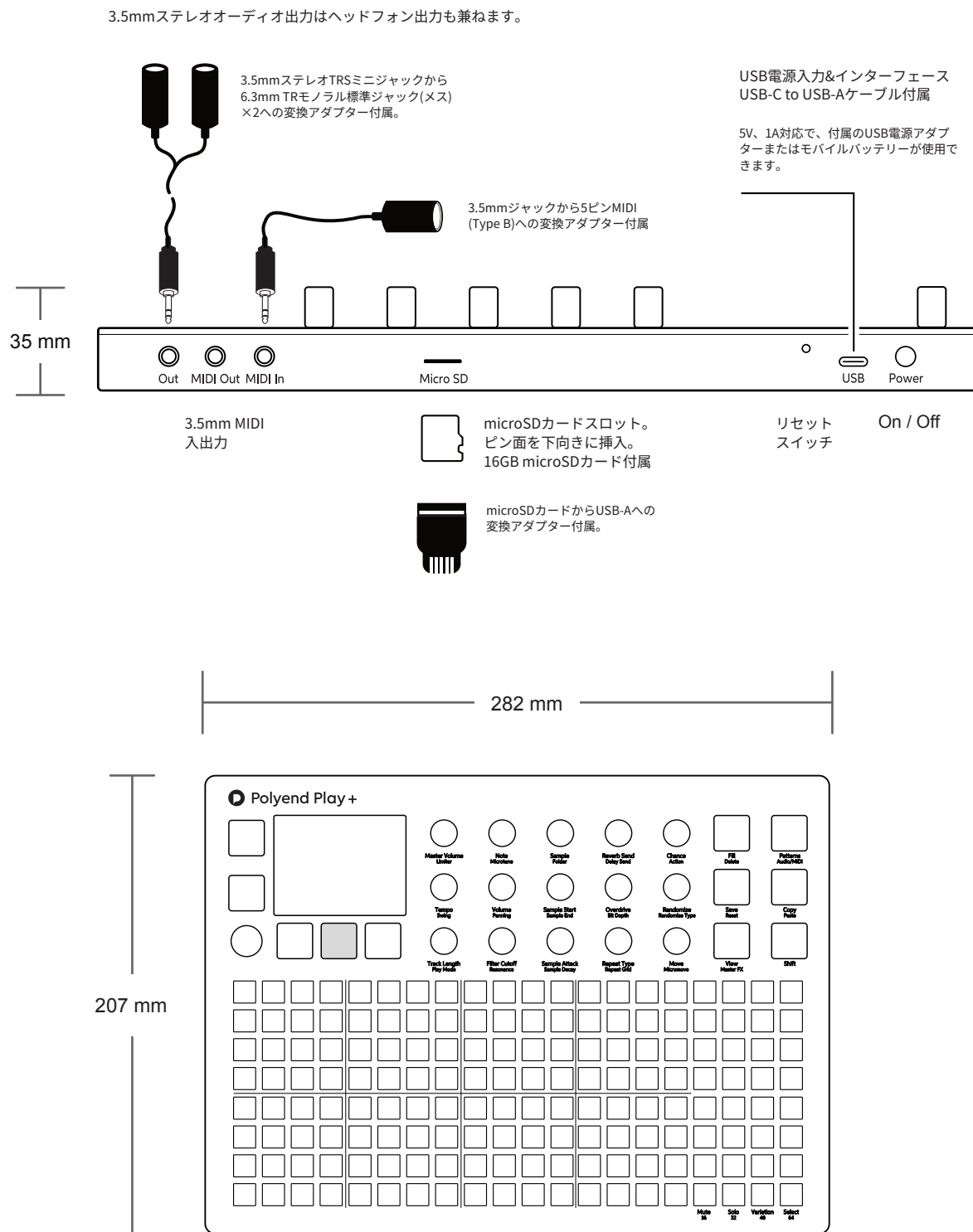
Overview

Polyend Play+は、マルチティンバー・ポリフォニックサウンド、ステレオ対応、USBオーディオ出力を備えた16トラックのサンプル&シンセサイザーベースのグルーヴボックスです。Play+は、オリジナルのPlayが持つ機能と操作感をさらに進化させました。ステレオサンプルとシンセシスエンジンの両方の音源を使い、ビートを作り曲を組み立てる、本格的な音楽制作・ライブパフォーマンス楽器です。3基のシンセサイザーは5種類のシンセシスモデルから選んで設定でき、サンプルも音源として使用できます。5000種類を超えるステレオ/モノラルサンプルを収録済みですが、付属のmicroSDカードで自分のサンプルを追加することもできます。曲を完成させる制作力と、ライブ即興演奏のスキル、そのどちらにも対応。トラックのミックス・演奏・シーケンスの自由度、シンセとオーディオサンプルの両方を扱えること、そして

外部のポリフォニックMIDI機器をコントロールできることが、「内で完結する」発想と「外部連携」のバランスを取ります。8つのポリフォニックMIDI/シンセトラックと8つのオーディオトラックを使い、統合スタジオ環境の中心として理想的に機能します。ディレイ、リバーブ、サチュレーションを含むオンボードエフェクト群が、ミックス全体に彩りを加えます。Play+は、他のオーディオ機器やDAWとのより緊密な連携を可能にするUSBオーディオ出力など、幅広い機能を備えています。伝統的とはいえない手法を使い慣れたプロセスと組み合わせることで、音楽的アイデアを捉え、曲のアレンジを完全な形で演奏・制作することを目指します。ユーザー体験はPlay+のワークフローの中心にあり、シンプルな操作で瞬時に近い制作と、高度なオーディオデザイン・音楽制作を可能にします

Play+ Essentials

Hardware Overview.



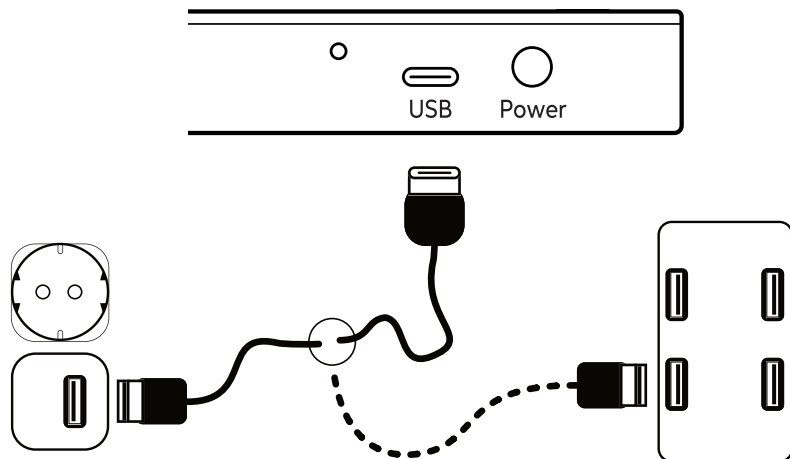
Start Up.

Play+は低消費電力のため、付属のUSB電源アダプターや充電式モバイルバッテリーで駆動できます。再起動すると、直前のプロジェクトが再度開きます。

■ PLAY+の電源オン/オフ

1. 付属のUSB-C電源ケーブルでPlay+と付属のUSBプラグを接続します。Play+はモバイルUSB電源バンク*でも動作可能です。Play+の動作には5V、1Aの電源が必要です。
2. Play+の動作には、microSDカードの正しい取り付けが必要です。
3. 背面左側(上から見て)の電源ボタンを短く押します。Play+が起動します。
4. 電源を切るには、背面左側の電源ボタンをタイマーバーが終わるまで押し続けます。

付属のUSB電源アダプターから5V、1Aで給電されます。



モバイルバッテリーを使う場合。
起動時の瞬間電流は約1.2A、通常状態では約0.5A程度です

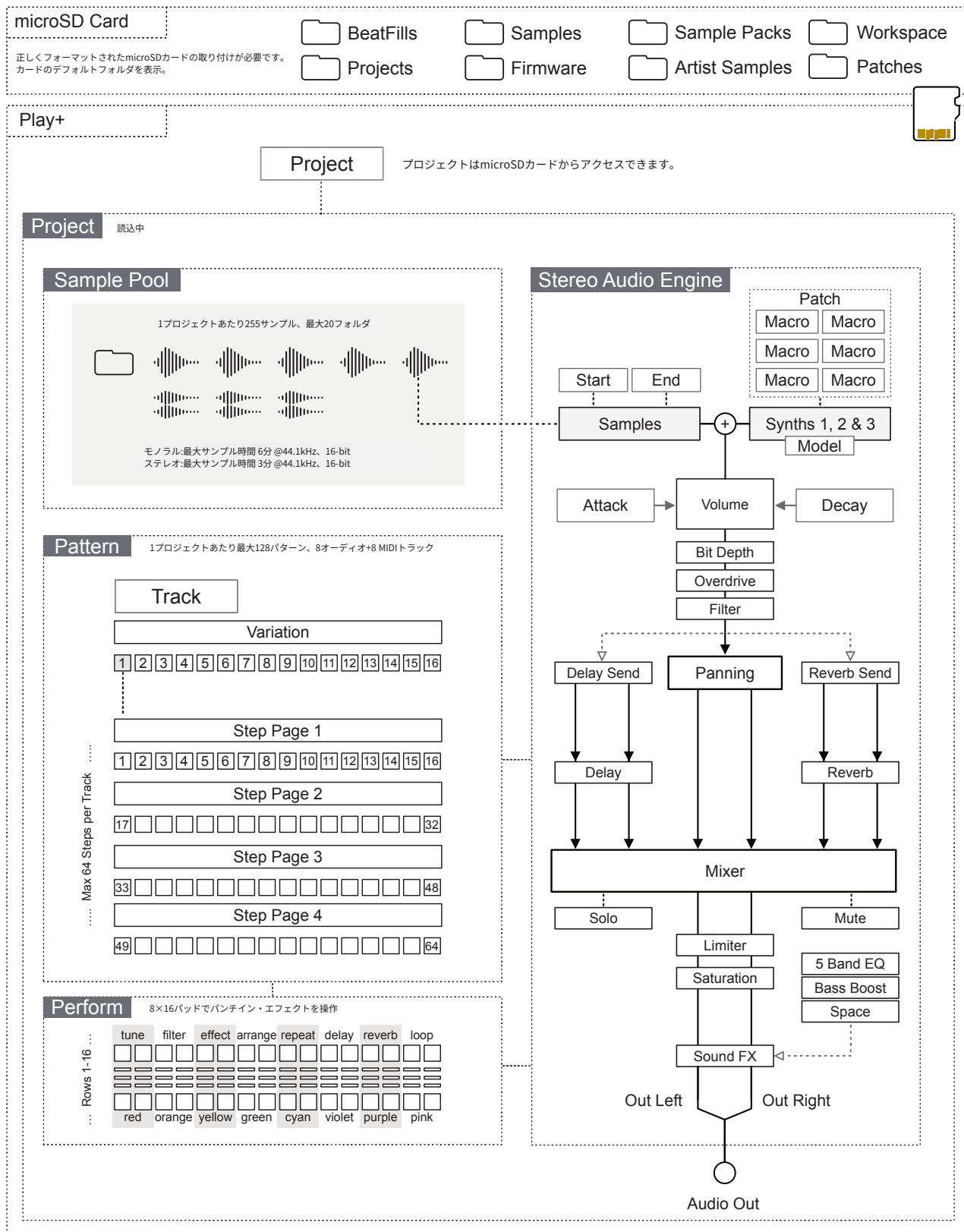
* Polyendでは、スマート機能のない標準的なモバイルバッテリーの使用を推奨しています。インテリジェント/スマート機能付きのバッテリーやPC/Mac給電では、Play+に必要な連続給電を妨げる機能が働く場合があります。USB-C to USB-Aケーブル付属。

警告:

ハブやコンピューターからの電力不足は、動作不良やmicroSDカード破損の原因になることがあります。

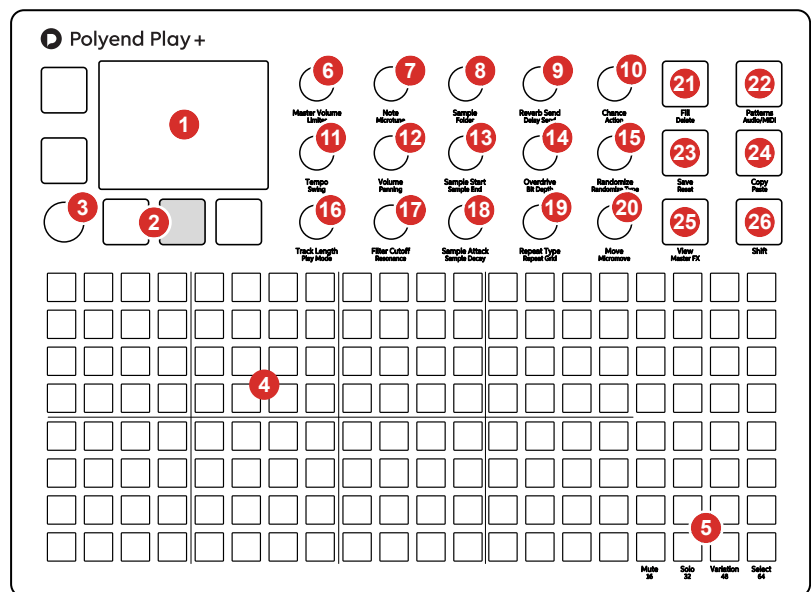
Play+ Essentials

Play+ Audio Structure.



- 1 LCDディスプレイ
高解像度
- 2 スクリーンボタン
5つのダイナミックボタン。機能は表示で変化。
- 3 マルチファンクション
スクリーンノブ
- 4 トラックシーケンサーパッド
8×16パッド。シーケンス・演奏・アレンジ用。
- 5 ファンクションパッド
8×4パッド。Mute/Solo等の多機能列。
- 6 マスターボリューム&リミッター
マスター音量とリミッタースレッシュホールド。
- 7 Note & Microtune
C4基準のピッチ調整と±100セントの微調整
- 8 Sample & Folder
サンプル/フォルダ選択。MIDI時はデバイス設定。

- 9 Reverb & Delay Sends
センドレベルを調整。
- 10 Chance & Action
アクション発生の有無を決定。
- 11 Tempo & Swing
BPMテンポとスウィング量を調整。
- 12 Sample Volume & Panning
音量偏差と左右のパン。
- 13 Sample Start & End
サンプルの開始・終了点をトリム。
- 14 Overdrive & Bit Depth
オーバードライブとビット解像度。



8×20のグリッドパッドはベロシティ非対応です。

- 15 Randomize & Randomize Type
ランダムイズ量と対象パラメーターの種類。
- 16 Track Length & Play Mode
トラック長(1-64)と35種のプレイモード。
- 17 Filter Cutoff & Resonance
DJ風フィルター
- 18 Sample Attack & Decay
アタックとディケイ(フェード)。
- 19 Repeat Type & Grid
リピートタイプと密度(グリッド)を選択。
- 20 Move & Micromove
ステップを左右に移動。微調整も可能。
- 21 Fill & Delete Button
Fillでシーケンス生成。各種削除機能。
- 22 Patterns & Audio/MIDI
パターン選択。MIDIとオーディオを切替。
- 23 Save & Reset Button
パターン保存とShift併用での復元。
- 24 Copy & Paste
コピー&ペースト
- 25 View & Master FX Button
クロマチック入力に切替。Shiftでオーディオ処理。
- 26 Shift Button
Shift併用で他のノブ/ボタンのセカンダリ機能を使用。

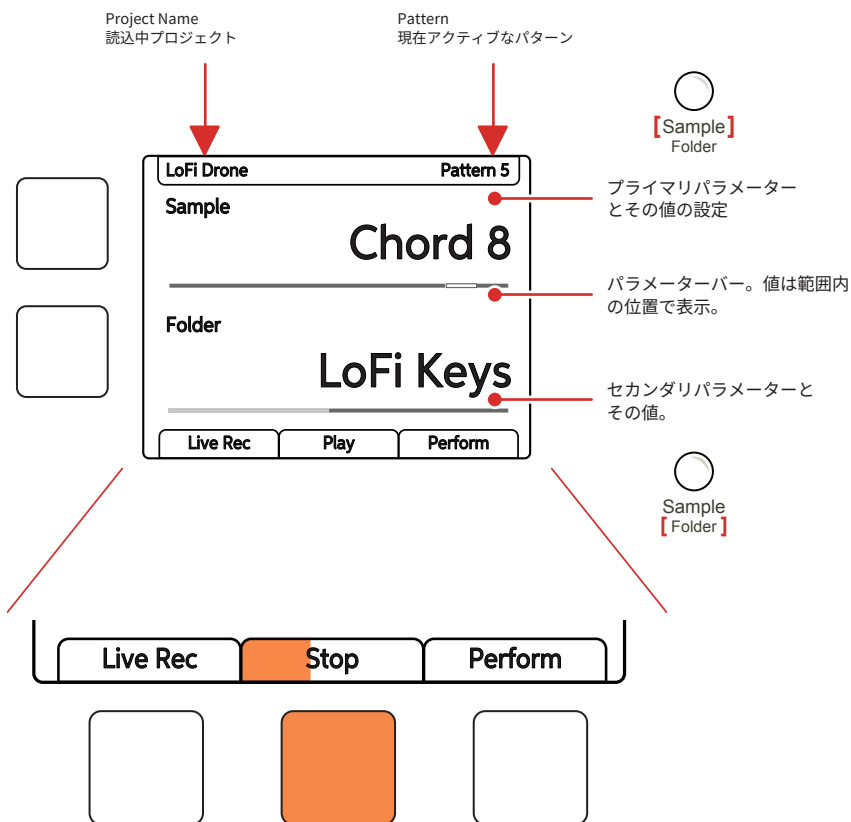
MIDI/シンセモードでは一部のノブの機能が変わります。デフォルトの状態はオーディオサンプリングモードです。

Play+ Essentials

Display Layout.

NOTES

各ページには、選択中の機能に応じたパラメーター情報とコントロールオプションが表示されます。基本的にはコンテキストと動作モードに応じますが、Play+のほぼすべての一般的なページに共通する機能とナビゲーション原則もあります。



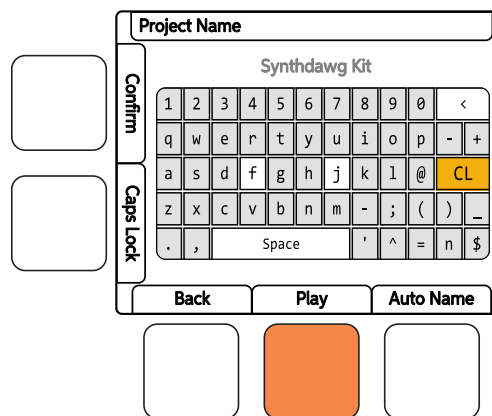
物理スクリーンボタンは、ボタンの真上または右に表示されたコマンドに対応します。Play / Stop タブには、再生中に再生進行バーが表示されます。

画面上部には、選択中のプライマリパラメーターの値が表示されます。パラメーターノブはタッチセンサー対応で、ノブをタップして選択します。プライマリパラメーターはノブの下で大きいフォントでラベル表示されます。下側の小さいフォントのラベルはノブのセカンダリパラメーターを示し、ノブをダブルタップするとアクセスでき、値は画面下部に表示されます。

左側の2つのダイナミックボタンでも、上下2つのパラメーターを切り替えられます。左側のボタンは(Screen)ノブを押すのと同じ「選択」動作として使えます。それ以外の場合は、画面上にラベル表示された機能が作動します。

QWERTY Keyboard.

プロジェクト名など、項目に名前を付ける際にはテキスト編集が必要になるページがあります。英数字のポップアップエディターが使われる場面ではすべて同じ操作方法が適用されます。画面にQWERTYキーと編集対象のテキストが表示され、8×16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Confirm、Caps Lock、Back、Auto Nameに使用します。



画面には、グリッドパッドが表示各キーが表示されます。パッドと画面文字の対応の目安として「f」と「j」のキーがハイライトされます。現在の文字はオレンジ色に点灯します。文字を入力して名前を付けられます。

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

ネーミング画面が表示されているとき、以下のPlayボタンもネーミングエディター内で機能します:-

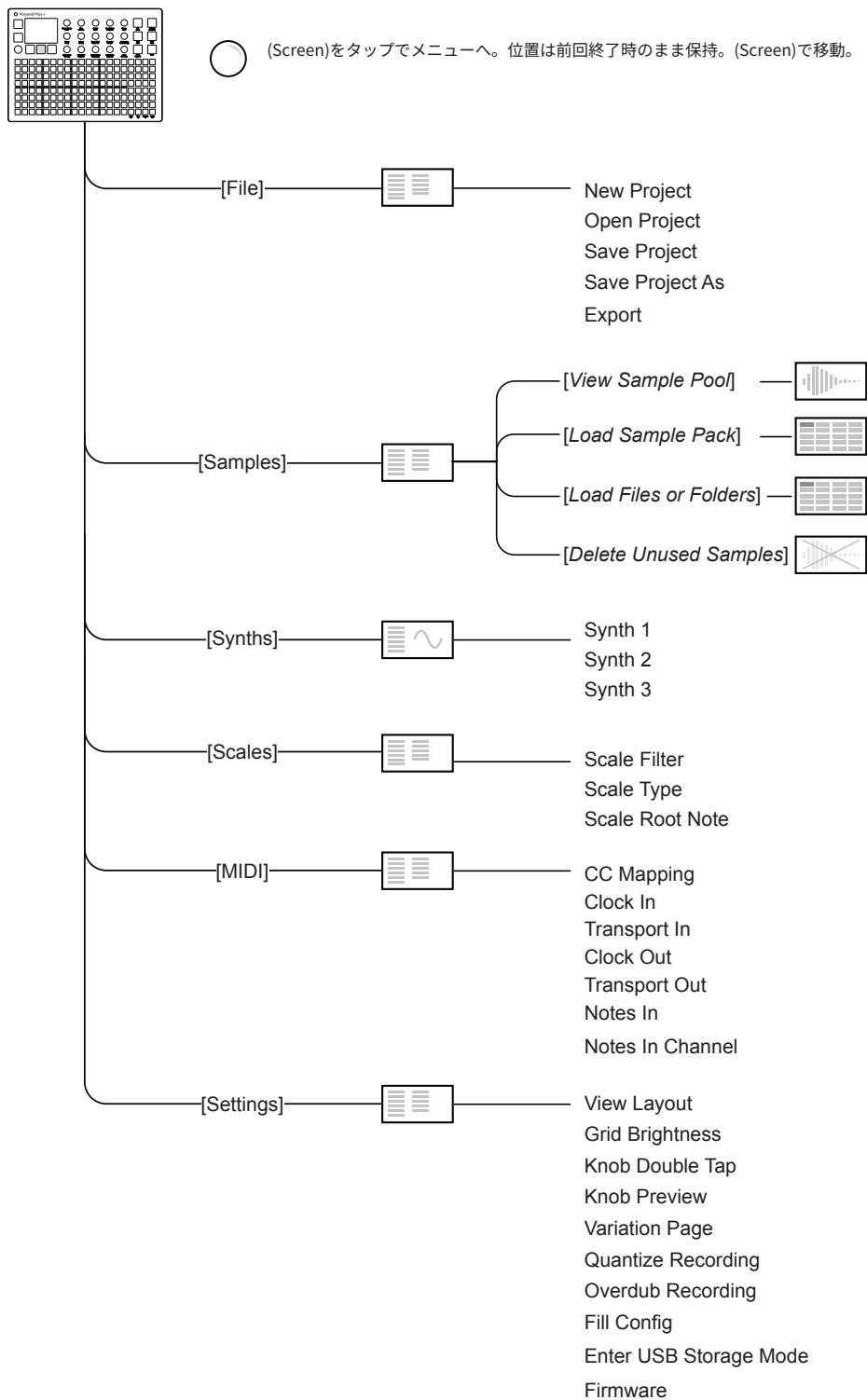
- (Screen)を回しても文字を選択できます。
- (Screen)を押すと、カーソル位置にハイライトされた文字を追加します。
- [Fill]を押すと、カーソルの前の文字をバックスペース削除します。
- [Shift]を押しながら(Screen)を回すと、文字カーソルをテキスト名内で左右に移動して編集できます。

Play+ Essentials

Settings Menu Map.

NOTES

設定・メニュー階層のクイックガイドとして、主要ページを図で示します。



Menu	Option	Description
File	New Project	空の新規プロジェクトを作成
File	Open Project	既存プロジェクトを開きます
File	Save Project	現在のプロジェクトを保存
File	Save Project As	名前を付けて保存します
File	Export	パターン等をエクスポート
Samples	View Sample Pool	サンプル表示。フォルダ作成・改名。
Samples	Load Sample Pack	サンプルパックを読み込み
Samples	Load Files or Folders	フォルダ構造ごと読み込みます。
Samples	Delete Unused Samples	未使用サンプルを一括削除します。
Synths	Synth 1, 2, 3	シンセサイザー×3。4種類のシンセモデルのいずれかとパッチで設定可能。
Scales	Scale Filter	スケールフィルターのオン/オフを設定します。ノートをスケール内に収めます。
Scales	Scale Type	各種スケールオプションから選択します。
Scales	Scale Root Note	ルートを選択。
MIDI	CC Mapping	パラメーターノブとCC番号のマッピング
MIDI	Clock In	クロックソース:Internal/MIDI Inジャック/USB
MIDI	Transport In	トランスポート入力を設定:Off/MIDI Inジャック/USB
MIDI	Clock Out	クロック出力を設定:Off/Jack/USB/USB and Jack
MIDI	Transport Out	トランスポート出力を設定:Off/Jack/USB/USB and Jack
MIDI	Notes In	外部ノート入力を設定:Off/MIDI Inジャック/USB
MIDI	Notes In Channel	ノート入力の対象チャンネル。Omniは全チャンネル。
Settings	View Layout	ビューパッドをピアノ形式かグリッド形式かに設定
Settings	Grid Brightness	グリッド点灯の明るさをHigh、Medium、Lowのいずれかに設定します。
Settings	Knob Double Tap	ノブのタップ動作(ダブルタップ)を設定します。
Settings	Knob Preview	オーディオプレビュー方式を選択:Off/Stopped/Playback/両方
Settings	Variation Page	バリエーションページの挙動をトラック個別か共通かに設定。
Settings	Quantize Recording	クオンタイズ録音のオン/オフ。
Settings	Overdub Recording	オーバーダブ録音のオン/オフ。
Settings	Fill Config	ビート/メロディフィル用MIDIノートとチャンネルを設定
Settings	Enter USB Storage Mode	PC/MacからmicroSDにアクセスできるようにします。
Settings	Firmware	バージョン表示とファームウェア更新を開始

First Steps with Projects.

NOTES

Play+の作業にはプロジェクトを開いている必要があります。起動時は直前のプロジェクトが自動で開きます。microSDカードの取り付けを確認してください。

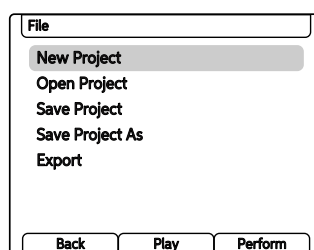
■ プロジェクトの管理

1. 電源投入時に直前のプロジェクトが復元。プロジェクトはmicroSDに保存されます。
2. (Screen)エンコーダーを押すとメインメニューが表示されます。
3. (Screen)を回してメニュー内「File」をハイライト。
4. (Screen)を押して「File」を選択し、サブメニューを開きます。
5. (Screen)で必要なオプションをハイライト。

- **New Project.** 新規の空プロジェクトを作成します。既存プロジェクトの保存を促すプロンプトが表示される場合があります。プロジェクト作成後は保存しておくことをおすすめします。(Screen)を押してハイライトされた「New Project」オプションを選択します。

- **Open Project.** 開くことができるプロジェクトが表示されます。現在のプロジェクトの保存を促すプロンプトが表示される場合があります。プロジェクトフォルダはオレンジ色のテキストで表示されます。[Open]ダイナミックキーを押すと、ハイライトされたプロジェクトがアクティブなプロジェクトとして開かれます

- **Save Project.** 上書き保存または「Save As」で新規ファイル名を付けて保存。(Screen)でハイライトしたオプションを選択します。



新規の空プロジェクトから始める場合、パターンを作るにはサンプルまたはサンプルパックを読み込み、サンプルまたはシンセをワークステップに割り当てる必要があります。サンプルの簡単な手順は次の通りです:1) (Screen)を押してメインメニューを開く、2) (Screen)を回して押し、「Samples」を選択、3) (Screen)を回して押し、「Load Sample Pack」を選択、4) (Screen)を回して押し、読み込むサンプルパックを選択。読み込み後はサンプルが使用可能になり、(Sample)ノブで割り当てられます。

Parameter Overview.

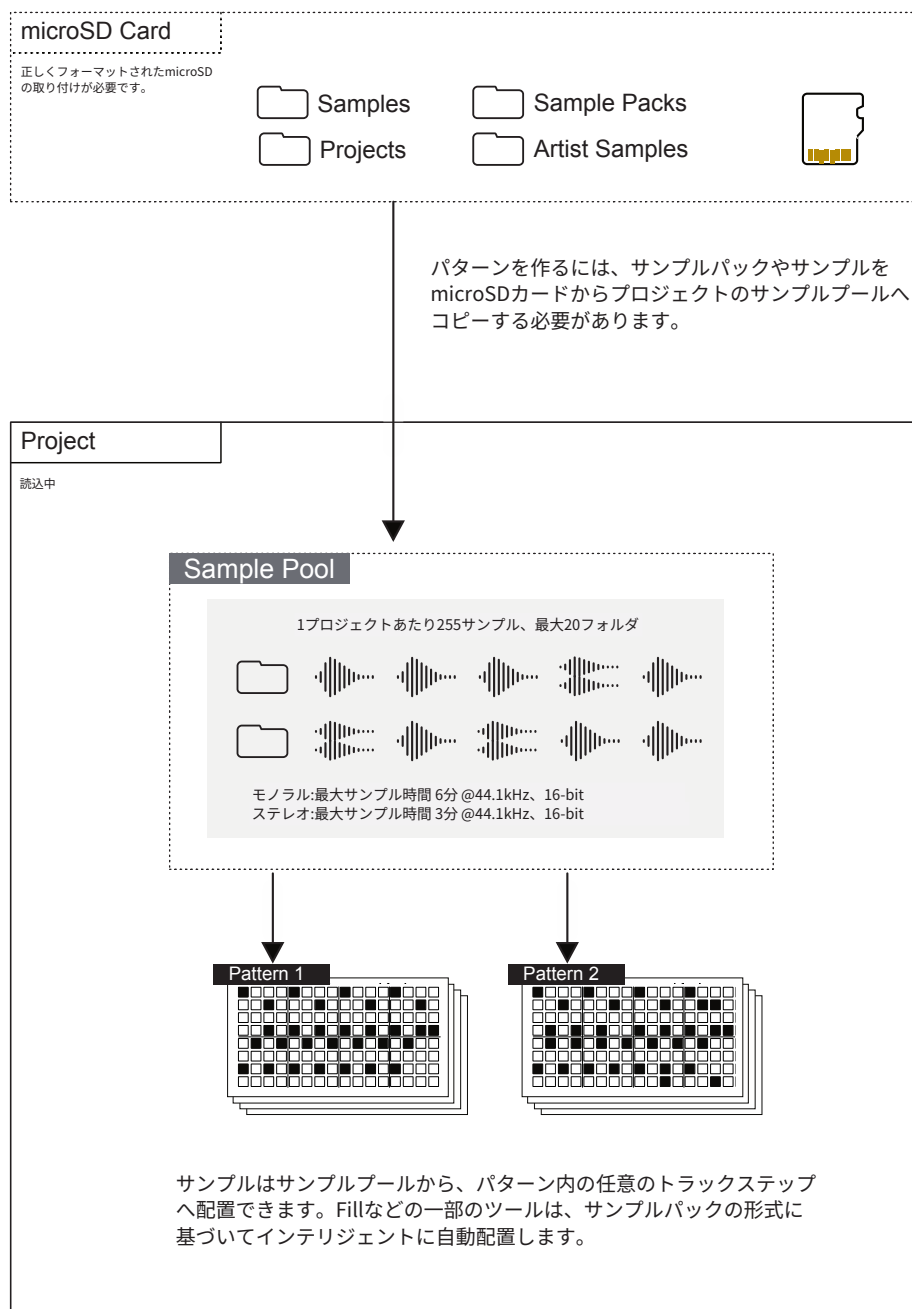
15個のロータリーノブでパラメーター値を設定します。各ノブは2つのパラメーターを制御し、ノブの下にラベル表示されます。一部の機能はMIDI/シンセモードで変化し、イタリック体でMIDIまたはシンセのパラメーターであることが示されます。

Parameter	Primary / Secondary	Description
Master Volume	メイン	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。
Limiter	セカンダリ	ボリュームレベルを制御するダイナミックプロセッサー
Tempo	メイン	グローバルテンポ。トラック速度も設定。
Swing	セカンダリ	トラックに自然なシャッフル感を加えます。
Track Length	メイン	トラック内のステップ数を最大64まで調整します
Play Mode	セカンダリ	トラックステップの順序を決定します
Note	メイン	サンプルを半音単位でチューニング
Microtune	セカンダリ	ピッチをセント単位で微調整
Volume	メイン	サンプルの音量/ベロシティを調整
Panning	セカンダリ	サンプルのパンポジションL-R/ピッチベンドを調整します
Filter Cutoff	メイン	フィルターカットオフ周波数/CCまたはマクロ
Resonance	セカンダリ	フィルターレゾナンス量/CCまたはマクロを調整します
Sample	メイン	フォルダからサンプルを選択/ポートチャンネルまたはシンセ
Folder	セカンダリ	選択元のサンプルフォルダ/PCまたはパッチ
Sample Start	メイン	サンプル長を基準としたサンプル再生の開始位置/コード
Sample End	セカンダリ	サンプル長を基準としたサンプル再生の終了位置
Sample Attack	メイン	アタック、フェードイン割合/CCまたはマクロ
Sample Decay	セカンダリ	ディケイ、フェードアウト割合/CCまたはマクロ
Reverb Send	メイン	リバーブエフェクトへの送り量/CC
Delay Send	セカンダリ	ディレイエフェクトへの送り量/CC
Overdrive	メイン	サンプルに適用するオーバードライブ量/CCまたはマクロ
Bit Depth	セカンダリ	ビットデプス設定/CCまたはマクロ
Repeat Type	メイン	ステップのリピート回数を設定します
Repeat Grid	セカンダリ	ステップに設定したリピートの密度を設定します
Chance	メイン	アクション発生の確率を決定します
Action	セカンダリ	ステップ後のアクションを設定
Randomize	メイン	適用するランダム化の強さです。
Randomize Type	セカンダリ	ランダム化が何に影響するかを決定します
Move	メイン	グリッド上でステップを1ステップ単位で移動します
Micromove	セカンダリ	グリッド上でステップをマイクロ単位で移動します

Sample Pool.

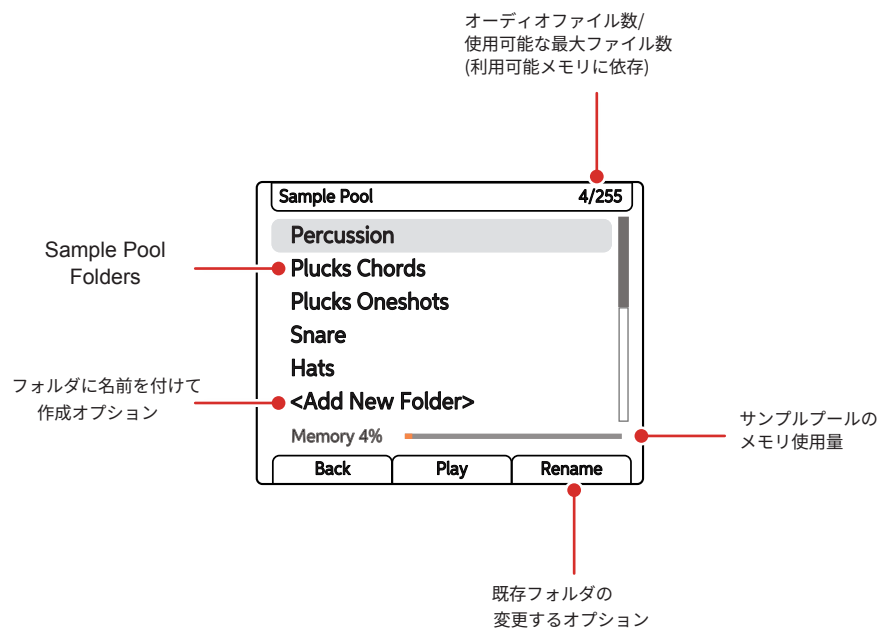
NOTES

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。パターンを作るには、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読み込む必要があります。サンプルはモノラルまたはステレオで、再生中でも読み込めます。通常のワークフローでは、microSDカードからプロジェクトのサンプルプールへサンプルをコピーします。サンプルパックはPlay+の機能に統合・動作するよう専用にフォーマットされています。たとえばFillコマンドは、サンプルパックをインテリジェントに活用します。



■ サンプルプールへの読み込みと表示

1. 作業対象のプロジェクトを開いてアクティブにしておきます。
2. (Screen)ノブを押してオプションメニューを開きます。
3. (Screen)でメニューを移動。前回位置が表示される場合があります。[Back]で階層を戻ります。
4. 「Samples」をハイライトし、(Screen)で選択。
5. 実行するオプションをハイライトします。使用可能なメモリ量も表示されます。
 - Load Sample Pack。パックがフォルダ単位(「/」付き)で一覧表示。[Load Pack]ボタンを押します。
 - Load Files or Folders。[Shift]を押しながら(Screen)を回すと複数ファイルを選択できます。ダイナミックスクリーンボタン[Load Wav]または[Load Folder]を押して、選択したファイルまたはフォルダを読み込みます。WAVファイルには読み込み先フォルダの指定が必要です。
 - View Sample Pool。サンプルプールの現状を表示・移動。(Screen)で試聴。ブラウザ内から新規フォルダも作成できます。



Synthesizers.

NOTES

Play+には3つのシンセサイザー・スロットがあり、それぞれにシンセサイザーモデルを1つ割り当てられます。各シンセサイザーには、ノブ・セクションから直接編集できる6つのマクロがあり、シンセパッチ全体に寄与します。これらのマクロパラメーターは、選択したシンセエンジンによって異なります。シンセパッチも直接選択できます。Play+はパッチごとに最大8ボイスで動作します。

ACD



ACDは、単一オシレーター・モノフォニック・アナログ名機を再現し、

電子音楽の黄金時代へと連れ戻してくれます。日本の名機に敬意を払いながら、ACDはそれらの本質を捉えるだけでなく、超高速なシンセシス体験で未来へと駆け立てます。忠実なモノフォニック・アナログ再現から、完全にユニークで革新的なサウンドスケープまで、幅広い選択肢を提供します。

FAT



FATは、クラシックなアナログシンセの豊かな温かみを

体現する、パワフルなシンセエンジンです。核となるのは3基のバーチャルアナログオシレーターで、直感的なドリフト&デチューンコントロールにより、印象的で分厚いサウンドを苦もなく作り込めます。プリセットには、2つのユニークなアナログ名機にインスパイアされた、2種類のラダーフィルターを収録。深いリースペースから幻想的なパッド、表現力豊かなリード、クラシックなキーボードまで、多彩なサウンドを提供します。

VAP



VAPは、デュアルオシレーター構成とマルチな

モジュレーションマトリクスを備えたバーチャルアナログ・ポリシンセです。複数のフィルタータイプとパルス幅モジュレーションを備え、緻密なパターンを作り込めます。魅惑的で進化し続けるテクスチャーの生成、リッチなパッド、唯一無二のサウンドエフェクトの創出において真価を発揮します。

WTFM



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使用した、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、基本的なサイン波から倍音豊かな音色まで幅広くスワイプするウェーブテーブルを基にしており、多彩なトーンパレットを提供します。滑らかで包み込むようなパッドから、先鋭的なメタリックトーンまで、WTFMは高い精度と忠実度でユニークなテクスチャーを実現します。

PERC



PERCは、1基のシンセエンジン・インストゥルメントに読み込まれる、

ユニークなドラムマシンです。1ボイスで、最大5つのユニークなドラムサウンドを同時に再生できます。収録ドラムはKick、Tom、Snare、開閉Hi-Hat、Cymbal、Percです。Percドラムにはスネア、クラップ、カウベルなどを含む複数のオプションが用意されています。各ドラムはヒットごとに複数のパラメーターで個別調整でき、多彩なドラムトーンを生み出します。

DIRT



DIRTは、ウェーブシェイピング、ワーピング、

そして分厚いベースライン、グリッチーなテクスチャー、ざらついたローファイパッドの制作向けに設計されたシンセです。コアオシレーターをワープさせ、専用ローパスフィルター付きのサブをミックスし、13種類のウェーブシェイパーモードから選択できます。オーバードライブのかかった多彩な音色を提供します。

シンセを選択するには、(Screen)を押してオプションを選択し、「Synths」を選択します。シンセ・スロットを選んでモデルを割り当てます。スロットごとに5種類のシンセモデルから選択可能です。シンセパッチエディターも、パッチ選択ウィンドウ内に含まれています。

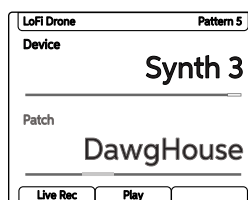
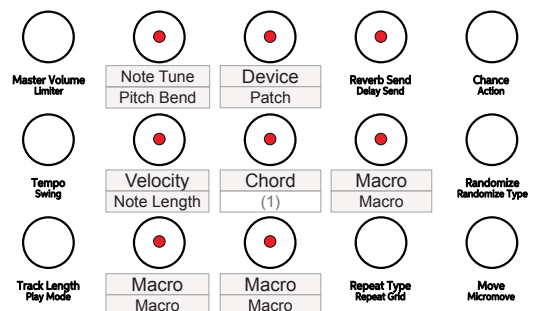
■ シンセを選択する

1. 作業対象のプロジェクトを開いてアクティブにしておきます。
2. [Shift]+[Audio/MIDI]でPlay+をAudio/MIDIモードに切替。オーディオのみは緑、MIDI/シンセは紫にファンクションボタンが点灯します。
3. デバイスリストに割り当てられた(Sample)ノブを回します。デバイスリストには、MIDIデバイスオプションとともに3つのシンセスロットが表示されます。
4. (Sample)ダブルタップでセカンダリ選択。(Patch)でプリセット選択。
5. [Pad]を押してステップに配置。パッド色はSynth 1=紫、Synth 2=黄、Synth 3=緑。
6. シンセパラメーターは、Play+のノブに割り当てられた6つの利用可能なマクロコントロールで構成され、選択したシンセパッチに基づいて自動的に割り当てられます。
7. シンセモデルは、(Screen)の「Synths」設定内で各シンセごとに変更できます。

Synth Track Parameters

MIDI/シンセモードが選択されているとき、ノブセクション内でシンセ専用のパラメーターが使用できます。ただしラベルは元のオーディオサンプルの名称のままで、シンセが選択されるとシンセエンジンごとのシンセパラメーター・マクロに切り替わります。

(Device)ノブで
シンセを選択



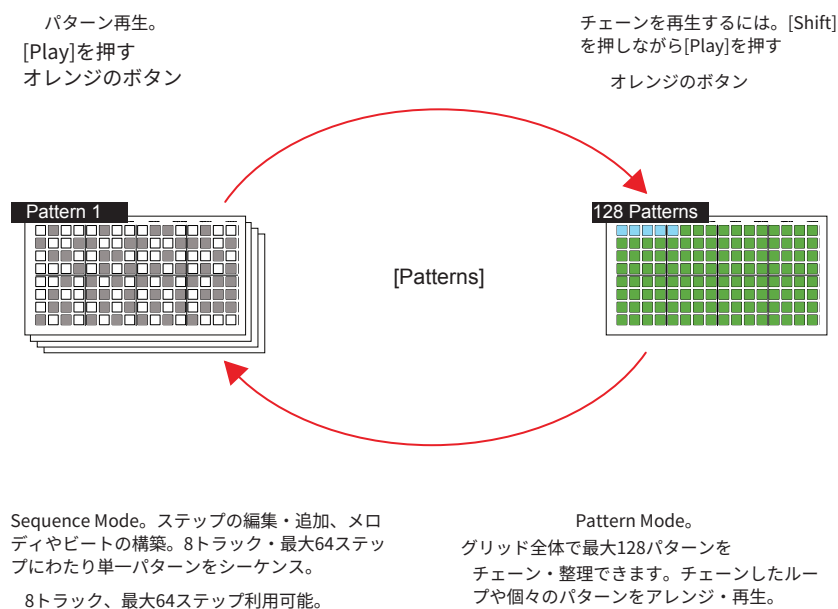
(1) 将来使用予定の予約項目です。

Patterns in the Play+ Grid.

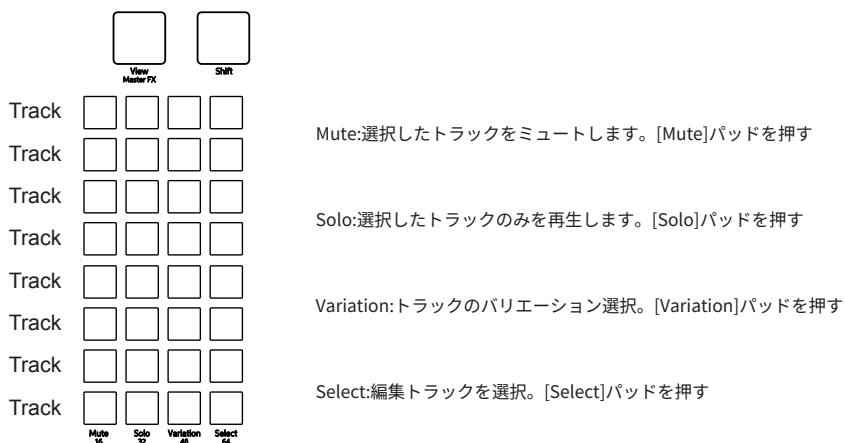
NOTES

グリッドは、さまざまな機能に使われる多機能な8×16ボタンマトリクスです。パターンを扱う際、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動作します。シーケンサーモードでは、8トラック・最大64ステップにわたって個々のパターンを作成・編集できます。これが通常のデフォルトビューです。パターンモードでは、パターン全体のセットを管理でき、各グリッドボタンはプロジェクト内の128個の個別パターンのいずれかを表します。

デフォルトはSequencer Mode。[Patterns]でPattern Modeに切替。

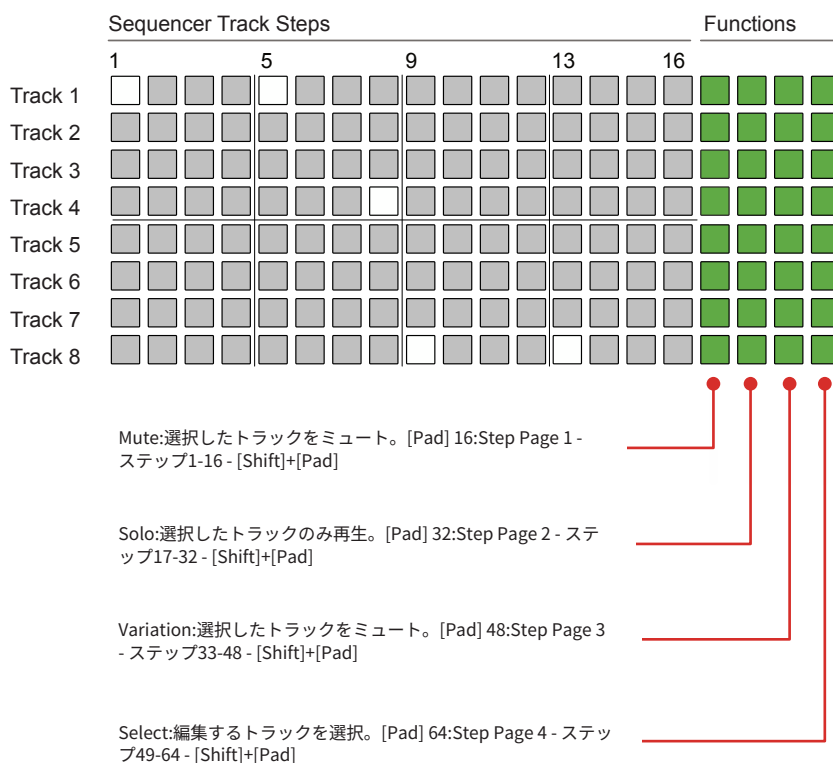


最後の4列はパターン/トラック用ボタン。全モードで使用できます。



Sequencer Mode.

シーケンシングモードのグリッドでは、ノートステップを追加してパターンをシーケンスできます。各行が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列がパターンステップを表します。最後の右側4列はファンクションパッドで、各トラックのミュート・ソロ・バリエーション・選択の制御に使用します。ファンクションパッドはパターン長の設定と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 - 8×16グリッドパッドカラー

-  Off。ステップは空でイベントをトリガーしません。[Pad]をタップ。
-  White。サンプル/MIDIノートイベントあり。[Pad]をタップ。
-  Violet。Synth 1ノートイベントあり。[Pad]をタップ。
-  Yellow。Synth 2ノートイベントあり。[Pad]をタップ。
-  Green。Synth 3ノートイベントあり。[Pad]をタップ。
-  Blue。選択中のノートステップ。[Shift]+[Pad]ホールド。
-  Dim Blue。選択中の空ステップ。[Shift]+[Pad]をホールド。
-  Orange。トラックの現在アクティブなステップにプレイヘッド。[Play]。
-  Red。ライブレック中のプレイヘッド位置。[Play]。

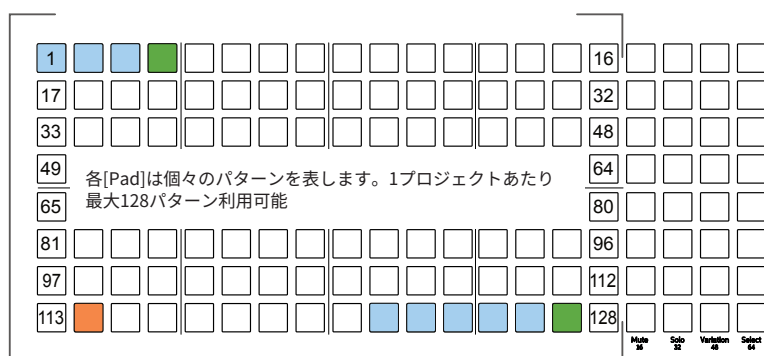
Pattern Mode.

NOTES

Pattern Modeも、多機能な8×16グリッドを使用します。通常のデフォルトビューは、個々のパターンを作成・編集するシーケンシングモードです。Pattern Modeでは128パターンのセット全体を制御でき、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・シーケンスするパターンを選択する必要があります。デフォルトではパターン1が左上の最初のパッドで表され、通常はこれが選択されています。パターンはPattern Mode内でコピー&ペーストできます。Pattern Modeでは、パターンをチェーンして一括、またはセクションごとに連続再生できます。

[Patterns]を押してPattern Modeにアクセスします。



現在アクティブなパターンはオレンジ、他は青に点灯。薄暗い緑は空のパターン、点滅は再生待機を示します。

チェーンしたパターンを再生するには、[Shift]を押しながら[Play]を押します。現在のパターンから左から右へ、続くパターンへと連続再生されます。空のパターンはチェーンの終端を示し、チェーン内の最初のパターンへループ再生します。

■ 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]でPattern Modeを選択。もう一度押すと戻ります。
2. パターンを選択するには、編集または再生したいパターンの[Pad]を押します。パッドは8×16グリッドに配置され、合計128パターンが利用可能です。空のパターンは薄暗い緑、使用可能なパターンは青、現在アクティブなパターンはオレンジに点灯します。
3. 選択パターンは、[Patterns]を押してシーケンシングモードで再生・編集できます。

Play Modes.

すべてのトラックを含むパターンの通常再生は、左から右へステップを順方向に進めます。プレイモードにより、オーディオトラックとMIDI/シンセトラックのステップシーケンス再生順序を変更できます。これにより、アレンジをリミックス・シャッフルできます。35種類のプレイモードがあり、それぞれパターン再生時のステップ順序を決定します。プレイモードには、クラシックな定義済みモードとカスタムモードがあります。

現在の単一パターンを再生するには:[Play]を押す ….. [Stop]を押すと停止

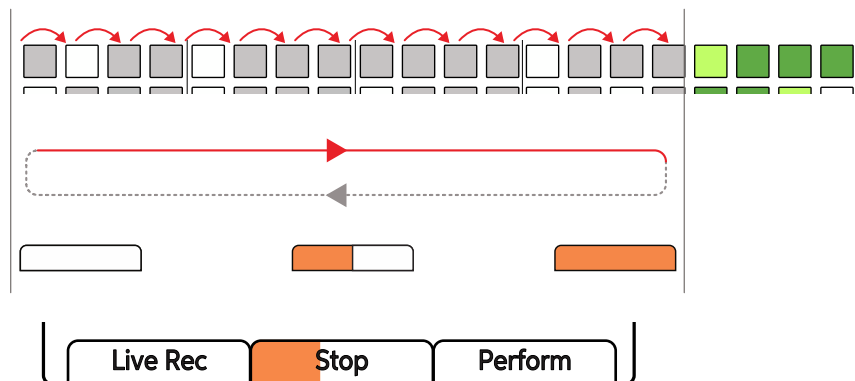
チェーンしたパターンを連続再生するには:[Shift]を押しながら[Play]を押す ….. [Stop]を押すと停止

■ トラックのプレイモードを選択する

1. 少なくとも1トラックを選択します。例:列20の[Select]が明るい緑色に点灯。
2. (Track Length)をタップし、トラック長とプレイモードを表示。
3. (Play Mode)をダブルタップで選択。左のスクリーンボタンでも切替可能です。
4. (Play Mode)を回します。デフォルトの通常プレイモードは「Forward」です。

デフォルトプレイモード:Forward

各トラックはデフォルトで定義済みのステップ長を順方向に再生します。再生は開始から終了までをループするか、チェーン再生時は次のパターンに移ります。トラックはループ再生されます。



再生進行バーは、最も長いトラックパターンの長さに追従します。いずれかのトラック速度が pauseに設定されている場合、進行は表示されません。

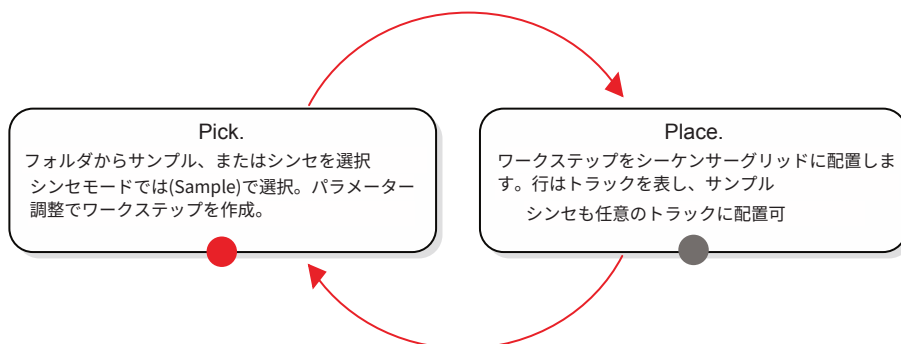
Play Mode	Description
Forward	デフォルトのプレイモードです。ステップ1から始まり、最終ステップまで進みます。全ステップを最後まで再生した後、ステップ1に戻ってループ再生を続けます。
Reverse	最終ステップから始まり、最初のステップまで進みます。全ステップを逆順(終わりから始まり)に再生した後、終わりから再開してループ再生を続けます。
First Steps	4-8ステップ目ではなく、最初の4ステップをリピートします。パターン後半、特にステップページを拡張した際に再生順序をシャッフルします。
Go Go	First Stepsと似ていますが、セクションをまたいだ逆再生も含まれます。
2stepper	最初の8ステップのみを再生し、9ステップ目で逆転して最初まで逆再生します。ステップページを拡張した場合もシャッフルされますが、対象は最初の8ステップのみです。
Thumper	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。このサイクルは8ステップごとに繰り返されます。例:15を2回、16をスキップ、23を2回、24をスキップ、以降同様。
Doublestep	最大32ステップを再生します。14と16をスキップし、代わりにステップ13、15、12を再生します。ステップ13は2回再生されます。25、26、27、29、32はシャッフルされます。
Euphoria	最大32ステップを再生します。最初の16ステップは各小節の先頭でスキップしながら再生し、ステップ17-32では各小節の1番目と2番目をシャッフルします。
Tristram	パターン長にかかわらず、最初の1-5ステップのみを前後にシャッフル再生します。シャッフルの挙動はパターンの全長によって変化しますが、再生対象は最初の5ステップのみです。
Funkster	ステップ1、3、5のみを前後方向に再生します。3ステップシャッフルの挙動はトラック全体の長さに基づきます。
Trigger	最大32ステップを再生します。ステップ1、2、4、5と、トラックの総ステップ長に応じて14または30をシャッフル再生します。
Hattrick	最大16ステップを再生します。ステップ1、3、5のみをシャッフル再生し、トラック長が16を超える場合はステップ2も含まれます。
Averidger	最大16ステップを再生します。ステップ1、2、5のみを前後にシャッフル再生します。
Reorganizer	最大16ステップを再生します。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。
Mashup	最大16ステップを再生します。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。
Mirror	最大16ステップを再生します。各小節が逆順で再生されます。例:ステップ4、3、2、1、ステップ8、7、6、5、以降16ステップまで同様。
Clublab	最大16ステップを再生します。最初の5ステップのみを前後にシャッフル再生します。
Clubdub	最大16ステップを再生します。Clublabと似ていますが、パターン後半のステップに若干の変化があります。
Repeater	最大16ステップを再生します。ステップ5とステップ1でリピートし、16ステップを通じて1小節ごとに交互に切り替わります。
The End	最大16ステップを再生します。ステップ1、2、5のみを前後にシャッフル再生します。
Tripler	最大16ステップを再生します。ステップ1と2、加えてステップ5を前後にシャッフル再生します。
Breaker	最大16ステップを再生します。ステップ1、2、5、加えてステップ4を前後にシャッフル再生します。
Stomper	最大16ステップを再生します。ステップ1、2、4、5、6、10、そして最終ステップの16を前後にシャッフル再生します。

Play Mode	Description
Tetris	最大16ステップを再生します。ステップ5、2、1のサイクルのみを前後にシャッフル再生します。
Recognizer	最大16ステップを再生します。ステップ1と5のみを再生した後、ステップ2、5、1をシャッフルします。
Varibeat	最大16ステップを再生します。ステップ1、2、3、5、9のみでサイクル再生します。
Complicator	最大16ステップを再生します。ステップ2、3、4、5、9のみでサイクル再生します。
9th Grade	最大16ステップを再生します。ステップ9と2のみを交互に再生します。
Irregulario	最大16ステップを再生します。ステップ9から再生を始め、ステップ1-5を前後にシャッフルします。
Stepper	最大16ステップを再生します。ステップ7をスキップしながら、ステップ1-9を前後にシャッフルします。
Revizor	最大16ステップを再生します。ステップ1から始まり、15、14、13の3ステップずつ逆行、続いて12、11、10、そして8、7、6、最後に4、3、2で終わります。
Baker	最大16ステップを再生します。ステップ1-5を前後にシャッフルします。
Lab	最大16ステップを再生します。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を加えます。
Dub	最大16ステップを再生します。Labと似ています。ステップ1、2、5のみを前後にシャッフルします。
Pixelizer	最大16ステップを再生します。ステップ1、2、3、4、5、7、8、9、16のみを前後にシャッフルし、最終ステップで13を加えます。

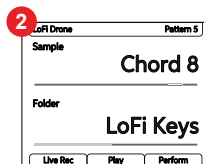
Pick & Place to Create A Pattern.

NOTES

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び、シーケンサーグリッドに配置することです。これによりステップが埋まり、メロディやビートを構築していきます。サンプルやシンセを一般的に選択し、基本パラメーター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へ順次配置すると、選択した各ステップに同じワークステップ設定が反映されます。この作業はシーケンサーモードで行います。3基すべてのシンセとサンプルを組み合わせると1つのパターンにまとめることもできます。

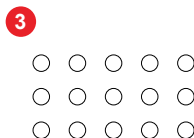


- 1 Select Pattern. [Patterns]を押し、パターングリッドから作業対象のパターンを選択します。パターン1は左上です。[Patterns]を押すとシーケンサーモードに戻り、パターンステップを作成できます。



Select Sample / Synth. タップ&ターンで (Sample)を選択。ダブル

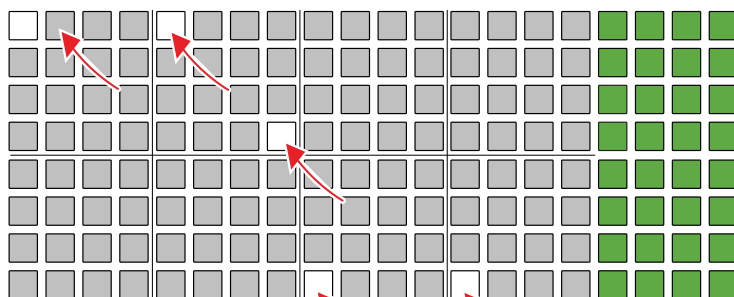
タップして選択、回して
フォルダ/パッチを変更。



Adjust Parameters. サンプルまたはシンセ関連のパラメーターを調整し、一般的な

ワークステップを準備。

- 4 Ensure Sequencer Mode. シーケンシングモードが表示されていることを確認します。パターンやパフォーマンスモードの画面から戻るには[Patterns]または[Perform]を押します。パターンモードは全パターンの管理専用です。

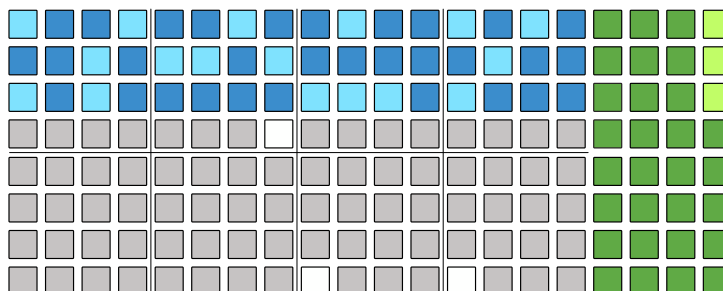


- 5 Sequence Steps. 目的のグリッドステップをタップしてワークステップを配置し、ノートステップを作成します。空ステップは消灯、ノートステップはサンプルなら白、各シンセに応じた色で点灯します。配置した各ステップのサンプルまたはシンセと設定は同一です。

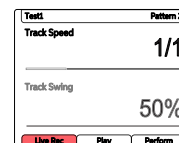
Live Recording.

ステップ録音ではノートを手動配置。一方ライブ録音はリアルタイムで動作し、演奏内容をそのままパターンに記録します。

- 1 Select Tracks to Edit. 選択するトラックの[Select]ファンクションパッドを押します。選択したトラックは明るい緑、グリッドは青に点灯します。

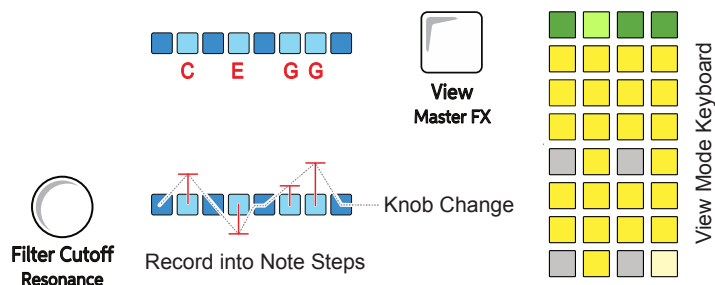


- 2 Select Live Rec. [Live Rec]スクリーンボタンを押してライブ録音モードにします。スクリーンボタンが赤く点灯します。



- 3 Play the Pattern. [Play]スクリーンボタンを押してパターンを再生します。スクリーンボタンに再生進行バーが表示されます。

- 4 To Add Notes. [View]を押してビューコントローラーを選択します。右側4列がオンボードMIDIキーボードに切り替わります。ノートを演奏して入力します。外部MIDIコントローラーでノートを入力することもできます。



- 5 Record Parameter Changes. (Parameter)ノブを回すと、パターンステップに合わせてタイミングよくパラメーターの変化をシーケンスへ記録します。(Screen)ノブも使用できます。

View Mode.

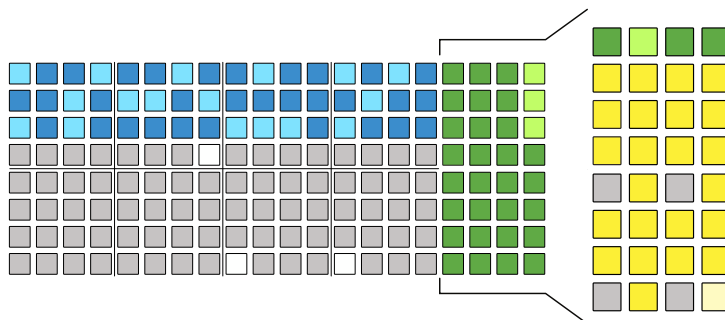
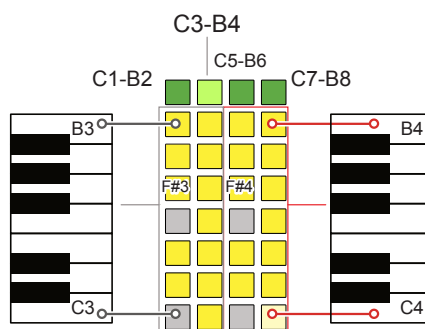
NOTES

View Modeは、最後の4つのファンクションパッド行を使い、内蔵/仮想MIDIキーボードコントローラーとして機能します。キーボードはメインメニュー設定でパッドスタイルに変更できます。キーボードは2行のキー配置で、ライブ録音モードでのノート入力を可能にします。適用されるノートは、Play+のスケール設定の影響を受けます。

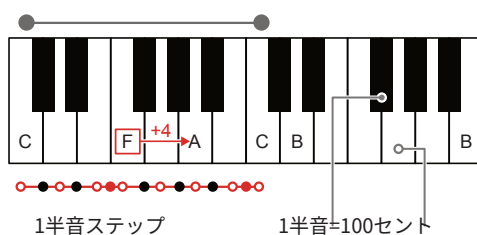
- 1 Select View Mode. [View]を押してビューコントローラーを選択します。



- 2 View Mode Keyboard. 右側4列がオンボードMIDIキーボードに切り替わり、ノートを入力できます。スケール設定がView Modeキーボードに影響します。



1オクターブ



Piano Roll.

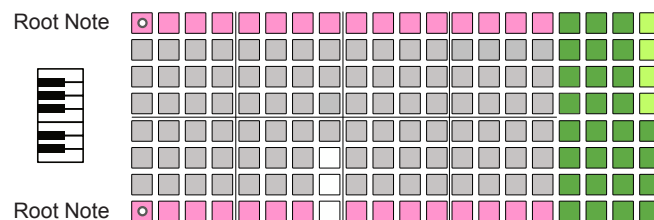
ピアノロールは、8×16パッドグリッドをキーボードのノート形式で表示し、各行が選択中のスケール内の個々のノートを表します。オーディオおよびMIDI/シンセのシーケンスはピアノロールで作成できます。パッドはノート行に配置され、ルートノートはピンクのパッド行で示されます。適用されるノートはPlayのスケール設定の影響を受けます。

- 1 Select View Mode. [View]を1秒以上ホールドしてピアノロールを選択します。前提条件としてトラックを選択しておく必要があります。選択したトラック数によって使用可能なボイス/ノート数が決まります。

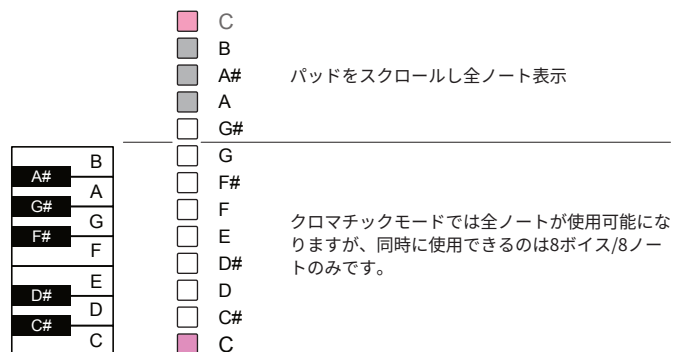


View
Master FX

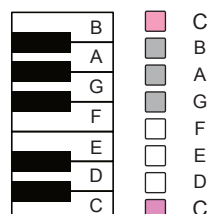
- 2 Piano Roll Keyboard. 8行がピアノスタイルのノートに切り替わります。ピンクの行はルートノートを示します。最大8ボイス(最大8ノート)まで選択できます。



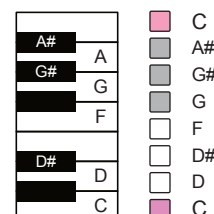
例:Root C、Scale Filter「On」、スケール内のノートのみ表示。



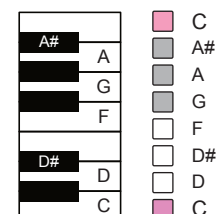
C Major



C Minor



C Dorian



Fill Tool.

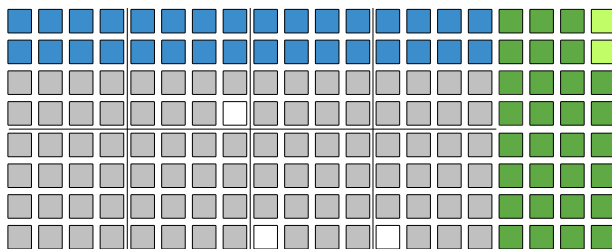
NOTES

ステップシーケンシングとライブ録音は、パターンシーケンスをプログラムするための手動操作機能を提供します。Fillツールは、トラックのステップをインテリジェントに自動で埋めるオプションです。FillはFillボタンで実行でき、「フィル」を何度も生成することで、目的に合ったパターンを作り出せます。

- 1 Load Sample Pack。目的のサンプルパックがサンプルプールに読み込まれていることを確認します。(Screen)を押してサンプルメニューにアクセスします。



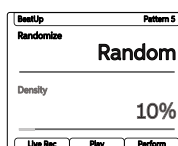
- 2 Select Tracks, or a selection of steps, to Edit. 選択するトラックの[Select]ファンクションパッドを押します。選択したトラックは明るい緑、グリッドは青に点灯します。



- 3 Select Fill Mode. [Fill]ボタンを押してFillモードにします。Fillボタンを押すたびに、選択したトラックまたはステップに、選択したアルゴリズムに基づいたパターンフィルが生成されます。



- 4 Select the Algorithm. フォーカス中のFill/パラメーターを調整するには(Screen)ノブを使います。フォーカス中の上下パラメーターの切り替えには、左側の[Screen]ボタンを使用します。



Fill Typeは、フィル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。これが上側に表示されるパラメーターです。下側のパラメーターは、アルゴリズムタイプに紐づくセカンダリパラメーターです。選択したアルゴリズムによって内容が変わります。

- 5 Initiate a 'Fill'. [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。ビートフィルのように定義済みパターンを持つアルゴリズムもあれば、ステップのランダム配置が可能なものもあります。



- 6 Experiment and Iterate. Fillコマンドを何度もトリガーして試してみてください。異なるアルゴリズムを試したり、トラックごとに異なるアルゴリズムを混在させたりすることもできます。調整とフィルを繰り返し、パターンを作成・改良して納得のいく形に仕上げましょう。



Fill Algorithm Summary

フィルアルゴリズムは、パターン生成という創作プロセスの核となるものです。試行錯誤が推奨され、フィル生成パターンとChanceなど他のパラメーターを組み合わせることも有効です。Fillは、パターン生成を手早く簡単に始める方法として活用でき、その後最終的な形に向けて微調整・編集していただけます。

Algorithm	Secondary Option	Description
Random	Density 10% - 100%	選択トラックで、density(密度)で決まる数のステップをランダムに配置します。
Euclidean	Events 1 - 64	選択したトラックにおいて、events(イベント数)オプションで決まる数のステップを等間隔に配置します。
Beat	Genre (various)	128種の事前定義ジャンルパターンからステップを配置。最大3トラックで動作。Kick/Snare/HiHatサンプルを多様に使用。
Kick	Genre (various)	Beat Fillと同様。単一トラックのKickのみ対象。
Snare	Genre (various)	Beat Fillと同様。単一トラックのSnareのみ対象。
HiHat	Genre (various)	Beat Fillと同様。単一トラックのHiHatのみ対象。
Chords	Genre (various)	48種の事前定義ジャンルパターンからステップを配置。4トラックでコードとノートを作成。「Synth」フォルダ使用。
Bass	Genre (various)	48種の事前定義ジャンルパターンからステップを配置。1トラックでベースラインを作成。「Bass」フォルダ使用。
Chords and Bass	Genre (various)	48種の事前定義ジャンルパターンからステップを配置。5トラックでコードとベースラインを作成。「Bass」「Synth」フォルダ使用。

ビートフィルとメロディフィルの設定は、Settingsメニューでも行えます。「Fill Config」では、ビートフィルで使用するノート(固定ノートまたはフィルテンプレートの使用など)を設定できます。ビートフィル・メロディフィルについては、出力MIDIチャンネルも設定でき、各フィルインストゥルメントトラックがMIDIチャンネル経由で独自の外部インストゥルメントを制御できるようになります。

フィアルゴリズムは、パターン生成という創作プロセスの核となるものです。試行錯誤が推奨され、フィル生成パターンとChanceなど他のパラメーターを組み合わせることも有効です。Fillは、パターン生成を手早く簡単に始める方法として活用でき、その後最終的な形に向けて微調整・編集していただけます。

Algorithm	Secondary Option	Description
Random	Density 10% - 100%	選択トラックで、density(密度)で決まる数のステップをランダム配置。
Euclidean	Events 1 - 64	選択したトラックにおいて、events(イベント数)オプションで決まる数のステップを等間隔に配置します。
Beat	Genre (various)	128種類の事前定義されたジャンルベースパターンの1つに基づいてステップを配置します。最大3トラックで動作します。サンプルプールのサンプルパックからKick、Snare、HiHatのサンプルを多様に使用します。
Kick	Genre (various)	Beat Fillと同様。単一トラックのKickのみ対象。
Snare	Genre (various)	Beat Fillと同様。単一トラックのSnareのみ対象。
HiHat	Genre (various)	Beat Fillと同様。単一トラックのHiHatのみ対象。

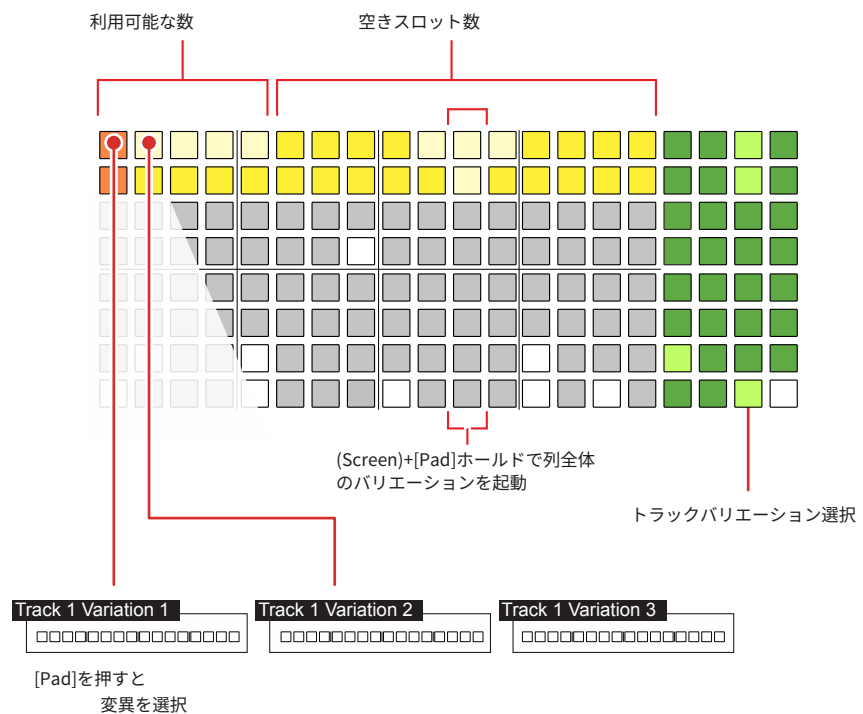
Beat Fill Genre	Variants	Beat Fill Genre	Beat Fill Genre	Beat Fill Genre
Acoustic	1 - 15	x Backtrack	x Intelktual	x Robot Drum
Breakbeat	1 - 8	x Bicycle Fail	x Jump Up	x Sewers
Drum and Bass	1 - 16	x Break It	x Jumpy	x Slow Down
Dub	1 - 4	x Cat Hat	x Kick It	x Snaresky
Electro	1 - 8	x Crocko	x Look Up	x Spaciality
Exotic	1 - 9	x Destroyson	x Market Beat	x Spill That
Garage	1 - 8	x Driller	x Melty	x Step Up
HipHop	1 - 10	x Drowner	x Metal Hits	x Swing It
House	1 - 16	x Dubzap	x Mind Glowing	x Swoosh
IDM	1 - 16	x Fade In	x Nice Break	x Take It
Latin	1 - 4	x Fast Walker	x Oh Wait	x Think
Techno	1 - 8	x Fill It	x Pattern Break	x Tin
Trap	1 - 6	x Half Life	x Pitcher	x Too Basic
x All Different		x Hat Trick	x Playing Funny	x Two People
x Always Late		x Hi-Hat Uzi	x Rewind	x Way Too Late
x Autumn Fall		x Hitman	x Ridge Racer	

Track Variations.

パターン自体は8トラックすべてをカバーしますが、各トラックのバリエーションを作成・保存することもできます。これはアレンジ作成に便利なだけでなく、優れたパフォーマンスツールでもあります。各トラックにつき最大16個のバリエーションスロットが利用できます。

バリエーションはトラックの別バージョンで、手動選択によるアレンジ変更や、ライブでのアドリブに使用できます。

トラック行の[Variation]パッドで16個のバリエーションにアクセス。



バリエーションはトラックレベルで動作します。手動で選択できますが、トラックバリエーションを自動選択・チェーンすることはできません。

バリエーションモード - 8×16グリッド配色

-  Orange。現在アクティブなバリエーション。
-  Yellow。空のスロット。
-  Bright Yellow。利用可能。

Perform Mode.

NOTES

Perform Modeは、パンチイン・エフェクト用の演奏可能なパッドグリッドを表示。パラメーター調整も可能で、ライブ演奏に最適です。

■ パフォーマンスモードでパンチインエフェクトを使う

1. [Perform]ボタンを押す。オーディオ/MIDIどちらでも使用できます。

2. Perform Modeに入ると、画面のPerformボタンタグが黄色に点灯します。
Perform Modeでは、オーディオトラック(右側パッド行が緑)とMIDI/シンセトラック(右側パッド行が紫)を、[Shift]を押しながら[MIDI / Synth]を押して切り替えます。

3. Perform Modeに関する注意事項:

- Perform Mode開始時に「Live Rec」中なら自動終了。Perform Mode中に[Live Rec]を押すとLive Recに切り替わります。
- 以下のプライマリ/セカンダリパラメーターはPerform Modeでは使用できません: Repeat Type / Repeat Grid、Chance / Action、Move / Micromove。MIDIトラックでは、Sample State / Sample EndおよびSample / Folderパラメーターも無効になります。それ以外のパラメーターはPerform Modeで編集できます。
- ラッチ済みパンチインエフェクトは、Perform Mode再入時に再度有効化。ノブは対象外。
- Perform Mode中は、選択中のエフェクトが画面に表示されます。
- 右側のボタン列は、トラック選択・バリエーション・ミュート・ソロで通常動作。

4. [Perform]をもう一度押すと終了。ボタン表示は白に戻ります。

5. [Patterns]を選択した場合、ラッチしたエフェクトは維持されます。

Perform Mode Quick Reference.

Perform Modelは、8×16のグリッドパッドをインストゥルメントコントローラーとして表示し、パンチインエフェクトを手動でトリガーできます。パッドは8つの主要なエフェクトカテゴリーのいずれかを表す色分けがされています。各パッドは、パラメーター値の変化・プリセット適用・シーケンスの変化のいずれかとなるエフェクトのバリエーションをトリガーします。画面表示には、Perform Mode中に最後にトリガーされたエフェクトが表示されます。

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

Perform Mode:[Perform]を押す

ラッチ/アンラッチ:[Pad]タップ

一時トリガー:[Pad]ホールド→リリース

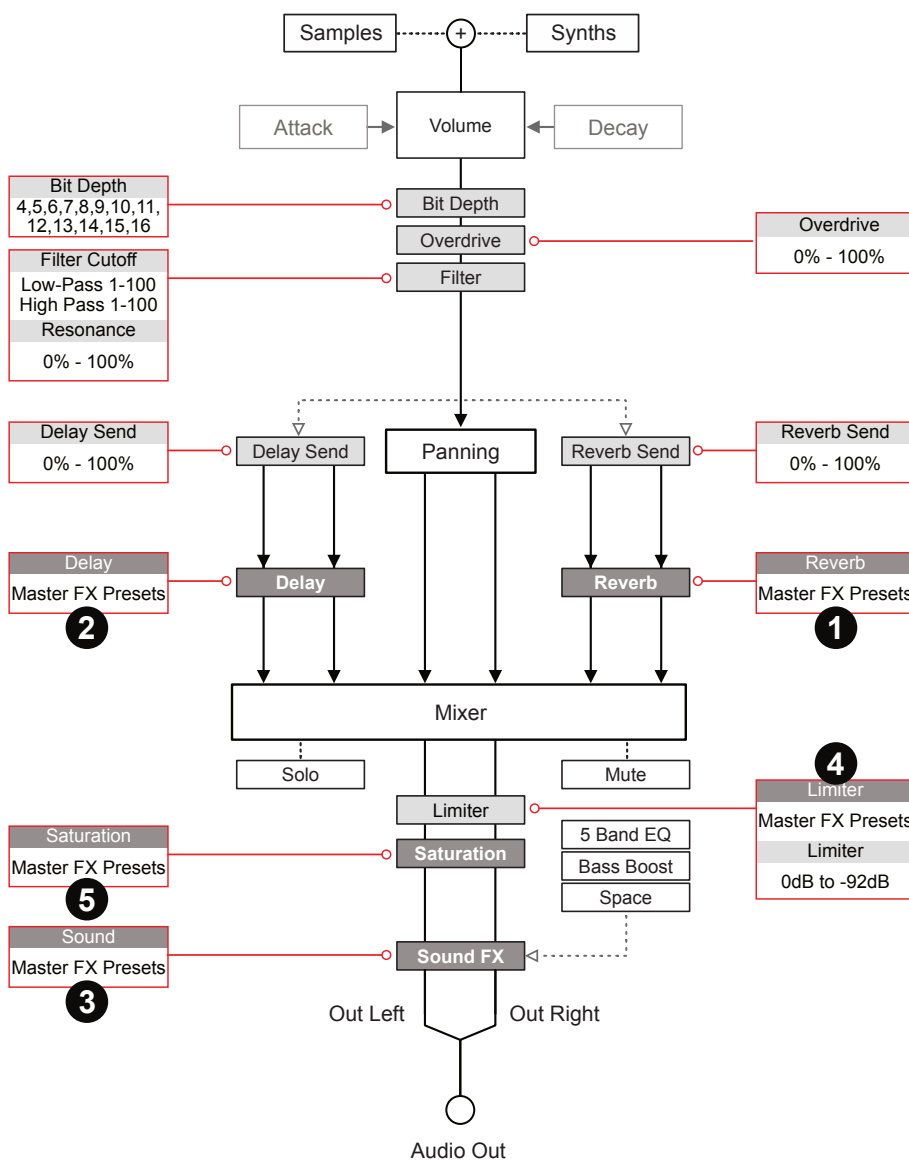
トラック選択の確認が必要です。

Perform Modeを、Audio TrackページまたはMIDI / Synthページのいずれで使用しても、Delay、Reverb、Loopはオーディオトラックに適用されます。

Effect Architecture.

NOTES

Play+には、さまざまな構成で動作する多彩なエフェクトがあります。Sound FXと Saturationはメイン出力を強化し、DelayとReverbは各ステップや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Master FXメニュー内のプリセットで動作しますが、カスタム設定も可能です。ミキサーはユーザーが調整できるパラメーターを持たない内部機能です。図は説明目的のもので、ユーザーが利用できるパラメーターオプションを示しています。



Effect プリセットは[Shift]+[Master FX]、Master FXメニュー内で利用可能

Effect パラメーターはノブから直接利用可能

Master FX Presets - [Shift]+[Master FX]をホールド

Reverb ①

Big Room *

Small Room

Uncharted

Drone

Analog Repeats

Late

Bounce

Stereo Drums

Bright Sky

Space

Transparent Hall

Limiter ④

Squishy

Boom

Release Me

Slo Attack

Heavy

Nice and Low *

Broken Bones

Squish That Cat

Distortion

Waves

Sidechain Track 1

Sidechain Track 2

Sidechain Track 3

Sidechain Track 4

Sidechain Track 5

Sidechain Track 6

Sidechain Track 7

Sidechain Track 8

Delay ②

Dubster *

Triple Dubster

Bucket

Nanorobot

Widea

Brighteen

Monoroom

Stereoroom

Pipe

Degradah

Mononono

Cleanio

Twoism

Warbliani

Rabbithole

Stringston

Metalhead

Shock

Stringston Jr

Superfario

Saturation ⑤

Hard Clip

Soft Clip *

Saturate

Overdrive

Overdrive+

Sound ③

Flat *

Clean Mix

Scoopy Doo

Boom Box

Outside

Radio Call

Bass Mid Push

Wide

Sounds Good

Gradual

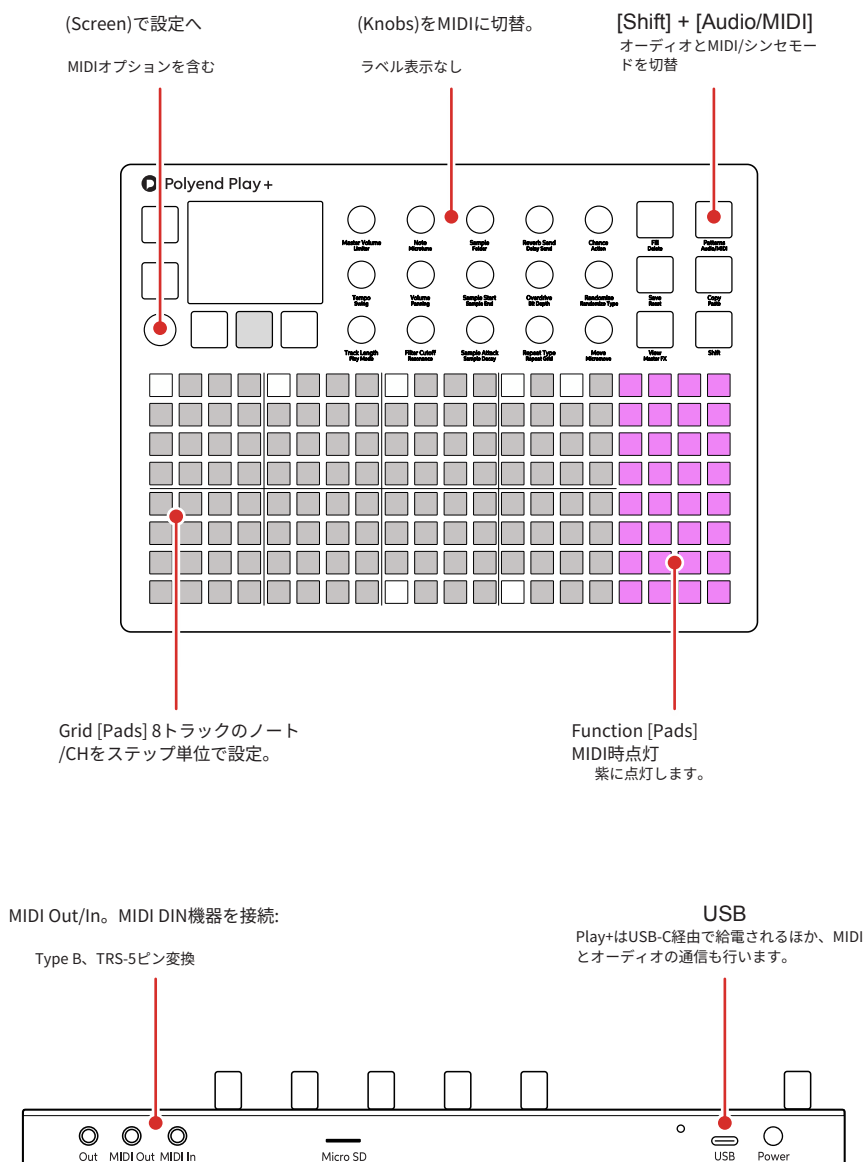
Fifuci Boost

* デフォルト

Basic MIDI Concepts for Play+.

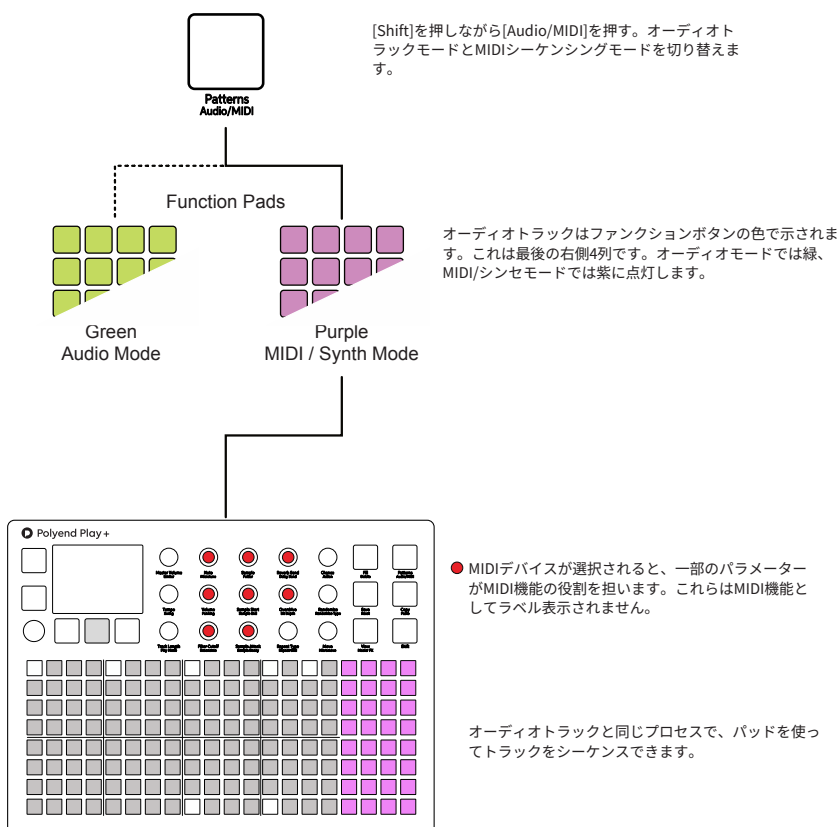
NOTES

Play+は、外部機器をコントロールする際にMIDIモードへ切り替えられます。MIDIモードは[Shift]+[Audio/MIDI]で選択します。MIDI/シンセモードは、4列のファンクションパッドが紫に点灯することで示されます。MIDIを扱う前提条件として、目的のMIDI機器構成に合わせて設定を適用し、(Sample)でMIDIデバイスを選択しておく必要があります。MIDIモードはステップ単位で動作します。パラメーターノブは、パネル印字されたオーディオパラメーターから、ラベルのないMIDI機能へと切り替わります。画面にはMIDIパラメーターが表示されます。Play+は、ステップ単位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を出力できます。



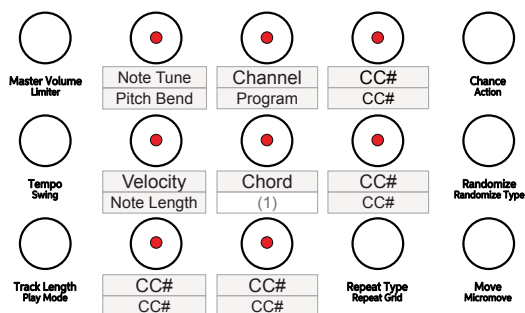
MIDI Mode.

ステップをプログラムしてMIDIデータを出力するには、Play+をMIDIモードにする必要があります。MIDIモード時はパラメーターオプションが変わり、ノブがMIDI関連の機能を表します。機能にアクセスするには(Sample)でMIDIデバイスを選択する必要があります。これらはラベル表示されず、一部はMIDIメニューで個別に設定できます。



MIDI Mode Parameters

MIDIモードでは、MIDI固有のパラメーターがMIDI機能としてラベル表示されず、オーディオモードのラベルが参照されます。設定はMIDI設定内で行えます。



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

MIDI Quick Start.

NOTES

外部MIDI機器の基本コントロールをすぐに使い始められるよう、ノートとCCメッセージを含むMIDIシーケンスのプログラミング手順をクイックスタートガイドとして紹介します。ステップの設定とワークステップパラメーターの使い方の基本原則は、オーディオパターンと同じです。

■ MIDIシーケンスを作成する

1. 外部シンセ等がMIDI DIN Out(またはUSB)で接続されていることを確認。チャンネル1でクロック・トランスポート・ノートを受信できることを確認します。

2. (Screen)で設定メニューを開きます。Clock In = Internal、Clock Out = MIDI Out Jack、Transport In = Off、Transport Out = MIDI Out Jackに設定。

3. Play+をMIDIモードへ。[Shift]+[Audio/MIDI]。ボタンは緑から紫に変わります。

4. [Select]パッドを押して1つ以上のトラックを選ぶか、単純にGrid [Pads]でパターンをプログラムします。ステップをホールドしてパラメーターを適用・編集するか、ワークステップの方式で値を設定してからステップをプログラムします。以降の例はステップ単位です。

- [Pad]をホールドしながら(Sample)を回して、MIDI出力チャンネルを割り当てます。MIDIジャックとUSBそれぞれ個別に1-16の範囲で設定できます。Jack Channel 1に設定します。ノブでMIDIパラメーターにアクセスするには、MIDIデバイスを選択しておくことが重要です。

- [Pad]ホールド+(Note)で出力ノートを割り当。「No Note」でノートなしのCC/PG送信も可能です。

- [Pad]ホールド+(Volume)でベロシティを設定。

- (Panning)ダブルタップでセカンダリ表示。MIDI時はNote Lengthです。

- オプションで、[Pad]をホールドしてステップにCC値を割り当てられます。ノブはデフォルト設定でCCメッセージを送信するよう割り当て可能です。シーケンサー停止中は手動のCCノブ変更が送信され、パターンステップに同期してCC変化メッセージの連続送信をするにはステップをプログラムする必要があります。

5. Play+の[Play]で外部機器がノート/パラメーターに基づき再生されます。

Audio Output Over USB.

Play+は、接続したUSB接続経由でオーディオを出力できます。これにより、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接続機器へ送信します。設定はPlay+内で自動化されており、USB接続に接続された対応機器であれば、Play+からのオーディオチャンネルにアクセスできます。

Channel	Outputs	Command
1	1 & 2	マスター出力
2	3 & 4	トラック1 ステレオ出力
3	5 & 6	トラック2 ステレオ出力
4	7 & 8	トラック3 ステレオ出力
5	9 & 10	トラック4 ステレオ出力
6	11 & 12	トラック5 ステレオ出力
7	13 & 14	トラック6 ステレオ出力
8	15 & 16	トラック7 ステレオ出力
9	17 & 18	トラック8 ステレオ出力
10	19 & 20	シンセトラック ステレオ出力
11	21 & 22	予約済み
12	23 & 24	予約済み
13	25 & 26	ディレイ ステレオ出力
14	27 & 28	リバーブ ステレオオーディオ出力

Aggregate Device

Play+のUSBオーディオ機能との互換性を確保するため、Mac/PCでアグリゲートデバイスを設定して使用することを強くおすすめします。アグリゲートデバイスは、複数のオーディオ入出力要素を1つにまとめる、PCまたはMac上の仮想インターフェースです。これにより、PCやMacへの複数/個別の入出力デバイス使用に伴う問題を回避し、DAWなどのオーディオソフトウェアがシームレスに接続できるようになります。

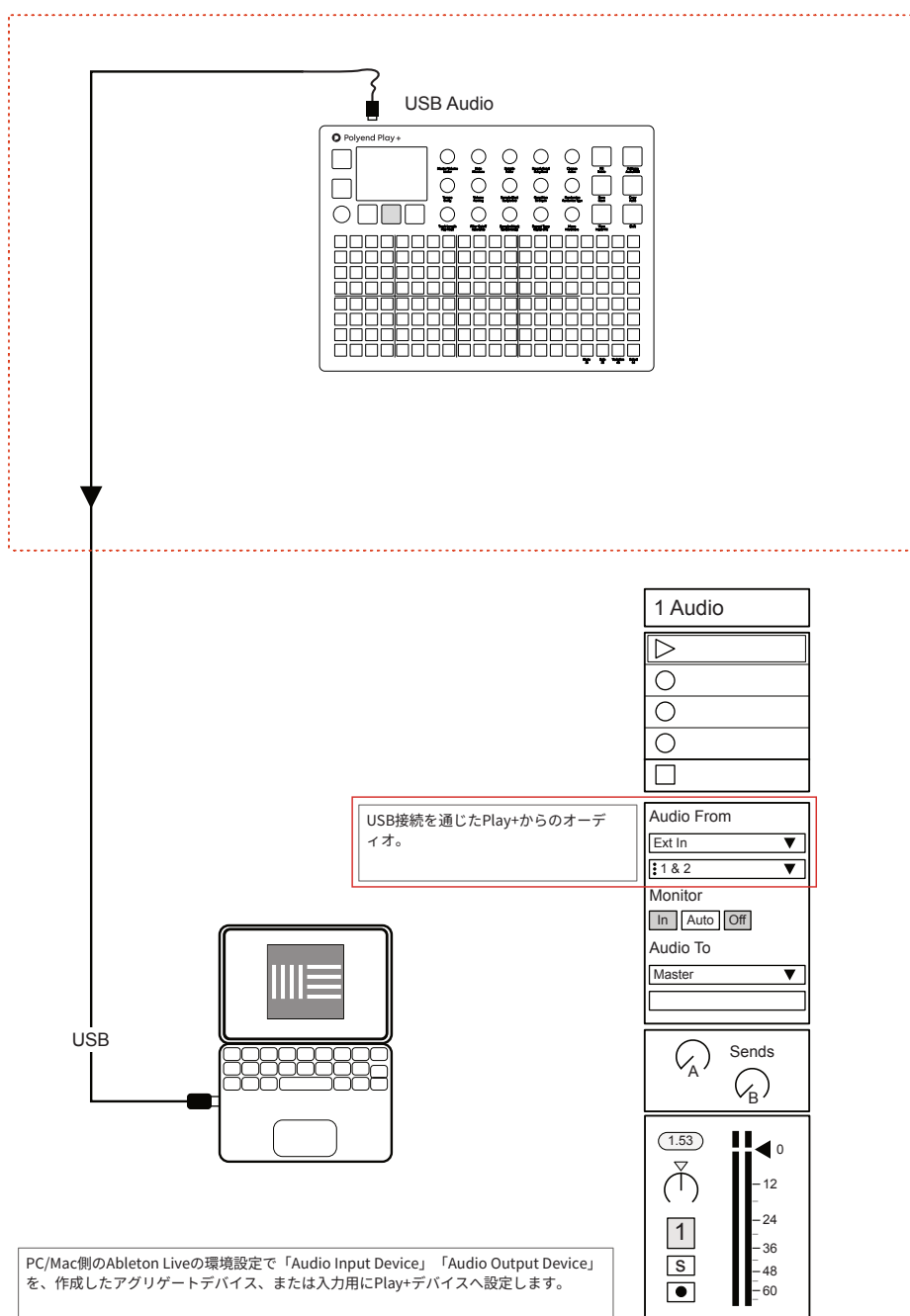
アグリゲートデバイスの設定手順は、PCまたはMacのOSや接続されている機器によって異なる場合があります。一般的な設定ガイドは、Polyendアカウントからダウンロードできる完全版Play+マニュアルに記載されています。

USB Mass Storage

USB接続でPC/MacからmicroSDにアクセス可能。マストレージモードでSDを参照でき、設定メニューで選択します。

The ability to connect audio via USB is possible. An example is when using a PC or Mac via USB which hosts a compatible application, for example Ableton Live DAW. It is recommended to connect directly between devices as Play+ does not support USB hubs.

設定例: Play+からAbleton Liveへの出力。

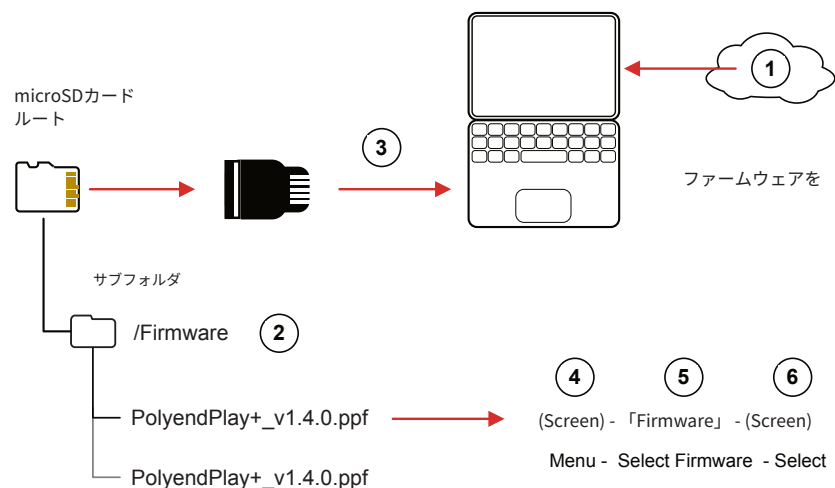


Generic Firmware Update.

ファームウェアアップデートは、不具合の修正や新機能の追加のためPolyendから随時提供される場合があります。更新の実行方法はいくつかあります。アップデート実施の際は、各アップデートに付属するPolyendの案内に必ず従うことを強くおすすめします。ここでの説明はあくまで一般的なガイドです。

■ ファームウェア更新

1. 最新ファームウェアをダウンロード。Polyendアカウントからアクセス。
2. .ppfファイルを/Firmwareフォルダへコピー。microSDのルートにあります。
3. microSDカードをPlay+に挿入し、電源を入れます。
4. (Screen)ノブを押して設定メニューを開きます。
5. 「Settings」「Firmware」を移動。バージョンをハイライト。
6. (Screen)を押して選択。
7. 画面の「Yes」「No」を左ボタンで選択。続行は[Yes]。
8. ファームウェアがインストールされます。通常1分未満で完了。
9. Play+は自動再起動。完了後も再起動しない場合はOn/Offで手動起動。

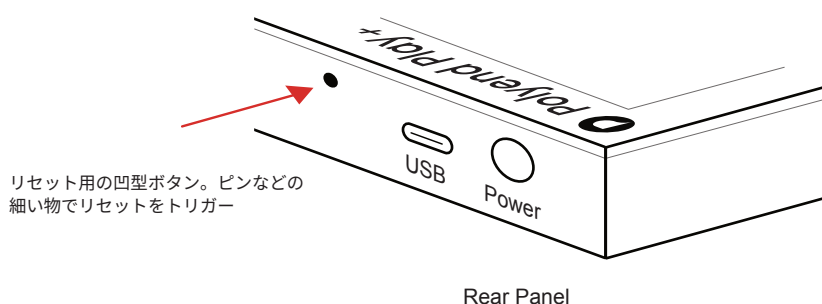


Emergency Firmware Update.

ファームウェアアップデートは、登録済みの機器についてPolyendポータルから入手できます。緊急時のために、背面パネルの内側にリセットボタンが用意されています。リセットは、アップデート方法に問題がある場合やPlay+の不具合を解消するために実行できますが、通常のアップデート手段として使うべきではありません。

■ ファームウェアリセット

1. 最新ファームウェアをダウンロード。Polyendアカウントからアクセス。
2. .ppfファイルを/Firmwareフォルダへコピー。旧アップデートファイルも残しておきます。
3. microSDカードをPlay+に挿入します。
4. ピン等で内部リセットボタンを押します。機器背面、USB接続の隣にあります。
5. Play+がリセットし、firmwareフォルダを検索。ランダムなファームウェアを選択・インストールし復旧します。通常1分未満で完了。



リセットオプションは、Play+のフリーズや動作停止が発生した際に役立ちます。このような状況で新しいOSをダウンロードする必要はありません。既知の正常動作が確認済みの公式ファームウェアを、/firmwareフォルダに複数保存しておくことをおすすめします。例: 1.2.0、1.3.0、1.4.0。こうしておけば、問題発生時に手順4-5を実行するだけで、既知の正常な状態からランダムアップデートを実行できます。その後、メインメニューで最新バージョンを選ぶ手動アップデートを行えます。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試してください。

Quick Reference Commands.

Function	Action	Play+ Buttons	Description
General	Master Volume	Turn (Master Volume)	マスター出力レベルを調整します
General	General Navigation	Turn (Screen)	一般的なナビゲーション・メニュー選択に使用
General	Main Menu	Press (Screen)	メインメニューを選択。前回メニューを表示。
General	Tempo	Turn (Tempo)	グローバルテンポを調整します。MIDIクロック用に別の機器が接続されている場合は外部テンポを使用します。
General	Redo / Undo	Hold [Shift] + [Screen]	Shiftを押している間、下側のスクリーンボタンにUndo/Redoが利用可能であれば表示されます。
General	Cut off tail	Tap (Master Volume)	オーディオテールの再生をただちに打ち切ります。シーケンサー停止中にタップします。
General	Save Current State	Press [Save]	セッションの現在の状態を保存します。
General	Reset Current State	Press [Shift] + [Save]	セッションの保存済みの状態を復元/リセットします。
General	Alphanumeric Char	Turn (Screen) or Press [Pad]	英数字QWERTYエディター(命名時など)内。文字を選択します。パッドを押して文字を選択することもできます。
General	Select Character	Press (Screen)	英数字QWERTYエディター(命名時など)内。選択した文字を追加します。
General	Delete Character	Press [Fill]	英数字QWERTYエディター(命名時など)内。バックスペースで文字を削除します。
General	Move Char Cursor	Hold [Shift] + Turn (Screen)	英数字QWERTYエディター(命名時など)内。文字入力カーソルを移動します。
Project	Open/Create Project	Press (Screen)	メインメニューオプションを選択します。Fileメニューでは、プロジェクトの作成・保存・オープンができます。
Parameter	Select Parameter	Tap (Knob) for parameter	表示・編集するパラメーターを選択します。
Parameter	Change Parameter	Turn (Knob) for parameter	表示中のパラメーターを編集。(Screen)でも可。
Parameter	Change Parameter	Hold [Shift] + Turn (Knob)	表示中のパラメーターを、より大きな増分で編集します。
Parameter	Select Parameter	Double Tap (Knob) for parameter	表示・編集するセカンダリ/プライマリパラメーターを切り替えます。
Parameter	Reset Parameter	Hold [Pad] + Double Tap [Screen]	パラメーターを選択・表示した状態で、パッドをホールドしながら対応する左側のスクリーンボタンをすばやくダブルタップします。
Sequence	Play Pattern	Press [Play]	スクリーンのPlayボタンが現在のパターンを再生・ループします
Sequence	Play Pattern Chain	Hold [Shift] + Press [Play]	スクリーンのPlayボタンがパターンのチェーンを再生・ループします
Sequence	Stop Playback	Press [Stop]	再生中にスクリーンのPlayボタンを押すと、再生が停止します
Sequence	Sequencer Mode	[Patterns]	シーケンサーモードとパターンモードを切り替えます。シーケンサーモードでは、パターンへのステップ作成・編集ができます。
Sequence	Create Step	Tap [Pad]	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。
Sequence	Remove Step	Tap [Pad] on existing step	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。
Sequence	Edit Step	Hold [Pad] on existing step	ステップホールド中にパラメーター調整。

Quick Reference Commands.

Function	Action	Play Buttons	Description
Sequence	Copy Step	Hold [Pad] on existing step	ステップが点滅するまでホールドしコピー。
Sequence	Quick Copy/Paste	Hold [Pad] A + [Pad] B	ステップAをコピーしBへペースト。
Sequence	Select Step Range	Hold [Shift] + [Pad] A then [Pad] B	パッドが対角のコーナーを指す選択矩形を使い、トラックをまたいだステップの範囲を選択します。Shiftと最初のパッドをホールドし続けます。シーケンサーモードで設定。
Sequence	Select Multiple Steps	Hold [Shift] + [Pad] A , [Pad] B etc	個別選択で複数のステップを選択します。Shiftをホールドしたままパッドを選択します。シーケンサーモードで設定。
Sequence	Live Recording	Press Live Rec [Screen] Button	ライブ録音を選択。演奏やパラメーター変化を記録。再生で録音開始。
Sequence	View Mode	Press [View]	最後の4列をファンクションモードからビューモードに切り替えます。仮想MIDIコントローラーのようにノートを入力できます。モードは設定内で選択できます。
Sequence	Piano Roll	Hold [View]	パッドをピアノロールとして表示します。
Sequence	Transpose View	Press [Pad] Col 17, 18, 19, 20.	ビューモードでは、ファンクションパッドの最上段でビューキーボードのオクターブ範囲を移調できます。
Sequence	Fill Steps	Press [Fill] - Type/Density - [Fill]	Fillコマンドは、タイプと密度パラメーターに基づいて、選択したステップやトラックのセットを埋めます。
Track	Select Track	Press Select [Pad] - Column 20	各Selectパッドが、パッドグリッドの各行に対応するトラックを選択します。トラックの選択でステップも選択されます。
Track	Mute Track	Press Mute [Pad] - Column 17	各Muteパッドが8トラックのいずれかをミュートします。トラックはパッド行として表示されます。
Track	Solo Track	Press Solo [Pad] - Column 18	各Soloパッドが8トラックのいずれかをソロ再生します。トラックはパッド行として表示されます。
Track	Track Variation	Press Variation [Pad] - Column 19	各Variationパッドが、パッドグリッドの各行に対応するトラックバリエーションを表示します。バリエーションを選択できます。
Track	Track Length	Turn (Track Length)	選択したトラックのステップ数を1-64ステップの範囲で調整します。
Track	View Step Pages	Hold [Shift]	ファンクションパッド上でステップページを表示。1行目1-16、2行目17-32、以降同様。
Track	Select Step Pages	Hold [Shift] + Function [Pad]	各行のパッドが、各トラックで使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、8×20グリッドパッドレイアウト上に選択したステップが表示されます。
Track	Quick Length Edit	Hold [Shift] + Function [Pad]	各行のパッドが、各トラックで使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、自動的にステップが拡張されます。
Track	Copy Step Page	Hold [Shift] + [Pad] A then [Pad] B	コピー元のページのファンクションパッドをホールドします。Shiftとパッドをホールドしたまま、コピー先のパッドを押します。
Track	Copy Tracks	Press [Copy]	コピーするトラックを選択してCopyを押します。選択したオーディオまたはMIDIトラックへのペーストは同じトラック順で行われます。
Track	Export Tracks	Press (Screen)	メインメニューとfileサブメニューを選択します。複数のエクスポートオプションが利用できます。
Pattern	Pattern Mode	Press [Patterns]	シーケンサーモードとパターンモードを切り替えます。パターンモードでは、全パターンの管理とチェーンができます。
Pattern	Select Pattern	Press [Pad]	8×20のグリッドパッドがパターンズロットを表します。シーケンサービューで編集するパターンをここで選択できます。
Pattern	Quick Copy/Paste	Hold [Pad] A + [Pad] B	パターンAをコピーし、パターンズロットBへペーストします。パターンモードがオンである必要があります。

Quick Reference Commands.

Function	Action	Play Buttons	Description
Pattern	Chain Pattern	Assemble Patterns in Order	パターンを順に組立。末尾に空パターンでループ。
Pattern	Delete Pattern	Hold [Pad]s + [Shift] + [Delete]	パターンモードで1つ以上のパターンを削除します。
Pattern	Cue Pattern	Press [Pad]	パターンビューでチェーンが再生中、パッドを押すと現在のパターン終了後に次に再生するようキューされます。
Pattern	Play Pattern	Press [Shift] + [Pad]	パターンビューでチェーンが再生中、パターン/Shift+パッドを押すとただちに再生されます。
Perform	Perform Mode	Tap Perform [Screen] button	オンザフライのPerform Modeを選択。
Perform	Latch Perform Effect	Tap [Pad] 8 x 20	タップでエフェクトをラッチ/アンラッチします。8×20のグリッドパッドがパンチインエフェクトを表します。エフェクトを適用するには、先にトラックを選択する必要があります。
Perform	Punch In Effect	Hold [Pad] 8 x 20	パッドをホールドしている間だけエフェクトを適用します。8×20のグリッドパッドがパンチインエフェクトを表します。エフェクトを適用するには、先にトラックを選択する必要があります。
MIDI	MIDI Mode	Press [Audio / MIDI]	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、ファンクションパッドを紫に表示します。
MIDI	MIDI Configuration	Press (Screen)	MIDI設定は、メインメニューのMIDIセクションに含まれています。
MIDI	MIDI Channel & Port	Turn (Sample)	Sampleノブのオプションは、MIDIモードでチャンネルとポートを設定する動作をします。
MIDI	Pitch Bend	Double Tap & Turn (Microtune)	Noteノブのオプションは、セカンダリのMicrotuneパラメーターを使ったピッチベンド機能として動作します。
Synths	Synth Mode	Press [Audio / MIDI]	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、ファンクションパッドを紫に表示します。
Synths	Synth Configuration	Press (Screen)	シンセ設定は、メインメニューのSynthsセクションに含まれています。シンセモデルの割り当ても含まれます。
Synths	Synth Selection	Turn (Sample)	Sampleノブのオプションは、MIDIデバイスの設定と、3基の利用可能なシンセサイザーのいずれかの選択に使用します。
Synths	Patch Selection	Turn (Sample) Secondary Param	Sampleをタップしてから回すと、パッチ選択を調整します。これはセカンダリのFolderラベルオプションです。

Copyright © 2025 by Polyend

本書または本書のいかなる部分も、出版者の書面による明示的な許可なく、
いかなる方法でも複製・使用を禁じます。ただし書評での
簡単な引用はこの限りではありません。

英国にて制作

2025年11月 - Play+ OS 1.3.0 a

www.synthdawg.com

Synthdawg

