

Polyend Play+ Manual

An Official Reference for The Polyend Play+

Contents

1 Overview	13
1.1 How to Use This Notebook.....	14
1.2 Hardware Overview.....	15
1.3 Start Up.....	17
1.4 Display Layout.....	18
1.5 User Interface Conventions.....	19
1.6 QWERTY Keyboard.....	20
1.7 Basic Playback.....	21
1.8 Basic Workflow Commands.....	22
1.9 Example Workflow.....	24
1.10 Quick Reference Commands.....	25
2 Architecture	29
2.1 Glossary of Terms.....	30
2.2 Play+ Audio Structure.....	32
2.3 Card Structure.....	33
2.4 Settings Menu Map.....	34
3 Projects & Tracks	37
3.1 First Steps with Projects.....	38
3.2 The Grid Overview.....	41
3.3 Track Structure Overview.....	42

3.4 Track Selection.....	43
3.5 Track Step Length.	44
3.6 Copy / Paste Steps Page and Tracks.....	46
3.7 Mute & Solo Tracks.	47
3.8 Master Volume.	48
3.9 Introduction to the Master Limiter.	49
3.10 Tempo.....	50
3.11 Swing.	52
3.12 Play Mode.	53
3.13 Exporting Tracks.....	56
4 Parameter Summary	59
4.1 Parameter Overview.....	60
4.2 Master Volume / Limiter.....	61
4.3 Tempo / Track Swing.	62
4.4 Track Length / Play Mode.....	63
4.5 Note / Microtune.	64
4.6 Volume / Panning.	65
4.7 Filter Cutoff / Resonance.....	66
4.8 Sample / Folder.	67
4.9 Sample Start / Sample End.	68
4.10 Sample Attack / Sample Decay.	69
4.11 Reverb Send / Delay Send.	70
4.12 Overdrive / Bit Depth.	71

4.13 Repeat Type / Repeat Grid.....	72
4.14 Chance / Action.	73
4.15 Randomize / Randomize Type.	74
4.16 Move / Micromove.	75
5 Samples & Synths	77
5.1 Sample Pool.	78
5.2 Sample Format.	85
5.3 Sample Pack.	86
5.4 Deconstructing a Sample Pack.	87
5.5 Sample Selection Overview.....	88
5.6 Sample Related Parameters.	89
5.7 Synthesizer Options	90
5.8 Synthesizer Patch Editor Basics.	94
5.9 Editing a Synthesizer Patch.	96
5.10 Synthesizer Macros.	117
6 Sequencing Patterns	121
6.1 What's a Pattern?	122
6.2 The Play+ Grid.	123
6.3 Sequencer Mode.	124
6.4 Introduction to Pattern Mode.	125
6.5 Pick & Place to Create A Pattern.....	126
6.6 Work Step Options.	128
6.7 Select & Adjust Step Editing.....	130

6.8 Copying & Pasting Steps.....	133
6.9 Live Recording.	134
6.10 View Mode.....	137
6.11 Piano Roll.	140
6.12 Scales.....	142
6.13 Using the Fill Tool.	144
6.14 Creating Custom Fill Patterns.	155
7 Arrangements & Variations	163
7.1 Pattern Mode.....	164
7.2 Managing Patterns.	165
7.3 Playing & Chaining Patterns.....	166
7.4 Track Variations.	168
7.5 Creating / Deleting Variations.....	169
7.6 Playing Variations.	171
7.7 Organic & Generative Arrangements.	172
7.8 Chance.	173
7.9 Randomize.	176
8 Perform Mode.....	181
8.1 Perform Mode.....	182
8.2 Punch-In effects.....	184
8.3 Perform Mode Quick Reference.....	185

9	Effects.....	187
9.1	Effect Architecture.	188
9.2	Master FX Presets.....	190
9.3	Master FX Custom Parameters.	191
9.4	Send Effects.	193
9.5	Master Reverb.	194
9.6	Master Delay.....	195
9.7	Distortion Effects.	196
9.8	Limiter.	197
10	MIDI.....	201
10.1	MIDI Terms.	202
10.2	Basic MIDI concepts for Play+.	203
10.3	MIDI Configuration.	205
10.4	MIDI Quick Start.	206
10.5	Typical MIDI Configurations.....	207
10.6	MIDI Mode.....	210
10.7	Sequencing MIDI Notes.	212
10.8	MIDI Fill.	214
10.9	Chords & Scales.....	216
10.10	CC Messages.....	218
10.11	CC Mapping.....	220

10.12 Program Change.	223
10.13 Pitch Bend.	225
10.14 Tracker MIDI Integration.	226
11 System.....	229
11.1 Audio Output Over USB.....	230
11.2 Device Registration.....	235
11.3 Generic Firmware Update.....	236
11.4 Emergency Firmware Update.	237
11.5 User Interface Style.	238
11.6 SD Card Compatibility & Backing Up.....	240
11.7 USB Storage Access	242
11.8 Official Specifications.....	244
11.9 Changelog	245
12 Index.....	247

Contents

Overview

Polyend Play+は、マルチティンバー・ポリフォニックサウンド、ステレオ機能、USBオーディオに対応した16トラックのサンプル/シンセサイザー・グループボックスです。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ってビートを作り、楽曲を構築できる、本格的な音楽制作・ライブパフォーマンス楽器です。5種類のシンセシスモデルから、3台のシンセサイザーを構成できます。3種類のアナログエミュレーション、パーカッションシンセ、FMモデルが1台ずつ音源として使用でき、シーケンスに利用できます。サンプルも音源として使用可能です。5000以上のステレオ/モノラルサンプルが同梱されており、付属のmicroSDカードを使って自分のサンプルを追加することもできます。完全な楽曲構成を作る能力と、ライブ・インプロビゼーションを行うスキルの両方に対応しています。トラックのミックス・再生・シーケンスの自由度に加え、シンセやオーディオサンプルの操作、外部ポリフォニックMIDI機器の制御も可能で、「イン・ザ・ボックス」的な発想と「アウト・オブ・ザ・ボックス」な統合を両立します。

Play+は、8系統のポリフォニックMIDI/シンセトラックと8系統のオーディオトラックを備え、統合スタジオ環境の中心として理想的です。ディレイ、リバーブ、サチュレーションなどのオンボードエフェクトが、ミックス全体に彩りを加えます。Play+はUSBオーディオにも対応し、他のオーディオ機器やDAWとのさらに緊密な連携を実現する幅広い機能を備えています。伝統にとらわれない手法と使い慣れたプロセスを組み合わせ、音楽的アイデアを捉え、完全な楽曲構成を演奏・制作することを目指しています。Play+のワークフローの中心にあるのはユーザー体験であり、ほぼ即座に作品を仕上げられるシンプルな手順と、高度なオーディオデザイン・音楽制作を両立します。

1 Overview

1.1 How to Use This Notebook.

本書は、正式なリファレンスとあなた自身のメモやコメントを組み合わせ、Play+の総合ガイドとしてまとめたものです。

各セクションは、ウォークスルーやステップガイド、ヒントを交えワークフロー全体をカバーします。ページによっては余白を広く取ったり、あえて空白のままにして、自分用のメモを書き込めるようにしています。

操作表記について

(Knob)

丸括弧は15個のタッチ静電容量式ノブを表します。選択された機能は、状況に応じて操作・変更できます。ノブにはプライマリまたはセカンダリの機能名がラベルとして付きます。また、多機能スクリーンナビゲーションノブも含まれ、(Screen) と表記します。

[Function]

角括弧は、物理的な専用ボタンで選択できる機能(プライマリまたはShiftでアクセスするセカンダリ機能)を表します。例：[Copy]、[Fill]。

[Function] + [Option]

複数のボタンを同時に押す必要がある機能は、必要な各ボタンの間を+記号でつないで表記します。例：[Shift] + [Paste] コマンド。セカンダリ機能のラベル名で表記されます。

[Pad]

160個のパッドボタンは、まとめて [Pad] と表記します。その機能は、Play+内で選択されているモードや機能によって異なります。

[Dynamic Screen Key]

ディスプレイの下および左側にある5個のダイナミックスクリーンボタンは、イタリック体で表記します。各ボタンが実際に果たす機能は、そのときの状況によって変化します。果たす機能は、各物理ボタンの横の画面上にラベル表示されます。

'Text'

画面上のメニュー項目やテキストは、引用符 (' ') で示されます。

NOTES

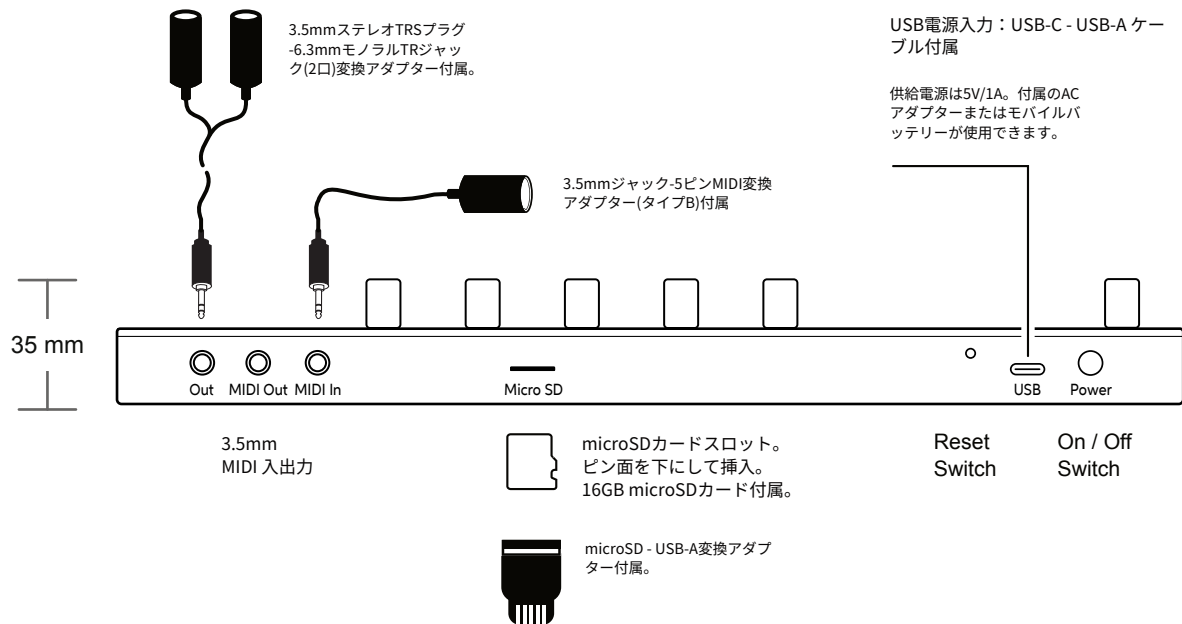
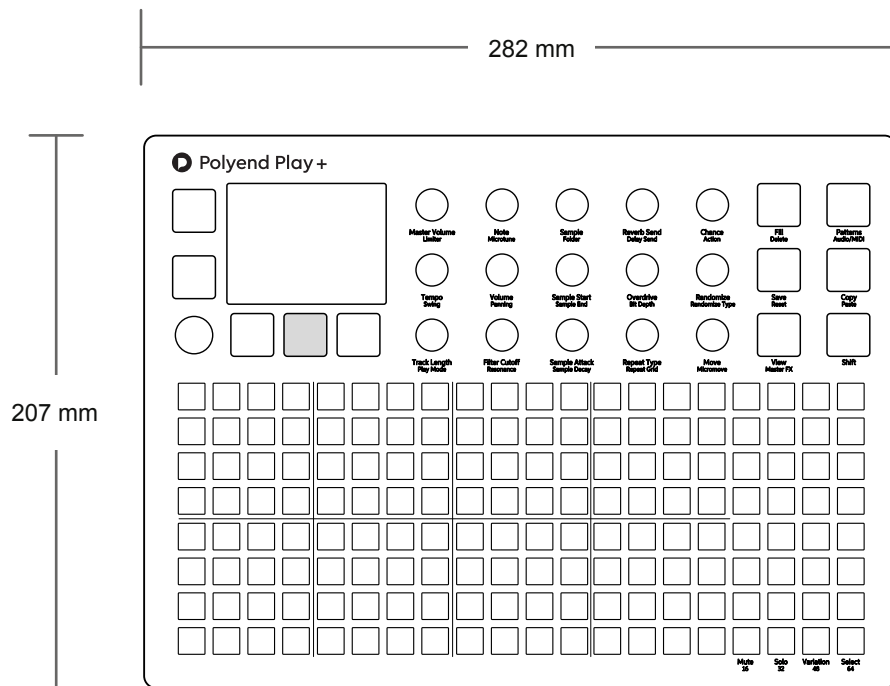
Your Notes Can be written here Here

豆知識

辞書的には「Play」という言葉は、楽しい遊びに興じること、あるいは演奏を意味するとされています。

1.2 Hardware Overview.

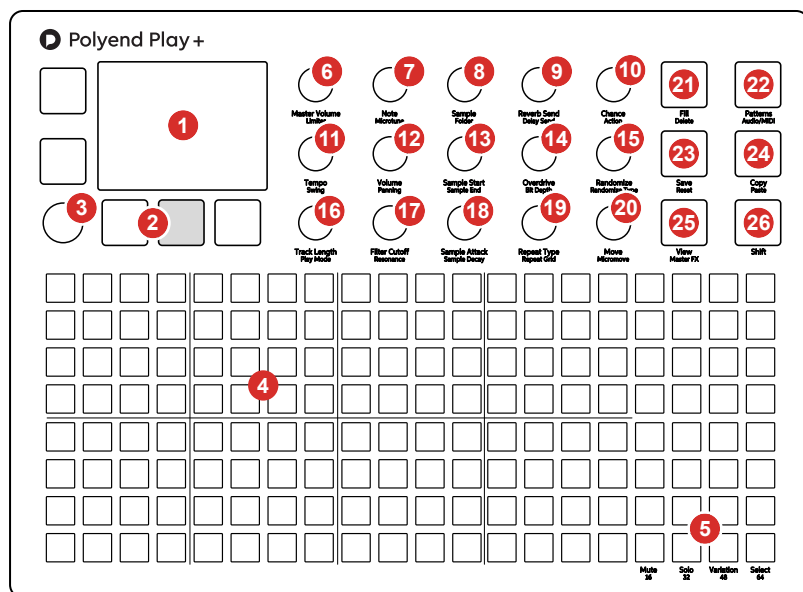
3.5mmステレオ出力はヘッドホン出力を兼ねます。



1 Overview

- 1 LCD Display：高精細ディスプレイ。
- 2 Screen Buttons：5個の[Screen buttons]。表示される機能により異なります。
- 3 Multi-Functional Screen Knob：クリック可能なエンコーダー。
- 4 Track Sequencer Pads：8×16のシリコンパッド。シーケンス、演奏、アレンジに使うトラックステップ列。
- 5 Function Pads：8×4のシリコンパッド。Mute、Solo、Variation、Select、クロマチックモードに使う多機能列。
- 6 Master Volume & Limiter：プライマリのマスターボリューム(dB)と、セカンダリのリミッタースレッシュホールドを操作。
- 7 Note & Microtune：C4ノートサンプルを基準にしたピッチ調整と、-100〜+100セントのマイクロチューニング。
- 8 Sample & Folder：サンプルプールからサンプルを選択。サンプルフォルダーの選択。MIDI/Synthモードではデバイスとバッチを設定。

- 9 Reverb & Delay Sends：エフェクトの強さを調整するリバーブ/センドレベル。
- 10 Chance & Action：アクションが発生するか/いつ発生するかを決定。ステップ後の特殊アクション。
- 11 Tempo & Swing：グローバルまたはトラックのBPMテンポとスウィング値を調整。
- 12 Sample Volume & Panning：0dB基準からのサンプル音量偏差。左右のパン。
- 13 Sample Start & End：サンプルの開始点と終了点をトリム。
- 14 Overdrive & Bit Depth：オーバードライブの歪みと増幅、またはビット解像度の低減。



- 15 Randomize & Randomize Type：ランダムイズの割合とタイプで、影響を受けるステップパラメータを決定。
- 16 Track Length & Play Mode：1〜64ステップのトラック長。35種類のプレイモードから選択。
- 17 Filter Cutoff & Resonance：DJスタイルのフィルターカットオフ/レゾナンスを調整。
- 18 Sample Attack & Decay：サンプル開始のアタック(フェードイン時間)と終了のフェードアウト時間。
- 19 Repeat Type & Grid：ステップリピートのタイプを選択肢から選択。密度はグリッドで選択。
- 20 Move & Micromove：グリッド上でステップ位置を左右に移動。Micromoveで微調整。
- 21 Fill & Delete Button：シーケンス生成・入力のFillユーティリティ。各種機能のDeleteオプション。
- 22 Patterns & Audio/MIDI Button：パターン選択モード。MIDI/SynthトラックとAudioサンプリングトラックを切替。
- 23 Save & Reset Button：パターンの現在の状態を保存。Shiftとの併用で保存状態を復元。
- 24 Copy & Paste Button：各種機能のコピー&ペースト。
- 25 View & Master FX Button：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切替。Shiftでオーディオプロセッサにアクセス。
- 26 Shift Button：Shiftと他のノブ/ボタンを同時に押して、セカンダリ機能にアクセス。

8×20のグリッドパッドは、ベロシティ非対応です。

一部のノブは、MIDI/Synthモードでは機能が変わります。デフォルト状態はAudio Samplingモードです。

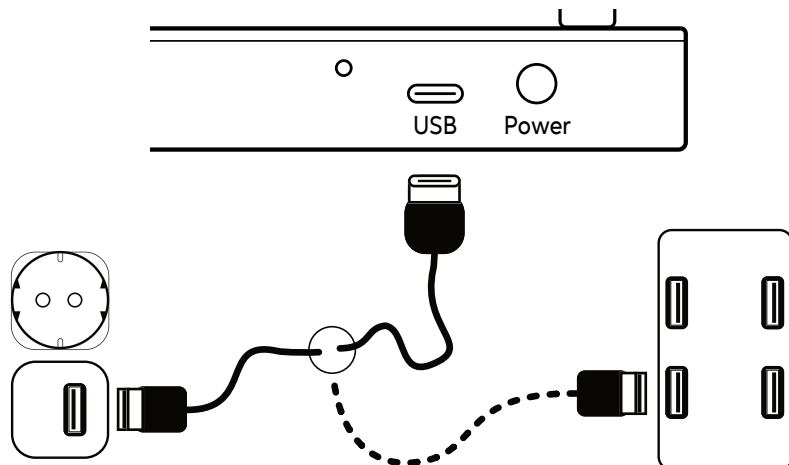
1.3 Start Up.

Play+は消費電力が少ないため、付属のACアダプターまたは充電式モバイルバッテリーで動作します。Play+を再起動すると、直前に開いていたプロジェクトが再度開かれます。

■ PLAY+の電源オン/オフ

- 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+はポータブルUSBモバイルバッテリー*でも動作します。Play+には5V/1A定格の電源が必要です。
- Play+の動作には、microSDカードの正しい装着が必要です。
- 背面左側(上から見て)にある小さな電源ボタンを短く押します。Play+が起動し、直前のプロジェクトが再度開かれます。
- 電源を切るには、背面左側(上から見て)にある小さな電源ボタンを、タイマーバーが終わるまで長押しします。Play+の電源が切れます。

供給電源は付属のACアダプターから5V/1A。



モバイルバッテリーでも使用できます。
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からの電源供給は、Play+に必要な安定した電力供給を妨げる機能を持つ場合があります。USB-C - USB-Aケーブル付属。

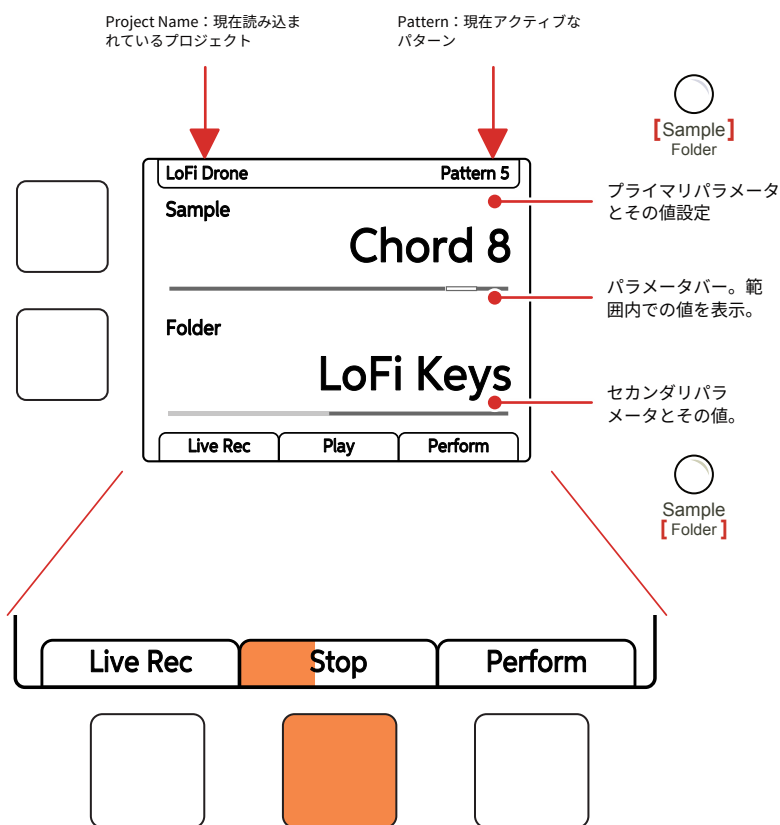
警告：ハブやコンピューターからの電力不足で駆動すると、動作不良やmicroSDカードの故障が発生することがあります。

1 Overview

1.4 Display Layout.

NOTES

各ページには、選択した機能のパラメータ情報と操作オプションが表示されます。基本的には状況や動作モードに応じた内容になりますが、Play+の一般的なページのほぼすべてに共通する機能とナビゲーションの原則もあります。



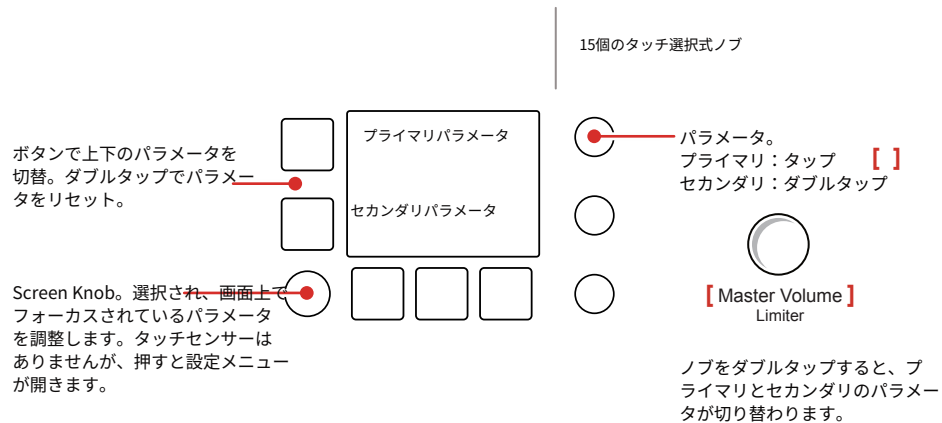
物理スクリーンボタンは、画面の直上または右に表示されたコマンドに対応します。Play/Stopタブには、再生中に再生進行バーが表示されます。

画面上部には、選択中のプライマリパラメータの値設定が表示されます。パラメータノブはタッチセンサー式で、ノブに触れると選択されます。プライマリパラメータは、ノブの下に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で表示されるパラメータは、ノブをダブルタップすることでアクセスするセカンダリパラメータを示し、その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つのパラメータを切り替えて選択できます。この左側のボタンは、(Screen)ノブを押すのと同じ「選択」動作として使用できます。それ以外の場合、ボタンは画面にラベル表示された機能を実行します。

1.5 User Interface Conventions.

パラメータの調整とステップの設定には、決まった操作手順があります。パッドをタップするだけで選択/選択解除ができます。パラメータの調整にはノブを使用し、タッチ静電容量式のため手で触れるだけで自動的に選択されます。この動作はグローバル設定で変更できます。



操作インターフェース使用時の注意点

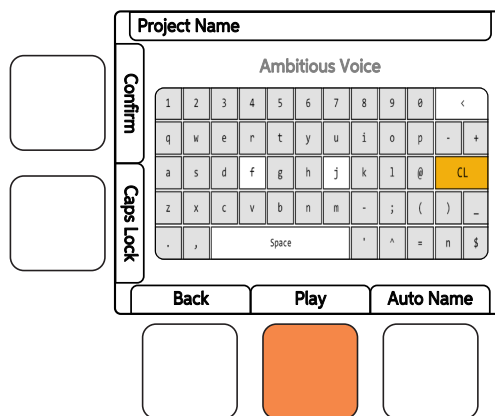
- 15個のパラメータノブはタッチセンサー式で、触れるとプライマリパラメータが自動的に選択されます。
- 15個のノブのいずれかをダブルタップすると、プライマリとセカンダリのパラメータが切り替わります。選択中のパラメータは画面上で強調表示され、非選択のパラメータはグレイアウト表示されます。この動作は設定メニューで変更できます。
- 左側上下のスクリーンボタンで、プライマリとセカンダリの値を切り替えて選択できます。
- (Knob) を回すと、値が変化します。
- 一部のパラメータでは、[Shift] を押しながら (Knob) を回すと、より粗い解像度で値を変更できます。範囲全体での値変更の速度が上がります。この動作の詳細は、選択中のパラメータによって異なります。
- (Screen) ノブにはタッチセンサーはありません。回転にはクリック感があり、押し込み操作も可能です。(Screen) を押すと選択、およびグローバル設定メニューのナビゲーションができます。
- (Screen) ノブは、パラメータノブと同様に、選択中のパラメータ値を変更します。また、グローバル設定メニュー内のナビゲーションにも使用します。

1 Overview

1.6 QWERTY Keyboard.

NOTES

プロジェクトなどの項目名を編集するテキスト入力が必要なページもあります。英数字ポップアップエディターを使用する際は、常に同じ操作が適用されます。画面にはQWERTYキーと編集中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、グリッドパッドに対応するキーが表示されます。「f」と「j」のキーはハイライト表示され、パッドと画面上の文字の対応関係の目安になります。現在選択中の文字はオレンジ色に点灯します。文字を入力してテキストを作成できます。

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) を回して文字を選択することもできます。
- (Screen) を押すと、ハイライトされた文字を現在のカーソル位置に追加します。
- [Fill] を押すと、カーソル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、編集中のテキスト名内でカーソルを左右に移動します。

1.7 Basic Playback.

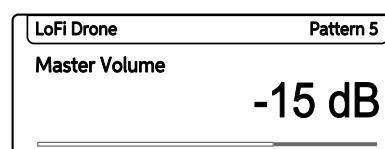
パターン一般的な再生は、オレンジ色の [Play] ボタンで開始します。再生されるトラックとパターンは、現在選択・アクティブになっている内容によって決まります。再生時間は、ダイナミックPlay/Stopボタン上のバーで示されます。より高度な再生オプションについては本書の後半で扱います。マスターボリュームは、Play+デバイス全体の出力を制御します。楽曲を再生する際、特にヘッドホンで聴く場合は注意してください。最初にマスターボリュームを希望の低いレベルに設定しておくことをおすすめします。

■ 再生と停止

1. パターンを含むプロジェクトを読み込みます。
2. [Play] を押すと、現在アクティブなパターンが再生されます。Playボタンはオレンジ色で、画面下中央の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. [Stop] を押すと再生が停止し、再生位置が先頭にリセットされます。Stopボタンは [Play] と同じ物理ボタンで、オレンジ色の、画面下中央のダイナミックスクリーンボタンです。
 - [Play] をもう一度押すと、パターンの先頭から再生を再開します。
 - [Shift] + [Play] を押すと、連結されたパターンの一連を再生します。
4. シーケンサー停止後にサンプルの余韻が長く聞こえる場合は、(Master Volume) をタップすると音を打ち切ることができます。

■ マスターボリュームの調整

1. (Master Volume) にタッチすると、パラメータが選択・表示されます。
2. (Master Volume) を回します。レベル変化を確認するため、Play+の再生中に行うのが理想的です。Master Volumeが表示され、編集対象として選択されている状態であれば、(Screen) ノブを回して調整することもできます。
3. 音量レベルは画面のプライマリ表示部に表示され、-51.5dB〜+12dBの範囲で0.5dB刻みに調整できます。数値設定の下にあるレベルバーにも、範囲内での位置が示されます。



1 Overview

1.8 Basic Workflow Commands.

NOTES

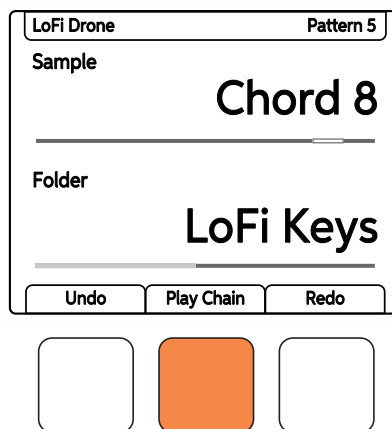
多くのコマンドは汎用的に動作し、複数の状況で使用できます。クイックコピー/ペーストやUndo/Redoはその一例です。

■ クイックコピー&ペースト

1. クイックコピー&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のワークフローです。
2. コピー元の [Pad] を青く2回点滅するまで押し続けるとクリップボードにコピー。コピー先の [Pad] を押して貼り付けます。
3. コピー元を押したままにしておくと、複数のコピー先にペーストできます。

■ アンドゥ/リドゥ

1. 一部の操作は、元に戻したり、リセットしてやり直したりできます。Undo/Redo機能はさまざまな場面で使用でき、ミスの修正や、試行錯誤からの復元に役立ちます。Play+には16階層のUndo/Redoがあります。
2. [Shift] を押したままにすると、Undo/Redoが使用可能な場合は画面のダイナミックボタンに表示されます。現在使用できない場合はグレイアウト表示されることがあります。



Undo/Redoは、[Shift] を押している間に使用できます。使用できない場合はグレイアウト表示されることがあります。

NOTES

■ パラメータのデフォルトへのリセット

1. ノブをタップし、リセットするパラメータを選択。画面に表示されます。
2. リセットしたいパラメータの左スクリーンボタンを素早くダブルタップ。値がデフォルトに戻ります。上下ボタンは上下パラメータに対応。

■ 現在のパターン状態の保存/リセット

1. [Save] で現在のセッション状態を保存します。
2. [Shift] + [Save] でセッション状態をリセット・復元します。

■ ステップ&ターンによるパラメータプレビュー

1. ノブを回しながらプレビューするには、シーケンサーを停止しておく必要があります。プレビューしたいパラメータの (Knob) を回します。プレビュー動作はメインメニュー設定で変更できます。
2. ノートステップのプレビューは、(Screen) を押しながら対象の [Pad] を押し続けます。

1 Overview

1.9 Example Workflow.

Play+で採用するワークフローは、もちろんあなた自身のやり方に合わせて発展していきます。ここでは、サンプルトラックを例にした典型的な流れを紹介しますが、MIDI/Synthトラックでも同様の手順が適用されます。



1.10 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)	メニュー項目やオプションをナビゲート・スクロールします。
General	Main Menu	Press (Screen)	メインメニュー項目を選択。前回選択したメニューを表示。
General	Tempo	Turn (Tempo)	グローバルテンポを調整します。他機器がMIDIクロック用に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が表示されます(使用可能な場合)。
General	Cut off tail	Tap (Master Volume)	オーディオの余韻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]	現在のセッション状態を保存します。
General	Reset Current State	Press [Shift] + [Save]	保存されたセッション状態を復元します。
General	Alphanumeric Char	Turn (Screen) or Press [Pad]	英数字QWERTYエディター(命名時など)で文字を選択します。パッドを押して文字を選ぶこともできます。
General	Select Character	Press (Screen)	英数字QWERTYエディター(命名時など)で、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)で、文字をバックスペース削除します。
General	Move Char Cursor	Hold [Shift] + Turn (Screen)	英数字QWERTYエディター(命名時など)で、文字入力カーソルを移動します。
Project	Open/Create Project	Press (Screen)	メインメニューの項目を選択します。Fileメニューでプロジェクトの作成・保存・読込ができます。
Parameter	Select Parameter	Tap (Knob) for parameter	表示・編集するパラメータを選択します。
Parameter	Change Parameter	Turn (Knob) for parameter	表示中のパラメータを編集。(Screen) でも編集可。
Parameter	Change Parameter	Hold [Shift] + Turn (Knob)	表示中のパラメータを、より大きい単位で編集します。
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を切り替えます。
Parameter	Reset Parameter	Hold [Pad] + Double Tap [Screen]	パラメータが選択・表示された状態でパッドを押しながら、対応する左側のスクリーンボタンを素早くダブルタップします。
Sequence	Play Pattern	Press [Play]	画面のPlayボタンで、現在のパターンを再生・ループします。
Sequence	Play Pattern Chain	Hold [Shift] + Press [Play]	画面のPlayボタンで、パターンチェーンを再生・ループします。
Sequence	Stop Playback	Press [Stop]	再生中に画面の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の作成・編集ができます。
Sequence	Create Step	Tap [Pad]	ワークステップの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	ステップ保持中にパラメータを調整。シーケンサーモード。

1 Overview

1.10 Quick Reference Commands.

Function	Action	Play+ Buttons	Description
Sequence	Copy Step	Hold [Pad] on existing step	点滅するまで押し続けてクリップボードにコピー。シーケンサーモード。
Sequence	Quick Copy/Paste	Hold [Pad] A + [Pad] B	StepAをコピーし、Step(s)Bにペーストします。シーケンサーモード。
Sequence	Select Step Range	Hold [Shift] + [Pad] A then [Pad] B	選択矩形を使ってトラックをまたいだステップ範囲を選択します(パッドは対角の頂点を指定)。Shiftと最初のパッドを押したままにします。シーケンサーモードで設定。
Sequence	Select Multiple Steps	Hold [Shift] + [Pad] A , [Pad] B etc	個別に選択した複数のステップを選択します。Shiftを押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	ライブレコーディングモードを選択します。MIDI、View Keyboardで演奏したノートとパラメータ変更が記録されます。シーケンスを再生するとパターンへの記録が始まります。
Sequence	View Mode	Press [View]	右端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演奏できます。モードは設定で変更できます。
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、タイプと密度のパラメータに基づいて、選択したステップやトラックを自動入力します。
Track	Select Track	Press Select [Pad] - Column 20	各Selectパッドでトラックを選択します(パッドグリッドの行に対応)。トラックを選択するとステップも選択されます。
Track	Mute Track	Press Mute [Pad] - Column 17	各Muteパッドで8トラックのうち1つをミュートします。トラックはパッド行として表示されます。
Track	Solo Track	Press Solo [Pad] - Column 18	各Soloパッドで8トラックのうち1つをソロにします。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パッドで、パッドグリッドの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ボタンで使用可能なステップページを表示します(1段目1〜16、2段目17〜32など、パッド下にラベル表示)。
Track	Select Step Pages	Hold [Shift] + Function [Pad]	各行のパッドが、各トラックの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、選択したステップが8×20グリッドパッドに表示されます。
Track	Quick Length Edit	Hold [Shift] + Function [Pad]	各行のパッドが、各トラックの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、ステップが自動的に拡張されます。
Track	Copy Step Page	Hold [Shift] + [Pad] A then [Pad] B	コピーしたいページのファンクションパッドを押したままにします。Shift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。
Track	Copy Tracks	Press [Copy]	コピーするトラックを選択してコピーを押します。選択したAudioまたはMIDIトラックにペーストすると、同じトラック順で貼り付けられます。
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。複数の書き出し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連結ができます。
Pattern	Select Pattern	Press [Pad]	8×20グリッド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をここで選択できます。
Pattern	Quick Copy/Paste	Hold [Pad] A + [Pad] B	PatternAをコピーし、PatternスロットBにペーストします。パターンモードがオンである必要があります。

1.10 Quick Reference Commands.

Function	Action	Play Buttons	Description
Pattern	Chain Pattern	Assemble Patterns in Order	パターンモードで、複数のパターンを順番に並べます。末尾に空のパターンスロットを設定するとループします。
Pattern	Delete Pattern	Hold [Pad]s + [Shift] + [Delete]	パターンモード中に、1つまたは複数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されている間にパッドを押すと、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されている間にパターン/Shift+パッドを押すと、即座に再生されます。
Perform	Perform Mode	Tap Perform [Screen] button	とっさのパンチイン用に、Performモードを選択します。
Perform	Latch Perform Effect	Tap [Pad] 8 x 20	タップでエフェクトのラッチのオン/オフを切り替えます。8×20グリッドパッドがパンチインエフェクトに対応します。適用にはトラックの選択が必要です。
Perform	Punch In Effect	Hold [Pad] 8 x 20	押している間だけエフェクトを適用します。8×20グリッドパッドがパンチインエフェクトに対応します。適用にはトラックの選択が必要です。
MIDI	MIDI Mode	Press [Audio / MIDI]	Audioトラックモードと MIDI/Synthトラックモードを切り替えます。ファンクションパッドが紫色で表示されます。
MIDI	MIDI Configuration	Press (Screen)	MIDI設定は、メインメニューのMIDIセクションにあります。
MIDI	MIDI Channel & Port	Turn (Sample)	Sampleノブのオプションで、MIDIモードのチャンネルとポートを設定します。
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]	Audioトラックモードと MIDI/Synthトラックモードを切り替えます。ファンクションパッドが紫色で表示されます。
Synths	Synth Configuration	Press (Screen)	シンセ設定は、メインメニューのSynthsセクションにあります。シンセモデルの割り当てもここで行います。
Synths	Synth Selection	Turn (Sample)	Sampleノブのオプションで、MIDIデバイスの設定と、3台のシンセサイザーからの選択を行います。
Synths	Patch Selection	Turn (Sample) Secondary Param	Sampleをタップしてから回すと、パッチ選択を調整できます。これはセカンダリのフォルダーラベルのオプションです。

2

Architecture

誤解のないように言っておくと、Play+はユニークでありながら非常に多機能なデバイスです。従来型のシーケンサーやDAWに慣れたプロデューサーには分かりにくい機能も数多くあります。Play+全体の構造は、一見すると複雑に感じられるかもしれませんが、しかし実際にはとてもシンプルで、全体のアーキテクチャと用語を理解するために少し時間を使うだけで、良い土台を築くことができます。そのため、本ガイドの冒頭でデバイス全体のアーキテクチャについて概要を説明することを、あえて省略せず行います。Play+の構造をしっかりと理解しておくことは、この先デバイスの他の部分を使いこなす上で大いに役立ちます。使い始めるための3つの基本要素は、Play+本体(もちろん)、USB電源(モバイルバッテリーまたはACアダプター)、そしてPlay+の動作に不可欠な、内容を設定済みのmicroSDカードです。また、

他のオーディオ機器やMIDI機器とPlay+を接続してシステムを拡張することも可能です。各トピックの詳細については本書の以降の章で扱いますが、全体の土台となる構造はこの章でまとめて説明します。Project、Pattern、Stepといったデータや機能の階層構造と、それらがどのように連携して動作するかを、まとめて概説します。そのため、このアーキテクチャの階層構造を理解するために時間と集中力を投資する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身につけることで、Play+の幅広い機能を最大限に活用できるようになります。

2 Architecture

2.1 Glossary of Terms.

本書の巻末に隠しておくべき内容だ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しておくことは、その性能と操作性を最大限に引き出す助けになります。ワークフローに組み込むためにも、早いうちから基本用語に慣れておくのが賢明です。

Beta：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を指す一般的な用語です。Polyendは、Play+のベータ版を頻繁にリリースします。

Delay：オーディオ信号のエコーやリピートを生成するエフェクト機能です。

Effects：出力オーディオ全体に適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。

Envelope：パラメータやオーディオを時間の経過とともに変調・整形するために使用されます。Play+にはAttackとDecayのエンベロープコントロールがあります。

Fill：パターンのノートや値を、創造的かつ自動的に生成・編集するためのユーティリティです。

Function Pad：グリッドパッドの右端にある最後の4列です。トラックの特定の機能操作に使用されます。

Limiter：しきい値を超えた際に音量を下げることで、トランジェントを抑え、レベルの上限を制御するダイナミクス処理機能です。

Looping：オーディオやパターンを、決められたサイクル(例：開始から終了、そして再び開始から終了)で連続的に再生するプロセスです。

MIDI：Musical Instrument Digital Interfaceの略で、機器間の通信に使用される標準プロトコルです。通常は5ピンMIDI DIN端子で接続されますが、Play+のように5ピンMIDIから3.5mmへの変換ドングルを介して接続する場合もあります。

Mute：個々のトラックの再生を無音にすることでバリエーションを作り出せる機能です。サウンドデザインの用途、特にライブセット演奏時に使用されます。

Note：サンプルのピッチに割り当てられ、メロディやパーカッシブなビートを作るためにトラックのステップに割り当てられる音符です。

OS：Play+を動作させる中核となるソフトウェア(オペレーティングシステム)です。動作全般を管理し、Polyendからの定期的なアップデートによって新機能が利用可能になります。

Parameter：特定の機能やコントロール要素が持つ個々の値です。パラメータを調整することで、サウンドや機能の動作に変化を与えられます。

Pattern：Play+のシーケンスの根幹をなす中心的要素で、シーケンス内の全ステップを含みます。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。

Pattern Mode：8×16のグリッドパッドを使って、パターンの連結や編成を行えるモードです。

Perform：ライブ演奏やインプロビゼーション中にリアルタイムでトリガーできる、幅広いエフェクトを選択できる環境を提供するPlay+のモードです。

Play+：音楽制作用のグループボックスです。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採用しており、「イン・ザ・ボックス」的な即時性と、手を動かして創作するユーザー体験に重点を置いています。

Power Bank：携帯機器への給電や充電に使用する、持ち運び可能な充電式バッテリー機器です。

Project：パターンやサンプルなどを格納する全体的なコンテナです。Playで作業するには、常にプロジェクトを読み込んでおく必要があります。1つのプロジェクトには最大128個のパターンを格納できます。

RAM Memory：Play+はmicroSDカードで動作しますが、プロジェクトのサンプルプール内のサンプル管理には内蔵のRAMメモリも使用されます。

Reset：ランダムなOSファームウェアを読み込んでPlay+を再起動するプロセスです。また、「リセット」という用語は、以前保存したパターンを呼び戻す際にも使われます。

Reverb：部屋や空間内でのオーディオの振る舞いを再現するエフェクト機能です。エコーと反射音がサウンドの特徴を形作ります。

Sample：Play+に読み込まれる基本的なオーディオ要素で、主な音源として使用されます。サンプルはmicroSDカード経由でアクセスされますが、内蔵のサンプルプールに読み込むこともできます。サンプルは音源として使用できます。

Sample Pack：Play+の機能でインテリジェントにアクセスできる形式で、サンプルが整理・命名される仕組みです。標準的なサンプルセットがサンプルパックとして提供されることもあります。

Sample Pool：Play+内でサンプルを保存・管理するための内蔵メモリです。シーケンスを行うには、microSDカードから各プロジェクトのSample Poolへサンプルをコピーする必要があります。

Screen Buttons：モードに応じて機能が変化する5個のダイナミックボタンです。機能は画面に表示され、シーケンサーの再生/停止などがよく割り当てられます。

SD Card：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16GBのmicroSDカードとUSBアダプターが付属します。

Sequencer：パターンの構成と動作を管理・制御する機能です。

Sequencer Mode：パターンのシーケンスを行うための、メインとなる16×8のグリッドパッドです。

Solo：個々のトラックを選択して単独で再生できる機能で、実質的に他のトラックをミュートします。

Step：Play+において、ステップはメロディやビートを作るための構成単位です。各ステップは音源となるサンプルを含み、表示されるトラックの行で管理されます。MIDIモードでは、ステップはNote、CC、PCメッセージを出力します。

Swing：パターンに自然な揺れ感を与えるもので、Play+では一部のステップをわずかに早め・遅めにずらすことで実現されます。

Synth：サウンドを生成する電子楽器です。Play+には音源として使用できる、設定可能な内蔵シンセが3基搭載されています。様々なシンセモデルが利用可能です。

Track：Play+には8個のオーディオトラックと8個のMIDI/シンセトラックがあります。トラックは並行して動作し、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、完全なメロディやビートを作り上げられます。

Update：最新のファームウェアをインストールするプロセスです。新機能が追加され、以前のバージョンに関連する不具合が修正されます。

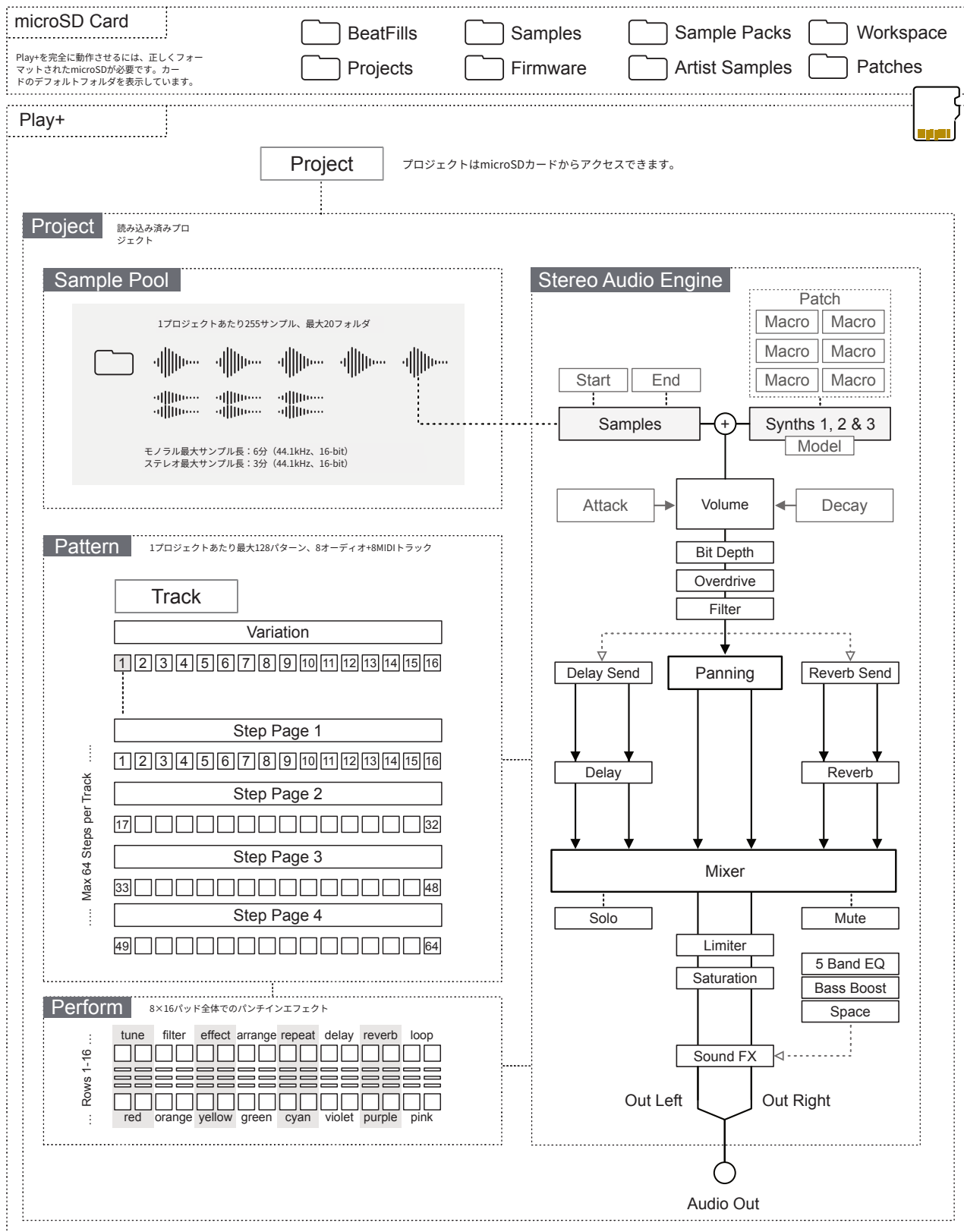
Variation：Play+において、バリエーションとはトラックの別バージョンのことで、16個の Slots のいずれかに保存・アクセスされます。

View Controller：4列のファンクションパッドを、MIDIノート入力ツールとして機能するように切り替えます。ピアノ鍵盤に似たレイアウトです。

Work Step：メモリ上に保持される、汎用的なパラメータ一式とサンプル選択の作成物です。これがそのままグリッドに配置された際のステップの値・状態になります。

2 Architecture

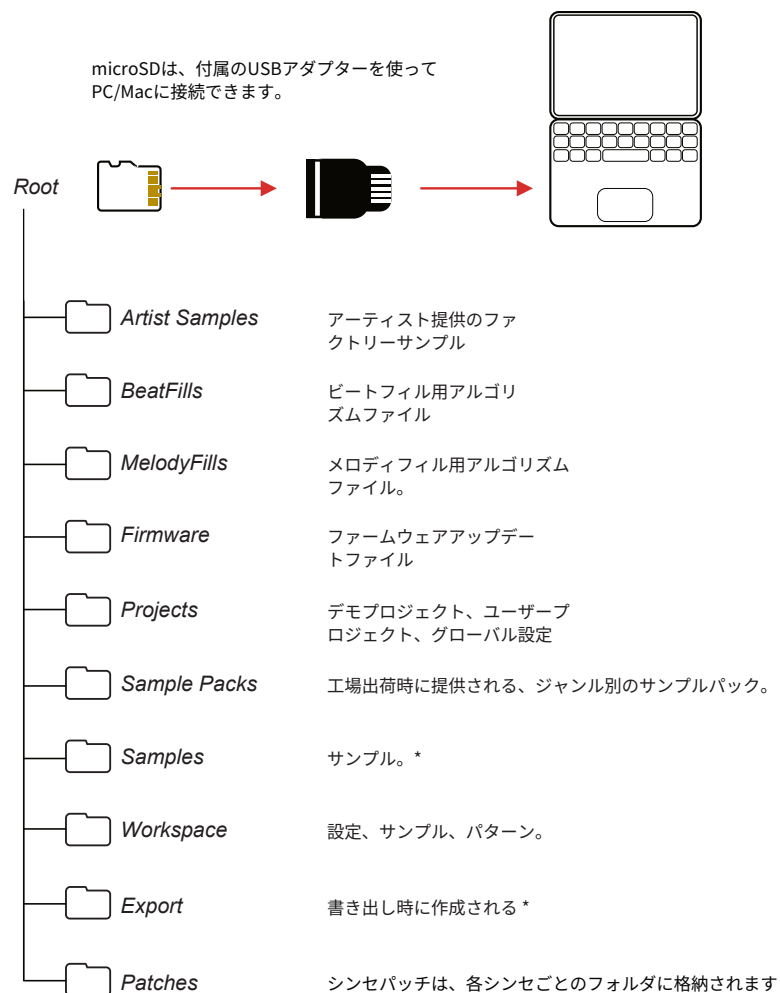
2.2 Play+ Audio Structure.



2.3 Card Structure.

microSDカードはPlay+に不可欠な構成要素であり、正しく動作させるには必ず挿入しておく必要があります。microSDカードが装着されていない状態でPlay+の電源を入れると、警告メッセージが表示されます。microSDカードには正しいフォーマットを適用することが重要です。フォーマットはFAT32、パーティション形式はMBR (マスターブートレコード)である必要があります。

デフォルトのファイル構造は、様々な機能を使用するにつれて拡張されていきます。ファイルやフォルダにはPCまたはMacからアクセスできます。USB microSDカードアダプターがPlay+に付属しています。



* これらの機能を使用する際に、フォルダが作成されることがあります。

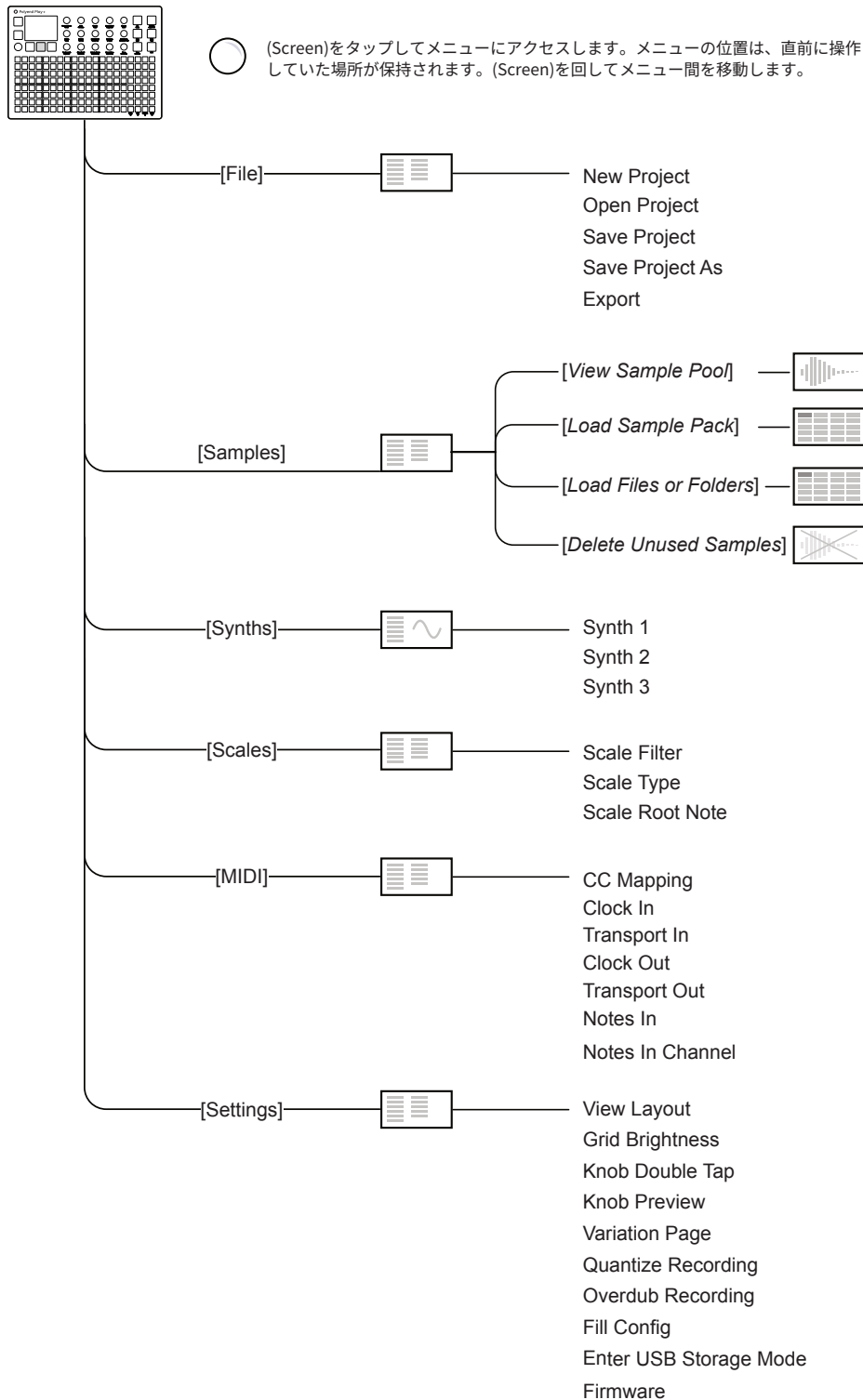
microSDカードの内容は、定期的に、また特にOSアップデートを行う前には必ずバックアップしてください。アップデートによっては、ビートフィルのテンプレートなどユーザー作成コンテンツを、新しいフォルダへ移動する必要がある場合があります。アップデートがリリースされた際は、Polyendが提供する各アップデートのドキュメントで詳細を確認してください。

2 Architecture

2.4 Settings Menu Map.

NOTES

Play+の設定・メニュー階層のクイックガイドとして、以下の図に主要なページを示します。



Menu	Option	Description
File	New Project	空のプロジェクトを新規作成
File	Open Project	保存済みプロジェクトを開く
File	Save Project	現在のプロジェクトを保存
File	Save Project As	現在のプロジェクトを別名で保存します
File	Export	パターン・チェーン・パターンシステムを書き出し
Samples	View Sample Pool	サンプルを表示。フォルダの作成・リネームも可能。
Samples	Load Sample Pack	microSDからサンプルパックを読み込み
Samples	Load Files or Folders	フォルダとその全ファイル構成をサンプルプールへ読み込み。
Samples	Delete Unused Samples	未使用サンプルをプロジェクトから削除。
Synths	Synth 1, 2, 3	シンセ×3基。4種類のシンセモデルとパッチから設定を選択できます。
Scales	Scale Filter	スケールフィルターのオン/オフ設定。ノートを特定スケール内に収めます。
Scales	Scale Type	様々なスケールから選択します。
Scales	Scale Root Note	ルート音を選択
MIDI	CC Mapping	パラメータノブとCCナンバーのマッピングです
MIDI	Clock In	クロックソースをInternal/MIDI In/MIDI In USBから選択
MIDI	Transport In	トランスポートコントロールコマンドの入力を設定します。Off、MIDI Inジャック、またはMIDI In USBから選択します
MIDI	Clock Out	クロック出力を設定します。Off、MIDI Outジャック、MIDI Out USB、またはMIDI Out USB+ジャックから選択します
MIDI	Transport Out	トランスポート出力を設定します。Off、MIDI Outジャック、MIDI Out USB、またはMIDI Out USB+ジャックから選択します
MIDI	Notes In	外部からのノート入力のルーティングを設定します。Off、MIDI Inジャック、またはMIDI In USBに設定します。
MIDI	Notes In Channel	ワークステップのノート入力用の特定チャンネルです。Omniは全チャンネルを意味します。
Settings	View Layout	ビューパッドをピアノ配列またはグリッドノート配列に設定
Settings	Grid Brightness	グリッドの照度をHigh、Medium、Lowのいずれかに設定します。
Settings	Knob Double Tap	ノブのタップ動作を設定。ダブルタップのオン/オフを切替。
Settings	Knob Preview	オーディオプレビューの動作方法を選択します。Off、Stopped、Playback、Stopped & Playbackから設定できます。
Settings	Variation Page	バリエーションページの動作を、個別トラックごとにするか全トラック共通にするかを設定します。
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	ビート用・メロディ用フィルのMIDIフィルノートと、そのMIDIチャンネルのソースを設定します
Settings	Enter USB Storage Mode	PC/Macを接続し、ファイルやサンプル管理のためにmicroSDカードへアクセスできるようにします。
Settings	Firmware	バージョンを表示し、選択したアップデートファイルからファームウェアアップデートを開始します

Projects & Tracks

Play+におけるプロジェクトは、最上位の構造要素です。プロジェクトには、1トラック分の全要素が含まれます。各プロジェクトを、アルバム用またはライブセット演奏用に、完全に構成された1曲分の楽曲を格納するコンテナだとイメージしてください。Play+はプロジェクトを自動保存し、インストールされたmicroSDカードに保存しますが、手動保存のオプションも用意されています。再生・編集を行うにはプロジェクトを開いておく必要があり、新規プロジェクトの場合はゼロから作成できます。各プロジェクトには、8オーディオトラックと8MIDI/シンセトラックにわたって最大128パターンが含まれます。パターンはサンプルベースの構成としても、MIDI/シンセ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デフォルトで緑色のファンクションパッドで示され、MIDI/シンセトラックでは紫色で点灯します。プロジェクトはクリエイティブな環境の一部というより構造・整理のための機能ですが、それでも

Play+のワークフローにおいて重要な役割を果たします。サンプルはmicroSDカードに保存されますが、Play+内蔵のサンプルプールにも保持され、ステップシーケンスやパターンの音源として実質的に機能します。プロジェクトは内蔵のサンプルプールを使用し、microSDカードからサンプルやサンプルパックを読み込んで内容を構成します。プロジェクトのサンプルリストを準備しておくことは、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なす部分です。シンセパッチもmicroSDカードに保存されます。この章では、Play+における一般的なプロジェクト管理と、microSDカード上のファイルについて扱います。テンポやレベルといった、プロジェクトレベルの重要な特定機能についても取り上げます。8個のオーディオトラックには考慮すべき特有の機能もあり、ここで扱います。一方MIDIとシンセについては、本書の後半で詳しく扱います。

3 Projects & Tracks

3.1 First Steps with Projects.

NOTES

Play+で作業する際は、必ずプロジェクトを開いておく必要があります。起動時には、直前に選択していたプロジェクトが自動的に開かれます。ただし、他のプロジェクトを開いたり、新規作成したりすることも可能です。microSDカードがPlay+に装着されていることを確認してください。

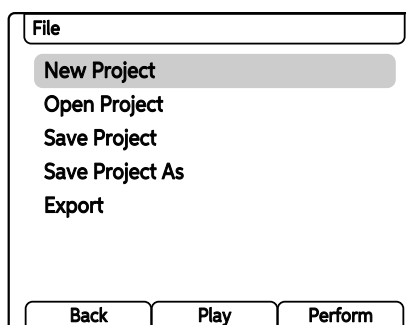
■ 既存プロジェクトを開く

1. 電源を入れると、直前のプロジェクトが復元されます。プロジェクトは変更したり、新規作成したりできます。プロジェクトはmicroSDに保存されます。
2. 多機能スクリーンエンコーダーである(Screen)を押します。メインメニューが表示されます。(Screen)を回すとメニュー内を移動できます。
3. (Screen)を回して、メニューの「File」をハイライトします。
4. (Screen)を押して、ハイライトされた「File」オプションを選択し、サブメニューを開きます。
5. (Screen)を回して、メニューの「Open Project」をハイライトします。
6. (Screen)を押して、ハイライトされた「Open Project」オプションを選択します。
7. 「Do you want to to save the current project?」というプロンプトが表示される場合があります。保存する場合は、左側のダイナミックスクリーンボタンで[Yes]を押してください。メッセージが表示されない場合(すでに保存済みの場合など)は、この手順をスキップします。保存しないオプションも選択できます。
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格納されており、ユーザープロジェクトも名前付きで表示されます。(Screen)エンコーダーを回してフォルダ間を移動し、選択できます。メインフォルダは白色のテキストで表示されます。(Screen)エンコーダーをフォルダ上で押すと、そのサブメニューが開きます。プロジェクトフォルダの階層は上下に移動できます。
9. (Screen)を回して、選択したいプロジェクトをハイライトします。プロジェクト(プロジェクトフォルダ)は、ブラウザ表示ではオレンジ色のテキストで示されます。
10. 選択したプロジェクトがハイライトされている状態で、下側のダイナミックスクリーンボタンで[Open]を押します。
11. プロジェクトが開かれる間、進捗バーが表示されます。

NOTES

■ 新規プロジェクトを作成する

1. 多機能スクリーンエンコーダーである(Screen)を押します。メインメニューが表示されます。(Screen)を回すとメニュー内を移動できます。
2. (Screen)を回して、メニューの「File」をハイライトします。
3. (Screen)を押して、ハイライトされた「File」オプションを選択し、サブメニューを開きます。
4. (Screen)を回して、メニューの「New Project」をハイライトします。
5. (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。
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。保存する場合は、ダイナミックスクリーンボタンで[Yes]を押してください。メッセージが表示されない場合(すでに保存済みの場合など)は、この手順をスキップします。保存しないオプションも選択できます。
7. デフォルト設定で新規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。これもファイルメニューから行います。初回の保存の場合、「Save」は「Save As」と同じ動作になります。これにより、名前を付けるか自動命名するかを選べます。



空のプロジェクトから始めるには、サンプルまたはサンプルパックを読み込み、パターンを構築するためにワークステッヘサンプルまたはシンセを割り当てる必要があります。サンプルのクイックステップは次の通りです：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、読み込みたいサンプルパックを選択。読み込みが完了すると、サンプルが利用可能になり、(Sample)ノブで割り当てられます。

3 Projects & Tracks

■ プロジェクト

トを保存する

1. 多機能スクリーンエンコーダーである(Screen)を押します。メインメニューが表示されます。(Screen)を回すとメニュー内を移動できます。

2. (Screen)を回して、メニューの「File」をハイライトします。

3. (Screen)を押して、ハイライトされた「File」オプションを選択し、サブメニューを開きます。

4. (Screen)を回して、メニューの「Save Project」または「Save Project As」をハイライトします。

- Saveは通常、既存の名前付きプロジェクトを編集・変更した後に保存する際に使用します。

- Save Asは通常、プロジェクトを新しい名前を追加保存する際に使用します。名前を付けるための命名メニューが表示されます。「Save」を選択した場合でも、プロジェクトの初回保存時には通常この動作が行われます。

5. (Screen)を押して、ハイライトされた「Save Project」または「Save Project As」オプションを選択し、プロジェクトブラウザウィンドウを開きます。

6. プロジェクトフォルダ内で[Save]を押します。「Save Project As」機能が適用されている場合、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ます。同じ場所に同名のものがすでに存在する場合、接尾辞が追加されます。

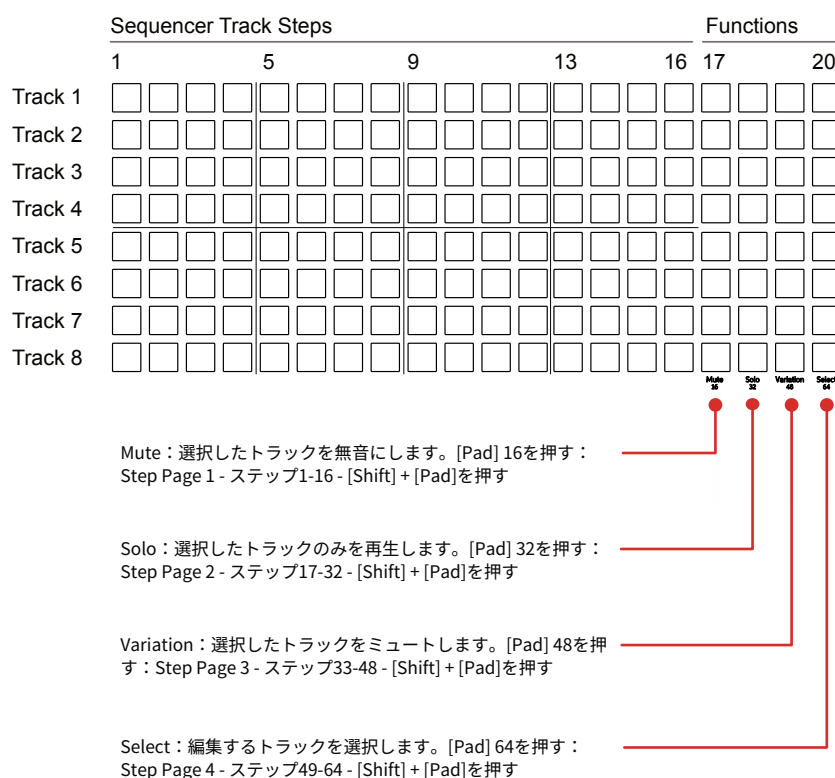
7. 命名オプションが表示された場合は、名前を設定するか、[Auto Name]ダイナミックボタンを押してプロジェクト名を自動生成します。[Confirm]ダイナミックボタンを押すと、編集した名前が保存されます。

8. プロジェクトが保存され、ブラウザ内でオレンジ色のテキストで表示されます。

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

3.2 The Grid Overview.

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変化します。シーケンスモードでは、各行が1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16列がステップを表します。ピアノロールビューモードでは、行が音程を表します。右端の4列はファンクションパッドで、ミュート、ソロ、バリエーション、各トラックの選択に使用されます。また、Viewモード時の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 - 8×16 グリッドパッドカラー

-  Off。ステップが空でイベントが発生しません。[Pad]をタップ。
-   サンプルは白、シンセはバイオレット・イエロー・グリーン。ノートイベントがアクティブです。[Pad]をタップ。
-  Blue。ノートイベントのステップを選択中。[Shift] + [Pad]を長押し。
-  Dim Blue。空のステップを選択中。[Shift] + [Pad]を長押し。
-  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があります。[Play]。
-  Red。ライブレックモードで現在アクティブなステップにプレイヘッドがあります。[Play]。
-  Pink。ピアノロールビューモードのルートノートインジケーター。[View]を長押し。

3 Projects & Tracks

3.3 Track Structure Overview.

NOTES

Play+には16トラックあり、8トラックがMIDI/シンセ用、8トラックがサンプル用です。それぞれ、1つ以上のサンプルの組み合わせによるユニークなステップパターンを設定できます。トラックはパッドの行で表される構造要素で、並行して動作します。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。右端の4列のパッドを使ってアクセスできる一連のコントロール機能があり、ミュート、ソロ、バリエーション、選択が含まれます。

行は8トラックを表します(例：サンプルトラック)



トラックファンクション - 8×4グリッドパッドカラー。デフォルトモード。

-  Green。Mute、Solo、Variation、Select機能が選択されています。[Pad]をタップ。
-  Dim Green。機能は利用可能ですが、選択されていません。

トラック長 - 8×4グリッドパッドカラー - [Shift]を長押しして選択。

-  Off。ステップカウントページが選択されていません。[Shift] + [Pad]
-  Green。ステップページが現在アクティブです。[Shift] + [Pad]を長押し。
-  Dim Green。利用可能なステップページで、現在は選択されていません。[Shift] + [Pad]を長押し

Viewモード - 8×4グリッドパッドカラー - [View]を押す

-  Notes。入力用に利用可能なキーボードスタイルのノート。[View]で選択。

Viewモードでは、ファンクションパッドがクロマチックスタイルのキーボードレイアウトになり、手動でノートを入力できます。

再生方向、デフォルトはForward - [Play]を押す



トラックはデフォルトで、定義されたステップ長を順方向に再生します。その後、開始位置に戻ってループ再生します。トラックはループ再生されます。

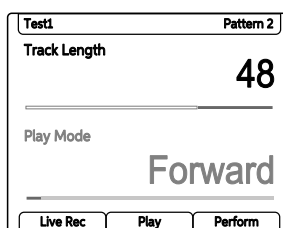
ファンクション行は、サンプルオーディオトラックでは緑、MIDI/シンセモードでは紫に点灯します。

3.4 Track Selection.

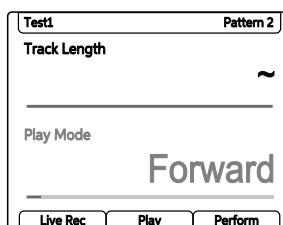
1つまたは複数のトラックを、ファンクションオプションパッドを使って選択できます。これは特に、特定のトラックパラメータを編集する際や、パフォーマンスモードを使用する際に重要です。複数のトラックが選択されている場合、パラメータの絶対値が表示されないことがあります。また、複数トラック選択時の調整は、各トラックの現在値に対する相対的な変化として適用されます。トラックが選択されていない場合は、汎用的な編集が行われます。

■ トラックの選択と編集

1. 8トラックを選択できるように、シーケンスモードが有効になっていることを確認します。パフォーマンスモードがオフになっていることも確認してください。
2. 選択したいトラックに対応する、右端の列20にある[Select]パッドをタップします。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たびに選択のオン/オフが切り替わります。
3. 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、選択されていないパッドは暗い緑色になります。MIDI/シンセトラックのファンクションパッドは紫色です。また、そのトラックのステップは、ノートステップは青、空のステップは暗い青で点灯します。
4. パラメータへの編集は、いずれのトラックの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ます。
5. 個別のステップを選択すると、複数トラック選択モードが終了します。



トラック内での個別パラメータ選択。
絶対値が表示され、編集できます。



複数のトラックなど、異なるパラメータ値が複数存在する場合、「~」(チルダ記号)が表示されます。パラメータを調整すると、選択されているトラックの全ての値が、元の値から相対的に(例：+1、+2)変化します。

3 Projects & Tracks

3.5 Track Step Length.

NOTES

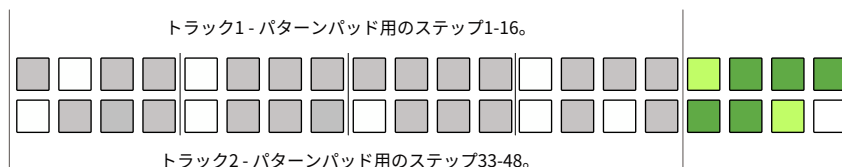
トラック長は1~64ステップの範囲で設定できます。各トラックは独立したステップ長を持つことができ、ポリリズムやポリメーター、興味深い組み合わせが可能です。8×16のパッドは各ステップ長ページを表し、全体の長さは各16ステップの4つのステップページにわたってアクセスされます。パターン全体の長さは、最も長いトラック長によって決まります。

■ 個別トラック長をすばやく延長する

1. シーケンスモードでは、8トラックそれぞれのトラック長を最大64ステップまで設定できます。パフォーマンスモードがオフになっていることを確認してください。
2. 右端の4列(17、18、19、20列)のいずれかで[Shift] + [Pad]を長押しして、ステップ長を増やします。各列はそれぞれ16ステップのステップ長ページを表します。列は、サンプルトラックでは緑、MIDI/シンセトラックでは紫です。
3. 明るく点灯している緑のパッドが、現在選択されているページです。選択されたページでは、左から右への16パッド列でのステップ編集が可能です。
4. 暗く点灯している緑のパッドは、再生されるアクティブなステップページです。これらは現在編集用には選択されていませんが、シーケンス通りに再生されます。
5. グリッド上のプレイヘッドカーソルは、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。

例：トラック1；64ステップ長がアクティブ。パターンパッド用にPage 1 - ステップ1-16が選択されています。トラック2；48ステップ長がアクティブ。パターンパッド用にPage 3 - ステップ33-48が選択されています

	Page	1	2	3	4
	Steps	1-16	17-32	33-48	49-64
Track 1					
Track 2					



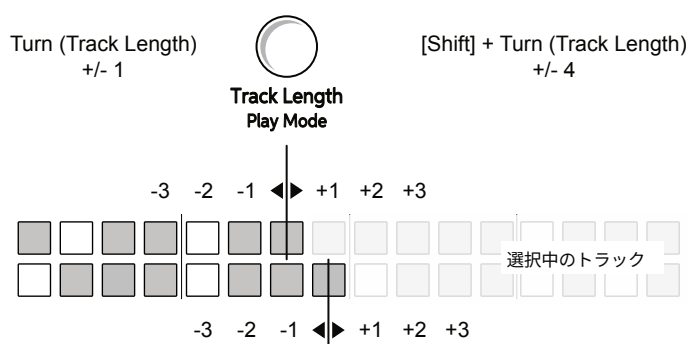
NOTES

Play+には、選択した任意のトラックに作用する専用のトラック長コントロールパラメータもあります。これにより、単一ステップ単位までの、より細かいトラック長の調整が可能です。

■ トラック長の微調整

1. 8トラックそれぞれのトラック長を、段階的に調整できます。
2. 選択したいトラックに対応する、右端の列20にある[Select]パッドをタップします。トラックは行で表されます。編集のために複数のトラックを選択できます。パッドをタップするたびに選択のオン/オフが切り替わります。
3. 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、選択されていないパッドは暗い緑色になります。また、そのトラックのステップは、ノートステップは青、空のステップは暗い青で点灯します。
4. トラック長を編集するには、(Track Length)ノブをタップし、パラメータが画面上部に表示・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場合は、(Track Length)を回します。絶対値が変化し、トラックのステップ長を1ステップ単位で設定します。[Shift] + (Track Length)を使うと、4ステップ単位で値を変更できます。
 - 複数のトラックを選択している場合は、(Track Length)を回します。相対値が変化し、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] + (Track Length)を使うと、+/-4ステップ単位で値を変更できます。
5. ステップページは、適用された設定に応じて変化します。アクティブなページを確認するには、シーケンスモードで(Shift)を長押しします。
6. プレイヘッドカーソルは、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。

トラック長の相対変化 - 例



3 Projects & Tracks

3.6 Copy / Paste Steps Page and Tracks.

NOTES

トラック長は、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。長さを延長すると空のステップのみに影響しますが、必要に応じてノートステップを別のページへコピーすることもできます。トラックとそのステップ・パラメータもコピーできます。パッドの色は、サンプル、MIDI、シンセのいずれのモードかによって異なります。例で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をコピーする

1. シーケンスモードで[Shift]を長押しすると、各トラックのアクティブなステップページと選択中のステップページが表示されます。
2. トラックステップページをコピーするには、コピーしたいステップページの[Shift] + [Pad]を長押しし続けます。パッドは、右側4つのパッドのいずれかで緑に点灯します。
3. コピー元ページの[Shift] + [Pad]を長押ししたまま、コピー先ページの[Pad]をタップします。このパッドも、右側4つのパッドのうち別の1つで緑に点灯します。
4. コピー元ページの全ステップが、コピー先へコピーされます。ページは同じトラック内の別ページへも、他のトラックの別ページへもコピーできます。

■ トラック全体をコピーする

1. 選択したいトラックの[Select]パッドを押します。トラックはグリッドパッドの行で表されます。複数のトラックを選択できます。明るい緑のパッドはオーディオ、明るい紫のパッドはMIDI/シンセモードの選択中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、[Copy]を押します。
3. 選択中のトラックを解除するには、解除したいトラックの[Select]パッドを押します。暗い緑/紫は非選択のトラックを示します。
4. コピー先のトラック行の[Select]パッドを押します。複数のトラックをコピーしていた場合、同じ順序でその下にペーストされます。
5. [Shift] + [Paste]を押します。ノートとパラメータを含む、コピー元のトラックがコピーされます。ペースト時、既存のノート・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使用できます。コピー元の[Pad]を約0.5秒間長押しし続けた後、コピー先の任意の[Pad]を押すことで実行されます。クリップボードへのコピー時とペースト時に、パッドが2回青く点滅します。

3.7 Mute & Solo Tracks.

パッドのファンクションセクションにある列17・18は、ミュートとソロの機能を表します。ミュートは、1つまたは複数のトラックを無音にできます。ソロはミュートと逆の動作をします。ソロは、選択したトラックのみが聞こえるようにします。これらは、インプロビゼーションの演奏や、アレンジをコントロールしながらライブセッションを構築する際に便利な機能です。どちらもシーケンスモード・パフォーマンスモードの両方で動作します。

ファンクションパッドは、サンプルトラックでは緑、MIDI/シンセトラックでは紫です。例ではサンプルトラックを示しています。

■ トラックのミュート/ミュート解除

1. 対応するトラックの右側ファンクションパッドにある、列17の[Mute]パッドをタップします。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。[Mute]をタップするたびにミュートのオン/オフが切り替わります。

- ミュートされていないトラックは音が出ます。ミュートパッドは暗い緑に点灯します。
- ミュートされたトラックは無音になります。ミュートパッドは明るい緑に点灯します。
- ミュートされたトラックは、書き出し時にも無音になります。
- MIDIモードのCC/PCメッセージはミュートできません

■ トラックのソロ/ソロ解除

1. 対応するトラックの右側ファンクションパッドにある、列18の[Solo]パッドをタップします。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。[Solo]をタップするたびにソロのオン/オフが切り替わります。

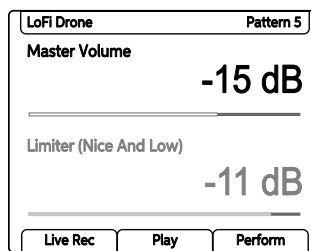
- ソロ設定されたトラックのみ音が出ます。ソロパッドは明るい緑に点灯します。それ以外の、ソロ設定されていないトラックはミュートされます。

3 Projects & Tracks

3.8 Master Volume.

NOTES

Master Volume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。Master Volumeは、トラックやプロジェクトに依存せず、Play+背面の「out」コネクタから出力される音声を制御します。ヘッドフォン使用時は、最初は音量が大きい場合があるため注意してください。



(Master Volume)を回して、グローバル出力音量を0.5dB単位で調整します。範囲は-inf dBから+12dBです。

■ Master Volumeを調整する

1. (Master Volume)をタップして、パラメータを選択し値を表示します。
2. (Master Volume)を回して、音量レベルを-inf dBから+12dBの間で調整します。調整は0.5dB単位で行われます。ヒントとして、Master Volumeが選択されフォーカスされている状態では、パラメータノブの代わりに(Screen)ノブを使うこともできます。スクリーンノブにはクリック感があり、より精密な操作感が得られます。
3. [Shift] + (Master Volume)を回して、音量レベルを6dB単位で調整します。

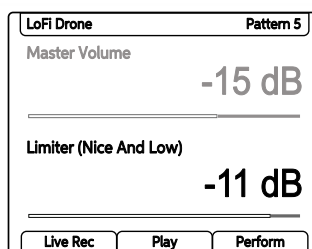
■ Master Volumeでオーディオのテールをカットオフする

1. このプロセスは、パターンの終わりでオーディオのテール(余韻)が続く場合に使用します。[Stop]を押して再生を停止します
2. (Master Volume)をタップして、パターンのサンプルのオーディオディケイテールを即座にカットオフします。

3.9 Introduction to the Master Limiter.

リミッターは、通常オーディオチェーンの終端付近に配置されるダイナミクスプロセッサーです。リミッターの目的は、クリッピングを避けるために音量レベルを抑制・制御し、オーディオレベルの整合性を保ちながら、体感的な音圧も管理することです。しきい値を超えた際にゲインを下げることで、実質的にオーディオ出力レベルを制限します。

Master FXメニュー([Shift] + [Master FX]で選択)から、一連のリミッタープリセットを利用できます。プリセットには、リミッターでサイドチェーンを使用するオプションも含まれます。サイドチェーンは、別のオーディオ信号を使ってリミッターをトリガーします。Play+で調整可能なパラメータはしきい値のみで、リミッターパラメータノブで制御します。



**Master Volume
Limiter**

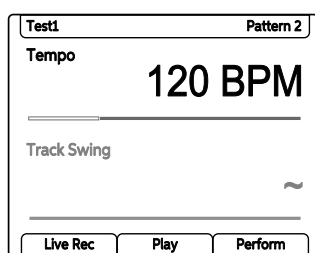
リミッターを選択した状態で(Limiter)を回すと、しきい値を1dB単位で調整できます。範囲は-92dBから0dBです。

3 Projects & Tracks

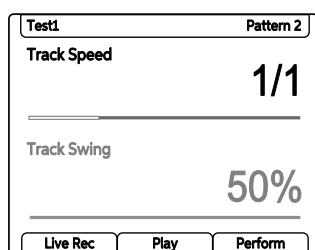
3.10 Tempo.

NOTES

プロジェクト全体のグローバルテンポは、10～400BPMの定義範囲内で設定できます。MIDIクロック入力 Play+ のグローバルテンポを制御することもあります。同様に、Play+ は他の MIDI 機器のマスタークロックにもなれます。テンポは、トラックごとにグローバルテンポに対する倍率・分割で設定することもできます。



(Tempo) 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。選択されていると、トラックテンポが調整されてしまいます。



1つまたは複数のトラックを選択して、グローバルテンポに対するトラック速度を調整します。(Tempo) を回して、トラックテンポを調整します。

トラックテンポの分割/倍率オプション

Pause	1/16	1/8	1/6	1/4	1/3	1/2	2/3
1/1	3/2	3/2	2/1	3/1	4/1	6/1	8/1

1/1 : 全トラックのデフォルト値で、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120BPM、トラック1のテンポ倍率2/1の場合。トラック1は他のトラックの2倍の速さ、つまり240BPMで再生されます。トラック1は、他のトラックの16ステップサイクルごとに、16ステップパターンを2回再生します。

グローバルテンポ120BPM、トラック1のテンポ分割1/2の場合。トラック1は他のトラックの半分速度、つまり60BPMで再生されます。トラック1は8ステップのパターンを再生し、他のトラックは16ステップを再生します。

グローバルテンポ120BPM、トラック1のトラックテンポが「Pause」の場合。ポーズされたトラックのプレイヘッドは、アクティブなステップで停止します。[Play]を最初に押した際は、これがステップ1になります。これにはいくつかの用途がありますが、一例として、トラックがポーズされている間、(Screen)を長押ししながら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。

NOTES

■ グローバルテンポを設定する

1. トラックが選択されていないことを確認します(列20の[Select]がすべて暗い緑色)
2. (Tempo)をタップして、現在のテンポを表示します。
3. (Tempo)を回します。テンポは10~400BPM(1分間の拍数)の範囲で調整できます。テンポパラメータが選択され表示されている状態では、(Screen)エンコーダーノブを回してもテンポを変更できます。
4. トラックのテンポ設定は、グローバルテンポを基準として使用します。

■ 個別トラック速度を設定する

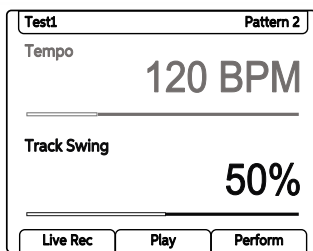
1. テンポ速度を割り当てたいトラック、または複数のトラックを選択します。目的のトラックを表すパッド行の[Select]を押します。選択されたトラックは明るい緑に点灯します。
2. (Tempo)をタップして、トラック速度を表示します。複数のトラックが選択されている場合、調整は選択中の各トラックの元の値に対して相対的に行われます。複数の値が存在する場合は「~」(チルダ記号)が表示されます。
3. パラメータコントロールは、グローバルテンポではなくトラック速度になります。(Tempo)を回して、トラックに倍率または分割値を割り当てます。テンポが選択され画面に表示されている状態では、(Screen)エンコーダーでも速度を変更できます。
4. トラック速度の設定は、グローバルテンポを基準として使用します。

3 Projects & Tracks

3.11 Swing.

NOTES

Swingは、オーディオまたはMIDIパターンにシャッフル感を生み出すため、一部のステップにわずかなグリッドからのズレを導入します。これにより、硬直したグリッド構造ではなく、より人間らしいグルーブ感が生まれます。Swingはトラックレベルでのみ追加できます。グローバルなSwing設定を追加するには、1つ以上のトラックを選択するか、全トラックを選択する必要があります。



ダブルタップで選択後、(Swing)を回してトラックのSwing%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。トラックが選択されていない場合、パラメータ値にはダッシュ「-」が表示されます。

■ トラックのSwingを設定する

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(列20の[Select]は、選択中のトラックで明るい緑に点灯します)。必要に応じて全トラックを選択し、グローバルなSwingを全トラックに設定します。

2. (Tempo)をタップして、現在のテンポとSwingを表示します。

3. (Swing)をダブルタップして、Swingパラメータをフォーカスします。左側のスクリーンボタンを押すことでも、テンポとSwingのパラメータ選択を切り替えられます。

4. (Swing)を回します。Swingパラメータが選択され表示されている状態では、(Screen)エンコーダーノブを回してもSwing値を変更できます。

- Swingは25%～75%の範囲で調整できます。

- デフォルトは50%、つまりSwingが適用されない状態です。

- 25%はステップを前方/早めに寄せます。

- 75%はステップを後方/遅めに寄せます。

- プレイヘッドカーソルは、視覚的な動きでSwingの適用状況を示します。

3.12 Play Mode.

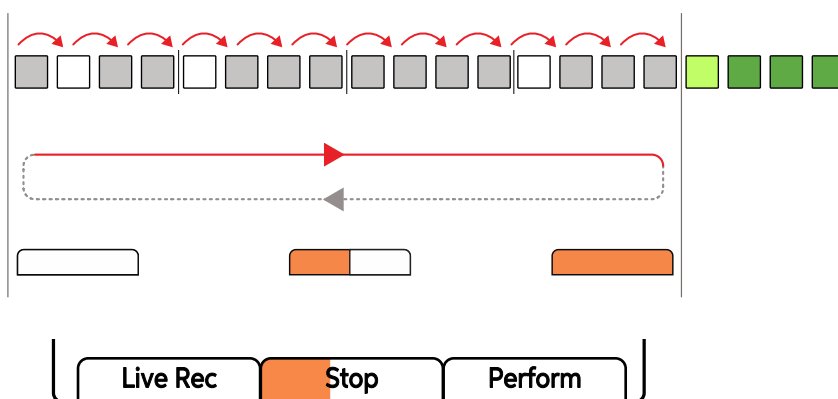
全トラックを含むパターンの通常再生では、ステップを左から右へ順方向に再生します。プレイモードを使うと、オーディオ・MIDIトラックの再生ステップ順序を変更できます。これにより、アレンジをリミックスしシャッフルすることができます。プレイモードは35種類あり、それぞれがパターン再生時のステップ順序を決定します。プレイモードには、クラシックな定義済みモードとカスタムモードがあります。

■ トラックのプレイモードを選択する

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(列20の[Select]は、選択中のサンプルトラックで明るい緑、MIDI/シンセトラックではバイオレットに点灯します)。
2. (Track Length)をタップして、トラック長とプレイモードのオプションを表示します。
3. (Play Mode)をダブルタップして、プレイモードオプションをフォーカスします。左側のスクリーンボタンを押すことでも、トラック長とプレイモードの選択を切り替えられます。
4. (Play Mode)を回します。プレイモードパラメータが選択され表示されている状態では、(Screen)エンコーダーノブを回してもオプションを変更できます。デフォルトの通常プレイモードは「Forward」です。

デフォルトモード：Forward

各トラックは、デフォルトで定義されたステップ長を順方向に再生します。その後、開始位置に戻って再生するか、チェーン再生時は次のパターンへ移ります。トラックはループ再生されます。



再生プログレスバーは、最も長いトラックパターンの長さに従います。トラック速度が「Pause」に設定されている場合、進捗は表示されません。

3 Projects & Tracks

プレイモード.

利用可能なプレイモードのクイックリファレンスです。説明はあくまで目安であり、ステップごとの厳密な動作を表すものではありません。実際の再生動作は、プレイモードによってトラック長に左右される場合があります。プレイモードは、ノートの有無に関わらずステップの動作と再生順序を決定します。

Play Mode	Description
Forward	デフォルトのプレイモードです。ステップ1から開始し、最後のステップまで再生します。全ステップを再生した後、ステップ1から再スタートし、ループ再生を続けます。
Reverse	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。全ステップを逆順(終わってから始まりへ)に再生した後、終わってから再スタートし、ループ再生を続けます。
First Steps	4〜8ステップの代わりに最初の4ステップを繰り返します。特にステップページを拡張している場合、パターン後半の再生順序がシャッフルされます。
Go Go	First Stepsに似ていますが、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た後、9番目のステップで逆転し、開始位置まで逆再生します。ステップ数を拡張したページでもシャッフルされる場合がありますが、最初の8ステップの範囲内に限られます。
Thumper	最大32ステップにわたって再生します。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重再生し16をスキップ、23を2重再生し24をスキップ、など)。
Doublestep	最大32ステップ再生。14・16をスキップし代わりに13、15、12を再生(13は2重再生)。25、26、27、29、32はシャッフルされます。
Euphoria	最大32ステップ再生。最初の16ステップは各小節先頭で再生し、ステップ17-32では小節ごとの1・2番目のステップをシャッフルします。
Tristram	パターンの長さに関わらず、最初の1-5ステップのみで前後にシャッフル再生します。実際に再生するのは最初の5ステップまでですが、シャッフルの挙動はパターン全体の長さに基づいて変化します。
Funkster	ステップ1、3、5のみを前後方向に再生します。この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ステップにわたって再生します。トラックの合計ステップ長に応じて、ステップ1、2、4、5、および14または30のみをシャッフル再生します。
Hatrick	最大16ステップにわたって再生します。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ステップにわたって再生します。ステップ1、2、5のみを前後方向にシャッフル再生します。
Reorganizer	最大16ステップにわたって再生します。ステップ1、2、3、4、5、8、12、13のみを前後方向にシャッフル再生します。
Mashup	最大16ステップにわたって再生します。ステップ1、2、5、7、9、10、11、12のみを前後方向にシャッフル再生します。
Mirror	最大16ステップにわたって再生します。各小節を逆順で再生します(例：ステップ4、3、2、1、続いてステップ8、7、6、5など)。これを16ステップ通して行います。
Clublab	最大16ステップにわたって再生します。最初の5ステップのみを前後方向にシャッフル再生します。
Clubdub	最大16ステップにわたって再生します。Clublabと似た再生ですが、パターン後半のステップにわずかな違いがあります。
Repeater	最大16ステップにわたって再生します。ステップ5とステップ1で繰り返し再生し、16ステップを通して1小節ごとに交互に切り替わります。

NOTES

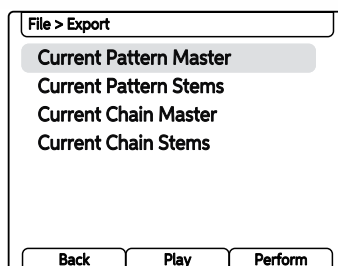
Play Mode	Description
The End	最大16ステップにわたって再生します。ステップ1、2、5のみを前後方向にシャッフル再生します。
Tripler	最大16ステップにわたって再生します。ステップ1、2に加えてステップ5を含め、前後方向にシャッフル再生します。
Breaker	最大16ステップにわたって再生します。ステップ1、2、5に加えてステップ4を含め、前後方向にシャッフル再生します。
Stomper	最大16ステップにわたって再生します。ステップ1、2、4、5、6、10、そして最後のステップ16を含めて前後方向にシャッフル再生します。
Tetris	最大16ステップにわたって再生します。ステップ5、2、1のサイクルのみを前後方向に再生します。
Recognizer	最大16ステップにわたって再生します。ステップ1と5のみを再生した後、ステップ2、5、1をシャッフル再生します。
Varibeat	最大16ステップにわたって再生します。ステップ1、2、3、5、9のみを周回して再生します。
Complicator：最大16ステップのうちステップ2、3、4、5、9のみ周回再生します。	
9th Grade	最大16ステップにわたって再生します。ステップ9と2のみを交互に再生します。
Irregulario	最大16ステップにわたって再生します。ステップ9から再生を開始し、ステップ1-5の範囲で前後方向にシャッフル再生します。
Stepper	最大16ステップにわたって再生します。ステップ7をスキップしながら、ステップ1-9の範囲で前後方向にシャッフル再生します。
Revizor	最大16ステップにわたって再生します。ステップ1から開始し、3ステップずつ逆方向に(15、14、13の後12、11、10、続いて8、7、6)交互に切り替わり、最後は4、3、2で終わります。
Baker	最大16ステップのうちステップ1-5の範囲を前後方向にシャッフル再生します。
Lab	最大16ステップにわたって再生します。ステップ1、2、5を前後方向にシャッフル再生し、サイクルにステップ7を追加します。
Dub	最大16ステップにわたって再生します。Labに似ています。ステップ1、2、5のみを前後方向にシャッフル再生します。
Pixelizer	最大16ステップにわたって再生します。ステップ1、2、3、4、5、7、8、9、そして最後のステップ13のみを前後方向にシャッフル再生します。

3 Projects & Tracks

3.13 Exporting Tracks.

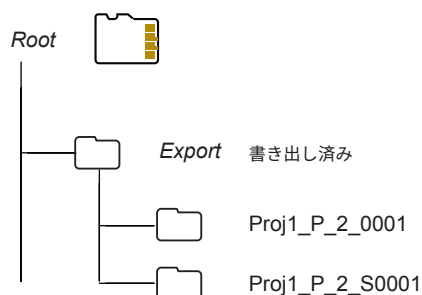
NOTES

Playには多数の書き出しオプションがあり、オーディオファイルをmicroSDカードへの出力としてバウンスできます。Exportオプションは、メインメニューの「File」機能内にあります。ミュートされたトラックは無音として書き出されます。



Menu	Option	Description
File > Export	Current Pattern Master	現在のパターンのステレオマスターファイルを1つ書き出します。書き出し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。
File > Export	Current Pattern Stems	現在のパターンから10ステム(8トラック+ディレイ・リバーブセンド)を書き出します。書き出しはミキサー段階、リミッター前に行われます。
File > Export	Current Chain Master	現在のパターンチェーンのステレオマスターファイルを1つ書き出します。書き出し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。
File > Export	Current Chain Stems	現在のパターンチェーンから10ステム(8トラック+ディレイ・リバーブセンド)を書き出します。書き出しはミキサー段階、リミッター前に行われます。

書き出されたファイルは、microSDカード上の「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がありますが、ファイルが書き出される際に作成されます。ファイルはトラック名やエフェクト名(例：Track1、Delay)、単一マスター出力ファイルの場合はmasterのように命名されます。書き出し先には、プロジェクト名にちなんだフォルダが作成されます。



フォルダは、プロジェクト名+パターン+番号で命名されます。Sはステム書き出しを意味します。

NOTES

■ トラックを書き出す

1. 多機能スクリーンエンコーダーである(Screen)を押します。メインメニューが表示されます。(Screen)を回すとメニュー内を移動できます。
2. (Screen)を回して、メニューの「File」をハイライトします。
3. (Screen)を押して、ハイライトされた「File」オプションを選択し、サブメニューを開きます。
4. (Screen)を回して、メニューの「Export」をハイライトします。
5. (Screen)を回して、必要な書き出し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単一マスターファイル、あるいはリバーブ・ディレイセンドを含む個別トラックステムのいずれかを書き出せます。
6. (Screen)を押して、選択した書き出しオプションを実行します。トラックはmicroSDカードへ書き出され、「Export」フォルダが存在しない場合は作成されます。書き出しごとに、プロジェクト名・パターンシーケンス番号・書き出しシーケンス番号で名付けられた、固有の書き出しフォルダが作成されます。ファイルはTrack1、Track2のように命名されます。

Parameter Summary

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。ノブに触れるとプライマリパラメータが選択され、ノブを回すとパラメータ値を調整できます。この選択・調整のプロセスにより、パターンに配置する準備が整ったパラメータの設定や、ステップに配置した後の編集が可能になります。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ことで、2つの選択を切り替えます。ダブルタップ機能の挙動はメインメニュー設定で変更できます。左側のスクリーンボタンとスクリーンノブでもパラメータの切り替えと値の変更が可能です。一部のパラメータはグローバル機能またはトラックベースの機能を制御しますが、大部分のパラメータはステップパラメータの値を設定します。MIDI / Synthモードでは、一部のパラメータノブがMIDIまたはSynth専用の機能を持つようになる点に注意してください。MIDIモードでは、コントロールノブはコンティニューアスコントロールとプログラムチェンジメッセージの調整に切り替わり、MIDIノートへのパラメータ適用も行います。

Synthモードで、かつシンセデバイスが選択されている場合、一部のコントロールノブは定義済みのシンセパラメータを調整するように切り替わります。シンセパッチには、これらのコントロールノブで直接制御できるよう構成された6個のマクロがあります。これらはハードウェア上ではMIDIやSynthパラメータとしてラベル表示されませんが、画面に表示されるパラメータラベルには反映されます。多様なパラメータ設定でパターンを作り込むことはサウンドデザインの中核であり、音楽的な面白さや展開を生み出すのに役立ちます。パラメータはトラック単位だけでなく、ステップ単位でも設定できます。1つのパラメータに複数の値が存在する場合、画面には絶対値の代わりに「~」記号が表示されることがあります。本セクションは全パラメータへの最初の導入であり、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、それぞれの概要を示すものです。

4 Parameter Summary

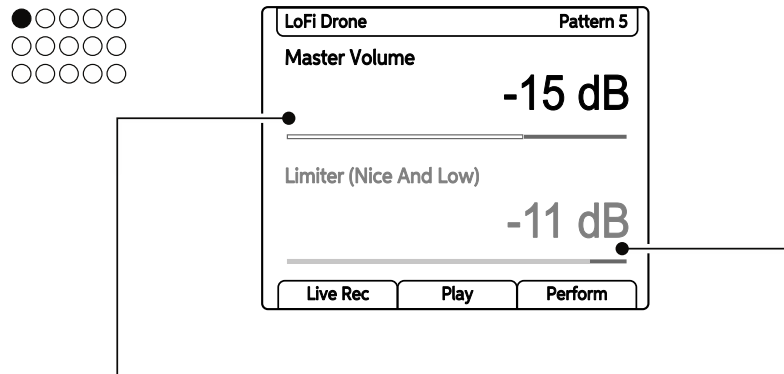
4.1 Parameter Overview.

NOTES

15個のロータリーノブでパラメータ値を設定します。各ノブは2つのパラメータを制御し、ノブの下にラベル表示されます。一部の機能はMIDI / Synthモードで変化し、下表ではMIDIまたはSynthパラメータであることを示すためにイタリック体で表記しています。

Parameter	Primary / Secondary	Description
Master Volume	Primary	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	Secondary	音量レベルを制御するダイナミックプロセッサです。
Tempo	Primary	グローバルテンポ、トラック速度も設定
Swing	Secondary	トラックに自然なシャッフル感を加えます。
Track Length	Primary	トラックのステップ数を最大64まで調整します
Play Mode	Secondary	トラックステップの再生順序を決定します
Note	Primary	サンプルのノートを半音単位でチューニング
Microtune	Secondary	ピッチをセント単位でチューニング
Volume	Primary	サンプルのボリュームレベルを調整 / Velocity
Panning	Secondary	サンプルのパンポジションをL-Rで調整 / Pitch Bend
Filter Cutoff	Primary	フィルターカットオフ周波数を調整 / CC or Macro
Resonance	Secondary	フィルターレゾナンス量を調整 / CC or Macro
Sample	Primary	フォルダからサンプルを選択 / Port Chan or Synth
Folder	Secondary	サンプルを選択するフォルダ / PC or Patch
Sample Start	Primary	サンプル再生の開始位置(長さに対する割合) / Chord
Sample End	Secondary	サンプル再生の終了位置(長さに対する割合)
Sample Attack	Primary	エンベロープアタック(フェードイン%) / CC or Macro
Sample Decay	Secondary	エンベロープディケイ(サンプルのフェードアウト%) / CC or Macro
Reverb Send	Primary	リバーブエフェクトへ送るオーディオ量 / CC
Delay Send	Secondary	ディレイエフェクトへ送るオーディオ量 / CC
Overdrive	Primary	サンプルに適用するオーバードライブ量 / CC or Macro
Bit Depth	Secondary	ビット深度設定 / CC or Macro
Repeat Type	Primary	ステップのリピート回数を設定します
Repeat Grid	Secondary	ステップに設定したリピートの密度を設定します
Chance	Primary	アクションが発生する確率を決定します
Action	Secondary	ステップトリガー後のアクションを設定します
Randomize	Primary	適用されるランダム化の強さです。
Randomize Type	Secondary	ランダム化の対象を決定します
Move	Primary	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	Secondary	グリッド上でステップを微小単位で移動します

4.2 Master Volume / Limiter.



Primary Parameter

Master Volume

Description

マスター出力のボリュームレベルを制御するグローバル機能です。マスター出力は背面のステレオ「out」3.5mmソケットに接続されています。

Range / Options

範囲は-inf dBから12 dBです。(Master Volume)を回すと0.5dB単位、[Shift] + Turn (Master Volume)では6dB単位で変化します

Other Information

シーケンサーを停止した後にノブに触れると、再生中の減衰オーディオを打ち切ります。

MIDI Mode

Master VolumeオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードで同一です。

Secondary Parameter

Limiter

Description

トランジェントレベルを制御し、クリッピングを回避して体感音量を高めるためのダイナミックプロセッサです。グローバル機能として動作します。

Range / Options

パラメータは-92dBから0dBの範囲でスレッシュホールドを制御します。リミッタープリセットはSquishy、Boom、Release Me、Slo Attack、Heavy、Nice And Low、Broken Bones、Squish That Cat、Sidechain Track 1-8です。

Other Information

スレッシュホールドを超えた信号のボリュームレベルを低減する、クラシックなリミッターモデルです。スレッシュホールド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セクションで利用できます。

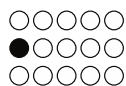
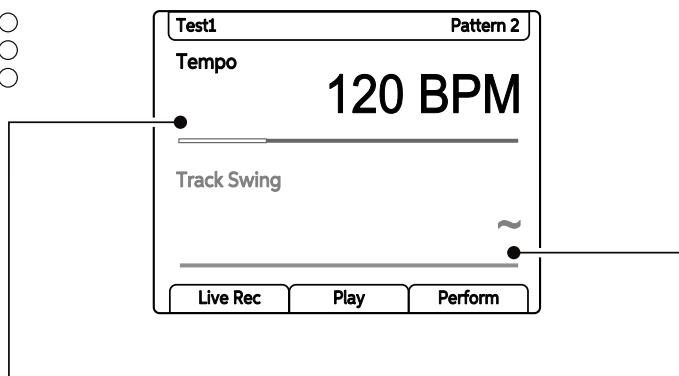
MIDI Mode

LimiterオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードで同一です。

4 Parameter Summary

4.3 Tempo / Track Swing.

NOTES



Primary Parameter

Tempo

Description

テンポの多機能パラメータです。デフォルトではプロジェクトのグローバルテンポとして機能します。トラックを選択している場合はトラック速度の制御に、また手動でノートステップをトリガーする用途にも使用できます。

Range / Options

グローバルテンポの範囲は10~400 BPM(1分間の拍数)です。トラック速度のオプション: Pause、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基準とします。

Other Information

そのように設定されている場合、テンポは外部MIDIリードデバイスによって制御することもできます。一時停止中のトラックは、(Tempo)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 Mode

TempoオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様ですが、外部クロックがプライマリリードの場合、テンポは外部制御されたテンポを示すことがあります。

Secondary Parameter

Track Swing

Description

Swingは各トラックにシャッフル効果を加え、より自然な感覚を与えます。

Range / Options

デフォルト設定は50%で、Swingは適用されません。範囲は25%~75%です。50%未満ではノートが早めに、50%を超えると遅めに再生されます。

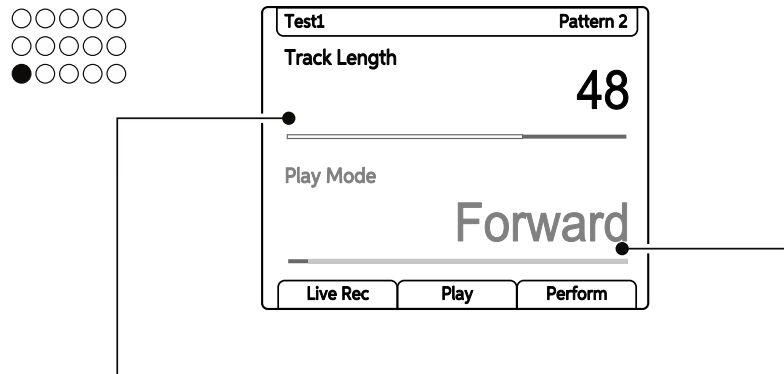
Other Information

オーディオトラックとMIDIトラックの両方に適用されます。適用されたSwingはプレイヘッドの動きで確認できます。全トラックを選択すると、グローバルなSwing値を適用できます。

MIDI Mode

SwingオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様です。

4.4 Track Length / Play Mode.



Primary Parameter

Track Length

Description

トラックのステップ数を最大64ステップまで設定します。ステップは16ステップ単位のページで表示され、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。

Range / Options

トラックあたりのステップ範囲は1~64です。各ページには16ステップが表示されます。[Shift]を長押しすると利用可能なページを確認できます。

Other Information

長さはトラックごと、または全トラック一括で設定でき、シンコペーションやポリリズムを作成できます

MIDI Mode

Track LengthオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様です。

Secondary Parameter

Play Mode

Description

トラックステップの再生順序を決定する、クラシックまたはカスタムのプレイモードから1つを選択します。

Range / Options

オーディオトラック・MIDIトラックともに、最大35種類のプレイモードから選択できます。

Other Information

プレイモードはトラックごと、または全トラック一括で設定でき、興味深く個性的なリズムの作成に役立ちます。

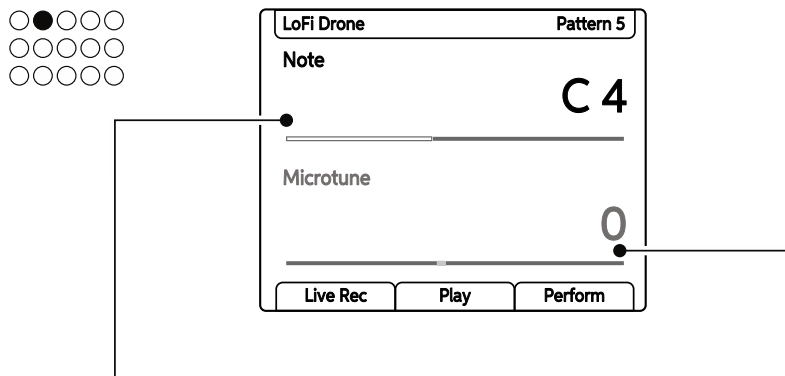
MIDI Mode

Play ModeオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様です。

4 Parameter Summary

4.5 Note / Microtune.

NOTES



Primary Parameter

Note

Description

サンプルのピッチノートを設定します。

Range / Options

ノート範囲内の調整は半音単位で行われ、(Note)を回すと1回の操作で1ノート変化します。オクターブ単位で変更するには、[Shift] + Turn (Note)を使用します。

Other Information

Play+はサンプルのデフォルトノートを「C4」と想定しているため、調整はこの想定デフォルト値を基準に行われます。

MIDI Mode

MIDIモードでは、NoteパラメータはMIDIノートを指します。

Secondary Parameter

Microtune

Description

ピッチをセント単位で調整します。

Range / Options

範囲は-100〜0〜+100セントです。

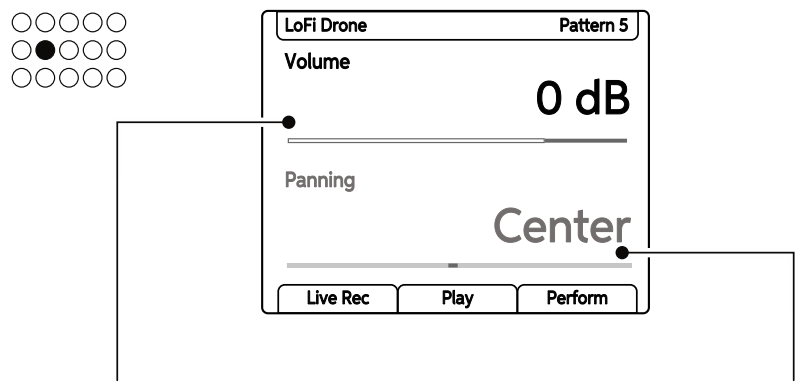
Other Information

Play+はサンプルのデフォルトノートを「C4」と想定しているため、調整はこの想定デフォルト値を基準に行われます。

MIDI Mode

MIDIモードでは、MicrotuneノブはPitchbendに切り替わり、-100〜+100の範囲で出力MIDIメッセージを制御します。

4.6 Volume / Panning.



Primary Parameter

Volume

Description

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

Range / Options

範囲は-inf dBから12 dBです。(Volume)を回すと1dB単位、[Shift] + Turn (Volume)では6dB単位で変化します

Other Information

MIDI Mode

MIDIモードでは、このノブの機能が変更されます。VolumeはMIDIノートベロシティ(範囲0〜127、デフォルト100)に切り替わります。

Secondary Parameter

Panning

Description

ステレオフィールド内でのパン(定位)の広がり調整します。

Range / Options

範囲は100L - Center - 100Rです。(Pan)を回すと1単位、[Shift] + Turn (Pan)では10単位で変化します。

Other Information

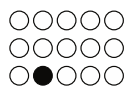
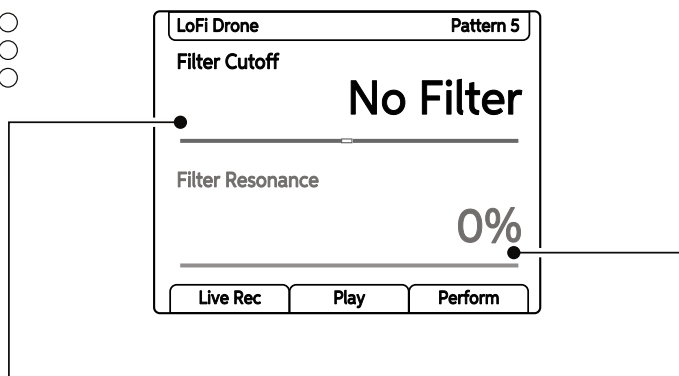
MIDI Mode

MIDIモードでは、このノブの機能が変更されます。Panningはステップ長に対するMIDIノート長に切り替わります。

4 Parameter Summary

4.7 Filter Cutoff / Resonance.

NOTES



Primary Parameter

Filter Cutoff

Description

DJスタイルのローパス・ハイパスフィルターです。ローパスフィルターはカットオフより高い周波数を減衰させ、ハイパスフィルターはカットオフより低い周波数を減衰させます。

Range / Options

反時計回りに100-0の範囲でローパスフィルタリング、時計回りに0-100の範囲でハイパスフィルタリングが適用されます。中央位置ではサウンドに「No Filter」が適用されます。

Other Information

フィルターはステップごと、またはワークステップを使用して設定できます。すべてに適用するには全トラックを選択してください。

MIDI Mode

MIDIモードでは、Filter Cutoff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アサインにはデフォルト設定がありますが、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。

Synth Mode

Synthモードでは、Filter Cutoffパラメータノブはシンセパッチのマクロ制御に切り替わります。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。

Secondary Parameter

Filter Resonance

Description

フィルターレゾナンスを調整します。

Range / Options

範囲は0~100%です。(Resonance)を回すと1単位、[Shift] + Turn (Resonance)では10単位で変化します。

Other Information

フィルターレゾナンスはカットオフ地点の周波数を強調し、サウンドによりエッジと質感を加えます。

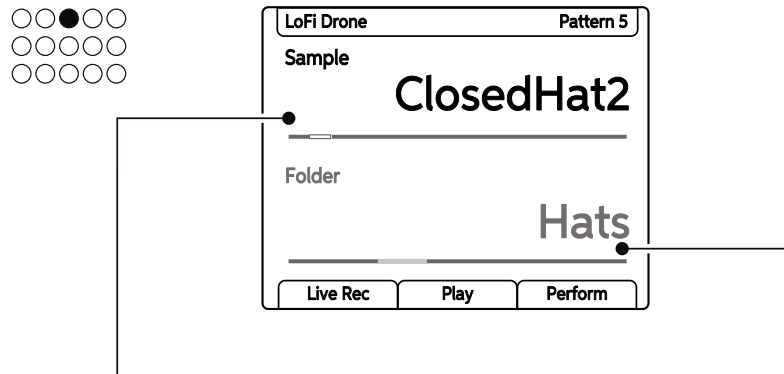
MIDI Mode

MIDIモードでは、Resonance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アサインにはデフォルト設定がありますが、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#71です。

Synth Mode

Synthモードでは、Resonanceパラメータノブはシンセパッチのマクロ制御に切り替わります。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。

4.8 Sample / Folder.



Primary Parameter

Sample

Description

ステップの音源として選択・使用されるサンプルです。通常はワークステップで設定した後、グリッドに配置します。

Range / Options

選択したサンプルプールフォルダ内の全サンプルが利用可能になります

Other Information

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。サンプルはサンプルプールにコピーする必要があります。

MIDI Mode

MIDIモードでは、SampleノブでMIDIチャンネルを選択します。チャンネルは特定のJackまたはUSBポートにも割り当てられます。

Synth Mode

Synthモードでは、SampleパラメータノブはSynth(3種類)のいずれかを選択する機能に切り替わります。シンセを選択すると、一部のノブでマクロパラメータが使用可能になります。

Secondary Parameter

Folder

Description

サンプルを選択する対象のサンプルプールフォルダです。

Range / Options

空でない限り、サンプルプール内のすべてのフォルダが選択可能です。フォルダが空の場合、選択肢として表示されません。

Other Information

サンプルとフォルダは、選択可能にするためにサンプルプールへ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にとって重要です。サンプルパック形式が推奨されます。

MIDI Mode

MIDIモードでは、ResonanceパラメータノブはPC(プログラムチェンジ)メッセージの制御に切り替わります。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。

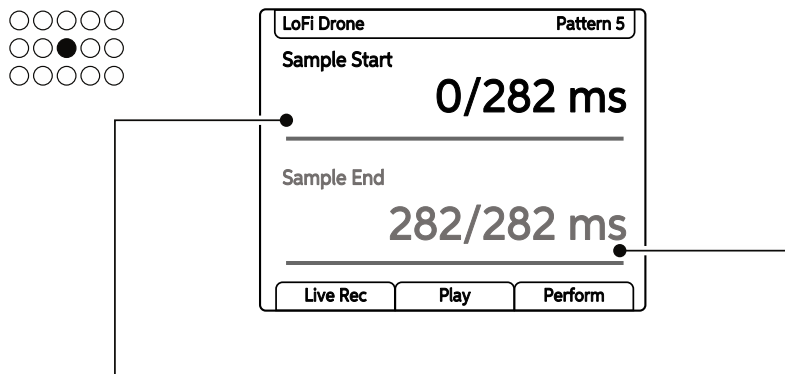
Synth Mode

Synthモードでは、Resonanceパラメータノブはシンセパッチの選択に切り替わります。シンセのマクロパラメータはパッチによって決まります。

4 Parameter Summary

4.9 Sample Start / Sample End.

NOTES



Primary Parameter

Sample Start

Description

サンプル全体の長さに対する、サンプル開始位置(ミリ秒)です。

Range / Options

サンプルの長さによって異なります。画面表示の最初の値は開始位置(ミリ秒)です。デフォルトは0です。

Other Information

サンプルの開始・終了位置は、シーケンサーグリッドのパッド上でサンプルスライスをチョップする際に役立ちます。

MIDI Mode

MIDIモードでは、Sample StartノブはChordに切り替わります。これにより、あらかじめ用意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。

Synth Mode

Synthモードでは、Sample StartパラメータノブはChordに切り替わります。これにより、あらかじめ用意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。

Secondary Parameter

Sample End

Description

サンプル全体の長さに対する、サンプル終了位置(ミリ秒)です。

Range / Options

サンプルの長さによって異なります。画面表示の最初の値は開始位置(ミリ秒)です。デフォルトではサンプルの長さと一致します。

Other Information

終了位置を開始位置より前に設定すると、サンプルを逆再生できます。

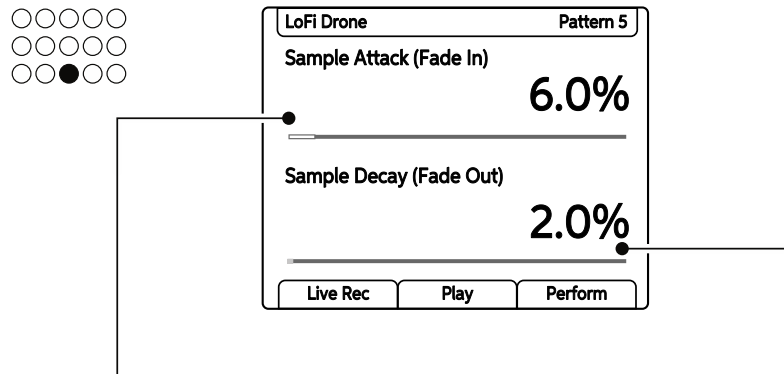
MIDI Mode

将来の使用のために予約されています。

Synth Mode

将来の使用のために予約されています。

4.10 Sample Attack / Sample Decay.



Primary Parameter

Sample Attack

Description

サンプル開始位置のアタックタイムです。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を有効にします。

Range / Options

範囲は0~100%です。(Sample Attack)を回すと0.1%単位、[Shift] + Turn (Sample Attack)では1%単位で変化します。

Other Information

エンベロープのこの部分はサンプル開始位置、すなわちアタックフェーズに適用されます。サンプルの長さに応じて、値は%で設定されます。

MIDI Mode

MIDIモードでは、Sample Attack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アサインにはデフォルト設定がありますが、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#22です。

Synth Mode

Synthモードでは、Sample Attackパラメータノブはシンセパッチのマクロ制御に切り替わります。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。

Secondary Parameter

Sample Decay

Description

サンプル終了位置のディケイタイムです。サンプルが終了する際にオーディオのフェードアウトを有効にします。

Range / Options

範囲は0~100%です。(Sample Decay)を回すと0.1%単位、[Shift] + Turn (Sample Decay)では1%単位で変化します。

Other Information

エンベロープのこの部分はサンプル終了位置、すなわちディケイフェーズに適用されます。サンプルの長さに応じて、値は%で設定されます。

MIDI Mode

MIDIモードでは、Sample Decay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アサインにはデフォルト設定がありますが、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。

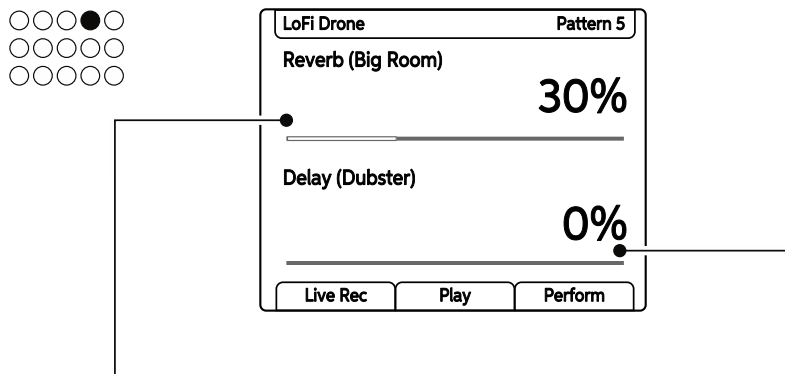
Synth Mode

Synthモードでは、Sample Decayパラメータノブはシンセパッチのマクロ制御に切り替わります。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 Parameter Summary

4.11 Reverb Send / Delay Send.

NOTES



Primary Parameter

Reverb Send

Description

リバーブエフェクトへ送るオーディオ量です。リバーブエフェクト自体はMaster FXにあります。

Range / Options

エフェクトへ送るオーディオ量は0～100%の範囲で制御します。(Reverb Send)を回すと1%単位、10%単位で調整するには[Shift] + Turn (Reverb Send)を使用します。

Other Information

リバーブにさまざまな特性や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Master FXセクションで選択でき、選択したオプションがパラメータとともに表示されます。

MIDI Mode

MIDIモードでは、Reverb Send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アサインにはデフォルト設定がありますが、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。

Secondary Parameter

Delay Send

Description

ディレイエフェクトへ送るオーディオ量です。ディレイエフェクト自体はMaster FXにあります。

Range / Options

エフェクトへ送るオーディオ量は0～100%の範囲で制御します。(Delay Send)を回すと1%単位、10%単位で調整するには[Shift] + Turn (Delay Send)を使用します。

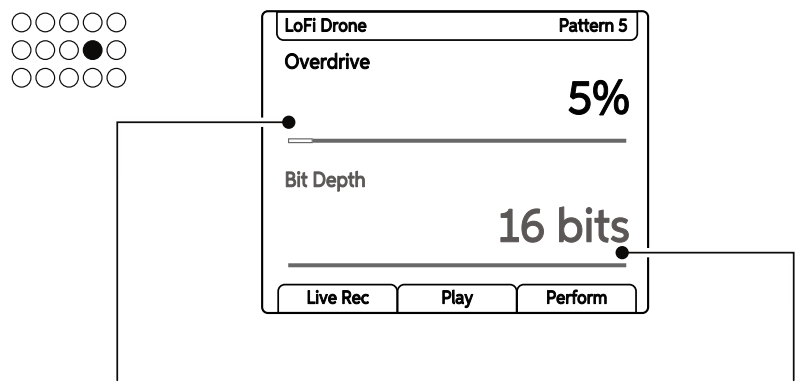
Other Information

ディレイにさまざまな特性や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Master FXセクションで選択でき、選択したオプションがパラメータとともに表示されます。

MIDI Mode

MIDIモードでは、Delay Send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アサインにはデフォルト設定がありますが、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。

4.12 Overdrive / Bit Depth.



Primary Parameter

Overdrive

Description

サウンドに適用するオーバードライブエフェクトの量を設定します。

Range / Options

エフェクトが適用するオーディオ量は0～100%の範囲で制御します。(Overdrive)を回すと1%単位、10%単位で調整するには[Shift] + Turn (Overdrive)を使用します。

Other Information

サウンドに聴こえるグリット感と増幅量を設定します。

MIDI Mode

MIDIモードでは、Overdrive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アサインにはデフォルト設定がありますが、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#12です。

Synth Mode

Synthモードでは、Overdriveパラメータノブはシンセパッチのマクロ制御に切り替わります。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。

Secondary Parameter

Bit Depth

Description

再生ビット解像度を低減します

Range / Options

範囲は4ビットから16ビットです。

Other Information

デフォルトは16ビットで、通常のサンプル状態です。

MIDI Mode

MIDIモードでは、Bit Depth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アサインにはデフォルト設定がありますが、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。

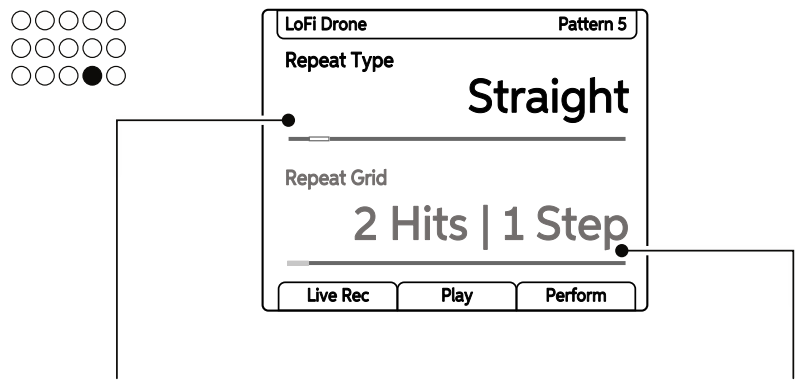
Synth Mode

Synthモードでは、Bit Depthパラメータノブはシンセパッチのマクロ制御に切り替わります。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 Parameter Summary

4.13 Repeat Type / Repeat Grid.

NOTES



Primary Parameter

Repeat Type

Description

ステップはリピートするように設定できます。ラチェット(連打)のタイプは、あらかじめ用意された複数のリピートアルゴリズムスタイルから選択できます。

Range / Options

Off, Straight, Fade, Raise, Pong, Arp Down, Arp Up, Tank, Alien, Echo, Your Crush, Glitter, Effectron, To And From, Round Trip, Octaves, Game Over, Down And Up.

Other Information

一部のオプションはチューニングに基づいています。例えばarpはノートを変化させながらリピートします。

MIDI Mode

Repeat TypeオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様ですが、文脈により多少の違いがある場合があります。

Secondary Parameter

Repeat Grid

Description

ステップのリピート密度を設定します。範囲内のステップ数に対するノートトリガーを設定します。

Range / Options

2 Hits|1 Step, 3 Hits|1 Step, 3 Hits|1 Step, 4 Hits|1 Step, 8 Hits|1 Step, 3 Hits|4 Steps, 4 Hits|4 Steps, 6 Hits|4 Steps, 8 Hits|4 Steps, 16 Hits|4 Steps, 2 Hits|8 Steps, 3 Hits|8 Steps, 4 Hits|8 Steps, 6 Hits|8 Steps, 8 Hits|8 Steps, 16 Hits|8 Steps, 32 Hits|8 Steps

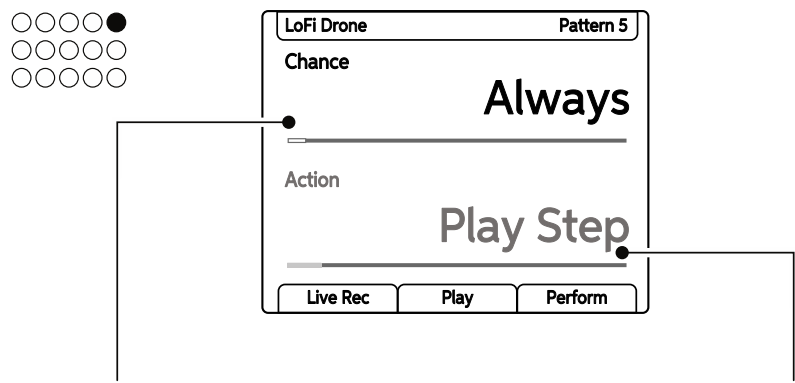
Other Information

オーディオトラックとMIDIトラックの両方に適用されます。スケールフィルタリングがオンの場合、リピートされるノートは現在選択中のスケールでフィルタリングされます。

MIDI Mode

Repeat GridオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様ですが、文脈により多少の違いがある場合があります。

4.14 Chance / Action.



Primary Parameter

Chance

Description

選択したアクションが発生するかどうか、またそのタイミングを、実行確率の設定によって決定します。実行する動作はActionとして選択します。

Range / Options

Always - 全ステップで実行。90-10%
Chance - 設定した確率(%)でイベントが実行されます。Group with last、Play X / Skip Y、Skip X / Play Y。

Other Information

オーディオステップ・MIDIステップの両方で動作します。既存のステップに対して非破壊的に動作します。

MIDI Mode

ChanceオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様ですが、文脈により多少の違いがある場合があります。

Synth Mode

ChanceオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様ですが、文脈により多少の違いがある場合があります。

Secondary Parameter

Action

Description

ステップがトリガーされた後に実行されるアクションです。

Range / Options

Play Step - デフォルト状態で、ステップを通常どおり再生します。Rnd X - 「X」はランダム化対象のパラメータです。Humanize - micromoveをランダム化します。

Other Information

MIDI Mode

ActionオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様ですが、文脈により多少の違いがある場合があります。

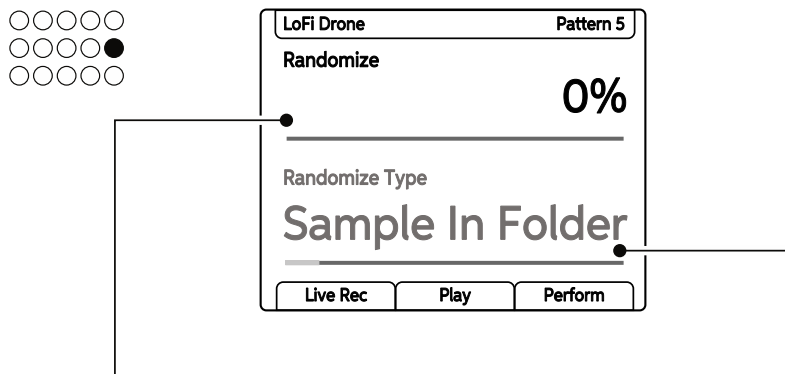
Synth Mode

「Rnd Cutoff CC」という追加オプションが利用できます。これにより、「filter cutoff」に割り当てられたマクロにChanceを適用できます

4 Parameter Summary

4.15 Randomize / Randomize Type.

NOTES



Primary Parameter

Randomize

Description

ランダム化の強さです。選択したノートに対する、(Random Typeで設定した)パラメータのランダム化範囲です。

Range / Options

強さは0~100%の範囲です

Other Information

パターンに動きとバリエーションを加えます。

MIDI Mode

RandomizeオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様ですが、文脈により多少の違いがある場合があります。

Synth Mode

RandomizeオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様ですが、文脈により多少の違いがある場合があります。

Secondary Parameter

Randomize Type

Description

ランダム化の対象となるステップパラメータを設定します。

Range / Options

Sample in Folder, Sample in Pool, Sample Length, Texture, 1 Octave, 2 Octaves, Volume, Space, Nuke, Duke Nuke.

Other Information

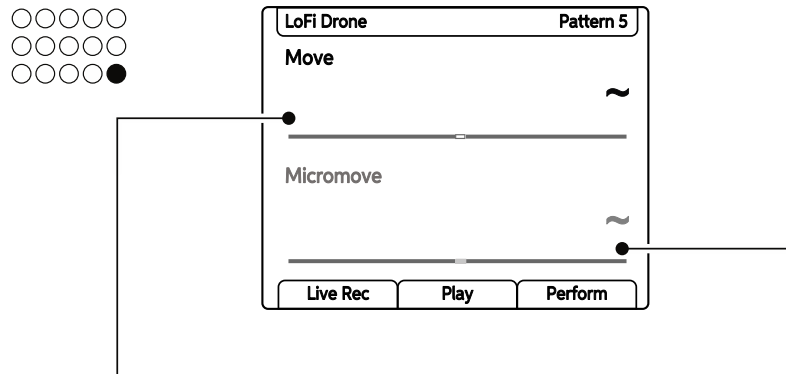
MIDI Mode

Randomize TypeオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様ですが、文脈により多少の違いがある場合があります。

Synth Mode

「Filter CC/Macro」という追加オプションが利用できます。これにより、「filter cutoff」に割り当てられたマクロにランダム化を適用できます

4.16 Move / Micromove.



Primary Parameter

Move

Description

シーケンサーグリッド上で、選択したステップを左右に移動します。

Range / Options

(Move)を回すと、ステップが1ステップ単位で早め/左、または遅め/右に移動します。

Other Information

選択したステップの切り取り・貼り付けが可能です。この操作は既存のステップを上書きします。

MIDI Mode

MoveオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様ですが、文脈により多少の違いがある場合があります。

Secondary Parameter

Micromove

Description

シーケンサーグリッド上で、選択したステップをより細かい単位で左右に移動します。

Range / Options

ステップを、いずれかの方向に半ステップ未満の細かい単位で、早め/左、または遅め/右に移動します。範囲は-11～+11です。

Other Information

最初の数値はマイクロムーブ量、2番目の数値は1ステップの長さを示します。オーディオステップ・MIDIステップの両方で使用されます。

MIDI Mode

MicromoveオプションはMIDI / Synthモードでも引き続き使用できます。このパラメータノブは全モードでほぼ同様ですが、文脈により多少の違いがある場合があります。

Samples & Synths

Play+のオーディオサウンドエンジンの中核であり、この楽器の核となるのがサンプルとシンセサイザーモデルです。Play+は8ボイスで8つのオーディオトラックに対応していますが、サンプルまたはシンセはパターン内のどのステップにも配置できるため、1トラックにつき1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、サンプル編集機能を備えています。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ビットのモノラル/ステレオでインポートでき、自動的に変換されます。Play+の基本方針は、楽曲制作とライブセットの演奏をすばやく開始・完成させることです。サンプルはmicroSDカードに保存されるため、プロジェクトを扱う際にはカードを挿入しておく必要があります。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これを準備しておく必要があります。迅速な

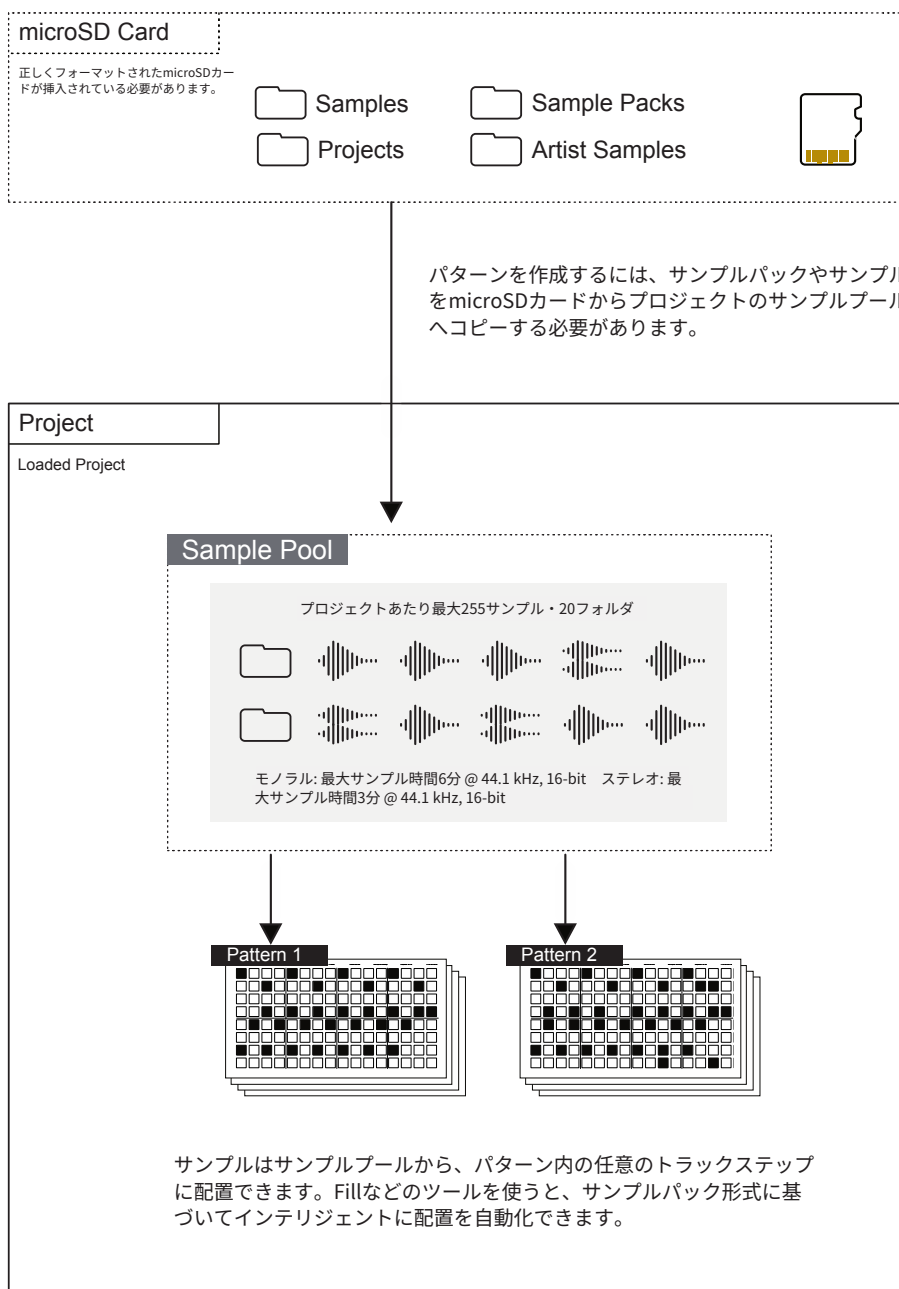
音楽制作に重点を置きつつ、Play+はサンプル管理についても独自のアプローチを採用しています。個別のユーザーサンプルを使用することも可能ですが、Play+専用のサンプルパックを使うことで、サンプルをインテリジェントに解析・認識できるようになります。サンプルをサンプルパック形式へ配置・構成しておく必要があります。Play+はサンプル管理のためのツール一式を提供し、サンプルをパターンシーケンスに選択・配置する、迅速でシンプルなワークフローを促進します。Play+にはすぐに使い始められるよう、多数のサンプルパックが同梱されています。Play+にはまた、3基の設定可能なシンセサイザーが搭載されています。各シンセに適用できる複数のシンセモデルが用意されており、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種類のアナログエミュレーションと1種類の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追加される予定です。各シンセには、定義済みの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のセットがあります。シンセごとにプリセットも用意されています。

5 Samples & Synths

5.1 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。パターンを作成するには、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)を読み込んでおく必要があります。サンプルはモノラルまたはステレオのいずれかで、再生中に読み込むこともできます。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へコピーします。サンプルパックはPlay+の機能と連携・統合するよう専用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活用します。



NOTES

■ サンプルパックでサンプルプールを準備する

1. 作業対象のプロジェクトが開いてアクティブになっていることを確認します。
2. (Screen)ノブを押してオプションメニューを開きます。
3. (Screen)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階層が表示されることがあります。必要に応じて[Back]画面ボタンを押すと、メニュー階層を1つ上に戻れます。
4. 「Samples」オプションをハイライトし、(Screen)を押して選択します。
5. 「Load Sample Pack」オプションをハイライトし、(Screen)を押して選択します。
6. サンプルパックのオプション一覧が表示されます。サンプルパックはローダーによって認識され、1つの完全なフォルダとして表示・読み込みされます。サンプルプールのメモリ状況も表示されます。(Screen)を回して移動します。

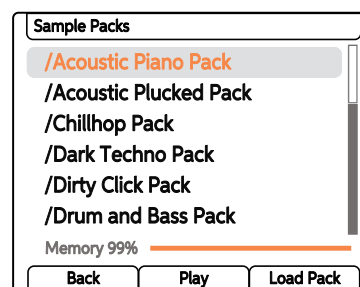
7. 「/」が先頭に付いた表示で、目的のサンプルパックフォルダをハイライトしたら、[Load Pack]画面ボタンを押します。

- サンプルパックは、そのフォルダ構造とサンプルごとサンプルプールに読み込まれます。1パックあたり最大20フォルダで、サンプルパックのサブレベルフォルダは1階層のみである必要があります。

- フォルダがすでに存在する場合は、その旨のメッセージが表示され、コマンドはキャンセルされます。これは複数のサンプルパックを読み込もうとした際によく発生します。

- 利用可能なサンプルプールメモリはブラウザ画面に表示されます。サンプルプールのメモリ上限に達すると、コマンドはキャンセルされます。メモリ上限に達するまでの分だけパックが部分的に読み込まれている場合があります。サンプルプールに配置できるサンプルは最大255個です。

- オーディオサンプルファイルをハイライトした状態で(Screen)を押すと、サンプルの音を試聴できます。



5 Samples & Synths

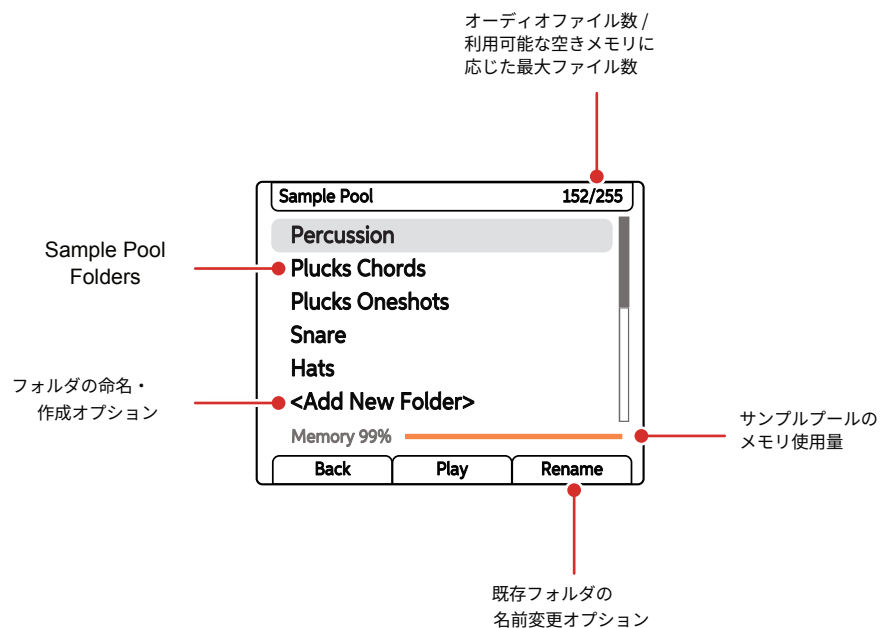
■ ユーザーサンプルでサンプルプールを準備する

1. 作業対象のプロジェクトが開いてアクティブになっており、ユーザーサンプルが取り付けられたmicroSDカードに読み込まれていることを確認します。「Samples」フォルダがユーザーサンプルフォルダのデフォルトの保存場所です。
2. (Screen)ノブを押してオプションメニューを開きます。
3. (Screen)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階層が表示されることがあります。必要に応じて[Back]画面ボタンを押すと、メニュー階層を1つ上に戻れます。
4. 「Samples」オプションをハイライトし、(Screen)を押して選択します。
5. 「Load Files or Folders」オプションをハイライトし、(Screen)を押して選択します。
6. デフォルトの開始位置はmicroSDカード上の「SD/Samples」フォルダです。あらかじめ手動で内容を用意していない限り、空の場合があります。(Screen)を回して移動し、必要に応じて[Back]を押します。
7. Polyend提供のmicroSDカードには、アーティストサンプルも用意されています。microSDカードの「Samples」フォルダから1階層戻ることによってアクセスでき、「/..」をハイライトして(Screen)を押します。その後Artist Samplesを閲覧・選択できます。
8. (Screen)を回して、サンプルプールに読み込むフォルダまたはサンプルファイルをハイライトします。[Shift] + Turn (Screen)を長押しすると、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した状態で(Screen)または左側の画面ボタンのいずれかを押すと、サンプルの音を試聴できます。
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形式のフォルダを選択・読み込みします。
10. WAVオーディオサンプルのみを読み込む場合、サンプルプールの読み込み先フォルダを選択する必要があります。
11. フォルダとサンプルがサンプルプールに読み込まれます。
 - フォルダ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はブラウザ画面に表示されます。サンプルプールのメモリ上限に達すると、コマンドはキャンセルされます。ファイルやフォルダが部分的に読み込まれている場合があります。
 - ユーザーサンプルの構造は、サンプルパックと同じ形式になっていない場合があります。これらはPlay+上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ことがあります。

NOTES

■ サンプルプールを表示する

1. 作業対象のプロジェクトが開いてアクティブになっていることを確認します。
2. (Screen)ノブを押してオプションメニューを開きます。
3. (Screen)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階層が表示されることがあります。必要に応じて[Back]画面ボタンを押すと、メニュー階層を1つ上に戻れます。
4. 「Samples」オプションをハイライトし、(Screen)を押して選択します。
5. 「View Sample Pool」オプションをハイライトし、(Screen)を押して選択します。
6. Play+の命名規則に沿った名前で、サンプルパックフォルダの一覧が表示されます。(Screen)と[Back]でフォルダ構造内を移動します。
7. ブラウザ内でWAVファイルを試聴できます。オーディオサンプルファイルをハイライトした状態で(Screen)または左側の画面ボタンのいずれかを押すと、サンプルの音が再生されます。
8. メモリ使用量とともに、サンプルプールに読み込まれているファイル数也表示されます。
9. サンプルプール内に新しいフォルダを手動で作成したり、フォルダ名を変更したりすることも可能です。



5 Samples & Synths

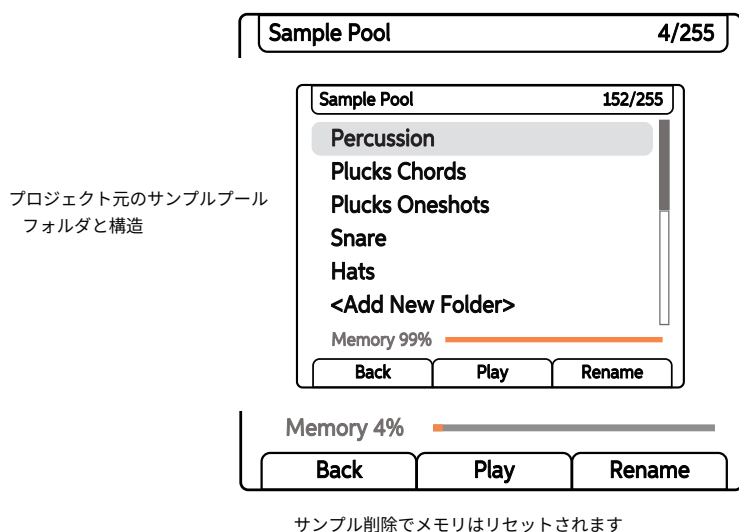
NOTES

新規プロジェクト作成後、サンプルはmicroSDカードから本体のサンプルプールメモリへあらかじめ読み込まれます。プロジェクトが進み、パターンが作られていくと、一部のサンプルが未使用のまま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枠を消費し、1プロジェクトあたり最大255サンプルという上限に影響します。Samplesメニューには、サンプルプールから未使用のサンプルを削除できる、簡単な機能が用意されています。サンプルはmicroSDカード上にはそのまま保持され、サンプルプールからのみ削除されます。

■ プロジェクトの未使用サンプルを削除する

1. 作業対象のプロジェクトが開いてアクティブになっていることを確認します。
2. (Screen)ノブを押してオプションメニューを開きます。
3. (Screen)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階層が表示されることがあります。必要に応じて[Back]画面ボタンを押すと、メニュー階層を1つ上に戻れます。
4. 「Samples」オプションをハイライトし、(Screen)を押して選択します。
5. 「Delete Unused Samples」オプションをハイライトし、(Screen)を押して選択します。
6. プロジェクトのパターン内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。これらはサンプルプールからのみ削除され、SDカード上にはそのまま保持されます。サンプルプールのファイル数とメモリ使用量にはこれが反映されます。サンプルプール内のフォルダ構造自体は変わりませんが、空になった場合は(Sample)ノブでのサンプル選択時に表示されなくなります。

サンプルが削除されると、サンプル数はリセットされます



NOTES

■ 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. 作業対象のプロジェクトが開いてアクティブになっていることを確認します。
2. (Screen)ノブを押してオプションメニューを開きます。
3. (Screen)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階層が表示されることがあります。必要に応じて[Back]画面ボタンを押すと、メニュー階層を1つ上に戻れます。
4. 「Samples」オプションをハイライトし、(Screen)を押して選択します。
5. 「View Sample Pool」オプションをハイライトし、(Screen)を押して選択します。この削除処理はmicroSDカード上のファイルやフォルダには適用できません。
6. Play+の命名規則に沿った名前で、サンプルパックフォルダの一覧が表示されます。(Screen)と[Back]でフォルダ構造内を移動します。
7. サンプルファイルを削除するには。
 - 削除するファイルをハイライトします。[Shift] + Turn (Screen)を長押しすると、複数のファイルを選択できます。選択したサンプルファイルはオレンジ色のテキストで示されます。
 - [Shift]を長押しして[Delete]を押します。ファイルはただちにサンプルプールから削除されます。microSDカード上にはそのまま保持されます。
 - サンプルプール内に空のフォルダが存在する場合、(Sample)ノブでのサンプル選択時には表示されません。
8. フォルダを削除するには。
 - 削除するフォルダをハイライトします。サンプルプール内で削除対象として選択できるのは、個々のフォルダのみです。
 - [Shift]を長押しして[Delete]を押します。フォルダはただちにサンプルプールから削除されます。microSDカード上にはそのまま保持されます。

サンプルプールのファイルメニューでは、取り消し/やり直しオプションが利用できない点にご注意ください。削除したサンプルをサンプルプールに復元するには、microSDカードから再度読み込む必要があります。

5 Samples & Synths

NOTES

■ サンプルプールフォルダの作成・名前変更

1. 作業対象のプロジェクトが開いてアクティブになっていることを確認します。
2. (Screen)ノブを押してオプションメニューを開きます。
3. (Screen)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階層が表示されることがあります。必要に応じて[Back]画面ボタンを押すと、メニュー階層を1つ上に戻れます。
4. 「Samples」オプションをハイライトし、(Screen)を押して選択します。
5. 「View Sample Pool」オプションをハイライトし、(Screen)を押して選択します。
6. Play+の命名規則に沿った名前で、サンプルパックフォルダの一覧が表示されます。(Screen)と[Back]でフォルダ構造内を移動します。

7. 編集する

には:-

- 新しいフォルダを追加するには、(Screen)を回してフォルダ構造の最後までスクロールします。「<Add New Folder>」をハイライトし、(Screen)を押します。
- 既存のフォルダの名前を変更するには、(Screen)を回して編集対象のフォルダまでスクロールします。対象フォルダをハイライトし、[Rename]画面ボタンを押します。

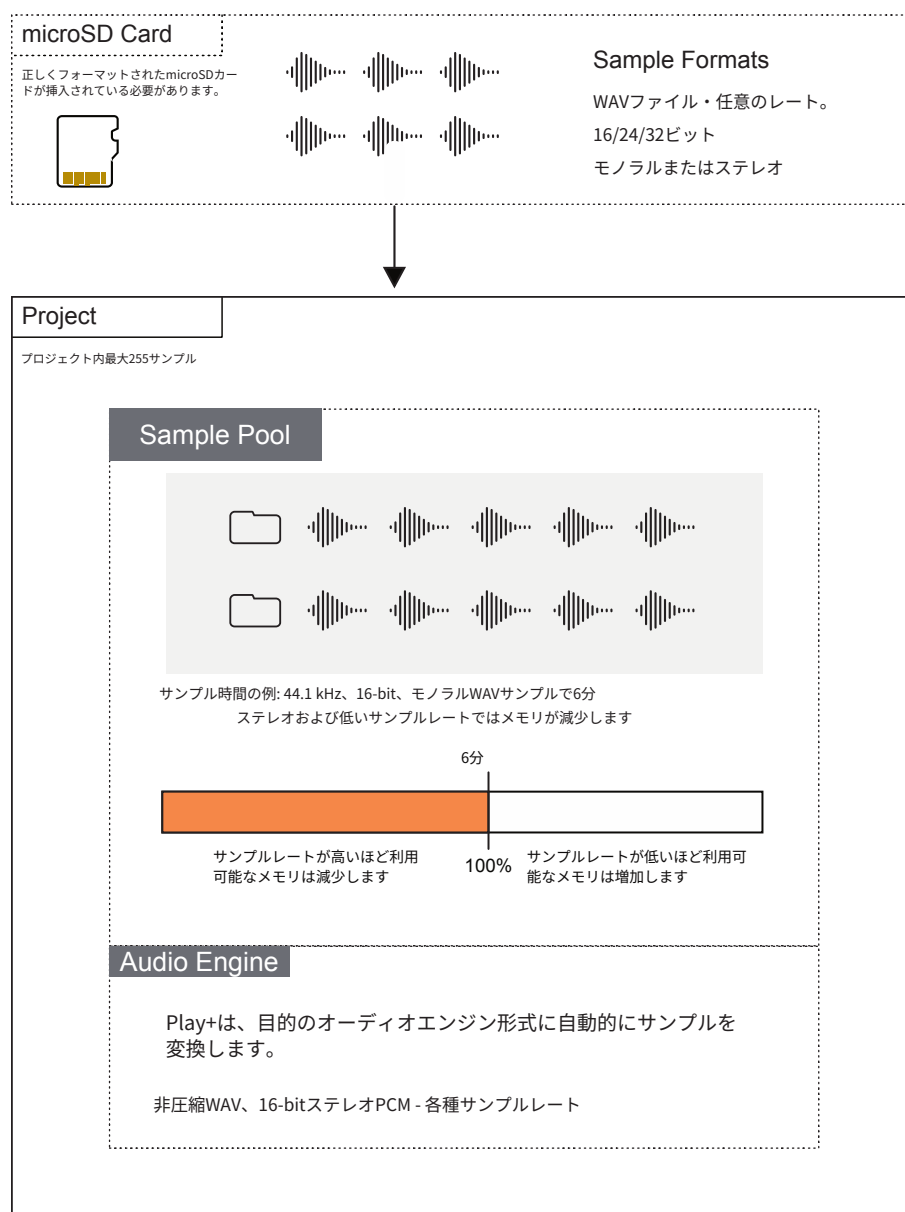
8. フォルダの命名・名前変更用のテキストエディタがポップアップ表示されます。
9. フォルダの名前を設定したら、左側の[Confirm]画面ボタンを押して名前を確定し、フォルダを作成または名前変更します。1サンプルパックあたりの最大フォルダ数は20です。空のサンプルプールフォルダは、(Sample)ノブでのサンプル選択時には表示されません。

■ ブラウザメニューでサンプルを試聴する

1. ハイライトした状態でサンプルを試聴するには、(Screen)または左側の[Screen]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. 閲覧時は、(Screen)または[Screen]の左ボタンのいずれかを長押ししながら(Screen)を回してサンプルをスクロールします。通常は[Screen]の左ボタンを長押ししながら(Screen)を回す方が簡単で素早く行えます。

5.2 Sample Format.

Play+は、さまざまな形式のWAVサンプルを受け付けます。内蔵オーディオエンジンは、各種サンプルレートの非圧縮16bitステレオPCMファイルで動作します。内蔵オーディオエンジンの形式に合わせるための変換は自動的行われます。サンプルプールの容量は保存するファイルの種類によって異なりますが、16-bit、44.1kHzのモノラルWAVの場合は通常6分、ステレオの場合は3分程度です。サンプルレートが低いほどメモリ消費は少なくなりますが、音質も低下します。1プロジェクトが保持できるサンプルは最大255個です。



5 Samples & Synths

5.3 Sample Pack.

NOTES

Play+のサンプルパックは、Play+のワークフロー内で動作し、インテリジェントな統合機能をフルに活用できるよう専用にフォーマットされています。もちろんユーザーサンプルも使用でき、その形式はより自由です。Play+がサンプルパックを完全に認識・統合するためには、一定の基準を満たす必要があります。これは公式のファクトリーパックや拡張パックでは考慮済みですが、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・チェックリスト

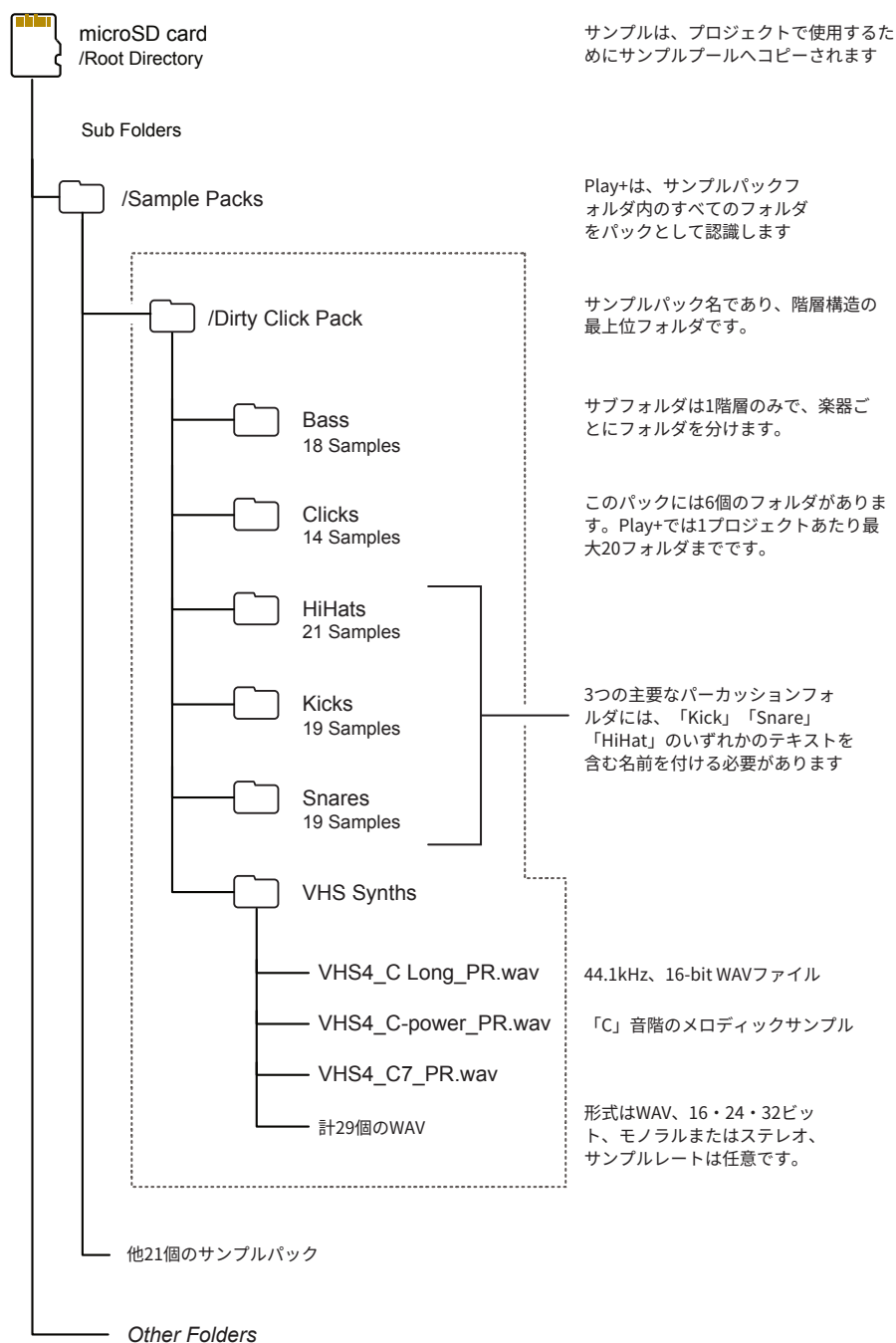
Required?	Condition	Description
✓	Maximum	1パック最大255サンプル
✓	Recommended	1フォルダに10〜20サンプル
✓	Maximum	1パック最大20フォルダ
✓	Maximum	1パックあたりサブフォルダは1階層まで。メインフォルダの下に1階層のみ配置できます(楽器用など)。サブフォルダ内への追加階層は不可(2)。
✓	Recommended	WAV形式、16-bit、44.1kHz、ステレオまたはモノラル。24bit・32bitや他のサンプルレートのWAV形式も、Play+がオーディオエンジン形式に自動変換します。
✓	Absolute	サンプル音量は0dB
✓	Absolute	メロディックサンプルのピッチはCノートにチューニング。Noteパラメータは元のピッチをC4と仮定。
✓	Absolute	パーカッションフォルダ名には、Kick、Snare、HiHatのいずれかの単語を正確に含める必要があります。このテキストは、Beat Fillアルゴリズムで使用するため、フォルダ名の文字列内に含まれている必要があります(1)。
✓	Absolute	サンプル・フォルダを含むパックは、microSDカードの「Sample Packs」フォルダに配置してください。

(1) Beat Fill用の文字列を含む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内で最上位にあるフォルダを使用します

(2) サブフォルダが複数階層存在する場合、ローダーツールによってサンプルプールに読み込まれるのは最初のサブフォルダ階層のみです。

5.4 Deconstructing a Sample Pack.

サンプルパックは、Play+の機能を最大限に活かせるよう、特定の形式と構造で構成されています。構成要素と構造の例として、ファクトリーライブラリのDirty Click Packを図解します。



5 Samples & Synths

5.5 Sample Selection Overview.

NOTES

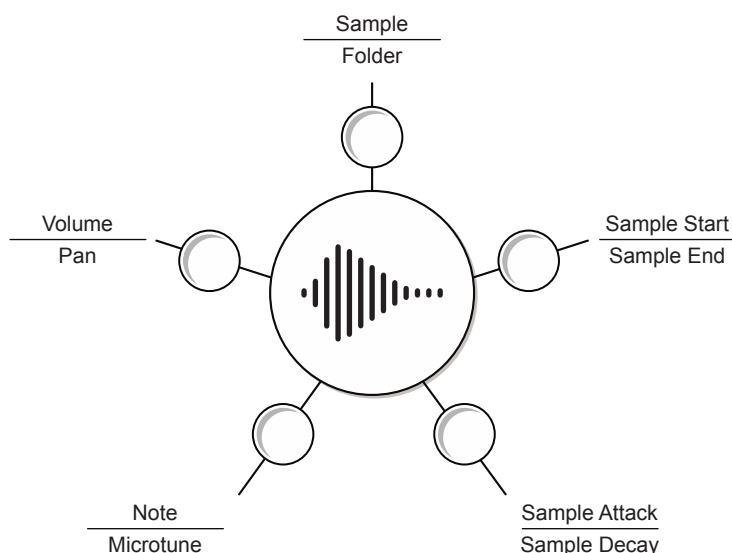
Play+でサンプルを使う際のワークフローは、「選んで配置する(pick and place)」プロセスから始まります。そのため、最初のステップは、パターンを作成するためにグリッドへ配置するサンプルを選ぶことです。サンプルには編集可能なパラメータが複数あります。選択したサンプルと他のパラメータ設定はバッファメモリに保持され、シーケンサーへの連続的・反復的な配置が可能になります。シーケンサーのステップとトラックがどちらも選択されていない状態のとき、まとめて編集されたサンプルと他のパラメータ設定は、ステップ配置の準備が整った状態として「ワークステップ」と呼ばれます。

■ 編集またはシーケンサーに配置するサンプルを選択する

1. 作業対象のプロジェクトが開いてアクティブになっており、サンプルプールにサンプルが読み込まれていることを確認します。
2. ステップやトラックが選択されていないことを確認します。
3. (Folder)をダブルタップして、サンプル/フォルダ画面でFolder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対象のサンプルフォルダを選べます。(Folder)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. (Sample)をタップしてSampleパラメータを選択します。または左上・左下の[Screen]ボタンを押すことでも、サンプルとフォルダのパラメータオプションを切り替えられます。
5. (Sample)を回してサンプル選択を移動します。(Screen)を回しても、画面上で現在フォーカスされている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間は、閲覧中にサンプルが試聴されます。
6. サンプルを選択すると、サンプルに関連する複数のパラメータを編集できます。シーケンサーが停止して再生されていない限り、編集中はサンプルが試聴されます。
7. グリッドパッドをタップすることで、サンプルをパターンに配置できます。

5.6 Sample Related Parameters.

Play+で利用できるプライマリ・セカンダリパラメータの多くは、選択中の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、パターン作成時にステップへ適用できます。



サンプル関連パラメータ

Parameter	Primary / Secondary	Description
Sample	Primary	フォルダから選択中のサンプルです。
Folder	Secondary	サンプル選択先のサンプルプールフォルダです。
Sample Start	Primary	サンプル開始位置(ミリ秒)です。全体の長さに対する位置をミリ秒で示します。
Sample End	Secondary	サンプル開始位置(ミリ秒)です。全体の長さに対する位置をミリ秒で示します。
Sample Attack	Primary	Attack - サンプル開始位置のフェードイン(%)。
Sample Decay	Secondary	Decay - サンプル終了位置でのフェードアウトフェーズ(%)。
Note	Primary	元のサンプルピッチを基準に、ノートを半音単位で調整します。元のルートノートは「C4」と想定されます。
Microtune	Secondary	ノートを±100セント単位でチューニングします。
Volume	Primary	現在のレベルを基準に、サンプルのボリュームレベルを調整します。0dBは元のレベルを示します。
Pan	Secondary	ステレオの左右パンを100L - Center - 100Rの範囲で調整します。

サンプル編集は、パラメータ調整時に音を試聴できます(シーケンサーは停止している必要があります)。

5 Samples & Synths

5.7 Synthesizer Options

NOTES

Play+には3つのシンセスロットがあり、それぞれに6種類のシンセモデルのいずれかを割り当てられます。各シンセには、ノブセクション内で直接操作できる6つの編集可能なマクロがあり、シンセパッチ全体に寄与します。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。シンセパッチも直接選択できます。Play+は最大8ボイスで動作し、パッチごとに割り当てられます。

ACD



ACDは、エレクトロニックミュージックの黄金時代へ

連れ戻す、シングルオシレーター・モノフォニックアナログシンセの再現サウンドです。往年の日本の名機に敬意を払いつつ、その本質を捉え、超高速なシンセシス体験で未来へと誘います。忠実なモノフォニックアナログ再現から、独創的で新しいサウンドスケープまで、豊富な音色バリエーションを提供します。

FAT



FATは、以下の特徴を体現するパワフルなシンセエンジンです

クラシックアナログシンセの豊かでビンテージな温かみです。コアには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・デチューンコントロールを備えているため、印象的で力強いサウンドを手軽に作り込めます。プリセットには、2種類のアナログクラシック機に着想を得たラダーフィルターが含まれています。深いリースペースから幻想的なパッド、表情豊かなリードや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構成のバーチャルアナログ

ポリシンセで、多彩なモジュレーションマトリクスを備えています。複数のフィルタータイプとパルス幅変調により、VAPで複雑なパターンを作り込めます。このエンジンは、魅惑的で変化するテクスチャの作成、豊かなパッドの制作、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、独自の2オペレーターFMシンセエンジンで

3倍のフィードバックシステムを利用したウェーブテーブルオシレーターを採用しています。オペレーターはスワイプするウェーブテーブルをベースとしており、基本的なサイン波から倍音豊かな音色まで、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最先端のメタリックなトーンまで、WTFMを使えば精密で本格的な独自のテクスチャを作り出せます。

PERC



PERCは、以下の特徴を持つユニークなドラムマシンです

1つのシンセエンジン楽器として読み込まれます。1ボイスを使用しますが、最大5種類のユニークな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/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、多彩なドラムトーンを生み出せます。

DIRT



DIRTは、以下を組み合わせた新しいタイプのシンセシスです

ウェストコーストシンセシスとサブトラクティブシンセシスのお気に入りの機能を融合し、ウェーブシェイピングとワーピングに焦点を当てています。DirtはWaveshaperを13種類搭載しており、双方向のウェーブワーピングも可能です。8ビットのチップチューンメロディから、ざらついた質感の展開するベースライン、穏やかなサチュレーション感のあるアンビエンスまで、あらゆるサウンドを作成できます。

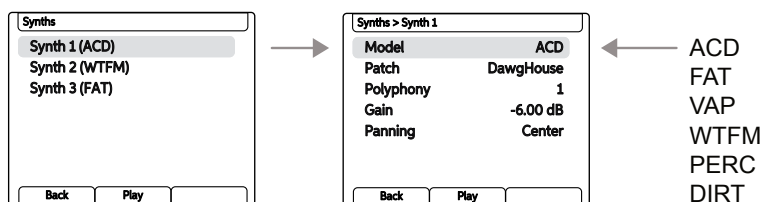
今後のOSアップデートで、Play+のオプションリストに新しいシンセモデルが追加される予定です。

NOTES

■ 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アクティブになっていることを確認します。
2. (Screen)を押してオプションメニューを選択します。
3. (Screen)を回して「Synths」オプションをハイライトし、押して選択します。
4. 利用可能な3基のシンセにはそれぞれ、5つのシンセモデルのいずれかを割り当てられます。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。(Screen)を回してシンセの1つをハイライトし、押して選択します。
5. 利用可能なパラメータが表示されます。(Screen)コントロールを使ってオプションを選択・変更します:-

- Model: シンセに割り当てられる利用可能なモデルから選択します。
- Patch: 指定したモデル用のパッチを選択します。パッチには、特定のサウンドを保存するためのパラメータ設定が構成されています。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。
- Polyphony: シンセに割り当てられるボイス数です。Play+全体で最大8ボイスのポリフォニーを利用できます。この8ボイスはシンセごとに分割・割り当てられます(例: Synth 1=3、Synth 2=3、Synth 3=2)。
- Gain: シンセのオーディオゲインを調整します。
- Panning. シンセのステレオ幅を調整します。



5 Samples & Synths

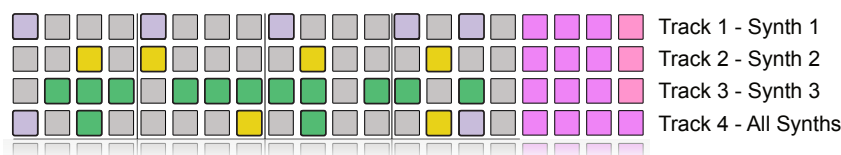
NOTES

■ シンセの選択

1. 作業するプロジェクトが開いてアクティブになっていることを確認します。
2. Play+を切り替えてAudio/MIDIモードを変更します。[Shift]+[Audio/MIDI]を押します。MIDIおよびシンセトラックではFunctionボタンが紫色に点灯し、オーディオサンプルトラックのみの場合は緑色になります。
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内にあります。
4. (Sample)をダブルタップするか、左下のスクリーンボタンを押してセカンダリのパッチパラメータを選択します。(Patch)を回してシンセプリセットパッチを選択します。
5. [Pad]を押してステップに配置します。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は緑です。
6. (Screen)を押して「Synths」を選択すると、設定オプション内で4基のシンセそれぞれのシンセモデルを変更できます。その後、3つのシンセそれぞれに個別のシンセモデルを割り当てられます。

例: シンセパターン

MIDI/シンセモードは
紫のFunctionボタンで表示。



3つのシンセを利用でき、それぞれにシンセモデルを割り当てられます。ステップはパッドの色で示されます。

-  Off. ステップは空でイベントをトリガーしません。[Pad]をタップします。
-  Violet. Synth 1のノートイベントが有効。[Pad]をタップ。
-  Yellow. Synth 2のノートイベントが有効。[Pad]をタップ。
-  Green. Synth 3のノートイベントが有効。[Pad]をタップ。

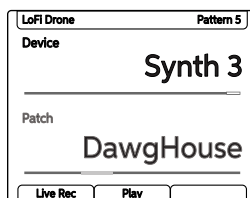
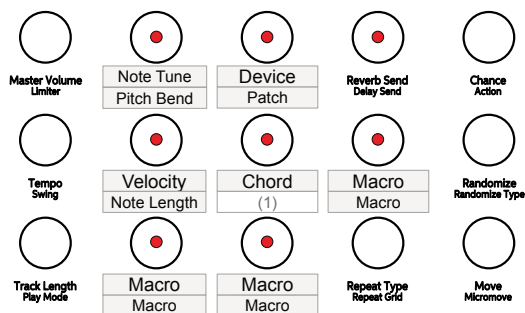
■ シンセマクロパラメータの調整

1. 作業するプロジェクトが開いてアクティブになっていることを確認します。
2. Play+を切り替えてAudio/MIDIモードを変更します。[Shift]+[Audio/MIDI]を押します。MIDIおよびシンセトラックではFunctionボタンが紫色に点灯し、オーディオサンプルトラックのみの場合は緑色になります。
3. [Pad]を押してステップに配置するか、[Pad]を長押しして編集します。一般的なパラメータセットを編集すると、作業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: Synth 1は紫、Synth 2は黄色、Synth 3は緑です。
5. 利用可能なシンセパラメータは、Play+のノブに割り当てられた6つのマクロコントロールに割り振られ、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、対応する(Knob)を調整します。6つのノブ機能はパッチ内で決まります。
7. パッチを変更するには(Sample)をタップします。パッチオプションはSynth 1、2、3のいずれかを選択しているときに利用できます。パッチはシンセごとに定義されます。下側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。

シンストラックパラメータ

MIDI/シンセモードを選択すると、ノブセクション内でシンセ固有のパラメータを利用できます。ただし、これらは元のオーディオサンプルの名称でラベル表示され、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切り替わります。

(Device)ノブを使って
シンセを選択



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られ、固定パラメータ割り当てを使う場合よりもパッチの柔軟性が高まります。

chanceとrandomize機能は、MIDI/シンセモードでも「Filter Cutoff」オプションに割り当てられたマクロに適用できます。Randomizeタイプのオプションとして「Filter CC/Macro」、Chanceアクションとして「Rnd Cutoff CC」を利用できます。

(1) 将来使用のために予約。

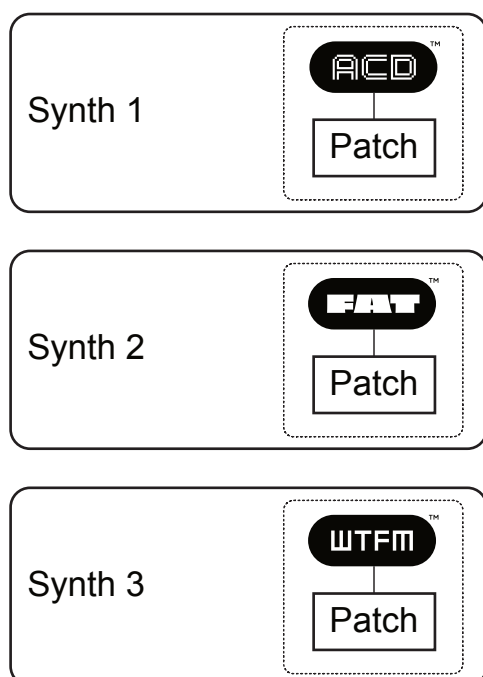
5 Samples & Synths

5.8 Synthesizer Patch Editor Basics.

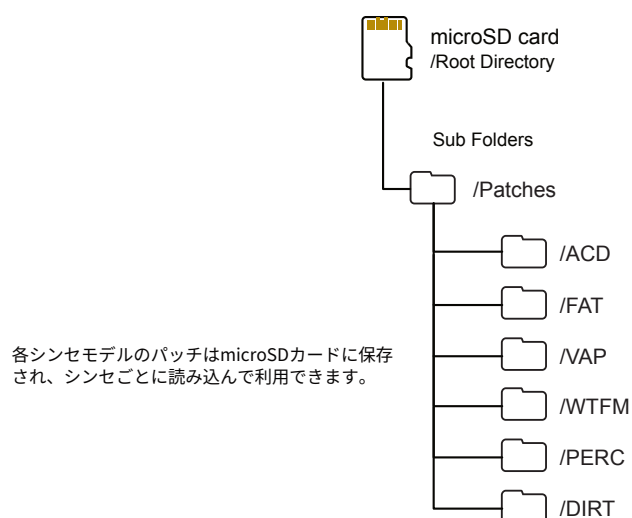
NOTES

Play+には3基のシンセサイザーがあり、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代表するものです。パラメータはマクロノブから直接コントロールできます。パッチはPlay+のパッチエディター内で作成・編集できます。ノブのマクロ割り当てとパラメータ設定も、パッチごとに設定できます。

3つのシンセを利用でき、それぞれに4つのシンセモデルのいずれかを割り当てられます



パッチエディターはシンセ設定内にあります



各シンセモデルのパッチはmicroSDカードに保存され、シンセごとに読み込んで利用できます。

■ シンセサイザー基本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アクティブになっていることを確認します。
2. (Screen)を押してオプションメニューを選択します。
3. (Screen)を回して「Synths」オプションをハイライトし、押して選択します。
4. 利用可能な3基のシンセにはそれぞれ、利用可能なシンセモデルのいずれかを割り当てられます。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。(Screen)を回してシンセの1つをハイライトし、押して選択します。
5. パッチを含む利用可能なパラメータが表示されます。(Screen)コントロールを回して「Patch」をハイライトします。
6. 「Patch」をハイライトした状態で(Screen)を押すと、パッチリストにアクセスします。割り当てたモデルで利用可能なパッチのみが表示されます。
7. パッチの選択: (Screen)を回してパッチをスクロールし、(Screen)を押してシンセにパッチを選択・読み込みします。
8. パッチのプレビュー: (Screen)を回してパッチをスクロールします
 - 左上の[Screen]ボタンを押すと、ハイライトしたパッチをプレビューします。上部ボタンはノートC4でプレビューします。
 - 左下の[Screen]ボタンを押すと、ハイライトしたパッチをプレビューします。下部ボタンはノートC2でプレビューします。
9. パッチ管理のため、シンセのメインメニューに戻ります。必要に応じて[Back]を押します。
 - パッチの初期化: (Screen)を回して「Init Patch」をハイライトします。(Screen)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。
 - パッチの保存: (Screen)を回して「Save Patch」をハイライトするか、新しい名前前で保存する場合は「Save Patch as」をハイライトします。(Screen)を押して保存します。
 - 現在選択中のパッチの編集: (Screen)を回して「Edit Patch」をハイライトします。(Screen)を押してパッチエディターを開き、パッチパラメータの設定にアクセスします。

5 Samples & Synths

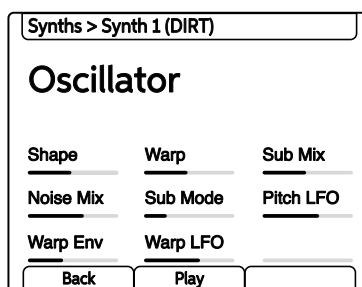
5.9 Editing a Synthesizer Patch.

NOTES

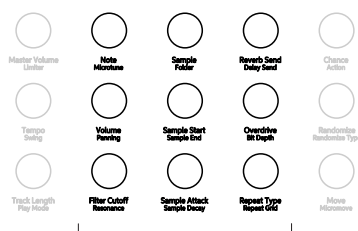
パッチは空の状態に初期化してから編集し、新しいサウンドを作成できます。作成したサウンドはmicroSDカードに保存できます。各シンセモデルには、読み込まれたエンジン固有のパラメータが複数あります。パッチエディターでパッチ設定を調整できます。

■ パッチの編集

1. 作業するプロジェクトが開いてアクティブになっていることを確認します。
2. (Screen)を押してオプションメニューを選択します。
3. (Screen)を回して「Synths」オプションをハイライトし、押して選択します。
4. 利用可能な3つのシンセスロットのいずれかを選択し、シンセモデルを割り当てられます。「Model」オプションを選び、(Screen)を回してシンセを選んで押して選択します。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。
5. パッチを初期化するか、編集するパッチを読み込みます。
6. 現在選択中のパッチを編集するには、(Screen)を回して「Edit Patch」をハイライトします。(Screen)を押してパッチエディターを開き、パッチパラメータの設定にアクセスします。
7. 最大9つのシンセパラメータが表示されます。各パラメータは中央の9つのロータリーノブのいずれかに対応します。たとえば左上に表示される最初のパラメータは(Note)ノブで編集する、といった具合です。
8. (Screen)を回すか押すと、シンセ機能のパラメータページを切り替えられます。
9. 画面の(Back)ボタンでシンセのメインメニューに戻ります。
10. 編集中および編集完了時にパッチを保存しておくことをお勧めします。このオプションはシンセのメインメニューにあります。



表示される9つのパッチエディターパラメータは、中央の9つのロータリーノブで操作します。



NOTES

各シンセモデルには専用のパラメータセットがあり、その値がパッチサウンドを決定します。



Function	Parameter	Range	Description
Oscillator	Saw Mix	0-100%	ノコギリ波
Oscillator	Square Mix	0-100%	矩形波のミックス
Oscillator	Sub Mix	0-100%	サブOscミックス
Oscillator	Noise Mix	-100% to 100%	ノイズミックス
Oscillator	PW	0-100%	パルス幅
Oscillator	Sub Mode	Options	矩形波、パルス波、三角波用のサブオシレーターオプションで、メインオシレーターの-1または-2オクターブ下で鳴ります。
Oscillator	Pitch LFO	-100% to 100%	オシレーターのピッチに適用されるLFOモジュレーション量。
Oscillator	PW Env	-100% to 100%	パルス幅エンベロープ。
Oscillator	PW LFO	-100% to 100%	オシレーターのパルス幅に適用されるLFOモジュレーション量、すなわちパルス幅モジュレーション。
Filter	Cutoff	20Hz - 20kHz	フィルターカットオフ周波数。
Filter	Resonance	0-100%	フィルターレゾナンス量。
Filter	Type	Options	フィルタータイプ: Low Pass State Variable 12dB、Low Pass State Variable 24dB、Low Pass RD3。
Filter	Env amt	-100% to 100%	フィルターエンベロープ量
Filter	Note track	-200% to 200%	演奏したノートのピッチに基づいて適用されるモジュレーション量。
Filter	LFO amt	-100% to 100%	フィルターに適用されるLFO(低周波オシレーター)のモジュレーション量
Amplifier	Attack	0.00-10 Sec	アンプEGのアタック
Amplifier	Decay	0.00-10 Sec	アンプEGのディケイ
Amplifier	Sustain	0.00-100%	アンプEGのサステイン
Amplifier	Release	0.00-10 Sec	アンプエンベロープのリリースタイム

5 Samples & Synths

NOTES



続き

Function	Parameter	Range	Description
Modulation	Attack	0.00-10 Sec	Mod EGアタック
Modulation	Decay	0.00-10 Sec	Mod EGディケイ
Modulation	Sustain	0.00-100%	Mod EGサステイン
Modulation	Release	0.00-10 Sec	Mod EGリリース
Modulation	Frequency	0.1 to 100Hz	モジュレーション波のスピード
Modulation	Waveform	Options	モジュレーション波形の形状: Triangle、Sin、Ramp Up、Ramp Down、Square、Random S&H
Modulation	Retrigger	Options	波形の再トリガー: Free runningは常時連続動作します。One Shotはノートがトリガーされるたびに1回サイクルします。Noteは開始点からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に動作します。
Voice	Glide Mode	Options	ノート間のスライド: Always、Overlap、Legato (エンベロープがトリガーされない)、Legato Overlap
Voice	Glide Time	0.00 - 3 Sec	ノート間のスライドタイム。
Voice	Volume	0-200%	ボイスのボリューム
Macros	Attack		サンプルアタックノブのデフォルトマクロ
Macros	Decay/Release		サンプルディケイノブのデフォルトマクロ
Macros	Osc Mix		ビットデプスノブのデフォルトマクロ
Macros	Filter cutoff		Filter Cutoffの既定マクロ
Macros	Filter resonance		フィルターレゾナンスノブのデフォルトマクロ
Macros	Filter env amount		オーバードライブノブのデフォルトマクロ
Macros	Velocity		ボリュームノブのデフォルトマクロ

NOTES



Function	Parameter	Range	Description
Oscillator	Fatness	0-100	波形スタイル
Oscillator	Brightness	0-100	波形スタイル
Oscillator	Timbre	0-100	波形スタイル
Oscillator	LFO Amt	0-100%	適用されるLFOの量
Oscillator	Noise	0-100%	適用されるノイズの量
Oscillator	Reset	Options	OnまたはOff。Onにすると、ノートがトリガーされるたびにオンレータースサイクルをリセットします。
Filter	Cutoff	20Hz - 20kHz	フィルターカットオフ周波数
Filter	Resonance	0-100%	フィルターレゾナンス量。
Filter	Type	Options	Low Pass MG 24dB、Low Pass OB 24dB、Low Pass OB 12dBのクラシックフィルターエミュレーション。
Filter	Env Amt	-100% to 100%	フィルターエンベロープ量
Filter	LFO Amt	-100% to 100%	フィルターに適用される低周波オンレータ(LFO)のモジュレーション量
Amplifier Env	Attack	0.00-10 Sec	アンプEGのアタック
Amplifier Env	Decay	0.00-10 Sec	アンプEGのディケイ
Amplifier Env	Sustain	0.00-100%	アンプEGのサステイン
Amplifier Env	Release	0.00-10 Sec	アンプエンベロープのリリースタイム
Filter Env	Attack	0.00-10 Sec	フィルターEGのアタック
Filter Env	Decay	0.00-10 Sec	フィルターEGのディケイ
Filter Env	Sustain	0.00-100%	フィルターEGのサステイン
Filter Env	Release	0.00-10 Sec	フィルターEGのリリース
LFO	Frequency	0.1 to 100Hz	モジュレーション波のスピード
LFO	Waveform	Options	モジュレーション波形: Triangle、Sin、Ramp Up、Ramp Down、Square、Random S&H
LFO	Retrigger	Options	波形の再トリガー: Free runningは常時連続動作します。One Shotはノートがトリガーされるたびに1回サイクルします。Noteは開始点からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に動作します。

5 Samples & Synths

NOTES



Continued

Function	Parameter	Range	Description
Voice	Glide Mode	Options	ノート間のスライド: Always、Overlap、Legato (エンベロープがトリガーされない)、Legato Overlap
Voice	Glide Time	0.00 - 3 Sec	ノート間のスライドタイム。
Voice	Volume	0-200%	ボイスのボリューム。
Macros	Attack		サンプルアタックノブのデフォルトマクロ
Macros	Decay/Release		サンプルディケイノブのデフォルトマクロ
Macros	Motion		ビットデプスノブのデフォルトマクロ
Macros	Filter Cutoff		Filter Cutoffの既定マクロ
Macros	Filter Resonance		フィルターレゾナンスノブのデフォルトマクロ
Macros	Filter Env amount		オーバードライブノブのデフォルトマクロ
Macros	Velocity		ボリュームノブのデフォルトマクロ

NOTES



Function	Parameter	Range	Description
Oscillators	Mix	-100% to 100%	Oscミックス
Oscillators	Shape 1	0-100	オシレーター1の波形。三角波、ノコギリ波、矩形波の間でモーフィングします。
Oscillators	Shape 2	0-100	オシレーター2の波形。三角波、ノコギリ波、矩形波の間でモーフィングします。
Oscillators	PW 1	-50 to 50	オシレーター1のパルス幅
Oscillators	PW 2	-50 to 50	オシレーター2のパルス幅
Oscillators	Tune 1	-36 to 36 st	Osc1チューニング(半音)
Oscillators	Tune 2	-36 to 36 st	Osc2チューニング(半音)
Oscillators	Finetune	-100 to 100	Fine Tune(セント)
Oscillators	Detune	0-100 c	Detune(セント)
Oscillators	Noise	0-100%	ノイズ量
Oscillators	Sync	Options	Onに設定すると、オシレーター1の各サイクルでオシレーター2がリセットされます(Osc 1がピッチを制御)。
Oscillators	Reset 1	Options	Osc1波形をノートオンでリセット(On/Off)
Oscillators	Reset 2	Options	Osc2波形をノートオンでリセット(On/Off)
Filter	Cutoff	20Hz - 20kHz	フィルターカットオフ周波数。
Filter	Resonance	0-100%	レゾナンス量。
Filter	Type	Options	Low Pass MG 24dB, Low Pass OB 24dB, Low Pass OB 12dB, Low Pass SVF 24dB, Low Pass SVF 12dB, Hi Pass OB 24dB, Hi Pass OB 12dB, Hi Pass SVF 24dB, Hi Pass SVF 12dB, Band Pass OB 24dB, Band Pass OB 12dB, Band Pass SVF 24dB, Band Pass SVF 12dB, Notch SVF 24dB, Notch SVF 12dB,
Filter	Env Amt	-100% to 100%	フィルターエンベロープ量
Filter	Note track	-200% to 200%	演奏したノートのピッチに基づいて適用されるモジュレーション量。

5 Samples & Synths

NOTES

UAP™

Continued

Function	Parameter	Range	Description
Amplifier Env	Attack	0.00-10 Sec	アンブEGのアタック
Amplifier Env	Decay	0.00-10 Sec	アンブEGのディケイ
Amplifier Env	Sustain	0.00-100%	アンブEGのサステイン
Amplifier Env	Release	0.00-10 Sec	アンブエンベロープのリリースタイム
Envelope 1	Attack	0.00-10 Sec	アンブEGのアタック
Envelope 1	Decay	0.00-10 Sec	アンブEGのディケイ
Envelope 1	Sustain	0.00-100%	アンブEGのサステイン
Envelope 1	Release	0.00-10 Sec	アンブエンベロープのリリースタイム
Envelope 2	Attack	0.00-10 Sec	アンブEGのアタック
Envelope 2	Decay	0.00-10 Sec	アンブEGのディケイ
Envelope 2	Sustain	0.00-100%	アンブEGのサステイン
Envelope 2	Release	0.00-10 Sec	アンブエンベロープのリリースタイム
LFO 1	Sync	Options	Onに設定すると、オシレーター1の各サイクルでオシレーター2がリセットされます(Osc 1がピッチを制御)。
LFO 1	Ratio	0-100 Hz	
LFO 1	Waveform	Options	モジュレーション波形の形状: Triangle、Sin、Ramp Up、Ramp Down、Square、Random S&H
LFO 1	Retrigger	Options	波形の再トリガー: Free runningは常時連続動作します。One Shotはノートがトリガーされるたびに1回サイクルします。Noteは開始点からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に動作します。
LFO 2	Sync	Options	Onに設定すると、オシレーター1の各サイクルでオシレーター2がリセットされます(Osc 1がピッチを制御)。
LFO 2	Ratio	0-100 Hz	
LFO 2	Waveform	Options	モジュレーション波形の形状: Triangle、Sin、Ramp Up、Ramp Down、Square、Random S&H
LFO 2	Retrigger	Options	波形の再トリガー: Free runningは常時連続動作します。One Shotはノートがトリガーされるたびに1回サイクルします。Noteは開始点からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に動作します。



続き

Function	Parameter	Range	Description
Modulation	Src 1	Options	モジュレーションソースのオプション: Amp Env、Env1 (fltr)、Env2、LFO1、LFO2
Modulation	Dest 1	Options	モジュレーション先のオプション: Osc1 PWM、Osc2 PWM、Osc Mix、Filter Cutoff、Amp Env Sustain、Filter Env Sustain、Wave Env SustainVolume、Osc1 Pitch、Osc2 Pitch、Filter Env Decay、Noise Volume、Osc1 Shape、Osc2 Shape
Modulation	Amt 1	-100% to 100%	モジュレーション量
Modulation	Src 2	Options	モジュレーションソースのオプション: Amp Env、Env1 (fltr)、Env2、LFO1、LFO2
Modulation	Dest 2	Options	モジュレーション先のオプション: Osc1 PWM、Osc2 PWM、Osc Mix、Filter Cutoff、Amp Env Sustain、Filter Env Sustain、Wave Env SustainVolume、Osc1 Pitch、Osc2 Pitch、Filter Env Decay、Noise Volume、Osc1 Shape、Osc2 Shape
Modulation	Amt 2	-100% to 100%	モジュレーション量
Modulation	Src 3	Options	モジュレーションソースのオプション: Amp Env、Env1 (fltr)、Env2、LFO1、LFO2
Modulation	Dest 3	Options	モジュレーション先のオプション: Osc1 PWM、Osc2 PWM、Osc Mix、Filter Cutoff、Amp Env Sustain、Filter Env Sustain、Wave Env SustainVolume、Osc1 Pitch、Osc2 Pitch、Filter Env Decay、Noise Volume、Osc1 Shape、Osc2 Shape
Modulation	Amt 3	-100% to 100%	モジュレーション量
Modulation	Src 4	Options	モジュレーションソースのオプション: Amp Env、Env1 (fltr)、Env2、LFO1、LFO2
Modulation	Dest 4	Options	モジュレーション先のオプション: Osc1 PWM、Osc2 PWM、Osc Mix、Filter Cutoff、Amp Env Sustain、Filter Env Sustain、Wave Env SustainVolume、Osc1 Pitch、Osc2 Pitch、Filter Env Decay、Noise Volume、Osc1 Shape、Osc2 Shape
Modulation	Amt 4	-100% to 100%	モジュレーション量
Modulation	Src 5	Options	モジュレーションソースのオプション: Amp Env、Env1 (fltr)、Env2、LFO1、LFO2
Modulation	Dest 5	Options	モジュレーション先のオプション: Osc1 PWM、Osc2 PWM、Osc Mix、Filter Cutoff、Amp Env Sustain、Filter Env Sustain、Wave Env SustainVolume、Osc1 Pitch、Osc2 Pitch、Filter Env Decay、Noise Volume、Osc1 Shape、Osc2 Shape
Modulation	Amt 5	-100% to 100%	モジュレーション量

5 Samples & Synths

NOTES



続き

Function	Parameter	Range	Description
Modulation	Src 6	Options	モジュレーションソースのオプション: Amp Env、Env1 (fltr)、Env2、LFO1、LFO2
Modulation	Dest 6	Options	モジュレーション先のオプション: Osc1 PWM、Osc2 PWM、Osc Mix、Filter Cutoff、Amp Env Sustain、Filter Env Sustain、Wave Env SustainVolume、Osc1 Pitch、Osc2 Pitch、Filter Env Decay、Noise Volume、Osc1 Shape、Osc2 Shape
Modulation	Amt 6	-100% to 100%	モジュレーション量
Voice	Glide Mode	Options	ノート間のスライド: Always、Overlap、Legato (エンベロープがトリガーされない)、Legato Overlap
Voice	Glide Time	0.00 - 3 Sec	ノート間のスライドタイム。
Voice	Volume	0-200%	ボイスのボリューム。
Macros	Attack		サンプルアタックノブのデフォルトマクロ
Macros	Decay/Release		サンプルディケイノブのデフォルトマクロ
Macros			ビットデプスノブのデフォルトマクロ
Macros	Filter Cutoff		Filter Cutoffの既定マクロ
Macros	Filter Resonance		フィルターレゾナンスノブのデフォルトマクロ
Macros	Filter Env Amount		オーバードライブノブのデフォルトマクロ
Macros	Velocity		ボリュームノブのデフォルトマクロ

NOTES



Function	Parameter	Range	Description
Oscillator	Shape	0% to 100%	メインOscの波形。
Oscillator	Warp	-100% to 100%	ワープ量。
Oscillator	Sub Mix	0-100%	ミックスに適用されるサブオシレーターの量。
Oscillator	Noise Mix	-100% to 100%	Dirtとして加わるノイズの量。
Oscillator	Sub Mode	Options	矩形波、パルス波、三角波のセットから選ぶサブオシレーターの波形で、メインより-1または-2オクターブ低く設定します。
Oscillator	Pitch LFO	-100% to 100%	オシレーターピッチに適用されるLFOの量。
Oscillator	Warp Env	-100% to 100%	ワープに適用されるエンベロープの量。
Oscillator	Warp LFO	-100% to 100%	ワープに適用されるLFOの量。
Shaper	Shaper	Options	None、または以下のいずれか: Saturation、繊細なハーモニックディストーション。Overdrive、繊細なハーモニックディストーション。Diode、対称的なダイオードクリッピング。Fuzz、クラシックなファズトーン。Asymmetric、非対称のダイオードクリッピング。Sin、サイン波で信号を成形します。Sin+、ワープした波形で信号を成形します。Rectifier、パイプーラ信号をユニポーラに変換し、クリップしたドライプトーンを作ります。オクターブアップ効果の可能性も加わります。Bitcrush、オーディオ信号のビット数を削減します。Bitcrush+。Redux、サンプルレート削減。Redux+、Bitcrush+Redux。
Shaper	Amount	0-100%	シェイパーの適用量。
Shaper	Mod Env	-100% to 100%	適用されるモジュレーションエンベロープの量。
Shaper	Routing	Options	シェイパーのフィルター前/後の位置設定
Shaper	Pre Gain	0-100	入力ゲインの調整。
Filter	Cutoff	20Hz - 20kHz	フィルターカットオフ周波数。周波数を設定するか、フィルターをオフに設定します。
Filter	Resonance	0-150%	レゾナンス量。
Filter	Type	Options	Low Pass SVF 12dB、Low Pass SVF 24dB、Low Pass RD3。
Filter	Env Amt	-100% to 100%	フィルターエンベロープ量
Filter	Note Track	-200% to 200%	演奏したノートのピッチに基づいて適用されるモジュレーション量。
Filter	LFO Amt	-100% to 100%	フィルターに適用されるLFOの量。

5 Samples & Synths

NOTES



続き

Function	Parameter	Range	Description
Amplifier	Attack	0-10 Sec	アンプEGのアタック。
Amplifier	Decay	0-10 Sec	アンプEGのディケイ。
Amplifier	Sustain	0-100%	アンプEGのサステイン。
Amplifier	Release	0-10 Sec	Mod EGのリリース。
Modulation	Attack	0-10 Sec	Mod EGのアタック。
Modulation	Decay	0-10 Sec	Mod EGのディケイ。
Modulation	Sustain	0-100%	Mod EGのサステイン。
Modulation	Release	0-10 Sec	Mod EGのリリース。
Modulation	Frequency	0.1Hz to 100Hz	モジュレーションLFOのスピード。
Modulation	Waveform	Options	LFO波形: Triangle、Sin、Ramp Up、Ramp Down、Square、Random Sample and Hold。
Modulation	Retrigger	Options	LFOの再トリガーオプション: Note、One Shot、Free Running
Voice	Glide Mode	Options	ノート間のスライド: Always、Overlap、Legato (エンベロープがトリガーされない)、Legato Overlap
Voice	Glide Time	0.00 - 3 Sec	ノート間のスライドタイム。
Voice	Volume	0-200%	ボイスのボリューム。

NOTES

WTFM™

Function	Parameter	Range	Description
Oscillator	FM	0% to 1000%	周波数変調(FM)
Oscillator	Ratio 1	0.25 - 12	オシレーター1のFM比率
Oscillator	Ratio 2	0.25 - 12	オシレーター2のFM比率
Oscillator	Shape 1	0-100	Osc 1の波形テーブル内の位置
Oscillator	Shape 2	0-100	Osc 2の波形テーブル内の位置
Oscillator	Character 1	Options	ウェーブテーブル波形の行: Smoother、Sharper、Wilder、Add 1、Add 2、Add 3、Add 5、Add 7、Add 11
Oscillator	Character 2	Options	ウェーブテーブル波形の行: Smoother、Sharper、Wilder、Add 1、Add 2、Add 3、Add 5、Add 7、Add 11
Oscillator	Feedback 1	0-100%	Op1フィードバック
Oscillator	Feedback 2	0-100%	Op2フィードバック
Oscillator	Feedback2>1	0-100%	Op2→1フィードバック
Oscillator	Finetune 1	-100 to 100 c	Op1 Fine Tune(セント)
Oscillator	Finetune 2	-100 to 100 c	Op2 Fine Tune(セント)
Oscillator	Reset 1	Options	Osc1波形をノートオンでリセット(On/Off)
Oscillator	Reset 2	Options	Osc2波形をノートオンでリセット(On/Off)
Oscillator	Oversampling	Options	フィルター前2xオーバーサンブル(On/Off)
Filter	Cutoff	20Hz - 20kHz	フィルターカットオフ周波数
Filter	Resonance	0-100%	レゾナンス
Filter	Type	Options	Low Pass MG 24dB, Low Pass OB 24dB, Low Pass OB 12dB, Low Pass SVF 24dB, Low Pass SVF 12dB, Hi Pass OB 24dB, Hi Pass OB 12dB, Hi Pass SVF 24dB, Hi Pass SVF 12dB, Band Pass OB 24dB, Band Pass OB 12dB, Band Pass SVF 24dB, Band Pass SVF 12dB, Notch SVF 24dB, Notch SVF 12dB,
Filter	Env Amt	-100% to 100%	フィルターエンベロープ量
Filter	Note Track	-200% to 200%	演奏したノートのピッチに基づいて適用されるモジュレーション量。

5 Samples & Synths

NOTES

WTFM™

続き

Function	Parameter	Range	Description
Amplifier Env	Attack	0.00-10 Sec	アンブEGのアタック
Amplifier Env	Decay	0.00-10 Sec	アンブEGのディケイ
Amplifier Env	Sustain	0.00-100%	アンブEGのサステイン
Amplifier Env	Release	0.00-10 Sec	アンブエンベロープのリリースタイム
Envelope 1	Attack	0.00-10 Sec	アンブEGのアタック
Envelope 1	Decay	0.00-10 Sec	アンブEGのディケイ
Envelope 1	Sustain	0.00-100%	アンブEGのサステイン
Envelope 1	Release	0.00-10 Sec	アンブエンベロープのリリースタイム
Envelope 2	Attack	0.00-10 Sec	アンブEGのアタック
Envelope 2	Decay	0.00-10 Sec	アンブEGのディケイ
Envelope 2	Sustain	0.00-100%	アンブEGのサステイン
Envelope 2	Release	0.00-10 Sec	アンブエンベロープのリリースタイム
LFO 1	Sync	Options	Onに設定すると、オシレーター1の各サイクルでオシレーター2がリセットされます(Osc 1がピッチを制御)。
LFO 1	Ratio	0-100 Hz	
LFO 1	Waveform	Options	モジュレーション波形の形状: Triangle、Sin、Ramp Up、Ramp Down、Square、Random S&H
LFO 1	Retrigger	Options	波形の再トリガー: Free runningは常時連続動作します。One Shotはノートがトリガーされるたびに1回サイクルします。Noteは開始点からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に動作します。
LFO 2	Sync	Options	Onに設定すると、オシレーター1の各サイクルでオシレーター2がリセットされます(Osc 1がピッチを制御)。
LFO 2	Ratio	0-100 Hz	
LFO 2	Waveform	Options	モジュレーション波形の形状: Triangle、Sin、Ramp Up、Ramp Down、Square、Random S&H
LFO 2	Retrigger	Options	波形の再トリガー: Free runningは常時連続動作します。One Shotはノートがトリガーされるたびに1回サイクルします。Noteは開始点からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に動作します。

NOTES

WTFM™

続き

Function	Parameter	Range	Description
Modulation	Src 1	Options	モジュレーションソースのオプション: Amp Env、Env1 (fltr)、Env2、LFO1、LFO2
Modulation	Dest 1	Options	モジュレーション先のオプション: Osc1 Pitch、Osc2 Pitch、Op1 Shape、Op2 Shape、Op1 Feedback、Op2 Feedback、Op21 Feedback、FM、Filter Cutoff、Amp Env Sustain、Filter Env Sustain、Wave Env Sustain、Volume、Filter Env Decay。
Modulation	Amt 1	-100% to 100%	モジュレーション量
Modulation	Src 2	Options	モジュレーションソースのオプション: Amp Env、Env1 (fltr)、Env2、LFO1、LFO2
Modulation	Dest 2	Options	モジュレーション先のオプション: Osc1 Pitch、Osc2 Pitch、Op1 Shape、Op2 Shape、Op1 Feedback、Op2 Feedback、Op21 Feedback、FM、Filter Cutoff、Amp Env Sustain、Filter Env Sustain、Wave Env Sustain、Volume、Filter Env Decay。
Modulation	Amt 2	-100% to 100%	モジュレーション量
Modulation	Src 3	Options	モジュレーションソースのオプション: Amp Env、Env1 (fltr)、Env2、LFO1、LFO2
Modulation	Dest 3	Options	モジュレーション先のオプション: Osc1 Pitch、Osc2 Pitch、Op1 Shape、Op2 Shape、Op1 Feedback、Op2 Feedback、Op21 Feedback、FM、Filter Cutoff、Amp Env Sustain、Filter Env Sustain、Wave Env Sustain、Volume、Filter Env Decay。
Modulation	Amt 3	-100% to 100%	モジュレーション量
Modulation	Src 4	Options	モジュレーションソースのオプション: Amp Env、Env1 (fltr)、Env2、LFO1、LFO2
Modulation	Dest 4	Options	モジュレーション先のオプション: Osc1 Pitch、Osc2 Pitch、Op1 Shape、Op2 Shape、Op1 Feedback、Op2 Feedback、Op21 Feedback、FM、Filter Cutoff、Amp Env Sustain、Filter Env Sustain、Wave Env Sustain、Volume、Filter Env Decay。
Modulation	Amt 4	-100% to 100%	モジュレーション量
Modulation	Src 5	Options	モジュレーションソースのオプション: Amp Env、Env1 (fltr)、Env2、LFO1、LFO2
Modulation	Dest 5	Options	モジュレーション先のオプション: Osc1 Pitch、Osc2 Pitch、Op1 Shape、Op2 Shape、Op1 Feedback、Op2 Feedback、Op21 Feedback、FM、Filter Cutoff、Amp Env Sustain、Filter Env Sustain、Wave Env Sustain、Volume、Filter Env Decay。
Modulation	Amt 5	-100% to 100%	モジュレーション量

5 Samples & Synths

NOTES

WTFM™

続き

Function	Parameter	Range	Description
Modulation	Src 6	Options	モジュレーションソースのオプション: Amp Env、Env1 (fltr)、Env2、LFO1、LFO2
Modulation	Dest 6	Options	モジュレーション先のオプション: Osc1 Pitch、Osc2 Pitch、Op1 Shape、Op2 Shape、Op1 Feedback、Op2 Feedback、Op21 Feedback、FM、Filter Cutoff、Amp Env Sustain、Filter Env Sustain、Wave Env Sustain、Volume、Filter Env Decay。
Modulation	Amt 6	-100% to 100%	モジュレーション量
Voice	Glide Mode	Options	ノート間のスライド: Always、Overlap、Legato (エンベロープがトリガーされない)、Legato Overlap
Voice	Glide Time	0.00 - 3 Sec	ノート間のスライドタイム。
Voice	Volume	0-200%	ボイスのボリューム
Macros	Attack		サンプルアタックノブのデフォルトマクロ
Macros	Decay/Release		サンプルディケイノブのデフォルトマクロ
Macros	Op Shape		ビットデプスノブのデフォルトマクロ
Macros	Filter Cutoff		Filter Cutoffの既定マクロ
Macros	Filter Resonance		フィルターレゾナンスノブのデフォルトマクロ
Macros	Filter Env Amount		オーバードライブノブのデフォルトマクロ
Macros	Velocity		ボリュームノブのデフォルトマクロ

NOTES

PERC™

Kickパーカッション要素は、パターン内でノートC4によってトリガーされます。

Function	Parameter	Range	Description
Kick	Model	Options	Classic8, Synced8, Classic9
Kick	Pitch	C0-B8	ノート値に基づくキックのピッチ。
Kick	Body Wave	Options	Sat-Sin 0%-100%, Triangle 0%-100%, Square 0%-100%, Square 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%, Glitch 1 0%-100%, Glitch 2 0%-100%, Glitch 3 0%-100%, Glitch 4 0%-100%
Kick	Body Attack	0-10 ms	トランジェントのアタック
Kick	Body Decay	0-10 Sec	トランジェントのディケイ
Kick	Mod Decay	0-10 Sec	Modディケイタイム
Kick	Mod Amount	-100 to +100	適用されるモジュレーション量
Kick	Transient Timbre	-100 to +100	トランジェントの音色特性
Kick	Transient Level	0-100%	トランジェントのレベル設定

Tomsパーカッション要素は、パターン内でノートC0-B3、C5+によってトリガーされます。

Function	Parameter	Range	Description
Toms	Model	Options	Classic, Classic+, Resonant
Toms	Body Wave	Options	Sat-Sin 0%-100%, Triangle 0%-100%, Square 0%-100%, Square 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%, Glitch 1 0%-100%, Glitch 2 0%-100%, Glitch 3 0%-100%, Glitch 4 0%-100%
Toms	Body Attack	0-10 ms	トランジェントのアタック
Toms	Body Decay	0-10 Sec	トランジェントのディケイ
Toms	Mod Decay	0-10 Sec	Modディケイタイム
Toms	Pitch Mod	-1000 to 1000	ピッチモジュレーション
Toms	Wave Mod	-100 to +100	適用されるモジュレーション量
Toms	Transient Timbre	0-200	トランジェントの音色特性
Toms	Transient Level	0-100%	トランジェントのレベル設定

5 Samples & Synths

NOTES

PERC

続き

Snareパーカッション要素は、パターン内でノートD4によってトリガーされます。

Function	Parameter	Range	Description
Snare	Model	Options	Classic8, Classic9, Classic9+, Modern, Modern+
Snare	Pitch	C0-B8	ノート値に基づくスネアのピッチ。
Snare	Tone	0-100%	トーン
Snare	Body Wave	Options	Sat-Sin 0%-100%, Triangle 0%-100%, Square 0%-100%, Square FM 0%-100%, FM1 0%-100%, FM3 0%-100%, FM7 0%-100%, FM11 0%-100%, tzFM1 0%-100%, txFM3 0%-100%, tzFM7 0%-100%, txFM11 0%-100%, Glitch 1 0%-100%, Glitch 2 0%-100%, Glitch 3 0%-100%, Glitch 4 0%-100%
Snare	Body Decay	0-10 Sec	トランジェントのディケイ
Snare	Snap Attack	0-10 ms	スナップのアタック
Snare	Snap Decay	0-10 Sec	スナップディケイ
Snare	Snap Timbre	0-100%	スナップステージの音色特性
Snare	Body/Snap Mix	-100 to +100	スナップとボディトーンのバランス

Hi Hatパーカッション要素は、パターン内でノートE4-G4によってトリガーされます。

Function	Parameter	Range	Description
Hi Hat	Model	Options	Classic, FM
Hi Hat	Timbre	0-24	音色特性
Hi Hat	Closed Decay	0-10 Sec	オープンディケイ
Hi Hat	Open Decay	0-10 Sec	クローズドディケイ
Hi Hat	Decay Shape	0-100%	ディケイカーブの形状
Hi Hat	HPF Cutoff	10Hz - 20kHz	ハイパスフィルターカットオフ周波数
Hi Hat	LPF Cutoff	10Hz - 20kHz	ローパスフィルターカットオフ周波数
Hi Hat	Tone Pitch	100 - 880Hz	ハイハットトーンステージのピッチ(Hz)
Hi Hat	Tone/Noise Mix	-100 to +100	ハイハットのノイズとトーンのバランス

NOTES

PERC™

Continued

Cymbalパーカッション要素は、パターン内でノートA4によってトリガーされます。

Function	Parameter	Range	Description
Cymbal	Model	Options	Classic, FM
Cymbal	Timbre	0-24	音色特性
Cymbal	Body Filter	500Hz-10kHz	ボディステージの周波数
Cymbal	Impact Filter	500Hz-10kHz	インパクトステージの周波数
Cymbal	Body Decay	0-10 Sec	ボディのディケイ
Cymbal	Impact Decay	0-10 Sec	インパクトのディケイ
Cymbal	Tone Pitch	80Hz-880Hz	トーン(Hz)
Cymbal	Tone/Noise Mix	-100 to +100	シンバルのノイズとトーンのバランス
Cymbal	Impact/Body Mix	-100 to +100	シンバルのインパクトとボディステージのバランス

その他のパーカッション要素は、パターン内でノートB4によってトリガーされます。

Function	Parameter	Range	Description
Percussion	Model	Options	Clap, Clap+, Maracas, Shaker, Cowbell
Percussion	Variation	0-100	サウンドのバリエーション
Percussion	Timbre	0-100	音色のトーン特性
Percussion	Decay	0-2 Sec	パーカッション要素のディケイステージタイム

5 Samples & Synths

NOTES

PERC™

続き

Function	Parameter	Range	Description
Mixer	Kick Level	0-200	ボリューム
Mixer	Kick Pan	L100-R100	左右のステレオパンニング
Mixer	Kick Delay	0-100	ディレイ
Mixer	Kick Reverb	0-100	リバーブ
Mixer	Kick Level	Options	Main, Post Overdrive, Post EQ
Mixer	Tom Level	0-200	ボリューム
Mixer	Tom Pan	L100-R100	左右のステレオパンニング
Mixer	Tom Delay	0-100	ディレイ
Mixer	Tom Reverb	0-100	リバーブ
Mixer	Tom Level	Options	Main, Post Overdrive, Post EQ
Mixer	Snare Level	0-200	ボリューム
Mixer	Snare Pan	L100-R100	左右のステレオパンニング
Mixer	Snare Delay	0-100	ディレイ
Mixer	Snare Reverb	0-100	リバーブ
Mixer	Snare Level	Options	Main, Post Overdrive, Post EQ
Mixer	Hi Hat Level	0-200	ボリューム
Mixer	Hi Hat Pan	L100-R100	左右のステレオパンニング
Mixer	Hi Hat Delay	0-100	ディレイ
Mixer	Hi Hat Reverb	0-100	リバーブ
Mixer	Hi Hat Level	Options	Main, Post Overdrive, Post EQ

Function	Parameter	Range	Description
FX	Waveshaper Type	Options	Saturate, Overdrive, Overdrive+, Bitcrush, Bitcrush+
FX	Waveshaper Level	0-100	シェイパーの音量
FX	EQ Low 80Hz	-18dB to +18dB 80Hzのブースト/カット	
FX	EQ Mid 2.5kHz	-18dB to +18dB 2.5kHzのブースト/カット	
FX	EQ High 12kHz	-18dB to +18dB 12kHzでのブーストまたはカットをdB単位で設定	

PERC™

続き

マクロオプションはスロットごとに繰り返し。

Function	Parameter	Range	Description
Macro	Macro Name	Editable	編集でネーミングエディターを使用
Macro	Bipolar	On or Off	マクロのバイポーラOn/Offを選択
Macro	Parameter 1	Options	マクロで制御するシンセエンジンのターゲットパラメータオプション。
Macro	Amount 1	-2 to +2	適用されるモジュレーション範囲の量
Macro	Parameter 2	Options	マクロで制御するシンセエンジンのターゲットパラメータオプション。
Macro	Amount 2	-2 to +2	適用されるモジュレーション範囲の量
Macro	Parameter 3	Options	マクロで制御するシンセエンジンのターゲットパラメータオプション。
Macro	Amount 3	-2 to +2	適用されるモジュレーション範囲の量
Macro	Parameter 4	Options	マクロで制御するシンセエンジンのターゲットパラメータオプション。
Macro	Amount 4	-2 to +2	適用されるモジュレーション範囲の量
Macro	Parameter 5	Options	マクロで制御するシンセエンジンのターゲットパラメータオプション。
Macro	Amount 5	-2 to +2	適用されるモジュレーション範囲の量

Percシンセ

に関する注記

PERCはPlay+のシンセファミリーの一部として、独自性を持つ楽器です。パーカッション楽器として説明されていますが、実際には1つの機能内に収められた複数の楽器の集合体であり、往年のクラシックなドラム楽器の数々からインスピレーションを得ています。以下にいくつかの補足事項を示します。

Kick

Classic8とSynced8モデルの違い - Synced8はノートごとにオシレーターをリセットするため、トランジェントが予測しやすくなりますが、ノートが重なるとクリック音が発生することがあります。TR-808と同様のClassicはオシレーターをリセットしないため、トランジェントが毎回わずかに異なる場合があります(特にアタックタイムが短いとき)。

Body Wave - 使用するウェーブテーブルと、ウェーブテーブル内の基準位置を設定します。すべてのウェーブテーブルはサイン波(0%時)から始まりますが、終端の波形(100%時)はそれぞれ異なります。

5 Samples & Synths

Mod Amount - Modエンベロープによるモジュレーション量です。Classic9モデルではピッチが、Classic8/Synced8ではウェーブテーブル位置がモジュレートされます。

Transient Timbre - トランジェントは、パラメータが正の値のときはインパルス、負の値のときは短いノイズバーストとなり、その後LPフィルターに送られます。パラメータの絶対値がフィルターのカットオフを設定します(0 → 30Hz、-1/1 → 4kHz)。負の値では、トリガーごとにノイズバーストが生成されるため、トランジェントが毎回異なります。

Tom

Models - Classicは、TR-808にインスパイアされた単一オシレーターです。Classic+はノイズトランジェントを追加します。Resonantは、TR-909のようにデチューンされた3つのオシレーターをベースとしており、同様のノイズトランジェントを備えています。

Body Wave - Kickと同様です。

Pitch Mod / Wave Mod - Kickの「Mod Amount」を参照してください。ただし、いずれもモデルとは独立して設定できます。

Transient Timbre - LPFのカットオフを設定し、ホワイトノイズ(Kickのようなバーストではなく、常時発生するノイズ)をフィルタリングします。

Snare

各モデルの違い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)にあります。実際に聴き比べてみるのが一番です。名前もヒントになります:)

Toneは、ボディのオシレーター間のバランスを設定します。

Body Wave - Kick/Tomと同様です(波形位置はモジュレートされません)。Snap Timbre - スナップ部のフィルターのカットオフ周波数です。

Hihat and Cymbal

Model - Classicは、TR-808をベースとした6基の矩形波オシレーターです。FMは2オペレーターFMオシレーターです。どちらもホワイトノイズを加えます。

Timbre - 矩形波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構成のいずれかを設定します。12という値は良い出発点であり、TR-808に最も近いマッチングです。

Perc

ベロシティ値0~100はボリュームに影響し、100~127の値はパートに応じた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、構成要素のミックスの変化など)。

ベロシティマクロは使用すべきではありません。トリガーされたノートに関わらず同じ動作になります。

5.10 Synthesizer Macros.

各パッチには、3つのパネルノブに割り当てられた複数のパラメータがあります。そのため、マクロは1つのノブを調整するだけで、このパラメータグループをまとめてコントロールします。マクロはパッチの一部として割り当て・レンジマッピングされます。

マクロの構造の例: ACD用Overdriveマクロのマッピング

<div> <div>Overdrive</div> <div>Bit Depth</div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>		
Macro Name	'Filter env amount'	ディスプレイに表示される名前
Bipolar	On	ノブ範囲: On -63〜+64 / Off 0〜127
Parameter 1	Env amt	ノブが影響を与えるパラメータ
Amount 1	0.00	マクロが調整を開始する基準値
Parameter 2		ノブが影響を与えるパラメータ
Amount 2	0.00	マクロが調整を開始する基準値
Parameter 3		ノブが影響を与えるパラメータ
Amount 3	0.00	マクロが調整を開始する基準値
Parameter 4		ノブが影響を与えるパラメータ
Amount 4	0.00	マクロが調整を開始する基準値
Parameter 5		ノブが影響を与えるパラメータ
Amount 5	0.00	マクロが調整を開始する基準値

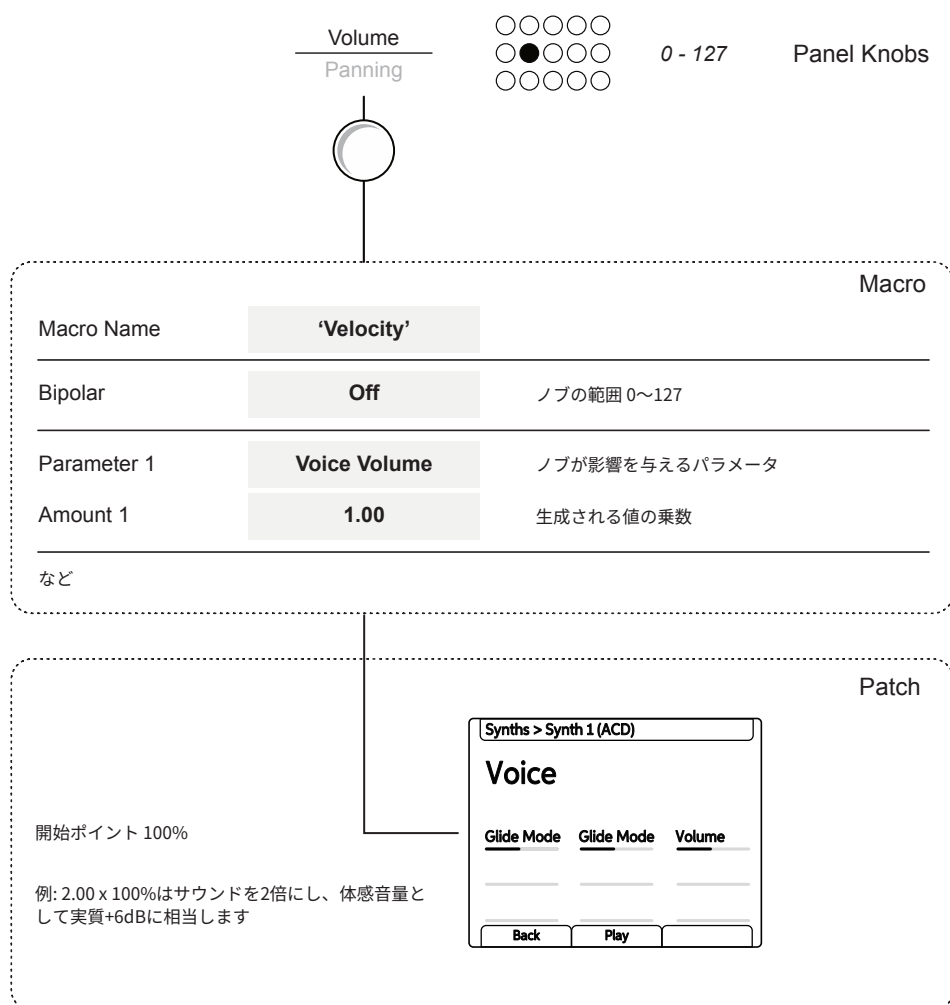
マクロは1つのノブ機能でコントロールされますが、最大5つのパラメータを変更できます。これらはパッチエディターでマッピングされます。開始点はパッチで割り当てられた値であり、値の変化範囲を決める要因にもなります。

5 Samples & Synths

NOTES

マクロのコントロールノブは0～127、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。これは各マクロの対象先に適用され、マクロ量が実際のパラメータ範囲を、パッチパラメータがデフォルトの開始点を決定します。

マクロ範囲の例: ACD Velocity
用Volumeマクロのマッピング



マクロは1つのノブ機能でコントロールされますが、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。

マクロノブはMIDI/シンセモードのときに利用できます

NOTES

Randomize & Chance

「Filter Cutoff」に設定されたマクロは、ChanceまたはRandomize機能の影響も受けます。これはMIDI/シンセモードのとき、およびシンセがサウンドとして選択されているときに適用されます。

Chanceの場合、chance機能で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。

Randomizeの場合、フィルターカットオフマクロを制御するには、Randomize Typeを「Filter CC/Macro」に設定する必要があります。

6

Sequencing Patterns

Play+は、楽曲やアレンジメントを素早く制作・演奏するためのグルーヴボックスです。Play+の「ピック&プレイス」の考え方により、サンプルやシンセの選択とパラメータ設定、そしてシーケンサーモードでのパターンへの配置を、素早く簡単に行うことができます。パターン作成のワークフローは、この目的に沿って設計されており、シンプルで手早いプロセスとツールにより、ユーザーの操作性や創造性を保ちながら音楽制作とサウンドデザインを自動化します。1プロジェクトには最大128パターンを含み、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、1トラックあたり最大64ステップで構成されます。パターンの作成、そしてその後の楽曲の演奏方法こそが、Play+を他のグルーヴボックスと異なるものにしています。ステップはパターン作成の基本単位です。ステップにサンプル・シンセ・MIDIノートを配置することで、パターン全体にビートや

メロディのアレンジメントが作られます。MIDIについては後のセクションで扱います。パターンは複数の方法で再生できます。ステップは指定した方向に沿って順に再生され、トラックは並行して再生されます。パターンは楽曲を構成する小さな単位と考えてください。パターンは組み合わせてチェーンし、フルレングスのトラックにすることができ、さらにパターンのバリエーションを加えることでより面白みを出すことも可能です。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するパターンに焦点を当てます。同じ基本プロセスはシンセトラックやMIDIトラックのパターン作成にも当てはまります。このセクションでは、パターン作成の全体的な流れとその一般的な構成要素についてのガイダンスを提供します。パターンはPlay+の基本であり、シーケンサーモードで作成します。基本的なパターンの作成・編集・使用に必要な、すべての基本要素とプロセスをこのセクションで扱います。

6 Sequencing Patterns

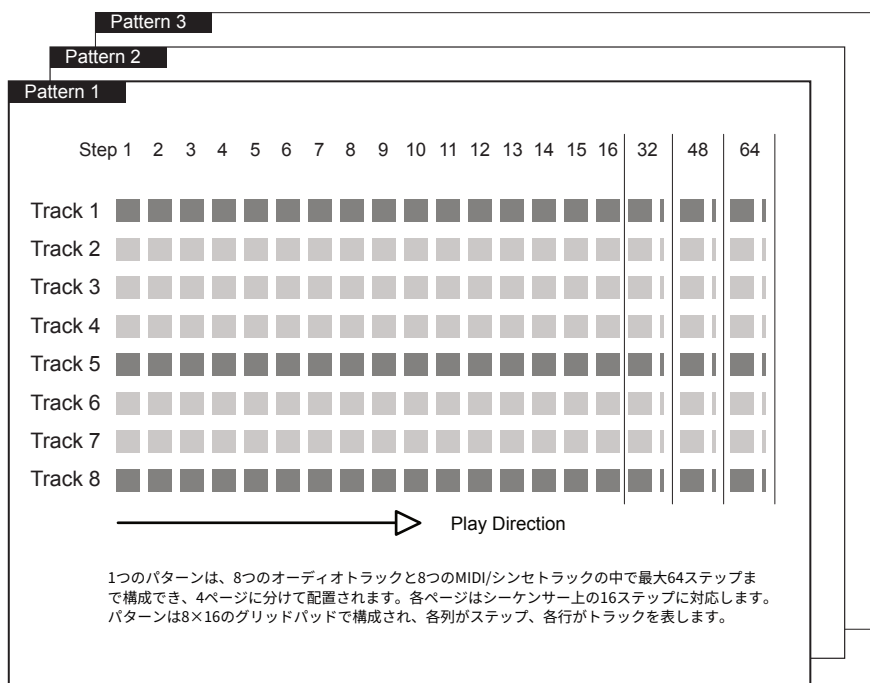
6.1 What's a Pattern?

NOTES

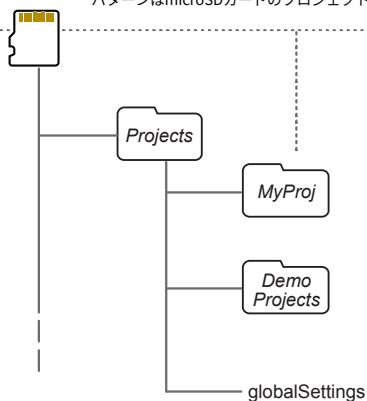
パターンとは、8つのオーディオトラックと8つのMIDI/シンセトラックの組み合わせで、それぞれに一連のステップが割り当てられたものです。オーディオステップにはサンプルまたはシンセを含めることができ、メロディやビートを形成します。例えば、トラック1をドラム、トラック2をパーカッション、トラック3をベースといった形で割り当てられます。パターンの作成方法は、グリッドパッドに手でステップを「プログラム」する、リアルタイムで録音する、フィルツールで自動的にシーケンスする、のいずれかです。パターンは個別に再生することも、チェーンして連続再生することもできます。

Project

1プロジェクトあたり最大128パターンにアクセスできます。



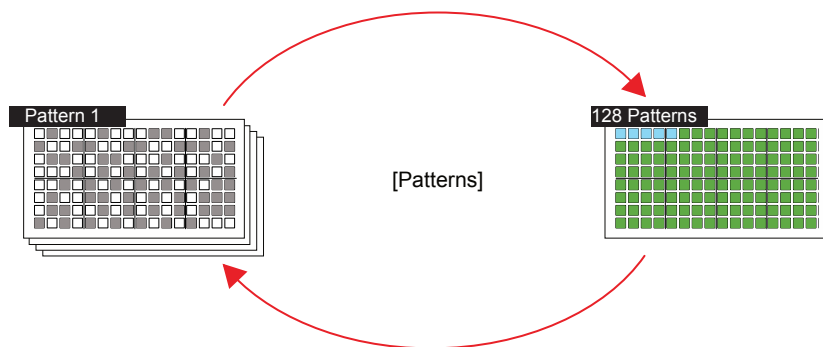
パターンはmicroSDカードのプロジェクトフォルダ内に保存されます。



6.2 The Play+ Grid.

グリッドは、様々な機能に使用される多機能な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トラックにわたりオーディオサンプルまたはMIDI/シンセモードで個々のパターンを最大64ステップまで作成・編集できます。これが通常のデフォルト表示です。パターンモードは、各グリッドボタンがプロジェクト内の128個の個別パターンのいずれかを表す形で、パターン全体のセットを管理するのに役立ちます。

デフォルトはシーケンサーモード。[Patterns]でパターンモードに切替。



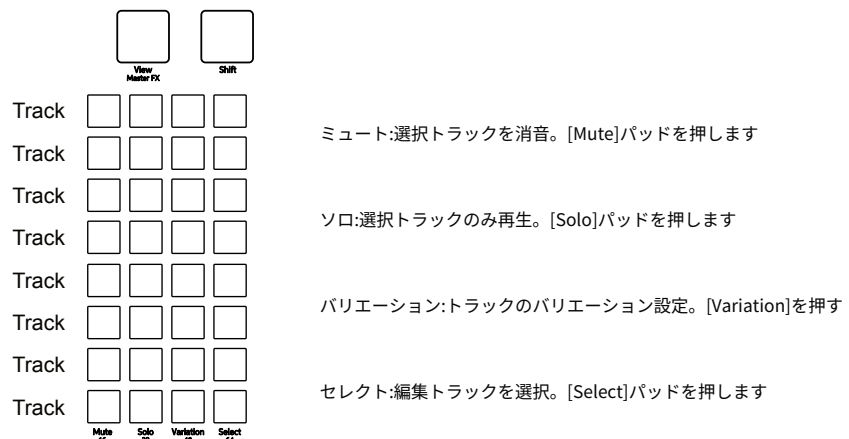
シーケンスモード。ステップの編集・追加、メロディやビートの構築を行います。

最大64ステップで単一パターンをシーケンス。

パターンモード。

最大128パターンをグリッド全体にわたってチェーン・整理します。チェーンされたループや個別パターンをアレンジ・再生できます。

右端の4列(17~20列)はパターン・トラックのオプションを制御するファンクションボタンです。これはパターンモード・シーケンサーモード、そしてパフォーマンスモードでも使用できます。



6 Sequencing Patterns

6.3 Sequencer Mode.

NOTES

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。グリッドはパッドボタンの8行16列で構成されます。パッドの機能は選択されているモードによって異なります。左端の16列はパターンのステップを表します。右端の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や各パターンページの表示切り替えにも使用できます。

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

現在のパターンを再生:[Play]を押します

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

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

バリエーション:トラックのバリエーションオプションです。
[Pad] 48を押します:ステップページ3 - ステップ33-48 - [Shift] + [Pad]を押します

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

シーケンサー - 8×16グリッドパッドの色

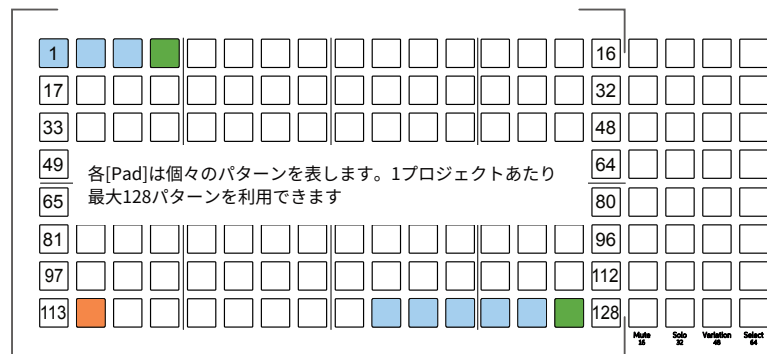
- オフ。ステップは空でイベントは発生しません。[Pad]をタップ。
- ホワイト。アクティブなサンプル/MIDIノートのステップ。[Pad]をタップ。
- バイオレット。アクティブなSynth 1のステップ。[Pad]をタップ。
- イエロー。アクティブなSynth 2のステップ。[Pad]をタップ。
- グリーン。アクティブなSynth 3のステップ。[Pad]をタップ。
- ブルー。選択中のノートステップ。[Shift] + [Pad]を長押し。
- ダークブルー。選択中の空ステップ。[Shift] + [Pad]を長押し。
- オレンジ。トラックの現在のプレイヘッド。[Play]。
- レッド。アクティブなステップのプレイヘッド-ライブ録音。[Play]。

6.4 Introduction to Pattern Mode.

パターンモードも同じ多機能な8×16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シングモードで、個々のパターンを作成・編集します。パターンモードでは、各グリッドボタンがプロジェクト内の個々のパターンを表す形で、128パターン全体を制御できます。

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、左上の最初のパッドが表すパターン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&ペーストが可能です。パターンモードでは、パターンをチェーンして連続再生することも、部分的に再生することもできます。

[Patterns]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オレンジ■に点灯し、その他の利用可能なパターンはブルー■に点灯します。緑■に暗く点灯したパッドは空のパターンを示します。点滅するパッドは再生待ちのパターンを示します。

チェーンしたパターン再生:[Shift]長押し + [Play]

■ パターンモードでパターンを選択する

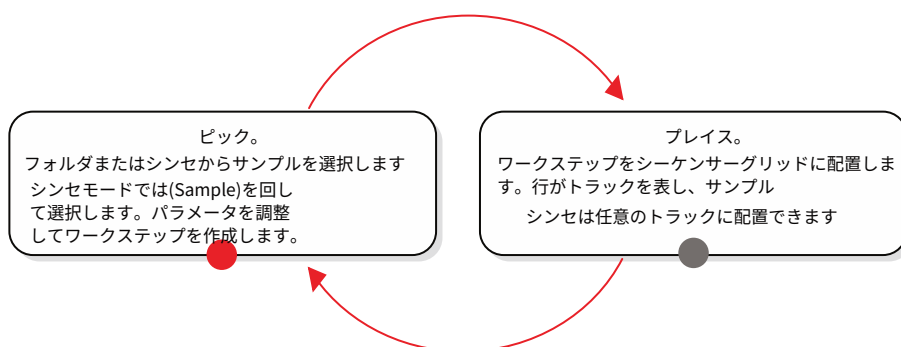
1. シーケンサーモードから[Patterns]を押してパターンモードを選択します。既にパターンモードの場合、[Patterns]を押すとシーケンサーモードに切り替わります。
2. パターンを選択するには、編集または再生するパターンの[Pad]を押します。パッドは8×16のグリッド上に配置され、合計128個のパターンスロットがあります。空のパターンは緑で暗く点灯し、利用可能なパターンはブルー、現在アクティブなパターンはオレンジで点灯します。
3. 選択したパターンは、パターンモードから[Patterns]を押してシーケンシングモードに戻ること、再生または編集できます。

6 Sequencing Patterns

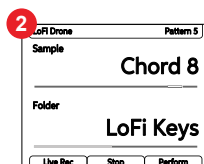
6.5 Pick & Place to Create A Pattern.

NOTES

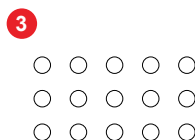
Play+でパターンをシーケンスする最初のステップは、サンプルまたはシンセをピックし、シーケンサーグリッドに配置することです。これによりメロディやビートを構築するためのステップが埋まっていきます。サンプルまたはシンセを選択し、その基本パラメータを調整することでワークステップが作成されます。その後、グリッドのステップに配置すると、選択した各ステップに同じワークステップの設定が反映されます。これはシーケンサーモードで行います。3つ全てのシンセもサンプルと同様にパターンに組み合わせることができます。



- 1 パターンを選択する [Patterns] を押し、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] を再度押すとシーケンサーモードに戻り、パターンのステップを作成できます。



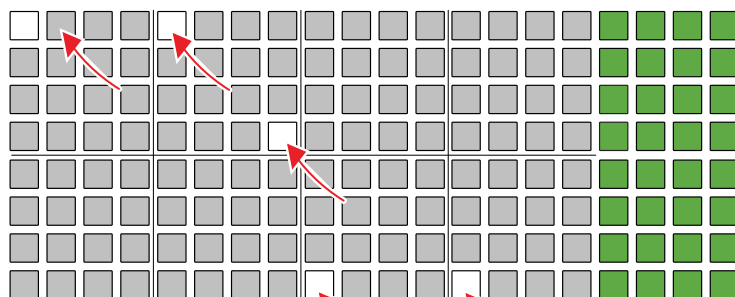
サンプル/シンセを選択：(Sample) をタップして回すと選択します。ダブルタップして回すと、サンプルフォルダまたはシンセパッチを変更します。



パラメータを調整する サンプルまたはシンセ関連のパラメータを調整し、一般的な

配置用のワークステップを準備。

- 4 シーケンサーモードを確認する 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。パターンモードやパフォーマンスモードから戻るには [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 ステップをシーケンスする 各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、各シンセの場合はそれぞれの色で点灯します。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一です。

■ サンプルまたはシンセをピック&プレイスする

1. シーケンシング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、それぞれ[Patterns]または[Perform]を押してシーケンサーモードに戻します。これは個々のパターンをシーケンスできるグリッド表示です。

2. サンプル/シンセをピックする:-

- (Sample)をダブルタップして、フォルダ - (Folder)パラメータに切り替えます。(Folder)を回してサンプルフォルダ、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します。空のフォルダは表示されません。目的のサンプルフォルダまたはパッチを選択します。
- (Sample)を回して現在のフォルダ内のサンプルを参照・選択するか、MIDI/シンセモードでは3つのシンセのいずれかを選択します。パターンが再生されていない場合、サンプルを選択すると音声がプレビュー再生されます。
- 左側の[Screen]ボタンでも2つのパラメータを切り替えることができ、(Screen)ノブを回しても選択中のパラメータを変更できます。これはパラメータノブを使用するのと同じ動作です。

3. パラメータを調整してワークステップの設定を確定します。サンプルとパラメータは、グリッドに配置した各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する。

- 1つ以上のパッドをタップしてステップを配置します。ワークステップのサンプルまたはシンセとパラメータ設定は、サンプルが配置された各ステップに適用されます。
- アクティブなノートステップはサンプルの場合は白く点灯します。空のステップは消灯します。シンセを配置する場合、パッドの色はそれぞれのシンセに応じて変わります。
- ステップは任意のトラック行、パターンの任意の列に配置できます。グリッドは8トラックにわたり16ステップを表示することに注意してください。[Shift] + [16]、[32]、[48]、[64]で選択できる他のステップページもあります。最大64ステップまで利用できます。
- 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。パターンの再生中でもノートを配置できます。

6 Sequencing Patterns

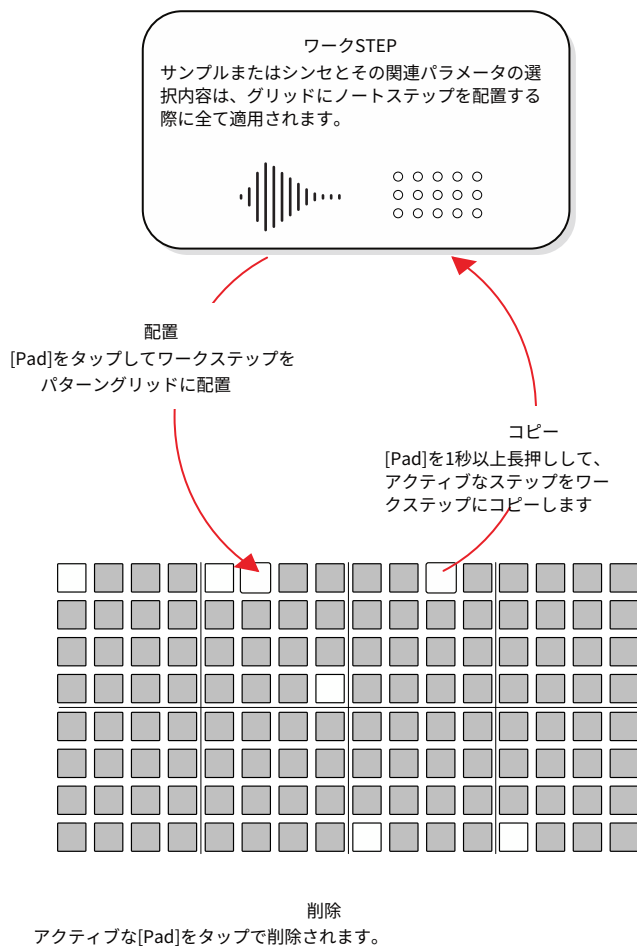
6.6 Work Step Options.

NOTES

ステップやトラックが選択されていない状態でサンプルまたはシンセを選択し、基本パラメータを選択すると、ワークステップが作成されます。その後グリッド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の設定が反映されます。これにより、サンプルまたはシンセとパラメータの組み合わせを事前に選択し、パターン内で複数回配置することができ、素早いワークフローを実現します。個々のステップの設定は後から変更できます。

さらに、グリッド上の既存のステップを1秒以上長押しすることで「コピー」し、ワークステップを作成することもできます。

全てのステップとトラックの選択を解除すると、ワークステップの編集に戻ります。



ワークステップを作成する際、シーケンサーの再生が停止している状態で行ったパラメータの調整は、リアルタイムでオーディション再生されます

NOTES

パラメータとワークステップの適用範囲

Parameter	Primary / Secondary	Work Step	Step	Track	Global
Master Volume	Primary	No	No	No	Yes
Limiter	Secondary	No	No	No	Yes
Tempo	Primary	No	No	Yes	Yes
Swing	Secondary	No	No	Yes	No (2)
Track Length	Primary	No	No	Yes	No (2)
Play Mode	Secondary	No	No	Yes	No (2)
Note	Primary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Microtune	Secondary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Volume	Primary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Pan	Secondary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Sample	Primary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Folder	Secondary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Sample Start	Primary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Sample End	Secondary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Sample Attack	Primary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Sample Decay	Secondary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Reverb Send	Primary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Delay Send	Secondary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Overdrive	Primary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Bit Depth	Secondary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Repeat Type	Primary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Repeat Grid	Secondary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Chance	Primary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Action	Secondary	Yes	Yes	No (1)	No (2)
Randomize	Primary	No	Yes	No (1)	No (2)
Randomize Type	Secondary	No	Yes	No (1)	No (2)
Move	Primary	No	Yes	No (1)	No (2)
Micromove	Secondary	No	Yes	No (1)	No (2)

(1) このパラメータはトラックをまたいで自動的に変化しませんが、[Select]を押してトラックを選択した状態にすると、選択トラック上のアクティブなステップパラメータを元の値に対して相対的に編集できます。

(2) このパラメータはグローバル設定として全ステップに自動的に反映されませんが、[Select]を押して8トラック全てを選択した状態にすると、アクティブなステップパラメータを元の値に対して相対的に編集できます。

6 Sequencing Patterns

6.7 Select & Adjust Step Editing.

NOTES

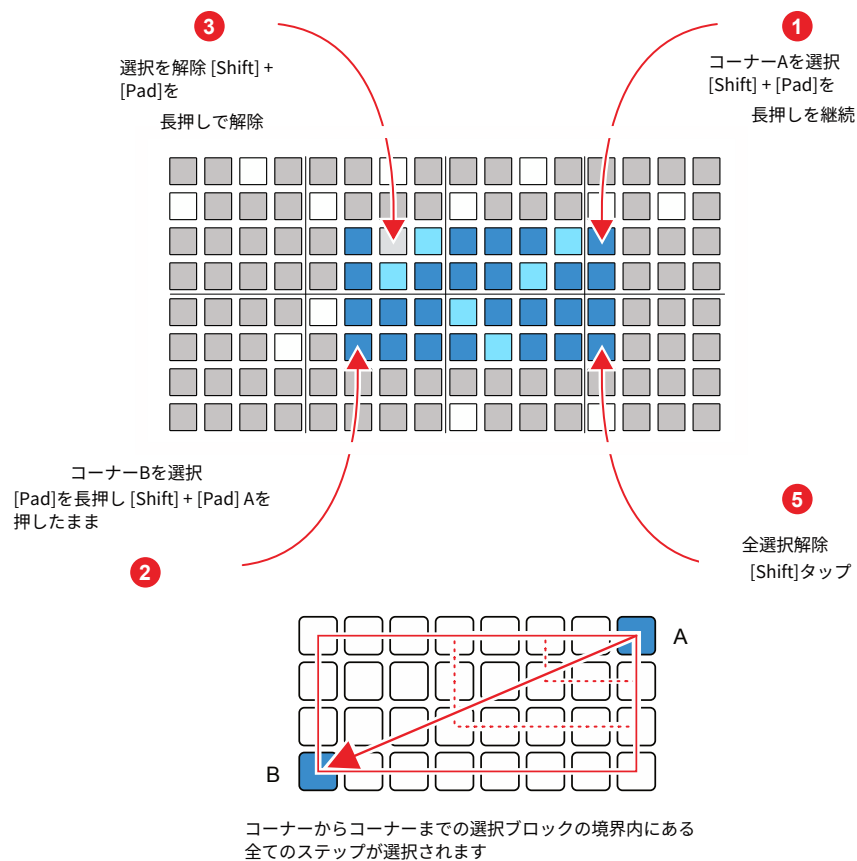
パターンに既に配置されているステップは、個別または複数まとめて編集できます。トラックを選択することもでき、これによりトラック全体を編集でき、既存のノートステップパラメータは元の値に対して相対的に調整されます。トラックやステップのグループは、オーディオサンプルトラックとMIDI/シンセトラックの間でもコピーできます。

■ 複数ステップのブロックを選択する

1. ステップは個別または一括してトラック単位で選択・保持できます。また、複数のトラックにまたがるステップも、矩形の選択エリアを使ってブロックとしてまとめて選択できます。
2. シーケンシング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、それぞれ[Patterns]または[Perform]を押してシーケンサーモードに戻します。これは個々のパターンをシーケンスできるグリッド表示です。
3. 最初のパッドとして[Shift] + [Pad] 「A」 を長押しします。パッドAが選択矩形の1つ目の角になります。[Shift] + [Pad]を押したままにします。
4. [Shift] + [Pad] 「A」 を押したまま、2つ目のパッド「B」を押します。パッドBは選択矩形の対角にあたる2つ目の角です。矩形選択がブルーのパッドで適用され、ブロック内の全てのノートステップが明るいブルーに点灯し、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・追加するには、[Shift]を押したまま[Pad]をタップして、矩形選択ブロックから除外または追加します。トラックを選択する場合にも同様に適用されます。これは選択の除外/追加のみを行い、実際のノートステップを削除するものではありません。
6. 選択を解除するには、[Shift]をタップします。個別または複数の選択(実際のノートステップではありません)が解除されます。選択がない状態になると、ワークステップの編集に戻ります。必要に応じて、選択エリア内のノート内容を削除するには[Shift] + [Fill]を使用します。
7. パラメータの変更は選択した全てのステップに適用されます。選択内で複数の値が存在するパラメータには「〜」記号が表示され、調整すると各ステップの個別設定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[Screen]の左または右のボタンをダブルタップします。

NOTES

ブロック選択 - 複数ステップ



- 4 選択したステップは、パラメータノブを調整して編集できます。複数選択では複数の値が存在する場合があります、その場合「～」と表示され、調整は各ステップの個別値からの「+/-」オフセットで表示されます。

表示中のアクティブなパラメータの左側画面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パラメータで、選択したステップを移動できます。

選択は[Shift] + [Fill]を押して削除できます。取り消しコマンド[Shift] + [Undo]で削除したステップを復元できます。ステップの選択状態は保持されますが、内容は削除されます。

6 Sequencing Patterns

■ 個々のステップパラメータを編集する

1. シーケンシング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、それぞれ[Patterns]または[Perform]を押してシーケンサーモードに戻します。これは個々のパターンをシーケンスできるグリッド表示です。
2. 編集するアクティブなステップについて、[Pad]を長押ししたまま(Knob)を回して編集するパラメータを操作します。複数またはブロックのステップを選択して保持し、まとめ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、編集の実行に合わせてステップがオーディション再生されます。
4. 編集が完了したらパッドを離します。短くタップするとステップが削除されるため、必ず長押ししてください。
5. 表示中の選択パラメータをデフォルト値にリセットするには、[Screen]の左または右のボタンをダブルタップします。

■ トラック全体のステップを編集する

1. シーケンシング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、それぞれ[Patterns]または[Perform]を押してシーケンサーモードに戻します。これは個々のパターンをシーケンスできるグリッド表示です。
2. 編集するトラックを選択します。緑のファンクションパッド[Select]を押します。選択されたパッドは明るい緑(MIDIモードでは紫)に点灯します。複数のトラック行を選択できます。
3. (Knob)を回して編集するパラメータを操作します。パラメータは選択した全てのトラックの全ステップに対して調整されます。パラメータの値は元の値に対して相対的に調整されます。
4. パラメータの値内に「～」記号が表示されている場合、選択内に異なる値を持つ複数のパラメータが存在することを示します。全ての値が同一の場合はその値が表示されます。+/-の値は、パラメータ表示上で元の設定からのオフセットとして表示されます。
5. 表示中の選択パラメータをデフォルト値にリセットするには、[Screen]の左または右のボタンをダブルタップします。
6. 全ての選択を解除するには、[Shift]をタップします。実際のノートステップではなく選択のみが解除されます。必要に応じてノートステップを削除するには[Shift] + [Fill]を使用します。

6.8 Copying & Pasting Steps.

ステップは、MIDIトラックとオーディオトラックの間も含め、グリッド上で個別に、またトラック全体でもコピー&ペーストできます。

■ ステップグループをコピー&ペーストする

1. シーケンシング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、それぞれ[Patterns]または[Perform]を押してシーケンサーモードに戻します。
2. コピーするアクティブなステップの[Shift] + [Pad]を長押しします。必要に応じてステップのグループにはブロック選択も使用できます。選択されたパッドはブルーに点灯します。
3. [Copy]を押して選択内容をクリップボードにコピーします。
4. [Shift] + [Pad]またはブロック選択の同等の形状を使って、ペースト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全トラックに適用できます。
5. [Shift] + [Paste]を押してクリップボードからペーストします。

■ トラックをコピー&ペーストする

1. シーケンシング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、それぞれ[Patterns]または[Perform]を押してシーケンサーモードに戻します。これは個々のパターンをシーケンスできるグリッド表示です。
2. コピー元のトラックを選択します。緑のファンクションパッド[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. [Copy]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。ファンクションパッド[Select]を押します。選択されたパッドは明るい緑、MIDI/シンセの場合は紫に点灯します。複数のトラック行を選択できます。元々選択していたトラックは選択解除しておく必要があります。
5. [Shift] + [Paste]を長押しして、コピーしたトラックを選択したトラックにペーストします。選択したトラックのうち最も上のトラックがペースト先の起点となり、複数トラックの構成も同じ順序でペーストされます。

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行えます。クイックコピーは、コピー元の[Pad]を約0.5秒長押ししたまま、任意のコピー先の[Pad]を押すことで実行できます。クリップボードへのコピー時、およびペースト時にパッドが2回青く点滅します。

6 Sequencing Patterns

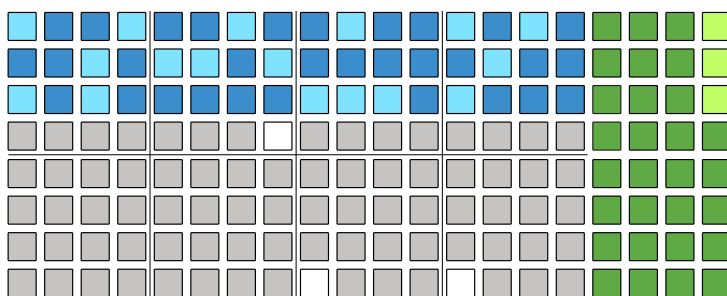
6.9 Live Recording.

NOTES

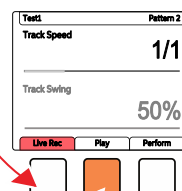
ステップ録音では、シーケンサーへ手動でノートを配置できます。一方、ライブ録音はリアルタイムで動作し、演奏したノートやパラメータの調整をそのままパターンに録音できます。

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する 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に、グリッドはブルーに点灯します。

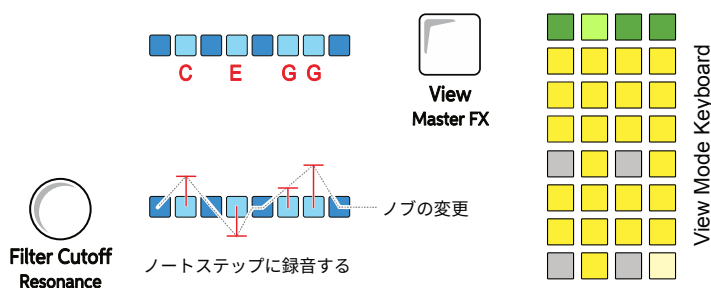


- 2 ライブ録音を選択する [Live Rec]画面ボタンを押してライブ録音モードにします。画面ボタンが赤く点灯します。



- 3 パターンを再生する [Play]画面ボタンを押してパターンを再生します。画面ボタンに再生の進行バーが表示されます。

- 4 ノートを追加する [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コントローラーを使ってノートを入力することもできます。



- 5 パラメータの変更を録音する (Parameter)ノブを回して、任意のパラメータの変化をパターンステップのシーケンスタイミングに合わせて録音します。(Screen)ノブも使用できます。

NOTES

ライブ録音モードではノートを録音できます。オーディオトラックにコードを演奏した場合は、各ノートごとにトラック単位で録音されます。MIDIトラックはポリフォニックで、異なる動作をします。パラメータオートメーションもノートステップに録音できます。

■ 基本的なライブ録音の流れ

1. 録音するトラックについて、対応するファンクションパッド[Select]を押して選択します。行がトラックを表します。トラックはブルーに、トラック選択ファンクションボタンは明るい緑に点灯します。
2. [Live Rec]画面ボタンを押します。ライブ録音モードが適用されると、ディスプレイに赤いタグが表示されます。
3. [Play]を押してパターンを再生し、リアルタイム録音を行います。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ステップより長い場合、プレイヘッドは表示されていない可能性のある次のページのステップへ追従・スクロールします。
4. ノートを録音するには、Play+に接続した外部MIDIコントローラー、または内蔵の「View」キーボードを使用します。グリッドパッドをタップするとトラック選択が解除されることに注意してください。
5. [View]を押してビューキーボードモードを選択します。右側4列のパッドがビューキーボードコントローラーに切り替わります。パッドは黄色に点灯します。上部の緑の行でキーボードのオクターブ移調を制御します。
6. ビューコントローラーを演奏すると、選択したトラックにのみノートが録音されます。Play+には8つのオーディオトラックがあるため、コードを録音すると、コードの各ノートがそれぞれ1つのトラックに割り当てられます。例えば、3和音のコードは8トラックのうち3つを使用します。
7. パラメータの変更を録音するには:-
 - 録音モードで演奏しながらパラメータノブをダブルタップすると、ハイライトされたパラメータを変更できます。ノブに触れる、または動かすと、パラメータの変更が現在のステップデータを上書きします。
 - パラメータの変更はノートステップにのみ録音されます。
 - 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録音されている場合、再生中に変化する値が表示されます。
 - 選択中のパラメータの左側画面ボタンをすばやくダブルタップすると、デフォルト設定にリセットされます。

6 Sequencing Patterns

メインメニューの設定で構成できる録音パラメータがいくつかあります。Quantize Recordingは、演奏し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。Overdub Recordingは、既存のデータを保持するか上書きするかを決定します。

■ ライブ録音設定を調整する

1. (Screen)ノブを押してメインメニューを開きます。
2. 直前に選択したメニュー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、[Back]でメニュー構造を上へ移動します。
3. メインメニュー階層で、(Screen)を回して「Settings」をハイライトします。(Screen)を押して設定のサブメニューを選択します。
4. (Screen)を回して設定メニューをナビゲートし、目的のオプションをハイライトします。
5. 録音オプションでは、Quantize RecordingまたはOverdub Recordingを選択します。ハイライトした状態で(Screen)を押すとオプションが表示されます。
6. どちらの設定も「On」または「Off」に切り替えられます。デフォルトはOffです。
7. (Screen)を回して「Off」と「On」のどちらかをハイライトして選びます。(Screen)を押して選択を確定します。

Setting Option	Menu	Option	Description
Quantize Recording設定		Off	演奏した位置に合わせて可変のマイクロムーブを適用し、自然なノート配置を可能にします。デフォルト設定です。
		On	より整った固定グリッドシーケンスを実現するため、固定のマイクロムーブ設定を適用してノート配置を録音します。
Overdub Recording設定		Off	ステップに既に存在するノートを保持します。空いているステップには新しいノートを録音します。既存のノートは保持され、既にノートが存在するステップへの新規録音ノートは無視されます。
		On	録音し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に置き換えられ、空のステップにはそのノートが録音されます。

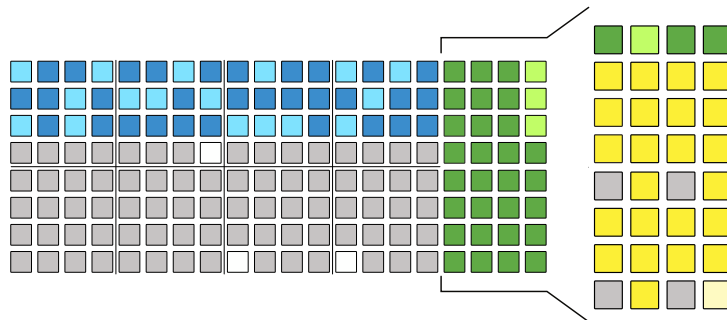
6.10 View Mode.

ビューモードは、最後の4つのファンクションパッド行を使用して内蔵/仮想のMIDIキーボードコントローラーを表示します。キーボードはメインメニューの設定でパッドスタイルに変更できます。キーボードは2行のキーで配置され、ライブ録音モードでノートを入力できます。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。

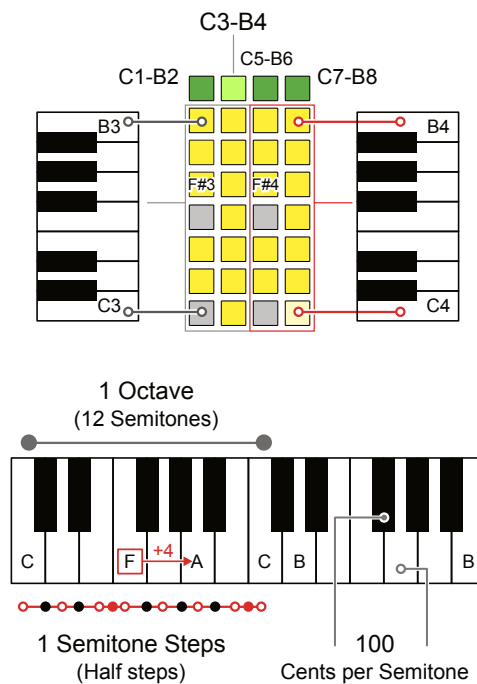
- 1 ビューモードを選択する [View]を押してビューコントローラーを選択します。



- 2 ビューモードキーボード 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。スケール設定がビューモードキーボードに影響します。



- 3 ノートを追加する ビューパッドを使ってライブモードでノートを演奏・録音します。緑のパッドでキーボードのオクターブ範囲を変更します。

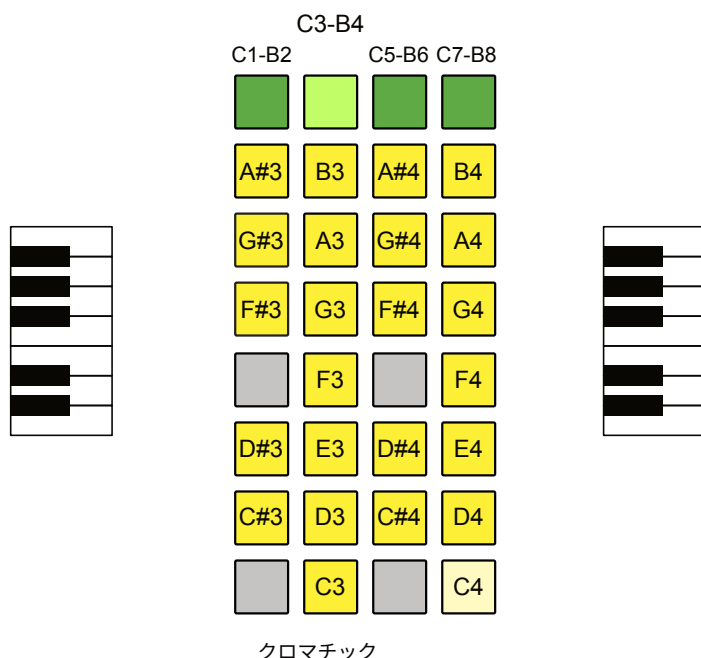


6 Sequencing Patterns

NOTES

■ ビューモードを選択する

1. [View]を押してビューキーボードモードを選択します。
2. ビューモード中にパフォーマンスモードを選択すると、ビューモードは解除されます。
3. 右側4列のパッドがビューキーボードコントローラーに切り替わります。パッドは黄色に点灯します。上部の緑の行(MIDI/シンセモードでは紫)でキーボードのオクターブ移調を制御します。
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。左端上のパッドはC1-B2の2オクターブ範囲をカバーします。右端上のパッドはC7-B8の2オクターブ範囲をカバーします。中央左右のボタンはそれぞれC3-B4とC5-B6の範囲をカバーします。
5. 黄色のパッドは、各オクターブが最初の2列と次の2列で表されるキーボード形式で配置されています。右下端のパッドがノートC、右上端のパッドがノートBです。これは他のオクターブでも繰り返されます。白鍵は「Solo」と「Select」の列で、黒鍵は「Mute」と「Variation」の列で表されます。ビューキーボードはスケール設定の影響を受けます。



デフォルトスケール:クロマチック ルート:C

オクターブ範囲の行パッドは、オーディオモードでは緑、MIDI/シンセモードでは紫に点灯します。ピアノノート表示からグリッドノート表示への切り替えは、メインメニューの設定内から可能です。

■ ビューモードキーボードを演奏する

1. [View]を押してビューキーボードモードを選択します。
2. 右側4列のパッドがビューキーボードコントローラーに切り替わります。パッドは黄色に点灯します。上部の緑の行でキーボードのオクターブ移調を制御します。
3. ステップシーケンス時に
ノート割り当てには:-
 - ワークステップが正しく設定されていることを確認します。例えばメロディックサンプル(ピアノなど)が選択されている場合です。
 - ステップを押したまま、ノート値を割り当てます。
 - 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にメロディを構築します。
4. ライブ録音時にノート割り当てには:-
 - ワークステップが正しく設定されていることを確認します。例えばメロディックサンプル(ピアノなど)が選択されている場合です。
 - [Live Rec]モードを選択して[Play]を押します。
 - ビューモードキーボードを演奏します。演奏したノートがリアルタイムでシーケンスステップに割り当てられます。
 - パターンは後から、例えばステップシーケンスモードで編集できます。
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。

■ ビューモードのレイアウトを変更する

1. (Screen)を押してメインメニューを選択します。
2. (Screen)を回してサブメニューのオプションをスクロール・ハイライトします。「Settings」をハイライトします。(Screen)を押してこのサブメニューを選択します。
3. (Screen)を回してオプションをスクロール・ハイライトします。「View Layout」をハイライトします。(Screen)を押してこのオプションを選択します。
4. (Screen)を回してオプションをスクロール・ハイライトします。「Piano Notes」または「Grid Notes」のいずれかをハイライトします。(Screen)を押してハイライトしたオプションを選択します。

6 Sequencing Patterns

6.11 Piano Roll.

NOTES

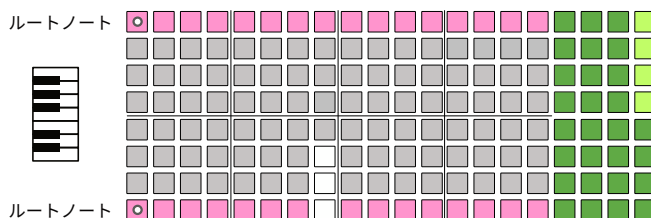
ピアノロールは、8×16パッドグリッドをキーボードのノート形式で表示し、各行が選択したスケール内の個々のノートを表します。オーディオとMIDIのシーケンスはピアノロールを使って作成できます。パッドはノートの行に配置され、ピンク色のパッド行がルートノートを示します。適用されるノートはPlay+のスケール設定の影響を受けます。

- 1 ビューモードを選択する [View]を1秒以上長押ししてピアノロールを選択します。前提としてトラックを選択している必要があります。選択した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。



View
Master FX

- 2 ピアノロールキーボード 8行がピアノスタイルのノートに変換されます。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。



- 3 ノートを追加する グリッドパッドを使ってノートを録音します。利用可能なノートは、選択したスケールとスケールフィルターの状態によって異なります。行がノート、列がステップです。

例:ルートC、Scale Filter 「On」、スケール内表示。

	<div><div></div> C</div>		
	<div><div></div> B</div>		
	<div><div></div> A#</div>		
	<div><div></div> A</div>		
	<div><div></div> G#</div>		
	<div><div></div> G</div>		
	<div><div></div> F#</div>		
	<div><div></div> F</div>		
	<div><div></div> E</div>		
	<div><div></div> D#</div>		
	<div><div></div> D</div>		
	<div><div></div> C#</div>		
	<div><div></div> C</div>		

パッドグリッドをスクロールして全てのノートを表示します。(Screen)を回して上下にスクロールします。

クロマチックモードでは全てのノートが利用可能になりますが、同時に使用できるのは8ボイス/8ノートまでです。

C Major	<div><div></div> C</div>	C Minor	<div><div></div> C</div>	C Dorian	<div><div></div> C</div>
<div><div></div> B</div>	<div><div></div> B</div>	<div><div></div> A#</div>	<div><div></div> A#</div>	<div><div></div> A#</div>	<div><div></div> A#</div>
<div><div></div> A</div>	<div><div></div> A</div>	<div><div></div> G#</div>	<div><div></div> G#</div>	<div><div></div> A</div>	<div><div></div> A</div>
<div><div></div> G#</div>	<div><div></div> G#</div>	<div><div></div> G</div>	<div><div></div> G</div>	<div><div></div> G</div>	<div><div></div> G</div>
<div><div></div> F#</div>	<div><div></div> F#</div>	<div><div></div> F</div>	<div><div></div> F</div>	<div><div></div> F</div>	<div><div></div> F</div>
<div><div></div> E</div>	<div><div></div> E</div>	<div><div></div> D#</div>	<div><div></div> D#</div>	<div><div></div> D#</div>	<div><div></div> D#</div>
<div><div></div> D</div>	<div><div></div> D</div>	<div><div></div> D</div>	<div><div></div> D</div>	<div><div></div> D</div>	<div><div></div> D</div>
<div><div></div> C</div>	<div><div></div> C</div>	<div><div></div> C</div>	<div><div></div> C</div>	<div><div></div> C</div>	<div><div></div> C</div>

■ ピアノロールを選択する

1. (Screen)ボタンをすばやくタップして設定オプションを開きます。ピアノロールのレイアウトに使用するScale設定を設定する必要があります。

2. ナビゲートして(Screen)を押し、「Scales」を選択します。スケールパラメータを設定したら、[Back]で設定メニューを終了します。

- Scale Filter - 利用可能なノートを表示するには通常「On」に設定します

- Scale - ノートに使用するスケールを選択します。

- Scale Root Note - ピンクの行で表されます。

3. [Select]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つのトラックで表されます。各ノートには1ボイスが必要です。

- 1トラックでは1ノート、2トラックでは2ノートというように対応します。全トラックを選択すると全8ノートを表します。

- 選択したトラックは、長さ・速度・スイング設定が同一である必要があります。

- バリエーションとステップページは、選択した全トラックでピアノロール上で同期されます。1つのトラックを例えば64ステップに変更すると、選択した全トラックがピアノロールで64ステップに揃います

4. [View]を長押ししてピアノロールビューを開きます。これは1秒を超える長押しです。短押しの場合はビューモードのみが選択されます。

5. ピアノロールは8×16パッドで表されます。各行が選択したスケール内のノートを表します。(Screen)を回してノートをスクロールします。

- ルートノートはピンクのノートパッドの行で表されます。

- 選択可能なノート数は、選択したトラック数に基づきます。3和音のコードには3トラックが必要です。これはノート数であり、ステップ数ではありません。1つのノートは行内の複数のステップにプログラムできます。

- パッドの列はシーケンス内の各ステップを表します。

- 個々の楽器はステップごとにプログラムすることもできます。

4. ノートとコードはグリッドにプログラムできます。選択したノートは選択パッド上に白く点灯します。

- [Shift]をすばやくタップしてアクティブなステップの選択/解除を切り替えます

- MIDIノート長はピアノロールグリッドに反映されます。

6 Sequencing Patterns

6.12 Scales.

NOTES

Play+にはメインメニュー内で設定できる複数のスケールがあります。デフォルトのスケール設定はChromatic、ルートノートはCです。これらは選択肢から変更でき、ビューモードキーボードだけでなく既存のシーケンスやMIDI出力にも影響します。また、選択したスケールに含まれるノートのように制限し、選択したスケールに合うノートのみを入出力するスケールフィルターオプションもあります。ビューモードキーボードは見た目はクロマチックスタイルのキーボードのままですが、スケールフィルターがOnの場合、利用可能なノートはスケールにクオンタイズされます。

Setting Option	Menu	Option	Description
Scale Filter	Scales	Off	選択したスケールに対応する全てのノートが利用可能になります。プロジェクトごとに適用されます。デフォルトはOffです。
		On	利用可能なノートは、現在選択されているスケール内のノートに限定されます。プロジェクトごとに適用されます。
Scale Type	Scales	各種	利用可能なスケールのリストから選択
Scale Root Note	Scales	各種	利用可能なノートのリストから選択

Scale Type
Chromatic
Minor
Major
Dorian
Lydian Major
Lydian Minor
Locrian
Phrygian
Phrygian Dominant
Mixolydian
Melodic Minor
Harmonic Minor
BeBop Major
BeBop Dorian
BeBop Mixolydian
Blues Minor
Blues Major
Pentatonic Minor
Pentatonic Major
Hungarian Minor

Scale Type
Ukrainian
Marva
Todi
Whole Tone
Diminish
Super Locrian
Hirajoshi
In Sen
Yo
Iwato
Whole Half
Kumoi
Overtone
Double Harmonic
Indian
Gypsy Minor
Neapolitan Major
Neapolitan Minor
Enigmatic

Scale Filter。スケールでフィルタリングすると、A#3 > B 3のようにノートを選択したスケール内の1つにクオンタイズする際、ディスプレイに表示されます。

■ スケールとスケールフィルターを適用する

1. (Screen)ノブを押してメインメニューを開きます。
2. 直前に選択したメニュー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、[Back]でメニュー構造を上へ移動します。
3. メインメニュー階層で、(Screen)を回して「Scales」をハイライトします。
(Screen)を押してスケールのサブメニューを選択します。
4. (Screen)を回してスケールメニューをナビゲートし、目的のオプションをハイライトします。
5. Scale Type。
 - (Screen)を回して「Scale Type」をハイライトし、(Screen)を押してオプションを選択します。(Screen)を回してハイライトし、(Screen)を押して目的のスケールを選択します。
 - スケールは既存の全てのシーケンスと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上のノートは、1~2セミトーンの移調によって新しいスケールに調整されます。既存のシーケンスにスケールを適用すると、ノートとコードは新しいスケールにクオンタイズされます。
6. Scale Root Note。
 - (Screen)を回して「Scale Root Note」をハイライトし、(Screen)を押してオプションを選択します。(Screen)を回してハイライトし、(Screen)を押して目的のスケールルートノートを選択します。
 - トラックのルートを変更すると、既存のシーケンスステップ上のノートは新しいスケールに調整されます。
7. Scale Filter。
 - (Screen)を回して「Scale Filter」をハイライトし、(Screen)を押してオプションを選択します。(Screen)を回してハイライトし、(Screen)を押してスケールフィルターのOn/Offを選択します。
 - スケールフィルターがOnのとき、利用可能なノート(繰り返しを含む)は選択したスケールに限定されます。ビューモードキーボードは見た目はクロマチックスタイルのままですが、スケール内のノートのみが利用可能になり、利用できないノートキーは切り上げてクオンタイズされます。
 - スケールフィルターはビューモードだけでなく、他のシーケンス機能にも影響します。

6 Sequencing Patterns

6.13 Using the Fill Tool.

NOTES

ステップシーケンスとライブ録音は、パターンシーケンスをプログラムするための手動機能です。フィルツールはトラック内のステップの配置をインテリジェントに自動化します。フィルは単なるワークフローツールではなく、アレンジメントや楽曲を構築するための創造的でインスピレーションを与える音楽的な選択肢を提供します。

フィルツールはどのように動作するか？

フィルツールは、創造的なパターンを生成する高度なシーケンス編集ユーティリティです。Play+の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できます。ノートステップとシーケンスはフィルツールのトリガーによって自動的に作成され、以下に基づきます:-

- 選択したトラックとパターンのエリア。
- 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モードかオーディオモードか。
- 適用されているフィルアルゴリズムの種類。

サンプルパックとの関係は？

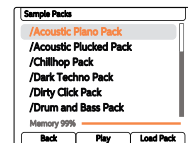
使用されるサンプルパック形式は、Play+に統合され、特にフィルツールで使用されるよう設計されています。これにより、フィルは適切なサウンドでトラックを埋めることができます。例えば、Beatフィルアルゴリズムは、サンプルパックの形式と命名規則に基づいて、Kick・Snare・Hi-Hatのサンプルを識別します。そのため、サンプルパックとその中のサンプルは、定義された形式に従い、関連する文字列で命名する必要があります。

- 文字列は定義された規則に従う必要があります。つまりkick、snare、hatといった単語を含める必要があります。
- サンプルパックはサンプルプールに読み込まれている必要があります。
- サンプルプール内に同じ文字列名のフォルダが2つある場合、最も上にあるフォルダがフィルで使用されます。「Cannot find..」(例:Kick)というエラーが表示された場合は、サンプルプール内の上位に重複した空フォルダがないか確認してください(例:kickフォルダが2つある場合)。
- microSDのフォルダ構成は、該当するOSリリースで定義された構造に従う必要があります。例えばバージョン1.4ではMelody Fillが追加されました。
- サンプルパックは1階層のサブフォルダでのみ動作します。

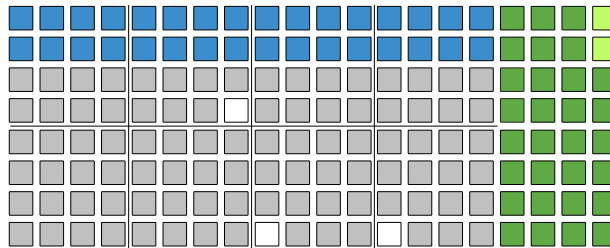
NOTES

フィルの使用は反復的で自動化された創造的プロセスです。フィルボタンで開始でき、「フィル」は必要に応じたパターンが得られるまで何度でも生成できます。異なるサンプルやアルゴリズムを試し、実験することをお勧めします。この例ではサンプルトラックの選択を扱いますが、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 サンプルパックを読み込む 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。



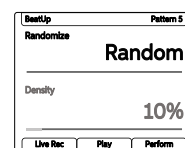
- 2 編集するトラック、またはステップの選択範囲を選ぶ 選択するトラックの[Select]ファンクションパッドを押します。選択したトラックは明るい緑に、グリッドはブルーに点灯します。



- 3 フィルモードを選択する [Fill]ボタンを押してフィルモードにします。以降[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、選択中のアルゴリズムに基づくパターンフィルが生成されます。



- 4 アルゴリズムを選択する (Screen)ノブを使ってフォーカス中のフィルパラメータを調整します。左側の[Screen]ボタンで上段または下段のフォーカス対象パラメータを選択します。



Fill Typeは、フィルアクションをトリガーした際に適用するアルゴリズムを設定します。これが表示される上段のパラメータです。下段のパラメータは、アルゴリズムタイプに関連する2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変化します。

- 5 「フィル」を実行する [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。ビートフィルのようにあらかじめ定義された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も可能です。



- 6 実験して反復する [Fill]コマンドを複数回トリガーして実験してみてください。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組み合わせたりすることもできます。調整とフィルを繰り返しながら、パターンを作成・修正して納得のいく形にしていきます。



6 Sequencing Patterns

ランダム

Randomアルゴリズムは、選択したトラックに、10%から100%の間で定義される密度のランダムに選ばれた一連のステップを配置します。サンプルプールの現在のワークステップ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しますが、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ます。

■ ランダムフィルからパターンを作成する

1. フィル機能の特長を最大限に活かすため、必要に応じてサンプルプールを構成しておきます。一部のフィル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読み込む必要があります。ワークステップを作成します。
2. フィルを適用するトラックまたは複数のトラックについて、対応するファンクションパッド[Select]を押して選択します。行がトラックを表します。トラックはブルーに、トラック選択ファンクションボタンは明るい緑に点灯します。最初に複数のトラックにまとめてフィルを適用し、その後個別に編集すると便利です。
3. [Fill]ボタンを押します。最初の選択でフィルモードが選ばれます。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埋めるフィルが実行されます。
4. 「Random」フィルアルゴリズムを選択します。上段のフィルパラメータが「Random」に設定されていることを確認します。左上の[Screen]ボタンを押してアルゴリズムタイプにフォーカスします。上段のパラメータがハイライトされた状態で(Screen)を回してアルゴリズムを選択し、この例では「Random」を選択します。
5. 「Random」フィルアルゴリズムの密度を設定します。左側の[Screen]ボタンを押してアルゴリズムの密度にフォーカスします。下段のパラメータがハイライトされた状態で(Screen)を回して密度%を選択します。これは配置するステップの割合で、100%が全ステップです。最小値は10%です。複数のトラックを選択している場合、適用されるステップのランダム化は各トラックで異なります。
6. 再度[Fill]ボタンを押します。トラック全体に、現在のワークステップでランダムに選ばれた一連のステップが配置されます。配置されるステップの量はフィル密度に基づきます。
7. さらに[Fill]コマンドを繰り返して、新しいパターンを試行錯誤してみてください。これにより新しいステップパターンが生成されます。
8. 各トラックはその後個別に編集できます。例えば、フィルで生成したパターンステップを保持したまま、トラックごとにサンプルを変更できます。フィルで生成したトラックにバリエーションを加えるため、他のRandomizeやChanceパラメータを使ってみるのもおすすめです。

Beatフィル(Kick・Snare・HiHatフィルを含む)

Beatフィルアルゴリズムは、選択したトラックに、128種類のプリセットされたジャンルベースのリズムの1つに基づく、最大16ステップ長のジャンルベースのパターンを配置します。サンプルは、読み込ま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インテリジェントに選択されます。ステップの配置は現在のジャンルに基づいて固定され、適用されるフィルテンプレートのノートを使用するか、Settings > 「Fill Config」メニュー内で固有のノートに設定できます。フィルツールは実際のプロジェクトテンポとは連動しませんが、Beatのジャンルは特定のテンポ範囲向けに設計されています。

■ ビートフィルからパターンを作成する

1. ビートフィル機能の特長を最大限に活かすため、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読み込まれていることを確認します。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. フィルを適用するトラックについて、対応するファンクションパッド[Select]を押して選択します。行がトラックを表します。トラックはブルーに、トラック選択ファンクションボタンは明るい緑に点灯します。Beatフィルの基盤となるKick・Snare・Hatsをカバーするトラックを選択するのが理想的です。
 3. [Fill]ボタンを押します。最初の選択でフィルモードが選ばれます。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埋めるフィルが実行されます。
 4. 「Beat」フィルアルゴリズムを選択します。上段のフィルパラメータが「Beat」に設定されていることを確認します。左側の[Screen]ボタンを押してアルゴリズムタイプにフォーカスします。上段のパラメータがハイライトされた状態で(Screen)を回してアルゴリズムを選択し、この例では「Beat」を選択します。
 5. 「Beat」フィルアルゴリズムのジャンルを設定します。左の[Screen]ボタンを押してジャンルにフォーカスします。下段のパラメータがハイライトされた状態で(Screen)を回してプリセットを選択します。これは、それぞれKick・Snare・Hi-Hat用に1〜3トラックに適用されるプリプログラムされたリズムです。
 6. 再度[Fill]ボタンを押します。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くパターンが配置されます。
 7. さらに[Fill]を繰り返して、既存の固定パターンに新しいサンプルを試行錯誤してみてください。繰り返すたびに新しいサンプルセットが適用されます。フォルダパラメータを設定し、オクターブをランダム化してトータルなサウンドを作ってみるのもおすすめです。
- トラックを個別に管理できるBeatフィルのバリエーションも存在することに注意してください。TypeとしてKick・Snare・HiHatのいずれかを選択し、1つのトラックのみを選択すると、そのタイプに基づくジャンルとサンプルでステップを配置します。

6 Sequencing Patterns

コード

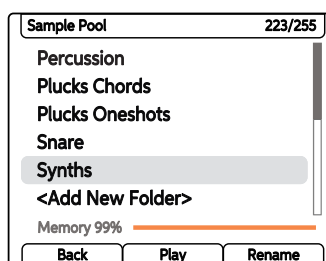
Chordアルゴリズムは、選択した4トラックに、最大64ステップ長のパターンにわたってメロディックなコード進行を配置します。microSDカードのフォーマットが正しく構成されていることが重要です。「MelodyFills」フォルダには、フィルアルゴリズムを使用してコードやメロディを生成するための元となるパターンテンプレートが格納されています。また、異なるスケールやスケールフィルターの設定も試してみてください。

■ コードフィルからパターンを作成する。

1. Chordフィル機能を使用するには、サンプルプールにシンセフォルダ、つまり名前に「Synth」という文字列を含むフォルダが含まれている必要があります。既にシンセフォルダを持つサンプルパックもあるため、そのままプロジェクトのサンプルプールに読み込むだけで済む場合もあります。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。

Factory Sample Pack	Folder
80's Moms Pack	Synths
Drum and Bass Pack	Synth
Dubcore Drums	Synth
Dubstep Pack	Synth
Gangsta Rap Pack	Synth
House Pack	Synth
Trap Pack	Synth
Intellectual Pack	Synths
Slam Modeling Pack	VHS Synths
Tech House Pack	Synth
Juke-Footwork Pack	Synth

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、作成してそのように命名できます。サンプルをこのフォルダにコピーしてコードフィルで使用します。



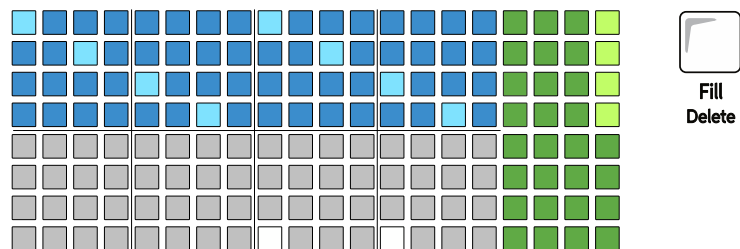
2. トラックの長さは最大64ステップまで設定できます。必要なパターンに合わせて全トラックのトラック長を設定します。

3. フィルを適用する4つのトラックチャンネルについて、対応する[Select]ファンクションパッドボタンを押して選択します。行がトラックを表します。トラックはブルーに、トラック選択ファンクションボタンは明るい緑に点灯します。選択したトラックが、生成されるコードの各ノートをそれぞれカバーします。

4. [Fill]ボタンを押します。最初の選択でフィルモードが選ばれます。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埋めるフィルが実行されます。

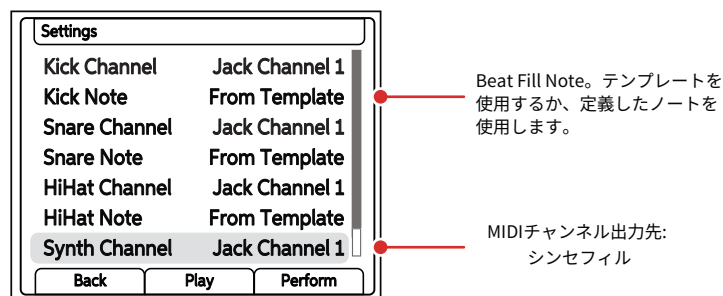
NOTES

5. 「Chords」 フィルアルゴリズムを選択します。上段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ます。左側の[Screen]ボタンを押してアルゴリズムタイプにフォーカスします。上段のパラメータがハイライトされた状態で(Screen)を回してアルゴリズムを選択し、この例では「Chords」を選択します。
6. 「Chord」 フィルのジャンルを設定します。左側の[Screen]ボタンを押してアルゴリズムジャンルにフォーカスします。下段のパラメータがハイライトされた状態で(Screen)を回してジャンルプリセットを選択します。これは工場出荷時の48種類のパターンから選ばれるプリプログラムされたコードパターンです。
7. 再度[Fill]ボタンを押します。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くパターンが配置されます。
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へ変更できます。



ChordフィルとBassフィルは、選択したジャンルテンプレートで定義されたノート値を使用します。Beatフィルでは、(Screen)ボタンを押してアクセスできるSettings > Fill Configオプション内で、このノートを固定のノート値に変更できます。

これらの設定では、楽器ごとのMIDI出力チャンネルの割り当ても行えます。



デフォルトはビートフィルノートが「From Template」、MIDI Outが「Jack Channel 1」です。

6 Sequencing Patterns

ベース

Bassアルゴリズムは、選択した1トラックに、最大64ステップ長のパターンにわたってメロディックなベースラインを配置します。microSDカードのフォーマットが正しく構成されていることが重要です。「MelodyFills」フォルダには、フィルアルゴリズムを使用してベースラインを生成するための元となるパターンテンプレートが格納されています。また、異なるスケールやスケールフィルターの設定も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フィル機能を使用するには、サンプルプールにベースフォルダ、つまり名前に「Bass」という文字列を含むフォルダが含まれている必要があります。既にベースフォルダを持つサンプルパックもあるため、そのままプロジェクトのサンプルプールに読み込むだけで済む場合もあります。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 PackとSlam Modeling Packを除く全てのファクトリーパックにはベースフォルダがあります。必要であればフォルダを作成し、サンプルをコピーできます。
2. トラックの長さは最大64ステップまで設定できます。必要なパターンに合わせて全トラックのトラック長を設定します。
3. フィルを適用する単一のトラックチャンネルについて、対応する[Select]ファンクションパッドボタンを押して選択します。行がトラックを表します。トラックはブルーに、トラック選択ファンクションボタンは明るい緑に点灯します。
4. [Fill]ボタンを押します。最初の選択でフィルモードが選ばれます。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埋めるフィルが実行されます。
5. 「Bass」フィルアルゴリズムを選択します。上段のフィルパラメータが「Bass」に設定されていることを確認します。左側の[Screen]ボタンを押してアルゴリズムタイプにフォーカスします。上段のパラメータがハイライトされた状態で(Screen)を回してアルゴリズムを選択し、この例では「Bass」を選択します。
6. 「Bass」フィルのジャンルを設定します。左側の[Screen]ボタンを押してアルゴリズムジャンルにフォーカスします。下段のパラメータがハイライトされた状態で(Screen)を回してジャンルプリセットを選択します。これは工場出荷時の48種類のパターンから選ばれるプリプログラムされたコードパターンです。
7. 再度[Fill]ボタンを押します。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くパターンが配置されます。
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へ変更できます。

NOTES

コード&ベースフィル

コードフィルとベースフィルをそれぞれ作成できるだけでなく、Chord and Bassフィルオプションを使えば両方をまとめて作成できます。選択した5トラックにわたって最大64ステップを使用し、4声のポリフォニックコードと単一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同じ前提条件(microSDカードの「MelodyFills」フォルダ、およびサンプルを格納したベース・シンセのサンプルプールフォルダ)が必要です。

■ ベース&コードフィルからパターンを作成する。

1. このフィル機能を使用するには、サンプルプールにベースフォルダとシンセフォルダの両方が含まれている必要があります。
2. トラックの長さは最大64ステップまで設定できます。必要なパターンに合わせて全トラックのトラック長を設定します。
3. フィルを適用する5つのトラックチャンネルについて、対応する[Select]ファンクションパッドボタンを押して選択します。行がトラックを表します。トラックはブルーに、トラック選択ファンクションボタンは明るい緑に点灯します。
4. [Fill]ボタンを押します。最初の選択でフィルモードが選ばれます。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埋めるフィルが実行されます。
5. 「Chords and Bass」フィルアルゴリズムを選択します。上段のフィルパラメータが「Chords and Bass」に設定されていることを確認します。左側の[Screen]ボタンを押してアルゴリズムタイプにフォーカスします。上段のパラメータがハイライトされた状態で(Screen)を回してアルゴリズムを選択します。
6. 「Chords and Bass」フィルのジャンルを設定します。左側の[Screen]ボタンを押してアルゴリズムジャンルにフォーカスします。下段のパラメータがハイライトされた状態で(Screen)を回してジャンルプリセットを選択します。これは工場出荷時の48種類のパターンから選ばれるプリプログラムされたパターンです。
7. 再度[Fill]ボタンを押します。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くパターンが配置されます。
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へ変更できます。

6 Sequencing Patterns

ユークリッド

Euclideanフィルアルゴリズムは、選択したトラックに、数学的に生成されたシーケンスによる一連のステップのパターンを配置します。ユークリッドパターンは、定義したイベント数に基づいて生成され、トラック長に均等に配置されることを目指します。フィルコマンドはステップの配置に影響し、サンプルは通常「ワークステップ」のサンプルになります。

■ ユークリッドフィルからパターンを作成する

1. フィル機能の特長を最大限に活かすため、必要に応じてサンプルプールを構成しておきます。一部のフィル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読み込む必要があります。ワークステップを作成します。
2. フィルを適用するトラックについて、対応するファンクションパッド[Select]を押して選択します。行がトラックを表します。トラックはブルーに、トラック選択ファンクションボタンは明るい緑に点灯します。複数のトラックを選択した場合、それぞれのパターンは同一になります。
3. [Fill]ボタンを押します。最初の選択でフィルモードが選ばれます。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埋めるフィルが実行されます。
4. 「Euclidean」フィルアルゴリズムを選択します。上段のフィルパラメータが「Euclidean」に設定されていることを確認します。左側の[Screen]ボタンを押してアルゴリズムタイプにフォーカスします。上段のパラメータがハイライトされた状態で(Screen)を回してアルゴリズムを選択し、この例では「Euclidean」を選択します。
5. 「Euclidean」フィルアルゴリズムのイベント数を設定します。左側の[Screen]ボタンを押してイベントにフォーカスします。下段のパラメータがハイライトされた状態で(Screen)を回して1~64の範囲でイベント数を選択します。総ステップ数より多いイベント数を設定すると、パターンは100%埋まります。イベントは可能な限り、トラックのステップ数にわたって均等に配置されます。
6. 再度[Fill]ボタンを押します。現在のワークステップの設定とイベント数に基づいてパターンが作成されます。[Fill]を押す前に異なるイベント設定にしていない限り、前回のフィルからのバリエーションは適用されません。
7. 各トラックはその後個別に編集できます。例えば、フィルで生成したパターンステップを保持したまま、トラックごとにサンプルを変更できます。フィルで生成したトラックにバリエーションを加えるため、他のRandomizeやChanceパラメータを使ってみるのもおすすめです。

フィルアルゴリズム概要

フィルアルゴリズムは、パターンを生成する創造的プロセスの核となるものです。実験を推奨し、フィルで生成したパターンをChanceなど他のパラメータと組み合わせてみてください。フィルは、パターン作成を素早く簡単に始め、その後最終的な形に向けて微調整・編集していく手段として便利です。

Algorithm	Secondary Option	Description
Random	Density 10% - 100% 密度オプションで指定した数のステップを、選択したトラックに配置します。	
Euclidean	Events 1 - 64	選択したトラック全体にわたって、イベントオプションで指定された数の均等に配置されたステップを配置します。
Beat	Genre (various)	128種類の事前定義されたジャンルベースのパターンの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のサンプルを様々に使用します。
Kick	Genre (various)	beatフィルと似た動作をしますが、単一トラック上の個々の楽器(例:kick)のみを対象とします。
Snare	Genre (various)	beatフィルと似た動作をしますが、単一トラック上の個々の楽器(例:snare)のみを対象とします。
HiHat	Genre (various)	beatフィルと似た動作をしますが、単一トラック上の個々の楽器(例:HiHat)のみを対象とします。
Chords	Genre (various)	48種類の事前定義されたジャンルベースのパターンの1つに基づいてステップを配置します。4トラックで動作し、ポリフォニックな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。
Bass	Genre (various)	48種類の事前定義ジャンルパターンの1つでステップを配置。1トラックでベースラインを作成し、「Bass」フォルダのサンプルを使用します。
Chords and Bass	Genre (various)	48種類の事前定義パターンでステップを配置。5トラックでコードとベースラインを作成。「Bass」「Synth」フォルダのサンプルを使用。

6 Sequencing Patterns

NOTES

ビートフィルの詳細

合計128種類のビートフィルアルゴリズムがあり、「BeatFill」 microSDフォルダ内に格納されています。これらのパターンはビートパターン作成用のテンプレートです。

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	

コード&ベースフィルの詳細

合計48種類のメロディフィルアルゴリズムが「MelodyFill」 microSDカードフォルダ内にあります。これらはベースおよびコードパターン作成用のテンプレートです。

Melody Fill Genre	Melody Fill Genre	Melody Fill Genre	Melody Fill Genre
Adventurer 1	Horizons 1	Nostalgia 1	Seashore 1
Adventurer 2	Horizons 2	Nostalgia 2	Seashore 2
Adventurer 3	Horizons 3	Nostalgia 3	Seashore 3
Ballandar 1	Jumpy 1	Pathfinder 1	Spaceship 1
Ballandar 2	Jumpy 2	Pathfinder 2	Spaceship 2
Ballandar 3	Jumpy 3	Pathfinder 3	Spaceship 3
Distance 1	Mystery 1	Riddle 1	Spiral 1
Distance 2	Mystery 2	Riddle 2	Spiral 2
Distance 3	Mystery 3	Riddle 3	Spiral 3
Happy Hour 1	New Quest 1	Sad Robot 1	Uprising 1
Happy Hour 2	New Quest 2	Sad Robot 2	Uprising 2
Happy Hour 3	New Quest 3	Sad Robot 3	Uprising 3

6.14 Creating Custom Fill Patterns.

多くのフィル機能は、パターンテンプレートを参照として使用するアルゴリズムを利用しています。例えば「beat」と「chord and bass」のフィルは、それぞれBeatFillsフォルダとMelodyFillsフォルダのテンプレートを参照します。これらは実質的にパターンです。そのため、ユーザーが独自のパターンを作成し、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作成における重要な注意点

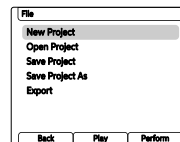
フィルテンプレート作成の手順は、Play+で使用した際に正しく機能するフィルテンプレートとするため、正確に、かつ正しい順序で行う必要があります。

	Beat Fill	Melody Fill	Description
Instruments	Kick, Snare, HiHat	Synth, Bass	テンプレート用のビート・シンセ・ベース楽器
Steps	16	64	パターンテンプレート内の最大ステップ数
Tracks	3	4	トラックチャンネル数。Beatは楽器ごとに1トラック、Chordは4トラック、Bassは1トラック必要です。
Steps	16	64	パターンテンプレート内の最大ステップ数
Location	BeatFills	MelodyFills	microSD保存先フォルダ
Track 1	Kick	Synth Note	ビートまたはメロディのテンプレート作成に基づきます
Track 2	Snare	Synth Note	ビートまたはメロディのテンプレート作成に基づきます
Track 3	HiHat	Synth Note	ビートまたはメロディのテンプレート作成に基づきます
Track 4	-	Synth Note	メロディ
Track 5	-	Bass	メロディ

6 Sequencing Patterns

ビートフィルまたはメロディフィルのテンプレートを作成する基本的な流れは厳密なプロセスであり、手順は正しい順序で行う必要があります。

- 1 新規プロジェクトを作成する 新しい空のプロジェクトを作成します。これは設定した条件に基づいてパターンテンプレートを作成するために使用し、保存して今後のテンプレートのベースとして再利用できます。



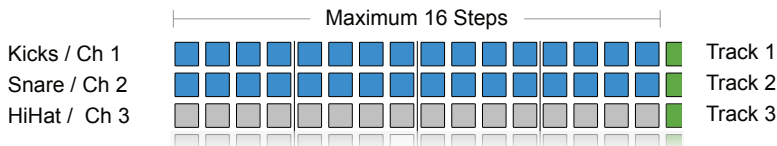
- 2 サンプルフォルダを読み込む これらのサンプルフォルダは特定の順序で読み込む必要があります。楽器の種類は名前ではなく、読み込んだ順序によって決まります。

1. 最初に読み込む:Bass 2. 2番目に読み込む:Kick 3. 3番目に読み込む:HiHat 4. 4番目に読み込む:Snare 5. 5番目に読み込む:その他任意のパック 6. 6番目に読み込む:その他任意のパック 7. 7番目に読み込む:Synth

- 3 サンプルを最低1つ追加する 各カテゴリーにつき最低1サンプルを読み込みます。サンプルはPlay+以外、例えばPCやMac上でオフラインで作成し、microSDカード上の楽器フォルダにまとめることができます。

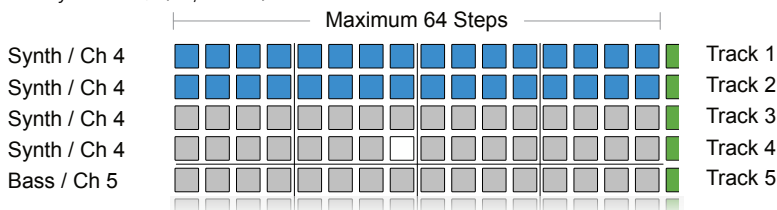
- 3 パターンを作成する 読み込んだサンプルを使い、定義されたトラック構成の通りに正確にパターンを作成します。

Beat Fills オーディオ/MIDIチャンネル



この楽器トラックの順序に必ず従ってください

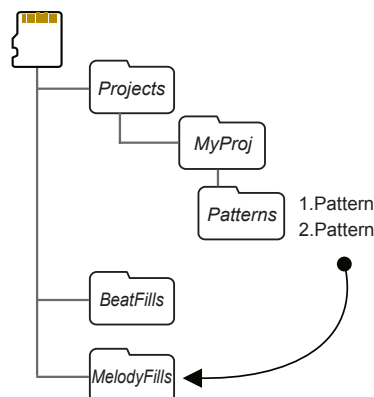
Melody Fills オーディオ/MIDIチャンネル



- 4 プロジェクトを保存する ファイルメニューの「Save」または「Save As」でプロジェクトを保存します。

- 5 テンプレートを移動する 作成したパターンを「BeatFill」フォルダまたは「MelodyFill」フォルダへ移動・命名します。

これはMacまたはPCとmicroSDカードを使ってオフラインで行う必要があります。



NOTES

■ 空のカスタムフィルテンプレートを作成する

正しいフィル構造で空のプロジェクトをテンプレートとして作成しておく、カスタムのビート・メロディ・コード・MIDIテンプレートを作成する際のワークフローを速めることができます。フォルダには該当カテゴリーのサンプルが最低1つ含まれている必要があります。

1. (Screen)を押してメニューを選択します。(Screen)を回してメニュー内の「File」をハイライトします。(Screen)を押して選択します。
2. (Screen)を回して「New Project」をハイライトします。(Screen)を押してハイライトした「New Project」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のプロンプトが表示される場合があります。「Yes」または「No」を選択します。デフォルト設定の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、サンプルフォルダを読み込みます。これは定義された順序で正確に行う必要があります。読み込む順序によって実際の楽器の種類が決まり、フォルダ名では決まりません。
5. (Screen)を押してメニューを選択します。(Screen)を回してメニュー内の「Samples」をハイライトします。(Screen)を押して選択します。
6. (Screen)を回して「Load Files or Folders」をハイライトします。(Screen)を押してこのオプションを選択します。
7. 読み込むフォルダに移動します。サンプルは外部で作成し、適切な名前のフォルダに格納できます。選択したフォルダで[Load Folder]画面ボタンを押します。フォルダの読み込みは必ずこの順序で行う必要があります:-

1. Bass。ベースサンプルを含む「Bass」という名前のフォルダを読み込みます。
2. Kick。キックサンプルを含む「Kick」という名前のフォルダを読み込みます。
3. HiHat。ハイハットサンプルを含む「HiHat」という名前のフォルダを読み込みます。
4. Snare。スネアサンプルを含む「Snare」という名前のフォルダを読み込みます。
5. その他のシンセ。シンセサンプルを含むフォルダを読み込みます。

6. その他のシンセ。シンセサンプルを含むフォルダを読み込みます。

7. Synth。シンセサンプルを含む「Synth」という名前のフォルダを読み込みます。

8. プロジェクトを保存します。(Screen)を押してメニューを選択します。(Screen)を回してメニュー内の「File」をハイライトします。(Screen)を押して選択します。

9. (Screen)を回して「Save Project As」をハイライトします。(Screen)を押してから[Save]画面ボタンを押します。「Fill Empty Template」など関連する名前を入力し、[Save]を押します。

6 Sequencing Patterns

ビートフィルのカスタムテンプレート作成は厳密なプロセスです。手順を記載通り正確に行わないと、フィルコマンド実行時に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を作成する

1. 新しい空のフィルプロジェクトを作成するか、理想的にはあらかじめ作成・設定済みのフィルテンプレートを読み込みます。

2. これは、Beat Fillに必要なKick・HiHat・Snareフォルダを正しい順序で読み込み、それぞれのフォルダに最低1つのサンプルを含めて作成されているはずです。

3. 読み込んだ3つのビートフィル楽器を使って「Beat」パターンを作成します。以下を厳守することが重要です:-

- Track 1をKick用に使用。「Kick」フォルダのサンプルを使用します
- Track 2をSnare用に使用。「Snare」フォルダのサンプルを使用します。
- Track 3をHi Hat用に使用。「HiHat」フォルダのサンプルを使用します。

4. 例えばカットオフなど他のパラメータについては、オーディオトラックを使用するFillノードでも動作します。フィルコマンドは、トラック長を現在の状態から最大64ステップまでの移動先トラック長に合わせてトリムします。元のテンプレートがそれより短い場合は、複製して長いトラックに合わせます。

5. MIDIトラックが必要な場合、オーディオパターントラックをそのままコピーし、MIDIチャンネルを割り当てることができます。ChanceやRepeatなど一部の要素はコピー時に削除されますが、MIDIトラックで直接入力できます。

- Audio Track 1(Kick)をMIDI Track 1にコピーします。MIDI Channel 1に設定します。オーディオトラックを選択して[Copy]を押します。MIDIモードとその対応トラックを選択し、[Shift]を長押しして[Paste]を押します。4トラックそれぞれをMIDI Channel 4に設定します。

- Audio Track 2(Snares)をMIDI Track 2にコピーします。MIDI Channel 2に設定します。
- Audio Track 3(Hi Hats)をMIDI Track 3にコピーします。MIDI Channel 3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(Sample)ノブでチャンネルを調整します。

6. プロジェクト

トを保存します。

- (Screen)を押してメニューを選択します。(Screen)を回してメニュー内の「File」をハイライトします。(Screen)を押して選択します。

- (Screen)を回して「Save Project As」をハイライトします。「Save」を使って元のベーステンプレートを上書きしないよう注意してください。(Screen)を押してから[Save]画面ボタンを押します。

7. パターンはmicroSDのProjects / MyProj / Patternsフォルダに保存されます。外部のPCやMacを使って、作成したパターンをフィル用の「BeatFill」フォルダにコピーします。プロジェクト構造は変更しないでください。

メロディフィルのカスタムテンプレート作成は厳密なプロセスです。手順を記載通り正確に行わないと、フィルコマンド実行時に失敗する可能性があります。

■ メロディフィルパターンテンプレートを作成する

1. 新しい空のフィルプロジェクトを作成するか、理想的にはあらかじめ作成・設定済みのフィルテンプレートを読み込みます。

2. これは、Melody and Chord Fillに必要なSynthsとBassフォルダを正しい順序で読み込み、それぞれのフォルダに最低1つのサンプルを含めて作成されているはずです。

3. 読み込んだ3つのメロディ/コードフィル楽器を使って「chord」「bass」「chord and bass」のいずれかのパターンを作成します。chordとbassについては以下を厳守することが重要です:-

- Track 1-4を任意のシンセ用に使用。「Synth」フォルダまたは他のシンセフォルダのサンプルを使用します。これらはコードのノートを表すことができます。

- Track 5をBass用に使用。「Bass」フォルダのサンプルを使用します。

4. 例えばカットオフなど他のパラメータについては、オーディオトラックを使用するFillノードでも動作します。フィルコマンドは、トラック長を現在の状態から最大64ステップまでの移動先トラック長に合わせてトリムします。元のテンプレートがそれより短い場合は、複製して長いトラックに合わせます。

6 Sequencing Patterns

5. MIDIトラックが必要な場合、オーディオパターントラックをそのままコピーし、MIDIチャンネルを割り当てることができます。ChanceやRepeatなど一部の要素はコピー時に削除されますが、MIDIトラックで直接入力できます。

- Audio Track 1、2、3、4(Synths)をそれぞれMIDI Track 1-4にコピーします。4トラックそれぞれをMIDI Channel 4に設定します。オーディオトラックを選択して[Copy]を押します。MIDIモードとその対応トラックを選択し、[Shift]を長押しして[Paste]を押します。
- Audio Track 5(Bass)をMIDI Track 5にコピーします。MIDI Channel 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(Sample)ノブでチャンネルを調整します。

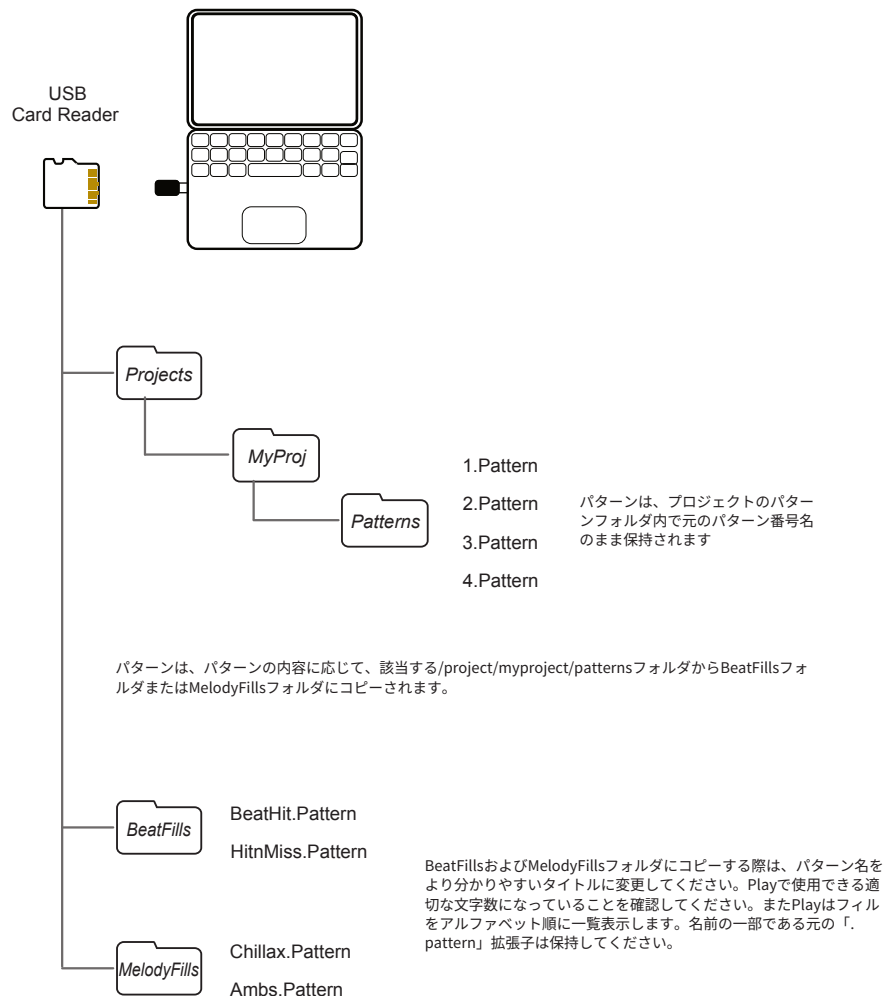
6. プロジェクトを保存します。• (Screen)を押してメニューを選択します。(Screen)を回してメニュー内の「File」をハイライトします。(Screen)を押して選択します。

- (Screen)を回して「Save Project As」をハイライトします。「Save」を使って元のベーステンプレートを上書きしないよう注意してください。(Screen)を押してから[Save]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。外部のPCやMacを使って、作成したパターンをフィル用の「BeatFill」フォルダにコピーします。プロジェクト構造は変更しないでください。

NOTES

カスタムフィルテンプレート作成の最終段階では、作成したパターンをフィル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には、microSDカードを編集するためのPCまたはMacが必要です。パターンは切り取らずコピーのみを行い、元のプロジェクト構造を保つことが重要です。



7

Arrangements & Variations

パターンは[Play]で個別に再生できますが、[Shift] + [Play]を使ってシーケンスとしてチェーン再生することもできます。パターンをチェーンすることで、いわゆるソングモードのように長いアレンジメントを作成できます。完全なアレンジメントの構築やセクションの作成は、パターンビューで行います。パターンの作成自体はシーケンスビューで行います。Play+には「バリエーション」という特別な機能もあります。バリエーションを使うと、トラックの代替バージョンを作成し、アレンジメントの構築やパフォーマンス・ライブ即興演奏に活用できます。これらの構造的要素は完全な楽曲の構築やパターンのチェーンに欠かせませんが、他のテクニックもアレンジメント構築に貢献します。パラメータ設定の調整や、ステップ・パターンをまたいだパラメータのオートメーションは、創作プロセスに変化と面白さをもたらします。さらに一部のパラメータは、進化し続ける

変化し続けるパターンの作成にも役立ちます。ChanceとRandomizeはその代表的な2つのパラメータです。パターンは、あらかじめ定義されたステップが無限とも思えるレベルのバリエーションを再生するように見える、独自に進化していく過程を辿ることができます。これらの構造的・創造的要素をそれぞれ個別に検討することは良い出発点であり、各機能への理解を深めるのに役立ちます。これらの要素を組み合わせ、様々な組み合わせを試すことで、創造の可能性はさらに広がります。Play+のサウンドデザインにルールはなく、制約はユーザーの想像力次第です。試行錯誤や実験、ちょっとした調整が驚くほど音楽的な結果をもたらすこともあります。

7 Arrangements & Variations

7.1 Pattern Mode.

NOTES

パターンモードは、チェーンや選択したパターンシーケンスの再生を含む、パターン選択の管理に使用します。パターンモードでは、8×16のグリッドボタンそれぞれがプロジェクト内の個々のパターンを表す、128パターン全体を制御できます。[Patterns]ボタンで、パターンモードとデフォルトのシーケンシングモードを切り替えます。

[Patterns]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を再生します。

パターンシーケンスの再生は選択したパターンから始まり、シーケンス内に他のパターンがなくなるまで隣接するパターンを再生し続け、その後シーケンス内の最初のパターンから再開します。



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/読み込み中のパターン。
-  暗い緑。空のパターン。
-  ブルー。利用可能なパターン。
-  点滅オレンジ/ブルー。手動トリガー時に次に再生予定のパターン。

7.2 Managing Patterns.

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できます。

■ 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。パターンモード中に[Patterns]を押すと、シーケンサーモードに切り替わります。
2. [Pad]を押して、編集・再生する既存のパターンを選択するか、空のスロットから新しいパターンを作成します。パッドはパターンを表し、8×16のグリッド全体に配置され、合計128のパターンスロットが利用できます。選択したパッドはオレンジに点灯します。
3. 選択したパターンは、パターンモードから[Patterns]を押してシーケンシングモードに切り替えることで、再生または編集できます。

■ 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。パターンモード中に[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]を長押しします。
一度にコピーできるパターンは1つのみです。
3. 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。

■ 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。パターンモード中に[Patterns]を押すと、シーケンサーモードに切り替わります。
2. 削除対象のパターンの[Pad]を長押しします。
複数のパッド/パターンを選択できます。
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。

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使用できます。クイックコピーは、コピー元の[Pad]を約0.5秒間長押しし続けたまま、コピー先の任意の[Pad]を押すことで実行されます。パッドはクリップボードへのコピー時と貼り付け時に、青く2回点滅します。

7 Arrangements & Variations

7.3 Playing & Chaining Patterns.

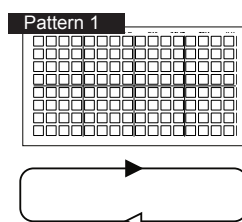
NOTES

パターンは個別に再生することも、完全なセットとして、または選択した一連のパターンとしてチェーンして順に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、パターンのチェーンはパターンモードビューで行います。チェーンしたセクションを作成し、ライブ即興演奏のために手動で再生を切り替えるのに便利です。

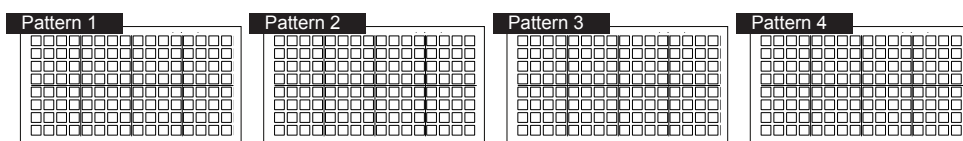
[Patterns]を押してパターンモードにアクセスします。

[Play]を押す

[Play]を押すと現在のパターンのみを再生・ループします。もう一度[Play]を押すと再生が停止します。



チェーンされたシーケンスは、空のパッドに達するまで再生され、その後最初からループ再生されます。



[Shift] + [Play]を押す

[Shift] + [Play]を押すと、チェーンされたパターンを空のパッドに達するまで順にループ再生します。[Play]を押すと再生が停止します。

シーケンス再生中でも、[Pad]を押すことで他のシーケンスや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をその場で切り替えられます。次に再生予定のパターンはパッドがオレンジと青に点滅します。

現在のパターン終了後に再生するパターンを予約する:次のパターンの[Pad]を押します。

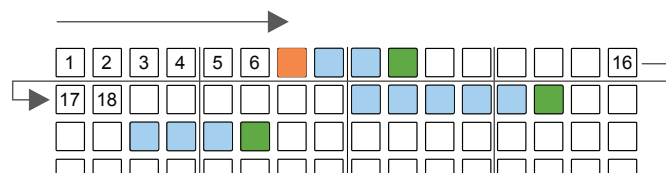
再生を別のパターンへ即座に切り替える:次のパターンの[Shift] + [Pad]を押します。

■ 単一パターンの再生

1. どのモードからでも[Play]を押します。
2. パターンモードでパッドがオレンジに点灯して示される現在のパターンが再生されます。パターンは継続的にループ再生されます。
3. [Play]を押すと再生が停止します。再生ヘッドはパターンの先頭にリセットされます。

■ 一連のパターンのチェーン

1. パターンはパターンモードでチェーンします。パターンのチェーンはソングモードと呼ばれることもあります。[Patterns]を押してパターンモードに切り替えます。
2. パターンはグリッド上で水平方向に順番に作成する必要があります。これには、新規作成またはコピー&ペーストによって、順番通りにパターンを作成することが必要です。順序はグリッドの並び、すなわち8×16グリッドの左上を起点として左から右、上から下へと進みます。
3. チェーンの最後には空のパターンスロットパッドを配置してください。シーケンスは空のパッドに達した時点でループポイントを認識します。



■ チェーンされた一連のパターンの再生

1. どのモードからでも[Shift] + [Play]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再生を開始します。各パターンの再生が完了するたびに、シーケンス内の次に利用可能なパターンが再生されます。パターンのシーケンスは空のパッドに達するまで再生され、その時点でチェーンは再開してループ再生します。
3. 再生中に別のパターン/チェーンへ切り替えるには、[Pad]を押します。次のパターンが予約され、現在のパターンの再生完了後に再生されます。
4. 再生中に別のパターン/チェーンへ即座に切り替えるには、[Shift] + [Pad]を押します。次のパターンがすぐに再生を開始します。
5. [Play]を押すと再生を停止してリセットします。

7 Arrangements & Variations

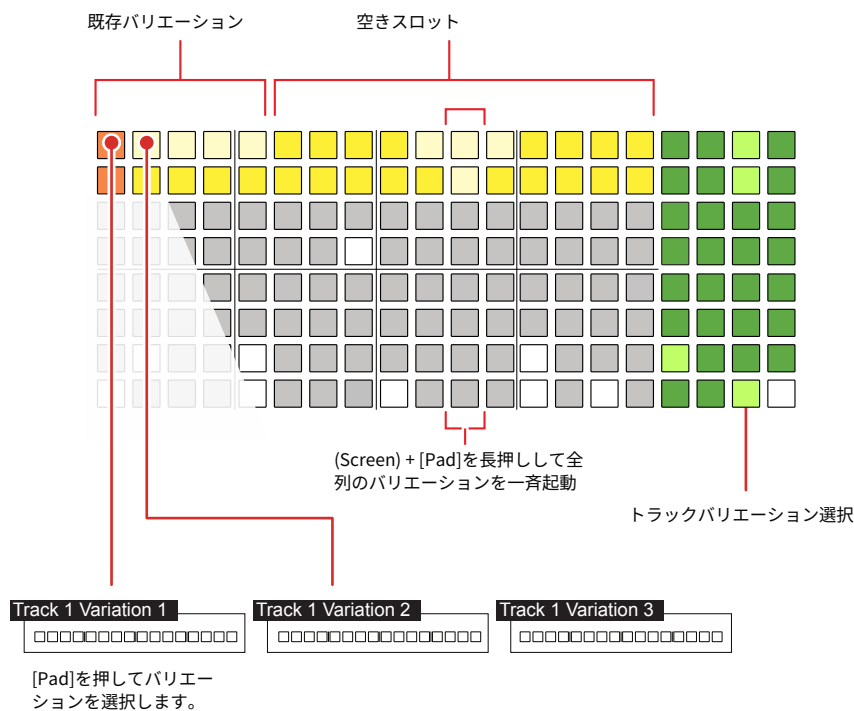
7.4 Track Variations.

NOTES

パターン自体は8トラック全体をカバーしますが、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。これはアレンジメントの作成に便利だけでなく、優れたパフォーマンスツールにもなります。各トラックにつき最大16個のバリエーションスロットを利用できます。

バリエーションとは、トラックの代替バージョンのことで、作成後に手動で選択することで、アレンジメントを変更したり、その場でのライブパフォーマンスに変化を加えたりできます。

目的のトラック行の[Variation]パッドを押して、16種類のバリエーションのいずれかにアクセスします。



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、トラックバリエーションを自動的に選択したりチェーンしたりすることはできません。

バリエーションモード グリッドパッドカラー

- オレンジ。現在アクティブ/読み込み中のトラックバリエーション。
 - イエロー。空のバリエーションスロット。
 - 明るいイエロー。利用可能なバリエーション。

7.5 Creating / Deleting Variations.

トラックのバリエーションは、バリエーションモードのグリッドパッドで表される最大16個のバリエーションスロットに作成・保存できます。通常はメイントラックを複製してから、ステップとパラメータを調整してバリエーションを作成します。

■ 一連のトラックバリエーションの作成

1. メインパターンを作成します。通常はバリエーションスロットの列1に保存されます。
2. 該当トラックの列19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に点灯し、トラックのバリエーションスロット1~16がイエローに点灯します。
3. 通常のワークフローは、編集前にメインパターンを別のスロットへコピーすることです。これは他のバリエーションでも続けられます。あるいは新しいスロットを選択して新規に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]を長押しします。一度にコピーできるバリエーションは1つのみです。既存の入力済みバリエーションは明るいイエローに点灯します。
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暗いイエローに点灯します。
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。現在選択中のバリエーションのパッドはオレンジに点灯します。

■ バリエーションの削除

1. 該当トラックの列19にある[Variation]パッドを押して、バリエーションモードを選択します。
2. 削除対象のバリエーションスロットの[Pad]を長押しします。複数のパッド/パターンを選択できます。既存の入力済みバリエーションは明るいイエローに点灯します。
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、空になったバリエーションパッドは暗いイエローの点灯に戻ります。

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使用できます。クイックコピーは、コピー元の[Pad]を約0.5秒間長押しし続けたまま、コピー先の任意の[Pad]を押すことで実行されます。パッドはクリップボードへのコピー時と貼り付け時に、青く2回点滅します。

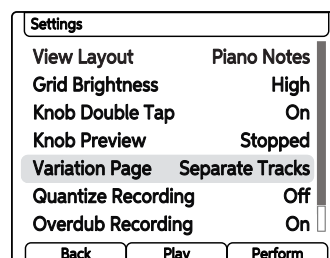
7 Arrangements & Variations

NOTES

バリエーションページの表示方法に影響するメインメニュー設定があります。デフォルトでは、トラックの[Variation]ボタンを押すと、選択したトラックの1～16バリエーションスロットのみが表示されます。任意の[Variation]パッドを押した際に全トラックを表示・選択するオプションも利用できます。

■ バリエーションページの動作を変更する

1. (Screen)を押してメインメニューを選択します。
2. (Screen)を回してサブメニューのオプションをスクロールし、ハイライトします。「Settings」をハイライトします。(Screen)を押してこのサブメニューを選択します。
3. (Screen)を回してオプションをスクロール・ハイライトします。「Variation Page」をハイライトします。(Screen)を押してこのオプションを選択します。
4. (Screen)を回してオプションをスクロール・ハイライトします。「Separate Tracks」または「All Tracks」のいずれかをハイライトします。(Screen)を押してハイライトしたオプションを選択します。
5. 該当トラックの列19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に点灯し、トラックのバリエーションスロット1～16がイエローに点灯します。
 - Separate Tracks。これがデフォルト設定で、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[Variation]パッド行を使用して行います。
 - All Tracks。いずれかのトラックの[Variation]パッドを選択すると、バリエーションページに全トラックのセットが表示されます。全トラックも自動的に選択されます。いずれかの[Variation]パッド行を押すと、全選択または全解除ができます。
6. [Back]画面ボタンを数回押してメニューを終了します。



7.6 Playing Variations.

トラックのバリエーションは手動で再生できます。バリエーションの再生をチェーンしたり自動化したりすることはできません。

■ バリエーションの選択と再生

1. 一連のトラックバリエーションが作成されていることを確認します。作成済みのものは明るいイエローに点灯し、空のスロットは暗いイエローに点灯します。

2. 該当トラックの列19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に点灯し、トラックのバリエーションスロット1～16がイエローに点灯します。

3. 再生が停止している場合、トラック行の再生したいバリエーションスロットの[Pad]を押して選択します。これが[Play]選択時に再生されるトラックバリエーションになります。

4. パターンがすでに再生中の場合;

- 8x16グリッドから、トラック行のバリエーションスロットの[Pad]を押して選択します。これが次に再生されるトラックバリエーションで、現在再生中のパターンの完了時に新しいバリエーションへ切り替わります。

- 8x16グリッドのトラック行のバリエーションスロットで[Shift] + [Pad]を押すと、選択後すぐに再生されます。正確には、切り替えは次のステップでトリガーされます。

5. 全トラックにわたる列単位で、利用可能なバリエーションのセット全体を起動するには、(Screen)を長押ししながら任意のトラックの[Pad]を押します。8x16グリッド内の全トラックのうち、同じ列に存在するバリエーションがすべて起動/選択されて再生されます。

6. パフォーマンスモードまたはパターンモードでは、ファンクションボタンでバリエーションを選択できます。

7 Arrangements & Variations

7.7 Organic & Generative Arrangements.

NOTES

Play+には、パターンやアレンジメントに面白さやバリエーションを加える機能が数多くあります。一部のパラメータは、パターンやアレンジメントが進化的でダイナミックな性質を持って発展する、よりジェネレーティブなスタイルのバリエーションを加えることができ、他のパラメータは固定的な変化をもたらします。

アレンジメントとバリエーションを発展させる際の考慮点とヒント

- 多くの機能はパターンをまたいで適用・変更できる固定的な変化をもたらします。例えばリピートやエフェクトです。これらもオートメーションによってバリエーションを生み出すことができます。
- 一部のパラメータは、パターンやアレンジメントが進化的でダイナミックな性質を持って発展する、よりジェネレーティブなスタイルのバリエーションを加えることができます。ChanceとRandomizeがその例です。
- Chanceはアレンジメントの構築に役立ちます。これらのパラメータでバリエーションを作成すると、単一のパターンをループ再生しているだけでも、より長く進化し続けるアレンジメントのような印象を与えられます。
- Randomizeはバリエーションを加え、継続的に進化するパターンとして機能します。Randomizeは他のパラメータとは異なる動作をし、ステップが選択されている必要があります。すなわちステップパッドを長押しするかトラックを選択し、さらにRandomizeページが表示されている必要があります。ランダム化結果は[Save]を使ってトラックに焼き付け・保存できます。
- チェーンされたパターンはより長いアレンジメントを構築できます。パターンがチェーンされている場合、Chance、Action Play/Skipの動作が異なります。
- パラメータノブを回すモジュレーションで、手動でバリエーションを加えられます。これはトラックを選択すればパターンモードでも可能です。
- 「フィル」を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一連の中で、1つか2つのトラックをフィルで変更してみてください。
- トラックのミュートやソロも、創造的なバリエーション適用の一部となり得ます。
- Play+の機能セット、例えばChance、ランダム化、バリエーションなどを組み合わせることで、絶え間なく変化し続ける情景やアレンジメントを構築できます。
- Undo/Redoコマンドは、微調整や即興演奏をしている際に元に戻すために使用できます。[Shift]を長押しすると、Undo/Redoコマンドが利用可能かどうかを確認できます。

7.8 Chance.

Chanceは、選択したアクションが実行されるかどうか、またはいつ実行されるかを決定する確率レベルを提供します。Chance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、セカンダリパラメータであるActionは、Chanceによってどの具体的なアクションが影響を受けるかを設定します。

Primary Parameter

Parameter	Setting	Description
Chance	Always	デフォルト設定。確率がオフになっており、アクションが常に実行されることを意味します。
Chance	10% - 90%	アクションが発生する確率のパーセンテージです。%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。
Chance	The Group With Last	トラック上で条件付きの直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。ステップは全て連動または全く連動しないランダム確率でリンクできます。
Chance	Play N / Skip M	N回のループごとにステップを再生し、その後M回分のループサイクルはステップをスキップします。
Chance	Skip N / Play M	N回のループごとにステップをスキップし、その後M回分のループサイクルはステップを再生します。
Chance	Genre (various)	beatフィルと似た動作をしますが、単一トラック上の個々の楽器(例えば1トラック上のHiHat)のみが対象です。

Secondary Parameter

Parameter	Setting	Description
Action	Play Step	デフォルト設定。確率がオフになっており、アクションが常に実行されることを意味します。
Action	Random 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Sample、Note、Octave Up、Microtune、Cutoff、Repeat、Sample Start、Sample Endです。
Action	Rnd Cutoff CC	MIDI/シンセモードでシンセが選択されている場合にのみ利用可能です。「Filter Cutoff」に割り当てられたマクロにChanceを適用します
Action	Humanize	ステップのマイクロムーブパラメータをランダム化し、有機的なシャッフル感を加えます。

利用可能なオプションは、オーディオモードかMIDI/シンセモードか、また選択したステップの種類によって異なります。

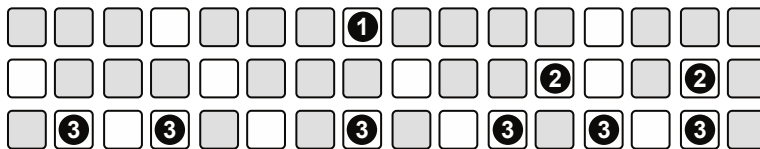
7 Arrangements & Variations

Chance例

Chance 10% - 90%。



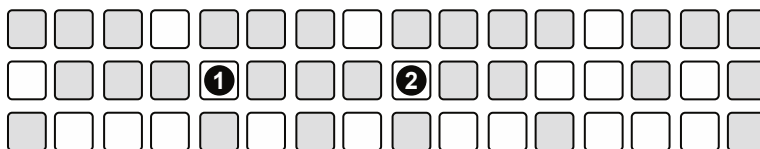
X% Chanceに基づいてアクションを実行します。Chanceは10%、20%、30%、40%、50%、60%、70%、80%、90%に設定できる再生確率%を適用します



- 1 Chance 「60%」 - Action 「Play Step」 ステップのノート/イベントは60%の確率でのみ再生されます。他のステップは毎サイクル必ず再生されます。
- 2 Chance 「20%」 - Action 「Rnd Sample」 ステップのノート/イベントは20%の確率で新しいランダムサンプルがそのステップノートに使用されて再生されます。複数のパラメータにわたって面白さとバリエーションを加えるのに使用します。
- 3 Chance 「80%」 - Action 「Humanize」 ステップのノート/イベントは80%の確率でランダムなマイクロムープ調整がそのステップノートに適用されて再生されます。複数のノートにシャッフル感を加えるのに使用します。

Group With Last。

トラック上で条件付きの直前のステップが再生された場合にのみ、このChance付きステップを再生します。ステップは全て連動または全く連動しないランダム確率でリンクできます。

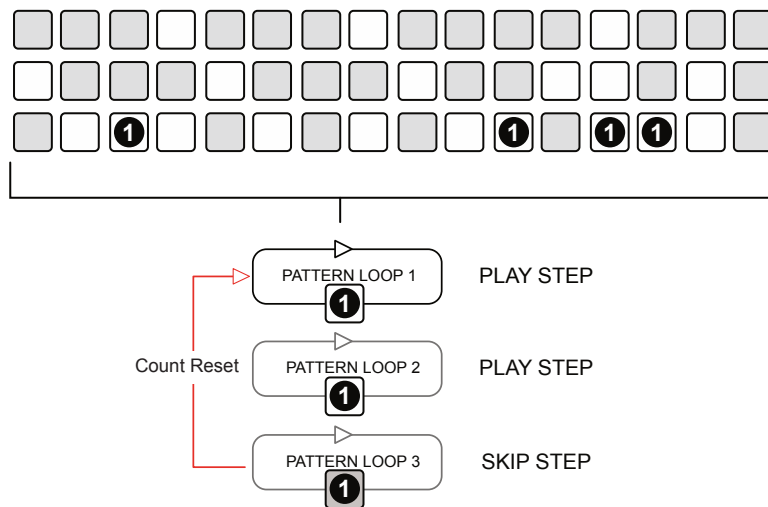


- 1 Chance 「60%」 - Action 「Play Step」 このステップは、「Group With Last」が設定されている次のステップの前提条件です。次のステップのChance機能は、このステップがトリガーされた場合にのみ適用されます。トリガーされなかった場合、次のステップにはChanceが適用されませんが、ステップ自体は再生され得ます。
- 2 Chance 「Group With Last」 - Action 「Rnd Sample」 直前のステップがトリガーされた場合にのみ、このステップのノート/イベントが再生され、ランダムサンプルが適用されます。直前のステップがトリガーされなかった場合、このステップは通常通り再生されます。すなわちChanceアクションは適用されません。

NOTES

Play N / Skip M.

Nはステップを再生するパターンのループサイクル数です。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を基準にしています。チェーンされたパターンでは、パターン再生上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 Chance 「Play 2 / Skip 1」 - Action 「Play Step」 ステップはNループサイクル、この例では2回再生されます。ステップはループサイクル1(最初の16ステップ)とループサイクル2(次の16ステップ)で再生されます。M、すなわち3番目のループサイクルでは、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。

Skip N / Play M Skip N / Play MはPlay N / Skip Mと非常によく似た動作をします。ループサイクル内で再生ではなくスキップから始まる点でPlay N / Skip Mの逆になりますが、同じ動作原理に従います。

7 Arrangements & Variations

7.9 Randomize.

NOTES

Randomizeは、パラメータ適用の強さを範囲の%で設定します。この範囲はステップの範囲ではなく、適用されるパラメータ値の範囲である点に注意してください。ランダムな値が範囲内で適用され、アレンジメントやパターン全体にバリエーションを加えたり、変化させたりすることもできます。

Randomizeは、他の大半のパラメータの慣例とは異なる動作をします。通常「ワークステップ」として設定されるのではなく、ステップまたはトラックが編集対象として選択されているときにグローバル設定として適用されます。Randomizeは個々のステップには適用されません。ランダム化結果は、手動で保存しない限り一時的にのみ適用されます。

Randomizeを機能させるには、2つの重要かつ独自の前提条件を考慮する必要があります；

- Randomizeページがフォーカス/表示されている必要があります。Randomizeページを終了すると、ランダム化機能は無効になります。
- ステップが選択されている必要があります。すなわちランダム化を適用するパッドを長押しする、またはトラックを選択する必要があります。

ランダム化結果は[Save]を使ってトラックに焼き付け/保存できます。ランダム化結果は、他のパラメータに切り替えても保持されます。

ランダム化結果をリセットし、新しいランダムな値のセットを書き込むには、[Shift] + [Save]を使用します。新しい一時的なランダム化値も、必要に応じて保存できます。

NOTES

値はセカンダリパラメータのRandomize Typeと、プライマリのRandomizeノブの範囲で設定されます。利用可能なセカンダリオプションは、選択されているAudio SampleモードかMIDI/Synthモードかによって異なります。

Primary Parameter

Parameter	Setting	Description
Randomize	0% - 100%	ランダム値適用の範囲です。パラメータ値はこの範囲内で適用されます。

Secondary Parameter

Parameter	Setting	Description
Randomize Type	Sample In Folder	現在選択中のフォルダからランダムにサンプルを選択します。
Randomize Type	Sample In Pool	サンプルプール全体からランダムにサンプルを選択します。
Randomize Type	Sample Length	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
Randomize Type	Texture	Filter Cutoff、Resonance、Overdriveで構成されるパラメータパッチ。
Randomize Type	1 Octave	1オクターブ以内でノートを再生します。
Randomize Type	2 Octaves	2オクターブ以内でノートを再生します。
Randomize Type	Volume	音量レベルを調整します。
Randomize Type	Space	Panning、Delay Send、Reverb Sendで構成されるパラメータパッチ
Randomize Type	Nuke	Samples in Folder、Filter Cutoff、Resonance、Overdrive、Panningで構成されるパラメータパッチ。
Randomize Type	Duke Nuke	Samples in Pool、Filter Cutoff、Resonance、Overdrive、Panningで構成されるパラメータパッチ。
Randomize Type	Filter CC/Macro	MIDI/シンセモードでシンセが選択されている場合にのみ利用可能です。「Filter Cutoff」に割り当てられたマクロへのランダム化適用を可能にします

利用可能なオプションは、オーディオモードかMIDI/シンセモードか、また選択したステップの種類によって異なります。

7 Arrangements & Variations

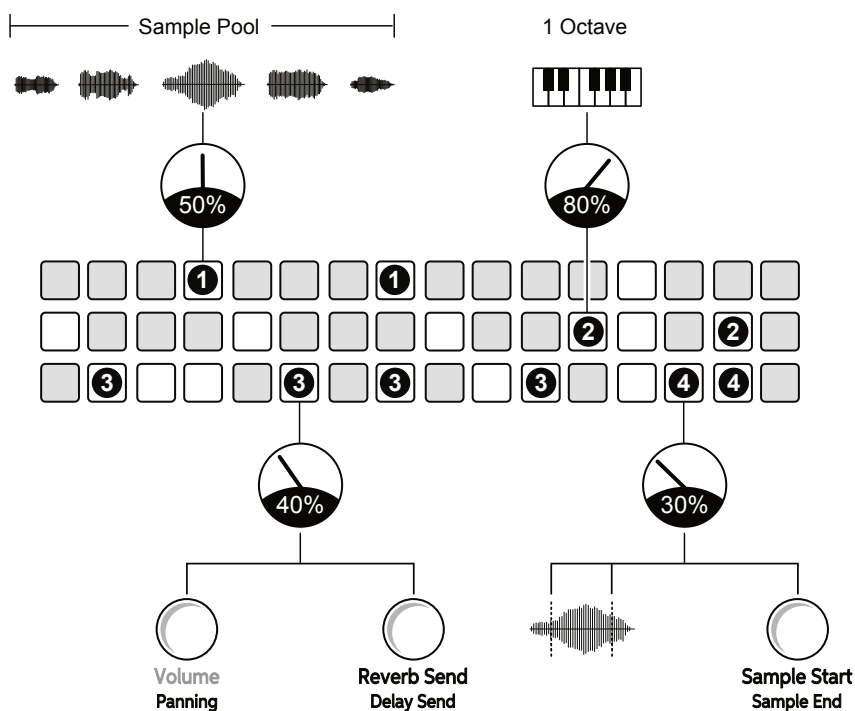
■ ステップまたはトラックのランダムイズを生成する

1. Randomizeを適用する際は、まずステップの選択から始めます;
 - トラックを選択してステップのブロックを対象にします。
 - トラック上のステップの[Pad]を長押しします。パッドを長押ししたままにします。
2. (Randomize)にタッチして、randomizeまたはrandomize typeオプションを切り替えます。上段の「Randomize」オプションにフォーカスが当たっていることを確認します。左側の画面ボタンでもオプションを切り替えられます。
3. (Randomize)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%の設定はランダムイズなしを意味し、100%はRandomize Type値の全範囲のオプションをカバーします。
 - %は、ランダムイズの対象となる値の範囲を表すものであり、影響を受けるステップの数を表すものではありません。
 - 値はグローバルに適用され、ステップごとに個別には適用されません。
 - 「Randomize」表示ビューを終了する、すなわち他のサンプル系パラメータを選択すると、値は0%にリセットされます。
4. (Randomize)にタッチして、randomizeまたはrandomize typeオプションを切り替えます。下段の「Randomize Type」オプションにフォーカスが当たっていることを確認します。左側の画面ボタンでもオプションを切り替えられます。
5. (Randomize)または(Screen)ノブを回して、ランダムイズタイプを設定します。
 - これはランダム化されるパラメータ/機能です。
 - 選択した機能の中から選べる値の範囲は、事前に「Randomize」で設定されます。
 - 値はグローバルに適用され、ステップごとに個別には適用されません。
6. 「Randomize」パラメータ画面が表示されていることを確認します。Randomize画面が表示されている間、パターンを再生すると通常はランダムイズが適用されます。表示を終了して他のサンプル系パラメータを選択すると、ランダムイズの適用も停止します。
7. ランダムイズ結果をトラックに焼き付け/固定するには、[Save]を押します。現在のランダムイズ設定がトラックに固定されます。
8. トラックの固定済みランダムイズをリセットするには、Randomize表示中に[Shift] + [Reset]を長押しします。現在のランダムイズがリセットされ、新しいランダムイズを適用できる状態になります。必要に応じて保存もできます。

Randomize例

Randomize 0% - 100%。

X%はランダム化の強さ、すなわち影響を与える値の範囲を設定します。ランダム化するパラメータはRandomize Typeで設定します。ランダム化を適用するには、ステップが選択されており、かつRandomizeパラメータページが実際に表示されている必要があります。



- ❶ Randomize 「50%」 - Type 「Sample In Pool」 サンプルプール内からランダムにサンプルが選択されます。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。
- ❷ Randomize 「80%」 - Type 「1 Octave」 ステップのノート/イベントはオクターブ範囲内からノートを再生します。ノートはオクターブの80%の範囲で選択されます。
- ❸ Randomize 「40%」 - Type 「Space」 Panning、Delay Send、Reverb Sendで構成されるSpaceパッチが、選択したステップに適用されます。パラメータ値適用の強さはRandomize設定に基づき、この場合は40%です。トラック内の各ステップで異なる%の値を試してみてください。
- ❹ Randomize 「30%」 - Type 「Sample Length」 サンプルをランダムにチョップするのに最適な、グリッチなステップを作成します。Sample StartとEndが30%の範囲内で調整されます。

8

Perform Mode

Performは、ライブ演奏時の創造性とアドリブ性を最大限に高める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自身を魅力的な方法で表現できるプラットフォームを提供します。Performモードを選択すると、8×16のパッドグリッドがパフォーマンス用の楽器として表示されます。このモードで利用できるパフォーマンスエフェクトは、様々なエフェクトカテゴリを表す色分けされたセクションでパッドグリッド全体に配置されています。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。各カテゴリから同時に選択できるエフェクトは1つのみです。最後に選択したエフェクトの詳細は、Performモードでそのエフェクトが選択されている間、画面に表示されます。これによりPlay+は再生中、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+はそれ自体が

演奏可能な楽器になります。Perform環境は独立しており、Performモードで加えた変更は、終了時にオフになります。Performモードに再度入ると、ラッチされたエフェクトは復元されます。これはノブには適用されず、ノブは元の値に戻るため、ライブ演奏時の作品の完全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。Performモードはオーディオトラックでのみ利用可能で、Performを選択すると「Live Rec」モードがアクティブな場合は無効になります。Play+で即興演奏できることは、リアルタイムパフォーマンスとその場での創造性を重視した設計を示しています。

8 Perform Mode

8.1 Perform Mode.

NOTES

Performモードは、パンチインエフェクトを生成する演奏可能なパッドグリッドを表示します。パラメータの調整も可能です。これによりライブや即興演奏に最適な環境が作られます。

■ Performモードを選択する

1. [Perform]画面ボタンを押します。Performモードはオーディオトラックでのみ利用可能で、MIDIモードでは利用できません。

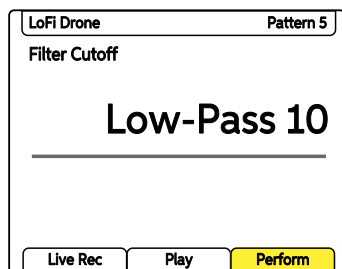
2. Performモードになると、画面上のPerformボタンタグが黄色に点灯します。

3. Performモードに関する注意点;

- Performモードに入る際に「Live Rec」モードがアクティブな場合、自動的に終了します。Performモード中に[Live Rec]を押すと、Perform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Performモードでは利用できません: Repeat Type / Repeat Grid、Chance / Action、Move / Micromove。他のパラメータはPerformモードで編集できます。
- Performモード終了時にパッドに適用されていたラッチ済みのパンチインエフェクトは、Performモードに再度入ると再度有効になります。コントロールノブには適用されません。
- Performモード中は、選択されているエフェクトが画面に表示されます。
- 右側のファンクションボタン列は、トラック選択・バリエーション・ミュート・ソロについて通常通り動作します。

4. Performモードを終了するには、再度[Perform]を押します。Performボタンの表示タグは白に戻ります。

5. [Patterns]モードを選択しても、ラッチされたエフェクトはそのまま維持されます。

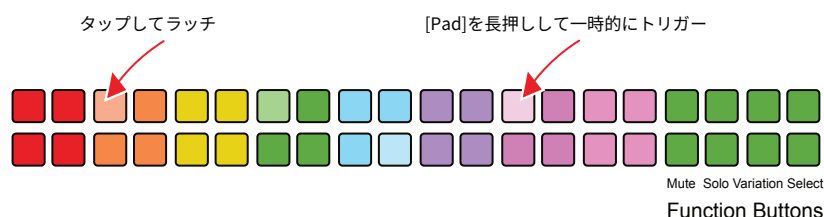


トラック/選択したステップに複数の設定が存在する場合、チルダ~記号が汎用オフセットの+/-とともに表示されます。

NOTES

■ Performモードでのパンチインエフェクトの使用

1. [Perform]画面ボタンを押してPerformモードを選択します。画面タグが黄色に点灯します。
2. エフェクトを適用するトラックを選択します。バリューボタン列の[Select]パッドを押して、パンチインエフェクトを適用する各トラックを選択します。トラックが選択されていない状態でPerformパッドを選択すると、プロンプトが表示されます。
3. [Play]または[Shift] + [Play]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のパッドが色で点灯します。各色は、2列16パッドのエフェクトバリエーションで構成される、パンチインエフェクトカテゴリを表します。
 - 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、一時的にエフェクトがトリガーされます。選択中のエフェクトは他のパッドよりも明るく点灯します。
 - 各カテゴリで一度にラッチできるパンチインエフェクトは1つのみです。別のパッドを選択すると、既存のエフェクトが解除され、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することで、さらにバリエーションを加えられます。
 - Loop以外の全てのエフェクトカテゴリでは、トラックの選択が必要です。
 - トラックが選択されていない場合、変更は音に反映されません。例外はLoopエフェクトで、これは常に音に反映されます。
5. [Pad]を再度タップすると、パンチインエフェクトの選択が解除・アンラッチされます。
6. [Pad]を長押しすると、一時的にパンチインエフェクトが選択されます。パッドを離すとエフェクトは解除されます。



8 Perform Mode

8.2 Punch-In effects.

NOTES

Performモードは8つのエフェクトカテゴリで構成され、それぞれに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います。各カテゴリで一度に選択できるエフェクトは1つです。

Category	Color	Description
Tuning	Red	定義済みの+/-値でチューニングを変更します
Filter Cutoff	Orange	定義済みのLow-PassまたはHigh-Pass Filter Cutoff設定を適用します
Distortion Effects	Yellow	OverdriveまたはBit Depthパラメータの定義済み値を適用します。
Rearrange	Green	再生位置をシャッフルしてステップを並び替える、アルゴリズムベースのプリセットです。
Repeat	Cyan	ステップリピートをトリガーする、アルゴリズムベースのプリセットです。
Delay	Violet	ディレイのプリセットパンチインエフェクトを適用します。
Reverb	Purple	リバーブのプリセットパンチインエフェクトを適用します。
Loop	Pink	ループ型のオーディオバッファエフェクトです。マスターエフェクトのためトラック選択は不要です。

8.3 Perform Mode Quick Reference.

Performモードは、パンチインエフェクトを手動でトリガーできる楽器コントローラーとして8x16のグリッドパッドを表示します。パッドは色分けされ、8つの主要なエフェクトカテゴリのいずれかを表します。各パッドはそのエフェクトのバリエーションをトリガーし、パラメータ値の変更、プリセットの適用、シーケンスの変化のいずれかとなります。画面表示には、Performモード中に最後にトリガーされたエフェクトが示されます。

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モード:[Perform]を押す

エフェクトのラッチ/ア

ンラッチ:[Pad]をタップ

エフェクトの一時的トリガー:[Pad]を長押し、[Pad]を離す

エフェクトを適用するには、トラックが選択されていることを確認してください。

Effects

Play+では、Master FXセクションに、リバーブ、ディレイ、リミッター、サチュレーション、サウンドなど、様々な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に適用されます。Play+では複雑さを避けワークフローを高速化するため、マスターエフェクトの設定はプリセットとして提供されます。これにはEQ、Bass Boost、Spaceも含まれ、メイン出力のサウンドFX用プリセットに統合されています。リミッターにはサイドチェイン機能があります。サイドチェインは、別のサウンドソースでダイナミクスを制御できる、便利で創造的なテクニックです。Play+のリミッターは、別のトラックをサイドチェインソースとして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。メインミックスへ送るエフェクトオーディオの量は、ステップごとに制御できます。Play+にはDJスタイルのローパスまたはハイパスフィルターとして動作するフィルターもあり、設定したパラメータによって切り替わります。一部のサウンドオプションでは

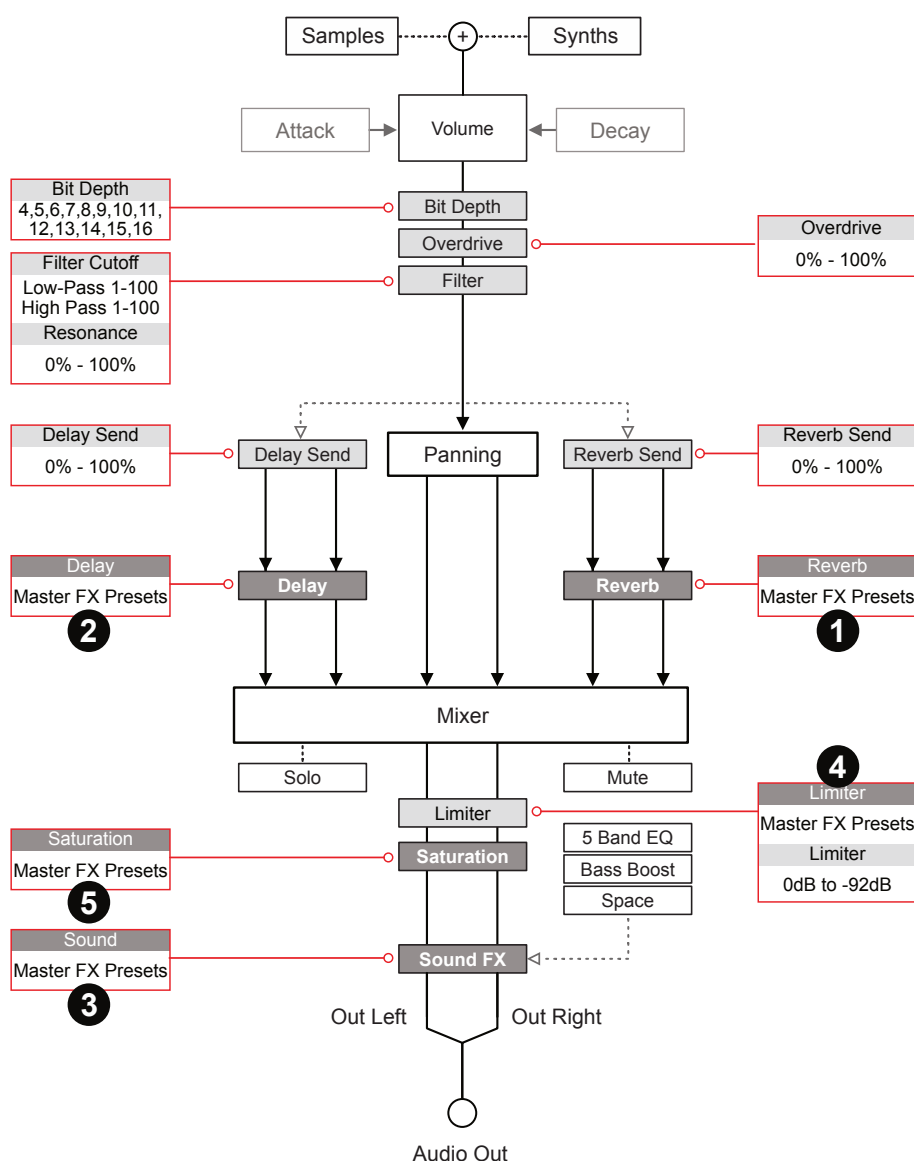
ステレオの広がりに影響を与え、その強さを増すことでフェイジングに影響する場合があります。Flatプリセットは、安全なスタート地点として、また意図しないフェイジングが発生した際に戻す先として使用できます。エフェクトを適用する際は、数値よりも耳で判断して調整の方が適切な場合が多いことを覚えておってください。理論上の数値やパラメータは出発点として役立ちますが、Play+はパラメータ設定過多になることを避ける設計です。結局のところPlay+は、繰り返しのパラメータ調整よりも、素早く演奏やパフォーマンスに集中できることを重視して設計されています。とはいえ、リバーブ、ディレイ、サウンド、リミッターにはカスタムパラメータを設定するオプションも用意されており、Master FXセクションで設定できます。サウンドデザインの過程で出力音がどう変化するかを実際に聴くことに勝る方法はなく、設定した数値の見た目にはあまりこだわりすぎないようにしましょう。

9 Effects

9.1 Effect Architecture.

NOTES

Play+には様々な設定で動作する複数のエフェクトがあります。Sound 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Master FXメニューにあるプリセットを使用して動作しますが、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のない内部機能です。図はあくまで説明用であり、ユーザーが利用できるパラメータオプションを示しています。



Effect [Shift] + [Master FX]で開く Master FXメニューで選択できるプリセット

Effect ノブで直接調整できるパラメータ

NOTES

Master FXプリセット - [Shift]
+ [Master FX]を押したまま

Reverb ①

Big Room *
Small Room
Uncharted
Drone
Analog Repeats
Late
Bounce
Stereo Drums
Bright Sky
Space
Transparent Hall
Custom

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
Custom

Delay ②

Dubster *
Triple Dubster
Bucket
Nanorobot
Widea
Brighteen
Monoroom
Stereoroom
Pipe
Degradah
Mononono
Cleanio
Twoism
Warbliani
Rabbithole
Stringston
Metalhead
Shock
Stringston Jr
Superfario
Custom

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
Custom

※初期設定

9 Effects

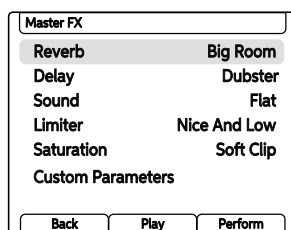
9.2 Master FX Presets.

NOTES

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、いくつか定義されたプリセットのいずれかによって制御されます。そのためほとんどの機能ではパラメータは表に出ず、プリセット自体が生成されるスタイルやサウンドを決定します。プリセットはMaster FXセクションで選択できます。

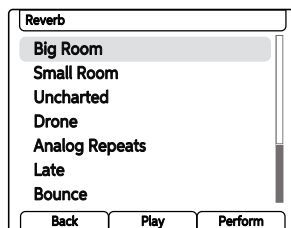
■ MASTER FXプリセットを選択する

1. [Shift]を押しながら[Master FX]を押します。Master FXは'View'ボタンのセカンダリ機能です。
2. (Screen)ノブを回して、Reverb、Delay、Sound、Limiter、Saturationのエフェクトをスクロールします。各エフェクトの現在アクティブなプリセットも表示されます。変更したいエフェクトをハイライトします。
3. (Screen)ノブを押して選択し、ハイライトされたエフェクトのプリセットリストを開きます。プリセット名は、想定されるサウンドの種類がわかるように付けられています。
4. (Screen)ノブを回して選択したいプリセットをスクロールしハイライトします。(Screen)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聴いて、最適な選択肢を選ぶことをお勧めします。
5. [Back]を押して戻り、メニューを終了します。



[Shift] + [Master FX]を押したままにします。

現在読み込まれているMaster FXプリセットが各エフェクトの横に表示されます。



各エフェクトには複数の用意されています。

9.3 Master FX Custom Parameters.

Master FXを使用する基本的なワークフローは、まずエフェクトプリセットから始めることです。これはほとんどの用途で便利です。より精密な調整はカスタムパラメータで行えます。一部のエフェクトには'Custom'プリセットオプションがあり、Master FXメインメニューの'Custom Parameters'オプションで設定できます。

エフェクトごとのカスタムパラメーター

Effect	Parameter	Range
Reverb	Damping	0-100
Reverb	Size	0-100
Reverb	Diffusion	0-100
Reverb	Predelay	0-100
Delay	Sync Rate	8 - 1/32
Delay	Feedback	0-100
Delay	Ping Pong	On/Off
Delay	Ping Pong Ratio	0.5000 - 1.000 (0.005 iterations)
Delay	Filter Frequency	0Hz - 22,000Hz (20Hz Iterations)
Sound	EQ 115 Hz	-11.75 dB to +12 dB
Sound	EQ 330 Hz	-11.75 dB to +12 dB
Sound	EQ 990 Hz	-11.75 dB to +12 dB
Sound	EQ 3000 Hz	-11.75 dB to +12 dB
Sound	EQ 99000 Hz	-11.75 dB to +12 dB
Sound	Bass Boost	0-100
Sound	Space	0-8
Limiter	Attack	0.05ms - 10.00ms (0.05 iterations)
Limiter	Release	5ms - 5000ms (5ms iterations)
Limiter	Sidechain	On/Off
Limiter	Sidechain Channel	Track 1 - Track 8

■ MASTER FXカスタムプリセットを編集する

1. [Shift]を押しながら[Master FX]を押します。Master FXは'View'ボタンのセカンダリ機能です。
2. (Screen)ノブを回して'Custom Parameters'をハイライトします。
3. (Screen)ノブを押して選択し、カスタムプリセットリストを開きます。設定可能な各エフェクトが一覧表示されます。
4. (Screen)ノブを回して編集したいエフェクトをスクロールしハイライトします。これにより、エフェクトのプリセットオプションで選択できる'Custom'プリセットのパラメータを編集します。
5. (Screen)で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。(Screen)を回して押すことで選択できます。
7. 各パラメータは(Screen)を押して選択し、(Screen)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[Back]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。

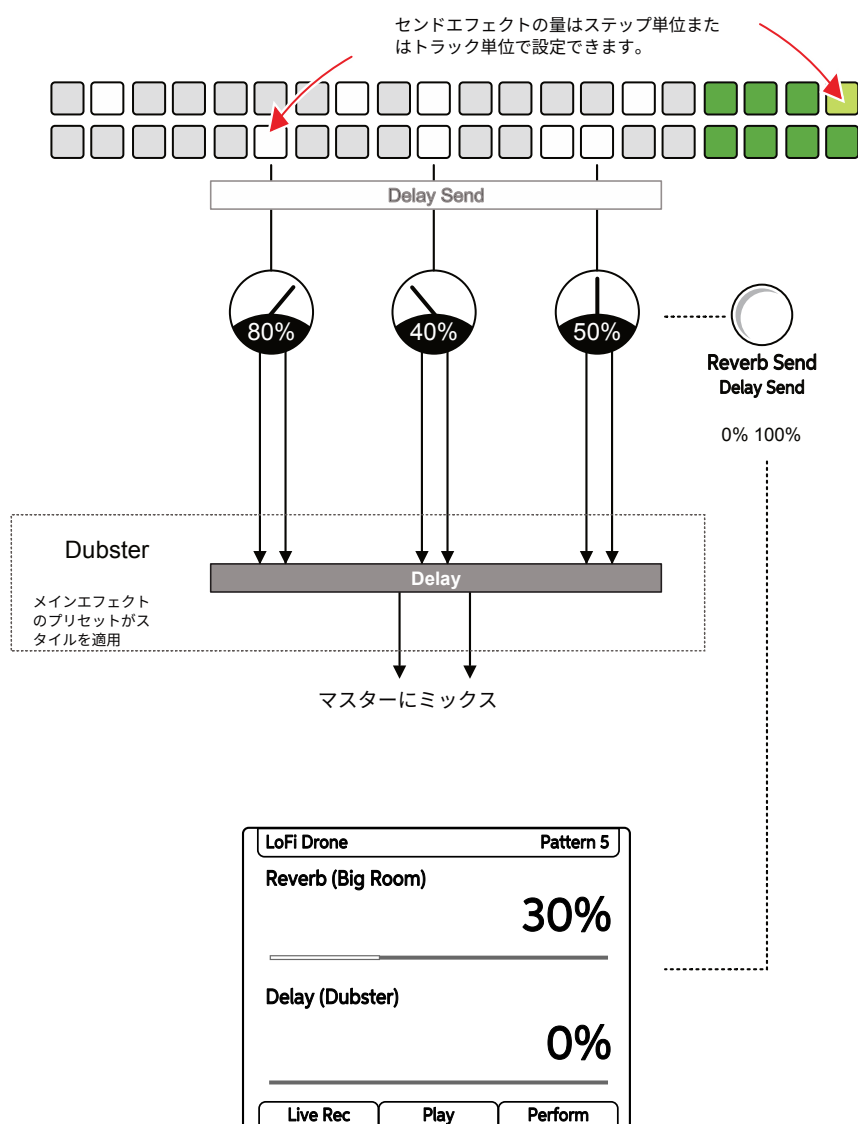
■ MASTER FXカスタムプリセットを選択する

1. [Shift]を押しながら[Master FX]を押します。Master FXは'View'ボタンのセカンダリ機能です。
2. (Screen)ノブを回して、Reverb、Delay、Sound、Limiter、Saturationのエフェクトをスクロールします。各エフェクトの現在アクティブなプリセットも表示されます。変更したいエフェクトをハイライトします。
3. (Screen)ノブを押して選択し、ハイライトされたエフェクトのプリセットリストを開きます。プリセット名は、想定されるサウンドの種類がわかるように付けられています。
4. (Screen)ノブを回して'Custom'プリセットをスクロールしハイライトします。これは各エフェクトリストの最後の項目で、'Custom Parameters'設定で割り当てたパラメータが反映されます。
5. (Screen)を押してカスタムプリセットを選択します。
6. [Back]を押して戻り、メニューを終了します。

9.4 Send Effects.

ディレイとリバーブのエフェクトは、どちらもセンドエフェクトです。つまり、選択した量のオーディオ信号を制御してメインエフェクトに送ることができます。センド量を制御するパラメータノブがあり、個々のステップまたはトラック全体に適用できます。

センドエフェクトの例(ディレイ)。



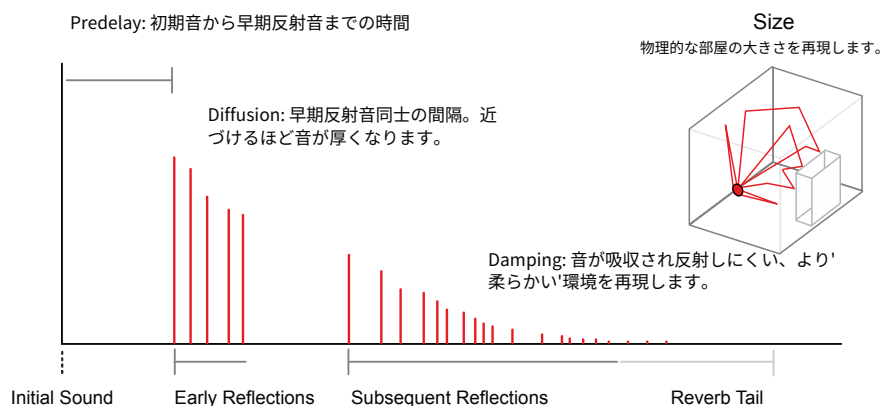
9 Effects

9.5 Master Reverb.

NOTES

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経路と並行してルーティングし、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。このリバーブ処理されたオーディオは、その後メインのオーディオ経路に戻されます。エフェクト自体は、複数のセンド/リターン信号を管理する共通の機能です。

リバーブエフェクトとは?



リバーブは、空間のオーディオの振る舞いを再現するために使われる一般的な音楽制作エフェクトです。小さな部屋や大きな部屋など、通常の空間はそれぞれ異なる形でオーディオを反射します。大聖堂のような大空間と小さな部屋とで音の反射がどう違うか、また家具が音を吸収したり反射したりする様子を考えてみてください。音は部屋の壁やその他の要素の間で跳ね返り、反射します。これらの反射音は、異なるタイミングと異なるレベルで人間の耳に届きます。リバーブは、この振る舞いを再現するエフェクトです。

リバーブの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・固定されています。

Play+では、リバーブについて制御できる要素が2つあります:-

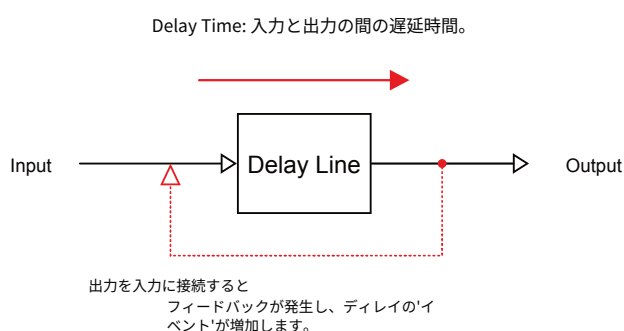
- 0%~100%のセンド量。'Reverb Send'パラメータノブで設定し、個々のステップまたはトラックに適用します。タップしてプライマリのReverb Sendパラメータを選択し、パラメータノブまたは(Screen)ノブで調整します。
- メインリバーブのスタイルとキャラクターを自動的に設定するプリセット。これはメインFXに適用されるため、全てのセンド信号からの入力を受け取ります。

一連のリバーブパッチはPerformモードでもトリガーできます。

9.6 Master Delay.

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経路と並行してルーティングし、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。このディレイ処理されたオーディオは、その後メインのオーディオ経路に戻されます。エフェクト自体は、複数のセンド/リターン信号を管理する共通の機能です。

ディレイエフェクトとは?



ディレイは、入力信号を出力へ遅延させる、よく使われるオーディオエフェクトです。フィードバックを加えると、繰り返しのエコーのような効果が生れます。これは単純な原理ですが、ディレイを基盤とするエフェクトは数多く存在します。エコー以外の例としては、コーラス(短いディレイタップでエコー感よりも音を厚くする)、ピンポンディレイ(ディレイ音をステレオフィールドの左右に広げる)、スラップバックディレイ(ボーカルを厚くするのに効果的な、古いテープディレイを再現する)などがあります。

ディレイはタイム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・固定されています。

Play+では、ディレイについて制御できる要素が2つあります:-

- 0%~100%のセンド量。'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します。タップしてセカンダリのDelay Sendパラメータを選択し、パラメータノブまたは(Screen)ノブで調整します。
- メインディレイのスタイルとキャラクターを自動的に設定するプリセット。これはメインFXに適用されるため、全てのセンド信号からの入力を受け取ります。

一連のディレイパッチはPerformモードでもトリガーできます。

9 Effects

9.7 Distortion Effects.

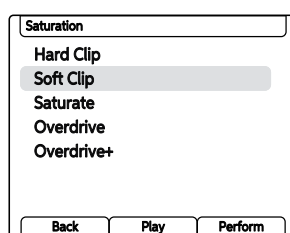
NOTES

ディストーションのスタイルを制御するエフェクトが複数あります。OverdriveとBit Rateはステップおよびトラックレベルで適用できますが、サチュレーションはマスター出力に固定されており、メイン出力オーディオ全体に適用されます。

Overdrive: サンプルオーディオ信号にグリット感と増幅を加えます。Overdriveは、信号をスピーカー/アンプに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/モニターのキャラクターを再現します。Overdriveはステップまたはトラックレベルで適用でき、0%~100%の範囲で量を制御できます。

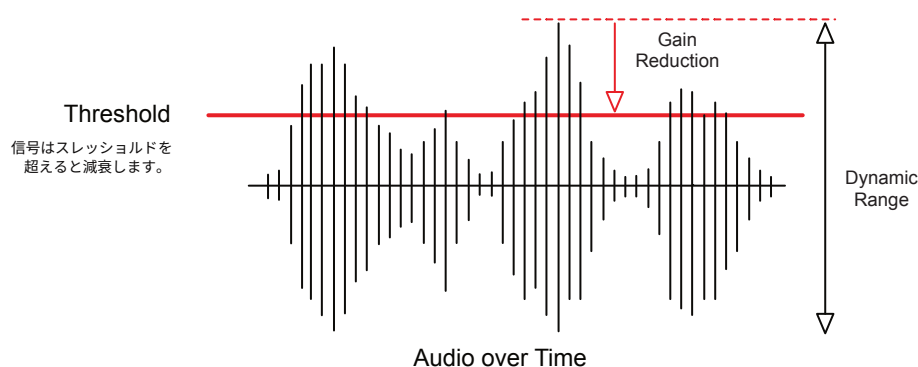
Bit Depth: デジタルオーディオは、サンプルレートやビットレートなど複数の特性で構成されています。オーディオの品質はこれらのパラメータによって決まります。オーディオ信号のビット数を減らすと音質が劣化し、よりローファイなサウンドになります。Bit Depthの変更はステップまたはトラックレベルで適用でき、16ビットから4ビットまで下げて調整できます。

Saturation: 歴史的に、サチュレーションはアナログ回路をオーバーロードさせることで生み出されてきました。これはメインオーディオ出力レベルに適用され、より歪んだ出力を生み出します。控えめなエフェクトとして使用すると、オーディオ信号により温かみのあるアナログな質感が加わります。プリセットを割り当てることでスタイルとキャラクターを設定できますが、他に調整可能なパラメータはありません。



9.8 Limiter.

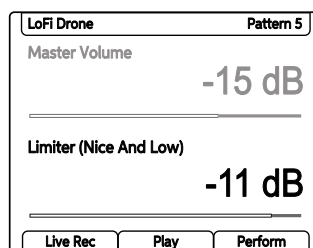
リミッターは、音量レベルを制御しクリッピングを回避するために使用されるダイナミクスプロセッサです。Play+には、マスター出力セクションにリミッターが搭載されています。リミッターには、選択可能なプリセットを通じてサイドチェイン機能も備わっています。



リミッターの挙動はエンベロープで制御でき、他にも多くの機能を含む場合があります。Play+では、挙動とリミッタースタイルは、いくつか用意されたプリセットに'固定'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インするというものがあります。これは、ソースオーディオの音の特性に基づいて別のソースでオーディオを減衰させることを意味します。Play+では、どのトラックでもリミッターのサイドチェインソースとして使用できます。

Play+で唯一調整可能なパラメータはスレッシュホールドで、リミッターパラメータノブで制御します。



リミッターはMaster Volumeコントロールのセカンダリオプションとしてアクセスできます。ダブルタップで選択します。



■ リミッターのスレッシュホールドを調整する

1. (Limiter)をダブルタップしてパラメータを選択し、数値を表示します。
2. (Limiter)を回して、-92dBから0dBの範囲でスレッシュホールドレベルを調整します。調整は1dB単位です。
3. [Shift]を押しながら(Limiter)を回すと、より大きな単位で調整できます。

■ リミッタープリセットを変更する

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Master FXメニューを開きます。
2. (Screen)を回してメニューをスクロールし、'Limiter'オプションをハイライトします。
3. (Screen)を押して、リミッタープリセットのオプションリストを開きます。
4. (Screen)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します。楽曲のスタイルや制作に最も合うものを見つけるため、プロジェクトで実際にプリセットを試してみることをお勧めします。
5. (Screen)を押して選択します。選択したプリセットは、リミッター表示のタイトル後ろにカッコ書きで表示されます。
6. [Back]を押してMaster FXメニューを終了します。

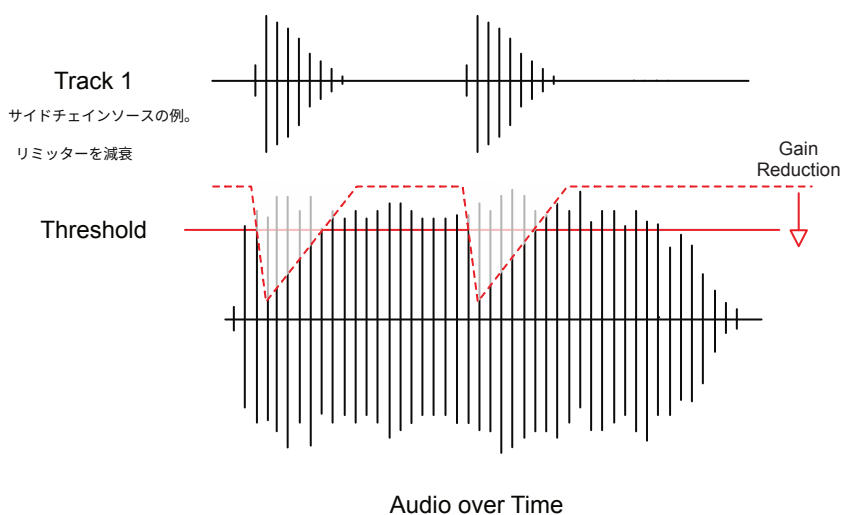
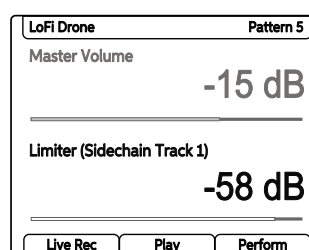
Limiter Presets

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		

NOTES

■ リミッターのサイドチェインを作成する

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Master FXメニューを開きます。
2. (Screen)を回してメニューをスクロールし、'Limiter'オプションをハイライトします。
3. (Screen)を押して、リミッタープリセットのオプションリストを開きます。
4. (Screen)を回してプリセットオプションをスクロールし、'Sidechain Track X'のいずれかをハイライトします。Track Xは、サイドチェインのオーディオソースとして使用するPlay+のトラックである必要があります。通常、ビート主体のサウンドが、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させるのに適しています。
5. (Screen)を押して選択します。選択したプリセットは、リミッター表示のタイトル後ろにカッコ書きで表示されます。
6. [Back]を押してMaster FXメニューを終了します。
7. リミッターのソーストラックを再生すると、ソーストラックの音楽的リズムに同期してゲインリダクションが駆動されるようになります。(Limiter)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。



10

MIDI

Play+には、包括的なMIDI機能一式も搭載されています。MIDIは、機器同士が連携できるプロトコルで、たとえば1台のデバイスがシーケンスを制御し、別のシンセへ送信する場合などに使われます。MIDIは古典的な技術ですが、現代の多くのオーディオ機器において依然として重要な機能です。前述したオーディオ用のプロセスや操作の多くは、MIDIシーケンスにもそのまま当てはまります。MIDIモードはSynthオプションと統合されています。そのため[Audio/MIDI]ボタンで、8つのオーディオサンプルトラックを扱うか、8つのMIDI/シンセトラックを扱うかを切り替えられます。したがってPlay+は、シーケンサーから外部機器を制御することも、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を扱う際は、いくつかの基本事項を考慮する必要があります。複数機器のセットアップでは、クロックが機器間のタイミングを制御します。そのため、メインクロックは1つだけ宣言するようにしてください。また、どの機器がシーケンスの開始・停止(トランスポート)を担当するかも考慮する必要があります。

これらはもちろん、機器一式をMIDIで連携させる際に、最初に検討しておくべき設計上の選択です。Play+のMIDIは、USB接続、または3.5mm接続を標準5ピンDIN方式のMIDI接続に変換する、付属のType B MIDIアダプタケーブルを使うMIDIインターフェースのいずれかで設定できます。MIDIは、Play+を使ったセットアップにおけるサウンドデザインの可能性を広げます。MIDI FillファンクションとピアノロールはさらにMIDIを扱う際の選択肢を広げます。Play+にはPolyend Trackerとの直接統合のための設定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 Terms.

NOTES

MIDIに関する一般的な用語や技術のいくつかを明確にするため、主要な定義をまとめました。Play+はType B、TRS to MIDIアダプタを使用します。USB経由のMIDIも利用可能です。

5 PIN MIDI



5 PIN to TRS MIDI



MIDI DIN 24

クラシックな機器の同期でよく使われる規格で、MIDI OutとThruを備えています。同期信号として、4分音符あたり24パルス(PPQN)の0Vおよび5V信号を使用します。

MIDI DIN 48

クラシックな機器の同期でよく使われる規格で、MIDI OutとThruを備えています。同期信号として、4分音符あたり48パルス(PPQN)の0Vおよび5V信号を使用します。

MIDI

Musical Instrument Digital Interfaceの略。電子楽器同士が通信するためのプロトコルです。互換性のないDIN信号のMIDI機器を接続しないでください。Play+はUSB MIDIに加え、5ピンDINの入出力インターフェースも備えています。

MIDI CC

MIDI Continuous Controlのチェンジメッセージは、0~127の値でMIDI全体にわたるメッセージ伝達に使われます。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+にはあらかじめ定義されたCCアサインがあります。

MSB & LSB

Most Significant ByteとLeast Significant Byteの略。MSBは128段階の分解能を提供し、ほとんどのMIDIアプリケーションで十分です。より高度な機器ではMSBとLSBの値を使い、分解能を16,384ステップまで高めます。

MIDI STANDARDS

MIDI規格は定義されているものの、多くのシンセメーカーが微妙に異なる解釈をしています。各機器レベルでの実装を十分理解するため、それぞれのドキュメントを確認することを常にお勧めします。

NRPN

Non-Registered Parameter Numberの略で、MIDI規格の一部です。CCとNRPNは技術的には非常によく似ていますが、NRPNは規格上の定義があいまいです。NRPNはより多くのデータを使用し、より高精度な制御を可能にします。Play+では非対応です。

SYSEX

System Exclusiveの略。通常のMIDI通信規格を拡張したもので、通常はバックアップ、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機器との間で転送するために使われます。Play+では非対応です。

SDS

Sample Dump Standardの略。データを機器との間で転送するための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。

本ガイドでは、クロックとトランスポートを制御する主要な役割を持つ、中心的な機器を指して「プライマリリード」と呼びます。プライマリリード機器によって制御され、それに従属し、メインの制御メッセージに応答する機器は「セカンダリフォロワー」と呼びます。

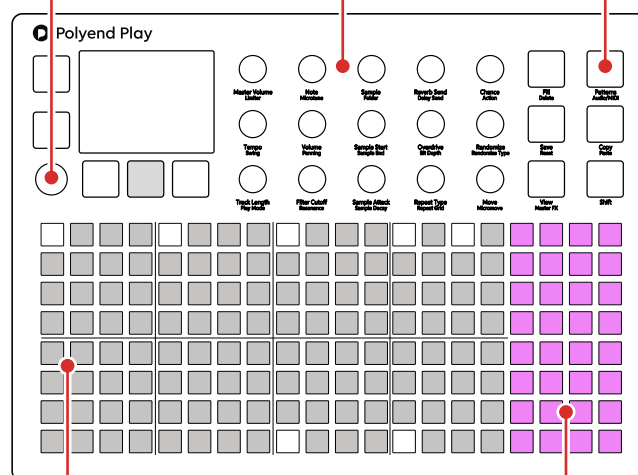
10.2 Basic MIDI concepts for Play+.

外部機器を制御する際、Play+は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、使用したいMIDI機器のセットアップ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。パラメータノブの機能は、フェイスプレートに表示されたオーディオパラメータから、ラベルのないMIDI機能に切り替わります。画面にはMIDIパラメータが表示されます。Play+はステップ単位でノートデータや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。

(Screen):MIDIオプションを含む設定にアクセスします。

(Knobs) MIDIオプションに切り替え
ラベルはありません

[Shift] + [Audio/MIDI]
オーディオとMIDI/シンセモードを切り替え



Grid [Pads] ステップごとのMIDIシーケンスのノートとチャンネル、8トラック分。

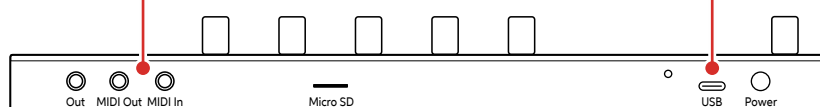
Function [Pads]:MIDI/シンセモード時に紫に点灯します。

MIDI Out / In:Type B、TRS to 5ピン

アダプタを使ってMIDI DIN機器を接続します。

USB

Play+はUSB-C経由で給電され、MIDI通信も行います。



10 MIDI

MIDI設定を行う際は、以下の点を検討し、答えを出しておく必要があります:-

- 機器同士はどのように接続されていますか?USB接続ですか?MIDIジャックアダプタを使ったMIDI 5ピン接続でMIDIを送受信する機器はどちらですか?Play+はどちらか一方、または両方を使用できます。
- どの機器がプライマリリーダー(メインクロックを制御するメイン機器など)で、どの機器がセカンダリフォロワー(他の機器に応答する、たとえば別のクロックに同期するなど)ですか?プライマリ機器から割り当てられた外部MIDIクロックが失われた、または切断された場合、Play+は警告メッセージを表示します。
- Play+はMIDIクロックを送信する際、シーケンサーが停止していても送信を続けます。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、コードなど)を送信しますか?Play+のMIDIモードには「No Note」オプションがあります。これは、CC値をステップのノートごと、または「No Note」ステップに適用したい場合に便利です。
- MIDI CCのコントロールチェンジデータを送信しますか(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したりするため)?シーケンサー停止中は、Play+のノブでCC値を動的に制御できます。
- Play+のデフォルトCC設定は、必ずしも送信先の機器と一致しているとは限りません。各機器のMIDIマッピングは、メーカーのドキュメントで確認してください。
- Play+はMIDI NRPNおよびSysexメッセージには対応していません。
- Play+は内部的に、MIDIタイミング用に96 PPQN(Pulses Per Quarter Note)で動作しますが、通信は24 PPQNで行われます。
- トラックミュートは、Continuous Control Change、ピッチベンド、プログラムチェンジのメッセージをミュートしません。これらのメッセージを消したい場合は、CC・PB・PCを含まない別のトラックバリエーションを使用してください。

10.3 MIDI Configuration.

MIDI設定は(Screen)ノブを押してアクセスします。この設定により、Play+がクロックやトランスポートといった機能をリードするか、それとも別のプライマリ機器からの制御・同期に応答するセカンダリフォロワーとして動作するかが決まります。

Play+は、他のノートパラメータと同様にステップごとに出力チャンネルを割り当てながら、シーケンサーパターンからMIDIノートを送信できます。

Menu	Option	Description
MIDI	CC Mapping Sub Menu	MIDI接続またはUSB接続向けに、チャンネル1~16のコントロールチェンジメッセージのマッピングを設定するサブメニューを開きます。
MIDI	Clock In	Play+のクロック入力を、内部生成クロック(デフォルト)にするか、USB InputまたはMIDI Inジャック経由で受信する外部クロックにするかを設定します。テンポは外部機器のBPMを反映します。外部クロックが失われると、Play+が警告メッセージを表示します。
MIDI	Transport In	トランスポート制御コマンドの送信元を設定します。オフ(デフォルト)、またはUSBかMIDI Inジャック経由で受信する外部機器からの制御にできます。
MIDI	Clock Out	Play+のクロック出力を他の機器に送信します。Off、USB、MIDI Out、USB+MIDIジャックから選択。
MIDI	Transport Out	Sends Play+ transport control commands to other devices. Set to Off, USB, MIDI Out jack or USB+MIDI jack options.
MIDI	Notes In	Sets the input of how notes are received from an external device. Set to Off, USB, MIDI In jack or USB options.
MIDI	Notes In Channel	Sets the MIDI channel for external note inputs. Select All channels as Omni or Channel 1-16.

■ MIDI設定オプションにアクセスする

1. (Screen)ノブを押して設定メニューを開きます。
2. メニューの入口はいずれかのサブメニューになっている場合があります。必要に応じて[Back]を押してメインメニューに戻ります。
3. (Screen)を回してメニューをナビゲートし、'MIDI'をハイライトします。
4. (Screen)ノブを押してMIDIオプションを選択します。
5. (Screen)を押して各オプションを選択することで、設定を変更できます。CC Mappingオプションは、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を開きます。

10 MIDI

10.4 MIDI Quick Start.

NOTES

外部MIDI機器の基本的な制御をすぐに始められるよう、ノートとCCメッセージを含むMIDIシーケンスをプログラムするクイックスタートガイドを紹介します。MIDIの使い方については、本セクション全体を通してさらに詳しく解説していきます。ステップの設定やワークステップパラメータの使用に関する一般的な原則は、オーディオパターンと同じように適用されます。

■ MIDIシーケンスを作成する

1. この例では、制御対象の機器(外部シンセなど)がMIDI DIN Out経由で接続されていることを確認してください。USBでもMIDIを送信できます。チャンネル1でクロック、トランスポート、ノートを受信するようにしてください。

2. (Screen)ノブを押して設定メニューを開きます。MIDI設定を、Clock In = Internal、Clock Out = MIDI Out Jack、Transport In = Off、Transport Out = MIDI Out Jack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。オーディオモード時は緑ですが、ファンクションボタンが紫に点灯します。

4. [Select]パッドを押して1つ以上のトラックを選択するか、Grid [Pads]でそのままパターンをプログラムします。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。あるいはワークステップの手法で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。以下の例はステップごとの操作です。

- [Pad]を押しながら(Sample)を回して、MIDI出力チャンネルを割り当てます。MIDIジャックには1~16、USBにも個別に設定できます。ここではJack Channel 1に設定します。

- [Pad]を押しながら(Note)を回して、出力するノートを割り当てます。'No Note'に設定することもでき、ノートメッセージなしでCCやPGデータのみを送信したい場合に便利です。

- [Pad]を押しながら(Volume)を回して、そのステップのベロシティを設定します。

- (Panning)をダブルタップして、セカンダリオプションを表示させます。MIDIモードではこれはノート長になります。[Pad]を押しながら(Panning)を回します。

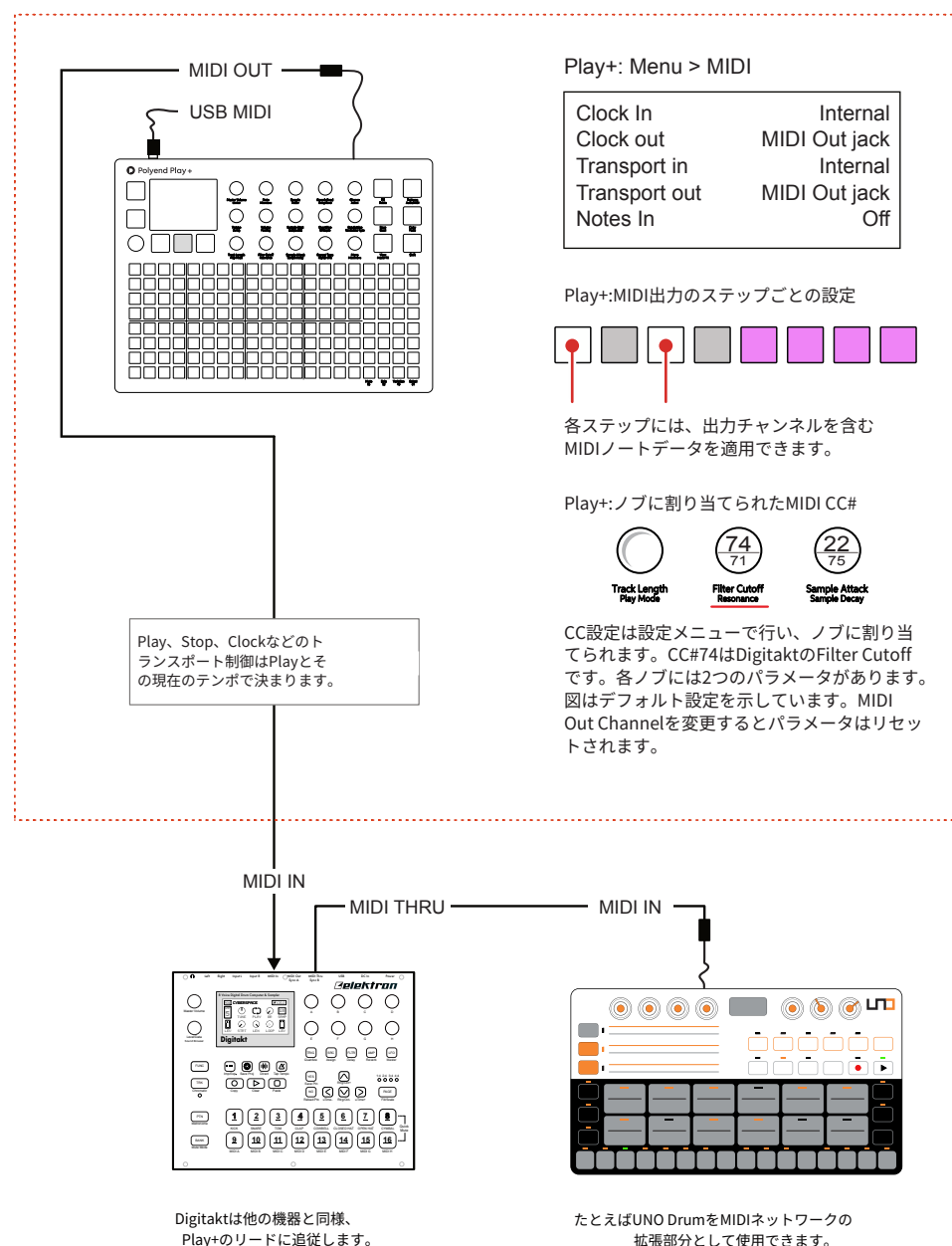
- 任意で、[Pad]を押したままにするとステップにCC値を割り当てられます。ノブにはデフォルトが設定された状態でCCメッセージを送信するよう割り当てられます。シーケンサー停止中は手動でのCCノブ変更が送信され、パターンステップに同期させてCCチェンジメッセージの一連のシーケンスを送信したい場合はステップ側にプログラムしておく必要があります。

5. Play+の[Play]を押すと、設定したノートとパラメータに基づいてシーケンスが外部機器を鳴らします。

10.5 Typical MIDI Configurations.

MIDI機器では様々な構成を組むことができます。複数の機器が関わる複雑な構成もあれば、2台の機器が通信するだけのシンプルな構成もあります。いくつかの典型的な例を紹介します。

設定例1: Play+をプライマリリードとし、Elektron Digitaktに接続。MIDIモードON。

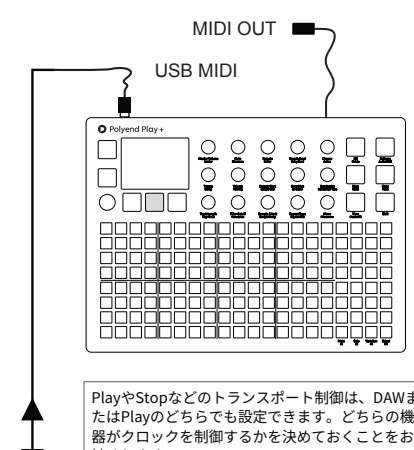


機器は、クロックとトランスポート、そしてPlay+が送信するMIDIチャンネル(この例ではChannel 1)を受信するよう設定してください。Digitaktでは、この例ではCC 74がFilter Cutoff周波数を表し、ノブはステップごとに再生され、ノブがフィルターを制御します。

10 MIDI

PCやMacとMIDI接続することも可能で、ソフトウェアシンセやプラグインをPlay+から制御できます。USB接続はPlay+の電源供給元でもあるため、Play+にはハブが必要か、あるいはPC/Macから給電される必要があります。

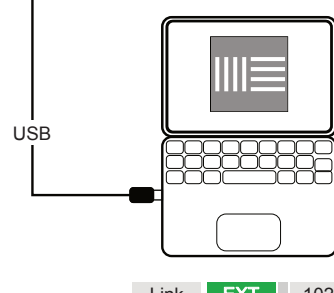
設定例2:Ableton LiveとのPlay入出力。



Play+: Menu > MIDI

Control DAW from Play+		Control Play+ from DAW	
Clock In	Internal	Clock In	MIDI In USB
Clock out	MIDI Out USB	Clock out	Off
Transport in	Off	Transport in	MIDI In USB
Transport out	MIDI Out USB	Transport out	Off
Notes In	Off	Notes In	MIDI in USB
		Notes In Channel	Omni

While in this example Play+ will predominately control the DAW, Notes can be received and recorded from the DAW into Play+ tracks. When recording into Play+ ensure alignment of the track length and 'select' the tracks to record into.



Play+のステップからのChannel 1のMIDIが、Liveトラック内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からの任意チャンネルのMIDIがPlay+を制御します。

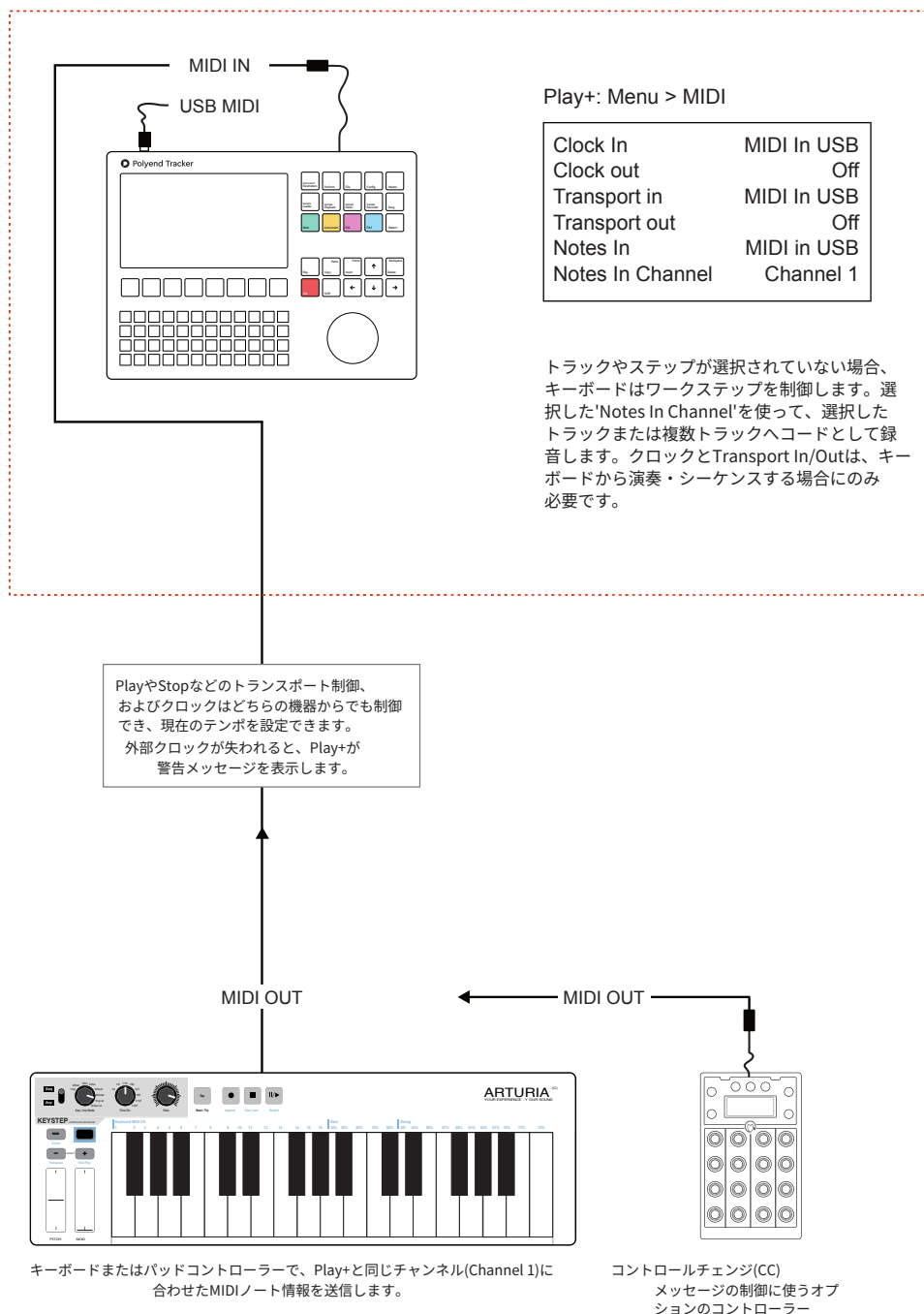
LiveのPreferencesページで、MIDIポートのInput & Outputを'On'に設定しておく必要があります。Play+との間で制御を行う場合、Liveの'Ext'機能をオンにして外部同期設定を使用し、テンポをPlay+から同期させるようにしてください。

受信側トラックが録音可能な状態(armed)になっていることを確認し、オーディオのプレビューと、受信したMIDIノートの録音の両方を行えるようにしてください。

NOTES

外部機器、キーボード、またはドラムパッドを接続し、USBまたは5ピンMIDI dongle経由でPlay+をMIDI制御できます。ノートの演奏・録音や、割り当てたパラメータを制御するCCメッセージの送信が可能です。

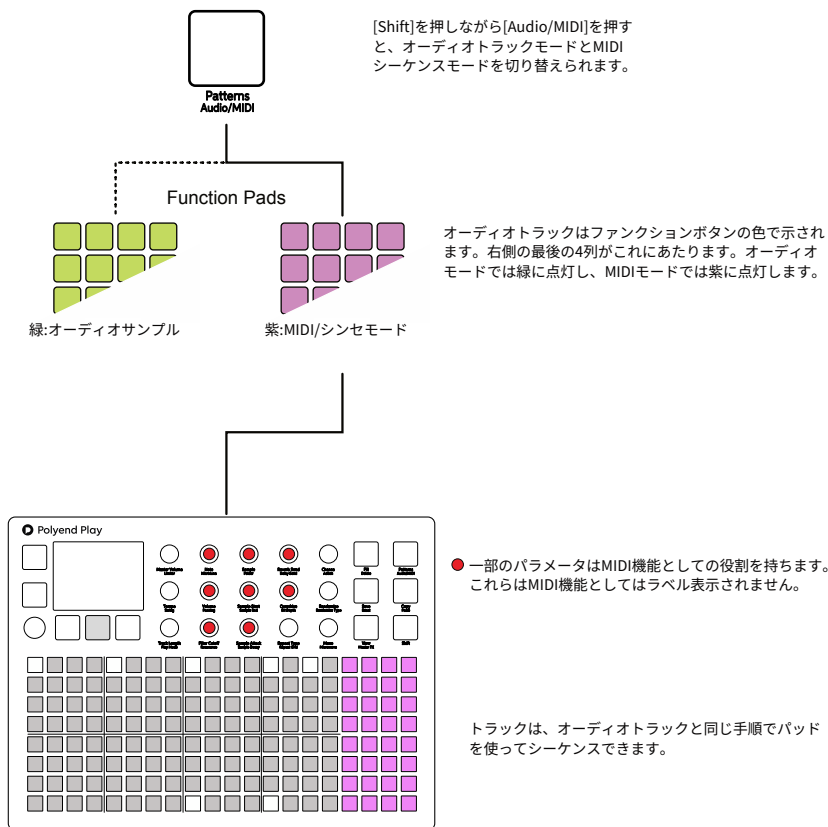
設定例1: Play+をセカンダリフォロワーとし、Arturia Keystepで制御。



10 MIDI

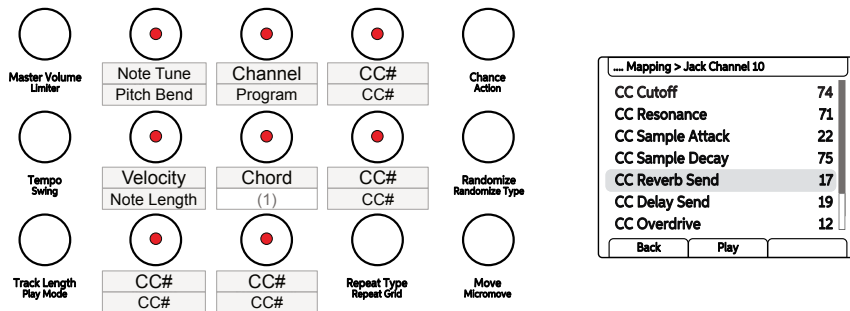
10.6 MIDI Mode.

ステップをプログラムし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モードでは、ノブが表すパラメータオプションがMIDI関連の機能に切り替わります。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モードのパラメータ

MIDIモードでは、MIDI固有のパラメータはそのMIDI機能名ではラベル表示されず、オーディオモードのラベルが引き続き使われます。設定はMIDI設定メニューで行えます。



(1) 将来の使用のために予約されています。

NOTES

MIDIモードのパラメータ

Label	MIDI Mode	Description
Master Volume	Master Volume	Play+のメイン出力レベルを制御します。
Limiter	Limiter	Play+のメイン出力リミッターの閾値を制御します。
Tempo	Tempo	テンポを制御・表示します。
Track Swing	Track Swing	Play+のスイング量を制御します。
Track Length	Track Length	トラックのステップ数を調整します。
Play Mode	Play Mode	トラックステップの順序を決定します。
Note	MIDI Note Tune	MIDIノートを半音単位でチューニングします。
Microtune	Pitch bend	ピッチベンドを-100〜+100の範囲で出力します。
Volume	Velocity	送信されるノートベロシティ
Panning	Note Length	MIDIノートの長さ。1ステップ=グローバルテンポ
Filter Cutoff	CC	MIDI設定メニューで割り当て可能なCC番号。デフォルトはCC#74
Resonance	CC	MIDI設定メニューで割り当て可能なCC番号。デフォルトはCC#71
Sample	Channel	ステップごとのMIDIポート&チャンネル。MIDIジャック・MIDI USBともに16チャンネル対応。チャンネルを変更するとワークステップパラメータはリセットされます。
Folder	Program	0-127のPCメッセージ
Sample Start	Chord Type	あらかじめプログラムされたセットからMIDIコードを選択
Sample End		将来の使用のために予約
Sample Attack	CC	MIDI設定メニューで割り当て可能なCC番号。デフォルトはCC#22
Sample Decay	CC	MIDI設定メニューで割り当て可能なCC番号。デフォルトはCC#75
Reverb Send	CC	MIDI設定メニューで割り当て可能なCC番号。デフォルトはCC#17
Delay Send	CC	MIDI設定メニューで割り当て可能なCC番号。デフォルトはCC#19
Overdrive	CC	MIDI設定メニューで割り当て可能なCC番号。デフォルトはCC#12
Bit Depth	CC	MIDI設定メニューで割り当て可能なCC番号。デフォルトはCC#13
Repeat Type	Repeat Type	ステップのリピート回数を設定します。
Repeat Grid	Repeat Grid	ステップのリピート密度を設定します。
Chance	Chance	発生する確率を決定します。
Action	Action	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。
Randomize	Randomize	適用されるランダム化の強さ。
Randomize Type	Randomize Type	ランダム化の対象となる項目。
Move	Move	1ステップ間隔でグリッド上のステップを移動します。
Micromove	Micromove	グリッド上でステップを微小間隔で移動します。

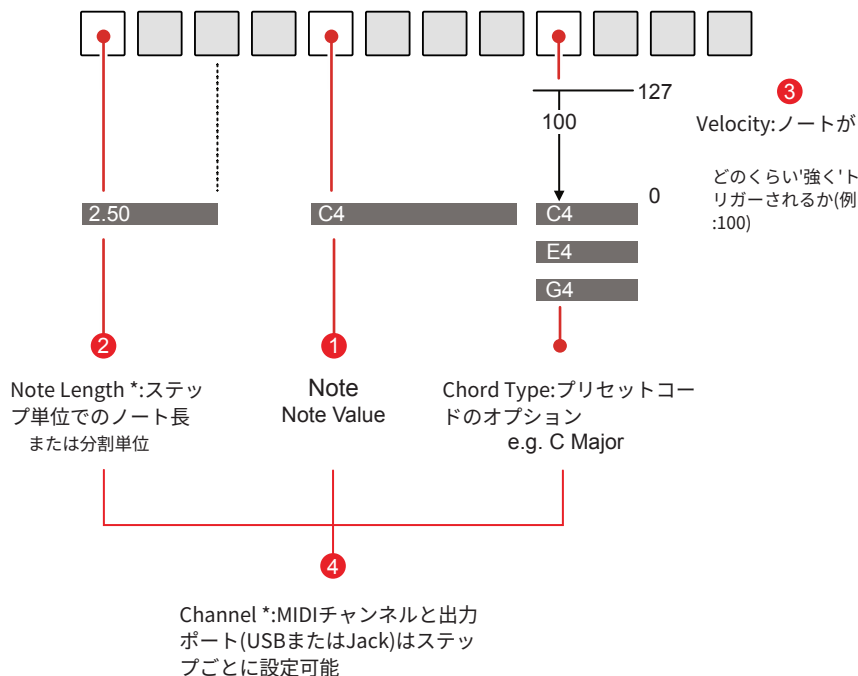
10 MIDI

10.7 Sequencing MIDI Notes.

NOTES

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基本的に同じ原則に従います。そのため、パターンのシーケンス手順に関する一般的な説明はここでは省略し、本セクションではMIDI固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で、複数のノートとコードとして出力できます。MIDIステップのノートは重複させることができますが、接続先の機器によって挙動が異なる場合があるため、十分注意してください。

例:MIDI出力 MIDIノートを構成する4つの主要素、MIDIモード有効時



*ノブを回した際のプレビュー機能は、LengthとChannelには適用されません。Note、Velocity、Chord選択については、ノブ操作時のプレビューが有効です。

MIDIノートはワークステップとして作成しパターンに反映させることも、ステップごとに個別に設定することもできます。必要であれば、MIDIチャンネルと出力ポートもステップ単位で設定できます。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。

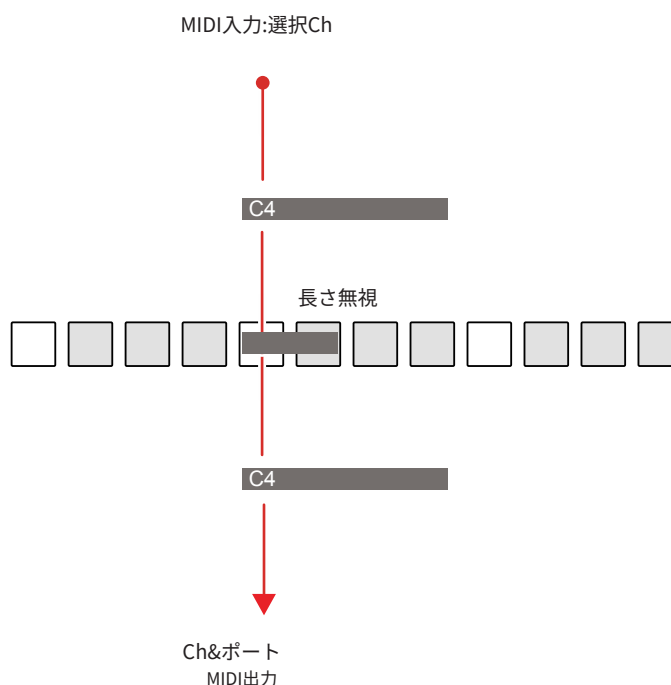
Fill機能を使うと、選択したトラック全体にワークステップの設定を反映させることができます。

MIDIモードでは、RandomizeはFilter CC、オクターブ、ベロシティに作用します。

NOTES

Play+がMIDI入力を受信した際、トラックやステップが選択されていない場合はワークステップが再生に使われます。ただしノートはMIDI入力によって決まります。Play+は仮想MIDIスルー機能で動作し、受信したMIDIノートを選択中のチャンネルとポートへリダイレクトして出力します。この場合、長さは無視されますが、コードとスケールは引き続き適用されます。

例:MIDI受信



MIDI入力の録音

MIDIを録音する際は、複数のオーディオトラックまたはMIDIトラックがコードとノートの録音に使われます。メインメニューのオーバーダブ録音は、既存のノートを上書きします。

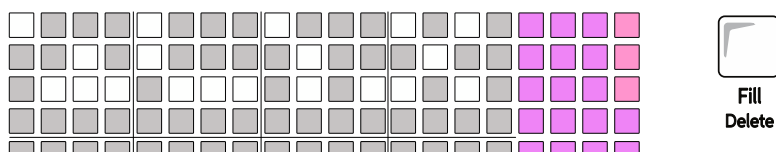
MIDIを録音するには、録音先のトラックと'Live Rec'を選択しておく必要があります。Play+は、セットアップした機器からの外部トランスポートでトリガーできます。選択中のスケールフィルターとスケールが適用されます。

10 MIDI

10.8 MIDI Fill.

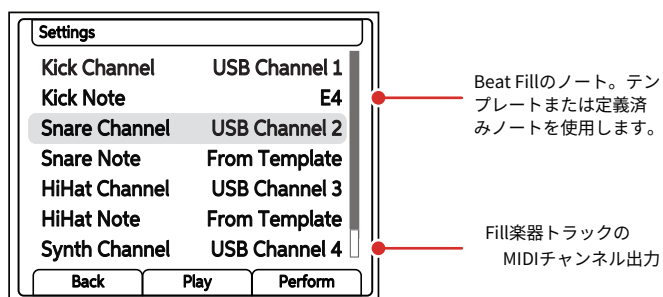
NOTES

Fillは、選択したジャンルに基づいた定義済みパターンで、選択したMIDIトラックを自動的に埋めることができます。これはAudio Fillと同じ方法で適用でき、Beat FillはKick、Snare、HiHatのパターンを、Melody Fillはコードとベースラインを適用します。他の機器を素早く創造的な作曲で制御する際に特に便利です。使用するMIDIセットアップに合わせて、正しい接続と設定がされていることを確認してください。



FillはオーディオトラックとFillと同じ方法でMIDIトラックにも適用できます。MIDIモードを選択し、[Fill]コマンドを使用します。ジャンルベースのテンプレートがパターンとノートを決めます。

Kick、Snare、HiHat用に定義されたノートに加え、これらの楽器およびChordとBass楽器についても、MIDI出力チャンネルを個別に定義できます。これらは全て、Beat FillとMelody Fillの両方で使用されます。



Beat Fillのノート。テンプレートまたは定義済みノートを使用します。

Fill楽器トラックのMIDIチャンネル出力

全てのFill楽器に独立したUSB MIDIチャンネルを設定した例です。

■ FILL楽器のMIDI出力チャンネルを定義する

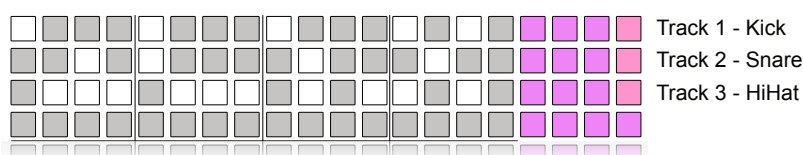
1. (Select)を押してメインメニューを開き、回して'Settings'をハイライトします。
2. (Select)押し、回してナビゲートして'Fill Config'をハイライトします。押してサブメニューを選択します。
3. Kick、Snare、HiHatに使用可能なオプションでは、ステップを埋める際に使う特定のノートを、テンプレートから、または個別に設定できます。
4. Kick、Snare、HiHat、Synth、Bassに使用可能なオプションでは、Fill楽器出力の独立したMIDIチャンネルを設定できます。

NOTES

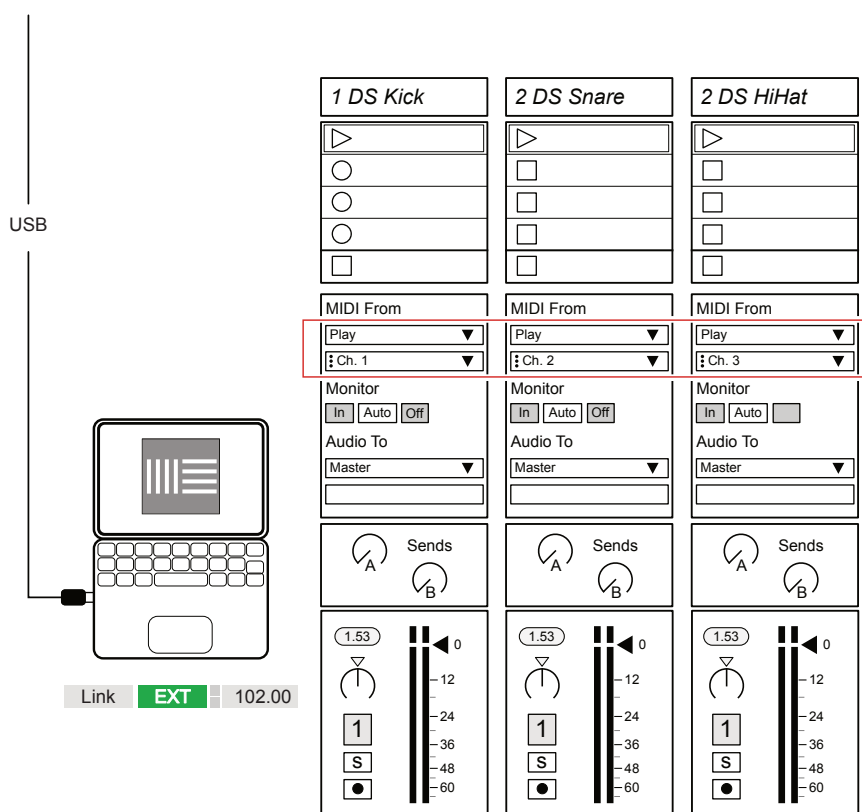
MIDI Fill適用例。

Beat Fillの各楽器は個別のチャンネルに設定され、それぞれAbleton Live内の対応する楽器に接続されています。Kick、Snare、HiHat用のMIDIトラックで生成されたFillは、それぞれ個別の外部MIDI楽器を鳴らすように送信されます。

適用されたBeat Fill



Settings > 'Fill Config' オプションでは、KickはUSB Channel 1、SnareはUSB Channel 2、HiHatはUSB Channel 3に設定されています。



LiveのPreferencesページで、MIDIポートのInput & Outputを'On'に設定しておく必要があります。Play+との間で制御を行う場合、Liveの'Ext'機能をオンにして外部同期設定を使用し、テンポをPlay+から同期させるようにしてください。

この構成は、図に示したDAWの例に代えて、外部ハードウェア楽器を使用することも同様に可能です。

10 MIDI

10.9 Chords & Scales.

NOTES

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複数のコードプリセットから選択できます。メインメニューで設定し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。

Scale Filter。スケールでフィルターされている場合、A#3 > B 3のように、ノートを選択したスケール内の音にクオンタイズするタイミングで画面に表示されます。

MIDIモードでは、Sample Startノブにあるchord typeオプションでコードプリセットを選択します。選択したノートがルートになります。

Chord Types(Sample Startを回す)。表示例ではCをルートノートとして使用しています。[Shift]を押しながら(Sample Start)を回すと、選択したコードタイプのコード転回形を選択できます。

Power 4th



Power 5th



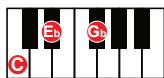
Major



Minor



Diminished



Augmented



Suspended2



Suspended4



Major 6th



Minor 6th



Major 7th



Minor 7th



Minor Major 7th



Dominant 7th



Major 9th



Minor 9th



Major 11th



Major 13th



Minor 11th



Minor 13th

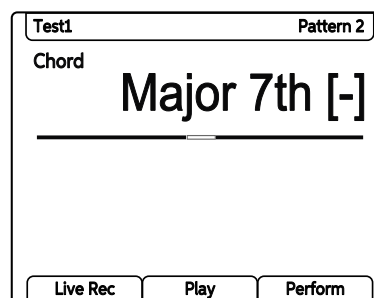


NOTES

MIDIモードのPlay+にはポリフォニックトラックがあり、'Sample Start'ノブでアクセスする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したスケールに基づいて動作します。

■ MIDIコードシーケンスを作成する

1. メインメニューで、目的のスケールタイプが設定されていることを確認します。(Screen)を押してメインメニューにアクセスし、'Scales'サブメニューを選択します。全てのコードオプションを使うには、chromaticを使用してください。
2. ルートノートとコードはワークステップに設定できますが、これらはステップごとの編集で行う方が適しています。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の設定には適したオプションです。
3. Live録音では、MIDIノートを実タイムで録音できます。Viewキーボードを使って、選択したトラックへ演奏入力・ステップ録音を行います。
4. ステップごとに編集するには、以下の操作を行っている間、ステップの[Pad]を押したままにします:-
 - これらのオプションをステップごとに設定したい場合は、[Pad]を押しながら(Sample)を回してMIDIチャンネルとポートを設定します。
 - [Pad]を押しながら(Note)を回してルートノートを割り当てます。例:'C'
 - [Pad]を押しながら(Sample Start)を回して、コードライブラリからコードタイプを割り当てます。これらはあらかじめ定義されたコードです。コードに現在のスケールタイプに含まれないノートが含まれる場合、コード名の横に[-]記号が表示されます。それでもコードは送信されます。
 - 必要であれば、ノート長やベロシティなどの他のパラメータも、ステップごと、またはワークステップとして設定できます。
5. 手順3を繰り返すことで、トラック全体にわたるメロディックなコード進行を作れます。



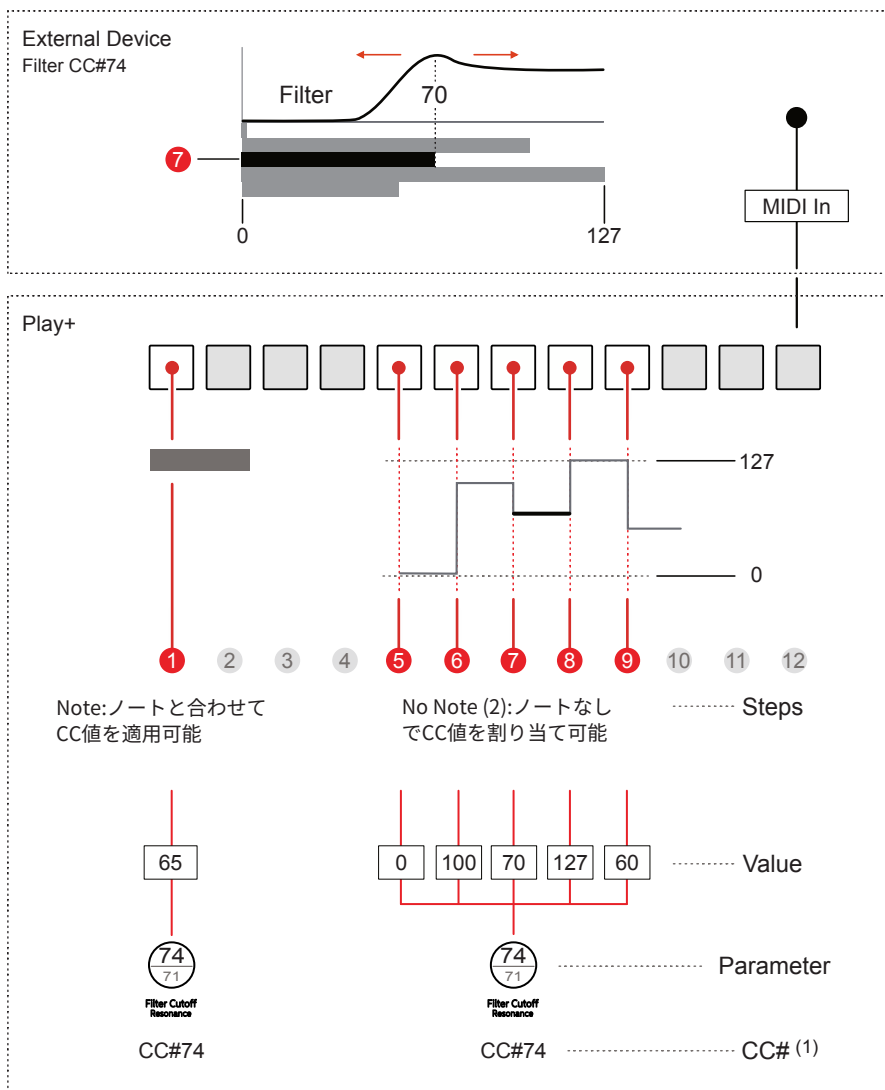
10 MIDI

10.10 CC Messages.

NOTES

MIDI Continuous Control Changeメッセージ(CCと略されます)がPlay+で利用できます。CCメッセージにより、0~127の値の範囲でパラメータの変更を伝えることができます。パターンのステップには、そのステップのCCパラメータに値をプログラムできます。手動でのノブ操作とノートプレビュー出力は、プレビュー設定に基づきます。

例:CCメッセージのシーケンス。外部Filter Cutoff



CCメッセージの手動調整は、プレビューの一環としてシーケンサーが停止している間のみ送信されます。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'設定メニュー内の'CC Mapping'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) 'Note'パラメータのオプション内で、'No Note'機能を選択できます。

NOTES

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、接続した外部機器で定義済みパラメータのオートメーションが可能になります。CCメッセージは[Mute]ボタンを使用してもミュートされません。

■ MIDI CCシーケンスを作成する

1. Play+に接続する機器のMIDI CC設定を確認します。多くの機器メーカーは、その機器のCC設定を文書化して提供しています。これは規格上のドキュメントでは'MIDI definitions'とも呼ばれます。これが機器のCC定義であり、Play+と互換性のないNRPNではないことを確認してください。

2. デフォルトのMIDI Control 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、後述するMIDIメニューの'CC Mapping'で変更できます。

3. 目的は、制御したい送信先パラメータに一致するCC#の値を設定することです。たとえば、Digitakt接続機器のCC#75はFilter Resonanceです。そのためPlay+のデフォルト設定では、(Sample Decay)ノブでCC#75を制御します。

4. MIDIモードでシーケンサーが停止している状態でPlay+のMIDI CCノブを回すと、リアルタイムでCCメッセージが送信されます。

5. Live Recモードでは、CCパラメータへのリアルタイムの変更が選択したトラックに録音されます。ミュージカルノートまたは'no note'のいずれかのノートが割り当てられているアクティブなステップのみが、CC値を記録します。

6. CCパターンをプログラムしステップごとのオートメーションレーンを作成するには、ステップ[Pad]を押しながら調整したいCCパラメータの(Knob)を回します。MIDIモードでは、いくつかのパラメータノブがCC制御ノブに切り替わります。設定した値は0~127の範囲で外部機器に送信されます。

7. ステップのCC設定を削除するには、編集するステップの[Pad]を押したまま、フォーカスしているパラメータの左側の[Screen Button]を素早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。

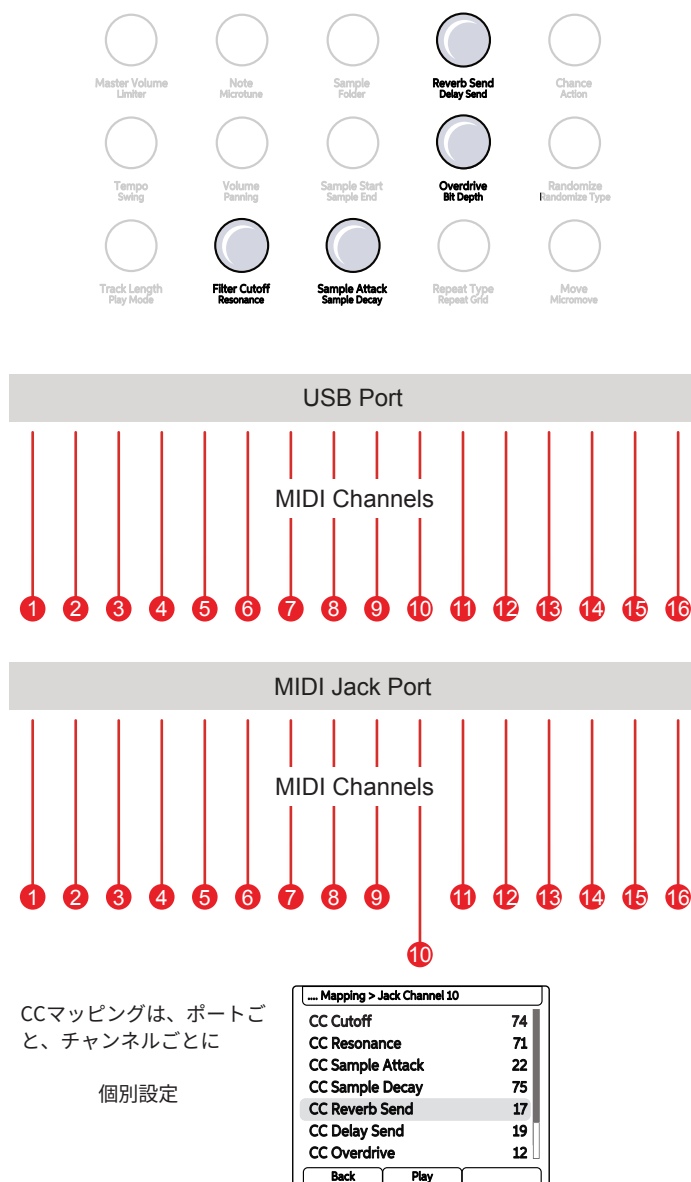
10 MIDI

10.11 CC Mapping.

NOTES

MIDIモードでは、パラメータノブのうち4つが、8つのパラメータをカバーするMIDI CCコントロールノブとして定義されます。デフォルトでは、一連のCC番号がノブに割り当てられています。これらはポート(Jack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、異なるチャンネル間、あるいはUSBとMIDI Jackの間で、新しいパラメータのセットが適用されることになります。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。

Filter Cutoff、Resonance、Sample Attack、Sample Decay、Reverb Send、Delay Send、Overdrive、Bit Depthは、MIDIモードではすべて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、ポートごと、チャンネルごとに

個別設定

NOTES

メインメニューのMIDIオプションでは、ポートごと、チャンネルごとにCCマッピングを設定できます。これにより、Play+のCCパラメータを外部機器のデフォルトのCCターゲットパラメータに合わせることができます。Polyend Trackerを接続する場合は、そのパラメータを制御するための定義済みプリセットも利用でき、Play+のMIDI CC設定で選択できます。

■ CCマッピングを変更する

1. 送信先機器のMIDI definitionsを確認します。これがNRPNではなく、機器のCC定義であることを確認してください。NRPNはPlay+と互換性がありません。送信先のターゲットパラメータを特定しておく必要があります。
2. デフォルトのMIDI Control 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. (Screen)を押してメインの設定メニューを開きます。(Screen)ノブを回して'MIDI'をハイライトします。(Screen)を押してMIDIサブメニューを開きます。メインメニューにいない場合は、[Back]を押して戻ってください。
4. (Screen)ノブを回して'CC Mapping'をハイライトします。(Screen)を押してCC Mappingサブメニューを開きます。
5. (Screen)ノブを回して、CCを設定したいMIDI出力ポートとチャンネルをハイライトします。Jackは5ピンDINアダプタで接続されたMIDI出力を指し、USBは電源と同じ接続を指します。(Screen)を押してPort/Channelマッピングページを開きます。
6. 4つの物理ノブが表示、8つのCCパラメータ設定が一覧表示されます。加えて、Polyend Trackerに合わせたマッピングを設定するオプションも一覧にあります。
7. (Screen)を回して変更したいノブパラメータをハイライトし、(Screen)を押して編集対象として選択します。
8. CC#の一覧が表示されます。(Screen)を回して、割り当てたい送信先パラメータに対応するCC#をハイライトします。(Screen)を押してハイライトした番号を選択します。
9. 必要であれば、手順7～8を繰り返して他のコントロールを編集します。

MIDI CCは手動でも送信できます。これは、Play+のMIDI CCソースと送信先機器の間のマッピングを行うのに最適です。多くのサードパーティ機器には'MIDI Learn'オプションがあり、選択すると、受信したMIDI CCを自動的に検出して選択中のパラメータにマッピングします。

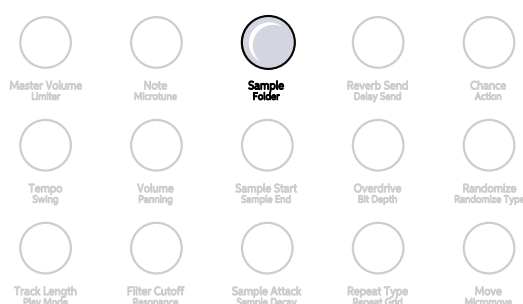
■ MIDI CCメッセージを手動で送信する

1. 送信先機器のMIDI definitionsを確認します。MIDI Learnが利用できる場合は、受信したMIDI CCメッセージを自動的に検出・マッピングするのに使用できます。
2. シーケンサーが停止していることを確認します。シーケンサー再生中に手動でノブを回しても、MIDI CCメッセージは送信されません。再生中に送信されるのは、シーケンスされたCCステップのみです。
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に点灯します。
4. (Sample)を回して、外部機器に接続されたMIDIチャンネルとポートを選択します。
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、これを'No Note'に設定する必要があります。ノート値が選択されている場合、サウンドをプレビューするためにノブを回すと、そのノートがCCと共に送信されます。これは送信先機器のMIDI Learn機能を妨げる可能性があります。送信先の変化をノートプレビューで確認したい場合には便利です。(Note)を回して'No Note'を選択してください。
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。これらはノブを回すと、また再生中のシーケンサーが停止している間、MIDI CCを送信します。これらにはデフォルトのCC設定がありますが、CC mappingオプションでこの割り当てを変更できます。
7. 同じポートとチャンネルで接続された送信先機器がMIDIメッセージを受信します。MIDI Learnが利用できる場合、受信したMIDIを検出し、外部機器のパラメータにマッピングできます。MIDI Learnが利用できない場合は、機器のパラメータに合わせてPlay+側でCC値を手動でマッピングする必要があります。

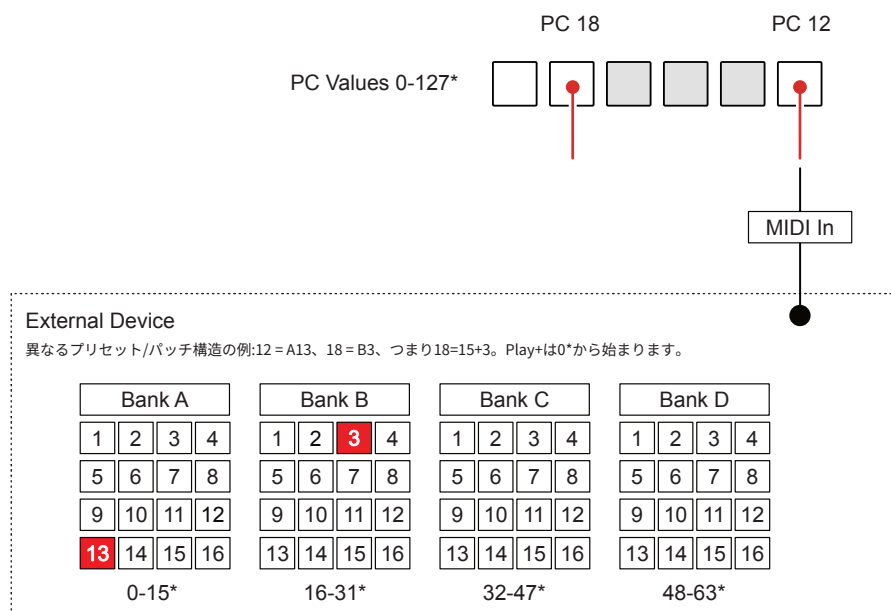
10.12 Program Change.

Play+は、PCメッセージとも呼ばれるProgram Changeメッセージを送信できます。PCメッセージは、送信先機器のパッチ、プログラム、バンク、プリセットの変更をトリガーします。送信先機器の挙動は、各機器の機能設計に大きく依存するため、機器ごとに異なります。Program Changeメッセージは(Folder)ノブ(sampleパラメータのセカンドリオプション)で制御され、ミュートすることはできません。

PCメッセージング用に、'Folder'パラメータノブは'Program'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、その解釈は送信先機器によって異なります。PCメッセージは、MIDIモードでシーケンサーが停止している状態でノブを回すと、リアルタイムで送信されます。



例:PCメッセージ



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。CCと同様、MIDI PCノブの手動送信は、シーケンサー再生中は停止します。外部機器は、Play+から送信される単純な0~127の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。送信先の構造に合わせるには、試行錯誤が必要になることがあります。

MIDI PCメッセージを送信する際は、送信先機器の挙動が重要な検討事項になります。プログラムやプリセットの構造上の整合性に加え、望む結果を得るために以下の点も検討が必要な場合があります:-

- MIDI CCと同様、PCメッセージも(Folder)ノブを回すことで手動送信できます。メッセージを送信するには、シーケンサーが停止している必要があります。送信先での挙動は機器によって異なり、トランスポート再生の停止も必要な場合があります。

- PCメッセージはMIDIチャネルごとに送信されます。

- 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。受信のされ方は送信先機器によって異なります。プリセットが変わるものもあれば、パターンが変わるもの、Play+のシーケンサーに合わせてリアルタイムに変化するもの、パターンの再スタートまで待つものなどがあります。

- 外部機器は、Play+から送信される単純な0~127の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。送信先の構造に合わせるには、試行錯誤が必要になることがあります。

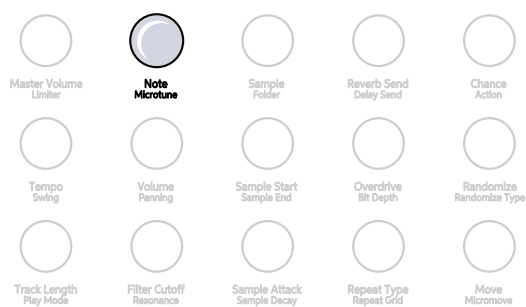
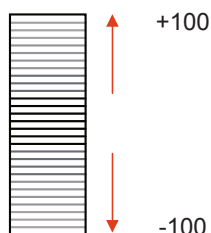
- 送信先に適用される変化は、絶対的な選択というより、現在選択中のパッチやバンクを基準としたものであることが多いです。

10.13 Pitch Bend.

ピッチベンドは、シンセサイザーやキーボードに広く一般的に搭載されている機能で、多くの機器で同様の仕組みになっています。ピッチベンドはMIDI規格の一部です。Play+はMIDIモード時、(Microtune)パラメータノブでピッチベンドを制御します。

ピッチベンドはノートステップでシーケンスすることも、'No Note'ステップを使ってパターン内でピッチベンドの変化だけをシーケンスすることもできます。シーケンサーが停止している間は、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0にリセットされます。

ピッチベンドは-100～+100の範囲で動作します。ピッチベンドは慣例的にバイポーラ方式で動作します。ピッチベンドはMIDIモード時、'Microtune'オプションを使用します。



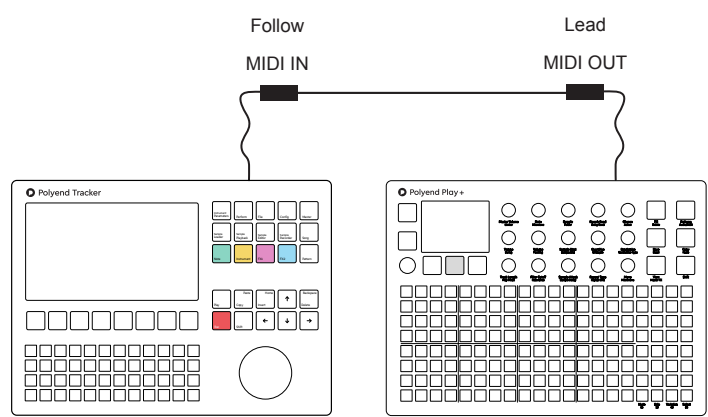
従来のピッチベンドは、演奏中に手動でピッチを調整する専用のホイールを使用します。Play+は、プログラムされたシーケンス内で値を調整できます。

10 MIDI

10.14 Tracker MIDI Integration.

NOTES

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も、Play+のMIDI CC Port/Channel設定内で利用できます。TrackerはMIDIシンセサイザーモードで動作し、外部MIDI機器からTrackerを制御したり、MIDI経由で最大8ボイスを制御したりする統合が可能です。Trackerで選択中の楽器がサウンドソースとして機能し、Play+のCCが制御するのはこの楽器のパラメータです。Play+がプライマリリードとして制御とクロックを担い、Trackerはセカンダリフォロワーとなります。



Tracker:

Config > MIDI

Clock In	MIDI In jack
Clock out	Off
Transport in	MIDI In jack
Transport out	Off
Notes In	MIDI In jack
Notes in channel	CH1
MIDI out	Off
CC in	MIDI In jack
CC in channel	CH1
Middle C	C-5
Clock sync delay	0.0

Play+:

Menu > MIDI > CC Mapping > Jack Channel 1

Choose: Set Values for Polyend Tracker

接続されたPlay+デバイスのロータリーコントロールは、Trackerで選択中の楽器に対してMIDI CC経由で完全に統合されるよう、自動的にマッピングされます。Play+はグリッドパッドでTrackerを制御できます。

... Mapping > Jack Channel 1	
CC Cutoff	1
CC Resonance	11
CC Sample Attack	104
CC Sample Decay	107
CC Reverb Send	14
CC Delay Send	15
CC Overdrive	12
Back Play	

MIDI CC設定で'Set Value for Polyend Tracker'オプションをトリガーすると、TrackerのCCは自動的にマッピングされます。CC#はFilter Cutoff/Resonance、Sample Attack/Sample Decay、Reverb Send/Delay Send、Overdrive/Bit Depthにマッピングされます。画面にはそのCC#が表示されます。

■ TrackerのCCマッピングを設定する

1. MIDIジャックアダプタまたはUSBハブ経由で、Play+をプライマリリード、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 Control 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、Tracker統合用にまとめて変更できます。
3. (Screen)を押してメインの設定メニューを開きます。(Screen)ノブを回して'MIDI'をハイライトします。(Screen)を押してMIDIサブメニューを開きます。メインメニューにいない場合は、[Back]を押して戻ってください。
4. (Screen)ノブを回して'CC Mapping'をハイライトします。(Screen)を押してCC Mappingサブメニューを開きます。
5. (Screen)ノブを回して、Trackerを接続するMIDI出力ポートとチャンネルをハイライトします。Jackは5ピンDINアダプタで接続されたMIDI出力を指し、USBは電源と同じ接続を指します。(Screen)を押してPort/Channelマッピングページを開きます。
6. 8つのCCパラメータ設定に加え、Polyend Tracker用のオプションも一覧表示されます。(Screen)を回して'Set value for Polyend Tracker'をハイライトします。
7. (Screen)を押して選択すると、Play+のノブとTrackerの機能が一致するようCC#が自動設定されます。Play+がリードし、TrackerはCC値に追従します。

Play+ Knob	MIDI Mode	Tracker Destination
Filter Cutoff	CC 1	Filter Cutoff
Resonance	CC 11	Resonance
Sample Attack	CC 104	Wavetable Position - LFO Speed
Sample Decay	CC 107	Wavetable Position - LFO Amount
Reverb Send	CC 14	Reverb Send
Delay Send	CC 15	Delay Send
Overdrive	CC 12	Overdrive
Bit Depth	CC 13	Bit Depth

TrackerのMIDI設定側でも、Play+からのMIDIメッセージとクロックを受信するよう設定しておく必要があります。

System

一見、この章は地味な内容に思えるかもしれませんが(実際、その通りかもしれませんが)、内容を軽視しないでください。少なくとも知っておくと便利な要素がいくつかあります。たとえばPlay+には、USB経由でPCやMacのDAW(Digital Audio Workstation)と連携するためのオーディオ出力機能があります。また、困った状況で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詳細、microSDカードの詳細、システム仕様なども含まれます。さらに、Play+を使う上での整理整頓や良い習慣に関する話題も取り上げます。管理的な内容にとどまらず役立つヒントもあります。パッドの明るさなどの見た目のスタイルや、ノブの機能といった挙動に関するオプションも、好みに応じて変更できます。もちろん、一般的なファームウェアアップデートのオプションもこの章で扱いますが、

アップデートごとに内容が変わる可能性があるため、各ファームウェアリリースに付属するPolyendのガイドラインと指示に常に従うことを推奨します。現在のファームウェアバージョンは、起動画面および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。この章では、システム全体の機能やファームウェアアップデートの詳細だけでなく、本マニュアルの他の章で扱っていないトピックもまとめて取り上げます。

11 System

11.1 Audio Output Over USB.

NOTES

Play+は、接続したUSB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。Play+内部での設定は自動的に行われ、USB接続された対応機器であれば、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、完成した楽曲の録音を目的として設計されています。USB経由での作曲やサウンドデザインは、オーディオ再生に問題を引き起こす可能性があります。USB経由の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オーディオ使用中にプロジェクトを読み込むと、接続の問題が発生する場合があります。

Ch	出力	内容
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 ステレオ出力

NOTES

USB Audio・MIDIの要件とトラブルシューティングに関する重要事項

- 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はサポート対象外で、互換性がない場合があります。パソコンのOSと関連ドライバーを最新の状態にしてください。

- USBハブはサポートされていません。Play+はパソコン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。充電専用のUSBケーブルもあります。

- Play+がパソコンのOSおよびDAWにオーディオデバイスとして正しく認識されるよう、以下の手順を順番通りに実行してください:

1. Play+の電源をオフにした状態でUSBケーブルを接続します。
2. USBケーブルを両方の機器に接続したら、Play+の電源をオンにします
3. Mac/PCでDAWを起動します。
4. オーディオ入出力デバイスとしてPlay+を選択します。

- それでも問題が解決しない場合は、以下をお試してください:

- バッファサイズの設定を変更してみてください。
- アグリゲートデバイスを作成すると、Play+を入力デバイスとして使いながら、別のオーディオ出力デバイスを同時に使用できます。アグリゲートデバイスの設定は、再生中にシンセパッチを切り替える際などに発生しうる、出力のノイズやループのフリーズといったバッファアンダーランの問題に特に効果的です。

- USBポートを確認してください。複数のポートがある場合は、すべて試してみてください。

アグリゲート

Play+のUSBオーディオ機能との互換性を確保するため、アグリゲートデバイスを設定したMacまたはPCの使用を強く推奨します。アグリゲートデバイスとは、複数のオーディオ入出力要素を統合するために、PCまたはMac上に作成される仮想インターフェースです。これにより、PCやMacへの入出力に複数の個別デバイスを使う際の問題が解消され、DAWなどのオーディオソフトウェアとシームレスに接続できます。

■ アグリゲートデバイスの作成 - MAC

1. Play+がUSB接続で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. Finderが開いた状態で、メインメニューの「移動」>「ユーティリティ」を選択します。
4. ユーティリティのオプション画面から「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画面が開きます。左側のウィンドウペインに、Play+やMac内蔵のスピーカー・マイクを含む、接続中の全デバイスが表示されます。
6. 左下の「+」をクリックし、「アグリゲートデバイスを作成」を選択します。
7. 新しいデバイスが作成され、選択用のチェックボックスが表示されます。アグリゲートデバイスに追加する機器(例:Play+とスピーカー)にチェックを入れます。
8. 必要に応じて、左側ウィンドウの名前をクリックしてデバイス名を変更します。
9. デバイスを作成すると、DAWのオーディオインターフェースオプション(例:Ableton LiveのAudio設定にある「Audio Input」「Audio Output」)に表示されるようになります。
10. Play+とMacのオーディオを接続するには、このアグリゲートデバイスを選択します。これにより、Play+からのすべての入力と、内蔵スピーカーへの出力などMac側のオーディオ出力の両方を扱えます。

■ アグリゲートデバイスの作成 - PC

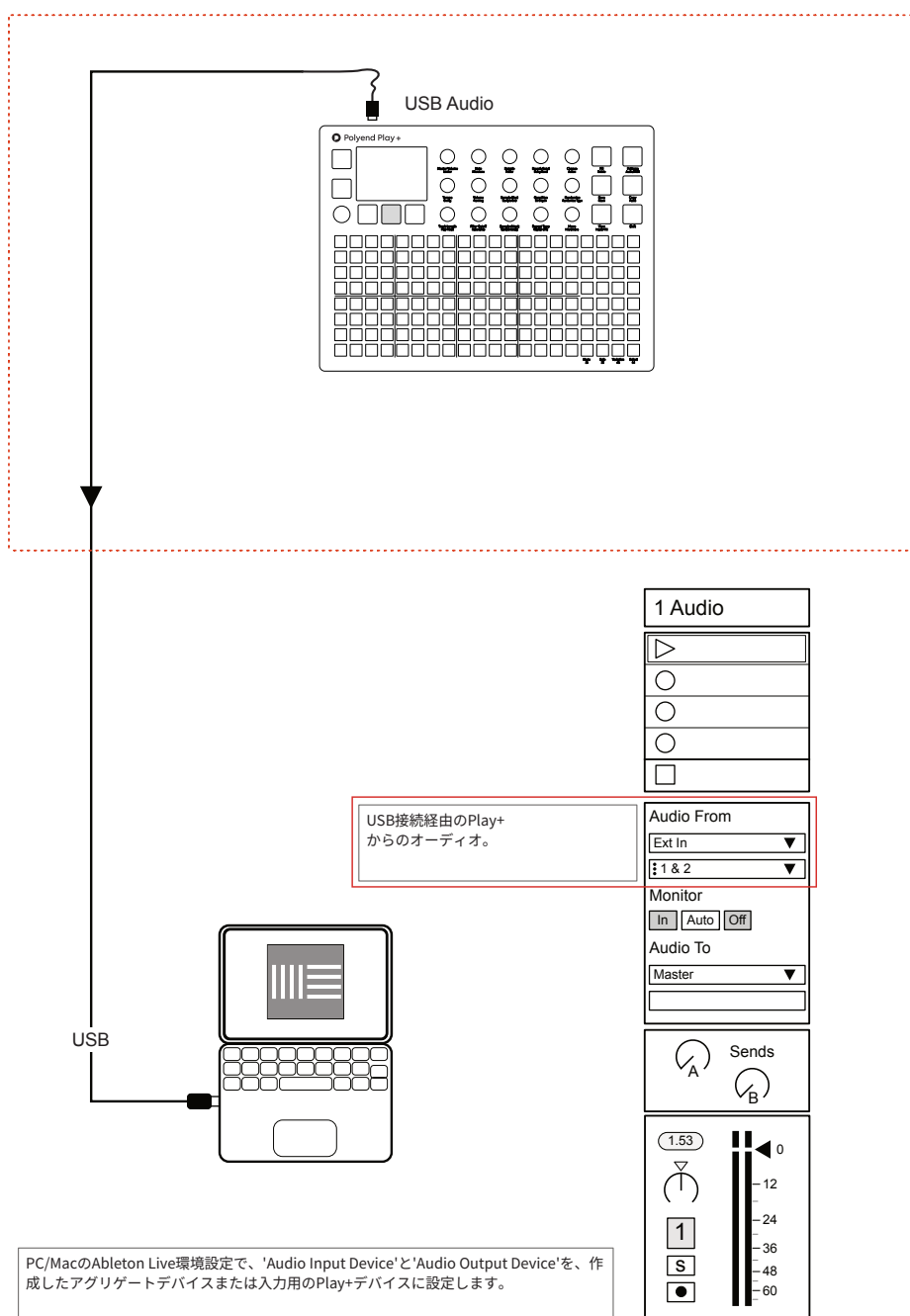
1. PCにはデバイスを統合するネイティブ機能がありません。PC上で最新のオーディオ対応ドライバーを使用することを推奨します。ASIO4ALLドライバーは、PCのオーディオアプリケーションでよく使われるサードパーティ製オプションです。以下のガイドはASIO4ALLの使用を前提としています。
2. Play+がUSB接続でPCに接続されていることを確認します。
3. 使用するDAWでASIO4ALLドライバーがオーディオインターフェースとして選択されていることを確認し、ドライバーを開いてオプションを設定します。
4. ASIO4ALLウィンドウの左側ペインに、使用可能な入出力デバイスがすべて表示されます。
5. 統合したいデバイスにチェックを入れます。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用意されている場合もあります。これは通常、ASIO4ALLが「シンプルビュー」モードでないときに利用できます。
6. デバイスを選択すると、対応する入力がDAWのオーディオインターフェースオプション(例:Ableton LiveのAudio設定にある「Audio Input」「Audio Output」)に表示されます。ASIO4ALLがドライバーとして選択されている必要があることに注意してください。
7. Play+とMacのオーディオを接続するには、このアグリゲートデバイスを選択します。これにより、Play+からのすべての入力と、統合されたオーディオI/O機能の両方を扱えます。

11 System

NOTES

USB経由でオーディオを接続することができます。例えば、対応アプリケーション(Ableton LiveなどのDAW)を実行しているPCやMacとUSBで接続する場合があります。Play+はUSBハブに対応していないため、機器同士を直接接続することを推奨します。

設定例: Play+からAbleton Liveへ出力。



11.2 Device Registration.

Polyendがデバイスサポートを提供し、今後のファームウェアアップデートへのアクセスを可能にするため、Play+をPolyendのウェブ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でアカウントを作成します。
- アカウントの該当セクションでデバイス(Play+)を登録します。
- アカウント内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/で確認できます。

11 System

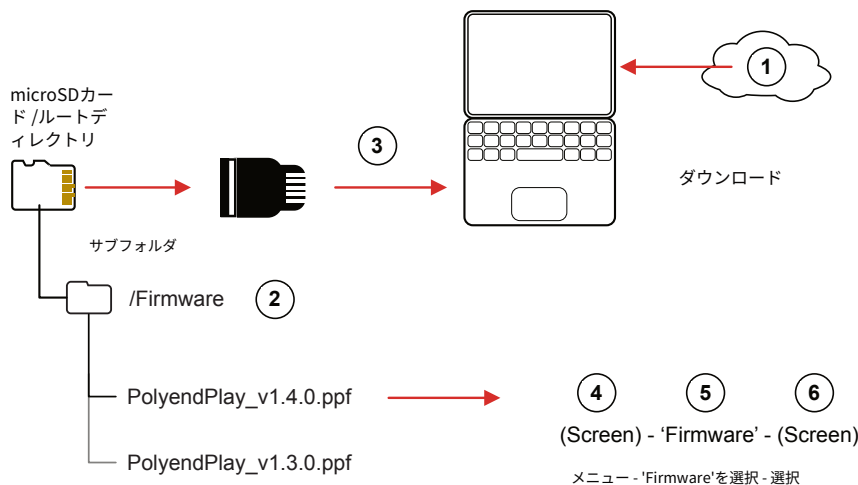
11.3 Generic Firmware Update

NOTES

Polyendは、不具合の修正や新機能の追加のため、随時ファームウェアアップデートを提供する場合があります。アップデートの手順にはいくつかの方法があります。アップデートを行う際は、各アップデートに付属するPolyendの指示に必ず従うことを強く推奨します。ここでの説明はあくまで一般的なガイドです。デバイスがPolyendに登録されていることを確認してください。

■ ファームウェア更新

1. 最新のファームウェアをダウンロードします。Polyendの登録アカウントから、デバイス用のファームウェアアップデートにアクセスします。
2. ダウンロードした.ppfファームウェアファイルを/Firmwareフォルダにコピーします。これはmicroSDカードのルートディレクトリにあります。
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」から「Firmware」メニューへ進みます。「Firmware Update」機能を開き、インストールするファームウェアバージョンをハイライトします。
6. (Screen)を押してファームウェアを選択します。
7. 画面に確認のため「Yes」または「No」が表示されるので、左側の画面ボタンで選択します。続行するには[Yes]を押します。
8. ファームウェアがインストールされ、画面の指示に従って進みます。インストールにかかる時間は通常1分未満です。
9. Play+は自動的に再起動します。再起動しない場合は、アップデートが100%完了したことを確認してから、On/Offを押して手動で起動してください。

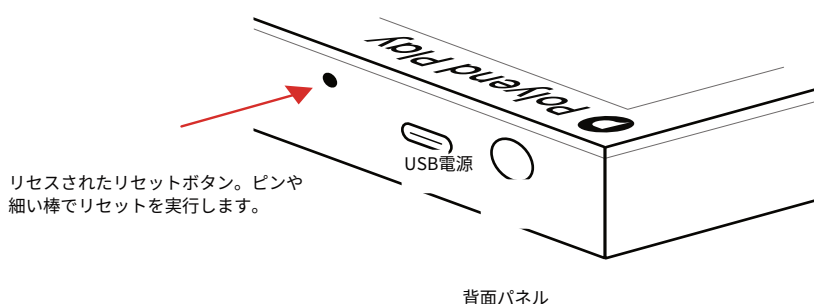


11.4 Emergency Firmware Update.

ファームウェアアップデートは、登録済みデバイス向けにPolyendポータルから入手できます。緊急時のために、背面パネルにリセスされたリセットボタンが用意されています。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リセットを実行できますが、通常のアップデート手段として使用すべきではありません。

■ 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。Polyendの登録アカウントから、デバイス用のファームウェアアップデートにアクセスします。
2. ダウンロードした.ppfファームウェアファイルを/Firmwareフォルダにコピーします。これはmicroSDカードのルートディレクトリにあります。また、以前のアップデートファイルもFirmwareフォルダに残しておいてください。
3. microSDカードをPlay+に挿入します。
4. ピンや細い棒を使って、内部のリセットボタンを押します。これは本体背面、USB接続端子の隣、ケース裏側にあります。
5. Play+がリセットされ、microSDカード内のFirmwareフォルダを検索します。Play+を動作可能な状態に復旧させるため、ランダムなファームウェアが選択・インストールされます。インストールにかかる時間は通常1分未満です。



このリセット機能は、Play+がフリーズしたり動作しなくなったりした場合に便利です。この場合、新しいOSをダウンロードする必要はありません。/firmwareフォルダには、動作確認済みの正式なファームウェアリリースを複数保存しておくことを推奨します(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を実行して、既知の状態からランダムなアップデートを行うことができます。その後、メインメニューから手動で最新バージョンを選択してアップデートしてください。問題が解決しない場合は、microSDカードから「workspace」フォルダを削除してからアップデートを試してください。

11.5 User Interface Style.

NOTES

Play+の見た目のスタイルに関わるユーザー設定は、(Screen)ノブを押してアクセスするメインメニュー設定から変更できます。これには、グリッドパッドの明るさや、ノブのダブルタップ・プレビューの動作などが含まれます。

■ グリッドの明るさを変更する

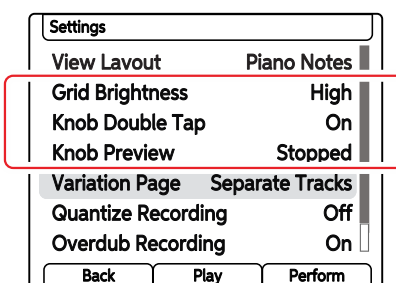
1. (Screen)ノブを押してメインメニューを開きます。
2. (Screen)ノブを回して「Settings」メニューへ移動します。(Screen)を押して選択・展開します。
3. (Screen)ノブを回して「Grid Brightness」オプションへ移動します。(Screen)を押して選択・展開します。
4. グリッドの明るさオプションはHigh、Medium、Lowの3種類があります。
5. (Screen)ノブを回して希望のオプションへ移動します。デフォルトはHighです。(Screen)を押して選択します。
6. 変更内容は、選択されて点灯している20×8のパッドで確認できます。
7. [Back]を押すと、変更を保存してメニューを終了します。パラメータノブを選択した場合もメニューを抜けます。

■ ノブのダブルタップ動作を変更する

1. (Screen)ノブを押してメインメニューを開きます。
2. (Screen)ノブを回して「Settings」メニューへ移動します。(Screen)を押して選択・展開します。
3. (Screen)を回して「Knob Double Tap」オプションへ移動します。(Screen)を押して選択・展開します。
4. ダブルタップオプションはYesまたはNoです。
 - Yesの場合、パラメータノブをダブルタップすると2つのパラメータを切り替えられます。これは標準のデフォルト動作です。
 - Noの場合、パラメータノブのダブルタップは使用されません。左側の[Screen]ボタンで各ノブのパラメータを切り替えることは引き続き可能です。
5. [Back]を押すと、変更を保存してメニューを終了します。パラメータノブを選択した場合もメニューを抜けます。

■ ノブのプレビュー動作を変更する

1. (Screen)ノブを押してメインメニューを開きます。
2. (Screen)ノブを回して「Settings」メニューへ移動します。(Screen)を押して選択・展開します。
3. (Screen)を回して「Knob Preview」オプションへ移動します。(Screen)を押して選択・展開します。
4. プレビューオプションはOff、Stopped、Playback、Stopped & Playbackの4種類です。これらは、ノブを手動で回してパラメータ値を選択した際の、オーディオプレビューの適用方法を決定します。
 - Off:パラメータノブを調整してもオーディオプレビューは再生されません。
 - Stopped:シーケンサー停止中にノブを調整した場合のみ、パラメータ値変更のオーディオがプレビュー再生されます。再生中はプレビューされません。デフォルト設定です。
 - Playback:シーケンサー再生中にノブを調整した場合のみ、パラメータ値変更のオーディオがプレビュー再生されます。停止中はプレビューされません。
 - Playback & Stopped:シーケンサーが再生中・停止中のいずれでも、ノブ調整時のパラメータ値変更がオーディオでプレビューされます。
5. [Back]を押すと、変更を保存してメニューを終了します。パラメータノブを選択した場合もメニューを抜けます。



11.6 SD Card Compatibility & Backing Up.

NOTES

常にバックアップを取る、あるいはさらに良い方法として、Play+用に予備の microSD カードを用意しすぐ使える状態にしておくことをお勧めします。以下の microSD カードの互換性に関する情報は重要です:-

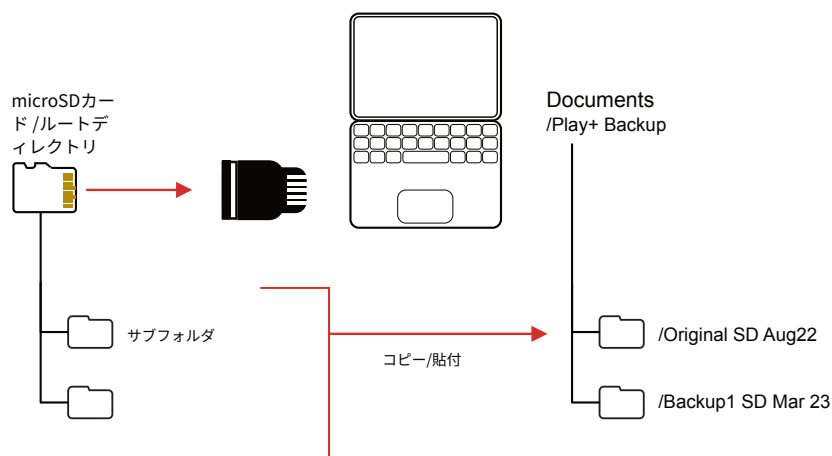
- Play+には16GBのmicroSDカードが付属します。より大容量のmicroSDカードも使用できます。付属のmicroSDカード:Sandisk Ultra, Micro SD, 16GB, HC1 A1。
- カードのフォーマットはFAT32 MBR(Master Boot Record)である必要があります。それ以外のフォーマットは認識されません。
- Play+はmicroSDカードをリアルタイムで使用するため、カードが装着されていないと動作しません。microSDカード上のフォルダ・ファイル構造に問題があると、Play+に不具合が生じる場合もあります。
- バックアップ用にmicroSD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+が起動しない・クラッシュする場合は、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カードを使用してください。
- Play+には、ほとんどのMac/PCで使用できるmicroSDカード用USB Type Aリーダーが付属しており、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として提供します。これは新機能をいち早く体験できる一方、ベータ版には本質的に不具合が伴います。ベータ版は不具合や機能のテスト目的のみに使用し、ライブ本番や重要な制作環境では使用しないでください。

ヒント: microSD カードは機器との相性によって性能に大きなばらつきが出ることで知られています。これは主に、速度や仕様が非常に多岐にわたるためです。機器メーカーは、あらゆるSD仕様や各社の製品を全てテストすることはできません。そのため、機器メーカーが付属させているのと同じ種類のmicroSDカードをできる限り使用することを推奨します。そのカードであれば、メーカーおよびユーザーコミュニティによって、その機器での動作が十分にテストされていることがわかっています。

NOTES

■ カードのフォルダ・ファイルをバックアップする

1. Play+を初めて使用する際、まずこの作業を行い元の構造を保存しておくことを推奨します。また、今後作成されるプロジェクトやファイルを守るため、定期的なバックアップも重要です。
2. 対応の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OSにより異なります)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、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を付けて命名す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全フォルダを選択し、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、該当するバックアップ用の「Play+ Backup」サブフォルダに貼り付けます。
6. microSDカードをPlay+に戻し、通常の動作に戻します。



11.7 USB Storage Access

NOTES

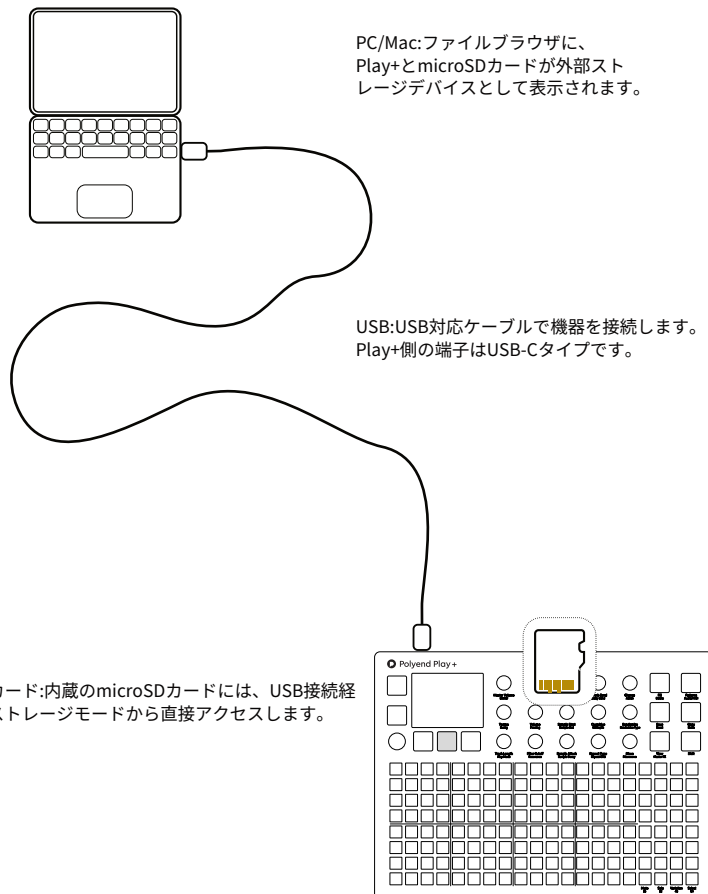
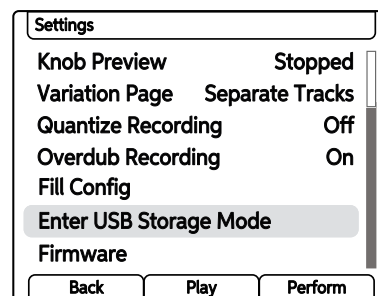
microSDカードを取り出し、Mac/PCでのファイル転送に使用することができます。さらに、Play+はUSB接続を使って、装着したままのmicroSDカードに直接アクセスすることも可能です。これはConfigメニューのオプションで設定します。

■ USB経由でカードストレージにアクセスする

1. PC/MacとPlay+がUSBデータケーブルで接続されていることを確認します。電源供給専用ではなく、データ転送に対応したケーブルを使用してください。Play+とPC/Macは直接接続することを推奨するため、Play+をPC/Macから給電することも確認してください。
2. Play+にmicroSDカードが挿入され、電源が入っていることを確認します。
3. (Screen)を押して設定画面を開きます。
4. (Screen)を回して「Settings」メニューへ移動します。押してサブメニューのオプションを開きます。
5. (Screen)を回して「Enter USB Storage Mode」オプションへ移動します。(Screen)を押すと、Play+がマスストレージモードに切り替わります。
6. PCまたはMacのファイルブラウザに、Play+が外部デバイスとして表示されます。これにより、ファイル・バック・サンプルの転送や、microSDカードとの間でのデータバックアップが可能になります。
7. このモードを終了するには、[Exit]画面ボタンを押します。Play+は通常の動作モードに戻ります。パソコン側でもPlay+を取り出し(イジェクト)操作することを推奨します。このモード中はケーブルを抜かないでください。

NOTES

USB Storage



11 System

11.8 Official Specifications.

NOTES

音声出力

- ラインアウト:
 - 出力レベル 9 dBuピーク(10k Ω 負荷時)。
 - S/N比:97 dB。
- ヘッドフォン出力:
 - 出力レベル:17.6 dB(16k Ω 負荷時)
 - S/N比:98 dB。
- 電源:
 - USB-C経由 5V/1A供給

同梱物について

- 純正USB A電源アダプター(各種規格のプラグセット付属)。ブランドロゴ入りUSB-Cケーブル(2m)。
- ステレオ3.5mmジャック→6.3mmジャック×2 変換アダプター 1個。
- MIDI Type B、3.5mmジャック→DINアダプター 1個。
- 16GB microSDカード。
- microSD→USB-Aドングルアダプター。
- 保証・安全に関する冊子、およびPolyend Play+の基本情報冊子

11.9 Changelog

バージョン	機能アップデート	マニュアル更新
1.2.0 a		変更履歴(この表)をOS・内容アップデート用に追加。241ページ。
	新しいArp/Seqレート。合計12分割。	Arp表、110ページ。Seq表、107ページ。
	コードバックエディタ。44・45ページ。	コードバックエディタの改善。名前変更、初期化オプションの追加を含む。
1.2.0 b	Hung Notes - All Notes Offコマンドを追加	メインメニューにこのコマンドを追加。表およびノートセクションを更新。26、27、40ページ。
	パッドとディスプレイの明るさを調整可能に。	メインメニューのSettingsにこのコマンドを追加。表およびグリッドセクションを更新。26、27、38ページ。
	MIDIクロック未検出時のメッセージを画面に表示。無音状態を知らせる画面アラート機能に対応。	MIDIセクション。118ページ。
	CPUパフォーマンスとクリッピングの改善。- グローバル音量をdB表示に - ミキサーレベル - 赤色のクリッピングインジケータ - ミキサーセンドの範囲を-90dB~0dBに	変更内容。- グローバル音量グラフィック - 94ページ - ミキサーレベル表のテキスト - 100ページ - ミキサーセンドガイド - 99ページ
1.2.0 c		- SDカードの表記をmicroSDに統一し明確化。- 電源に関する注意書き、17ページ。- USBオーディオの解説文、228ページ。
1.2.0 d		- Chords & Scales。誤りを修正。214ページ
1.3.0 a	Dirtシンセエンジンを追加 パッチエディタを再設計 microSDへのUSBマストレージアクセス	- Dirt Synth。90、91、94ページ。105-106ページを追加。- パッチエディタ。96、118ページ。- USB Storage。242、243ページを追加。34、35ページ。

12

Index

Index

A

Action 73, 173
Aggregate Device 232
Audio Output 230
Audio Structure 32
Auto Name 20

B

Backing Up 240–241
Bass Fills 150
Beat Fill 147–148, 150
 BeatFills 155
Bit Depth 71, 196
Brightness 238

C

CC 66, 69–71, 202, 204, 207, 218–219
Chain 163, 166–167
Chance 73, 173–174
Changelog 245
Chord 68, 212, 216
Chord Fills 148
Chromatic 138
Copy 22, 46, 133, 165
Custom Parameters 191

Custom Preset 192

D

Delay 70, 189, 195
Dirt 90, 105
Display 18
Distortion 196

E

Effects 183–184, 187, 193
Envelope 30
Euclidean Fill 152
Export 56

F

Fill 144–146, 155, 212, 214
Filter Cutoff 66
Firmware 235–237
Folder 67, 127
Function Pads 30, 42

G

Glossary 30
Grid 41, 123

K

Keyboard 20, 137
Knob Behaviour 238–239

Index

L

Licence 235
Limiter 30, 49, 61, 189, 197
Live Recording 134–135, 182

M

Main Menu 34
Master FX 188–190
Master Volume 21, 48, 61
Melody Fills 155
Micromove 75
microSD 15, 29, 32–33, 77–78, 240, 244
Microtune 64
MIDI 30, 201
MIDI Channel 67, 207, 212–213
MIDI clock 204–205, 207
MIDI Transport 205, 207
Move 75
Mute 41, 47, 123, 204

N

Note 64, 137, 139–140, 212, 218
Note Length 212

O

Overdrive 71, 196

P

Panning 65
Parameters 19, 60, 89, 127, 129, 132, 211
Pattern 32, 121–122, 125, 165, 167
Pattern Mode 30, 123, 125, 164
PC 67, 223
PERC 115
Perform 30, 181–182, 184
Perform Mode Quick Reference 185
piano roll 140
Pitchbend 64, 225
Play 21, 53, 166
Play Mode 53–54, 63
Playback 21, 42, 166
Power Input 15, 17, 244
Preview 23
Project 32, 38, 122

Q

Quick Reference 25

R

Randomize 74, 176, 178
Randomize Type 74
Redo 22

Index

Registration 235

Repeat Grid 72

Repeat Type 72

Reset 23, 237

Resonance 66

Reverb 70, 189, 194

Root Note 142–143

S

Sample 67, 79–80, 82, 85, 88, 126–127

Sample Attack 69

Sample Decay 69

Sample End 68

Sample Packs 78–79, 86–87, 144 T

Sample Pool 32, 78, 81

Sample Start 68

Saturation 188–189, 196

Save 23

Scale Filter 142–143, 216

Scale Type 142–143

Scales 140, 142, 216

Screen Buttons 18–19

Screen Knob 19

Select 41, 123

Sequencer Mode 31, 41, 123–124, 126, 130, 134

Settings 34

Sidechain 199

Solo 41, 47, 123

Song mode 163

Sound FX 189

Specifications 244

Step Page 46

Step Selection 130–131

Steps 42, 121, 126, 130, 178

Stop 21

Swing 52, 62

T

Tempo 50, 62

Track 31, 42–43, 168

Track Length 42, 44, 63

Track Speed 51

Tracker 226

U

Undo 22

USB 15, 17, 208, 230

USB Storage Mode 34–35, 242

V

Index

Variation 41, 123, 163, 168, 171

Velocity 212

View Mode 41–42, 137–138

Volume 65

W

WAV 77, 85

Work Step 89, 128

Workflow 24

Copyright © 2025 Polyend

無断複写・転載を禁じます。本書またはその一部を、出版社の書面による明確な許可なしに、いかなる方法においても複製または使用することはできません。
ただし、書評における簡単な引用はこの限りではありません。

英国で制作されました。

2025年11月 - Play+ OS 1.3.0 a

www.synthdawg.com

Synthdawg

