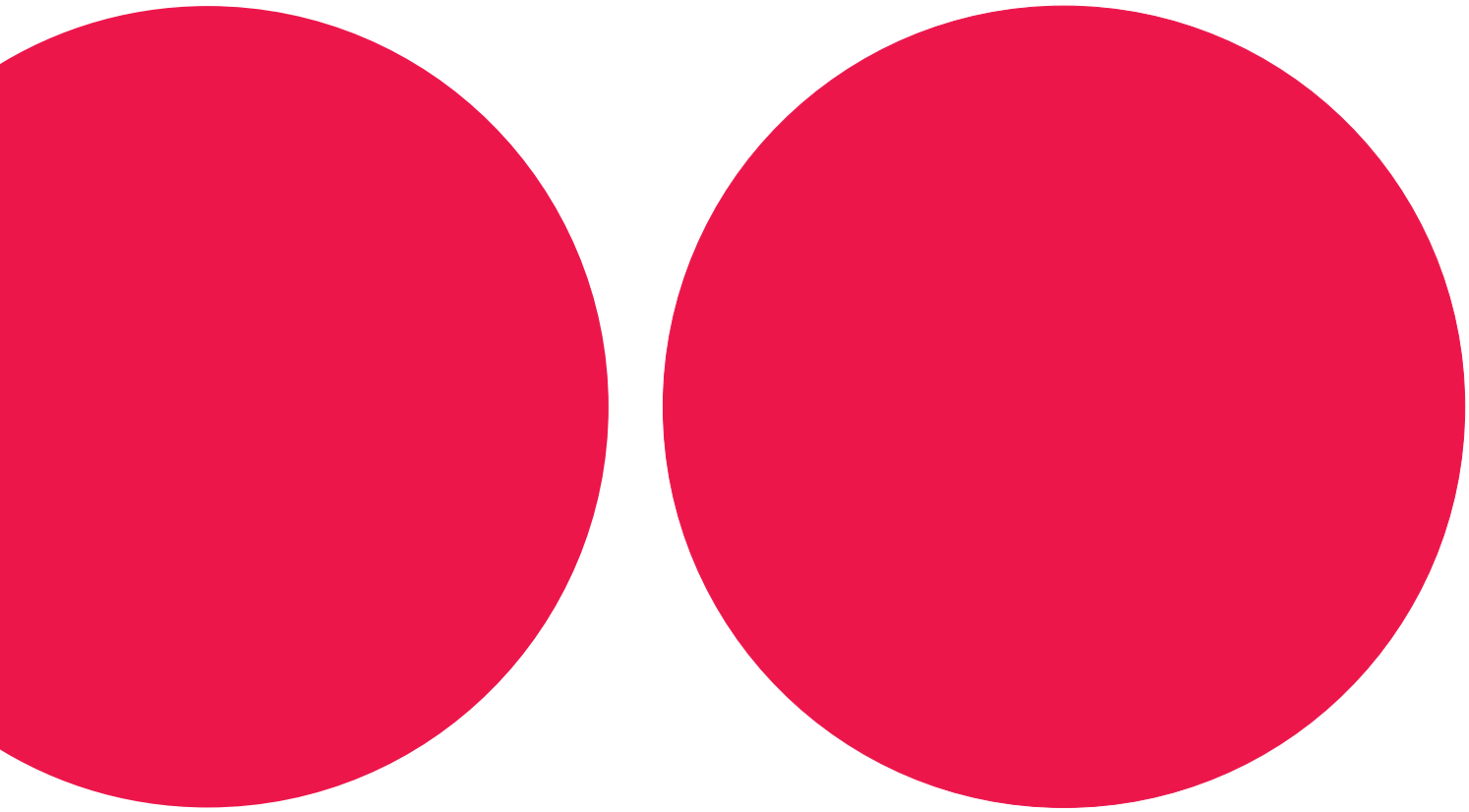
Polyend

Polyend Mess Manual

Polyend Mess のための公式リファレンス



Contents

1. Overview 7

1.1 How to Use This Notebook 8

1.2 Hardware Overview 9

1.3 Start Up 10

1.4 Control Overview 11

2. Controls 13

2.1 Display & Control Conventions 14

2.2 Summary of Controls 16

2.3 Macro & Expression Pedal 17

2.4 Tempo 19

2.5 Gain & Mix 20

3. Effects & Presets 23

3.1 Track Effects 24

3.2 Setting up Track Effects & Chains 25

3.3 Presets 29

3.4 Library of Effects 32

4. Sequencing 47
4.1 Sequencing Overview 48
4.2 Creating a Sequence 49
4.3 Play Chance 51
5. MIDI 53
5.1 MIDI Interface 54
5.2 MIDI Control Change 55
5.3 MIDI Program Change 57
6. System 59
6.1 Settings 60
6.2 Firmware 65
6.3 Summary of Definitions 66
6.4 Changelog 68
7. Index 71

1

Overview

MESSは、Polyendらしい個性豊かなエフェクトを備えたパワフルなマルチトラックシーケンサーです。クラシックなモジュレーション、ディレイ、リバーブから実験的なエフェクトまで揃い、4系統のカスタマイズ可能なトラックで、アンビエントから複雑なグリッチまで同期して奏でられます

1.1 How to Use This Notebook

NOTES

本書は、公式リファレンスとご自身のメモやコメントを組み合わせ、Synthに関する包括的なガイドをまとめたものです。

各セクションはウォークスルーやステップガイド、ヒントを交え、ワークフロー全体を扱います。ページには余白を設け、意図的な空白部分でメモを書き込めます。

ここにメモを書き込めます

表記規則。

(Knob)

コントロールノブには2種類あります。押して回すエンコーダーと、通常のロータリーノブです。これらのノブにはラベルが付いていますが、一部の機能はエフェクトや表示画面に応じて動的に変化します。全てのノブは標準的な括弧を使って表記します。例：(Macro)。

Track [1] - [2] - [3] - [4]

4つのトラックボタンは角括弧で表記し、トラック番号を示します。例：トラック[1]、トラック[2]など。

[Function] + [Option]

複数のボタンやノブを同時に選択する必要がある機能は、各ボタンの間に+記号を挟んで表記します。

[Pad]

16個のシーケンサーパッドボタンはそれぞれ単に[Pad]と表記します。これらの機能はモードや選択した機能によって異なります。

{Footswitch}

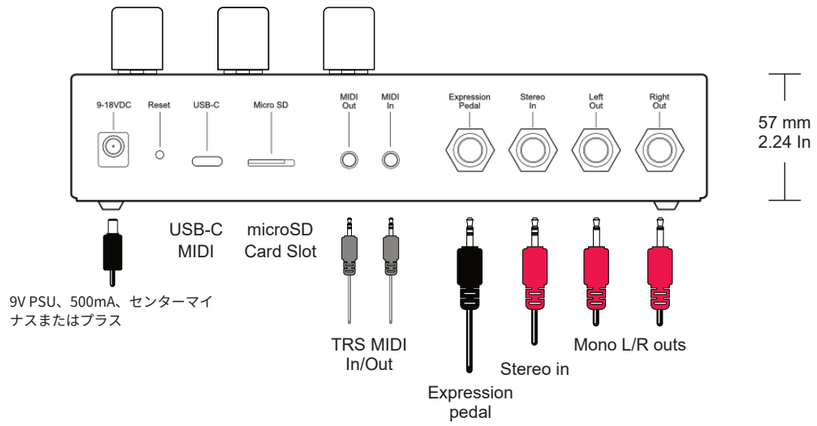
3つのフットスイッチはそれぞれ波括弧内で表記します。{Tap Tempo}、{On}、{Play}が含まれます。

‘Text’

画面上のメニューオプションやテキストは引用符で示します。

1.2 Hardware Overview

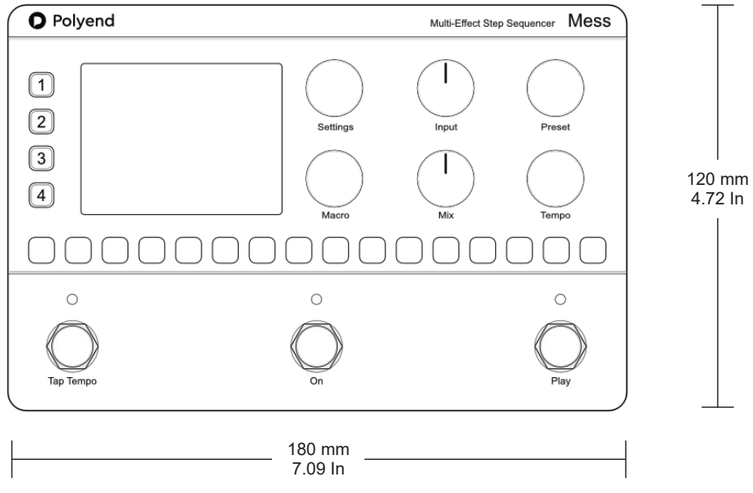
奥まったリセットボタンは、問題が発生した際にデバイスを復旧するのに役立ちます。起動時に押すと、microSDカードから以前のOSを読み込みます。以前のOSファイルをfirmwareフォルダに保管しておくと便利です。



MIDI：3.5mm ミニジャック。

オーディオ/エクスプレッション：6.35mm。

Weight
930 Grams



1.3 Start Up

NOTES

Messは低消費電力で動作するため、標準的なペダル用9〜18V、最小500mAの電源で駆動できます。Messはセンターマイナスまたはセンタープラスの電源に対応しています。

POWERING ON / OFF MESS

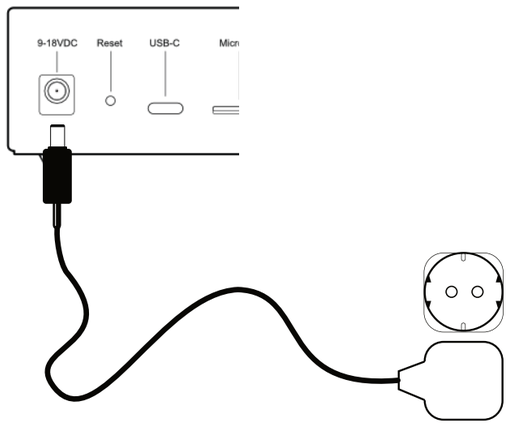
1. microSDカードの取付を確認。

2. 指定された仕様のペダル電源を、Messデバイス背面の電源入力に接続します。

3. 電源が供給されるとデバイスが起動します。

4. PSUを取り外すとMessの電源がシャットダウンします。

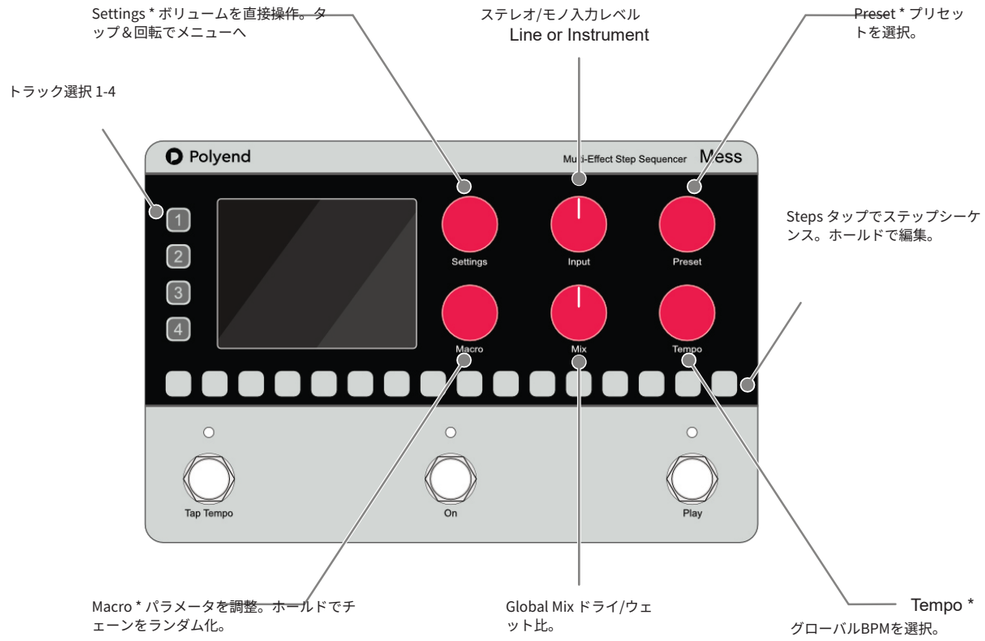
Messに電源スイッチはなく、給電で起動、
電源が取り除かれるとシャットダウンします。



電源は9〜18V、0.5A、センターマイナスまたはプラスです。

1.4 Control Overview

白い位置インジケーターの付いた2つの赤いコントロールノブはロータリータイプです。他の4つの赤いノブは押して回すエンコーダーです。押すとモードの選択、メニューウィンドウを開く、オプションの選択ができます。回すとオプションや選択項目間を移動できます。



* トラック画面でノブ回転で編集、タップでページ切替。

オレンジ 前/次を選択

再生中はLEDがテンポに合わせて点滅します。

Tap Tempo

タップでテンポ記録
毎分の拍数を設定。

エフェクト有効時
LED白点灯。

On

押すとエフェクトOn/Off。ホールドでプリセット選択。

再生中、LEDが白く点灯します。

Play

タップで再生／停止
パターン再生。

2

Controls

メインビューでは、デフォルトでコントロールがフロントパネルにラベル表示されている機能を操作します。トラック画面表示に切り替えるには、トラックを選択します。これによりトラックベースのパラメータを個別に編集できます。各トラックには5つの共通パラメータがあることに注意してください。これらは全エフェクトで共通です。また、フォーカスされているエフェクト専用に予約された3つの追加パラメータもあります。読み込まれているエフェクトによって、これらのユーザー調整可能な最大3つのパラメータが変化します。エフェクトモデルによっては2つしか使われない場合もあります。合計で、これら8個のパラメータは2つの表示ページにまたがって配置されます。押して回すエンコーダーをタップすると、2つのパラメータページを切り替えられます。

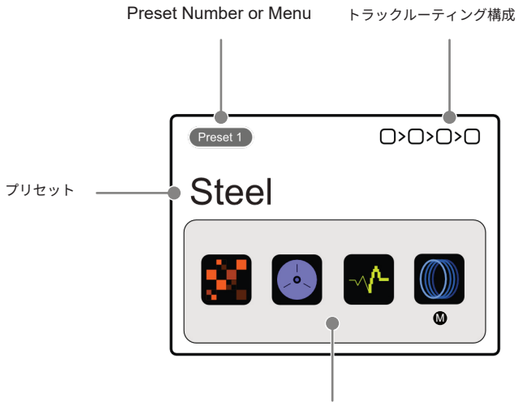
2.1 Display & Control Conventions

NOTES

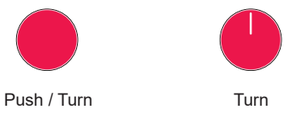
Messは2表示モードを持ちます。メイン画面はデフォルトで全トラック・設定を汎用操作、各ノブでエフェクトチェーン全体を制御できます。トラック画面は4トラックを個別編集し、ステップパターンでエフェクトを操作・モジュレートでき、進化するサウンドやグリッチなリズムを生み出せます。トラック[1]〜[4]で選択します。

Main Screen

トラックが選択されていない時のデフォルトページです。コントロールはパネルにラベル表示されている機能を操作します。



メイン画面モード、ノブはラベル通りに機能します。



M 「M」記号はミュート表示。(Tempo)+タップでミュート。

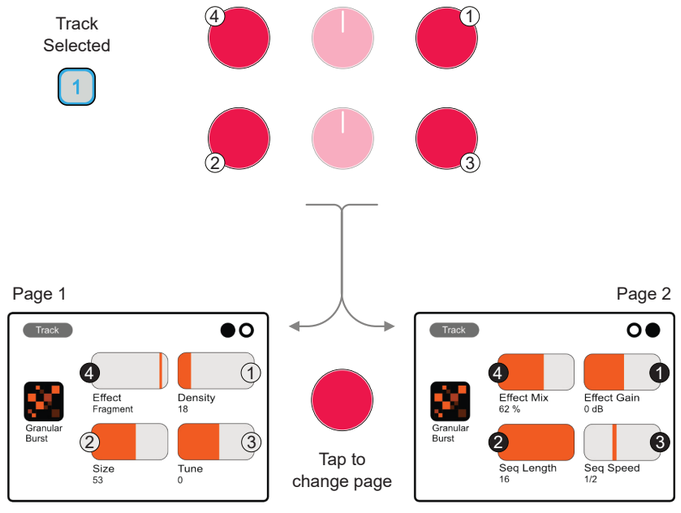
NOTES

Track Screen

トラック画面は、トラックが選択された際の操作環境のオプションを表示します。選択中のトラックボタンが点灯します。表示される4つのパラメータはトラック設定を表しており、対応する4つの押して回すエンコーダーで編集できます。いずれかのエンコーダーをタップすると2つのパラメータページを切り替えます。選択中のページはページアイコンで示されます。

各トラックには5つの共通パラメータオプションがあります：エフェクト、シーケンサー長さ、シーケンサー速度、エフェクトミックス、エフェクトゲイン。選択したエフェクトモデル固有のパラメータは最大3つです。トラック[1]、[2]、[3]、[4]をタップするとトラックとトラック画面が選択されます。

エフェクトパラメータは対応するエンコーダーノブでコントロールします。エンコーダーノブをタップするとパラメータページが切り替わります。ノブを速く回すほどパラメータの変化量が大きくなります。



マクロパラメータはメインモードではグローバル調整として機能し、config > presetマクロメニューで単一のパラメータにアサインできます。

① 3つのユニークなエフェクトパラメータはトラックモードで利用でき、通常は次のようにアサインされます：ページ1 - パラメータ1、2&3。上の例ではDensity、Size、Tuneを示しています。

④ 5つの共通パラメータはトラックモードで利用でき、通常は次のようにアサインされます：ページ1 - Effect、ページ2 - Effect Mix、Effect Gain、Seq Length、Seq Speed。

2.2 Summary of Controls

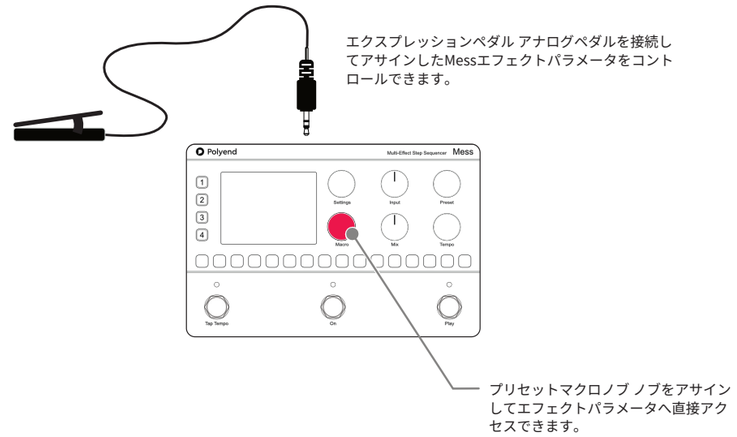
Messは2表示モード。メインがデフォルトで、トラック選択でトラック画面へ。

Control	Function	メインビュー（トラック非選択時）	トラックビュー（選択時）
Track View	Buttons 1-4	非選択時、ボタン消灯	1〜4を押すとトラックを選択してトラックビューに入ります。一度に選択・編集できるトラックは1つのみです。トラックのステップが再生されている間、パッドが点滅します。Messパッドはトラックビュー時にエフェクトステップのシーケンシングに使用します。
Steps	パッドボタン	メインビューでは編集不可。 パッド無効。	エフェクトパターンは16個のパッドを使ってステップを作成しシーケンスします。ステップパッドをホールドすると、確率設定などの個別の設定や挙動を変更できます。トラックシーケンサーはトラックビューでのみ編集可能です。
Tap Tempo	Foot Switch	フットスイッチを連続してタップするとテンポを記録します。タップの頻度に基づき30〜400BPMの範囲でテンポを設定します。4回タップすることを推奨します。フットスイッチを押している間、タップ回数が画面に表示されます。再生中、タップLEDはBPM設定に合わせて白く点滅します。	
On	Foot Switch	エフェクトチェーンのオン／オフを切り替えます。「off」（LED消灯）に設定すると、完全にドライなオーディオ信号がそのまま出力されます。「on」（LED点灯）に設定すると、構成したエフェクトチェーンが元のオーディオに適用されます。Dry/Wetは直接コントロールできます。	
Play	Foot Switch	タップして現在のパターンを再生します。シーケンサーカーソルがステップパッド上に点灯し、再生ヘッド位置を示します。他のパッドは消灯します。	タップして現在のパターンを再生します。トラックが選択されている場合、アクティブなステップパッドの色はトラックの色を表します。再生LEDカーソル位置は、再生中は消灯し、他のステップパッドは点灯します。
Settings	押しエンコーダー	ボリューム直接操作。タップで 設定メニューを開く。回してメニュー移動、タップでサブメニュー選択。	トラックビューでは、タップするとパラメータページを切り替えます。回すと表示されているエフェクトモデルまたはエフェクトミックスの対応パラメータを編集します。このコントロールは表示される左上のパラメータを表します。
Macro	押しエンコーダー	メインビューではマクロの 値を調整。マクロは設定で構成可。ホールドでチェーンをランダム化。	トラックビューでは、タップするとパラメータページを切り替えます。回すと表示中のパラメータを編集します。このコントロールは表示される左下のパラメータを表します。
Preset	押しエンコーダー	メインビューでプリセット選択。 ナビゲート・選択の過程で、リアルタイムに自動で読み込まれます。ノブを長押しすると保存メニューが開きます。	トラックビューでは、タップするとパラメータページを切り替えます。回すとエフェクト固有のパラメータまたは共通のエフェクトゲインを編集します。このコントロールは表示される右上のパラメータを表します。
Tempo	押しエンコーダー	回してテンポ調整。BPMを 30〜400で設定。変更は即反映。外部MIDIクロック設定時はそちらが優先。テンポ+トラックでミュート切替。	トラックビューでは、タップするとパラメータページを切り替えます。回すとエフェクト固有のパラメータまたはシーケンサー速度を編集します。このコントロールは表示される右下のパラメータを表します。テンポ+トラックをホールドするとトラックのミュート／解除ができます。
Input	Knob	メイン入力レベルを調整。	
Mix	Knob	元のオーディオとエフェクト適用後のオーディオとのドライ／ウェットバランスを調整します。完全ドライ（反時計回り）では元のオーディオのみが出力されます。完全ウェット（時計回り）では完全にエフェクト適用されたオーディオが出力されます。	

NOTES

2.3 Macro & Expression Pedal

フロントパネルには、メインビュー時にグローバルパラメータを直接コントロールできるよう設定可能なマクロノブがあります。また、外部エクスプレッションペダル入力も、アサインしたパラメータを直接変更・モジュレートするよう設定できます。ノブには1つ、エクスプレッションペダル入力には別の1つのパラメータをアサインできます。アサインは設定メニューで行います。



ASSIGNING A PARAMETER TO THE EXPRESSION PEDAL

1. トラック非選択でメインモードへ。
2. (Settings)ノブを押して設定メニューを開きます。
3. (Settings)で「Expression Pedal」をハイライト、タップでサブメニューへ。
4. (Settings)で「Pedal Parameter」をハイライト、タップでサブメニューへ。
5. (Settings)で目的のパラメータをハイライト、タップでアサイン。
6. TRSジャックでペダルを接続。他の設定も確認。
7. ペダルがパラメータを制御。

ASSIGNING A PARAMETER TO THE MACRO KNOB

NOTES

1. トラック非選択でメインモードへ。

2. (Settings)ノブを押して設定メニューを開きます。

3. (Settings)で「Preset Macro」をハイライト、タップでサブメニューへ。

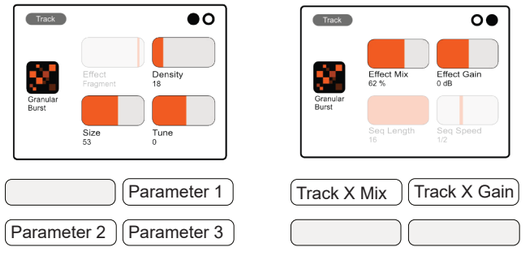
4. (Settings)で目的のパラメータをハイライト、タップでアサイン。

5. メインモードでマクロノブから即座にアクセス可能に。

設定可能なプリセットマクロまたはエクスプレッションペダルパラメータ

Track 1	Track 2	Track 3	Track 4	Master
Track 1 Param 1	Track 2 Param 1	Track 3 Param 1	Track 4 Param 1	Master Input
Track 1 Param 2	Track 2 Param 2	Track 3 Param 2	Track 4 Param 2	Master Mix
Track 1 Param 3	Track 2 Param 3	Track 3 Param 3	Track 4 Param 3	Master Output Lev
Track 1 Gain	Track 2 Gain	Track 3 Gain	Track 4 Gain	
Track 1 Mix	Track 2 Mix	Track 3 Mix	Track 4 Mix	

マクロまたはエクスプレッションペダル機能それぞれに1つのパラメータをアサインできます



パラメータオプション 利用可能なパラメータは各トラックの現在のエフェクトによって異なります。設定は(Settings)のpreset macroおよびexpression pedalオプションで行います。5つのパラメータをモジュレートできます。エフェクトゲインはポストエフェクトです。

NOTES

2.4 Tempo

デバイスのテンポを設定する方法はいくつかあります。外部MIDIクロックで動作するよう設定されている場合、テンポは外部デバイスと同期し、Mess上では編集できません。

Tempo Tempo

メインビューで(Tempo)タップでBPM表示、回してテンポ調整。範囲30〜400 BPM。

Tap Tempo Tap Tempo

いずれの画面でも、{Tap}フットスイッチを最低4回押します。範囲は30〜400 BPMです。

BPMを素早く設定するにはタップテンポオプションを、正確な設定にはテンポノブを使用することを推奨します。ノブはBPMの全範囲をカバーするのにも適しており、タップテンポフットスイッチは低めのテンポ設定ではやや扱いにくい場合があります。

(Tempo)+トラック[1]〜[4]でミュート切替。

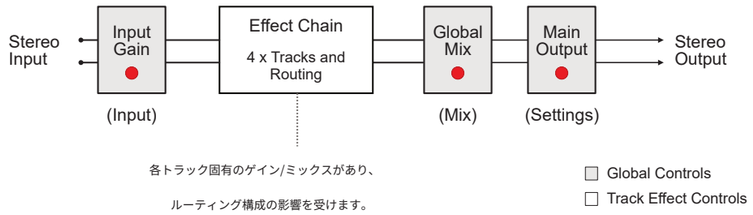
2.5 Gain & Mix

NOTES

Messはリズミックなシーケンシング向けに設計された独自の信号経路を備えています。各エフェクトにはそれぞれ固有のゲインとミックスパラメータがあります。これらはプリセットチェーン内でエフェクトの音量バランスを取るための主要なツールです。

ゲインパラメータはポストエフェクトで、ミックスが100%未満の場合、エフェクトのレベルと次のエフェクトまたは出力へ渡される信号の両方に影響します。メイン出力音量はメインビューで(Settings)によりコントロールします。

Gain & Mix



最適な結果を得て意図しないクリッピングを防ぐには、オーディオがMess内をどのように流れ、各段階でどのようにゲインが適用されるかを理解することが重要です。Messはパワフルなツールであり、意図的なレベル管理のアプローチが必要です。

Global Gain & Mix

Input

Input

いずれのモードでも、(Input)ノブを回して入力ゲインを調整します。これはグローバルコントロールで、ステレオ入力ゲインに適用されます。

重要な注記。Inputレベルはマスター入力レベルをコントロールするグローバルノブです。これを正しく設定することが、クリッピングを防ぐ最も重要なステップです。

Mix

Mix

(Mix)でミックス調整。エフェクト後段に適用。

このノブは最終的なブレンドを行います。元の完全にクリーンな信号（FXチェーン前）と、内部FXチェーン全体の出力をミックスします。全エフェクトとドライ信号の間の最終的なブレンドコントロールとして使用してください。

Main Output

Settings

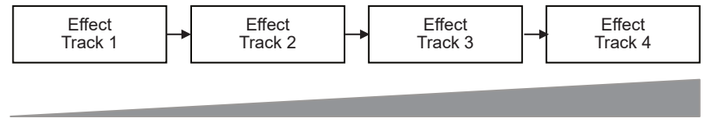
メインモードでは、(Settings)ノブを回してメイン出力音量を調整します。これはグローバルコントロールで、エフェクトチェーンの後段に適用されます。

NOTES

Effect Gain Staging

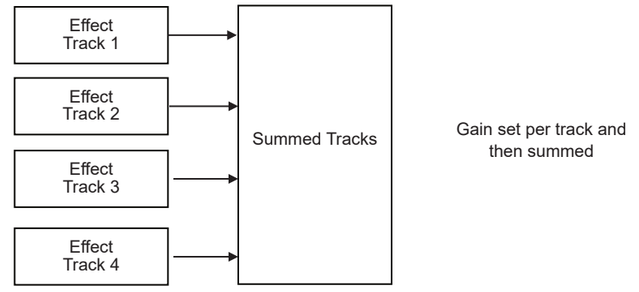
FXチェーンは最大4トラックを重ねられます。ゲインの蓄積はシリーズかパラレルかで異なります。

シリーズルーティングでは、FX1トラックの出力がFX2トラックの入力に、FX2トラックの出力がFX3トラックに、というように流れます。このモードではゲインは累積します。初期のエフェクトでのレベル上昇は、後続のエフェクトによってさらに増幅されます。



Gain accumulates through the serial chain

パラレルでは入力信号が分割され全アクティブエフェクトへ送られ、出力が合算されます。トラックゲインは各トラックのみに適用。



Gain set per track and then summed

エフェクト自体もチェーンを通じたゲインステージングのレベルに影響を与える場合があることに注意してください。

ドライ信号の通過について。

エフェクトのミックスが100%に設定されている場合でも、そのエフェクトがトリガーされていないシーケンサーステップでは、未処理（ドライ）の信号も通過します。これは意図的な仕様です。Messは内部で、この通過するドライ信号を、アクティブなエフェクトからのウェット信号とミックスします。グローバルな[Mix]ノブは、元のプリエフェクトのトラック信号と、内部FXチェーン全体の出力をミックスします。

3

Effects & Presets

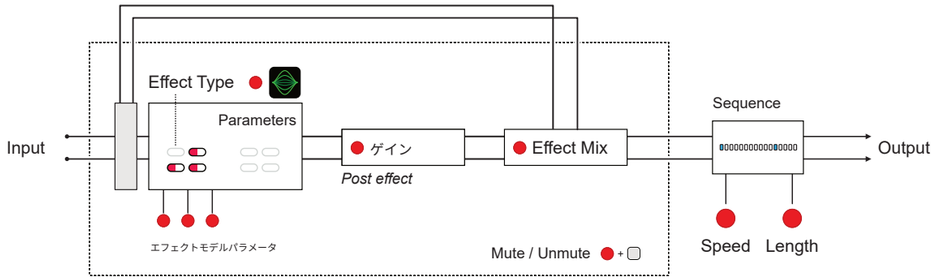
MESSはエフェクトの概念を変えます。複数パラメータのシーケンスで、毎回新しい発見が。動的エフェクトが進化し標準以上の生命感を。チャンス制御で唯一無二のグリッチ、スタッター、リピートを。ペダルボードからDAWレスまで対応するリズミックプロセッサーです。150のプリセットで即創造、1000スロットで保存。直感的なノブ配置とビジュアルフィードバックでチェーン作成も簡単。

3.1 Track Effects

Messの各トラックには1つのエフェクトを読み込めます。プリセットは1〜4個のトラックエフェクトで構成できるため、全てのトラックにエフェクトを読み込む必要はありません。トラック画面はトラックエフェクトの読み込みとパラメータ編集を行う場所です。トラック[1]〜[4]を押すと編集対象として選択されます。

エフェクトトラックは定義順にルーティング・チェーンされたステレオエフェクト群として動作。エフェクトの構成・設定・パターンが各トラックの個性を作ります。

Track: 1 of 4



Select Track 1

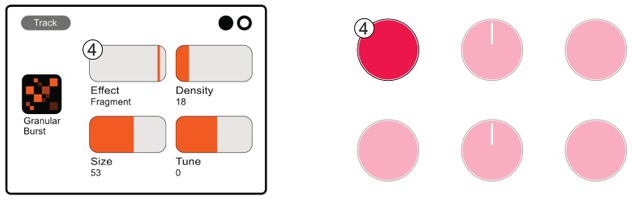
トラック[1]をタップで編集選択。1 点灯ボタンがトラック画面を示します。各トラックにエフェクトを読込可。

Mute Track Tempo + 1

各ビューでミュート/解除は(Tempo)+トラックタップ。1 ミュート＝白、非ミュート＝カラー。「muted」表示、メインではM記号表示

Load an Effect Settings

トラックビューで押して回すエンコーダーノブをタップするとページ1を選択します。(Settings)左上のノブを回すとトラックのエフェクトを選択します。



エフェクトモデルのカテゴリと名前はページ1の画面に表示されます。

Edit an Effect

いずれかの押して回すエンコーダーノブを回すと値を編集します。ノブは表示されているパラメータと同じ視覚的レイアウト位置に対応しています

NOTES

3.2 Setting up Track Effects & Chains

4つのトラックそれぞれについて、エフェクトとその設定、そして16ステップのエフェクトパターンを作成できます。トラックは定義された順序でチェーンでき、創造的で興味深いエフェクト構造を組み合わせられます。

エフェクトチェーンは任意/全トラックで作成可。ルーティングは設定可能ですが、簡単のためトラック1-4のシリーズを前提とします。トラックは空でも可。構成・編集はトラック画面で。メインビューでランダム化可。

Default Chain ▢>▢>▢>▢ Series.
1 2 3 4

Select Track

Track 1 1
Track 2 2
Track 3 3
Track 4 4

例えばトラック[1]をタップすると編集用に選択されます。トラックビューはトラックボタンの点灯で示されます。選択したトラックにエフェクトを読み込めます。

入替は最初のトラックをホールド＋入替先をタップ。例：[1]＋[3]。

Swap Track

Hold 1 Track 1
2 Track 2
Tap 3 Track 3
4 Track 4

Effect Track Chain Settings

メインビューで(Settings)タップで開く。回して「Preset Routing」へ、タップでサブメニューへ。

Series/Dual Parallel/Parallelに設定。シンボルで現在のルーティングを表示。

▢>▢>▢>▢ Series. 順番通り、トラック1-2-3-4。

▢>▢ ▢>▢ Dual Parallel。順番通り、トラック1-2と3-4が並列で動作。

▢ ▢ ▢ ▢ Parallel. 全トラックが並列で動作します。

Randomize the Chain Macro

メインビューで(Macro)を押し続けチェーンをランダム化。

QUICK START SETTING AN EFFECT CHAIN

1. メイン画面（トラック未選択）から始めます。(Tempo)を回して110 BPMに設定します。後で変更できます。メインビューで(Settings)を回すと出力音量を調整できます。

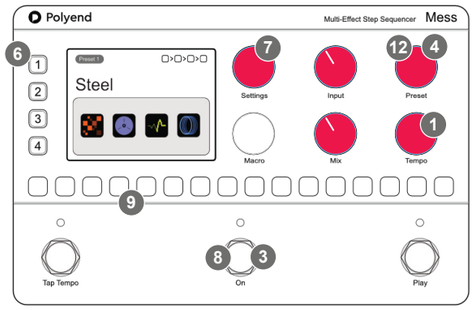
2. ステレオ入力に楽器を接続します。デバイスのインピーダンスに合わせて、config設定でラインまたはインストゥルメント入力に変更できます。

3. {On}が消灯か確認。エフェクトがバイパスされ元の音のみ再生。

4. (Preset)を回して空のプリセットを選択します。空きスロットを選びます。

5. 開始点として(Input)を下げます。デバイスを鳴らしながら適切な入力レベルを設定します。

6. [1]でトラック1を開く。2ページあり、エンコーダーノブのタップで切替可。



7. ページ1を表示している間に(Settings)を回してエフェクトを選択します。

8. {On}でエフェクトOn（LED白点灯）。演奏中エフェクトが有効になります。ノブでサウンド調整。

9. シーケンサーの[Pad]をいくつかタップしてエフェクトトリガーを適用します。{Play}を押してシーケンサーを起動し、出力を聴きます。ステップをホールドしてパラメータエンコーダーを調整すると、ステップごとの設定を変更できます。設定の調整と実験を続けます。

10. トラック[2][3][4]でステップ6-9を繰り返す。

11. トラックボタン[1]〜[4]で選択解除、メインへ。

12. (Preset)をホールドしてサブメニューを開き、作成したプリセットを保存します。名前を付けるオプションが表示されます。

NOTES

プリセットのゲインステージングガイド

バランスの取れたプリセットにはこのワークフローに従い、調整すべきレベルパラメータに注意してください。

1. (Settings)をタップしてグローバル設定メニューに移動し、「Input Settings」を調整します。接続するオーディオ入力デバイスに応じて、モードをInstrumentまたはLineに設定します。

2. Messの入力を音源に合わせます。[Input]ノブでグローバル入力レベルを設定します。

3. チェーンを構築し、個々のトラックレベルを設定します。

- 最初のエフェクトを追加。

- エフェクトトラックが選択されアクティブな状態で楽器を演奏し、Messをバイパスした時とほぼ同じ出力音量になるまでエフェクトのLevel/Mixパラメータを調整します（これを「ユニティゲイン」と呼びます）。

- 次のエフェクトを追加し、同じプロセスを繰り返してユニティゲインになるようエフェクトレベルを調整します。チェーンを構築するにつれ、以前のエフェクトのレベルを再調整する必要がある場合があります。

4. 急激な音量変化を抑える：フィルターレゾナンス、ディレイフィードバック、ドライブ量などのシーケンスパラメータは、突然の大きな音量上昇を引き起こすことがあります。シーケンスをプログラムした後、これらのレベルスパイクに特に注意して聴いてください。どのステップとパラメータがスパイクを引き起こしているかを特定します。

5. ゲイン調整は信号ルーティング次第。

- シリーズの場合、トラック1が大きすぎればエフェクト前のトラック/入力ゲインを調整し、エフェクトゲインで補います。

- パラレルではエフェクトゲインが各トラック出力を決定、バランス調整に使用。入力ゲインは全4系統のレベルを変化

- Dual Parallelはトラック1→2、3→4がシリーズの2系統パラレルとして機能。Inputはトラック1・3への信号をブースト、そのゲインはトラック2・4の入力をブースト。

NOTES

6. グローバルミックス(Mix)を最終ブレンドとして使用します。内部チェーンのバランスが取れたら、ミックスノブを使い、完全に処理されたエフェクトチェーンとクリーンな元の入力信号との間の最終的なパラレルブレンドを行います。

7. 最終出力コントロールが欲しい場合は？(Settings)ノブはメインビューでメイン出力音量を直接調整します。なお、エフェクトがシリーズの場合、トラック4のトラックゲインはウェットミックスの最終出力コントロールのように機能することも覚えておくと便利です。

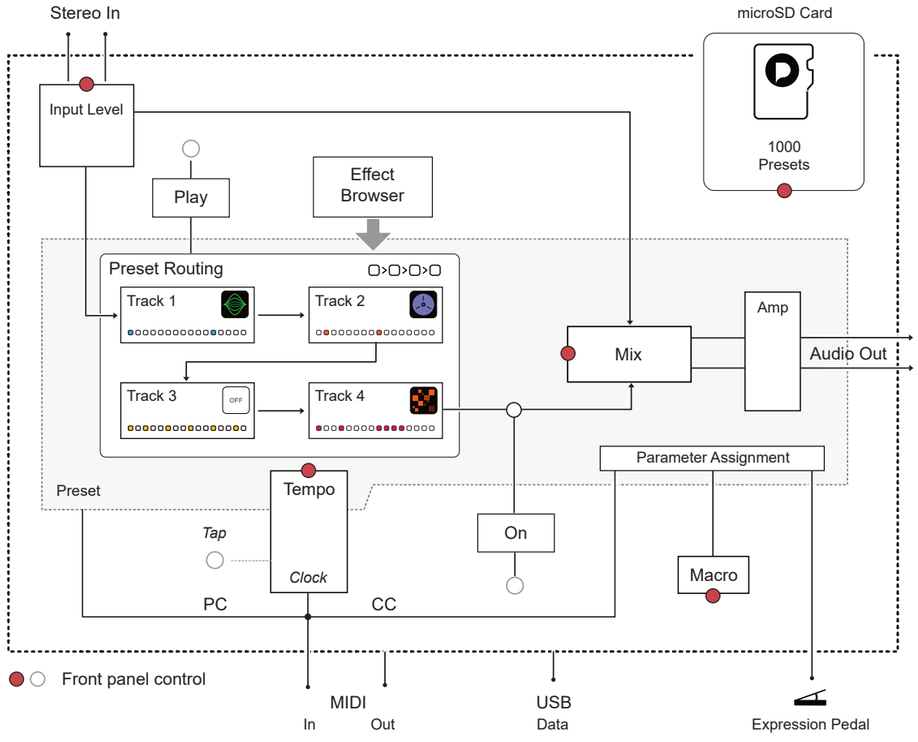
Advanced Techniques

「Mute」シェイパーで完全な無音を作る。エフェクトがトリガーされていないステップで無音を実現し、デフォルトの「ドライ信号通過」を上書きするには、エフェクトスロットの1つをゲートとして使用する必要があります。1つのエフェクトスロットをShaperエフェクトに割り当てます。Levelパラメータを最小値に、ミックスを100%に設定します。シーケンス内で、オーディオを完全に停止させたい全てのステップに、この「Mute」エフェクトのトリガーを配置します。これがシーケンス内で無音を実現する方法です。

テクニック：レゾナントとディレイの暴走抑制 高いレゾナンス/フィードバックは自己発振や音量スパイクを招きます。チェーン内のレゾナントエフェクト後にEQ/Shaperを配置し、レベルで上限を作るかEQで発振周波数をカットします。

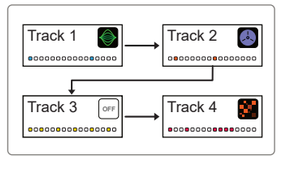
3.3 Presets

4つのトラック全てと設定の組み合わせを、プリセットとして保存できます。プリセットは保存し、後で呼び出して使用できます。プリセットは、共有も可能な、プロダクション・サウンドデザイン・パフォーマンスエフェクトのライブラリを構築するのに役立ちます。



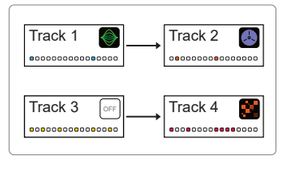
Preset Routing

Series



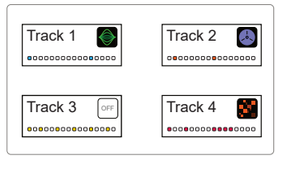
トラック1→2→3→4を経由、全てシリーズ。

Dual Parallel



トラック1&2、3&4がシリーズ、2組は並列動作。

Parallel



オーディオは各トラックを個別に経由してルーティングされます。4トラック全てが並列で動作します。

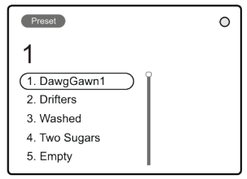
NOTES

Messを使い始める際の典型的な出発点は、プリセットを開くことです。4つの空のトラックからなる空のプリセットか、さらに編集したり、パフォーマンスやスタジオで使用したりするために以前作成したプリセットを開きます。

Choosing a Preset

Preset

メインビューで(Preset)回転でブラウザ表示。



(Preset)回転で移動・選択。フォーカス先を自動読込。

新しいプリセットを作成するには「Empty」のソングスロットを選ぶか、既存のプリセットを選びます。

microSDカードのアクティビティは画面右上に表示されます。

Saving a Preset

Preset

メインビューで(Preset)長押しで保存メニューへ。

Save Option Menu

現在選択中のプリセットの保存オプションに移動します。(Preset)を回して移動し、タップして確定します。microSDカードには1000個のプリセットスロットが利用可能です。

Naming Screen

ネーミングページが開き、選択した名前での保存を編集・確認できます。(Preset)を回して英数字と操作コマンドの選択を移動します。(Preset)をタップしてハイライトされた文字・コマンド・オプションを選択します。

並び替え。保存メニュー内からプリセットリストの並び替えオプションを使用できます。読み込まれたプリセットはリストの下部に配置されますが、保存メニューオプション内の「Reorder」オプションを使って順序を上に上げることができます。また、プリセットにランダムに選ばれた名前を自動で付けることもできます。

削除。現在選択中のプリセットを削除します。

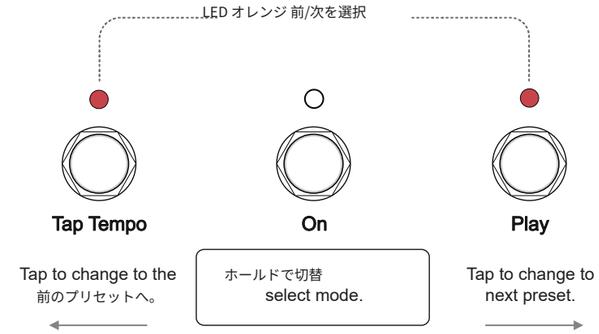
複製。現在選択中のプリセットを、新しく選択したプリセットスロットにコピーします。

NOTES

フットスイッチを使ったプリセットのナビゲーション。

ユーザーインターフェースノブでプリセットをナビゲートするだけでなく、フットスイッチを使ってプリセットを変更するオプションもあります。{On}フットスイッチをLEDがオレンジになるまでホールドします。

昇順でプリセットを変更するには{Play}を、降順で変更するには{Tap}を押します。スイッチを押すたびにプリセットが変わります。



通常動作モードではLEDは白く点灯し、フットスイッチはコントロールラベル通り。選択時LEDはオレンジ。

3.4 Library of Effects

エフェクトライブラリには、カテゴリごとに個々のエフェクトのコレクションが収められています。各エフェクトはジャンルやスタイルに合わせて分類されています。各エフェクトには、エフェクトエンジン固有の3つのユニークなパラメータがあり、フロントパネルから調整できます。加えて、共通のトラックパラメータのセットも利用できます。パラメータは各エフェクトごとに2つのページにまたがって表示されます。

パンニング - ステレオ幅 R

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Simple	ステップパンナー。	1	Panning
		2	*Not Used*
		3	*Not Used*
Drift	パンニングのLFOコントロール。テンポには連動せず、ステレオフィールド内を自由に揺らぎます。	1	Amount
		2	Frequency
		3	Waveform
Synced	パンされた信号を同期させます。選択したテンポと拍単位に基づきます。	1	Amount
		2	Time Base
		3	Waveform

Waveshaper - サウンドを彫刻・活性化・破壊するウェーブシェイパー。

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Saturator	繊細な倍音ディストーション	1	Amount
		2	Tone
		3	Level
Overdrive	限界まで攻めたブレイクアップ音。	1	Amount
		2	Tone
		3	Level
DiodeClipper 対称型ダイオードクリッピング。		1	Amount
		2	Tone
		3	Level

Waveshaper - サウンドを彫刻・活性化・破壊するウェーブシェイパー。

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Asymmetric	非対称ダイオードクリップ。	1	Amount
		2	Tone
		3	Level
WavShaper	サイン波を使って信号を整形します。	1	Amount
		2	Tone
		3	Level
WavShaper+ 歪んだ波形を使って信号を整形します。		1	Amount
		2	Tone
		3	Level
Fuzz	クラシックファズ。	1	Amount
		2	Tone
		3	Level
Exciter	高域の周波数を強調します。トーンノブで周波数を選択します。	1	Amount
		2	Tone
		3	Level
Bitcrush	オーディオ信号のビット数を削減します。	1	Amount
		2	Tone
		3	Level
Rectifier	バイポーラをユニポーラに変換、クリップドライブ音に。オクターブアップも可。	1	Amount
		2	Tone
		3	Level
Redux	サンプルレートリダクション。	1	Amount
		2	Tone
		3	Level
Redux+	より際立ったエフェクトのための代替サンプルレートリダクションアルゴリズム。	1	Amount
		2	Tone
		3	Level

Filter - 周波数を増減。

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Highpass	ハイパスフィルター。	1	Frequency
		2	Resonance
		3	*Not Used*
Lowpass	ローパスフィルター。	1	Frequency
		2	Resonance
		3	*Not Used*
Bandpass	バンドパスフィルター。	1	Frequency
		2	Resonance
		3	*Not Used*
Lowshelf	低域をハードカットなしでブースト／カットします。	1	Frequency
		2	Gain
		3	*Not Used*
Highshelf	高域をハードカットなしでブースト／カットします。	1	Frequency
		2	Gain
		3	*Not Used*
Format	シーケンス可能な母音オプションを備えたボーカル風レゾナントフィルター。	1	Vowel
		2	Resonance
		3	*Not Used*
Equalizer	低中高域のゲインを調整。	1	Low Gain
		2	Mid Gain
		3	High Gain

Pitch Shifter - モノフォニックピッチシフト。

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Tonal	品質コントロール付きのピッチシフト。品質を上げるとレイテンシーも増加します。	1	Semitones
		2	Quality
		3	*Not Used*
Textural	ローファイな質感のユニークなピッチシフトアルゴリズム。	1	Semitones
		2	Quality
		3	*Not Used*

Spectralizer - リアルタイムの周波数スペクトル操作。

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Expander	広く持続的なフィールドを作るスペクトラライザー。	1	Tune
		2	Warp
		3	*Not Used*
Screamer	タイトなスペクトラライザー。ドラム向け。	1	Tune
		2	Warp
		3	*Not Used*

Micro Looper - 4倍〜1/16のオーディオをサンプリング。

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Slice	選択したステップをスライス・リピートします。 ピッチの下降・上昇はテンポに同期します。	1	Speed
		2	Semitones
		3	Slope
Stereo Slice	L/Rピンポンモードでのスライスリピート。ピッチの下降・上昇はテンポに同期します。	1	Speed
		2	Semitones
		3	Slope
Drop	スライスはテンポ同期していますが、テンポとは無関係に自由にリピッチされます。	1	Speed
		2	Semitones
		3	Slope
Stereo Drop	スライスはL/Rピンポンモードでテンポ同期していますが、テンポとは無関係に自由にリピッチされます。	1	Speed
		2	Semitones
		3	Slope
Rev	スライスは逆再生されます。	1	Speed
		2	*Not Used*
		3	*Not Used*
Stereo Rev	スライスはL/Rピンポン・逆再生モードで再生されます。	1	Speed
		2	*Not Used*
		3	*Not Used*

Reverbs

Chamber Reverb - アンビエントリバーブ

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Loft	ロフトのような心地よいリバーブ。	1	Decay Time
		2	Filter Gain
		3	*Not Used*
Wash	トーンを洗い流す大きなリバーブ。	1	Decay Time
		2	Filter Gain
		3	*Not Used*
Soda	調整可能な高域を持つきらびやかなリバーブ。	1	Decay Time
		2	Filter Gain
		3	*Not Used*
Pretty	トーンに深みを加える可愛らしい小さなリバーブ。	1	Decay Time
		2	Predelay
		3	*Not Used*

Hall Reverb

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Blur	調整可能な周波数特性を持つダークなリバーブ。	1	Filter Frequency
		2	Filter Gain
		3	*Not Used*
Can	明るいオイル缶リバーブ。	1	Filter Frequency
		2	Filter Gain
		3	*Not Used*
Deskjob	長いプリディレイ。反応の遅いリバーブ。	1	Decay Time
		2	Diffusion
		3	*Not Used*
The Egg	ダークホール。鳥のように飛びたいのに、まだ卵の中に閉じ込められているリバーブ	1	Filter Frequency
		2	Filter Gain
		3	*Not Used*
Tiny Space	小さいながらも反応の良いリバーブ	1	Decay Time
		2	Diffusion
		3	*Not Used*

Plate Reverb

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Ambiente	3つの状態を伸び渡る巨大なプレートリバーブ。少なくとも！	1	Decay Time
		2	Filter Gain
		3	*Not Used*
Focus	最大限まで生きるリバーブ - 現れるのは遅く、消えるのは早い。	1	Decay Time
		2	Predelay
		3	*Not Used*
Phone	中音域寄りの電話サウンド。もしもし、この奇妙な電話リバーブが聞こえますか？	1	Decay Time
		2	Predelay
		3	*Not Used*
Slap	まさにスラップバックリバーブ。	1	Decay Time
		2	Predelay
		3	*Not Used*

Room Reverb - クラブからガレージまでのリバーブ。

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Club	中規模のクラブのようなリバーブサウンド。	1	Decay Time
		2	Filter Gain
		3	*Not Used*
Garage	明るいルーム、ガレージ風。	1	Decay Time
		2	Tone
		3	*Not Used*
Laterz	別次元から届く、奇妙で夢のような輝くリバーブ。	1	Decay Time
		2	Filter Gain
		3	*Not Used*
Metalix	メタルのサウンド。金属的で短いリバーブ。	1	Decay Time
		2	Filter Gain
		3	*Not Used*
Slo Room	プリディレイが長めのルームリバーブ。	1	Decay Time
		2	Tone
		3	*Not Used*
Spiky	とげとげしい小さなリバーブ。	1	Decay Time
		2	Tone
		3	*Not Used*
Twang	高域がたっぷりのトワンギーなリバーブ。	1	Decay Time
		2	Filter Gain
		3	*Not Used*

Warped Reverb - ねじれ変化するリバーブ。

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Big Up	大きく歪んだリバーブ。	1	Decay Time
		2	Tone
		3	*Not Used*
Black	非常にダークな周波数特性を持つ巨大なリバーブ。	1	Decay Time
		2	Filter Frequency
		3	*Not Used*
Dysfunction	奇妙なモジュレーション。これには何かおかしなところがあります。	1	Decay Time
		2	Filter Frequency
		3	*Not Used*
Mellow	コーラスがかった、大きく夢のようなサウンド - まさに理想通り。	1	Decay Time
		2	Tone
		3	*Not Used*
Texture	テールにわずかな質感を持つリバーブ。	1	Decay Time
		2	Filter Frequency
		3	*Not Used*
Twinlights	とあるスコットランドのバンドのきらめくサウンドにインスパイアされたリバーブ。	1	Decay Time
		2	Tone
		3	*Not Used*

Delays

Analog Delay

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Magneto	コーラスがかったトーンのための、モジュレーションたっぷりのテープ風ディレイ。	1	Time 1
		2	Time 2
		3	*Not Used*
Shimmy	低域をロールオフしたワイドなテープ風ディレイ。	1	Time 1
		2	Time 2
		3	*Not Used*
Slapback	ヴィンテージ向けスラップバックエコー。	1	Feedback
		2	Filter Frequency
		3	*Not Used*
Streets	ハーフスピードのアルペジオに適したシンプルなステレオディレイ。	1	Time 1
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Void	ゆっくりとしたトーンの劣化を伴う、夢のようなアナログ風ダブルディレイ。	1	Time 1
		2	Time 2
		3	*Not Used*

LoFi Delay

Caspian	マルチタップのテープ風ディレイ。	1	Time 2
		2	Filter Frequency
		3	*Not Used*
Ghost Town	同期しない、強くモジュレートされた不気味なクラウンミュージッククリエーター。	1	Time 1
		2	Time 2
		3	*Not Used*

Multi Tap Delay

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Dancer	強くモジュレートされたディレイ。頭が溶けるほどデチューンされたステレオディレイ。	1	Time 1
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Traveller	密度の高いマルチタップディレイ。	1	Time 1
		2	Time 2
		3	*Not Used*
Clean	ピンポンの楽しさたっぷりの、クリスタルクリーンなマルチタップステレオディレイ。	1	Time 1
		2	Time 2
		3	*Not Used*
dOb	Crazy Stereo Multi Tap Delay。耳を楽しませる空間的なマルチタップディレイ。	1	Time 1
		2	Time 2
		3	*Not Used*
Spacetime	ワイドでコーラスがかったディレイ。	1	Time 1
		2	Time 2
		3	*Not Used*

Ping-Pong Delay

Butterfly	Lush Chorusy Stereo Delay。ペダルの中を蝶が飛び回っています、外に出さないと魔法が消えてしまいます。	1	Time 1
		2	Time 2
		3	*Not Used*
Copy	Long Loopy Ping Pong Delay。タイムとフィードバックが調整可能なシンプルなピンポンディレイ。	1	Time 1
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Monono	モノのピンポンディレイも存在。	1	Time 1
		2	Feedback
		3	*Not Used*

Single Delay

By the sea	ノスタルジックなローファイディレイ。	1	Time 1
		2	Time 2
		3	*Not Used*
Drunk	奇妙でモジュレートされたディレイ。次回は節度を持って飲みましょう。	1	Time 1
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Moddo	モノラル、シングルタップディレイ。ピュアリスト向けのシンプルでクリーンなディレイ。	1	Time 1
		2	Feedback
		3	*Not Used*

Tape Delay

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Dream	高域たっぷりの夢のようなテープ音。	1	Time 1
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Question	非常にクリーンなダブルタップ。	1	Time 1
		2	Time 2
		3	*Not Used*
Slowmo	同期しないリピートを伴うシンプルなテープ風ディレイ。	1	Time 1
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Waves	ふらつくテープ風、懐かしいサウンド。	1	Time 1
		2	Time 2
		3	*Not Used*

Unsynced Delay

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Pacman	奇妙なモジュレートディレイ。	1	Feedback
		2	Filter Frequency
		3	*Not Used*
Seasick	酔ったような非同期ディレイ。	1	Time 1
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Timeless	調整可能なフィルター周波数を備えた、アナログ風のモジュレートディレイ。	1	Feedback
		2	Filter Frequency
		3	*Not Used*

モジュレーションFX。

Analog Chorus

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Depth	非常に汎用性の高いアナログ風コーラス。	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*
LED	フランジーな要素を少し持つ、ヴィンテージでミッドレートなコーラスエフェクト。	1	Mod Depth
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Psy	第三の目で知覚するサイケデリックなコーラスエフェクト。	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*
River	調整可能な流動的コーラス。	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*
Teen	超ワイドなアナログ風。十代の頃の記憶の香りがする、深くワイドなコーラス。	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*
Warmth	ヴィンテージな個性を持つ、暖かみのあるアナログ風コーラス。	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*

Double Tracker

Reel	フェイジングを伴う、ヴィンテージなダブルトラッカー風フランジャー。	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*

Flanger

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
F.Stop	エレクトリックミストレス風。特定の周波数で止めて設定できるモジュレーションを持つフランジャー	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*
Flangus	ヴィンテージ風フランジャー。	1	Mod Depth
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Hungry	個性たっぷりの深いフランジングモジュレーション。	1	Mod Depth
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Overtones	倍音豊かなメタリックフランジャー。	1	Mod Frequency
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Pottery	非常にアーシーなフランジャー。ロータリースピーカーの特徴を少し取り入れたフランジャー。	1	Mod Depth
		2	*Mod Frequency*
		3	*Not Used*
Robotron	ロボ言語トランスレーター。	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*
Water	コーラス要素を含んだ深く複雑なフランジャー。	1	*Mod depth*
		2	Feedback
		3	*Not Used*

Phaser

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Vintage	ヴィンテージフェイズ！	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*
Uau	重めのモジュレーション。フランジーな風味たっぷりの、ゆっくりとしたフェイジーサウンド。	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*
Passenger	控えめなフェイジー。	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*

Stereo Chorus

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Choruz	大きくワイドなステレオコーラス。	1	Mod Frequency
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Easy	深いモジュレーションを備えた、心地よくワイドなステレオコーラス。	1	Mod Frequency
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Rain	多彩な風味のフランジーコーラス。	1	Mod Depth
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Sloqburn	完全ウェットにするとヴィブラートとしても心地よく機能する、ゆっくり動くコーラス。	1	Mod Depth
		2	Feedback
		3	*Not Used*

Tape Modulation

Tape	テープ風ダブルトラッカー。	1	Mod Frequency
		2	Feedback
		3	*Not Used*
Warble	ダブルトラッカースタイル。より深みのある、さらにふらついたテープ風モジュレーション	1	Mod Frequency
		2	Feedback
		3	*Not Used*

Vibrato

Chirp	速いヴィブラート。100%でヴィンテージ風。	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*
Oil	強いモジュレーションを伴うオイリーなサウンド。あなたのトーンに大量のオイルをこぼしたような音です	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*

Tremolo

Unsynced	テンポに縛られず、トレモロの速度をシーケンスします。	1	Mod Depth
		2	Mod Frequency
		3	*Not Used*
Synced	テンポ同期トレモロで比率をシーケンス可能。	1	Mod Depth
		2	Feedback
		3	*Not Used*

Granular Effects

Granular Burst - リアルタイムのバースト変化。シーケンサーが再生パラメータを制御。

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Portrait	大きなグラニュラーウィンドウでリピーター/ドロップアウト風に。	1	Density
		2	Shape
		3	Size
Fragment	信号は小さな断片にスライスされ、リピッチされます。	1	Density
		2	Size
		3	Tune
Blur	ぼやけたブラーでリピート再生。	1	Density
		2	Size
		3	Tune
Blast	再トリガーされるまで持続するグレインのための、長いグラニュラーフリーエフェクト。	1	Shape
		2	Size
		3	Tune

Particle Sampler - ステップ単位でグラニュラーへ送りサンプリング。

Effect	Description	エフェクト固有パラメータ	
Flux	進化するシフティンググラニュラー。	1	Grain Size
		2	Spray
		3	Offset
Scatter	サンプルを時間軸に散らしグリッチなウォッシュに。	1	Density
		2	Grain Size
		3	Shape
Noisy	汚れた音の断片。	1	Density
		2	Grain Size
		3	Shape
Capsize	粒子にウォブルを加えます。	1	Density
		2	Grain Size
		3	Offset
Scanner	オーディオの小さな断片をスキャンして捉えます。	1	Spray
		2	Shape
		3	Offset
Recursor	小さなグレインのワイドなステレオの散らばり	1	Density
		2	Spray
		3	Offset

4

Sequencing

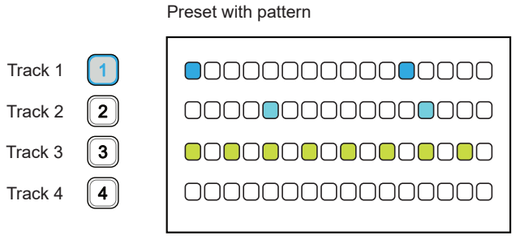
MESSはPolyendらしいシーケンサーパワーを備えます。速度と長さでポリリズムを作成、チャンスで毎回異なるジェネレーティブエフェクトも簡単に。リバーブは花開き、ディレイはリズミックに進化、モジュレーションはテンポと同期。16ステップグリッドで素早く構築、重要なパラメータだけに集中。自由に実験し新しいサウンドを——調整より創造の時間を

4.1 Sequencing Overview

NOTES

Messではエフェクトパターンを作成できます。シーケンスはパターンの各定義されたステップでエフェクトのバリエーションをトリガーします。4つのトラックそれぞれに独自の16ステップシーケンサーがあります。各アクティブなステップは対応するエフェクトをトリガーし、個別のパラメータ設定もプログラムできるため、時間の経過とともにエフェクトにさらなるバリエーションと動きを加えられます。

シーケンサーが停止している場合、エフェクトチェーンは標準的な静的エフェクトペダルのように動作します。エフェクトセクションは{On}フットスイッチでバイパス／オフ／オンに設定できます。



On

{On}で全エフェクトOn/Off切替。有効時LED白。

Play

{Play}をタップしてシーケンサーを再生／停止します。再生中はLEDが白く点灯し、停止時は消灯します。

パターンは設定されたテンポで再生されます。シーケンサーのトランスポートは外部MIDIデバイスからもコントロールできます。

NOTES

4.2 Creating a Sequence

パターンは、トラックビューで16個のパッドを使ってシーケンスします。パターンを編集するにはトラックを選択する必要があります。各トラックには16ステップあり、トラックエフェクト固有で、16個のパッドで表現されます。

トラックビューでは、点灯しているパッドは、3つのユニークなエフェクト定義パラメータのステップ固有の値を含め、パターン内のトリガーステップとしてアクティブにプログラムされていることを示します。グローバルトラックパラメータと読み込まれたエフェクトタイプはステップごとには設定できません。

グローバルシーケンス設定 - トラックごと

Sequence Length

Macro

タップでページ2。「Seq Length」は(Macro)で。

Range: 1/-16

Sequence Speed

Tempo

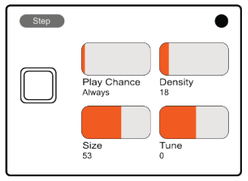
ノブタップでページ2。「Seq Speed」は(Tempo)で調整。

範囲：1/16, 1/8, 1/6, 1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 1, 3/2, 2, 3, 4, 6, 8,

ステップ長＆速度／ディビジョン 選択中のトラックのシーケンサーパラメータで編集可能。速度と長さのパラメータは、いずれかの押して回すノブをタップして選択するページ2にあります。

NOTES

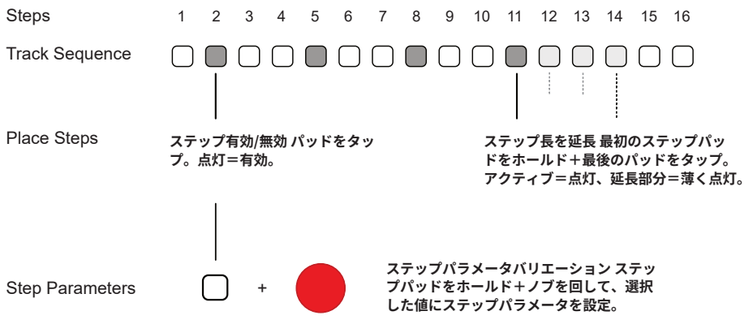
各ステップには特定のエフェクトパラメータをアサインできます。これは「パラメータロック」とも呼ばれます。Messでは、読み込まれたエフェクトの3つの定義済みパラメータをステップごとにパラメータロックできます。これらのパラメータはトラックモードの2ページ中1ページ目にあります。



ステップ[Pad]をホールド ステップにアサイン可能な3つのパラメータが表示されます。これらは読み込まれたエフェクトタイプ固有のものです。

[Pad]をホールドしている間、追加のシーケンサーパラメータ「Play Chance」もステップにアサインできます。このパラメータはエフェクトタイプに代わって表示されます。

Sequencing Steps ステップシーケンシングはトラックが選択されている時に利用できます



ステップごとに編集できるパラメータオプションは、アサインされたエフェクトタイプによって異なります。プレイチャンスは全エフェクトで利用でき、アクティブなステップの「トリガー」確率を設定します。

- Empty step
- Active step trigger
- アクティブなステップ長延長

エフェクトトレイル。エフェクトはトリガーステップの後にトレイル（余韻）を残し、後続のステップにまで伸びることがよくあります。エフェクトトレイルの挙動を管理することが可能です。このオプションは設定メニュー > Trailsで利用できます。これはトラックごとに構成され、オプションは以下の通りです：

• Off - トレイルなし。

• Only Trails - 非アクティブなステップではドライ信号がカットされます。パラレルエフェクトやリピートパターンに適しています。

• Trails & Dry - 非アクティブなステップでは、エフェクトトレイルは減衰し続け、ドライ信号が通過します。例：ステップ4で終わるリバーブは、シーケンスの空のステップでリバーブタンクに再度信号を送ることなく減衰し続けます。

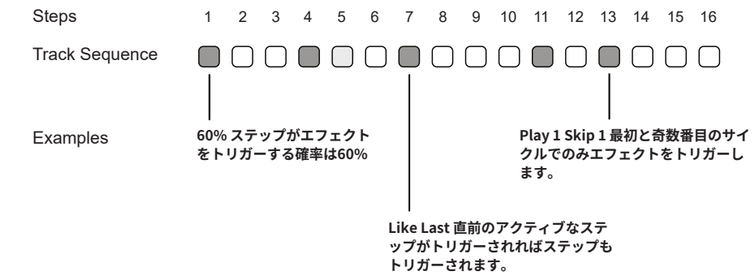
NOTES

4.3 Play Chance

ステップレベル限定の特別パラメータがプレイチャンスです。ステップ保持中、エフェクトタイプの代わりに表示。

プレイチャンスには、再生時にアクティブなステップがエフェクトをトリガーするかどうかを決定する一連のオプションがあります。これは「ステッププロバビリティ」とも呼ばれます。ロジックまたはパーセンテージのオプションが用意されており、各ステップにいずれか1つをアサインできます。

Sequencing Steps ステップシーケンシングはトラックが選択されている時に利用できます



Play Chance デフォルトは「Always」。アクティブなステップは各トリガーでエフェクト設定を有効化します。[Pad]をホールド＋(Settings)を回してオプションを選択します。

- Empty step
- Active step trigger
- アクティブなステップ長延長

Option	Description
Always	デフォルトの通常モード。アクティブなステップは毎サイクル100%トリガー。
Chance 10-90%	各サイクルでステップがトリガーされる確率を設定します。パーセンテージの値が高いほどステップがトリガーされる確率が高くなります。
Like Last	ステップは直前のトリガーを評価し、同じロジックを適用します。例えば直前のステップがトリガーされた場合、このステップもトリガーされます。
Play X Skip Y	このロジックはシーケンサー再生サイクルの合計カウントX+Yに基づきます。「Play」はステップがトリガーされる、つまりエフェクトステップパラメータが適用されることを意味します。Xはskipが適用されるまでにステップエフェクトをトリガーするシーケンサーサイクル数を設定します。「Skip」はその後、カウントがリセットされるまでYサイクル分ステップを無視します。その後Playが再びXから始まります。
Skip X Play Y	このロジックはシーケンサー再生サイクルの合計カウントX+Yに基づきます。「Skip」はステップが無視される、つまりエフェクトステップパラメータが適用されないことを意味します。Xはplayが適用されるまでにステップを無視するシーケンサーサイクル数を設定します。「Play」はその後、カウントがリセットされるまでYサイクル分ステップエフェクトをトリガーします。その後Skipが再びXから始まります。

5

MIDI

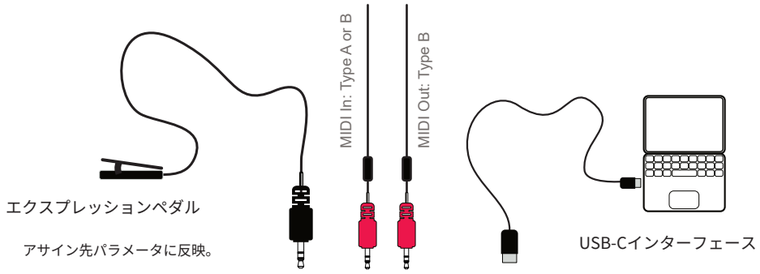
MESSは、シーケンサーを起動しなくても全てのエフェクトを自由に組み合わせて重ねられる、深いサウンドデザインのための「テクスチャーボックス」です。定義されたMESSパラメータのセットをMIDI入力コントロールでコントロールすることも可能です。エフェクトミックス、エフェクトゲイン、そしてトラックごとに選択可能な3つのパラメータは全てMIDIでコントロールできます。プリセットもMIDIプログラムチェンジメッセージで変更できます。MESSはMIDI Type AまたはType Bジャック入力を受け付け、クロックとトランスポートはMIDI Type Bジャックから出力できます。

5.1 MIDI Interface

NOTES

MessはMIDI 3.5mmジャックを通じてMIDIメッセージを送受信できます。MIDI InにはType AまたはBを、MIDI OutにはType Bを使用できます。USB-Cインターフェースも MIDIメッセージを送受信できます。Messはプリセットを切り替えるプログラムチェンジ（PC）メッセージと、マッピングされたパラメータを変更するコントロールチェンジ（CC）メッセージに応答します。またクロックとトランスポートは内部で管理するか、外部MIDIコントローラーを使って管理できます。

MIDI TRS
In/Out 他機器との接続



Clock and Transport

Messの再生・開始／停止トランスポートとテンポをコントロールするには、接続するポートの外部MIDI設定を、それぞれのメッセージを送るように構成します。またMessは他のデバイスへクロックとトランスポートを送信することもでき、これも同じMIDI設定メニューで構成します。

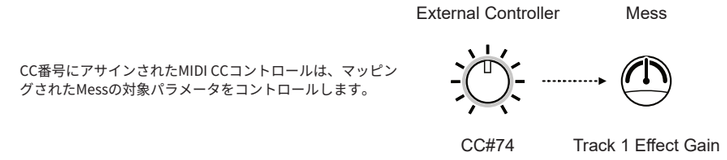
Messは16の標準MIDIチャンネルのいずれで受信したMIDIメッセージにも反応します。

ペダルはアナログでMIDI機器ではありません。

NOTES

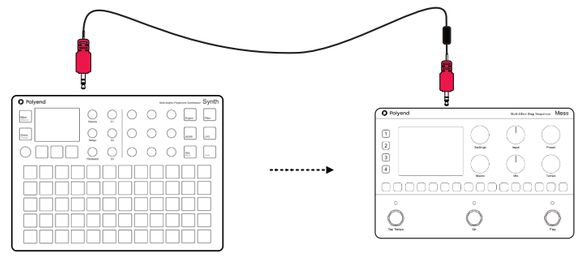
5.2 MIDI Control Change

Messのパラメータには、あらかじめ定義された一連のMIDIマッピングが用意されています。CC（コントロールチェンジ）メッセージは、受信したMIDIメッセージを使ってパラメータの値に影響を与えます。例えば、外部コントローラーを使ってMess内のトラックのエフェクトパラメータをリモートで調整できます。



CC番号にアサインされたMIDI CCコントロールは、マッピングされたMessの対象パラメータをコントロールします。

例：Polyend Synth AのMIDIコントローラー。例えばSynthのMIDI Instrumentオプションを使って、ノブからCCメッセージを送信できます。



トラックごとの3つのユニークなエフェクト固有パラメータ、エフェクトゲイン、エフェクトミックスは、MIDI CCメッセージングでコントロールできます。さらにグローバルミックスと入力もCCでコントロールできます。これら2つのパラメータはフロントパネルからもコントロール可能です。

NOTES

コントロールチェンジの定義。

Track 1	CC #
Effect Mix	70
Effect Gain	74
Parameter 1	80
Parameter 2	84
Parameter 3	88

Track 2	CC #
Effect Mix	71
Effect Gain	75
Parameter 1	81
Parameter 2	85
Parameter 3	89

Track 3	CC #
Effect Mix	72
Effect Gain	76
Parameter 1	82
Parameter 2	86
Parameter 3	90

Track 4	CC #
Effect Mix	73
Effect Gain	77
Parameter 1	83
Parameter 2	87
Parameter 3	91

Global	CC #
Global Mix	78
Global Input	79
Master Output Level	92

NOTES

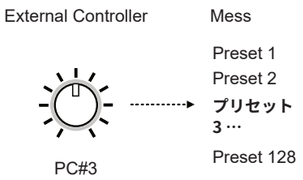
5.3 MIDI Program Change

MessがMIDIプログラムチェンジ（PC）メッセージを受信すると、プリセットが変更されます。最初の128個のプリセットは、受信するMIDI PCメッセージでアクセスできます。プログラムチェンジメッセージは多くのハードウェアデバイスやDAWから送信できますが、Messも受信するMIDI PCを受け付けるよう設定する必要があります。オプションは以下の通りです：-

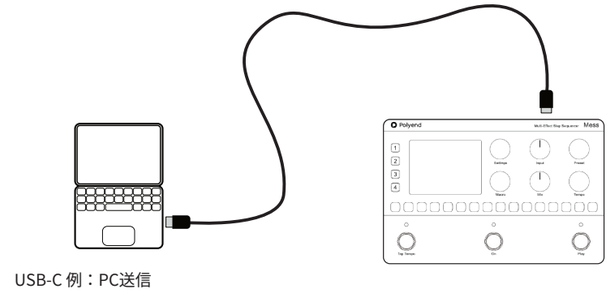
(Settings) > MIDI > PC In を押す…. MIDI入力をPC用に設定します（例：USB）

(Settings) > MIDI > PC In Channel を押す…. MIDI入力チャンネルを設定します（例：2）

MIDI PCコントロールは、Messの最初の128個のプリセットにわたってプリセットを変更します。MIDI PCメッセージでアクセスできるよう、プリセットを最初の128個に並べ替えることを推奨します。



DAW/コントローラーはPCを0か1から開始。番号整合を実験で確認。



USB-C 例：PC送信

messages over MIDI

デバイスによってPCメッセージの扱いやマッピングは異なります。PCメッセージが変更したいプリセットと一致するか、実験して確認する価値があります。また、公式マニュアルを読んでデバイスに最適なPCオプションを見つけてください。バンクやサブバンクなどを使用するデバイスもあります。

6

System

退屈な章だと思うかもしれませんが、MESSの設定に一通り目を通すことをお勧めします。将来の参考になります。MESSはサウンドデザインの冒険者向け。ピッチシフトリバーブとスペクトラルバースト、スライスループと終わりないテープエコー、グラニュラーとアナログ風ディレイを自在に組合せ、他にない生きたサウンドを。旅とMESS体験をお楽しみください。

6.1 Settings

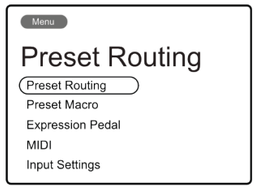
NOTES

メインビューで(Settings)ノブをホールドすると、メインメニューでいくつかのグローバル設定・トラック設定オプションにアクセスできます。(Settings)ノブを回す・押すことでナビゲート・選択します。メニューオプションを選択すると、編集するパラメータが指定されるか、サブメニューに移動します。メニュー構造を1つ戻る「Back」オプションや「Exit」オプションも利用できる場合があります。

Settings Options

Settings

メインビューで(Settings)タップでメニューを開く。回してナビ、押してサブメニュー/オプション選択。



Preset Routing

Option	Description
Series	オーディオは各トラック1-4をシリーズ経由。
Dual Parallel	オーディオはトラック1-2をシリーズで、3-4もシリーズでルーティングされます。各ペアは並列で動作します。
Parallel	オーディオは各トラックを個別に経由してルーティングされます。全トラックが並列で動作します。

Clean Seq on FX

Option	Description
Clean Seq on FX	トラックのFXを変更する際のステップクリーニング挙動を設定します。Onにするとエフェクト変更時にステップデータがクリアされ、Offにするとエフェクト変更時もステップデータが保持されます

Preset Macro

Option	Description
トラック1 パラメータ1	マクロをパラメータ1に設定。
トラック1 パラメータ2	マクロノブをパラメータ2に設定します。
トラック1 パラメータ3	マクロノブをパラメータ3に設定します。
Track 1 Gain	マクロノブをトラックゲインに設定します。
Track 1 Mix	マクロノブをトラックミックスに設定します。
トラック2 パラメータ1	マクロノブをパラメータ1に設定します。
トラック2 パラメータ2	マクロノブをパラメータ2に設定します。
トラック2 パラメータ3	マクロノブをパラメータ3に設定します。
Track 2 Gain	マクロノブをトラックゲインに設定します。
Track 2 Mix	マクロノブをトラックミックスに設定します。

NOTES

Preset Macro（続き）

Option	Description
トラック3 パラメータ1	マクロをパラメータ1に設定。
トラック3 パラメータ2	マクロノブをパラメータ2に設定します。
トラック3 パラメータ3	マクロノブをパラメータ3に設定します。
Track 3 Gain	マクロノブをトラックゲインに設定します。
Track 3 Mix	マクロノブをトラックミックスに設定します。
トラック4 パラメータ1	マクロノブをパラメータ1に設定します。
トラック4 パラメータ2	マクロノブをパラメータ2に設定します。
トラック4 パラメータ3	マクロノブをパラメータ3に設定します。
Track 4 Gain	マクロノブをトラックゲインに設定します。
Track 4 Mix	マクロノブをトラックミックスに設定します。
Master Input	マクロノブをマスター入力レベルに設定します。
Master Mix	マクロノブをマスターミックスに設定します。
Master Output	マクロノブをマスター出力レベルに設定します。

Expression Pedal

Function	Option	Description
Mode	Expression Pedal	
	3 Button Switch	
	2 Button Switch	
Pedal Parameters	T1 P1 マクロをパラメータ1に。	
	T1 P2 マクロをパラメータ2に。	
	T1 P3 マクロをパラメータ3に。	
	Track 1 Gain	ペダルでトラックゲイン制御。
	Track 1 Mix	ペダルでトラックミックス制御。

NOTES

エクスプレッションペダル（続き）

Function	Option	Description
Pedal Parameters	Track 2 Param 1	ペダルでパラメータ1を制御。
	Track 2 Param 2	ペダルでパラメータ2を制御。
	Track 2 Param 3	ペダルでパラメータ3を制御。
	Track 2 Gain	ペダルでトラックゲイン制御。
	Track 2 Mix	ペダルでトラックミックス制御。
	Track 3 Param 1	ペダルでパラメータ1を制御。
	Track 3 Param 2	ペダルでパラメータ2を制御。
	Track 3 Param 3	ペダルでパラメータ3を制御。
	Track 3 Gain	ペダルでトラックゲイン制御。
	Track 3 Mix	ペダルでトラックミックス制御。
	Track 4 Param 1	ペダルでパラメータ1を制御。
	Track 4 Param 2	ペダルでパラメータ2を制御。
	Track 4 Param 3	ペダルでパラメータ3を制御。
	Track 3 Gain	ペダルでトラックゲイン制御。
	Track 3 Mix	ペダルでトラックミックス制御。
	Master Input	ペダルでマスター入力を制御。
	Master Mix	ペダルでマスターミックス制御。
	Master Output	ペダルをマスター出力レベルのコントロールに設定します。
	Button 1 Action	前のプリセット、次のプリセット、エフェクト描画、ルーティング切り替えのいずれかを選択します。
	Button 2 Action	前のプリセット、次のプリセット、エフェクト描画、ルーティング切り替えのいずれかを選択します。
	Button 3 Action	前のプリセット、次のプリセット、エフェクト描画、ルーティング切り替えのいずれかを選択します。

MIDI

Function	Option	Description
Clock In	Internal	テンポなどの時間ベースの機能は内部クロックを使用します。
	Jack	テンポなどの時間ベースの機能は、MIDIジャック入力に接続された外部クロックを使用します。クロックが認識されるとテンポに「Ext」と表示されます。
	USB	テンポなどの時間ベースの機能は、USBに接続された外部クロック入力を使用します。クロックが認識されるとテンポに「Ext」と表示されます。
Transport In	Off	外部トランスポート機能（再生など）は全てオフで無視されます。
	Jack	再生などのトランスポート機能は、MIDIジャック入力に接続された外部デバイスからコントロールされます。
	USB	再生などのトランスポート機能は、USB入力に接続された外部デバイスからコントロールされます。

NOTES

MIDI (Continued)

Function	Option	Description
PC In	Off	外部プログラムチェンジ機能はオフで無視されます。
	Jack	ソングを変更するプログラムチェンジメッセージは、MIDIジャック入力に接続された外部デバイスからコントロールされます。
	USB	ソングを変更するプログラムチェンジメッセージは、USB入力経由で外部デバイスからコントロールされます。
	USB & Jack	ソングを変更するプログラムチェンジメッセージは、MIDIジャックまたはUSBに接続された外部デバイス入力からコントロールされます。
PC In Channel	Omni	全チャンネルでプログラムチェンジメッセージを受信します。
	1-16	プログラムチェンジメッセージを受信する個別のMIDIチャンネルを選択します。
CC In	Off	外部コントロールチェンジ機能はオフで無視されます。
	Jack	パターンを変更するコントロールチェンジメッセージは、MIDIジャック入力に接続された外部デバイスからコントロールされます。
	USB	パターンを変更するコントロールチェンジメッセージは、USB入力経由で外部デバイスからコントロールされます。
	USB & Jack	パターンを変更するコントロールチェンジメッセージは、MIDIジャックまたはUSBに接続された外部デバイス入力からコントロールされます。
CC In Channel	Omni	全チャンネルでコントロールチェンジメッセージを受信します。
	1-16	コントロールチェンジメッセージを受信する個別のMIDIチャンネルを選択します。
Clock Out	Off	内部クロックは出力されません。
	Jack	内部クロックはMIDIジャック出力から送信されます。
	USB	内部クロックはUSBから送信されます。
	USB & Jack	内部クロックはMIDIジャックとUSB出力の両方から送信されます。
Transport Out	Off	内部トランスポートコントロールは出力されません。
	Jack	内部トランスポートの再生／停止コントロールはMIDIジャック出力から送信されます。
	USB	内部トランスポートの再生／停止コントロールはUSB出力から送信されます。
	USB & Jack	内部トランスポートの再生／停止コントロールはMIDIジャックとUSB出力の両方で送信されます。
Back		メニュー構造でメインメニューレベルに戻るコマンド。

NOTES

Input Settings

Function	Option	Description
Mode	Instrument	インストゥルメント入力（例：ギター）用に入力を設定します。
	Line	ライン入力（例：シンセ）用に入力を設定します。
Channels	Mono	Stereo Inputをモノラルに設定。
	Stereo	「Stereo Input」ソースをステレオTRS信号接続を受け付けるよう設定します。
Back		メインメニューレベルに戻るコマンド。

Trails

Function	Option	Description
Track 1-4	Off	Off - トレイルなし。エフェクトはステップの終わりでカットされます。非アクティブなステップではドライ信号が再生されます。
	Only Trails	Only Trails - 非アクティブなステップではドライ信号が通過しません。エフェクトミックス100%では、エフェクトのみが聴こえます。
	Trails & Dry	エフェクトの余韻は減衰し続け、非アクティブなステップではドライ信号が通過します。
Bypass		Bypass Trailsをオン/オフ

Leds Brightness

Function	Option	Description
Leds Brightness	High	LEDの最も明るい設定。
	Medium	LEDの中間の明るさ。
	Low	LEDの最も暗い設定。

Firmware

Option	Range	Description
Update Firmware	Command	microSDカードからファームウェアファイルを選択し、ファームウェアバージョンを更新します。
Version	表示のみ	現在のファームウェアバージョンの情報。
Build	表示のみ	現在のファームウェアバージョンのビルドバージョン。

NOTES

6.2 Firmware

Polyendはバグ修正や新機能追加のためにファームウェアアップデートを随時提供する場合があります。アップデート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の指示に従うことを強く推奨します。ここでの説明は一般的なガイドにすぎません。製品を登録し、Polyendサイトで購読すると、アップデートや詳細情報にアクセスできます。

FIRMWARE UPDATE

1. Polyendから最新FWをDL。

2. ダウンロードした.pmf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Messに挿入し、電源を入れます。

4. (Settings)ノブを押して、メインの設定・構成メニューを開きます。

5. 「Firmware」へ。「Update Firmware」を開きバージョン選択。

6. (Settings)でFWを選択。

7. 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。ファームウェアのインストールには約1分かかります。完了するまで待ち、デバイスの電源を切らないでください。

8. 完了するとMessは自動的に再起動します。

6.3 Summary of Definitions

NOTES

CC：CCまたはコントロールチェンジは、対象パラメータの値に影響を与えるMIDIメッセージです。外部MIDIコントローラーがCCメッセージを送信します。

Effect：Messの心臓部はエフェクトライブラリです。エフェクトはオーディオを操作するエンジンです。3つのエフェクト固有パラメータとシーケンス、加えていくつかのグローバルパラメータを調整できます。

Expression Pedal：様々なパラメータをコントロールするよう設定できる外部フットペダルです。これはMessに接続して外部コントロールやモジュレーションを行うオプションのサードパーティ製デバイスです。マクロノブとエクスプレッションペダルはどちらも定義されたパラメータをコントロールできます。

Firmware：Messが動作するソフトウェアオペレーティングシステムは、ファームウェアアップデートを使ってインストールされます。これらはバグ修正や機能追加のために随時リリースされます。

Macro：マクロは、選択したパラメータをマクロノブによる直接コントロールのためにフロントパネルへ引き出します。これにより、選択したパラメータの手動バリエーションや調整によるアドリブやパフォーマンスをその場で行えます。

Main view：デフォルトの表示・コントロール状態。ノブはラベル通り。トラック非選択時に有効。

Mess：これは4トラック・マルチエフェクトシーケンサーペダルの名称です。各トラックには16ステップシーケンサーが利用でき、進化するまたはグリッチなエフェクトパターンを作成できます。

microSD：Messがデータを保存するために使用するメモリーカード形式です。Messが完全に動作するにはmicroSDカードを取り付ける必要があります。

MIDI：MIDI（Musical Instrument Digital Interface）は、オーディオデバイス間で通信するためのプロトコルです。MessペダルはTRSまたはUSBコネクタを使ってMIDI Inを受け付け、MIDI Outを送信します。MIDIコントロールを使ってパラメータの調整（CC）、トランスポート・クロックのコントロール、プリセットの変更（PC）ができます。

Pattern：4つのトラック（それぞれ最大16ステップ）用に作成されたシーケンスをパターンと呼びます。

PC：PCまたはプログラムチェンジは、Messのプリセット選択を変更するMIDIメッセージです。外部MIDIコントローラーがPCメッセージを送信します

NOTES

Play Chance：プレイチャンスは、個々のステップにアサインできる確率設定です。パーセンテージまたはシーケンサーロジックに基づき、シーケンス内でそのステップが再生されるかどうかの確率を設定します。

Preset：プリセットは、4トラック全ての構成と共通設定を保存します。これにより、定義済み構成のライブラリを作成・保存・呼び出しできます。

Tempo：クロックはMessペダルをコントロールし、シーケンサーの速度を30〜400の範囲で毎分の拍数（BPM）で設定します。外部MIDIクロックを使ってMessのテンポをコントロールすることもできます。

Track：各トラックは、設定と共にエフェクトモジュールの1つで構成されます。これは入力されるオーディオを処理・加工するために使用できます。各トラックにはエフェクトパターンをプログラムするために使用できる最大16ステップもあります。4つのトラックはパラレルまたはシリーズでルーティングでき、複雑で興味深いエフェクトチェーンを構築できます。各トラックは個別にミュートできます。トラックが選択されると、Messはトラックビューになります。

6.4 Changelog

OS & Manual	Feature Update	Manual Update
1.0.0 b		リリース版 - マニュアル全体
1.0.0 c		Updated section text
1.0.0 d		オーディオ・MIDIプラグ入力のエラー。9ページ PC形式についての説明を追加。57ページ。
1.1.0 a	• 設定ノブでマスターボリューム操作。11,16,20頁。	• 個別トラックミュート。ゲインステージングを更新。26、28ページ。トラックミュート。14、19、24、67ページ。プリセット保存。ページ図を変更し、複製・削除の情報を追加。30ページ。エクスプレッションボタンのアサイン。62ページ。
1.2.0 a	• エフェクトトレイルの挙動管理を追加。 • マスター出力をCC、エクスプレッションペダル、マクロアサインに利用可能に。 • テンポ表示オプション。 • シーケンスされたステップへのエフェクト変更の影響	トレイル。50、64ページ。マスター出力レベル。18、56、61-62ページ。テンポ。ノブをタップしてBPMを表示。19ページ。FX変更時のステップデータのクリーン処理。60ページ。

7

Index

Index

A

Audio　9

B

明るさ 64

C

チェーン 21, 25–26

クロック 54, 62–63

コントロールチェンジ 55, 63, 66

D

Delay　39

Delete　30

デュアルパラレル 25, 29

Duplicate　30

E

エフェクト 14, 24, 32, 66

Exp.ペダル 17,54,61,66

F

Filter　34

ファームウェア64

フットスイッチ 8, 19, 31, 48

G

Gain　20

ゲインステージ21

グローバルMix

グラニュラーFX 45

I

Input　16

M

マクロ 11, 16–18, 60, 66

メイン画面 14

メインビュー 25, 66

マイクロルーパー

microSD　9,　66

MIDI　9,　54,　62,　66

Mix　16,　20

モジュレーション

Mute　24

N

ネーミング画面 30

P

Pad　8

Panning　32

パラレル 25, 29

パターン 49, 66

ピッチシフター 34

Play　11,　16

プレイチャンス 51, 67

Power　10

プリセット 11, 14, 16, 27, 29–31, 67

プログラムチェンジ 57, 63, 66

R

Randomize　25

Reorder　30

Reverb　36

ルーティング29

S

Save　30

シーケンス長 49

シーケンス速度 49

シーケンシング 48

シリーズ 25, 29

設定 11, 16, 60

スペクトラライザー

ステップ 11, 16, 50–51

T

タップテンポ 16, 19

テンポ 11, 16, 19, 67

トラック 8, 11, 24, 67

トラックビュー 11, 14–16, 25

Trails　50

トランスポート54

U

USB-C　54,　62

V

Volume　26

W

ウェーブシェイパー

Index

Copyright © 2026 by 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
明示的な許可なく複製・使用できません。
ただし、書評における短い引用の使用はこの限りではありません。

英国にて制作

2026年3月 - Mess OS 1.2.0 a

www.synthdawg.com

Synthdawg

Polyend