

# Polyend Step Essentials

A Collection of Essential References for The Polyend Step





Stepは、スタジオやライブのセットアップに最適な、4トラックの サンブルベース・ドラムマシン/シーケンサーです。あらゆるデ スクトップシンセサイザーのセットアップにフィットし、現代の ライブミュージシャン、ギタリスト、キーボード奏者の件奏や追 加楽器として活躍します。Stepはサンプルベースで、4つのプロ グラム可能なオーディオトラック(それぞれにドラムキャトと エフェクト、そして16ステップのパターンシーケンサーを搭載) で動作します。内蔵フットスイッチを使ったシンプルなパターン コントロールと再生機能により、複数のパターンを1つの楽曲の ー部として扱うことができます。こフェクトのコントロールもフ ットスイッチで行えます。 様々なジャンルに対応し、クラシックなエレクトロニック・スタイル の枠を超えています。Stepでは、ビートは特定のジャンルースタイ ルに基づいたパターンを保存したプリセットのようなものと考え てください。マスターエフェクト・セクションは、出力をまとめ、作品 を完成させるだけでなく、ディレイ、リバーブ、サチュレーションと いった定番の最終エフェクトを追加することもできます。

StepldUSBまたはミニジャック接続によるMIDI的応で、CC入力メ ッセージによるパターン変更やPCメッセージによるソング変更が 可能です。Stepでは最大1,000曲の作成編集が可能で、自動保存 機能により、ワークフローの一部として進行状況が保存されます。

Stepには、ビートやキットをロードする機能など、ユニークな機能も備わっています。

最後のボーナスとして、Polyend Play で作成されたパターンは Step でも使用できます。

# ハードウェアの概要



凹んだリセット ボタンをクリックすると、プレス ユニット全体がデフォルト状態にリセットされます。

電源は付属していません。標準ペダルモデル (9~18V DC、560mA、センターマイナス)をご使用ください。



## コントロールの概要

白いポジションインジケーターが付いた2つの青いコントロールノブは回転式です。他の4つの青いノブは押して回す タイプのノブです。押すとモードの選択、メニューウィンドウの表示、オプションの選択ができます。回すとオプショ ンや選択肢を移動できます。ノブとエンコーダーは、説明文中では括弧(例:(Volume))で表記されています。 フットスイッチは中括弧({Play})で表記され、パッドステップボタンとトラックボタンは[Pad]または[Track 1]のよう に表記されます。



# 定義の要約

ステップ:シーケンス機能を備えた4トラック・ドラムマシン・ペダルの名称です。ステップはシーケンサーにおけるプログラミングポイントでもあり、合計16ステップでビートパターンを作成します。

トラック:トラックは16ステップで構成され、キットで管理されているサウンドを使ってパターンにシーケンスすることでリズムを 作成できます。各トラックは、キック、スネア、ハットなどのサウンドをコントロールします。 トラック ビューでは、各トラックは個別に管理および制御されます。

キット:キットとは、トラックに適用されるサンプルサウンドのコレクションです。トラックごとにこつのサンプルが割り当てられています。キットは、ソン グモードでは4つのトラックすべてに読み込まれ、トラックビューでは選択されたトラックにのみ読み込まれます。 キットブラウザでは、キットがタイプ別に整理されており、曲に必要なキットのスタイルを整理して選択するのに役立ちます。キット ブラウザのリスト内を移動すると、キットが選択され、すぐに読み込まれます。

パターン はつのトラックすべてに作成されるシーケンス(各トラックは最大16ステップ)をパターンと呼びます。16個のパターンが用 意されており、ソングモード(トラックが選択されていない状態)ではステップパッドで各パターンを選択します。トラックビューでは、 ステップパッドを使用してパターンの拍のステップを作成します。

「次のパターン」フットスイッチを使用して、利用可能なパターンを増やします。

ビート:ビートとは、ジャンルスタイルに沿ってシーケンスされたパターンの集合体です。ビートを選択すると、各トラックのシーケン スに適用され、瞬時にリズムを作り出すことができます。ビートはブラウザ内で「ジャンル』別に整理されており、簡単に選択できます。 ブラウザリストでビートを選択すると、現在のパターンの先頭にビートが選択され、読み込まれます。

エフェクト:エフェクトとは、サウンドに形を与え、動きを加え、サウンドキャラクターに変化を与えるユーティリティです。例えば、リバー ブは部屋の空間とそれがもたらすアンビエンスをエミュレートします。パンチイン・パフォーマンス・エフェクトは、フットスイッチでオ ン/オフを切り替えることができます。エフェクトのライブラリも用意されています。さらに、マスター出力には複数のマスターエ フェクトを割り当てることができます。

ソング:ソングは、テンポやボリュームなどのすべてのパラメータに加え、キット、ビート、エフェクト設定、パターン設定で構成され ます。プロジェクト全体の保存と呼び出しに役立ちます。 Step を起動し、すべてのトラックが選択解除されている場合、ソング ビューがデフォル Hになります。

テンポ: クロックはステップ ペダルを制御し、シーケンサーの速度を 30 ~ 280 の範囲の 1 分あたりの拍数 (BPM) で設定します。 外部 MIDI クロックを使用してステップのテンポを制御することもできます。

MIDI: MIDI (Musical Instrument Digital Interface)は、オーディオ機器間の通信に使用されるプロトコルです。ステップペダルは、 TRSまたはUSBコネクタを使用してMIDI入力を受け付け、MIDI出力を送信します。MIDIコントロールは、パラメーター(CC)、パター ンの再生(Note)、ソングチェンジ(PC)の調整に使用できます。

# 制御の詳細

| コントロール        | 関数        | 説明   |
|---------------|-----------|--|
| トラックビューオ      | ボタン1~4    | 1~4を押してトラックを選択します。選択したトラックのトラックビューのオン/オフを切り替える<br>ことができます。一度に選択できるトラックは1つだけです。トラックのステップが耳生されている間、パッ<br>ドが点減します。ステップパッドは、トラックビューでパターンステップをシーケンスするために使用し<br>ます。                    |
| 手順            | パッドボタン    | トラックビューでは、ドラムパターンは16個のパッドを使ってステップを作成します。ソングビュー<br>(トラックの選択が解除されている状態)では、ステップパッドを使って16個のパターンをそれぞ<br>れ選択・操作します。  |
| 効果            | フットスイッチ   | 演奏中にホールドすると、割り当てられたエフェクトのオン/オフを一時的に切り替え、タップするとエフェク<br>トのオン/オフをラッチします。また、パターンチェンジフットスイッチと運動して、パターンチェンジ<br>時のエフェクトの動作をコントロールすることもできます。停止中は、このフットスイッチはタップテン<br>ポ入力として機能します。         |
| 次<br>パターン     | フットスイッチ   | パターンは通常ルーブ再生されます。このフットスイッチを押すと、再生可能な次のパターンが選<br>択されます。現在のパターンがまだ再生されている場合、フットスイッチのLEDが点滅し、最後に変更が<br>行われた後に次のパターンに進みます。スイッチを長押しすると曲が切り替わります。                                      |
| 遊ぶ            | フットスイッチ   | タップすると現在のパターンが再生されます。ステップパッドは再生ヘッドの位置に応じて点灯し<br>ます。トラックが選択されている場合は、ステップパッドはトラックの色を表します。長押しすると再<br>生を開始/停止し、すべてのパターンを自動的に進めます。  |
| 歌             | プッシュエンコーダ | ソングビューで、ボタンを押すか回すとソングブラウザメニューが開きます。最大1000曲まで開いたり作<br>成したりできます。どのビューでもソングボタンを長押しすると、MIDI、設定、マスターFX、ファームウェア<br>などのグローバルオプションメニューが開きます。   |
| 効果            | プッシュエンコーダ | ソングビューでは、押すか回すかしてエフェクトリストを選択します。押すとカテゴリーとエ<br>フェクトプリセットの切り替えができます。回して移動し、押すと選択します。「エフェクト」フット<br>スイッチを使用してエフェクトをアクティブ化し、適用します。  |
| ビート           | プッシュエンコーダ | ソングビューでは、ビートリストのプリセットを選択するには、このボタンを押します。ジャンルリストとプリセットリスト<br>を切り替えるには、このボタンを押します。プリセットリストには、すべてのジャンルが網羅されています。回すと、リアル<br>タイムでナビゲートして選択できます。トラックビューでは、ビートを選択できません。                 |
| \$ <b>%</b> ₽ | プッシュエンコーダ | 押すとキットリストのプリセットが開きます。押すとタイプリストとプリセットリストの切り替えができます。プリ<br>セットリストにはすべてのタイプが表示されます。回すとリアルタイムで移動して選択できます。ッン<br>グビューでは、キットによってすべてのトラックが変更されます。トラックビューでは、キットによって選<br>択されたトラックのみが変更されます。 |
| テンポ           | ノブ        | 回すとテンボ(BPM)を調整できます。範囲は30〜280BPMです。変更は即座に反映されます。再<br>生停止中に「Effect」フットスイッチを押すと、タッブテンボも使用できます。外部MIDIクロックが接<br>続され、有効になっている場合は、内部テンボが外部MIDIクロックに優先されます。                              |
| 音量            | ノブ        | 回してマスター音量レベルを 0 ~ 100 の間で調整します。変更内容はディスプレイに表示され、リアル<br>タイムで適用されます。   |

# ディスプレイ画面とコントロールの規則

すべてのステップコントロールを使用する場合、ディスプレイは同様の規則に従います。ただし、2つの主要な操作モードがあります。ソングビュ ーは、すべてのトラックと設定を一括して操作できるデフォルトの<u>操作モードです。</u>トラックビューでは、4つのトラックを個別に編集し、ステップパ ターンを作成できます。トラックビューは、トラック[1]-<u>[4]ホタンをタ</u>ップすることで選択できます。

ブッシュエンコーダーはメニューやオプションを操作しますが、音量とテンボのロータリーノブは、例えば音量0~100といった限られた範囲で操作 します。操作中に、一部のオプションメニューは数秒間操作がないとタイムアウトし、メインビューに戻ります。

コントロールノブ: テンポとボリューム



プッシュエンコーダー:ビート、キット、エフェクト、ソング



メイン密定メニューは、「Song」ブッシュエンコーダーを使って移動・編集することもできます。 「Song」を長押じするとメインメニューが開きます。回すと移動し、押すとサブメニューまたは オブションを選択します。 サブメニューで「戻る」を選択すると、階層を上に移動します。



## 基本パターンのクイックスタート

4つのトラックそれぞれに16ステップのパターンを作成できます。これは、より長いシーケンスや楽曲の基礎となるパタ ーンを作成するための最初のステップです。この例では、キットを変更してパターンのステップを編集する前に、ビートを出 発点として使用しています。

1. まず、(テンポ)を回して110BPMに設定します。これは後で変更できます。

- 最初は40といった低めの音量から始め、再生中に(音量)を上げて調整するのが良いでしょう。お好みのレベルに調 整してください。
- 3. ソングビューでは、ビートを選択してロードします。トラックビューではビートの設定はできません。 トラックの選択を解除してソングビューに入ります。ジャンルで「ビッグビート」を選択し、ビート「1」を選択します。(Beat)ノブを押すと、ジャンルとビート番号のリストが切り替わります。(Beat)を回してリストをスクロールし、 ビート番号「1」を選択します。これは完全なビートリストなので、すべてのビート番号をスクロールするとジャンルが自動的に切り替わることに注意してください。ビートを選択すると、すぐに切り替わります。



- 4. {Play}フットスイッチをタップしてパターンを再生します。デフォルトのキットがビートに合わせて再生されます。 選択されています。ソングビューで再生中は再生LEDがオレンジ色に点灯し、トリガーされたトラックボタンはそれぞれの色で点滅します。もう一度押すと停止します。
- 5. グローバルキットを選択し、4つのトラックすべてにロードします。ステップがトラックビューに表示されていない(つまり、トラック が選択されていない)ことを確認してください。(Kit)ノブを押して、キットタイブとキット番号を選択します。 ノブを回すと、キット番号がハイライト表示され、選択して瞬時にロードできます。キットリストは完全なもの なので、キット番号をスクロールすると自動的に種類が切り替わります。パターンの再生中は、選択したキットがビ ートパターンの4つのトラックで使用されます。例としてキット「Classic 1」を選択してみてください。ブラウ ズ中に個々のトラックを選択した場合は、選択した個々のトラックのキットのみが置き換えられます。
- 6. 曲ビューで編集が完了すると、表示されているページは自動的にタイムアウトします。
   テンポ、FX、パターン、ロック状態の表示に戻ります。

# 歌の解剖学

ソングはプロジェクトのすべての要素から構成されます。パターンとパラメータ設定はすべてソングに含まれており、必 要に応じて保存および読み込みが可能です。ソングは自動保存されます。最大1000曲まで保存できます。作曲は常にソング内で 行われます。ソングビューがデフォルトのモードですが、トラック1~4が選択されている場合はトラックビューがアクティブにな ります。



歌

ソングを開く:ソングビューで、(ソング)ノブを押すか回すとソングブラウザが開きます。回すと既存 のソングに移動します。ハイライト表示されたソングはすぐに読み込まれます。画面に「オープニングソン グ」メッセージが表示されます。



ソングの作成:ソングビューで、(ソング)エンコーダーを押すか回してソングブラウザを開きます。回して「空」 のソングスロットを選択します。ハイライト表示されたソングはすぐに作成され、読み込まれます。画面 に「新しいソングを作成しています」というメッセージが表示されます。デフォルトのソング名は 「New Song」ですが、編集可能です。



曲は{Next Pattern}フットスイッチでも変更できます。{Next Pattern}を長押しすると曲が変わります。

## 曲の管理

ソング機能から直接、曲を選択、作成、保存できます。さらに、メインメニューの「ソング」サブメニューに は、各曲の編集オプションが用意されています。これにより、曲名の変更、保存、ロック(保存不可)などの操 作が可能です。



(曲)ノブでオプションを選択します

「名前を変更して保存」オブションを選択すると、名前付けペー ジが開きます。(ソング)ボタンを回して移動し、(ソング)ボタンを押し て文字を選択します。回すと、下部の「自動名前付け」、「保存」、「キ ャンセル」ボタンが表示されます。

ロックオプションは、誤って曲を上書きしてしまうのを防ぎます。これは、設定した内容を失うことなく、アドリブや即興演奏 を行うのに最適です。

# ビート&キット

ビートとは、特定のジャンルに基づいて事前にプログラムされたパターンシーケンスです。ワークフローをスピードアップし、すぐ に作業を開始するために使用するパターンプリセットのライブラリと考えてください。

ビートがパターンにリズムステップを追加するのに対し、キットはサウンドを追加します。キットは4つのサウンドの集合体で、それぞれが トラックで表現されます。ソングビューでは、キットを4つのトラックすべてに同時にロードできます。トラックを選択してトラックビューがア クティブになっている場合、トラックキットのみが変更されます。

ビートを変更することで、同じキットで異なるパターンを試したり、ビートを固定したまま他のキットを試したりすることができます。こ れらの組み合わせとパターンを手動で編集する機能により、ほぼ無限の選択肢が生まれながらも、ワークフローは迅速かつシンプルで す。

| アクセスするには押すか回す                          | トラックビューではビートは使用できません                                   |
|--|--|
| キット                                    | ビート  |
| 1:000000000000000000000000000000000000 | E1 ドランジン   ビッグビート1   (1)   グレイジーク 2   休憩 3   ドラムンベース 4 |
| ドラムンベース 5                              | ダブ&レヴェ 5   |
| タイプ キット                                | ジャンル   ビート   |
| (キット)ノブを押して、「タイブ」と「キッ                  | (ビート)ノブを押して、「ジャンル」と「ビート」                               |
| ト」のオプションを選択します。                        | のオプションを選択します。  |
| (キット)を回して移動および選択します。                   | 回して(ビート)移動して選択します。                                     |

ナビゲーション中にビートまたはキットがハイライトされると、すぐに選択され、読み込まれます。ビートとキットのリストは長くて完全なリストであり、リストをスクロールするとジャンルとタイプのカテゴリーが自動的に切り替わります。



# パターンとトラックの操作

4つのトラックそれぞれに16ステップのシーケンスがあり、これらを組み合わせることでパターンが形成されます。これは、 例えばキック、スネア、ハット、タムといった4つのドラムキットを4つのトラックにまとめたものと考えてください。パターンの ステップをトリガーすることでリズムが作られます。パターンは手動で作成することも、ビートプリセットを使用して生成する こともできます。各ソングには16のパターンがあり、パターンを切り替えることでソング全体にパリエーションやプログレッ ションを加えることができます。Polyend Playで作成したパターンは、Stepでも使用できます。

#### パターンの管理

例には3つのパターン1、2、16があります。パターン1が現在開始点としてアクティブです。



↑ パターンのコピー:ソングビューで、コピー元のパッドが青色に変わるまで押し続け、コピー先のパッドを押してパターンを貼り付けます。最初の パッドを押したまま放します。

パターンのシーケンスはトラックビューで行います。つまり、パターンのステップを手動で編集および作成するには、4つ のトラックのいずれかを選択する必要があります。トラックビューでは、ビートノブとソング選択ノブを回すことはできませんのでご注意ください。ステップを追加してパターンを作成します。ビートを使用することは、パターンを作成するための もう1つの簡単な方法であり、良い出発点となります。ビートは、ビートジャンルのリストから読み込むことができるプリ セットパターンです。ビートの読み込みはソングビューで行われ、トラックビューでは実行できません。



## トラック/ステップ パラメータ。

各トラックのステップの動作は、トラックビューで編集できます。トラックを選択し、エフェクトノブを使ってトラックの ステップパラメータを編集してください。パターンに配置されたステップには、これらの設定が適用されます。既存のス テップは、編集しない限り、元の設定のままです。一部のオプションはトラック全体に設定できます。



パターンを作成すると、現在有効なパラメータ割り当てに基づいてステップが配置されます。パラメータはステップを配置 する前に設定できます。また、配置後にステップをホールドしながら値を調整することで、パターンにパリエーションを加えることも できます。例えば、ハイハットのランに合わせてポリュームレベルを変化させることができます。

例: トラック1-パターン1 注記 C4 E4 C4 G4 C4 マイクロムーブ 0/24 11月24日 0/24 -11/240/24 70% 90% チャンス いつも いつも いつも ----- 14 トラックの長さ

」+ 📃 ステップのコピー: [Pad] Source を白くなるまで押し続け、次にコピー先の [Pad] を押します。

#### トラックパラメータとエフェクトオプション

トラックビューでトラックを選択するとパラメータが利用可能になります。パラメータを編集できます。

(エフェクト)ノブを押すか回すことで、選択したステップのエフェクト効果を設定します。定義済みのステップまたはトラックに適用されます。

| オプション           | 範囲                       | 説明   |
|-----------------|--------------------------|--|
| 注記              | ノートなし、C#-1 ~ B8 ステップの    | のノート値を設定します。デフォルトは C4 です。                  |
| 音量              | -無限大dB~12dB              | ステップの音量レベルを設定します。デフォルトは 0dB です。            |
| リバーブ            | 0~100%                   | リバーブのセンド量。マスターエフェクト。デフォルトは 0%。             |
| 遅れ              | 0~100%                   | ディレイの送信量。マスターエフェクト。デフォルトは 0%。              |
| パンニング           | 100L - センター - 100L ステレオ  | フィールドにおけるパンニング位置。センターがデフォルトです。             |
| フィルターカットオフ      | フィルターなし、0~100<br>HPFとLPF | ハイバスまたはローバスフィルターのカットオフ。デフォルトではフィルターなしです。   |
| フィルターレゾナンス 0~10 | 0%                       | フィルターの共鳴量。デフォルトは0です。                       |
| ビット深度           | 4~16ビット                  | ビット深度の設定。デフォルトは 16 ビットです。                  |
| オーバードライブ        | 0~100%                   | オーバードライブ効果。適用量。デフォルトは0%です。                 |
| サンプル開始          | サンプルに基づく                 | サンプル開始位置(ミリ秒)。デフォルトは0です。                   |
| サンプル終了          | サンプルに基づく                 | サンプル終了位置(ミリ秒)。デフォルトは最高ミリ秒です。               |
| マイクロチューン        | -100から+100               | 音符ビッチのマイクロチューニング調整。デフォル Hは0です。             |
| サンプルフェードイン 0.0% | ~ 100.0%                 | サンプル開始時に適用されるフェードインの量。デフォルトは0.0%です。        |
| サンプルフェードアウト 0.0 | %∼100.0%                 | サンプル開始時に適用されるフェードアウトの量。デフォルトは0.0%です。       |
| 繰り返しタイプ         | オプション                    | 繰り返しスタイルのコレクションから選択します。デフォル トはオフです。        |
| 繰り返しグリッド        | オプション                    | 「Xヒット   Yステップ」グリッドモデルから選択します。デフォルトはオフです。   |
| チャンス            | オプション                    | ステッププレイの確率。デフォルトは「常に」                      |
| アクション           | オプション                    | ステップに再生アクションを割り当てます。デフォルトは「ステップの再生」です。     |
| マイクロムーブ         | -11/24から11/24            | ステップタイミングを早めたり遅らせたりします。デフォル トは0/24 - グリッド上 |
| トラックの長さ         | 1~16ステップ                 | トラックで使用するステップ数を調整します。デフォルトは16です。           |
| トラック速度          | 音程                       | トラックのノート解像度/速度を調整します。デフォルトは1です。            |
| トラックスイング        | 25%から75%                 | トラックのスイング設定。デフォルトは50%(スイングなし)です。           |
| トラックボリューム       | 0~100%                   | トラックの音量レベル。デフォルトは100%です。                   |

## パターンパンチインパフォーマンスエフェクト。

パターン演奏中にトリガーできるパンチイン・パフォーマンス・エフェクトのセットが用意されています。パターン演奏エフェ クトは、{Effect}フットスイッチを使ってパンチイン/パンチアウトでき、すべてのトラックに適用されます。エフェクト は、(Effect)ノブでアクセスできるエフェクト・ブラウザからロードでき、パターンごとに割り当てられます。

エフェクトの動作は、トラックビューの現在の状態によって異なります。トラックが選択されている場合はトラックビューが オンになります。トラックが選択されていない場合は、ステップはデフォルトでソングビューになります。ここで説明するパター ンパンチインエフェクトは、ステップがトラックビューではなくソングビューで表示されている場合にのみ編集可能です。トラック ビューでは、エフェクトは現在のパターンのすべてのトラックに適用されます。再生はどのモードでも動作します。エフェ クトを次のパターンに引き継ぐことも、1つのパターンの再生中にのみ使用することもできます。



(エフェクト) ノブを押して、「タイプ」と「エフ ェクト」のオプションを選択します。

(エフェクト)を回して、パターン、すべてのトラックのエフ ェクトを移動して選択します。 再生中に、{Effect} スイッチを使用してパンチイ ン/パンチアウトを行います。



再生中にのみ適用されます

エフェクトがオンのときLEDが点灯します。

エフェクトは[Effect]フットスイッチがオンになっている場合にのみ適用されます。プラウザリストで新しい<u>エフェクトを選択した場合</u> は、[Effect]スイッチをオフにしてからオンにすることで再在トリガーし、エフェクトをアクティブにする必要があります。エフェクトリストは長く、 <u>詳細なオプション</u>がリストに表示され、リストをスクロールすると自動的にタイプが切り替わります。

注: ステップが再生されていない場合、エフェクト フットスイッチはタップ テンポ入力ボタンとして動作します。

どのトラックビューでも、エフェクトのパンチイン/パンチアウト再生コントロールを適用できます。適用方法は 複数あり、それぞれがエフェクトの使用方法に影響します。コントロールは、{Effect}フットスイッチの使用と、 パターンごとに割り当てられた各エフェクトの動作を中心に展開されます。



タップテンポ×4回押す



BPM をキャプチャするには、[Effect] フットスイッチをタップします。

マスターエフェクト。

マスターエフェクトは、ディレイやリバーブなど複数の機能で構成されています。素早くセットアップできるよう、多数のプリセットアルゴリズムが用意されています。また、メインメニューの設定でカスタムパラメータを設定することもできます。ディレイとリバーブエフェクトはセンド/リターン方式で動作します。トラックまたは個々のステップから、リバーブまたはディレイアルゴリズムに一定量のオーディオをルーティングすることができ、エフェクトがかかったオ ーディオはメインミックスにフィードバックされます。

| アクセスするには押すか回す<br>歌                                    |        |                 |
|---|--------|-----------------|
| レン<br>マスターFX<br>みカ<br>ミディ<br>酸性<br>(マスターFX<br>ファームウェア |        |                 |
| ×=  | サブメニュー | マスターエフェクトアルゴリズム |

(ソング)ノブを使用してメニュー構造内を移動して選択します

選択したアルゴリズムは、エフェクトに送られるすべてのオーディオを処理します。ステップパラメータは、ディレイとリパープのマス ターFXに送られるオーディオの量を調整します。リミッターなどの他のマスターFXは、メインのオーディオ信号パスに沿って動作します。エフ ェクトアルゴリズムのパラメータは、マスターFXメニューのカスタムパラメータオプションを使用して編集できます。



#### MIDI インターフェース。

StepはMIDI 3.5mmジャックを介してMIDIメッセージを送受信できます。MIDI入力にはType AまたはType B、MIDI出 力にはType Bを使用できます。また、USB-Cインターフェースを介してMIDIメッセージを送受信することもできます。Step はプログラムチェンジ、PCメッセージ(ソング切り替え)、コントロールチェンジ、CCメッセージ(パターン切り 替え)に対応しています。クロックとトランスポートは、内部または外部MIDIコントローラーを介して制御できます。



他のオーディオ 機器へのMIDI TRS入出力インターフェイス。



時計と交通

Step Playのスタート/ストップとテンポを制御するには、それぞれのメッセージを送信する接続されたポートの 外部MID限定を行います。また、Stepはクロックとトランスポートを他のデバイスに送信することもできます が、これもMIDI設定で設定します。

Step は、16 個の標準 MIDI チャンネルのいずれかで受信した MIDI メッセージに反応します。

PCメッセージで曲を変更する

StepがMIDI PCメッセージを受信すると、ソングが変更されます。ソングの選択は、MIDFャンネルと受信したPC番号\* に基づいて行われます。選択するソングは、1~1000の計算式に基づいて決定されます。PCメッセージは、既 存のソングを選択するか、選択したソングの場所に新しいソングを作成します。

曲 = ((MIDIチャンネル番号 - 1) x 128) + 受信したPC値)

例: チャンネル 1、PC 5 = ((1-1) x 128) + 5 = 曲 5

例: チャンネル 2、PC 3 = ((2-1) x 128) + 3 = 曲 131

CCメッセージによるパターンの変更

Stepが受信したMIDI CCメッセージはパターンを変更します。パターンの選択は、MIDI CC #1で受信した値に基づいて行われます。値が67以上の場合、次のパターンに進みます。値が67未満の場合は、前のパターンに戻ります。



デバイスから出力されるPC番号は、ステップとの整合性を確認する必要があります。デバイスによってはPC 番号が0から始まるものもあれば、1から始まるものもあります。ギアのセットアップをテストし、値が一致していること を確認することをお勧めします。

## メイン メニュー オプション。

×イン メニューには、(Song) ノブを押し続けることでアクセスできるいくつかのグローバル オプションがあります。 ナビゲーションと選択は、(Song)ノブを回すか押すことで行います。メニューオプションを選択すると、編集するパラ メータを指定したり、サブメニューに移動したりすることができます。メニューには、「戻る」オプション(メニュー構造 を戻る)や「終了」オプションが用意されている場合もあります。



押し続けるとメインメニューにアクセスします。

(Song) を回して移動し、押すとサブメニューまた はオブションを選択します。



## 歌

| オプション     | 範囲   | 説明                            |
|-----------|------|-------------------------------|
| 名前を変更して保存 |      | 命名画面を開き、名前の変更と保存ができます。        |
| Duch      | 選択   | ロックモードをオンにします。自動保存を無効にします。    |
| 199       | 選択解除 | ロックモードの選択を解除します。自動保存はアクティブです。 |
| 人間化       | オフ   | パリエーションは適用されません               |
|           | 低い   | 曲の速度とタイミングにわずかな変化が加えられる       |
|           | 中くらい | 曲の速度とタイミングに中程度のバリエーションが適用されます |
|           | 高い   | 曲の速度とタイミングにわずかな変化が加えられる       |
| 戻る        |      | 構造内のメインメニューレベルに戻るコマンド         |

## 入力

| オプション        | 範囲       | 説明   |  |  |
|--------------|----------|--|--|--|
| モード          | 楽器       | ギターなどの楽器入力用に入力を準備します                         |  |  |
|              | ライン      | 入力をライン入力(シンセ)用に設定します                         |  |  |
| ゴッシュラリ       | 単核症      | 「ステレオ入力」ソースをモノラル TS 信号を受け入れるように設定します。        |  |  |
| ナヤンイル        | ステレオ     | ステレオTRS信号を受け入れるように「ステレオ入力」ソースを設定します          |  |  |
|              | オフ       | 接続されたエクスプレッションペダルがパラメータに割り当てられていない           |  |  |
|              | 音量       | エクスプレッションペダル入力はグローバルボリュームレベルを制御するために割り当てられます |  |  |
|              | フィルター    | エクスプレッションペダル入力はフィルターカットオフのコントロールに割り当てられます    |  |  |
|              | チューニング   | エクスプレッションペダル入力はピッチ範囲の制御に割り当てられます             |  |  |
| エクスプレッションペタル | チューン+    | エクスプレッションペダル入力は、広い範囲のピッチを制御するために割り当てられています   |  |  |
|              | オーバードライブ | エクスプレッションペダル入力はオーバードライブ量のコントロールに割り当てられます     |  |  |
|              | リバーブ     | エクスプレッションペダル入力はディレイセンド量のコントロールに割り当てられます      |  |  |
|              | 遅れ       | エクスプレッションペダル入力はディレイセンド量のコントロールに割り当てられます      |  |  |
| 戻る           |          | 構造内のメインメニューレベルに戻るコマンド                        |  |  |

ミディ

| オプション | 範囲       | 説明   |  |
|-------|----------|--|--|
| 出勤    | 内部       | 時間ベースの機能 (例: Tempo) では内部クロックを使用します。  |  |
|       | ジャック     | 時間ペースの機能(例:テンボ)では、MIDIジャック入力に接続された外部クロックを使用<br>します。クロックが認識されると、テンボに「Ext」と表示されます。 |  |
|       | USB      | 時間ベースの機能(例:テンポ)では、USBに接続された外部クロック入力を使用し<br>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。      |  |
|       | オフ       | 再生などの外部トランスポート機能はオフになっており、無視されます。  |  |
| 輸送イン  | ジャック     | 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制御<br>れます。                              |  |
|       | USB      | 再生などのトランスポート機能は、USB に接続された外部デバイス入力から制御されます。                                      |  |
|       | オフ       | 外部プログラム変更機能はオフになっており、無視されます。   |  |
|       | ジャック     | 曲を変更するためのプログラム変更メッセージは、MIDI ジャック入力に接続された外部デ<br>バイスから制御されます。                      |  |
| PC入力  | USB      | 曲を変更するためのプログラム変更メッセージは、USB に接続された外部デバイス入力から<br>制御されます。                           |  |
|       | USBとジャック | 曲を変更するためのプログラム変更メッセージは、MIDI ジャックまたは USB に接続された<br>外部デバイス入力から制御されます。              |  |
|       | オフ       | 外部コントロール変更機能はオフになっており、無視されます。  |  |
|       | ジャック     | パターンを変更するためのコントロール チェンジ メッセージは、MIDI ジャック入力に<br>接続された外部デバイスから制御されます。              |  |
| CC入力  | USB      | パターンを変更するためのコントロールチェンジメッセージは、USB に接続された外<br>部デバイス入力から制御されます。                     |  |
|       | USBとジャック | パターンを変更するためのコントロール チェンジ メッセージは、MIDI ジャックまたは<br>USB に接続された外部デバイス入力から制御されます。       |  |
|       | オフ       | 内部クロックは送信されません。  |  |
| 2日 林山 | ジャック     | 内部クロックは MIDI ジャック出力から送信されます。   |  |
| 地理    | USB      | 内部クロックは USB 出力から送信されます。  |  |
|       | USBとジャック | 内部クロックは MIDI ジャックと USB 出力で送信されます。  |  |
| 輸送アウト | オフ       | 内部トランスポート制御は送信されません。   |  |
|       | ジャック     | 内部トランスポート再生/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とジャック | 内部トランスポート再生/停止コントロールは、MIDI ジャックと USB 出力で送信されます。                                  |  |
| 戻る    |          | 構造内のメインメニューレベルに戻るコマンド  |  |

## 設定

| オプション   | 範囲   | 説明   |
|---------|------|--|
| LEDの明るさ | 高い   | LEDの最も明るい設定  |
|         | 中くらい | 中程度のLED輝度  |
|         | 低い   | LEDの最低設定   |
|         | オフ   | ノブを変更したりステップを選択したりすると、オーディオプレビューがミュートされます                            |
|         | 停止   | 再生が停止している場合、トラック、ステップを選択したり、ステップ パラメータを変更したりすると、<br>オーディオがプレビューされます。 |
| ノブプレビュー | 再生   | オーディオは、再生時にのみ、トラック、ステップの選択、およびステップ パラメータの変更<br>時にプレビューされます。          |
|         | いつも  | 再生中または停止中、トラック、ステップを選択したり、ステップ パラメータを変更したりす<br>ると、オーディオがプレビューされます。   |
| 戻る      |      | 構造内のメインメニューレベルに戻るコマンド  |

## マスターFX

| オプション          | 範囲              | 説明   |  |
|----------------|-----------------|--|--|
| リバーブ           | オプション           | リバーブ アルゴリズムのプリセットのコレクション。                                |  |
| 遅れ             | オプション           | 遅延アルゴリズムのプリセットのコレクション。                                   |  |
| リミッタ           | オプション           | リミッター アルゴリズムのプリセットのコレクション。                               |  |
| リミッターしきい値 OdB・ | ~ -90dB リミッターの1 | しきい値レベルを設定します  |  |
| 飽和             | オプション           | 彩度アルゴリズムのプリセットのコレクション。                                   |  |
| カスタムパラメータ      | リバーブ            | リバーブの減衰、サイズ、拡散、プリディレイのカスタマイズ可能なパラメータ                     |  |
|                | 遅れ              | 選延同期レート、フィードバック、ビンボンなどのカスタマイズ可能なパラメータ<br>ビンボン比とフィルター周波数、 |  |
|                | リミッタ            | リミッターのアタック、リリース、サイドチェーン、サイドチェーントラックのカスタマイズ可能なパラ<br>メータ、  |  |
| 戻る             |                 | 構造内のメインメニューレベルに戻るコマンド                                    |  |

## ファームウェア

| オプション        | 範囲                                | 説明  |  |
|--------------|-----------------------------------|---|--|
| ファームウェア更新コマン | イド                                | ファームウェア バージョンを更新するために、SD ドライブからファームウェア ファイルの選択を開始します。 |  |
| バージョン        | ジョン インジケータのみ 現在のファームウェアバージョンの情報   |   |  |
| 建てる          | インジケータのみ 現在のファームウェアバージョンのビルドバージョン |   |  |

ファームウェアのアップデート。

Polyendは、バグ修正や新機能の追加のため、定期的にファームウェアのアップデートを提供する場合がありま す。アップデートは複数の方法で実行できます。アップデートを実行する際は、各アップデートに付属するPolyend のマニュアルに従うことを強くお勧めします。ここで説明するマニュアルは一般的なガイドです。アップデートや詳細 情報にアクセスするには、Polyendのサイトで製品を登録し、サブスクリプションをご利用ください。

ファームウェアアップデート

- 1. Polyend アカウントから最新のファームウェアをダウンロードします。
- 2. ダウンロードした.pstfファームウェアファイルを/Firmwareフォルダにコピーします。 SD カードのルート ディレクトリにあります。
- 3. SD カードを Step に挿入し、電源を入れます。
- 4. (Song)ノブを押したままにして、メインの構成と設定メニューを開きます。
- 「ファームウェア」サブメニューをハイライト表示します。「ファームウェアの更新」機能を開き、インストー ルするファームウェアのバージョンをハイライト表示します。

6. (Song)ノブを押してファームウェアを選択します。

 ファームウェアがインストールされ、画面に表示されるプロンプトに従って操作します。 インストールプロセスは通常1分未満です。

8. 完了するとステップが自動的に再開されます。



# 著作権 © 2025 ポリエンド

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

# 英国で生産

# 2025年1月 - ステップ1.0.0 a

www.synthdawg.com

シンスドッグ



