

BEATBUDDY

日本語マニュアル

Ver.2.04

イントロダクション.....	3
ファームウェア.....	5
BeatBuddy Manager の使用方法.....	7
接続方法.....	8
BeatBuddy の使用方法.....	11
セッティング.....	16
MIDI シンク(同期).....	21
使用上のヒント.....	22
BeatBuddy Manager (ビートバディマネージャー).....	23
仕様.....	23
動作がおかしいとき.....	23

イ

イントロダクション

BeatBuddy をお買い求め頂き、ありがとうございます。

このマニュアルでは、BeatBuddy の機能や操作方法をご紹介します。

このマニュアルはファームウェアのバージョン 2.04 の BeatBuddy を対象としています。ファームウェアの確認方法、最新バージョンのダウンロード、アップデート法などは〇ページ「ファームウェア」をご覧ください。

BeatBuddy で出来ること

BeatBuddy は、足元で操作できる世界初のペダル型ドラムマシンです。

ペダル操作で、フィル、リズムチェンジ、ヒット、タップテンポ、ポーズ(一時停止)…など、必要な操作が全て行えます。それはまるで、もっともスムーズに意思疎通が図れるドラマーが、傍らにいるような感覚です。

BeatBuddy のフォーマット

BeatBuddy のビートは、MIDI ファイルを演奏します。MIDI ファイルとは楽譜のようなデータで、機械の中にいるミュージシャンに何を演奏するかを指示します。また、BeatBuddy のドラムサウンドは、実際のドラムをサンプリングした WAV(音声)ファイルです。MIDI ファイルがトリガーとなり、WAV ファイルのドラムセットを演奏します。これが、BeatBuddy があらゆるテンポや拍子に対応し、どんなドラムセットの音色でも演奏できる仕組みなのです。GM(General MIDI)ドラムマップに対応しているため、独自のリズムパターンをプログラムする事もできます。

ただし、ドラム音色とリズムパターンの組み合わせには注意が必要です。ヘビーメタル用のドラムでジャズのビートを鳴らす、というのは斬新かもしれませんが雰囲気損なうこともあります。ただし、それが逆にかっこいいということもありえるので試す価値はあります。ただ、ラテンジャンルはラテンのドラムセットとコンテンツと合わされているので、そのまま使うことをお勧めします。

コンテンツ構成

BeatBuddy で再生される曲は、メロディーやサビなどの「パート」で構成されている「ソング(曲)」と呼ばれます。各「ソング」の「パート」にはそれぞれのリズムパターンがあり、そこにアクセントとなる「アクセントヒット」や、複数のパターンの「フィル」が追加される訳です。

「ソング」を再生した際、リストで並べられた「パート」順に移動し、最後の「パート」が終了すると再び最初の「パート」に戻ります。

複数の「ソング」や「ドラムセット」、「セッティング」を全て組み合わせたものが「プロジェクト」です。「プロジェクト」はSDカードに保存されています。SDカード1枚につき、プロジェクト

が 1 つ保存できます。



※ 編集ソフト「BeatBuddy Manager」の編集画面です。

BeatBuddy スタイル

一般的なドラムマシンはリズムパターンを打ち込むことができますが、BeatBuddy はパフォーマンスツールですから、本体でリズムパターンを打ち込むことはできません。しかし、DAW ソフトウェア（Guitar Pro、Cubase、ProTools、GarageBand、EZ Drummer …等）でリズムパターンを作り、編集ソフト「BeatBuddy Manager」（無料ダウンロード）を経由して BeatBuddy 本体に転送することができます。

BeatBuddy はエフェクターではありません。

よって BeatBuddy に接続した楽器の音色を変えることはありません。BeatBuddy の入力端子は、ギターとエフェクター、BeatBuddy を数珠つなぎにして、同じサウンドシステムで鳴らすときに便利なように用意されているだけで、楽器などを入力していなくても、スタンドアローンのドラムマシンとして動作します。

ファームウェア

Web にて最新のファームウェアを公開しています。

お使いの BeatBuddy のファームウェアが最新か、BeatBuddy Manager または本体にて確認してください。

【ファームウェアのバージョン確認方法】

「Tempo」と「Drum Set」ノブを同時に押し、「About BeatBuddy」を選択して「TAP」を押します。

【ファームウェアのアップデートの入手法】

<https://singularsound.com/tools/firmware/>

からダウンロードしてください。

【アップデート方法】

- 1.付属 SD カードをコンピューターで読み取る、または BeatBuddy 本体を USB 接続します。
- 2.ファームウェアのファイル (.zip) をダウンロードし解凍します。
- 3.解凍したフォルダ内にある 5 つのファイル(app, app.bin, boot. bin, MLO, MLO.bin.)を、SD カード/本体(リムーバブルディスク)のトップにコピー(上書き)します。
※「Firmware」ファイルが存在する場合は、そのフォルダ内にコピーしてください。
- 4.USB ケーブルを抜く/カード挿入後に「UPDATING FIRMWARE」と表示されます。
- 5.アップデートが完了すると、操作が可能になります。

【ファームウェア Ver.2.04 アップデート内容】

■ヘルプ機能の追加

- ・Setting メニューの各項目の隣に表示された「？」印を押すと、ヘルプを表示。
- ・右ボタンで「？」印をハイライトし、TAP ボタンまたは右ボタンで内容が表示されます。

■フォントのサイズ変更

- ・「Settings > Font Size」でフォントのサイズを変更できます。

■Sobriety 機能を隠す

Sobriety 機能とは、ビートをわざとふらつくようにするものですが、この機能を使わないという場合には表示させないようにすることができるようになりました。

- ・「Settings > Sobriety > Hide Sobriety Option」で、Sobriety 機能を隠します。再び表示するには、「Settings > Restore Default Setting」を選択し、セッティングをリセットする必要があります。

■外部フットスイッチをメインペダルとして使用できるようになりました。

注:ラッチタイプのフットスイッチはメインペダルとしては使用できません。必ずモーメンタリータイプのフットスイッチで操作してください。

フットスイッチを調べるには Settings > Footswitch > Footswitch detector で確認してください。

■ダブルタップを無効にできます。

パフォーマンス中のダブルタップでアウトロに進行するのを無効にできます。

Settings > Main Pedal > Outro

■フットスイッチをシングルタップアウトロとして使用できます。

Settings > Footswitch > Function > Playing

■新しいアクセントヒットのオプション追加

グローバルアクセントヒット:アクセントヒットの際に、ソングやソングパートでのトリガーにデフォルトのアクセントヒットではなく、次のような設定が可能になりました。

・SD カートのすべてのアクセントヒット、もしくは SD カード内の EFFECTS フォルダに追加された WAV ファイルから選択できます。

Settings > Footswitch > Accent hit > Source

・アクセントヒットの音量調整可能:アクセントヒット音量を調整できるようになりました。アクセントヒット音量の設定範囲は-40dB~+6dB です。デフォルトでは 0dB です。

Settings > Footswitch > Accent hit > Volume

■Cue Fill オプション:これまでは、パーセントベースのキューイングシステムを使っていました。これはセクションが変わるタイミングの話ですが、ユーザーの意見で、ペダルが踏み込まれた直後ではなく、たとえば 1 拍後や次の小節で変わるとスムーズに演奏できるというのがありました。そして設定ができるようにしました。デフォルトは「Immediately (直後)」です。この設定で、小節の終わりの方で切り替えるとフィルが次の小節で演奏されるので注意してください。

Settings > Main Pedal > Cue Fill Period

■MIDI コマンドの変更:メインペダルを押して、ドラムフィルでポーズを解除すると、フィルが終了した時点でメインループが始まり、MIDI の「Start」メッセージが送信されます。これは、フィルが完了したときに、ルーパーが再生を開始する、ということです。通常のライブ演奏では、このような演奏になることが多いからです。

■技術的改善点

・同時発音数を 24 から 64 に増大しました。

・Non-Percussion Instrument Handling の追加:ドラムセットと鳴るベースの音が向上しました。

■バグの修正

・MIDI ノートの問題を修正:一部の状況で、MIDI 入力ポートで受信した MIDI ノートが MIDI OUT に設定していても MIDI 出力ポートで再送されていました。

・クリック音の除去:最大同時発音数に達して、音が出なくなるときに発生していたクリック音が鳴らないように「quick release」が追加されました。

・リリースバッファ係数の計算を特定しました。

・MIDI のマージ同期のバグが修正されました。

BeatBuddy Manager の使用方法



1. SD カードをコンピューターに読ませる、または BeatBuddy とコンピューターを USB 接続します。
2. BeatBuddy Manager を起動します。
3. BeatBuddy Manager のメニューの「File > Open Project で Beat Buddy、あるいは SD カードスロットの SD」を選択すると、プロジェクトが BeatBuddy Manager にロードされます。
4. 変更したい Song を選択、またはメニューの「Songs > New Song」で新規の曲を希望フォルダに追加します。
5. 画面右側に表示される各 Song の内容を編集します。

※ SD カード（リムーバブルディスク）を読み込まず、HDD 上のプロジェクトを読み込んでしまっている場合、SD カードの内容は変更されませんのでご注意ください。

※ 変更した HDD 上のプロジェクト を BeatBuddy で使用したい場合、その Song を直接 SD カードにコピーするか、その Song を一旦 BeatBuddy Manager にロードしてから BeatBuddy に送ります。

接続方法

電源

付属の電源アダプター、または 9V/300mA 以上/センターマイナス仕様のエフェクター用電源アダプターで駆動できます。9V 電圧以上の電圧の電源を接続して破損した場合、保証の対象外となりますのでご注意ください。

300mA 以下、またはセンタープラス仕様の電源を接続すると、起動しませんのでご注意ください。

エフェクター用電源ユニットを使用する場合

ペダルボード用の電源ユニットと接続する場合は、まずその電源ユニットの供給電圧と供給方法が 9V/センターマイナス仕様であるかを確認してください。電源ユニットによって供給できる電流容量（総アンペア値）が異なります。他の機器と組み合わせたときに、BeatBuddy を起動できる十分な電流（300mA 以上）が残されているか計算する必要があります。電源ユニットが供給できる総アンペア値が、供給しているすべてのエフェクトの使用アンペア値を下回ると、BeatBuddy や供給されている他のエフェクターが正常に起動できなくなることがあります。

注: BeatBuddy のようなデジタル機器を、ほとんどのエフェクターのようなアナログペダルと同じ電源に接続すると、アナログペダル音に干渉ノイズが発生する可能性があります。これを防ぐには、BeatBuddy 用に他の電源を用意してください。

SD カード

全てのデータ(リズムパターンやドラムセット)は、SD カードに保存されています。動作するためには、本体に SD カードが正しく挿入されている必要があります。

SD カードにはデフォルトで 10 種類のドラムセットと、200 種類以上のリズムパターンが保存されています。SD カードを紛失した、デフォルトのデータをダウンロードして、新しく用意した SD カードに入れ直す事も可能です。

複数の「ソング」や「ドラムセット」、「セッティング」を全て組み合わせたものが「プロジェクト」です。SD カード 1 枚につき保存できるプロジェクトは 1 つだけです。

※SD カードを抜く場合、必ず電源を落としてください。誤って動作中に抜いてしまった場合は、まず電源を切り SD カード挿入後、数秒待ってから再び電源を入れて下さい。



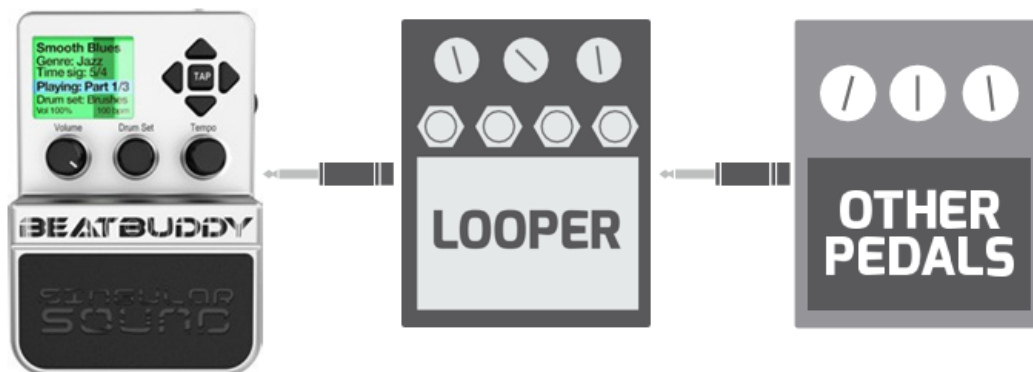
サウンドシステム

BeatBuddy の出力は「ラインレベル」です。これは音楽プレーヤーやコンピューターのヘッドフォン出力と同様のレベルです。モノラル 1/4” (6.5mm) 端子×2 とステレオ 1/8” (3.5mm) 端子×1 を搭載していますので、これらからサウンドシステムへ接続します。

「ステレオフルレンジ仕様」のオーディオ／モニター用スピーカー（PA システム）で再生すると、ベストサウンドが得られます。より自然なサウンドでプレイするには、ホームオーディオや PA システム（またはスタジオモニター）、アコースティックギター用アンプで再生することをお勧めします。BeatBuddy のステレオ 1/8” (3.5mm) 端子から、ホームステレオの Aux 入力に接続するのも有効な方法の 1 つです。

多くのギター／ベース用アンプは、その楽器らしい音になるようにチューニングされており、BeatBuddy のようなフルレンジのサウンドを再生するのに向いていません。サウンドシステムがフルレンジかどうか分からない場合には、BeatBuddy にモニター用ヘッドフォンを接続した音と比較してみてください。

また、ギターアンプに内蔵されているエフェクトは全体の音、つまり Beat Buddy の再生音にも影響を与えてしまうのでできる限り使わず、ペダルエフェクターを使った方が良いでしょう。ペダルエフェクターを使う場合、Beat Buddy の音が他のエフェクトの影響を受けないように、エフェクトの最後に接続することをお勧めします。



BeatBuddy は通常の再生では、ギター/ベースアンプのシステムを破損させるようなことはありません。ただし、そのような再生では、キックの音によりスピーカーが揺れ、意図せずにギターサウンドにトレモロエフェクトがかかっているように聞こえることがあります。その場合、アンプのベース (Low) の設定を変えてみてください。

BeatBuddy の使用方法

- 1.ビジュアルメトロノーム : 小節内のビートの表示
- 2.ソング名
- 3.ソングが保存されているフォルダ名
- 4.拍子
- 5.プレイバックのステータス
- 6.選択されているドラムセット
- 7.音量とテンポ



a.Volume :ソングの再生音量を調整します。 入力端子に接続された楽器の音量は変化しません。

b.Drum Set :ドラムセット (音色) を変更します。

c.Tempo:ビートのテンポ/スピードを変更します。スピードは BPM で表示されます。このノブは、メニュー画面での選択/決定にも使用します。

例 : フォルダ選択画面でフォルダを選択してノブを押すと、ソングの選択画面に入ります。ノブを回してソングを選び、押すことにより、ソングを決定できます。現在の画面から出る時は Drum Set のノブを押します。

※画面は「ホーム画面」→「フォルダ選択画面」→「ソング選択画面」の順に階層が変わります。

d.アップ／ダウン矢印 :スクリーンのメニューを上下にスクロールします。

e.レフト／ライト矢印 :

右 : フォルダ／ソングを選択

左 : 現フォルダから 1 つ前のフォルダに戻ります。

f.Tap (タップ) :タップテンポのモードに入ります。テンポに合わせてボタンを複数回タップすると、テンポが自動的に算出されます。テンポは BPM で表示されます。

g.ヘッドフォンの音量 :ヘッドフォン端子から出力される音量を調整します。

ヘッドフォンからは、BeatBuddy と接続している楽器のサウンドと一緒に再生されます。



ソング再生中：

曲の一時停止／再生再開

ソングを再生していない時：

フォルダ内で次のソングへ移動

再生していない時に 1 度踏む：ソングがスタートします。最初にイントロフィルを鳴らすかどうかは、オプションで設定できます。

ソング再生中に 1 度踏む：フィルが流れます。（設定に従い）踏む度にフィルのパターンが変化します。

ソング再生中の長押し／解除：再生中のソングパートが終わり、次のソングパターン（A メロ→B メロ）が始まります。

ソング再生中に 2 度押す：ソングを終了します。オプションでアウトロフィルを鳴らす事もできます。

再生していない時に長押しする：タップテンポ入力モードに切り替わります。

アクセントヒットを鳴らします。シンバルなど、好きな音色をソングのパートごとに割り当てられます。設定によっては、タップテンポ入力スイッチとしても使用できます。



その他のコマンド

- ・次のパートへの移動中やアウトロのフィルが流れている時に 1 度踏むと、パートの移動やソング終了はキャンセルされます。
- ・一時停止中に再び踏むと、フィルと共に再生が再開されます。
- ・一時停止中に長押しすると、そのままソングが終了します。フィルを入れずにソングを即終了したい場合に便利な機能です。

ディスプレイ

BeatBuddy はカラーコードで、現在のステータスやビートの位置を表示します。

カラーコード

	ビートが止まっている状態
	イントロ/アウトロ
	メインとなるソングパートのループ
	フィル
	曲間の移動
	一時停止

暗い色で表示されているバーが「ビートのインジケーター」で、ビートの位置を表示します。設定している拍子に沿って、このバーが移動していきます。

例えば 4/4 拍子の場合、インジケーターは 4 本のバーを順番に移動していきます。5/4 拍子なら 5 本のバーが順に表示されます。フィルの終わりやパート移動のタイミングは、その拍子の最後のタイミングに合わせて行われます。そのためインジケーターを見れば、パートが移動するタイミングが計れます。

ソングのデフォルト テンポを設定する

テンポを設定した後、「Tempo」ノブを長押しすると、そのソングのデフォルト テンポが設定できます。この設定は電源を切った後も保持されます。

※ 本体で設定したデフォルトのテンポは、編集ソフト「BeatBuddy Manager」には反映されません。また、「BeatBuddy Manager」内で、そのソングテンポを変更した場合、「BeatBuddy Manager」の設定が優先されます。「BeatBuddy Manager」でテンポを変更しなかった場合、本体の設定が適用されます。

拡張フットスイッチ（オプション）

別売のフットスイッチを使用すると、パフォーマンス中の BeatBuddy 機能へのアクセスが格段に向上します。専用のフットスイッチの使用を推奨しますが、それ以外でも標準なモメンタリー／ラッチ両タイプのデュアルフットスイッチにも対応します。1/4 インチ TRS /ステレオタイプ（左チャンネルがスイッチ 1、右チャンネルがスイッチ 2）のみが使用可能です。ABY スイッチには対応していません。



初めてフットスイッチを接続する場合には、次のような設定が必要です。

1. BeatBuddy とフットスイッチを TRS ケーブルで接続します。
2. 「Drum Set」と「Tempo」を同時に押して、セッティングのメニューに入ります。
3. Footswitch > Footswitch Detector の順番で選択し、画面に従って設定してください。

※ 1 度設定すると設定が保存されます。次回からは Footswitch Detector を選択するだけで、外付けフットスイッチが使用できます。



セッティング

用途に合わせて、セッティング画面 (Settings) から BeatBuddy をカスタマイズする事ができます。「Drum Set」と「Tempo」を同時に押して、セッティングのメニューに入ります。



メニュー画面での操作は、矢印ボタン
又は Tempo ノブを使用して行います。

「Tempo」ノブを押すと、現在選択 (ハイライト) されている項目を実行 (決定) します。

「Drum Set」ノブを押すと 1 つ前の画面
に戻ります。

Setting

次の設定を行います。

- **Sleep Mode**: このモードになると BeatBuddy は低電力状態になります。ノブ、ボタン、またはメインペダルを押すと、いつでも元に戻ります。
- **Footswitch** : 使用するフットスイッチの種類と、各スイッチの役割を設定します。
- **Main Pedal** : 本体フットスイッチと各種動作の設定を行います。
- **About BeatBuddy** : ユニット情報が表示されます。
- **Restore Default Settings** : 全ての設定が工場出荷時の状態にリセットされます。

■ Footswitch

● **Footswitch Detector** : 接続された外部フットスイッチのタイプを識別します。初めて接続するフットスイッチを使用する時や、フットスイッチの動作が正常ではない時に実行してください。「スイッチが 1 回おきにしか反応しない」「同時押ししか反応しない」等の問題を解決したいときに試してみてください。

● **1st Footswitch Function**: これは 1 番目 (左側) のフットスイッチの設定です。2 番目 (右側) のフットスイッチも同じ設定なので、参考にしてください。

○ **1st Main Pedal**: メインペダルとしてのスイッチを設定します。たとえば、Fill は 1 度押す、トランジションはホールド (押したまま) にする、アウトロは 2 度押す、という動作になります。これは Beat Buddy をフロア以外で使う場合に便利です。この機能を有効にすると、フットスイッチの元々の動作は再生中、停止中ともに効かなくなります。

○ **1st Switch Stopped**: ソングが再生されていないときに押した場合の、1 番目 (左側) のスイッチの動作です。

・ **No Action** : 押しても何も起こりません。

・ **Accent Hit** : フットスイッチを押すと、現在のソングのパートに設定されたアクセントヒット (単音) が鳴るよう設定します。曲が流れていない時に押すと、ソングの 1 番最初のパートに設定されたアクセントヒット音が鳴ります。

・ **Song Advance** : フォルダ内の次の曲へ移行します。

・ **Song Back** : フォルダ内の 1 つ前の曲に移行します。

・ **Tap Tempo** : タップする速さに合わせて、ビートのテンポが変更されます。

○ **1st Switch Playing** : 曲の再生中 (ポーズ状態を含む)、左側のスイッチを押した時の動作を設定します。

・ **No Action** : 押しても何も起こりません。

・ **Accent Hit** : フットスイッチを押すと、現在のソングのパートに設定されたアクセントヒット (単音) が鳴るよう設定します。曲が流れていない時に押すと、ソングの 1 番最初のパートに設定されたアクセントヒット音が鳴ります。

・ **Pause/Unpause**: ポーズとポーズ解除になります。

・ **Tap Tempo** : タップする速さに合わせて、ビートのテンポが変更されます。

・ **Outro Fill**: アウトロのフィルが流れ、ソングが終了します。

● **Footswitch > Accent Hit**

○ **Source**: アクセントの音をどれにするか設定します。

・ **Default**: ソングごとに設定されたデフォルトのサウンドです。

・ **Global**: ペダル内にあるすべてのアクセントセットから選択できます。この設定にすると「Select」が表示され、さらにメニューが開くので、その中から選択します。

○ **Volume**: アクセントヒットのサウンドの音量を設定します。

■ **Main Pedal**

● **Intro**: ソングの再生時、何をするかを設定します。

・ **Enable**: フィルが設定されているソングのイントロでフィルを鳴らします。

・Count In: ソングの先頭にカウントを入れてからソングが開始されます。

・None: すぐにソングが始まります。

●Outro (Double Tap) :ダブルタップ(二度押す)時にデフォルトではアウトロが演奏されソングが終了しますが、その機能を有効/無効にします。これは踏み間違いを防ぐ、という意味です。フットスイッチでのポーズにしてソングを停止し、ポーズ中はメインペダルでソングを停止することができます。

・Enable: ダブルタップ機能を有効にします。

・Disable: ダブルタップ機能を無効にします。

●Default Tempo: 有効にすると、ソングごとに保存されたテンポが自動的にロードされます。自分のイメージに合うテンポで再生したい場合は無効にしておくといいでしょう。そうすればソングを変更してもテンポはいつも同じです。

※ソングのデフォルトテンポを変更するには、テンポノブを押したままにします。

・Enable: 機能を有効にします。

・Disable: 機能を無効にします。

●Default Drum Set: 有効にすると、ソングごとに保存されたドラムキットが自動的にロードされます。同じドラムキットを他のソングでも鳴らしたい場合は無効にしておくといいでしょう。そうすればソングを変更してもテンポはいつも同じです。

※ソングのデフォルトテンポを変更するには、テンポノブを押したままにします。

・Enable: 機能を有効にします。

・Disable: 機能を無効にします。

●Mute Pause: ポーズ中に音がミュートされます。MIDI クロックで Beat Buddy が「スレーブ」で同期しているときに使います。

・Enable: 機能を有効にします。

・Disable: 機能を無効にします。

・MIDI-Activated: MIDI クロックで Beat Buddy が「スレーブ」で同期しているときに、上記 Mute Pause が自動的に有効になります。

●Main Pedal Unpause: Beat Buddy がポーズ状態にあるとき、メインペダルを押したときの動作を設定します。

○Tap: ポーズ状態のときタップ(すばやく踏む)した場合、

:Intro: イントロを鳴らします。

・Fill: フィルを鳴らします。

○Hole: ポーズ状態のときに、ペダルを押し続けた場合、

・**Stop Song**: ソングを停止します。

・**Start Transition**: トランジション(別のセクションへ移動)します。

● **Cue Fill Period**: ペダルが踏み込まれたときに、その対応する動作が起こるまでのタイミングを調整します。「Immediately(即座)」に設定されていても、小節のどの位置かによって切り替わるタイミングが思った場所と違う場合もあります。たとえば 4/4 拍子の 4 拍目の裏などでは次の小節だと判断されます。次の中から選択します。

・**Immediately**

・**Next Half Beat**

・**Next Beat**

・**Next Measure**

● **Start Beat**: 本体フットスイッチを踏んでソングを再生する際、「Press (ペダルを踏み込んだ時)」または「Release (踏み込んだ後に離す時)」どちらのタイミングでスタートするかを設定します。デフォルト設定は「Release」です。自分の踏みやすい設定に変更すると、スタート動作をより正確に行えます。ただし、「Press」に設定すると、一時停止中に長押しを伴う動作(ストップモードでのタップテンポ、ポーズモードでの、ソングの停止、トランジションのスタートなど)ができなくなります。

・**Press**

・**Release**

● **Triple Tap Stop** : 「enable(オン)」にすると、素早いスイッチの 3 回押しで再生が即時ストップします。

・**Enable**: 機能を有効にします。

・**Disable**: 機能を無効にします。

● **Release Time** : 同一ドラムパーツの、音と音のつなが目を調整します。

・**0ms~250ms**

● **Visual Metronome**: ビジュアルメトロノーム(画面上の移動バー)の動作を設定します。

・**Stopped & Playing** (再生と停止中)

・**Playing Only** (再生時のみ)

・**Disable** (無効)

■ **Font Size**: コンテンツ Setting メニューのフォントサイズを設定します。

・**Normal**

- Large
- Extra Large

■**Sobriety**: ふらついた演奏を再現する、ちょっとしたおふざけ機能です。次の中から選択できます。

- Sober
- Tipsy
- Drunk
- Wasted

■**About BeatBuddy**:

- ID** : 本体の CPU ごとに付けられた個別 ID が表示されます。
- Version** : 現在のファームウェアのバージョンを表示します。

■**Restore Default Settings**

全ての設定が工場出荷時の状態にリセットされます。

MIDI シンク（同期）

MIDI シンク機能を用いて BeatBuddy と他の MIDI 機器を同期すると、ルーパーやエフェクター、レコーダー等とシンクしたパワフルなパフォーマンスが可能です。例えばルーパー（Boss RC-300 など）と接続すると、ループをビートと完全に同期できます。また、MIDI シンクに対応したディレイと同期すると、ディレイタイムとビートとの同期も可能です。

BeatBuddy の MIDI シンクは IN / OUT (Slave / Master) どちらにも対応できます。つまり、BeatBuddy を Master (マスター) として、他の機器のテンポを設定できますし、BeatBuddy を Slave (他の MIDI 機器をマスター) にすると、外部から BeatBuddy のテンポを切り替える事も可能です。

MIDI 接続

・BeatBuddy を Master にする場合 : BeatBuddy の MIDI OUT から、他の機器の MIDI IN に接続します。

・BeatBuddy を Slave にする場合 : 他の機器の MIDI OUT から、BeatBuddy の MIDI IN に接続します。

※ MIDI シンクは「テンポ（クロック）」「スタート」「ストップ」の機能に対応しています。

MIDI ケーブル

ボディサイズを抑える為に、BeatBuddy は PS/2 形状の MIDI ポートを採用しました。この端子から専用の Y 字ケーブル（別売）で、通常の 5 ピン MIDI 端子 (IN /OUT) に変換します。

使用上のヒント

・曲を一時停止する時や終了する時、アクセントでクラッシュ・シンバルを鳴らすと、ドラマーのプレイのようにダイナミックなエンディングを演出できます。

・ソング名やドラムセット名が長すぎて画面に収まりきらない場合は、「Drum Set」又は「Tempo」のノブを 2 度押すと、名前がスクロールします。

・曲が停止している状態でフィルを 1 回だけ鳴らしたい場合は、フットスイッチを 2 回連続で押すと、アウトロに設定されているフィルが 1 回流れます。

・アクセントにリムショットやハンドクラップの音を設定しておき、小節の最初の音に合わせて鳴らすと、コミカルな雰囲気が出せます。

・編集ソフト「BeatBuddy Manager」を用いて曲のリストを作成し、それらに名前が付けられます。曲毎にデフォルトとなるドラムの音色やテンポも予め設定できます。このように、ライブの前に全て準備できます。

さらにオプションのフットスイッチ(別売)を使うと、ソングのフォルダ間も足元の操作だけで完了できます。ライブ中にしゃがんで操作する必要はありません。

BeatBuddy Manager (ビートバディマネージャー)

<https://singularsound.com/tools/software-firmware/>

より、「Download」へお進みください。編集ソフトウェア「BeatBuddy Manager」がダウンロードできます。このソフトウェアを使用すると、ファームウェアのアップデート、BeatBuddy のデータ編集、ライブラリーやフォーラムからダウンロードしたデータを SD カードへ移行が行えます。また、MIDI ファイルを使用したソングや、WAV ファイルを使用したドラムセットも新たに作成することができます。

「BeatBuddy Manager」で編集を行う場合は、BeatBuddy とコンピューターを USB ケーブルで接続するか、付属の SD カードをコンピューターの SD カードスロットに挿入して行います。

ファームウェアのアップデート : 「BeatBuddy Manager」のメニューの「Tools > Update Firmware」から行います。定期的に更新情報のチェックをお勧めします。(インターネット接続必須)

仕様

出力インピーダンス : ~ 26 ohms S/N 比:95 dB typical

D/A :24 bits, 44,1 kHz

周波数特性 :10Hz to 20 kHz

入力インピーダンス :> 1Meg ohms

(最大入力レベル : 3.5 dBu)

寸法 :9cm(W) x 13cm(L) x 6.4cm(H)

動作がおかしいとき

BeatBuddy の動作がおかしくなったと感じた場合は、まず下記の対処法をお試ください。

- 1.電源を一度抜き、数分待ってから再び電源を入れてください。
- 2.それでも解決しない場合は SD カードに問題が発生している可能性があります。

「BeatBuddy Manager」ソフトウェアから BeatBuddy プロジェクト (BeatBuddy コンテンツ) をリロードしてください。

※下記のページにも、トラブルシューティングの情報が公開されています。一度ご覧ください。(英語)

FAQ (<http://mybeatbuddy.com/faq/>)

フォーラム (<http://myBeatBuddy.com/forum>)