

AEROS

Loop Studio

日本語マニュアル

©2020 Hook Up. Inc.

目次

イントロダクション	2
AEROS の操作の基本	3
楽器の接続	6
新しいソングの作成	7
2×2 コントロール	12
6×6 コントロール	16
ミキサー	21
カラーとアイコン	22
ソングのロードとエクスポート	29
BeatBuddy との統合	31

***このマニュアルは 2020 年 4 月 1 日現在の情報に基づいて記述されています。**

***機能や画面表示はアップデートにより変更されることがあります。**

***常に最新のアップデーターを適用してください。**

(Ver. 1.6)

イントロダクション

AEROS Loop Studio をご購入いただきありがとうございます。この新しいループマシンが持つ力を最大限に活用しましょう！

重要な注意: AEROS は 9V の電圧、センターマイナス、300 mA の電流で駆動します。不必要なノイズの発生や不意の損傷を避けるために、付属のパワーサプライを使用することを強くお勧めします。

AEROS の操作の基本

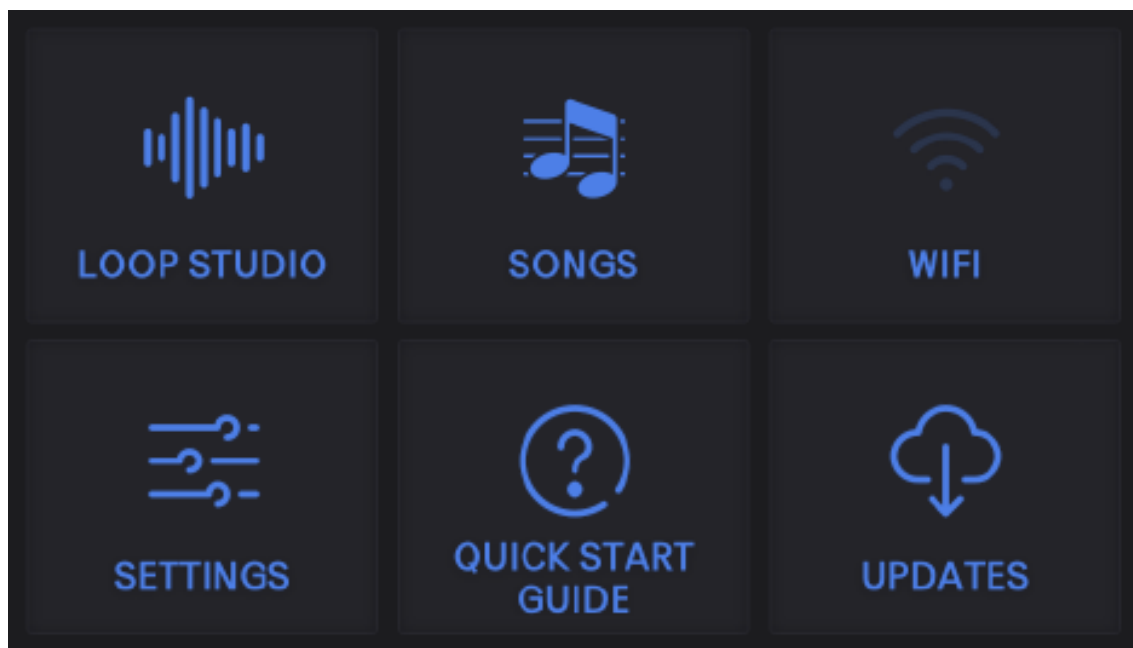
AEROS を操作するには次の 2 つの方法があります。1 つはスマートフォンのように画面をタッチする方法と、もう 1 つは下部にあるフットスイッチを使用する方法です。画面に表示されているラベルによって、下部にあるフットスイッチの機能を確認できます。これはループさせるときに便利です。PLAY / STOP ALL のフットスイッチと VOLUME WHEEL は機能を変更されません。



ノート：画面上のラベルには、シングルプレスコマンドのみが表示されます。ホールドコマンドとダブルタップコマンドは変更されないため、表示されません。これらの 2 つのコマンドについては、「2X2 コントロール」「6X6 コントロール」の箇所で解説します。

HOME 画面

AEROS をオンにすると、HOME 画面が起動します。ここから、さまざまなエリアにアクセスできます。



LOOP STUDIO: あなたの作品が作られるところです。最後に保存したソングが自動的に読み込まれます。新しいソングもここで作成します。

SONGS: 内蔵メモリまたは SD カードから保存したソングを読み込みます。

WIFI: ワイヤレスのインターネットネットワークと接続します。

SETTINGS: AEROS 全体に適用される設定を変更します。

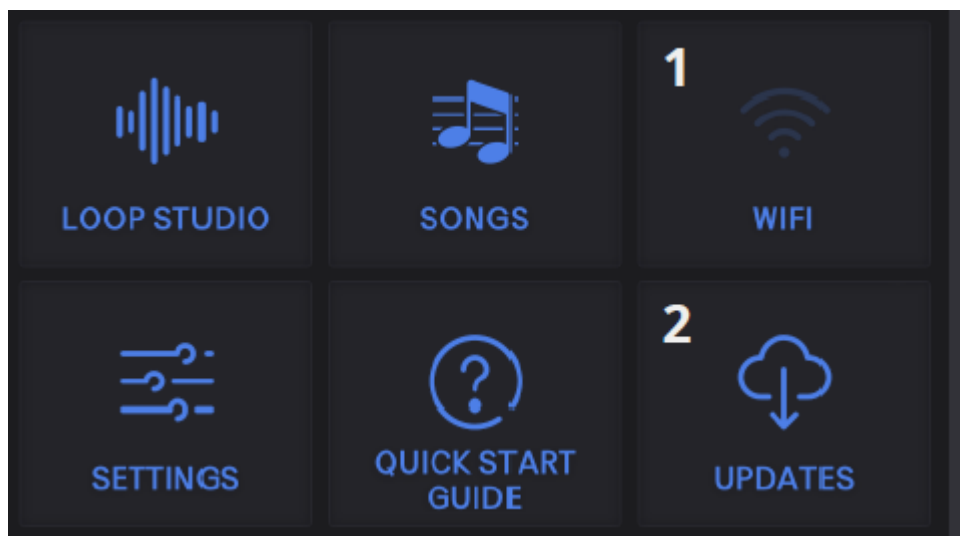
QUICK START GUIDE: 基本的な操作を手助けします。

UPDATES: アップデートがあるかをチェックします。ネットワークと接続されている必要があります。

初めてのセットアップ

早く使いたくてうずうずしているかと思いますが、まず次のようにしてください。

- (1) WIFI をタップして Wi-Fi ネットワークに接続します。接続するための ID やパスワードをあらかじめ用意してください。
- (2) UPDATE をタップして新しいアップデーターがあるかどうかを確認してください。



WiFi に接続して、できる限り最新のアップデーターを適用するようにしてください。ファームウェアは常に改善されているので、AEROS のセットアップ時に、新しいバージョンでお使いできるようになっています。

*アップデートの際は処理に時間がかかります。100%になる手前で停止したように見える場合がありますが、途中で止めないようにしてください。

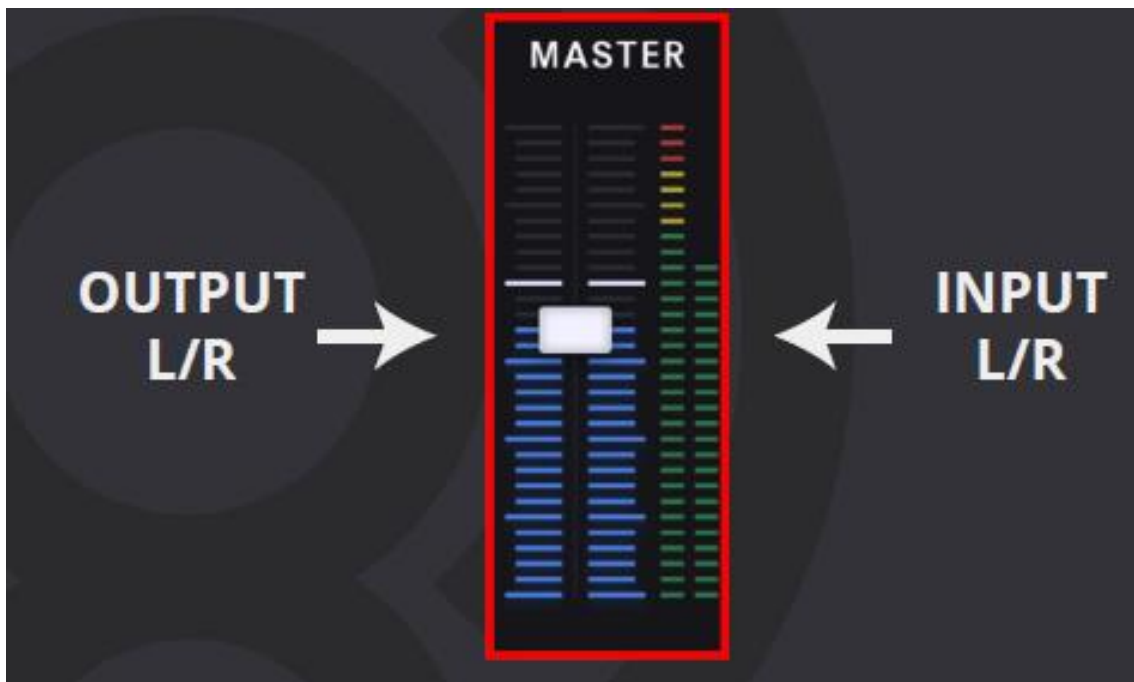
楽器の接続

楽器を AEROS に接続します。AEROS には 2 つの $\frac{1}{4}$ インチ (6.35mm) 入力があります。

2 つの端子を使えばステレオで、1 つの端子を使えばモノラルで録音できます。出力も同様に、2 つの端子を使えばステレオで、1 つの端子を使えばモノラルで出力できます。気をつけてほしいのは、AEROS には、マイク専用の入力が用意されていないということです。これはマイクプリアンプが別途必要なことを意味していますが、どのようなタイプのものでマイクプリアンプであれば動作します。

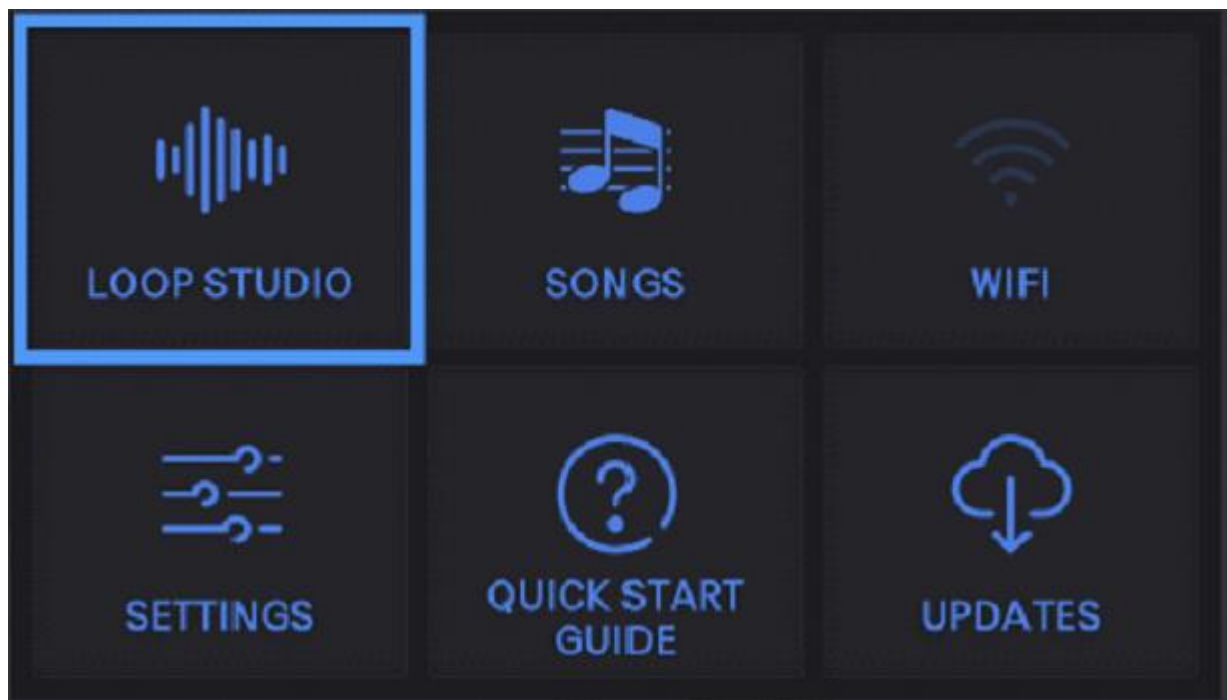
信号レベル

録音をする前に、接続している楽器を最大の音量で演奏してみましょう。音量のメーターが右側に表示されます。メーターが赤のレベルに達した場合にはクリッピングを防ぐために楽器の音量を下げてください。



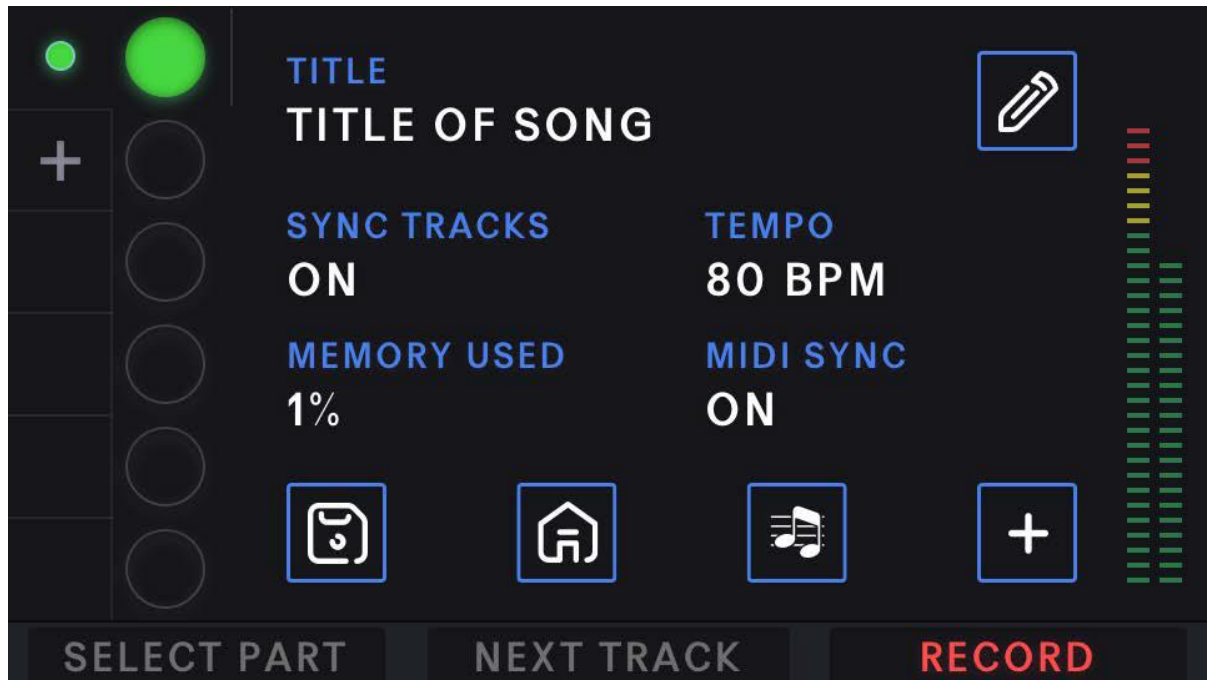
新しいソングの作成

ループを開始するには、LOOP STUDIO アイコンを押します。



最後に保存したソングが自動的に読み込まれます。そこで「New Song」を押すことができますようになります。保存されているソングがない場合には、新しいソングのための画面になります。

停止状態の画面です。



LOOP STUDIO の状態になると、ソングは停止状態になっています。ここからフットスイッチを使って新しいソングを録音したり、(録音済のトラックがある場合に)再生をしたりできます。



ソングの編集(ソングに関連する情報も含む)



ソングの保存



ホームページへ移動



ソングの読み込み



新規ソング

NEW SONG ページ

← NEW SONG SAVE

SONG NAME

Title Of Song Goes Here

SONG SAVED TO ?

SD AEROS

NUMBER OF TRACKS ?

2 x 2 6 x 6

SYNC TRACKS ?

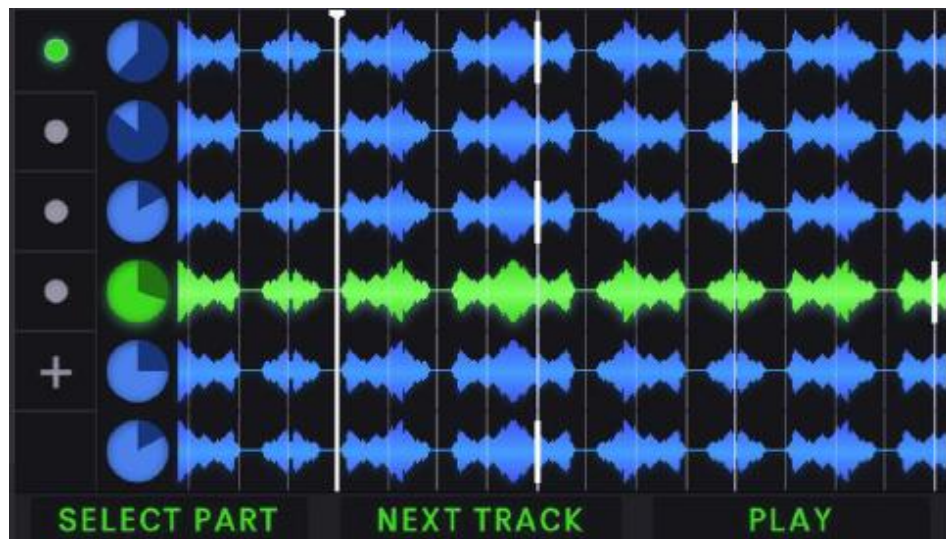
On Off

新しくソングを作成するときに使用できるオプションは多数あり、右端の「？」でその詳しい解説が用意されています（英文）。これらのオプションについては、このマニュアルの「セッティング（SETTING）」の項で解説します。デフォルト設定では、すぐにループを開始できるようになっています。

ここでは、新しくソングを作成するための情報を表示します。

AEROS Loop Studio は、パラレルトラック(同時に再生するループ)とソングパーツ(切り替え可能なパラレルトラックのグループ)を可能にする初めてのペダルです。

パラレルトラックはクロックと波形で表示され、ソングはドットで表示されます。現在のソングのパートとトラックは緑色で表示されます。



AEROS には「2X2」と「6X6」という 2 つの基本モードがあります。

- 2X2 モード:ソングのパートは 2 つあり、それぞれに 2 つのパラレルトラックが用意されています。合計で 4 つのトラックになります。

- 6X6 モード:ソングのパートが 6 つあり、それぞれに 6 つのパラレルトラックが用意されています。合計で 36 のトラックになります。



2X2 と 6X6 とでは、コントロールが異なります。

2X2 では各パラレルトラックにそれぞれフットスイッチがあり、1 回押すとソングのパートが変わりますが、6X6 ではアクションを実行する前に最初にトラックまたはソングのパートを選択する必要があります。これによって、利用可能なそれぞれのトラックに対して、少し制約があると感じるかもしれません。

両方のモードを試してみて、どちらが自分のスタイルに合うのかを考える、あるいは両方の使い方をマスターして、どんな状況でも AEROS を使いこなせるようになることをお勧めします。

各モードを解説した日本語字幕付き動画を用意しています。

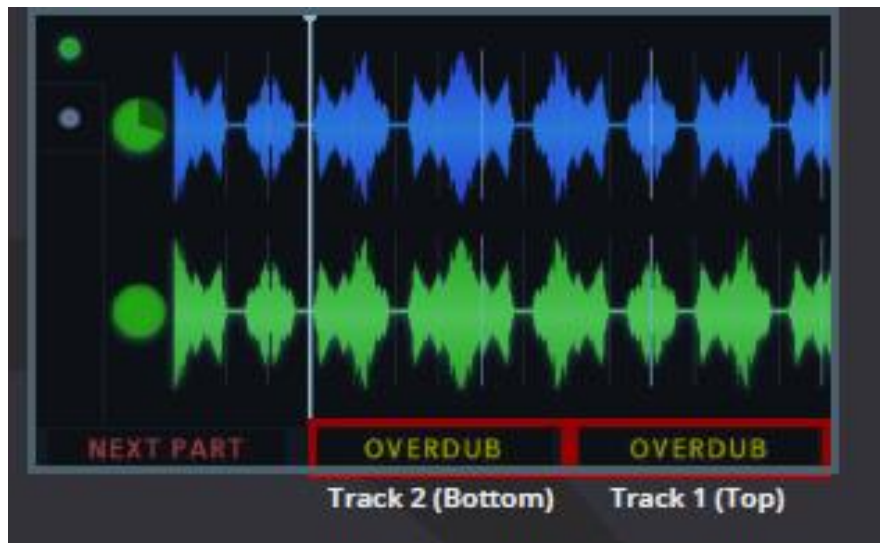
<https://youtu.be/gMmYVje7uMk>

2×2 コントロール

2×2 モードでは、2 つのソングのパートにそれぞれパラレルトラックがあり、合計 4 つの独立したトラックがあります。

トラック 1 と 2（下図、OVERDUB 欄）

トラック 1(上段)と 2(下段)は、それぞれのフットスイッチでコントロールされます。



シングルタップのときの動作

- ・レコード（トラックが空白のとき）
- ・プレイバックレコーディング
- ・オーバーダブ
- ・プレイバックオーバーダビング

ダブルタップのときの動作

- ・ミュート

解除するにはシングルタップする

ミュート中にホールドするとトラックを上書き*

*この機能は未搭載です。近日アップデート予定。

ホールドのときの動作

- ・最後のレイヤーのアンドゥ

ホールドし続けると 2 番目のレイヤーをアンドゥ(2 番目のレイヤーがある場合)

すべてのレイヤーがアンドゥされた場合、シングルタップでトラックを上書きします。

- ・最後のレイヤーのリドウ

ホールドし続けるとオーバーダブをリドウ(オーバーダブがある場合)

オーバーダブ:オーバーダブは無制限でできます。しかし、新たなオーバーダブは直近のオーバーダブと共にベースレイヤーにマージされます。よってベースレイヤーとオーバーダブレイヤーの2つまでにしておいた方が扱いやすいでしょう。

ソングが保存されると各トラックの最後のオーバーダブはマージされます。その結果、メモリ容量が解放されます。

NEXT PART



シングルタップのときの動作

- ・2つのソングパートを変更します。パートに録音されたトラックがある場合、再生が開始されます。トラックがない場合には録音が開始されます。

ホールドのときの動作

- ・ミキサーが開きます。

PLAY/STOP ALL



シングルタップのときの動作

- ・すべてのトラックの再生を停止します。

ソングが小節単位に構成(クオンタイズ)されている場合には、小節の最後で停止します。それ以外の場合には、押した瞬間に停止します。

- ・すべてのトラックの再生を再開します。

ダブルタップのときの動作

- ・小節構成(クオンタイズ)に関係なく、すべてのトラックの再生を即座に停止します。

ホールドのときの動作(停止中)

- ・すべてのトラックとソングのパートを削除して、ソングを作り直します。

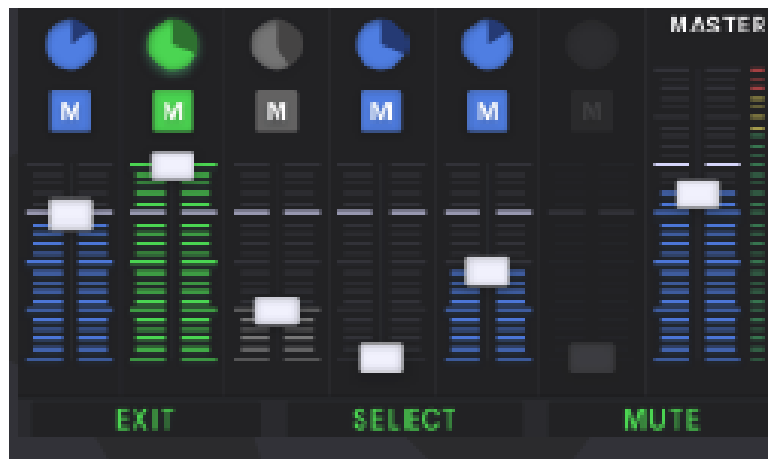
VOLUME WHEEL

ボリュームホイールを使うといつでもマスター出力のボリュームをコントロールできます。



画面右にあるバーは、LR の入力レベルを示しています。バーが赤色になっている場合、クリッピングしているので、入力(楽器)の音量を下げてください。

ミキサー画面では、ボリュームホイールで、各トラックのボリュームバランスをコントロールできます。

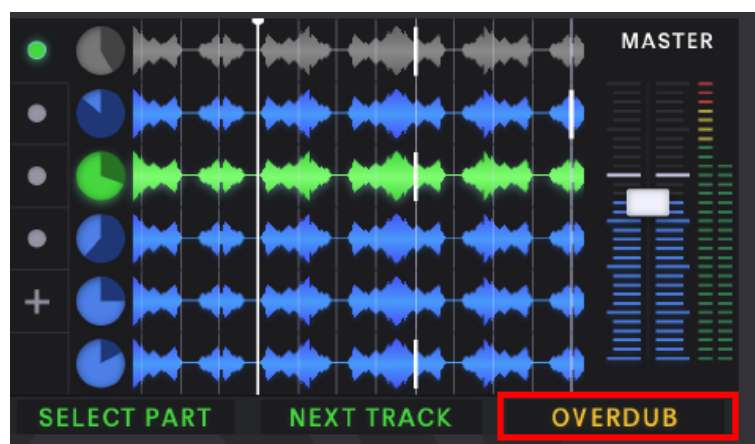


6×6 コントロール

6X6 では、6 つのソングパートにそれぞれ 6 つの平行トラックがあり、合計 36 の独立したトラックがあります。

ACTION

Action ボタンは、選択したトラック、またはソングの部分でアクションを実行します。選択されたアイテムは緑色で表示されます。



シングルタップのときの動作

- ・レコード(トラック、またはソングパートが空白のとき)
- ・プレイバックレコーディング
- ・オーバーダブ
- ・プレイバックオーバーダビング

ダブルタップのときの動作

- ・ミュート

シングルタップでミュート解除

ミュート中にホールドするとトラックを上書き*

*この機能は未搭載です。近日アップデート予定。

ホールドのときの動作

- ・最後のレイヤーのアンドゥ/リドゥ

→トラックがミュートされているときは、全体のトラックのアンドゥ/リドゥ

- ・最後のレイヤーのアンドゥ

ホールドし続けると2番目のレイヤーをアンドゥ(2番目のレイヤーがある場合)
すべてのレイヤーがアンドゥされた場合、シングルタップでトラックを上書きします。

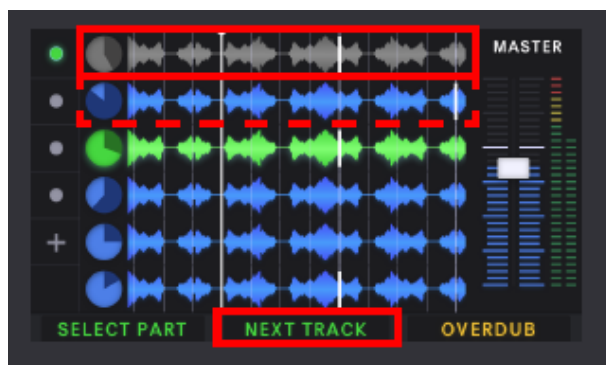
- ・最後のレイヤーのリドゥ

ホールドし続けるとオーバーダブをリドゥ(オーバーダブがある場合)

オーバーダブ:オーバーダブは無制限でできます。しかし、新たなオーバーダブは直近のオーバーダブと共にベースレイヤーにマージされます。よってベースレイヤーとオーバーダブレイヤーの2つまでにしておいた方が扱いやすいでしょう。

ソングが保存されると各トラックの最後のオーバーダブはマージされます。その結果、メモリ容量が解放されます。

NEXT TRACK



シングルタップのときの動作

- ・次のトラックを選択

ソングが小節単位に構成(クオンタイズ)されていて、ソングセッティングで「Autorecord Next Track」がオンの場合、空のトラックを選択すると自動的に新しい録音のキューが作成されます。

SELECT PART



シングルタップのときの動作

- ・次のソングパートを選択します。

Action ボタンを押して、選択したソングパートに切り替えます。

選択したソングパートに既存の録音がない場合（新しいソングパートなので、「+」記号が表示されています）、Action ボタンを押すとそのソングパートで新しい録音が始まります。

選択したソングパートにすでに録音されたトラックがある場合、Action ボタンでソングパートを再生します。

ホールドのときの動作

- ・ミキサー画面を開きます。

PLAY STOP ALL



シングルタップのときの動作

- ・すべてのトラックの再生を停止します。

ソングが小節単位に構成（クオンタイズ）されている場合には、小節の最後で停止します。そうでない場合には、押した瞬間に停止します。

- ・すべてのトラックの再生を再開します。

ソングの停止中にソングのパートとトラックを選択できます。Action ボタンを押すと、選択したト

ラックのオーバーダビングまたは録音が始まります。

ダブルタップのときの動作

- ・小節構成に関係なく、すべてのトラックの再生を即座に停止します。

ホールドのときの動作(停止中)

- ・すべてのトラックとソングのパートを削除して、ソングを作り直します。

VOLUME WHEEL

ボリュームホイールを使ういつでもマスター出力のボリュームをコントロールできます。



画面右にあるバーは、LR の入力レベルを示しています。バーが赤色になっている場合、クリッピングしているので、入力(楽器)の音量を下げてください。



ミキサー画面では、ボリュームホイールで、各トラックのボリュームバランスをコントロールできます。

ミキサー

ミキサーを開くには NEXT PART ボタンを押し続けるか、トラックのクロックをタップします。

現在のソングパートのトラックが、左から右に並んだ状態で表示されます。各トラックをタップして、音量バランスを調整したり、各トラックをミュートしたりすることができます。中央のボタンでトラックを選択し、ボリュームホイールを操作すればハンズフリーでミックスすることもできます。右ボタンでミュート/ミュート解除ができます。

なおミキサーを開いてもソングは停止しません。

トラックのロック*

トラックをロックすると、ソングパートを変更しても変更されません。トラックのロック/ロック解除は 1 つのソングパートのみ、あるいは複数のトラックでロックをする場合には、前のトラックから順次ロックすることが必要です(たとえば、トラック 2 をロックしたい場合には、まずトラック 1 をロックする必要があります)。

トラックのロックは、2X2 モードでは 1 トラックのみ、6X6 モードでは、最大 5 トラックです。

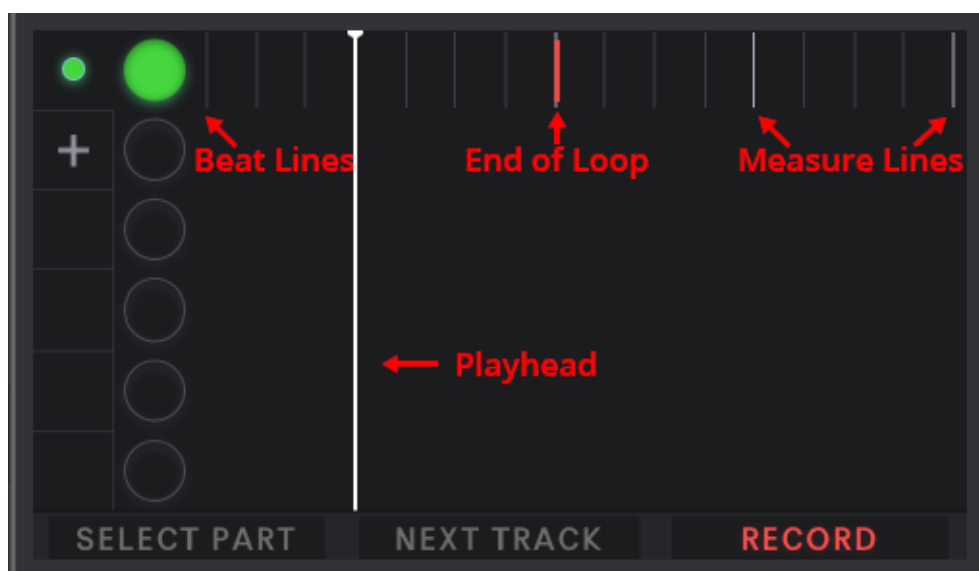
ロックされたトラックにはカギのアイコンが表示されます。ロックする場合はミキサー内でクロックをタッチします。

***この機能は未搭載です。近日アップデート予定。**



カラーとアイコン

再生などの経過を表す画面



Playhead(再生位置)

ループの再生位置を表します。クオンタイズモード(小節単位で構成されている)では、各拍で点滅し、先頭でより明るく点滅します。

Beat(拍)

各拍が細い白い線で表示されます(クオンタイズモードのみ)。

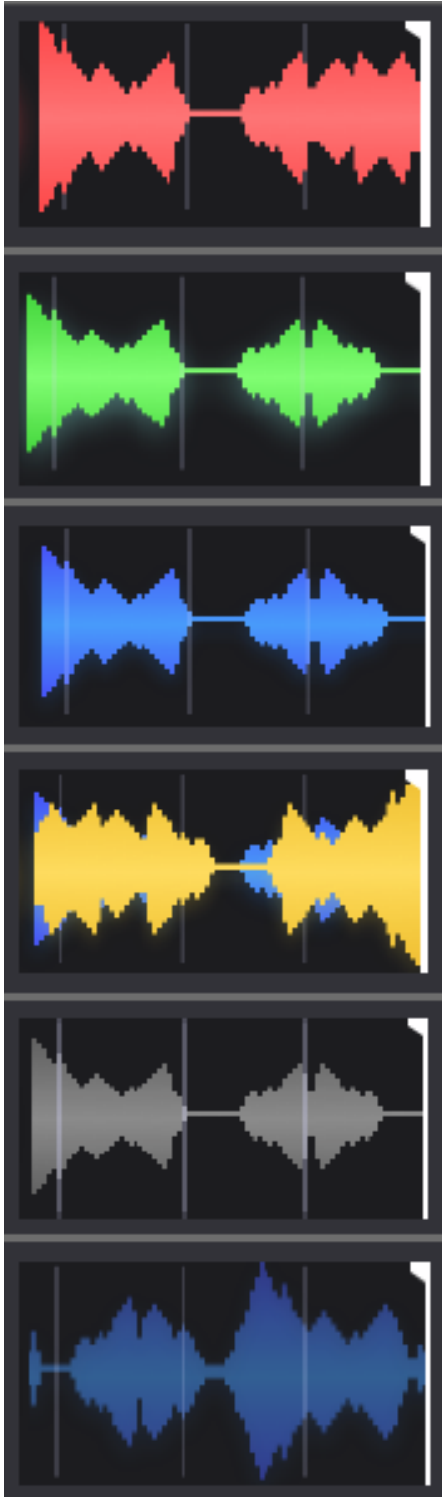
Measure(小節)

各小節が太い白い線で表示されます(クオンタイズモードのみ)。

End of Loop

ループの終わりの部分が細い赤い線で表示されます。

トラックの波形



赤い波形

現在録音中の新しい波形

緑の波形

現在選択されているレイヤー

青い波形

選択されていない再生中の波形

黄色い波形

オーバーダブで録音中の波形

灰色の波形

ミュートされている波形

フェード波形

アンドウされたレイヤーです。アンドウされたレイヤーは、元に戻したりオーバーダビングしたりできます。

トラックのクロック

クロックの暗い(濃い)部分

再生が終わったトラックの量を表します。明るい部分はまだ再生されていません。

赤のクロック

現在録音中のトラックです。

緑のクロック

現在選択されているトラックです。

青のクロック

再生中で、選択されていないトラックです。

黄色のクロック

オーバーダビング中のトラックです。

グレーのクロック

トラック全体がミュートされています。

グレーで緑のアウトラインのクロック

ミュートされているトラックが選択された状態です。

穴が空いたクロック

このトラックにはアンドゥされたレイヤーがあり、このレイヤーを元に戻すか、オーバーダビングすることができます。

ロック付きのクロック*

トラックがロックされています。

*この機能は未搭載です。近日アップデート予定。



ソングパートのアイコン



緑のドット

現在選択されている既存のソングパート。

グレーのドット

選択されていない既存のソングパート。

グレーの+記号

データが存在せず、選択されていない新しいソングパート。

緑の+記号

データが存在せず、選択されているソングパート。

赤の点滅した+記号

新しいソングパートにキューが入り、すぐに録音を開始できる状態です。

セッティング (Settings)

設定は 2 つのカテゴリーに分けられます。

1.Song-specific Settings(ソング固有の設定)

ソングそれぞれに保存される固有の設定です。いくつかの例外 (advanced behavior setting)を除き、一度選択すると変更できません。

2.Device Settings(デバイス設定)

すべてのソングに適用され、いつでも変更できます。

Song-specific(ソング固有の)設定

Song saved to: 現在のソングを AEROS の内部メモリまたは SD カード*に保存するかを設定します。

Number of tracks: 各ソングパートにあるソングパートとパラレルループの数を設定します。2X2 にすると 2 つのパラレルトラックを持つ 2 つのソングパートになります。6X6 では、6 つのパラレルトラックを持つ 6 つのソングパートになります。2X2 を選択すると、トラックとソングにすぐにアクセスできますが、6X6 では、トラックをアクティブにする前にトラックまたはソングパートを選択する必要があります。

Sync Tracks: 各トラックを前のトラックの倍数にすることにより、異なる長さのトラックを互いに同期させることができます。たとえばトラック 1 が 3 小節の場合、トラック 2 を 1、3、6、9 などの小節にします。クオンタイズ機能がオフの場合には、次のトラックは前のトラックと同じ、あるいは長い倍数となります。サウンドスケープ系の、またはポリリズムのスタイルでループを再生しない限り、この Sync track はオンにしておくことをお勧めします。

Quantize to measure: 録音の開始と終了を小節の始めと終わりに設定します。これには、テンポ (BPM) と拍子記号の設定が必要です (BeatBuddy を接続して「MIDI Sync」をオン、BPM と拍子記号は自動的に設定されます)。

Time Signature: 拍子を設定します。左は小節の拍数で、右はその小節内に入る音符の長さ (4 分音符、8 分音符) です。

Tempo: ソングのテンポを設定します。BPM (Beat Per Minute、1 分あたりの拍数) です。

Count in: 録音を開始するまでのクリックを鳴らす小節数を設定します。

Backing Track*: SD カードのルートフォルダー (他のフォルダーではできません) から WAV ファイルを選択します。これはトラック 1 にロードされロックされるため、ソングパートが変更されても変更されません。別のバックギットラックを別のソングパートにもロードできる機能を追加させる予定です。

*この機能は未搭載です。近日アップデート予定。

Auto Record*: 6X6 モードで、Next Track を押して次の空のトラックを選択すると、自動的に録音が始まります。Record ボタンを押す手間が省けます。もう1度 Next Track をすばやく押すと、空のトラックへの録音をキャンセルし、トラック 1 に戻ります。*

Record Next Track*: 録音が始動時の設定です。“Immediate”はクオンタイズされていない場合にのみ使用可能です。“End of bar”はクオンタイズされているときのみ使用可能です。“End of loop”は、どちらでも使用可能です。“End of loop”は、そのソングパートに録音されている最長のループに従います。*

Change Song Part*: ソングパートが変更されたときの設定です。“Immediate”はクオンタイズされていない場合にのみ使用可能です。“End of bar”はクオンタイズされているときのみ使用可能です。“End of loop”は、どちらでも使用可能です。“End of loop”は、ソングパートに録音されている最長のループに従います。

*この機能は未搭載です。近日アップデート予定。

DEVICE SETTING(デバイス設定)

Main input routing: Main input に入力された信号が送られる出力を選びます。以下のどちらか一方、あるいは両方を選択できます。

- Main Output
- Aux Out

Recording source: ループレコーディングされるソースの入力を選びます。以下のどちらか一方、あるいは両方を選択できます。なお必ず 1 つは選ぶ必要があります。

- Main Input
- Aux In

Loop playback routing: ループの再生信号が送られる出力を選びます。以下のどちらか一方、あるいは両方を選択できます。なお必ず 1 つは選ぶ必要があります。

- Main Output
- Aux Out

Aux In Routing: Aux In に入力された信号が送られる出力を選びます。以下のどちらか一方、あるいは両方を選択できます。

- Main Out
- Aux Out

Click Routing: クリック信号が送られる出力を選びます。出力なしか、以下のどちらか一方、あるいは両方を選択できます。例えば Aux Out に別系統のモニターを接続すれば、外側に出力される Main Out と分けることができます。

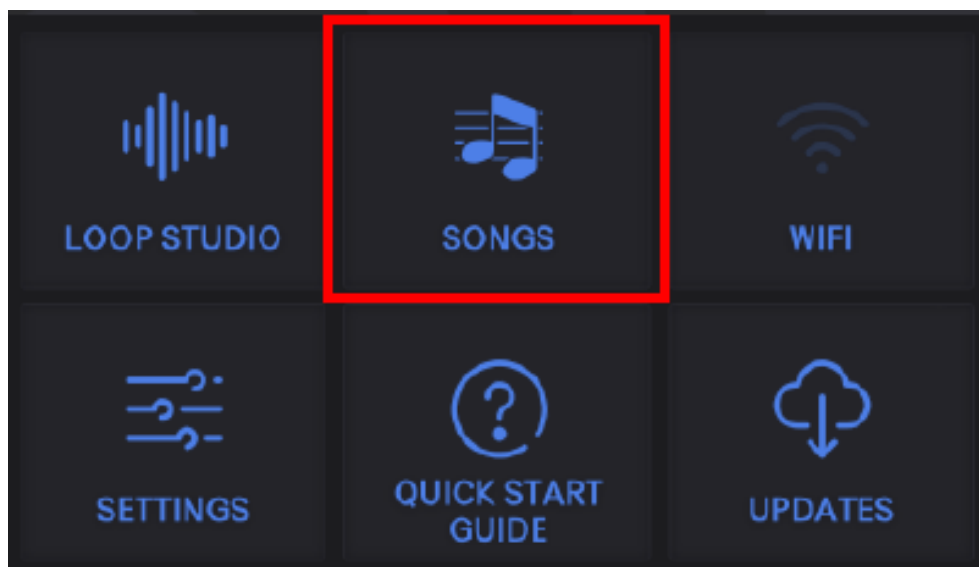
- Main Out

- Aux Out

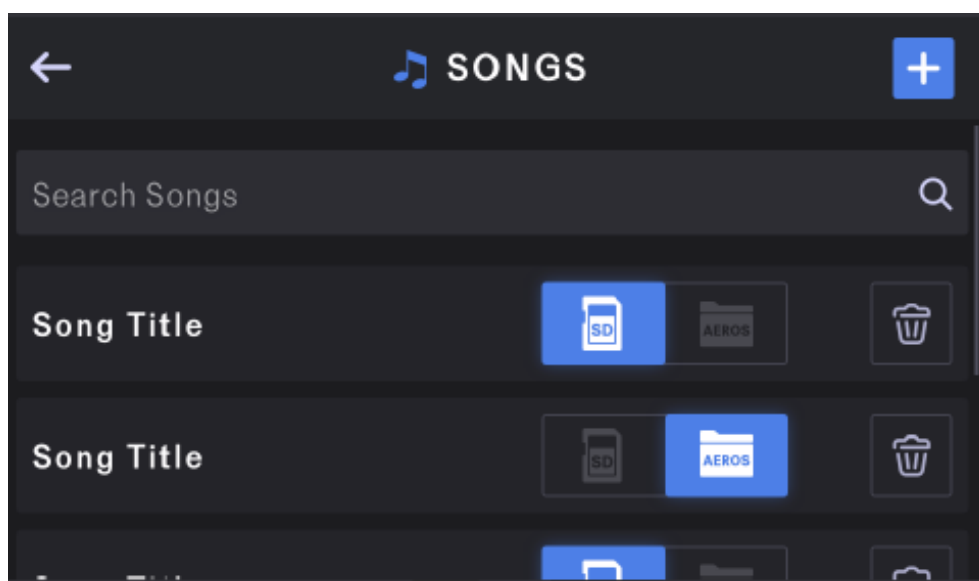
Click Volume: クリック信号の音量を調整します。

ソングのロードとエクスポート

Home 画面で、SONGS アイコンを押すと、ソングを探すことができます。



SONGS 画面では、目的のソングをスクロールして探したり、検索バーでソングを探したり、右上にある「+」アイコンをタップして新しいソングを開始できます。



ソングをタップしてロードします。選んだソングが読み込まれループスタジオに戻ります。

AEROS の内部メモリに保存されているソングは、青い AEROS フォルダーアイコンで示されます。SD カードに保存されているソング (SD カードが現在 AEROS に挿入されている場合) は、青色の SD カードアイコンで示されます。*

ソングを保存する場所のアイコンをタップすると、内蔵メモリと SD カードの間でソングを移動できます。*

ソングを削除するには、ゴミ箱アイコンをタップします。

*この機能は未搭載です。近日アップデート予定。

BeatBuddy との統合



AEROS Loop Studio には、ハンズフリーのドラムマシンペダルである BeatBuddy のプラグアンドプレイ機能が組み込まれています。

この 2 つを接続するには 2 つの方法があります。

BeatBuddy をマスター、AEROS をスレーブとして接続、あるいはその逆もできますが、AEROS をスレーブとして接続することをお勧めします。

BeatBuddy をマスター、AEROS をスレーブとして使う

AEROS をスレーブとして使う場合、BeatBuddy のオプションである MIDI Sync Breakout ケーブルと MIDI ケーブルが必要です。BeatBuddy に接続した MIDI Sync Breakout ケーブルの OUT と AEROS の MIDI IN と MIDI ケーブルで接続してください。



2 つを接続した時点で、すでにペダルは正常に動作しているはずですが、実行している BeatBuddy のファームウェアのバージョンによっては、次のソングのパートコマンドが有効になっているかを確認する必要があります。

まず、BeatBuddy の設定を行います。Drum Set と Tempo ノブを同時に押して、Main Pedal > MIDI Settings > MIDI-OUT > Next Part (CC-102) と進み「Enable」を選択します。

この設定の場合、AEROS ルーパーのカウントイン (Count In) を無効にしておくことをお勧めします。そうしないと AEROS ルーパーが BeatBuddy のメインリズムパートの開始と同期して録音を開始する可能性があるからです。

また 2X2 モード、6X6 モード（こちらがデフォルトです）のどちらでも、イントロ状態で BeatBuddy をスタートさせると、メインリズムパートの最初のビートからルーパーをスタートします。これは BeatBuddy 側の MIDI 設定により変更できます。必要に応じてイントロの最初のビートを、Main Pedal > MIDI Settings > MIDI Out > Start で変更することができます。

加えてデフォルト設定では、ルーパーはアウトロのフィルの終わり、または BeatBuddy が一時停止したときに、再生/録音を停止します。これにより、BeatBuddy が一時停止しているときのみ、または BeatBuddy がドラムの再生を終了したときのみ、AEROS を停止するように変更できます。これは、BeatBuddy の Menu > Main Pedal > MIDI Settings > MIDI-OUT > Stop で設定できます。

2X2 モードのときのみですが、BeatBuddy で次のソングパートをトリガーすると、BeatBuddy のトランジションの最後に AEROS がソングパートを切り替えます。

6X6 モードでは、ルーパーの左下のボタンを使用して、移行するソングのパートをマニュアルで選択し、BeatBuddy を使用してトランジションする必要があります。その後、ルーパーは、BeatBuddy のトランジションの最後に選択したソングパートに切り替わります。

もちろん、2X2 モードと 6X6 モードの両方とも、任意のポイントで通常のように AEROS を使用してトランジションを行うことができます。これにより、ソングパートが変化しても、BeatBuddy のリズムを同じままにすることができます。さらに、BeatBuddy でフィルヒットやアクセントヒットを追加しても、AEROS のループには影響がなく、ソングのパートを変更しないままドラムだけを変更することができます。

この BeatBuddy をマスターとして使う方法 (推奨) を解説した日本語字幕付きの動画を用意しています。

<https://youtu.be/hU6Yy2yeeA4>

AEROS をマスターとして、BeatBuddy をスレーブとして使う

AEROS をマスターとして使う場合、BeatBuddy のオプションである MIDI Sync Breakout ケーブルと MIDI ケーブルが必要です。BeatBuddy に接続した MIDI Sync Breakout ケーブルの IN と AEROS の MIDI OUT と MIDI ケーブルで接続してください。



2×2 と 6×6 のどちらのモードでも、AEROS をスタートさせると BeatBuddy がイントロフィルから、もしくはメインビートでスタートします。BeatBuddy のイントロフィルが無効になっている場合（Main Pedal > Intro > None に設定）、メインビートでスタートします。AEROS を停止すると（アウトロが無効になっていない限り）、アウトロが再生され小節の最後で BeatBuddy と AEROS が停止します。

AEROS でカウントをオンにして BeatBuddy のイントロパートの小節と合わせておくことを推奨します。そうすれば BeatBuddy のメインビートが始まると同時にルーパーも同期してスタートします。

2×2 モードでは、AEROS でソングパートを切り替えると、BeatBuddy がトリガーされ、次のリズムパートに順番（1、2、3、1、2、3 など）に切り替わります。

しかし 6×6 モードでは、BeatBuddy に多数のリズムパートがある場合、次のソングパートに移行すると、BeatBuddy の適切な数のリズムパートに移行します。リズムパートが少ない場合、次のリズムパートに順番に切り替わります。

BeatBuddy のフィル、アクセントヒット、ポーズは AEROS ループには影響しません。AEROS の再生中に BeatBuddy を一時停止した場合、次に開始する際には、AEROS とタイミングを合わせる必要があることを覚えておいてください。または、停止は AEROS 側で行い、AEROS と BeatBuddy で同時にスタートさせるということになります。