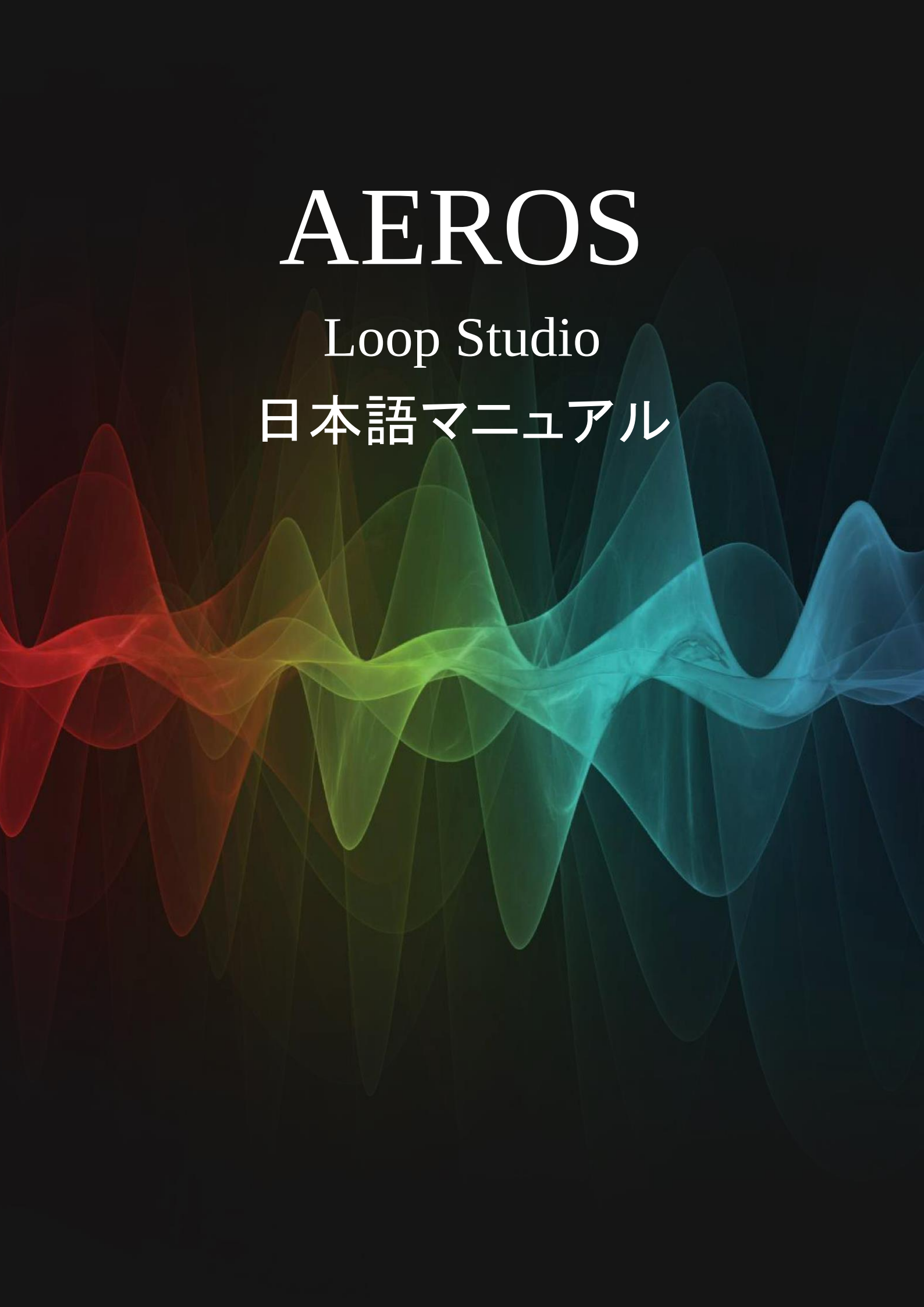
# AEROS

## Loop Studio

## 日本語マニュアル



Contents

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 ..... 11
6×6 コントロール ..... 14
ミキサー ..... 18
カラーとアイコン ..... 19
ソングのロードとエクスポート ..... 25
BeatBuddy との統合 ..... 27

*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。

(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

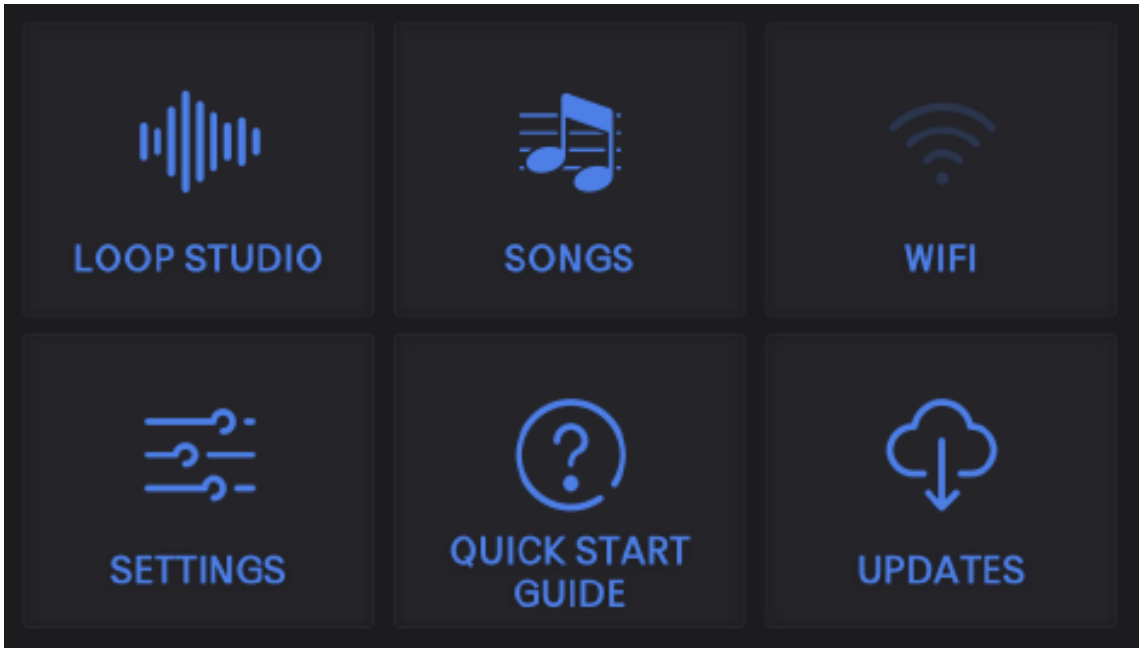
AEROS を操作するには次の2つの方法があります。1つはスマートフォンのように画面をタッチする方法と、もう1つは下部にあるフットスイッチを使用する方法です。画面に表示されているラベルによって、下部にあるフットスイッチの機能を確認できます。これはループさせるときに便利です。PLAY / STOP ALL のフットスイッチと VOLUME WHEEL は機能を変更されません。




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。

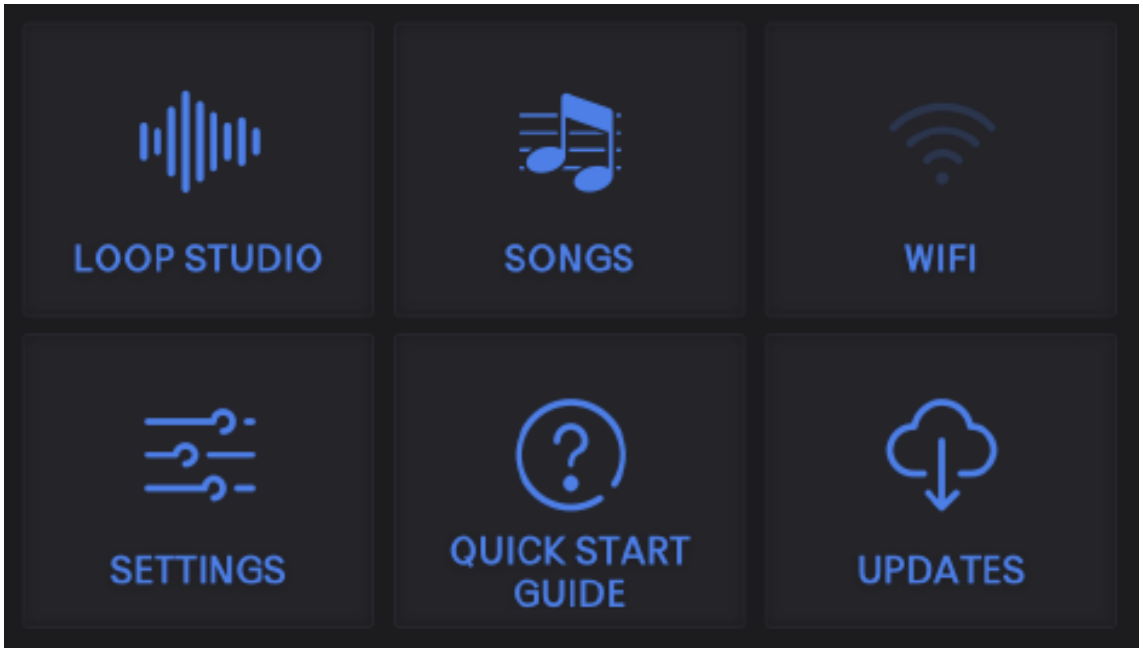
Exit ボタンボタン、あるいはページにある矢印ボタンを押すことで、いつでもホーム画面に戻ることができます。たとえば、Updates ページでは、左上にある矢印ボタンを押します。

唯一の例外は Loop Studio です。Loop Studio を終了して Home 画面に戻るには、波形の任意の場所をタップします。ソングの途中の場合には、自動的にソングが保存されます。

## 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 に接続します。
2. アップデートを確認する。




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。そうすれば改善点が適用され最新の機能が確保できます。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。

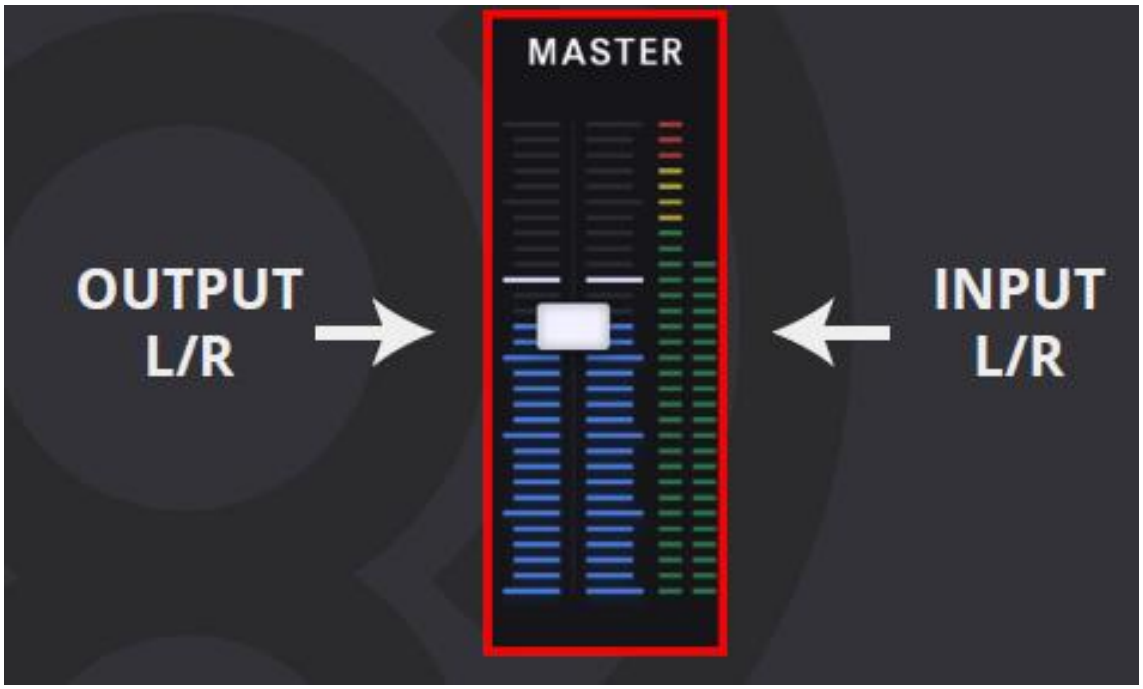
*アップデートの際は

# 楽器の接続

楽器を AEROS に接続します。AEROS には 2 つの¼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、マイク用のファンタム電源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ウプリアンプであれば動作します。
もし手元にマイクプリアンプがない場合、当社の Web サイトでプリアンプと XLR ケーブルのバンドルを用意しています。

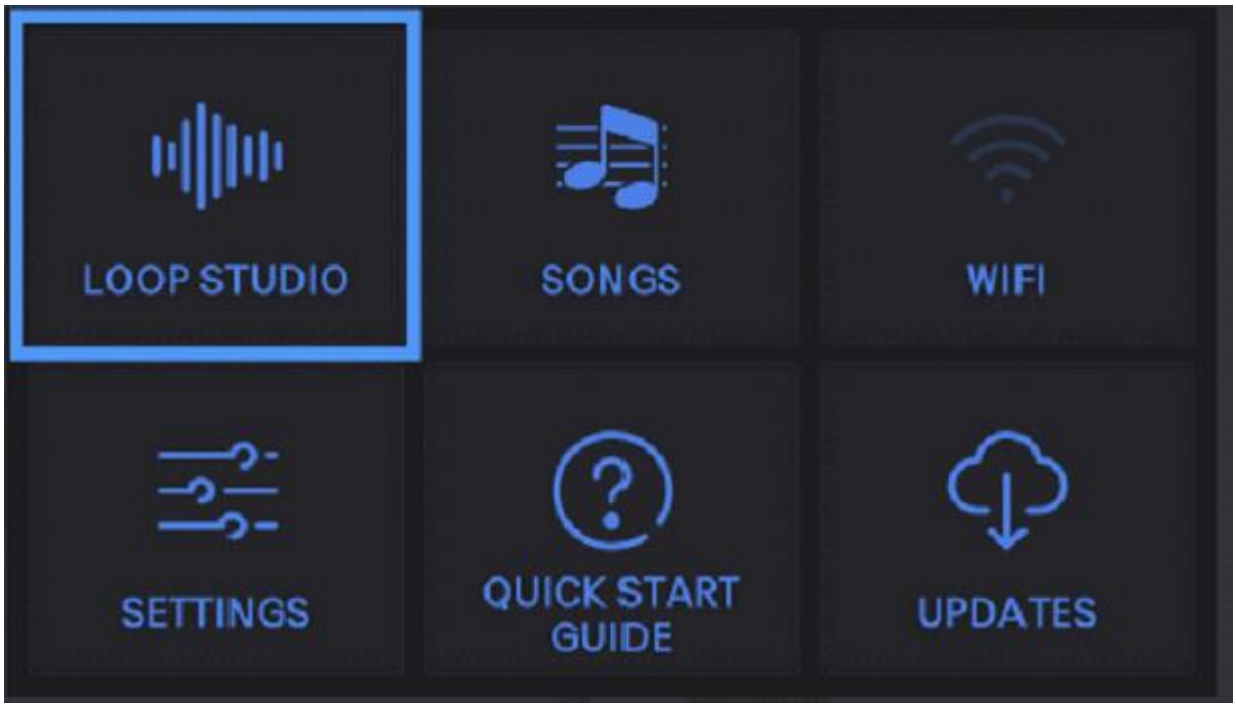
## 信号レベル

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。



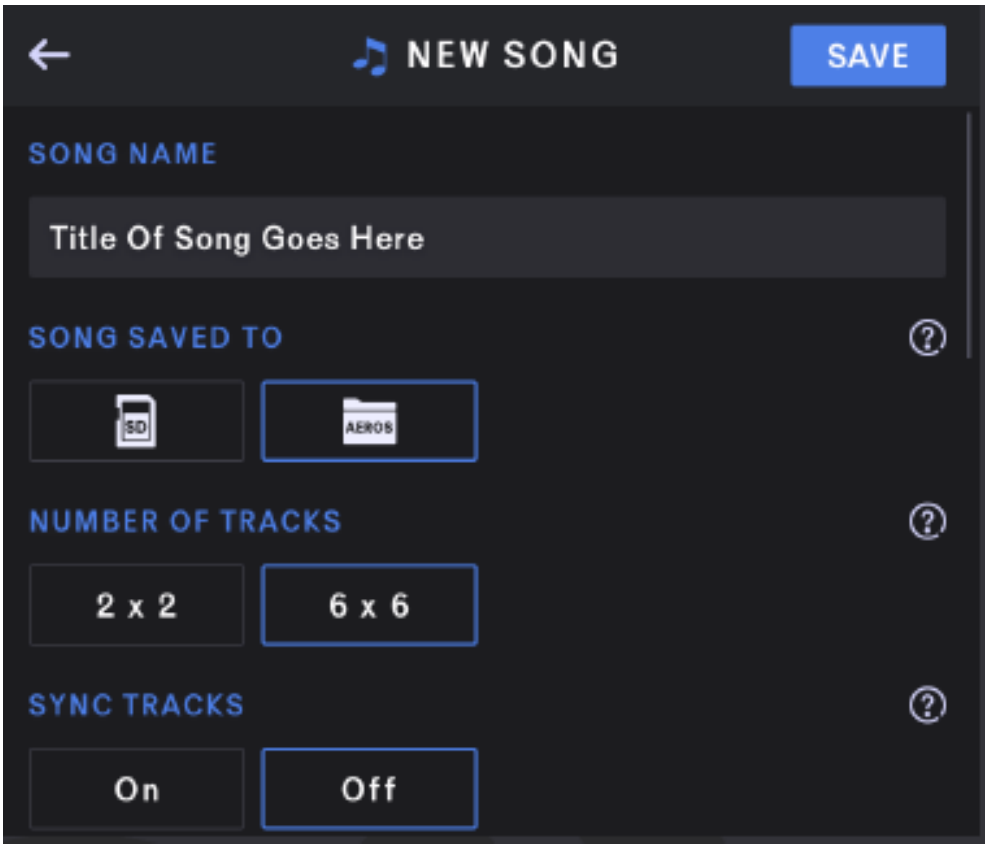

# 新しいソングの作成

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」を押すことができるようになります。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。

# NEW SONG ページ



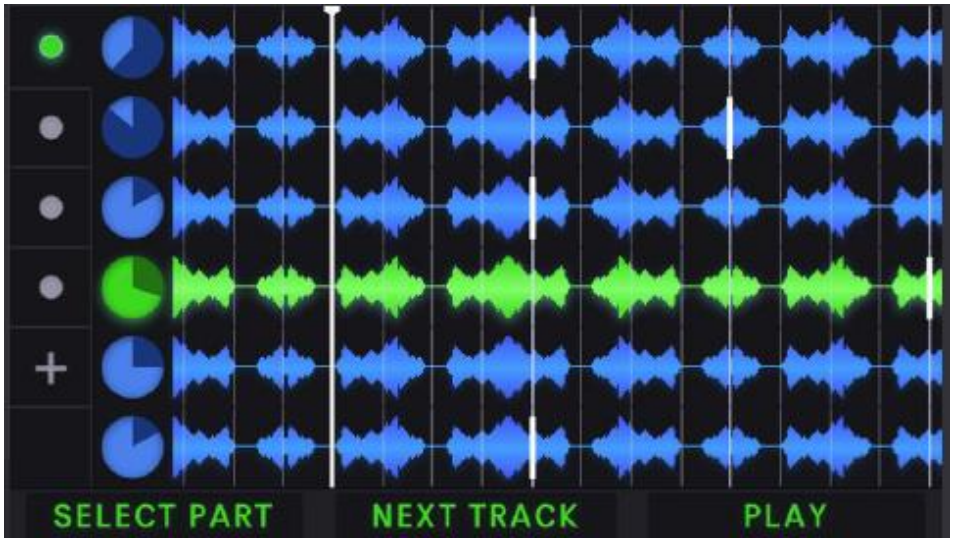

新しくソングを作成するときに使用できるオプションは多数あり、右端の「？」でそのくわしい解説が用意されています。これらのオプションについては、このマニュアルの「セッティング（SETTING）」の項で解説します。デフォルト設定では、すぐにループを開始できるようになっています。

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。

Loop Studio は、パラレルトラック（相互に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。

パラレルトラックはクロックと波形で表され、ソングのパートはドットで表されます。

現在操作しているソングのパートとトラックは、緑色で示されます。




AEROS には「2X2」と「6X6」という2つの基本モードがあります。

・2X2：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おり、合計4つのトラックがあります。

・6X6：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おり、合計で 36 のトラックがあります。




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。

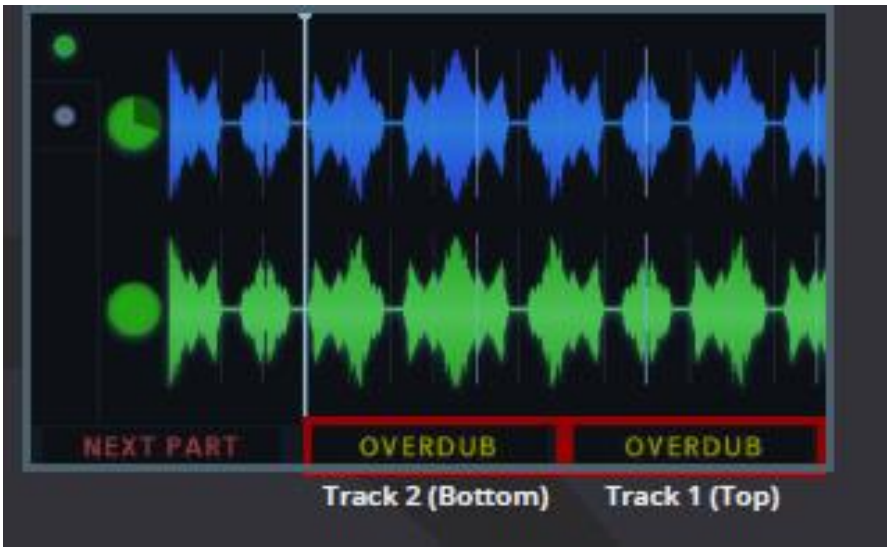
両方のモードを試してみて、どちらが自分のスタイルに合うのかを考える、あるいは両方の使い方をマスターして、どんな状況でも AEROS を使いこなせるようになることをお勧めします。

# 2×2 コントロール

2X2 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 と2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

**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

ルーパーが停止されると、オーバーダブした素材はベーストラックにマージされます。この場合、トラック内のすべてのレイヤーを取り消さない限り、もとに戻すことはできません。

## NEXT PART




**シングルタップのときの動作**

・ソングのパート間を変更します。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。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**

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。

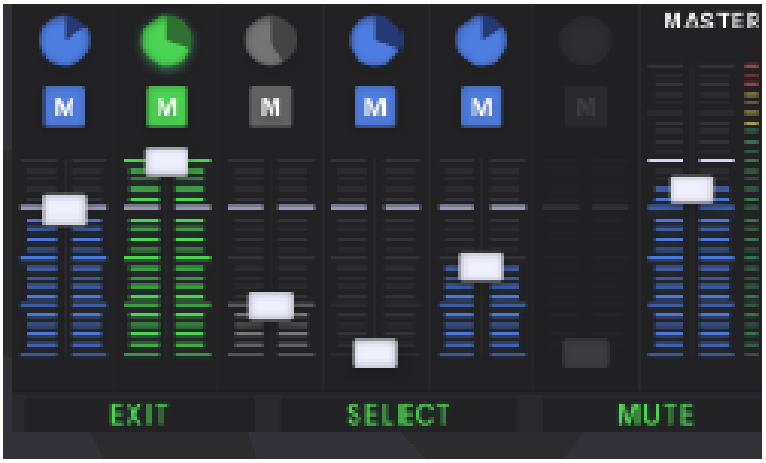
## VOLUME WHEEL

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、各トラックの相対的なボリュームレベルをコントロールできます。

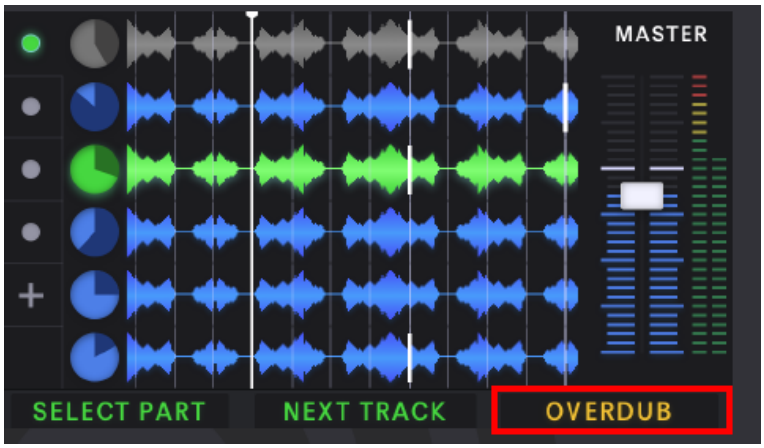


# 6×6 コントロール

6X6 では、6 つのソングパートにそれぞれ 6 つのパラレルトラックがあり、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

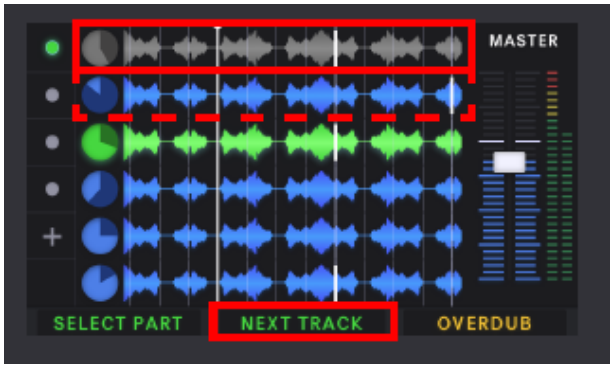
**ホールドのときの動作**

・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

ルーパーが停止されると、オーバーダブした素材はベーストラックにマージされます。この場合、トラック内のすべてのレイヤーを取り消さない限り、もとに戻すことはできません。

## NEXT TRACK

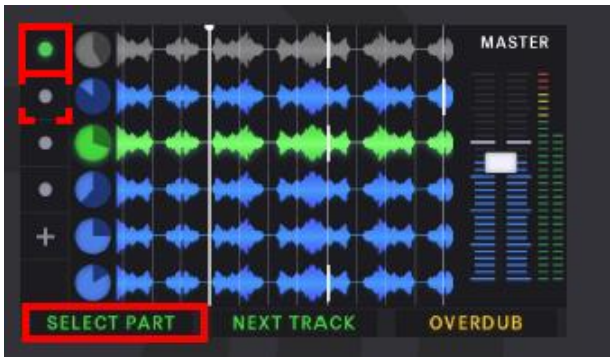



**シングルタップのときの動作**

・次のトラックを選択

→ソングの小節が設定されており、ソングセッティングで「Autorecord Next Track」がオンの状態で、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（新しいソングの場合、「+」記号が表示されているソングパート）、そのソングパートで新しい録音が開始されます。

→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。

→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。 アクションボタンを押すと、選択したトラックのオーバーダビングまたは録音が開始されます。

**ダブルタップのときの動作**

・小節に関係なく、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**

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、各トラックの相対的なボリュームレベル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。

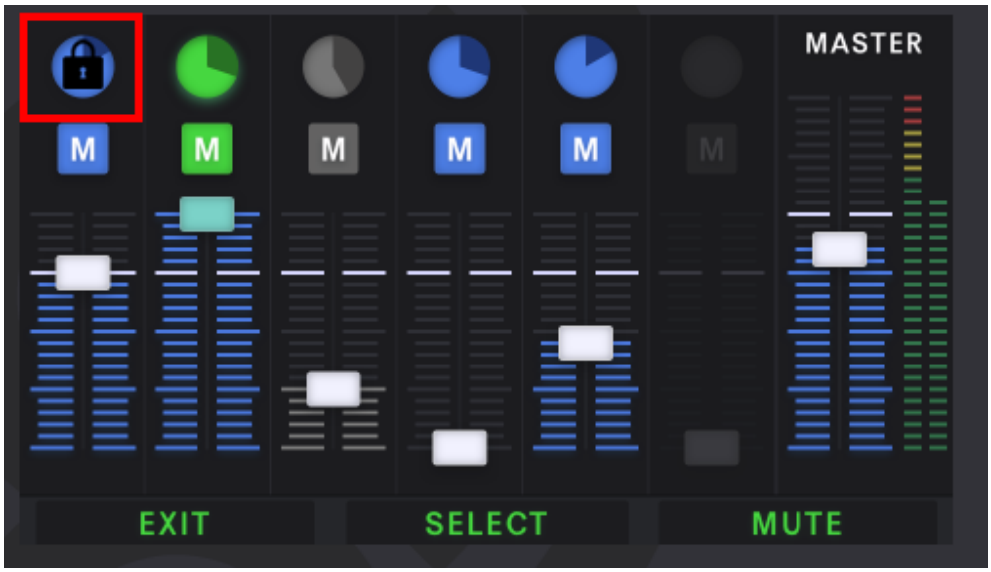
現在のソングのトラックが、左から右に並んだ状態で表示されます。各トラックをタップして、相対的な音量を調整したり、各トラックをミュートしたりすることができます。中央のボタンでトラックを選択し、ボリュームホイールを操作すればハンズフリーでミックスすることもできます。右ボタンでミュート/ミュート解除ができます。

ノート:ミキサーを閉じてもソングは停止しません。

トラックのロック

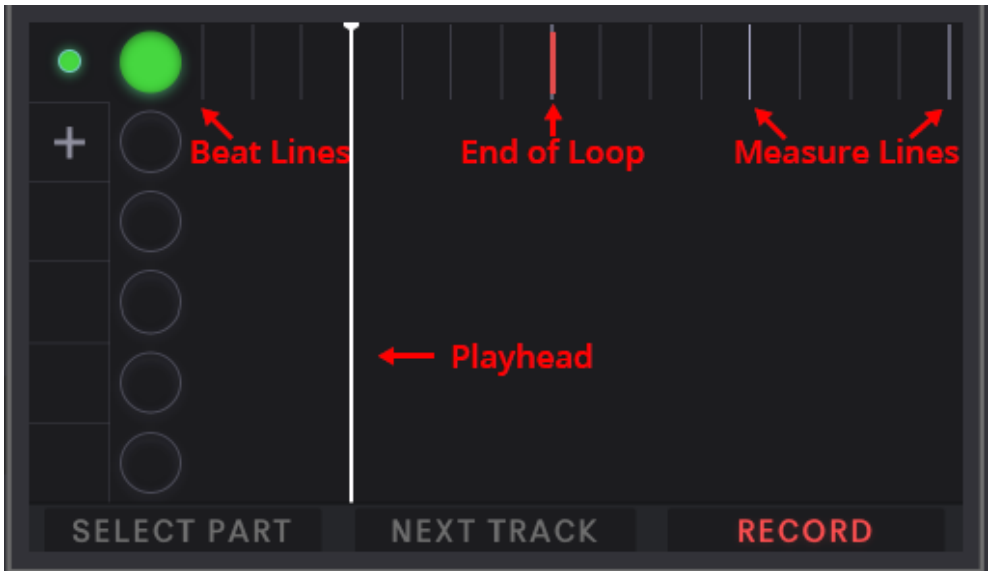
トラックをロックすると、ソングのパートに変更を加えてもロックされます。トラックのロック/ロック解除は1つのソングパートのみ、あるいは複数のトラックでロックをする場合には、前のトラックから順次ロックすることが必要です(たとえば、トラック2をロックしたい場合には、まずトラック1をロックする必要があります)。

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。



# カラーとアイコン

## 再生などの経過を表す画面



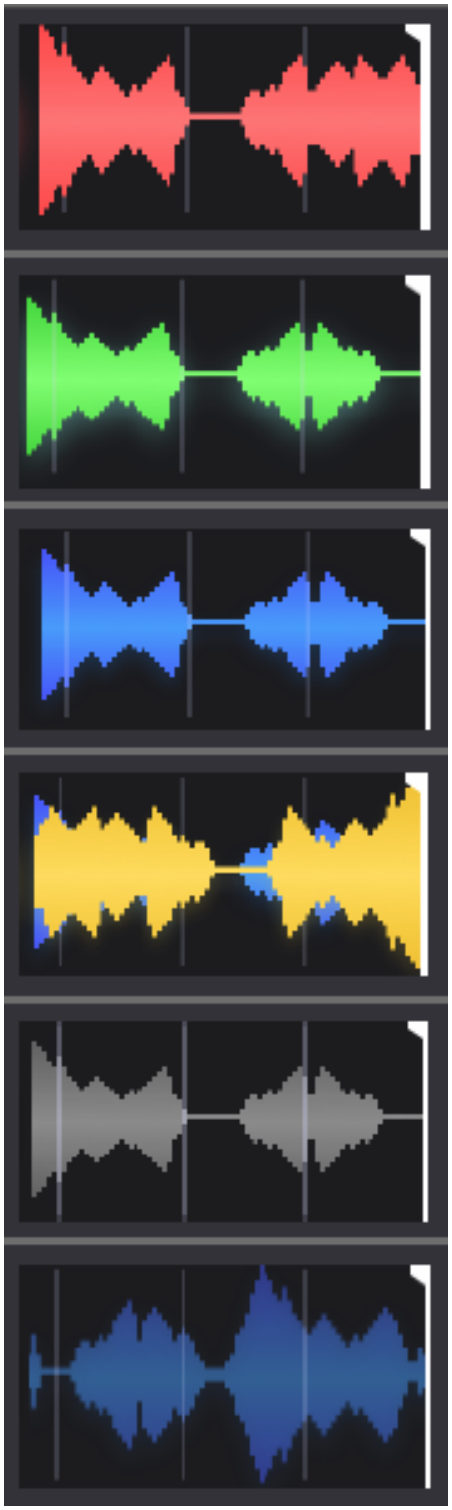

**Playhead（再生位置）**
ループの再生位置を表します。クオンタイズモード（小節で構成されている）では、各拍で点滅し、先頭でより明るく点滅します。

**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（クオンタイズモードのみ）。

# トラックの波形



**赤い波形**

現在録音注の新しい波形

**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**

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



### クロックの網掛け部分

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

現在録音注のトラックです。

### 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。

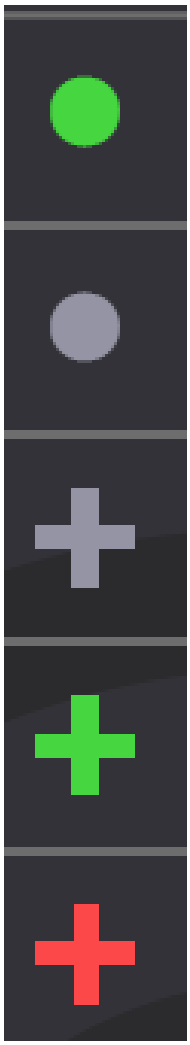
### 穴が空いたクロック

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。

# 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ツ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（フォルダーではありません）から WAV ファルを選択します。これはトラック1にロードされロックされるため、ソングのパートが変更されても変更されません。別のバッキングトラックを別のソングパートにロードできる機能を追加させる予定です。

**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**：録音が開始時の設定です。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、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。

## DEVICE SETTING（デバイス設定）

**Main Out Routing**：メインの出力ポートに送信されるオーディオのルーティングです。オプションは次の通りです。
・**Main Input: Main Input**:に入力されたオーディオが、Main Out に出力されます。
・**Aux In: Aux In** ポートに入力されたオーディオが、Main Out に出力されます。
これらのオプションはどちらか、あるいは両方に設定できます。

**Aux Out Routing**: Aux In ポートに送られるオーディオのルーティングです。
・ **Main Thru**：メイン出力に送られるものと同じ信号が送信されます。
・**Aux In**：Aux In に入力された信号がそのまま送信されます。
これらのオプションはどちらか、あるいは両方に設定できます。

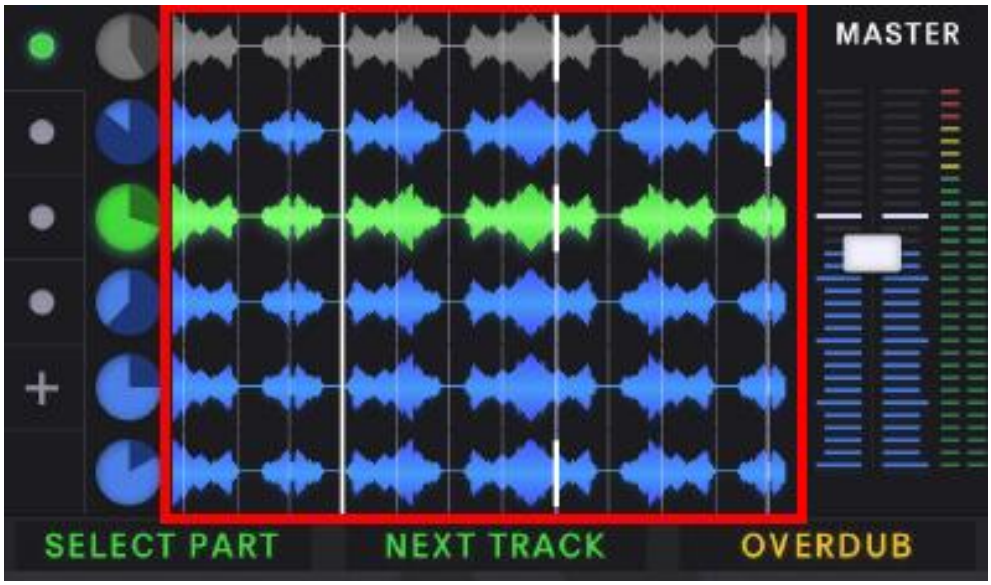
**CLICK**：クリックトラック（メトロノーム）をオン/オフします。クリックは、BeatBuddy を使わないときにテンポを保つのに便利です。

**Click routing**：クリック音を再生するためのルーティングです。
・**Main Out:** クリック音を Main Out から再生します。
・**Aux Out**:クリック音を Aux Out から再生します。
これらのオプションはどちらか、あるいは両方に設定できます。
Aux Out にのみクリックを送ると、たとえばライブなどでプレーヤーだけが Aux Out のクリックを聞きながら演奏しつつ、観客にはクリック音は聞こえていない、ということができます。

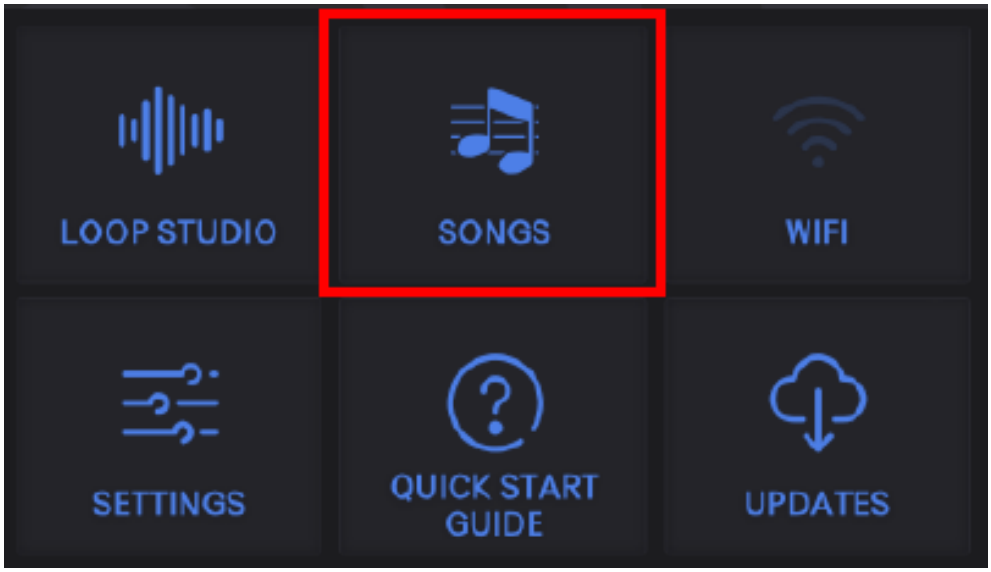
**Click Volume**：クリックトラックの音量を調整します。

# ソングのロードとエクスポート

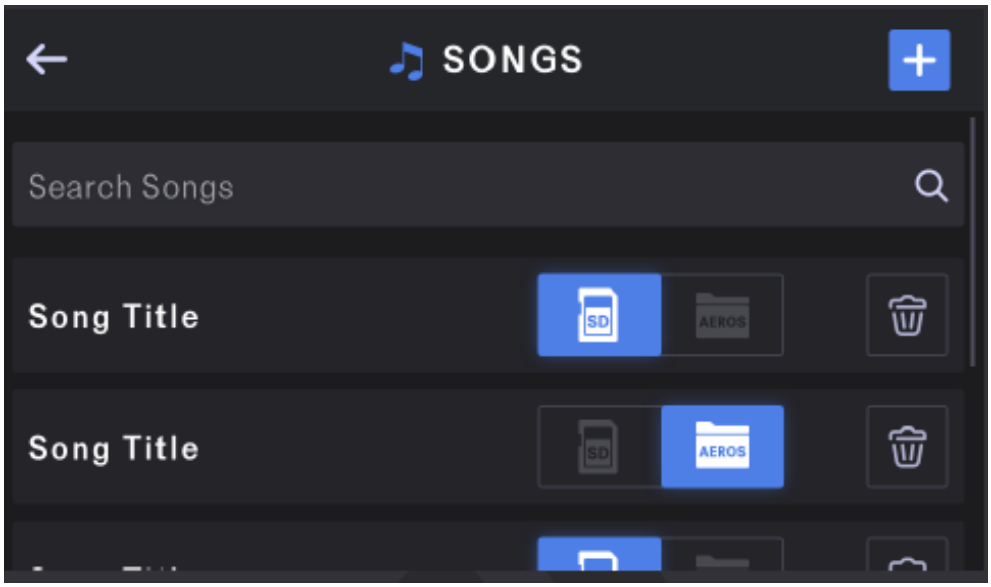
再生を停止すると、ソングは自動的に保存されます。Loop Studio を終了して Home 画面に戻るには、任意の波形をタップします。




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。

# BeatBuddy との統合

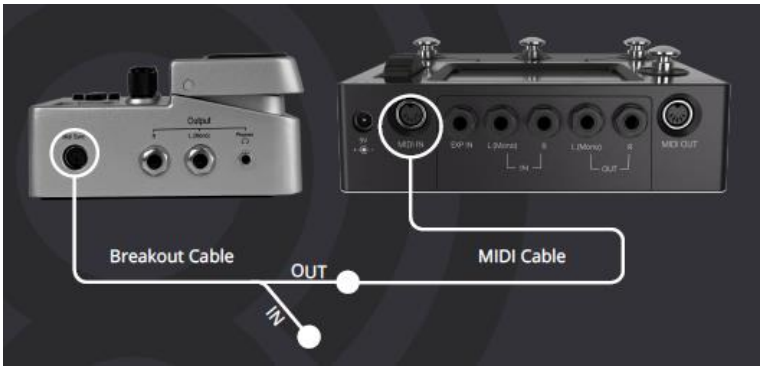



AEROS Loop Studio には、ハンズフリーのドラムマシンペダルである BeatBuddy のプラグアンドプレイ機能が組み込まれています。

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のをお勧めします。

**BeatBuddy をマスター、AEROS をスレーブとして使う**




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。

この操作をする場合、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。これによりルーパーが 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、6X6（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でルーパーが書いします。

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にのみ、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 で次のソングのパートをトリガーすると、BeatBuddy の移行の最後に AEROS がソングのパートを切り替えます。

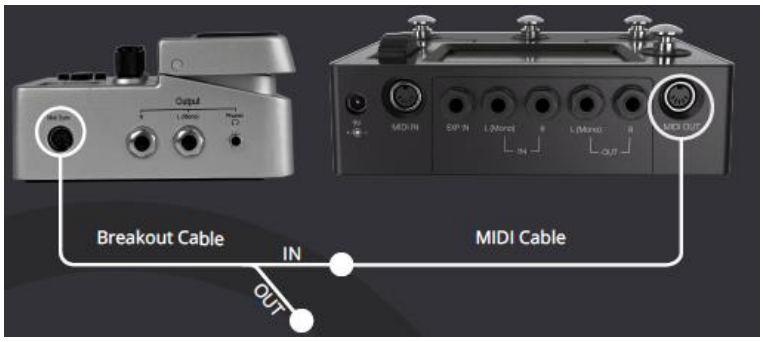
6X6 では、ルーパーの左下のボタンを使用して、移行するソングのパートを手動で選択し、BeatBuddy を使用して移行する必要があります。

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に切り替わります。

もちろん、2X2 と 6X6 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、ソングのパートが変化する間、リズムを同じに保つことができます。
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。

## 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用する場合、MIDI ケーブル、PS/2 から MIDI への BeatBuddy 用ブレークアウトケーブル、そして BeatBuddy 本体が必要です。BeatBuddy のブレークアウトケーブルの IN ポートと AEROS の Out ポートに MIDI ケーブルを装着します。




2×2 と 6×6 の各モードで、AEROS を開始すると BeatBuddy でイントロフィルが無効になっている場合（Main Pedal > Intro > None に設定して Intro Fill が無効になっている場合）、BeatBuddy がメインのビートで開始されます。AEROS を停止すると、（アウトロが無効になっていない限り）アウトロのトリガーが停止し、小節の最後で BeatBuddy と AEROS が停止します。

2×2 モードでは、AEROS でソングの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。6×6 モードでは、BeatBuddy に多数のリズムパートがある場合、次のソングの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、ポースは 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 の Sync を再び設定す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。