

aruba

nektarine beat composer



日本語ユーザーガイド

www.hookup.co.jp

nektar

目次

| | |
|-------------------------------|----|
| イントロダクション..... | 4 |
| 同梱内容..... | 4 |
| Arubaの機能..... | 4 |
| システム条件..... | 4 |
| 概要..... | 5 |
| さあ、始めましょう..... | 6 |
| インターナルモード:プリセットの読み込みと保存..... | 7 |
| インターナルモード:ファクトリープリセットリスト..... | 8 |
| MIDI設定..... | 9 |
| グローバル設定..... | 12 |
| リピート..... | 14 |
| ステップシーケンサー..... | 16 |
| ステップシーケンサー:コレクションメニュー..... | 21 |
| ステップシーケンサー:パッドを使用した機能一覧..... | 22 |
| シーケンサーのキー操作コンビネーション一覧表..... | 23 |
| クロックソース詳細..... | 23 |
| ファームウェアアップデートとファクトリーリストア..... | 24 |

本製品を安全にご利用頂くため、食物、水分や液体等から遠ざけ、製品の動作に影響を及ぼす要素の混入を防止に努めてください。機器の外装保護の観点でもそのような環境でのご仕様は避けて下さい。また、本ガイドで解説する範囲内の用途でご使用下さい。

注意：本製品は、クラスBのデジタル機器としてのFCC規制のPart 15への適合検査をパスしています。この制限によって、本製品は住宅に設置する際に有害な干渉を防止する適切な保護を提供するように設計されています。本製品は、指示に従って設置および使用しない場合、無線通信に有害な干渉を引き起こす可能性や、電波エネルギーを放射する可能性があります。ただし、特定の設置条件で干渉が発生しないという保証はありません。本製品の利用によって、ラジオやテレビの受信に干渉を起こした場合、ユーザーは次のいずれかの方法で干渉を解消します：

- 受信アンテナの向きや位置を変えます。
- 装置と受信機の距離を離します。
- 受信機が接続されているものとは別回路のコンセントに機器を接続します。
- 販売店または経験のある電気または電波技術者に相談します。



CALIFORNIA PROP65 WARNING: 米カリフォルニア州で策定されている製品の表示義務に従い、本製品は人体に影響を及ぼす可能性がある化学物質が使用されています。ただしこれは微量で、無視できるレベルです。またご利用上、問題のない範囲内にあります。

詳しい情報は：www.nektartech.com/prop65

Arubaのファームウェア、ソフトウェア及びマニュアル等の書類はNektar Technology, Incの財産であり、ライセンス同意によりユーザーに提供されます。日本語に関する情報は、株式会社フックアップの資産であり、Nektar Technology, Incの許可を受けて作成しています。

© 2020 Nektar Technology, Inc. / HookUp, Inc.
NektarはNektar Technology, Inc. の登録商標です。

製品に関する全ての記述及び仕様は予告なく変更することがあります。

クリーニングとメンテナンスについて

- 修理に関する全ての作業は弊社認定の専門技師によって行われます。
- 本製品の外装をクリーニングする際は、乾いた柔らかい布またはブラシをご利用ください。
- クリーニング用の化学物や研磨剤は外装に損害を与える可能性があります。

修理に関する情報はこちらをご覧ください：<https://hookup.co.jp/support/contact>

イントロダクション

この度は、Nektar Aruba - Nektarine ビートコンポーザー（以降Arubaと表記）をお求め頂き、誠にありがとうございます。

Arubaはドラムマシンスタイルのステップシーケンサーを内蔵したビート制作用に特別設計された楽器で、作成したパターンをパッドに割り当ててトリガー演奏することが可能です。独立したMIDIシステムとして扱える他、VST/VST3/AU/AAAX規格対応のプラグイン "Nektarine" と、多くの主要DAWソフトウェアでご利用頂くための設定ソフトウェアもダウンロード提供されます。これによって、対応DAWとの設定手順が簡略化され、これまでになく高いレベルの操作が実現し、Nektar Arubaとコンピューターを組み合わせると、明快な操作と機能アクセスが可能になります。

Arubaをより効果的にご利用頂くため、本ガイドを最後までお読みください。

同梱内容

Arubaには、以下のアイテムが同梱されています：

- Arubaパッドコントローラー本体
- 印刷マニュアル(英語)
- USBケーブル
- 付属ソフトウェアのライセンスコードが記されたカード
- 日本語のご案内等の書類

同梱物が不足あるいは破損している場合、お手数ですがご購入店あるいは弊社サポートまでご連絡下さい。

<https://hookup.co.jp/support/>

Arubaの機能

- 16個のベロシティ/プレッシャー対応RGBイルミネーションパッド
- TFTカラーディスプレイ
- 8基のロータリーポット(360°回転式エンコーダー)
- 16個のRGB LEDイルミネーションボタン
- 27個のデュアルカラーLEDイルミネーションボタン
- 4個のディスプレイボタン
- USBポート(USBバス電源対応、ドライバー不要のクラスコンプライアント準拠)
- 1/4インチTRS フットスイッチ端子(別売のY字ケーブルで2つのフットスイッチペダルと接続可能)
- MIDI出力端子を装備し、USB MIDIインターフェイス(出力のみ)として利用可能
- DC9V / 600mA、センタープラスのパワーサプライによる電源供給に対応(別売)
- 電源スイッチ
- 16 x プリセット:パッド構成、ポット及びスイッチのMIDI割り当てを含む
- 16 x ドラムマシンスタイルの4パートステップシーケンスパターン、パート毎に16ステップ
- 16 x コレクション:シーケンス設定と16のパターン
- ステップレベルのシーケンサーパラメータープログラミング
- パッドリピート機能
- MIDIクロック同期
- Nektarine インテグレーション*
- Nektar DAWインテグレーション*

システム条件

ArubaはUSBクラスコンプライアントのMIDI機器として、この規格をサポートするWindowsまたはmacOS環境で扱えます。DAWインテグレーションとNektarineインテグレーションに関しては、Windows 7またはMac OS X 10.7以降で動作し、連携するDAWの動作環境と条件に従います。

*システム条件内であっても、あらゆる環境下での動作を保証するものではありません。

*メーカーサポートが終了したシステム環境については、サポート対象外となります。

*DAWインテグレーションは、ご利用のDAWソフトウェアのシステム条件もあわせてご確認ください。

Arubaの概要

Arubaの各部呼称とその概要です。



- ① **R1-8:360°アナログロータリーポット**: Arubaの動作モードに従って、役割が変化するノブです。内蔵シーケンサー、DAW、Nektarineなど、さまざまなパラメーターを操作します。このマニュアルでは左から[R1]、[R2]、[R3]...[R8]と表記します。
- ② **S1-16:RGBイルミネーションボタン**: Aruba動作モードに従って、役割が変化するボタンです。主にシーケンサーモードのステッププログラミング、インターナルモードのパターントリガー、Nektarineミキサーモードのソロ/ミュートに使用します。本マニュアルでは左から[S1]...[S16]と表記します。
- ③ **Part1-4:カーソルボタン**: シーケンサーモードではシーケンスパートの選択、それ以外のモードでは上下左右のカーソル移動として機能します。
- ④ **パッド1-16**: ベロシティ/プレッシャーに対応したパッドです。RGBLEDによって16色に光ります。
- ⑤ **Repeat Onボタン**: パッドリピート機能のオン/オフを行います。リピートメニューでモメンタリーとラッチの設定が可能です。
- ⑥ **Nektarineモードボタン**: Mixer、Pad Setup、Plugin、FX 1、FX 2、Solo、Mute、Browseボタンは、Nektarineと接続された際に機能します。
- ⑦ **トランスポート/ボタン**: 7個のボタンは、Nektar DAWインテグレーション時にトランスポート(再生、停止、録音など)の操作に使用します。DAWインテグレーション時以外は、あらかじめ設定されたMIDIメッセージの送信に使用可能です。
- ⑧ **Shiftボタン**: ボタンの別操作を行う際に使用します。詳細についてはこのマニュアルの該当項目に記しています。
- ⑨ **モード/メニューボタン**: Internal、Seq、Repeat、DAWボタンで、各々のモードを有効にします。DAWボタンはNektar DAWインテグレーションが有効な際のみ機能します。Menuボタンは、有効になっているモードのメニューアクセスに使用します。Lockボタンは、Nektarine専用のボタンです。
- ⑩ **ディスプレイボタン**: ディスプレイ下端のメニュー表示に連動して機能するボタンです。
- ⑪ **TFTカラーディスプレイ**: Arubaに関するさまざまな情報を表示します。ロータリーポットの役割と設定値、ディスプレイボタンの機能などが確認できます。
- ⑫ **Power On/Off(電源)スイッチ**: Aruba本体の電源のオン/オフを切り替えます。
- ⑬ **電源ソケット**: 別売の電源アダプター(9VDC/600mA、センタープラス、2.1mm仕様)の接続に使用します。
- ⑭ **USB端子**: コンピューターと接続するための標準サイズのUSB端子です。このポートでコンピューターとのデータ転送を行い、コンピューターからの電源供給を受けます。
- ⑮ **Foot Switch(フットスイッチ)端子**: 別売のY字ケーブルとフットスイッチ(2つまで)を接続するための1/4インチTRS端子です。
- ⑯ **MIDI出力端子**: Aruba本体またはUSB接続されたコンピューターからのMIDI情報を外部MIDI機器に送信します。
- ⑰ **Kensingtonロックポート**: 盗難防止のためのポートです。市販のKensingtonロックに対応した盗難防止ワイヤーを装着します。



さあ、始めましょう

接続と電源

ArubaはUSBクラスコンプライアントに準拠したMIDI機器です。そのため、特別なドライバーソフトウェアのインストールなく、WindowsやmacOS標準のドライバーで動作し、コンピューターに接続するだけで認識され、使用することが可能です。また、動作に必要な電源は、コンピューターのUSBポートから供給されます。USBバス電源容量が不足する場合は、別売の電源アダプターをご用意の上、電源ソケットから電源を供給を行ってください。

接続方法と手順は簡単です：

- 付属のUSBケーブルを使用して、Arubaとコンピューターを接続します。
- サスティンペダルを使用する場合、Arubaのフットスイッチ端子に接続します。
- 電源スイッチをオンにします。

初めてコンピューターに接続した場合、Arubaの認識に少し時間を要します。認識後、DAWのための設定を行います。

コンピューターを介さずにArubaをご利用の場合、市販のUSB電源アダプターもしくは別売の電源アダプターをご用意の上、USB端子もしくは電源ソケットから電源供給をしてお使いください。

Nektar DAWインテグレーションとNektarine

ご利用のDAWソフトウェアがNektar DAWインテグレーションに対応している場合、専用の設定ソフトウェアをご用意しています。ダウンロードの上、インストールを行ってください。これにより、シンプルな設定で高度なDAWコントロールが実現します。専用ソフトウェアNektarineも同様にダウンロードの上、インストールを行います。

最新版のソフトウェアを入手するには、Nektar社ウェブサイトでの製品登録が必要となります(英語でのサービス提供になります)：

www.nekartech.com/registration

すでにNektarアカウントをお持ちの場合はサインインを行ってください。

重要なお知らせ：設定に関する情報はウェブページ、あるいはダウンロードして頂いたフォルダ内にPDFファイルとして含まれます。

ArubaとNektarine

Arubaは、汎用MIDIパッドコントローラーとしてお使い頂けるだけでなく、プラグインやスタンドアロンソフトウェアとして機能するNektarineソフトウェアが付属しています。AuraとNektarineを組み合わせて使う場合、Nektarineがパッドのセットアップとコントロールマッピングを扱うことになるため、後述するほとんどのインターナルモードの機能にアクセスする必要はなくなります。ただし、Nektarineが起動中であっても、[Internal]ボタンを押すことで、Nektarineを起動していないトラックにおいて、インターナルモードのプリセットを活用することができるようになります。この際、ディスプレイボタン[MIDI Assign]を押すと、パッドは現在のプリセット設定に再構成されます。

NektarineとArubaの連携についてマニュアルでは以下のページで解説します：

- グローバル - LEDの照度設定 12ページ
- グローバル - パッドのペロシティ設定 13ページ
- リピート設定 14~15ページ
- ステップシーケンサー 16~23ページ

Nektarineについては別のマニュアル(PDF)をご用意していますので、あわせてご確認ください。

Nektarineのダウンロードについては、このページのNektarineとNektar DAWインテグレーションの項目をご確認ください。

インターナルモード:プリセットの読み込みと保存

インターナル (Internal) モードでは、Aruba上のパッドとコントローラーから特定のMIDI情報を送信することができます。これらの情報はプリセットとして保存可能で、Arubaは最大で16プリセットを本体に保持できます。インターナルモードに入るには [Internal] ボタンを押します。

プリセットの読み込み [Load]

初回起動時、Arubaはプリセット "01 GM Drum Kit" を自動的に読み込みます。このプリセットは、汎用のGM (General MIDI) 規格に即したドラムキット用のノート配列となっています。他のプリセットを読み込む手順は次の通りです：

- ディスプレイボタンの [Load] を押して、そのまま押し続けます。
- [Load] ボタンを押したまま、ポットの [R1] を動かし、プリセットを選択します。
- 目的のプリセットに達したら、[Load] ボタンを離します。
- ディスプレイボタンの [Enter] を押して、読み込みを確定します。キャンセルをする場合は [Exit] ボタンを押します。

プリセットのクイックロード

パッドを使用して素早くプリセットを読み込むことも可能です。

- ディスプレイボタンの [Load] を押したまま、16あるパッドの1つを叩きます。左下から一段目が1、2、3、4、二段目が5、6、7、8...と続きます。

プリセットの保存 [Save]

設定変更したパッドやコントローラーの構成は、以下の手順で保存することが可能です。

- ディスプレイボタンの [Save] を押して、そのまま押し続けます。
- [Save] ボタンを押したまま、ポットの [R1] を動かし、保存先のプリセットを選択します。
- 目的のプリセットに達したら、[Save] ボタンを離します。
- プリセット名を変更する場合は [Rename] ボタンを押して、名称を変更します。変更しない場合は次の手順に進みます。
- ディスプレイボタンの [Enter] を押して、保存を確定します。キャンセルする場合は [Exit] ボタンを押します。

プリセットの名称変更 [Rename]

プリセットの名称変更は、プリセット保存時のみ行えます。手順は以下の通りです：

- ボットの [R1] を回して、文字：A~Zを選択します。
- ボタンの [<] で、前の文字に照準を合わせられます。
- ボタンの [>] で、次の文字に照準を合わせられます。
- ボタンの [A] で、大文字、小文字、数字、記号の切り替えが行えます。

名称変更完了後、ディスプレイボタンの [< Back] を押して、保存メニューに戻ります。

インターナルモード:ファクトリープリセット一覧

Arubaのファクトリープリセットは、用途に合わせたパッドの設定例です。ご希望通りの設定ではない場合、これらのプリセットは用途に合わせて設定変更することが可能です。

8つのポットは、GM音源用の設定になっています。

以下の表は、ファクトリープリセットの一覧と簡単な解説になります。

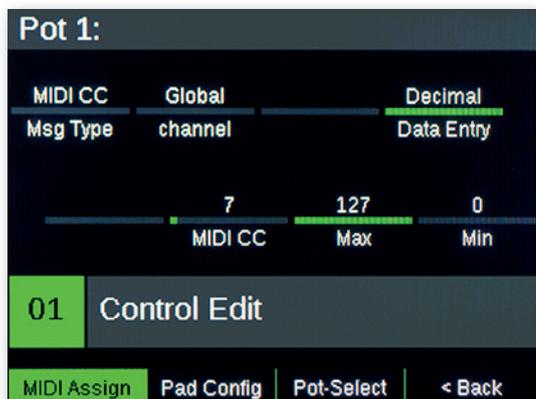
| プリセット | プリセット名 | 概要 |
|-------|-----------------|---|
| 1 | GM Drum Kit | GM 配列のドラムキットに対応したパッド設定です。ハードウェア、プラグインに関わらず多くのドラム音源が GM 配列に対応しています。このプリセットではピースごとにパッドが色分けされています。 キック = 青、スネア = 橙、リムショット = アンバー、ハイハット (ペダル / クローズ / オープン) = 緑、タム = 紫、青緑 = クラッシュシンバル、黄緑 = ライドシンバル |
| 2 | GM Percussion | GM 配列のパーカッションに対応したパッド設定です。このプリセットではピースごとにパッドが色分けされています。 ボンゴ = 深紅、ヒプラスラップ = 黄、ボンゴ = 青 2、アゴゴ = 薄緑、ウッドブロック = 赤 2、ティンパニー = 赤、カバサ / マラカス = アンバー、青緑 = クラッシュシンバル、黄緑 = ライドシンバル |
| 3 | GM Drums & Perc | GM Drum と GM Percussion プリセットのコンビネーションです。内容は上記の色をご参考にしてください。 |
| 4 | I-map Std | I-map 配列に対応したパッド設定です。いくつかのドラムプラグイン音源で採用されている標準の配列です。このプリセットではピースごとにパッドが色分けされています。 ソフトキック 2 = 青 2、ハードキック = 青、スネア = アンバー、ロール / ゴースト = 橙、ハイハット = 黄緑、オープンハイハット = 緑、タム = 紫、青緑 = クラッシュシンバル |
| 5 | I-map Ext KD/SD | キックとスネアドラムに特化した I-map 配列です。このプリセットではピースごとにパッドが色分けされています。 ソフトキック 2 = 青 2、ハードキック = 青、スネア = 橙、スネアアーティキュレーション = アンバー、ハイハット = 黄緑、オープンハイハット = 緑 |
| 6 | Chromatic 1 | 音程演奏のためのクロマチックスケール配列です。C1= ルート (赤) から Eb2 ノートまでを演奏します。 |
| 7 | Chromatic 2 | 音程演奏のためのクロマチックスケール配列です。C3= ルート (赤) から Eb4 ノートまでを演奏します。 |
| 8 | Major Scale 1 | 音程演奏のためのメジャースケール配列です。C0= ルート (赤) から D2 ノートまでを演奏します。 |
| 9 | Major Scale 2 | 音程演奏のためのメジャースケール配列です。C2= ルート (赤) から D4 ノートまでを演奏します。 |
| 10 | Major Scale 3 | 音程演奏のためのメジャースケール配列です。C4= ルート (赤) から D6 ノートまでを演奏します。 |
| 11 | C-F-G-Am | パッドでコードノートを演奏する配列です。パッドの色でコードの構成音を示します。 赤 = C メジャー (C3/E3/G3/C4)、緑 = F メジャー (F3/A3/C4/F4)、青 = G メジャー (G2/B2/D3/G3)、黄 = A マイナー (A2/C3/E3/A3)、パッドの感圧により、ポリフォニックアフタータッチ情報を送信します。 |
| 12 | Am-C-Dm-Em | パッドでコードノートを演奏する配列です。パッドの色でコードの構成音を示します。 黄 = A マイナー (A2/C3/E3/A3)、赤 = C メジャー (C3/E3/G3/C4)、青緑 = D マイナー (D3/F3/A3/D4)、紫 = E マイナー (E3/G3/B3/E4)、パッドの感圧により、ポリフォニックアフタータッチ情報を送信します。 |
| 13 | Pressure Volume | パッドの感圧で MIDI ボリューム (CC7) を操作する設定です。パッドごとに異なる MIDI チャンネル: 1~16 を操作します。 |
| 14 | Pressure Filter | パッドの感圧で MIDI パン (CC10) を操作する設定です。パッドごとに異なる MIDI チャンネル: 1~16 を操作します。 |
| 15 | Empty | ユーザー自身のプリセットを保存するための空プリセットです。 |
| 16 | Empty | ユーザー自身のプリセットを保存するための空プリセットです。 |

MIDI 設定 [MIDI Assign] :パッドのノート情報

Arubaのパッドはお好みのMIDIノートを送信することが可能です。また、パッドの圧力センサーを活用することで、ピッチベンド、アフタータッチ、MIDI CCといったMIDI情報を扱うことも可能です。パッドごとに異なるMIDIチャンネルを設定し、MIDIデバイスやターゲットにこれらの情報を送ることもできます。

Arubaのパッド、ポット、ボタンの設定は、MIDI ASSIGNメニューで行います。ディスプレイボタンの[MIDI Assign]を押すと、メニューに入ります。

設定対象の選択



このメニューで、以下の方法で対象コントローラーに触れて、設定をします。

- パッド 1~16、スイッチ S1~7 (SHIFTを除くトランスポート部のボタン)、フットスイッチ 1、2:パッド、もしくはスイッチを押します。
- ポット R1~R8:ディスプレイボタンの[Pot-Select]を押しながら、ポットを回します。

パッドの設定

パッドが設定対象として選択されるとMIDI Assignメニューで以下のパラメーター設定が可能になります。パラメーターと設定内容は下表の通りです。

| Note (MIDI ノート) | Channel (MIDI チャンネル) | Note Message (ノート情報の扱い) | Data Entry (情報入力) |
|-----------------|----------------------|-------------------------|-------------------|
| 範囲: C-2~G8 | Global、1~16 | None、Trigger、Toggle | Decimal/Hex |
| Pressure (圧感) | Data 1 | Data 2 | Data 3 |
| 次表参照 | 次表参照 | 次表参照 | 次表参照 |

8つのポット:R1~8で上表の設定を個々に扱います。

最初の3つのポット [R1~3] で選択したパッドのMIDIノート情報に関する設定をします:

- 左から3番目のポット [R3] で、パッド操作時の挙動を設定します。
 - **Trigger (トリガー)**:パッドを押さえている間のみ、ノートが送信されます (パッドから指を離せばノートの送信が停止します)。
 - **Toggle (トグル)**:パッドを叩くとノートが送信されます。もう一度パッドを叩くことで、ノートの送信を停止します。
 - **None (ノン)**:パッドによるノートの送信を無効にします。
- 左端のポット [R1] で、当該パッドで演奏するMIDIノートを設定します。
- 左から2番目のポット [R2] で、当該パッドで扱うMIDIチャンネルを設定します。通常はGlobal (グローバルメニューで設定されたAruba全体のMIDIチャンネルに従う) 設定にします。

MIDI 設定 [MIDI Assign] : パッドプレッシャー、LEDカラー、感度

パッドプレッシャーの設定

右側4つのポット [R5~8] で、選択したパッドのプレッシャーセンサーによって出力されるMIDI情報を設定します。右から4番目のポット [R5] で、プレッシャーセンサーによる出力情報を設定し、残りの3つのポット [R6~8] で選択された情報の出力値を設定します。

メモ: MIDI情報についての知識を習得することをお勧めします。このことで、MIDI情報によって送信側のデバイス (Aruba) と受信側のデバイスが正しく連携することに役立ちます。

プレッシャーセンサーは、パッドに与える圧力 (パッドを叩いてそのままさらに押し込んだ時の力) を感知し、MIDI情報に変換します。下表のMin (最小値) は、パッドから指を離れた際に送信される値になります。Max (最大値) は、パッドに最も強く圧力を与えた際に送信される値を設定します。最大値が最小値よりも小さい場合、挙動は逆転します。またピッチベンドのように上昇または下降効果をもたらす情報の場合、最小値を64に設定して、最大値を0 (下降) または127 (上昇) に設定します。

| プレッシャー情報設定 | Data 1 | Data 2 | Data 3 |
|---------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| MIDI CC (コントロール情報) | MIDI CC (0~127) | Max (0~127) 最大値 | Min (0~127) 最小値 |
| Pitch Bend (ピッチベンド) | 設定項目なし | Max (0~127) 最大値 | Min (0~127) 最小値 |
| Poly AT (ポリフォニックアフタータッチ) | 設定項目なし | Max (0~127) 最大値 | Min (0~127) 最小値 |
| Channel AT (チャンネルアフタータッチ) | 設定項目なし | Max (0~127) 最大値 | Min (0~127) 最小値 |
| NRPNc (Coarse) | 値 (0~127) | MSB (0~127) | LSB (0~127) |
| NRPNf (Fine) | 値 (0~127) | MSB (0~127) | LSB (0~127) |
| ToggleC (NRPN Coarse トグル) | 値 (0~127) | MSB (0~127) | LSB (0~127) |
| ToggleF (NRPN Fine トグル) | 値 (0~127) | MSB (0~127) | LSB (0~127) |
| StepC (NRPN Coarse ステップ) | 値 (0~127) | MSB (0~127) | LSB (0~127) |
| StepF (NRPN Fine ステップ) | 値 (0~127) | MSB (0~127) | LSB (0~127) |
| Fixed Velocity (固定ベロシティ) | 設定項目なし | Max (0~127) 最大値 | Min (0~127) 最小値 |
| Off (プレッシャー無効) | 設定項目なし | 設定項目なし | 設定項目なし |

パッドLEDカラーと感度設定 [Pad Config]

ディスプレイボタンの [Pad Config] を押すことで、現在選択されたパッドの点灯色と叩いた際の感度調整を行います。

Pad Configメニューでは以下の操作で設定が行えます。

- 左端のポット [R1] で16色用意されたパッドの点灯色を設定します。選択色はリアルタイムに確認できます。
- 左から4番目のポット [R4] の操作で、パッドの感度を調整します。
 - 設定値0=デフォルトの工場出荷値になります。
 - マイナス値=パッド感度を下げます。
 - プラス値=パッド感度を上げます。

パッド感度は演奏時のベロシティのばらつき感を調整するのに便利です。

MIDI 設定 [MIDI Assign] : スイッチ1~7、フットスイッチ、ポット1~8設定

スイッチの設定

ディスプレイボタンの [MIDI Assign] を押して、対象のスイッチ (トランスポートボタン) を押します。

スイッチが設定対象として選択されると、以下のパラメーターを設定できます：

| Message Type (メッセージの種類) | Channel (MIDI チャンネル) | 使用しません | Data Entry (情報入力) |
|-------------------------|----------------------|--------|-------------------|
| 範囲 : C-2 : G8 | Global, 1~16 | | Decimal/Hex |
| 使用しません | Data 1 | Data 2 | Data 3 |
| | 次表参照 | 次表参照 | 次表参照 |

8つのポット:R1~8で上表の設定を個々に扱います。

| スイッチ設定 | Data 1 | Data 2 | Data 3 |
|--------------------------------|-----------------|-------------------------|-------------------------|
| MIDI CC (コントロール情報) | MIDI CC (0~127) | Press (0~127) 押した時の値 | Release (0~127) 離れた時の値 |
| Pitch Bend (ピッチベンド) | 設定項目なし | Press (0~127) 押した時の値 | Release (0~127) 離れた時の値 |
| Fixed Velocity (固定ベロシティ) | 設定項目なし | 設定項目なし | 設定項目なし |
| Note (ノート番号) | Note (C-2~G8) | Velocity (0~127) ベロシティ値 | Release (0~127) 離れた時の値 |
| Note Toggle (ノートトグル) | Note (C-2~G8) | Press 1 (0~127) 押した時の値 | Press 2 (0~127) 押した時の値 |
| Program & Bank (プログラムとバンクチェンジ) | Program (0~127) | Bank MSB (0~127) | Bank LSB (0~127) |
| Program Step (ステッププログラムチェンジ) | 設定項目なし | Start (0~127) 開始番号 | Stop (0~127) 終了番号 |
| MIDI CC Tog (MIDI CC トグル) | MIDI CC (0~127) | Press 1 (0~127) 押した時の値 | Press 2 (0~127) 押した時の値 |
| MIDI CC Stp (MIDI CC ステップ) | MIDI CC (0~127) | Start (0~127) 開始値 | Stop (0~127) 終了値 |
| ToggleC (NRPN Coarse トグル) | 値 (0~127) | MSB (0~127) | LSB (0~127) |
| ToggleF (NRPN Fine トグル) | 値 (0~127) | MSB (0~127) | LSB (0~127) |
| StepC (NRPN Coarse ステップ) | 値 (0~127) | MSB (0~127) | LSB (0~127) |
| StepF (NRPN Fine ステップ) | 値 (0~127) | MSB (0~127) | LSB (0~127) |
| MIDI Machine Control (MMC) | デバイス ID (0~127) | コマンド (0~127) | 設定項目なし |
| OFF (スイッチ無効) | 設定項目なし | 設定項目なし | 設定項目なし |
| Play (再生) | 設定項目なし | 設定項目なし | 設定項目なし |
| Stop (停止) | 設定項目なし | 設定項目なし | 設定項目なし |
| Repeat (リピート) | 設定項目なし | 設定項目なし | Mode (Momentary/Global) |

ポットの設定

ディスプレイボタンの [MIDI Assign] が選ばれた状態で、ディスプレイボタンの [Pot-Select] を押したまま、対象のポットを操作して選択します。

ポットが設定対象として選択されるとMIDI Assignメニューで以下のパラメーター設定が可能になります。パラメーターと設定内容は下表の通りです。

| Message Type (メッセージの種類) | Channel (MIDI チャンネル) | 使用しません | Data Entry (情報入力) |
|-------------------------|----------------------|--------|-------------------|
| 次表参照 | Global, 1~16 | | Decimal/Hex |
| 使用しません | Data 1 | Data 2 | Data 3 |
| | 次表参照 | 次表参照 | 次表参照 |

8つのポット:R1~8で上表の設定を個々に扱います。

| ポット設定 | Data 1 | Data 2 | Data 3 |
|-----------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| MIDI CC (コントロール情報) | MIDI CC (0~127) | Max (0~127) 最大値 | Min (0~127) 最小値 |
| Pitch Bend (ピッチベンド) | 設定項目なし | Max (0~127) 最大値 | Min (0~127) 最小値 |
| Chan Pressure (チャンネルプレッシャー) | 設定項目なし | Max (0~127) 最大値 | Min (0~127) 最小値 |
| NRPN Coarse | 設定項目なし | MSB (0~127) | LSB (0~127) |
| NRPN Fine | 設定項目なし | MSB (0~127) | LSB (0~127) |
| Fixed Velocity (固定ベロシティ) | 設定項目なし | Max (0~127) 最大値 | Min (0~127) 最小値 |
| Program (プログラムチェンジ) | 設定項目なし | Max (0~127) 最大値 | Min (0~127) 最小値 |
| MIDI CC Rel (リレイティブモード操作) | MIDI CC (0~127) | 設定項目なし | 設定項目なし |
| OFF (ポット無効) | 設定項目なし | 設定項目なし | 設定項目なし |

表のMin (最小値) は、左方向に回した際に送信される最小値になります。Max (最大値) は、右方向に回した際に送信される最大値を設定します。最大値が最小値よりも小さい場合、挙動は逆転します。

グローバル設定 [Global]

グローバルMIDIチャンネル - Global MIDI Channel - R1

Arubaのコントロールとパッドは、1～16のMIDIチャンネルでメッセージを送信します。インターナルモードのプリセット(13、14を除く)は、グローバルMIDIに割り当てられています。したがって、グローバルMIDIチャンネルを変更すると、プリセット1～12に影響を与えます。

以下、グローバルMIDIチャンネルの設定方法になります：

- [Internal] ボタンを押します (LEDボタンが青色に点灯し、セットアップがアクティブであることを示します)。
- ディスプレイボタンの [Global] を押します。
- [R1] で Global Ch (1～16) を設定します。

MIDI出力 - MIDI Out - R2

ArubaのMIDI Out端子から送信される情報ソースを設定します。

以下の情報を扱うことが可能です。

Internal (デフォルト設定)...Aruba上の全てのMIDI情報がMIDI Outから出力されます。

USB ソフトウェアからArubaのMIDI USBポート1に送られるMIDI情報をMIDI Outから出力します。

Merge (マージ) InternalとUSBの両方の情報をMIDI Outから出力します。

設定変更方法は以下の通りです：

- [Internal] ボタンを押します (LEDボタンが青色に点灯し、セットアップがアクティブであることを示します)。
- ディスプレイボタンの [Global] を押します。
- [R2] で MIDI Jack (Internal、USB、Merge) を設定します。

LED Dim設定 - LED Dim

Dim (淡色) 設定は、ボタン：S1～16とパッド：1～16の状況表示に使用します。

例えば、シーケンサーメニューにおいて、ボタンS1～16は、パートのステップを表します。再生範囲内で、発音するようにプログラムされていないステップのLEDは暗くなります。

また、アクティブ/再生されていないパターンを表すパッド ([stop] を押して再生を一時停止した場合など) も暗くなります。

以下、ディムの設定方法になります。

- [Internal] ボタンを押します (LEDボタンが青色に点灯し、セットアップがアクティブであることを示します)。
- ディスプレイボタンの [Global] を押します。
- ポットのR3で照度1～10を設定します。(デフォルト=5)



パッドベロシティ設定

Arubaでは従来形の固定ベロシティカーブの選択肢を用意していませんが、代わりにさまざまな演奏スタイルに合わせた表現が行えるよう、ベロシティカーブに関する柔軟なパラメーターを用意しています。

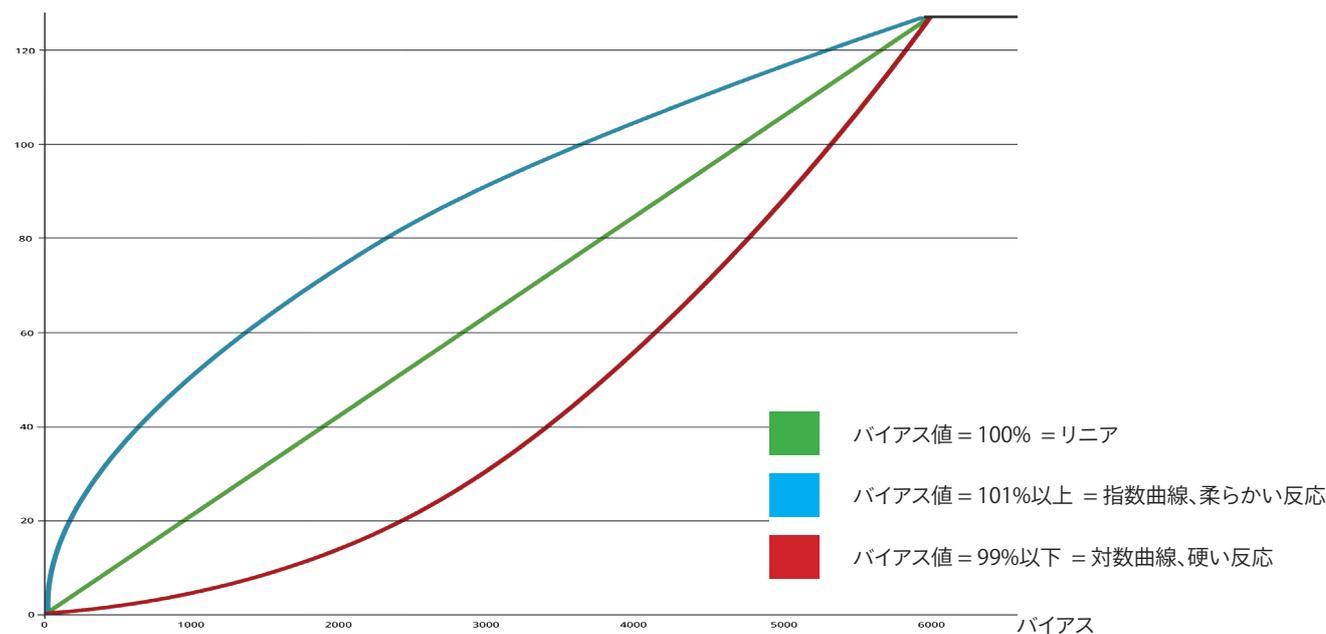
グローバルメニューでは4種類のパッドカーブ設定が可能です。設定は下表の通り、ポットの[R5~7]で行います。

| Pad Curve - R5 (パッドカーブ) | Parameter - R6 (パラメーター) | Max Pressure - R7 (最大圧力) | 概要 |
|----------------------------|----------------------------|-----------------------------|--|
| Fixed(固定) | ベロシティ値 | パラメーターなし | ポットR6で全パッドのベロシティ値を設定します。 |
| Dynamic(ダイナミック) | 出力 @ 3100 | 最大圧力値 | 3100は中程度のストライクポイントで、ポットR6はこの地点のベロシティ値を設定します。この設定に従ってカーブが適用されます。 |
| Curve(カーブ) | Bias(バイアス) | 最大圧力値 | バイアスは、反応具合の曲線を決定します。100%設定でリニア(直線)レスポンスとなり、それ以上の場合は指数曲線、それ以下の場合は対数曲線となります(下表参照)。 |
| Step(ステップ) | ステップ数 | 最大圧力値 | 段階的なベロシティレスポンスを設定します。ポットR6でステップ数を設定します。この設定はある程度ベロシティを制限しつつ、ダイナミックな演奏をする際に便利です。 |

最大圧力(Max pressure)は、最大ベロシティに到達する感度(パッドの強弱)を設定します。設定値を低くした場合、軽い力で最大ベロシティ=127に到達します。値が高い場合、より強い力を必要としますが、その分、細かな表現を可能にします。

カーブ曲線

ベロシティ



リピート設定 [Repeat]

Arubaのリピート機能を使用すると、安定したビート、ロール/フラムを演奏表現のひとつとして加えられます(時には演奏が困難なノート配列を作成することもできるでしょう)。リピートされるノートは、MIDI経由で送信されます。つまり、この機能を使った演奏を外部のMIDI機器に適用させることや、DAWのMIDIトラックへ記録していくことも可能です。

リピートオンボタン [Repeat On]

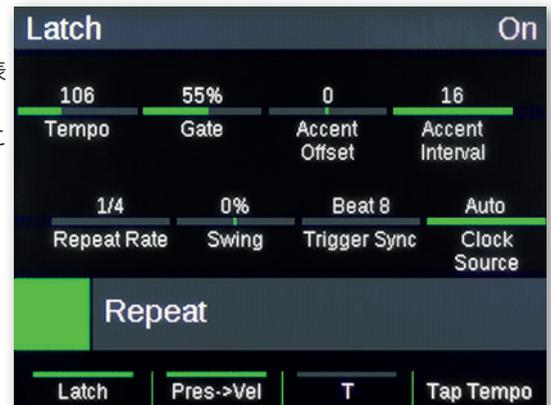
リピート機能を有効にするには [Repeat On] を押し、任意のパッドを押さえ続けます。

デフォルトでは、このボタンはラッチ状態に設定されています。設定でモーメンタリーに変更することも可能です。次項目で、その設定を含めたリピート機能に関する設定について解説します。

リピート設定 - Repeat Settings

[Repeat] モードボタンを押して、Repeatメニューに入ります。メニューに入ると右の画面が表示され、ポット [R1~8] が、リピート機能に関する設定に割り当てられます。

リピート機能の設定はその場で反映されるため、演奏しながらダイナミックな変化をもたらすことが可能です。



画面上的各パラメーターは下表の通りです。

| パラメーター R1~8 | 範囲 | 概要 |
|-------------------------------|----------------------------------|--|
| Tempo (テンポ) | 30~240 BPM | 内部クロック (Internal) 使用時のテンポを設定します。MIDIクロックに同期した際、この表示は [External] となり、機能しなくなります。 |
| Gate (ゲート) | 1~99% | ノートの長さを制限するゲート設定になります。設定値はリピートレートに従います。例えば、リピートレートが1/4 (1拍) の場合、50%設定で1/8 (半拍) ノートが演奏されます。99%に設定した場合、1拍の長さの演奏になります。設定値が100%ではない理由は、DAW (特に分解能が高い仕様のもの) で、シーケンスノートの誤動作を防ぐためです。 |
| Accent Offset (アクセントオフセット) | -50 ~ +50 | アクセントノートのベロシティ値のオフセットを設定します。アクセントを有効にするには、0以外の値に設定する必要があります。 値を+1~50に設定した場合、アクセントノートは、実際に演奏したベロシティよりも強く演奏されます。 値を-1~50に設定した場合、アクセントノートは、実際に演奏したベロシティよりも弱く演奏されます。 |
| Accent Interval (アクセントインターバル) | 2~16 | アクセントノートが演奏される間隔を設定します。 例えば、2に設定して、アクセントオフセットを0以外に設定すると、通常の演奏とアクセントノートが交互に繰り返されます。設定値を9に設定した場合、9ノートごとにアクセントノートが演奏されます。 この機能をリアルタイム操作することでよりダイナミックなパフォーマンスに役立ちます。アクセントノートの演奏が不要の場合は、アクセントオフセットを0に設定します。 |
| Repeat Rate (リピートレート) | 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, 1/96 | リピート演奏の分解能を設定します。 ボタンS1~6を使用して、直接リピートレートを設定することも可能です。 ディスプレイボタンの [T] を押すことで、設定値が三連符設定になります。 |
| Swing (スウィング) | -49% ~ + 49% | スウィング(グループ)設定をします。 この設定によって、一つおきに演奏されるノートがその前のノートとの間隔が狭まったり (+1%以上)、広がったり (-1%以下) します。 スウィング機能を無効にするには0に設定します。 |
| Trigger Sync (トリガーシンク) | Beat 8, Beat16, Key1, Key2 | トリガーシンク機能に関する設定です。詳細は次項目に記します。 |
| Clock Source (クロックソース) | Internal, MIDI Clock, Auto | リピート演奏の基準となる同期ソースを設定します。詳細はクロックソースの項目に記します。 |

ディスプレイボタン

リピート設定モードでのディスプレイボタンは以下の通りに機能します：

| ボタン 1~4 | 概要 |
|---------------------------|---|
| Latch (ラッチ) | [Repeat On]ボタン操作時の挙動を設定します。オンにした場合、[Repeat On]ボタンを押すとリピート機能は常時オンになり、もう一度押すとオフになります。 |
| Pres > Vel (プレッシャー>ベロシティ) | パッドプレッシャーによるベロシティコントロールを有効にします。オンにした場合、パッドを強く押し付けることでベロシティ値が大きくなります。 |
| T (三連) | リピートレート設定を三連にします。この場合の設定値は、1/6、1/12、1/24、1/48、1/80、1/96に置き換わります。 |
| Tap Tempo (タップテンポ) | 手動でInternalクロックのテンポを設定します。ボタンをタップした間隔に従ってテンポが設定されます。 |

トリガーシンク [Trigger Sync]

複数ノートを同時にリピートさせる際の、発音タイミングの同期について設定を行います。

Beat 8/12/16

パッドを叩いたタイミングに関わらず、固定のタイミングに矯正する設定です。デフォルト設定は Beat 8 = 1/8のタイミングで確実に同期されます。例えば、リピートレートを1/4に設定しておく、全てのパッドが同時にトリガーされた場合に、同じビートで確実に演奏することができます。また、1つ目のパッドの1/8後に2つ目のパッドを叩いた場合は、両方のパッドが交互に1/4で演奏されることになります。

より細かなタイミングで演奏をする場合、設定を Beat 16 にします。基本的な動作は1/8設定と同じですが、同期の基準が1/16になります。演奏に違和感を感じた場合は、この設定値を大きくすることをお勧めします。

3連モード(ディスプレイボタンの [T] をオン)にした場合、設定値は1/12となります。

Key 1と2

パッド演奏のタイミングを同期させず、グループのある演奏にしたい場合に使用します。

このことによって、全てのパッドが各々のタイミングで演奏されることになります。

Key 1 に設定した場合、全てのパッドが独立したタイミングで演奏されます。複数のパッドを演奏した場合、ユニークな表現が期待できますが、ノート同士のタイミングが揃わない可能性があることにご注意ください。

Key 2 に設定した場合、パッドを叩いた時点から最初のノートを繰り返しますが、一度繰り返された後は、最初に演奏してそのまま押さえつけられているパッドに他のパッドのリピートタイミングが同期するようになります。

ステップシーケンサー [Step Sequencer] : クイックガイド

ここではArubaに装備されたステップシーケンサーに関して解説します。このシーケンサーは、楽曲制作や演奏における簡単なスクラッチパッドとしても役立ちます。記録されたシーケンスノートはMIDI出力が可能で、外部MIDI機器を演奏させたり、DAWで記録することが可能です。ここでは最初のパターンを作成する方法について記します。

パターンプログラミング - クイックスタートガイド

Arubaのステップシーケンサーは、最大で16のパターンを同時に演奏することが可能です。

1. [SEQ] モードボタンを押し、ディスプレイボタンの [Run/Stop] を押して、16パターン全てを再生可能にします。
2. 任意のパッドを1つ押して、パターンのプログラミングを開始します。開始をすると、16個のボタン [S1~16] が点灯し、白色に点灯するボタンが再生位置を示します。
3. 16個のボタン [S1~16] を押して、パターン (の内の1パート) のプログラミングを開始します。この際のステップ分解能は16分音符で、パッドを押すことでそのパッドに設定されているノートがシーケンスステップに記録されます。この操作はInternalモード、Nektarine併用に関わらず同一です。
4. 上記のステップ2と3を繰り返して、パッドでパターンを選択してステップにノートを記録していき、ビートを完成させます。
5. [Shift] ボタンを押しながら [パッド1~16] を押すことで、任意のパターン再生を停止または再開させることが可能です。再生停止しているパッドのLEDは消灯します。
6. 全てのパターン再生を停止するにはディスプレイボタンの [Run/Stop] を押します。

もし、シーケンサーが再生しているにも関わらず、音が聞こえない場合は、[Internal] ボタンを押して、パッドを叩いてノートの送信状況 (送信先がプラグインなのか、外部MIDI機器なのか) を確認します。パッドがノートをトリガーしていない場合は、パッドのノート設定を確認します。ノートを送信している場合は、受信先の機器やプラグインをの状態を確認します。

詳細 - コレクション設定 - Collection Setup

前項に従ってパターンの作成に成功し、正しく再生されることを確認したら、リアルタイムパラメーターの記録に挑戦しましょう。

1. ディスプレイボタンの [Run/Stop] を押して、再度パターンを再生します。
2. [SEQ] ボタンを押して、コレクション設定画面に表示を切り替えます。
3. シーケンサーの再生中に [R1~4] を動かして画面上段のパラメーターを調整します。

以下、各パラメーターの概要です:

Play Rate (プレイレート) シーケンスステップの分解能 (音符の長さ) を設定します。この設定を変更すると、シーケンスの再生速度が速くなったり遅くなったりします。

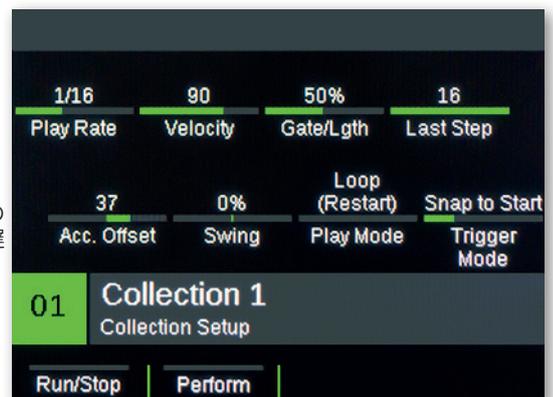
Velocity (ベロシティ) ステップ再生のノートベロシティを設定します。

Gate/Length (ゲート/レングス) .. ステップごとの長さを調整 (制限) します。

Last Step (ラストステップ) シーケンスの最終ステップを設定します。

コレクションは、ステップシーケンサーの最上位階層のパラメーターを扱います。したがって、ここでの設定は全てのパターンに反映されます。パターン個別の設定はPattern (パターン)、その中のパートに関する設定はPart (パート) 画面で行います。ここで解説した最初の3パラメーターは他の階層にも用意されています。ここでの設定はシーケンス全体の基礎設定となり、下の階層 (PatternやPart) で設定した場合、そちらの設定が優先されます。

例えば、パートレベルで4つのステップに対してプレイレートを変更した場合、この4つのステップに対して、コレクションやパターンでプレイレートを変更しても、この4つのステップの設定は変わらず、他の12ステップにのみ変更が適用されます。



シーケンス階層:コレクション/パターン/パート/ステップ - Collection/Pattern/Part/Stepの関係性

Arubaのステップシーケンサーでは、1つのコレクションという枠の中に16のパターンが、1つのパターンの中に4つのパートが、そして1つのパートの中に16のステップが含まれます。つまり、Arubaのシーケンサーはコレクション > パターン > パート > ステップの階層で構成されているとご理解下さい。前述の通り、各階層に同一のパラメーターが用意されている場合、下層パラメーターの設定が優先されます。このことによって、上層では大まかな設定を行い、下層で細かな設定をすることが可能です。このことを踏まえ操作することで、効率の良いシーケンスプログラミングを実現します。

下表は階層レベルの概要になります：

| 階層 | 下位階層 | 概要 |
|---------------------|---------|--|
| Collection (コレクション) | パターンx16 | シーケンス全体の設定を司り、全てのパターン、パート、ステップに対するグローバル設定になります。(パターン、パート、ステップの個別設定以外) Arubaは最大で16のコレクションを保持することが可能で、コレクションの変さらによってシーケンス全体がリコールされます。 |
| Pattern (パターン) | パートx4 | パターンの個別設定を行います。ここで設定はパターンに含まれるパートとステップに影響します。(パートやステップの個別設定以外) |
| Part (パート) | ステップx16 | パターンに含まれている4つのパートを個別に設定する階層です。ここで設定はパートに含まれるステップに影響します。(ステップの個別設定以外) |
| Step (ステップ) | なし(最下位) | ステップごとのオン/オフ、プレイレート、ベロシティ、ゲート/レングス設定を行う、Arubaのステップシーケンサーで最下部の編集階層になります。 |

下表は各階層で設定可能なパラメーターの一覧になります：

| パラメーター | 設定値 | Collection | Pattern | Part | Step |
|---------------|--|------------|---------|------|------|
| Play Rate | 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64, 1/80, 1/96 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Velocity | 1~127 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Gate/Length | 1~99% | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Last Step | 1~16 | ○ | ○ | ○ | × |
| Accent Offset | -100%~+100% | ○ | ○ | ○ | × |
| Swing | -49%~+49% | ○ | ○ | ○ | × |
| Play Mode | Loop, Reverse Loop, Ping-Pong, One-Shot, Step-Note/Trigger, Resart, Resume | ○ | ○ | × | × |
| Trigger Mode | Immediate, Snap to Start, Next 1/4, Next 1/8, Next 1/16 | ○ | ○ | × | × |

パターン設定 - Pattern Parameters

パターンパラメーターにアクセスするにはまず、パターンの選択が必要です。

- 目的のパターンが紐付けられたパッドを叩いて、選択します。
- パターンが選択されると画面ヘッダー(上端2段目)にそのパターン番号が表示されます。
- Arubaの画面に表示されたパラメーターの操作が可能になります。

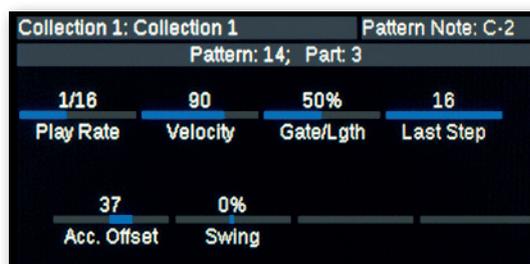
パート設定 - Part Parameters

パターンの再生中、パターンに含まれている有効なパートが順番に再生され、再生中のパートが自動選択されます。デフォルト設定ではパート1のみが有効ですが、パートの再生、停止に関わらず、特定のパートを選択することも可能です。

選択方法は次の通りです：

- 目的のパートボタン:[Part 1~4]を押して選択をします。そしてパートボタンを押したまま、別のパートボタンを押すことで複数のパートの同時選択が可能です。
- パートが選択されると画面ヘッダー(上端2段目)にそのパート番号が表示されます。
- Arubaの画面に表示されたパラメーターの操作が可能になります。

パートの選択解除は、上記方法に従って別のパートを選択するか、パッドを叩いてパターン選択をします。



ステップシーケンサー (Step Sequencer) : パート、ステップとアクセント

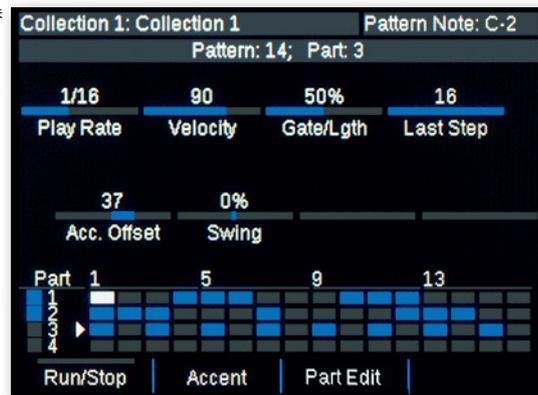
パート再生を有効

パターンに含まれる4つのパートは、再生中でもその再生の有効と無効をリアルタイムに切り替えられます。この操作を行うには [Shift] ボタンを押しながら、[Part1~4] を押します。

再生が有効になったパートは、そのパートボタンが点灯します。再生中のパートは通常点灯し、再生待機中のパートはディム (淡色) 点灯でそのことを示します。無効のパートは消灯します。

Arubaの画面にはパターン内のパートを一覧する情報が表示されます。画面左端のドットは、パートの有効と無効を示します。カーソル (>) 表示は選択中のパートを示します。

メモ: 特定のパートが選択されていない場合、前項目で解説している通り、再生中のパートが自動選択されます。



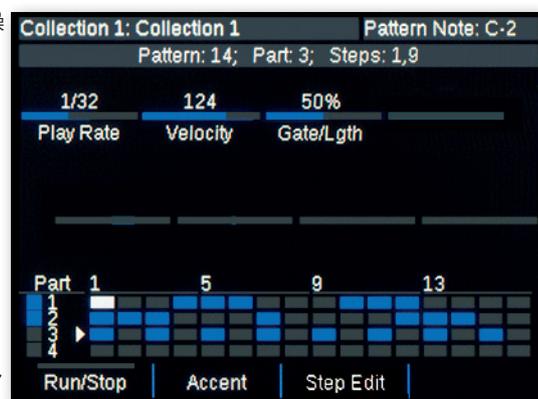
ステップ設定 - Step Parameters

パターン、パートと同よう、選択したステップのパラメーターを画面に表示してリアルタイムで操作できます。

選択方法は次の通りです:

- まず目的のパターン、そしてパートが選択されていることを確認します。
- [Shift] ボタンを押しながら、ボタン [S1~16] を押して選択をします。複数ステップの選択は、[Shift] ボタンを押したまま、さらに別のステップを押します。[Shift] ボタンを押しながら、ボタンを滑らせながら押していくことで、多くのステップを素早く同時選択できます。
- 選択されたステップと画面ヘッダー (上端2段目) にパターンとパートと共にそのステップ番号が表示されます。
- Arubaの画面に表示されたパラメーターの操作が可能になります。

ステップの選択解除は、上記方法に従って別のステップを選択するか、パートもしくはパターンの選択をします。



編集対象のステップ

ボタン [S1~16] はパート選択に従って、選択されたパートのステップの操作に使われます。複数パートが選択されている場合、これらのボタンは再生中のパートに従って、更新されます。

特定の (パートの) ステップを選択するには、パートを選択してからステップを選択します。ステップは、親となるパートがアクティブな状態で再生されているかどうかに関係なくプログラムできます。

ステップのタイ設定

複数のシーケンスステップを結合 (タイ) してノートの音符を延ばすことが可能です。

タイの方法はまず、頭ステップのボタン [S1~16] を押し、押したまま終端ステップのボタンを押します。そうすることで2つのボタン間のステップが結合されます。

アクセント設定

ステップにアクセントがプログラムされている場合、そのペロシティはペロシティ設定とアクセントオフセット値によって再生されます。例えば、ステップペロシティ (Velocity) が90で、アクセントオフセット (Acc. Offset) を37に設定している場合、そのステップは、最大ペロシティである127で信号を送信します。

- アクセントをプログラムするにはディスプレイボタンの [Accent] を押し続けます。
- [Accent] ボタンを押したまま、ボタン [S1~16] でアクセント設定をする目的のステップを選択します。

アクセント設定をリアルタイムに操作し、徐々にアクセントステップを強めたり、弱めたりすることが可能です。

アクセント設定を無効にするには設定値を0にします。

ステップシーケンサー (Step Sequencer) : 編集機能

パターン/パート/ステップ編集 - Pattern/Part/Step Edit

パターン、パート、ステップを1つずつ選択して、設定を確認する必要はありません。パターン、パート、ステップにおける編集メニュー(同じメニュー名ですが、選択中の階層に応じたものとなっています)は、それぞれの階層でプログラムされている内容の概要を把握する近道であり、パラメーターをスムーズに編集する方法でもあります。

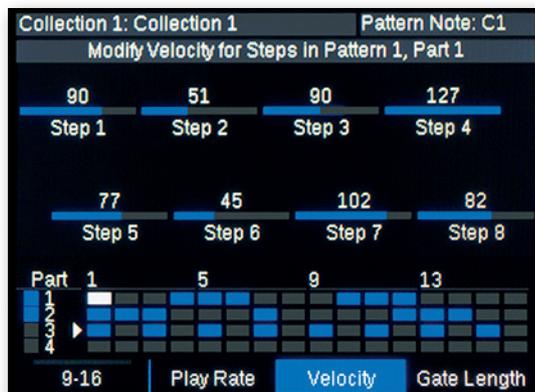
編集メニューは以下のルールに従って表示されます:

- 16あるパターンは1~8と9~16の2つのグループに分けて表示されます。
- 4つあるパートは、選択中のパターンに含まれているものです。
- 16あるステップは1~8と9~16の2つのグループに分けて表示されます。これは選択中のパートに含まれているものです。

対象パラメーターの編集メニューに入るには、パターン、パート、ステップの各階層でディスプレイボタンの[Pattern/Part/Step Edit] (パターン階層の場合はPattern Edit、パート階層の場合はPart Edit、ステップ階層の場合はStep Edit) を押し、画面が切り替わった後にさらにディスプレイボタンの[Play Rate/Velocity/Gate Length] を押すことで、各編集メニューを一括表示させ、操作することが可能となります。

以下、より具体的な選択方法を記します:

- [SEQ] ボタンを何度か押し、最上層の状態から任意のパッドを叩くと、パターンが選択されます。ディスプレイボタンの[Pattern Edit] を押すと、まずパターン1~8のパラメーターが画面に表示されます。ディスプレイボタンの[9-16] を押すことで、9~16のパラメーターの表示と操作が可能になります。
- パートボタン[Part 1~4] を押すことで、パート1~4のパラメーターが画面表示され、操作可能になります。
- ステップの選択は[Shift] ボタンを押しながらボタン[S1~16] のいずれかを押しします。編集メニューに入るとステップ1~8のパラメーターが画面表示され、ディスプレイボタンの[9-16] を押すとステップ9~16のパラメーターの表示と操作が可能になります。
- 編集メニューを終了するには[SEQ] ボタンを押します。



複数パート/ステップのベロシティ一括編集

編集をする際、パートまたはステップ間の相互関係は保持されます。ここではベロシティを例にした設定方法について解説しますが、どのパラメーターにも有効です。

- まず、[Part 1] と [Part 2] が異なるベロシティ設定であることを確認します。例: Part 1 = 10, Part 2 = 20
- パートボタン [Part 1] を押しながら、[Part 2] ボタンを押して、パート1と2を同時選択します。この場合、例に従えばベロシティ値の表示は“10-20”となります。
- ボット[R2] を操作してベロシティ値を変更します。例えば、10上げた場合、パートのベロシティ設定はそれぞれ10増し、表示は“20-30”となります。それぞれのパートを確認するとPart 1 = 20, Part 2 = 30に設定されていることが確認できます。
- 選択解除をするには、パターン、パート、あるいはステップを1つ選択します。

この操作は、パートのみならずステップでも行うことが可能です。複数のステップを選択すれば同様のパラメーター操作が可能になります。

パターン/パート/ステップのベロシティ一括編集

パターン選択による一括編集の場合、パターンの設定値のみならず、内包されている有効なパートおよびそのステップの設定値にも適用されます。

- パターンを選択したら、[Shift] ボタンを押しながらボット[R2] を操作します。これで編集機能の選択が可能になります。
- [R2] の操作で、編集機能を“Edit Pat, Parts & Steps”に設定したら[Shift] ボタンを離します。このことで画面表示がパターン、パートとステップのベロシティ範囲を表示するようになります。
- さらに[R2] を操作してベロシティを変更します。このことで、各設定が前項の解説と同よう、相対的に適用されます。
- 選択解除をするには、パターンを選択します。

パターンとパートのベロシティのみを変更する場合は、上記の編集機能選択で、“Edit Pat, Parts & Steps”ではなく、“Edit Pattern & Parts”に設定します。

パターン/パート/ステップの一括編集 - 上層設定に合わせる

時間経過とともに下層での設定が増えていくと、上層（コレクションが最上層）でのパラメーター調整の影響が少なくなり、場合によっては全く影響がないこととなります。例えば、パート内の各ステップにベロシティをプログラミングすると、コレクション、パターン、パートの階層でベロシティ値を変更したとしても、いずれのステップにも影響を与えないという「副作用」があります。

Arubaでは以下のオプションが用意されています：

- 現在選択されているパラメーターに上層の設定を使用します。
- 複数の階層の設定をリセットして、上層の設定を使用します。
- 下層の設定をリセットして、現在の階層の設定を適用します。

以下、設定例になります：

例：コレクションまたはパターンの設定が適用されるようにする

前の例では、パターンとパートの階層でベロシティを調整しました。パート1をコレクションのベロシティ設定に戻すには、次のようにします：

- [Part 1] ボタンを押して、パート1を選択します。
- [Shift] ボタンを押したまま、ポット [R2] を操作し、編集機能を選択します。
- [R2] で、編集機能を“Use Collection”に設定したら [Shift] ボタンを離します。

これによって、パート1のベロシティ設定にはコレクションのベロシティが適用され、パターンのベロシティ設定は保持されたままとなります。パターンの設定を適用したい場合は、上記の手順で編集機能を“Use Pattern”に設定します。

例：パートとパターンの両方の設定をコレクションの設定にリセット

リセット機能は全ての階層に用意されています。この機能を用いることで、上層の設定に戻すことが可能です。前の例に従って操作をしてみましょう：

- [Part 2] ボタンを押して、パート2を選択します。
- [Shift] ボタンを押したまま、ポット [R2] を操作し、編集機能を選択します。
- [R2] で、編集機能を“Reset to Collection”に設定したら [Shift] ボタンを離します。

これによって、パターンと選択中のパートのベロシティ設定が、コレクション階層のベロシティ設定にリセットされます。

例：パートとステップの設定をパターンの設定にリセット

たとえば、すべてのパターン、パート、ステップをコレクションレベルの設定にリセットするなど、下の階層を現在選択されている階層にリセットするオプションもあります。ここではパターン設定に戻す方法を紹介します：

- [パッド1] を叩いて、パターン1を選択します。
- [Shift] ボタンを押したまま、ポット [R2] を操作し、編集機能を選択します。
- [R2] で、編集機能を“Reset Parts & Steps”に設定したら [Shift] ボタンを離します。

これによって、全てのパートとステップのベロシティ設定は、パターンレベル設定にリセットされます。

ステップシーケンサー (Step Sequencer) : コレクションメニュー

コレクションメニュー (Collection Menu) は、[SEQ] ボタンを押した際、最初に画面表示されます。

また、このメニューへは、[Menu] ボタンを押すことでもアクセスが可能で、[Menu] ボタンあるいは [SEQ] ボタンを再度押せば終了できます。

コレクションメニューでは以下の機能、設定が用意されています：

テンポ (Tempo)

Arubaの内部クロックテンポを扱います。ポット [R1] で30~240 BPMの間で設定することが可能です。テンポに関する操作はクロックソースがインターナルの時のみで有効で、外部のMIDIクロックに同期している場合は、無効となります。

内部クロックのテンポは、ステップシーケンサーとリピートの両方で提供されます (Aruba全体のテンポ設定となります)。

クロックソース (Clock Source)

Arubaのクロックソースを設定します。ポット [R2] で、内部=Internal、外部=MIDI Clock、Auto=自動選択に設定します。“Auto”に設定した場合、USBポートからMIDIクロックを受信すると自動的に外部MIDIクロックに同期し、受信していない場合には内部クロックを適用します。

拍子 (Time Signature)

シーケンスの拍子は、コレクションごとに設定可能で、パターンのトリガーモードの基準となります。

この設定はポット [R3] と [R4] で行います。[R3] は1小節あたりの拍数を設定し、[R4] は拍の音符単位を設定します。

例えば、4/4に設定した場合、パターンは16ステップの長さで、1ステップ=16分音符として定義されます。パターンのトリガーモードを“Snap to Start”に設定した場合、全てのパターンのスタートが常に最初のステップと一致するようになります。

設定を3/4に変更した場合、まずシーケンスのスタート地点となる最初のビートと一致し、その後4小節ごとの最初のステップとマッチします。

演奏タイミングに影響しますので、パターントリガーをリアルタイムに行う際は、この設定にご注意下さい。

また、DAWや外部デバイスと同期をする際、この設定を揃えておく必要があります。

パフォーマンス [Perform]

パフォーマンスモードに切り替えます。ディスプレイボタンの [Perform] を押すことでこの機能が有効になり、[Shift] ボタンを使用したパターンやパートの再生を行う必要がなくなります。p.23“シーケンサーキーコンビネーション一覧”の項目もあわせてご確認ください。

コレクションの保存 [Save]

シーケンスのコレクションを保存します。Arubaでは最大16のコレクションを保存することが可能です。

保存の手順は次の通りです：

- ディスプレイボタンの [Save] を押し続けます。
- ポット [R1] の操作で、保存先のコレクション1~16を選択し、[Save] ボタンを離します。
- 名称変更を行う場合は、ディスプレイボタンの [Rename] を押して、新しい名前を付けます。
- ディスプレイボタンの [Enter] を押して、保存を実行します。キャンセルをする場合は [Exit] を押します。

コレクションの名称変更 [Rename]

シーケンスコレクションの名称変更手順は次の通りです：

- ポット [R1] の操作で、カーソル位置の文字を設定します。
- [<] ボタンでカーソルを1つ前に移動します。
- [>] ボタンでカーソルを1つ次に移動します。
- [A] ボタンで大文字、小文字、数字、記号を切り替えます。

名称変更完了後、ディスプレイボタンの [< Back] を押して、保存メニューに戻ります。

コレクションの読み込み [Load]

保存されたシーケンスコレクションを呼び出す手順は次の通りです：

- ディスプレイボタンの [Load] を押し続けます。
- ポット [R1] の操作で、コレクション1~16を選択し、[Load] ボタンを離します。
- ディスプレイボタンの [Enter] を押して、読み込みを実行します。キャンセルをする場合は [Exit] を押します。

コレクションのクイックロード

パッド操作で、保存されたシーケンスコレクションを直接呼び出すことも可能です。

- ディスプレイボタンの [Load] を押したまま、任意のパッド (1~16) のいずれかを叩けば、番号に関連付けられたコレクションが読み込まれます。

ステップシーケンサー (Step Sequencer) : パッドを使用した機能一覧

Arubaのシーケンサーモードでは、パッド操作[1~14]それぞれに便利な機能が割り当てられています。実行するには以下の手順で操作を行います：

- [Shift]と[SEQ]ボタンを押したままにします。
- 目的の機能を実行するパッドを叩きます。

以下、パッド機能の一覧です：

| パッド | 機能 | 概要 |
|-----|-------------|---|
| 1 | コピー | 現在のパターン、選択されたパートもしくはステップの全設定とステップをクリップボードにコピーします。 |
| 2 | ペースト | クリップボードに保持されている内容を選択アイテムに貼り付けます。 パターンペーストの場合、パートの位置もコピーソースの通りに貼り付けられます。 パートまたはステップペーストの場合、選択されている箇所に貼り付けられます。 |
| 3 | クリア | コレクション以外の選択アイテムの設定とステップを消去します。 |
| 4 | 全クリア | 現在のコレクション設定を消去してデフォルトの状態に戻します。 |
| 5 | 取り消し | 直前の操作を取り消します。 |
| 6 | やり直し | 直前に取り消された操作を再実行します。 |
| 7 | スタートに戻る | コレクションの階層でこの操作を実行した場合、全てのパターンは最初の有効パターンの頭のステップに戻ります。 パターンの階層で行った場合、最初の有効パターンの頭のステップに戻ります。 いずれの操作も、トリガーモード設定とは関係なく頭のステップに戻ります。 |
| 8 | 次に進む | 次のステップを再生します。 |
| 9 | <ナッジ | 操作ごとにパターンの再生ポジションを1/96前に設定します。 |
| 10 | ナッジ> | 操作ごとにパターンの再生ポジションを1/96後に設定します。 |
| 11 | ランダム | 選択したステップをランダムに配置します。 |
| 12 | リバーズ | 選択アイテム (パターン、パート、ステップ) をリバーズします。 “コピー”の実行後、リバーズを実行すると、コピーアイテムにリバーズが適用されます。 |
| 13 | フィル | 選択されたパターン、パート、ステップの全ステップにノートを追加します。 |
| 14 | ベロシティ再マッピング | 選択されたパートまたはステップのベロシティ値を徐々に増幅するよう再設定します。選択範囲の最初のベロシティ値から、終端のベロシティがベロシティ値+オフセット値になるよう設定します (最大127)。 |
| 15 | なし | |
| 16 | なし | |

シーケンサーキーコンビネーションとクロックソース詳細

シーケンサーキーコンビネーション一覧

Arubaのシーケンサー操作に関するボタン操作の一覧です:

| 操作 | [Perform] オフ | [Perform] オン |
|---------------------|---|--------------|
| パッド1~16 | パターン1~16の選択 | パターン1~16の再生 |
| Shift + パッド1~16 | パターン1~16の再生 | パターン1~16の選択 |
| カーソルボタン1~4 | パート1~4の選択 | パート1~4の再生 |
| Shift + Part 1~4ボタン | パート1~4の再生 | パート1~4の選択 |
| S1~16ボタン | シーケンサーモード:ステップ1~16のオン/オフ 他のモード:パターン1~16の再生 | 左同 |
| Shift + S1~16ボタン | 選択中のパターンのステップ選択 Shiftキーを押したままの操作で複数ステップの選択 | 左同 |
| S1~16 + S1~16ボタン | 2つのステップ間の結合(タイ設定) | 左同 |
| SEQボタン | 前画面に戻る、2回押すとコレクション階層に戻る | 左同 |
| Menuボタン | テンポ、MIDIクロック、拍子設定にアクセス | 機能なし |

クロックソース詳細

Arubaのシーケンサーとリピート機能は常に内部テンポ、もしくは外部からのMIDIクロックと同期します。クロック(テンポ)設定は、シーケンサーとリピートの両方に設けられていますが、これらは共通の項目であり、いずれのメニューで設定をしてもAruba全体の設定となります。

以下、Arubaのクロックソース設定の選択肢と概要です:

Internal (インターナル)Arubaは内部クロックに従い動作します。クロックの速度はテンポ(Tempo)設定で行います。

MIDI Clock (MIDIクロック)USB端子(USB MIDIの“Aruba”または“Aruba Internal”)を経由した外部MIDIクロックに従い動作します。DAWからのMIDIクロック信号と同期する際に使用します。ArubaのステップシーケンサーとDAWを同期する場合は、それぞれの拍子設定を合わせる必要があります。

Auto (自動設定)クロックソースの自動設定モードです。外部からMIDIクロックを受信した場合はそのMIDIクロックと同期し、受信をしていない場合は内部クロックに自動で切り替わります。

リピート機能は、MIDIクロックを受信した際、自動で同期します。

ファームウェアアップデートとファクトリーリストア

ファームウェアバージョンの確認

Arubaの最新ファームウェアは、Nektar社のウェブサイトで製品登録後、MY ACCOUNTからダウンロードできます。ファームウェアを更新する前に、以下の操作でArubaのファームウェアバージョンを確認できます。

- [Internal]と[Menu]ボタンを押したまま、Arubaの電源を投入します。
- Arubaのディスプレイに“About”画面が表示され、現在インストールされているファームウェアバージョンを確認できます。ウェブサイトで確認できるファームウェアよりも古い場合は、更新を試みて下さい。

ファクトリーリストア

以下の操作でArubaを工場出荷時の状態に戻すことができます。

- Arubaの電源を落とします。
- [Shift]と[Click]ボタンを押したまま、Arubaの電源を投入します。
- ディスプレイに“Restoring Factory Settings”と表示されたら、ボタンを離します。Arubaは数秒後再起動し、工場出荷時状態に戻ります。

www.hookup.co.jp

HOOK UP, INC.

日本総輸入代理店株式会社フックアップ
Designed by Nektar Technology, Inc
Made in China

nektar