ユーザーズ・マニュアル

_POLYBRUTE CONNECT

ARTURIA

_The sound explorers

スペシャル・サンクス

ディレクション

Frederic Brun　　Kevin Molcard

開発

Alexandre Adam　　Kevin Molcard　　Mathieu Nocenti
Loris De Marco　　Timothée Behety

デザイン

Sébastien Rochard　　Bruno Pillet　　Frédéric Brun
Thierry Chatelain　　Jonas Sellami

サウンド・デザイン

Jean-Michel Blanchet　　Euan Dickinson　　Olivier Grall　　Matt Pike
Victor Morello　　Michael Geyre　　Lily Jordy
Clément Bastiat　　Simon Gallifet　　Kenny Larkin
Olivier Briand　　Boele Gerkes　　Tobias Menguser

テスティング

Germain Marzin　　Florian Marin　　Gaspard Cottin　　Adrien Soyer

ベータ・テスティング

Marco Correia　　Are Leistad　　Randy lee
Boele Gerkes　　Terry Marsden

マニュアル

Stephen Fortner (Author)　　Vincent Le Hen　　Charlotte Metais　　Holger Steinbrink
Camille Dalemans　　Minoru Koike　　Gala Khalife

© ARTURIA SA – 2021 – All rights reserved.
26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin - FRANCE
www.arturia.com

本マニュアルの情報は予告なく変更される場合があり、それについてArturiaは何ら責任を負いません。許諾契約もしくは秘密保持契約に記載の諸条項により、本マニュアルで説明されているソフトウェアを供給します。ソフトウェア使用許諾契約には合法的使用の条件が規定されています。本製品を購入されたお客様の個人的な使用以外の目的で本マニュアルの一部、または全部をArturia　S.A.の明確な書面による許可なく再配布することはできません。本マニュアルに記載の製品名、ロゴ、企業名はそれぞれの所有者の商標または登録商標です。

Product version: 1.0

Revision date: 19 February 2021

Arturia PolyBruteをお買い上げいただき、PolyBrute Connectをダウンロードしていただきありがとうございます！

PolyBruteは、Arturia初のハードウェアのアナログポリフォニックシンセサイザーであり、言うまでもなくこれまで以上に最も洗練された機種です。6ボイスのアナログポリシンセで、1ボイスにつき2系統のVCO、Arturia独自のSteiner-Parkerタイプのフィルターと、アメリカ製シンセで定番の"ラダー"フィルターを搭載し、1つのプリセット内で2つの全く異なるサウンド間をモーフィングできる強力な機能や、インタラクティブなマトリクスパネルでパターンのエディットができるステップシーケンサーやアルペジエイターなど、多彩な機能を内蔵しています。

アメリカ「Keybaord」誌の元編集長としての個人的なことですが、私は新旧問わずあらゆるシンセサイザーを、それこそ思い出せないほど試奏し、レビューしてきました。その中でも、PolyBruteのようなサウンドや、他の何にも似ていない無限とも思えるほど高い表現力を持ったシンセサイザーは全くありませんでした。クルマ好きの方でしたら、シトロエンのハイドロニューマティック・サスペンションをご存知かと思いますが、フランスのカーデザイナーは確かに他と全く違う手法でクルマを作りますが、どこか病みつきになる、そんな魅力があります。PolyBruteも同様で、手法は他と全く異なるもので、しかもサウンドはゴージャズです。私がこのマニュアルを執筆するというのは、何かケタ違いの特典を得たようにも感じますが、同時にこのことは1つのチャレンジだったりもします。というのは、執筆のためにPolyBruteを弾き始めるとついついハマってしまうのが常で、締切りに間に合うかがとても心配だからです！

PolyBrute　Connectは、PolyBruteでの音作りがさらに楽しくなり、音楽制作環境にスムーズに導入できるフリーソフトのエディター/ライブラリアンです。スタンドアローンモードでもDAWのプラグインとしても動作します。プラグインモードでは、PolyBruteがまるでソフトシンセであるかのようにシーケンスやオートメーションをさせることができ、PolyBruteとPolyBrute　Connect間の双方向通信により、DAWとハードウェアとの間の橋渡しをしてくれます。サウンドデザインやフィルムスコア、あるいは実験音楽のシンセシストにとっても、プレイする楽曲のテイストに合ったプリセットバンクをササッと作りたい週末専門のライブミュージシャンにとっても、あるいはその中間のあらゆるクリエイターにとって、価値あるツールがPolyBrute Connectです。

PolyBrute Connectの主な特長につきましては、ようこそのチャプターでご紹介します。

使用上のご注意

仕様変更について：

本マニュアルに含まれる情報は、本マニュアルの制作時点では正確な情報ですが、改良等のために仕様等を告知なく行う場合があります。

重要：

1. 本機とその関連ソフトウェアは、ヘッドフォンとスピーカーの両方、またはどちらか一方を使用して、聴覚障害を起こすほどの大音量に設定出来る場合があります。そのような大音量や不快に感じるほどの音量で長時間本機を操作、演奏しないでください。難聴、もしくは耳鳴りなどを自覚した場合には、直ちに医師の診断を受けてください。
2. 付属の製品安全マニュアルをよくお読みなり、完全に理解されることをお勧めします。

注意：

知識の不足による誤った操作から発生する問題に対してのサポートは保証の対象外となり、料金が発生します。まずこのマニュアルを熟読し、販売店とご相談の上、サポートを要請することをお勧めします。

注意事項としては以下を含みますが、これらに限定されるものではありません：

1. 取扱説明書をよく読んで、理解してください。
2. 楽器本体に表示されている指示に従ってください。
3. 本機のお手入れの際は、まず電源やUSB等全てのケーブルを外してください。また、清掃の際は、乾いた柔らかい布を使用してください。ガソリン、アルコール、アセトン、テレピン油その他有機溶剤は使用しないでください。液体クリーナー、スプレー洗剤、濡れ布巾なども使用しないでください。
4. 本機を落下の危険性がある不安定な場所に設置しないでください。
5. 本機の上に重量物を置かないでください。また、本機の開口部や通気孔等を塞がないで下さい。これらは、過熱から本機を守るための空気の循環用のものです。また、本機を発熱体の近くや、風通しの悪い場所に設置しないでください。
6. 本機の筐体を開けたり、異物を挿入したりしないでください。火災や感電の原因になる場合があります。
7. いかなる液体も本機にこぼさないでください。
8. 修理の際は正規サービスセンターにご依頼ください。お客様ご自身で蓋を開けたりカバーを開けると、保証の対象外となり、感電や故障の原因になる場合があります。
9. 雷の発生時には本機を使用しないでください。距離が離れていても感電の恐れがあります。
10. 本機のヒューズ交換が必要な場合は、次の規格のものをご使用ください：F3.15A, 250v AC
11. 本機を直射日光に当てないでください。本機の動作可能温度の範囲は、15℃～35℃です。
12. ガス漏れが発生している場所付近で本機を使用しないでください。
13. Arturiaは本製品の不適当な使用方法に起因する故障、破損、データ損失に責任を負いません。

はじめに

この度はArturia PolyBruteをお買い上げいただき誠にありがとうございます！

ミュージシャンのあなたへ

Arturiaの20年以上にわたるシンセサイザーへの愛と情熱の結晶であり、Arturia史上最も野心的かつある種マニアックなPolyBruteをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。Arturia黎明期の製品である、シンセの名機のエミュレーションをフィーチャーしたバーチャルミュージックプロダクション・スタジオのStorm以来、ミュージシャンのための製品づくりを続けてきました。

最初のMiniBrute (2012) がArturia初のハードウェアのアナログシンセでしたが、当時はBruteシリーズが発展して現在のようにArturiaがハードウェアシンセのブランドにもなるとは全く思っていませんでした。PolyBruteが誕生したのは、ひとえにあなたを含むArturia製品のオーナーである世界中のミュージシャンから「いいぞ！もっとやれ！」といった励ましの声があったからだと思っています。

そうした経緯もありまして、PolyBrute　ConnectはPolyBruteの付帯物的なユーティリティソフトウェアというだけでなく、私たちArturiaからの感謝を込めたギフトという側面もあります。あなたの励ましがなかったら、PolyBruteは完成できなかったことでしょう。

より豊かな音楽ライフを

The Arturia team

もくじ

1. ようこそPolyBrute Connectへ！ 3
2. オーバービュー 4
    2.1. インストール 4
        2.1.1. PolyBruteの製品登録をする 4
        2.1.2. Arturia Software Centerをダウンロードする 4
        2.1.3. PolyBrute Connectを入手する 4
        2.1.4. フォーマットについて 4
    2.2. PolyBruteを接続する 5
        2.2.1. 接続の解除 5
    2.3. このマニュアルについて 5
    2.4. DAW上でPolyBrute Connectを使用する 5
    2.5. 共通したコントロール動作 6
        2.5.1. 設定値のポップアップ表示 6
        2.5.2. 設定値をデフォルト値に戻す 6
        2.5.3. ファイン調整の方法 6
        2.5.4. モーフィング 7
    2.6. PolyBrute Connectの画面 8
    2.7. 使い始めるにあたって知っておくべきこと 9
        2.7.1. 複数のPBCの同時使用について 9
        2.7.2. ファームウェアアップデート 9
3. トップタスクバー 10
    3.1. プリセットはどこにあるのか？ 10
        3.1.1. 文字色の意味 11
    3.2. メインメニュー 12
        3.2.1. Save Preset 12
        3.2.2. Save Preset As 13
        3.2.3. Import と Export 13
        3.2.4. New Preset 13
        3.2.5. Resize Window 14
        3.2.6. Audio MIDI Settings 14
        3.2.7. Help 14
        3.2.8. About 14
    3.3. プリセットブラウザ 15
        3.3.1. サーチバー 16
        3.3.2. タイプフィルター 16
        3.3.3. スタイルフィルター 16
        3.3.4. バンクセレクト 16
        3.3.5. プロジェクトブラウザ 17
        3.3.6. リザルトペーン 21
        3.3.7. プリセット情報エリア 22
        3.3.8. PolyBruteプリセットエクスプローラー 23
    3.4. クイックセレクトメニュー 24
    3.5. プリセット名の表示について 25
    3.6. 左右の矢印ボタン 25
4. メインコントロールエリア 26
    4.1. マトリクスパネルはどこに？ 26
    4.2. コントロールのタイプと動作 26
        4.2.1. ノブとスライダー 26
        4.2.2. スイッチ 27
        4.2.3. メニューボタン 28
        4.2.4. モーフィング対応と非対応のコントロール類 28
        4.2.5. モーフィングについてのマインドセット 33
5. KEYBOARDタブとGUIキーボード 35
    5.1. キーボードレスポンスコントロール 35
        5.1.1. ベロシティカーブ 35
        5.1.2. アフタータッチカーブ 36
        5.1.3. ベンドレンジ 37
    5.2. パフォーマンスコントローラー 38
        5.2.1. Morphée XYパッド 38
        5.2.2. Morphée Zストリップ 39

5.2.3. ピッチベンドホイール ... 39
5.2.4. モジュレーションホイール ... 39
5.3. リボンコントローラー ... 39
5.4. スプリットポイントバー ... 39
5.4.1. スプリットの仕組み ... 40
5.4.2. スプリットと発音数について ... 40
5.4.3. スプリットとシーケンサー ... 40
5.5. GUIキーボード ... 40
5.5.1. GUIキーボードでのノート情報のモニタリング ... 41
5.5.2. GUIキーボードでPolyBruteを演奏する ... 41
5.5.3. コンピュータのキーボードで演奏する ... 41
6. MATRIXタブ ... 42
6.1. ビュー切り替え ... 43
6.2. ソース ... 43
6.3. デスティネーション ... 44
6.3.1. デスティネーションをアサインする ... 44
6.4. マトリクスボタン ... 46
6.4.1. ルーティングの設定 ... 46
7. PRESET SETTINGSタブ ... 48
7.1. ダイレクトアクセス ... 48
7.2. Preset Settingsの画面構成 ... 48
7.2.1. モーションレコーダー ... 48
7.2.2. シーケンサー/アルペジエイター ... 49
7.2.3. プリセットセッティング ... 51
8. GLOBAL SETTINGSタブ ... 56
8.1. MIDI In ... 56
8.2. MIDI Out ... 57
8.3. MIDI Misc ... 57
8.4. Clock/Seq ... 57
8.5. Controls ... 58
8.6. Calibration ... 59
8.7. Sensitivity ... 60
9. ボトムステータスバー ... 61
9.1. パラメーター名 ... 61
9.2. ファームウェアアップデート ... 61
9.2.1. PBCから直接アップデート ... 61
9.2.2. ファイルから手動でアップデート ... 62
9.2.3. 自動アップデート ... 62
9.3. Panicボタン ... 62
9.4. CPUメーター ... 62
10. ソフトウェア・ライセンス契約 ... 63

1. ようこそPOLYBRUTE CONNECTへ！

Arturiaはこれまで、最も信頼され、革新的で、人気の高いアナログシンセサイザーやMIDIコントローラー、オーディオインターフェイスを開発してきました。また、そうしたクリエイティブなハードウェア製品の性能をさらに拡張するソフトウェアも開発してきました。

PolyBrute Connect (PBC) は、Arturia PolyBrute専用のソフトウェアです。PolyBruteは、Arturiaサウンドの表現力を極限にまで高めたパワフルなアナログシンセサイザーで、シンセシスの歴史を祝うとともに、その未来を切り拓いていくという意味も込められています。

PolyBrute Connectは、PolyBruteの全機能をコントロールでき、macOSやWindowsで動作するエディター/ライブラリアンで、音楽制作や音作りを新たな高みに引き上げることができるソフトウェアです。

PolyBrute Connectの主な特長は次の通りです：

- PolyBruteのほぼすべてのパラメーターをリモート的にコントロールできます。
- PolyBrute本体では使用できない、またはアクセスが難しい機能に簡単にアクセスできます。
- プリセットのセーブ、ロード、サーチ、リネーム、フィルタリングの各操作を、プリセットのタイプやスタイル別に行えます。
- 双方向通信：PolyBrute本体上や2つのディスプレイでの操作はPBC上に反映され、PBCでの操作もPolyBrute本体で即座に反映されます。
- PolyBruteをバーチャルインストゥルメントのプラグインであるかのように、DAWに組み込むことができます。
- DAWのプロジェクトファイルの一部として、PolyBruteのオートメーションやトータルリコールが可能です。
- PolyBrute Connectは、スタンドアローンのアプリケーションとしても、VST, AU, AAXのプラグインとしても動作します。
- キーボードのスプリットポイントの設定が簡単にできます。
- PolyBrute本体のファームウェアアップデートを行えます。

> ！ PolyBrute Connect自体は、バーチャルインストゥルメントあるいはソフトシンセではありません。音を出すには、PolyBrute本体をコンピュータに接続し、オーディオの配線もする必要がありますのでご注意ください。

2. オーバービュー

2.1. インストール

2.1.1. PolyBruteの製品登録をする

My Arturiaアカウントをお持ちでなければ、こちらでアカウントを作成し、ご購入時に同梱されていたシリアルナンバーかQRコードでPolyBruteの製品登録をしてください。シリアルナンバーは、PolyBruteの本隊底部に貼ってあるステッカーにも印刷されています。製品登録をすることで、PolyBrute Connectのソフトウェアアップデートや PolyBrute本隊のファームウェアアップデート [p.9]の通知を受けることができます。

2.1.2. Arturia Software Centerをダウンロードする

Arturia Software Centerは、ArturiaウェブサイトのDownloads & Manualsページにあります。Arturia製品のライセンス管理やアクティベーション、アップデートは、このソフトウェアで行います。macOSをお使いの方は.pkgファイルを、Windowsユーザーの方は.exeファイルをダウンロードしてください。ダウンロードしたファイルを開き、表示される指示に従ってインストール作業を進めてください。

2.1.3. PolyBrute Connectを入手する

PolyBrute Connectは、Arturia Software Center (ASC) を使ってダウンロードします。この時、ASCがお使いのOSを自動判別して、PolyBrute ConnectのmacOS版かWindows版のいずれかをオファーします。別の方法として、PBCをDownloads & Manualsページから直接ダウンロードすることもできます。

2.1.4. フォーマットについて

mac版、Windows版どちらのインストーラーも、スタンドアローン版をインストールし、プラグイン版はmacOS版のLogicやMainStageなどで使用するAudio Units、Windows版のほとんどと一部のmac版のレコーディングやメディア制作ソフトウェアで使用するVST、mac/Win版のPro Toolsで使用するAAXを、チェックボックスで選択してインストールすることができます。

Windows版では、PBCのインストール時にArturia USB MIDIドライバーもインストールし、マルチクライアントのMIDIコントロールが行えるようになります。mac版では、このドライバーは不要です。

PBCをインストールするディスクの容量を節約したい場合は、使用しないプラグインフォーマットのチェックボックスからチェックを外すこともできます。節約効果はそれほど大きくありませんが、全くの効果ゼロというわけでもありません。インストールしなかったプラグインフォーマットが必要になったときは、いつでもインストーラーを起動してインストールすることができます。

2.2. PolyBruteを接続する

PolyBruteとコンピュータをUSBケーブルで接続し、PolyBruteの電源を入れます。PolyBrute Connectがインストール済みであれば、スタンドアローン版でもプラグイン版でもPolyBruteと自動的に同期します。

> ! USBケーブルは良好な通信を確保するため、3メートル以内のものをご使用ください。

PolyBruteとコンピュータとの接続は、必ずUSBケーブルをご使用ください。PolyBrute Connectは5ピンのMIDIケーブルではPolyBruteと通信しません。

2.2.1. 接続の解除

USBケーブルを取り外したり、PBCを終了させると、PolyBruteはその直前にロードしたプリセットと、エディット状況をそのまま維持します。

USBケーブルを取り外したり、PolyBruteの電源を切ると、PBCの画面がグレーアウトになり、"Please connect the PolyBrute to your computer." (PolyBruteをコンピュータに接続してください) というメッセージが表示されます。

2.3. このマニュアルについて

このマニュアルは、PolyBrute本体の全機能をご紹介しているわけではありません。フル版のPolyBruteマニュアルは、ArturiaウェブサイトのSupportページからダウンロードできます。

2.4. DAW上でPolyBrute Connectを使用する

PolyBrute Connectは、PolyBrute用のエディター/ライブラリアンとして機能するだけでなく、まるでPolyBruteがソフトシンセであるかのようにDAW上でシーケンスを演奏させたり、パラメーターのオートメーションをさせたりすることができます。

最近のDAWのほとんどは、バーチャルインストゥルメント用のトラックを装備していますので、以前のようにオーディオとMIDIトラックを別々に作成する必要はありません。PBCをDAW上でプラグインとして使用するには、バーチャルインストゥルメントトラックを使用するのがベストです。

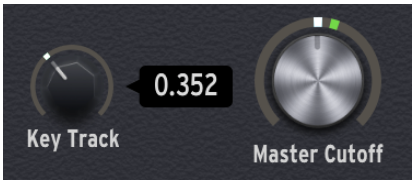
とは言え、PolyBrute Connectはバーチャルインストゥルメントでもソフトシンセでもありません。飽くまでもPolyBrute本体をコントロールするためのソフトウェアですから、PolyBruteの音をDAWに録る際は、*当然のこととして*オーディオトラックを別途作成する必要がありますし、PolyBruteのオーディオアウトをAudioFuseなどのオーディオインターフェイスに接続する必要があります。

まとめ：バーチャルインストゥルメントトラックはPolyBruteへの指示出しトラックで、その結果を録音するのがオーディオトラック、ということになります。

2.5. 共通したコントロール動作

ノブやスライダーをドラッグしたり、ボタンをクリックしたり、ポップアップメニューからアイテムを選択したりするなど、画面上での操作は分かりやすいものですが、PBCではよりディープかつフレキシブルに使用する方法があります。往々にしてそうしたものは一目では分からないものなのですが。

2.5.1. 設定値のポップアップ表示



ノブやスライダーなどのコントロール類にマウスオーバーすると、ポップアップ (a.k.a.ツールチップ) が表示され、その設定値を表示します。それと同時に、そのパラメーター名や簡単な説明が画面最下部の左側に表示されます。

2.5.2. 設定値をデフォルト値に戻す

選択したプリセットのパラメーターの設定値をデフォルト値に戻すには、そのパラメーターをダブルクリックします。

2.5.3. ファイン調整の方法

ノブやエンベロープのスライダーなど一部のパラメーターは、設定レンジが非常に広く取ってあります。PolyBrute本体では細かな設定値の調節が少し難しいパラメーターも、PBCなら正確に設定できます。欲しい設定値に近づきましたら、右クリックをしてカーソルをドラッグします。この時、カーソルがノブやスライダーのセンターにあるようにしてください。また、ノブの周囲やスライダーのとなりにある表示は、そのプリセットのサウンドAとBのもので、モーフィング [p.7]で使用するものです。

> ♪ 正確な設定値調節を簡単に行う方法として、画面最上部のタスクバーにあるPolyBrute Connectメニューから Resize Windowを選択して画面を拡大する方法や、macOSではコマンドキー、Windowsであればコントロールキーを押し、テンキーの"+", "-"キー (QWERTYエリアの"+"や"-"ではありません) で調節する方法もあります。

2.5.4. モーフィング

PolyBruteの最大の特長と言える機能の1つに、1つのプリセット内で2つのパラメーター状態をスムーズにモーフィングできるMorphノブや3DのMorphéeコントローラーがあります。

モーフィング自体につきましては、PolyBrute本体のマニュアルでご紹介していますが、この機能はPolyBrute本体で使用するよりもPBC上で使う機会のほうが多いかと思いますので、機能のおさらいをする価値はありそうですね。

モーフィングでは、クロスフェードや一部のシンセに搭載されている"シーン機能"や"マクロ"といったもの以上のことができ、AとBなど、パラメーターの2つの全く違った設定を連続的に補間します。つまりPolyBruteでは、1つのプリセットに*2つ*のサウンドが入っています。

- MorphノブがA側に振り切れている場合、モーフィング対応の全パラメーターはサウンドAにのみ適用されます。
- MorphノブがB側に振り切れているときは、サウンドBのみがターゲットになります。
- Morphノブの位置がAとBの中間地点 (センター位置) にある場合、パラメーターの変更はAとBの両方に等しく適用されます。
- Morphノブの向きが完全なAでもBでもセンター位置でもない場合にパラメーターをエディットした場合は、その向きに応じた分だけAとBにそれぞれ適用されます。

このようにMorphノブは、PolyBruteのほとんどのノブやスライダー、スイッチを操作するときに、"もう1つの手"のような働きをします。モーフィング機能をPBCで使用するメリットは、Morphノブの操作時にどのパラメーターがどれだけ変化するのかが分かりやすい点にあります。

PBCでモーフィング機能を操作する方法等につきましては、チャプター4：メインコントロール　[p.26]でご紹介します。

2.6. PolyBrute Connectの画面

PBCの画面は下図のようにいくつかのセクションに分かれています。各セクションの詳細は、これから先のチャプターでそれぞれご紹介します。



番号	セクション	内容
1	トップタスクバー [p.10]	プリセットの選択や管理、画面のリサイズ、スタンドアローンモードのオーディオ/MIDI設定などを行います。
2	メインコントロール [p.26]	Poly/Mono/Unisonの発音設定や、Single/Layer/Splitのティンバー設定、GlideやMorphノブ、PolyBrute本体のパネルを再現した画面で音作りを行うパネルです。
3	Keyboardタブ [p.35]	PBC画面下部の表示を切り替える4つのタブの1つ目(デフォルト)です。このタブを選択すると、GUIキーボードとパフォーマンスコントローラーが表示されます。
4	Matrixタブ [p.42]	このタブを選択すると、GUIキーボードの位置にモジュレーションマトリクスが表示されます。
5	Preset Settingsタブ [p.48]	全プリセットに適用される詳細設定や、シーケンサー、モーションレコーダーの画面が、GUIキーボードの位置に表示されます。
6	Global Settingsタブ [p.56]	MIDIチャンネルやノブ操作時の挙動設定など、PolyBruteの環境設定を行うパネルが表示されます。
7	ボトムステータスバー [p.61]	マウスオーバー時にパラメーター名を表示したり、ファームウェアアップデートやMIDIパニックボタン、CPUメーターがあります。

2.7. 使い始めるにあたって知っておくべきこと

2.7.1. 複数のPBCの同時使用について

複数のPBCを同時に立ち上げて、DAWの複数のトラックで使用することもできますが、PolyBrute本体と同期できるのは1つだけです。すでにPBCを1つ立ち上げている状態で、もう1つを立ち上げると、"This instance needs to be activated to be used. Activating it will retrieve the PolyBrute present in this instance." *(このインスタンスを使用するにはアクティベーションが必要です。アクティベーションをすることでPolyBruteとこのインスタンスが同期します)* というメッセージが表示されます。この時、**Activate** をクリックするとPolyBruteは最後に開いたインスタンス (PBC) と同期し直します。

また、PolyBruteを複数台お持ち (Arturiaにとって本当に感謝すべきことですが) の場合、現バージョンのPBCではハードウェアとの同期は1台のみとなっています。

2.7.2. ファームウェアアップデート

PolyBruteのファームウェアは、最新のものをお使いになることをお勧めします。PolyBruteの最新ファームウェアは、常に最新バージョンのPBCと動作するように設計されており、非対応バージョンでは同期ができなくなることがあります。

PolyBruteのファームウェアアップデート方法は、PBCからダイレクトに行う方法を含めて3種類あります。詳しくは、チャプター9：ボトムステータスバー [p.61]でご紹介します。

3. トップタスクバー



トップタスクバーにはプリセットの管理やその他のユーティリティ的な設定機能などが入っています。



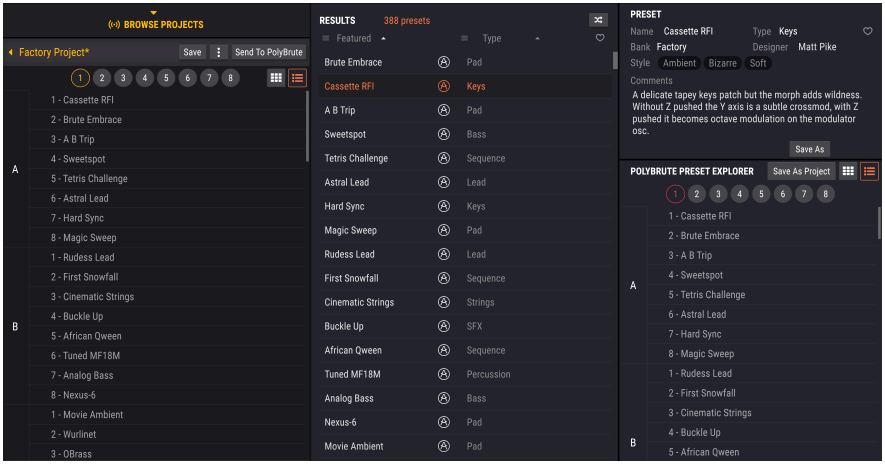
番号	セクション	内容
1	メインメニュー [p.12]	プリセットのセーブ、インポート/エクスポート、画面のリサイズ、オーディオ/MIDI設定等。
2	プリセットブラウザ [p.15]	プリセットの名前別、タイプ別、スタイル別でのサーチ、プロジェクトの管理 (PolyBruteのバックアップ)。
3	プリセットのクイック選択 [p.24]	フィルタリングのオン/オフ切り替えでプリセットを素早く選択。
4	プリセット名 [p.25]	選択したプリセット名を表示。
5	矢印ボタン [p.25]	プリセットを1つずつ選択。

3.1. プリセットはどこにあるのか？

タスクバーでよく使う機能はプリセットのサーチ、ロード、セーブでしょう。それぞれの操作で色々な方法があります。ですがその前に、プリセットはどこにあるものなのか、それをハッキリさせておくべきでしょう。

物理的には、プリセットは2つの場所に存在し得ます。1つはPolyBrute本体内、もう1つはコンピュータです。PolyBrute　ConnectがPolyBruteと最初に同期した時点で、プリセットのデータをハードウェアから受信します。PBCにはプリセットブラウザ　[p.15]があり、そこでは2つの場所にあるプリセットを取扱いますが、サーチの場合は最初にコンピュータ内のデータから検索します。このことは、DAW上でプリセットを管理するのと同じです。

プリセットブラウザにはプリセット管理のためのサブブラウザが3つあります。1つはプロジェクトブラウザ　[p.17]、もう1つはリザルトペーン　[p.21]、最後の1つはPolyBruteプリセットエクスプローラー [p.23]です。



左から右下へ：プロジェクトブラウザ、リザルトペーン、PolyBruteプリセットエクスプローラー

上図の3つのエリアのいずれかでプリセット名をクリックすると、そのプリセットデータがPolyBruteにロードされます。プロジェクトブラウザには全バンクのプリセットデータをロードできます。右下のPolyBruteプリセットエクスプローラーでは、PolyBrute本体内のプリセットに直接アクセスします。つまり、プリセットエクスプローラーでプリセットをクリックすることは、PolyBrute本体のマトリクスでプリセットを選択するのと同じことになります。

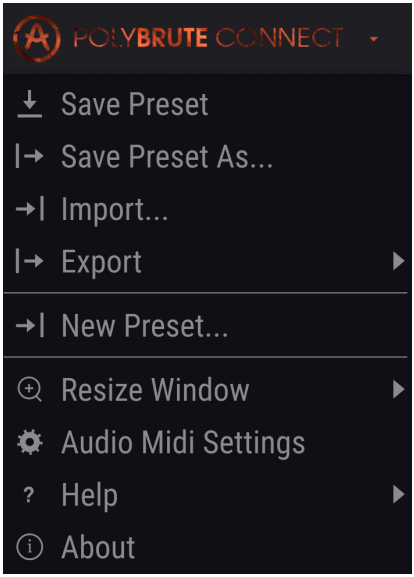
3.1.1. 文字色の意味

PBCでは、選択したプリセットが元々どこにあったものなのかを、トップタスクバーのセンターに表示されるプリセット名の文字色でトラッキングしています：

- 黄色：プロジェクトブラウザからのプリセット
- 白：リザルトペーンからのプリセット
- 赤：PolyBruteプリセットエクスプローラー (またはPolyBrute本体) からのプリセット

プリセット関連の操作法などの詳細は後述します。ここでは、その後の操作を分かりやすくするために事前に大まかなコンセプトをご紹介しました。

3.2. メインメニュー



一般的なソフトウェアでしたらファイルメニューに相当するのがメインメニューで、ここではセーブやロードといった操作をします。他にも、重要な機能がいくつかあります。

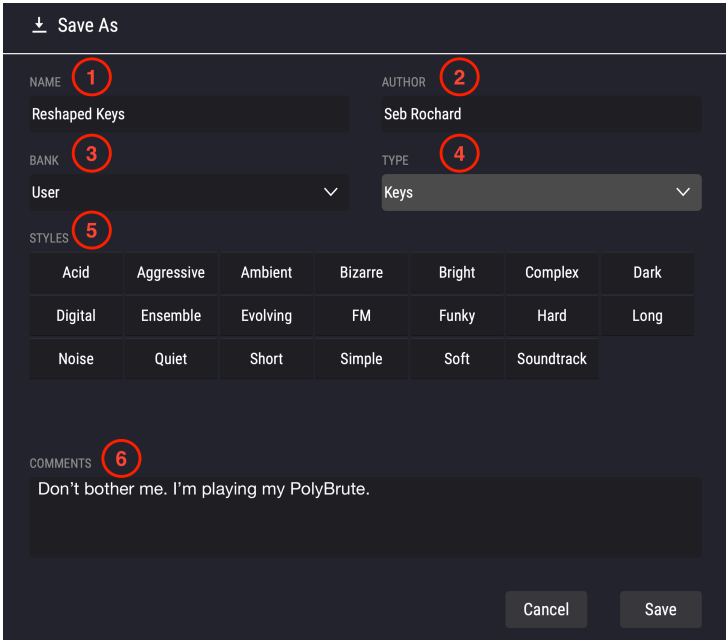
3.2.1. Save Preset

選択したプリセットをエディットし、上書きセーブするときにSave　Presetを使用します。プリセット名の文字色の意味は、上述 [p.11]の通りです。

> ! PolyBrute本体の内蔵メモリーにセーブする際は、本体リアパネルのMemory ProtectスイッチをOFFにセットしてください。

3.2.2. Save Preset As

Save Preset As…は、プリセットをリネームしたりタグ付けをしてセーブするときに使用します。この場合、次のようなことができます：



1. プリセットのリネーム。
2. 作成者名の変更。気に入った音色ができました？ でしたらぜひお名前をここに！
3. プリセットをセーブするバンクの選択。
4. セーブするプリセットのタイプ選択：Bass, Brass, Lead, Pad, Strings等々。ここでの情報はプリセットブラウザ [p.11]がサーチ時に参照します。
5. セーブするプリセットの雰囲気を伝えるタグの設定。この情報もプリセットブラウザが参照します。タグは何個でも設定できますが、同じプリセットに例えば'Hard'と'Soft'を同居させるといった矛盾のある設定は、なるべく差し控えたほうが良さそうです。
6. その他のプリセットに関する情報はコメント欄に入力できます。この情報もプリセットブラウザが参照します。

3.2.3. Import と Export

この2つのコマンドはPolyBruteのプリセットデータをコンピュータにファイルとしてセーブ（Export）したり、プリセットデータをPBCにロード (Import) して、最終的にはPolyBrute本体に転送するといった用途に使用します。いわゆる「ファイル書き出し」と「ファイル読み込み」です。エクスポートもインポートも、プリセット1個分またはバンク全体が選べます。どちらの場合でも、ファイルの拡張子は".pbx"で、プリセット1個分かバンク1個分かは、ファイル名で判別します。

3.2.4. New Preset

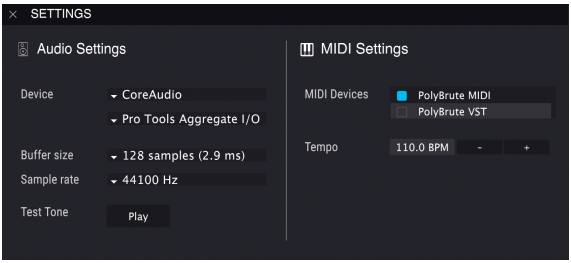
このコマンドを選択すると、初期化されたプリセットを新規作成します。白紙の状態から音色を作りたいときに使用します。

3.2.5. Resize Window

PBCの画面サイズを50%〜200%の範囲で変更します。拡大表示にすれば、ノブやスライダーのEdit　Aや Edit　Bのポイントなど、細かい表示が見やすくなります。あるいは、スクロールせずに画面全体を見たいときや、PBC以外のソフトウェアの画面も同時に見たいときは縮小表示にすることもできます。

拡大縮小率はMacでしたらコマンドキーを押しながら＋かー、Windowsでしたらコントロールキーを押しながら＋かーを押して変更することもできます。

3.2.6. Audio MIDI Settings



上図の画面は、PBCをスタンドアローンモードで使用する場合にのみ表示されます。プラグインモードの場合は、この画面にある各種設定はDAWやホストアプリケーションのプリファレンスで行えます。この画面ではオーディオとMIDIを取り扱うデバイスの選択や、バッファサイズとサンプルレートの設定、PolyBrute本体との通信ポートの選択を行います。

> ! PBCを動作させるには、オーディオインターフェイスなどの外部オーディオデバイスをドロップダウンメニューから選択する必要があります。使用できる外部インターフェイスがない場合、コンピュータ内蔵のオーディオデバイスになることがあります。

3.2.6.1. PolyBrute MIDI と PolyBrute VST ポート

このバーチャルポートは、DAWのMIDIプリファレンスや、Macでしたら"Audio MIDI 設定"のようなOSレベルのコントロールパネルにあります。
- **PolyBrute MIDI**：PoltBrute本体でのキーボード演奏など、PolyBrute本体から送信されるノートデータやコントロールメッセージです。 - **PolyBrute VST**：PBCとPolyBruteとの相互通信に使用します。

> ! PolyBrute VSTは通常、チェックを入れない状態にします。チェックを入れると、コンフリクトを起こすことがありますのでご注意ください。

3.2.7. Help

PolyBruteとPBCに関する情報をArturiaウェブサイトで見たいときに、このコマンドを選択します。

3.2.8. About

使用中のPBCのバージョン番号を表示し、PBCの開発者リストを表示します。表示以外の部分をどこでもクリックすると、表示が閉じます。

3.3. プリセットブラウザ

本棚にある本のようなアイコン（||||\）がトップタスクバーにあります。本のように見せようと頑張っているのには理由がありまして、ここをクリックするとPolyBruteのプリセットライブラリを色々な方法でディープかつフレキシブルに管理できるからです。 プリセットブラウザは、下図のように8つのペーン（エリア) に分かれています。



PolyBrute Connectのプリセットライブラリ

番号	ペーン	内容
1	サーチバー [p.16]	検索ワードを入力します。
2	タイプフィルター [p.16]	プリセットをタイプ別にフィルタリングします。
3	スタイルフィルター [p.16]	プリセットをスタイル (音色の雰囲気) 別にフィルタリングします。
4	バンクセレクト [p.16]	サーチするバンクをファクトリーまたはユーザーから選択します。
5	プロジェクトブラウザ [p.17]	PBC内のプロジェクトを管理し、PolyBrute本体にデータを送信します。画面の左1/3にブラウザが開きます。
6	リザルトペーン [p.21]	上図1-4で設定したサーチ結果がここに表示されます。
7	プリセット情報 [p.22]	選択したプリセットの名前やタイプ、スタイル、バンク、作成者、コメントを表示します。
8	PolyBruteプリセットエクスプローラー [p.23]	PolyBrute本体のプリセットを、マトリクスパネルがプリセットモード時の状態と同じように表示します。

では1つずつ見ていきましょう：

3.3.1. サーチバー

検索ワードをここに入力します。PBCが入力した検索ワードを基にプリセット名、タイプ、スタイルで完全もしくは部分一致するプリセットをサーチします。*Clear All*をクリックすると検索ワードが解除されます。表示されるサーチ結果のプリセットは、PBCにセーブされているものです。

3.3.2. タイプフィルター

プリセットの楽器別タイプを選択してサーチを絞り込むことができます。Macの場合はコマンド+クリック、Windowsの場合はコントロール+クリックで複数選択ができます。文字色がオレンジのものが選択したフィルターです。選択したフィルターをクリックすると、そのフィルターが解除されます。

> ♪ タイプフィルターは、新規作成以外に作りたい音色の方向性を定めるといった使い方にも便利です。デフォルトで選択できるタイプは、音作りのいわばベスト盤のようなもので、そこから選択したプリセットの各パラメーターの設定値をチェックして、その音色の"リバースエンジニアリング"をしたり、音作りのテクニックを学ぶこともできます。

3.3.3. スタイルフィルター

スタイルは、プリセットの音楽的雰囲気をタグ化したもので、プリセットの"ヴァイブス"というようなものとも言えます。タイプと同様、スタイルも複数選択ができます。

3.3.3.1. サーチと各フィルターとの関係

上図では、TypesとStylesでグレーアウトしているタグがいくつかあります。これは、選択したタイプ (上図では"Keys") にないスタイルはグレーアウトになり、選択したスタイル (上図では"Complex") にないタイプはグレーアウトになります。このように、選択したタイプとスタイルが増えるほど、それぞれにないものは次々とグレーアウトになり、サーチがどんどん絞り込まれていきます。

同様に、サーチバーに検索ワードを入力することで絞り込みはさらに強くなります。例えば、タイプで"Brass"、スタイルで"Funky"を選択し、サーチバーに"fat"と入力した場合、ブラス系でファンキーな雰囲気の、プリセット名に"fat"が入っているものというサーチとなり、*Fat Brass of 2026*というプリセットが出てくるといった結果になります。

3.3.4. バンクセレクト

サーチ対象バンクをファクトリーまたはユーザーのどちらかに選択します。Macではコマンド+クリック、Windowsではコントロール+クリックで複数選択できます。フィルターと同様、ここでも消去法的関係があり、サーチ条件に該当するプリセットがない場合、そのバンクはグレーアウトになります。

バンク選択をしない場合、サーチに該当する全バンクの全プリセットがリザルトペーンに表示されます。

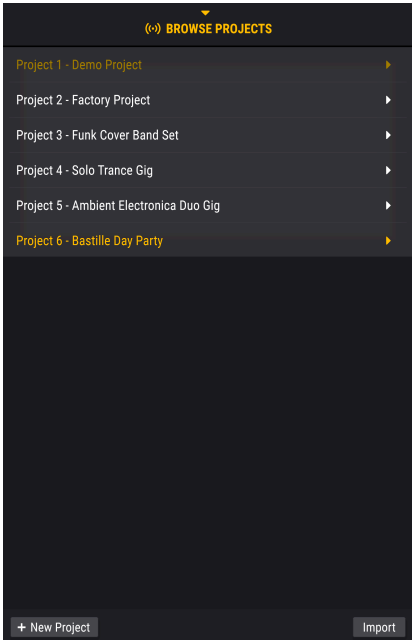
今後Arturiaがファクトリープリセットのバンクを増やした場合、ユーザーバンクも増やすことができるようになります。その場合、バンクのボタンがこのエリアに表示されます。

3.3.5. プロジェクトブラウザ

プロジェクトは、バックアップ時やPolyBrute本体での方法と同様のリスト形式でプリセットをオーガナイズできる強力な機能です。作成できるプロジェクト数に制限はありません。

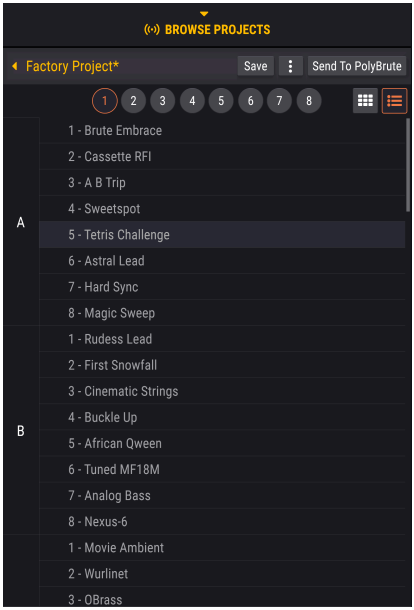
> ♪ プロジェクトは、ライブごとやバンドごと、レコーディングごと、あるいは会場ごとで演奏するセットリストを分けるようなものと言えます。なお、各プロジェクトには768個の全プリセット (これには白紙の"Init"プリセットも含まれます) が入っていますので、ロードに少々時間がかかります。

黄色い文字の*BROWSE　PROJECTS*をクリックするとプロジェクトブラウザが開き、プロジェクトのリストが表示されます。



- 表示されたプロジェクトをクリックして選択するとその内容がブラウザにロードされます。この時点ではその内容はPolyBruteに転送されません。
- 左下の　*+New　Project*ボタンをクリックすると、プロジェクトを新規作成し名前を付けてセーブします。
- *Import*ボタンをクリックすると、コンピュータにセーブされているプロジェクトファイルを選択してロードできます。
- プロジェクトをファイルとしてコンピュータにエクスポート (書き出し) するには、エクスポートしたいプロジェクトを右クリックします。Deleteコマンド (プロジェクトの削除) も右クリックメニューにあります。

プロジェクトをロードすると、下図ような表示になります：



ここでは次のような便利なことができます：

- リザルトペーンに表示されたプリセットをドラッグしてプロジェクトに入れると、その位置にあったプリセットがドラッグしたプリセットになります。
- この時、プリセットはコピーされますので、元のプリセットは影響を受けません。
- この時点では、プロジェクト内のプリセット選択と同様に、PolyBrute上でもプリセット選択ができます。
- プロジェクトブラウザを閉じても、ロードしていたプロジェクトのリストはブラウザを再び開いたときに再現されます。
- そのため、サーチ機能でプリセットを見つけて、それをプロジェクトに追加していくといった作業が簡単に行なえます。

3.3.5.1. リストビューとグリッドビュー

上図はプロジェクトブラウザのリストビューですが、ブラウザ右上にある、小さな四角が9個あるアイコンをクリックすると、表示がグリッドビューに切り替わります。グリッドビューは、PolyBruteのマトリクスパネルをそのままミラーリングしたような表示です。



- リザルトペーンに表示されたプリセットを、グリッドビューのボタン (セル) に直接ドラッグできます。
- プロジェクトをPolyBrute本体に送信すると、マトリクスパネルの同じボタンを押すとそのプリセットが選択されます。
- グリッドビューのセルにマウスオーバーすると、そのセルに入っているプリセット名が画面の左下に表示されます。

3.3.5.2. プロジェクト内でのプリセットの移動

リストビューでもグリッドビューでも、プロジェクト内のプリセットをドラッグして自由に移動させることができます。その結果は、プロジェクトをPolyBruteに送信するまでは、PolyBrute上では反映されません。

- リストビューでは、プリセットを2つのプリセットの間にドラッグすると、その位置にプリセットが*インサート*されます。
- グリッドビューでは、あるセルから別のセルにプリセットをドラッグすると、最初のセルのプリセットが別のセルに上書き*コピー*されます。
- どちらのビューでも、ブラウザ上部の1-8のボタンはプリセットの"ページ"を意味し、各プリセットはそれぞれのページ内にセーブされます。

3.3.5.3. 複数のプリセットを選択する

PBCでは、プロジェクトブラウザのリストビュー、リザルトペーン、プリセットエクスプローラーでプリセットの複数選択ができます。方法は、OSでサポートしている複数選択の方法と同じです。

- Shift+クリック (macOS/Windows) で始点から終点を含む連続したプリセットを選択できます。
- コマンド+クリック (macOS)、コントロール+クリック (Windows) で連続していない複数のプリセットを選択できます。

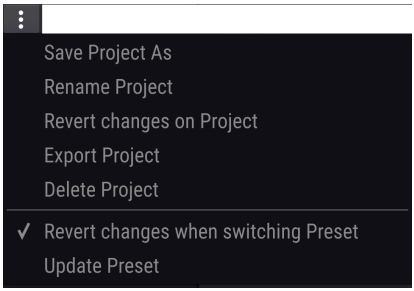
複数のプリセットをプロジェクトにドラッグした場合、選択したプリセットが連続/非連続に関係なく、ドラッグした位置を先頭として連続した範囲にプリセットが入ります。

3.3.5.4. Save ボタン

Saveボタンはプロジェクトのセーブ専用のボタンで、プロジェクトをセーブした時点ではその内容はPolyBrute本体に送信されません。なお、Saveボタンはプロジェクトがエディットされた時点で表示されます。

3.3.5.5. プロジェクトメニュー

縦にドットが3つあるボタンをクリックするとプロジェクトメニューが開き、以下のコマンドを選択できます：



- **Save Project As**：選択したプロジェクトを別名でセーブします。このコマンドを選択すると、これからセーブするプロジェクトに名前を付ける画面が表示されます。この機能は例えば、同じバンドのライブでセットリストだけを変更したい場合などに適しています。
- **Rename Project**：選択したプロジェクトのリネームをします。
- **Revert Changes on Project**：プロジェクト内で行ったプリセットのエディットをすべてキャンセルします。
- **Export Project**：選択したプロジェクトをコンピュータにファイルとして書き出します。拡張子は".pbproject"です。
- **Delete Project**：選択したプロジェクトを削除します。削除する際は確認するダイアログが表示されます。
- **Revert changes when switching Preset**：プロジェクトのセーブ時にこの機能にチェックを入れた場合、PBCは*選択していたプリセット*に行ったエディットのみをセーブします。チェックがない場合、そのプロジェクトのすべてのプリセットで行った全エディットをセーブします。
- **Update Preset** does a one-time save of edits made to the current Preset. So if you then “Revert Changes on Project,” the current Preset will keep its most recent edits.：選択したプリセットでのエディットをセーブします。この時、"Revert Changes on Project"を実行すると、そのプリセットは直前のエディットした状態に戻ります。

> ♪ プロジェクト内のプリセットを色々切り替えて、それぞれをエディットしたい場合は、"Revert Changes when switching Preset"にチェックを入れないようにします。そうすることで、プロジェクトをセーブしたときにすべてのエディットがセーブされます。

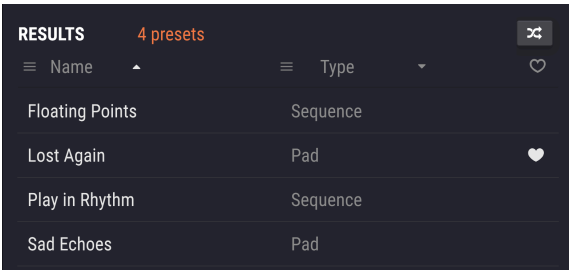
3.3.5.6. Send To PolyBrute

プロジェクトが完成しましたら、このボタンを使う時が来ます。Send To PolyBruteをクリックすると、プロジェクトの内容をPolyBrute本体のユーザーメモリーに上書きセーブされます。この時、実行しても良いかどうかを確認するダイアログが表示されます。プロジェクトで使用しないプリセット番号の位置にはすべてデフォルトの*Init*プリセットが入ります。

! PolyBruteはプリセット数が多いので、プロジェクトデータの転送には数分かかることがあります。

3.3.6. リザルトペーン

サーチバーやタイプ、スタイルのフィルターを使って検索した結果が、ここに表示されます。サーチ条件が何もない場合、ここにはPBCに入っている全プリセットがリスト表示されます。下図は、スタイルフィルターで'Ambient', 'Complex', 'Evolving'を選択してサーチした結果のプリセット4つです：



このエリアには、便利なきのうがいくつかありますので上から順にご紹介します：

3.3.6.1. シャッフル

矢印がカーブして交差しているボタンがシャッフルボタンです。これをクリックするとサーチ結果として表示されたプリセットのリストから、ランダムにプリセットを選択します。なぜこの機能があるのかと言いますと、サーチ結果のプリセットが多いと、それを端から1つずつクリックして選択していくと飽きてしまって本当に探していたプリセットを聴き逃してしまうことがあります。そんな時にシャッフルを使えば、リストの端から端までスクロールするよりも何か発見がきっとあります。

3.3.6.2. ソート機能

表示されたプリセットのリストを色々な順番に並べ替える機能です。

- **Featured/Name**：サーチをしていない状態で*Featured*を選択すると、Arturiaロゴが付いた"おすすめ"プリセットがリストの上部に並びます。サーチをしている場合は、サーチ条件に該当する"おすすめ"プリセットがリストの上部に並び、それ以外のプリセットはその下から並びます。*Name*を選択した場合は、サーチをしている/していないに関係なく、プリセットがABC順に並びます。
- **Type**コラムではTypeのほかにDesignerとBankが選択できます。サーチでタイプフィルターを使った場合は、表示されたプリセットは全部同じタイプになりますので*Type*で並べ替える意味は特にありません。

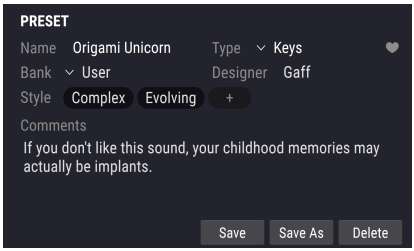
- *Designer*を選択すると、プリセットの作成者別にリストを並べ替えることができ、同じ作成者でどんなプリセットがあるのかをチェックしやすくなります。これを応用して、ユーザープリセットをすぐに見つけることもできます。その場合はプリセットのセーブ時に作成者名を入力しておく必要がありますね。

- 小さな三角はABC順の昇順/降順を切り替えるスイッチです。

- リスト内のプリセットの行の右端にマウスオーバーするとハートのアイコンが現れます。それをクリックするとそのプリセットを"お気に入り"に登録できます。

- リスト最上部のハートをクリックすると、"お気に入り"に登録したプリセットがリストの上部に並びます。ソートをしていた場合は、ソート条件に該当し、かつ"お気に入り"に登録されているプリセットがリスト上部に並びます。

3.3.7. プリセット情報エリア



このエリアには、選択したプリセットの各種情報がまとめて表示されます。表示される内容は、プリセット名、タイプ、バンク、作成者、スタイル、コメントです。つまり、Save Preset As… [p.13]でセーブしたときに入力した情報がここに表示されます。Save Preset Asで情報を入力する画面も、ここととよく似た画面構成になっています。

ユーザーバンクのプリセット情報を表示している場合は、ここで情報のエディットができます。リネームやタイプ、作成者名の変更、スタイルタグの追加削除、コメントの入力ができます。また、SaveやSave As, Deleteのオプションも表示されます。

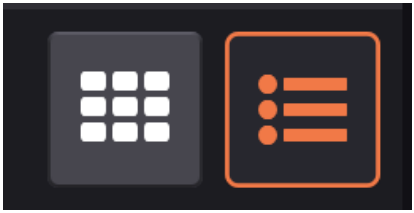
3.3.8. PolyBruteプリセットエクスプローラー

プリセットエクスプローラーは、プロジェクトブラウザ [p.17]とよく似た機能ですが、手順に大きな違いがあります。プロジェクトブラウザは飽くまでもPBC内でプリセットの並び順などを色々に変更するいわば"サンドボックス"で、完成してからPolyBrute本体にデータを送信するという手順です。これに対しプリセットエクスプローラーは、PolyBrute本体のユーザーメモリーに直接アクセスして、プリセットの移動や入れ替えなどをした結果をプロジェクト (目的別にまとめたプリセットのグループ) としてセーブするという手順です。

3.3.8.1. リザルトペーンからプリセットをドラッグ

プリセットエクスプローラーでも、プロジェクトブラウザと同様に、リザルトペーンに表示されたプリセットをドラッグしてエクスプローラーに入れることができます。また、複数選択も同様に行えます。

3.3.8.2. リストビューとグリッドビュー〔エクスプローラー〕



左：グリッドビュー、右：リストビュー

プロジェクトブラウザと同じく、プリセットエクスプローラーにもリストビューとグリッドビューがあり、後者はマトリクスパネルと同様のボタンレイアウトで表示されます。なお、プリセットエクスプローラー内でのプリセットの移動は常に移動先へのプリセットの上書きコピーになります。

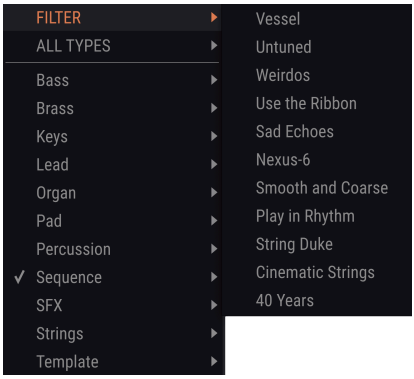
3.3.8.3. Save As Project

Save As Projectボタンをクリックすると、その時点でのプリセットの並びを新たなプロジェクトとしてセーブし、プロジェクトブラウザで使用できるようになります。

> ! データの送信には数分かかることがあります。

3.4. クイックセレクトメニュー

プリセットブラウザ [p.15]には便利で楽しい機能が豊富にありますが、他にもプリセットを選択する方法が必要か？と問われれば答えはイエスです。プリセットブラウザは、新たなプリセット発見ツールとしても、そこから音楽的アイディアを着想するツールとしても非常に便利です。そうした使い方としては、クイックセレクトメニューはうってつけの機能ですし、仮にそうでないとしても、いい感じのプリセットを見つけて演奏したくなるようなキッカケづくりとしても便利です。



クイックセレクトは、いわゆるコンテキストメニューになっており、メニュー最上部にはFilter, All Types, 11種類の楽器別タイプと、3つの大きなグループがあります。3つの大グループの選択は、トップタスクバー [p.10]にテキストで表示されます。このテキストをクリックするとメニューが開きます。

- **FILTER**ではスタイルフィルターが適用されます。サブメニューに各スタイルが表示されます。
- **ALL TYPES**ではサブメニューにPolyBruteの全プリセットが表示され、プリセットフィルターがすべて解除されます。
- **楽器別タイプ** (Bass, Brass, Keys, etc.) では各タイプに合致したプリセットがサブメニューに表示されます。

どの場合でも、クイックセレクトを使用するということは、PBC内のプリセットをコンテキストメニューでサーチして結果をリザルトペーン [p.21]に返すということで、違いはサーチ機能を使用していないだけです。マウスでメニューを掘っていき、クリックするだけでプリセットがPolyBruteにロードされます。

3.5. プリセット名の表示について

このチャプターの冒頭 [p.10]の図では、プリセット名と左右の矢印ボタンの表示色は白です。ところがそのすぐ下の図では、赤になっています。これには理由があります。PBC内のプリセットを選択した場合、プリセット名と矢印ボタンの表示色は白になります。PolyBrute本体やPolyBruteプリセットエクスプローラー [p.23]でプリセットを選択した場合は、表示色が赤になります。プロジェクトブラウザ [p.17]でプリセットを選択した場合は、表示色は黄色になります。

どの場合でも、プリセット名の末尾にアスタリスク (*) があるときは、そのプリセットがエディットされていることを表示しています。これは、ノブ等をほんの少し動かした場合にも表示されます。この表示は、今実際に聴いてる音色は、セーブをしないと永遠に消え去ってしまいます！というお知らせです。これはプロジェクト名でも同じで、プロジェクトがエディットされた場合は、プロジェクト名の末尾にアスタリスクが付きます。

3.6. 左右の矢印ボタン

プリセットフィルターを使用している場合、左右の矢印ボタンをクリックすると、そのフィルターに合致したプリセットのみを1つずつ順に切り替えます。一方、PolyBrute本体の矢印ボタンを押したときは、単純にそのプリセットの1つ前後のプリセットに切り替わります。

> ！ プリセットをエディットしたときや、デフォルトプリセットから音色を作成し、そのプリセットを残しておきたい場合は、必ず別のプリセットに切り替える前にセーブ [p.12]しておきましょう。そうでないと、そのプリセットは永遠に失われてしまいますし、PBCでは未セーブの状態から別のプリセットに切り替える際に"Are you sure?"といったメッセージは表示しませんのでご注意ください。

4. メインコントロールエリア



このエリアは、PolyBruteのメインパネルのほとんどのコントロール類を再現したもので、プリセットの音作りをするためのパラメーターが並んでいます。各パラメーターの詳細につきましては、PolyBruteマニュアルでご紹介していますので、ここでは割愛します。

その代わりに、このチャプターでは重要な機能の各コントロールの動作、特にPolyBruteのモーフィング機能に関連したものを中心にご紹介します。

4.1. マトリクスパネルはどこに？

PolyBruteのマトリクスパネルに相当するパネルが見えませんが、GUIキーボード [p.35]の上にあるMatrixタブ [p.42]をクリックすると開きます。

マトリクスパネルはモジュレーションルーティングを設定する*Mods*モードのみが表示されます。マトリクスのその他のモード、例えばシーケンサーなどは、PolyBrute本体で操作するのがベストですので、PolyBrute ConnectではModsモードのみとなっています。

4.2. コントロールのタイプと動作

PBCのこのエリアにはノブ、スライダー、スイッチ、メニューボタンの4タイプのコントロール類があります。

4.2.1. ノブとスライダー



ノブとスライダーの操作はシンプルそのものですね。クリックしてマウスを上下にドラッグすれば設定値が変化します。この時、ポップアップ表示で設定値を確認でき、画面最下部のステータスバー [p.61]の左側にはエディットしているパラメーター名が表示されます。

4.2.2. スイッチ



スイッチには、メインコントロールエリアの左上にあるVoiceパラメーターや、LFOの波形選択など、複数の設定オプションから1つを選択する"ラジオボタン"があります。

その他のスイッチには、ミキサーセクションのフィルタールーティングのボタンがあります。これは、各VCOやノイズジェネレーターからの出力をSteinerフィルターかLadderフィルターのどちらか、あるいは両方というように設定を切り替えるボタンです。

4.2.2.1. 別機能のあるスイッチ

サウンドA/B切り替え [p.31]などの一部のスイッチには右クリックでアクセスする別機能があります。以下はそうした別機能があるスイッチです：

- フィルタールーティングスイッチ
- LFO1とLFO2の波形セレクター
- 各LFOのSyncスイッチ
- LFO3のRetriggerスイッチ
- LFO3のSingleスイッチ
- LFO3のXLFO1スイッチ

4.2.3. メニューボタン



メニューボタンは長方形の枠内に文字が入っているボタンで、クリックするとポップアップメニューが開きます。また、一部のケースでは、Settingsメニューにあるような、より直接的にパラメーターにアクセスするスイッチもあります。

4.2.4. モーフィング対応と非対応のコントロール類

メインコントロールエリアのほとんどのコントロール類はモーフィング機能に対応していますが、ごく一部はモーフィング機能と関係がないため非対応のコントロールもあります。対応/非対応を見分ける方法ですか？ 良い質問ですね！

4.2.4.1. モーフィング対応のノブとスライダー



モーフィング対応のノブの周囲には、"襟"とでも言いましょうか、"光輪"とでも言いましょうか、そういうものがあります。そこへマウスオーバーするとハイライト表示になります。この時、最大で3つのポジションインジケーターが見えます。

- ブルーのポジションはサウンドAの設定値です。
- グリーンのポジションはサウンドBの設定値です。
- 白のポジションはそのノブ自体かMorphノブで変化した現在値です。いわば"モーフ後値"です。

スライダーでは、右側に縦のストリップがあり、その中にポジションインジケーターが表示されます。



4.2.4.2. サウンドAとBのモーフィングの値

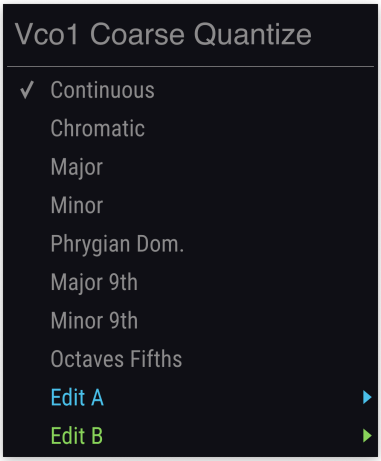
モーフィング対応のノブやスライダーのそれぞれで、サウンドA-B間でパラメーターの値が変化する幅を設定できます。つまり、メインのMorphノブをA側やB側いっぱいに回したときのそれぞれの設定値です。手順は、ノブの周囲の"襟"部分やスライダーの右の縦ストリップにマウスオーバーし、それから：

- マウスの左ボタンを押しながらドラッグすると、サウンドA （ブルー） の設定値が変化します。
- マウスの右ボタンを押しながらドラッグすると、サウンドB（グリーン）の設定値が変化します。

サウンドAかB、あるいは両方の設定値が、現在値と重なっているとポジションインジケーターが3つ見えないことがあります。その場合は、メインのMorphノブをセンター位置にセットし、調節したいパラメーターのノブやスライダーを動かします。これで3つ見えるはずです。

♪ サウンドBの設定値をAのそれよりも低くセットすると、モーフィング時に値が下がっていく変化になります。

4.2.4.3. モーフィング対応のメニューアイテム



PolyBruteでは、メニューボタンで選択する設定も2つの間でモーフィングできます。上図は、VCO1のTuneノブの下をクリックすると開くVCO1 Coarse Quantization (VCO1ピッチ粗調整のクォンタイズ) ですが、メニューアイテムのいちばん下に*Edit A*と*Edit B*があります。

この2つのどちらかにマウスオーバーするとメインメニューと同じ内容のサブメニューが開きます。ですので、例えば、VCO1のTuneノブ（これ自体もモーフィング対応パラメーターです）は、MorphノブがAのときはピッチが連続的に変化し、MorphノブがBのときはメジャースケールに沿った変化となり、Tuneノブを回すとグリッサンドのような動きにさせることもできます。

このように二択のような設定でも、MorphノブがAかBいっぱいでない中間の位置の場合、2つの設定の間を取ります。Morphノブの位置に応じて比例的に変化しますので、ノブのどこかの位置で設定がスイッチ的に切り替わるということはありません。



*Edit A*と*Edit B*のサブメニューで別々の設定にした場合、メニューボタンにはブルーとグリーンのドットが表示されます (上図参照)。

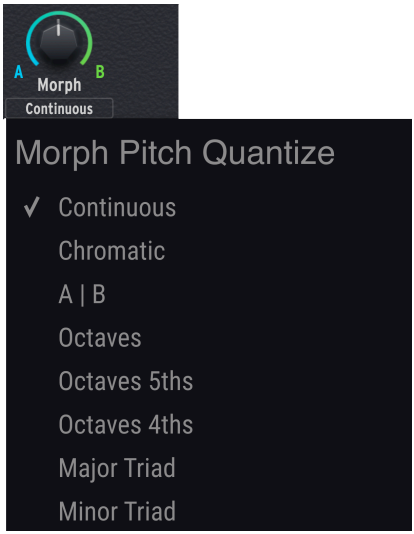
4.2.4.4. モーフィング対応のスイッチ

メインコントロールエリアのスイッチの中には、例えばLFOセクションのスイッチのように、モーフィング対応のものがあります。このタイプのスイッチは、右クリックするとポップアップメニューが開き、メニューボタンと同様、その中に*Edit A*と*Edit B*オプションがあります。



上図はMorphノブをセンター位置にしたときの状態です。上図では、VCO1の信号が2つのフィルターに等しく出力する設定になっていますので、オレンジ (Steiner) とブルー (Ladder) のインジケーターがほどほどの明るさで点灯しています。Morphノブの向きがAかBいっぱいの位置に近づくと、どちらかのインジケーターの点灯がより明るくなります。そしてMorphノブをAいっぱいの位置にすると、VCO1の出力先はSteinerフィルターのみとなり、Bいっぱいの位置にすると、Ladderフィルターにのみ出力します。

4.2.4.5. Morph Pitch Quantizeメニュー



Morphノブ自体の動作を設定する重要なメニューがこれです。Morphノブのすぐ下にあるボタンをクリックすると、このメニューが開きます。Morphノブでプリセットのピッチが変化する設定（どちらかか両方のVCOのチューニングがMorphノブで変化する設定)　の場合、その変化の仕方を以下から選択できます：

- **Continuous**：連続可変です。
- **Chromatic**：半音階で変化します。
- **A|B**：Morphノブのセンター位置を境に設定が切り替わります。
- **Octaves**：オクターブ単位で変化します。
- **Octaves 5ths**：オクターブと5度のインターバルで変化します。
- **Octaves 4ths**：オクターブと4度のインターバルで変化します。
- **Major Triad**：メジャートライアドのインターバルでアルペジオ風に変化します。
- **Minor Triad**：マイナートライアドのインターバルでアルペジオ風に変化します。

このように、ピッチベンド的に連続可変する以外にも、音楽的に変化させることも可能です。

4.2.4.6. Morph Editスイッチ



Morph Editスイッチには、次の4つの設定オプションがあります：

- **Copy A To B**：すべてのモーフィング可能なパラメーターの設定値をMorphノブのAいっぱいの状態からBいっぱいの状態へコピーします。
- **Current To A**：すべてのパラメーター設定の現在のモーフィングの状態をMorphノブのAいっぱいの状態にコピーします。
- **Current To B**：すべてのパラメーター設定の現在のモーフィングの状態をMorphノブのBいっぱいの状態にコピーします。
- **Swap A/B**：MorphノブのAとBの状態を入れ替えます。

♪ モーフィング機能はスプリットプリセット [p.40]の作成にも関係していますので、上記の設定オプションはスプリットのプリセットの作成に便利です。

4.2.5. モーフィングについてのマインドセット

1つのコントローラーで複数のパラメーターの設定が同時に変化させることができるシンセサイザーは多く存在しますが、PolyBruteと同様にモーフィング機能を扱える機種は他にありません。最初は少々奇妙に感じることがあるかも知れませんが、この可能性に気付いた時点で他のシンセの似たような機能が原始的なもののように見えてくるかと思います。

4.2.5.1. 1つのプリセットに2つのサウンド

多くのシンセサイザーでのモーフィングは、"シーン"や"マクロ"という機能名で、プリセットの各パラメーターの設定値をオフセットとして変化させることが一般的です。一方でPolyBruteは、AとBという2つの完全に違うサウンドが1つのプリセットの中にあります。

例えば、超能力者が2つの全く違うルックス間を自在に変化させたり、双方の特徴を含んだ途中の状態もキープできるというようなものをイメージしてみてください。その場合でも1人の人がそれをできるから超能力になるのですが、*それ*がまさにPolyBruteのプリセットなのです。

4.2.5.2. モーフィング機能を習得するためのベストな練習法

PBC上でモーフィングの各種設定をするメリットの1つは、プリセットのほぼすべてのパラメーターにサウンドAとBのセッティングを視覚的に理解できる点があります。もう1つはポップアップでの設定や画面のリサイズ機能を利用することで、極めて正確な設定がしやすいという点もあります。

一方、デメリットになり得ることもあります。PBCではモーフィングに関して色々なことを細かく設定できますが、モーフィングの設定ポイントが増えてくると画面が少々煩雑に見えるかも知れません。そのような場合にはPolyBrute本体で作業をするのが良いでしょう。

その場合、PBCの画面上のパラメーターもPolyBrute本体での操作に追従しますが、例外があります：

- MorphéeコントローラーのX/Y軸でモーフィングをコントロールした場合
- LFOなどのモジュレーション機能でモーフィングをコントロールした場合

コントロール方法はどうであれ、分かりやすくかつ音楽的にモーフィングを操作するために、以下の手順をお勧めします：

1. MorphノブをAいっぱいの位置にセットします。
2. モーフィング対応のすべてのパラメーターの設定をして、サウンドAを作ります。
3. MorphノブをBいっぱいの位置にセットします。
4. モーフィング対応のすべてのパラメーターの設定をして、サウンドBを作ります。
5. サウンドAとBがモーフィングする途中の状態を正確にセットしたい場合でない限り、2つのサウンドがモーフィングする途中の状態を気にする必要はありません。
6. プリセットをセーブ [p.10]して、Morphノブを回して起こるマジックをお楽しみください！

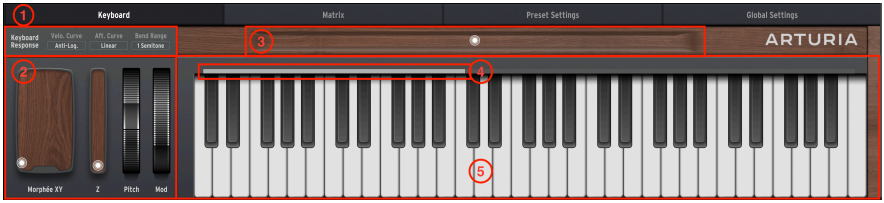
4.2.5.3. モーフィングとDAWのオートメーション

PBCをDAWなどのプラグインとして使用する場合のポイントとして、ほとんどのパラメーターの現在値(白のポジションインジケーター) はVST/AU/AAXパラメーターで、DAWのオートメーション機能に対応しています。

ですが、サウンドAとBの設定値 (ブルーとグリーンのポジションインジケーターや、*Edit A*と*Edit B*のメニューアイテム) は、VST/AU/AAXパラメーターではありませんので、オートメーションに対応していません。

5. KEYBOARDタブとGUIキーボード

Keyboardタブは、GUIキーボードのすぐ上にある4つのタブの最初のもので、PolyBrute Connectの起動時にはこのタブが開きます。

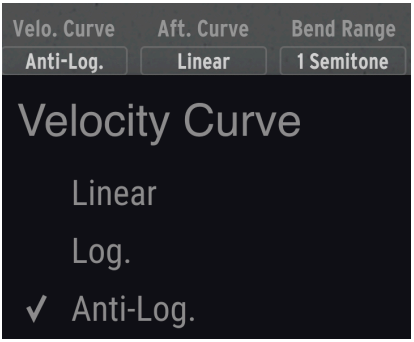


番号	セクション	内容
1	キーボードレスポンスコントロール [p.35]	ベロシティやアフタータッチのレスポンス、ピッチベンドレンジを設定するポップアップメニューです。
2	パフォーマンスコントロール [p.38]	Morphéeコントローラー、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイールのグラフィカルインターフェイスです。
3	リボンコントローラー [p.39]	PolyBrute本体のリボンコントローラーのグラフィカルインターフェイスです。
4	スプリットポイントバー [p.39]	プリセットのキーボードスプリットポイントを設定します。
5	GUIキーボード [p.40]	PolyBrute本体のキーボードを演奏した時や、本体の内蔵シーケンサー、アルペジエイター、DAWのシーケンサーからのノート情報を表示したり、GUIキーボードを直接演奏することもできます。

5.1. キーボードレスポンスコントロール

3つのメニューボタンそれぞれにポップアップメニューがあります。このうち2つはPolyBrute本体のキーボードのレスポンスを設定し、もう1つはピッチベンドホイールでピッチが変化するレンジを設定します。

5.1.1. ベロシティカーブ



このメニューには、PolyBrute本体のキーボードのベロシティレスポンスの3つのオプションがあります：

- **Linear**：PolyBrute本体のキーボードを弾く強弱で比例的にベロシティ値が変化します。
- **Log**：キーボードを弾く強弱とベロシティ値の変化の関係が、*ログカーブ*になります。低めのベロシティ値を細かく弾き分けるのには便利ですが、高いベロシティ値を出すにはかなりの強めのタッチが必要になります。
- **Anti-Log**：いわゆる*反転ログカーブ*で、ログカーブとは反対のレスポンスになります。弱めのタッチで高いベロシティ値を出しやすいカーブです。

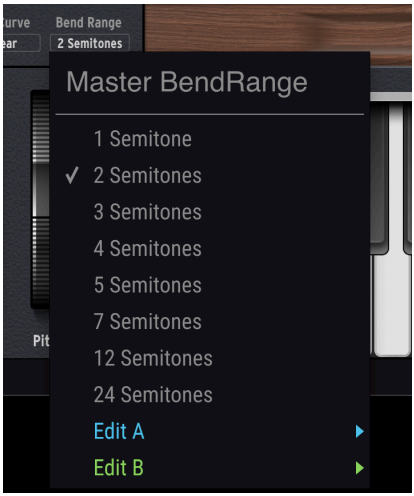
5.1.2. アフタータッチカーブ



PolyBruteのキーボードはアフタータッチにも対応しています。ベロシティが打鍵時の強弱　(実際には速さ）であるのに対し、アフタータッチは打鍵後にキーボードをさらに押し込む強さを指します。カーブのオプションはベロシティのものと同じです。

♪ ベロシティとアフタータッチは音量以外にも多くのパラメーターをコントロールできます。VCFとVCAエンベロープには、ベロシティの影響を調節するスライダーがあります。また、より重要なこととして、ベロシティとアフタータッチはマトリクスのモジュレーションソースとして利用できます。この2つでほとんどのパラメーターをコントロールできます。

5.1.3. ベンドレンジ



このメニューでは、ピッチベンドホイールでピッチを上下できるレンジを設定します。半音から24半音(2オクターブ) の範囲で、8つのオプションから選択できます。

5.1.3.1. ベンドレンジは上下対称

ベンドレンジは、ピッチの上げ方向も下げ方向も同じレンジになります。

5.1.3.2. ベンドレンジはモーフィング対応

メニュー内には、*Edit A*と*Edit B*のオプションがあります。つまり、1つのプリセット内でサウンドA用のベンドレンジ、サウンドB用のベンドレンジを個別に設定できます。この場合、MorphノブがA-B間のどこかの中間値にあるとき、どちらかの設定に切り替わるのではなく、ノブの向きに応じて比例的にレンジが変化します。

> ♪ ベンドレンジのモーフィングで面白い利用法があります。*Edit A*ではシンセソロ音色などで一般的な1~2半音の設定にし、*Edit B*では俗に"急降下爆撃機"などと呼ばれるギターの激しいアーミングのように12や24半音に設定します。

5.2. パフォーマンスコントローラー



このエリアにはPolyBrute本体のパフォーマンスコントローラーと同じGUIがあります。左から右へ、Morphée XYパッド、Morphée Zストリップ、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイールがあります。

5.2.1. Morphée XYパッド

Morphéeは今までになかった3Dコントローラーで、XYパッドとZ軸のプレッシャーセンサーを組み合わせたものです。3つの軸それぞれをマトリクス [p.42]のモジュレーションソース (J, K, Lの段) として使用できます。

四角い"パック"を動かすことは、PolyBrute本体のMorphéeコントローラーの表面で指をスライドさせるのと同じことになります。 ハードウェアとPBCとでは、以下の重要な違いがあります：



- PolyBrute本体では、Morphéeコントローラーが反応するまでの時間や手を放したときの挙動を、PBCのPreset Settings [p.48]エリアで設定できます。
- PBCの画面上のMorphée XYパッドでは、パックの動き、つまりXとY軸の位置 (モジュレーションルーティング経由) は、常にマウスでドラッグした位置を維持します。

5.2.2. Morphée Zストリップ

画面上のパックを上下に動かすことは、PolyBrute本体のMorphéeコントローラーを押し込んでいるのと同じ操作になります。(本体のMorphéeは3Dコントローラーですが、PBCの画面は2Dですのでパックが XY軸用とZ軸用の2つに分けるしかありませんでした。)

XYパッドと同様、Z軸の位置はドラッグした位置をそのまま維持します。ハードウェアのPolyBrute本体では、スプリング内蔵ですので手を放すと"ゼロ"ポジションに戻ります。

ゼロポジションに戻すには、パックをダブルクリックします。

5.2.3. ピッチベンドホイール

ハードウェアと全く同じで、手を放すとセンター位置にすぐに戻ります。

5.2.4. モジュレーションホイール

こちらもハードウェアと全く同じで、手を放した位置をそのまま維持します。

5.3. リボンコントローラー

PolyBrute本体には反応が良く、プログラム可能なリボンコントローラーがあり、木製レールと溶け込んだデザインでキーボードのすぐ上にあります。PBCのこのエリアは、リボンコントローラーでの操作をミラーリングしたり、画面上からもコントロールできます。

Morphée XYパッドと同様、本体でのリボンの挙動はPreset Settings [p.48]で設定できます。PBCでは、ドラッグした位置をそのまま維持します。

リボンをダブルクリックすると、デフォルトのセンター位置に戻ります。

5.4. スプリットポイントバー



このバーは、Timbralityを*Split*にセットしたときの、キーボードのロワーパートの範囲を表示します。キーボードのアッパー/ロワーを分けるスプリットポイントを変更するには、このバーの端を左右にドラッグします。

PolyBrute本体では、スプリットモードに入った状態でTimbralityボタンを押しながら、スプリットポイントにしたい位置のキーボードのキーを押すと設定できます。

♪ スプリットポイントは、PolyBrute本体のキーボードと同様、オクターブシフトの設定に関係なく、同じ位置を維持します。また、GUIキーボードはスプリットしたアッパーパートをコントロールします。ロワーパートは、DAWのMIDIチャンネルをPBCのGlobal Settingsタブにある"Lower In"と同じチャンネルに設定することでDAWから演奏できます。

5.4.1. スプリットの仕組み

多くのシンセでは、スプリットを設定してそれぞれのパートに別々のプリセットを割り当てるのが一般的です。一方PolyBruteでは、モーフィング機能を応用して、*同一*プリセット内でスプリットを作成します。この場合、次のように動作します：

- **ロワー**パートは、Morphノブのその時の状態に関係なく、*まるで*MorphノブをAいっぱいに回したときのように、サウンドAを演奏します。
- **アッパー**パートはロワーとは異なり、Morphノブの*向きに応じて*音色が変化するサウンドBを演奏します。

つまり、MorphノブをAいっぱいに回した状態では、アッパーとロワーは同じ音色になり、MorphノブをB側へ回していくほど、それぞれの音色が劇的に変化していきます。

♪ 上記の動作を総合すると、ロワーパートには比較的変化が少ない音色、例えばシンセベースなどの音色を割り当てるのに向いています。サウンドBとの違いを持たせるのに特に制限はありませんので、アッパーパートにはロワーとは全く違った音色、例えばパッドやポルタメントがかかったリードなどにモーフィングさせることができます("Doctor Who"のテーマ曲を思い浮かべた方もいるかも知れませんね)。

5.4.2. スプリットと発音数について

スプリットでモノやユニゾンも設定できますが、そうした設定をしていない場合、アッパーとロワーで発音数を融通し合います。詳しくはPreset Settings [p.48]のチャプターのLower Voicingでご紹介します。

5.4.3. スプリットとシーケンサー

スプリットモードでは、GUIキーボードのロワーゾーンでPolyBruteのシーケンサー/アルペジエイターのトランスポーズをコントロールし、アッパーゾーンではアッパーパートをリアルタイム演奏を行えます。

5.5. GUIキーボード



グラフィカルインターフェイス（GUI）キーボードでは、PolyBrute本体からのノート情報を表示したり、PolyBruteのアッパーパートの演奏ができます。

♪ GUIキーボードを使用するには、DAW (またはPBCのスタンドアローンモード) のオーディオMIDI設定のMIDIポートを"PolyBrute MIDI"にセットしてください。

5.5.1. GUIキーボードでのノート情報のモニタリング

PolyBrute本体をリアルタイム演奏しても、DAWのバーチャルインストゥルメントトラックからのMIDIデータを再生しても、あるいはPolyBruteの内蔵シーケンサーやアルペジエイターを使用していても、GUIキーボードのグラフィックがまるで弾いているかのように変化します。

> ♪ シーケンスやアルペジオパターンのテンポを遅くしてGUIキーボードを見ることで、そのフレーズの弾き方を"盗み見る"ことができます。

5.5.2. GUIキーボードでPolyBruteを演奏する

GUIキーボードでPolyBruteをリアルタイムに演奏できます。以下は、その際のポイントです：

- 白鍵と黒鍵のY軸 (縦軸) で**ベロシティ**をコントロールします。GUIキーボードの奥側をクリックすると低いベロシティに、手前側をクリックすると高いベロシティで発音します。
- 上記のテクニックは、VCAエンベロープのVelocityスライダーを最大にセットすると分かりやすくなります。
- GUIキーボードの**音域**は、PolyBrute本体のOctave　Shiftの設定に関係なく、常に設定値0の状態に対応します。

5.5.3. コンピュータのキーボードで演奏する

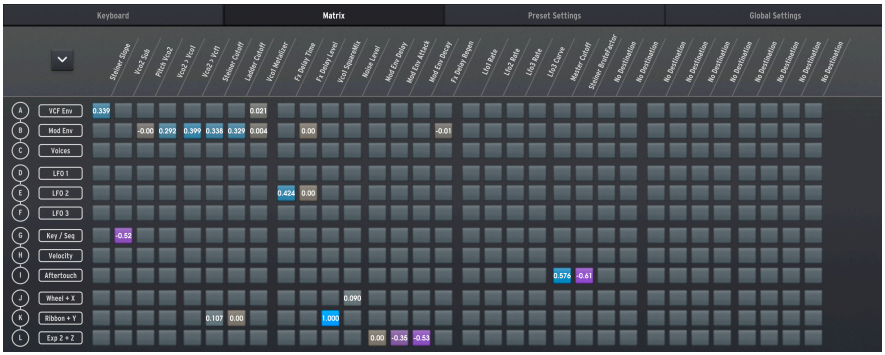


コンピュータのキーボードからでも、最低音のCから15音分と限られた範囲で、しかもベロシティ固定ですが演奏することができます。上図は、一般的なQWERTY配列キーボードの各キーと音程との対応をまとめたものです。

以下のキーでオクターブ切り替えができます：

- QWERTY配列：ZとX
- AZERTY配列：WとX
- Dvorak配列：AとY

6. MATRIXタブ



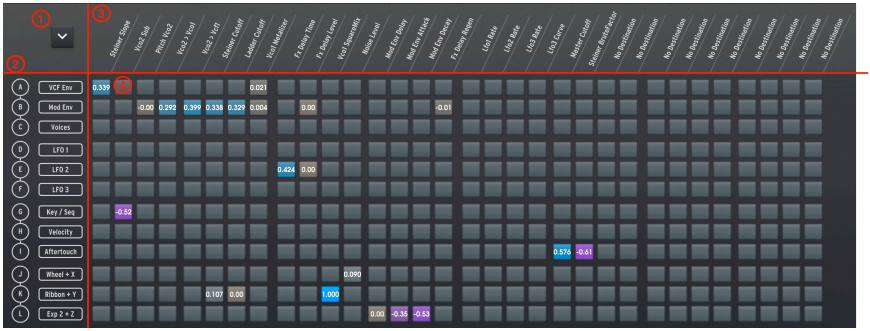
"マトリックスが何なのかは誰も教えられない。" — Laurence Fishburne (映画『マトリックス』)

"PolyBruteのそれならご紹介できますし、最高に楽しいですよ。"— Arturia

PolyBruteのモジュレーションマトリクスは、巨大なモジュラーシンセを除けば、どのアナログポリシンセのモジュレーション機能よりも広範かつディープなものです。事実、マトリクスはパッチコード不要のモジュラーシンセのパッチポイントのようなものです。

このMatrixタブは、PolyBruteのマトリクスパネルの*Mods*モードをミラーリングしたものです。画面上では、PolyBrute本体のそれとは見え方が多少異なります。これはPBCでは すべてのモジュレーションルーティング、12ソースと32種類のデスティネーションを同時に表示しているためです。ボタンの数は384個もあります！ PolyBrute本体でもモジュレーションルーティングの設定はクイックにできますが、PBCではもっと素早く設定できます。

PBCのマトリクスは4つのセクションに大別できます。まずは各セクションを下表で示し、その後にそれぞれをご紹介します。



番号	セクション	内容
1	ビュー切り替え [p.43]	マトリクスの部分表示と全体表示を切り替えます。
2	ソース [p.43]	12種類のモジュレーションソースが縦に並んでいます。
3	デスティネーション [p.44]	32種類のモジュレーションデスティネーションが横に並んでいます。
4	マトリクスボタン [p.46]	ソースとデスティネーションの交点をクリックしてモジュレーションルーティングを設定します。

6.1. ビュー切り替え

この矢印アイコンをクリックすると、マトリクスの全体表示と部分表示が切り替わります。全体表示では、PBCの画面のほとんどにマトリクスが広がり、すべてのモジュレーションルーティングを一望できます。部分表示では、マトリクスはGUIキーボードと同じスペースに収まり、マトリクスと他のパラメーターのパネルを同時に見たいときに便利です。また、マウスホイールでマトリクスを上下にスクロールできます。

6.2. ソース

モジュレーションソースは固定式で、マトリクスの左側に縦に並び、マトリクスボタンの*各行*に対応しています。

6.3. デスティネーション

デスティネーションはマトリクス上部を横に並んでいます。パラメーター名は斜めに表示されており、マトリクスボタンの*各列*に対応しています。このエリアは、マトリクスを部分表示にしてスクロールしたときでも常に表示されます。

6.3.1. デスティネーションをアサインする

PBCのマトリクスのモジュレーションデスティネーションは固定式ではなく、どのデスティネーションをどのコラム (列) にも自由にアサインできます。方法は、次の2種類が選べます：

6.3.1.1. "ラーン"法によるデスティネーションのアサイン



この方法は、マトリクスが部分表示のときに最適です。メインのシンセパラメーターも同時に表示されますので、デスティネーションを見つけやすくなります。

1. 32種類のデスティネーションのコラム名のいずれかをクリックします。その名前が赤のハイライト表示になり、アサイン可能なデスティネーションがパープルの表示色になります。
2. コラムにアサインしたいパラメーターをクリックします。そのパラメーター名がハイライト表示のまま最初にクリックしたコラム名に入れ替わります。
3. アサインしたパラメーター名をクリックするとハイライト表示が消え、パラメーター表示も通常に戻ります。

> ! "ラーン"モード時は、各パラメーターの設定値は変更されません。

6.3.1.2. メニュー法によるデスティネーションのアサイン


Destination 1
No Destination
Morph
Pitch Global
Pitch Vco1
Pitch Vco2
Vco1 SawTriMix
Vco1 SquareMix
Vco1 Pw
Vco1 Metalizer
Vco2 SawTriMix
Vco2 SquareMix
Vco2 Pw
Vco2 Sub
Noise Colour
Sync
Vco2 > Vco1
Vco2 > Vcf1
Noise > Vcf2
Vco1 Level
Vco2 Level
Noise Level
✓ Steiner Cutoff
Steiner Resonance
Steiner Slope
Steiner VCF Env Amt
Steiner BruteFactor
Steiner OutLevel
Steiner Pan
Ladder Cutoff
Ladder Resonance
Ladder VCF Env Amt
Ladder Drive
Ladder OutLevel
Ladder Pan
Vcfs ParaSerie
Master Cutoff
Vcfs KeyTrack
VCF Env Velo
VCF Env Attack
VCF Env Decay
VCF Env Sustain
VCF Env Release
VCA Env Velo
VCA Env Attack
VCA Env Decay
VCA Env Sustain
VCA Env Release
Mod Env Delay
Mod Env Attack
Mod Env Decay
Mod Env Sustain
Mod Env Release
Lfo1 Rate
Lfo1 Phase
Lfo1 Amp
Lfo2 Rate
Lfo2 Fade
Lfo2 Amp
Lfo3 Rate
Lfo3 Symmetry
Lfo3 Curve
Lfo3 Amp
Vca
Master GlideTime
Voice Pan
Global Pan
Fx Modul. Intensity
Fx Delay Level
Fx Delay Time
Fx Delay Regen
Fx Reverb Level
Fx Reverb Time
Fx Reverb Damping
Vibrato Depth
Vibrato Speed
Stereo
MotionRec Rate
No Connection
No Connection
No Connection

6.4. マトリクスボタン

マトリクスボタンの機能は、PolyBrute本体のマトリクスパネルが*Mods*モードのときの各ボタンの機能と同じで、モジュレーションソースとデスティネーションとを接続する役割があります。

1つのソースから複数のデスティネーションに接続することも、複数のソースから1つのデスティネーションに接続することもできます。制限は、PolyBruteのプリセットは1プリセットにつき接続できるモジュレーションルーティング数が64種類までということだけです。

6.4.1. ルーティングの設定

接続したいソースとデスティネーションの交点にあるボタンをクリックするとルーティングが接続されます。この時、ポップアップノブが表示されます：

6.4.1.1. Amountノブ



このノブでモジュレーションの深さを調節します。PolyBrute本体のシルバーのAmountノブと同じ機能です。モジュレーションの深さはプラスにもマイナスにもセットでき、設定値はマトリクスボタンに表示されます。

> ♪ やってみましょう：Velocity (H段) をMaster Filter Cutoffに接続し、モジュレーションの深さをプラスにセットすると、キーボードを強く弾くとフィルターのカットオフが上がり、ブライトな音色になります。深さをマイナスにセットすると、キーボードを強く弾くほどダークなサウンドになります。

- **X**をクリックするとセットした設定値のままノブのグラフィックが消えます。
- **Mute**をクリックすると、そのモジュレーションルーティングが削除されます。

6.4.1.2. モジュレーションの深さをモジュレートする

メインコントロールエリア [p.26]のノブと同様、Amountノブにも"襟"があり、ブルーとグリーンのポジションインジケーターをドラッグして、サウンドAとBでのモジュレーションの深さをそれぞれ設定できます。

これにより、Morphノブの動きに応じてモジュレーションルーティングのモジュレーションの深さをモーフィングさせることができます。

また、Morphノブ自体もモジュレーションのデスティネーションにアサインできます。Amountノブのモーフィング設定と、Morphノブのモジュレーションを駆使することで、PolyBrute以外には不可能なモジュレーションをほぼ無限に作り出すことができます。

6.4.1.3. ボタンの表示色の意味



PBCのマトリクスボタンの表示色にはそれぞれ意味があり、その色でモジュレーションルーティングがどんな状態にあり、モジュレーションの深さはプラスなのか、マイナスなのかが視覚的に確認できます。

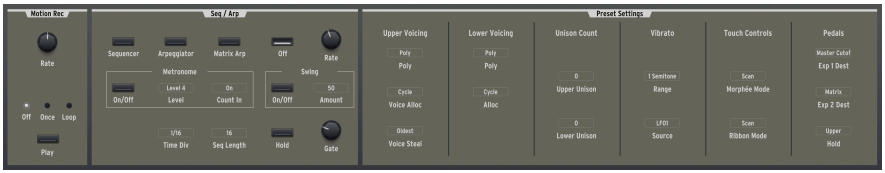
- **グレー**：未設定のモジュレーションルーティング
- **タン** (淡い茶色)：設定済みルーティングで深さまたはオフセットがゼロ
- **ブルー**：設定済みルーティングで深さまたはオフセットがプラス
- **パープル**：設定済みルーティングで深さまたはオフセットがマイナス

ここでちょっと疑問に思うかも知れません："未設定のモジュレーション (グレー) と設定済みで深さがゼロ (タン) の違いは？" — モジュレーションの深さはそれ自体を別のルーティングのデスティネーションにできます。そのためには最初のルーティングをアクティブにしておく必要がありますので、アクティブなルーティングでも深さがゼロという設定が必要になります。

> ♪ 先述のVelocity→Master Filter Cutoffのルーティングの例をここでまた引きます。ベロシティでマスターカットオフをコントロールしたいのですが、実はそのモジュレーションの深さをLFOでコントロールしたいとします。この場合、最初のルーティングはVelocity→Master Filter Cutoffに設定し、Amountをゼロにセットします。次にもう1つのルーティングとしてLFO→Amount [p.45]を設定します。このAmountはもちろんVelocity→Master Filter CutoffのAmountです。このようにPolyBruteは、単に多彩なモジュレーションができるだけでなく、モジュレーションをモジュレーションさせることも可能なのです！

ボタンの表示色について最後に1つ：Amountノブの設定値に応じて点灯する明るさが変化します。

7. PRESET SETTINGSタブ



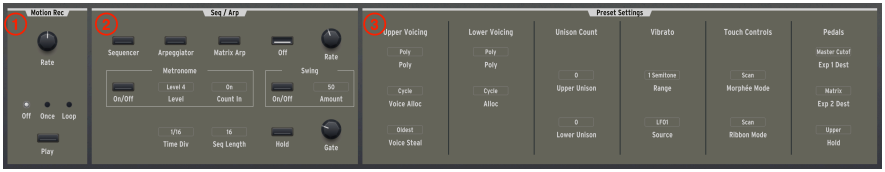
Preset　Settingsタブでは、PolyBruteのプリセットとしてセーブされる各種設定のエディットができます。メインコントロールエリアと同様、ここに表示される内容はプリセットの設定によって変わります。

7.1. ダイレクトアクセス

PolyBrute本体でもSettingsボタンを押してメニューを進んでいけばプリセット関連の各種設定オプションにアクセスできますし、その操作自体も難しいものではありませんが、PBCのPreset Settingsタブなら各種設定が一望でき、設定の変更もクリックだけでOKです。そこがこのタブの強みです。

7.2. Preset Settingsの画面構成

GUIキーボードの上にあるPreset　Settingsタブをクリックするとこの画面が開き、この画面は3つのエリアで構成されています：



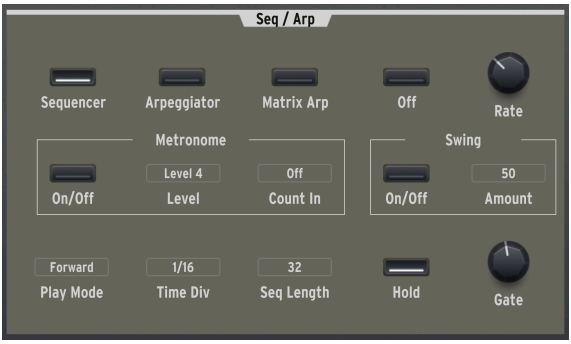
番号	セクション	内容
1	モーションレコーダー [p.48]	モーションレコーダーのコントロールです。
2	Seq/Arp [p.49]	シーケンサーとアルペジエイターの設定です。
3	プリセットセッティング [p.51]	ボイシングやビブラート、Morphée、リボン、ペダルの動作など、プリセット単位での設定をします。

7.2.1. モーションレコーダー

このセクションは、PolyBrute本体のMotion　Recorderセクションに相当し、コントロール類の動きをレコーディングして、ワンショットやループ再生できる機能です。レコーディングの開始準備はPolyBrute本体で行う必要がありますが、実際のレコーディング開始はPBCから行えます。

モーションレコーダーの使用法などの詳細につきましては、PolyBruteユーザーマニュアルのセクション5.10.をご覧ください。

7.2.2. シーケンサー/アルペジエイター



このセクションは略して**Seq/Arp**という表記になっています。メインコントロール [p.26]のチャプターと同様、機能自体の説明ではなく、スイッチやノブ、メニューボタンといった各コントロールの動作についてご紹介します。

7.2.2.1. スイッチ

セクション上部の4つのスイッチでシーケンサー/アルペジエイターのモードを切り替えます：

- **Sequencer**
- **Arpeggiator**
- **Matrix Arpeggiator**
- **Off**

4つのスイッチのうち、Off以外がオンのときに、左下のPlay Modeの内容が表示されます。

♪ マトリクスアルペジエイターは、最大6ボイスのパターンを作成できる、シーケンサーとアルペジエイターをハイブリッドした機能です。パターンはマトリクスパネルでエディットできます。この機能の詳細につきましては、PolyBruteユーザーマニュアルのセクション8.4.をご覧ください。

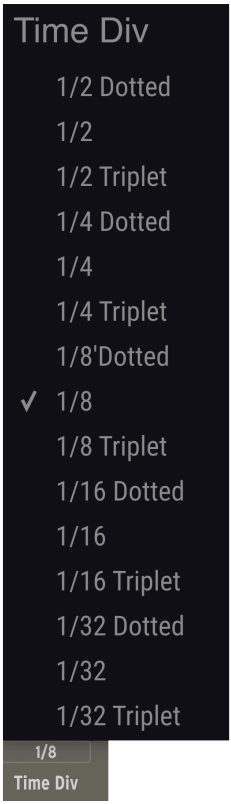
スイッチは他にもメトロノームのオン/オフや、スウィング機能のオン/オフ、シーケンサーモード使用時にサスティンペダルの代わりとして利用できるホールドの機能のオン/オフがあります。

7.2.2.2. ノブ

このセクションのノブはシンプルな動作のもので、Seq/ArpのRateとGateノブだけです。

♪ Gateというのは、Seq/Arpの各ノートが実際に発音する音の長さを指します。最大値では2ステップ分の長さになり、最小値ではほんの一瞬鳴るだけというくらいに短くなります。

7.2.2.3. メニューボタン



このメニューボタンが、ダイレクトアクセスができるPBCの便利さを最もよく体現した部分だと言えます。このポップアップメニューで、シーケンサーやアルペジエイターの主な動作設定が行えます。

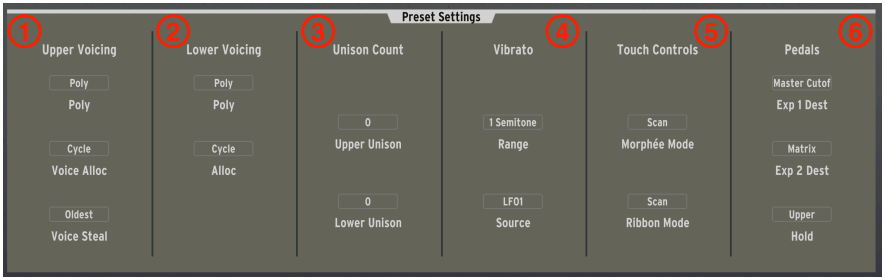
- **Level**：メトロノームの音量を4段階で設定します。
- **Count In**：シーケンサーのレコーディング開始前のカウント数を設定します。
- **Amount**：Swingスイッチがオンのときのスウィング量を設定します。ジャズやヒップホップ、EDMなどで聴かれる"ハネた"リズム感になります。
- **Time Div**：(上図参照) シーケンスやアルペジオの各ステップの長さを2分音符から32分音符の範囲で設定します。付点や3連符にも設定できます。同じテンポでもこの設定次第でスピードが大きく変化します。
- **Seq Length**：シーケンスの長さを1ステップから64ステップまでの範囲で設定します。変拍子になるステップ数にも設定できます。
- **Play Mode**：パターン内の各ステップの演奏順を設定します。選択できるオプションの内容はシーケンサー/マトリクスアルペジエイターとアルペジエイターモードとで違いがあります。Seq/Arpがオフの場合、このメニューボタンは非表示になります。

7.2.2.4. ここにないものは？

Tap, Record, Stop, Playのトランスポートコントロール、Copy/Paste, Erase Notesなどのシーケンスのエディットツール、それと*Sequencer*モードでパターンのエディットをするマトリクスボタンは、このセクションにはなく、これらの操作はPolyBrute本体で行う必要があります。PBCは確かに便利ですが、こうした操作、特にマトリクスパネルでのシーケンスのレコーディングやエディット、トランスポートコントロールはPolyBrute本体で操作したほうが遥かに楽しくなれます。

7.2.3. プリセットセッティング

このセクションには、プリセットのサウンドや動作を設定する各種オプションがあります。



番号	セクション	内容
1	Upper Voicing [p.51]	スプリット/レイヤー時のアッパーパートの発音モードを設定します。
2	Lower Voicing [p.52]	スプリット/レイヤー時のロワーパートの発音モードを設定します。
3	Unison Count [p.52]	ユニゾン時のアッパーとロワーの使用ボイス数を設定します。
4	Vibrato [p.53]	ビブラートの設定をします。
5	Touch Controls [p.54]	Morphéeとリボンコントローラーのタッチレスポンスを調節します。
6	Pedals [p.55]	エクスプレッションペダルの用途や、サステインペダルアッパーまたはロワーへのアサインを設定します。

7.2.3.1. Upper Voicing

スプリットやレイヤー時のアッパーパート、またはスプリット/レイヤーがオフのときのプリセット全体の発音モードを設定します。

Poly：アッパーパートの発音モードをPoly, Unison, Monoから選択します。

Voice Alloc："Alloc"はアロケーションの略で、6ボイスをどのように発音させるかを設定します。

- *Cycle*：1〜6のボイスをノートデータにそれぞれ順番に割り当てます。
- *Reset*：最初に割り当てたボイスを次に転用する必要が発生するまでキープします。
- *Unison*：ノートデータが1つのときは全ボイスを重ねて使用して分厚いサウンドにします。ノートが複数ある場合は全ボイスを各ノートに分割して使用します。
- *Reassign*：Cycleと同様の動作ですが、同じノートを弾いたときは前にそのノートで使用したボイスを割り当てます。

PolyがUnisonかMonoの場合で、**Voice Alloc**を**Legato**にセットしたときは、次のオプションがあります：

- *On*：レガート奏法時にエンベロープのリトリガーがありません。
- *Off*：レガート奏法時でもエンベロープをリトリガーします。
- *Glide*：グライド (ポルタメント) がオンの場合、レガート奏法時にグライドがかかります。

> ♪ レガート奏法は、前のノートをキーボードから完全に指を放す前に次のノートを弾く奏法を指します。この反対の奏法はスタッカートです。ぜひ設定を色々に変えて音の変化を聴いてみてください。

Voice Steal：ノートデータの数に対してPolyBruteのボイス数が足りなくなった時の動作を設定します。

- *Oldest*：その時に押さえていた最初のボイスを停止して、新しいノートデータに割り当て直します。
- *Lowest*：その時に押さえていた最も低いノートで使用していたボイスを停止して、新しいノートデータに割り当て直します。
- *None*：その時に押さえていたノートを手動でオフにする（キーボードから手を放す）まで、新しいノートデータにボイスを再割当てをしません。

PolyがUnisonかMonoの場合で、**Voice Steal**を**Priority**にセットした場合、次のオプションがあります：

- *Lower*：レガート奏法時に最低音を優先して発音します (低音優先)。
- *Higher*：レガート奏法時に最高音を優先して発音します (高音優先)。
- *Last*：レガート奏法時に後のノートを優先して発音します (後着優先)。

7.2.3.2. Lower Voicing

スプリット/レイヤー時のロワーパート (サウンドA) の発音モードを設定します。例えば、ロワーパートのシンセベースはモノフォニックに設定して、より多くのボイスをアッパーパートに回すといった設定もできます。

Poly：ポップアップメニューでロワーパートの発音モードをPoly, Unison, Monoから選択します。

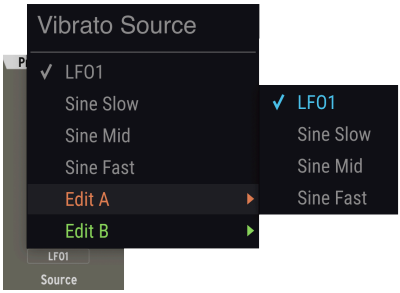
Alloc：Upper Voicing [p.51]セクションの**Voice Alloc**パラメーターと同様、Cycle, Reset, Unison, Reassignから設定を選択します。

Upper Voicingセクションと同様、**Poly**がUnisonかMonoで、**Alloc**を**Legato**にセットすると**Priority**メニューが表示されます。

7.2.3.3. Unison Count

ここでは、アッパーパートの**Voice Alloc**、ロワーパートの**Poly**を*Unison*にセットしたときに各パートで使用するボイス数を設定します。2, 3, 4, 6ボイスの中から選択でき、アッパーとロワーの合計ボイス数が6ボイスを超えたときは、Voice Stealの設定に従ってボイスの転用が作動します。

7.2.3.4. Vibrato



PolyBruteには通常のモジュレーションから独立したビブラート（ピッチモジュレーション）機能があります。ここでは、そのビブラートの設定ができます。

Range：ビブラートで変化する音程のレンジを1, 2, 7, 12半音から選択します。

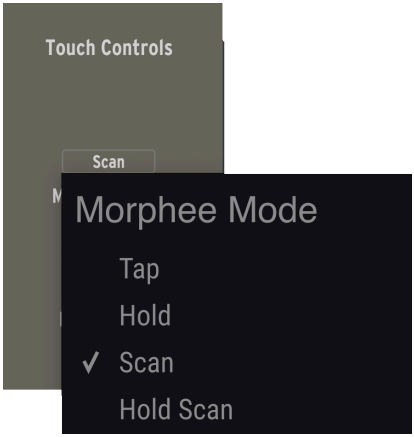
Source：ビブラートのソースをLFO1か、3種類のスピードのサイン波かを選択します。後者の場合、LFOを別の用途に空けておくことができます。

ビブラートの深さとスピードはそれぞれマトリクスビュー [p.42]のモジュレーションデスティネーションになっています。

ビブラートもモーフィング対応です。RageとSourceメニューに*Edit A*と*Edit B*があり、MorphノブをAやBに振り切った時の設定をセットできます。

7.2.3.5. Touch Controls

ここでは、PolyBruteの特徴であるXYタッチパッドとスプリング内蔵のプレッシャーセンサーにより3Dのコントロールができる Morphéeコントローラーと、キーボードの上にあるリボンコントローラーのレスポンスを調節できます。



Morphée Mode：PolyBrute本体のMorphéeのXYパッドに触れた時の反応を設定します。

- *Tap*：XY両軸の値が絶対値となります （右上コーナー部分がXY両軸の最大値になります)。指を離すと元の値に瞬時に戻ります。
- *Hold*：Tapと同様ですが、指を離したときにXY両軸の値が維持されます。
- *Scan*：指が触れた位置を起点とし、指を動かした方向に応じて両軸の値の変化レンジを平均化します。動かす方向を逆にすると値の変化レンジが元に戻ります。指を離したときに元の値に戻る時間は早めですが瞬時ではありません。
- *Hold Scan*：Scanと同様ですが、指を離したときにXY両軸の値が維持されます。

Ribbon：ピッチベンドとしても、モジュレーションソースとしても使用できるリボンコントローラーに触れたときの反応を設定します。以下のオプションがあります：

- *Tap*：リボンの各位置で絶対値を出力します （右端が最高値になります)。指を離すと元の値に瞬時に戻ります。
- *Hold*：Tapと同様ですが、指を離したときにリボンの値が維持されます。
- *Scan*：指が触れた位置を起点とし、指を動かした方向に応じてリボンの値の変化レンジを平均化します。動かす方向を逆にすると値の変化レンジが元に戻ります。指を離したときに元の値に戻る時間は早めですが瞬時ではありません。
- *Slow Scan*：Scanと同様ですが、指を動かしたときの反応が遅くなり、より細かな表現をしやすくなります。

7.2.3.6. Pedals

PolyBrute本体には**エクスプレッションペダル**用のTRSジャックが2つあります。このメニューでは、その2つのペダルで以下のどのパラメーターをコントロールするかを設定します。2つとも基本的には同じですが、例外もあります：

- *Master Cutoff*
- *Morphée X 軸*
- *Morphée Y 軸*
- *Morphée Z 軸*
- *Ribbon*
- *Modulation Wheel*
- *Volume* (Exp. pedal 1 のみ)
- *Matrix* (Exp. pedal 2 のみ)

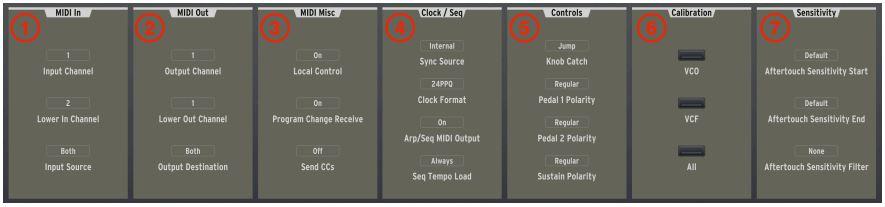
エクスプレッションペダル2のみで使用できる*Matrix*オプションは、モジュレーションマトリクス [p.42]のソース側のL段に立ち上がります。ここからの信号で、MorphéeのZ軸と同様、選択したモジュレーションデスティネーションをコントロールすることができます。

> ♪ ペダルで上記のソースを選択して使用することで、両手はキーボード演奏に集中しつつ、モジュレーションのコントロールは足で行えます。両手が演奏で忙しいタイプのキーボーディストにとっては朗報ですよね！

ホールドペダル（スイッチタイプのペダル）は、アッパーまたはロワーパートに適用させることができます。例えば、スプリットした片側のパートでパッドやドローンをホールドペダルで音が伸びた状態にし、それをバックにもう1つのパートでソロを弾きながらピッチベンドやその他のコントロールをする、といったことができます。

8. GLOBAL SETTINGSタブ

GUIキーボードの上にある4つのタブの最後は、個々のプリセットとは別のPolyBruteのグローバル的な設定をするGlobal Settingsタブです。



番号	セクション	内容
1	MIDI In [p.56]	MIDIインとMIDIイン端子の設定をします。
2	MIDI Out [p.57]	MIDIアウトとMIDIアウト端子の設定をします。
3	MIDI Misc [p.57]	ローカルコントロールやプログラムチェンジの受信オン/オフ、MIDI　CCの送信設定などを行います。
4	Clock/Seq [p.57]	テンポ同期やタイム関係の設定をします。
5	Controls [p.58]	ノブ操作時の動作やペダルの極性を設定します。
6	Calibration [p.59]	PolyBruteのVCOとVCFのチューニングとキャリブレーションを行います。
7	Sensitivity [p.60]	アフタータッチの感度を調節します。

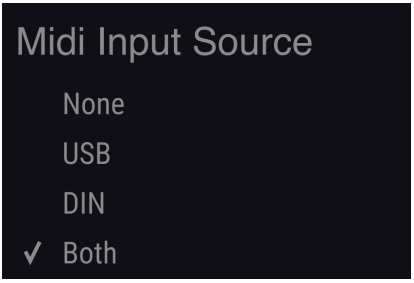
8.1. MIDI In

3つのポップアップメニューボタンでPolyBruteのMIDIメッセージ受信設定をします。

Input Channel：1-16のチャンネルか、*All* (全Ch受信)、*None* (MIDI受信オフ) から選択します。

Lower In Channel：スプリットのプリセットでのロワーパートのチャンネルを設定します。設定オプションは上記のInput　Channelと同じです。GUIキーボードでコントロールできるのはアッパーパートのみですので、ロワーパートをDAWのMIDIトラックからコントロールしたい場合に便利です。

Input Source：(下図参照) PolyBruteが受信するMIDIメッセージの端子を、USBポート、5ピンDIN端子のMIDIイン、両方 (Both)、または両方とも使用しない (None)、の中から選択します。



8.2. MIDI Out

このセクションの3つのポップアップメニューボタンでPolyBruteから送信するMIDIメッセージの設定をします。設定の対象がMIDIアウトというだけで、パラメーターや設定億ションは上記のMIDI In [p.56]セクションと同じです。

8.3. MIDI Misc

このセクションの設定メニューの3つは、シンプルなオン/オフ切り替えになっています。

Local Control：PolyBrute本体のキーボードやノブ、スライダー等のあるパネルと、音源部との接続を切り替えます。オンで接続、オフで非接続になります。

Program Change Receive：外部機器からのMIDIプログラムチェンジとバンクチェンジをPolyBruteが受信するかどうかを設定します。

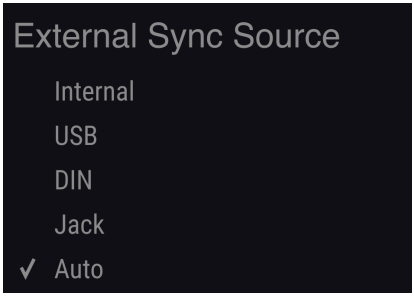
Send CCs：PolyBruteからMIDIコンティニュアス・コントローラーメッセージ (MIDI CC) を送信するかどうかを設定します。

> ♪ DAWに接続した他のMIDIキーボードからPolyBruteを演奏する場合、ローカルコントロールをオフにすると便利な場合があります。また、Program Change Receiveは、DAWにプログラムチェンジをレコーディングしておき、プリセットの切り替えを自動化したい場合などに便利です。

8.4. Clock/Seq

PolyBruteをシーケンサーやドラムマシンなど、他の音楽制作機器と併用するときに、どの機器をテンポ同期のマスターにするかを決める必要があります。その設定をこのセクションで行います。

Sync Source



- *Internal*：PolyBrute本体の内部クロックを使用します。PolyBruteをテンポ同期のマスターにするときは、このオプションを選択します。
- *USB*：USBポート経由のクロックに同期させたいときに、このオプションを選択します。
- *DIN*：5ピンDINのMIDIインから受信するクロックに同期させたいときに、このオプションを選択します。

- *Jack*：PolyBruteは、リアパネルの3.5mmジャックのSyncインを使用して、MIDI非対応の機器からのアナログクロックに同期させることができます。その場合は、このオプションを選択します。
- *Auto*：PolyBruteが外部クロックを受信しているときはそれに同期し、受信していないときはPolyBruteの内部クロックを使用します。

External Clock Format：PolyBruteが入出力する非MIDIのアナログクロックのタイプを、以下のオプションから選択します：

- *1PPS*：1パルス/1ステップのクロック信号で、BeatStepやDrumBruteなどのArturia機器で採用しているタイプです。
- *1PPS Korg*：1PPSのバリエーションタイプで、コルグで採用しているクロック信号のタイプです。
- *24PPQ*：24パルス/4分音符のクロック信号です。
- *48PPQ*：48パルス/4分音符のクロック信号です。

Arp/Seq MIDI Output：PolyBruteのシーケンサー/アルペジエイターからのMIDIノートデータの送信オン/オフを切り替えます。オンの場合、送信方法はMIDI Out [p.57]での設定に従います。シーケンスやアルペジオをMIDIデータとしてDAWにレコーディングしたい場合などに便利です。

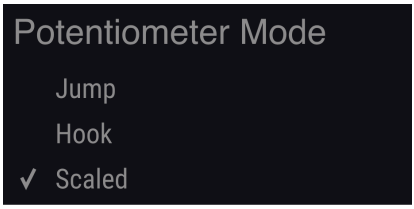
Seq Tempo Load：PolyBruteのプリセットを切り替えたときに、そのプリセットにセーブされているテンポ情報を使用するかどうかを、次のオプションから選択します：

- *Always*：プリセットにセーブされているテンポ情報を使用します。
- *If Paused*：シーケンサー/アルペジエイターが停止しているときは、切り替えたプリセットにセーブされているテンポ情報を使用しますが、シーケンサー/アルペジエイターの演奏中は無視します。
- *Off*：切り替えたプリセットのテンポ情報を無視します。

8.5. Controls

このセクションでは、PolyBruteのノブを操作したときのパラメーター値の反応の仕方と、ペダルの極性を設定します。

Knob Catch



- *Jump*：ノブ（やスライダー）を動かした瞬間にパラメーター値がノブ等の位置にジャンプして一致します。この場合、そのパラメーターの直前の設定値にもよりますが、設定値が急激に変化することがあります。
- *Hook*：セーブされているパラメーター値に届くまではノブ等を動かしても何も反応せず、届いた瞬間からノブ等の物理的な向き/位置と一致してパラメーター値が変化します。

- *Scaled*：ノブ等を動かした瞬間からパラメーター値が変化しますが、値が変化するレンジはノブ等を動かす方向とその余地で平均化されます。このオプションは、操作に対してすぐに反応し、しかも値が急激に変化しない設定です。

> ♪ PBC上でプリセットを切り替えたとき、画面上の各ノブ等の位置は、PolyBrute本体のノブ等の位置ではなく、そのプリセットの設定値を指します。

Pedal 1 Polarity：エクスプレッションペダル1の極性を設定します。オプションは*Regular*と*Inverted*の2つで、後者の場合はペダルを踏み込むと値が小さくなります。

Pedal 2 Polarity：エクスプレッションペダル2の極性を設定します。オプションは上記のPedal 1 Polarityと同じです。

Sustain Polarity：市販のサステインペダルには、オープンタイプとクローズタイプの2タイプがあります。お使いのサステインペダルをPolyBruteに接続して使用したときに、ペダルを踏まないと音が止まらないというように、動作が逆になってしまうようでしたら、ここで極性を変更してください。また、ペダルの極性を自動検出する*Auto-Detect*オプションもあります。

8.6. Calibration

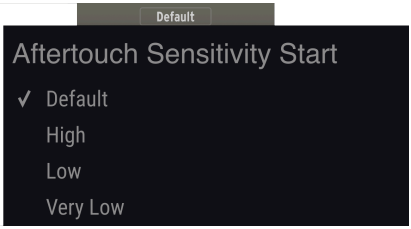
PolyBruteは、かつてのアナログシンセよりは遥かに安定性が高くなっていますが、それでもアナログシンセですのでキャリブレーションは時々必要です。VCOをクリックするとVCOのチューニング、VCFをクリックするとVCFのキャリブレーションを自動で行います。Allをクリックしたときは、VCOのチューニングとVCFのキャリブレーションを続けて実行します。

8.7. Sensitivity

このセクションの3つパラメーターで、PolyBruteのアフタータッチを感度を調節して、好みや演奏スタイルに合った設定にできます。

特に意図しないで、キーボードを打鍵後に強めに押し込んでしまうことはよくあります。アフタータッチを効かせるつもりがなかったのに効いてしまう、しかもそれが音色を劇的に変化させる飛び道具的な設定の場合は、かなり辛い気持ちになってしまいます。

そうかと言って、かなり強く押し込まないとアフタータッチが効かないというのでは、演奏に支障が出ることもあります。さらに言えば、アフタータッチはコンティニュアスコントローラーですから、押し込んだある時点でいきなりフルスロットルで音が変化するのではなく、自然な力で押し込んで徐々に効いてくるようにしたいと思うのが一般的かと思います。



Aftertouch Sensitivity Start：アフタータッチが効き始めるときの押し込んだ深さを設定します (上図参照)。*High*, *Low*, *Very Low*の順で弱い力で効き始めます。

Aftertouch Sensitivity End：アフタータッチが最大値（127）になるときの押し込みの深さを設定します。

Aftertouch Sensitivity Filter：PolyBruteのキーボードがアフタータッチを検出し、音源部が反応するまでの間のカーブを設定します。設定オプションは*None*, *Fast*, *Slow*の3つで、この順に反応が遅くなっていきます。*Slow*にセットすると、キーボードを押しこんでからアフタータッチの効果がフルになるまでに時間のズレをハッキリと感じられます。

9. ボトムステータスバー



PolyBrute Connectの画面最下部にはボトムステータスバーがあり、便利な情報表示や機能が入っています。ここには左から右の順に、次の4つのセクションがあります：



番号	セクション	内容
1	パラメーター名 [p.61]	エディット中のパラメーター名を表示します。
2	FW Updateボタン [p.61]	ファームウェアアップデート画面が開きます。
3	Panicボタン [p.62]	MIDIオールノートオフを送信します。
4	CPUメーター [p.62]	PBCのCPU消費量を表示します。

9.1. パラメーター名

ここには、エディット中やマウスオーバーしたノブやスライダー、スイッチのパラメーター名が表示されます。

9.2. ファームウェアアップデート

PolyBruteのファームウェアを常に最新の状態にしておくことで不具合等が解消され、いつもスムーズに使用することができます。アップデートの方法は、次の3種類があります：

9.2.1. PBCから直接アップデート



ボトムステータスバーの右側にある*FW Update*ボタンをクリックすると、上図のようなダイアログが表示されます。ダイアログの下部には現在のファームウェアバージョンが表示され、その上には最新のバージョン番号が表示されます。お使いのバージョンが最新の場合、この部分 (Latest Version) は空白になります。未アップデートの最新バージョンがある場合、*Upgrade To Latest*ボタンをクリックするとアップデートが始まります。アップデートが始まると、PBCとPolyBrute本体上にアップデートの進行具合を示すプログレスバーが表示されます。この方法では、ブラウザで最新ファームウェアのファイル等をダウンロードする必要はなく、PBCがダイレクトにArturiaに接続してアップデートを行います。そのため、この方法でアップデートするときは、PBCを使用するコンピュータがインターネットに接続している必要があります。

> ！ファームウェアアップデート中は、PolyBruteの電源をオフにしたり、USBケーブルの取り外しは**絶対に**しないでください。

9.2.2. ファイルから手動でアップデート

Arturiaサポートページから最新のファームウェアファイルをダウンロードした場合は、*Upgrade From File*をクリックします。この時、ファイルを指定するダイアログが開きますのでファイルを指定してください。ファイルを指定するとアップデートが始まります。

9.2.3. 自動アップデート

PBCを使用するコンピュータがインターネットに接続していて、ファームウェアのバージョンが最新でない場合、PBCの起動時にファームウェアのアップデートを促すメッセージが表示されます。この時、PBCがPolyBrute本体との接続を認識すると、アップデートが自動的に始まります。

9.3. Panicボタン

MIDI機器を数多く使用したレコーディングやライブでは、ノートデータやシーケンスがスタックしてしまい、音が止まらなくなってしなうことが時々あります。そのような場合にはPanicボタンをクリックするとPBCからPolyBruteにオールノートオフメッセージを送信して音を強制的に停止させることができます。

この機能は、PBCからPolyBruteへの一時的な処理で、PolyBruteのMIDI受信をブロックするものではありません。例えばDAWが停止していなければPolyBruteは新たなノートデータを受信し続けます。

9.4. CPUメーター

PolyBrute ConnectのCPU消費量を表示するバースタイルのメーターです。PBCはPolyBrute用のエディター/ライブラリアンですので、CPUにかかる負荷はほとんどありません。

10. ソフトウェア・ライセンス契約

ライセンシー料 (お客様が支払ったアートリア製品代金の一部) により、アートリア社はライセンサーとしてお客様 (被ライセンサー) にソフトウェアのコピーを使用する非独占的な権利を付与いたします。

ソフトウェアのすべての知的所有権は、アートリア社 (以下アートリア) に帰属します。アートリアは、本契約に示す契約の条件に従ってソフトウェアをコピー、ダウンロード、インストールをし、使用することを許諾します。

本製品は不正コピーからの保護を目的としプロダクト・アクティベーションを含みます。OEMソフトウェアの使用はレジストレーション完了後にのみ可能となります。

インターネット接続は、アクティベーション・プロセスの間に必要となります。ソフトウェアのエンドユーザーによる使用の契約条件は下記の通りとなります。ソフトウェアをコンピューター上にインストールすることによってこれらの条件に同意したものとみなします。慎重に以下の各条項をお読みください。これらの条件を承認できない場合にはソフトウェアのインストールを行わないでください。この場合、本製品 (すべての書類、ハードウェアを含む破損していないパッケージ) を、購入日から30日以内にご購入いただいた販売店へ返品して払い戻しを受けてください。

1. ソフトウェアの所有権 お客様はソフトウェアが記録またはインストールされた媒体の所有権を有します。アートリアはディスクに記録されたソフトウェアならびに複製に伴って存在するいかなるメディア及び形式で記録されるソフトウェアのすべての所有権を有します。この許諾契約ではオリジナルのソフトウェアそのものを販売するものではありません。

2. 譲渡の制限 お客様はソフトウェアを譲渡、レンタル、リース、転売、サブライセンス、貸与などの行為を、アートリアへの書面による許諾無しに行うことは出来ません。また、譲渡等によってソフトウェアを取得した場合も、この契約の条件と権限に従うことになります。本契約で指定され、制限された権限以外のソフトウェアの使用にかかる権利や興味を持たないものとします。アートリアは、ソフトウェアの使用に関して全ての権利を与えていないものとします。

3. ソフトウェアのアクティベーション アートリアは、ソフトウェアの違法コピーからソフトウェアを保護するためのライセンス・コントロールとしてOEMソフトウェアによる強制アクティベーションと強制レジストレーションを使用する場合があります。本契約の条項、条件に同意しない限りソフトウェアは動作しません。このような場合には、ソフトウェアを含む製品は、正当な理由があれば、購入後30日以内であれば返金される場合があります。本条項11に関連する主張は適用されません。

4. 製品登録後のサポート、アップグレード、レジストレーション、アップデート 製品登録後は、以下のサポート・アップグレード、アップデートを受けることができます。新バージョン発表後1年間は、新バージョンおよび前バージョンのみサポートを提供します。アートリアは、サポート（ホットライン、ウェブでのフォーラムなど） の体制や方法をアップデート、アップグレードのためにいつでも変更し、部分的、または完全に改正することができます。製品登録は、アクティベーション・プロセス中、または後にインターネットを介していつでも行うことができます。このプロセスにおいて、上記の指定された目的のために個人データの保管、及び使用（氏名、住所、メール・アドレス、ライセンス・データなど）に同意するよう求められます。アートリアは、サポートの目的、アップグレードの検証のために特定の代理店、またはこれらの従事する第三者にこれらのデータを転送する場合があります。

5. 使用の制限 ソフトウェアは通常、数種類のファイルでソフトウェアの全機能が動作する構成になっています。ソフトウェアは単体で使用できる場合もあります。また、複数のファイル等で構成されている場合、必ずしもそのすべてを使用したりインストールしたりする必要はありません。お客様は、ソフトウェアおよびその付随物を何らかの方法で改ざんすることはできません。また、その結果として新たな製品とすることもできません。再配布や転売を目的としてソフトウェアそのものおよびその構成を改ざんすることはできません。

6. 著作権 ソフトウェア及びマニュアル、パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの改ざん、統合、合併などを含む不正な複製と、付随物の複製は固く禁じます。このような不法複製がもたらす著作権侵害等のすべての責任は、お客様が負うものとします。

7. アップグレードとアップデート ソフトウェアのアップグレード、およびアップデートを行う場合、当該ソフトウェアの旧バージョンまたは下位バージョンの有効なライセンスを所有している必要があります。第三者にこのソフトウェアの前バージョンや下位バージョンを譲渡した場合、ソフトウェアのアップグレード、アップデートを行う権利を失効するものとします。アップグレードおよび最新版の取得は、ソフトウェアの新たな権利を授けるものではありません。前バージョンおよび下位バージョンのサポートの権利は、最新版のインストールを行った時点で失効するものとします。

8. 限定保証 アートリアは通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフトウェアのすべての黙示保証についても、購入日より30日間に制限されます。黙示の保証の存続期間に関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。アートリアは、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。プログラムの性能、品質によるすべての危険性はお客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明した場合、お客様が、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。

9. 賠償 アートリアが提供する補償はアートリアの選択により (a) 購入代金の返金 (b) ディスクの交換のいずれかになります。お客様がこの補償を受けるためには、アートリアにソフトウェア購入時の領収書をそえて商品を返却するものとします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起因する場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間か30日間のどちらか長いほうになります。

10. その他の保証の免責 上記の保証はその他すべての保証に代わるもので、黙示の保証および商品性、特定の目的についての適合性を含み、これに限られません。アートリアまたは販売代理店等の代表者またはスタッフによる、口頭もしくは書面による情報または助言の一切は、あらたな保証を行なったり、保証の範囲を広げるものではありません。

11. 付随する損害賠償の制限 アートリアは、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接的な損害 (業務の中断、損失、その他の商業的損害なども含む) について、アートリアが当該損害を示唆していた場合においても、一切の責任を負いません。地域により、黙示保証期間の限定、間接的または付随的損害に対する責任の排除について認めていない場合があり、上記の限定保証が適用されない場合があります。本限定保証は、お客様に特別な法的権利を付与するものですが、地域によりその他の権利も行使することができます。