

TNR-e クイックガイド

目次

はじめに	2
各部の名称	2
基本操作：Scoreモード	3
ファンクションボタン	5
レイヤー / ブロックと演奏モードの関係	8
Random (ランダム)モード	10
Draw (ドロー)モード	11
Bounce (バウンス)モード	12
Push (プッシュ)モード	12
Solo (ソロ)モード	13
ブロックの使い方	14
エフェクトコントロール	16
メニューの使い方	17
メニューリスト	18
Play Menu	18
Layer Menu	19
Edit Menu	20
Preference Menu	20
File Menu	22
Effect Menu	24
Interior Menu	24
System Menu	24
Recording Menu	26
Session Menu	27
iPhone/iPad⇄コンピューター (iTunes)間のファイル転送 ..	28
複数プレイヤーによるセッション	28
LEDボタン画面の外部出力	29

- ・市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- ・このソフトウェアおよびマニュアルの著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- ・このソフトウェアおよびマニュアルの一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- ・このソフトウェアおよびマニュアルを運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- ・このファイルに掲載されている画面は、すべて操作説明のためのもので、実際の画面と異なる場合があります。
- ・「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- ・MacまたはMacintosh、iPhone、iPad、iTunesは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- ・その他、このファイルに掲載されている会社名および商品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

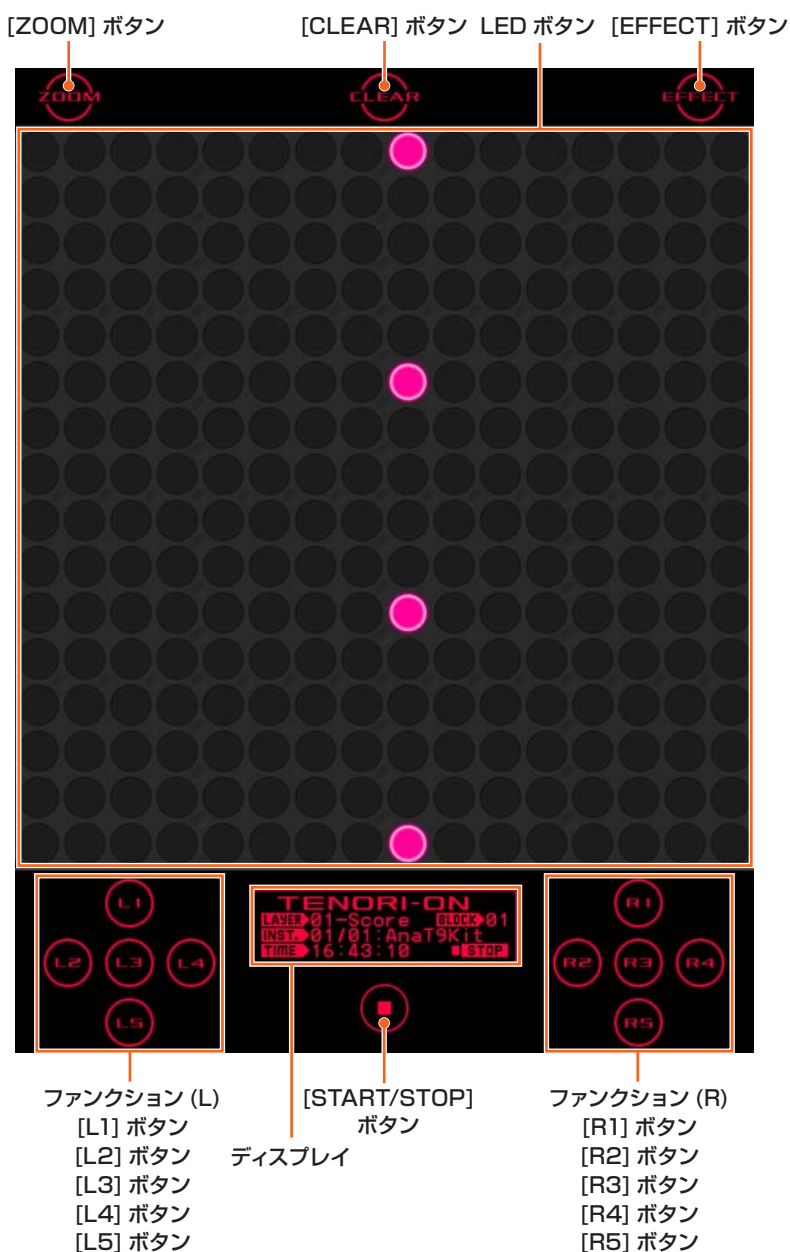
はじめに

TNR-eは、TNR-i (ヤマハのハードウェア製品「TENORI-ON」をiPhone/iPad用にアプリケーション化したものです)を Electronic Music向けにコンテンツや機能を刷新したアプリケーションです。TENORI-ONの持つ独特の世界を、iPhone/iPadでお楽しみください。

なお、本書クイックガイドでは、基本的な説明を掲載しています。さらに詳細な説明については、『TENORI-ON 取扱説明書』の説明を参考にしてください。『TENORI-ON 取扱説明書』については、下記ウェブサイトに掲載されています。

<http://www.yamaha.co.jp/tenori-on/downloads/>

各部の名称



[ZOOM]ボタン

[ZOOM]ボタンをタッチしたままLEDボタン部をピンチアウトすると表示が**拡大**し、ピンチインすると**縮小**します。また、[ZOOM]ボタンを押したまま画面をなぞると、**スクロール**します。

[ZOOM]ボタンはダブルタップすれば、ボタンをタッチしたままと同じ状態になります。ボタンを押したままの状態は、[ZOOM]をタップすると解除されます。

[EFFECT]ボタン

[EFFECT] ボタンをタップすると、マスターエフェクトをコントロールするためのXYパッド画面が表示されます(16ページ)。

マスターエフェクトを使って、TNR-eのサウンドを大胆に変化させてお楽しみください。

XYパッド画面を表示中に、[EFFECT]ボタンを押すと、XYパッド画面が閉じられます。

基本操作：Scoreモード

モードとは

TNR-eの16×16個のLEDボタンは、演奏用の入力装置であり、また同時に演奏状態を目で確認できる表示装置でもあります。LEDボタンと、これによる光を操作することで、さまざまなTNR-eならではの演奏が可能となります。TNR-eには、LEDボタンの操作方法および発音/発光のしかたが異なる6種類のプログラムが用意されています。これらのプログラムを演奏モード(もしくは単にモード)と呼びます。TNR-eでは、これら複数の演奏モードを同時に駆使し、音を重ね合わせて鳴らすことで、豊かな音楽表現が可能となります。

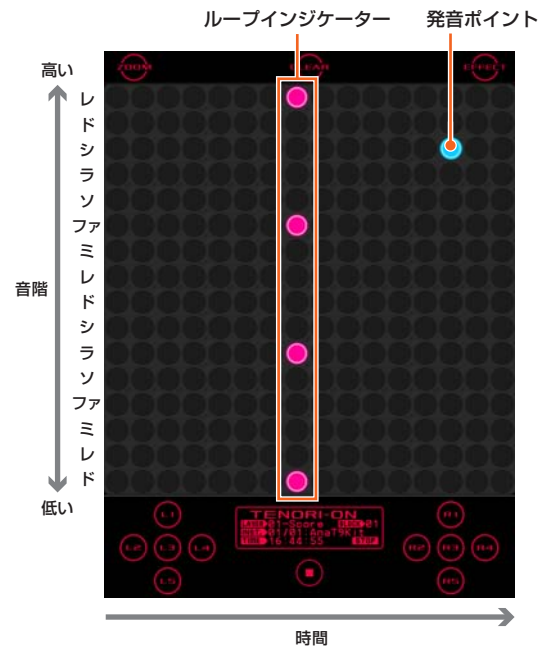
6種類の演奏モード

- Score (スコア)モード
- Random (ランダム)モード
- Draw (ドロー)モード
- Bounce (バウンス)モード
- Push (プッシュ)モード
- Solo (ソロ)モード

Score (スコア)モードとは

6種類の演奏モードのうち、TNR-eの基本となるのが、Scoreモードです。

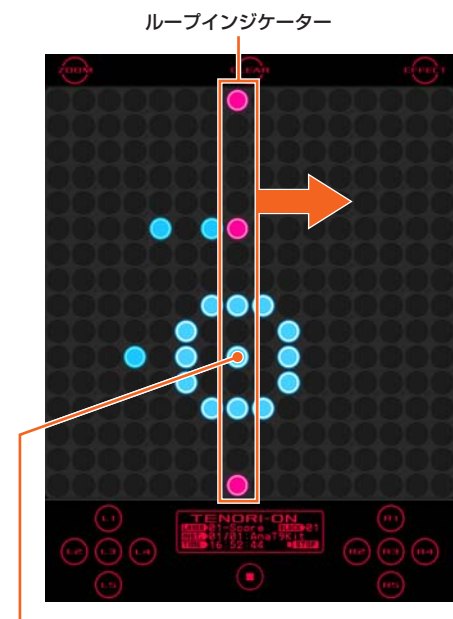
Scoreモードは、楽譜の1小節に音符を書き込むように、16×16のLEDボタン上に発音ポイントをセットして、左から右へ順番にループのように繰り返し発音させるモードです。Scoreモードでは、LEDボタンの横方向が時間、縦方向が音階となります。縦方向に同じライン上にセットされた発音ポイントは和音として同時に発音されます。横方向の発音ポイント数は最大16ですが、その数や演奏速度を自由に変わるので、複数のScoreモードを重ねあわせて複雑なグルーブ感を作り出すことができます。



Scoreモードでの演奏方法

LEDボタンをタップすると、そのボタンに割り当てられた音が発音され、同時にタップしたボタンを中心に光が広がります。さらにLEDボタンをタッチし続けた場合は、そのボタンが点灯したままになり、自動的に発音を繰り返す発音ポイントをセットできます。(もう一度タッチし続けると発音ポイントは消えます)LEDボタン上には、左から右へ常にループインジケータが移動しています。このループインジケータと発音ポイントが重なったときに、発音ポイントが自動的に光り、音が鳴ります。

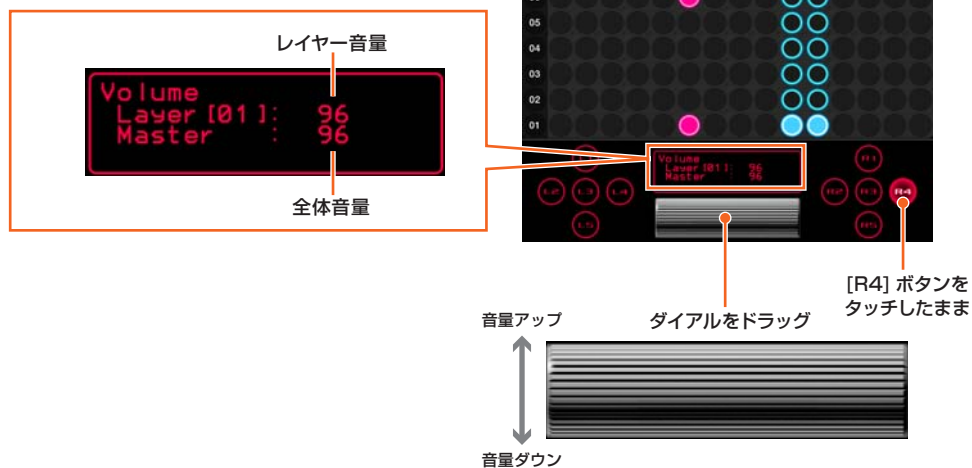
- [CLEAR]をタップすると、現在のレイヤーのすべての発音ポイントを消去できます。



ループインジケータが通過するとき、その発音ポイントの音が鳴り発光します。

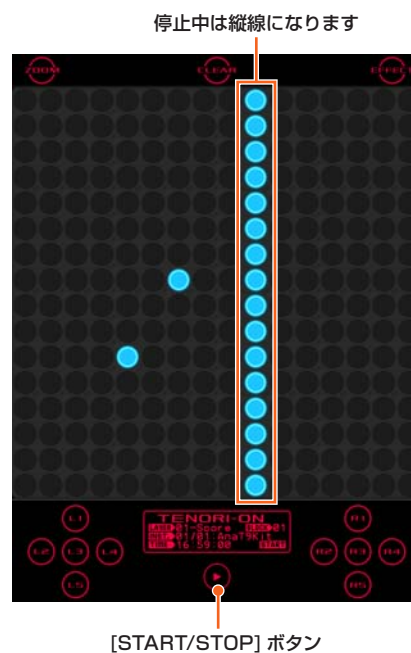
全体の音量を変えるには

TNR-e全体の音量を調整するには、ファンクションボタン[R4]をタッチしたままダイヤルをドラッグします。ボリューム値はディスプレイに表示されます。



自動演奏を一時停止するには

演奏中に、[START/STOP]をタップします。自動演奏が一時停止し、ループインジケータもボタンをタップした瞬間の位置で停止します ([START/STOP]の表示がSTOPからSTARTに変わります)。もう一度[START/STOP]をタップすると自動演奏が再開し、ループインジケータは現在位置からまた動き始めます。

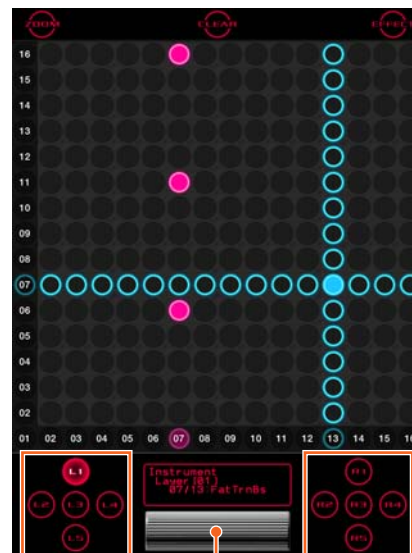


ファンクションボタン

ファンクションボタンの機能

TNR-eにある10個のファンクションボタンをタッチしたままLEDボタンを操作することで、音色を切り替えたり、オクターブを変更したりといった、さまざまな効果を演奏に加えることができます。このファンクションボタンとLEDボタンとの組み合わせによる操作はTNR-e独特のものですが、瞬時に視覚的・感覚的にさまざまな操作が可能となります。

- ファンクションボタンは、ダブルタップすればタッチしたままと同じ状態になります。



ファンクション (L)

ファンクション (R)

ファンクションボタンをタッチするとダイアルが表示されます。ダイアルをドラッグするとファンクションの値を操作できます。

[L1]+LEDボタン 音色を変える

256種類の中から、使用する音色を選ぶことができます。[L1]をタッチしている間、LEDボタン上に十字のラインが表示されます。十字のセンターにあるボタンが現在使用している音色です。十字を表示させたまま他の場所のLEDボタンをタップすれば、瞬時に音色が切り替わります。



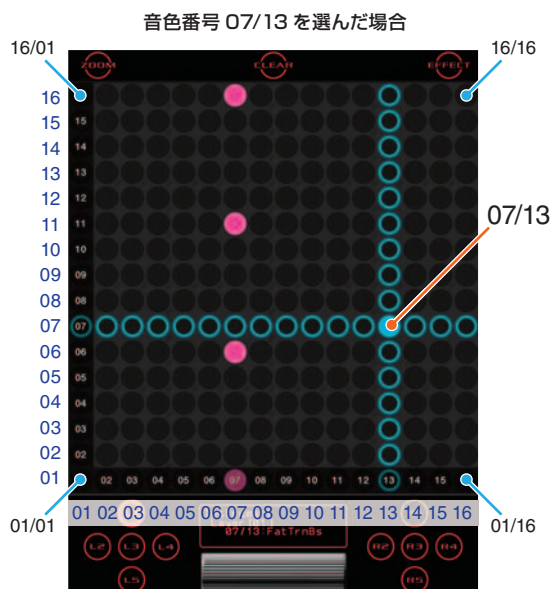
音色名
音色番号 (縦軸位置 / 横軸位置)

- ディスプレイには音色番号と音色名が表示されます。音色番号はLEDボタンの縦位置/横位置であらわされます。
- TNR-eには253種類の内蔵音色と3種類のユーザーボイスがあります。

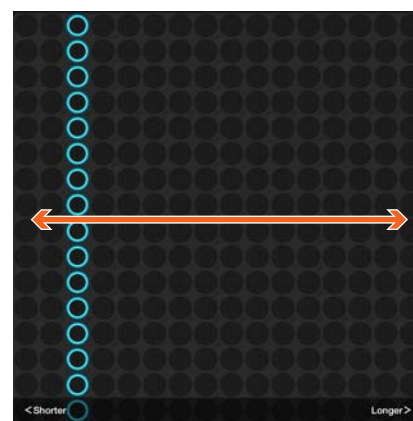
[L2]+LEDボタン 発音の長さを変える

発音してから音が消えるまでの時間(ゲートタイム)を変更します。[L2]をタッチしたまま、LEDボタン上に表示される縦ラインを左右に移動させてください。ラインが右にあるほど、ゲートタイムが長くなります。

- Pushモードでは無効です。



音色番号 07/13 を選んだ場合

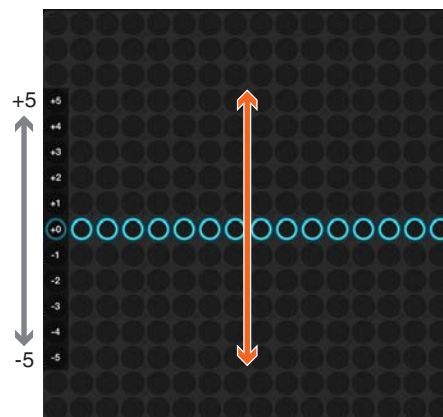


短い ← 長い

[L3]+LEDボタン オクターブを変える

発音する音程をオクターブ単位で上下します。

[L3]をタッチしたまま、LEDボタン上に表示される横ラインを上下させてください。

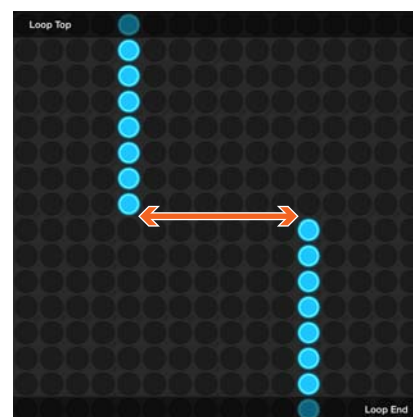


[L4]+LEDボタン ループポイントを変える

Scoreモードでの、ループインジケータの移動範囲を変更します。

[L4]をタッチしたまま、LEDボタンの上段をタップして開始位置 (Loop Top)を、下段をタップして終了位置 (Loop End)を設定してください。

- Randomモードでは、発音ポイントの回転方向と回転スピードを設定します。
- Drawモード、Bounceモード、Pushモード、Soloモードでは無効です。



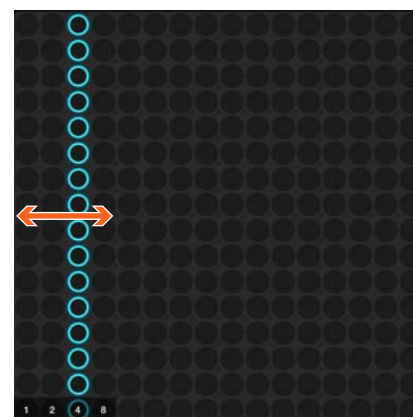
[L5]+LEDボタン ループスピードを変える

ループインジケータの移動スピード(1拍の速度)を変更します。

設定は4種類、LEDボタンの左端からそれぞれ4分音符長(1)、8分音符長(2)、16分音符長(4)、32分音符長(8)。

[L5]をタッチしたまま、いずれかのLEDボタンをタップしてください。

- Pushモードでは無効です。

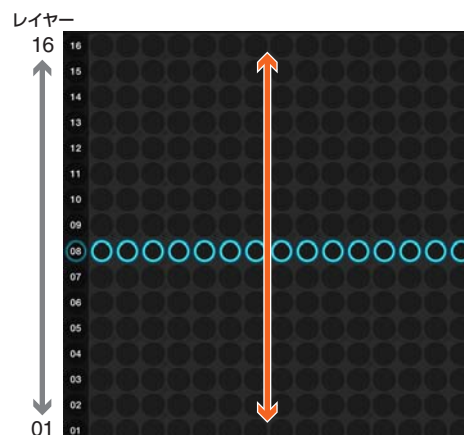


[R1]+LEDボタン レイヤーを切り替える

現在選択中のレイヤーから別のレイヤーに切り替えます。

[R1]ボタンをタッチしたまま、LEDボタン上に表示される横ラインを上下に移動させ、レイヤーを選択してください。

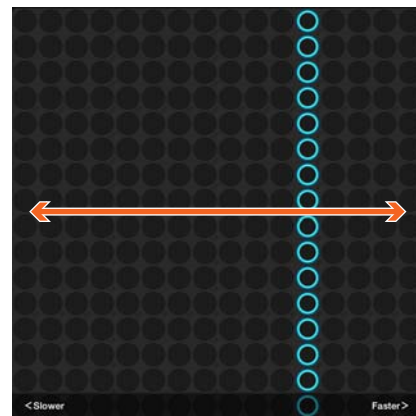
一番下の段から順番にレイヤー 01、02、03、04……となっています。



[R2]+LEDボタン テンポを変える

自動演奏のテンポ(BPM)を変更します。

[R2]をタッチしたまま、LEDボタン上に表示される縦ラインを左右に移動させてください。縦ラインが右にあるほど、テンポが速くなります。

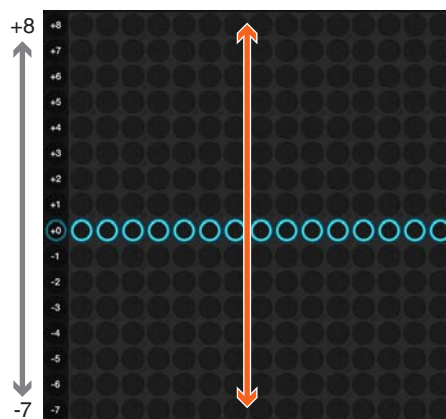


遅い ← → 速い

[R3]+LEDボタン トランスポーズ(移調)を変える

音程を半音単位で上下します。

[R3]をタッチしたまま、LEDボタン上に表示される横ラインを上下に移動させてください。

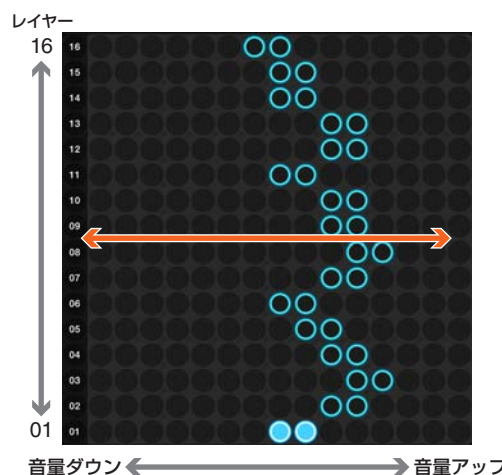


[R4]+LEDボタン 各レイヤーの音量を変える

全16レイヤーの音量を一覧表示させて、ミキサーのようにそれぞれのレイヤーの音量を個別に変更できます。

[R4]をタッチしたまま、各レイヤーに対応したLEDボタン上の光を左右に移動させて音量を変更してください。縦方向がレイヤー番号(下から上へ01~16)、横方向が音量で右へ行くほど音量が大きくなります。

- ダイアルをドラッグすれば、全体の音量(マスターボリューム)を調節することができます。(ディスプレイに数値が表示されます。)

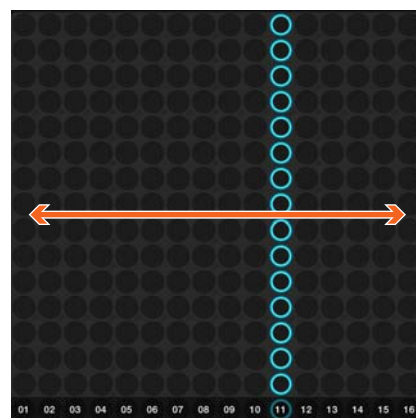


[R5]+LEDボタン ブロックを切り替える

現在選択しているブロックから別のブロックに切り替えます。

[R5]をタッチしたまま、LEDボタン上に表示される縦ラインを左右に移動させてください。左端からブロック01、02、03、04…となります。

- ブロックの内容を別のブロックにコピーすることもできます。



01 ← → 16
ブロック

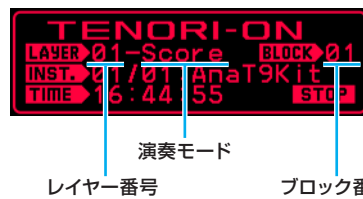
レイヤー / ブロックと演奏モードの関係

レイヤーとは

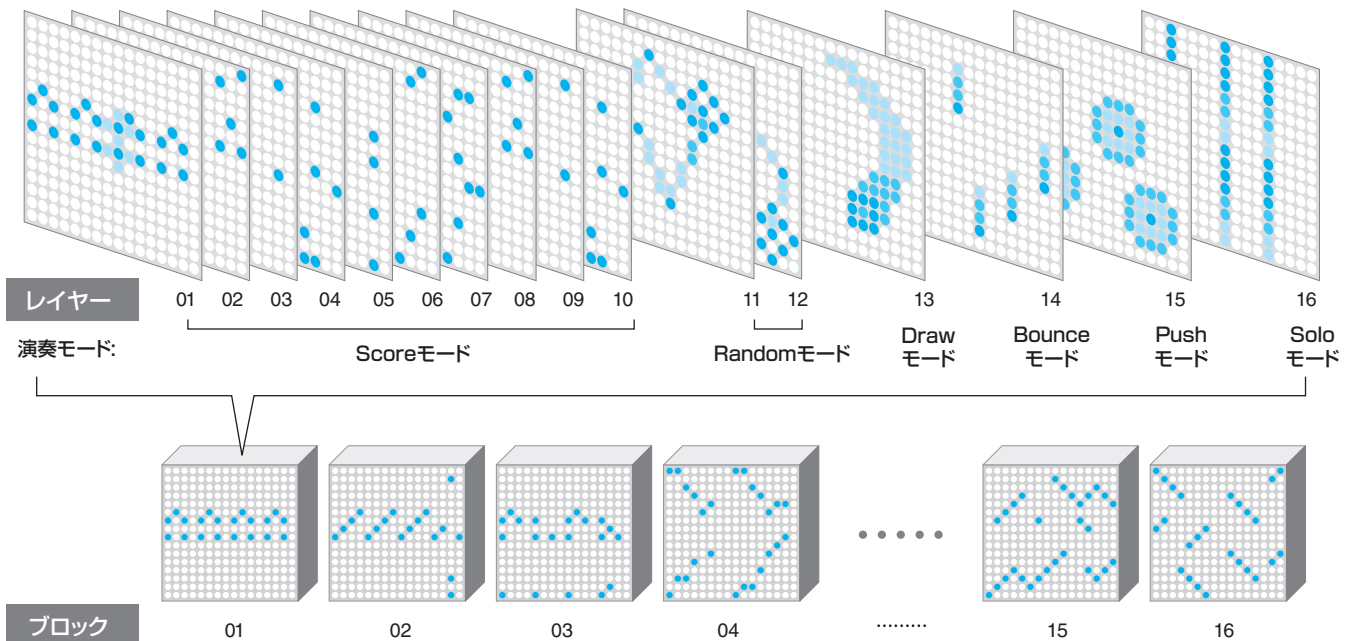
レイヤーは、「演奏パート」や「録音トラック」に相当するものです。TNR-eには全部で16のレイヤーがあり、それぞれに発音ポイントを入力し、異なる音色を設定して同時に自動演奏させることができます。16のレイヤーは下図のように6種類の演奏モードに振り分けられています。発音ポイントの入力方法や動作が異なるこれら6種類のモードを使い分け、最大16レイヤーを重ねて自動演奏させることで、豊かな音楽表現が可能となります。

ブロックとは

TNR-eではレイヤー01~16の重なりをワンセットとして扱います。このワンセットをブロックと呼びます。ブロックとは、16の楽器演奏が重なった音楽の断片のようなもので、TNR-eでは、このブロックを最大16個までメモリー上に置いておき、瞬時にブロック間を切り替えながら演奏ができるようになっています。現在の曲をメモリー上に残したまま、他のブロックにコピーをして、元の曲のバリエーションを作ったり、作っておいたいくつかの曲を複数のブロックにあらかじめ読み込んで、さまざまなタイミングで切り替えながらライブ演奏をしたり、といった使い方が可能です。

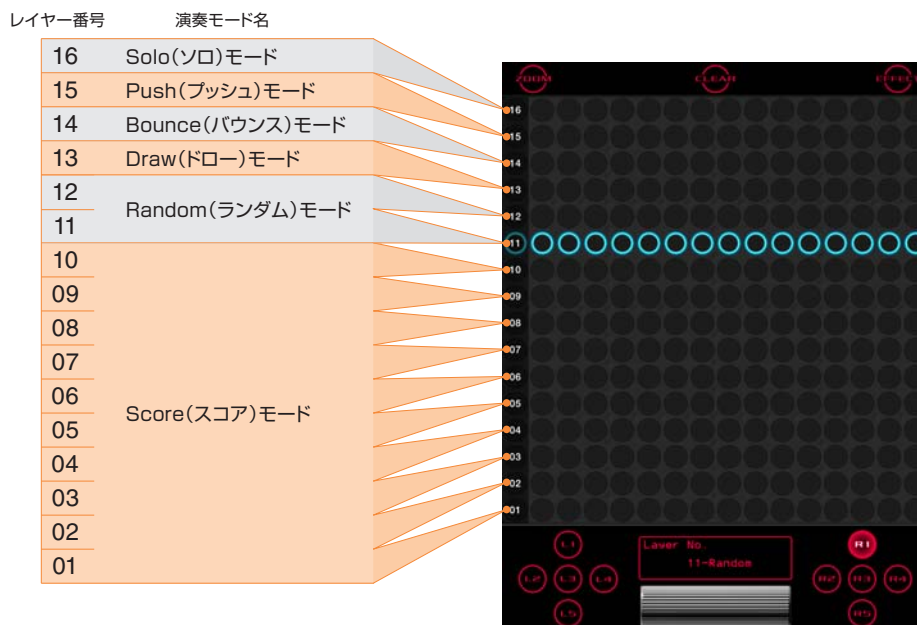


- レイヤー、ブロックを切り替えると、ディスプレイにはそのレイヤー番号、演奏モード名とブロック番号が表示されます。

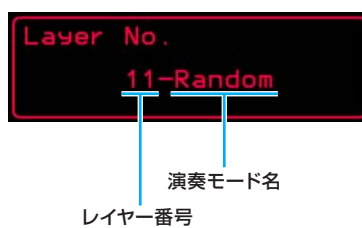


- [CLEAR]ボタンをタッチし続けると、全レイヤー、全ブロックの発音ポイントを消去できます。

16個のレイヤーには、あらかじめ図のようにそれぞれ6種類の演奏モードのうちの一つが割り当てられています。

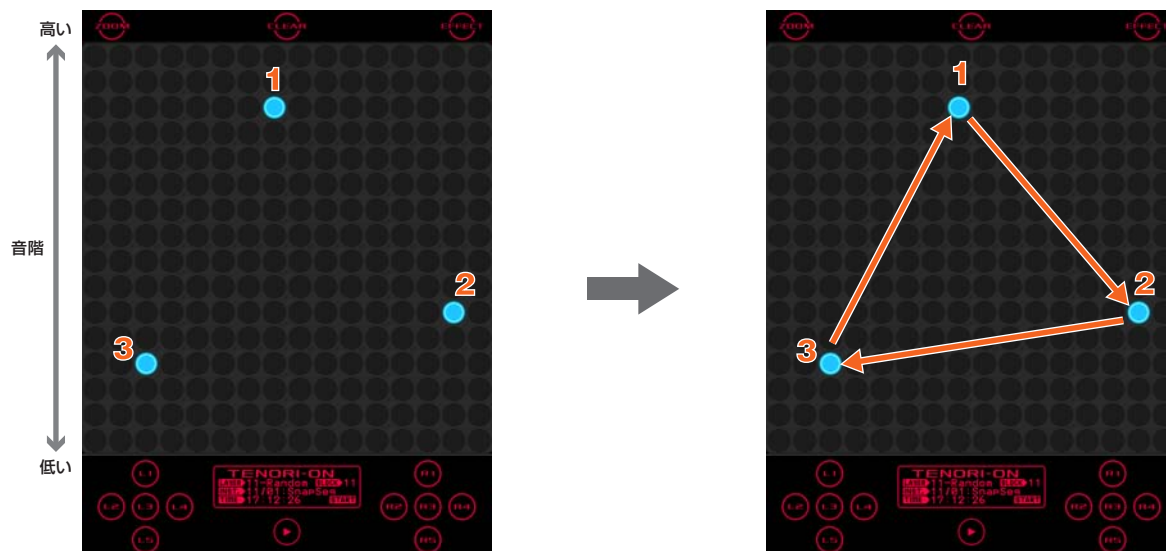


たとえばこの図のように、ファンクションボタンの[R1]をタッチしたまま横ラインを表示させた状態で、下から11番目の列のLEDボタン(どれでもよい)をタップすると、2つめのRandomモードが選択できます。

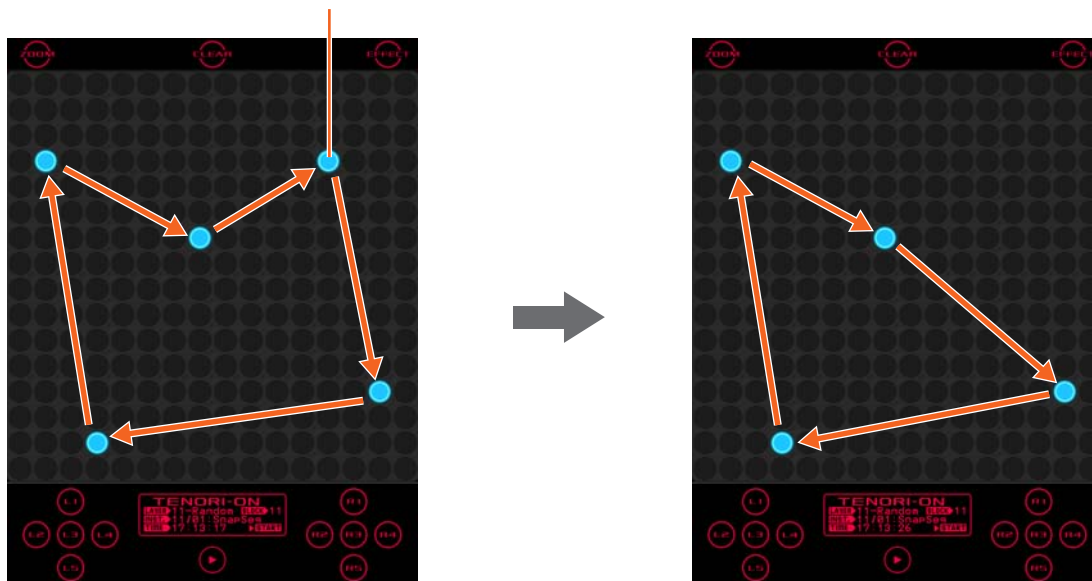


Random (ランダム)モード

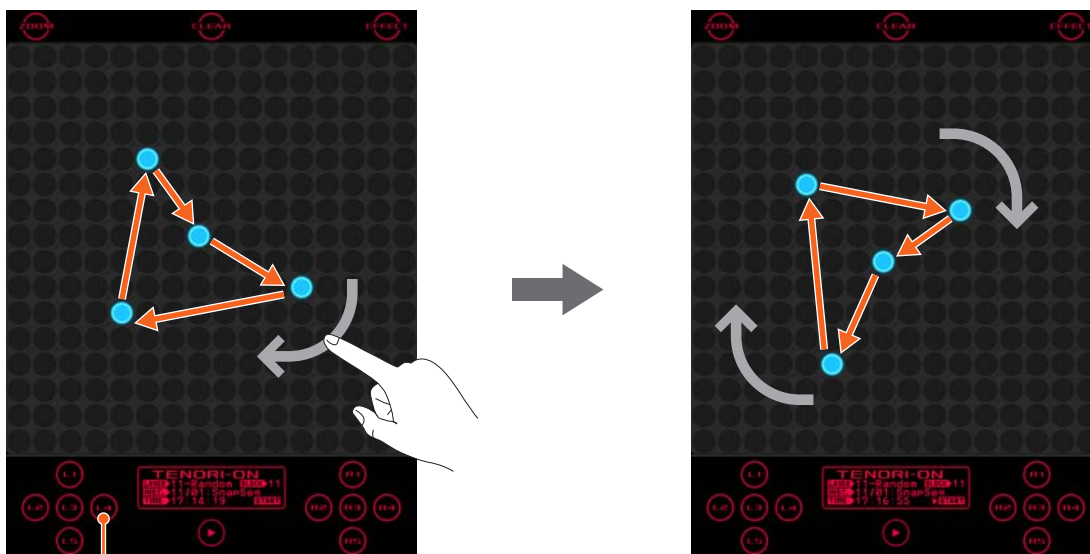
Randomモードでは、LEDボタンをタッチし続けて発音ポイントをセットすると、そのLEDボタン上で発音/発光が繰り返されます。さらに別な発音ポイントをいくつかセットすると、セットした順に発音ポイント間を光が移動し、Scoreモードとはまったく違ったタイミングのループサウンドを演奏させることができます。



ひとつずつ発音ポイントを消すには、その位置のLED ボタンをもう一度タッチし続けてください。



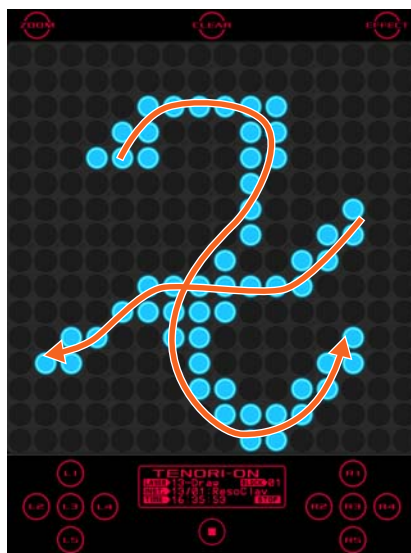
[L4]をタッチしたまま、図形を回転させたい方向とスピードでLEDボタンをなぞると、発音ポイント全体を回転させることができます。回転と同時に発音する音程が変わるので、刻々と変化するループサウンドが得られます。回転を止めるには、[L4]をタッチしたまま、LEDボタンを1秒以上タッチし続けるか、同じLEDボタンをダブルタップします。



[L4] ボタンをタッチしたまま

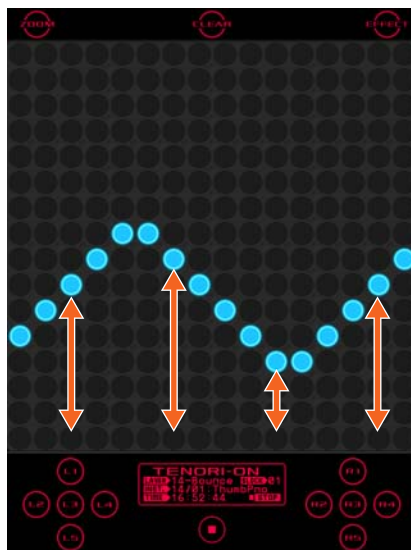
Draw (ドロー)モード

LEDボタンをタップしたり、ボタンを連続的に指でなぞったりした演奏動作を一定時間記憶し、記憶した通りに光と音を繰り返して再生します。再生中にさらに演奏を加えることで、音をどんどん重ねていくことができます。Drawモードでは、演奏の一部だけを消すことはできません。[CLEAR]をタップした場合は、記憶していた演奏がすべて消去されます。



Bounce (バウンス)モード

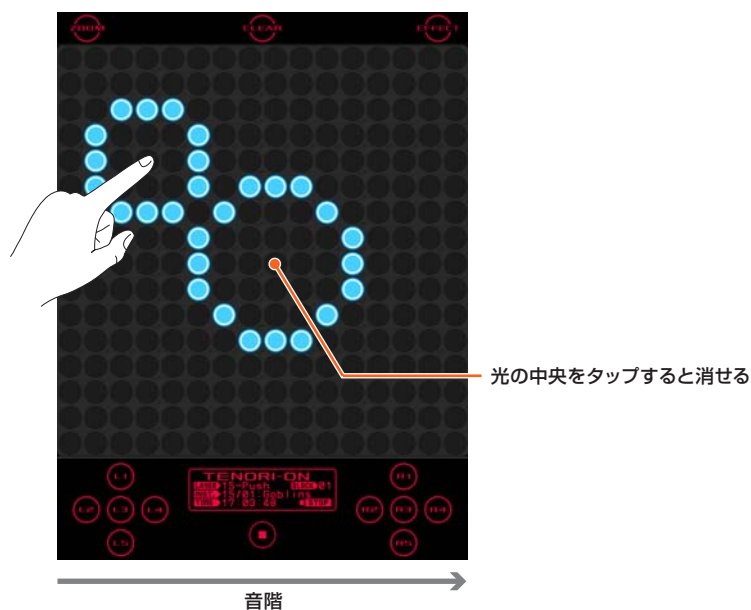
LEDボタンをタップしたポイントから光が落下し、ボールがバウンドするように光が底辺にぶつかるたびに発音します。入力ポイントの高度が高いほど発音の間隔が長くなります。Bounceモードでは、LEDボタンの横方向が音階で、ピアノのように左から右へ音程が高くなります。



バウンドする光を1つずつ消して発音を止めるには、その列の一番下のLEDボタンをタップしてください。

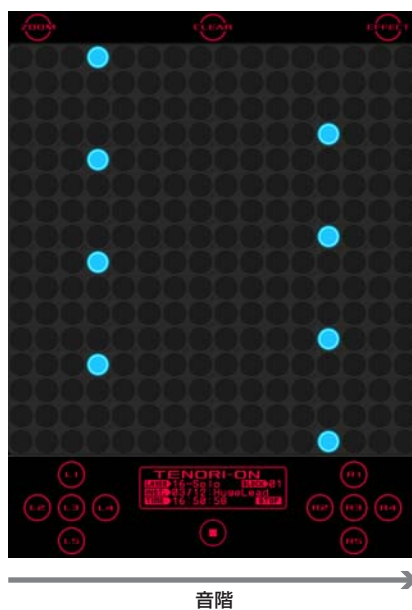
Push (プッシュ)モード

LEDボタンをタッチしたままにすると、徐々に音と光が変化し始めます。光はタッチされたLEDボタンを中心にだんだんと明るくなり、光る範囲も広がります。LEDボタンをタッチしている時間が短い場合、ボタンを離すと音と光は止まります。逆に一定時間を超えてタッチしたままにした場合は、ボタンを離しても発音/発光を続けます。音色によっては、途中で音が減衰して止まったり、音の変化が起きないものがあります。Pushモードを効果的に使うには、持続して発音する音色を選択してください。



Solo (ソロ)モード

LEDボタンをタッチしている間、繰り返し発音します。LEDボタンを離すと発音が止まります。Soloモードでは、ピアノの鍵盤のように横方向が音階になっていて、縦方向にLEDボタンをタッチする位置を変えると発音間隔が変わります。ボタンをタッチする位置が上へ行くほど発音間隔は短く、下へ行くほど長くなります。最下段をタッチした場合は繰り返さずに1回だけの発音となります。



クオンタイズをONに設定すると、LEDボタンをタッチした瞬間の発音タイミングをScoreモードのタイミングに合わせ、簡単にリズムとソロ演奏を合わせることができます。〈→電子マニュアル『TENORI-ONマニュアル』Quantize (56ページ)〉

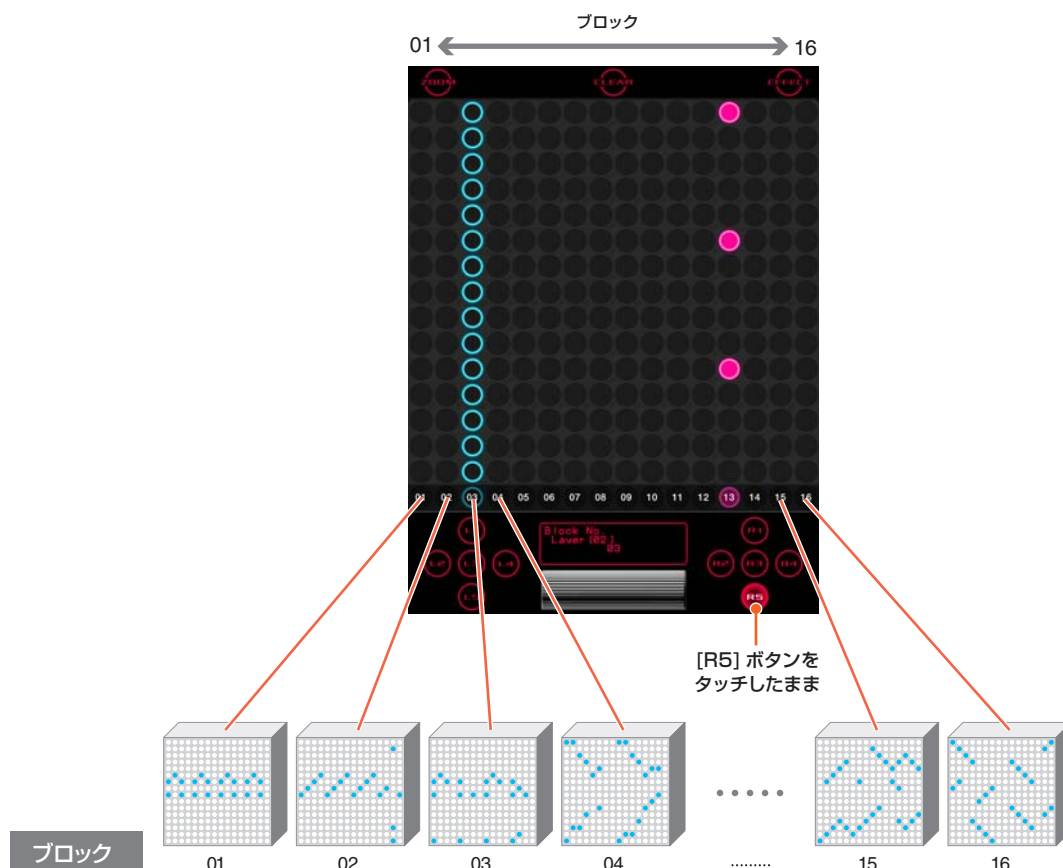
ブロックの使い方

ブロックを使う

現在自動演奏中の曲をメモリー上に残したまま、他のブロックにコピーをして、元の曲のバリエーションを作り、好きなタイミングでブロックを切り替えて演奏することができます。また、まったく違った曲を何曲も作って違うブロックに入れておき、リアルタイムに次々とブロックをチェンジして再生するなど、変化のある演奏が可能になります。

ブロックを切り替える

ファンクションボタン[R5]をタッチしたまま、LEDボタン上の縦ラインを左右に移動させることで、目的のブロックへと切り替えます。



ブロックからブロックへのコピーの方法

ブロック間で1レイヤーのみのコピー、または全レイヤー (1ブロック全部)のコピーができます。

■ LEDボタンでコピーする

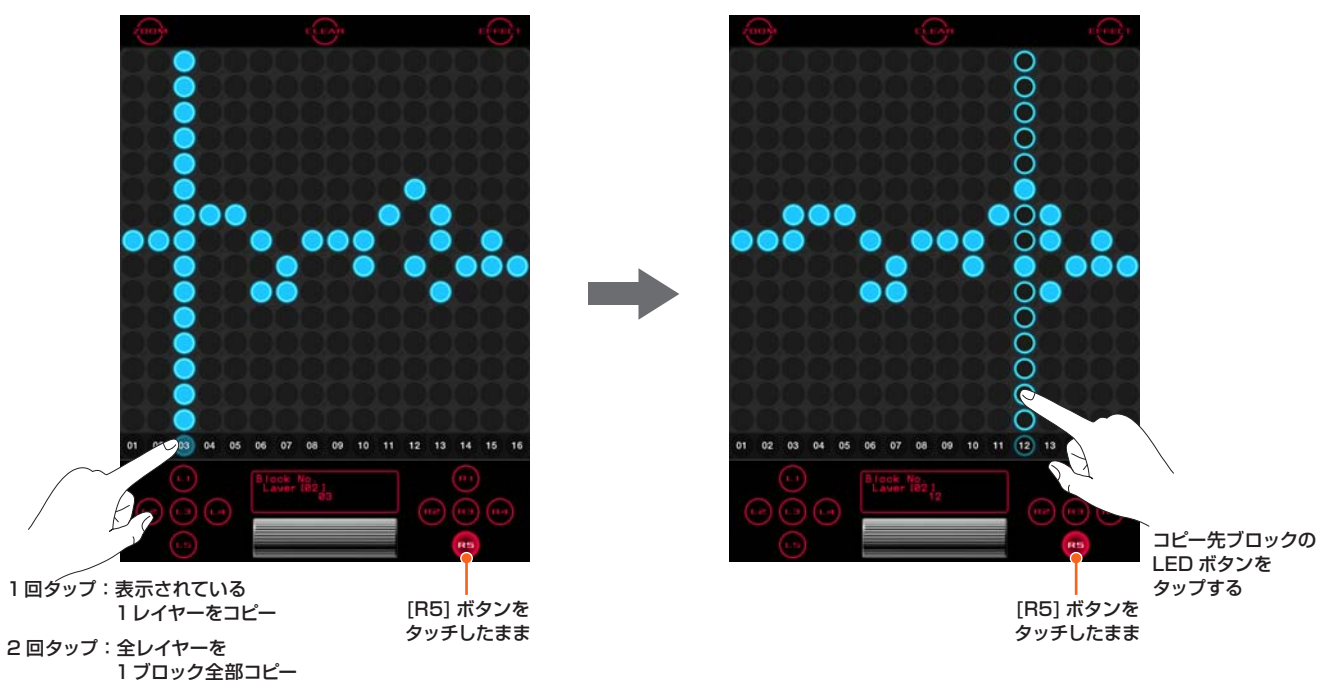
- 1レイヤーのみコピーしたい場合は、あらかじめ、コピー元のレイヤーを選んでおきます。
- ファンクションボタン[R5]をタッチすると、現在演奏中のブロックが表示されます。

1レイヤーのみコピーする場合:

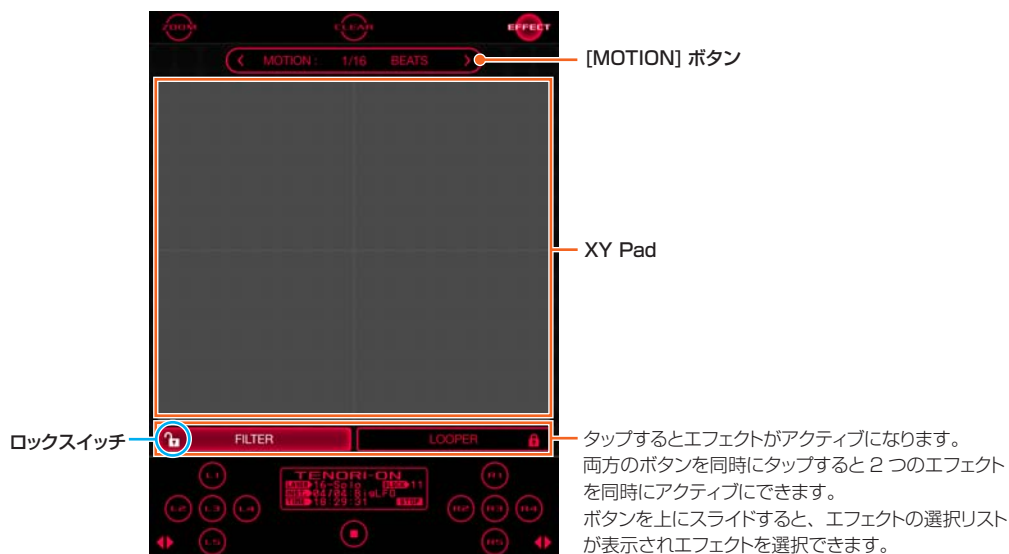
[R5]ボタンをタッチしたまま、点灯しているLEDボタンの最下段を1回タップし(表示が明るくなる)たあと、続けてコピー先ブロックのLEDボタンをタップします。そのブロックの同じレイヤーにコピーされます。

全レイヤー (1ブロック全部)をコピーする場合:

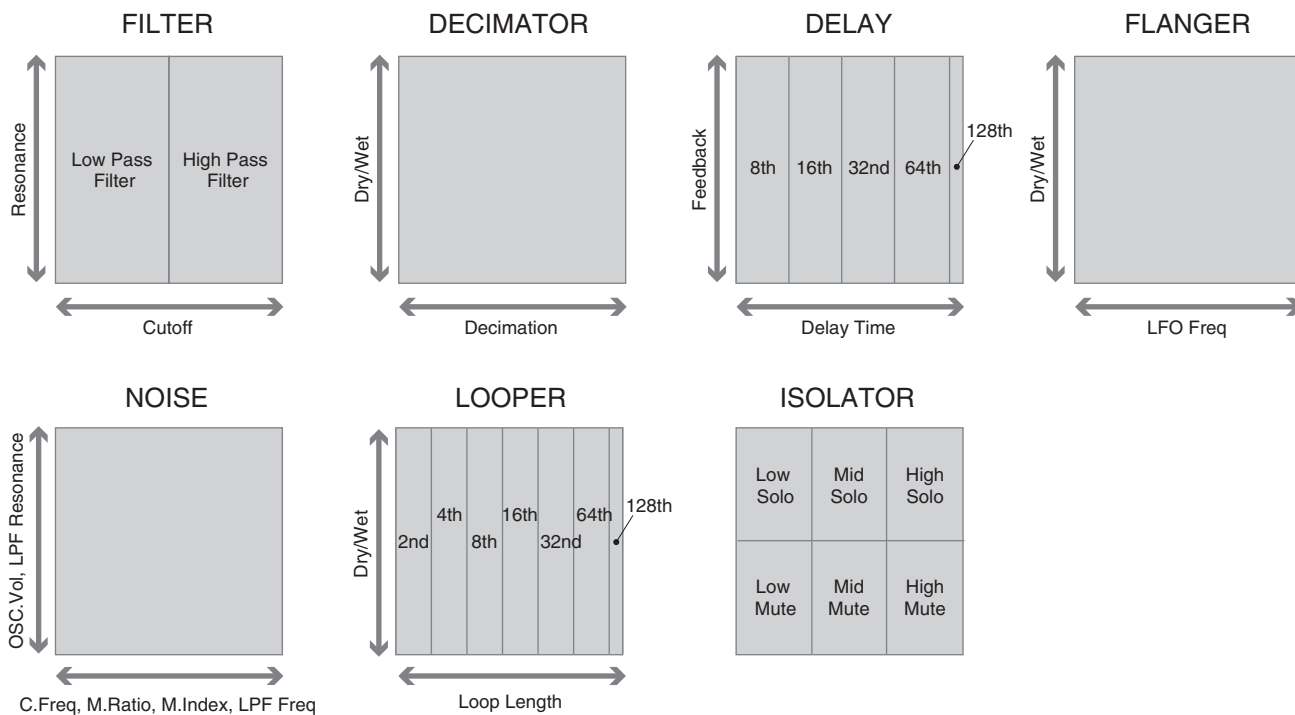
[R5]ボタンをタッチしたままで、点灯しているLEDボタンの最下段をダブルタップし(表示が2段階明るくなる)たあと、続けてコピー先ブロックのLEDボタンをタップします。そのブロックの全レイヤーにコピーされます。



エフェクトコントロール



[EFFECT]ボタンをタップするとエフェクトコントロール画面が開きます。エフェクトをアクティブにしてXY Padをタッチまたはなぞると、位置に応じたパラメーターでエフェクトがかかります。エフェクトタイプごとの、パラメーターとXY Pad上の位置の関係は以下の図のようになります。



2点をタップすると、2点のパラメーターが行き来するようにエフェクトがかかります。ロックスイッチをオンにすると指を離しても効果が続きます。オフだと指を離すと効果がなくなります。

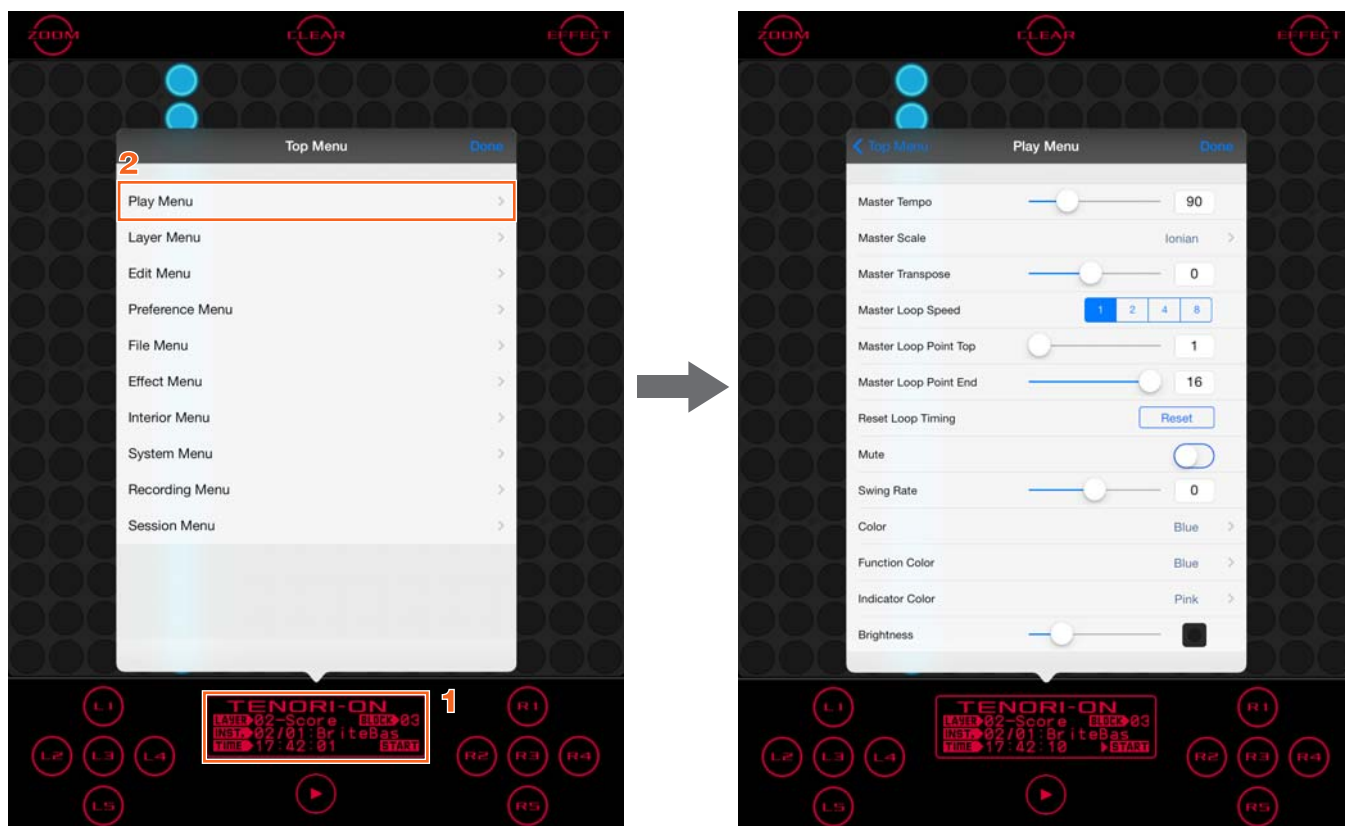
メニューの使い方

メニューとは

ファンクションボタンとLEDボタンの組み合わせで行なえる機能や設定以外にも、さらに細かなテンポ設定や時計表示、ファイルのセーブ/ロードなど、TNR-eには多くの機能があります。

メニューの基本操作

1. ディスプレイ部をタップするとメニュー画面が表示されます。
2. メニュー項目をタップすると、その項目の画面へ移動します。



移動した画面で目的の機能を実行したり、設定を変更したりすることができます。メニュー画面から抜けるには、[Done]をタップするか、メニュー以外をタップします。

メニューリスト

*がついた項目の詳細は、下記ウェブサイトに掲載されている電子マニュアル『TENORI-ON 取扱説明書』をご覧ください。
<http://www.yamaha.co.jp/tenori-on/downloads/>

Play Menu

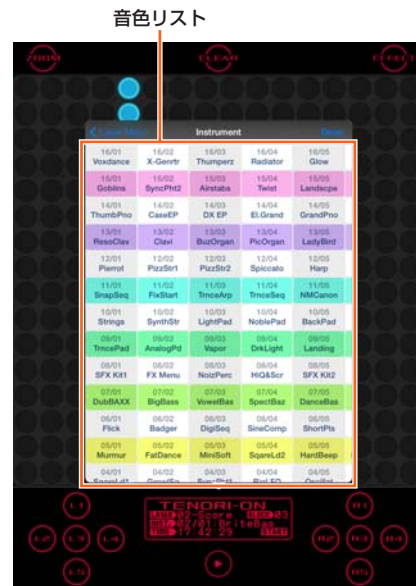
全レイヤー、全ブロック共通のパラメーター設定

Master Tempo*	マスターテンポの設定
Master Scale*	スケール(音階)の設定 TNR-eではMajor Pentatonicが追加されました。[User]を選択すると「User Scale」設定画面が表示されますので、お好みのUser Scaleを設定してください。
Master Transpose*	トランスポーズ(移調)の設定
Master Loop Speed*	全レイヤーのループスピード(1拍の速度)の設定
Master Loop Point*	全レイヤーのループ範囲の設定
Reset Loop Timing	再生位置をループの頭に移動 ● ファンクションボタン[L4]を押しながら[R1]を押しても、ループの頭に移動することができます。
Mute	出力音のミュート ● ファンクションボタン[R4]を押しながら[L1]を押しても、MuteのOn/Offを切り替えることができます。
Swing Rate	スイング感の設定 LEDボタンを左から数えて2番め、4番めなどの第2アクセントとなる拍のタイミングをずらすことにより、スイング感を出します。設定値が小さいほど1つ前のLEDボタンとの発音間隔が短くなります。設定値0はスイングなしです。 ● Scoreモードのレイヤーにのみ有効です。 ● スイングをつけた状態で、ループのポイントやスピードを変更したり、Scoreモード以外のレイヤーに演奏データを入力したりなどすると、レイヤー間のタイミングがずれる場合があります。 設定範囲.....-23~0~+23 デフォルト.....0 LEDボタン.....表示なし
Color	発音ポイント/LEDの色設定 設定範囲.....White、Blue、Purple、Pink、Red、Orange、Green、Blue Green
Function Color	Function LEDの色設定 [L1]~[R5]ボタンをタッチしたときに現れるLEDの色を選択できます。 設定範囲.....White、Blue、Purple、Pink、Red、Orange、Green、Blue Green
Indicator Color	ループインジケータ LEDの色設定 インジケータのLEDの色を選択できます。 設定範囲.....White、Blue、Purple、Pink、Red、Orange、Green、Blue Green
Brightness	LEDボタンの明暗を調節 スライダーが左に行くにつれ、消灯しているLEDボタンの色が暗くなり、右に行くにつれて明るくなります。

Layer Menu

選択中のレイヤーのパラメーター設定

Sound Select	TNR-e内蔵の音源(Internal)を使うか、Inter-App Audio対応の外部アプリケーション音源 (Instrument App)を使うかを決めます。
Instrument*	<p>音色の選択</p> <p>Sound SelectがInternalの場合 TNR-e内蔵の音色を選択します。 [Instrument]をタップするとメニューに音色リストが表示されます。リストをドラッグするとスクロールします。リストにある音色をタップすると音色が選べます。</p> <p>● ユーザーボイスは音色リストの[01/16]、[02/16]、[03/16]にあります。</p> <p>Sound SelectがInstrument Appの場合 選択されている音源名(音源が選択されていない場合はNot assigned)と[i]ボタンが表示されます。音源名をタップすると、選択できる音源のリストが表示されます。リストから他の音源を選択できます。[i]ボタンをタップすると、選択されている音源の編集画面が表示され、音源の設定ができます。</p>
Volume*	音量の設定
Loop Speed*	ループスピード(1拍の速度)の設定
Sound Length*	発音時間(ゲートタイム)の設定
Panpot*	パンポット(ステレオ定位)の設定
Animation*	発光アニメーションの設定
Animation Direction	発光アニメーションの設定 アニメーションの方向を、[Expand](拡大)/[Shrink](縮小)のいずれかから選択します。
Play Mode	演奏モードの設定 設定範囲.....Score、Random、Draw、Bounce、Push、Solo



Edit Menu

コピー、クリア、リセットなどのデータ編集

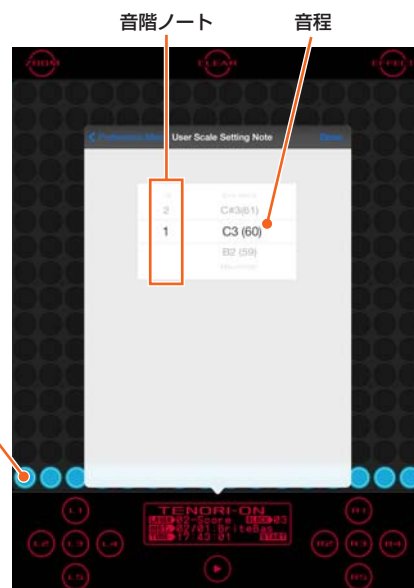
- データ編集後、ボタンの表示が「Undo」に変わります。[Undo]ボタンをタップすると直前の操作をUndoできます。以下の操作をした場合、Undoはキャンセルされます。
 - Edit Menu内の別のボタンを選択して、別のコピー、クリア、リセットなどのデータ編集を行なったとき
 - メニューを閉じたとき
 - 別のメニューに移動したとき
 - ボタンがUndo表示になってから、15秒以上何も操作されずにタイムアウトした場合

Copy this Block*	ブロック→ブロックでのコピー [Copy this Block]セルをタップして「Copy this Block」画面に移動します。 コピー先のブロック番号を[Destination]で指定したら、[Copy]ボタンをタップして実行します。
Clear this Block*	ブロック単位での発音ポイントのクリア メニュー上にある[Clear]をタップすると実行します。
Copy this Layer*	レイヤー単位のコピー [Copy this Layer]セルをタップして「Copy this Layer」画面に移動します。コピー先のブロック番号とレイヤー番号を[Destination Block]、[Destination Layer]で指定したら、[Copy]ボタンをタップして実行します。
Clear this Layer*	レイヤー単位での発音ポイントのクリア メニュー上にある[Clear]をタップすると実行します。
Clear All Blocks*	全ブロック(全レイヤー)の発音ポイントのクリア メニュー上にある[Clear]をタップすると実行します。
Reset All Blocks*	全ブロック(全レイヤー)のリセット メニュー上にある[Reset]をタップすると実行します。

Preference Menu

機器共通の初期設定

Quantize*	Soloモードの発音タイミングをScoreモードに合わせる
Push Sensitivity*	LEDボタンをタッチし続ける(長押し)時間の設定
Master Tuning*	音色(MIDI音源)のマスターチューニングの設定
Local Control*	TNR-eの演奏を内蔵音源で鳴らすかどうかの設定
Synchronize*	複数のTENORI-ONの同期設定
Loop Indicator*	ループインジケータの表示/非表示
User Scale Setting Note	<p>自分でスケールを作成する 1~16の音階ノートにそれぞれに音程を割り当てていきます。 作成したスケール(音階)は、[Main Menu]>[Play Menu]>[Master Scale]で[User]を選択してお使いください。</p> <p>選択中の音階ノート Score/Random/DrawモードではLEDボタンの縦方向、Bounce/Push/SoloモードではLEDボタンの横方向がスケール(音階)となります。</p>



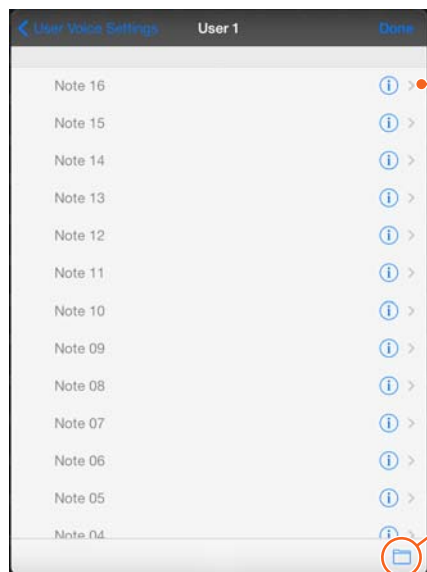
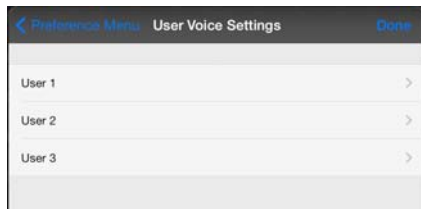
User Voice Settings

ユーザーボイスを作成する

ユーザーボイスは3つまで保存できます。

- ユーザーボイスはLayerメニューのInstrumentで表示される音色リスト上で[01/16]、[02/16]、[03/16]をタップすると選択できます。

ユーザーボイスをタップすると以下の画面が開きます。

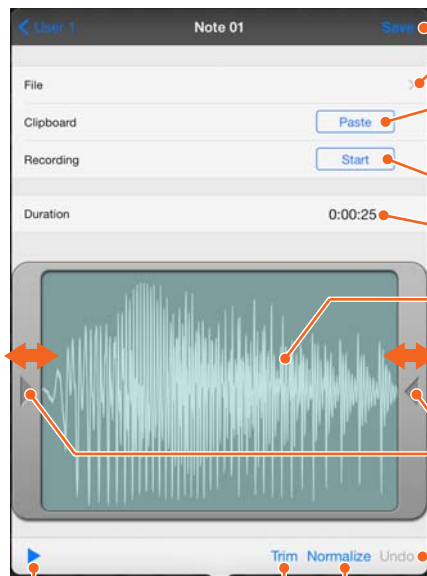


タップするとNoteごとの詳細設定画面が開きます。

タップすると、Note 01～Note 16までのセットを、セーブ/ロードすることができます。TENORI-ON User Voice Managerで出力したサンプリングデータも、ここからインポートすることができます。

ユーザーボイスごとにNote 01～Note 16の16個のオーディオデータが割り当てられます。Note 01～Note 16はTNR-eの音階に相当します。各Noteをタップすると割り当てられているオーディオを試聴できます。

Noteごとの詳細設定画面



編集した波形をユーザーボイスとして保存します。

コンピューターからiTunes経由で転送した.WAVファイルを読み込みます。

iPadのクリップボードから音を取り込みます。他のアプリケーションでクリップボードへコピーした音を受け取ることができます。

iPadのマイクから音を取り込みます。

波形の長さを表示します。取り込める波形は最大5秒です。5秒を超えると波形の長さ表示が赤くなります。

波形部分をタップすると、「Copy / Paste / Clear」のメニューが表示されます。

- ・ Copy: 波形をクリップボードへコピーします。
- ・ Paste: 波形をクリップボードからペーストします。
- ・ Clear: アサインされている波形をクリア(無音)します。

タッチして左右にスライドすると、トリムする波形の領域を指定できます。

最後に実行した操作を取り消します。

表示している波形を再生します。

ノーマライズを実行します。
選択範囲のトリムを実行します。

File Menu

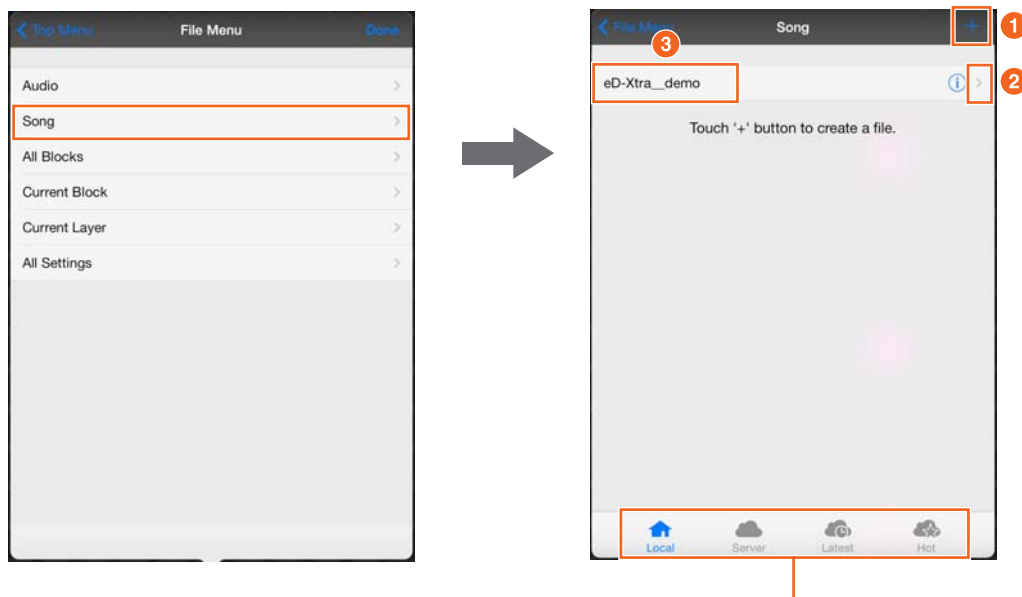
データファイルのセーブ/ロード/リネーム/デリート

ファイルタイプは以下を扱うことができます。

Audio	Audioファイルの操作
Song*	Songファイルの操作
All Blocks*	All Blocksファイルの操作
Current Block*	Current Blockファイルの操作
Current Layer*	Current Layerファイルの操作
All Settings*	All Settingsファイルの操作

上記ファイルタイプに対して以下の操作を行えます。

File Menuからファイルタイプのいずれかをタップして選択すると、メニューにファイルが表示されます。



ファイルタイプがSong/All Blocks/Current Block/Current Layerの場合だけ表示されます。

Local	TNR-eに保存されているファイルを表示します。
Server	自分がアップロードしたサーバー上のファイルを新しい順に10ファイルずつ表示します。下にスクロールすると、次の10ファイルを表示します。検索バーにキーワードを入力して、検索結果を新しい順に表示することもできます。
Latest	サーバー上のファイルを、新しい順に10ファイルずつ表示します。下にスクロールすると、次の10ファイルを表示します。検索バーにキーワードを入力して、検索結果を新しい順に表示することもできます。
Hot	サーバー上のファイルを、再生回数の多い順に10ファイルずつ表示します。下にスクロールすると、次の10ファイルを表示します。検索バーにキーワードを入力して、検索結果を再生回数の多い順に表示することもできます。

Save

- ① [+]をタップすると、Saveのメニューが表示されます。
- AudioファイルとSongファイルの場合は、[+]をタップすると「Recording Menu」に切り替わります。

Rename、DeleteとMail Menu

- ② [>]をタップすると、Rename/Deleteやその他のメニューが表示されます。

LoadとDelete

- ③ Songの場合はファイル名をタップするとロード確認のダイアログが現れます。ロードを継続する選択をするとファイルをロードします。Audioの場合はファイル名をタップするとデータの試聴ができます。ファイル名をフリックすると[Delete]ボタンが表示されます。

Load	<p>ロードしたいファイル名をタップすると確認のダイアログが現れます。ロードを継続する選択をするとファイルをロードします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ロード中はロード操作をキャンセルすることはできません。 ● ロード中はいっさいの操作を受け付けません。 ● Audioファイルには表示されません。
Rename	<p>リネームしたいファイル名のセルの右側の[>]をタップすると、ファイル名入力画面が表示されます。この画面でファイルをタップすると入力用キーボードが表示されます。キーボードを使用して新しいファイル名を入力してください。[Rename]をタップするとリネーム操作を実行します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● すでに同名のファイルが存在するときは、エラーダイアログが出るので別のファイル名を入力してください。
Send Mail	<p>指定したファイルをEmailで送信できます。送信したいファイル名のセルの右側の[>]をタップすると、新しい画面が出ます。新しい画面にある[Send Mail]ボタンをタップすると、メーラーが起動します。あて先を入力して[Send]をタップするとメールを送信できます。必要に応じて本文を修正してください。メールの送信をキャンセルするときは[Cancel]をタップします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● あらかじめiPhone/iPad上でメーラーの設定をしておく必要があります。 ● あらかじめiPhone/iPad上でネットワークの設定をしておく必要があります。 <p>メールを受け取った人は、すでにTNR-eがインストールしてあれば、メール内の[ClickHere!]をタップするだけで、添付されたデータをTNR-eで開くことができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● メーラーから起動した場合、添付ファイルは「IMPORTED」という名前でTNR-e内のフォルダに保存されます。すでに同名のファイルがあれば上書きされますのでご注意ください。上書きされたくないファイルであれば好きな名前に変えてください。 ● Audioファイルには表示されません。
Delete	<p>削除したいファイル名のセルの右側の[>]をタップすると、新しい画面が出ます。新しい画面にある[Delete]ボタンをタップすると、確認ダイアログが表示されます。[Delete]をタップすると、ファイルが削除されます。また、削除したいファイル名のセルをフリックすると、[Delete]ボタンが現れます。[Delete]ボタンをタップすれば、該当ファイルは削除されます。[Delete]ボタンの表示をキャンセルしたいときは、[Delete]ボタン以外のところをタップします。</p>
Save	<p>ナビゲーションバーの右の[+]をタップすると、ファイル名入力画面が出ます。あらかじめデフォルトのファイル名が入力されています。ファイル名入力画面でファイル名をタップすると入力用キーボードが表示されます。キーボードからお好みのファイル名を入力してください。[Save]をタップすると保存操作を実行します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● すでに同名のファイルが存在するときは、エラーダイアログが出るので別のファイル名を入力してください。 ● AudioファイルとSongファイルの場合は[+]をタップすると、「Recording Menu」に切り替わります。 ● セーブ中はセーブ操作をキャンセルすることはできません。セーブ中はいっさいの操作を受け付けません。
Upload	<p>アップロードしたいファイル名のセルの右側にある[>]をタップすると、新しい画面が出ます。新しい画面にある[Upload]ボタンをタップします。</p> <p>Audioファイルの場合 SoundCloudへアップロードします。SoundCloudを利用するには登録が必要です。詳しくは以下のURLをご覧ください。 http://soundcloud.com/</p> <p>Song/All Blocks/Current Block/Current Layerファイルの場合 サーバーへアップロードします。ファイルのタイトルと、コメントの入力ができます。アップロードするファイルを公開(public)にするか、非公開(private)にするかを選択できます。publicにすると、他のTNR-eユーザーがダウンロードできるようになります。privateにするとアップロードしたユーザーのみ、ダウンロードできるようになります。公開/非公開はアップロード後にも変更できます。アップロードするには、TENORI-ON Serverへのログインが必要です。ログインしていない状態で[Upload]を押すと、ログイン画面が表示されます。TENORI-ON Serverへのログインについては、System MenuにあるTENORI-ON Server Accountの説明をご覧ください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● All Settingsファイルには、このメニューは表示されません。
Copy	<p>選択したAudioファイルのデータをクリップボードにコピーします。コピーしたデータは、他のiPhone/iPadアプリケーションで取り込むことができます。</p> <p>File MenuでAudioを選択してコピーしたいファイル名のセルの右側にある[>]をタップすると、新しい画面が出ます。新しい画面にある[Copy]ボタンをタップするとクリップボードへのコピー画面が表示されます。表示画面上で[Copy Audio]をタップするとクリップボードにオーディオをコピーします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Audioファイルの場合だけ表示されます。
Update	<p>自分がアップロードしたサーバー上のファイルのタイトルとコメントを変更します。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. File MenuでSong/All Blocks/Current Block/Current Layerのいずれかをタップしてファイルのリストを表示します。 2. ファイルリストの下にある[Server]をタップして、自分がアップロードしたサーバー上のファイルを表示します。 3. アップデートしたいファイルの右側にある[>]をタップすると、新しい画面が出ます。 4. 新しい画面でCommentとTitleの内容を変更して[Update]をタップします。 <ul style="list-style-type: none"> ● Audioファイルと All Settingsファイルの場合、このメニューは表示されません。

Effect Menu

リバーブ、コーラスのエフェクト設定

Reverb Type*	リバーブエフェクトのタイプ設定
Reverb Param*	リバーブエフェクトの深さの設定
Chorus Type*	コーラスエフェクトのタイプ設定
Chorus Param*	コーラスエフェクトの深さの設定

Interior Menu

演奏以外の動作(ソング再生、時計)の設定

Interior Start	<p>インテリアモードの動作スタート</p> <p>メニューの[Start]ボタンをタップするとインテリアモードに即座に移行し、Interior Typeで設定されている機能がスタートします。メニューは閉じられます。</p> <p>● インテリアモードではメニュー画面を開くことはできません。</p>
Interior Type	<p>インテリアモードのタイプ選択</p> <p>設定範囲</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Song(DEMO).....TNR-eの内蔵デモソングを再生 ・ Song(USER).....iPhone/iPad内に保存されたSongファイルをランダム再生 ・ Clock.....LEDボタン面に時刻を表示 ・ Clock+Song(DEMO).....LEDボタン面に時刻を表示と共にTNR-eの内蔵デモソングを再生 ・ Clock+Song(USER).....LEDボタン面に時刻を表示と共にiPhone/iPad内に保存されたSongファイルをランダム再生
Interior Time	<p>インテリアモードへ入るまでの時間を設定</p> <p>TNR-eを操作せずにおいた場合、Interior Typeで設定した動作に移行します。メニューの画面遷移を行ったり、キーボードで値を編集中だが未確定の場合など、実際にTNR-eの音や表示に影響がない操作の場合は、TNR-eを操作したことにはなりません。Interior Timeを短く設定しているとメニューを遷移している間にInteriorモードに入ることがあります。この状態を避けるにはInterior Timeを長く設定してください。</p>
Time Signal ON/OFF*	時報のON/OFF
SaveAs Time Signal	選択中のブロックを時報音に設定

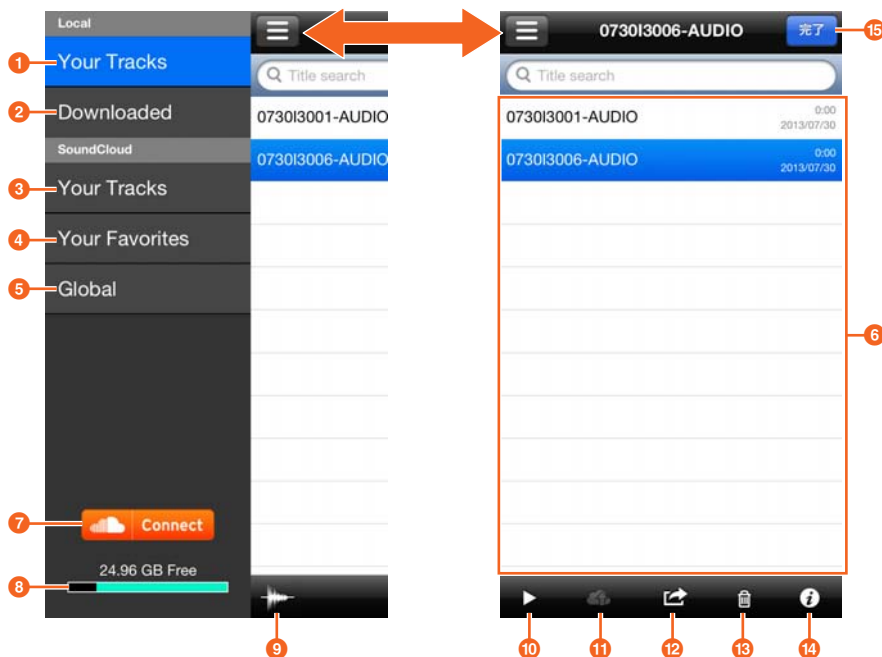
System Menu

ファクトリーリセットなど

Owner Name*	<p>TNR-eの所有者名の入力</p> <p>名称(初期状態では「NO NAME」)をタップすると、入力用キーボードが表示されます。</p>
SaveAs Default*	<p>現在の設定を電源ON時の初期設定とする</p> <p>メニューの[Save]ボタンをタップすると、現在の状態が初期値に登録されます。</p>
Initialize	<p>システム全体のリセット</p> <p>メニューの[Set]をタップすると、TNR-eが初期状態にリセットされます。</p>
Manual	<p>マニュアルの表示</p> <p>TNR-eのマニュアルが表示されます。</p>
TENORI-ON Website	<p>TENORI-ONのWebページが表示されます。</p> <p>● あらかじめネットワークの設定をしてください。</p>

SoundCloud

SoundCloudへログインし、Audio Library画面を開きます。



- ① タップするとiPadにある録音データ一覧が表示されます。
- ② SoundCloudからダウンロードしたデータ一覧が表示されます。
- ③ SoundCloudにアップロードしたあなたの録音データ一覧が表示されます。
- ④ SoundCloudで、お気に入りに登録したデータ一覧が表示されます。
- ⑤ 「public」でアップロードされたすべてのデータ一覧が表示されます。
- ⑥ データ一覧の表示エリアです。一覧表のデータをタップすると選択できます。
- ⑦ SoundCloudに接続します。
- ⑧ あとどれだけの容量をiPadに録音できるかがわかります。
- ⑨ タップすると、一覧で選択されているデータの波形が表示されます。
- ⑩ データ一覧で選択されているデータを再生します。
- ⑪ ライブラリー画面がLocalの場合: SoundCloudへアップロードするためのウィンドウが開きます。
ライブラリー画面がSoundCloudの場合: 選択しているデータをダウンロードします。
- ⑫ ライブラリー画面がLocalの場合: 選択されたサウンドデータをクリップボードへコピーします。
クリップボードへコピーしたサウンドデータは他のiPhone/iPadアプリケーションで受け取ることができます。
ライブラリー画面がSoundCloudの場合: 選択しているデータをお気に入りに登録、またはお気に入りから解除します。
- ⑬ データ一覧で選択しているデータを削除します。
- ⑭ タップするとデータの関連情報が表示されます。御自身のデータの場合、情報欄をタップすると入力キーボードが表示され、編集ができます。
- ⑮ ライブラリー画面を閉じます。

TENORI-ON Server Account

TENORI-ON Server (サーバー)は、Twitterと連携して動作します。サーバーをご利用になるには、Twitterのアカウントが必要です。[Log In]を押し、Twitterのアプリケーション連携認証画面を表示して、認証画面にTwitterアカウントとパスワードを入力すると、サーバーをご利用いただけます。サーバーで使われる "User Name" とプロフィール画像は、Twitterのプロフィールページに設定されているものがそのまま使われます。ログイン状態は、一週間維持されます。ログイン後、一週間が経過すると、自動的にログアウトします。

Guide

Guideの設定をしておく、ファンクションボタン[L1]～[L5]、[R1]～[R5]を長く押し続けたとき、各ボタンの機能の説明とLEDボタンの縦/横位置の指標を表示します。表示内容は以下から選択できます。
All: ボタンの機能説明とLEDボタンの位置指標の両方表示
Index: LEDボタンの位置指標のみ表示
None: 何も表示しない

Panel Lock




LEDボタンとパネル操作をロックします。TNR-e経由でTENORI-ON (TNR-W/TNR-O)操作によるセッションをしている場合、つまりTNR-eの誤操作を避けたい場合に大変便利です。

Recording Menu

レコーディングと保存

TNR-eの演奏手順をリアルタイムに記録することをレコーディングと呼びます。レコーディング結果にはSong (ソング)ファイルとAudio (オーディオ)ファイルの2つがあります。Songファイルには、レコーディングを開始してからLEDボタン、ファンクションボタン、[CLEAR]を使った演奏操作が時間経過に沿ってすべて記録されます。このSongファイルをTNR-eにロードし再生すると、いつ、どのボタンを操作したのかが、そのまま全部再現され、演奏を何度でも聴くことができます。Audioファイルは、レコーディングを開始してからのTNR-eの演奏音とiPadのマイクに入力された音声をオーディオデータとして録音します。AudioファイルはFileメニューでSoundCloudにアップロードしたり、クリップボード経由で、他のiPhone/iPadアプリケーションへ転送ができます。

- SongファイルのロードはFile Menuから行ないます。
- SoundCloudを利用するには登録が必要です。詳しくは以下のURLをご覧ください。
<http://soundcloud.com/>
- [EFFECT]ボタンで開かれるXY Padの操作はSongファイルには記録されません。

Recording	ソングのレコーディングと保存
	<ol style="list-style-type: none"> 1. メニューのTypeで[Song]をタップします。 2. メニューのRecordingで[Start]をタップするとメニューが閉じてレコーディングが開始されます。 <ul style="list-style-type: none"> ● レコーディング中はメニューは開きません。 3. レコーディングを終了するには[START/STOP]をタップします。 4. メニューが現れ、「Save this Song?」というメッセージが表示されます。キャンセルする場合は、以下のいずれかの操作を行ないます。 <ul style="list-style-type: none"> ・ [Cancel]をタップする ・ メニューの外をタップする ・ 前の画面に戻る ・ [Done]をタップする <p>[START/STOP]ボタンをタップするとキャンセル後、レコーディングが開始されます。</p> 5. 手順4で[OK]をタップすると「Input File Name」というメニュー項目が表示されますので、ファイル名を入力します。 <ul style="list-style-type: none"> ● ファイル名をタップすると入力用のキーボードが表示されます。 6. ファイル名の右にある[OK]をタップするとSongファイルとして保存されます。 <p>オーディオのレコーディングと保存</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. メニューのTypeで[Audio]をタップします。 2. メニューのRecordingで[Stand By]をタップするとメニューが閉じてレコーディング待機状態になります。画面右上の[START]をタップすると、レコーディングを開始します。 <p>タップすると iPad のマイクに入力された音声も一緒に録音できます。</p>  <ol style="list-style-type: none"> 3. レコーディングを終了するには[STOP]をタップします。  <ol style="list-style-type: none"> 4. レコーディング終了画面が右上に表示されます。  <p>画面上のファイル名をタップし入力用キーボードを表示させてファイル名を入力できます。[Save]をタップするとAudioファイルとして保存されます。[Cancel]をタップするとセーブせずに終了します。</p>

Session Menu

他ユーザーとの連携

Multiplayer Session	複数プレイヤーによるセッション開始 [Start]をタップすると、複数プレイヤーによるセッションを開始します。セッション中はメニューにChatが表示されます。
Chat Message	セッション中のメッセージ入力と、履歴/位置情報の表示 複数プレイヤーによるセッション中にだけメニューに表示されます。セッション中にメニューからChatの[Open]をタップすると新しい画面が表示されます。新しい画面には、メッセージ送信欄と相手からのメッセージの履歴、およびSending LocationをONにしているセッションメンバーの位置情報が表示されます。メッセージ送信欄にテキストを入力し、[Send]をタップすると、セッションしている他のプレイヤーに、入力したメッセージが送信されます。セッション中、画面上部の、プレイヤー名が表示されている部分をタップしても、チャット用のテキスト入力画面が表示されます。送信したメッセージはセッション相手の画面の上部に表示されます。
Finding Players on Twitter	TwitterでGame Cneterのセッションメンバーを募る ONにすると、1分間に1程度の頻度で、TNR-eのセッション待ちをしているユーザーのメッセージが、演奏画面上部に表示されます。 Finding Player on TwitterをONにして、複数プレイヤーによるセッションを開始すると、開始時にTwitterへメッセージを書き込むダイアログが表示されます。 ダイアログにメッセージを書いて[Send]をタップすると、Twitterに書き込みを行なったあとに、セッション待ちに入ります。 [Cancel]をタップすると、Twitterに書き込みは行わずに、セッション待ちに入ります。 Twitterに書き込んだメッセージは、他のTNR-eユーザの画面上部に表示されるようになります。
Sending Location	位置情報の送信を許可 ONにすると、セッションしている他のプレイヤーのChat Message画面に、自分の位置を表示できます。 ● iOSの設定で位置情報の送信も許可しておく必要があります。
WIST	他のアプリケーションとの同期演奏 複数のiPad/iPhoneの音楽アプリケーションと同期演奏を楽しめます。[Connect]をタップすると同期演奏が可能な相手を探します。 WISTの詳細はメニューのAbout WISTをタップするか下記のURLをご覧ください。 http://www.korguser.net/wist/

iPhone/iPad⇄コンピューター (iTunes)間のファイル転送

iPhone/iPadからファイルをコンピューターに取り出したり、コンピューターからiPhone/iPadに転送することができます。TNR-eのファイルメニューで保存したファイルは、コンピューターのiTunesからアクセスできます。コンピューターで、iTunesからファイルにアクセスするには、コンピューターとiPhone/iPadを接続し、以下を参照します。

iTunes → デバイス → ご自分のiPhone/iPad → App → ファイル共有 → TNR-e

複数プレイヤーによるセッション

Game Centerにより、ひとつのTNR-eを複数のプレイヤーでセッションできます。あるプレイヤーはレイヤー 1~4を操作し、別のプレイヤーはレイヤー 5~8を操作する、といったようにプレイヤーごとに異なるレイヤーを操作できます。

- セッションを行なうには、まずGame Centerにログインする必要があります。
Game Center画面からサインインしてください。サインインするにはApple IDが必要です。
次に、ネットワークがつながっている状態でTNR-eを起動してください。TNR-eからGame Centerへの登録が自動的に行なわれます。1度Game Centerに登録されると、次回からGame CenterにTNR-eが表示されるようになります。

セッションモードに入る

複数プレイヤーでセッションを行なうには、TNR-eで[CLEAR]をタッチしたままディスプレイをタップするか、SessionメニューのMultiplayer Session [Start]をタップします。「Multiplayer Game」メニューが表示されます。

このメニュー内でセッション相手を選びます。セッションは自分を含めて2~4人で行なえます。



セッション相手を決めて、セッションを開始する

セッション相手を決めるには次の2つの方法があります。

1. オートマッチングでセッション相手を自動選択する方法：

デフォルトではプレイヤー名に「オートマッチング」と書かれています。

この状態でメニューの[今すぐプレイ]をタップします。

セッション相手が見つければセッションが始まります。

- セッション相手はGame Centerにより自動的に決められます。このときのセッション相手は、同じようにGame Center内でオートマッチングでセッション相手を探している人の中から選ばれます。
- セッション相手が見つかるまで待たされます。メニューの[キャンセル]をタップすれば前の状態に戻ります。

2. 友達の中から選択する方法：

● 友達のGame Centerアカウントが、招待を許可する設定になっているか確認してください。Game Centerメニューで、アカウントをタップし、「アカウントを表示」を選び「ゲームへの招待を許可」で確認できます。招待を許可するにはスイッチを「」にしてください。招待を禁止するには「」にしてください。

● iPhone/iPadで「設定」>「通知」で「通知」を「オン」にしてください。「オフ」になっていると、招待の通知を受けることができません

● iPhone/iPadで「設定」>「通知」>「Game Center」で「テキスト」を「オン」にしてください。「オフ」になっていると、招待の通知を受けることができません。

1. メニューの[参加依頼]をタップすると、登録されている友達の一覧が表示されます。

2. 一覧からセッションに招待する友達をタップしてチェックを入れます。チェックは複数人に入れることができます。

3. [次へ]をタップすると友達に送るメッセージを入力できます。メッセージの入力が終わったら[送信]をタップします。
この時点で友達に招待の通知が送られます。

● 友達側では、ファンファーレ音と共にセッションに招待されたことが通知されます。友達は、セッションに参加する場合は「承認」を選択します。セッションに参加しない場合は「参加しない」を選択します。「承認」を選択するとTNR-eが起動します。

● セッションに招待した人側では、友達がセッションへの参加を「承認」するまで「Waiting...」が表示されます。友達が「承認」をすればその友達の名前に「Ready」が表示されます。友達から一定時間返答がなければ「No Answer」と表示され、別の人を招待できるようになります。

4. セッションを開始するにはセッションに招待した人が[今すぐプレイ]をタップします。「準備完了」と表示されている友達とセッションできます。すべての友達が「準備完了」になっていなくても、セッションを開始できます。

- セッションを行なうにはiPhone/iPadがネットワークに接続されている必要があります。

- セッションを開始できるのは、セッションに招待した人のみです。
- セッション開始時には、すべてのプレイヤーのTNR-eの状態が初期化されます。
- セッション開始時に、すべてのプレイヤーのインジケーターの開始位置が合わされます。これによって、すべてのプレイヤーが同じタイミングで、同じ演奏を行なえます。

セッションモードでの操作

セッション中にLEDボタンをタップすると、すべてのプレイヤーにタップしたことが伝わります。

- セッションを開始すると、プレイヤー全員の名前が画面に表示されます。
- 「Preference Menu」以外のメニューで設定を変更すると、他のプレイヤーにも設定変更が伝わります。
- 「Preference Menu」の設定を変更しても他のプレイヤーには伝わりません。プレイヤーごとに個別の設定をすることで、表現豊かな演奏を行なうことができます。
- 「Edit Menu」では、UNDOはできません。
- 「Copy this Layer」で、コピー後にカレントレイヤーが移動するのは、コピーした本人のみで、他のプレイヤーのカレントレイヤーは移動しません。
- セッション中、以下のメニューはグレーアウトして選択できません。
 - ・ 「File Menu」
 - ・ 「Interior Menu」
 - ・ 「System Menu」
 - ・ 「Recording Menu」
- 「Edit Menu」で操作を行なえるのは同時に1人だけです。「Edit Menu」で編集中は、他のプレイヤーの入力ができなくなります。
- 「Play Menu」で「Master Tempo」、「Master Loop Speed」、「Master Loop Point Top」、「Master Loop Point End」などを変更すると他のプレイヤーと演奏がずれることがあります。演奏がずれてしまったときは「Reset Loop Timing」を「Reset」してください。
「Reset」を長押しすると、より高精度にタイミングを合わせることができます。ネットワークの遅延が大きい状態ではすべてのプレイヤーの演奏タイミングを完全に一致させることはできません。
- 「Play Menu」の「Color」はプレイヤーごとに選択できます。
「Color」を変更すると、自分の発音ポイントのみ色が変わります。
- セッション中にアプリを閉じたり、通信が途切れたりするとセッションから抜けます。一度セッションから抜けると、元のセッションに戻れません。
- 異なるバージョン同士ではセッションは行なえません。最新にバージョンアップしてからセッションに参加してください。
- セッション中はWIST機能は使用できません。

セッションモードを終了する

以下のいずれかの操作でセッションモードを終了します。セッションの結果はデータとして残りますので、演奏データを保存できます。

- ・ [START/STOP]ボタンをタッチしたまま[CLEAR]ボタンをタップする。
- ・ 「Session Menu」内のMultiplayer Session [Exit]をタップする。
- ・ ホームボタンを押してTNR-eを終了する。

LEDボタン画面の外部出力

iPadのDockコネクタにApple VGAアダプタなどのアクセサリを接続することで、TNR-eのLEDボタンを外部出力できます。AirPlayミラーリング対応機種では、AirPlayによりLEDボタンを外部出力できます。

KORG WIST (Wireless Sync-Start Technology) Software Development Kit

Copyright © 2011, KORG INC.
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of KORG INC. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

SoundCloud API cocoa wrapper

Copyright 2009 Ullrich Schäfer, Gernot Poetsch for SoundCloud Ltd.

This product includes software developed by Ullrich Schäfer and Gernot Poetsch on behalf of SoundCloud Ltd.

SoundCloud API cocoa wrapper is released under Apache License 2.0.

Apache License

Version 2.0, January 2004
<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an

original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License.

Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License.

Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution.

You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

- (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
- (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
- (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
- (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions.

Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks.

This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty.

Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability.

In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability.

While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.