



BopPad

取扱説明書

Ver. 1.0

1 はじめに

この度は、BopPad をご購入いただき、誠にありがとうございます。
このドキュメントは、BopPad のハードウェアおよびソフトウェアの使用に関する有用な情報を提供します。本書はあらゆるレベルのユーザーを対象としていますが、MIDI の基本的な概念や用語についての解説は行っており、MIDI デバイスやソフトウェア、ハードウェアの使用に関して基本的な知識や経験があるのを前提としています。

BopPad またはそのソフトウェアに関するご質問やご意見は、以下よりお問い合わせいただけます。

- ・技術サポート：
<https://www.soundhouse.co.jp/customers/support/repair>
- ・一般的なお問い合わせ：
<https://www.soundhouse.co.jp/customers/inquiry/index>
- ・ユーザーフォーラム (GitHub)：
<https://github.com/Muse-Kinetics/>

ダウンロード先
BopPad ソフトウェアは Muse Kinetics のウェブサイトよりダウンロードできます：
<https://www.musekinetics.com/downloads/>

BopPad エディターにはオンラインでもアクセスできます：
<https://files.keithmcmillen.com/products/boppad/editor/>

1 -1. パッケージ内容

BopPad
ビートを叩くためのパッドです。

USB ケーブル
BopPad をコンピュータ、タブレット、または MIDI エクスパンダーに接続するために使用します。

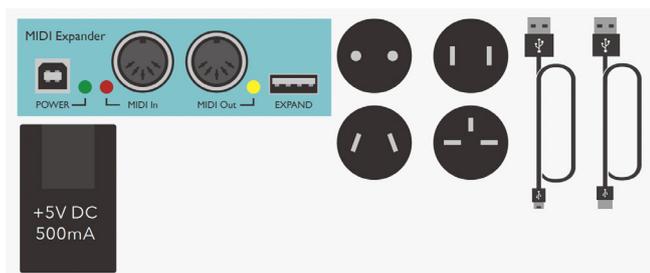
1 -2. MIDI エクスパンダーパッケージ内容 (別売)

MIDI エクスパンダー
機能を拡張するためのデバイスです。

USB 電源アダプター + プラグ変換ブレード
+5V DC、500mA
アメリカ以外の AC コンセントに対応するプラグ変換ブレードが付属していません。

USB ケーブル
エクスパンダーを USB 電源アダプターに接続するために使用します。

Mini-USB ケーブル
デバイスをエクスパンダーに接続するために使用します (このケーブルは MIDI エクスパンダーに付属していますが、BopPad を MIDI エクスパンダーに接続する際には USB-C ケーブルを使用してください)。



1 -3. システム要件

ハードウェア要件

Mac OS
・ Mac OS 10.6 以上
・ Intel Core 2 Duo 以上
・ USB 2.0 以上のポート

Windows
・ Windows 10 以上
・ USB 2.0 以上のポート

ソフトウェア要件

Mac OS
・ Mac OS 10.9 以上
・ Intel Core 2 Duo 以上
・ USB 2.0 以上のポート
・ ハードディスク空き容量 100MB 以上

Windows
・ Windows 10 以上 (64 ビット)
・ 2.5GHz 以上のプロセッサ
・ RAM 4GB 以上
・ USB 2.0 以上のポート
・ ハードディスク空き容量 100MB 以上

Web エディター
・ Chrome、Opera、その他 Web MIDI 対応のウェブブラウザ
※ Web MIDI 対応ブラウザのみ。現在、Chrome、Opera、Brave が利用可能です。
** Windows : Chrome バージョン 58 ~ 60 をご利用の場合は、ブラウザのフラグを無効にする必要があります。chrome://flags/#enable-midi-manager-dynamic-instantiation にアクセスし、「disabled」に設定してからブラウザを再起動してください。

2 イントロダクション

このセクションでは、BopPad の使い始めに役立つ情報を紹介します。BopPad ハードウェアの概要、接続方法、基本的な操作、およびエディターの使い方について説明します。より詳しい内容は「BopPad ハードウェア」および「BopPad エディター」の各セクションをご覧ください。

2-1. BopPad ハードウェア

BopPad のハードウェアは非常にシンプルです。演奏面は 4 つの独立したセクション (クォードラント) に分かれており、叩いて多彩なサウンドを生み出します。

本体背面には USB-C ポートがあり、これを使ってコンピュータ、タブレット、または MIDI エキスパンダーに接続します。接続が完了したら、お好みの DAW や音楽ソフトを立ち上げ、BopPad からの入力を受け付ける設定にして、ドラム音をトリガーしたり、シンセを演奏したり、より実験的なコントロールデータを送ったりできます。詳細は「BopPad ハードウェア」セクションでご確認ください。

Lightning 端子を備えた iOS デバイスに接続するには、Apple 純正のカメラ接続キット (USB-Lightning アダプター) の使用を推奨します。Android デバイスに接続するには、USB OTG ケーブルを使用してください。

2-2. BopPad ソフトウェア

BopPad エディターは、デスクトップアプリケーションとして、また WebMIDI 対応のブラウザ上でも動作します。Web エディターは、WebMIDI に対応したブラウザを使用できるデバイスであれば、どのプラットフォームでも利用可能です。スタンドアロンエディターは、macOS または Windows を搭載したデバイスに対応しています。

このエディターを使用して、BopPad のユーザー入力に対する反応をほぼすべての面でカスタマイズできます。詳細は「BopPad ソフトウェア」セクションをご覧ください。

ブラウザに MIDI デバイスの制御を許可する必要がある場合があります。これは、SysEx (システムエクスクルーシブ) データを MIDI デバイスに送信する際のセキュリティ上の措置です。

Windows ユーザーの方へ: Chrome バージョン 58 ~ 59 を使用している場合、以下の設定を無効にする必要があります。

ブラウザで以下のアドレスにアクセスしてください:
chrome://flags/#enable-midi-manager-dynamicinstantiation

「MIDI Manager Dynamic Instantiation」を「無効 (disabled)」に設定し、ブラウザを再起動してください。

3 機能概要

BopPad は高精度かつ繊細な MIDI データをコンピュータに送信できる多機能なパーカッション・インストゥルメントです。操作方法はとてもシンプル - 叩くだけです!

ドラムスティック、手、または他のさまざまな道具を使って演奏できます。

3-1. マルチ・ディメンショナル・コントロール

BopPad は多様な MIDI データを送信できます。

ノート

各クォードラントから最大 6 つの MIDI ノートを送信できます。

コントロールデータ

各クォードラントからさまざまなコントロールデータを送信できます。ノートに加えて、最大 5 つの追加 MIDI メッセージを送信可能で、これらは複数のセンサー情報によって制御されます。

使用可能なデータタイプには、連続コントロール (Continuous Control)、ポリアフタータッチ、チャンネルプレッシャー、ピッチベンドなどがあります。

MIDI 出力の設定に関する詳細は、「BopPad エディター」セクションをご覧ください。

3-2. 接続性

BopPad はクラスコンプライアント MIDI デバイスであり、MIDI に対応したあらゆる機器と接続できます。

付属の USB ケーブルを使用すれば、クラスコンプライアント MIDI に対応した最新の OS (Mac、Windows、Linux) を搭載したコンピュータに接続できます。

また、別売りの MIDI エキスパンダーを使用して、従来の 5 ピン MIDI 接続を用いて MIDI ハードウェアとの通信も可能です。

USB ポートが 1 つしかないため、コンピュータまたはエキスパンダーのいずれか一方との通信に限られ、同時に両方と接続できません。

4 BopPad ハードウェア

BopPad のハードウェアは、演奏面、USB ポート、そして USB ガードで構成されています。

演奏面

演奏面は 4 つの明確なクォードラント（領域）に分かれています。これらのクォードラントを、手、スティック、マレット、スプーンなどお好みの道具で叩いて、現在エディターで設定されているプリセットに基づいた MIDI データが送信されます。

演奏面は、BopPad を平らな場所に置か、BopPad バスケットを使用して演奏すると最も正確に反応します。

USB ポート

USB-C ポートは、BopPad に搭載されている唯一のポートです。これにより、コンピュータ、MIDI 対応のタブレット、または 5 ピン MIDI 接続を持つハードウェア（オプションの MIDI エキスパンダーを使用）など、お好みのデバイスに接続できます。

LED

LED は、BopPad の状態を示すために使用されます。

- ・ USB 接続時：電源が入ると緑色に点灯し、BopPad が操作されるとオレンジ色に変わります。
- ・ MIDI エキスパンダー接続時：電源が入ると赤色に点灯し、BopPad が操作されるとオレンジ色に変わります。
- ・ 緑と赤がゆっくりと点滅している場合は、ブートローダーモードに入っており、ファームウェアのアップデートを受信する準備ができています。

5 BopPad エディター

このセクションでは、BopPad エディターについて説明します。エディターの基本的な操作方法や機能、デスクトップ版と Web 版の違いについても取り上げます。

エディターについて

BopPad エディターでは、BopPad が送信するデータの種類、送信方法、そしてそのデータがどの入力情報によって制御されるかを設定します。

5-1-1. プリセットセクション



プリセットセクションでは、プリセットの保存、呼び出し、BopPad への送信ができます。

BopPad 本体には最大 4 つのプリセットを保存できます。プリセットは、ソフトウェアまたはハードウェアから プログラムチェンジメッセージ (Program Change) を送信して選択可能です。

プログラムチェンジメッセージ 0 ~ 3 を送って、4 つの内蔵プリセットのいずれかを選択できます。

画面上部のメニューからプリセットを選択できます。以下のボタンがあります：

- BopPad 上の保存先を選ぶ
- プリセットを BopPad のスロットへ送信する
- プリセットを保存する
- プリセットを別名で保存する
- プリセットを元に戻す (リバート)
- プリセットを削除する

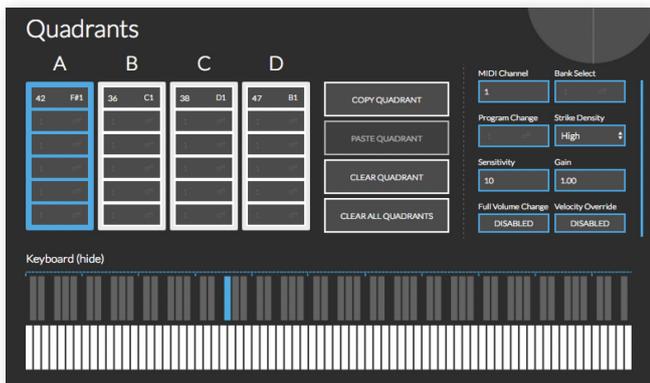
別名で保存する際、プリセット名は 16 文字以内に制限されます。

エディター自体にはプリセットを無制限に保存でき、ファイルメニューからプリセットのインポート / エクスポートが可能です。

また、.json ファイルをプリセットボックスにドラッグ&ドロップして、ユーザープリセットをインポートできます。

名前の重複や競合がなければ、そのままプリセットがインポートされます。

5-1-2. クォードラントセクション



クォードラントセクション

クォードラントセクションでは、特定のクォードラントに割り当てるノートの設定や編集が行えます。

BopPad アイコン上の該当部分をクリックして、編集したいクォードラントを選択できます。また、Shift + Z、X、C、V キーでもクォードラントを選択できます。

BopPad アイコンは、接続状況やファームウェアアップデートの状態も表示します。

各クォードラントでは、最大 6 つのノートを同時に送信できます。ノート番号は、入力ボックスに直接入力するか、画面上のキーボードで視覚的に選択できます。キーボードの表示 / 非表示は「show/hide」テキストをクリックして切り替えます。

選択中のクォードラントに対して、コピー、貼り付け、消去の各ボタンがあり、すべてのクォードラントのノートデータを一括で消去するボタンも用意されています。

クォードラントが送信する MIDI チャンネルは「MIDI Channel」ボックスで設定します。

Strike Density (打撃密度) では、プレイスタイルに応じた反応の最適化が行えます。高速かつ軽いスティックプレイには高めの設定が適しており、表現重視の演奏には低めの設定が効果的です。

プリセット選択時に プログラムチェンジやバンクセレクトメッセージを送信するかどうかは、「Program Change」および「Bank Select」ボックスで設定します。

各クォードラントの感度(Sensitivity) とゲイン(Gain) は個別に調整可能です。

Sensitivity : トリガーされるために必要な打撃の強さを調整します。
Gain : ベロシティやプレッシャーに関連するすべてのデータに対して適用される出力値の調整です。

さらに、「Full Volume Change」および「Velocity Override」ボタンによって、次のような動作も制御できます：

Full Volume Change: プリセット変更時にベロシティ 127 のノートを送信し、音量が低く固定されるのを防ぎます。

Velocity Override : 叩く強さにかかわらず、すべてのノートをベロシティ 127 で出力します。



5-1-3. モッドライン

モッドラインセクションでは、BopPad から送信するコントロールデータの種類と動作を定義・編集します。

「Note モッドライン」は常に有効であり、基本的なノート情報を送信する役割を担います (無効にできません)。

メッセージタイプ

モッドラインごとに、送信するデータの種類 (MIDI メッセージタイプ) を設定できます。

使用可能なメッセージタイプは以下のとおりです：

- * ピッチベンド (Pitch Bend)
- * チャンネルプレッシャー (Channel Pressure)
- * ポリフォニック・アフタータッチ (Polyphonic Aftertouch)
- * コントロールチェンジ (Continuous Controller / CC)

ソース (Source)

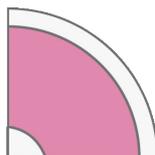
ソースメニューでは、BopPad のどの入力情報を使用してモッドラインをトリガーするかを設定します。選択可能なソースは以下のとおりです：

- * Off : データは送信されません。
- * Velocity : 打撃の強さに基づくベロシティデータを使用します。
- * Pressure : 打撃後に押し続ける圧力の強さを使用します。
- * Initial Radius : 最初に叩いた位置 (中心からの距離) を使用します。
- * Radius : 現在押している位置 (中心からの距離) を使用します。
- * Relative Radius : 最初に叩いた位置と現在押している位置の差 (変化量) を使用します。

Radius の値は、中心を 1、外周を 127 として測定されます。

BopPad の Radius 値には使用可能な範囲があります。

値は完全に中心から外周の端までではなく、中心から少し離れた位置で 1 が始まり、外周の少し内側で 127 が終わります。そのため、Radius は実際の端から端までではなく、有効範囲内で測定されます。



Invert Source

ソースからのデータを反転させます (例: 高い値が低く、低い値が高くなります)。

Gain

ソースからのデータにゲイン係数を適用し、値を増減させます。

Offset

ソースからのデータに一定の値を加算または減算します。

Curve (カーブ)

データに対して 7 種類のプリセットカーブ、またはユーザー定義のカーブを適用できます。

- Linear (リニア) : データの形状を変更しません (直線的)。
- Logarithmic (対数) : 対数カーブを使用してデータを緩やかに変化させます。
- Exponential (指数) : 指数カーブで、初期の値の変化が小さく後半で急激に変化します。
- Light (ライト) : 軽く叩いたときの反応はそのまま、強く叩いても高い値に届きにくくなります。
- Medium (ミディアム) : 弱い打撃はさらに弱くなり、強い打撃とのバランスが取れるようになります。
- Hard (ハード) : 非常に弱い打撃は 0 に近くなり、軽く叩いたときの反応がさらに弱くなりますが、強く叩いたときは高い値に達しやすくなります。
- Dynamic (ダイナミック) : 弱い打撃は正規化され、普通～強い打撃には対数カーブが適用されます。
- User (ユーザー) : ユーザー定義のカーブを使用してデータの変化をカスタマイズできます。

Min (最小値)

送信されるデータの最小値を設定します。

Max (最大値)

送信されるデータの最大値を設定します。

Solo (ソロ)

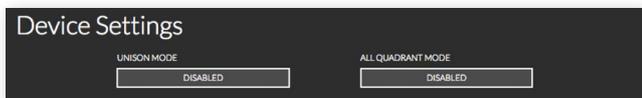
対応するモッドラインからのみデータを送信します。

DAW やその他の音楽ソフトウェアで MIDI マッピングを行う際に便利です。この設定は、電源を入れ直したりプリセットを読み込んだりするとオフになります。

Live Value (ライブ値)

ソースのリアルタイム値を表示します。センサーの反応を希望の範囲や出力先に調整する際に役立ちます。

リアルタイムで設定の変化をモニターはできますが、プリセットを BopPad に保存するには、明示的に「保存」と「送信」を行う必要があります。これを行わない限り、プリセットは本体に保存されません。



5-1-5. デバイス設定 (Device Settings)

デバイス設定セクションでは、BopPad 全体の動作に影響する設定を行います。

●ユニゾンモード (Unison Mode)

BopPad を 1 つのクォードラントとして動作させます (すべてのクォードラントが、選択されたユニゾンクォードラントの設定を使用。) 任意のクォードラントを選択し、Unison ボタンをクリックして指定できます。

●オールクォードラントモード (All Quadrant Mode)

4 つのクォードラントすべてのノート値、モッドライン設定、クォードラント設定を同時に編集できます。

5-1-6. 環境設定 (Preferences)

環境設定パネルでは、BopPad 全体に適用される追加オプションを設定できます。これらの設定はすべてのプリセットに共通して適用されます。

Web エディターでは「Preferences」ボタンをクリック、デスクトップ版ではメニューから「Preferences」を選択、または cmd + , (Mac) で開けます。

●Global Sensitivity (グローバル感度)

BopPad 全体の感度を調整します。プレイスタイルや演奏環境に合わせて反応を最適化するために使用します。誤動作 (誤反応) を防ぐために非常に重要です。スライダー下のボタンで感度を初期値 (16) にリセットできます。

●Send Full Volume on Preset Change (プリセット変更時にフルボリューム送信)

プリセットを切り替えたときに CC 7, 値 127 のフルボリュームメッセージを送信します。ボリュームを制御していないプリセットに切り替えた際、音量が低いままになるのを防ぎます。

●Multitouch Mode (マルチタッチモード)

既にアクティブなクォードラントをリリースせずに、追加のヒットを送受信できるようにします。特に手や指での演奏中に、プレッシャーや位置を維持しつつ再トリガーしたい場合に便利です。

●Crosstalk Cancellation (クロストーク抑制)

近接するクォードラントやセンサーに誤ってトリガーが入るのを防ぎます。

●MIDI Expander Mode (MIDI エクスパンダーモード)

MIDI エクスパンダーとの通信をオンまたはオフに切り替えます。

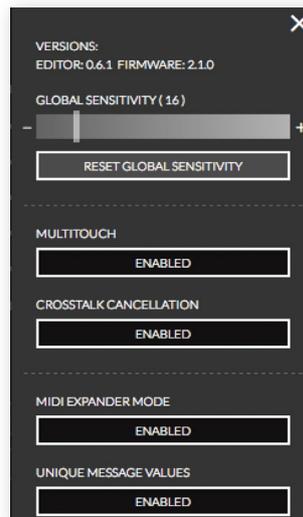
●バージョン情報

画面左下に、現在接続されている BopPad のファームウェアバージョンとエディターバージョンが表示されます。エディターには自動更新機能があり、新しいファームウェアの通知も表示されます。

●ユニークメッセージ値 (Unique Message Values) :

この設定を有効にすると、Radius や Pressure に関連する値が変化しない限り、BopPad はそれらのメッセージを送信しなくなります。

一部の MIDI ハードウェアは、非常に高密度なデータストリームに正しく対応できない場合があるため、それを防ぐための機能です。



5-2. デスクトップエディター

5-2-1. メニューバー (スタンドアローンエディターのみ)

画面上部のメニュー項目から、ファイルの管理、環境設定、ヘルプなどにアクセスできます。

● BopPad メニュー

環境設定の表示、ファームウェア/エディターのバージョン確認、アップデートの確認が行えます。

● 表示 (View) メニュー

エディターの表示サイズの調整、全画面モードの切り替え、エディターの再読み込み、ステータス/エラーメッセージを表示するコンソールの起動などが可能です。

※コンソールはサポートに問い合わせる際の情報確認に役立ちます。

● プリセットメニュー (Presets メニュー)

BopPad プリセットのインポートおよびエクスポートが可能です。また、ユーザーテーブル (User Tables) へのアクセスも行えます。

● ハードウェアメニュー (Hardware メニュー)

接続されたデバイスのファームウェアをアップデートまたは再読み込みします。

● ヘルプメニュー (Help メニュー)

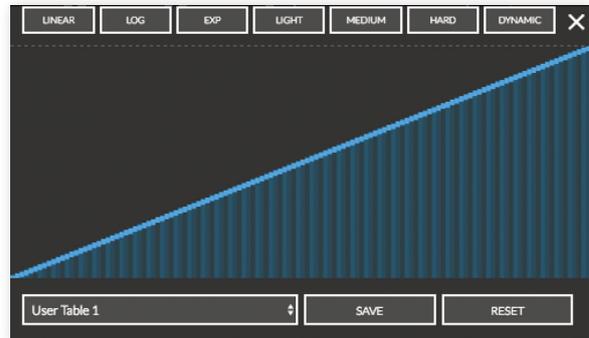
マニュアル (ドキュメント) の表示や、ツールチップの表示/非表示の切り替えが可能です。

5-2-2. ユーザーテーブル (User Tables)

ユーザーテーブルは、メニューバー内の「Presets メニュー」から「User Tables」を選択編集できます。

BopPad 本体には、最大 4 つのユーザーテーブルを保存できます。

あらかじめ用意されているテーブルから編集を開始し、自分の演奏スタイルや用途に合わせてカスタマイズできます。



ユーザーテーブルは、任意のソースからのデータの形状を調整するために使用できます。ペロシティやプレッシャーの応答を細かく調整したいときに非常に便利です。

また、階段状のステップカーブや量子化されたデータなど、特殊なデータ形状を作成できます。

なお、ユーザーテーブルが保存されていない BopPad に、ユーザーテーブルを含むプリセットを読み込もうとした場合、そのスロットにある内容、またはリアテーブルがデフォルトで適用されます。

テーブルを編集するには、使用するスロット (保存先) を選択し、マウスでグラフを描いて希望の形状に調整します。保存したテーブルは、任意のモッドラインで使用できます。

5-3. Web エディター

WebMIDI に対応したブラウザであれば、Web エディターは問題なく動作します。

Web エディターの機能は、デスクトップ版とほぼ同一であり、細かな見た目の違い以外に大きな差はありません。

Web エディターはこちらからアクセスできます：

<https://files.keithmcmillen.com/products/boppad/editor/>

ブラウザに MIDI デバイスの制御を許可する必要がある場合があります。

これは、SysEx (システムエクスクルーシブ) データを MIDI デバイスに送信する際のセキュリティ対策です。

5-4. ファクトリー・プリセット概要

エディターには、すぐに使い始められるように4つのファクトリー・プリセットが用意されています。

プリセット1 – ユニバーサル (Universal)

このプリセットは、BopPad を初めて起動した際にデフォルトで設定されています。

さまざまなMIDIソフト/ハードウェアとの互換性を考慮して設計されていません。

●各クオードラントには標準的なGeneral MIDIノートを割り当て：

- クオードラント1：42/F#1 (ハイハット)
- クオードラント2：36/C1 (キック)
- クオードラント3：38/D1 (スネア)
- クオードラント4：47/B1 (ロータム)

●全クオードラントがMIDIチャンネル1を使用

- 感度：10
- ゲイン：1.0
- RadiusはCC1 (モジュレーションホイール) を送信
- グローバル感度：16
- マルチタッチ：ON
- Strike Density (打撃密度)：High

プリセット2 – ユニゾン (Unison)

このプリセットはユニゾンモードを使用し、PressureとRadiusに対してMIDI CCを送信します。

●全クオードラントが、MIDIチャンネル1でノート38/D1 (GMスネア) を送信

- 感度：10
- ゲイン：1.0
- ベロシティカーブ：Logarithmic (対数)
- PressureはCC1 (モジュレーションホイール) を送信
- RadiusはCC2を送信
- クロストークキャンセル：ON
- グローバル感度：16
- マルチタッチ：ON
- Strike Density (打撃密度)：High

プリセット3 – スティック (Sticks)

このプリセットはスティックでの演奏に最適化されており、マルチチャンネル構成です。

●各クオードラントには以下のGeneral MIDIノートを割り当て：

- クオードラント1：42/F#1 (ハイハット)
- クオードラント2：36/C1 (キック)
- クオードラント3：38/D1 (スネア)
- クオードラント4：47/B1 (ロータム)

●各クオードラントが異なるMIDIチャンネルで送信

- 感度：10
- ゲイン：1.0
- ベロシティカーブ：Logarithmic (対数)
- PressureはCC1 (モジュレーションホイール) を送信
- RadiusはCC2を送信
- クロストークキャンセル：ON
- グローバル感度：16
- マルチタッチ：ON
- Strike Density (打撃密度)：High

プリセット4 – ハンズ (Hands)

このプリセットは手での演奏に最適化されています。

●各クオードラントには以下のハンド/パーカッション向けGMノートを割り当て：

- クオードラント1：61/C#3
- クオードラント2：64/E3
- クオードラント3：63/D#3
- クオードラント4：60/C3

●各クオードラントが異なるMIDIチャンネルで送信

- 感度：10
- ゲイン：1.0
- ベロシティカーブ：Logarithmic (対数)
- PressureはCC1 (モジュレーションホイール) を送信
- RadiusはCC2を送信
- クロストークキャンセル：ON
- グローバル感度：16
- マルチタッチ：ON
- Strike Density (打撃密度)：Low

トラブルシューティング

USBトラブルシューティングのヒント

別の USB ケーブルを試す

まず最初に(しかし最も見落とされがち)別の USB ケーブルを試します。動作実績のあるケーブルが望ましいです。ケーブルの劣化や不良により、接続が不安定になったり(断続的な接続、MIDI メッセージの欠落など)、まったく動作しなくなったり(電源が入らない)する場合があります。

別の USB ポートに接続してみる

使用している USB ポートとの相性により、接続に支障が出る場合があります(稀ですが実例があります)。別のポートを試してみてください。

バスパワーの USB ハブは使用しない

電源のない(非セルフパワー) USB ハブは、BopPad に十分な電力を供給できない可能性があります。これが原因で接続が不安定になる場合があります。BopPad は USB ポートからの安定した電源供給を必要とします。USB ハブを使用する場合必ずセルフパワータイプ(電源付き)のものをお使いください。

USB ハブの有無を切り替えて試す

USB ハブを使用して接続が不安定な場合は、ハブを使用せずに直接コンピュータに接続してみてください。

逆に、ハブを使っていない状態で問題が起きている場合は、セルフパワータイプのハブを使ってみるのも一つの方法です。

使用している OS 特有のバグに注意

問題の原因が BopPad 本体ではなく、オペレーティングシステム(OS)側にある場合もあります。たとえば、Mac OS の CoreMIDI に関するバグや、Windows のクラス・コンプライアント MIDI デバイス制限などが該当します。

リセット用 MIDI メッセージの送信

- * コントローラーのリセット(CC121)を任意のチャンネルで送信すると、短い再キャリブレーションが行われます。
- * すべての音をオフにする(CC120)を送信すると、全クォードラントのノートオフメッセージが出力されます。

別のコンピュータに接続してみる

他の手段をすべて試しても接続できない場合は、別のコンピュータに接続してみてください。

別の PC で正常に動作する場合、元の PC で再接続すると解決する場合があります。

USB ケーブルについて重要な注意点

可能であれば、BopPad に同梱されていた純正 USB ケーブルを使用してください。

すべての USB ケーブルが同じ品質とは限らず、見た目は同じでも、性能に大きな差がある場合があります。

BopPad や他の USB 機器で動作不良が起きている場合、USB ケーブルを交換するだけで問題が解決するケースが非常に多いです。

FAQ

Q: BopPad を使うのにコンピュータは必要ですか？

A: 必要ありません！

オプションの MIDI エキスパンダーを使えば、5ピン MIDI 接続に対応した任意の MIDI 機器に MIDI データを送信できます。

ただし、BopPad には USB ポートが1つしかないため、コンピュータか5ピン MIDI 機器のどちらか一方との通信のみが可能です。

Q: BopPad はどんなもので演奏できますか？

A: ドラムスティック、マレット、素手、その他さまざまなものに反応します。お好みのスタイルで演奏してください！

Q: BopPad がノートを出し続けています。壊れていますか？

A: 壊れていない可能性が高いです。

起動時、BopPad は短いキャリブレーション動作を行います。この間にパッドに触れていると、ノートが「押しっぱなし」として認識される場合があります。以下をお試しください：

- * BopPad を再起動してみる
- * エディターからファームウェアを再インストール
- * CC 121 (Reset All Controllers) を送信して再キャリブレーション
- * CC 120 (All Sounds Off) を送信して全クォードラントのノートオフを実行

Q: BopPad を接続したのに音が出ません。故障ですか？

A: 故障ではありません。

BopPad は MIDI コントローラーであり、自身では音を出しません。MIDI メッセージを送信し、それを受信したソフトウェアやハードウェアが音を鳴らします。

DAW やソフト音源など、MIDI メッセージに対応したソフトウェアを立ち上げて、BopPad からの入力を有効化してください。ソフト側での設定が必要な場合もあるため、マニュアルをご確認ください。

Q: 複数の BopPad を同時に使えますか？

A: はい、複数台同時に使用できます！

それぞれに異なるプリセットを設定し、異なる MIDI チャンネルやノート、コントロールデータを送信するようにすれば、ソフトや機器の混乱を避けられます。

Q: BopPad マウントブラケットはどのシンバルスタンドに取り付けられますか？

A: 一般的なポスト径 8mm の標準的なシンバルスタンドで使用できます。

Q: BopPad が意図しないメッセージを送信しています。故障ですか？

A: 故障ではない可能性が高いです。

BopPad が平らな面に置かれているか、マウントブラケットに正しく固定されているかを確認してください。

また、以下の設定を見直してみてください：

- * グローバル感度
- * クォードラントごとの感度
- * クロストークキャンセルの有効化

Q: モバイルデバイスにはどう接続すればよいですか？

*Lightning 端子を備える iOS デバイスには、Apple 純正のカメラ接続キット(USB-Lightning アダプター)を使用してください。

*Android デバイスには、USB OTG ケーブルを使用してください。