

PC GURUVE

取扱説明書

バージョン v1.42

2026 年 9 月 3 日

キーボードだけで演奏・作曲できる、ブラウザ用グローブボックス

1. はじめに

PC GURUVE(ピーシー・グルーヴ)は、キーボードだけで操作できる、ブラウザで動作するグルーヴボックスです。マウスを使わなくても、パターン作成・音作り・エフェクト・ミキシングまで、グルーヴを止めずに直観的に操作できることを目指しています。

- 8つのトラックを持ち、各トラックは独立したパターン・音色(シンセ)・エフェクトを持てます。
- 画面は F1～F6 の 6 ページで構成され、それぞれ役割の異なる編集画面になっています。
- Tab キー(または Function キー)でページを切り替えます。
- 作った内容は「プロジェクト」としてファイルに保存・読み込みができます(F6 SETTINGS 参照)。

画面のページ構成

キー操作	内容
F1 PATTERN	選択中トラックのステップパターン(リズム・音程)を編集する画面
F2 SYNTH	選択中トラックの音色(シンセサイザー)を編集する画面
F3 FX	選択中トラック、またはマスターのエフェクトを編集する画面
F4 SESSION	トラック×クリップのマトリクスで、パターンのセットを管理する画面
F5 MIXER	各トラックとマスターの音量・パン・ミュート・ソロを操作する画面
F6 SETTINGS	バッファサイズ・配色・プロジェクトの保存読込などを行う画面

2. 画面共通の基本操作

画面上部には、プロジェクト名を表示するタイトルバー、F1～F6 のページタブ、トラック 1～8 とマスターを選ぶトラックチップ、再生状態と BPM(テンポ)が並びます。以下のショートカットはどのページにいても共通して使えます。

キー操作	内容
Space	再生 / 停止
Tab / Shift+Tab	次のページ / 前のページへ切り替え
1～8	トラックを選択
9	マスタートラックを選択
Shift+1～8	そのトラックのミュートを切り替え
Ctrl+1～8	そのトラックのソロを切り替え

Ctrl+S	プロジェクトを保存(F6 の SAVE/LOAD PROJECT と同じ)
Ctrl+Alt+S	プロジェクトをサンプルの音声ごと保存(F6 の SAVE / LOAD PROJECT + SAMPLES と同じ)
Ctrl+O	プロジェクトを読み込み(F6 の SAVE/LOAD PROJECT と同じ)
Ctrl+Z	直前の操作を元に戻す(アンドゥ)
Alt+ ↑ / Alt+ ↓	BPM(テンポ)を変更
Alt+1～8(押している間)	そのトラックをフィル(16 分音符連打)

3. F1 PATTERN(パターン編集)

選択中トラックのリズムパターンと音程を編集する画面です。画面上部に 4 つの設定項目、中央にステップを打ち込むグリッド、その下にノートクオンタイザー・パターン自動生成・ゲートタイム・ポルタメント・スイングの各項目が並びます。

画面上部の設定項目

- **BARS:** パターンの小節数(1~4 小節)。1 から 2 に増やすと 1 段目の内容が 2 段目に、2 から 3 に増やすと 1 段目の内容が 3 段目に、3 から 4 に増やすと 2 段目の内容が 4 段目にコピーされます。小節数を減らしていくと見えなくなった段はいったんリセットされます。
- **PATTERN LENGTH:** 1 小節あたりのステップ数(最大 16 ステップ)。
- **OCTAVE:** トラック全体のオクターブシフト(F2 SYNTH の OCTAVE と共通の値です)。
- **TRANPOSE:** 半音単位の移調。後述の NOTE QUANTIZER は TRANPOSE の変更に従って変化します。

グリッド(ステップ入力)

グリッドの各マスは、操作するたびに「OFF → ON → TIE → OFF」の順で切り替わります。ON は新しく発音するステップ、TIE(タイ)は直前の音を伸ばして繋げるステップ(小節をまたぐことはありません)。グリッドの上の音程は、Shift+↑/↓で半音単位で変更、Ctrl+↑/↓でオクターブ変更できます。

NOTE QUANTIZER(ノートクオンタイザー)

パターン自動生成(PATTERN GEN)が RANDOM モードのとき、生成に使われる音階(スケール)を指定します。A ・ S ・ D ・ F ・ G ・ H ・ J キー(白鍵)と W ・ E ・ T ・ Y ・ U キー(黒鍵)で、各音のオン/オフを切り替えます。または矢印キーで鍵盤上を移動し、Shift+↑/↓でオン/オフを切り替えます。

PATTERN GEN(パターン自動生成)

Shift+↑/↓ でモードを切り替え、Enter キーで実際に生成します。全部で 7 モードあります。

キー操作	内容
RANDOM	ノートクオンタイザーで指定した音階の中からランダムに生成
FOUR ON FLOOR	4 つ打ち(1 拍ごと=4 ステップごとに発音)
OFFBEAT	裏打ち(各拍の裏拍で発音)
EVERY 3RD	3 ステップごとに発音
8TH NOTES (RND)	8 分音符ごとに発音、音程はランダム
ALL STEPS	全ステップを ON
CLEAR	全ステップを消去

RANDOM (RND) 以外のモードでは、生成されるステップの音程は一定(現在の TRANSPOSE/OCTAVE に従う)になります。

GATE TIME / PORTAMENTO / SWING

- **GATE TIME:** 1 ステップに対する発音の長さの割合。短くするとスタッカート気味に、長くすると次のステップまで伸びる音になります。
- **PORTAMENTO:** 音と音の間を滑らかにつなぐグライド時間。OFF、またはグライドにかかる秒数を設定します。
- **SWING:** 偶数番目のグリッドのタイミングを前後にずらし、跳ねたリズムを作るパラメータ。範囲は 5～95 で、50 が均等(OFF)。50 未満で偶数ステップが早まり(前ノリ)、50 超で遅れる(後ノリ)。Shift+↑/↓で 5 刻みに変更。トラック×クリップごとに独立して設定できる。

操作一覧

キー操作	内容
↑ ↓ ← →	カーソル移動 (BARS⇄LENGTH⇄OCTAVE⇄TRANSPOSE / PITCH⇄グリッド⇄QUANTIZER⇄PATTERN GEN⇄GATE⇄PORTAMENTO⇄SWING の間を移動。グリッド上では上下で小節間も移動)
Shift+ ↑ / ↓	値を変更(BARS では小節の追加/削除、PATTERN GEN ではモード切替)
Ctrl+←/→	PITCH/グリッド行では、グリッド全体を左右に回転(全小節まとめて、小節はまたがない)
Shift+←/→	PITCH/グリッド行では、ノート範囲を選択
C / V	選択範囲(選択が無ければカーソル位置 1 マス)をコピー / 貼り付け(カーソル位置に上書き)
Delete	選択範囲(選択が無ければカーソル位置 1 マス)をオフに(ピッチは保持)
Enter	PATTERN GEN を実行(どこにいても効きます)
F2	F2 SYNTH(音色編集)へ移動
Alt+1～8(押している間)	そのトラックをフィル(16 分音符連打)

4. F2 SYNTH(音色編集)

選択中トラックの音源(シンセサイザー)を編集する画面です。画面上部でシンセの種類・オクターブ・プリセットを選び、画面中央でそのシンセ固有のパラメータを、画面右側のチャンネルストリップでミュート・ソロ・パン・音量を操作します。

SYNTH TYPE(音源の種類)

Shift+ ↑/↓ でトラックの音源タイプを切り替えます。現在 6 種類が実装されています。

キー操作	内容
VA	ヴァーチャルアナログ。2 オシレーター+フィルターの、いわゆる王道アナログシンセ構成。OSC2 では noise(ホワイトノイズ)波形も選べます。
FM	2 組の FM(位相変調)ペアをステレオに配置した音源。金属的・ベル系の音が得意。
DRUM	パーカッション/ドラム音源。基音(WAVE)とノイズを別々に作り込めます。
STAB	コード(和音)を 1 音で鳴らせる音源。テクノのスタップ音やパッド音に。CHORD SIZE を上げていくと構成音数が増え、最大を超えるとルート抜きのメジャーコード用ボイスイング(M5/M4/M3)に切り替わります。
NOISE	パターン(ステップ)には反応せず、常時鳴り続けるノイズ専用の音源。VOLUME ・ HPF ・ LPF ・ CRACKLE(ヴァイナル風のプチプチ音) ・ ATTACK/RELEASE を持ち、PLAY/STOP と連動してフェードイン/アウトします。
SAMPLER	音声ファイル(WAV ・ MP3 など)を読み込んで、シーケンサーのノートで音程を変えて鳴らすサンプラー。1 クリップにつき 1 サンプル。波形を見ながら再生範囲(START / END)とフェード(ATTACK / RELEASE)を調整できます。

OCTAVE / PRESET

- **OCTAVE:** F1 PATTERN の OCTAVE と共通の値です(どちらで変更しても両方に反映されます)。
- **PRESET:** 音色プリセットの選択・管理欄。Shift+ ↑/↓で候補を切り替え、Enter で読み込み、S キーで名前を付けて保存、Delete キーで削除します。

各シンセタイプのパラメータグループ

パラメータは役割ごとにグループ化されています。カーソルキーで選び、Shift+ ↑ / ↓ で値を変更します。

- **VA:** OSC1 / OSC2 / FILTER / FILTER ENV / AMP ENV / PITCH LFO / FILTER LFO / BASS BOOST
- **FM:** CARRIER / MODULATOR / INDEX ENV / AMP ENV / PITCH LFO / INDEX LFO
- **DRUM:** WAVE / WAVE PITCH ENV / NOISE / NOISE FILTER / SATURATION / CHAOS
- **STAB:** CHORD / OSC / FILTER / FILTER ENV / AMP ENV / WAVE LFO / PITCH LFO / FILTER LFO
- **NOISE:** NOISE / ENV
- **SAMPLER:** SAMPLE / REGION / PLAY / PITCH / FILTER

ENV(エンベロープ)はアタック・ディケイ・サスティン・リリースなど時間変化を、LFO(低周波発振器)は音を周期的に揺らす効果を設定するグループです。各 LFO には、位相の扱いを選ぶ PHASE(free=フリーラン / key=ノートオンごとに再スタート)と、その開始位相を決める POS も設定できます。

SAMPLER(サンプラー)

音声ファイルを読み込んで鳴らすトラックタイプです。1 つのクリップにつき 1 つのサンプルを持ち、シーケンサーのノートで再生スピード(=音程)が変わります。ステレオのまま読み込み、発音は最後に押されたノートを優先するモノフォニックです。

- **読み込み:** SAMPLE グループの FILE 行にカーソルを合わせて O キーを押すか、F2 の画面に音声ファイルをドラッグ&ドロップします。WAV ・ MP3 はどのブラウザでも、OGG などその他の形式はブラウザが対応していれば読み込めます(デコードはブラウザ任せ。Safari は OGG 非対応)。読み込めなかったときは警告が出ます。12 秒を超える分は先頭だけが使われます。
- **波形イラスト:** FILE 行のすぐ下に、読み込んだサンプルの波形が常時表示されます。シアン縦線が START、赤縦線が END、発音中は黄色縦線が再生位置を示します。START / END の線はマウスでドラッグして動かせます。
- **REGION 行:** START / END で再生範囲を、ATTACK / RELEASE で「START 位置からのフェードイン」「END 位置へのフェードアウト」の長さ(ミリ秒)を決めます。台形の形は波形イラストにオレンジの線で重ねて表示されます。START / END 行では Ctrl+ ↑ / ↓ で 10 倍の速さで値が変わります。
- **PLAY 行:** MODE(gate=ゲートタイムの長さでリリース / oneshot=ゲートを無視して範囲を最後まで鳴らし切る)、REVERSE(逆再生)、LOOP(範囲をループ。1 周ごとにフェードが再トリガーされます)。

- **PITCH / FILTER 行:** PITCH(半音単位の移調。Shift+ ↑ で音程が上がります)、TUNE(セント単位の微調整)、HPF / LPF(フラットな直列フィルター)。
- **UNDO 行:** Enter で「直前に読み込んだサンプル」に 1 回だけ戻せます(戻せるものが無いときは何も起きません)。FILE 行で Delete を押すとサンプルを外せます。
- **サンプルの保存:** 読み込んだサンプルはお使いのブラウザ内に保存され、次にアプリを開いたときやプロジェクトを開き直したときに自動で戻ります。ただし音声データそのものはプロジェクトファイル(.json)には含まれません(サンプル名などの情報のみ)。別のパソコンや別のブラウザ、ブラウザのデータを消した後などではサンプル名だけが残るので、そのときは画面上部に出る案内バーの「Load...」から読み直してください。なお、読み込めていないサンプル(画面上部にバナーが出ている状態)があるまま同梱保存しようとすると、その音声はファイルに含まれない旨の確認が出ます。先にバナーの「Load...」から読み直してください。
- ※別の環境へ持ち出したいときは、F6 SETTINGS の「SAVE / LOAD PROJECT + SAMPLES」で保存すると、サンプルの音声もプロジェクトファイルに埋め込まれます(そのぶんファイルサイズは大きくなります)。

チャンネルストリップ

画面右側にある、そのトラックの MUTE ・ SOLO ・ PAN ・ FADER(音量)。チャンネルストリップは F5 MIXER の同じトラックの値と共通です。

操作一覧

キー操作	内容
↑ ↓ ← →	パラメータ選択(一番上で TYPE⇄OCTAVE⇄PRESET 行へ、右端/PRESET 行から→でチャンネルストリップへ移動)
Shift+ ↑ / ↓	値を変更(TYPE 行は音源種類、OCTAVE 行はオクターブ、PRESET 行は候補の切替)
A W S E D F T G Y H U J K	選択中トラックの音源を 1 オクターブ試奏(音高は OCTAVE / TRANSPOSE に追従。停止中は離すと止まり、再生中は短く鳴って自然に減衰)
PRESET 行: S	名前を付けて保存
Enter	選択中のプリセットを読み込み
Delete	選択中のプリセットを削除
チャンネルストリップ: ↑ ↓	MUTE⇄SOLO⇄PAN⇄FADER の切替、← で戻る、Shift+ ↑ / ↓ で値変更(PAN は Shift+←/→)
F1	F1 PATTERN(パターン編集)へ移動
SAMPLER FILE 行: O	音声ファイルを読み込む(パネルへのドラッグ&ドロップでも可)。Delete で外す
SAMPLER UNDO 行: Enter	直前に読み込んだサンプルに 1 回だけ戻す
SAMPLER START/END 行: Ctrl+ ↑ / ↓	10 倍の速さで値を変更(波形上のマーカーをドラッグしても可)

5. F3 FX(エフェクト)

選択中トラック、または 9 キーでマスターを選んでいる時はマスターバスのエフェクトを編集します。上から下へ、この順番で信号(音)が流れていきます。

トラックエフェクト(各トラック共通)

キー操作	内容
1 DISTORTION	歪み。AMOUNT(歪みの量)・ MIX ・ OUTPUT を調整。
2 CHORUS	コーラス。RATE(速さ)・ DEPTH(深さ)・ MIX を調整。
3 DELAY	ディレイ(やまびこ)。テンポ同期(STEPS)またはフリー(TIME)、FEEDBACK ・ MIX ・ LOW CUT ・ PINGPONG(左右交互)を調整。
4 PHASER	フェイザー。FREQ ・ RATE ・ DEPTH ・ FEEDBACK ・ MIX を調整。
5 REVERB SEND	マスター側にある共有のリバーブへ送る量(SEND)。リバーブ本体はマスター FX 側にあります。
6 EQ	3 バンドイコライザー(LOW/MID/HIGH、各 ±12dB)。
7 SIDECHAIN	他トラックの発音に合わせて音量を一時的に下げる、いわゆる「ダッキング」効果。SOURCE(トラック指定)・ AMOUNT ・ HOLD ・ RELEASE を調整。

マスターエフェクト(9 キーでマスター選択時)

キー操作	内容
1 COMPRESSOR	全体にかかるコンプレッサー。THRESHOLD ・ RATIO を調整。
2 BITCRUSH	ビット数を落として粗くする効果。BITS ・ 直後の CUTOFF(ローパス)を調整。
3 EQ	マスターの 3 バンドイコライザー(LOW/MID/HIGH)。
4 REVERB (RETURN)	各トラックの REVERB SEND が集まるリバーブ本体。TYPE(CLASSIC/DENSE)を切り替え可能。CLASSIC は SIZE ・ TONE、DENSE は ROOM SIZE ・ DECAY ・ DAMP を調整(LEVEL は共通)。

操作一覧

キー操作	内容
↑ ↓	エフェクトの行を移動
← →	パラメータを選択
Shift+ ↑ / ↓	値を変更
F1	F1 PATTERN(パターン編集)へ移動

6. F4 SESSION(クリップ管理)

「クリップ」とは、1トラック分のパターン・音色・エフェクトをひとまとめにして保存したものです。F4 では縦にクリップ番号、横にトラック番号が並ぶマトリクス(Ableton Live のセッションビューに近い形式)で、トラックごとに複数のクリップを切り替えながら曲を組み立てられます。

トラックのパターンやシンセ音色などの実際の値は、常に「今再生中のクリップ」を指しています。そのため F1～F3 で編集すると、今聴こえている音に反映されると同時にリアルタイムに再生中のクリップに保存され続けています。

マスターのクリップは全てのトラックを一度に切り替えたりコピーや消去をすることができます。

操作一覧

キー操作	内容
↑ ↓ ← →	カーソル移動(見た目上の選択のみで、まだ再生中のクリップは切り替わりません)
Shift+ ↑ / ↓ / ← / →	クリップの範囲を矩形選択(Excel のセル範囲選択と同じ考え方)。トラック列でのみ有効(マスター列は対象外)。選択後に C/V/Delete で、選択した複数クリップをまとめて操作できる。
Enter	選択中のクリップを、編集/再生対象にする(停止中は即座に、再生中は次の小節の頭で切替) クリップがない場所で Enter を押すと、一つ上のシンセとエフェクト状態がコピーされた空のクリップが作られます。
S	選択中のクリップの名前を変更
C / V	選択範囲(選択が無ければカーソル位置のクリップ1つ)をコピー / 貼り付け(カーソル位置を左上として上書き、トラックをまたいても可能)。マスター列では、その行(シーン)全体をコピー / 貼り付け。
Delete	選択範囲(選択が無ければカーソル位置のクリップ1つ)の内容を消去。マスター列では、その行(シーン)全体を消去(再生中のクリップでも消去できる)。
Space	再生 / 停止

7. F5 MIXER(ミキサー)

8トラックとマスターの音量(FADER)・定位(PAN)・ミュート(MUTE)・ソロ(SOLO)を一覧できるミキサー画面です。値は F2 SYNTH のチャンネルストリップと共通です。

操作一覧

キー操作	内容
←→	トラック / マスターを選択
↑ ↓	MUTE⇄SOLO⇄PAN⇄FADER を切り替え
Shift+ ↑ / ↓	フェーダーの値を変更、または MUTE のオン/オフを切替
Shift+←/→	PAN の値を変更
1～8	トラックを選択
9	マスターを選択
Shift+1～8	そのトラックのミュートを切り替え
Ctrl+1～8	そのトラックのソロを切り替え
F1	F1 PATTERN(パターン編集)へ移動
Alt+1～8(押し続けている間)	そのトラックをフィル(16 分音符連打)

8. F6 SETTINGS(設定)

アプリ全体の設定、プロジェクトの保存/読み込み、プリセットの保存/読み込みを行う画面です。

設定項目

キー操作	内容
BUFFER SIZE	SMALL(低遅延)/MEDIUM(バランス)/LARGE の 3 段階。トラック数や音数が増えて音が途切れる場合は、MEDIUM または LARGE に変更すると安定します(その代わり遅延が増えます)。Shift+ ↑/↓ で切替。
SKIN	配色を DARK(既定)⇄LIGHT で切替。Shift+ ↑/↓ で切替。
MIDI OUT	各トラックのシーケンス発音を MIDI ノートとして外部へ送ります(トラック 1~8 → MIDI ch 1~8、ベロシティは固定)。再生開始/停止で MIDI Start / Stop、再生中は 24 PPQN の MIDI クロックも送出。Shift+ ↑/↓ で off / 出力ポートを切り替え。Chrome / Edge のみ(Web MIDI)。ミュート/ソロで鳴らないトラックは MIDI も出ません。
PROJECT NAME	プロジェクト名の変更。S キーで名前入力欄を開き、Enter で確定・Escape でキャンセル。
SAVE / LOAD PROJECT	今のプロジェクト(全トラックのパターン・音色・エフェクト等)をファイルに保存(S)、またはファイルから読み込み(O)。
SAVE / LOAD PROJECT + SAMPLES	SAVE / LOAD PROJECT と同じですが、使用中のサンプルの音声もファイルに埋め込んで保存します(S)。別のパソコン・ブラウザ・URL でプロジェクトを開いてもサンプルが復元されます。読み込み(O)は通常のプロジェクト読み込みと同じ操作です。
SAVE / LOAD PRESETS	音色プリセットのライブラリ全体をファイルに保存(S)、またはファイルから読み込み(O)。
RESET PROJECT	今のプロジェクト(パターン)だけを消去し、初期状態に戻します。Enter で実行、確認ダイアログが出ます(取り消し不可)。プリセットライブラリと設定には影響しません。
VERSION	現在のアプリのバージョンを表示します(本書の版は v1.42)。

MASTER TUNE の項目は、現時点では見た目のみの未実装項目です(操作しても効果はありません)。

MIDI OUT を DAW やハード機器へ渡すには、PC 側に仮想 MIDI ポートが必要です(Windows は loopMIDI 等、Mac は「Audio MIDI 設定」の IAC ドライバ)。初回に MIDI 使用許可のダイアログが出ます。選んだポート名は保存され、次回起動時に自動で選び直します。

操作一覧

キー操作	内容
↑ ↓	項目間を移動
Shift+ ↑ / ↓	BUFFER SIZE / SKIN / MIDI OUT の送信先ポートを変更
PROJECT NAME 行: S	名前変更
SAVE/LOAD PROJECT 行: S / O	ファイルへ保存 / ファイルから読み込み
SAVE/LOAD PROJECT + SAMPLES 行: S / O	サンプルの音声を埋め込んで保存 / 読み込み
SAVE/LOAD PRESETS 行: S / O	ライブラリをファイルへ保存 / ファイルから読み込み
RESET PROJECT 行: Enter	プロジェクトを初期化(確認あり)

9. こんな時は

- **音が途切れる・ノイズが乗る:** F6 SETTINGS の BUFFER SIZE を MEDIUM または LARGE に変更してみてください。音数(トラック数やポリフォニー)が多いほど発生しやすい現象です。
- **作った曲を保存したい:** F6 SETTINGS の SAVE / LOAD PROJECT で S キーを押すとファイルに保存できます(他のどの画面でも Ctrl+S で同じ操作ができます)。
- **お気に入りの音色を残したい:** F2 SYNTH の PRESET 欄で S キーを押すと、その音色に名前を付けて保存できます。複数のプロジェクトをまたいで使う場合は、F6 の SAVE/LOAD PRESETS でライブラリごとファイルに書き出しておくとう安心です。
- **操作を間違えた:** Ctrl+Z で直前の操作を元に戻せます。

10. 更新履歴

本書 v1.00 の作成時点から現在までに行われた、操作や仕様に関わる変更点をまとめます(パラメータの初期値変更や刻み幅の変更など、細かな調整は含みません)。

追加された機能

- NOISE シンセタイプ(v1.12~): シーケンサーのパターンに一切反応しない、常時鳴り続けるノイズ専用のシンセタイプ。VOLUME/HPF/LPF/CRACKLE(ヴァイナル風プチプチ音)/ATTACK/RELEASE を持ち、PLAY/STOP と連動してフェードイン・アウトする。5 番目の SYNTH TYPE として追加。
- SAMPLER シンセタイプ(v1.34): 音声ファイルを読み込んで、シーケンサーのノートで音程を変えて鳴らすサンプラー。1 クリップにつき 1 サンプル。波形表示、再生範囲(START/END)、波形位置に連動した台形エンベロープ(ATTACK/RELEASE)、gate/one-shot モード、逆再生、ループ、直列フィルター(HPF/LPF)を持つ。読み込んだサンプルはブラウザ内に保存され、アプリやプロジェクトを開き直しても自動で復元される(音声データ自体は .json には保存されない)。6 番目の SYNTH TYPE として追加。
- SAMPLER のサンプル同梱保存とメモリ共有(v1.35): F6 SETTINGS に「SAVE / LOAD PROJECT + SAMPLES」行を追加。使用中のサンプルの音声をプロジェクトファイルに埋め込んで保存でき、別のパソコン・ブラウザ・URL で開いてもサンプルが復元される。あわせて、同じサンプルを使う複数のクリップがメモリ上でひとつの音声データを共有するようにし、クリップのコピー時などの使用メモリを削減した。
- SAMPLER 同梱保存時の未読込サンプル警告(v1.36): 読み込めていないサンプルがあるまま「SAVE / LOAD PROJECT + SAMPLES」で保存しようとする、その音声ファイルに含まれない旨の確認ダイアログが出るようにした。
- VA の OSC2 に noise 波形(v1.37): VA の OSC2 で noise(ホワイトノイズ)を選べるようにした。あわせて OSC1 / OSC2 の波形の並び順を sine → triangle → saw → square → pulse25 → pulse12 に統一(OSC2 はさらに末尾に noise)。
- SYNTH 画面の試奏キーボード(v1.37): F2 SYNTH で A W S E D F T G Y H U J K の 1 オクターブ分を押すと、選択中トラックの音源をその場で鳴らせる(A=C ~ K=1 オクターブ上の C)。音高はトラックの OCTAVE / TRANSPOSE に追従する。
- Ctrl+Alt+S でサンプル同梱保存(v1.38~): F6 の「SAVE / LOAD PROJECT + SAMPLES」を、どの画面からでも Ctrl+Alt+S で実行できる。Ctrl+S(音声を含まない通常保存)は従来どおり。
- REVERB の TYPE「DENSE」(v1.04~v1.06): 従来の CLASSIC に加えて、より密な残響を作る新方式「DENSE」を追加。TYPE パラメータで切り替え可能に。
- STAB CHORD SIZE のルートレス・ボイスシング(v1.07): 従来の最大 6 音のコードスタックに加えて、メジャーコード用のボイスシング(M5/M4/M3)を追加、CHORD SIZE の選択肢が増えた。

- F1 PATTERN にトラック単位の SWING を追加(v1.26): 偶数グリッドのタイミングを前後にずらして跳ねたリズムを作るパラメータ。範囲 5~95、50 が均等(OFF)。GATE TIME/PORTAMENTO と同じ並びに配置。
- PATTERN GEN に「8TH NOTES (RND)」モードを追加(v1.28): 8 分音符の位置(2 ステップごと)だけを ON にしつつ、音程はステップごとにランダムに決まる新しいパターン生成モード。表記は当初「EIGHTH NOTES」で、v1.31 で「8TH NOTES RND」、v1.32 で「8TH NOTES (RND)」に変更された。
- F2 SYNTH(VA)の OSC1/OSC2 WAVEFORM にパルス波を 2 種追加(v1.28): デューティー比 25%の「pulse25」と 12.5%の「pulse12」。
- Alt+1~8 キー(押している間)でトラックをフィルにする機能を追加(v1.30): キーを押している間だけ、そのトラックが 16 分音符で連打され(フィルイン)、離すと元のパターン再生に自然に戻る。VA/FM/DRUM/STAB の 4 シンセタイプに対応(NOISE は常時発音のため対象外)。フィル中はヘッダーのトラックチップがシアン表示になる。
- VA / FM / STAB の全 LFO に PHASE / POS を追加(v1.40): 各 LFO(VA は PITCH / FILTER、FM は PITCH / INDEX、STAB は PITCH / WAVE / FILTER)に、PHASE(free=常時回り続ける / key=ノートオンごとに位相を再スタート)と、その開始位相を決める POS(0~100、5 刻み)を追加。あわせて PITCH LFO の AMOUNT の上限を 100 → 1200 cent(1 オクターブ)に広げ、0 付近ほど細かく動かせる指数カーブにした。デフォルトは PHASE=free / POS=0 なので、これまでの音は変わらない。
- MIDI OUT(v1.41): F6 SETTINGS に「MIDI OUT」行を追加。各トラックのシーケンス発音を MIDI ノート(トラック 1~8 → MIDI ch 1~8、ベロシティ固定)として、再生の Start/Stop ・ 24 PPQN の MIDI クロックと一緒に外部ポートへ送れる。Chrome / Edge のみ。PC 側に仮想 MIDI ポート(loopMIDI / IAC など)が必要。ミュート/ソロは MIDI にも反映される。
- MIDI OUT の鳴りっぱなし修正(v1.42): PC GURUVE のタブを裏にして(MidiVisualizer 等を見ながら)使うと、発音間隔の広いトラックで note-off が大幅に遅れて音が鳴りっぱなしになることがあった。ゲート終了の note-off を確実に送るよう修正。

削除された機能

- マスター FX「ADD NOISE」の削除(v1.13): 上記の NOISE シンセタイプに役割が統合されたため削除。

キー操作の変更

- F1 PATTERN: グリッドシフトのキーが Shift+←/→から Ctrl+←/→へ変更(v1.25)。
- F1 PATTERN: Shift+←/→が新たにノート範囲選択に(v1.25): グリッド行/ピッチ行で複数ノートを選択でき、C(コピー)/V(貼り付け・上書き)/Delete(オフにする、ピッチは保持)が使えるようになった。

- F5 MIXER / F2 SYNTH チャンネルストリップ: カーソル移動が MUTE⇄PAN⇄FADER から MUTE⇄SOLO⇄PAN⇄FADER に変更(v1.27)。SOLO をキーボードで選択・切替できるようになった。
- F1 PATTERN: PATTERN GEN の表記が「EIGHTH NOTES」→「8TH NOTES RND」→「8TH NOTES (RND)」に変更(v1.31, v1.32)。
- サンプル同梱保存のショートカットを Ctrl+Shift+S → Ctrl+Alt+S に変更(v1.39): Ctrl+Shift+S は Edge の Web キャプチャ / Firefox のスクリーンショット機能がブラウザ側で先取りしてしまい、アプリまで届かなかったため。

付録: 全画面共通ショートカット早見表

キー操作	内容
Space	再生 / 停止
Tab / Shift+Tab	次のページ / 前のページへ切り替え
1～8	トラック選択
9	マスター選択
Shift+1～8	ミュート切替
Ctrl+1～8	ソロ切替
Ctrl+S	プロジェクト保存
Ctrl+Alt+S	プロジェクトをサンプルの音声ごと保存(F6 の SAVE / LOAD PROJECT + SAMPLES と同じ)
Ctrl+O	プロジェクト読み込み
Ctrl+Z	元に戻す(アンドゥ)
Alt+↑ / Alt+↓	BPM 変更
Alt+1～8(押している間)	そのトラックをフィル(16 分音符連打)