



META PLANES

ユーザーマニュアル v1.1

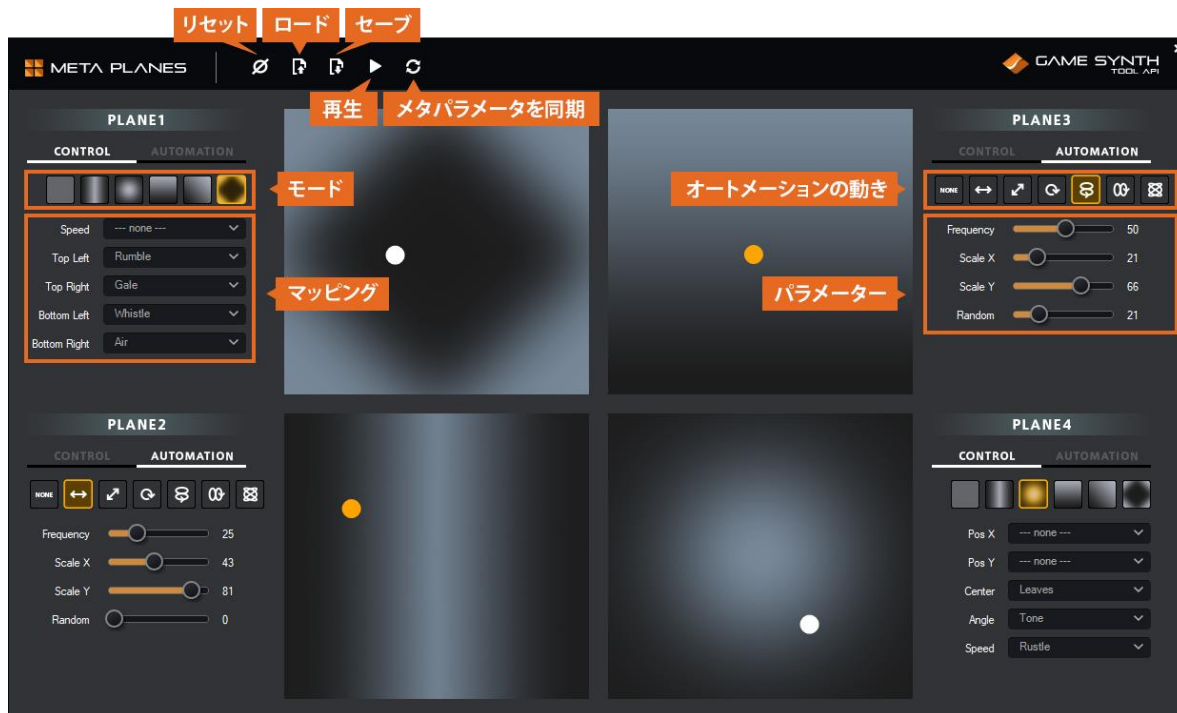
最終更新日 2024/4/11

1 - 概要

MetaPlanes は、マウスを動かして GameSynth の現在のパッチのメタパラメータを制御できる、4 つの平面を搭載したスタンドアロンアプリケーションです。GameSynth をリモートで制御できるその機能には、[GameSynth Tool API](#) が使われています。

各平面でモード選択し、様々な方法でメタパラメータをマウスの動きにマッピングできます。(例：マウスポインターの座標、平面中心からの距離や角度、速度、コーナーからの距離)

MetaPlanes は、アンビエント系のパッチや、音楽レイヤーを時間の経過とともに制御するといった用途で活用できます。



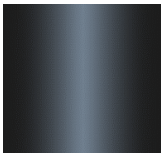
2 -平面モード

各平面モードで利用可能なマッピングの詳細は次のとおりです。



Standard (標準)

このモードではマウスポインターの座標と速度をパッチのメタパラメータにマッピングできます。



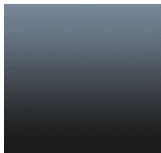
Vertical Line (垂直ライン)

このモードは、表示されている垂直線をマウスが横切ったときに音を生成します。風切り音の作成やサウンドイベントをトリガーするのに適しています。「Center」マッピングを介して送信される値は、水平方向の中心に向かって 1 へ急速に増加し、その後中心を離れると急速に減少します。



Circular (円)

このモードは、竜巻から機械の車輪まで、円運動に基づいたサウンドを再現するのに役立ちます。標準モードからのマッピングに加えて、平面の中心からのマウスの角度と距離に基づいて値を送信する方法が使用できます。



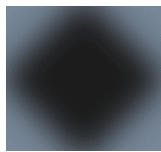
Up (上)

このモードは標準モードと似ていますが、Y 軸をリファレンスとした画面表示になります。



Corner (コーナー)

このモードは標準モードのマッピングに加えて、マウスポインターの平面右上隅までの距離をコントロールに使用できます。




Mixer (ミックス)

このモードでは、マウスから平面の四隅までの距離が送信されます。その名前が示す通り、最大 4 つのレイヤーを混ぜ合わせるのに非常に便利です。


ターゲットパッチが Moduar モデルで設計されている場合、搭載されているコントロールモジュールを使えば、MetaPlanes から送信された値を様々なスケールや範囲にマッピングできます。また、ロジックコントロールを使用して、これらの値からサウンドイベントをトリガーすることもできます。

3 – 再生

再生モードは2種類あります。

- ① いずれかの平面をクリックすると、パッチ再生が開始します。マウスポインターの座標、角度や中心または隅からの距離、移動速度全てを使って、パッチのメタパラメータへ値を送信します。マウスを放すとすぐに再生が停止します。この再生方法は、メタパラメータの数が限られた短いサウンド（様々な表面での衝突音）に最適です。
- ② 再生ボタン  を押してパッチを再生し、4つの平面全てを使ってメタパラメータを調整します。完了したら、もう一度再生ボタンを押してパッチを停止します。アンビエンスなどの尺の長いサウンドに最適です。

4 – 複数のメタパラメータとの同期








GameSynth Tool API は現在、新たなパッチが GameSynth にロードされ、メタパラメータが変更される可能性がある場合に通知を送信しません(これは今後のバージョンで API に追加される予定です)。従って、GameSynth 側で(新しいパッチのロードや編集により)メタパラメータリストが変更された場合、MetaPlanes の同期ボタン  を押す必要があります。

以前保存された MetaPlanes の設定ファイルをロードすると、現在のパッチに見つからないメタパラメータは無視され、対応するマッピングは none に設定されます。

5 – オートメーション

平面上のドットは自動で動かすこともできます。これを行うには、平面上部の[AUTOMATION] タブを押して、オートメーションのタイプを選択します。オートメーションが有効化されている状態では、ドットは白ではなくオレンジ色で表示されます。再生ボタンを押すか、平面上でマウスを動かし始めるとすぐにオートメーションが開始し、もう一度再生ボタンを押すかマウスを離すとオートメーションが停止します。

オートメーションの種類は次のとおりです。

	オートメーションが割り当てられていません
	ドットが水平に移動します
	ドットが斜めに移動します
	ドットは円を描くように動きます
	ドットは正弦曲線に沿って垂直に移動します
	ドットは正弦曲線に沿って水平に移動します
	ドットはリサージュ曲線に沿って移動します

オートメーションごとに、次の設定が可能です。

- **Frequency(周波数)**: ドットが移動の全サイクルを完了するまでにかかる時間
- **Scale X(X スケール)**: 動きの水平スケール
- **Scale Y(Y スケール)**: 動きの垂直スケール
- **Random(ランダム)**: 動きに適用されるランダム化の量

5 – キーボードショートカット

設定ファイルを開く(.mpf)	Ctrl + O
設定ファイルを保存する (.mpf)	Ctrl + S
設定をリセット	Ctrl + N
メタパラメータを同期	F5
閉じる	Escape
再生/停止	Space
ドットを平面の左下に移動	1 (+ Ctrl で全平面に適用)
ドットを平面の中央下に移動	2 (+ Ctrl で全平面に適用)
ドットを平面の右下に移動	3 (+ Ctrl で全平面に適用)
ドットを平面の中央左に移動	4 (+ Ctrl で全平面に適用)
ドットを平面の中央に移動	5 (+ Ctrl で全平面に適用)
ドットを平面の中央右に移動	6 (+ Ctrl で全平面に適用)
ドットを平面の左上に移動	7 (+ Ctrl で全平面に適用)
ドットを平面の中央上に移動	8 (+ Ctrl で全平面に適用)
ドットを平面の右上に移動	9 (+ Ctrl で全平面に適用)