

BOSS TONE STUDIO for Pocket GT の使い かた

© 2020 Roland Corporation

01

Pocket GT と Bluetooth 無線通信で接続する方法と、BOSS TONE STUDIO for Pocket GT (以下、BOSS TONE STUDIO) の操作方法について解説しています。

BOSS TONE STUDIO の接続手順（概要） .3

Pocket GT とモバイル機器を接続して使う
(Android)4

モバイル機器と Pocket GT をペアリングする
(Bluetooth® オーディオ)4

BOSS TONE STUDIO と Pocket GT を接続する7

つながらないときは？9

Pocket GT とモバイル機器を接続して使う
(iOS)14

モバイル機器と Pocket GT をペアリングする
(Bluetooth® オーディオ)14

BOSS TONE STUDIO と Pocket GT を接続する17

つながらないときは？19

BOSS TONE STUDIO の 接続手順（概要）

モバイル機器とPocket GTをBluetoothで接続します。

1. ペアリングをします。

モバイル機器の設定で、POCKET-GT Audioと接続します。



2. BOSS TONE STUDIO を起動します。

3. BOSS TONE STUDIO と接続します。

BOSS TONE STUDIO の設定で、POCKET-GT MIDIと接続します。

Pocket GTとモバイル機器を 接続して使う (Android)

モバイル機器と Pocket GT を ペアリングする (Bluetooth® オーディオ)

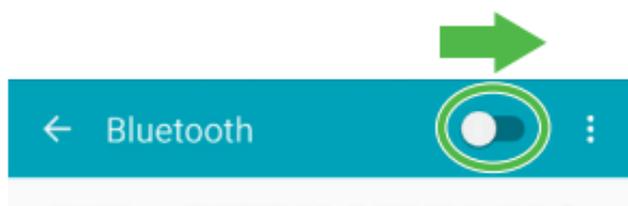
メモ

すでにペアリング済みのモバイル機器を使う場合、この手順は不要です。

1. Pocket GT 本体とモバイル機器の電源を入れます。
2. Pocket GT の [Bluetooth] ボタンを長押しします (3 秒以上)。
ディスプレイ右下のドットが速く点滅します。



3. モバイル機器の設定で、Bluetooth を ON にします。



注意

「接続可能デバイス」リストに「POCKET-GT MIDI」が表示されても、タップしないでください。

4. モバイル機器の Bluetooth 画面で、「POCKET-GT Audio」をタップします。

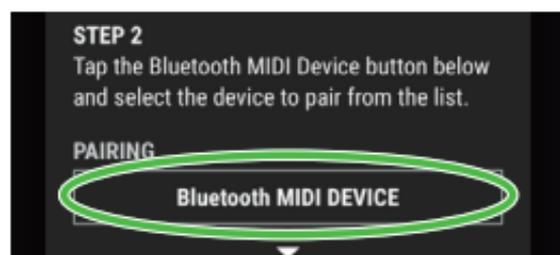
お使いのモバイル機器と本機がペアリングされます。このとき、Pocket GT ディスプレイ右下のドットは点滅から点灯に変わります。

- モバイル機器と本機を Bluetooth 無線通信で接続すると、モバイル機器で再生したオーディオを本機で聞くことができます。
- モバイル機器のオーディオ・プレーヤー・アプリを本機 [◀◀] ボタン、[▶/||] ボタン、[▶▶] ボタンでリモート・コントロールすることができます。
- モバイル機器側のアプリによっては、正常に動作しない場合があります。

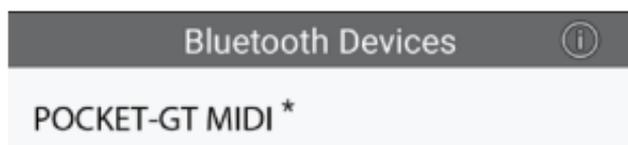


BOSS TONE STUDIO と Pocket GT を接続する

1. モバイル機器にインストールしたアプリ「BOSS TONE STUDIO」を起動します。
2. 起動したアプリで「Bluetooth MIDI DEVICE」をタップします。

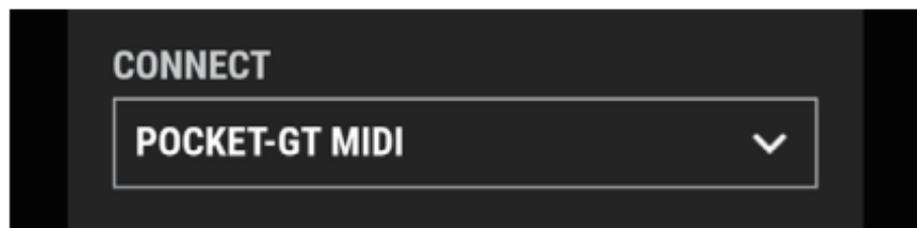


3. 「POCKET-GT MIDI」をタップします。
「POCKET-GT MIDI」の右上に「*」が表示されます。



※ 「POCKET-GT MIDI」が表示されないときは、Bluetooth Devices 画面一番下に表示されている「SCAN」をタップして、もう一度検索してください。

4. Android の「戻る」ボタンをタップして、1 つ前の画面に戻ります。
5. 「CONNECT」の表示が「POCKET-GT MIDI」になっていることを確認します。



6. 「OK」をタップして、通信を始めます。



つながらないときは？

以下の項目を確認してください。

確認事項	原因／対策	ページ
Pocket GT 本体の Bluetooth 機能がオンになっていますか？	ドット表示が消灯している Pocket GT の Bluetooth 機能がオフになっています。 [Bluetooth] ボタンを長押しし、速い点滅状態にしてください。	P.4
	ドット表示が点滅している ドット表示がゆっくり点滅している場合は、接続待機状態です。「モバイル機器と Pocket GT をペアリングする (Bluetooth® オーディオ)」(P.4) の手順に従って、正しくペアリングができているかご確認ください。	
「POCKET-GT MIDI」とペアリングしていませんか？	モバイル機器の Bluetooth スイッチをオンにすると、「接続可能デバイス」リストに「POCKET-GT MIDI」が表示されることがありますが、これはタップしないでください。 タップしてしまった場合は、「モバイル機器のすべてのアプリを終了し、ペアリングをやり直す」(P.11) の操作をしてください。	P.4 P.7 P.11
Bluetooth が正しく機能していますか？	モバイル機器の Bluetooth スイッチをオフにし、再度オンにします。	-

確認事項	原因／対策	ページ
位置情報がオフになっていませんか？	モバイル機器の設定で、位置情報をオンにしてください。 Android 6.0 以降で Bluetooth 機能を使うには、Android OS の仕様により、位置情報をオンにする必要があります。	-

上記の確認事項と対策をしても接続できない場合は、続けて以下の方法をお試してください。

もう一度ペアリングをする	「モバイル機器のすべてのアプリを終了し、ペアリングをやり直す」(P.11)に従って、モバイル機器で起動中のすべてのアプリを終了し、もう一度ペアリングをします。
工場出荷状態にする	Pocket GT を工場出荷状態に戻してから、もう一度ペアリングをします。 1. [SELECT] ボタンと [▶▶] を押しながら電源を入れ、ディスプレイに「FA」と表示されるまで押し続けます。 注意 この操作で、ユーザー・メモリー等のデータは消去されます。
電源を入れ直す	「モバイル機器とPocket GT本体の電源を入れ直す」(P.12)に従って、もう一度ペアリングをします。

上記すべてをご確認いただいたうえでも接続ができない場合は、ローランドお客様相談センターにお問い合わせください。

モバイル機器のすべてのアプリを終了し、ペアリングをやり直す

モバイル機器で起動中のアプリをすべて終了します。

- 1. Android のマルチタスク・ボタンをタップして、アプリ画面を上からスワイプします。**

※ お使いのモバイル機器によっては、アプリ終了の操作が異なります。お使いのモバイル機器の操作方法に従って終了してください。

- 2. ペアリングを解除 (P.13) します。**

- 3. 「モバイル機器と Pocket GT をペアリングする (Bluetooth® オーディオ)」 (P.4) を始めからやり直します。**

モバイル機器と Pocket GT 本体の電源を入れ直す

1. モバイル機器と Pocket GT 本体の電源を切ります。
2. 10 秒ほど待ってから電源を入れ直します。
3. ペアリングを解除（「ペアリングの解除方法」(P.13)）します。
4. 「モバイル機器と Pocket GT をペアリングする（Bluetooth® オーディオ）」(P.4) を始めからやり直します。

これらを実施してもアプリと接続できないときは、ローランドお客様相談センターにお問い合わせください。

ペアリングの解除方法

1. 「ペアリング済みデバイス」にある「POCKET-GT MIDI」の歯車アイコンをタップして、「ペアリングを解除」をタップします。



2. モバイル機器の Bluetooth スイッチをオフにします。



Pocket GTとモバイル機器を 接続して使う (iOS)

モバイル機器と Pocket GT を ペアリングする (Bluetooth[®] オーディオ)

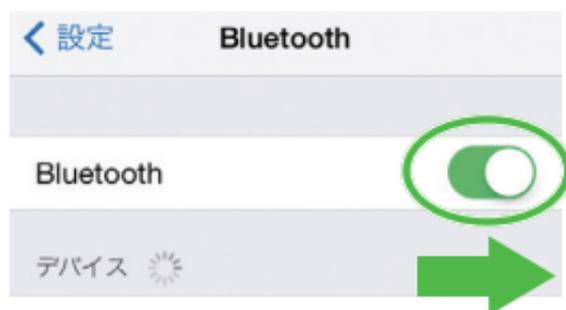
メモ

すでにペアリング済みのモバイル機器を使う場合、この手順は不要です。

1. Pocket GT 本体とモバイル機器の電源を入れます。
2. Pocket GT の [Bluetooth] ボタンを長押しします (3 秒以上)。
ディスプレイ右下のドットが速く点滅します。



3. モバイル機器の設定で、Bluetooth を ON にします。



注意

「接続可能デバイス」リストに「POCKET-GT MIDI」が表示されても、タップしないでください。

4. モバイル機器の Bluetooth 画面で、「POCKET-GT Audio」をタップします。

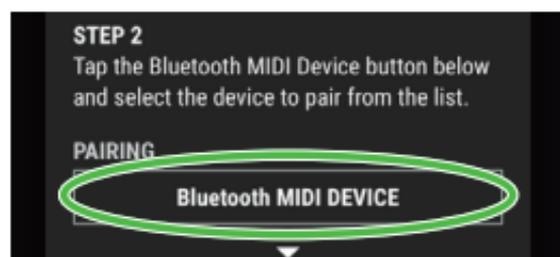
お使いのモバイル機器と本機がペアリングされます。このとき、Pocket GT ディスプレイ右下のドットは点滅から点灯に変わります。

- モバイル機器と本機を Bluetooth 無線通信で接続すると、モバイル機器で再生したオーディオを本機で聞くことができます。
- モバイル機器のオーディオ・プレーヤー・アプリを本機 [◀◀] ボタン、[▶/||] ボタン、[▶▶] ボタンでリモート・コントロールすることができます。
- モバイル機器側のアプリによっては、正常に動作しない場合があります。



BOSS TONE STUDIO と Pocket GT を接続する

1. モバイル機器にインストールしたアプリ「BOSS TONE STUDIO」を起動します。
2. 起動したアプリで「Bluetooth MIDI DEVICE」をタップします。



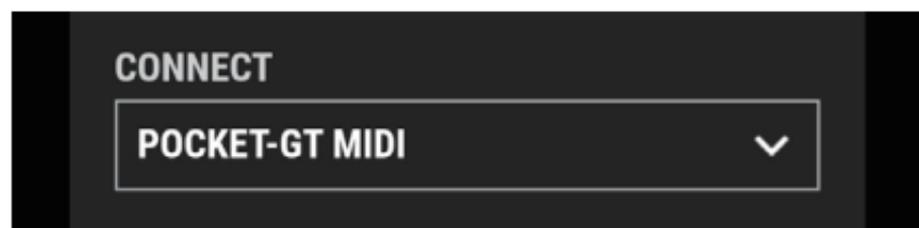
3. 「POCKET-GT MIDI」をタップします。
「POCKET-GT MIDI」の項目に「Connected」が表示されます。



4. 「Bluetooth ペアリングの要求」が表示されたときは、「ペアリング」をタップします。



5. 「< Back」をタップして、1つ前の画面に戻ります。
6. 「CONNECT」の表示が「POCKET-GT MIDI」になっていることを確認します。



7. 「OK」をタップして、通信を始めます。



つながらないときは？

以下の項目を確認してください。

確認事項	原因／対策	ページ
Pocket GT 本体の Bluetooth 機能がオンになっていますか？	ドット表示が消灯している Pocket GT の Bluetooth 機能がオフになっています。 [Bluetooth] ボタンを長押しし、速い点滅状態にしてください。	P.14
	ドット表示が点滅している ドット表示がまたはゆっくり点滅している場合は、接続待機状態です。「モバイル機器と Pocket GT をペアリングする (Bluetooth® オーディオ)」(P.14) の手順に従って、正しくペアリングができているかご確認ください。	
「POCKET-GT MIDI」とペアリングしていませんか？	モバイル機器の Bluetooth スイッチをオンにすると、「接続可能デバイス」リストに「POCKET-GT MIDI」が表示されることがありますが、これはタップしないでください。 タップしてしまった場合は、「モバイル機器のすべてのアプリを終了し、ペアリングをやり直す」(P.21) の操作をしてください。	P.14 P.17 P.21
Bluetooth が正しく機能していますか？	Bluetooth のスイッチをオフにし、再度オンにします。	-

上記の確認事項と対策をしても接続できない場合は、続けて以下の方法をお試しください。

もう一度 ペアリングをする	「モバイル機器のすべてのアプリを終了し、ペアリングをやり直す」(P.21)に従って、モバイル機器で起動中のすべてのアプリを終了し、もう一度ペアリングをします。
工場出荷状態にする	Pocket GT を工場出荷状態に戻してから、もう一度ペアリングをします。 1. [SELECT] ボタンと [▶▶] を押しながら電源を入れ、ディスプレイに「FA」と表示されるまで押し続けます。 注意 この操作で、ユーザー・メモリー等のデータは消去されます。
電源を入れ直す	「モバイル機器とPocket GT本体の電源を入れ直す」(P.22)に従って、もう一度ペアリングをします。

上記すべてをご確認いただいたうえでも接続ができない場合は、ローランドお客様相談センターにお問い合わせください。

モバイル機器のすべてのアプリを終了し、ペアリングをやり直す

モバイル機器で起動中のアプリをすべて終了します。

1. ホームボタンをダブルクリックして、アプリ画面を上からスワイプします。

※ iPhone X、iPhone 11 をお使いの場合は、アプリ終了の操作が異なります。お使いのモバイル機器の操作方法に従って終了してください。

2. ペアリングを解除 (P.23) します。

3. 「モバイル機器と Pocket GT をペアリングする (Bluetooth® オーディオ)」 (P.14) を始めからやり直します。

モバイル機器と Pocket GT 本体の電源を入れ直す

1. モバイル機器と Pocket GT 本体の電源を切ります。
2. 10 秒ほど待ってから電源を入れ直します。
3. ペアリングを解除 (P.23) します。
4. 「モバイル機器と Pocket GT をペアリングする (Bluetooth® オーディオ)」 (P.14) を始めからやり直します。

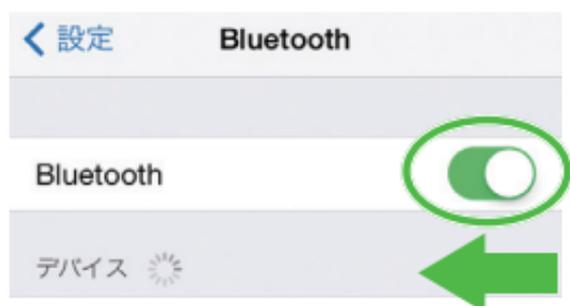
これらを実施してもアプリと接続できないときは、ローランドお客様相談センターにお問い合わせください。

ペアリングの解除方法

1. 「接続済み」の横にある「i」をタップして、「このデバイスの登録を解除」をタップします。



2. Bluetooth スイッチをオフにします。



BOSS TONE STUDIO の 使いかた

値の変えかた



上下させることでパラメーターを調節することができます。長押しすると、数字の入力やリストからの選択ができます。

パッチ（音色データ）

「パッチ」とは、Pocket GT のユーザー・メモリーと同じ音色データのことです。

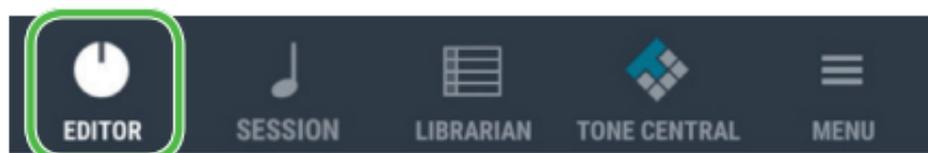
BOSS TONE STUDIO では、パッチをダウンロードしてエディットしたり、動画や他のパッチと組み合わせて演奏で使用したりすることができます。

BOSS TONE STUDIO の使いかた	24
EDITOR 画面	28
EDITOR 基本画面	28
EDITOR 基本画面 (つづき)	29
CHAIN EDIT MODE 画面	30
EFFECT EDIT 画面	31
エディットしたエフェクトを Pocket GT 本体に保存する (WRITE)	32
パラメーターを初期化する (CLEAR)	33
SESSION 画面	34
SESSION LIST 画面	35
SESSION MARKER 画面	40
SESSION MARKER EDIT 画面	42
EXPORT 機能	44
SESSION ファイルをモバイル機器に書き出 す (EXPORT TO FILE)	45
SESSION ファイルをクラウド・サービス上 に書き出す (EXPORT TO CLOUD)	46
SESSION の音色情報を LIBRARIAN に書き 出す (EXPORT TO LIBRARIAN)	47
SESSION ファイルをモバイル機器から取り 込む (IMPORT FROM FILE)	48
SESSION ファイルをクラウド・サービス上 から取り込む (IMPORT FROM CLOUD)	49

LIBRARIAN 画面	.50
LIVESET LIST	.51
USER MEMORY LIST	.52
Pocket GT のユーザー・メモリーを LIBRARIAN に取り込む (IMPORT FROM Pocket GT)	.53
LIBRARIAN のライブ・セットを Pocket GT 本体に書き出す (EXPORT TO Pocket GT)	.55
LIBRARIAN のライブ・セットをモバイル機 器に書き出す (EXPORT TO FILE)	.57
モバイル機器内のファイルを LIBRARIAN に 取り込む (IMPORT FROM FILE)	.58
LIBRARIAN のライブ・セットをクラウ ド・サービス上に書き出す (EXPORT TO CLOUD)	.59
クラウド・サービス上のファイルを LIBRARIAN に取り込む (IMPORT FROM CLOUD)	.61
BOSS TONE CENTRAL からコンテンツを追 加する	.63

MENU.....	.66
TUNER を使う.....	.66
ユーザー・メモリーを瞬時に呼び出す (FAVORITE MEMORY).....	.67
好みのパラメーターをつまみに割り当てる (KNOB ASSIGN)68
選べるユーザー・メモリーの範囲を制限する (MEMORY EXTENT)69
REWIND, FAST FORWARD TIME.....	.70
USB SETTING.....	.70
Bluetooth SETTING.....	.71
BATTERY CHECK.....	.71
OWNER'S MANUAL71
VERSION.....	.71

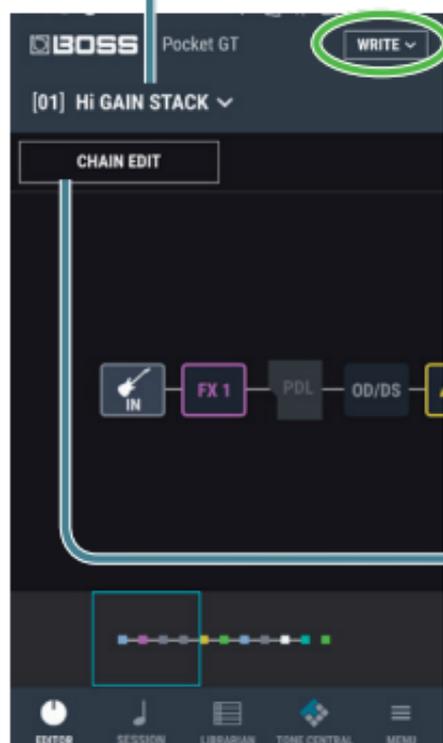
EDITOR 画面



Pocket GTの音色をモバイル機器でエディットすることができます。

EDITOR 基本画面

現在選ばれているユーザー・メモリーが表示されています。タップするとユーザー・メモリーを切り替えることができます。



WRITE

CLEAR

エディットしたエフェクトをPocket GT本体に保存することができます。

パラメーターを初期化することができます。

タップするとCHAIN EDITモード(接続順変更)に切り替わります。

EDITOR 基本画面 (つづき)

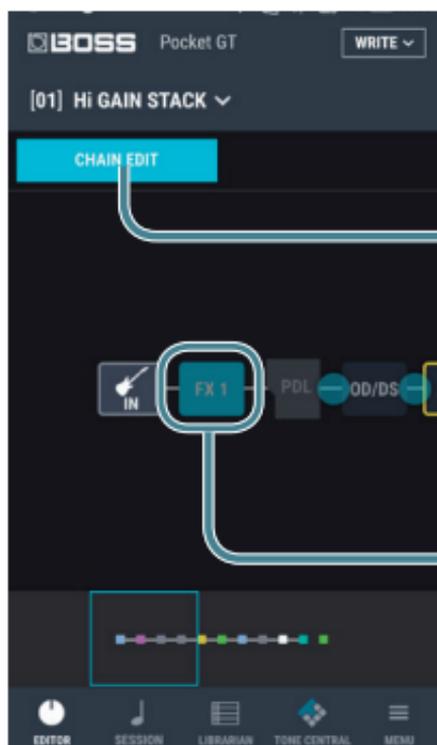


画面下部の水色枠を拡大表示しています。エフェクト・ブロックをタップするとオン/オフを切り替えることができます。長押しすると、エフェクトの詳細エディット画面へ移動します。

エディットするエリアを変更したいときは、画面下部の水色枠をスクロールして移動させます。

CHAIN 全体の接続状態を表示しています。左右にスクロールして、エディットしたいエリアを拡大表示します。

CHAIN EDIT MODE 画面

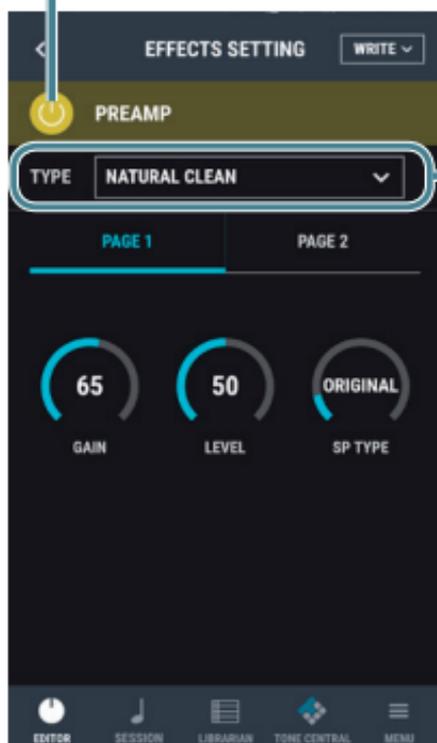


タップすると、CHAIN EDIT MODE のオン/オフを切り替えることができます。

青色にハイライトされたブロックが移動対象ブロックです。対象を解除する場合は、タップすると解除されます。チェーン内に表示されている青丸は、移動可能位置を表示しています。タップすると、その位置にブロックが移動します。

EFFECT EDIT 画面

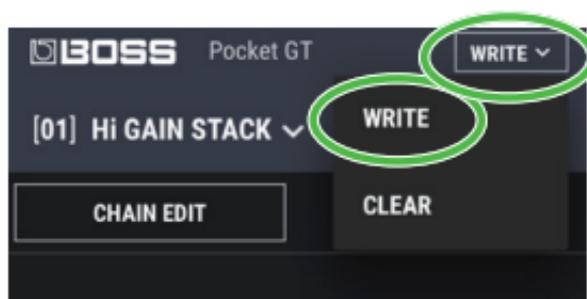
タップすると、エフェクトのオン/オフ状態を切り替えることができます。



タップすると、リスト表示され、エフェクト・タイプを切り替えることができます。

エディットしたエフェクトを Pocket GT 本体に保存する (WRITE)

1. [WRITE] ボタンをタップし、リストの中の [WRITE] をタップします。
2. 書き込み先を選び、NAME を入力して、[WRITE] ボタンをタップします。



※ 保存すると、Pocket GT 本体のユーザー・メモリーに上書きされます。元の設定に戻すことはできません。上書きしてもよいユーザー・メモリーを選んでください。

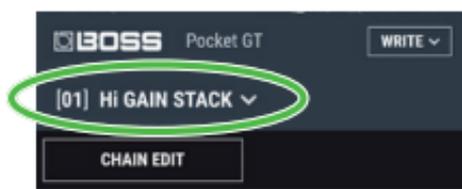
メモ

工場出荷状態では、音色保存用としてユーザー・メモリーの 91 ~ 99 が EMPTY (空きメモリー) になっています。

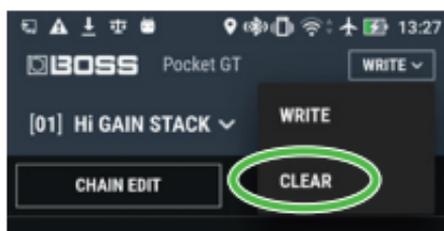
パラメーターを初期化する (CLEAR)

ユーザー・メモリーのパラメーターを初期化することができます。

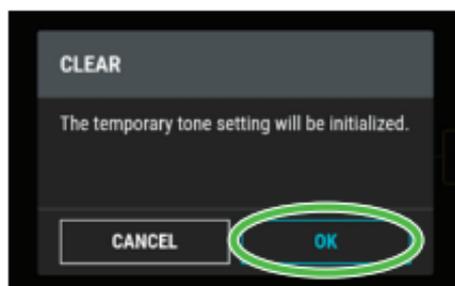
1. EDITOR 画面で、初期化したいユーザー・メモリーを選びます。



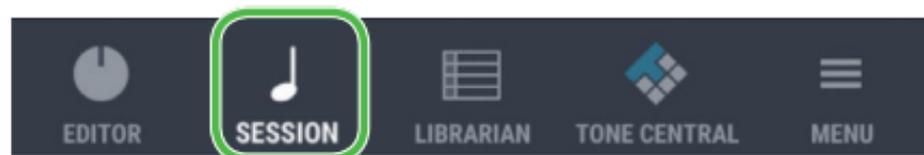
2. 「WRITE」 ボタンをタップして、「CLEAR」を選びます。



3. 「OK」をタップして、パラメーターを初期化します。



SESSION 画面



YouTube の動画や曲、モバイル機器に保存された曲に合わせて、Pocket GT を使ったセッションを楽しむことができます。

SESSION LIST 画面

YouTube の動画やモバイル機器の曲を SESSION リストに登録することで、動画や曲を再生しながら演奏を楽しむことができます。1 つの SESSION リストには、最大 100 曲まで登録することができます。

SESSION MARKER 画面

動画や曲にマーカー（印）を設定することで、練習したい再生位置などにワンタッチでジャンプすることができます。

マーカーに Pocket GT のユーザー・メモリーを割り当てると、曲に合わせて自動で音色を切り替えることができます。

SESSION LIST 画面

YouTube の動画やモバイル機器の曲を選びます。

曲をモバイル機器に 1 曲ずつ保存したり (EXPORT)、読み込んだり (IMPORT) します。



曲の再生方法を選びます。

1time	1 曲再生後、停止します。
repeat	同じ曲を最初から再生します。
next	リストの次の曲に移動します。

曲をコピー／削除します。

COPY	曲をコピーします。
DELETE	曲を削除します。

SESSION リストの曲が表示されます。タップすると曲が再生されます。

長押し + ドラッグ	曲を並べ替えます。
スワイプ	リストをスクロールします。
>	SESSION MARKER 画面へ
:	曲名を編集します。

再生コントロール機能 (P.36)

再生コントロール機能



YouTubeの動画などを表示します。

モバイル機器を横画面表示にすると、画面全体に表示できます。

画面をタップすることで、再生／一時停止することができます。

動画や曲を操作します。

◀◀	最初から再生する
◀◀	早戻し (2回タップすると10秒早戻し ※)
▶	再生／一時停止
▶▶	早送り (2回タップすると10秒早送り ※)



Pocket GT 本体でリモコン操作をすることができます。

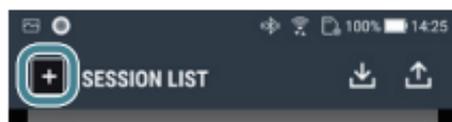
◀◀	早戻し (2回タップすると10秒早戻し ※)
▶	再生／一時停止
▶▶	早送り (2回タップすると10秒早送り ※)
◀◀ + ▶/ (同時押し)	最初から再生する
▶▶ + ▶/ (同時押し)	次の曲に移動する

※ 早戻し／早送り時間は MENU で設定できます。
(P.70)

動画を取り込む

※ 動画によっては埋め込みの制限等により取り込めない場合があります。

1. SESSION LIST の [+] ボタンをタップします。



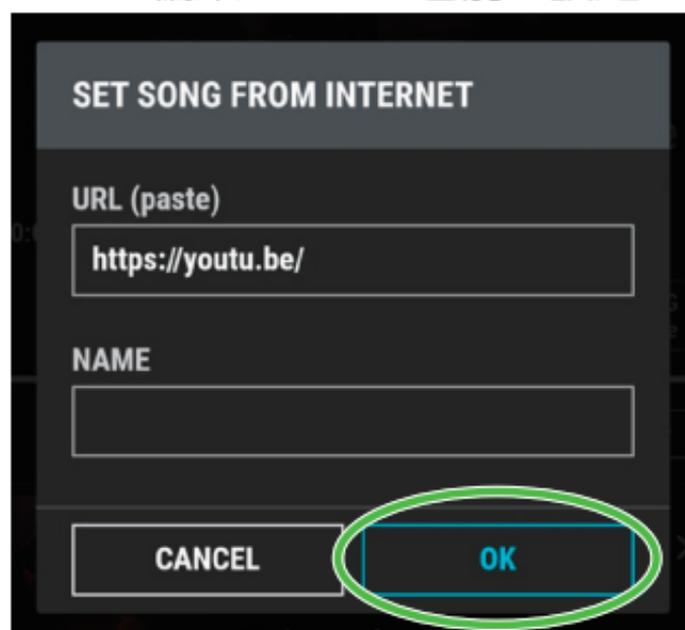
2. 「INTERNET」を選んで、「NEXT」をタップします。
3. コピーした短縮 URL を「URL (paste)」の欄に貼付または入力します。
4. [OK] ボタンをタップします。

YouTube アプリ等から取り込む場合

※ 動画によっては埋め込みの制限等により取り込めない場合があります。

1. BOSS TONE STUDIO を起動します。
2. 取り込みたい動画を YouTube アプリやブラウザで表示します。
3. [共有] ボタンを押して、PocketGT を選びます。
4. [SET SONG FROM INTERNET] 画面に URL が自動入力されます。

NAME を編集すると、名前を設定できます。



SET SONG FROM INTERNET

URL (paste)

https://youtu.be/

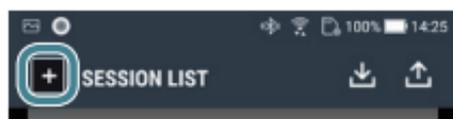
NAME

CANCEL OK

5. [OK] ボタンをタップします。

モバイル機器に保存されている曲 (WAV、AAC、MP3) を取り込む

1. SESSION LIST の [+] ボタンをタップします。



2. 「MUSIC LIBRARY」を選んで、「NEXT」をタップします。
3. 取り込みたい曲を選びます。
4. [OK] ボタンをタップします。

注意

モバイル機器に保存されている曲を取り込んだ場合は、EXPORT 機能を使用することはできません。詳しくは、「EXPORT 機能」(P.44) をご覧ください。

SESSION MARKER 画面

SESSION LIST 画面に戻ります。

[AB リpeat] ボタン

再生中にボタンを押すたび、①～③を繰り返します。A 点から B 点までを繰り返し再生します。A 点、B 点はプログレスバーに表示されます。

① A 点設定	A 点を設定します。
② B 点設定	B 点を設定します。 A 点から B 点を繰り返し再生します。
③ 設定解除	設定を解除します。

[EDIT] ボタン

DELETE: マーカーを削除します。

SESSION MARKER EDIT 画面へ移動します。

[MEMORY SET] ボタン

マーカーに Pocket GT のユーザー・メモリーを登録します。再生位置がマーカーを通過すると、登録したユーザー・メモリーの音色に切り替わります。(P.41)

※ SESSION 画面 (SESSION LIST 画面、SESSION MARKER 画面、SESSION EDIT 画面) でのみ有効です。

[MARKER SET] ボタン

曲の現在位置にマーカーを設定します。

プログレス・バー
曲の再生位置を表示します。
マーカーは丸棒アイコンで表示されます。

マーカ―の音色を設定する

マーカ―に音色を登録する

1. マーカ―のリストで設定したいマーカ―をタップします。
2. [MEM SET] ボタンを押します。
Pocket GT で選んでいるユーザー・メモリー番号が登録されます。

登録されている音色を編集する

1. 編集したいマーカ―をタップします。
マーカ―に登録されているユーザー・メモリーに切り替わります。
2. [EDITOR] タブをタップして、EDITOR 画面を表示します。
CHAIN 画面で選んだ音色番号に切り替わります。
3. EDITOR 画面のまま、エフェクトをエディットします。
4. エディットが終わったら、ユーザー・メモリーを保存します。

SESSION MARKER EDIT 画面

SESSION MARKER EDIT 画面では、マーカ-
の位置や名前を変更したり、マーカ-にユー
ザ-・メモリーを設定したりすることができます。

SESSION LIST 画面に
戻ります。

マーカ-にユーザ-・メモ
リーを登録します。

※ SESSION ファイル
等から読み込んだコ
ンテンツの場合、登
録されている音色は
「S*」で表示されます。
(P.43)

マーカ-の時刻を 0.1 秒
単位で設定します。

マーカ-の名前を編集し
ます。

[OK] ボタン

エディットを保存し、SES
SION MARKER 画面に戻
ります。

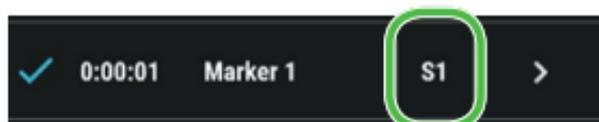
[CANCEL] ボタン

エディットをキャンセルし、SESSION MARKER 画面
に戻ります。



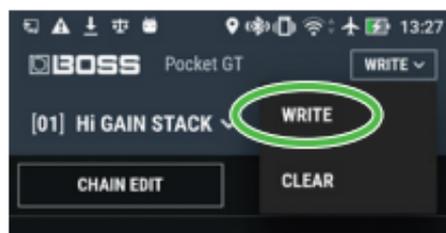
音色番号「S*」

インポートした SESSION ファイルの音色や BOSS TONE CENTRAL からダウンロードしたコンテンツの音色番号は、「S*」と表示されます。



注意

- 音色「S*」を選んでいるとき、Pocket GT には「00.」と表示されます。
- 音色「S*」は SESSION ファイル内に保存されています。
- 音色「S*」を他の曲等で使用したいときは、本体に保存します。
 1. マーカーをタップして保存したい音色「S*」を選びます。
 2. EDITOR 画面で、「WRITE」ボタンをタップし、「WRITE」を選びます。



- S6 以降の音色の読み込みは、S1 ~ S5 の音色に比べて遅くなります。

EXPORT 機能

動画や動画に登録したマーカー、ユーザー・メモリーの情報 SESSION ファイルとしてエクスポートしたり、インポートしたりすることができます。

SESSION ファイルや音色の情報を書き出す

- SESSION ファイルをモバイル機器に書き出す (EXPORT TO FILE)
- SESSION ファイルをクラウド・サービス上に書き出す (EXPORT TO CLOUD)
- SESSION の音色情報を LIBRARIAN に書き出す (EXPORT TO LIBRARIAN)

SESSION ファイルを読み込む

- SESSION ファイルをモバイル機器から取り込む (IMPORT FROM FILE)
- SESSION ファイルをクラウド・サービス上から取り込む (IMPORT FROM CLOUD)

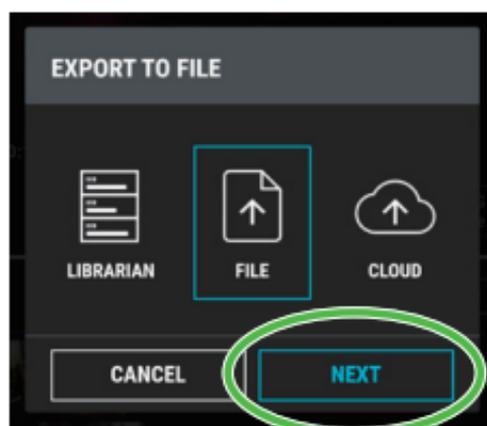
SESSION ファイルをモバイル機器に書き出す (EXPORT TO FILE)

動画とマーカー、ユーザー・メモリーの情報を、SESSION ファイル (.tslv) として 1 曲単位でモバイル機器に保存することができます。

1. [↑] ボタンをタップします。



2. [FILE] をタップしたあと、[NEXT] をタップします。



3. [SAVE] をタップしてから、ファイル名を入力します。

4. [OK] をタップして、書き出します。

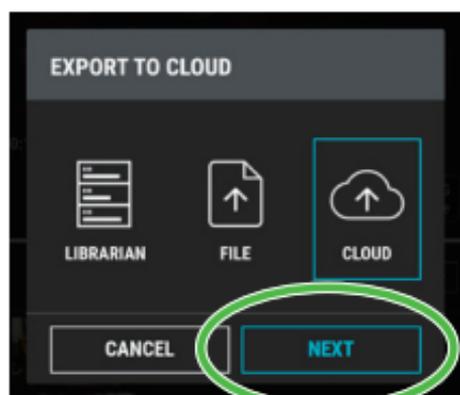
[FOLDER] を指定することもできます。

SESSION ファイルをクラウド・サービス上に書き出す (EXPORT TO CLOUD)

1. [↑] ボタンをタップします。



2. [CLOUD] をタップしたあと、[NEXT] をタップします。



3. 保存先を設定し、保存します。

お使いのモバイル機器によってはサポートしているクラウド・サービスが複数表示されることがあります。本アプリでは iOS 端末では iCloud Drive、Android 端末では Google Drive を使った動作のみサポートします。

SESSIONの音色情報をLIBRARIANに書き出す (EXPORT TO LIBRARIAN)

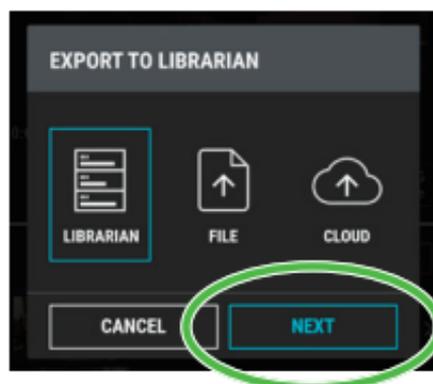
マーカーに登録されているユーザー・メモリーをLIVESETとしてLIBRARIANに書き出します。

※ マーカーにユーザー・メモリーが登録されていない場合は、エラー・メッセージが表示されます。

1. [↑] ボタンをタップします。



2. [LIBRARY] をタップしたあと、[NEXT] をタップします。



3. LIVESET 名を設定します。

4. [OK] をタップして LIBRARIAN に書き出します。

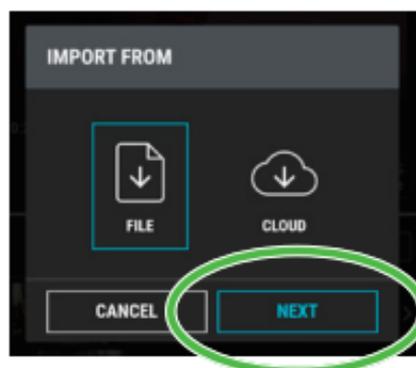
SESSION ファイルをモバイル機器から取り込む (IMPORT FROM FILE)

モバイル機器に書き出した SESSION ファイルを取り込むことができます。

1. [↓] ボタンをタップします。



2. [FILE] をタップしたあと、[NEXT] をタップします。



3. 取り込む SESSION ファイルを選んで、タップします。

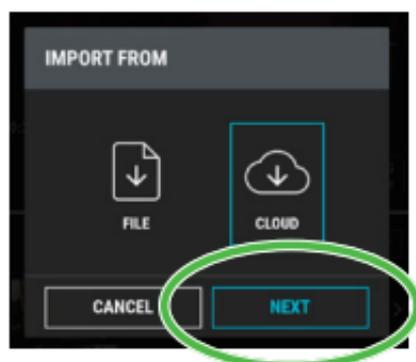
取り込んだ SESSION ファイルのパッチには音色番号「S*」が割り当てられます。(P.43)

SESSION ファイルをクラウド・サービス上から取り込む (IMPORT FROM CLOUD)

1. [↓] ボタンをタップします。



2. [CLOUD] をタップしたあと、[NEXT] ボタンをタップします。



3. 取り込む SESSION ファイルを選んで、タップします。

取り込んだ SESSION ファイルのユーザー・メモリーには音色番号「S*」が割り当てられます。

お使いのモバイル機器によってはサポートしているクラウド・サービスが複数表示されることがあります。本アプリでは iOS 端末では iCloud Drive、Android 端末では Google Drive を使った動作のみサポートします。

LIBRARIAN 画面



Pocket GT に保存されているユーザー・メモリーや、BOSS TONE CENTRAL からダウンロードしたパッチをバックアップできます。

※ BOSS TONE CENTRAL では、保存された音色(ユーザー・メモリー)をパッチといいます。

LIVESET

ライブ・セットは、複数のユーザー・メモリーをグループにしたものです。最大 120 個まで作成することができます。

BOSS TONE STUDIO にバックアップしたユーザー・メモリーからお気に入りの音色を選んで、1 つのライブ・セットには、最大 150 個までまとめて保存しておくことができます。

- LIVESET LIST (P.51) で、ライブ・セットの新規作成や編集ができます。
- USER MEMORY LIST (P.52) で、選んだライブ・セットに保存されているユーザー・メモリーの編集ができます。

LIVESET LIST

[LIBRARIAN] ボタンをタップすると、ライブ・セット・リストが表示されます。

ライブ・セットは、最大 120 個まで作成できます。

新規にライブ・セットを作成します。

ライブ・セットをインポートします。

ライブ・セットをエクスポートします。

ライブ・セットをコピー／削除します。

タップすると、ライブ・セットの名前を変更できます。

ライブ・セット内にあるユーザー・メモリーの数が表示されます。

タップすると、タップしたライブ・セット内のユーザー・メモリー・リスト (P.52) が表示されます。

Rock Classics
10

Blues Collection
7

Jazz Collection
8

長押し + ドラッグ操作でライブ・セットを並べ替えることができます。

USER MEMORY LIST

1つのライブ・セットには、最大150個のユーザー・メモリーを保存することができます。



ユーザー・メモリーをコピー／削除します。

タップすると、ユーザー・メモリーの名前を変更することができます。

タップすると、タップしたユーザー・メモリーのサウンドにパラメーターが変わり、プレビューすることができます。



長押し＋ドラッグ操作でユーザー・メモリーを並べ替えることができます。

Pocket GT のユーザー・メモリーを LIBRARIAN に取り込む (IMPORT FROM Pocket GT)

Pocket GT の全ユーザー・メモリーを、
LIBRARIAN に取り込みます。

1. [LIBRARIAN] ボタンをタップします。

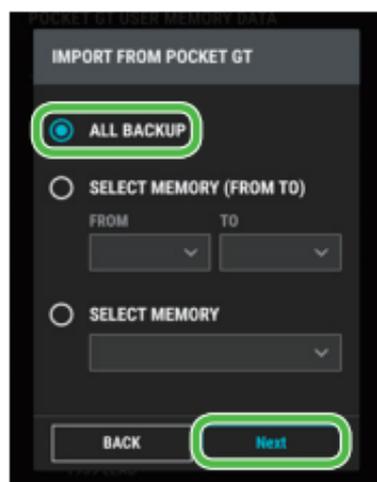
**2. 画面上部の  ボタン
をタップします。**



**3. 「Pocket GT」 をタッ
プし、[NEXT] ボタ
ンをタップします。**



**4. 「ALL BACKUP」 を
タップし、[NEXT]
ボタンをタップし
ます。**

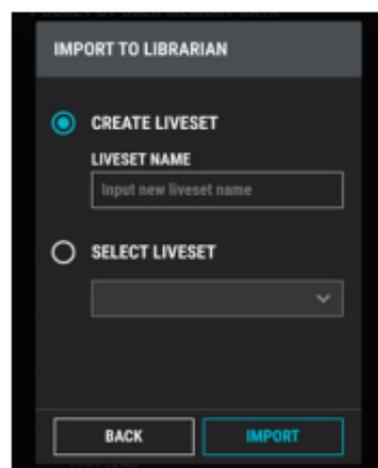


※ 「ALL BACKUP」 では、
全ユーザー・メモリーを
ライブ・セットとして保存
します。

- ※ 「SELECT MEMORY (FROM TO)」では、FROM から TO までのユーザー・メモリーをライブ・セットとして保存することができます。
- ※ 「SELECT MEMORY」では、指定したユーザー・メモリーのみをライブ・セットとして保存することができます。
- ※ 「ALL BACKUP」など、多くのユーザー・メモリーをライブラリアンに取り込む場合は時間がかかります。少数のユーザー・メモリーをライブラリアンに取り込む場合は、SELECT MEMORY (FROM TO)、SELECT MEMORY を使用してください。

新規のライブ・セットを作るとき

5. 「CREATE LIVESET」を選び、LIVESET NAME に名前を入力し、[IMPORT] ボタンをタップします。



既存のライブ・セットに追加するとき

5. 「SELECT LIVESET」をタップし、追加したいライブ・セットを選び、[IMPORT] ボタンをタップします。

LIBRARIAN のライブ・セットを Pocket GT 本体に書き出す (EXPORT TO Pocket GT)

保存されているライブ・セットを Pocket GT 本体のユーザー・メモリーに書き出します。

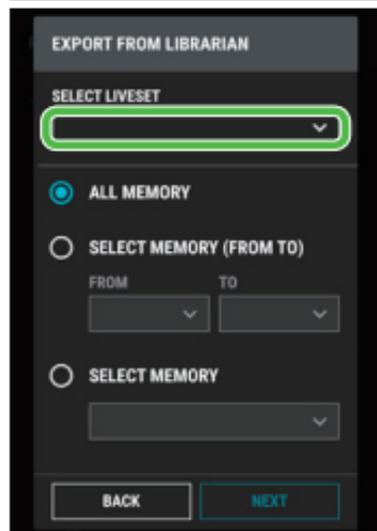
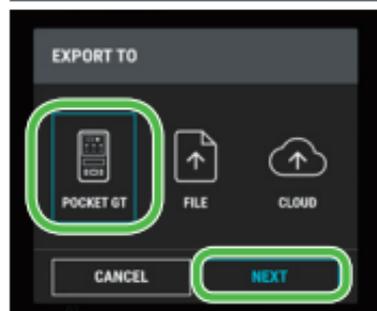
※ ライブ・セットには 150 個のパッチをセットできますが、Pocket GT に書き戻すことができるユーザー・メモリー数は 99 個までです。

1. [LIBRARIAN] ボタンをタップします。

2. 画面上部の  ボタンをタップします。

3. 「Pocket GT」をタップし、[NEXT] ボタンをタップします。

4. 書き出したいライブ・セットを選びます。

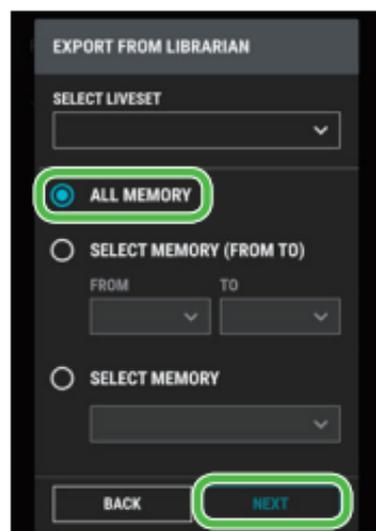


5. ライブ・セット内の「ALL MEMORY」をタップし、[NEXT] ボタンをタップします。

※「ALL MEMORY」は、ライブ・セット内の全ユーザー・メモリーを Pocket GT 本体に書き出します。

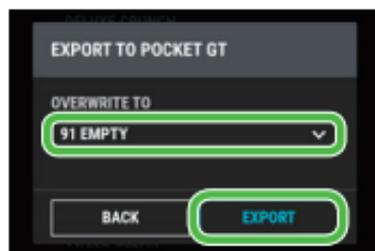
※「SELECT MEMORY (FROM TO)」は、FROM から TO までのユーザー・メモリーを Pocket GT 本体に書き出します。

※「SELECT MEMORY」は、指定したユーザー・メモリーを Pocket GT 本体に書き戻します。



6. Pocket GT 内の上書き開始するユーザー・メモリーを選び、[EXPORT] ボタンをタップします。

※多くのユーザー・メモリーを Pocket GT 本体に書き出す場合は時間がかかります。少数のユーザー・メモリーを Pocket GT 本体に書き出す場合は、SELECT MEMORY (FROM TO)、SELECT MEMORY を使用してください。



LIBRARIAN のライブ・セットをモバイル機器に書き出す (EXPORT TO FILE)

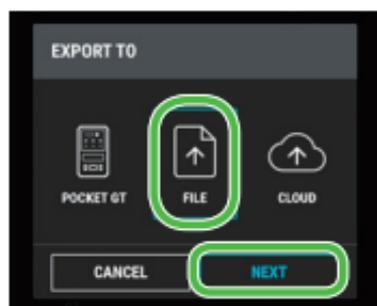
LIBRARIAN のライブ・セットをライブ・セット・ファイルに変換して、モバイル機器に書き出すことができます。

1. [LIBRARIAN] ボタンをタップします。

2. 画面上部の  ボタンをタップします。



3. 「FILE」 をタップし、[NEXT] ボタンをタップします。



4. 出力したいライブ・セットを選び、[EXPORT] ボタンをタップします。

5. モバイル機器に書き出します。

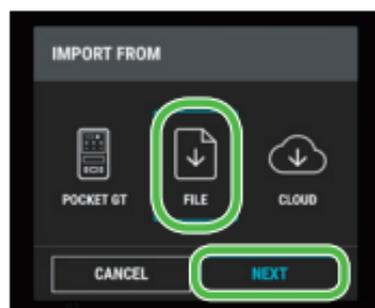
モバイル機器内のファイルを LIBRARIAN に取り込む (IMPORT FROM FILE)

モバイル機器に書き出したライブ・セット・ファイルを LIBRARIAN に取り込むことができます。

1. [LIBRARIAN] ボタンをタップします。

2. 画面上部の  ボタンを
タップします。

3. 「FILE」 をタップし、
「NEXT」 ボタンをタッ
プします。



4. モバイル機器に書き出したライブ・セッ
ト・ファイルを選びます。

LIBRARIAN のライブ・セットをクラウド・サービス上に書き出す (EXPORT TO CLOUD)

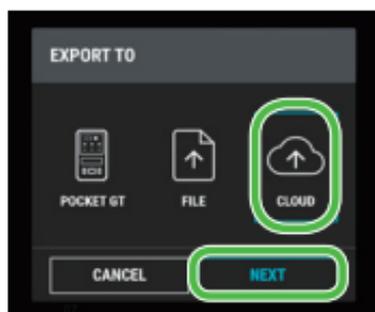
LIBRARIAN のライブ・セットをライブ・セット・ファイルに変換して、クラウド・サービス上に書き出すことができます。

1. [LIBRARIAN] ボタンをタップします。

2. 画面上部の  ボタンをタップします。



3. 「CLOUD」をタップし、[NEXT] ボタンをタップします。



4. クラウドに保存したいライブ・セットを選び、[EXPORT] ボタンをタップします。

5. クラウドの画面が表示され、書き出すことができます。

iOS 端末では iCloud Drive、Android 端末では Google Drive を選んでください。

お使いのモバイル機器によっては、サポートしているクラウド・サービスが複数表示されることがあります。本アプリでは iOS 端末では iCloud Drive、Android 端末では Google Drive を使った動作のみサポートします。

クラウド・サービス上のファイルを LIBRARIAN に取り込む (IMPORT FROM CLOUD)

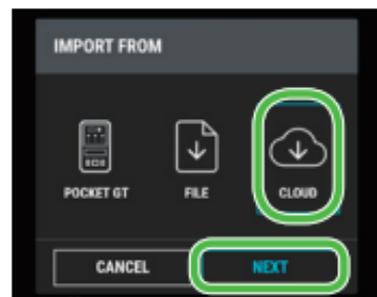
クラウド・サービス上に書き出したライブ・セット・ファイルを LIBRARIAN に取り込むことができます。

1. [LIBRARIAN] ボタンをタップします。

**2. 画面上部の  ボタンを
タップします。**



**3. 「CLOUD」 をタップ
し、[NEXT] ボタン
をタップします。**



**4. クラウドに保存されているライブ・セッ
ト・ファイルを選びます。**

GT-1 パッチ・データを使う

Pocket GT では、GT-1 のパッチを読み込んで使用することができます。

読み込んだパッチ・データでは、エフェクトの ON / OFF と CHAIN のデータを使用することができます。

注意

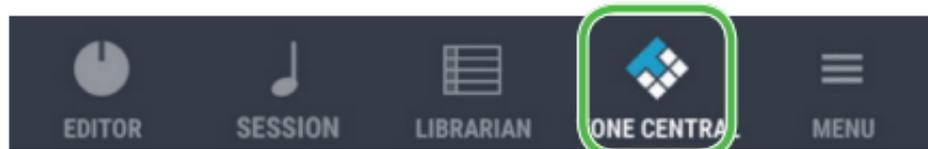
GT-1 のパッチ・データを使う場合、以下のコントロール関連 SW は元データの設定に関わらず、Pocket GT では「OFF」として動作します。

- WAVE PEDAL、INTERNAL PEDAL、CTL1、EXP1、EXP SW、CTL2、CTL3、EXP2、ASSIGN 1 ~ 6、DOWN、UP、DISPLAY、PDL CALIBRATION

メモ

LIBRARIAN ではパッチやユーザー・メモリーなどの音色情報を .tsl ファイルとして管理することができます。

BOSS TONE CENTRAL から コンテンツを追加する



BOSS TONE CENTRAL で公開されているコンテンツをダウンロードして、Pocket GT 本体で使うことができます。

ダウンロードできるコンテンツ

- ビデオ・コンテンツ

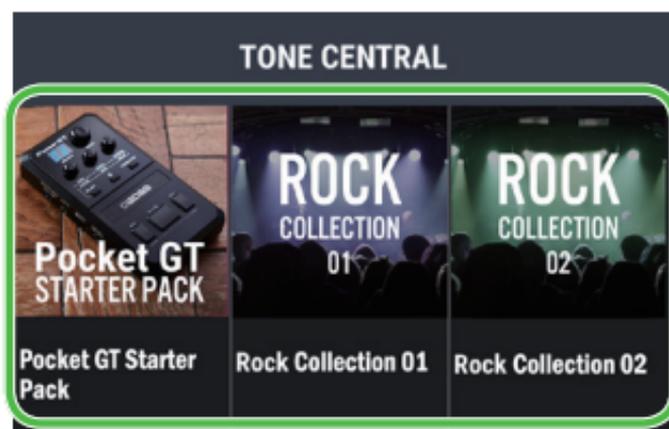
動画にマーカーやユーザー・メモリーが設定されているコンテンツです。

ダウンロードすると動画が SESSION に追加され、設定されているユーザー・メモリーも同時に LIBRARIAN に追加されます。

- ユーザー・メモリー・コンテンツ

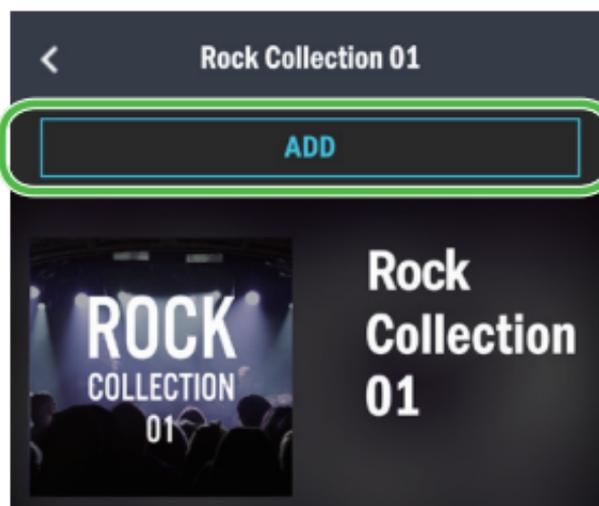
ユーザー・メモリーのみのコンテンツです。ダウンロードすると、ユーザー・メモリーが LIBRARIAN に追加されます。

1. 追加したいコンテンツをタップします。



2. 選んだコンテンツの情報が表示されます。追加する場合は、「ADD」をタップします。

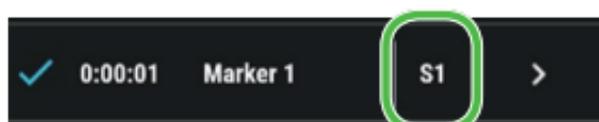
コンテンツが SESSION や LIBRARIAN に追加されます。



ダウンロードしたコンテンツを SESSION で使う

BOSS TONE CENTRAL からダウンロードしたビデオ・コンテンツは、SESSION LIST 画面にあるリストの最後に追加されます。取り込んだ曲をタップすると、再生を開始します。

- ※ 音色番号は「S*」で表示されます。
この音色を選んでいるとき、Pocket GT には「00.」と表示されます。



ダウンロードしたコンテンツを LIBRARIAN で使う

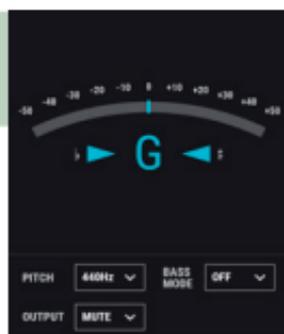
BOSS TONE CENTRAL からダウンロードしたユーザー・メモリー・コンテンツは、LIBRARIAN 画面にあるリストの最後に追加されます。

MENU



TUNER を使う

[TUNER] ボタンをタップすると
TUNER が起動します。



パラメーター	設定値	説明
PITCH	435Hz ~ 445Hz	基準ピッチを設定します。
OUTPUT	MUTE	チューニング中に音を出しません。
	BYPASS	チューニング中に Pocket GT に入力されたギターの音をそのまま出力します。すべてのエフェクトがオフの状態です。
	THRU	現在のエフェクト音のままチューニングできます。
BASS MODE	OFF、ON	ギターを接続している場合は OFF、ベースを接続しているときは ON にします。

ユーザー・メモリーを瞬時に呼び出す (FAVORITE MEMORY)

FAVORITE MEMORY は、好みのユーザー・メモリーを [◀◀] ボタン、[▶/||] ボタン、[▶▶] ボタンに割り当てる機能です。

ユーザー・メモリーを登録したいいずれかのボタンを押すと、割り当てたお気に入りの音色を素早く呼び出すことができます。



FAVORITE MEMORY
機能をオン/オフし
ます。

ユーザー・メモリーを FAVORITE 1 ~
FAVORITE 3 に割り当てます。

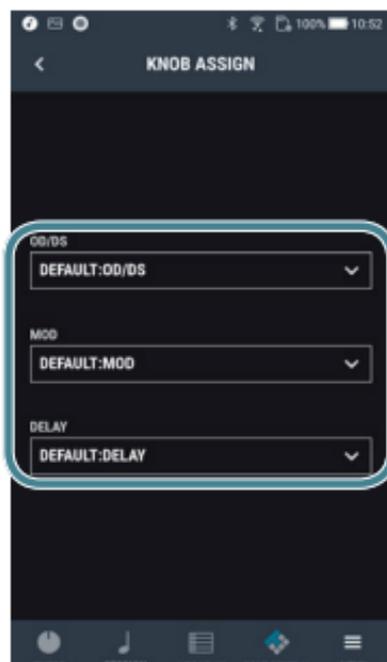
パラメーター	表示	割り当てるボタン
FAVORITE 1	F1	[◀◀] ボタン
FAVORITE 2	F2	[▶/] ボタン
FAVORITE 3	F3	[▶▶] ボタン

メモ

FAVORITE MEMORY 使用時は、Pocket GT のリモコン機能は無効になります。

好みのパラメーターをつまみに割り当てる (KNOB ASSIGN)

Pocket GT の [OD/DS] つまみ、[MOD] つまみ、[DELAY] つまみに、好みのパラメーターを割り当てることができます。



それぞれのつまみに好みのパラメーターを割り当てます。

割り当てることができるパラメーターは、「パラメーター・ガイド」PDFに記載の「KNOB ASSIGN」をご覧ください。

メモ

ユーザー・メモリーが以下の設定の場合は、Pocket GT のディスプレイは「--」と表示されます。

- 「OFF」 を選んでいるとき
- エフェクトがオフのとき
- エフェクトがオンで、かつ割り当てたパラメーター以外のエフェクトを設定しているとき

選べるユーザー・メモリーの範囲を制限する (MEMORY EXTENT)

[VALUE] つまみで選べるユーザー・メモリーの範囲を制限することができます。

いつも使うユーザー・メモリーだけを素早く選べるようになります。

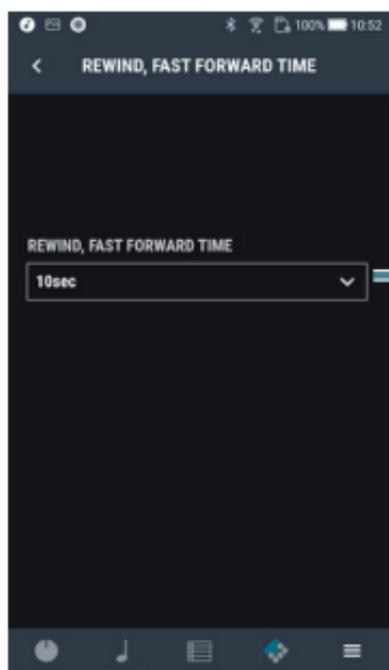


ユーザー・メモリーの最小値を設定します。

ユーザー・メモリーの最大値を設定します。

REWIND, FAST FORWARD TIME

Pocket GT の [◀◀] ボタン、または [▶▶] ボタンを素早く 2 回押すと、再生時刻が移動します。この移動する時間を好みの長さに変更することができます。



再生時刻の移動時間を設定します。

USB SETTING

パソコンと Pocket GT 本体を接続した際のパラメーターを設定することができます。

Bluetooth SETTING

Bluetooth 接続の設定を変更することができません。

BATTERY CHECK

Pocket GT 本体のバッテリー残量を確認することができます。

OWNER'S MANUAL

本体の取扱説明書や本説明書の掲載ページを開くことができます。

※ モバイル機器がインターネットに接続されている必要があります。

VERSION

BOSS TONE STUDIO のソフトウェアのバージョン情報とライセンス情報を表示することができます。