

PC GURUVE

取扱説明書

バージョン v1.00

2026 年 7 月 13 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(パソコン・グルーブ)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ブボックス(ステップシーケンサー)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、演奏に近い感覚でテンポよく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(または画面上部のFunctionタブ)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+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

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 6 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
ALL STEPS	全ステップを ON
CLEAR	全ステップを消去

RANDOM 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

- **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。

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 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)
Shift+←/→	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)
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

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・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 4 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。
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。

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

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。

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 ・ PAN ・ FADER(音量)。Tab キーでパラメータ側とチャンネルストリップ側の間を切り替えます。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)
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⇄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

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。SIZE ・ TONE ・ LEVEL を調整。
5 ADD NOISE	常時鳴らすホワイトノイズを加える効果。AMOUNT ・ HPF ・ LPF を調整(質感付けやローファイ感の演出用)。

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 track.steps や track.synth 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 での編集内容は、そのまま今聴こえている音にも反映されます。

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)
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	クリップをコピー / 貼り付け(トラックをまたいでも可能)
Delete	選択中のクリップの内容を消去
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⇄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

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。
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 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 v1.00)。

MASTER TUNE ・ SWING の 2 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)。

操作一覧

キー操作	内容
↑ ↓	項目間を移動
Shift+ ↑/↓	BUFFER SIZE / SKIN の値を変更
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 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。

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+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