

# AFUUE2 取扱説明書

## 組み立て方法

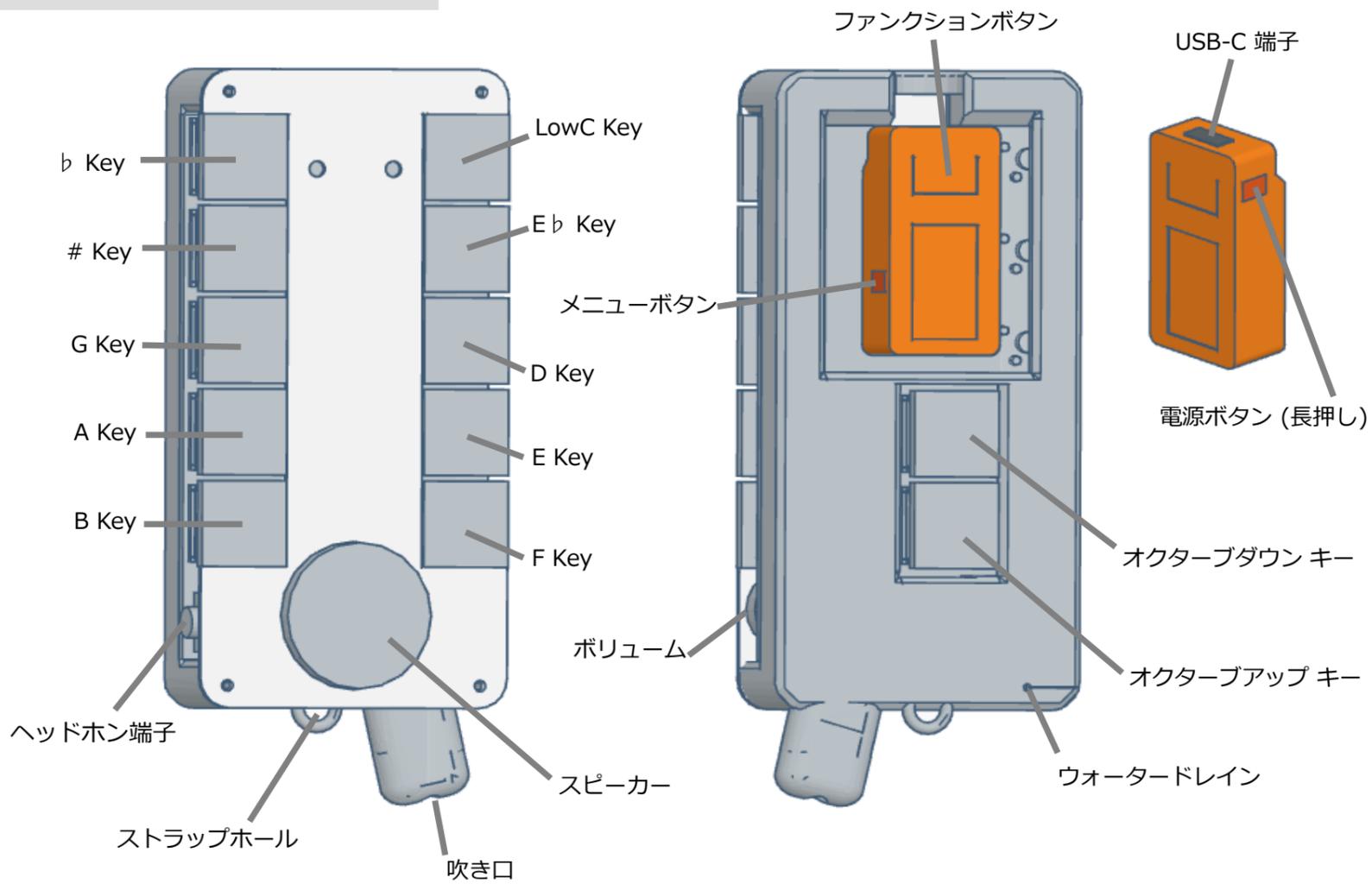
下記リンクの動画を参考に組み立ててください。不明な点などありましたら連絡ください。

<https://youtu.be/tScsFEpitbk>

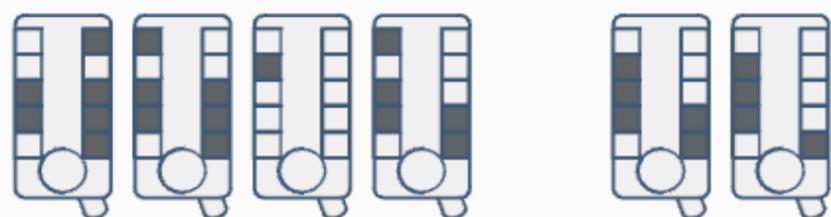
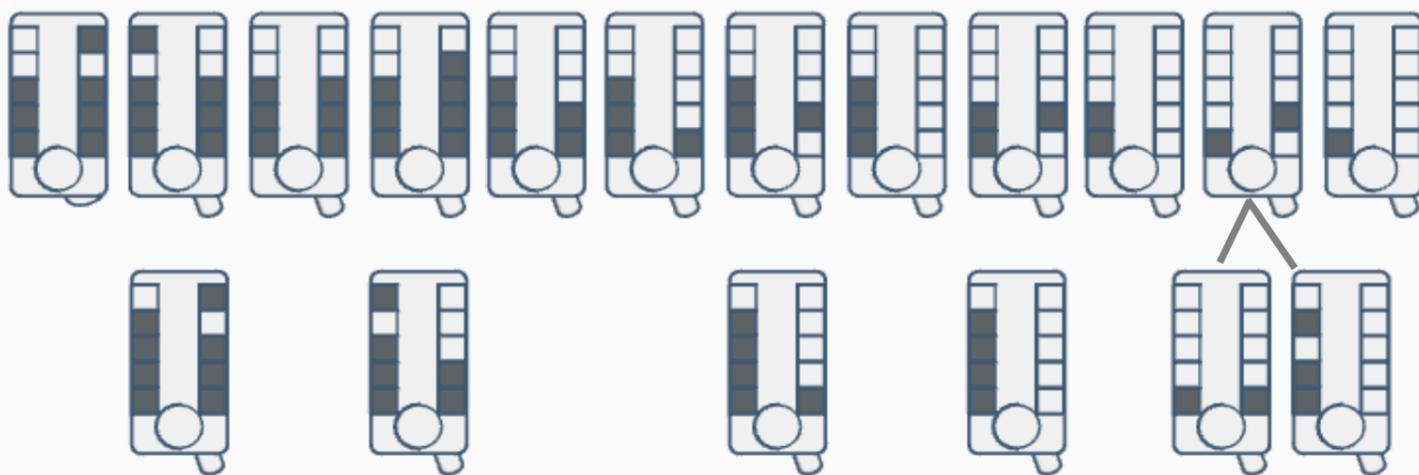
(右の QR コードからもジャンプできます)



## 各部名称



## 運指表



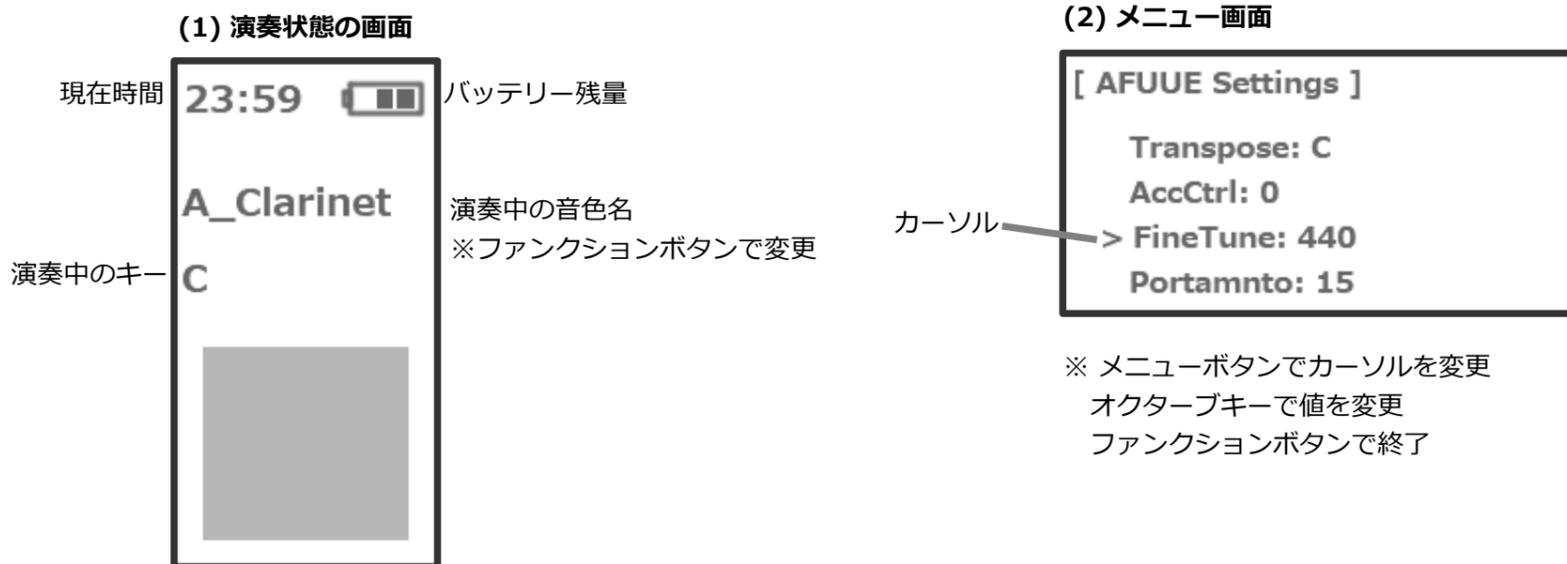
各運指 + LowC + E♭ を同時押しすると、ベントダウンになります

これ以外にも色々な押し方が可能です

## 使用方法

電源ボタンを長押しすると画面が点灯し、演奏ができる状態になります。ボリュームを調整しながら吹き口から息を入れて演奏してください。通常の演奏状態 (1) で、ファンクションボタンを押すと 10 種類の音色を順番に切り替える事ができます。メニューボタンを押すと、メニュー画面 (2) になります。メニューボタンで項目の切り替え、オクターブキーで項目の内容を変更します。メニュー画面でファンクションキーを押すと、通常の演奏状態に戻ります。充電は USB-C 端子から行います。ヘッドホン端子にイヤホンやヘッドホンを接続するとスピーカーから音は鳴らなくなります。

## ディスプレイ



## メニュー項目

※ Transpose	演奏するキーを変更します。フルートだと C、アルトサクソだと E $\flat$ 、アルトリコーダーだと F のような設定で実物に近くなります。
※ LP_Pos	音量でローパスフィルタを変更する時の変更にかかる音量の位置を指定します。5 で中間の音量です。LP_Power が 0 の時は無効です。
※ LP_Rate	音量でローパスフィルタを変更する時の音量の幅を指定します。5 で 0.25~0.75 までの間で変更がかかるイメージです。
※ LP_Power	ローパスフィルタを変更する時の変更にかかる割合を指定します。ローパスのQ値の 1/10 単位です。5 で Q=0.5 となります。0 で無効。
※ Attack	音量に対する応答性を指定します。BrthSense は全体にかかるのに対し Attack は音色に対してかかり、数値が大きいほど鈍くなります。
※ Drop	音量でピッチを上下する時の割合を指定します。0 で無効。10 で半音、20 で全音となります。
※ DropPos	音量でピッチを上下する時のピッチが標準に戻る位置を指定します。5 の場合中間の音量でピッチが標準になります。
※ FineTune	ラ(A4)の音の高さを変更します。440Hz が国際標準です。441Hz, 442Hz は J-POP でよく使われるそうです。
※ Portamnto	音程を切り替えた時に、次の音に滑らかに変更する速度を変更します。
※ Delay	コンサートホールのような音の反響の強さを変更します。数値が大きいほど反響が強くなります。反響時間は変更できません。
AccDrum	(試験的機能です) 加速度センサーを使ったドラム音再生の音量を指定します。0 で機能OFF、9が最大です。
KeySense	音程の切り替え時に余計な音が鳴らないようにキーの反応速度を変更できます。数値が大きいほど反応は鈍くなります。
BrthSense	吹く量と音の大きさの関係を変更します。数値が大きいほど鈍くなります。
BrthZero	吹き始めの音が鳴る調整値を変更します。数値が大きいほど強く吹かないと鳴らないようになります。
Clock	現在時間を修正します。
KeyTest	(開発用の機能です) 最後に押されたキーの名前を表示します。
BrthTest	(開発用の機能です) キーが押された瞬間のブレスセンサーの値を表示します。
SpkTest	(開発用の機能です) オクターブキーの操作で、現在の音色で低い音から高い音まで鳴らして確認できます。

※ この値は音色ごとに保存されます。KeySense 以降の項目で設定できるものは音色に関係なく共通部として保存されます。

## リセット

音色を初期値に戻す	初期値に戻したい音色でメニューボタンを押し、項目が出ている状態で、メニューボタンを 10 秒程度押し続けます。
すべての設定を初期化する	演奏状態でファンクションボタンを押しながら同時にメニューボタンを 10 秒程度押し続けます。初期化後、再起動します。

## お問い合わせ

不明な点や、ご相談事、ご要望などございましたら、下記まで連絡ください。

Mail : otoone.dev@gmail.com

X (Twitter) : @OtooneDev

Bluesky : @OtooneDev