

オペレーションマニュアル



ANIMA

Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

この PDF マニュアルでは、目の不自由な方のための高度なアクセシビリティ 機能を提供しています。このマニュアルは複雑かつ多くの図が使用されているため、図の説明は省略されていることをご了承ください。

本書の記載事項は、Steinberg Media Technologies GmbH 社によって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。本書に掲載されている画面は、すべて操作説明のためのもので、実際の画面と異なる場合があります。本書で扱われているソフトウェアは、ライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製は、ライセンス契約の範囲内でのみ許可されます(バックアップコピー)。Steinberg Media Technologies GmbH 社の書面による承諾がない限り、目的や形式の如何にかかわらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。本製品のライセンス所有者は、個人利用目的に限り、本書を 1 部複製することができます。

本書に記載されている製品名および会社名は、すべて各社の商標、および登録商標です。詳しくは、www.steinberg.net/trademarks をご覧ください。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2019.

All rights reserved.

Anima_1.0.0_ja-JP_2019-11-28

目次

4	Anima
5	「Oscillator」 ページ
8	「Sub」 ページ
9	「Mod」 ページ
14	「Voice」 ページ
15	「Filter」 セクション
17	アンプとボリュームエンベロープ
18	「Env 3」 セクション
18	「LFO」 セクション
19	「Arp」 ページ

Anima

Anima シンセは、ウェーブテーブルのインストゥルメントです。統合されたウェーブテーブルエンベロープに基づいて、リアルタイムで波形をスムーズにクロスフェードする HALion のウェーブテーブルシンセシスを使用しています。このエンベロープにより、その他のモジュレーション設定が不要となるため、ウェーブテーブルの再生のコントロールが非常に簡単になります。必要なのは、「Speed」パラメーターの設定のみです。モジュレーションマトリクスにより、統合された LFO の 1 つ、ペロシティー、またはモジュレーションホイールなどを使用して、オシレーターの再生位置をコントロールできます。



Anima では、並行して使用できる 2 つのウェーブテーブルオシレーターが提供されています。各オシレーターはマルチオシレーターを備えています。これにより、各オシレーターに対して最大 8 つの追加ボイスを生成し、個別にディチューンして、ステレオ全体に分散できます。

サブオシレーターは、サイン波、三角波、のこぎり波、矩形波、2 種類のパルス波といったクラシックなオシレーター波形を搭載しています。また、ノイズジェネレーターも備えています。ノイズジェネレーターは、数多くのノイズタイプを提供します。その範囲は、ドラムのアタック音に重なるホワイトノイズとピンクノイズやリズムミカルなノイズといったクラシックなノイズから、特別にフィルタリングされたカラードノイズや独特なサーキットノイズにいたり、さまざまな電子デバイスから録音されています。こうした強力なノイズは、非調和周波数を追加するのに使用できます。これにより、趣のあるサウンドを作り出したり、トランジェントを追加して豊かなパーカッシブアタック音を生成したりできます。統合されたアルペジエーターとステップシーケンサーを使用すると、3 つのコントローラーレーンを使用してリズムミカルなパターンを演奏したり、モジュレーションをシンセシスパラメーターに追加したりできます。

このオシレーターのあとには、さまざまなフィルターシェイプを提供するマルチモードフィルターが続きます。フィルターは、キーボード、ペロシティー、LFO などのモジュレーションソースだけでなく、たとえば、ステップシーケンサーのコントローラーレーンでも変調できます。

Anima には、ホストアプリケーションのテンポに同期できる 2 つのモノフォニック LFO が含まれており、モジュレーションマトリクスを使用して数多くのデスティネーションを変調できます。さらに、モジュレーションマトリクスの「Pitch」パラメーター、「Pan」パラメーター、「Wavetable」パラメーターといったデスティネーションに、ユーザー定義のエンベロープを割り当てることができます。

Anima には、「Osc1」、「Osc2」、「Sub」、「Mod」、「Voice」、および「Arp」の6つのページがあります。ページの設定を表示するには、対応するページのボタンをクリックします。

「Arp」ページボタンのように、1つのページボタン自体に「On/Off」ボタンが含まれている場合は、ページを開かずに、そのボタンを使って機能を有効または無効にできます。

「Oscillator」 ページ

「Osc 1」ページと「Osc 2」ページには、2つのメインオシレーターの設定が表示されます。



- オシレーター 1 またはオシレーター 2 の設定を表示するには、対応するボタンをクリックします。
- オシレーターを有効または無効にするには、対応するページボタンの右側の「On/Off」ボタンをクリックします。

Select Wavetable

このポップアップメニューでは、そのオシレーターに含まれるウェーブテーブルを1つ選択できます。

Show 3D Wavetable Map/2D Wave

現在の波形の単一サイクルと波形全体の3次元図の表示を切り替えます。

Retrigger Mode

- 「Free Phase」を選択すると、アナログシンセサイザーの動作がエミュレートされます。オシレーターは自由に連続して動作します。
- 「Random Phase」を選択すると、ノートをトリガーするたびに、初期位相が異なる値にランダムに設定されます。「Free Phase」とは異なり、波形の位相に連続性はありません。
- 「Fixed Phase」を選択すると、オシレーターは固定された初期位相で動作します。この値は0～360°の間で指定できます。

Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

Coarse

ピッチを半音単位で設定します。

Fine

ピッチをセント単位で設定します。オシレーターのサウンドを微調整できます。

Level

オシレーターの出力レベルを調節します。

Pan

ステレオでのオシレーターの定位を設定します。-100%の設定ではサウンドは左端にパンし、+100%の設定ではサウンドは右端にパンします。

「Main」 タブ



Legato

「Legato」をオフにすると、各ノートの再生が位置カーソルから開始されます。

「Legato」をオンにすると、最初のノートの再生が位置カーソルから開始され、後続のノートは最初のノートがホールドされている限り現在の再生位置から開始されます。

Sync to Host

ウェーブテーブルをホストアプリケーションの拍子や小節に同期させます。

Loop Mode

- **Off:** 「Playback Direction」が正の値に設定されている場合、ウェーブテーブルは位置カーソルから終了位置まで再生されます。
「Playback Direction」が負の値に設定されている場合、ウェーブテーブルは位置カーソルから開始位置まで再生されます。
- **On:** 「Playback Direction」の設定に応じて、ウェーブテーブルはループで再生または逆再生されます。
- **Alt:** ウェーブテーブルが交互にループされます。つまり、ループが再生と逆再生を繰り返します。最初の再生方向は「Playback Direction」の設定によって決まります。

Speed

ウェーブテーブルでエンベロープが再生される速さを設定します。+100%に設定すると、エンベロープは元の速度で再生されます。+50%は元の速度の半分、+200%は元の速度の2倍となります。

このパラメーターは単極性です。

Position

エンベロープの開始位置を設定します。

Playback Direction

細かい単位で再生速度を設定できます。また、このパラメーターは再生の方向を設定します。

- 負の値を入力すると再生が反転します。つまり、再生位置はウェーブテーブル内を左へ移動します。

Random Position

ノートを発音したときに、現在の位置にランダムな値を追加します。

たとえば、位置を 25.0% と 75.0% の間で変化させたい場合は、「Position」を 25.0% に設定し、「Random Position」を 50.0% に設定します。

Random Direction

ノートを発音したときに、現在の方向に正または負のランダムな値を追加します。

たとえば、方向を -100% と +100% の間で変化させたい場合は、「Direction」を 0.0% に設定し、「Random Direction」を 100.0% に設定します。方向を正の範囲全体の中で変化させたい場合は、「Direction」を 50% に設定し、「Random Direction」を 50% に設定します。

「Form」 タブ



フォルマントとは、発音されたノートのスペクトラム内の倍音のことで、インストゥルメントの特徴を定義するのに役立ちます。スペクトラム内のフォルマントの位置は、ギターボディ、人体の声道の形、電子楽器のフィルター設定など、インストゥルメントの構造によって異なります。これらの条件によって、ノートのピッチに関係なく、特定の周波数範囲が強調されます。サンプルやウェーブテーブルをオリジナルとは異なるピッチで再生するには、通常、再生スピードを速くしたり遅くしたりします。これにより、すべての倍音も影響を受け、フォルマント特性が移動するため、良く知られている「モンスター」や「ミッキーマウス」のような状態になります。「**Formant**」オプションをオンにすることで、こういった事態を避けることができます。

On/Off

フォルマント設定を有効または無効にします。

Formant

固定値によりウェーブテーブル全体のフォルマントをシフトできます。

Key Follow

発音されたノートに応じて、フォルマントをシフトできます。

- 100% に設定すると、フォルマント周波数は発音されたノートとともに動きます。
- 0% に設定すると、すべてのノートで同じフォルマントが維持されます。

「**Key Follow**」を負の値に設定すると、フォルマントシフトの動作を反転できます。

「Multi」 タブ



マルチオシレーター機能を使用すると、演奏する各ノートと同時に複数のボイスをトリガーできます。「**Multi**」をオンにすると、以下のパラメーターが使用できるようになります。

- 「**Number**」の値によって、同時に再生するオシレーターの数が決まります。小数点以下の数値も入力できます。たとえば、2.5 に設定した場合、2つのオシレーターが最大レベル、3つめのオシレーターが半分のレベルで再生されます。
- 「**Detune**」はオシレーターをディチューンします。
- 「**Pan**」はステレオ音場を狭くしたり広くしたりします。0% に設定するとモノラル信号になり、100% に設定するとステレオ信号になります。
- 「**Spread**」は、各オシレーターがウェーブテーブル内の異なる位置から再生されるように、オシレーターを分散させます。

「Sub」 ページ

「Sub」 ページにはサブオシレーターとノイズオシレーターの設定があります。



「Sub Oscillator」 セクション

Type

サブオシレーターの波形です。「Sine」(サイン波)、「Triangle」(三角波)、「Saw」(のこぎり波)、「Square」(矩形波)、「Pulse Wide」(広いパルス波)、および「Pulse Narrow」(狭いパルス波)の中から選択します。

Retrigger Mode

- 「Free Phase」を選択すると、アナログシンセサイザーの動作がエミュレートされます。オシレーターは自由に連続して動作します。
- 「Random Phase」を選択すると、ノートをトリガーするたびに、初期位相が異なる値にランダムに設定されます。「Free Phase」とは異なり、波形の位相に連続性はありません。
- 「Fixed Phase」を選択すると、オシレーターは固定された初期位相で動作します。この値は0～360°の間で指定できます。

Level

サブオシレーターの出力レベルを調節します。

Pan

ステレオでのオシレーターの定位を設定します。-100%の設定ではサウンドは左端にパンし、+100%の設定ではサウンドは右端にパンします。

「Noise Oscillator」 セクション

ノイズオシレーターは、数多くのノイズタイプを備えています。これらのノイズを使用して、スペクトラム全体に非調和周波数を追加できます。ノイズをサウンド全体に適用できるほか、ループノイズやワンショットノイズのサンプルを使用することもできます。これにより、たとえばサンプルをベースとして、パーカッションインストゥルメントに独特なトランジェントを加えることができます。

Noise Type

このポップアップメニューでは、クラシックノイズ、アタクトランジェント、サウンドスケープ、および環境ノイズのサンプルを選択できます。

Level

ノイズオシレーターの出力レベルを調節します。

Sync

「Sync」をオンにすると、ノイズオシレーターの速度がホストアプリケーションのテンポに同期します。これは特に、ノイズが120BPMのテンポに基づいている場合に効果的です。

Pan

ステレオでのノイズの定位を設定します。-100%の設定ではサウンドは左端にパンし、+100%の設定ではサウンドは右端にパンします。

Follow Pitch

「Follow Pitch」をオンにすると、ゾーンピッチ設定（「Octave」、「Coarse」、「Fine」など）とモジュレーション（「Glide」、「Pitchbend」、またはその他のピッチモジュレーション）がデュレーションの長さに影響を与えます。サンプルのピッチが高くなると、デュレーションが短くなります。

「Follow Pitch」をオフにすると、デュレーションはゾーンピッチの影響を受けなくなり、「Duration」の設定で決定されます。

Loop

ノイズサンプルをループ再生するにはこのボタンをオンにします。

オフにすると、サンプルが1回だけ再生されます。

Speed

ノイズサンプルの再生速度を調節します。800.0%に設定するとピッチが3オクターブ高くなります。

Speed Key Follow

MIDI ノートナンバーによる速度モジュレーションを設定します。+100%に設定すると、1オクターブごとに速度が倍になります。

Start

ノイズサンプルの開始を調節します。50%に設定すると、サンプルの中央から再生が開始されます。

Random Start

現在の位置を中心とした特定の範囲内で、再生開始位置がランダムに選択されます。

100%に設定すると、再生位置はサンプルの指定された開始位置と終了位置の間のランダムな位置にジャンプします。

「Mod」 ページ

「Mod」ページには、モジュレーションマトリクスが含まれています。



モジュレーションマトリクスでは、最大16種類のモジュレーションを使用できます。それぞれのモジュレーションには、デプスのソース、モディファイアーおよびデスティネーションを設定できます。それぞれのソースとモディファイアーの極性は、単極性と双極性を切り替えられます。

モジュレーションの作成

モジュレーションマトリクスのポップアップメニューからソース、モディファイアー、デスティネーションを選択して、モジュレーションを作成します。

手順

1. モジュレーションの「Source」フィールドをクリックし、モジュレーションソースを選択します。
2. 必要に応じて、モジュレーションの「Modifier」フィールドをクリックして、モジュレーションの変更に使用するパラメーターを選択します。

このモディファイアーは、モジュレーションソースの出力を増減するのに使用します。

3. 必要に応じて、「**Source**」パラメーターと「**Modifier**」パラメーターを単極性または双極性のどちらにするかを指定します。
 4. 「**Depth**」パラメーターでモジュレーションの強さを設定します。
 5. モジュレーションの「**Destination**」フィールドをクリックして、変調するパラメーターを選択します。
-

モジュレーションマトリクスのパラメーター

モジュレーションソースとモジュレーションモディファイアー

モジュレーションソースおよびモジュレーションモディファイアーとして 使用可能なオプションを以下に示します。

LFO A/B

LFO A および B は周期的なモジュレーション信号を生成します。

Amp Envelope

ボリュームエンベロープです。エンベロープの形状でモジュレーション信号を判別できません。

Filter Envelope

フィルターエンベロープです。エンベロープの形状でモジュレーション信号を判別できません。

Env 3

自由に割り当て可能なエンベロープです。たとえば、パンやピッチモジュレーションに適しています。

Key Follow

MIDI ノートナンバーから派生する指数モジュレーション信号を生成します。指数は、このソースが「**Pitch**」や「**Cutoff**」などのデスティネーションと連係して機能することを意味します。

Note-on Velocity

ノートオンベロシティをモジュレーション信号として使用できます。

Note-on Vel Squared

「**Note-on Velocity**」の2乗バージョンです。キーを強く押すほど、モジュレーション値が大きくなります。

Pitchbend

ピッチベンドホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。

Modulation Wheel

モジュールホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。

Aftertouch

アフタータッチをモジュレーション信号として使用できます。MIDI キーボードの中にはアフタータッチメッセージを送信できないものもあります。ただし、シーケンサーソフトウェアのほとんどはこのようなメッセージを生成できます。

Arp Controller 1 ~ 3

このサブメニューで使用できる3つのコントローラーは、「**Arp**」ページの3つのコントローラーレーンに対応します。

Bus 1 ~ 8

8本のバスの1つに送られたモジュレーションをソースとして再使用できます。このようにして、いくつかのモジュレーションを組み合わせて、より複雑な信号を生成できます。

Quick Control 1 ~ 8

クイックコントロールをモジュレーション信号として使用できます。

単極ソースと双極ソース

モジュレーションソースの極性は、設定できる値の範囲を限定します。単極ソースは0から+1の範囲内で変調します。双極ソースは-1から+1の範囲内で変調します。

- モジュレーションソースまたはモジュレーションモディファイヤーの極性を単極性から双極性に変更するには、「**Bipolar**」ボタンをオンにします。

デスティネーション

Pitch

ピッチを変調します。たとえば、LFOの1つを割り当ててビブラートエフェクトを作成します。「**Pitch**」を選択している場合、モジュレーションデプスは半音単位で設定できます。

Cutoff

フィルターカットオフを変調します。

Resonance

フィルターレゾナンスを変調します。レゾナンスはフィルターの特性を変えます。たとえば、キーを強く押せば押すほどフィルターが強調されるようにするには、「**Velocity**」を「**Resonance**」に割り当てます。

Distortion

フィルターディストーションを変調します。

Level

レベル設定に付け加えられます。これを使用すると、たとえば、モジュレーションホイールを使用してレベルオフセットを作成できます。

ボリューム

ゲインを変調します。ボリュームモジュレーションはレベルに応じて増大します。

Pan

ステレオにおけるサウンドのパンを変調します。

WT 1/2 Pitch

それぞれのウェーブテーブルオシレーターの「**Pitch**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Level

それぞれのウェーブテーブルオシレーター「**Level**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Pan

それぞれのウェーブテーブルオシレーター「**Pan**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Multi Detune

それぞれのウェーブテーブルオシレーターのマルチオシレーターの「**Detune**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Multi Pan

それぞれのウェーブテーブルオシレーターのマルチオシレーターの「**Pan**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Multi Spread

それぞれのウェーブテーブルオシレーターのマルチオシレーターの「**Spread**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Multi Voices

それぞれのオシレーターのマルチオシレーターの「**Voices**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Position

それぞれのウェーブテーブルオシレーターの「**Position**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Direction

それぞれのウェーブテーブルオシレーターの「**Direction**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Speed

それぞれのウェーブテーブルオシレーターの「**Speed**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Formant Shift

それぞれのウェーブテーブルオシレーターの「**Formant Shift**」パラメーターを変調します。

WT Sub Pitch

ウェーブテーブルサブオシレーターの「**Pitch**」パラメーターを変調します。

WT Sub Level

ウェーブテーブルサブオシレーターの「**Level**」パラメーターを変調します。

WT Sub Pan

ウェーブテーブルサブオシレーターの「**Pan**」パラメーターを変調します。

WT Noise Speed

ウェーブテーブルノイズオシレーターの「**Speed**」パラメーターを変調します。

WT Noise Level

ウェーブテーブルノイズオシレーターの「**Level**」パラメーターを変調します。

WT Noise Pan

ウェーブテーブルノイズオシレーターの「**Pan**」パラメーターを変調します。

Amp EnvAttack

ボリュームエンベロープのアタックタイムを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Amp Env Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Amp Env Sustain

ボリュームエンベロープのサステインレベルを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。サステインレベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Amp Env Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Filter Env Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Filter Env Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムを 変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Filter Env Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルを 変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。サステインレベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されま

す。

Filter Env Release

フィルターエンベロープのリリースタイムを 変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Start Level

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のスタートレベル (最初のエンベロープノードのレベル) を変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。レベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Attack

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のアタックタイムを 変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Attack Level

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のアタックレベル (2 番目のエンベロープノードのレベル) を変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。レベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Decay

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のディケイタイムを 変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。タイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Sustain

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のサステインレベルを 変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。レベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されま

す。

Env 3 Release

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のリリースタイムを 変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Release Level

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のリリースレベル (最後のエンベロープノードのレベル) を変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。サステインレベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Bus 1 ~ 8

8 本のバスの 1 つにモジュレーションを送って、より複雑なモジュレーション信号を生成できます。信号を送りたいバスをデスティネーションとして選択します。バスに送られたモジュレーションを使用するには、対応するバスをモジュレーションソースとして割り当てます。

「Voice」 ページ



Polyphony

「Mono」モードがオフの場合に、同時に発音できるノートの数を指定できます。

Mono

モノフォニック再生を有効にします。

Retrigger

「Mono」モードでのみ利用できます。「Retrigger」がオンになっている場合、あるノートが別のノートによって発音を停止されたあと、新しいノートのキーを放したときに停止されたノートをまだホールドしていれば、停止していたノートが再トリガーされます。

この方法を使えば、たとえば、あるノートをホールドしたまま、別のノートを繰り返すばやく押し放したりすると、トリル演奏ができます。

Trigger Mode

新しいノートのトリガー動作を設定します。

- 「Normal」は、前のノートの発音が停止したら、新しいノートをトリガーします。新しいノートのサンプルとエンベロープは最初からトリガーされます。
中断を最小限に抑えるためには、ゾーンの「Fade Out」パラメーターを使用します。
- 「Resume」は、常に新しいノートをトリガーするわけではありません。
新しいノートが同じゾーン内にとどまっていた場合、エンベロープは再トリガーされますが、発音が停止したノートと同じレベルで再開されます。ゾーンのピッチは、新しいノートに設定されます。
新しいノートが別のゾーンで発音される場合、新しいノートのサンプルとエンベロープが最初からトリガーされます。
- 「Legato」は、常に新しいノートをトリガーするわけではありません。
新しいノートが同じゾーン内にとどまっていた場合、エンベロープはそのまま続行されます。ゾーンのピッチは、新しいノートに設定されます。
新しいノートが別のゾーンで発音される場合、新しいノートのサンプルとエンベロープが最初からトリガーされます。
- 「Resume Keeps Zone」は、ノートの発音停止時に新しいノートをトリガーしません。新しいノートが別のゾーンで発音されても、エンベロープは発音が停止したノートと同じレベルで再開され、ゾーンのピッチは新しいノートに設定されます。
- 「Legato Keeps Zone」は、ノートの発音停止時に新しいノートをトリガーしません。新しいノートが別のゾーンで発音されても、エンベロープはそのまま続行され、ゾーンのピッチは新しいノートに設定されます。

Glide

発音するノート間のピッチをバンドします。「Mono」モードのときに最も効果的です。

Fingered

レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがバンドします。

Glide Time

グライドタイム、つまり現在のノートから次のノートへピッチをバンドする時間を設定します。

Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

Pitch Key Follow

MIDI ノートナンバーによるピッチモジュレーションを設定します。発音するノートのピッチが高くなるにつれてピッチを上げるには、このパラメーターを正の値に設定します。発音するノートのピッチが高くなるにつれてピッチを下げるには、負の値を設定します。+100% に設定すると、発音されたノートとまったく同じピッチになります。

Distribution

ユニゾンボイスのピッチをどのように広げるかを指定できます。ユニゾンボイスの分布を変更すると、ユニゾンボイス間でさまざまなモジュレーションが生成されます。

- 値を 0 に設定すると、分布はリニアになり、すべてのボイスはそのピッチオフセットで均等に割り当てられます。
- 値を上げると、指数カーブを使って分布が伸縮し、最初のユニゾンボイスのピッチオフセットが 2 つめや 3 つめのものよりも小さくなります。
- 値を下げると、負の指数のカーブを使って分布が伸縮し、最初のユニゾンボイスのピッチオフセットが 2 つめや 3 つめのものよりも大きくなります。

Pitchbend Up/Pitchbend Down

ピッチバンドホイールを動かしたときに適用されるモジュレーションの範囲を設定します。

「Filter」 セクション

左下のフィルターセクションでは、フィルターを有効にして設定できます。



フィルターオン/オフ

フィルターを有効または無効にします。

Filter Shape

- LP24、18、12、および 6 は、それぞれ 24、18、12、および 6dB/oct のローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12 および BP24 は、それぞれ 12 および 24dB/oct のバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP 6+LP 18 および HP 6+LP 12 は、それぞれ 6dB/oct のハイパスフィルターと、18 および 12dB/oct のローパスフィルターを組み合わせたものです (非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。
- HP 12+LP 6 および HP 18+LP 6 は、それぞれ 12 および 18dB/oct のハイパスフィルターと、6dB/oct のローパスフィルターを組み合わせたものです (非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。

- HP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。
- BR12およびBR24は、それぞれ12および24dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- BR 12+LP 6およびBR 12+LP 12は、それぞれ12dB/octのバンドリジェクトフィルターと、6および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- BP 12+BR 12は、12dB/octのバンドパスフィルターと12dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフを中心に上下およびその付近の周波数を減衰します。
- HP 6+BR 12およびHP 12+BR 12は、6および12dB/octのハイパスフィルターと、12dB/octのバンドリジェクトフィルターを組み合わせたものです。カットオフの下およびその付近の周波数を減衰します。
- APは、18dB/octのオールパスフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- AP+LP 6は、18dB/octのオールパスフィルターと6dB/octのローパスフィルターです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- HP 6+APは、6dB/octのハイパスフィルターと18dB/octのオールパスフィルターです。カットオフ付近およびその下の周波数を減衰します。

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

カットオフ付近の周波数を強調します。設定を高くすると、フィルターは自己発振し、電話の呼出音のような音になります。

Distortion

信号にディストーションを加えます。選択できるディストーションタイプを以下に示します。

- 「**Tube**」は、温かいチューブのようなディストーションを加えます。
- 「**Hard Clip**」は、トランジスタ系の明るいディストーションを加えます。
- 「**Bit Reduction**」は、クオンタイズノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。
- 「**Rate Reduction**」は、エイリアスノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。
- 「**Rate Reduction Key Follow**」は、エイリアスノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。ただし、「**Key Follow**」を適用します。レートリダクションは押されたキーに従い、高いキーを弾くとサンプリングレートが高くなります。

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Velocity

ベロシティからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Key Follow

ノートナンバーを使用してカットオフモジュレーションを調節します。このパラメーターの値を高くするほど、高いノートでのカットオフが上がります。100%の場合、カットオフは再生されるピッチに正確に追従します。

Filter Envelope

「Env F/A」タブ内の左側で、フィルターエンベロープを設定できます。



Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

アンプとボリュームエンベロープ

「Env F/A」タブ内の右側部分で、アンプとボリュームエンベロープを設定できます。



アンプパラメーター

Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

Velocity

ベロシティからのレベルモジュレーションをコントロールします。0に設定すると、すべてのノートが同じレベルで発音されます。

ボリュームエンベロープパラメーター

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

ボリュームエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Env 3」セクション

「Env 3」セクションには、モジュレーションマトリクスで自由にルーティングできる追加のエンベロープが備わっています。このエンベロープは双極性のため、パンやピッチなどのデスティネーションを調整するのに特に適しています。



エンベロープの下に表示されているフェーダーでは、以下のパラメーターを設定できます。

- 「L0」は、スタートレベルを設定します。
- 「A」は、アタックタイムを設定します。
- 「L1」は、アタックレベルを設定します。
- 「D」は、ディケイタイムを設定します。
- 「S」は、サステインレベルを設定します。
- 「R」は、リリースタイムを設定します。
- 「L4」は、エンドレベルを設定します。
- 「Vel」は、エンベロープの強さがどれくらいベロシティに依存するかを設定します。
フェーダーを0に設定すると、エンベロープがすべて適用されます。ベロシティが低い場合、設定値を高くするほどエンベロープの強さが小さくなります。

「LFO」セクション

「LFO」セクションでは、2つの付属のLFOを設定できます。



LFOの「Waveform」と「Shape」

- 「Sine」はビブラートやトレモロに適したスムーズなモジュレーションを生成します。「Shape」は波形にハーモニクスを付け加えます。
- 「Triangle」は「Sine」と似ています。「Shape」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「Saw」はのこぎり波の周期を生成します。「Shape」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「Pulse」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは2種類の値の間で唐突に切り替わります。「Shape」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。「Shape」を50%に設定した場合、純粋な矩形波が生成されます。
- 「Ramp」は「Saw」波形と似ています。「Shape」は、のこぎり波が上昇する前の無音状態を広げます。

- 「Log」は、対数動作のモジュレーションを生成します。「Shape」は、対数曲率を負から正へと連続的に変化させます。
- 「S & H 1」はランダムに段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。
- 「S & H 2」は「S & H 1」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。

Sync

「Sync」がオンの場合、周波数は拍子の分数で設定されます。

Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

Phase

LFO が再トリガーされるときに波形の初期段階を設定します。

Sync

「Sync」がオンの場合、周波数は拍子の分数で設定されます。

Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

Phase

LFO が再トリガーされるときに波形の初期段階を設定します。

Rnd (Random Phase)

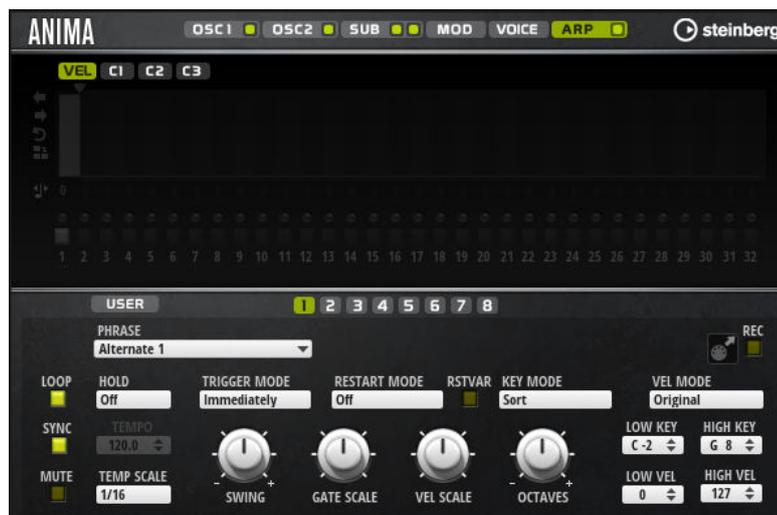
LFO が再トリガーされるときに波形の初期段階をランダムにします。

補足

「Rnd」をオンにした場合、「Phase」コントロールは使用できません。

「Arp」 ページ

このページには、統合されたアルペジエーターがあります。



Arpeggiator On/Off

アルペジエーターを有効または無効にします。

User Mode On/Off

ユーザーフレーズとユーザーフレーズエディターを有効または無効にします。

バリエーション

バリエーションボタンをクリックすると、使用可能なバリエーション間を切り替えることができます。

Phrase

フレーズを選択できます。

Drag Recorded MIDI to Sequencer

録音した MIDI フレーズをホストシーケンサーにドラッグアンドドロップできます。

Record Output

アルペジエーターの MIDI 出力を録音できます。

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

Sync

フレーズがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

さらに、「Restart Mode」を「Sync to Host」に設定できます。これは、ホストアプリケーションの拍子や小節に合わせてフレーズを再生します。

Mute

再生をミュートします。ただし、フレーズはバックグラウンドで再生されています。「Mute」をオフにすると、すぐに再生が再開します。

Hold

キーを放したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。

- 「Off」を選択した場合、キーを放すと、フレーズはすぐに変化します。すべてのキーを放すと、フレーズはすぐに停止します。
- 「On」を選択した場合、キーを放しても、フレーズは最後まで再生されます。「Loop」がオンになっていると、フレーズは連続再生されます。
- 「Gated」を選択した場合、最初のキーが発音されると、フレーズは再生を開始します。キーを放してもバックグラウンドでは無音で再生が続き、もう一度キーを押すとその位置で再生が再開します。このようにして、フレーズの再生を制御できます。

Tempo

「Sync」がオフの場合、「Tempo」コントロールを使用して、アルペジエーターの内部再生速度を設定できます。フレーズの再生の速さは、BPM で設定します。

「Sync」がオンの場合、「Tempo」パラメーターは使用できません。

Tempo Scale

トリガーするノートの長さによってフレーズが再生される速さを設定します。「Tempo」パラメーターに加えて、速さをさらに詳細に設定できます。拍子の分数で値を指定できます。付点音符や3連音符の値も設定できます。

たとえば、「Tempo Scale」の設定を 1/16 から 1/8 に変更した場合、再生される速さは半分になります。1/32 に設定すると、速さは倍になります。

Trigger Mode

キーボードで発音する新しいノートをアルペジエーターがいつスキャンするかを設定します。

- 「**Immediately**」を選択した場合、アルペジエーターは新しいノートをスキャンし続けます。フレーズは演奏に応じてすぐに変化します。
- 「**Next Beat**」を選択した場合、アルペジエーターは次の拍子に合わせて新しいノートをスキャンします。フレーズは演奏に応じて新しい拍子から変化します。
- 「**Next Measure**」を選択した場合、アルペジエーターは次の小節の始まりに合わせて新しいノートをスキャンします。フレーズは演奏に応じて新しい小節から変化します。

Restart Mode

- 「**Off**」に設定した場合、フレーズは連続して再生され、コードやノートに変更があっても再開しません。
- 「**New Chord**」に設定した場合、新しいコードでフレーズが再開されます。

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

- 「**New Note**」に設定した場合、新しいノートを発音するたびにフレーズが再開されます。
- 「**Sync to Host**」に設定した場合、トランスポートを開始するたびに、フレーズはホストアプリケーションの拍子や小節に合わせて調整されます。

RstVar (バリエーション変更で再トリガー)

このオプションは新しいコードおよび新しいノートに使用できます。このボタンをオンにすると、バリエーションが変更された場合、新しいノートまたはコードがトリガーされなくてもアルペジエーターが再トリガーされます。

Key Mode

キーボードでノートを発音する場合にノートの順序がフレーズの再生に影響を与えるかどうかを設定します。

- 「**Sort**」を選択した場合、ノートは選択したフレーズの順序で発音されます。ノートの発音順序は無視されます。
- 「**As Played**」を選択した場合、ノートはキーボードで演奏したとおりの順序で発音されます。
- 「**Direct**」を選択した場合、フレーズがノートかわりにコントローラーイベントを作成します。発音するノートに、ピッチベンド、ボリューム、パンなどが反映されます。

補足

ただし、コントローラーデータを含んでいないフレーズもあります。

Vel Mode

- 「**Original**」を選択した場合、フレーズのノートはフレーズに保存されているベロシティで発音されます。
- 「**As Played**」を選択した場合、フレーズのノートは発音されたノートのベロシティを使用します。
- 「**Original + As Played**」を選択した場合、フレーズのベロシティは、フレーズに保存されているベロシティと発音されたノートのベロシティの組み合わせで決まります。

Swing

偶数拍(裏拍)のノートのタイミングを移動します。これによって、フレーズをスウィングさせます。負の値の場合、ノートは早めに発音されます。正の値の場合、ノートは遅れて発音されます。

Gate Scale

フレーズのノートの長さを変更します。100% に設定すると、ノートは元のゲートタイムで発音されます。

Vel Scale

フレーズのノートオンベロシティを変更します。100% に設定すると、ノートは元のベロシティで発音されます。

Octaves

フレーズの再生時の音階に別のオクターブを含めます。正の設定ではオクターブ単位で高くなり、負の設定では低くなります。たとえば、+1 に設定すると、最初に元のピッチでフレーズが再生されます。次に、そのフレーズが 1 オクターブ高く再生されます。

Velocity Range

「Low Vel」 および 「High Vel」 パラメーターでは、フレーズ再生のトリガーに使用されるベロシティの範囲を設定します。

Key Range

「Low Key」 および 「High Key」 パラメーターでは、フレーズ再生のトリガーに使用されるキーの範囲を設定します。

「User Mode」のパラメーター



Save Phrase/Delete Phrase

「Phrase」フィールドの右側にあるこれら 2 つのボタンを使用すると、フレーズを保存または削除できます。

Mode

ノートの発音方法を設定します。

- 「Step」を選択した場合、受信した最後のノートがモノフォニックシーケンスをトリガーします。
- 「Chord」を選択した場合、ノートはコードとしてトリガーされます。
- 「Up」を選択した場合、ノートが昇順にアルペジオ再生されます。
- 「Down」を選択した場合、ノートが降順にアルペジオ再生されます。
- 「Up/Down 1」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。
- 「Up/Down 2」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。

「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。

「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。

- 「Down/Up 1」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。
- 「Down/Up 2」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。

「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。

「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。

- 「Random」を選択した場合、ノートがランダム順にアルペジオ再生されます。

Key Replace

このパラメーターでは、「Key Select」機能を無効にしたり、不足のキーを置き換える方法を指定したりできます。

たとえば、「Key Select」を「1-2-3-4」に設定して3つのノートのコードを再生すると、キー4が不足と見なされます。

- 「Off」に設定すると、「Key Replace」および「Key Select」がオフになります。選択したアルペジオが通常どおりに再生されます。
- 「Arp」に設定すると、不足キーは、アルペジオが通常どおりに演奏されるノートと置き換えられます。
- 「Rest」に設定すると、不足キーは置き換えられません。かわりにアルペジオでは休符が再生されます。
- 「1st」に設定すると、不足キーは、ノートバッファーの最初のノートと置き換えられます。
- 「Last」に設定すると、不足キーは、ノートバッファーの最後のノートと置き換えられます。
- 「All」に設定すると、不足キーは、ノートバッファーのすべてのノートと置き換えられます。ノートはコードとして再生されます。

補足

「Key Replace」は、バリエーションごとに個別に設定できます。

Wrap

「Step」および「Chord」を除くすべてのモードでは、このパラメーターを使用して、指定した数のステップ後にアルペジオ再生を再開できます。

補足

無効なステップは反映されません。

「Step」および「Chord」モードでは、このパラメーターは「Octaves」の設定にのみ影響します。

「Octaves」パラメーターがオンの場合、アルペジオがオクターブを横断して、指定した数のステップ後に元のオクターブから再生されます。

Groove Quantize

フレーズのタイミングを外部 MIDI ファイルに合わせて調整するには、その MIDI ファイルを「Groove Quantize」ドロップフィールドにドラッグアンドドロップします。

ドロップフィールドの右にある「**Groove Quantize Depth**」パラメーターによって、フレーズをどの程度正確に MIDI ファイルに従わせるかを設定できます。

Key Select

アルペジエーターは、キーボードをスキャンし、押されたキーをノートバッファーに書き込みます。

「**Key Mode**」の設定に応じて、このノートバッファーが、ピッチ順またはキーを演奏した順にソートされます。

「**Key Select**」を使用すると、ノートバッファーの定義済みキーを再生できます。ステップごとに「**Key Select**」を設定して、フレーズを精巧に作り込むこともできます。

補足

「**Key Select**」は、「**Step**」または「**Chord**」モードでは使用できません。

- ステップの「**Key Select**」の値を表示するには、エディターの左にある「**Show Transpose or Key Select**」をクリックしてキーボードのアイコンを表示させます。
- ステップの「**Key Select**」の値を設定可能な範囲内で変更するには、値をクリックして上下にドラッグするかマウスホイールでスクロールします。
使用可能なオプションを以下に示します。
 - 「**P**」(フレーズ)に設定した場合、選択したモード(「**Up**」、「**Down**」、「**Up/Down 1**」など)に従ってユーザーフレーズのノートが発音されます。
 - 「**1**～**8**」に設定した場合、ノートリストの該当するキーが再生されます。再生されるキーは「**Key Mode**」の設定に応じて異なります。たとえば、「**Key Mode**」を「**Sort**」に設定した場合、「**1**」に設定すると最も低いキーが再生されます。
 - 「**L**」(最後)に設定した場合、ノートバッファーの最後のキーが常に再生されます。「**Key Mode**」の設定に応じて、ノートバッファーの最も高いノートまたは最後のノートが発音されます。
 - 「**A**」(すべて)に設定した場合、ノートバッファーのすべてのキーがコードとして再生されます。

アルペジエーターの MIDI 出力の録音

インストゥルメントで演奏されるフレーズは発音するノートによって異なるため、直接エクスポートすることはできません。ただし、アルペジエーターの MIDI 出力を録音して、エクスポート可能なフレーズを生成できます。

手順

1. 「**Record MIDI Output**」をクリックします。
「**Drag MIDI**」フィールドの矢印が点滅しはじめ、録音モードであることを示します。
2. いくつかのノートを発音します。
3. 終了したら、「**Record MIDI Output**」を再度クリックします。
録音が停止します。「**Drag MIDI**」フィールドの矢印は点灯したままで、MIDI フレーズをエクスポートできることを示します。
4. 「**Drag MIDI**」フィールドをクリックして、ホストシーケンスアプリケーションの MIDI トラックにフレーズをドラッグします。

バリエーションの作成

手順

1. バリエーションボタンのいずれかをクリックします。

2. バリエーションは、最初から新しく作成するか、既存のバリエーションを元にして作成します。
 - 最初から作成するには、フレーズをロードして設定を編集します。
 - 既存のバリエーションをベースとして使用するには、コンテキストメニューの「Copy」と「Paste」のコマンドを使用します。
-

結果

対応するバリエーションボタンをクリックしてバリエーションを呼び出せるようになります。

補足

パラメーター「Loop」、「Sync」、「Hold」、「Trigger Mode」、「Restart Mode」、「Key Mode」、「Vel Mode」、「Low Key」、「High Key」、「Low Vel」、および「High Vel」はバリエーションに含まれません。これらのパラメーターは一度だけ設定します。

トリガーパッドにバリエーションを割り当てる

トリガーパッドにバリエーションを割り当てると、トリガーパッドを使用してバリエーションを切り替えられます。

手順

1. バリエーションボタンを右クリックし、「Assign Variation to」サブメニューでトリガーパッドを選択します。
 2. 作成したすべてのバリエーションに対してこの手順を繰り返します。
-

ユーザーフレーズ

ユーザーフレーズには最大 32 のステップを含めることができます。各ステップは、調節可能な「Velocity」、「Gate Length」、および「Transpose」値を持ちます。ステップを追加したり、ステップの長さを調節したり、一時停止を残したりして、ユーザーフレーズのリズムを定義できます。連続したステップを組み合わせて、長いノートを作ることができます。「Mode」を選択すると、ノートの再生方法を定義できます。また、追加の MIDI コントロールシーケンスがあり、各ステップでもモジュレーション信号を送信できます。

独自のフレーズを作成するには、「User」ボタンをオンにします。

ユーザーフレーズの編集

ユーザーフレーズのエディターでは、ユーザーフレーズを詳細に設定できます。

- フレーズを設定するには、ステップディスプレイの上にある「Vel」ボタンをオンにします。
- フレーズのコントローラーカーブを設定するには、いずれかのコントローラーボタンをオンにします。



- パターンのステップ数を指定するには、「Pattern Length」ハンドルを左右にドラッグします。



ステップの編集

ステップの高さは値を表わします。ステップは、以下の方法で編集できます。

- すべてのステップを有効にするには、コンテキストメニューから「Enable All Steps」を選択します。
- 値を調節するには、ステップをクリックして上下にドラッグします。
- 複数のステップの値を調節するには、クリックしてカーブを描きます。
- すべてのステップのベロシティを相対的に調節するには、[Shift] を押しながらかクリックしてドラッグします。
- ステップで傾斜を描くには、[Alt] を押しながらかラインを描きます。
- シーケンスの右と左で対称の傾斜を描くには、[Shift]+[Alt] を押しながらかラインを描きます。
- ステップのベロシティを 127 にリセットするには、[Ctrl]/[command] を押しながらかステップをクリックします。
- すべてのステップのベロシティを 127 にリセットするには、[Shift]+[Ctrl]/[command] を押しながらかステップをクリックします。
- 2つのステップをレガート再生するには、2つのステップの最初の方の下にある数字をクリックして、小さい矢印を表示します。
「Legato」がオンになると、「Gate Scale」パラメーターの設定は反映されません。
- ステップを移調するには、ステップの下のフィールド内をクリックし、移調数 (半音単位) を入力します。

補足

ステップを移調できるのは、移調値が表示されるように「Show Transpose or Key Select」を設定した場合のみです。



ゲートタイムの調節

ベロシティーステップでは、ステップの幅がゲートタイムを表わします。



- ステップのゲートタイムを調節するには、右側の境界をドラッグします。
- すべてのステップのゲートタイムを調節するには、**[Shift]** を押しながらステップの右側の境界をドラッグします。
この方法でゲートタイムを調節できるのは、次のステップの左側の境界までです。次以降のステップに重なるまでステップのゲートタイムをのばした場合、重ねられたステップは無効になります。
- ステップのゲートタイムを 1 にリセットするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらハイライトされた右側の境界をクリックします。
- すべてのステップのゲートタイムをリセットするには、**[Shift]+[Ctrl]/[command]** を押しながらハイライトされた右側の境界をクリックします。
- 連続するステップの間のギャップを埋めるには、コンテキストメニューから **「Fill Gap」** または **「Fill All Gaps」** を選択します。

各 MIDI コントローラーレーンでは、MIDI コントローラーを送信できます。モジュレーションマトリクスで同じ MIDI コントローラーをソースとして選択すると、あらゆるディスティネーションを MIDI コントローラーシーケンスで変調できます。

フレーズの調節

- フレーズを移動するには、**「Shift Phrase Right」** または **「Shift Phrase Left」** をクリックします。
フレーズを左に移動した場合、最初のステップが最後に移動します。フレーズを右に移動した場合、最後のステップが先頭に移動します。
- フレーズを反転させるには、**「Reverse Phrase」** をクリックします。
- 短いフレーズを複製するには、**「Duplicate Phrase」** をクリックします。

補足

ステップの最大数は 32 です。そのため、16 ステップを超えるフレーズは全体を複製できません。
