

オペレーションマニュアル



BACKBONE

Drum Re-synthesizer

Steinberg マニュアル制作チーム: Cristina Bachmann, Martina Becker, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Dennis Martinez, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer

翻訳: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, GiEmme Solutions, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

このマニュアルは、目の不自由な方や視力の弱い方へのアクセシビリティに配慮しています。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。本書で取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, 2023.

All rights reserved.

Backbone_1.6.0_ja-JP_2023-09-28

目次

4	新機能	
5	はじめに	
5	表記規則	
6	お問い合わせ方法	
6	マニュアルについて	
7	概要	
7	ウィンドウについて	
8	プログラム、レイヤー、サンプル	
10	グローバル機能および設定	
10	プラグイン機能セクション	
12	「Input」セクション	
12	「Output」セクション	
14	「Options」ページ	
18	サウンドの分解	
18	「Decompose」セクション	
20	サンプルの分解	
21	別々のサンプルの「Noise」成分と「Tonal」成分 を組み合わせる	
22	サンプル内の「Tonal」成分と「Noise」成分の配 分の変更	
23	DrumGAN ドラムリシンセシス	
23	DrumGAN セクション	
25	DrumGAN によるドラムサウンドの生成	
25	ドラムサウンドのバリエーションの作成	
27	レイヤーの編集	
27	「Layers」セクション	
28	「Main」タブ	
31	編集セクション	
58	サンプルのエクスポート	
60	ファイルのロードと管理	
60	ロードパネル	
61	ロードパネルの「Programs」タブと「Layers」タ ブを使用したファイル管理	
70	ロードパネルの「Browser」タブを使用したファ イル管理	
75	プログラムの保存とエクスポート	
83	エフェクトの使用	
83	「Effects」セクション	
87	エフェクトのロード	
88	エフェクトのバイパス	
88	エフェクトの削除	
89	エフェクトのリファレンス	
89	EQ/Filter エフェクト	
92	Dynamics エフェクト	
94	ディストーションエフェクト	
95	Modulation エフェクト	
99	Pan エフェクト	
99	Time エフェクト	
103	オートメーション	
103	オートメーションエディター	
103	オートメーションの設定	
105	MIDI コントローラー	
105	MIDI コントローラーエディター	
106	MIDI コントローラーの割り当て	
107	索引	

新機能

以下のリストは Backbone の最も重要な改善点をお知らせするもので、対応する説明へのリンクがあります。

追加された新機能: バージョン 1.6.0

ロードパネル

- ロードパネルの「Programs」タブと「Layers」タブのデザインが変更され、より簡単かつ迅速に検索できるようになりました。検索設定に基づいて提案されるフィルタータグを選択できるほか、属性メニューを設定して検索結果を絞り込んだり、検索設定をプリセットとして保存しておいて、似たコンテンツを探すときに使用したりできます。「[ロードパネルの「Programs」タブと「Layers」タブを使用したファイル管理](#)」を参照してください。

追加された新機能: バージョン 1.5.0

DrumGAN

- Backbone 1.5 には、株式会社ソニーコンピュータサイエンス研究所 (Sony CSL) の開発による革新的なドラムジェネレーター「DrumGAN」が搭載されています。これは人工知能を搭載し、キックドラム、スネアドラム、シンバルの新規サンプルを極めて高速かつ直感的な形で作成します。またサンプルを分析し、複製して、無数のバリエーションを作り出すこともできます。DrumGAN を Backbone に追加することで、お気に入りのサンプル編集環境から離れることなく、まったく新しいドラムサウンドをゼロから作り上げることができます。「[DrumGAN ドラムリシンセシス](#)」を参照してください。

追加された新機能: バージョン 1.1.0

エクスポート設定

- 最後にトリガーしたノートおよびベロシティをエクスポートの参照先として使用できるようになりました。「[Export Settings](#)」を参照してください。

サンプルパラメーターのノーマライズ

- Backbone バージョン 1.1.0 では、「Normalize Sample」および「Normalize Level」が「Sample」ページのツールバーからパラメーターセクションに移動しました。また、「Gain Offset」パラメーターも追加されました。「[パラメーター](#)」を参照してください。

サンプル範囲

- サンプル範囲を変更するのに、「Sample Start」マーカーと「Sample End」マーカーを同時に移動できるようになりました。「[サンプル範囲の設定](#)」を参照してください。

ループ範囲

- ループ範囲を変更するのに、「Loop Start」マーカーと「Loop End」マーカーを同時に移動できるようになりました。「[ループ範囲の設定](#)」を参照してください。

単一のレイヤーのエクスポート

- Backbone でドラッグアンドドロップをすることで、単一のレイヤーをエクスポートできるようになりました。「[単一のレイヤーのエクスポート](#)」を参照してください。

はじめに

表記規則

本書では、目的に応じて、構造上の要素やマークアップの要素を使用して情報を説明しています。

構造上の要素

前提

手順を開始する前に完了しておく必要があるアクションや条件を記述します。

手順

特定の結果を得るために必要な手順を示します。

重要

システムや接続されたハードウェアに影響を及ぼす問題、またはデータ損失のリスクを伴う問題など、重大な事項に関する情報を示します。

補足

その他の事項や関連情報を示します。

ヒント

役に立つ追加の情報を表示します。

例

例を示します。

結果

手順の結果を説明します。

手順終了後の項目

手順を実行したあとに行なう操作または必要事項を示します。

関連リンク

本書に記載のある関連トピックを示します。

マークアップ

太字はメニュー、オプション、機能、ダイアログ、ウィンドウなどの名前を示します。

太字が大なり記号で区切られている場合は、複数のメニューを連続で開くことを表わします。

ファイル名やフォルダーのパスは異なるフォントで表示されます。

例

`example_file.txt`

キーボードショートカット

初期設定のキーボードショートカットの多くは修飾キーを使用しますが、修飾キーの一部はオペレーティングシステムによって異なります。

本書では、修飾キーを伴うキーボードショートカットを記述する場合、まず Windows の修飾キー、次に macOS の修飾キー、次にその他のキーの順に記載します。

例

[Ctrl]/[command]+[Z] と記載されている場合、Windows では **[Ctrl]** キー、macOS では **[command]** キーを押したままで **[Z]** キーを押すことを指しています。

お問い合わせ方法

コントロールパネルの右上にある Steinberg ロゴをクリックすると、お問い合わせ方法やヘルプに関する情報が記載されたポップアップメニューが表示されます。

- このメニューには、Steinberg 社のさまざまな Web サイトへのリンクが表示されます。リンクを選択して、対応する Web サイトを開きます。この Web サイトでは、製品に関するサポートや互換性の情報、FAQ、最新ドライバーのダウンロードのリンクなどにアクセスできます。

マニュアルについて

マニュアルはオンラインで確認でき、<http://www.steinberg.help> から PDF 形式でダウンロードできます。

- [steinberg.help](http://www.steinberg.help) にアクセスするには、Web ブラウザーのアドレスバーに **steinberg.help** を入力するか、Backbone を開いて右上の Steinberg ロゴをクリックし、「**Backbone Help**」を選択します。

概要

ウィンドウについて

Backboneのウィンドウはサイズを自由に変更できます。このウィンドウはいくつかのセクションに分かれています。



- 1 プラグイン機能セクション
- 2 「Input」、「DrumGAN」、「Decompose」、「Output」セクション
- 3 「Layers」タブと「Main」タブ
- 4 「Edit」セクション
- 5 ロードパネル
- 6 「Effects」セクション

関連リンク

- [プラグイン機能セクション \(10 ページ\)](#)
- [「Input」セクション \(12 ページ\)](#)
- [「Decompose」セクション \(18 ページ\)](#)
- [DrumGAN ドラムリシンセシス \(23 ページ\)](#)
- [「Output」セクション \(12 ページ\)](#)
- [「Layers」セクション \(27 ページ\)](#)
- [「Main」タブ \(28 ページ\)](#)
- [編集セクション \(31 ページ\)](#)
- [ロードパネル \(60 ページ\)](#)
- [「Effects」セクション \(83 ページ\)](#)

プログラム、レイヤー、サンプル

Backbone では、プログラム、レイヤー、サンプルをロードしたり保存したりできます。

プログラム

プログラムには、エフェクト、フィルター設定、アンプ設定などを含む最大 8 個のレイヤーを含めることができます。Backbone に一度にロードできるプログラムは 1 つです。

レイヤー

レイヤーとは、プログラムを構成するサウンドコンポーネントです。レイヤーには、ロードしたサンプルと編集ページで行なった設定が含まれます。レイヤーは、「Layers」セクションのスロットにロードされます。

補足

レイヤーはロードしたサンプルを参照するだけです。つまり、編集セクションでレイヤーを編集した場合、サンプルファイルは変更されず、サンプルファイルの再生パラメーターが変更されます。エフェクトはレイヤーには含まれません。

サンプル

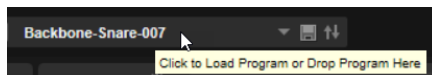
「Load」パネルの「Browser」タブで、ハードディスクから「Layers」セクションのレイヤー スロットにモノラルまたはステレオのサンプルをロードできます。

プログラムのロード

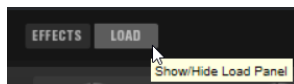
ツールバーのプログラムローダーまたはロードパネルを使用してプログラムをロードできます。

選択できる手順

- プログラムローダーのフィールドをクリックしてロードパネルの「Programs」タブを開き、プログラムを選択してダブルクリックします。



- 「Show/Hide Load Panel」ボタンをクリックしてロードパネルを開き、以下のいずれかを行ないます。



- 「Programs」タブで、プログラムを選択してダブルクリックするか、リストからプログラムローダーにドラッグします。
- 「Browser」タブで、ファイルシステム上のプログラムを選択してダブルクリックするか、リストからプログラムローダーにドラッグします。

関連リンク

[ロードパネル](#) (60 ページ)

レイヤーのロード

作成したレイヤーやインストゥルメントに付属するレイヤーをロードできます。

選択できる手順

- スロットメニューを開いて「Load Layer」を選択します。ロードパネルで、ロードするレイヤーを選択してダブルクリックします。

- 「**Show/Hide Load Panel**」 ボタンをクリックして**ロード**パネルを開き、「**Layers**」 ページを選択して以下のいずれかを行ないます。
 - レイヤーをダブルクリックして選択したスロットにロードする。
 - レイヤーを選択してスロットにドラッグする。
-

サンプルのロード

Backbone にサンプルをロードできます。

選択できる手順

- 「**Load**」 パネルの「**Browser**」 タブからレイヤースロットにサンプルをドラッグします。
すでにレイヤーがロードされている場合、このレイヤーは置き換えられます。レイヤー設定はすべてリセットされます。
 - 「**Load**」 パネルの「**Browser**」 タブから編集セクションにサンプルをドラッグします。
そのスロットのサンプルが置き換えられます。レイヤー設定はすべて保持されます。
 - 「**Load**」 パネルの「**Browser**」 タブの結果リストでサンプルをダブルクリックします。
サンプルまたはレイヤーが置き換えられるかどうかは、「**Browser**」 タブの試聴およびファイル情報セクションの「**Replace Mode**」 設定によって決まります。
 - エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) または Steinberg 製 DAW の **MediaBay** からレイヤースロットにサンプルをドラッグするとレイヤーが置き換えられ、編集セクションにドラッグするとサンプルのみが置き換えられます。
-

結果

サンプルをロードすると、サンプルが Backbone レイヤーに変換されます。

関連リンク

[プログラム、レイヤー、サンプル \(8 ページ\)](#)

[試聴およびファイル情報セクション \(74 ページ\)](#)

グローバル機能および設定

プラグイン機能セクション



プラグイン名

プラグインのバージョンやビルド番号に関する情報を表示するには、左側のプラグイン名をクリックします。クリックすると、バージョン情報画面が開きます。バージョン情報画面を閉じるには、その画面をクリックするか、コンピューターのキーボードの **[Esc]** を押します。

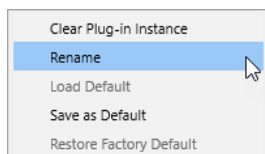
Load Previous Program/Load Next Program

これらのボタンをクリックすると、前または次のプログラムがロードされます。

プログラムローダー

プログラムをロードするには、プログラムローダーのフィールドをクリックするか、プログラムをこのフィールドにドラッグします。

プログラムローダーのコンテキストメニュー



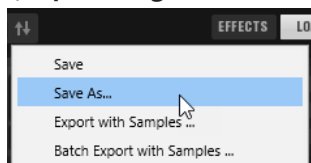
- 「Clear Plug-in Instance」は、プラグイン全体を空の状態にリセットします。
- 「Rename」は、プログラムの名前を変更できます。
- 「Load Default」は、デフォルトのプログラムをロードします。
- 「Save as Default」は、現在のプログラムをデフォルトのプログラムとして保存します。
- 「Restore Factory Default」は、初期設定のプログラムを復元します。

Save Program



現在のプログラムを保存できます。

Save/Export Programs



このポップアップメニューには以下のオプションが含まれています。

- 「Save」は現在のプログラムを保存します。
- 「Save As」はプログラムを別の名前でも保存したり、属性や場所を設定したりできます。
- 「Export with Samples」は、ロードしたプログラムをサンプルと一緒に保存できます。

- 「**Batch Export with Samples**」は、先に Backbone にロードしておかなくても、複数のプラグラムをハードディスク上のサンプルと一緒に保存できます。

Show/Hide Effects

ウィンドウの下部に「**Effects**」セクションを開きます。

Show/Hide Load Panel

ウィンドウの右側に「**Load**」パネルを開きます。

Show/Hide Options

グローバル設定とグローバルパラメーター、および**オートメーションエディター**と**MIDI コントローラーエディター**を含む**オプション**ページが開きます。

Switch off All Effects

すべてのエフェクトを無効にします。たとえば、エフェクトありのサウンドとエフェクトなしのサウンドを比較する場合などに使用できます。

補足

「**Switch off All Effects**」は、「**Output**」セクションのグローバルリミッターには影響しません。リミッターなしでサウンドを再生したい場合は、リミッターを手動でオフにする必要があります。

MIDI Reset

再生を停止し、MIDI コントローラーをすべてデフォルト値にリセットします。

Undo/Redo

1 回の操作を取り消したり、やり直したりするには、「**Undo (左矢印)**」ボタンまたは「**Redo (右矢印)**」ボタンをクリックします。複数回の操作を取り消したり、やり直したりするには、各ボタンの横にある矢印をクリックして履歴を開き、戻りたいステップを選択します。

補足

取り消し/やり直しの操作を行なえる回数は、「**Options**」ページの「**Undo Steps**」の設定によって変わります。

Steinberg ロゴ

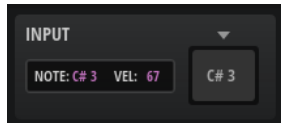
Steinberg ロゴをクリックすると、ソフトウェアのアップデートやトラブルシューティングに関する情報が掲載された Steinberg 社の Web サイトのリンクを含むポップアップメニューが表示されます。

関連リンク

- [プログラムの保存とエクスポート \(75 ページ\)](#)
- [保存ダイアログ \(76 ページ\)](#)
- [プログラムにサンプルを含めてエクスポート \(78 ページ\)](#)
- [プログラムのバッチエクスポート \(80 ページ\)](#)
- [「Output」セクション \(12 ページ\)](#)
- [「Options」ページ \(14 ページ\)](#)

「Input」セクション

「Input」セクションでは、MIDI入力とトリガーされるノートをすばやく確認できます。



トリガーされるノート

トリガーされるノートが表示されます。

ベロシティ


トリガーされるノートのベロシティが表示されます。

トリガーパッド

右側のトリガーパッドをクリックすると、パッドに表示されたノートトリガーできます。ベロシティは、クリックの垂直方向の位置によって決まります。パッドの上部をクリックするとベロシティが高くなり、パッドの下部をクリックするとベロシティが低くなります。

「Key Commands」ダイアログの「Play」カテゴリで、この機能のキーボードショートカットを設定することもできます。この場合のベロシティは127になります。

Edit Trigger Note

トリガーされるノートを変更するには、トリガーパッドの上の「Edit Trigger Note」をクリックして別のキーを指定します。

「Output」セクション

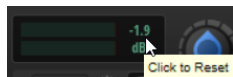
このセクションには、出力レベル、内部グローバルリミッターのバイパス機能、サンプルのエクスポートコントロールとエクスポート設定などの出力設定があります。

出力レベルの設定



レベルメーター

レベルメーターには現在のレベルが表示されます。右側の値フィールドには直近のピーク値が表示されます。ピーク値をリセットするには、このフィールドをクリックします。

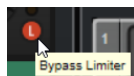


Main Level

「Main Level」ダイヤルを使用すると、プラグインのメイン出力のレベルを設定できます。

Bypass Limiter

Backboneには、プラグインの出力レベルが0dBを超えないようにするための内蔵リミッターが用意されています。たとえば、ホストアプリケーションのリミッターを使用する場合は、「Bypass Limiter」をクリックすると内蔵リミッターがオフになります。



「Export」セクション

エクスポートコントロールを使用すると、Backbone のサウンドをサンプルとしてエクスポートできません。



Export

名前と場所を指定して現在のサンプルをエクスポートできます。

Export Settings

追加のエクスポート設定を行ったり、ファイルをエクスポートするフォルダーを指定したりして現在のサンプルをエクスポートできるペインを開きます。

ドラッグアイコン


「**Drag Sample to Export**」を使用すると、DAW のトラック、システム上のフォルダー、または Backbone 内の別のレイヤーにサンプルをドラッグしてエクスポートできます。エクスポートされるファイルの名前にはプログラム名が使用され、そのあとに連番が続きます。ファイルを保存するフォルダーとサンプルのレンダリング方法は、「**Export Settings**」ペインでの設定によって決まります。

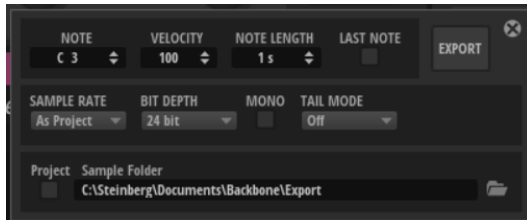
関連リンク

[Export Settings \(13 ページ\)](#)

Export Settings

このペインでは、保存場所やビット解像度など、エクスポートするファイルの設定を行なえます。

- このペインを開くには、ウィンドウの右上のセクションにある「**Export Settings**」をクリックします。



Note

MIDI でトリガーするノートを設定します。この MIDI ノートを発音したときに生成されるサウンドがエクスポートされます。

Velocity

ベロシティーを設定します。このベロシティーで MIDI ノートを発音したときに生成されるサウンドがエクスポートされます。

Note Length

ノートの長さを設定します。このパラメーターは、いずれかのレイヤーのボリュームエンベロープの「**Sustain Mode**」をオンにした場合に使用できます。

Last Note

このオプションをオンにすると、最後にトリガーしたノートおよびベロシティーがエクスポートの参照先として使用されます。こうすることで、たとえば、手動でエクスポート設定を変更しなくても、異なるピッチやベロシティーを持つ一連のサンプルをすばやくエクスポートできます。

Export

ミュートされていないすべてのレイヤーを、このペインの設定に従ってサンプルとしてエクスポートします。

Sample Rate

新しいサンプルのサンプリングレートを設定します。

Bit Depth

新しいサンプルのビット解像度を設定します。

Mono

このオプションをオンにすると、サウンドがステレオからモノラルにミックスダウンされ、モノラルサンプルとしてエクスポートされます。

Tail Mode

エクスポートにはすべてのボリュームエンベロープが含まれます。ただし、リバーブやディレイなどの時間軸のあるエフェクトを使用している場合、生成されるサウンドがエンベロープのあとも続くことがあります。

エクスポートされるサンプルにリバーブやディレイのテールを確実に含めるには、「**Tail Mode**」を選択します。

- その値を下回ったらレンダリングを停止するオーディオのしきい値を指定するには、「**Threshold**」を使用します。
- 「**Time**」を使用すると、残響の時間を指定できます。
- シグナルチェーンの最後のエフェクトがサイレントモードに入るまで、つまり、入力なくなり、処理する信号がなくなるまでサンプルをレンダリングするには「**Silence**」を使用します。このモードでは、リバーブテールが非常に長い場合でもそのまま書き出すことができますが、サンプルが長くなる可能性もあります。

Sample Folder

エクスポートするサンプルの保存先フォルダーを指定できます。

この設定は、ドラッグアンドドロップでエクスポートするサンプルにも適用されます。

Export Samples to Cubase Project Folder

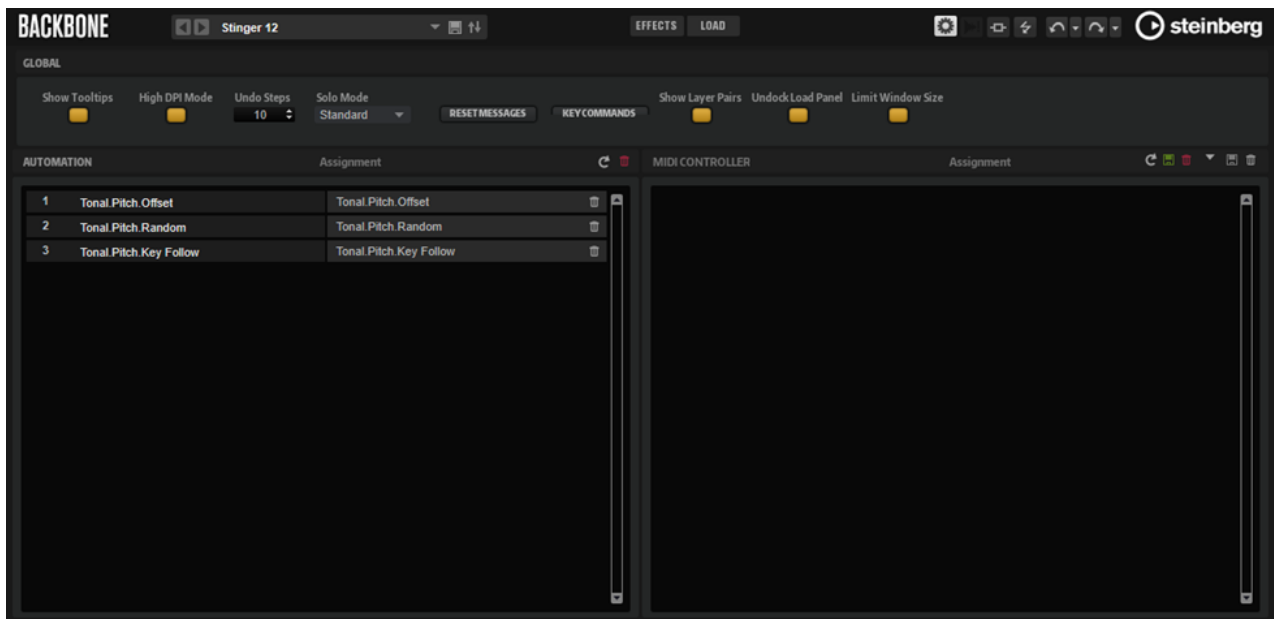
Steinberg 製 DAW を使用している場合、「**Export Samples to Cubase Project Folder**」をオンにすると、プロジェクトに関連付けられたサンプルがすべて1つの場所に保持されます。そのあと、プロジェクトフォルダー内にエクスポートファイル用のサブフォルダーを指定できます。

この設定は、ドラッグアンドドロップでエクスポートするサンプルにも適用されます。

「Options」 ページ

「Options」 ページには、グローバルオプション、オートメーションエディター、MIDI コントローラーエディターがあります。

- 「Options」 ページを開くには、プラグイン機能セクションの「**Show/Hide Options**」をクリックします。



Global

Show Tooltips

このオプションをオンにすると、コントロールにマウスポインターを合わせたときにツールチップが表示されます。

High DPI Mode

「High DPI Mode」をオンにした場合、高解像度 (4K (UHD)、5K など) のモニターで 150% 以上に拡大してプラグインを表示すると、高解像度のビットマップが使用されます。これによって、高解像度ディスプレイ上で画像がより鮮明に表示されます。

補足

Windows は、現在は 100% の倍数の拡大率のみサポートしています。たとえば、Backbone の表示を 150% に拡大すると、使用される拡大率は 200% になります。

「High DPI Mode」は、ソフトウェアとハードウェアの組み合わせによっては互換性がない場合があります。ご使用の環境で表示の問題が発生している場合は、「High DPI Mode」をオフにしてみてください。

「High DPI Mode」をオフにすると、デフォルトのモニター解像度が使用されます。

Undo Steps

取り消し/やり直しできる操作の数を指定します。

Solo Mode

- 「Standard」モードでは、複数のレイヤーをソロにして、それらを組み合わせて聴くことができます。
- 「Exclusive」モードでは、一度にソロにできるのは 1 つのレイヤーだけです。

Reset Messages

このボタンをクリックすると、「Don't Show Again」オプションで非表示にしたメッセージダイアログが再びすべて表示されます。

Key Commands

「Key Commands」ダイアログが表示されます。ショートカットキーの表示と割り当てを行なえます。

Show Layer Pairs

- 「Show Layer Pairs」 をオフにすると、選択したレイヤーとそれ以降のレイヤーが表示されます。
- 「Show Layer Pairs」 をオンにすると、レイヤー 1 と 2、3 と 4、5 と 6、7 と 8 が常に一緒に表示されます。

分解したサンプルを使用して作業する場合は、「Show Layer Pairs」 をオンにすると便利です。

Undock Load Panel

このオプションをオンにすると、「Load」パネルが常に独立したウィンドウとして開きます。

Limit Window Size

このオプションをオンにすると、プラグインウィンドウの高さが制限され、デスクトップからはみ出すことができなくなります。必要に応じてスクロールバーが追加され、プラグインパネルの表示されていない領域を表示できるようになります。これにより、編集可能なウィンドウスペースの外側にある機能にアクセスできないということがなくなります。

ヒント

小さな画面で、ディスプレイ解像度によって生じることのある表示の問題が発生した場合はこのオプションをオンにしてください。

Automation

オートメーションエディターでは、オートメーションの割り当てを管理できます。

MIDI Controller

MIDI コントローラーエディターでは、MIDI コントローラーの割り当てを管理できます。

関連リンク

[オートメーションエディター \(103 ページ\)](#)

[オートメーションの設定 \(103 ページ\)](#)

[MIDI コントローラーエディター \(105 ページ\)](#)

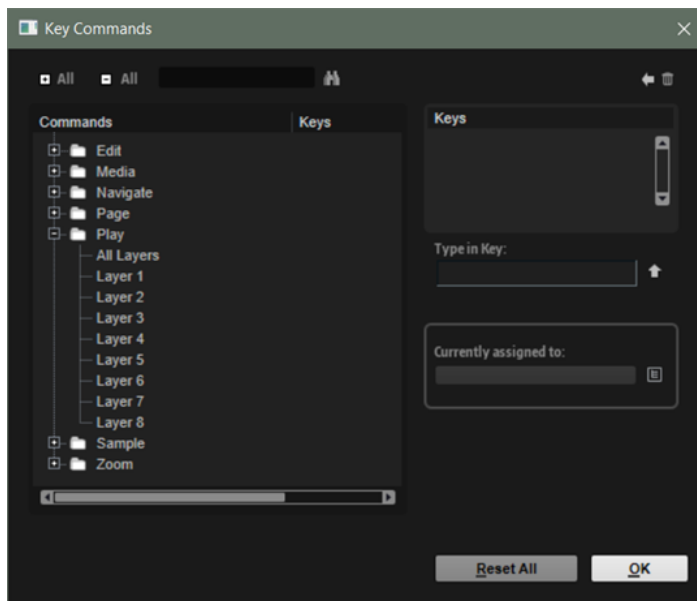
[MIDI コントローラーの割り当て \(106 ページ\)](#)

キーボードショートカット




Backbone では、多くの機能にキーボードショートカットが割り当てられています。

「Key Commands」ダイアログでは、キーボードショートカットの表示、編集、追加を行なえます。

- 「Key Commands」ダイアログを開くには、「Options」 ページを開き、「Global」セクションで「Key Commands」ボタンをクリックします。



コマンドは、左側に階層フォルダー構造で表示されます。カテゴリフォルダーを開くと、項目および機能と、割り当てられているキーボードショートカットが表示されます。

- キーボードショートカットを設定するには、リストで機能を選択し、「**Type in Key**」フィールドにキーボードショートカットを入力して、フィールドの右側にある「**Assign Key**」 ボタンをクリックします。キーボードショートカットがすでに他の機能に使用されている場合、その機能が下のフィールドに表示されます。
- キーボードショートカットを削除するには、リストで機能を選択し、「**Keys**」リストでキーボードショートカットを選択してから、「**Delete**」 ボタンをクリックします。
- 特定の機能を検索するには、ダイアログ上部の検索フィールドに名称を入力して「**Start/Continue Search**」 ボタンをクリックします。

補足

1つの機能に複数のキーボードショートカットを設定できます。

サウンドの分解

「Decompose」機能を使用すると、サンプルをノイズ成分と音色成分に分解できます。

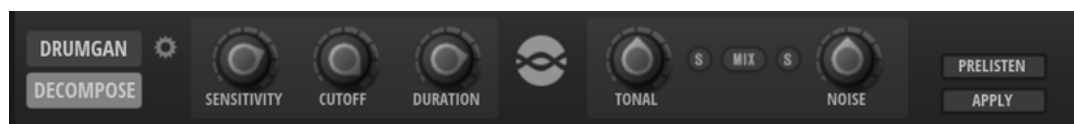
これにより、サンプル内の音色成分とノイズ成分を別々に編集して、たとえば、サンプル内のノイズ部分と音色部分の分布を変更したり、さまざまなノイズサンプルと音色サンプルを組み合わせたり、異なるインストゥルメントのノイズサンプルと音色サンプルからまったく新しいサウンドを作り出したりできます。

補足

サンプルの「Resynth」をオンにした場合は「Decompose」機能を使用できません。

「Decompose」セクション

ウィンドウ上部の「Decompose」セクションには、「Decompose」機能のコントロールと設定があります。



Decompose Settings

「Decompose」機能で作成したサンプルの保存場所を指定できる「Decompose Settings」ペインを開きます。

「Sensitivity」、「Cutoff」、および「Duration」

「Decompose」機能の質は、「Sensitivity」、「Cutoff」、「Duration」の設定に大きく依存します。さまざまな設定を試してからサンプルを分解してください。

補足

「Sensitivity」、「Cutoff」、「Duration」のパラメーターを有効にするには、「Prelisten」をオンにする必要があります。

Sensitivity

信号部分とノイズフロアの間に必要なレベル差を指定します。この値が、信号部分が検出されるためのスペクトラムのピークと谷の間の最小距離になります。この値を小さくすると、サンプルの信号部分の多くが「Tonal」成分の一部であると見なされます。

Cutoff

Backboneで信号部分を検索する範囲の上限を設定します。「Sensitivity」や「Duration」の設定に関係なく、「Cutoff」で指定した周波数より上の信号はノイズと見なされます。

Duration

信号部分の最小の長さを指定します。指定した値より短い信号は自動的にノイズと見なされ、長い信号は「Tonal」成分の一部と見なされます。

「Decompose」機能で正しく検出されない短いアタックや強いトランジェントが含まれるサンプルの場合は、この設定を小さくしてみてください。

「Tonal Level」、**「Mix」**、および「Noise Level」

Tonal Level

「Tonal」成分のレベルを調節できます。

「Tonal」成分のみを再生するには、「Solo Tonal」をオンにします。

補足

「Apply」をクリックするときは、「Solo Tonal」を必ずオフにしてください。そうしないと、レイヤーがサンプルの「Tonal」成分で上書きされます。

Mix

オンにすると、「Tonal Level」ダイヤルと「Noise Level」ダイヤルを使用してミックスを変更し、調節したミックスを新しいファイルとして保存できます。

Noise Level

「Noise」成分のレベルを調節できます。

「Noise」成分のみを再生するには、「Solo Noise」をオンにします。

補足

「Apply」をクリックするときは、「Solo Noise」を必ずオフにしてください。そうしないと、レイヤーがサンプルの「Noise」成分で上書きされます。

「Prelisten」 と 「Apply」

Prelisten

現在の設定に従ってサンプルの「Tonal」成分と「Noise」成分が計算されます。これにより、「Decompose」の設定を試聴できます。

- 「Solo Tonal」または「Solo Noise」をオンにすると、レイヤーの「Tonal」成分または「Noise」成分を聴くことができます。
- 「Mix」をオンにすると、「Tonal Level」コントロールと「Noise Level」コントロールで調節したミックスを聴くことができます。

Apply

「Decompose」機能を適用します。

補足

- 「Mix」をオンにすると、サンプルが置き換えられます。
 - 「Tonal」成分または「Noise」成分の「Solo」をオンにすると、レイヤー内のサンプルがその成分だけで置き換えられます。
 - 「Mix」と「Solo」をどちらもオフにすると、2つの新しいレイヤーが作成され、一方にはサンプルの「Tonal」成分、もう一方には「Noise」成分が含まれます。
-

関連リンク

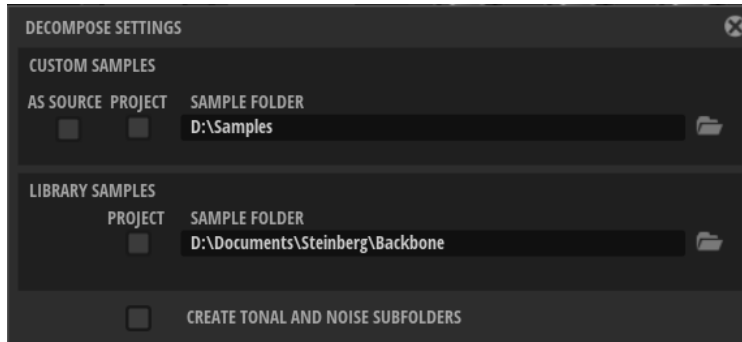
[Decompose Settings](#) (20 ページ)

[サンプルの分解](#) (20 ページ)

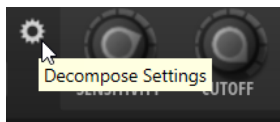
[「Resynth」](#) ページ (41 ページ)

Decompose Settings

初期設定では、「Decompose」機能で作成されたサンプルはオリジナルファイルと同じフォルダーに保存されます。ただし、別のフォルダーに保存したい場合は、「Decompose Settings」ペインで別のフォルダーを保存先として指定できます。



- このペインを開くには、「Decompose」セクションの「Decompose Settings」をクリックします。



As Source

「As Source」をオンにすると、作成したサンプルがオリジナルサンプルと同じフォルダーに保存されます。

補足

「As Source」をオンにできるのは、VST サウンドコンテナの一部ではないサンプルを使用する場合のみです。

Project

「Project」をオンにすると、サンプルが Steinberg 製 DAW のプロジェクトフォルダーに保存されます。

Custom Sample Folder

「Project」をオフにした場合、新しいサンプルを保存するフォルダーのパスを入力できます。テキストフィールドにパスを手動で入力するか、「Select Folder」をクリックして保存先フォルダーを参照します。

Create Tonal and Noise Subfolders

「Tonal」成分と「Noise」成分を別々のサブフォルダーに保存できます。

サンプルの分解

「Decompose」機能を使用すると、サンプルの「Noise」成分と「Tonal」成分を分解し、これらの成分を新しいサンプルとして別々に保存できます。

前提条件

- 分解するサンプルをスロットにロードしておきます。
- 1つのスロットを空にしておきます。これは、音色レイヤーとノイズレイヤー用に2つのスロットが必要なためです。
- レイヤーの「Resynth」をオフにしておきます。

手順

1. 分解するレイヤーを選択します。
2. レイヤーをソロにします。
3. 「**Prelisten**」をオンにします。
Backboneがレイヤーの「Tonal」成分と「Noise」成分を計算します。
4. 「**Solo Tonal**」または「**Solo Noise**」をオンにして、対応する成分を再生します。
5. 「**Sensitivity**」、「**Cutoff**」、「**Duration**」のさまざまな設定を試します。
「**Prelisten**」機能をオンにすると、パラメーターを変更したときに、「Tonal」成分と「Noise」成分が自動的に再計算されます。処理中は、「**Prelisten**」ボタンの上にインジケーターが表示されません。
6. 必要に応じて、「**Tonal Level**」と「**Noise Level**」のコントロールで各成分のレベルを調節します。

補足

使用したい設定が見つかったら、「**Solo Tonal**」 / 「**Solo Noise**」を必ずオフにしてください。そうしないと、「**Apply**」をクリックしたときに、対応する成分だけが保存されます。

7. 必要に応じて、**分解設定**ペインを開き、作成したファイルの保存場所を指定します。
8. 「**Apply**」をクリックしてサンプルを分解します。

結果

2つの新しいサンプルが作成され、一方にはサウンドの「Tonal」成分、もう一方には「Noise」成分が含まれます。それぞれ、_noiseと_tonalという拡張子付きで保存されます。スロットのオリジナルサンプルが「Tonal」サンプルで置き換えられ、「Noise」サンプルが次のレイヤーにロードされます。

補足

「**Decompose**」を別の設定で試すなどして、同じ名前のサンプルが同じ場所にすでに存在する場合は、新しいファイル名に番号が付きます。「**Decompose**」機能でサンプルファイルが上書きされることはありません。

手順終了後の項目

「Tonal」成分と「Noise」成分を別々に編集したり組み合わせたりできます。

関連リンク

[サンプル内の「Tonal」成分と「Noise」成分の配分の変更 \(22 ページ\)](#)

[「Decompose」セクション \(18 ページ\)](#)

別々のサンプルの「Noise」成分と「Tonal」成分を組み合わせる

「Tonal」成分と「Noise」成分に分解したら、それらの成分は別々に使用できます。これにより、「Tonal」サンプルにさまざまな「Noise」成分を組み合わせを試みたり、サンプルの成分を別々に編集してから再度組み合わせたりできます。この方法で、サンプルからまったく新しいサウンドを作り出すこともできます。

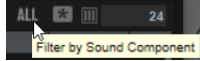
前提条件

さまざまな「Noise」サンプルと「Tonal」サンプルから選べるよう、複数のサンプルに「**Decompose**」機能を使用しておきます。

手順

1. **ロード**パネルで「**Browser**」タブを開きます。
2. 分解したサンプルが含まれているフォルダーに移動し、「**Filter by Sound Component**」ポップアップメニューを使用して分解したサンプルのみが表示されるようにビューをフィルタリングします。

リストに、「**Decompose**」機能で作成された「Tonal」成分のサンプル、「Noise」成分のサンプル、またはすべての成分のサンプル（「Noise」成分と「Tonal」成分のサンプル）が表示されるようにフィルタリングできます。



3. 「**Sample**」ページのノイズまたはトーンの波形ディスプレイにサンプルをドラッグします。
別々のオリジナルサンプルの2つの成分を個別のレイヤーに割り当てることで、それらを一緒に再生できます。
4. レイヤーを再生します。
5. さまざまな組み合わせを試します。

手順終了後の項目

使用したい組み合わせが見つかったら、「**Sample**」ページでサンプルをさらに編集することもできます。

関連リンク

[「Sample」ページ \(33 ページ\)](#)

サンプル内の「Tonal」成分と「Noise」成分の配分の変更

「**Decompose**」機能を使用すると、サンプル内の「Noise」成分と「Tonal」成分を個別にミックスできます。これは、たとえばスネアドラムのスナッピーのレベルを変更するのに使用できます。

前提条件

分解するレイヤーを選択しておきます。

手順

1. 「**Prelisten**」をクリックします。
2. 「**Tonal Level**」パラメーターと「**Noise Level**」パラメーターを調節してミックスを変更します。
3. 満足のいくミックスができれば、「**Mix**」をオンにして「**Apply**」をクリックします。

結果

変更した2つの成分のミックスで、レイヤースロット内のオリジナルサンプルが置き換えられます。対応するファイルが `_mix` という拡張子付きで保存されます。

補足

同じ名前のサンプルが同じ場所にすでに存在する場合は、ファイル名に番号が付きます。「**Decompose**」機能でサンプルファイルが上書きされることはありません。

DrumGAN ドラムリシンセシス

DrumGAN を使用すると、独自のドラムサウンドの作成、既存のサウンドの修正、またはドラムサウンドのバリエーションの作成が行なえます。

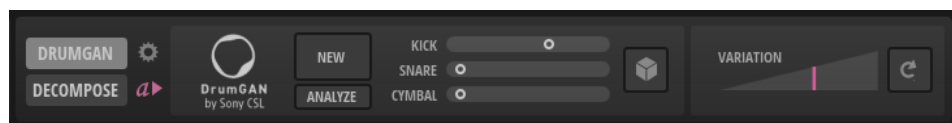
DrumGAN は、ドラムのサンプル合成に GAN (Generative Adversarial Network) を使用しています。キック、スネア、シンバルのサウンドの膨大なコレクションでトレーニングされ、サウンド生成プロセスの直感的なコントロールを実現します。

DrumGAN を使用して以下が可能です。

- ドラムサンプルをゼロから生成すること。
- 実サンプルを解析し、そこからバリエーションを生成すること。
- サンプルの音色成分やノイズ成分を分析すること。
- 類似したドラムサウンドを生成し、左右にパンニングしてステレオサウンドを生成すること。

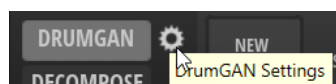
DrumGAN セクション

ウィンドウ上部の「DrumGAN」セクションには、「DrumGAN」機能のコントロールと設定があります。

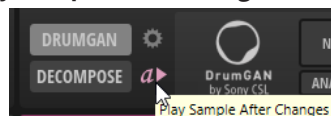


DrumGAN Settings

「DrumGAN Settings」ペインを開きます。ここでは作成したサンプルの保存場所を指定できます。



Play Sample After Changes



このボタンをオンにすると、新しく生成されたサンプルはすべて自動的に再生されます。これにより、変更の結果をサウンドで確認できます。

New

「Kick」、「Snare」、「Cymbal」の設定に従ってランダムなドラムサウンドを生成します。

Analyze

選択したレイヤーのサンプルのレプリカを生成します。「Kick」、「Snare」、「Cymbal」の各スライダーが適切な値に設定されるとともに、「Variation Depth」がリセットされます。

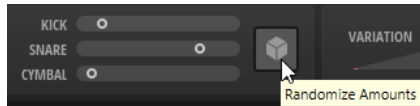
「Variation Depth」スライダーを使用して、オリジナルサンプルとはわずかに異なるサウンドを作る場合に便利な機能です。

Kick/Snare/Cymbal

生成されたサンプル内でのそれぞれのインストゥルメントの値を設定します。たとえば「Kick」、「Snare」、または「Cymbal」の標準的なサウンドから始める場合は、対応するスライダーを中央位置に設定し、他の2つのスライダーは左端に設定します。

- 中央位置に設定すると、インストゥルメントの標準的なサウンドが生成されます。
- 中央より下の位置だと、結果はよりランダムなものになります。
- 中央より上の位置だと、結果はより均一なものになります。
- コントロールを右に振り切った位置に設定すると、常に類似した結果が得られるようになります。

Randomize Amounts

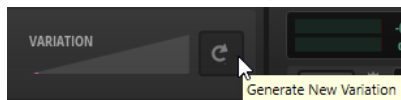


このボタンをクリックすると、「Kick」、「Snare」、「Cymbal」の各スライダーの値がランダムに生成されます。

Variation Depth

「Kick」、「Snare」、「Cymbal」の設定を変更しなくとも、より多様なサウンドが得られるようになります。「Variation Depth」スライダーを左端に設定すると、オリジナルのサウンドに戻ります。

Generate New Variation



「Variation Depth」スライダーを使用しても希望する結果が得られなかった場合、このボタンをクリックすることで、バリエーションの範囲を新たに生成できます。

補足

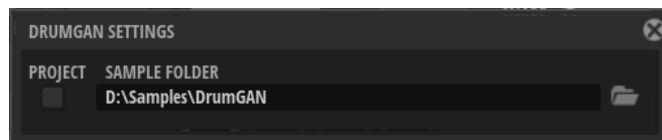
「Variation Depth」スライダーを左端に設定していると、このボタンは効果がなくなります。

関連リンク

[DrumGAN Settings \(24 ページ\)](#)

DrumGAN Settings

「Setting」ペインでは作成したサンプルの保存先を指定できます。



Project

「Project」をオンにすると、サンプルが Steinberg 製 DAW のプロジェクトフォルダーに保存されます。



Custom Sample Folder

「Project」をオフにした場合、新しいサンプルを保存するフォルダーのパスを入力できます。テキストフィールドにパスを手動で入力するか、「Select Folder」をクリックして保存先フォルダーを参照します。

DrumGAN によるドラムサウンドの生成

「DrumGAN」セクションでは、独自のドラムサウンドを生成できます。

手順

1. レイヤー SLOT を選択します。
2. 「DrumGAN」セクションで、「Play Sample After Changes」 をオンにします。
こうすることで、今行なっていることをサウンドで確認できるようになります。
3. ドラムサウンドの中でそれぞれの楽器をどの程度目立たせるかに従い、「Kick」、「Snare」、「Cymbal」の各コントロールを設定します。
 - 「Kick」、「Snare」、または「Cymbal」の標準的なサウンドから始める場合は、対応するスライダーを中央位置に設定し、他の2つのコントロールは左端に設定します。
 - 「Kick」、「Snare」、「Cymbal」を組み合わせて独自のセットを作るには、希望どおりのサウンドが見つかるまで各フェーダーを個別に動かします。
 - 「Kick」 / 「Snare」 / 「Cymbal」のランダムな配分を生成するには、「Randomize Amounts」 をクリックします。
4. 気に入ったサウンドを見つけた場合、そのまま使うこともできますが、「New」をクリックすることにより、同じ初期設定をもとにわずかに異なるサウンドを得ることもできます。
「New」をクリックするたびに、または DrumGAN のなんらかの設定を変更するたびに、レイヤーのサンプルが新しいサンプルに置き換えられ、波形ディスプレイが更新されて新しい波形が表示されます。
5. 以前に生成した気に入ったサウンドに戻す場合は、「Undo」機能を使用します。

補足

「Options」ページで設定した取り消し回数の上限に達すると、それ以上は戻せません。

手順終了後の項目

ドラムサウンドを作成した後は、Backbone でさらに編集を行なえます。たとえばステレオサンプルを作る場合は、わずかに異なる2つのモノラルサンプルをレイヤーに入れ、左右にパンを振ります。長いサンプルを作成する場合は、「Resynth」ページ上の機能を使用します。

関連リンク

[「Resynth」ページ \(41 ページ\)](#)

[単一のレイヤーのエクスポート \(58 ページ\)](#)

ドラムサウンドのバリエーションの作成

ドラムサンプルのバリエーションを作成できます。これにより、たとえば2つのバリエーションを作成して左右にパンニングすることで、ステレオサウンドを作成できます。

手順

1. バリエーションの作成に使用するサンプルを読み込みます。
2. 「Analyze」をクリックして、現在のサンプルを分析します。
Backbone によりサンプルが分析され、サンプルに合うように「Kick」、「Snare」、「Cymbal」のスライダーが自動的に設定されます。
3. 「Variation Depth」スライダーを使用して、新しいサンプルに対し、オリジナルサンプルからの逸脱の程度を指定します。

4. 希望する結果が得られない場合は、「**Create New Variation**」をクリックします。
これにより、「**Variation Depth**」スライダーに新たなバリエーション範囲が生成されます。
 5. 気に入ったサウンドが見つかるまで、「**Variation Depth**」スライダーを再度使用します。
ステレオサウンドを作成するには、オリジナルサンプルを別のレイヤーにロードし、1つのレイヤーは右いっばいに、もう1つのレイヤーは左いっばいにパンニングします。
-

レイヤーの編集

Backbone のサウンドは、最大 8 つのレイヤーで構成されます。各レイヤーは、たとえばドラムサウンドの音色成分とノイズ成分など、サウンドの特有のディテールを形作ります。各レイヤーのサウンドは、編集セクションで調節や変更を広範囲に行なえます。

編集セクションの各ページには、それぞれ異なる編集機能があります。

- 「Sample」 ページには、サンプルの長さの編集やループ設定の調節などができる **サンプルエディター** があります。
- 「Resynth」 ページには、スペクトラルレベルでサンプルを変換できる内蔵リシンセサイザーがあります。
- 「Pitch」 ページには、ピッチエンベロープとピッチ設定があります。
- 「Filter」 ページには、フィルターエンベロープとフィルター設定があります。
- 「Amp」 ページには、ボリュームエンベロープとアンプ設定があります。

関連リンク

[プログラム、レイヤー、サンプル \(8 ページ\)](#)

[レイヤーのロード \(8 ページ\)](#)

[「Sample」 ページ \(33 ページ\)](#)

[「Resynth」 ページ \(41 ページ\)](#)

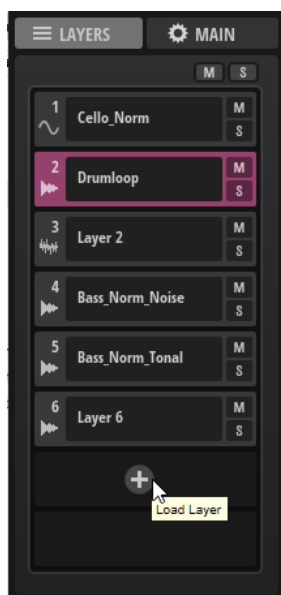
[「Pitch」 ページ \(48 ページ\)](#)

[「Filter」 ページ \(50 ページ\)](#)

[「Amp」 ページ \(52 ページ\)](#)

「Layers」 セクション

左側の「Layers」セクションには、サンプルまたはレイヤープリセットをロードできる 8 つのスロットがあります。



Reset Mute

ミュートしたすべてのレイヤーのミュートを解除します。

Reset Solo

ソロにしたすべてのレイヤーのソロを解除します。

Mute Layer

レイヤーをミュートします。

Solo Layer




レイヤーをソロにします。

レイヤー名


レイヤーの名前が表示されます。

名前を変更するには、名前をダブルクリックして新しい名前を入力します。

名前の左側のアイコンは、そのレイヤーの「Resynth」がオンになっているかどうか、およびどの「Resynth Mode」がオンになっているかを示します。

- 「Resynth」がオンになっていない: 
- 「Resynth」がオン、トータルモード: 
- 「Resynth」がオン、ノイズモード: 

Open Menu

名前フィールドにマウスポインターを合わせると「Open Menu」 ボタンが表示されます。「Open Menu」をクリックすると、レイヤーのロード、保存、削除を行なえるポップアップメニューが開きます。

関連リンク

[「Resynth」ページ \(41 ページ\)](#)

レイヤーの順序の変更

「Layer」セクションのレイヤーの順序はドラッグアンドドロップで変更できます。

- レイヤーをスロットをクリックしてリスト内の別の場所にドラッグします。
別のレイヤーを置き換えるには、レイヤーを別のスロットにドラッグします。
2つのスロットの間にレイヤーを挿入するには、スロットの間にドラッグします。
レイヤーをコピーするには、**[Alt/Opt]** を押しながら別のスロットにドラッグします。

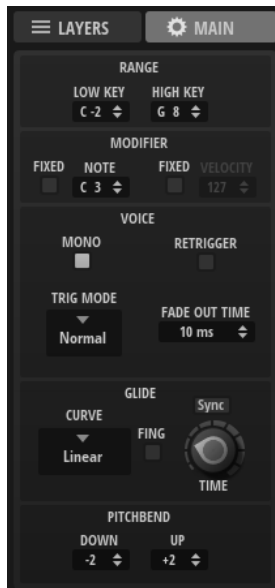
関連リンク

[サンプルの分解 \(20 ページ\)](#)

「Main」タブ

「Main」タブには、プログラムとレイヤーの追加設定が用意されています。

「Range」セクションと「Modifier」セクションの設定は、ホストアプリケーションのプロジェクトと一緒に保存されます。「Voice」、「Glide」、「Pitchbend」の設定は Backbone プログラムに保存されません。



Range

このセクションでは、プログラムのトリガー設定を行なえます。

Low Key

プログラムがトリガーされる最も低いキーを設定します。

High Key

プログラムがトリガーされる最も高いキーを設定します。

補足

このセクションの設定は、プログラムではなくホストアプリケーションのプロジェクトに保存されません。

Modifier

このセクションでは、入力された MIDI ノートを変更できます。

Note

外部キーボードのどの音符で C3 をトリガーするかを指定します。この機能が便利なのは、初期プリセットのベースとなるデフォルトの MIDI ノートが C3 だからです。

たとえば、キックドラムのプリセットのオリジナルサウンドは C3 に設定されています。標準 GM MIDI ノートの C1 を使ってこのサウンドをトリガーしたい場合は、「**Note**」を C1 に設定します。デフォルトの「**Note**」設定では、キックドラムは 2 オクターブ低い音で鳴りません。

Fixed Note On/Off

入力されたすべての MIDI ノートが自動的に C3 を発音するようにしたい場合は、このオプションをオンにします。

Fixed Velocity

このオプションをオンにすると、入力ベロシティーではなく設定したベロシティー値でレイヤーをトリガーできます。

Velocity

「**Fixed Velocity**」をオンにした場合、プログラムをトリガーするベロシティーをこの値フィールドで指定できます。

補足

このセクションの設定は、プログラムではなくホストアプリケーションのプロジェクトに保存されません。

Voice

Mono

モノフォニック再生を有効にします。

Retrigger

「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したり放したりすると、トリル演奏ができます。

補足

「Retrigger」は、「Mono」がオンの場合にのみ使用できます。

Polyphony

「Mono」がオフの場合に、同時にトリガーできるノートの数を指定します。

補足

「Polyphony」の最大数の設定を上回ると、最初に発音したノートから順に発音が停止されます。

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、「Fade Out Time」パラメーターを使用します。
- 「Resume」を選択すると、新しいノートのエンベロープが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。ピッチは、新しいノートに設定されません。
- 「Legato」を選択すると、新しいノートのエンベロープはそのまま続行されます。ピッチは、新しいノートに設定されます。

Fade Out Time

「Polyphony」の制限に達したために発音を停止したボイスは、フェードアウトします。ここでは、フェードアウト時間を指定できます。

Glide

「Glide」では、発音するノート間のピッチをバンドできます。これらのパラメーターを有効にするには、「Pitch」ページでそのレイヤーの「Glide」をオンにする必要があります。

Sync

「Sync」をオンにすると、グライドタイムを音価で設定できます。これにより、グライドタイムをホストのテンポに同期できます。3連符の音値を使用する場合は、「Triplets」ボタンをオンにします。

「Sync」をオフにすると、グライドタイムをミリ秒で設定できます。

Fingered

レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがベンドします。

Curve

3つのカーブからいずれかのタイプを選択し、ピッチベンドの動作を設定できます。

- 「**Linear**」カーブでは、ピッチは始めから終わりまで一定の速度でベンドします。
- 「**Exponential**」カーブでは、ピッチは始めは急速にベンドし、終わりに近づくにつれて緩やかにベンドします。この動作は、歌手がする自然なピッチベンドに似ています。
- 「**Quantized**」カーブでは、ピッチは始めから終わりまで半音単位でベンドします。

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ベンドする時間を設定します。

Pitchbend

Pitchbend Up/Pitchbend Down

ピッチベ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。

ピッチベンド範囲を有効にするには、「**Pitch**」ページでレイヤーの「**Glide**」パラメーターと「**Pitchbend**」パラメーターをどちらもオンにする必要があります。

関連リンク

[「Pitch」ページ \(48 ページ\)](#)

編集セクション

編集セクションでは、レイヤーを編集できます。

編集セクションには、「**Sample**」ページ、「**Resynth**」ページ、「**Pitch**」ページ、「**Filter**」ページ、「**Amp**」ページがあります。



初期設定では、編集セクションには、選択したレイヤーとその下のスロットのレイヤーのすべてのページの概要が表示されます。選択したレイヤーはピンクで表示され、選択していないレイヤーはグレーで表示されます。

関連リンク

[編集ビューと概要 \(32 ページ\)](#)

[「Sample」ページ \(33 ページ\)](#)

[「Resynth」ページ \(41 ページ\)](#)

[「Pitch」ページ \(48 ページ\)](#)

[「Filter」 ページ \(50 ページ\)](#)

[「Amp」 ページ \(52 ページ\)](#)

編集ビューと概要

初期設定では、**編集セクション**にはすべてのページの概要が表示されます。ページを編集ビューに設定すると、編集ビューが**編集セクション**全体に表示されます。

編集ビュー

編集ビューには多くのパラメーターが表示され、レイヤーを詳細に編集できます。

- ページの編集ビューを開くには、そのページのヘッダーをクリックします。
セクションヘッダーの左にあるボタンをクリックすると、最大化された「**Sample**」ページ、「**Resynth**」ページ、「**Pitch**」ページ、「**Filter**」ページ、「**Amp**」ページを切り替えることができます。



- 概要に戻るには、最大化されたページのヘッダーをクリックします。

概要

概要ページでは、2つのレイヤーの最も重要なパラメーターにすばやくアクセスできます。レイヤーラックのレイヤーをクリックすると、このレイヤーにフォーカスが設定されます。

概要に表示される2つのレイヤーは、**オプション**ページの「**Show Layer Pairs**」パラメーターによって決まります。

- 「**Show Layer Pairs**」をオフにしてレイヤーを選択すると、このレイヤーが上の行に表示されます。下の行には次のレイヤーが表示されます。これは、レイヤー1と2、レイヤー2と3などの組み合わせが常に表示されることを意味します。
- 「**Show Layer Pairs**」をオンにすると、概要には常に、1と2、3と4のように奇数と偶数のペアが表示されます。これは、分解したサンプルを使用して作業する場合に便利です。

「**Sample**」セクションでは、2つの追加機能を使用できます。

- 「**Time Range**」では、すべてのレイヤーの概要に表示するサンプルの秒数を指定できます。



- サンプルディスプレイをクリックすると、そのレイヤーが再生されます。
クリックする垂直方向の位置によってトリガーベロシティが決まります。これにより、レイヤーをソロにしなくても、そのレイヤーが音にどのように影響するかをすばやく確認できます。
「**Key Commands**」ダイアログの「**Play**」カテゴリで、この機能のキーボードショートカットを設定することもできます。この場合のベロシティは127になります。

関連リンク

[「Options」 ページ \(14 ページ\)](#)

「Sample」 ページ

「Sample」 ページにはサンプル波形が表示され、サンプルの再生や編集を行なえます。



左側には再生パラメーターがあります。右側の波形ディスプレイでは、範囲を選択したり、サンプルやループの開始位置と終了位置を指定したり、フェードを設定したりできます。ディスプレイの上のツールバーには、サンプルの表示や編集のためのツールと設定があります。

パラメーター

波形ディスプレイの左側のセクションのパラメーターを使用して、再生や動作のトリガーなどの設定を行なえます。



Loop Mode

- 「Loop」 が「Off」 の場合は、再生はサンプルの終了位置で停止します。
- 「Loop」 が「On」 の場合は、ループ範囲は連続して再生されます。再生がループの終了位置に到達すると、すぐさまループの開始位置にジャンプします。
- 「Loop」 が「Alternate」 の場合は、再生が前後方向を交互に入れ替えながら、サンプル内を移動します。つまり、再生マーカーがループの終了位置/開始位置に達するたびに、再生方向が逆になります。

補足

この設定は、「Resynth」ページの「Loop Mode」設定とリンクしています。ここで行なった設定はすべて「Resynth」ページにも反映されます。

Reverse

オンにするとサンプルが逆再生されます。

波形ディスプレイの波形も反転します。

この設定は「Resynth」ページにもあります。一方のページで変更すると、もう一方のページにも自動的に反映されます。

Note-On Delay

指定した時間または音値に応じて各レイヤーの再生を遅らせることができます。

「Sync」がオフのときは、ディレイをミリ秒単位で指定します。「Sync」がオンのときは、ディレイを拍子の分数で指定します。

ディレイタイムをホストアプリケーションのテンポに同期するには、「Sync」ボタンをオンにして、ポップアップメニューから音値を選択します。選択した音値を3連符に変更するには、「Triplets On/Off」をオンにします。

Trigger on Note-Off

ノートオフ信号を受け取ったとき、つまりキーを放したときにレイヤーをトリガーできます。

High-Pass

内蔵ハイパスフィルターのカットオフ周波数を調節します。このフィルターは、12dB/Octのスロープで動作します。

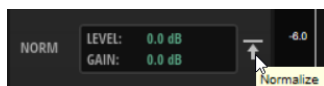
カットオフより下の周波数を減衰します。

Low-Pass

内蔵ローパスフィルターのカットオフ周波数を調節します。このフィルターは、12dB/Octのスロープで動作します。

カットオフより上の周波数を減衰します。

Normalize Parameters



Normalize Level

「Normalize Sample」機能のレベルを設定します。

Gain Offset

設定されたノーマライズレベルに達するために追加されたゲイン量が表示されます。

Normalize Sample

サンプルの最も高いピークレベルを検出し、あらかじめ定義されたレベルに達するまでゲインを調節することで、サンプルをノーマライズします。

Pitch Analysis

ロードしたサンプルのピッチを分析し、検出されたピッチをルートキーとして使用できます。

Pitch Analysis On/Off

サンプルのピッチを分析し、それを使用してルートキーを決定できます。

分析が完了すると波形ディスプレイにピッチカーブが表示され、「Analyzed Pitch」セクションに平均ピッチが表示されます。

たとえば、サンプルにほとんどノイズしか含まれていないなどの理由でサンプルのピッチを検出できない場合には、この値フィールドに「N/A」と表示されます。

Analyzed Pitch

「Note」には分析された MIDI ノートが表示され、「Tune」にはチューニングオフセットがセント単位で表示されます。

Refresh Pitch Analysis

サンプルのピッチを再分析します。

これは、ロードされたサンプルに安定したピッチが含まれていない場合に便利です。このような場合、平均ピッチはルートキーを決定する際の最適な選択肢ではない可能性があります。かわりに、ピッチが安定しているサンプル内の範囲を選択して「Refresh Pitch Analysis」をクリックすると、選択範囲の平均ピッチを取得できます。

Transfer Analyzed Pitch to Root Key

分析したピッチの値をそのレイヤーのルートキーに設定します。

Root Key

レイヤーのルートキーが表示されます。

ピッチ検出を実行していない場合、「Root Key」は C3 に設定されています。

たとえば、サンプルにほとんどノイズしか含まれていないなどの理由でサンプルのピッチを検出できない場合には、「Note」と「Tune」の値を手動で入力できます。

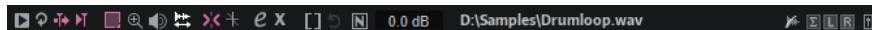
Move Root Key to C3 Range

サンプルのルートキーを C3 に近付けることができます。

この機能を使用すると、異なるピッチを持つ複数のサンプルを簡単に組み合わせることができ、キーボードのミドル C 付近でそれらのサンプルを再生できるようになります。

ツールバー

ツールバーには、サンプルの再生や編集を行ったり、サンプルの表示方法を指定したりできるツールが用意されています。



Play Sample

未加工のサンプルが再生されます。

Play Selection Looped

このボタンをオンにすると、選択範囲がループ再生されます。

Auto-Scroll

このボタンをオンにすると、再生カーソルが常に表示されるように、再生中に波形ディスプレイがスクロールされます。

Follow Sample Playback

このボタンをオンにすると、MIDI でサンプルをトリガーしたときに再生カーソルが表示されます。

Range Selection Tool

範囲を選択するには、このツールでクリックしてドラッグします。

Zoom Tool

このツールを選択した場合、波形をクリックするとクリック位置にズームインできます。

Play Tool

このツールを選択した場合、波形をクリックして再生を開始できます。マウスボタンを放すまでその位置からサンプルが再生されます。

Scrub Tool

このツールを選択した場合、波形をクリックして横にドラッグするとオーディオを再生できます。クリックした位置からマウスを左右に動かす速さと距離で、再生方向と速度を調節できます。

Snap

オンにすると、選択範囲の開始位置、終了位置、マーカーを他のマーカーにスナップできます。

Snap to Zero Crossing

このボタンをオンにすると、マーカー、選択範囲の開始位置、終了位置は、ゼロクロスポイント (オーディオの振幅がゼロの位置) のみに挿入されます。これにより、振幅の急な変化によって生じるポップノイズやクリックノイズを避けることができます。

Edit Loop

このボタンをオンにすると、エディターに、元のサンプルを背景としたオーバーレイとしてループ領域が表示されます。ループの終了と開始の間の移行がわかりやすくなり、ループマーカーを最適な位置に設定できます。

Show Resulting Loop Crossfade

このボタンをオンにすると、クロスフェード設定の効果が波形ディスプレイに表示されます。このボタンをオンにすると、編集した波形が赤色で表示されます。

補足

このボタンが機能するのは「**Edit Loop**」がオンになっているときだけです。

Trim Sample

選択範囲、またはサンプルの開始マーカーと終了マーカーで設定した範囲のいずれかに、サンプルをトリミングします。

Revert to Full Sample

トリミングを元に戻して、サンプル全体を復元します。

補足

トリミングを元に戻したあとは、開始/終了マーカーを元の位置に設定する必要があります。設定しない場合、トリミングされていた部分は再生されません。

サンプルのパス

ロードされたサンプルの名前と、システム上の場所が表示されます。

Show Fades in Wave

このボタンをオンにすると、フェード設定の効果が波形に直接表示されます。

Show Channel Sum/Show Left Channel/Show Right Channel

これらのボタンを使用すると、左チャンネル、右チャンネル、または左右のチャンネルの和を波形ディスプレイに表示できます。

どのボタンもオンになっていないときは、ステレオチャンネルの左チャンネルが上に表示され、右チャンネルが下に表示されます。

チャンネルが1つのサンプルの場合は、使用できるチャンネルが表示されます。

Preview Volume

このアイコンをクリックすると、レベルスライダーが表示されます。マウスボタンを押したままスライダーを使用して、サンプルを試聴する音量を指定します。

補足

「Preview Volume」は、「Play Sample」機能と「Play」ツールに影響します。

波形ディスプレイ

波形ディスプレイでは、サンプル波形の表示や編集を行なえます。



波形ディスプレイの左には、オーディオの振幅を示すレベルスケールが表示されます。

- レベルをパーセント単位と dB 単位のどちらで表示するか選択するには、上部にあるレベルスケールのラベル（「dB」または「%」）をクリックし、ポップアップメニューでオプションを選択します。

ルーラー

指定した表示形式でタイムラインが表示されます。

- 形式を選択するには、ルーラーの右にある矢印ボタンをクリックして、ポップアップメニューでオプションを選択します。
小節と拍、秒、またはサンプルによる表示形式を選択できます。

マーカー

波形ディスプレイには、サンプルとループの開始と終了、およびフェードインとフェードアウトを示すマーカーが表示されます。グラフィカルディスプレイ内でこれらのマーカーをドラッグするとマーカーを移動できます。

Sample Start

サンプルが再生を開始する位置を設定します。このマーカーより前にあるオーディオはスキップされます。

Sample End

サンプルが再生を停止する位置を設定します。このマーカーよりあとにあるオーディオは無視されます。

Fade In

フェードインの長さを設定します。

初期設定ではフェードカーブはリニアですが、カーブを上下にドラッグすることでカーブ特性を変更できます。

Fade Out

フェードアウトの長さを設定します。

初期設定ではフェードカーブはリニアですが、カーブを上下にドラッグすることでカーブ特性を変更できます。

Loop Start

ループの開始位置を設定します。

Loop End

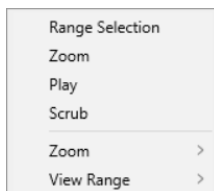
ループの終了位置を設定します。

補足

「Loop Start」マーカーと「Loop End」マーカーは、ツールバーで「Edit Loop」をオンにした場合のみ波形ディスプレイに表示されます。

コンテキストメニュー

波形を右クリックすると、追加オプションを含むコンテキストメニューが開きます。



Range Selection Tool

範囲を選択するには、このツールをクリックしてドラッグします。

Zoom Tool

このツールを選択した場合、波形をクリックするとクリック位置にズームインできます。

Play Tool

このツールを選択した場合、波形をクリックして再生を開始できます。マウスボタンを放すまでその位置からサンプルが再生されます。

Scrub Tool

このツールを選択した場合、波形をクリックして横にドラッグするとオーディオを再生できます。クリックした位置からマウスを左右に動かす速さと距離で、再生方向と速度を調節できます。

「Zoom」サブメニュー

- 「Zoom In」は、1段階ズームインします。
- 「Zoom Out」は、1段階ズームアウトします。
- 「Zoom Full」は、波形ディスプレイにサンプル全体を表示します。
- 「Toggle Zoom Full/Last」は、直前のズーム設定とサンプル全体表示を相互に切り替えます。
- 「Zoom to Selection」は、現在の選択範囲にズームインします。
- 「Zoom to Sample Start」は、サンプルの開始マーカーにズームインします。
- 「Zoom to Sample Start Range」は、サンプルの開始範囲にズームインします。
- 「Zoom to Start」は、サンプルファイルの始まりにズームインします。
- 「Zoom to End」は、サンプルファイルの終わりにズームインします。
- 「Zoom to Range」は、選択範囲にズームインします。

Show in Explorer (Windows)/Reveal in Finder (Mac)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でファイルを表示します。

「View Range」サブメニュー

あるサンプルから別のサンプルに切り替える場合、波形ディスプレイに表示する新しいサンプルの範囲を指定できます。

- 「Auto」は、前のサンプルの表示範囲を使用します。
- 「Last」は、サンプルとともに保存されている表示範囲を復元します。
- 「Full」は、サンプル全体を表示します。
- 「Sample」は、サンプルの開始マーカーから終了マーカーまでの範囲を表示します。
- 「Sample Start」は、サンプルの開始マーカーを現在の拡大率で表示します。
- 「Sample Start Range」は、サンプルの開始範囲マーカーを現在の拡大率で表示します。
- 「Sample End」は、サンプルの終了マーカーを現在の拡大率で表示します。
- 「Loop」は、ループ全体を表示します。
- 「Loop Start」は、ループの開始マーカーを現時点の拡大率で表示します。
- 「Loop End」は、ループの終了マーカーを現時点の拡大率で表示します。

「Sample」ページの波形ディスプレイでのズーム操作

ツールやコンテキストメニューを使用して、波形ディスプレイでズーム操作を行なえます。

選択できる手順

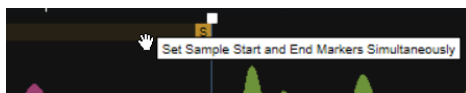
- 時間軸およびレベル軸でズームインまたはズームアウトするには、水平および垂直ズームスライダーを使用します。
 - 水平ズームスライダーの右にある3つのボタンを使用して、開始位置、終了位置、または全範囲にズームします。
これらのオプションは、状況に応じて、サンプル、選択内容、またはループを参照します。繰り返しクリックすると、ズームレベルが上がります。
 - ズーム全体と前のズーム設定とを切り替えるには、水平ズームスライダーの右にある「A」ボタンをクリックします。
 - ロケータの位置でズームインまたはズームアウトするには、[G] および [H] を押します。
 - ルーラーをクリックしてドラッグすると、クリックした位置でズームインまたはズームアウトします。
 - コンテキストメニューの「Zoom」サブメニューのオプションを使用します。
-

サンプル範囲の設定

サンプル範囲の指定には、波形ディスプレイ内にある「Sample Start」マーカーおよび「Sample End」マーカーを使用します。

選択できる手順

- サンプルの開始位置を設定するには、「Sample Start」マーカーをドラッグします。
- サンプルの終了位置を設定するには、「Sample End」マーカーをドラッグします。
- サンプルの開始位置と終了位置を同時に移動するには、「Sample Start」マーカーと「Sample End」マーカーの間、マーカーハンドルの高さにマウスポインターを置き、左右にドラッグします。

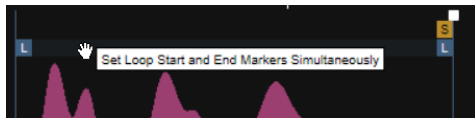


ループ範囲の設定

ループ範囲の指定には、波形ディスプレイ内にある「Loop Start」 マーカーおよび「Loop End」 マーカーを使用します。

選択できる手順

- ループの開始位置を設定するには、「Loop Start」 マーカーをドラッグします。
- ループの終了位置を設定するには、「Loop End」 マーカーをドラッグします。
- ループの開始位置と終了位置を同時に移動するには、「Loop Start」 マーカーと「Loop End」 マーカーの間、マーカーハンドルの高さにもウスポインターを置き、左右にドラッグします。



フェードの作成

波形ディスプレイでフェードハンドルを使用してフェードを作成できます。フェードはサンプルの再生に直接影響します。フェードはボリュームエンベロープに含まれません。

手順

1. 波形ディスプレイで「Set Fade In Length」ハンドルと「Set Fade Out Length」ハンドルをドラッグします。
2. カーブ特性を調節するには、ディスプレイでフェードラインを上または下にドラッグします。フェードカーブをリセットしてリニアに戻すには、**[Ctrl]/[command]** を押したままフェードラインをクリックします。

ベロシティーを使用した再生開始の変調

「Sample」ページのマーカーを使用すると、ベロシティーを使用してサンプル再生を変調できます。これにより、たとえば、ベロシティーが高い場合にのみアタックトランジェントを再生することで、ベロシティーが高くなるほどサンプルをパーカッシブにすることができます。

手順

1. サンプルを最も低いベロシティーで再生したい位置に「Sample Start Range」マーカーをドラッグします。
初期設定では、「Sample Start Range」マーカーはサンプル開始マーカーの位置にあります。
2. サンプルを最大のベロシティーで再生したい位置に「Sample Start Velocity Range」マーカーをドラッグします。

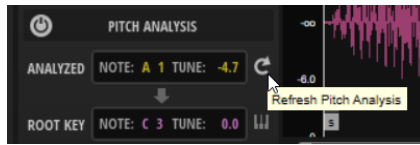
ドラムサンプルのチューニング

「Pitch Analysis」機能を使用して、ドラムサウンドのピッチが現在のプロジェクトのキーに合うようにドラムサウンドをチューニングできます。たとえば、ベースラインにベースドラムサンプルを使用し、これらのサンプルを、デフォルトルートキー設定の C3 ではなく対応するキーにマッピングする必要があります。ベースドラムサンプルのピッチがわからない場合は、「Pitch Analysis」機能を使用してピッチを検出したあと、分析したピッチをルートキーとして割り当てることができます。そうすることで、ベースドラムサンプルが正しくマッピングされ、ピッチが別のインストゥルメントのピッチと一致します。

手順

1. チューニングするドラムサンプルを含むレイヤーを選択します。

2. 「Sample」 ページの左側のパラメーターセクションで、「Pitch Analysis」 をオンにします。
ドラムサンプルのピッチが分析され、「Analyzed」 値フィールドに表示されます。波形ディスプレイには、ピッチが線で表わされます。
3. ロードされたサンプルに安定したピッチが含まれていない場合は、ピッチが安定しているサンプル内の範囲を選択して「Refresh Pitch Analysis」 をクリックし、選択範囲の平均ピッチを取得します。適切に聴こえるようになるまで、さまざまな範囲を試してみてください。



4. 分析したピッチをレイヤーのルートキーとして使用するには、「Transfer Analyzed Pitch to Root Key」 をクリックします。
 5. 「Move Root Key to C3 Range」 ボタンを使用すると、ルートキーを C3 のオクターブ範囲に移動できます。
-

「Resynth」 ページ

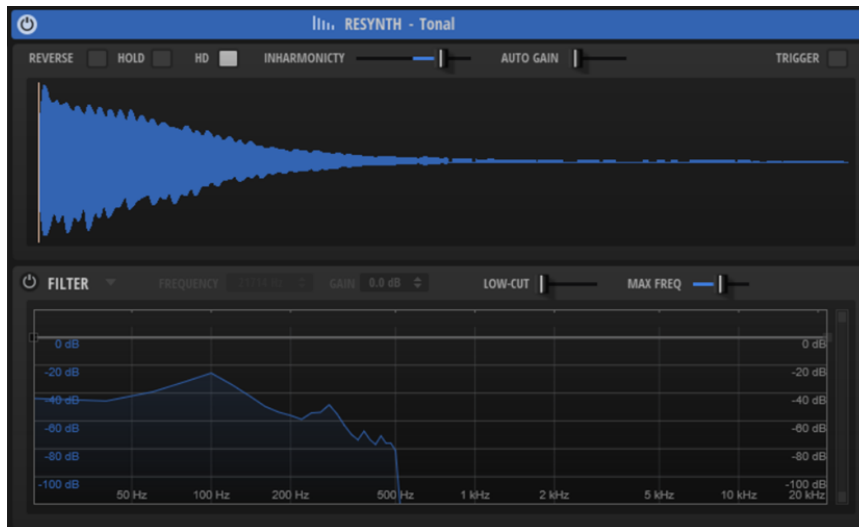
「Resynth」 をオンにすると、クラシックな減算シンセシスではできなかった方法で、サンプルをスペクトラルレベルで変換できます。

「Resynth」 では、サンプルが個々の周波数成分と倍音に分割されます。そのあと、これらはフィルタリング、増幅、あるいは相関的な調節を行なえます。「Resynth」 モードでは、スペクトラムはサンプルの元の時間進行から独立します。高音が速く再生されたり低音が遅く再生されたりすることはなく、タイミングは維持されます。再生速度はピッチに影響を与えることなく変更できます。サンプルの元のピッチ以外のピッチを再生する場合、サウンドの自然なフォルマントを維持したり、個別に微調整してより人工的なバリエーションを作成したりできます。

トータルモードでは、サンプルの再生にサンプルの元のスペクトラムが使用され、あとから「Purity」 や「Inharmonicity」 などのパラメーターを使用して編集できます。

ノイズモードでは、元のスペクトラムを使用してホワイトノイズ信号を形成できます。これにより、たとえばシンバルなど、倍音が豊富に含まれた不調和信号のような、音色以外の成分を再合成できます。ただし、ノイズモードで「Tonal」 サンプルを使用して、むしろ不調和で無秩序な信号の作成を試みることもできます。

最後に、自由形状のカーブを持つスペクトラルフィルターを適用することで、トータルモードとノイズモードの両方でスペクトラムをさらに形成できます。



パラメーター



Resynth Mode

トーンル  とノイズ  という2つのリシンセシスモードから選択できます。

- トーンルモードでは、サンプルの再生にサンプルの元のスペクトラムが使用され、あとから「Purity」や「Inharmonicity」などのパラメーターを使用して編集できます。このモードは高調波信号に使用します。
- ノイズモードでは、元のスペクトラムを使用してホワイトノイズ信号を形成します。このモードは、主にノイズの多い信号や不調和信号に適しています。

Loop

- 「Loop」が「Off」の場合は、再生はサンプルの終了位置で停止します。
- 「Loop」が「On」の場合は、ループ範囲は連続して再生されます。再生がループの終了位置に到達すると、すぐさまループの開始位置にジャンプします。
- 「Loop」が「Alternate」の場合は、再生が前後方向を交互に入れ替えながら、サンプル内を移動します。つまり、再生マーカーがループの終了位置/開始位置に達するたびに、再生方向が逆になります。

補足

この設定は、「Sample」ページの「Loop Mode」設定とリンクしています。ここで行なった設定はすべて「Sample」ページにも反映されます。

Position

再生位置を設定します。50%に設定すると、再生位置がサンプルの中央になります。

Purity (「Resynth Mode」がトーンルの場合のみ)

サウンドのスペクトラル純度を調節できます。0%に設定すると、オリジナルのサウンドが再生されます。

- 正の値に設定すると、部分音間のレベルの差が大きくなり、純粋なサウンドになります。
- 負の値に設定すると、部分音間のレベルの差が小さくなり、ノイズの多い混ざったサウンドになります。

Purity Velocity (「Resynth Mode」が音色の場合のみ)

入力ベロシティーで「Purity」をどのように変調するかを設定できます。「Purity」コントロールで設定した量により、最大ベロシティーで達する値が決まります。

正の値に設定すると、ベロシティーが低くなるほど「Purity」が高くなります。

負の値に設定すると、ベロシティーが低くなるほど「Purity」が低くなります。

Formant Shift

スペクトラムのフォルマントをシフトできます。

Formant Scale

フォルマントフィルターの強さを調整します。

このパラメーターを0に設定すると、「Formant Shift」と「Formant Key Follow」は効果を発揮しません。負の値に設定すると、フォルマントフィルターの効果が反転します。

Formant Key Follow

再生されるピッチに応じて、フォルマントをシフトできます。

100%に設定すると、フォルマントはピッチに従います。0%に設定すると、フォルマントは一定に保たれます。フォルマント特性が一定である本物の楽器をエミュレートしたい場合は、この値を0に設定して、さまざまなキー範囲でノートを発音しながら希望するフォルマントまで少しずつ値を上げます。

Sync to Tempo

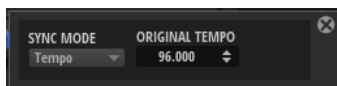
再生速度をホストアプリケーションのテンポに同期できます。

「Sync to Tempo」をオンにすると、再生速度は「Speed」パラメーターとホストアプリケーションのテンポによって決まります。

「Sync to Tempo」をオフにすると、再生速度は「Speed」パラメーターによってのみ決まります。

Show Sync Options

「Sync」ボタンの上の三角形をクリックすると、「Sync Mode」の設定を行なえるパネルが開きます。



Sync Mode

- 「Sync Mode」を「Tempo」に設定すると、サンプルのオリジナルテンポとホストアプリケーションのテンポの比率を使用して再生速度を計算します。

- 「**Sync Mode**」を「**Beats**」に設定すると、拍子のノートの長さ、拍子の数、およびホストアプリケーションのテンポを使用して再生速度を計算します。

Speed

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。

補足

「**Speed**」パラメーターを変更した場合、エンベロープページでエンベロープの長さを手動で調節する必要が生じることがあります。

Speed Velocity

「**Speed**」パラメーターを入力ベロシティー値でどのように調整するかを設定します。0% に設定すると、すべてのベロシティーで速度が同じになります。正の値に設定すると、ベロシティーが高くなるほど速度が速くなります。負の値に設定すると、ベロシティーが高くなるほど速度が遅くなります。

たとえば、「**Speed**」を0に設定して「**Speed Velocity**」を+100に設定すると、最も低いベロシティーの速度が0%になり、最も高いベロシティーの速度が800%になります。

「**Speed**」を800に設定して「**Speed Velocity**」を-100に設定すると、最も低いベロシティーの速度が800%になり、最も高いベロシティーの速度が0%になります。

Speed Key Follow

「**Speed**」パラメーターを再生キーでどのように調整するかを設定します。0% に設定すると、すべてのキーで速度が同じになります。正の値に設定すると、C3より上のキーの速度が速くなり、C3より下のキーの速度が遅くなります。負の値に設定すると、C3より上のキーの速度が遅くなり、C3より下のキーの速度が速くなります。

たとえば、「**Speed Key Follow**」を100に設定してC3の1オクターブ上のノートを発音すると速度が2倍になり、C3の1オクターブ下のノートを発音すると速度が半分になります。

Acceleration

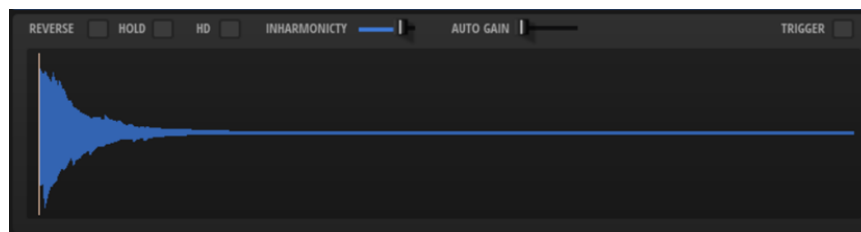
「Acceleration」パラメーターでは、「**Speed**」パラメーターで設定した初期再生速度を速くしたり遅くしたりできます。負の値に設定すると再生が遅くなり、正の値に設定すると再生が速くなります。最小速度の0%に達して再生が停止するまで、または最大速度の+800%に達するまで「**Acceleration**」パラメーターを増減できます。

関連リンク

[フィルターパラメーター \(47 ページ\)](#)

波形ディスプレイ

グラフィカルエディターには、サンプル波形と、スペクトラムの抽出に使用されるサンプルの位置マーカーが表示されます。



「**Speed**」を0に設定すると、位置マーカーは静止したままです。0より大きい値に設定すると、マーカーが動いて現在の再生位置を示します。スペクトラムはサンプルの位置に応じて変化します。「**Loop**」を「**On**」または「**Alternate**」に設定すると、ディスプレイ上でループの開始マーカーと終了マーカーをドラッグして各マーカーを編集できます。

Reverse Sample

オンにするとサンプルが逆再生されます。

波形ディスプレイの波形も反転します。

この設定は「Sample」ページにもあります。一方のページで変更すると、もう一方のページにも自動的に反映されます。

Hold Last Spectrum

再生の方向に応じて、サンプル再生がサンプルの終了位置または開始位置に到達したときに最後のスペクトラムを保持したい場合は、「Hold Last Spectrum」をオンにします。特に、ボリュームエンベロープの「Sustain Mode」がオンになっている場合にこのオプションをオンにすると、最後のスペクトラムが、キーを押している間だけ再生できる単一サイクルループのように機能するため便利です。

High Definition

リサンセシスの周波数分解能を2倍にします。これにより、低音のサンプルや非常に広範囲のスペクトラムを含むサンプルの音質を高めることができます。

補足

このモードでは非常に多くの処理能力が必要になります。そのため、必要なときだけ使用するようにしてください。

Inharmonicity (「Resynth Mode」がトーナルの場合のみ)

すべての部分音の周波数オフセットを調節します。このパラメーターの効果は、周波数オフセットが信号内に存在するかどうか大きく依存します。サウンドが厳密に調和している場合、つまり周波数オフセットがない場合、「Inharmonicity」コントロールは効果を発揮しません。

部分音の周波数は、再生したピッチの2オクターブ下から始まる倍音列と比較されます。サウンドが厳密に調和していない場合、一部の部分音の周波数は、想定される倍音列の周波数に一致するようにオフセットされます。

0%に設定すると、高調波周波数だけが再生されます。0%に設定すると、オリジナルのサウンドが再生されます。+200%に設定すると、周波数オフセットが2倍になります。負の値に設定すると、それに従って周波数オフセットが反転します。

Auto Gain

サンプル内の音量の小さい部分のレベルを自動的に調節できます。この値を高くすると、サンプルのダイナミクスが失われることがあるので注意してください。

Trigger

波形ディスプレイをクリックしたときの動作を指定します。

- 「Trigger」をオフにすると、波形ディスプレイをクリックして位置を設定できます。
- 「Trigger」をオンにすると、波形ディスプレイをクリックしてサウンドをトリガーできます。

この場合、「Input」セクションでトリガーパッドに指定したMIDIトリガーノートが使用されます。

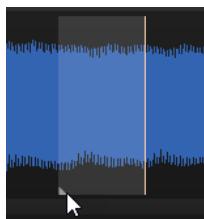
ベロシティーを使用した再生位置の変調

「Resynth」ページの位置マーカーを使用すると、ベロシティーを使用して再生位置を変調できます。これにより、たとえば、ベロシティーが高い場合にのみアタックトランジェントを再生することで、ベロシティーが高くなるほどサウンドをパーカッシブにすることができます。

手順

1. サンプルを最も低いベロシティーで再生したい位置に「Position」マーカーをドラッグします。

2. サンプルを最大のベロシティで再生したい位置に「Velocity Range」ハンドルをドラッグします。



「Filter」セクション

ページ下部の「Filter」セクションには、サウンドのスペクトラム全体を形成できるスペクトラルフィルターがあります。



Filter On/Off

スペクトラルフィルターを有効または無効にします。

フィルタープリセット

「Open Menu」をクリックすると、フィルタープリセットの保存、ロード、削除を行なえるメニューが開きます。

Frequency

選択したノードの周波数を設定します。

Gain

選択したノードのゲインを設定します。

Low Cut (「Resynth Mode」がトーンルの場合のみ)

低域のダンピングを調節できます。値を大きくするほど、低域が多くカットされます。

「Low Cut」はカットオフ周波数が固定された従来のフィルターのようには機能しません。かわりに、サンプル内の現在の周波数が反映されます。たとえば、このパラメーターを 10% に設定すると、スペクトラム全体の音圧の 10% を占める低域がカットされます。これは、高いピッチにピッチシフトを適用した場合に聴こえるようになる低いゴロゴロという音を除去するのに特に有効です。値を大きくするほど、「Low Cut」の効果は大きくなります。

Max Freq

サンプルで効果的に使用されている周波数範囲にリシンセシスを制限できます。こうすることで、リシンセシスの際にスペクトラム全体を計算する必要がなくなり、必要な処理能力を大幅に削減できます。この機能は、たとえば、倍音がわずかしかかない分解したサンプルの音色部分を含むレイヤーを使用して作業するときなどに使用します。

このパラメーターは、「High Definition」をオンにした場合の処理能力を削減するという点で特に役立ちます。

補足

たとえば、「**Cutoff**」を 1000 Hz に設定してサンプルを分解した場合、生成される「**Tonal**」成分の「**Max Freq**」パラメーターは自動的に 1000 Hz に設定されます。

dB 範囲

右側のスクロールバーを使用すると、フィルターカーブを調節できる dB 範囲を設定できます。初期設定では、最大範囲の +20 dB ~ 120 dB に設定されています。これにより、たとえば +/-12 dB の範囲内で非常に細かい調節をしたい場合などに範囲を制限できます。



上下の端をドラッグして、範囲の最大値または最小値を変更します。範囲を制限したら、スクロールバーの中央をドラッグして両方を同時に変更することもできます。

フィルターパラメーター

フィルターをオンにすると、左にある以下のパラメーターを使用できるようになります。



Filter Velocity

ベロシティで「**Filter Shift**」パラメーターをどのように変調するかを指定します。「**Filter Velocity**」を高くすると、低いベロシティ値を受け取ったときにフィルターが低域に向かって動きます。そのあと、最大ベロシティで「**Filter Shift**」の値に到達します。

Filter Shift

周波数領域内でフィルターカーブをシフトできます。これは、クラシックなシンセシスフィルターのカットオフ周波数のシフトに似ています。

Filter Key Follow

発音したノートで「**Filter Shift**」パラメーターを調節できます。

C3 よりも高いノートのフィルターノードの周波数を上げるには、このパラメーターを正の値に設定します。C3 よりも高いノートのフィルターノードの周波数を下げるには、負の値に設定します。

100 に設定すると、C3 の 1 オクターブ上で発音されたノートはすべてのフィルターノードの周波数を 2 倍にし、C3 の 1 オクターブ下で発音されたノートは周波数を半分にします。これは、フィルターカーブが発音されたノートのピッチに追従することを意味します。

フィルターカーブの編集

ノードを追加したり移動したりすることで、独自のフィルターカーブを作成できます。

選択できる手順

- ノードを追加するには、グラフィカルディスプレイ内をダブルクリックします。
- ノードを削除するには、削除したいノードをダブルクリックします。

- ノードを移動するには、別の位置にドラッグします。

補足

複数のノードが選択されている場合は一緒に移動します。

- ノードの周波数を変更するには、ノードを選択して、「**Frequency**」フィールドに新しい値を入力します。

これは、ノードを水平方向にドラッグするのと同じです。

補足

複数のノードが選択されている場合は、これらのノードが相対的に移動します。つまり、ノード間の距離が維持されます。

- ノードのゲインを変更するには、ノードを選択して、「**Gain**」フィールドに新しい値を入力します。

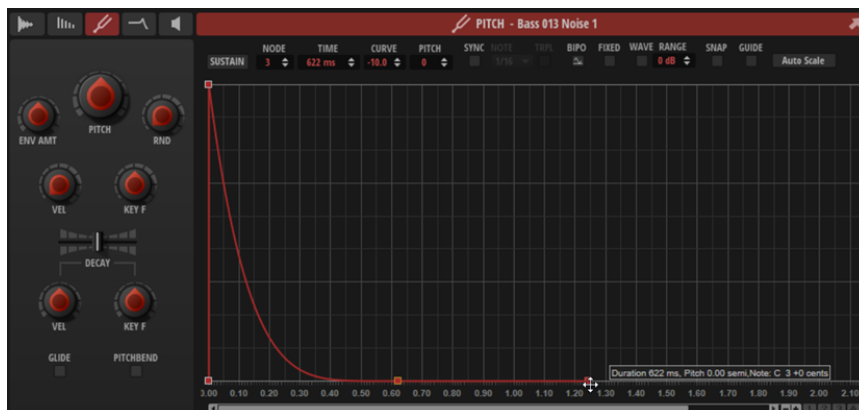
これは、ノードを垂直方向にドラッグするのと同じです。

補足

複数のノードが選択されている場合は同じゲインに設定されます。

「Pitch」 ページ

このページでは、チューニングとピッチモジュレーションを設定できます。



Pitch

レイヤーのピッチを半音単位 (-60 から +60) で調節できます。

Pitch Envelope Amount

ピッチエンベロープからのピッチモジュレーションを調節します。たとえば、このパラメーターを 12 に設定した場合、エンベロープノードはピッチを 1 オクターブ上げ下げできます。

Random Pitch

発音したノートのピッチをランダムに変化させます。値が大きくなると変化が激しくなります。100% に設定すると、ランダムオフセットは -6 から +6 半音の範囲で変化します。

Level Velocity

ベロシティがエンベロープのレベルにどのように影響を与えるかを指定します。

エンベロープのレベルは、この設定とキーを押す強さの 2 つの要素によって決まります。正の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベルが上がります。負の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベル下がります。

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。
- 0% に設定すると、他のモジュレーションが有効になっていなければ、サンプルがルートキーのピッチで再生されます。つまり、ピッチが固定されます。

Decay Time

エンベロープのディケイタイム、つまり最初のノードのあとのすべてのセグメントをオフセットできます。

「Sustain Mode」がオンの場合は、このパラメーターもリリース部分に影響します。

Decay Velocity

「Decay Time」に対するベロシティの影響を調節します。正の値の場合、ベロシティ値が高くなるほどディケイが短くなります。負の値の場合、ベロシティ値が高くなるほどディケイが長くなります。

Decay Key Follow

「Decay Time」に対する再生キーの影響を調節します。正の値に設定すると、C3 より上のキーのディケイが短くなります。負の値に設定すると、C3 より上のキーのディケイが長くなります。

Glide On/Off

「Glide」を有効または無効にします。「Glide」では、発音するノート間のピッチをバンドできます。「Mono」モードのときに最も効果的です。

すべてのレイヤーの「Glide Time」や「Curve」などは「Main」タブで設定します。

Pitchbend On/Off

レイヤーがピッチバンドホイールの影響を受けるかどうかを設定します。

これにより、たとえば音色のレイヤーはピッチバンドに従い、それに対応するノイズのレイヤーは従わないようにすることができます。

すべてのレイヤーのピッチバンド範囲は「Main」タブで設定します。

関連リンク

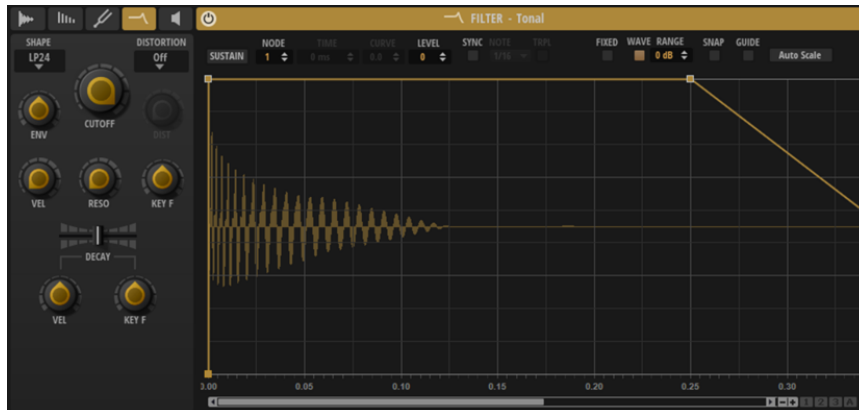
[「Main」タブ \(28 ページ\)](#)

[エンベロープ \(53 ページ\)](#)

[エンベロープパラメーター \(54 ページ\)](#)

「Filter」 ページ

「Filter」 ページでは、フィルターとフィルターエンベロープを設定できます。



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。
- HP6 + LP18およびHP6 + LP12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。
- HP12 + LP6およびHP18 + LP6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。
- BR12 + LP6およびBR12 + LP12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。
- BP12 + BR12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。
- HP6 + BR12およびHP12 + BR12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 + LP6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。
- HP6 + 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。

Distortion Type

ディストーションタイプを選択できます。

- 「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。
- ディストーションを適用したくない場合は「**Off**」を選択します。

Distortion

ディストーションの量を設定します。

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

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Cutoff Velocity

ベロシティー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 Velocity**」を高くすると、低いベロシティー値を受け取ったときにカットオフが低域に向かって動きます。そのあと、最大ベロシティーで「**Cutoff**」の値に到達します。

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。

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%に設定すると、カットオフは再生されるピッチに正確に追従します。

Decay Time

エンベロープのディケイタイム、つまり最初のノードのあとのすべてのセグメントをオフセットできます。

「**Sustain Mode**」がオンの場合は、このパラメーターもリリース部分に影響します。

Decay Velocity

「**Decay Time**」に対するベロシティーの影響を調節します。正の値の場合、ベロシティー値が高くなるほどディケイが短くなります。負の値の場合、ベロシティー値が高くなるほどディケイが長くなります。

Decay Key Follow

「**Decay Time**」に対する再生キーの影響を調節します。正の値に設定すると、C3より上のキーのディケイが短くなります。負の値に設定すると、C3より上のキーのディケイが長くなります。

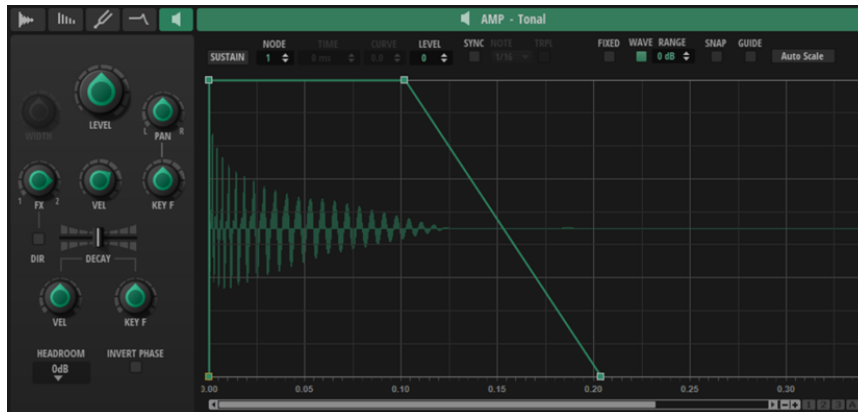
関連リンク

[エンベロープ \(53 ページ\)](#)

[エンベロープパラメーター \(54 ページ\)](#)

「Amp」 ページ

「Amp」 ページには、アンプとボリュームエンベロープの設定があります。



Level

レイヤー全体のボリュームをコントロールします。

Stereo Width

ステレオフィールドの幅をコントロールします。右に回すとフィールドが広がり、左に回すと狭くなります。ダイヤルを一番左まで回すとモノラル信号になります。

補足

このパラメーターはステレオ信号にのみ有効です。モノラル信号のステレオフィールドを人工的に広げるために使用することはできません。

Pan

ステレオでのサウンド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。

Pan Key Follow

MIDI ノートナンバーによるレイヤーの定位を設定します。このパラメーターを正の値に設定すると、C3 よりも高いノートの場合にパンを右方向にオフセットし、C3 よりも低いノートの場合はパンを左方向にオフセットします。これと逆の設定にするには、このパラメーターを負の値に設定します。

+200%の最大設定では、パンは2オクターブの範囲内で左端から右端に移動します。左端はC3の1オクターブ下、右端はC3の1オクターブ上です。

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、すべてのベロシティが同じレベルで発音されます。

FX Bus

レイヤーの出力をどのFXバスに送信するかを指定できます。一番左に設定すると、信号がFXバス1に送信され、一番右に設定するとFXバス2に送信されます。中央に設定すると、信号が各バスに均等に送信されます。

Direct Out

両方のエフェクトバスをバイパスして、レイヤー信号をプラグイン出力に直接送信できます。これにより、エフェクトで処理したくないレイヤーをサウンドに追加できます。



Decay Time

エンベロープのディケイタイム、つまり最初のノードのあとのすべてのセグメントをオフセットできます。

「Sustain Mode」がオンの場合は、このパラメーターもリリース部分に影響します。

Decay Velocity

アタックノードのあとのすべての時間を調整します。これにより、発音したベロシティに応じてエンベロープのディケイとリリースを長くしたり短くしたりできます。これにより、たとえば発音したベロシティに応じて開閉するハイハットを作成できます。

正の値に設定すると、ベロシティが高くなるほどエンベロープが短くなり、負の値の設定すると長くなります。

Decay Key Follow

アタックノードのあとのすべての時間を調整します。これにより、発音したノートに応じてエンベロープのディケイとリリースを長くしたり短くしたりできます。これにより、たとえば発音したピッチに応じて鳴る長さが変わるタムを作成できます。

C3 では、オリジナルのエンベロープが再生されます。100 に設定すると、1 オクターブ上 (C4) で発音されたノートは半分の時間で再生され、1 オクターブ下で発音されたノート (C2) は 2 倍の時間で再生されます。

負の値に設定するとこの動作が反転します。

Headroom

ポリフォニック再生のヘッドルームを指定します。ヘッドルームのデフォルト値は 0 dB です。ドラムループなどのモノフォニックプログラムの場合、ヘッドルームは「0dB」のままにします。ポリフォニック再生を行なう場合、通常は 6dB のヘッドルームで十分です。より多くのレイヤーやボイスを同時に発音する場合は、出力のクリッピングを回避するためにより多くのヘッドルームが必要になることがあります。

Invert Phase

サンプルの位相を反転します。

これは、複数のレイヤーを使用しており、サンプルが互いに打ち消し合っている場合に便利です。

関連リンク

[エンベロープ \(53 ページ\)](#)

[エンベロープパラメーター \(54 ページ\)](#)

エンベロープ

「Pitch」ページ、「Filter」ページ、「Amp」ページでは、エンベロープを編集できます。各エンベロープは、最大 128 ノードのマルチセグメントエンベロープです。

ピッチエンベロープは、レイヤーのピッチを変調します。

ボリュームエンベロープは、時間に対するボリュームを設定します。

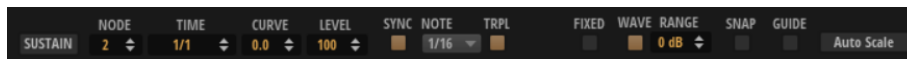
フィルターエンベロープは、フィルターのカットオフ周波数を変調します。

サンプルをインポートした場合、すべてのエンベロープはサンプルの長さに合わせて調整されます。初期設定では、すべてのエンベロープは最初のノードから最後のノードまでワンショットで再生されます。

エンベロープパラメーター

エンベロープパラメーターはディスプレイの上にあります。

ほとんどのパラメーターは、「Pitch」ページ、「Filter」ページ、「Amp」ページで共通です。違いがある箇所については、その旨を明記します。



Sustain Mode

たとえば、ベースサンプルなど、ワンショットで再生したくない非パーカッシブなサンプルを使用する場合は、これをオンにすることをおすすめします。「Sustain Mode」をオンにすると、エンベロープが最初のノードからサステインノードまで再生されます。サステインレベルは、ノートを発音する限り保持されます。ノートの発音を停止すると、エンベロープはサステインのあとの段階を再生します。

Selected Node

選択したエンベロープノードを表示します。

Time

2つのノード間の時間を設定します。「Sync」モードに応じて、「Time」パラメーターはミリ秒単位および秒単位または拍子の分数で表示されます。

補足

分数は常に最小値に約分されます。たとえば、2/16は「1/8」と表示されます。

Curve

2つのノード間のカーブ特性を、直線から指数または対数動作まで調節できます。

Pitch (ピッチエンベロープ)

「Time」パラメーターで設定した位置のエンベロープのピッチオフセットを設定します。

補足

この値は、「Pitch Envelope Amount」が0に設定されていない場合にのみ効果があります。

Level (フィルターエンベロープとボリュームエンベロープ)

「Time」パラメーターで設定した位置のエンベロープの振幅を設定します。

Sync

エンベロープをホストアプリケーションのテンポに同期できます。

「Sync」をオンにすると、グラフィカルエディターにグリッドが表示されます。「Sync Note」パラメーターでグリッドの解像度を設定できます。

3連符の音価を使用する場合は、「Triplets」ボタンをオンにします。

Bipolar (ピッチエンベロープ)

このボタンをオンにすると、ピッチエンベロープが双極性になります。これは、負の値と正の値でピッチをバンドできるということを意味します。

Fixed Mode

- 「Fixed Mode」を有効にすると、ノードを時間軸上で移動する際、選択したノードだけが移動します。

- 「Fixed Mode」を無効にすると、ノードを移動する際は後続のノードもすべて移動します。

Show Waveform

エンベロープエディターにサンプル波形を表示します。

Sample Display Level Range

グラフィカルディスプレイで使用するレベル範囲を指定できます。これにより、レベルが低い場合でも波形の全体像を把握できます。

Snap

「Snap」をオンにしてノードの位置を変更すると、編集しているノードは背後に表示されている Guide Envelope のノードにスナップ (吸着) します。

Show Guide Envelopes

このボタンをオンにすると、他の2つのエンベロープがガイドとして背景に表示されます。たとえば、フィルターエンベロープの場合は、ピッチエンベロープとボリュームエンベロープが背景に表示されます。

Auto Scale

サンプルの長さに合わせてエンベロープを調整します。ノード間の相対的な距離が維持されます。

ズーム

グラフィカルエンベロープエディターの縦軸はレベルを示します。横軸は時間を示します。

選択できる手順

- ズームインまたはズームアウトするには、グラフィカルエディターの下にあるスクロールバーの右側の「+」ボタンまたは「-」ボタンを使用します。
 - 現在の位置でズームインまたはズームアウトするには、タイムラインをクリックして上または下にドラッグします。
 - ズーム全体と前のズーム設定とを切り替えるには、水平ズームスライダーの右にある「A」ボタンをクリックします。
 - 特定の領域にズームするには、**[Alt/Opt]** を押したままマウスをドラッグして範囲を選択します。
-

ズームスナップショットの使用

ズームスナップショットは、エディターのズーム状態とスクロール位置を保存します。これらの情報は、スナップショットをロードすると呼び出されます。

スクロールバーの右には、3種類の数字ボタンがあります。これにより、ズームスナップショットを保存およびロードできます。

補足

ズーム操作やスクロール操作を手動で行なうと、ズームスナップショットが無効になります。

手順

1. エディターの現在の状態を保存するには、**[Shift]** を押したままスクロールバーの右の数字ボタンをクリックします。
 2. ズームスナップショットをロードするには、対応するボタンをクリックします。スナップショットが有効になるとボタンの色が変わります。
-

ノードの選択

選択できる手順

- ノードを選択するには、グラフィカルエディターでノードをクリックします。フォーカスされているノードに枠が表示されます。グラフィカルエンベロープエディターの上の値フィールドには、フォーカスされているノードのパラメーターが表示されます。
 - 複数のノードを選択している場合、「**Selected Envelope Node**」値フィールドを使用すると、現在の選択範囲を失うことなく別のノードにフォーカスを設定できます。
 - ノードを追加で選択するには、**[Shift]** を押しながらノードをクリックします。選択したノードはまとめて編集されます。
 - ノードの周囲にマウスで長方形を描くことによって複数のノードを選択できます。
 - グラフィカルエディターがフォーカスされている場合、**[←]** キーと **[→]** キーで次のノードまたは前のノードを選択できます。
-

関連リンク
[ノード編集](#)

ノード間の「Time」の調節

「Time」パラメーターは、2つのノード間の時間を設定します。「Sync to Host Tempo」設定に応じて、「Time」パラメーターはミリ秒単位および秒単位または拍子の分数で表示されます。

2つのノード間の「Time」を指定するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

選択できる手順

- 隣接する2つのノードを選択して、「Time」フィールドに新しい値を入力します。
 - グラフィカルエンベロープエディターで、ノードを左右にドラッグします。
 - 値を細かく調節する場合は、**[Shift]** を押しながらノードをドラッグしてください。動きを時間軸に限定する(ノードの水平方向のみを変更するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらドラッグします。
-

ノードのレベルの調節

「Level」パラメーターは、選択されたエンベロープノードの振幅を指定します。

ノードのレベルを設定するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

選択できる手順

- ノードを選択して、「Level」フィールドに新しい値を入力します。
 - グラフィカルエディターで、選択した1つまたは複数のノードを上下にドラッグします。値を細かく調節する場合は、**[Shift]** を押しながらノードをドラッグしてください。動きをレベル軸に限定する(ノードの垂直方向のみを変更するには、**[Alt/Opt]** を押しながらドラッグします。
-

ノード間の「Curve」の調節

「Curve」パラメーターでは、2つのノード間のカーブ特性を、直線から指数または対数動作まで調節できます。

カーブを調節するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

選択できる手順

- 調節するノードを選択し、「Curve」フィールドに値を入力します。正の値の場合はカーブ特性は対数動作になり、負の値の場合は指数動作になります。
 - グラフィカルエンベロープエディターで、2つのノード間のカーブをクリックして上下にドラッグします。
カーブをリセットするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらカーブをクリックします。
-

エンベロープをホストアプリケーションに同期

エンベロープをホストアプリケーションのテンポに同期できます。これにより、テンポを変更したとしてもそれと関係なく、音楽の時間間隔に結び付いているエンベロープ時間を設定できます。

手順

1. 「Sync」をクリックして、エンベロープの同期モードを有効にします。
「Sync」モードがオンになっているときはボタンが点灯します。拍子に応じて設定されたグリッドがグラフィカルエンベロープエディターに表示されます。
2. 「Sync」ボタンの右に表示されるポップアップメニューから音価を選択します。
グリッドの解像度が設定されます。

補足

ノードの「Time」フィールドは、時間を拍子の分数で表示します。分数は常に最小値に約分されます。たとえば、2/16 は「1/8」と表示されます。

3. 3連符の音価を使用する場合は、「Triplets」ボタンをオンにします。

補足

- 音価に正確に一致しないエンベロープノードでは、直近の音価が表示されます。
 - 音価に正確に一致するノードは、ノードのハンドル内の赤いドットで示されます。これは、たとえば、3連符の音価と通常の音価とでグリッドを切り替える場合に便利です。たとえグリッドが通常の音価を表示していても、3連符のノードは3連符の音価に一致しているということを示します。
-

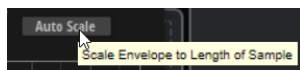
値フィールドに音価および3連符を入力することもできます。

エンベロープの長さをサンプルの長さに合わせて調整する

サンプルの長さを変更した場合に、エンベロープの長さを新しいサンプルの長さに合わせて自動的に設定できます。

手順

1. 「Sample」ページで、「Sample End」マーカーを左に動かします。
2. 「Pitch」、「Filter」、「Amp」のいずれかのエンベロープページを開きます。
3. ツールバーで「Show Waveform」をオンにします。
エンベロープがベースとなるサンプル波形よりも長いことがわかります。
4. ツールバーで、「Scale Envelope to Length of Sample」をクリックします。



結果

サンプルの長さに合わせてエンベロープの長さを変更されます。

補足

「Resynth」ページの「Speed」パラメーターを調節してサンプルの長さを変更した場合やサンプルをループさせた場合は、「Scale Envelope to Length of Sample」を適用したあとにエンベロープの長さを手動で調整しなければならないことがあります。

サンプルのエクスポート

サンプルをエクスポートすることで、たとえば、サンプルにエフェクトをレンダリングして処理能力を節約したり、レンダリングしたサンプルにさらに編集やエフェクトを適用したりできます。

レンダリングおよびエクスポートは、任意のレイヤーまたはすべてのレイヤーに対して行なえます。

単一のレイヤーのエクスポート

ドラッグアンドドロップで、単一のレイヤーをエクスポートできます。

手順

1. 「Drag to Export Layer」ボタンを長押しします。



このボタンは、編集ビューで開いているページの右上角にあります。「Edit」セクションにすべてのページの概要が表示されている場合は、「Amp」ページの右上角にこのボタンがあります。

2. ボタンを押した状態で、レイヤーを DAW のトラック、システム上のフォルダー、または Backbone 内の別のレイヤースロットにドラッグします。
-

結果

ドロップした位置にレイヤーがサンプルとして追加されます。エクスポートされるファイルの名前にはレイヤー名が使用され、そのあとに連番が続きます。ファイルを保存するフォルダーとサンプルのレンダリング方法は、「Export Settings」ペインでの設定によって決まります。

関連リンク

[Export Settings \(13 ページ\)](#)

[編集ビューと概要 \(32 ページ\)](#)


全レイヤーのエクスポート

ノートをトリガーしたときに、すべてのレイヤーで生成されるサウンドをエクスポートできます。

前提条件

エクスポートするサウンドを生成するレイヤーを設定しておきます。

手順

1. ウィンドウの右上の「Output」セクションで「Export Settings」をクリックします。
 2. パラメーターを設定します。
 3. 「Export」をクリックします。
-

関連リンク

[「Output」セクション \(12 ページ\)](#)

ファイルのロードと管理

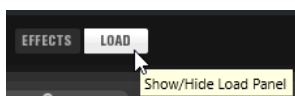
ロードパネルを使用してファイルを管理できます。

パネルの上部セクションで、検索するサウンドの属性を指定します。下部セクションには検索の結果リストが表示されます。

ロードパネル

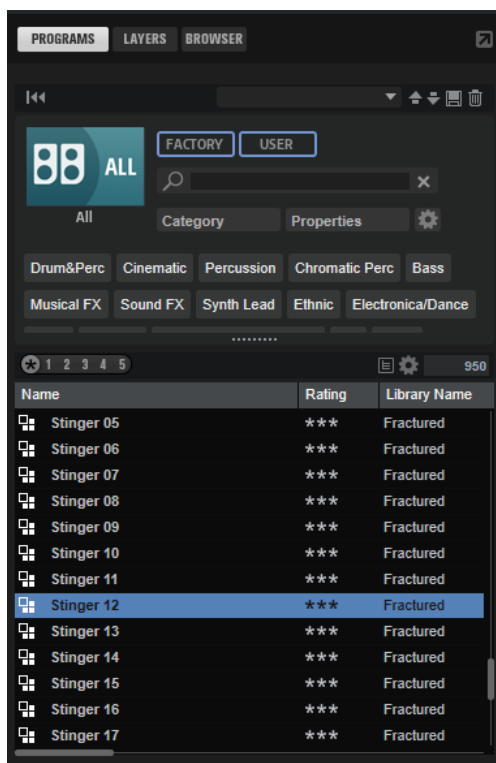
ロードパネルでは、さまざまな形式のファイルを管理、検索、ロード、および試聴できます。

ロードパネルを表示するには、ツールバーの「Show/Hide Load Panel」をクリックします。



ロードパネルを独立したウィンドウで開くには、パネルの右上にある「Dock/Undock Load Panel」をクリックします。

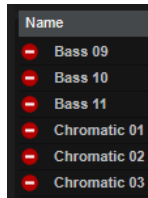
ロードパネルには、「Programs」タブ、「Layers」タブ、「Browser」タブがあります。



- 「Programs」タブには、ロードできるプログラムが表示されます。
- 「Layers」タブでは、個々のレイヤーをスロットにロードできます。
- 「Browser」タブでは、ファイルシステムを参照して、エクスポートしたサンプルやプリセット、あるいは Backbone で自動的にスキャンされないディレクトリーに保存したサンプルやプリセットを探ることができます。

補足

ライセンスで保護されたライブラリーのコンテンツを参照するプリセットをロードした場合、対応するライセンスを持っていない、またはライセンスが無効になっていると、コンテンツを再生できず、プリセット名の前に警告アイコンが表示されます。



関連リンク

[ファイルのロードと管理 \(60 ページ\)](#)

[ロードパネルの「Programs」タブと「Layers」タブを使用したファイル管理 \(61 ページ\)](#)

[ロードパネルの「Browser」タブを使用したファイル管理 \(70 ページ\)](#)

ロードパネルの「Programs」タブと「Layers」タブを使用したファイル管理

「Programs」タブと「Layers」タブでは、利用できるプログラムとレイヤーにアクセスできます。これらは Steinberg の **MediaBay** テクノロジーがベースとなっており、結果をフィルタリングして特定のファイルをすばやく見つけることができます。

特に明記がない限り、「Programs」タブと「Layers」タブのコントロールは同じです。

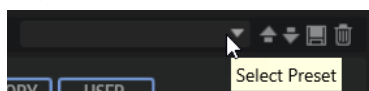
ページの上部セクションでは、検索するサウンドの属性を指定できます。下部セクションには対応する結果が表示されます。

- 2つのセクションのサイズを調節するには、結果リストの上の境界線をドラッグします。

Reset Filter

すべてのフィルター設定をリセットします。

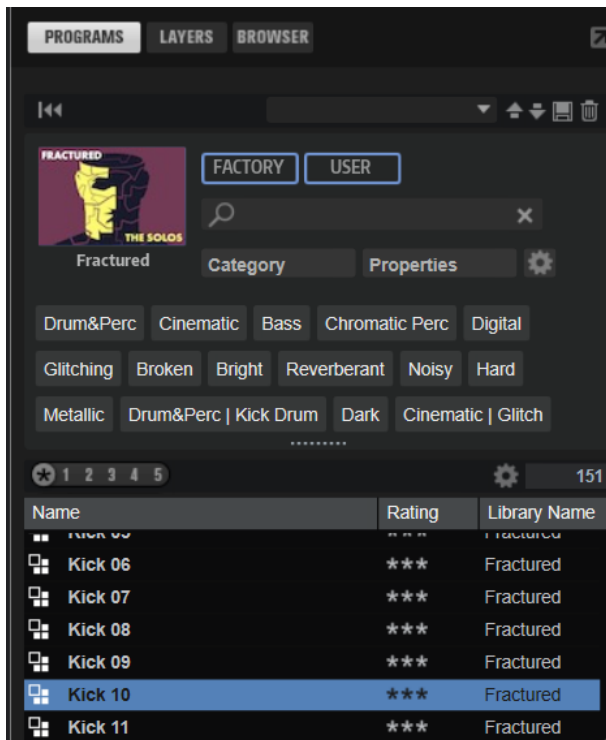
プリセットコントロール



上部の検索マスクと結果リストの両方を含めて、**MediaBay** 検索の設定を保存、ロードおよび削除できます。これにより、たとえばさまざまな検索シナリオに対応する検索テンプレートを作成できます。

MediaBay にアクティブな検索フィルターを設定して保存すると、さまざまなプリセットコレクションを作成し、それをすばやく呼び出せます。これらのコレクションは動的なものです。つまり、後からシステムに追加された新しいプリセットでも、新しく検索を実行したときには結果リストに表示されます。

検索マスクと結果リスト



Select Library

左側のライブラリーアイコンをクリックすると、ライブラリーセレクターが表示され、コンテンツを検索するライブラリーを指定できます。

Factory

このボタンを有効にすると、商用または無償のライブラリーに属し、VST サウンドライブラリーとしてシステムにインストールされているプリセットを検索できます。これらのライブラリーは、たとえば HALion や HALion Sonic のものである場合も、拡張ライブラリーに含まれるものである場合もあります。

User

このボタンを有効にすると、ユーザーが作成して **MediaBay** に保存したプリセットを検索できます。

Filter Text

テキスト検索フィールドでは、検索するプリセットの名前の一部または属性に含まれるテキストを入力できます。たとえば「Piano」と入力すると、名前に「Piano」が含まれるプリセット、または「Category」属性の「Piano」や「Subcategory」属性の「Keyboard | E.Piano」などのように、属性のいずれかに「Piano」が使用されているすべてのプリセットが、結果リストに表示されます。

Configure Attribute Menus

検索対象の属性を指定できる属性メニューを追加できます。

以下の属性メニューが用意されています。

- 「Category」を選択するとツリービューが表示され、「Category」または「Subcategory」を選択できます。「Subcategory」タグは、対応する「Category」と一緒に以下の形式で表示されます。(Category | Subcategory)
- 「Style」を選択するとツリービューが表示され、「Style」または「Substyle」を選択できます。「Substyle」タグは、対応する「Style」と一緒に以下の形式で表示されます。(Style | Substyle)

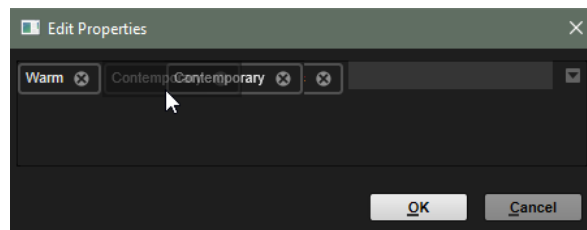
- 「**Properties**」を選択すると「**Properties**」ダイアログが表示され、1つまたは複数の「**Properties**」属性を追加できます。

「**Properties**」属性を検索するには、たとえば「**warm**」などの文字列をテキストフィールドに入力します。入力を開始すると利用できる属性が表示され、リストから属性を選択できます。入力したテキストが既存のどの属性値とも一致しない場合、利用できるすべての属性値がアルファベット順に表示されます。複数の属性を追加することで、両方の属性にマッチするものを絞り込めます。

または、テキストフィールドの横にある「**Show All Attribute Values**」をクリックすると、すべての「**Properties**」属性のリストが表示されます。リストをスクロールすることで一致する属性を検索できます。「**[Return]**」を押すか、属性をクリックして追加します。

新しい「**Properties**」属性を追加するには、テキストを入力して「**[Return]**」を押します。

複数の属性を指定した場合、ドラッグアンドドロップで順序を変更できます。



- 「**Moods**」を選択すると「**Moods**」ダイアログが開きます。ここでは1つまたは複数の「**Moods**」属性を追加できます。

属性を検索するには、たとえば「**energetic**」などの文字列をテキストフィールドに入力します。入力を開始すると利用できる属性が表示され、リストから属性を選択できます。入力したテキストが既存のどの属性値とも一致しない場合、利用できるすべての属性値がアルファベット順に表示されます。複数の属性を追加することで、両方の属性にマッチするものを絞り込めます。

または、テキストフィールドの横にある「**Show All Attribute Values**」をクリックすると、すべての属性値のリストが表示されます。リストをスクロールすることで一致する属性値を検索できます。「**[Return]**」を押すか属性値をクリックして追加します。

新しい「**Moods**」属性を追加するには、テキストを入力して「**[Return]**」を押します。

複数の属性を指定した場合、ドラッグアンドドロップで順序を変更できます。

- 「**Articulations**」を選択すると「**Articulations**」ダイアログが開きます。ここでは1つまたは複数の「**Articulations**」属性を追加できます。



属性を検索するには、たとえば「**Decrescendo**」などの文字列をテキストフィールドに入力します。入力を開始すると利用できるアーティキュレーションが表示され、リストから属性を選択できます。入力したテキストが既存のどの属性値とも一致しない場合、利用できるすべての属性値がアルファベット順に表示されます。複数のアーティキュレーションを追加することで、両方のアーティキュレーションにマッチするものを絞り込めます。

または、テキストフィールドの横にある「**Show All Attribute Values**」をクリックすると、すべての「**Articulations**」属性のリストが表示されます。リストをスクロールすることで一致する属性を検索できます。「**[Return]**」を押すか属性をクリックして追加します。

新しい「**Articulations**」属性を追加するには、テキストを入力して「**[Return]**」を押します。

複数の属性を指定した場合、ドラッグアンドドロップで順序を変更できます。

- 「**Author**」を選択すると、利用できるすべての作者のリストが開きます。
- 「**Key**」を選択すると、利用できるすべてのキーのリストが開きます。

- 「Signature」は、利用できるすべての拍子のリストを開きます。
- 「Tempo」を選択すると「Tempo」ダイアログが開きます。ここでは「Tempo」の選択と、結果のテンポが設定テンポから前後できる範囲の「Range」を指定できます。「Half-Time」または「Double-Time」ボタンを有効にすると、テンポが半分または倍のプリセットを含められます。

レーティングフィルター

結果リストに表示されるプリセットを、プリセットのレーティングで絞り込みできます。レーティングスライダーを使用して、最小限のレーティングを設定します。

Set up Result Columns

結果リストに表示する属性コラムを選択できます。

結果カウンター

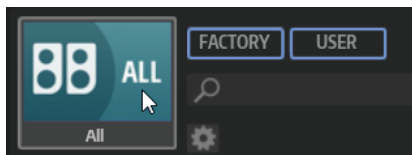
検索条件に一致するファイルの数が表示されます。実行中のスキャンング処理を中止するには、この値フィールドをクリックします。

ファイルの参照

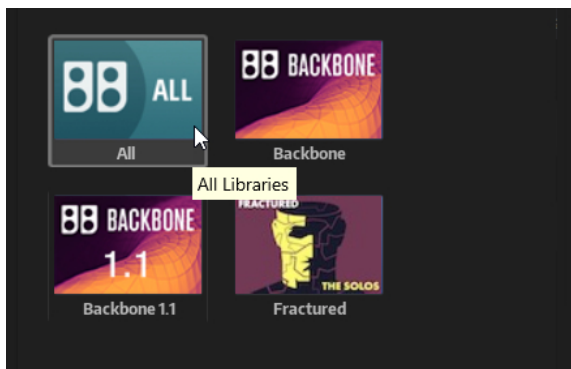
「Programs」タブと「Layers」タブでは、ファイルを参照してロードできます。結果リストをフィルタリングしたり検索テキストを入力したりして、検索されるファイルの数を絞り込むことができます。「Layers」タブでは、**プレ試聴**コントロールを使用してファイルを試聴できます。

手順

1. ウィンドウ上部の「Factory」ボタンと「User」ボタンを使用して、ファクトリープリセットと独自に作成したコンテンツのどちらを参照するかを指定できます。
両方のボタンをオンにすると、コンテンツ全体を参照できます。



3. ライブラリーセクターで、ファイルを検索する場所を指定します。特定のライブラリーを選択するには、それをクリックします。コンテンツ全体を参照するには、「All Libraries」を選択します。使用したいライブラリーがセクターの見えている部分に表示されていない場合は、スクロールバーを使用するか、検索フィールドにライブラリー名の全体または一部を入力します。たとえば、「LoFi」と入力すると、名前に「LoFi」が含まれているライブラリーにリストが絞り込まれます。

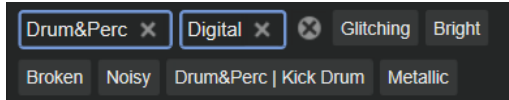


補足

検索テキストを入力すると、ライブラリーセクターには、名前にそのテキストが含まれているすべてのライブラリーと、名前または属性にそのテキストが含まれているファイルを含むすべてのライブラリーが表示されます。

ライブラリーを選択すると、テキスト検索フィールドがクリアされ、そのライブラリーに含まれているファイルが結果リストに表示されます。

- 結果リストの上には、使用頻度の高いタグをもとに、フィルター用タグの提案が表示されます。提案されたタグをフィルタータグとして使用するには、それをクリックします。複数のフィルタータグを同時に有効化できます。



補足

有効化されたフィルタータグは青い枠で表示され、提案の左側に表示されます。

フィルタータグの提案リストは、フィルタータグを有効化するたびに更新されます。

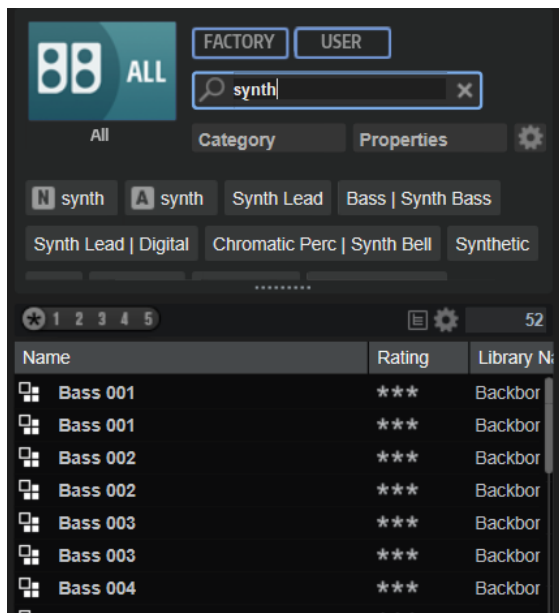
- フィルタータグを削除するには、タグの「**Remove Filter**」ボタンをクリックします。
 - すべてのタグを削除するには、フィルタータグと提案の間にある「**Remove All Filters**」をクリックします。
- 必要に応じて、特定のタイプのプリセットを検索するための属性メニューを追加します。メニューを追加または削除するには、「**Configure Attribute Menus**」ボタンをクリックして、対応する属性を選択または選択解除します。

これにより、特定のインストゥルメントや、ループベースのプリセットに対して検索を行なえます。たとえば、インストゥルメントを検索する場合は、「**Category**」、「**Articulations**」、「**Properties**」の属性メニューが便利ですが、ループベースのプリセットを検索する場合は、「**Style**」、「**Tempo**」、「**Signature**」で検索するとよいでしょう。

- 特定のファイルを探している場合は、ツールバーのテキスト検索フィールドにファイル名を入力します。

また、検索フィールドにファイル名の一部を入力したり、ファイル属性を入力したりすることもできます。

入力中、フィルタータグの提案リストが更新されます。これにより、検索テキストがいくつ、どのような属性で使用されているか確認できます。

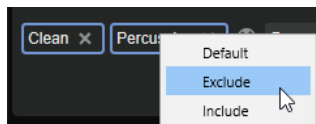


最初に表示される提案は、「Name」 **N** タグと「All Attributes」 **A** タグです。提案された他のフィルタータグがどの属性かは、マウスポインターを合わせると表示されるツールチップで確認できます。

ヒント

異なる属性のタグを組み合わせる場合は、両方のフィルター条件に一致する結果しか得られないことを意味します。同じ属性に対する複数のタグを追加した場合、そのうちの1つに一致することで結果が得られます。

- 必要に応じて、特定のタグを含むプリセットを含める、または除外するように検索パラメーターを設定できます。これを行なうには、フィルタータグを右クリックして、メニューからオプションを選択することでフィルタータグのモードを設定します。



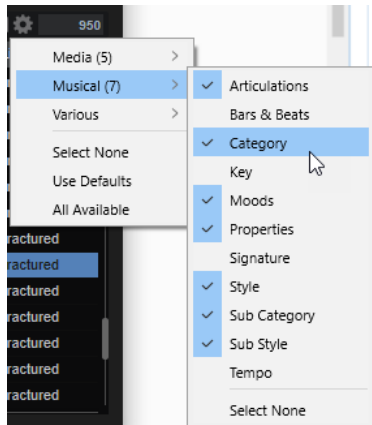
- 「Default」は標準的な動作です。これは青い枠で示されます。
 - 「Include」は、フィルタータグで制限している場合でもプリセットをリストに表示できます。たとえば、「Category = Piano」、「Property = Warm」、「Name = Warm Piano (Mode = Include)」と指定すると、結果リストには「Category」と「Property」の属性が一致するプリセットに加えて、「Warm Piano」が名前に含まれるすべてのプリセットも表示されます。「Include」モードは、フィルタータグを囲む緑色の枠で示されます。
 - 「Exclude」は、設定と属性が一致している場合でもプリセットを結果リストから除外できます。たとえば、「Category = Piano」、「Property = Warm (Mode = Exclude)」と指定すると、「Warm」タグが設定されていないピアノのプリセットしかリストに表示されなくなります。「Exclude」モードは赤い枠で示されます。
- 「Layers」タブで使用できるレイヤーを参照する場合は、**プレ試聴**コントロールを使用してファイルを試聴できます。
 - ロードするファイルをダブルクリックします。
プログラムをロードすると、現在のプログラムが置き換えられます。
レイヤーをロードすると、選択したスロットにレイヤーがロードされます。スロットにすでにレイヤーが割り当てられている場合は置き換えられます。

結果リストの設定

結果リストに表示するファイル属性を指定できます。また、横にスクロールせずに属性が表示されるようにコラムの順序を設定できます。これにより、特定の属性を持つファイルを素早く見つけられます。

選択できる手順

- 結果リストに表示する属性を設定するには、結果リストの右上角にある「**Set up Result Columns**」をクリックして、該当する項目をオンにします。新しい属性はリストの右に追加されます。



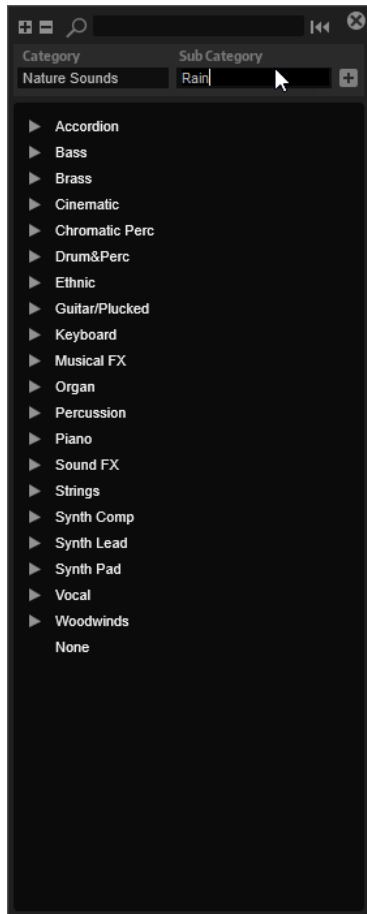
- 「**Select None**」は、すべての属性の選択を解除します。
- 「**Use Defaults**」は、結果リストをリセットしてデフォルトの属性を表示します。
- 「**All Available**」は、利用できるすべての属性のコラムが追加されます。
- 結果リストのコラムの順序を変更するには、コラムヘッダーを別の位置にドラッグします。
- リストエントリーのソート順を変更するには、コラムヘッダーをクリックします。コラムヘッダーの三角形はソートの方向を表わします。

カテゴリーとサブカテゴリー、またはスタイルとサブスタイルの追加

プログラムやレイヤーのタグ付けを行なう際に、「Categories」、「Subcategories」、「Styles」、「Substyles」に用意されている属性では不十分な場合は、かわりに新しい属性を追加して使用できません。


手順

1. 新しい属性を追加する場所に応じて、「Category」、「Subcategory」、「Style」、または「Substyle」コラムの値フィールドをクリックします。



2. 追加する属性を入力します。

「Category」と「Subcategory」、または「Style」と「Substyle」の両方のテキストフィールドに入力する必要があります。

3. 「Add」  をクリックすると新しい属性が追加されます。

結果

プログラムまたはレイヤーに新しい属性が追加されます。

補足

属性は、プラグインやDAWのプロジェクトではなく、プログラムまたはレイヤーに保存されます。リセットで使用せずに新しい属性を作成した場合、プラグインやプロジェクトを閉じると作成した属性が失われます。

結果リストでの属性の編集

ロードパネルの結果リストでコンテンツの属性を追加したり編集したりできます。

手順

1. 編集するプログラムまたはレイヤーを選択します。
2. 編集する属性の属性コラムで、値フィールドをクリックします。
コラムが表示されていない場合は、「Set Up Result Columns」メニューから追加します。
3. 選択した属性に応じてメニューまたはダイアログが開きます。以下のいずれかを行ないます。

- 「Articulations」、「Moods」、「Properties」の属性は、値フィールドにテキストを入力して「OK」をクリックします。

文字を入力すると、入力したテキストから始まる既存の属性を提案するメニューが開きます。矢印キーを使用して提案された属性のいずれかを選択するか、テキスト全体を入力します。

補足

ダイアログでは複数の属性を追加できます。

- メニューが開く属性では、使用する要素をメニューから選択します。「Category」、「Subcategory」、「Style」、「Substyle」は、リストに新しい属性を追加できます。
- 値フィールドまたはテキストフィールドに値またはテキストを入力して **[Return]** を押しします。

補足

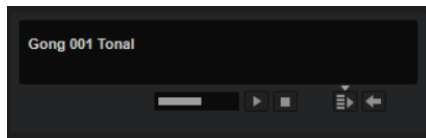
プログラムの保存またはエクスポート時に属性を設定することもできます。

関連リンク

[プログラムの保存またはエクスポート時に属性を編集する \(79 ページ\)](#)

レイヤーページの試聴およびファイル情報セクション

結果リストの下にあるセクションには、選択したレイヤーのファイル名が表示され、そのレイヤーを再生できます。



Level

再生レベルを調節します。

Play

選択したファイルを再生します。

Stop

再生を停止します。

Auto Play

選択したファイルの再生を自動的に開始します。

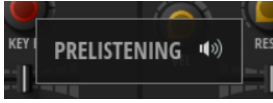
Auto Play オプション



「Auto Play」 ボタンの上にある三角形をクリックして、オプションを選択します。

- 「Always」を選択した場合、結果リストでファイルを選択するたびに再生がトリガーされます。
- 「Auto」を選択した場合、ホストからのシーケンスが再生されているときは、結果リストでファイルを選択しても再生がトリガーされません。これによって、リズムから外れてサンプルがトリガーされるのを防ぐことができます。

Prelisten in Place

選択したレイヤーを、試聴のためにアクティブなスロットに一時的にロードします。試聴中は、編集セクションにアニメーションが表示されます。



このセクションの左下には2つのボタンが表示され、プリロードしたレイヤーをロード  したり、試聴をキャンセル  して元のレイヤーに戻ったりできます。

ロードパネルの「Browser」タブを使用したファイル管理

「Browser」では、システム上の特定のディレクトリーに移動して、そこからファイルをロードできます。

パスセクション

- 最近表示した場所に移るには、「Previous Browse Location/Next Browse Location」ボタンをクリックします。
- ロケーションツリー内の1つ上のフォルダーに移るには、「Browse Containing Folder」ボタンをクリックします。
- 階層内の現在の位置へのパスは、右側に表示されます。フォルダーの1つに移るには、フォルダー名をクリックします。
- 履歴を開くには、右側の「Navigation History」をクリックします。

ロケーションツリー

ロケーションツリーでは、システム上のあらゆるフォルダー内のサンプルを検索できます。

ツリー内の項目を選択した場合、対応するコンテンツが結果リストに表示されます。

ロケーションツリーのコンテキストメニュー

Collapse Tree

ツリー内で選択した要素を折りたたみます。

Refresh Views

ツリーを更新します。これは、新しいディスクを追加した場合や、ハードディスク上に新しいフォルダーを作成した場合に便利です。

Create New Folder

選択した場所に新しいフォルダーを作成します。

Show in Explorer (Windows)/Reveal in Finder (Mac)

選択したファイルのシステム上の場所を表示します。

ロケーション

すばやくアクセスするために、システム内のフォルダーやディレクトリーをお気に入りのロケーションとして保存できます。

ツリーの上にあるテキストフィールドには、選択したフォルダーの名前が表示されます。フォルダー名の前にアスタリスクが付いている場合、そのフォルダーはまだロケーションとして保存されていません。

ロケーションの管理

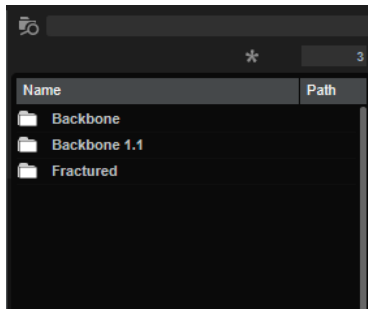
- お気に入りのロケーションのリストを開くには、テキストフィールドをクリックします。
ロケーションを作成していない場合は、リストには何も表示されません。
- 現在のフォルダーをお気に入りのロケーションに追加するには、「**Add Selected Media Node as Favorite Location**」をクリックします。
ロケーションの名前には現在のフォルダー名を使用することも、新しい名前を指定することもできます。
- リストから現在のロケーションを削除するには、「**Remove Favorite Location**」をクリックします。

結果リスト

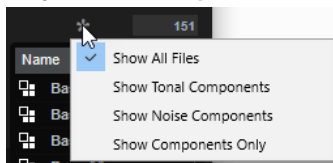
結果リストには、選択したフォルダー内のファイルが表示されます。VST プリセットやサンプルなど、Backbone で読み込めるファイルが表示されます。

結果リストは、ファイル名やパスなどの情報の横に、いくつかの属性コラムが表示されるように構成できます。

結果リストには選択したフォルダーのサブフォルダーも表示されますが、サブフォルダー内のファイルは表示されません。サブフォルダーのコンテンツを確認するには、対応するサブフォルダーを選択する必要があります。

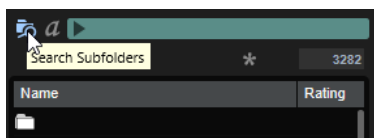



Filter by Sound Component



リストをフィルタリングして、「**Decompose**」機能で作成された音色コンポーネントまたはノイズコンポーネントの一方のみを表示する、音色コンポーネントとノイズコンポーネントの両方を表示する、またはすべてのファイルを表示するようにできます。

Search Subfolders



- このボタンを有効にすると、指定した場所のすべてのサブフォルダーが検索対象になります。
フォルダー切り替え時に自動的にファイルの新規検索が実行されるようにするには、「**Auto Search**」  をオンにします。
- このボタンを無効にすると、選択した場所のファイルだけが検索されます。

テキスト検索

結果リストツールバーのテキスト検索フィールドには、検索するプリセットの名前またはいずれかの属性に含まれるテキストを入力できます。結果リストはリアルタイムに更新され、上部のカテゴリ検索セクションにはテキスト検索に一致するプリセットを含む全カテゴリが表示されます。

テキスト検索を適用した検索フィルターをリセットするには、検索フィールドの横にある「Clear Search Text」をクリックします。

Set up Result Columns

結果リストに表示する属性コラムを選択できます。

結果カウンター

検索条件に一致するファイルの数が表示されます。実行中のスキャン処理を中止するには、この値フィールドをクリックします。

関連リンク

[結果リストの設定](#)

[カテゴリとサブカテゴリ、またはスタイルとサブスタイルの追加](#) (72 ページ)

[サウンドコンポーネントフィルター](#) (73 ページ)

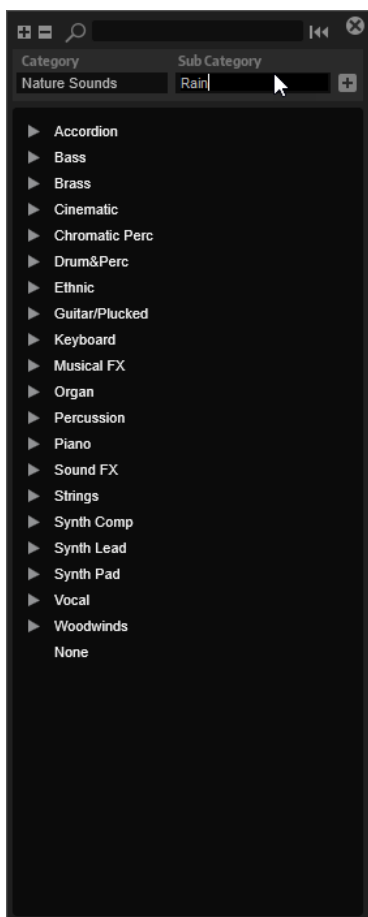
[システム上のファイルの検索](#) (74 ページ)

カテゴリとサブカテゴリ、またはスタイルとサブスタイルの追加

プログラムやレイヤーのタグ付けを行なう際に、「Categories」、「Subcategories」、「Styles」、「Substyles」に用意されている属性では不十分な場合は、かわりに新しい属性を追加して使用できます。


手順

1. 新しい属性を追加する場所に応じて、「Category」、「Subcategory」、「Style」、または「Substyle」コラムの値フィールドをクリックします。



2. 追加する属性を入力します。

「Category」と「Subcategory」、または「Style」と「Substyle」の両方のテキストフィールドに入力する必要があります。

3. 「Add」  をクリックすると新しい属性が追加されます。

結果

プログラムまたはレイヤーに新しい属性が追加されます。

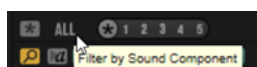
補足

属性は、プラグインや DAW のプロジェクトではなく、プログラムまたはレイヤーに保存されます。プリセットで使用せずに新しい属性を作成した場合、プラグインやプロジェクトを閉じると作成した属性が失われます。

サウンドコンポーネントフィルター

音色サンプルまたはノイズサンプルを編集または使用したい場合、それらのサンプルのみが表示されるように結果リストをフィルタリングできます。

ツールバーで「Filter by Sound Component」をクリックし、ポップアップメニューからオプションを選択します。



Show All Files

結果リストはフィルタリングされません。

Show Tonal Components

「Tonal」成分を含むサンプルのみ表示されます。これらのサンプルの拡張子は _tonal です。

Show Noise Components

「Noise」成分を含むサンプルのみが表示されます。これらのサンプルの拡張子は _noise です。



Show Components Only

「Noise」サンプルと「Tonal」サンプルの両方のファイルが表示されます。他のファイルはフィルタリングされます。

システム上のファイルの検索

現在の結果リストを検索するかわりに、テキスト検索を使用してハードディスクや VST サウンドコンテナ内のファイルを探することもできます。

手順

1. 検索の開始位置として使用するロケーションを選択します。
ロケーションの階層が上がるほど、検索にかかる時間が長くなります。
2. 結果リストの左上角にある「**Search Subfolders**」ボタン  をクリックし、テキストフィールドに検索テキストを入力します。
3. 検索をファイル名に限定するには、テキストフィールドの右にある「**Search Names Only**」  をオンにします。
4. 必要に応じて、検索フィールドの右にあるボタンをクリックして、検索対象をプログラム、レイヤー、サンプル、またはすべてのファイル形式に指定します。
5. 検索を開始するには **[Return]** を押すか、「**Search/Stop Search**」をクリックします。
検索条件に一致するファイルが結果リストに表示されます。

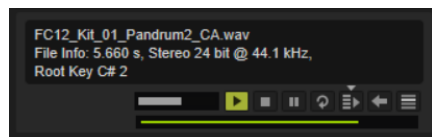
補足

リストに表示できるファイルの最大数は 10,000 です。

6. 検索結果をダブルクリックすると、ロケーションツリーでの場所が表示されます。
-

試聴およびファイル情報セクション

結果リストの下のセクションでは、選択した要素の試聴とそのファイルに関する情報の表示を行なえます。



Level

再生レベルを調節します。

Play

選択したファイルを再生します。

Stop

再生を停止します。再生カーソルはファイルの先頭に戻ります。

Pause

再生を一時停止します。再生を再開するには再度クリックします。

Loop Playback

オンにすると、選択したファイルが繰り返し再生されます。

Auto Play

選択したファイルの再生を自動的に開始します。

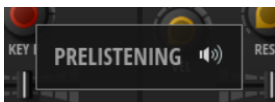
Auto Play オプション



「Auto Play」 ボタンの上にある三角形をクリックして、オプションを選択します。

- 「Always」を選択した場合、結果リストでファイルを選択するたびに再生がトリガーされます。
- 「Auto」を選択した場合、ホストからのシーケンスが再生されているときは、結果リストでファイルを選択しても再生がトリガーされません。これによって、リズムから外れてサンプルがトリガーされるのを防ぐことができます。

Prelisten in Place



選択したサンプルまたはレイヤーを試聴のために一時的にロードします。これにより、そのサンプルまたはレイヤーが現在のプロジェクトの中でどのように聴こえるのかを試すことができます。試聴中は、編集セクションにアニメーションが表示されます。



このセクションの左下には2つのボタンが表示され、プリロードしたレイヤーをロード  したり、試聴をキャンセル  して元のレイヤーに戻ったりできます。

「Prelisten in Place」でサンプルのみが置き換えられるか、レイヤー全体が置き換えられるかは、選択した「Replace Mode」によって決まります。

Replace Mode

- 「Replace Layer」  は、サンプルをロードしてレイヤー設定をデフォルト値にリセットします。
- 「Replace Sample」  は、現在のサンプルを置き換えて、サンプルの開始/終了、ループの開始/終了、フェードイン/アウトをリセットします。レイヤーに対して行なったその他の設定は保持されます。

補足

サンプルまたはレイヤーをロードすると、選択した「Replace Mode」が反映されます。

プログラムの保存とエクスポート

MediaBay は、コンテンツを管理したり、探しているファイルをすばやく見つけたり、ファイルの属性を指定したりするための Steinberg 製データベースです。


保存ダイアログとエクスポートダイアログの「MediaBay」タブでは、Backbone 固有のユーザードキュメントフォルダーにプログラムが書き込まれます。このフォルダーのコンテンツはデータベースによってスキャンされます。プログラムで使用されているすべてのサンプルは、それらが追加された場所にそのまま保持されます。

たとえば、あるサウンドデザインプロジェクトを複数のユーザーと共同で進める際に、全員が同じソースサンプルを使用し、同じ共有場所にプログラムを保存するために、ファイルシステム上の別の場所にプログラムを保存する必要が生じる場合があります。このような場合、「File System」タブからプログラムを保存できます。こうすることで、すべてのユーザーが、プリセットと参照されるサンプルとの関係を維持したまま作業できます。

「Export with Samples」機能と「Batch Export with Samples」機能を使用すると、VST3 プリセットとサンプルファイルを特定のフォルダーに統合できます。これにより、ファイルをアーカイブしたり、別のシステムに転送したりできます。相対ファイルパスを使用すると、別のシステムでファイルを読み込むことができます。ただし、エクスポート時のフォルダー構造をあとから変更してはいけないという点に注意してください。

プログラムの保存

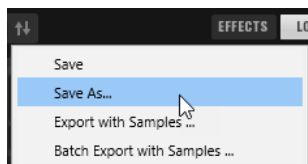
選択できる手順

- 現在のプログラムを追加設定なしで保存するには、「Save/Export Programs」 をクリックして「Save」を選択します。
現在のプログラムが上書きされます。

補足

それ以前にプログラムが保存されていない場合は、「Save」ダイアログが開きます。

- 現在のプログラムを保存して MediaBay 属性を割り当てるには、プログラムローダーの「Save Program」ボタンをクリックするか、「Save/Export Programs」をクリックして、ポップアップメニューから「Save As」を選択します。



「Save」ダイアログが開き、プロジェクトに属性を追加したり、ファイルの保存場所を指定したりできます。

関連リンク

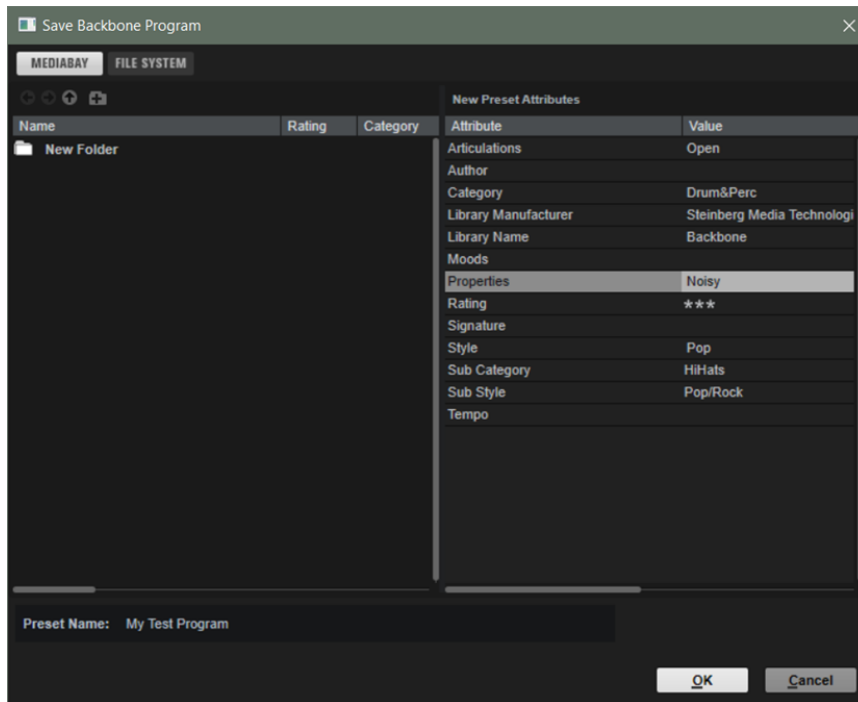
[保存ダイアログ \(76 ページ\)](#)

保存ダイアログ

MediaBay データベースまたはファイルシステム上の任意の場所にプログラムを保存できます。MediaBay は、他の Steinberg 製品でもプログラムを開いたり編集したりできるように、それらの製品で 사용되는ファイルとフォルダーの構造および保存場所を使用するため、通常は MediaBay が最良の選択です。

「MediaBay」タブ

「MediaBay」タブで保存したプログラムは VST3 プリセットの標準の場所に保存されるため、プログラムローダーやロードパネルで使用できるようになります。



Previous Browse Location/Next Browse Location

これらのボタンを使用すると、最近使用した場所を切り替えることができます。

Browse Containing Folder

1つ上の階層のフォルダーを開きます。

Create New Folder

現在の階層に新しいフォルダーを作成します。これにより、たとえば、コンテンツ、音楽スタイル、インストゥルメント、作成日などの名前を付けた別のフォルダーにエクスポートしたプログラムを保存できます。

属性セクション

ダイアログの右側では、属性を編集できます。

Attribute

「Attribute」 コラムには使用できる属性が表示されます。

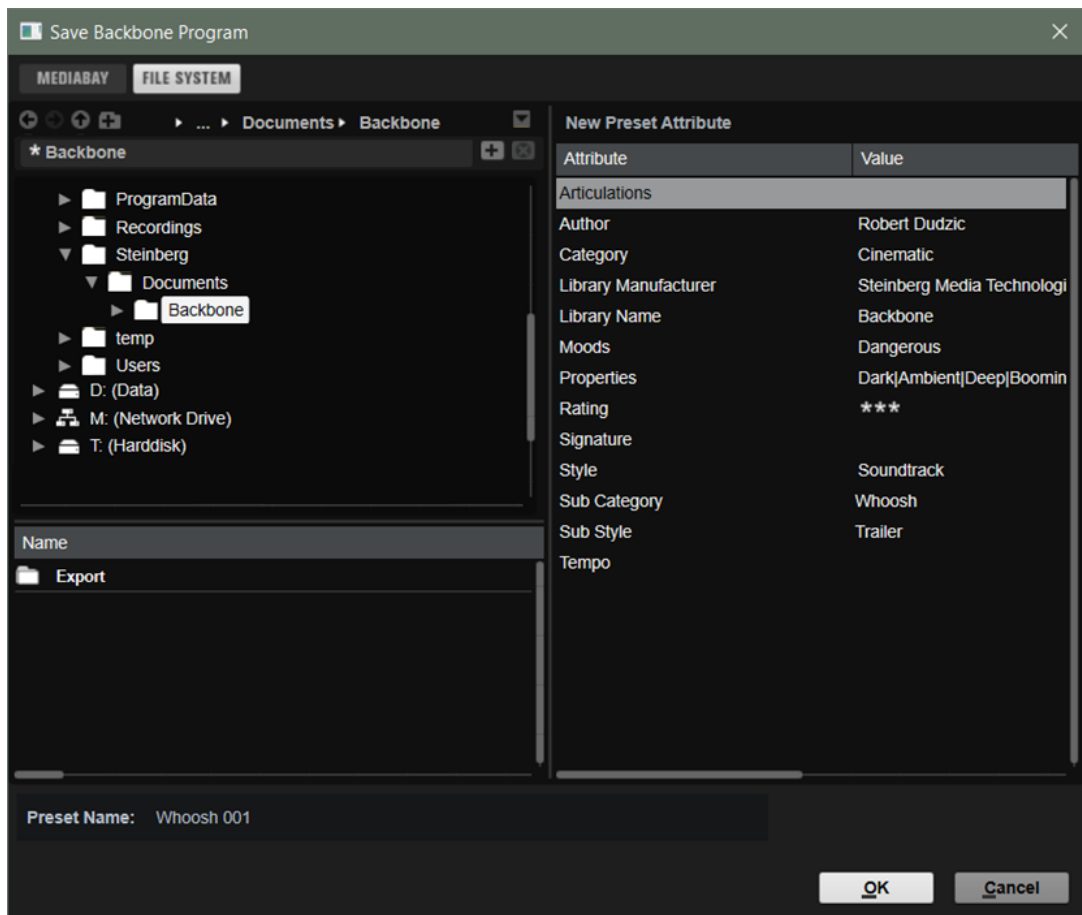
Value

選択した属性の「Value」 コラムをダブルクリックして値を編集します。

「File System」 タブ

このタブでは、プリセットを保存するシステム上のフォルダーを選択できます。これは、たとえば別のミュージシャンと共同で作業を進める際に、全員があなたの作業ディレクトリーのファイルにアクセスして編集する必要がある場合などに便利です。

「File System」 タブで保存したプログラムは、MediaBay で使用できるようにはなりません。



ウィンドウの上部には、フォルダー階層内の現在の場所へのパスが表示されます。フォルダーの1つに移動するには、フォルダー名をクリックします。

プログラムを保存するフォルダーを指定するには、左側のロケーションツリーでそのフォルダーを選択します。

ロケーションツリーの下にファイルリストに、選択したフォルダー内のVSTプリセットが表示されます。これにより、たとえば特定のプリセットを選択して、現在の設定で上書きすることができます。

プログラムにサンプルを含めてエクスポート

プログラムとサンプルと一緒にエクスポートすると、プログラムと必要なすべてのサンプルを任意のフォルダーにエクスポートできます。こうすることで、別のミュージシャンとのプログラムの共有、別のコンピューターへのプログラムの転送、プリセットとサンプルのアーカイブなどを簡単に行なえるようになります。

手順

1. プログラムローダーで「**Save/Export Programs**」をクリックしてポップアップメニューを開き、「**Export with Samples**」を選択します。
2. ダイアログで、プログラムの保存場所と名前を指定します。

結果

エクスポートしたプログラムが、プログラムの名前が付いたフォルダーに書き込まれます。サンプルが「Samples」サブフォルダーに書き込まれます。エクスポートしたプログラムは、作成された「Samples」サブフォルダー内のサンプルを参照します。

手順終了後の項目

プログラムとサンプルを別のシステムに転送できます。エクスポートしたフォルダーの構造を保持している限り、サンプルはプログラムと一緒にロードされます。

プログラムの保存またはエクスポート時に属性を編集する

プログラムの保存またはエクスポート時に、「MediaBay」タブで属性を設定できます。属性を使用すると、キーワードを使ってサウンドを説明できます。属性は、ロードパネルや Steinberg 製 DAW の MediaBay で使用できます。属性を慎重に選択するほど、特定のプリセットを見つけやすくなります。

手順

1. 「Save Program」をクリックします。
2. ダイアログの「New Preset Attributes」セクションで、設定する属性値のフィールドをクリックします。
3. 選択した属性に応じてメニューまたはダイアログが開きます。以下のいずれかを行ないます。

- 「Articulations」、「Moods」、「Properties」の属性は、値フィールドにテキストを入力して「OK」をクリックします。

文字を入力すると、入力したテキストから始まる既存の属性を提案するメニューが開きます。矢印キーを使用して提案された属性のいずれかを選択するか、テキスト全体を入力します。

補足

ダイアログでは複数の属性を追加できます。

- メニューが開く属性では、使用する要素をメニューから選択します。「Category」、「Subcategory」、「Style」、「Substyle」は、リストに新しい属性を追加できます。
 - 値フィールドまたはテキストフィールドに値またはテキストを入力して **[Return]** を押します。
4. 「OK」をクリックします。

結果

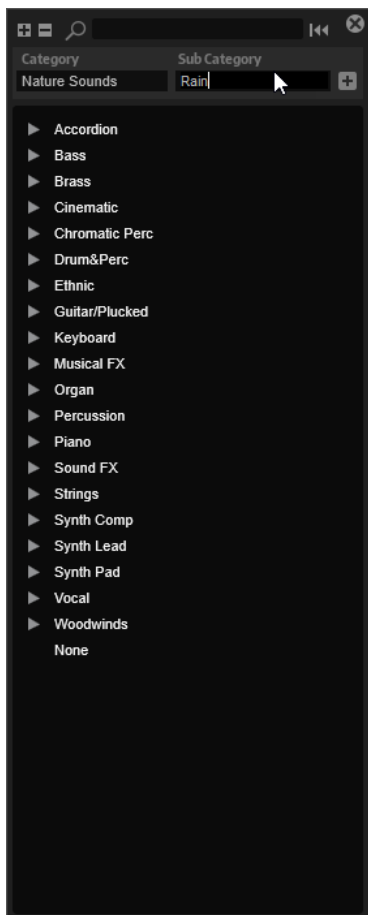
属性がプログラムに保存されます。


カテゴリーとサブカテゴリー、またはスタイルとサブスタイルの追加

プログラムやレイヤーのタグ付けを行なう際に、「Categories」、「Subcategories」、「Styles」、「Substyles」に用意されている属性では不十分な場合は、かわりに新しい属性を追加して使用できます。

手順

1. 新しい属性を追加する場所に応じて、「Category」、「Subcategory」、「Style」、または「Substyle」コラムの値フィールドをクリックします。



2. 追加する属性を入力します。
「Category」と「Subcategory」、または「Style」と「Substyle」の両方のテキストフィールドに入力する必要があります。
3. 「Add」  をクリックすると新しい属性が追加されます。

結果

プログラムまたはレイヤーに新しい属性が追加されます。

補足

属性は、プラグインや DAW のプロジェクトではなく、プログラムまたはレイヤーに保存されます。リセットで使用せずに新しい属性を作成した場合、プラグインやプロジェクトを閉じると作成した属性が失われます。

プログラムのバッチエクスポート

別のシステムに転送する複数のプログラムを作成した場合は、バッチエクスポート機能を使用できません。

手順

1. プログラムローダーで「Save/Export Programs」をクリックしてポップアップメニューを開き、「Batch Export with Samples」を選択します。
2. エクスポートするプログラムをリストに追加します。
 - リストにプログラムを追加するには「Add Program」をクリックします。

- リストに特定のフォルダーを追加するには「Add Folder」をクリックします。
3. サンプルの**保存先フォルダー**と命名規則を指定します。
 4. 必要に応じて、サンプルをトリミングするかどうか、およびエクスポートするファイルにフェードカーブを含めるかどうかを指定します。
 5. 「OK」をクリックします。

結果

指定した場所にすべてのプログラムとサンプルがエクスポートされます。

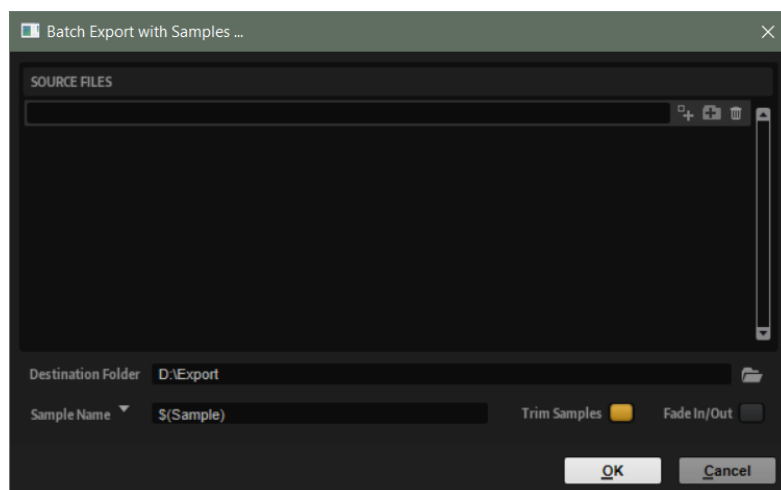
関連リンク

[バッチエクスポートダイアログ \(81 ページ\)](#)

バッチエクスポートダイアログ

プリセットにサンプルを含めてバッチエクスポートすると、複数のプログラムをサンプルと一緒にエクスポートできます。バッチエクスポートダイアログでは、プログラムやフォルダーを追加したり、エクスポートするサンプルの設定を行ったりできます。

ダイアログを開くには、「Save/Export Programs」をクリックして「Batch Export with Samples」を選択します。



Source Files

エクスポートするすべてのプログラムとフォルダーを、左側の「Source Files」リストに追加できます。

Add Program

エクスポートするプログラムを選択できるダイアログが開きます。
ドラッグアンドドロップでプログラムを追加することもできます。

Add Folder

エクスポートするフォルダーを選択できるダイアログが開きます。
ドラッグアンドドロップでフォルダーを追加することもできます。

Remove Entry

選択した項目をリストから削除します。

Destination Folder

プログラムとサンプルのエクスポート先となるフォルダーを指定できます。

Sample Name

変数を使用して、エクスポートするサンプルの名前の付け方を定義できます。

- **\$(Sample)**: サンプルのオリジナルのファイル名を使用します。
- **\$(SampleFolder)**: オリジナルサンプルのフォルダーと同じ名前を使用します。
- **\$(Layer)**: レイヤーの名前を使用します。
- **\$(Program)**: プログラムの名前を使用します。
- **\$(RootKey)**: ルートキーの MIDI ノートナンバーを使用します。
- **\$(RootKeyText)**: ルートキーの名前を使用します。
- **\$(SampleRate)**: サンプルのサンプリングレートを使用します。
- **\$(BitDepth)**: サンプルのビット解像度を使用します。
- **\$(Date)**: システム日付を使用します (形式: yymmdd)。
- **\$(Time)**: システム時間を使用します (形式: hhmm)。

例

\$(Sample)_\$(RootKeyText) と設定すると各サンプルのファイル名にルートキー名が追加されます。

Trim Samples

サンプルの開始マーカーと終了マーカーで設定した範囲にサンプルをトリミングします。

Fade In/Out

エクスポートするサンプルにフェードイン/フェードアウトカーブをレンダリングするにはこのオプションをオンにします。

エフェクトの使用

「Effects」セクションで、エフェクトのロードや編集、エフェクトルーティングの設定などを行なえます。

エフェクトはレイヤーではなくプログラムに保存されます。エフェクトをレイヤーにレンダリングしたい場合は、エフェクトをサンプルとしてエクスポートできます。

関連リンク

[全レイヤーのエクスポート \(58 ページ\)](#)

[エフェクトのリファレンス \(89 ページ\)](#)

「Effects」セクション

「Effects」セクションでは、2つのエフェクトバスにエフェクトを追加して設定したり、エフェクトルーティングを指定したりできます。

「Effects」セクションを表示するには、ツールバーの「Show/Hide Effects」をクリックします。



左側のセクションにエフェクトルーティングが表示されます。右側のセクションには、選択したバスの4つのエフェクトエディターが表示されます。エフェクトバスを選択するには、ルーティングセクションで「FX 1」または「FX 2」のボタンをクリックします。

ルーティングセクション

左側のルーティングセクションには、エフェクトルーティングの概要が表示され、エフェクトのロード、移動、削除を実行できます。




Switch Off All Effects

「Effects」セクション全体を有効または無効にします。この機能を使用してすべてのエフェクトをバイパスできます。

「Bus Routing」メニュー

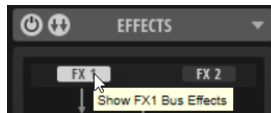
5種類のルーティングから選択できます。選択したルーティングの信号の流れがルーティングセクションに表示されます。

Open Menu

ルーティングセクションヘッダーの右側にある「Open Menu」 ボタンを使用すると、プリセットのロード、新しいプリセットへの変更の保存、またはユーザープリセットの削除を実行できます。これらのプリセットには「Effects」セクションのすべての設定が含まれ、エフェクトチェーンを保存したり再利用したりできます。

Show FX 1 Bus Effects/Show FX 2 Bus Effects

これらのボタンを使用すると、FX 1バスまたはFX 2バスのエフェクトエディターを右側のエディターセクションに表示するかどうかを設定できます。

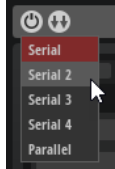


バスのルーティング

Backboneには、柔軟な2バス出力ルーティングが用意されています。各バスは最大で4つのエフェクトをホスティングできます。

各レイヤーの「Amp」セクションは、レベル調節を行なったうえで、一方のバスに排他的に送信することも、両方のバスに送信することもできます。これにより、複雑なエフェクトの組み合わせやルーティングを実現できます。

「Bus Routing」メニューでは、5種類のルーティングから選択できます。「Bus Routing」ボタンをクリックしてメニューを開きます。



Serial

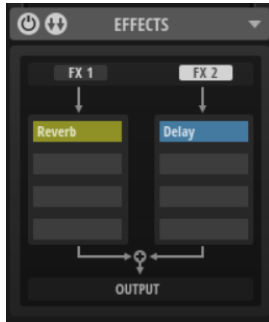
このモードでは、FX 1バスの出力がFX 2バスにミックスされます。これにより、最大8つのエフェクトを連続して使用できます。

Serial 2 ~ 4

これらの構成では、FX 1バスの出力が、FX 2バスの1つめ、2つめ、または3つめのエフェクトのあとにFX 2バスにミックスされます。これにより、FX 1バスからの出力信号を処理することなく、1つ、2つ、または3つのエフェクトをFX 2バス上で排他的に使用できます。

Parallel

このモードでは、2つのバスが個別に扱われ、プラグイン出力に送信される前にミックスされます。これは、たとえば音色レイヤーとノイズレイヤーに異なるエフェクトを使用したい場合などに便利です。



ルーティングセクションのルーティングダイアグラムに信号の流れが表示されます。

補足

レイヤーの「**Amp**」ページで「**Direct Out**」をオンにすると、2つのエフェクトバスがどちらもバイパスされ、そのレイヤーの信号がプラグイン出力に直接送信されます。

関連リンク

[「Amp」ページ \(52 ページ\)](#)

Send エフェクトに 1 つのメインバスと追加の AUX バスを使用する

スネアドラムにリバーブを追加するとします。この例では、FX 1 バスが AUX エフェクトのバスとして機能し、FX 2 バスがメインバスとして機能します。

前提条件

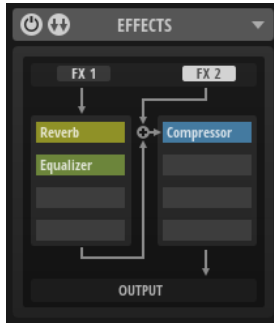
スネアドラムレイヤーを追加しておきます。

手順

1. 「**Bus Routing**」メニューで「**Serial**」を選択します。
2. FX 1 バスの最初のエフェクトスロットをクリックして、「**Time**」サブメニューから Reverb エフェクトを追加します。
3. Reverb エフェクトのエフェクトエディターで、Reverb エフェクトの「**Mix**」パラメーターを最大の 100 に設定します。
4. FX 1 バスの 2 番目のエフェクトスロットをクリックして、「**EQ/Filter**」サブメニューから Equalizer エフェクトを追加します。
こうすることで、リバーブ信号をイコライザーで処理できます。
5. Reverb エフェクトを追加するレイヤーの「**Amp**」ページを開き、「**FX**」ダイヤルを使用して Reverb エフェクトに送信する信号の分量を指定します。
6. FX 2 バスの最初のエフェクトスロットをクリックして、「**Dynamics**」サブメニューから Compressor エフェクトを追加します。

結果

FX 1 の出力がドライレイヤー信号にミックスされたあと、FX 2 バスに送信されて両方の信号の和が圧縮されます。



個々のエフェクトチェーンに2つの独立したバスを使用する

2つのレイヤーを追加しておいて、異なるエフェクトを使用してそれら进行处理するとします。

前提条件

2つのレイヤーを追加しておきます。

手順

1. 「Bus Routing」メニューで「Parallel」を選択します。
2. FX 1 バスの最初のエフェクトスロットをクリックして、「Time」サブメニューから Reverb エフェクトを追加します。
3. FX 2 バスの最初のスロットをクリックして、「Time」サブメニューから Delay エフェクトを追加します。
4. 最初のレイヤーの「Amp」ページで、「FX」ダイヤルを一番左まで回して信号をリバーブに送信します。
5. Reverb エフェクトのエフェクトエディターで、「Mix」パラメーターを調節して追加するリバーブの量を指定します。
6. 2番目のレイヤーの「Amp」ページで、「FX」ダイヤルを一番右まで回して信号をディレイに送信します。
7. Delay エフェクトのエフェクトエディターで、「Mix」パラメーターを調節して追加するディレイの量を指定します。

結果

最初のレイヤーがリバーブエフェクトで処理され、2番目のレイヤーがディレイで処理されます。

個別のエフェクトとマスターエフェクトで2つの独立したバスを使用する

キックドラムのサンプルを分解しておいて、音色成分にはディストーションエフェクトを使用し、ノイズ成分にイコライザーを追加し、それらをミックスした信号を圧縮するとします。

前提条件

それぞれにキックドラムの音色成分とノイズ成分を含む2つのレイヤーを用意しておきます。

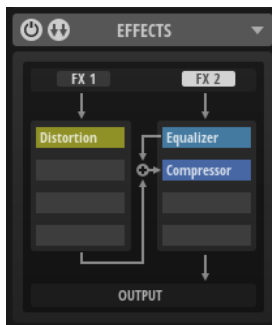
手順

1. 「Bus Routing」メニューで「Serial 2」を選択します。
2. FX 1 バスの最初のスロットをクリックして、「Distortion」サブメニューから Distortion エフェクトを選択します。
3. FX 2 バスの最初のスロットをクリックして、「EQ/Filter」サブメニューから Equalizer エフェクトを選択します。

4. 音色キックレイヤーの「Amp」ページで、「FX」ダイヤルを一番左まで回して信号をディストーションエフェクトに送信します。
 5. キック信号のボディに適用するディストーションの量を調節します。
 6. ノイズキックレイヤーの「Amp」ページで、「FX」ダイヤルを一番右まで回して信号をイコライザーエフェクトに送信します。
 7. イコライザーを使用し、好みに合わせてノイズレイヤーを形成します。
 8. FX 2 バスの 2 番目のスロットをクリックして、「Dynamics」サブメニューから Compressor エフェクトを追加します。
-

結果

処理された 2 つのレイヤーがミックスされた信号を圧縮できるようになります。



エフェクトエディターセクション

ルーティングセクションの右側には、4つのエフェクトエディターが表示されます。



- エフェクトエディターのヘッダーをクリックすると、エディターが最大化/最小化されます。それに応じて、他のエフェクトエディターのサイズも自動的に変更されます。

各エフェクトにはプリセットが用意されており、独自のエフェクト設定を行なう際のベースとなります。エディターの右側にあるメニューを使用して、プリセットの読み込み、独自のプリセットの保存、不要なユーザープリセットの削除を実行できます。

関連リンク

[エフェクトのリファレンス \(89 ページ\)](#)

エフェクトのロード

ルーティングセクションのエフェクトスロットまたはエフェクトエディターにエフェクトをロードできます。

選択できる手順

- エフェクトエディターにエフェクトをロードするには、マウスポインターをエディター上に動かして、「Select Effect」ボタンが表示されたらそれをクリックし、メニューからエフェクトを選択します。

- 空のスロットにエフェクトをロードするには、スロットをクリックしてメニューからエフェクトを選択します。
- エフェクトエディターのエフェクトを置き換えるには、「Open Menu」をクリックして「Change FX」を選択し、メニューから別のエフェクトを選択します。
- エフェクトを別のスロットに移動するには、そのスロットにドラッグします。
スロットにすでにエフェクトが含まれている場合は、エフェクトが置き換えられます。
- エフェクトを別のスロットにコピーするには、**[Alt/Opt]** または **[Ctrl]/[command]** を押しながらエフェクトを別のスロットにドラッグします。
2つのパスの間でエフェクトをドラッグアンドドロップすることもできます。
- 2のスロットの間でエフェクトを移動するには、エフェクトが挿入される位置にラインが表示されるまでエフェクトをドラッグします。

補足

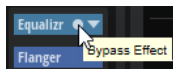
4つのスロットをすべて使用している場合は、2つのスロット間でエフェクトを移動することはできません。

エフェクトのバイパス

エフェクトを適用したサウンドと適用していないサウンドを比較するために、エフェクトをバイパスできます。

手順

- エフェクトをバイパスするには、マウスポインターをエフェクト上に動かして「Bypass Effect」をクリックします。



エフェクトの削除

ルーティングセクションまたはエフェクトエディターのエフェクトを削除できます。

選択できる手順

- ルーティングセクションで、マウスポインターをエフェクトスロット上に動かして「Select Effect」をクリックし、メニューから「No FX」を選択します。
 - エフェクトエディターのヘッダーで、「Open Menu」 をクリックして「Change FX」 > 「No FX」を選択します。
-

エフェクトのリファレンス

Backbone には、多くの高品質なスタジオエフェクトが付属しています。

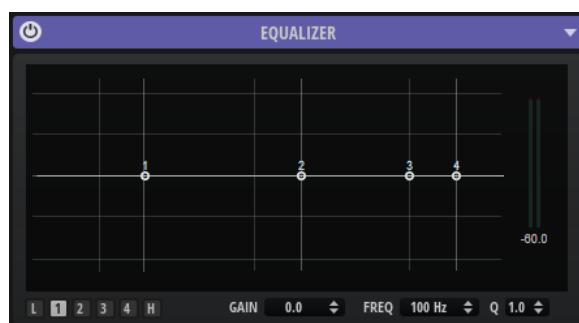
エフェクトは、「EQ/Filter」、「Dynamics」、「Distortion」、「Modulation」、「Pan」、「Time」の各カテゴリに分類されています。

EQ/Filter エフェクト

「EQ/Filter」サブメニューには、イコライザーとフィルターエフェクトが含まれています。

Equalizer

この高品質な4バンドのパラメトリックイコライザーでは、音質を補正して、たとえばサウンドを明るくしたり暗くしたりできます。全帯域が完全にパラメトリックになっており、**ゲイン**、**周波数**、および**音質**の各パラメーターを設定できます。さらに、ハイカットフィルターやローカットフィルターを追加して、それらの設定を編集することもできます。



数字ボタンをクリックすると、対応する周波数帯域の設定が表示されます。中域の2つはピークフィルターの働きをし、低域と高域はシェルビングフィルターの働きをします。各周波数帯域について、次のコントロールを使用できます。

On/Off

対応する周波数帯域を有効または無効にします。

Gain

対応する帯域のカットまたはブーストの量を設定します。

Freq

「Gain」パラメーターによってカットまたはブーストされる周波数を設定します。

Q

中域のピークフィルター帯域の幅を広くまたは狭く調節します。低域/高域では、シェルビングフィルターの「Q」値を上げると、レゾナンス効果を与えて、輪郭のはっきりしたくせのある音になります。

数字ボタンの左右にあるボタンをクリックすると、それぞれローカットフィルターとハイカットフィルターの設定が表示されます。これらのフィルターに使用できるパラメーターは以下のとおりです。

Low-Cut On/Off

ローカットフィルターを有効または無効にします。

High-Cut On/Off

ハイカットフィルターを有効または無効にします。

Slope

フィルターのスロープを設定します。6、12、24、36、48dB/Oct から選択できます。

Freq

フィルターの周波数を設定します。

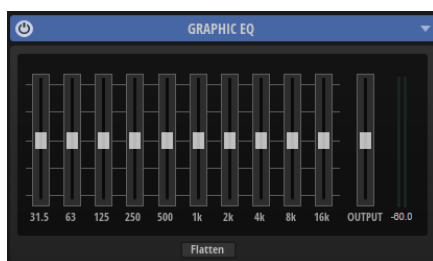
出力メーター

右側のメーターでは、出力レベルをモニタリングできます。メーターの下にはピークレベルが表示されます。

ピークレベルをリセットするには、値フィールドをクリックします。

Graphic EQ

このイコライザーには 10 の周波数帯域があり、12dB までブースト/カットできます。



帯域 1 ~ 10

対応する周波数帯域のカットまたはブーストをコントロールします。

Output

イコライザーの出力レベルをコントロールします。

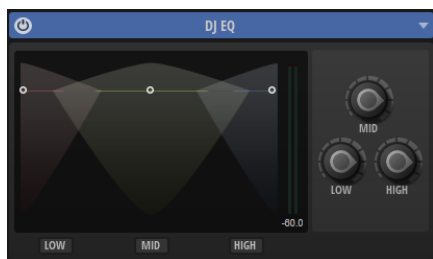
右側のメーターでは、出力レベルをモニタリングできます。メーターの下にはピークレベルが表示されます。ピークレベルをリセットするには、値フィールドをクリックします。

Flatten

すべての周波数帯域を 0dB にリセットします。

DJ EQ

DJ-EQ は、標準的な DJ ミキサーに搭載されている EQ に似た、使いやすい 3 バンドイコライザーです。このエフェクトは、サウンドをすばやく調節するのに便利です。



Low Freq/Mid Freq/High Freq

低域/中域/高域で減衰または増幅する量を設定します。

ディスプレイ内をクリックしてドラッグしても値を変更できます。

Low Cut/Mid Cut/High Cut

低域/中域/高域をカットします。

右側のメーターでは、出力レベルをモニタリングできます。メーターの下にはピークレベルが表示されます。ピークレベルをリセットするには、値フィールドをクリックします。

Filter



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。

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。
- HP6 + LP18およびHP6 + LP12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。
- HP12 + LP6およびHP18 + LP6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のバンドリジエ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。
- BR12 + LP6およびBR12 + LP12は、それぞれ12dB/octのバンドリジエクトフィルターと、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。
- BP12 + BR12は、12dB/octのバンドパスフィルターと12dB/octのバンドリジエ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。
- HP6 + BR12およびHP12 + BR12は、6および12dB/octのハイパスフィルターと、12dB/octのバンドリジエ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 + LP6 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。
- HP6 + 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。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Dynamics エフェクト

「Dynamics」サブメニューには、コンプレッサーエフェクトとリミッターエフェクトが含まれています。

Compressor

コンプレッサーはサウンドのダイナミックレンジを低減します。これにより、サウンドにヘッドルームが得られます。このヘッドルームを利用してサウンド全体のボリュームをさらに上げることができます。



入/出力メーターはコンプレッサー作動前と後のレベルを表示します。中央のゲインリダクションメーターは現在のレベル減衰を表示します。各メーターの下にはピークレベルが表示されます。ピークレベルをリセットするには、値フィールドをクリックします。

Threshold

スレッシュホールドを設定します。スレッシュホールドよりも大きいサウンドのゲインを下げます。スレッシュホールドよりも小さいサウンドは処理されません。

Ratio

スレッシュホールドよりもボリュームが大きいサウンドに対する圧縮率を設定します。この比率が大きいほど音が圧縮されて出力が小さくなります。たとえば、比率を 2:1 に設定していてサウンドのボリュームがスレッシュホールドよりも 4dB 大きい場合、出力は 2dB 下がります。サウンドのボリュームがスレッシュホールドよりも 8dB 大きい場合、出力は 4dB 下がります。

Make-Up

サウンド全体のレベルを上げます。「Threshold」パラメーターと「Ratio」パラメーターによってゲインを下げすぎた場合に、このパラメーターが必要となることがあります。ゲインの減衰量はゲインリダクション (「GR」) メーターで表示できます。

Attack

スレッシュホールドを超えたサウンドに対してエフェクトが反応する速さを設定します。アタック時間が長くなるほど、ゲインを低減するまでの時間が長くなります。言い換えれば、スレッシュホールドを超えたサウンドの出だしの音を処理しない時間が長くなるということです。

Release

サウンドがスレッシュホールドを下回ったときにコンプレッサーエフェクトが反応する速さを設定します。**リリース**タイムが長いほど、本来のレベルに戻るまでの時間が長くなります。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

「**Mix**」を 0% に設定すると、ウェットなエフェクト信号だけが聴こえます。「**Mix**」を 100% に設定すると、エフェクト信号とドライサウンドが均等に出力されます。

Limiter



入/出力メーターはリミッター作動前と後のレベルを表示します。中央のゲインリダクションメーターは現在のレベル減衰を表示します。各メーターの下にはピークレベルが表示されます。ピークレベルをリセットするには、値フィールドをクリックします。

Threshold (-20 ~ 0dB)

リミッターが効き始めるレベルを決定します。設定したスレッシュホールドより高いレベルの信号のみが処理されます。

Make-Up

サウンド全体のレベルを上げます。ゲインを下げすぎた場合に、このパラメーターが必要となることがあります。ゲインの減衰量はゲインリダクションメーターで表示できます。

Attack

スレッシュホールドを超えたサウンドに対してエフェクトが反応する速さを設定します。**アタック**時間が長くなるほど、ゲインを低減するまでの時間が長くなります。言い換えれば、スレッシュホールドを超えたサウンドの出だしの音を処理しない時間が長くなるということです。

Release

信号がスレッシュホールドより下がった場合に、ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

「**Mix**」を 0% に設定すると、ウェットなエフェクト信号だけが聴こえます。「**Mix**」を 100% に設定すると、エフェクト信号とドライサウンドが均等に出力されます。

ディストーションエフェクト

「Distortion」サブメニューには、ディストーションエフェクトが含まれています。

Distortion

明るいハーモニクスディストーションをサウンドに加えます。



High-Pass Cutoff

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。

Low-Pass Cutoff

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。

Hard Clip

信号にディストーションを加えます。

Hard Clip Offset

奇数倍音と偶数倍音を生成できます。この設定を高くするほど偶数倍音が多く生成されます。

Input Gain

ディストーションの入力レベルを調節します。

Output Gain

ディストーションの出力レベルを調節します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Bit Crusher



Bit Red

クオンタイズノイズを使用してサウンドに歪みを加えます。このコントロールを使用してクオンタイズノイズの量を調節します。この設定を低くするほどクオンタイズノイズが多く追加されます。

Rate Red

エイリアスノイズを使用してサウンドに歪みを加えます。このコントロールを使用してエイリアスノイズの量を調節します。この設定を低くするほどエイリアスノイズが多く追加されます。

In Gain

サウンドの入力レベルを調節します。

Out Gain

サウンドの出力レベルを調節します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Modulation エフェクト

「Modulation」サブメニューには、「Chorus」や「Flanger」などのモジュレーションエフェクトが含まれています。

Chorus

ピッチモジュレーションによってサウンドの厚さと広さを増幅するエフェクトです。



Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Rate

ピッチモジュレーションの周波数をヘルツで設定します。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Flanger

ピッチモジュレーションによってサウンドの厚さと広さを増幅するエフェクトです。



Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Rate

ピッチモジュレーションの周波数をヘルツで設定します。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。

Feedback

エフェクトにレゾナンス (共鳴) を付加します。ジェット機のようなサウンドになります。

Phaser

フェーズモジュレーションによってサウンドの厚さと広さを増幅するエフェクトです。



Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Rate

フェーズモジュレーションの周波数を設定します。

Depth

フェーズモジュレーションの強さを設定します。

Feedback

エフェクトにレゾナンス (共鳴) を付加します。値が高いほど効果も大きくなります。

Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。

Shift

フェーズモジュレーションをかける帯域を、より高い周波数にシフトします。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Ring Modulator

Ring Modulator は、入力信号を掛け合やす正弦波オシレーターを装備しています。金属的またはベルのような周波数を作り出します。

統合された LFO は、正弦波オシレーターの周波数を変調して、作成された周波数を時間とともに変化させます。



LFO の「Waveform」と「Shape」

「Waveform」は波形の基本的なタイプを選択します。「Shape」は波形の特性を変更します。

- 「Sine」は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」はランダムな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。

Sine Freq

正弦波オシレーターの周波数を設定します。

LFO Freq

正弦波オシレーターの周波数を変調するための、LFO の周波数を指定します。

LFO Depth

正弦波オシレーターの周波数の LFO モジュレーションの強さを設定します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Sync

「LFO Freq」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」をオンにします。

Frequency Shifter

Frequency Shifter は、入力信号の各周波数を一定量ずつシフトします。



Freq Coarse

周波数シフトの量を設定します。

Freq Fine

周波数シフトの量を微調整できます。

Feedback

フィードバック量 (エフェクトの出力から入力に戻す信号の量) を設定します。フェイザーに似たサウンドになります。「Freq Fine」パラメーターで、このエフェクトの方向とスピードをコントロールできます。

L/R Coarse

左右のチャンネルのオフセットを設定します。

- 正の値に設定すると右チャンネルがプラスにシフトし、左チャンネルがマイナスにシフトします。
- 負の値に設定すると逆になります。

L/R Fine

左右のチャンネル間のオフセットを微調整できます。

- 正の値に設定すると右チャンネルがプラスにシフトし、左チャンネルがマイナスにシフトします。
- 負の値に設定すると逆になります。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Pan エフェクト

「Pan」サブメニューには、パノラマエフェクトである **Stereo Pan** が含まれています。

Stereo Pan

ステレオ定位と信号の広がりを設定できるエフェクトです。



Input Swap

ステレオチャンネルの左右を入れ替えます。

Pan

信号の定位を設定します。モノラルとステレオの入力信号に対して利用できます。

Stereo Width

ステレオからモノラルに変換するときの左右の幅を調節します。

Time エフェクト

「Time」サブメニューには、ディレイエフェクトとリバーブエフェクトが含まれています。

Delay

このエフェクトはディレイを生成するもので、時間、フィードバック、およびフィルターを調節できます。



Sync

「Sync」をオンにすると、ディレイタイムをホストアプリケーションのテンポに同期します。「Sync」をオンにすると、ディレイタイムは音価に設定されます。

補足

最大ディレイタイムは 5000 ミリ秒です。ノートの長さがこの値を超過した場合、自動的に短縮されます。

Delay Time

全体のディレイタイムを設定します。「Delay L/R」を使うと左右のディレイを短縮できます。

Delay L/R

右または左のディレイタイムを全体のディレイタイムからオフセットします。倍率 1 では右または左のディレイタイムがディレイタイム全体の長さと同じになります。倍率 0.5 ではディレイタイム全体の半分の長さに相当します。

- 左のディレイタイムをオフセットするにはコントロールを左に回します。
- 右のディレイタイムをオフセットするにはコントロールを右に回します。

Feedback

左右のディレイのフィードバック全体量を設定します。フィードバックとはディレイの出力がその入力にフィードバックされることを意味します。0% に設定するとエコーは 1 回のみです。100% に設定すると、エコーはずっと繰り返されます。

Feedback L/R

右または左のディレイフィードバック量をフィードバック全体からオフセットします。倍率 1 では、フィードバック全体と同じ量のフィードバックをオフセットします。倍率 0.5 では、フィードバック全体の半分の量をオフセットします。

- 左のフィードバックをオフセットするにはコントロールを左に回します。
- 右のフィードバックをオフセットするにはコントロールを右に回します。

補足

「Stereo」モードにのみ利用できます。

Delay Mode

- 「Stereo」は左右のオーディオチャンネルそれぞれに対して 2 つのディレイが平行にあり、それぞれが独自のフィードバックパスを持っています。
- 「Cross」はクロスフィードバックを持つ 2 つのディレイラインがあり、左チャンネルのディレイが右チャンネルのディレイにフィードバックされ、また右チャンネルのディレイが左チャンネルのディレイにフィードバックされます。
- 「Ping-Pong」は左右の入力チャンネルをミックスし、ミックスされた信号をハード的に分離された左右のディレイに付加します。この方法では、ステレオ音声の左右の間でエコーがピンポン球のように跳ね返ります。

Low Freq

ディレイの低域を減衰します。

High Freq

ディレイの高域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Reverb

高品質アルゴリズムのリバースを生成します。空間のサイズとリバースタイムを調節するためのパラメーターがあります。リバースタイムは3つの周波数帯域で個別に調節できます。



Predelay

リバースが効き始めるまでの時間を設定します。広い空間をシミュレートできます。

Chorusing On/Off

コーラスエフェクトを有効または無効にします。

Chorusing Rate

ピッチモジュレーションの周波数を設定します。

Chorusing Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Main Time

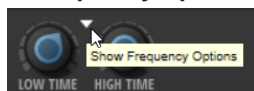
テールのリバースタイム全体をコントロールします。この数値が高くなるほどリバーステールの減衰は長くなります。100%に設定するとリバースタイムは無限に長くなります。「Main Time」は、リバーステールの中域もコントロールします。

Low Time

リバーステールの低域のリバースタイムをコントロールします。正の値に設定すると、低域のディケイが長くなります。負の値に設定すると、ディケイが短くなります。

周波数は後述の「Low Freq」パラメーターによります。

Show Frequency Options



「Low Freq」パラメーターと「High Freq」パラメーターを表示します。

Low Freq

リバーステールの低帯域と中帯域間のクロスオーバー周波数を設定します。「Low Time」パラメーターと共に、この数値よりも低い周波数のリバースタイムをメインリバースタイムからオフセットできます。

High Freq

リバーステールの中帯域と高帯域間のクロスオーバー周波数を設定します。「High Time」パラメーターと共に、この数値よりも高い周波数のリバースタイムをメインリバースタイムからオフセットできます。

High Time

リバーステールの高域のリバースタイムをコントロールします。正の値に設定すると高域のディケイタイムが長くなります。負の値に設定すると短くなります。周波数は後述の「High Freq」パラメーターによります。

Room Size

シミュレートする部屋の大きさを調節します。100% に設定すると大聖堂や大型コンサートホールに等しい大きさになります。50% に設定すると中規模の部屋やスタジオに等しい大きさになります。50% より低く設定すると小さな部屋やブースの大きさをシミュレートします。

Shape

リバーブテールのアタックをコントロールします。0% に設定するとアタックが引っさう速くなり、ドラムサウンドに最適です。この数値が高いほどアタックが遅くなります。

Density

リバーブテールのエコー密度を調節します。100% に設定すると壁からの単一反射を聴き取ることできません。この数値を小さくするほど単一反射が多くなります。

Width

モノラルとステレオの間でリバーブ信号の出力の広がりを調節します。0% に設定すると、リバーブ出力はモノラルになります。100% にすると、ステレオになります。

High Cut

リバーブテールの高域を減衰させます。この数値を低くするほどリバーブテールの中の高域が小さくなります。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

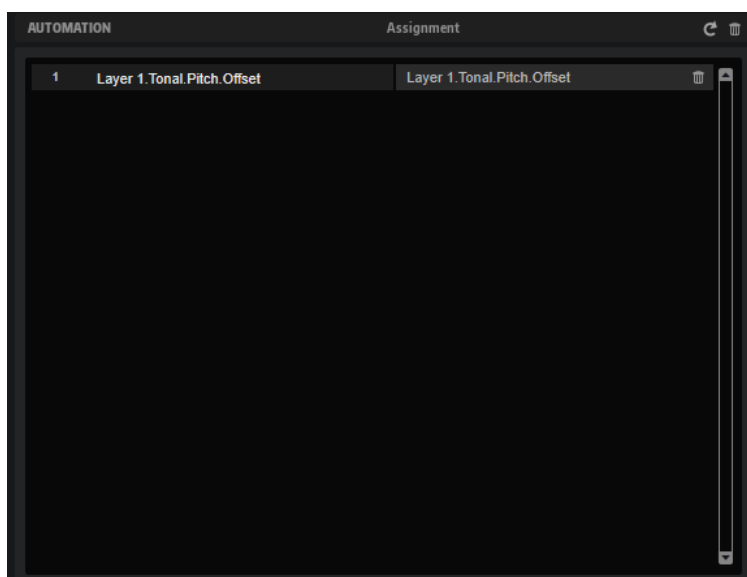
オートメーション

レイヤーのパラメーターであってもグローバルエフェクトのパラメーターであっても、Backbone のほとんどのパラメーターは、ホストアプリケーションでオートメーションできます。

Backbone では、512 個のオートメーションパラメーターをホストアプリケーションから指定できます。

オートメーションエディター

オートメーションエディターには、割り当てられたすべてのオートメーションパラメーターが表示されます。



オートメーションパラメーターの名前が左側に表示され、割り当てられた Backbone パラメーターの名前が右側に表示されます。複数のパラメーターが同じオートメーションパラメーターに割り当てられている場合、複数の行で表示されます。

オートメーションの設定

Backbone のパラメーターをオートメーションパラメーターに割り当てることができます。また、複数のパラメーターを同じオートメーションパラメーターに割り当てて、同時にコントロールすることもできます。

選択できる手順

- パラメーターをオートメーションパラメーターに割り当てするには、パラメーターコントロールを右クリックして、「**Assign to New Automation**」を選択します。
空きの中で最も小さい番号のオートメーションパラメーターに、オートメーションパラメーターが作成されます。
- 既存のオートメーションパラメーターにパラメーターを追加するには、「**Add to Automation**」を選択し、追加先のオートメーションパラメーターを選択します。
- オートメーションからパラメーターを削除するには、オートメーションに設定したパラメーターを右クリックし、「**Forget Automation**」を選択します。

- ホストアプリケーションでの作業中にパラメーターをオートメーションパラメーターに自動で割り当てるには、ホストアプリケーション側の「**オートメーション読み込み/書き込み (Automation Read/Write)**」をオンにして再生を開始し、Backbone のコントロールを使用します。
 - オートメーションパラメーターを削除するには、パラメーター名の右にあるごみ箱のアイコンをクリックします。
 - すべてのオートメーションパラメーターを削除するには、ページの一番上にある「Delete All Parameters」をクリックします。
 - オートメーションパラメーターの名前を変更するには、パラメーター名をダブルクリックして新しい名前を入力します。
新しい名前はホストアプリケーションで使用されます。
 - すべてのオートメーションパラメーターの名前をプログラムの元のパラメーターの名前に置き換えるには、ツールバーの「**Refresh All Parameter Names**」をクリックします。
-

MIDI コントローラー

Backbone では、ほとんどすべてのパラメーターを MIDI コントローラーに割り当てることができます。一度に割り当てることができるパラメーターは 1 つだけです。そのため、複数のレイヤーなどで同じ MIDI コントローラーを使用する場合は、複数回割り当てを行なう必要があります。割り当てごとに範囲を個別に設定できます。

MIDI コントローラーエディター

MIDI コントローラーエディターには、割り当てられたすべての MIDI コントローラーが表示されます。

ツールバー



Reset MIDI Controller Assignment to Factory Default

MIDI コントローラーの割り当てを初期状態に戻します。

Save MIDI Controller Assignment as Default

現在の MIDI コントローラーの割り当てをデフォルトとして保存します。

Delete All Controller Assignments

MIDI コントローラーの割り当てをすべて削除します。

Select Preset

プリセットを選択できます。

Save Preset

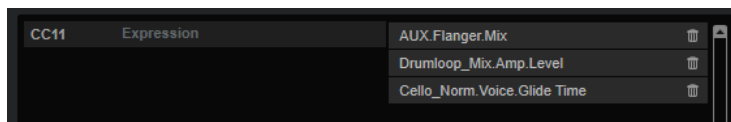
現在の MIDI コントローラーの割り当てをプリセットとして保存します。

Delete Preset

プリセットを削除できるパネルを開きます。

MIDI コントローラーの割り当てリスト

MIDI コントローラーの名前が左側に表示され、割り当てられた Backbone パラメーターの名前が右側に表示されます。複数のパラメーターが同じ MIDI コントローラーに割り当てられている場合、複数の行で表示されます。



MIDI コントローラーナンバー

左側の MIDI コントローラーナンバーを使用して、割り当ての MIDI コントローラーを変更できます。MIDI コントローラーナンバーをクリックしてポップアップメニューを開き、別のコントローラーを選択します。

Delete Assignment

対応する MIDI コントローラーの割り当てを削除します。

MIDI コントローラーの割り当て

手順

1. リモートコントロールするコントロールを右クリックして「**Learn CC**」を選択します。
2. お使いの MIDI キーボードまたはコントローラーのポテンシオメーター、フェーダー、またはボタンを操作します。

次にコントロールを右クリックすると、割り当てられた MIDI コントローラーがメニューに表示されます。

補足

同じ MIDI コントローラーに複数のパラメーターを割り当てることができます。ただし、同じパラメーターに異なる MIDI コントローラーの割り当てはできません。

MIDI コントローラーの割り当て解除

手順

- MIDI コントローラーの割り当てを解除するには、コントローラーを右クリックして「**Forget CC**」を選択します。
-

パラメーター範囲の設定

それぞれの割り当てに対して、パラメーターの最小値および最大値を個別に設定できます。この方法で、たとえばステージで演奏する際にパラメーター全般にいつそう洗練されたコントロールができることになります。

手順

1. パラメーターを最小値に設定します。
 2. コントロールを右クリックしてコンテキストメニューから「**Set Minimum**」を選択します。
 3. パラメーターを最大値に設定します。
 4. コントロールを右クリックして「**Set Maximum**」を選択します。
-

索引

A

「Amp」 ページ 52
Amplifier 52

D

Decompose
機能 18
セクション 18
設定 20
Distortion エフェクト 94
DrumGAN
セクション 23
Dynamics エフェクト 92

E

「Effects」 セクション 83
EQ/Filter エフェクト 89

F

「Filter」 ページ 50

I

「Input」 セクション 12

L

「Layers」 セクション 27

M

「Main」 タブ 28
MIDI コントローラー
エディター 105
パラメーター範囲 106
割り当て 106
割り当て解除 106
Modulation エフェクト 95

O

「Options」 ページ 14

P

Pan エフェクト 99
Pitch
ページ 48

R

「Resynth」 ページ 41
Filter 46
波形ディスプレイ 44
パラメーター 42

S

「Sample」 ページ 33
ツールバー 35
波形ディスプレイ 37
パラメーター 33

T

Time エフェクト 99

あ

アーカイブ
プログラムとサンプル 78

え

エクスポートコントロール 12
エクスポート設定 13
エフェクト 83
Bit Crusher 94
Chorus 95
Compressor 92
Delay 99
Distortion 94
DJ EQ 90
Equalizer 89
Filter 91
Flanger 96
Frequency Shifter 98
Graphic EQ 90
Limiter 93
Phaser 96
Reverb 101
Ring Modulator 97
Stereo Pan 99
エディター 87
削除 88
バイパス 88
ルーティング 84
ルーティングセクション 83
ロード 87
エンベロープ 53
長さの調整 57
ノードの選択 56
パラメーター 54

エンベロープ (続き)
編集 56
ホストに同期 57

お

オートメーション 103
エディター 103
設定 103

か

概要 32

き

キーボードショートカット 16

さ

サンプル 8
 エクスポート 58
 チューニング 40
 分解 20
 ロード 9
サンプルのチューニング 40
サンプルの分解 20

し

試聴
 「Browser」のセクション 74
 「Layers」タブのセクション 69
 サンプル 74
 レイヤー 69, 74
出力セクション 12

す

ズーム 55
ズームスナップショット 55

そ

属性
 追加 67, 72, 79
 プログラムの保存またはエクスポート時に編集する
 79

ね

音色サンプル
 結果リストに表示 73

の

ノイズサンプル
 結果リストに表示 73

ひ

ピッチ
 エンベロープ 54
 チューニング 48
 モジュレーション 48

ふ

フィルターエンベロープ 54
プログラム 8
 エクスポート 75, 78
 バッチエクスポート 80, 81
 保存 75, 76
 ロード 8

へ

編集ビュー 32

ほ

保存
 プログラムにサンプルを含めて 78
ボリュームエンベロープ 54

も

モジュレーション
 「Resynth」ページ 45
 「Sample」ページ 40

り

リシンセサイザー 41

れ

レイヤー 8
 順序の変更 28
 ロード 8

ろ

ロードパネル 60
 「Browser」タブ 70
 「Layers」タブ 61
 「Programs」タブ 61
 属性の編集 68
 ファイルの参照 64