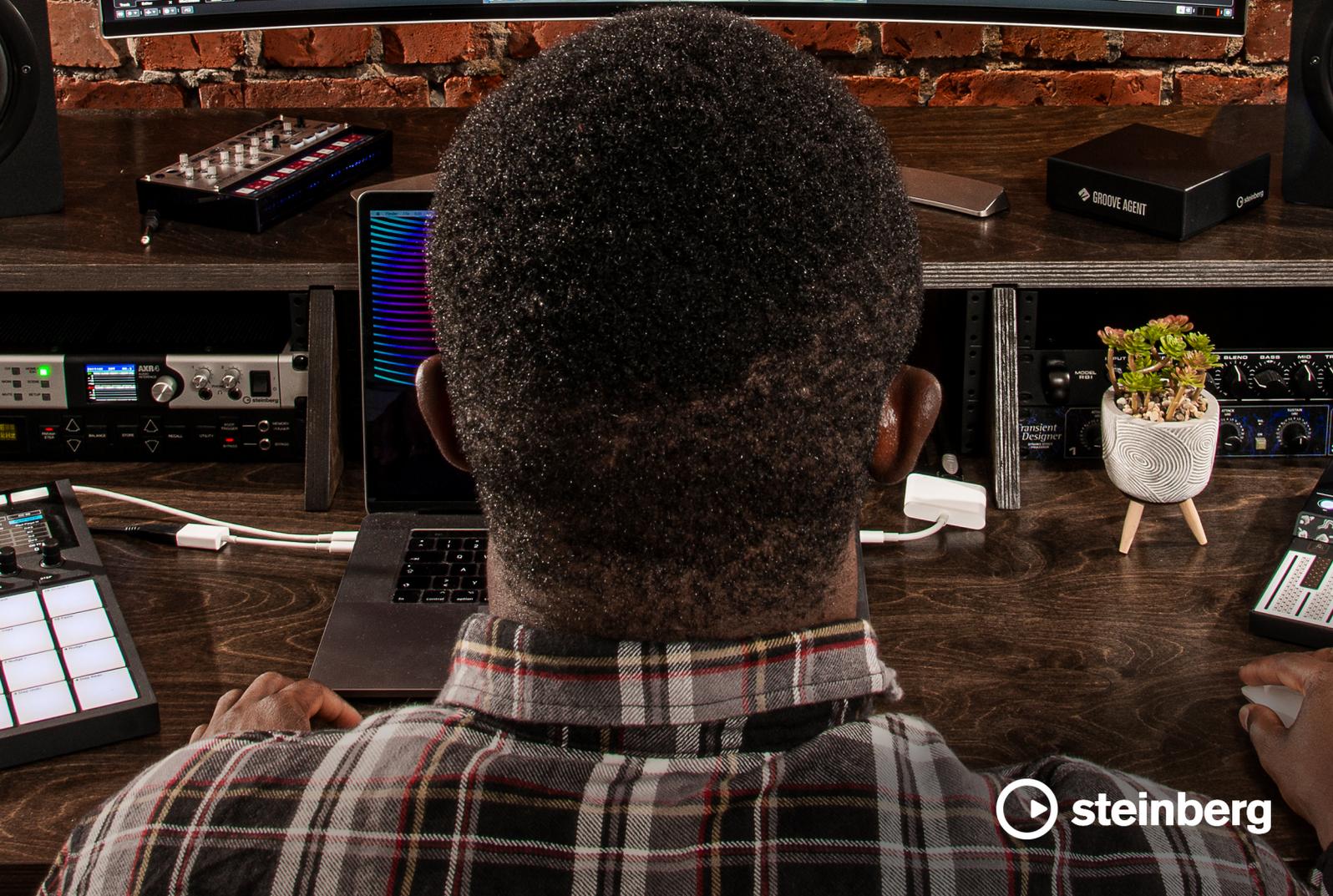




Electric Bass



Matthias Klag, Michael Ruf

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

翻訳: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Filippo Manfredi, 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, 2021.

All rights reserved.

Electric Bass_1.0.0_ja-JP_2019-09-03

目次

4	Electric Bass
4	パラメーターセクション
9	キースイッチ
10	エフェクトセクション
18	フレットボードセクション

Electric Bass

Electric Bass を使用すると、あなたの曲にぴったりのベースサウンドを簡単に選ぶことができます。

付属のベースアンプ、多彩なエフェクト、さまざまな演奏スタイルをベースサウンドと組み合わせることで、70年代のソウルフルなジャムからクラシックジャズ、あらゆるミックス内でも響く重厚なベースサウンドまでを生み出すことができます。



ウィンドウは3つのセクションに分かれており、パネルの左側にパラメーターセクション、右側にエフェクト、下部にはフレットボードが配置されています。

パラメーターセクション

このセクションには、サウンドを形成し、ベースの演奏をコントロールするパラメーターが用意されています。ピックアップ構成やプレイヤーを選択したり、「Level」や「Tone」を調節したりできます。ここでは、キーボードでの演奏をレガートやスライドなどのベースアーティキュレーションに変換する最適な方法を定義できます。



DI-Amp/FX

使用される2つのバス、「DI」と「Amp/FX」の間のミックスを設定します。

「DI」バスはベースの純粋なドライ信号を出力します。

「Amp/FX」バスはエフェクトとベースアンプを介して出力します。

Pickup

ピックアップ構成を選択できます。Electric Bassには、個別のシングルコイルピックアップとしても使用できるハムバッカーリアピックアップとシングルコイルフロントピックアップが付属しています。この柔軟な設定により、有名なクラシックエレキベースモデルのピックアップ構成をエミュレートできるだけでなく、これらをさまざまに組み合わせることでサウンドの可能性が広がります。

- 「J-Bass」は2つのシングルコイルピックアップを、1つはブリッジポジション、1つはネックポジションで使用します。
- 「P-Bass」は1つのシングルコイルピックアップをネックポジションで使用します。
- 「MM-Bass」は1つのハムバッカーピックアップをブリッジポジションで使用します。
- 「All Pickup」はすべてのピックアップを組み合わせ使用します。
- 「Neck Only」は1つのシングルコイルピックアップをネックポジションで使用します。「P-Bass」との違いは「Tone」コントロールの動作がわずかに異なることです。
- 「Bridge Only」は1つのシングルコイルピックアップをブリッジポジションで使用します。
- 「StereoRick」は2つのシングルコイルピックアップを、ステレオ信号の左右に1つずつ分散させて使用します。

Articulation

Electric Bassには7種類のアーティキュレーションが用意されています。

アーティキュレーションはプログラムに保存されます。つまり、新しいプログラムをロードすると「Articulation」設定が変更される場合があります。

- 「Sustain」アーティキュレーションを選択すると、弦が指で演奏されます。
- 「Slap」アーティキュレーションを選択すると、弦がスラップされます。
- 「Sustain Pick」アーティキュレーションを選択すると、弦がピックで演奏されます。
- 「Slap-Pull」アーティキュレーションを選択すると、3本の低音弦(B、E、A)はスラップされ、2本の高音弦(D、G)はプルされます。

- 「**Mute**」アーティキュレーションを選択すると、弦はミュートされ、指で演奏されます。
- 「**Artificial Harmonics**」アーティキュレーションを選択すると、指で弦を押さえた状態でハーモニクスが演奏されます。
- 「**Natural Harmonics**」アーティキュレーションを選択すると、開放弦でハーモニクスが演奏されます。

補足

1本の弦のすべてのハーモニクスは、対応する MIDI ノートにマッピングされ、ペロシティー範囲に割り当てられます。

Player

ベースプレイヤーを選択できます。使用できるプレイヤーは、主に、ノートを演奏する弦とフレットポジション、フレットボードを横切る手の動きを最小限に抑えるか、より多様な演奏スタイルを用いるかなどの演奏方法によって異なります。

- デフォルトの「**Standard**」プレイヤーは、次のノートに最も近くて届きやすいフレットボード上の位置に移動します。
- 「**Avoid Open Strings**」は同じアルゴリズムに基づいていますが、このプレイヤーは開放弦を演奏しません。

その他、以下のプレイヤーを使用できます。

- **Blues**
- **Country**
- **Funk**
- **Jazz**
- **Metal**
- **Octaves**
- **Pop**
- **Rock**
- **R&B**
- **Walking Bass**

これらのプレイヤーは、それぞれの音楽スタイルとそのジャンルの有名なベース奏者が使用する奏法に基づいています。

Level

ベースの出力レベルを調節します。

Tone

ベースの音色を調節します。

補足

「**Tone**」コントロールの動作は「**Pickup**」パラメーターの設定に応じて変化します。

Ghost Notes

ペロシティーが低い場合にゴーストノートをトリガーするには、このオプションをオンにします。右側の値フィールドにゴーストノートのスレッシュホールドを指定できます。

補足

ゴーストノートは「Mute」、「Natural Harmonics」、「Artificial Harmonics」アーティキュレーションには使用できません。

「Sustain」 および 「Sustain Pick」 アーティキュレーションのオプション

「Sustain」 または 「Sustain Pick」 アーティキュレーションでは、適用できる場合に使用される自動トランジションを使用できます。

Auto Legato

このオプションをオンにすると、レガートで演奏される連続するノートの間レガートトランジションが使用されます。

実際のエレキベースでレガートを演奏する場合、弦を指やピックで何度もはじくのではなく、別の指で弦を抑える (ハンマリングオン)、または音が鳴っている間に弦から指を引く (プリングオフ) ことで演奏を行ないます。どちらの動作も、新しい音をトリガーするのに十分な明瞭さで行なわれる必要があります。「Auto Legato」はこの動作をエミュレートします。

ノートをレガートで発音する場合、2番めのノートを放したときに最初のノートがまだ押さえられていると、最初のレガートノートが再トリガーされます。

補足

「Auto Legato」は、2番めのノートが半音3つ分の範囲内で、なおかつ現在のハンドポジション内にある場合に適用されます。

Auto Slide

ノートをレガートで発音する際に、1つのノートから次のノートへとスライドするにはこのオプションをオンにします。

補足

「Auto Slide」は、2番めのノートが半音3つ分よりも離れていて、なおかつ現在のハンドポジション内にある場合に適用されます。

補足

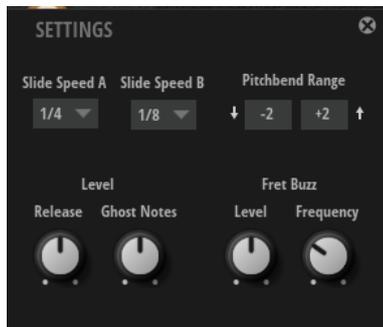
2つのノート間にスライドを強制的に適用するには、ノートを発音する前にMIDIキーボードでB-1を押します。これは、スライドの演奏が物理的に可能な場合、つまり2つのノートが同じ弦上にある場合に機能します。

関連リンク

[キースイッチ \(9 ページ\)](#)

「Settings」 ペイン

「Settings」 ペインでは、フレットノイズやスライド速度など、演奏に関するその他の設定を行なえます。



「Settings」 ペインを開くには「Show Settings」をクリックします。



Slide Speed A

64 より低いベロシティでトリガーされるノートのスライド速度を調節します。

Slide Speed B

64 以上のベロシティでトリガーされるノートのスライド速度を調節します。

Pitchbend Range

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。

Release Level

キーを放したときにトリガーされるノートオフサンプルのレベルを指定します。

Ghost Notes Level

ゴーストノートサンプルのレベルを指定します。

補足

ゴーストノートは、パラメーターセクションの「Ghost Notes」オプションがオンになっている場合に発音されます。

Fret Buzz Level

フレットバズサウンドのレベルを設定します。フレットバズとは、振動する弦がフレットに再びぶつかるときに発生する音です。これは頻繁に起こるものではありませんが、フレットバズを使用することでさらなるリアリティを加えることができます。

Fret Buzz Frequency

フレットバズサウンドを追加する頻度を設定します。

ボディカラーメニュー

ボディカラーを選択して、ベースの外観や雰囲気を変更できます。

パラメーターセクションの右上にある「Bass Body Color」ポップアップメニューを開き、メニューからオプションを選択します。カラーは4色から選択できます。



キースイッチ

たとえばアーティキュレーションの切り替えなど、Electric Bass の機能をさまざまなキースイッチを使用して実行できます。

内部キーボードのキーは、用途ごとに異なる色で強調表示されます。



演奏する弦の手動制御

C-1 と G-1 の間の緑色のキーを使用すると、入力された MIDI ノートを強制的に特定の弦で演奏できます。

- C-1 はノートを B 弦で演奏。
- D-1 はノートを E 弦で演奏。
- E-1 はノートを A 弦で演奏。
- F-1 はノートを D 弦で演奏。
- G-1 はノートを G 弦で演奏。



これらのキースイッチのいずれかを押すと、それに応じてキーボードの発音可能な範囲が更新され、MIDI ノートの発音に使用できるのがこの範囲だけであることが示されます。

ハンドポジションのリセット

A-1 を押すと、プレイヤーのハンドポジションをリセットできます。これは、たとえば高音のハンドポジションに移動したあとに、低いフレットで演奏できるようにプレイヤーのハンドポジションを戻せることを意味します。

スライドの強制適用

2 つのノート間にスライドを強制的に適用するには、ノートを発音する前に MIDI キーボードで B-1 を押します。

補足

これは、スライドの演奏が物理的に可能な場合、つまり 2 つのノートが同じ弦上にある場合に機能します。

アーティキュレーションキースイッチ

C0 と G0 の間の黄色のキーは、アーティキュレーションをトリガーします。

- C0 は「Sustain」アーティキュレーションをトリガー。

- C#0 は「**Slap**」アーティキュレーションをトリガー。
- D0 は「**Sustain Pick**」アーティキュレーションをトリガー。
- D#0 は「**Slap-Pull**」アーティキュレーションをトリガー。
- E0 は「**Mute**」アーティキュレーションをトリガー。
- F0 は「**Artificial Harmonics**」アーティキュレーションをトリガー。
- G0 は「**Natural Harmonics**」アーティキュレーションをトリガー。

ベースノートのトリガー

白と黒のキーを使用して、対応するベースノートをトリガーします。

スライドキースイッチ

B4 と B6 の間の赤いキーには、さまざまなフレットスライドが含まれています。

64 以下のペロシティーでこれらを発音すると、下向きスライドが適用されます。64 より高いペロシティーでは、上下方向のスライドが適用されます。

スライドは半音階ごとにマッピングされますが、これらは以下の開放弦を参照します。

- B4 ~ D#5 には B 弦のスライドが含まれる。
- E5 ~ G#5 には E 弦のスライドが含まれる。
- A5 ~ C#6 には A 弦のスライドが含まれる。
- D6 ~ F#6 には D 弦のスライドが含まれる。
- G6 ~ B6 には G 弦のスライドが含まれる。

ヒットエフェクトとフレットノイズのキースイッチ

C7 と D#8 の間の赤色のキーには、さまざまなヒットエフェクトとフレットノイズが含まれています。

- C7 と G#7 の間のキーにはヒットエフェクトが含まれる。
- A7 と D#8 の間のキーにはフレットノイズが含まれる。

エフェクトセクション

エフェクトセクションでは、最大 6 つのストンプボックスエフェクトとバーチャルアンプシミュレーションにベース信号を送信できます。

エフェクトセクション上部のエフェクトチェーンでは、使用するエフェクトを選択し、ベース信号がエフェクトとベースアンプを通過する順序を指定できます。

エフェクトをロードするには、エフェクトスロットの下部をクリックし、ポップアップメニューからオプションを選択します。



補足

エフェクトは、エフェクトチェーン内で1回だけ使用できます。

エフェクトの処理順序は、エフェクトチェーン内の順序によって決まります。これは、サウンドの特徴に大きく影響します。チェーン内のエフェクトの順序はドラッグアンドドロップで変更できます。



エフェクトのオン/オフを切り替えるには、そのエフェクトの「FX On/Off」ボタンをクリックします。このボタンはエフェクトチェーンとエフェクトエディターの両方にあります。

エフェクトをオンにしてエフェクトチェーン内で選択すると、エフェクトセクションの下部でパラメーターを調節できます。

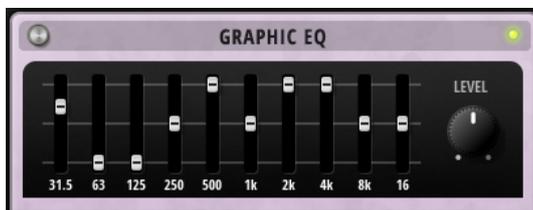


使用できるエフェクト

12種類のストンプボックスエフェクトを選択できます。

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。



「Level」コントロールでイコライザーの出力レベルを設定します。

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

このパラメーターをオンにすると、ホストアプリケーションにエフェクトが同期されます。「Sync」をオンにすると、「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。

Width

コーラスエフェクトの深さを設定します。値が高いほど効果も大きくなります。

Tone

低域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Phaser



Sync

このパラメーターをオンにすると、ホストアプリケーションにエフェクトが同期されます。「Sync」をオンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Rate

スイープのレートを設定します。このパラメーターはプロジェクトのテンポに同期させることができます。

Width

高域と低域の間のもジュレーションエフェクトの幅を設定します。

Tone

低域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Flanger



Sync

このパラメーターをオンにすると、ホストアプリケーションにエフェクトが同期されます。「Sync」をオンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Rate

スウィープのレートを設定します。このパラメーターはプロジェクトのテンポに同期させることができます。

Depth

ピッチ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。ジェット機のようなサウンドになります。

Tone

フィードバックの音質を調節します。低い数値に設定するとフィードバックの音質が暗くなります。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Overdrive

チューブのようなオーバードライブエフェクトを作成します。



Drive

この数値が高くなるほど、このエフェクトの出力信号により多くの倍音が追加されます。

Tone

追加される倍音に対するフィルターエフェクトとして機能します。

Level

出力レベルを調節します。

Octaver



Direct

元の信号のレベルを調節します。数値を0にすると、生成され、移調された信号だけが聞こえます。この数値を高くすると、元の信号がより大きく聞こえます。

Octave 1

元のピッチの1オクターブ下で生成された信号のレベルを調節します。0に設定するとボイスがミュートされます。

Tone

生成された信号のサウンド特性を変更します。

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。

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。

Attack

スレッシュホールドを超えたサウンドに対してコンプレッサー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。

DI Driver



Level

出力レベルを設定します。

Blend

通常の回路とチューブエミュレーション回路をブレンドします。

「Blend」を0に設定すると、「Drive」と「Presence」は有効になりません。

Bass

低域を増幅または減衰します。

Treble

高域を増幅または減衰します。

Presence

高域とアタックを増幅または減衰します。

Drive

ゲインとオーバードライブを設定します。

Envelope Filter



Range

周波数範囲を設定します。

Q-Factor

エンベロープフィルターエフェクトの強さを設定します。

Sensitivity

エフェクトがインストゥルメントのレベルに反応する感度を設定します。

Attack

エフェクトが入力信号に反応する速さを設定します。

Release

入力信号が停止したあとにエフェクトがフェードする速さを設定します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Type

フィルタータイプを設定します。

Tape Ducking Delay



Sync

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させるには、このパラメーターをオンにします。「Sync」をオンにすると、「Delay」の値を音価 (1/4、1/8 など) で設定できます。

Delay

ディレイタイムをミリ秒単位で設定します。

Feedback

この設定が高いほど、ディレイの反復回数が多くなります。

Duck

自動ミックスパラメーターのような働きをします。入力信号のレベルが高い場合は、エフェクト信号の割合が引き下げられる、つまりダッキングされます (内部ミックス値が低くなる)。入力信号のレベルが低い場合は、エフェクト信号の割合が引き上げられます (内部ミックス値が高くなる)。これにより、ボリュームが大きい部分や演奏が激しい部分では、信号にあまりディレイがかからなくなります。

Tone

低域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Reverb

アーリーリフレクションとリバーブテールを持つ高品質アルゴリズムのリバーブエフェクトを生成します。



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、アタックがあっという速くなります。この数値が高いほどアタックが遅くなります。

Time

テールのリバーブ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ブテールの減衰は長くなります。100% に設定するとリバーブタイムは無限に長くなります。

ER/Tail

アーリーリフレクションとリバーブテールのバランスを設定します。50% に設定するとアーリーリフレクションとテールのボリュームが等しくなります。50% より低く設定するとアーリーリフレクションを上げてテールを下げます。結果として音源が室内の手前に移動します。50% より高く設定するとテールを上げてアーリーリフレクションを下げます。結果として音源が室内の奥に移動します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

WahWah



Pedal

フィルター周波数の振幅を設定します。

ベースアンプ

ベースアンプには6種類のアンプエミュレーターと4種類のスピーカーキャビネットエミュレーターが付属しており、それらを自由に組み合わせることができます。



アンプとキャビネットの組み合わせは、「Amplifier」および「Cabinet」ポップアップメニューから選択できます。

アンプ

使用できるアンプは、実際のアンプをモデルにしています。各アンプには、ゲイン、イコライザー、マスターボリュームなど、ベースの録音で一般的に使用される設定が用意されています。サウンド関連のパラメーターである「bass」、「low mid」、「high mid」、「treble」は、そのアンプの特性とサウンド全体に大きく影響します。「Shape 1」と「Shape 2」には、あらかじめ定義された音色形成が用意されています。

Valve Amp 300

70年代の有名な真空管アンプで、ロックの演奏スタイルに適しています。

Greyhound

うなるような特徴的な音が有名なアンプで、さまざまな演奏スタイルに使用できます。

Green T

80年代のクラシックアンプで、ファンクやロックの演奏スタイルに適しています。

Paradise

90年代のアンプで、ハイファイのようなクリアなトーンを持ち、さまざまな演奏スタイルに適します。

Tweed

50年代のクラシックなビンテージアンプで、独特な明るいトーンが特徴です。

iTech

一般的なサウンドを持つ近代的なアンプです。

キャビネット

使用できるキャビネットは、実際のコンボタイプのアンプまたはスピーカーをシミュレートしていません。

4x10"

10" スピーカーは、「スラップ」奏法や通常の演奏スタイルに適した力強いクリアなサウンドを生み出します。

10" スピーカーのサウンドは、15" スピーカーよりもクリアでパンチが効いています。

8x10"

4x10" と同じですが、スピーカーの数が倍になります。

4x12"

柔らかく豊かなサウンドを生み出す 12" スピーカーは、10" スピーカーと 15" スピーカーの中間的存在です。

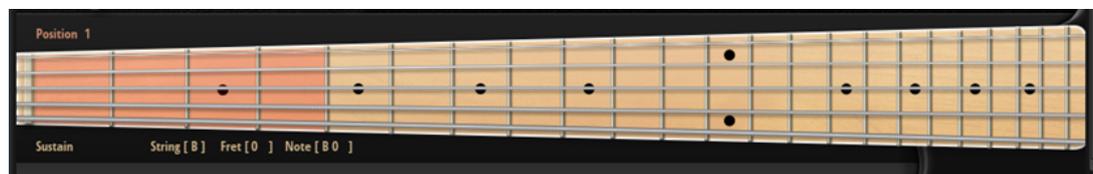
1x15"

15" スピーカーは他のキャビネットよりも低域に強く、ロックやビンテージ志向の演奏スタイルに適しています。

フレットボードセクション

このフレットボードは、ノートがベースでどのように演奏されるかを視覚化します。

ノートを発音するたびに、対応するフレットポジションにアイコンが表示されます。アイコンの形はノートのアーティキュレーションによって決まります。フレットボード上の赤い部分は、プレイヤーの現在のハンドポジションで演奏できる範囲を示しています。



アーティキュレーションの種類に応じて、以下のアイコンが表示されます。

アイコン	アーティキュレーション
	サステインノートまたはサステインピックノート
	ミュートされたノート

アイコン	アーティキュレーション
	ハーモニクスノート
	レガートノート
	スライドノート
	スラップノート
	プルノート