

オペレーションマニュアル



GROOVE AGENT₅

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, 2024.

All rights reserved.

Groove Agent_5.2.0_ja-JP_2024-01-11

目次

4	はじめに	164	Percussion Agent のミキサー
4	表記規則	166	「AUX」ミキサー
6	お問い合わせ方法	167	「Kits」ミキサー
6	マニュアルについて	168	「Master」ミキサー
6	設定	168	AUX エフェクト
8	共通の編集方法	170	エフェクトのリファレンス
8	ノブとスライダー	170	リバーブエフェクト
8	複数選択とパラメーターコントロール	174	ディレイエフェクト
9	ボタン	175	EQ エフェクト
9	値フィールド	178	フィルターエフェクト
9	キーボードショートカット	182	ディストーションエフェクト
10	プリセット	184	モジュレーションエフェクト
11	概要	191	ダイナミクスエフェクト
11	ウィンドウについて	200	空間系エフェクトおよびパンナーエフェクト
12	エージェント、キット、マルチ、およびコンテンツファイル	202	オートメーションと MIDI コントローラー
13	キットのロード	202	オートメーション
14	パターンパッドおよびインストゥルメントパッド	203	MIDI コントローラー
14	MIDI パターンとスタイルをパターンパッドに割り当てる	205	グローバル機能および設定
15	パターンパッドの再生	205	プラグイン機能セクション
16	MIDI パターンへのスタイルの変換	206	プラグイン名と Steinberg ロゴ
16	パターンエディターでの MIDI パターンの編集	206	ツールバー
17	ドラムトラックのさまざまなセクションの作成	206	キーボード
17	パターンのトリガーノートの録音	208	「Options」ページ
18	プロジェクトへのパターンのドラッグ	209	
18	DAW でのパターンの編集	214	スタンドアロンバージョンプラグインの使用
19	複数のエージェントの使用	214	環境設定
21	MIDI 出力の録音	214	「Plug-In Preferences」ダイアログ
21	Note Repeat	218	MIDI 入力とオーディオ出力の選択
30	分解	218	スクラッチパッド
33	ファイルのロードと管理	220	MIDI ファイルのロード
33	キットスロット	220	MIDI ファイルの保存
34	キットラック	221	マスターボリューム
35	キットコンテキストメニュー	222	ミキサーのルーティングダイアグラム
36	ロードパネル	225	索引
55	パッドの使用		
55	パッドセクション		
57	パッド名の変更		
57	インストゥルメントパッドとパターンパッドに異なる MIDI チャンネル/ポートを使用する		
58	インストゥルメントパッド		
65	パターンパッド		
98	Beat Agent		
98	Beat Agent のサウンドの編集		
143	ファイルのインポートとエクスポート		
146	Acoustic Agent		
146	Acoustic Agent のサウンドの編集		
156	Percussion Agent		
156	PercussionAgent のサウンドの編集		
159	ミキシングとエフェクトの使用		
159	Beat Agent ミキサー		
160	Acoustic Agent ミキサー		

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。

例

インストールメントパッドを右クリックして、「**Trigger Notes**」 > 「**Add/Remove Trigger Note**」を選択し、追加するノートサブメニューから選択します。

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`

表記上の要素

表記上の各要素は、以下の目的で使用されます。

前提

手順を開始する前に完了しておくこと、または満たす必要がある条件を示します。

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可能性のある事項、またはデータ損失のリスクを伴う事項を示します。

補足

考慮すべき事項を示します。

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

手順の結果を示します。

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

太字のテキストはメニュー、オプション、機能、ダイアログ、ウィンドウなどの名前を表わします。

例

プラグインパネルのヘッダーで、プログラム名フィールドの横にある「**プリセット管理 (Preset Management)**」ボタンをクリックして、「**プリセットの読み込み (Load Preset)**」を選択します。

太字のテキスト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して選択することを表わします。

例

インストールメントパッドを右クリックして「**Trigger Notes**」 > 「**Add/Remove Trigger Note**」を選択し、サブメニューから追加のノートを選択します。

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、Groove Agent を開いて右上の Steinberg ロゴをクリックし、「**Groove Agent Help**」を選択します。

設定

Groove Agent は、多数のホストアプリケーションのプラグインとして使用できます。ホストアプリケーションによっては、追加の設定が必要になったり、設定可能なパラメーターや出力数に制限があったりする場合があります。

補足

Groove Agent はスタンドアロンアプリケーションとして使用することもできます。

出力の選択

初期設定では、Groove Agent はステレオ出力構成でロードされます。Steinberg 製 DAW では、最大 32 個のステレオ出力を使用できます。これにより、すべてのキットスロットを **MixConsole** の専用のチャンネルに割り当てることができます。

手順

1. VST インストゥルメントで出力を有効にするには、**VST インストゥルメント** ウィンドウを開きます。
 2. インストゥルメントの「**出力を有効**」ボタンをクリックします。
 3. 使用する出力を有効にします。
-

結果

Steinberg 製 DAW は、追加の出力用のチャンネルを自動的に **MixConsole** に追加します。

AU 対応アプリケーションでのインストゥルメントの使用

AU バージョンの Groove Agent はコンピューターの AU プラグインフォルダーにインストールされ、パフォーマンスの低下や非互換性の問題を発生させることなく AU 環境で動作します。

たとえば、Logic Pro の AU インストゥルメントとして Groove Agent をロードするには、以下の手順を実行します。

手順

1. トラックミキサーを開き、使用するインストゥルメントチャンネルを選択します。
 2. 「I/O」フィールドをクリックして、「AU Instruments」 > 「Steinberg」 > 「Groove Agent」. を選択します
 3. 使用できるチャンネル構成から 1 つを選択します。
-

AAX 対応アプリケーションでのインストゥルメントの使用

AAX バージョンの Groove Agent はコンピューターの AAX プラグインフォルダーにインストールされます。これにより、Groove Agent を ProTools の AAX インストゥルメントとして使用できるようになります。

手順

1. Groove Agent をステレオマルチチャンネルプラグインとして使用するには、「Track」メニューを開き、「New」 > 「Stereo」 > 「Instrument Track」を選択します。
 2. インストゥルメントトラック上で、「Inserts」をクリックし、「multichannel plug-in」 > 「Instrument」サブメニューから Groove Agent を選択します。
-

スタンドアロンアプリケーションとしてのインストゥルメントの使用

Groove Agent は、ホストアプリケーションから独立したスタンドアロンアプリケーションとしても使用できます。この場合、インストゥルメントをオーディオデバイスに直接接続できます。

関連リンク

[スタンドアロンバージョンプラグインの使用 \(214 ページ\)](#)

共通の編集方法

いくつかのコントロールと概念は、プログラム全体に共通しています。たとえば、プリセットはいくつかの異なるセクションとコンテキストで使用できますが、その使用方法は常に同じです。

ノブとスライダー

ノブおよびスライダーには、単方向性のものと双方向性のものがあります。レベル値など単方向性の値は、最小値から始まり、最大値まで上げることができます。双方向性のコントロールは中央位置から始まり、左に動かすと負の値、右に動かすと正の値になります。

ノブとスライダーでは、ほとんどの編集方法が共通しています。

- マウスポインターをノブまたはパラメーター名に合わせると、現在のパラメーター値が表示されません。
マウスホイールで値を調節するか、手動で新しい値を入力できます。
- 値を調節するには、ノブまたはスライダーをクリックし上下にドラッグするか、マウスホイールを使用します。
[Alt/Opt] を押しながらノブをクリックすると小さなスライダーが表示され、パラメーターを設定できます。
- 細かく調節するには、**[Shift]** を押しながらノブを動かすか、マウスホイールを使用します。
- パラメーターをデフォルト値に戻すには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらコントロールをクリックします。

複数選択とパラメーターコントロール

複数のパッドパラメーターを同時に編集するには、編集したいパッドを選択します。

複数のパッドを選択した場合、値が異なるものがあれば、ほとんどのコントロールが赤色になり、値が一致していないことが示されます。これは、ダイヤル、オン/オフボタン、コンボボックス、値フィールド、およびテキストフェーダーに当てはまります。

補足

より複雑なコントロール (エンベロープエディターなど) では、選択したパッドの値のみ表示されます。

値の範囲の調節

エンコーダーの周辺部を使用してパラメーターの値の範囲を調節できます。各パッドには新しい範囲内の値が割り当てられますが、元の値の相対的な距離は維持されます。

- 値の範囲を圧縮または拡大するには、エンコーダーの周辺部をドラッグします。
- 範囲の上限を調節するには **[Ctrl]/[command]** を押しながら周辺部をドラッグします。
- 範囲の下限を調節するには **[Alt/Opt]** を押しながら周辺部をドラッグします。

ボタン

Groove Agent には、「On/Off」ボタンとプッシュボタンの2種類のボタンが備わっています。

「On/Off」ボタン

このタイプのボタンには「On」と「Off」の2つの状態があります。マウスを「On/Off」ボタンの上に移動するとボタンの表示が変わり、クリックできることが示されます。

プッシュボタン

プッシュボタンは動作のトリガーを行ない、そのあとは無効な状態に戻ります。このボタンはメニューやファイルダイアログを開くために使用します。

値フィールド

キーボードやマウスを使用して、値フィールドに値を入力したり値を編集したりできます。キー範囲やルートキーを入力する場合は、外部 MIDI キーボードを使用します。

値を設定するには、以下の方法があります。

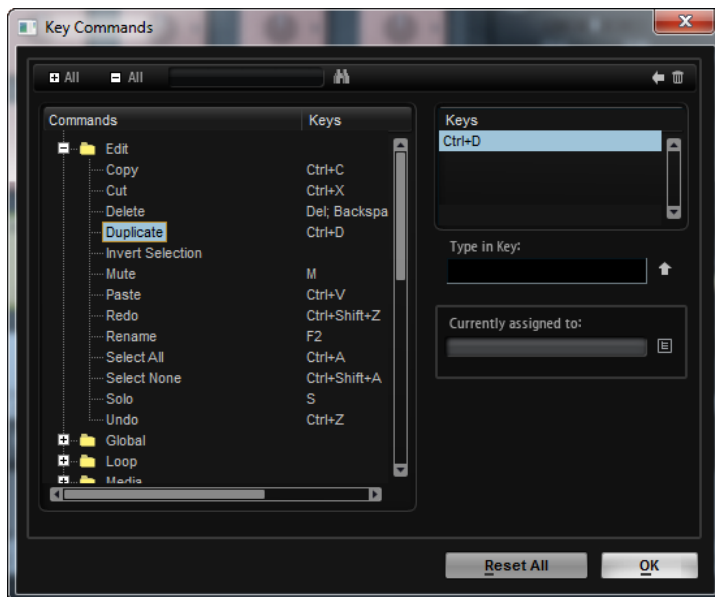
- 値フィールドをダブルクリックして新しい値を入力し、**[Return]** を押します。
入力した値がパラメーターの範囲を超えている場合は、それぞれ自動的に最大値または最小値に設定されます。
- 値フィールドをクリックして上または下にドラッグします。
- マウスポインターを値フィールドの上に置き、マウスホイールを使用します。
- フィールドの横の上下三角形をクリックします。
- パラメーターをデフォルト値に設定するには、**[Ctrl]/[command]** を押したまま値フィールドをクリックします。
- フェーダーを使用して値を調節するには、**[Alt/Opt]** を押したまま、値フィールドをクリックします。
- MIDI キーボードでキー範囲やルートキーなどの音楽的なパラメーター値を入力するには、値フィールドをダブルクリックして MIDI キーボードのキーを押し、**[Return]** を押します。
- 次のパラメーターに移動するには **[Tab]** を押します。前のパラメーターに戻るには **[Shift]+[Tab]** を押します。
選択したビュー内でパラメーターが何も選択されていない場合、**[Tab]** を押すと最初のパラメーターに移動します。

キーボードショートカット




Groove Agent 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、「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。

プリセット

Groove Agent には2種類のプリセット (セクション/モジュールプリセットと VST プリセット) が用意されています。セクションおよびモジュールのプリセットは、Groove Agent パネルにある特定のコンポーネントの設定を保存したりロードしたりできます。VST プリセットには、プラグインの完全な状態を復元するために必要なすべての情報が含まれています。

セットアップ時にファクトリープリセットが専用フォルダーにインストールされ、ユーザー独自のプリセット用にユーザーフォルダーが作成されます。プリセットの使用方法はアプリケーション全体で共通です。

補足

ファクトリープリセットは書き込みできないように保護されていますが、ソフトウェアのアップデートを実行すると上書きされる場合があります。ユーザーフォルダー内のプリセットについては、ソフトウェアアップデートによって変更されることはありません。

概要

ここでは、Groove Agent の概要と、プログラムの機能および設定について説明します。

ウィンドウについて

Groove Agent ウィンドウはいくつかの主要なセクションに分かれています。



- 1 Groove Agent のスタンドアロンバージョンでは、アプリケーションウィンドウの一番上に、多くの追加機能が含まれる追加のセクションが表示されます。
- 2 ホストアプリケーションのプラグインとして使用する場合は、ウィンドウの一番上にプラグイン機能セクションが表示されます。
- 3 プラグイン機能セクションの下左側には、キットスロットがあります。
- 4 キットスロットの右側にはキットトラックがあります。
- 5 右側の編集画面には、「Edit」、「Mixer」、「Perform」、および「Options」ページがあります。
- 6 編集画面の右上にある 2 つのボタンを使用すると、ウィンドウを拡張して、下部にキーボードを表示したり、右側に「Load」パネルを表示したりできます。
- 7 編集画面の左には、パッドセクションがあります。

関連リンク

[キットスロット \(33 ページ\)](#)

[キットラック \(34 ページ\)](#)

[スタンドアロンバージョンプラグインの使用 \(214 ページ\)](#)

エージェント、キット、マルチ、およびコンテンツファイル

Groove Agent には、ロードして編集できるさまざまなコンテンツが含まれています。まず、キットまたはマルチをロードできます。さらに、MIDI パターン、スタイル、ドラムサンプルなどをロードして編集できます。

エージェント

Groove Agent では、Acoustic Agent、Beat Agent、および Percussion Agent の異なるリズムモジュールを組み合わせて、強力なクリエイティブサウンドを作り出せます。


各モジュールはドラムやリズムに対するアプローチが異なり、それぞれの特別な方法で、さまざまなスタイルに合わせて自分だけのビートを作ることができます。

また、各エージェントが持つクリエイティブな可能性を他のエージェントと組み合わせることもできます。4つのスロットを使用すれば、理想のリズムセクションを組み合わせてミックスしたり、たとえば超現代的なハイブリッドビートを作り出したりできます。

キット

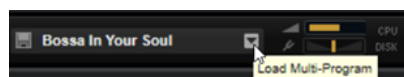
Groove Agent でサウンドを再生するには、キットをロードします。キットには、選択したドラムキットのサウンドを作り出すのに必要なすべての情報が含まれます。つまり、ループの再生に必要なスライスしたループや MIDI フレーズについての情報、使用される MIDI パターンまたはスタイルについての情報、ミキサーチャンネルで使用される Insert エフェクトについての情報です。

キットは、キットラックまたはキットスロットセクションでロードおよび保存できます。

キットにはさらに、キットで使用されるエージェントの情報が含まれます。「Load」パネルの「Kits」ページでは、キットプリセットにキットプリセットアイコン  が付きます。

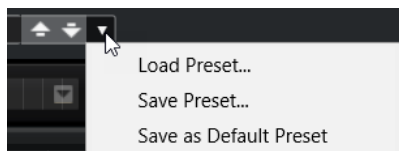
マルチ

Groove Agent はマルチティンバープラグインであり、最大4つのキットをロードして組み合わせることができます。この組み合わせをマルチといいます。マルチを使用すると、たとえば1つのグローバルパターンパッドをトリガーするだけで、Acoustic Agent のドラムスタイルと Percussion Agent のパーカッションスタイルの組み合わせを演奏できます。マルチは、プラグイン機能セクションのスロットからロードできます。



VST プリセット

VST プリセットには、Groove Agent のすべての設定、つまりプラグインの完全な状態を復元するために必要なすべての情報が含まれています。これには、4つすべてのキット、MIDI パターンまたはスタイルのほか、すべての Insert エフェクトや AUX エフェクトが含まれます。これらすべての設定も、プロジェクトと一緒にホストアプリケーションに保存されます。VST プリセットは、プラグインヘッダーのポップアップメニューからロードできます。



コンテンツファイルとフォルダー構造

ファクトリープリセットキットは書き込み保護されています。これらのファイルはロードして編集できますが、上書きすることはできません。ファクトリープリセットキットに加えた変更を保存するには、新しい名前を付けて保存します。ユーザーコンテンツを含むファイルは、.vstpreset という拡張子付きで保存されます。

ユーザーコンテンツはファクトリープリセットコンテンツと同じように検索および分類できます。ユーザーコンテンツはハードディスク内のあらかじめ定義されたフォルダーに保存されます。このフォルダー内にサブフォルダーを作成して、コンテンツの移動や入れ替えを容易に行なうことができます。

MIDI パターン

MIDI パターンには、ノートとドラムサウンド、およびそれらをどのリズムで再生するかの情報が含まれます。

スタイル

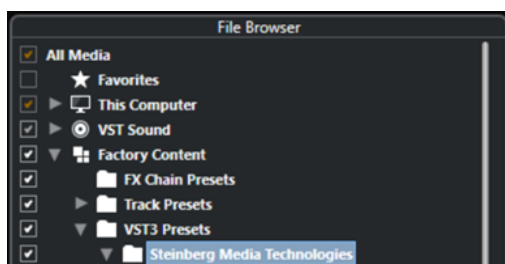
スタイルは複数のパターンが複雑に構成されており、メインパターン、フィル、エンディング、イントロなど、ドラムトラックのさまざまなパートを作るのに適しています。

ユーザーの MIDI パターンおよびスタイルは、フォルダー構造に新しいサブフォルダーを追加したり、MIDI ファイルを移動または削除したりして管理できます。ユーザーの MIDI パターンまたはスタイルが保存されているフォルダーにアクセスするには、「Load」パネルでパターンまたはスタイルを右クリックして、「Show in Explorer/Finder」を選択します。そこで、ファイルの追加、削除、名前の変更を行ったり、サブフォルダーを作成したりして MIDI パターンを整理できます。

Groove Agent ONE コンテンツ

Groove Agent では Groove Agent ONE のプリセットをロードできます。Groove Agent ONE のプリセットは、キットラックまたはキットスロットセクションにキットとしてロードするか、プラグインヘッダーのプリセット管理メニューからプラグインプリセットとしてロードできます。

Groove Agent ONE のプリセットをロードするには、Steinberg 製 DAW の **MediaBay** からスロットにドラッグします。



Groove Agent ONE のプリセットをプラグインプリセットとしてロードした場合、グローバルプラグインパラメーターがデフォルト値に設定されます。

プリセットをキットとして読み込んだ場合、グローバルプラグインパラメーターは変更されません。

キットのロード

Groove Agent でサウンドを生成するには、少なくとも 1 つのキットが必要です。

キットをロードするには、いくつかの方法があります。

- 「Load」パネルの「Kits」ページまたは「Browser」ページでロードします。
「Load」パネルのキットをダブルクリックしてアクティブなキットスロットにロードするか、キットトラックのキットまたはキットスロットにキットをドラッグします。

補足

キットスロットまたはキットトラックのコンテキストメニューから「Load Kit」を選択するか、「Load Kit」ボタンをクリックすると「Load」パネルが自動的に開きます。

- エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) または Steinberg 製 DAW の **MediaBay** からドラッグアンドドロップしてロードします。

関連リンク

[ファイルの参照 \(40 ページ\)](#)

パターンパッドおよびインストゥルメントパッド

Groove Agent では、ドラムトラックで使用されるサウンドとパターンの両方を編集できます。インストゥルメントサウンドは、インストゥルメントパッドから再生できます。再生されるパターンまたはスタイルを、パターンパッドで編集できます。

- インストゥルメントパッドとパターンパッドの表示を切り替えるには、パッドの上にあるそれぞれのボタンをクリックします。



インストゥルメントパッド

インストゥルメントパッドが表示されている場合、パッドでインストゥルメントサンプルがトリガーされます。また、インストゥルメントのサウンドを編集できます。これらのインストゥルメントは、パターンパッドで、選択した MIDI パターンまたはスタイルの再生に使用されます。

パターンパッド

パターンパッドが表示されている場合、選択した MIDI パターンまたはスタイルはパッドでトリガーされます。

- **MIDI パターン**には、ノートとドラムサウンド、およびそれらをどのリズムで再生するかの情報が含まれます。
- **スタイル**は複数のパターンが複雑に構成されており、フィル、エンディング、イントロなど、ドラムトラックのさまざまなセクションを作るのに適しています。

関連リンク

[パッドの使用 \(55 ページ\)](#)

[インストゥルメントパッド \(58 ページ\)](#)

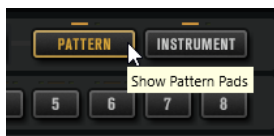
[パターンパッド \(65 ページ\)](#)

MIDI パターンとスタイルをパターンパッドに割り当てる

「Load」パネルを使用すると、パターンおよびスタイルを参照してパターンパッドに割り当てることができます。

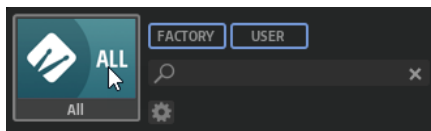
前提条件

左側の「Show Pattern Pads」をオンにしておきます。



手順

1. ロードするファイルの種類に応じて「**Styles**」または「**MIDI**」ページを選択します。
2. 「**Factory**」ボタンと「**User**」ボタンの横にあるライブラリーセレクターで、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。



3. 目的のファイルが見つかるまで結果リストでファイルを切り替えて聴いてみてください。
4. 結果リストの下にあるトランスポートコントロールを使用して、結果をプレ試聴します。
5. ファイルをパッドにドラッグするか、ファイルをダブルクリックしてアクティブなパッドに割り当てます。
6. ファイルをさらに別のパッドに割り当てるには、上記の手順を繰り返します。

関連リンク

[ファイルの参照 \(40 ページ\)](#)

[パターンとスタイルのプレ試聴 \(45 ページ\)](#)

[MIDI パターンとスタイルのプレ試聴セクション \(44 ページ\)](#)

パターンパッドの再生

パターンパッドは、**MIDI プレーヤー**または**スタイルプレーヤー**を使用して再生できます。**MIDI プレーヤー**では、1つのパターンを再生および編集できます。**スタイルプレーヤー**にはさまざまなパターンがあり、ドラムトラックのさまざまなセクションを作るのに適しています。

手順

1. Acoustic Agent キットをロードします。
2. 「**Pattern**」ページを開き、空のパターンパッドをクリックします。
パターンパッドが空の場合、インストゥルメントサウンドも再生されます。
3. パターンパッドでパターンを再生できるようにするには、プラグインパネルの右側の「**Edit**」ページを開き、右上にある「**Pad On/Off**」をクリックしてオンにします。
4. 「**Use Style**」ボタンをクリックして**スタイルプレーヤー**をオンにし、「**Select Style**」ポップアップメニューからスタイルを選択します。
5. スタイルのテンポに一致するように DAW のテンポを調整します。
スタイルの元のテンポは、スタイルのファイル名の 2 つめの数字と、「**Select Style**」ポップアップメニューの右にある値フィールドで確認できます。



6. トランスポートセクションの「**Play**」ボタンをクリックして、スタイルを再生します。

7. 「Quantize」や「Swing」の設定を変えたり、「Complexity」スライダーを動かしたり、メインパターン、フィル、エンディングなどを選択したりして、結果のサウンドを聴きます。
8. 設定を保持したまま「Pattern」セクションの「Pattern Library」ポップアップメニューで別のスタイルを選択し、サウンドを比較しながら好みのスタイルを探します。

MIDI パターンへのスタイルの変換

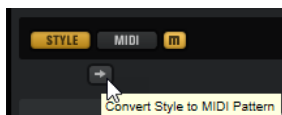
パッドに使用したいアコースティックスタイルまたはパーカッションスタイルがあり、それをパターンエディターでさらに編集する場合、そのスタイルをまず MIDI パターンに変換する必要があります。

前提条件

- 左側のパッドセクションで、そのスタイルを含むパッドをアクティブにしておきます。
- 「Agent」ページで、好みに合わせてスタイルを設定しておきます。

手順

- 「Agent」ページで「Convert Style to MIDI Pattern」をクリックして、現在のスタイルを MIDI パターンに変換します。



補足

変換では「Performance」セクションのすべての設定が反映されます。ただし、1つだけ例外があり、パーカッションスタイルを変換する場合、「Random Complexity」は反映されません。

アコースティックスタイルを変換する場合、スタイルのアクティブなパートのみ、つまり選択しているメイン、フィル、イントロ、またはエンディングが変換されます。

結果

スタイルが変換され、「Agent」ページが自動的に MIDI プレーヤーに切り替わります。パターンエディターが使用可能になり、パターンを編集できます。

補足

MIDI パターンに変換したスタイルは、スタイルプレーヤーでは開けなくなります。

パターンエディターでの MIDI パターンの編集

パターンエディターでノートを追加/削除したり、ドラムサウンドを別のサウンドに置き換えたりすることで、パターンを編集できます。

手順

1. 「Edit」ページの「Pattern」タブをクリックして、パターンエディターを開きます。
2. パターンを編集します。既存または新しいドラムサウンドにノートを追加したり、ノートを削除または移動したりできます。

関連リンク

[ノートの入力、編集、および試聴 \(93 ページ\)](#)

ドラムトラックのさまざまなセクションの作成

現在のスタイルを別のパッドにコピーすると、イントロ、フィル、メインパート、エンディングなど、ドラムトラックのさまざまなセクションを簡単に作れます。そのあと、それらのパッドのスタイルを編集します。

前提条件

スタイルを再生するパターンパッドを設定しておきます。

手順

1. 現在のパッドの設定を別のパッドにコピーするには、**[Alt/Opt]** を押したままパッドを別のパッドにドラッグします。
2. 4つのパッドが同じ設定になるようにこれを繰り返します。
3. 2つめのパッドを選択します。ダイヤルを「Fill」に設定します。8つのフィルから選択できます。
4. 好みのフィルに設定します。たとえば、複雑さを変えたり、ハーフタイムを使ってみたり、強さの設定を変えたりします。
5. 終了したら、コンテキストメニューから「Rename Pad」を選択して、パッドの名前 (Fill など) を入力します。
6. 同じ方法でイントロおよびエンディングのパッドを設定します。



手順終了後の項目

DAW でパッドのトリガーノートを録音できます。または、パッドをプロジェクトにドラッグして、パターンを DAW に転送できます。

関連リンク

[パターンエディター \(88 ページ\)](#)

[MIDI パターンへのスタイルの変換 \(16 ページ\)](#)

[プロジェクトへのパターンのドラッグ \(18 ページ\)](#)

[パターンのトリガーノートの録音 \(17 ページ\)](#)

パターンのトリガーノートの録音

DAW のプロジェクトで Groove Agent を使用している場合、パターンをトリガーしたい位置にトリガーノートを録音できます。これによって、プロジェクトのドラムを、プロジェクトウィンドウから移動せずに作成できます。

前提条件

ドラムトラックを追加するプロジェクトを DAW で作成しておきます。

MIDIトラックを追加して、Groove Agent を割り当てます。

手順

1. Groove Agent で、ドラムトラックの MIDI パターンまたはスタイルを設定します。
 2. DAW で、MIDIトラックを録音可能にし、プロジェクトの再生を開始します。
 3. ドラムのパターンを再生したいプロジェクトの位置でトリガーノートを録音します。
-

結果

プロジェクトを再生すると、トリガーノートによってパターンの再生がトリガーされます。「Complexity」や「Intensity」などのパラメーターは、DAW 内からオートメーション化できません。Groove Agent でパターンの設定を変更すると、プロジェクト内の同じパターンすべてに自動的に反映されます。

プロジェクトへのパターンのドラッグ

Groove Agent から DAW のプロジェクトへパターンをドラッグして、DAW 内で編集できます。

前提条件

ドラムトラックを追加するプロジェクトを DAW で作成しておきます。

MIDIトラックを追加して、Groove Agent を割り当てます。

パターンをプロジェクトにドラッグする前に、パターンパッドがインストゥルメントパッドと同じキーに割り当てられていないことを確認します。同じキーに割り当てられている場合、パターンパッドのトリガーノートがインストゥルメントパッドの一部になっているノートと競合します。これを防ぐには、パターンパッドに異なる MIDI ポートまたは MIDI チャンネルのいずれかを設定します。

手順

1. Groove Agent で、ドラムトラックの MIDI パターンまたはスタイルを設定します。
 2. 使用したいパターンのパッドを選択し、MIDIトラック上の挿入したい位置にドラッグします。
 3. 同じ方法で、他のパッドをプロジェクトにドラッグして、ドラムトラックを完成させます。
-

結果

パターンは、トラックに MIDI パートとして挿入されます。プロジェクトを再生すると、ドラムパートも再生されます。

関連リンク

[インストゥルメントパッドとパターンパッドに異なる MIDI チャンネル/ポートを使用する \(57 ページ\)](#)

[DAW でのパターンの編集 \(18 ページ\)](#)

DAW でのパターンの編集

Groove Agent パターンの MIDI パートを作成したあと、DAW で追加の編集を行なえます。

前提条件

Groove Agent を DAW の MIDIトラックに割り当てます。

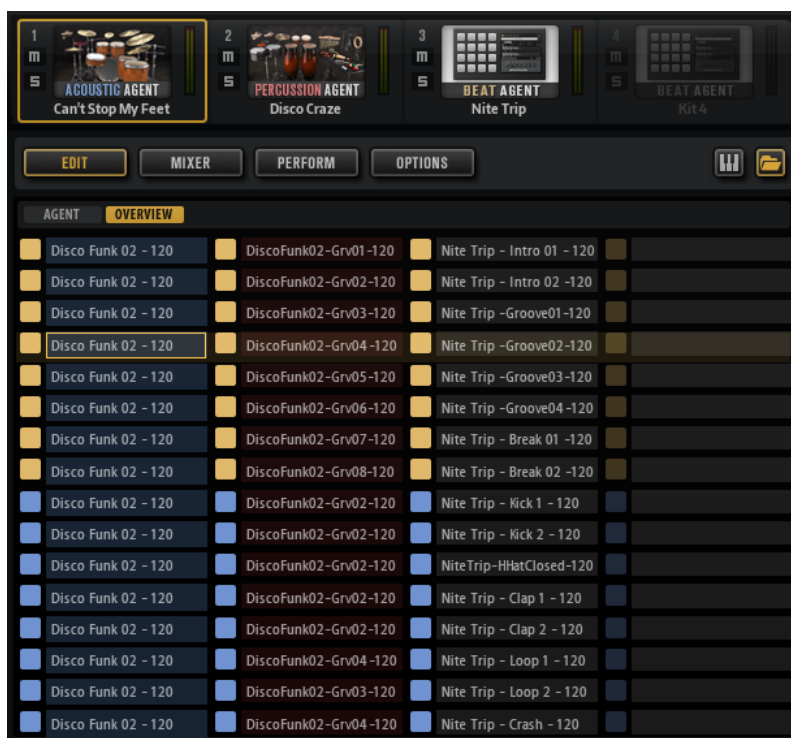
このトラックにパターンをドラッグしておきます。

手順

1. Steinberg 製 DAW のインスペクターで、トラックの「**Drum Map**」ポップアップメニューを開き、「**Create Drum Map from Instrument**」を選択します。
Groove Agent で使用されているドラムサウンドの情報に基づいて、ドラムマップが作成されます。
2. **ドラムエディター**でパートを開きます。
エディターの左側のドラム名のリストに、正しいドラム名が表示されます。右側のイベント画面には、MIDI ノートが表示されます。
3. ノートを削除または追加したり、コピーまたは移動したりして、パターンを設定します。
ドラムエディターでノートやコントローラーを編集する方法の詳細については、Steinberg 製 DAW の『オペレーションマニュアル』を参照してください。

複数のエージェントの使用

複数のエージェントを使用すると、アコースティックドラムにパーカッションを追加するなど、ドラムトラックにさまざまなスタイルのドラムを追加できます。



「**Overview**」ページに、どのキットにどのパターンが含まれているか、パターンがどのパッドにマッピングされているか、そして同時に再生されるパターンがどれかが表示されます。4つのコラムは、キットトラック内の4つのキットに対応します。16個の slots は、選択したパターングループの16個のパターンパッドを表わします。

補完的な2つめのエージェントの追加

2種類のエージェントのキットを設定して、相互に補完するスタイルを演奏できます。

Percussion Agent の一部のスタイルは、Acoustic Agent スタイルの補完用として作成されています。これらのスタイルは、Percussion Agent のスタイルプレーヤーで「**Select Style**」ポップアップメニューを開き、「**Complements**」フォルダー内で探せます。

手順

1. キットラックの1つめのキットスロットで、「Load」パネルを開いて「Kits」ページを選択します。
2. 「Load Kit with Patterns or Styles」をオフにしてAcoustic Agent キットをロードします。
3. 2つめのキットスロットで、パターンを含めずにPercussion Agent キットをロードします。
4. 1つめのキットのパターンパッドを選択して「Agent」ページを開き、パッドをオンにしてスタイルプレーヤーを選択します。
5. パターンパッドにスタイル「Acid Jazz 01」を選択します。
6. メインパターンを選択し、好みに合わせて複雑さを調節します。
7. 2つめのキットを選択して「Select Style」ポップアップメニューを開き、「Complements」フォルダーに移動して、「Acid Jazz 01」フォルダー内のスタイルを選択します。
このキットのインストールメントサウンドは、MIDI チャンネル 2 で受信されます。

結果

これで、Acoustic Agent と Percussion Agent のパターンパッドを使用して、マッチするスタイルをトリガーできます。

- 一方のキットのパターンのみを聴くには、「Overview」ページでもう一方のキットのパターンをオフにするか、該当する「Agent」ミキサーで2つめのキットのサウンドをミュートします。

関連リンク

[ファイルの参照 \(40 ページ\)](#)


2つめのエージェントを追加してサウンドを太くする

パターンを含めずに別のエージェントのキットを追加し、それに1つめのキットのパターンを追加することで、現在のドラムキットのサウンドを太くできます。

前提条件

1つめのキットスロットにキットをロードし、好みに応じて設定しておきます。

手順

1. キットラックの2つめのキットスロットを選択し、「Load」パネルの「Kits」ページを開きます。
2. 「Load Kit with Patterns or Styles」 をオフにします。
3. 2つめのスロットにキットをロードします。
4. 「Overview」ページで、1つめのエージェントのパターンまたはスタイルを2つめのエージェントにコピーします。これによって、両方のキットで同じグルーヴが再生されます。
5. スネアやキックドラムなど、特定のドラムサウンドのみを目立たせるには、それらのドラムサウンドのみがパッドで使用されるようにします。
これによって、使用されないインストールメントパッドでサンプルが再生されません。これには、以下のいずれかを行ないます。
 - 使用しないすべてのドラムサウンドのインストールメントパッドをリセットします。
 - 再生したいノートのみが含まれるように、使用するドラムサウンドのMIDIパターンを編集します。
6. Beat Agent キットを使用する場合、独自のドラムサンプルをロードして、より詳細にドラムサウンドをカスタマイズできます。

関連リンク

[ファイルの参照 \(40 ページ\)](#)

[パッドへのサンプルの割り当て \(100 ページ\)](#)

MIDI 出力の録音

ホストアプリケーションでプラグインからの MIDI 出力がサポートされている場合、DAW のトラックで MIDI 出力を録音できます。

キットトラックのキットは、Kit 1～Kit 4 の MIDI 出力ポートにルーティングされています。

手順

1. Groove Agent で、パターンを含めてキットを 1 つ以上ロードします。
2. DAW で、1 つ以上の MIDI トラックを作成します。
3. 各トラックの **MIDI 入力**ポップアップメニューで、4 つのキットの出力からいずれかを選択します。
4. トラックを録音可能にします。
5. DAW でトリガーノートを録音していない場合、「**Pattern**」ページでキットに使用するパターンを選択し、キットスロットセクションの「**Follow Transport**」をオンにします。
6. DAW で、録音をオンにします。

結果

MIDI 入力として選択した Groove Agent トラックで、キットの MIDI 出力が録音されます。

手順終了後の項目

MIDI チャンネルに従って録音済みの MIDI パートを分解することで、キットの録音を分けることができます。キットのイベントのチャンネル番号は、キットスロットセクションで設定された MIDI チャンネルに対応します。

Note Repeat

「**Note Repeat**」では、特定のドラムサウンドのノートを繰り返すことができます。

ほとんどの基本的な形式の場合、「**Note Repeat**」は、現在のノートをそのベロシティとノートの長さで、繰り返し発音します。さらに、「**Note Repeat**」を使用して、音値またはミリ秒単位でノートの長さを指定したり、ノートのベロシティを指定したりできます。

フレーズプレーヤーを使用すると、複雑な一連のリピートノートの設定、ノートのベロシティとピッチの進行の指定、独自のリズムカルなパターンの作成を実行できます。

各キットは、その「**Note Repeat**」設定に含まれています。これによって、専用の MIDI チャンネルで、複数のキットのさまざまなインストゥルメントのノートリピートを同時に実行できます。

「**Note Repeat**」ノートは、Groove Agent の MIDI 出力にも送られ、外部プラグインをトリガーしたり、ホストシーケンサーでノートを録音したりできます。さらに Beat Agent を使用している場合は、ピッチカーブを使用してサンプルのピッチを変調できます。

「Note Repeat」 ページ

「**Note Repeat**」ページには 2 つのセクションがあります。上のセクションではシンプルなノートリピートを作成したり、トリガーキーを割り当てたり、全体の動作を管理したりできます。下のセクションにはフレーズプレーヤーがあります。

- 「**Note Repeat**」ページを開くには、編集画面で「**Perform**」ページを開きます。



Active

「**Note Repeat**」のパラメーターを有効にします。

Sync

「**Sync**」をオンにすると、現在のポジションに応じて、次に有効なノート位置からリピートノートが常に始まります。

「**Sync**」をオフにすると、たとえノートがその拍子で発音されなくても、すぐにノートリピートが始まります。

Mono

初期設定では、「**Note Repeat**」は同時にトリガーしたすべてのインストゥルメントに対して機能します。つまり、2つのノートを発音した場合、その両方が繰り返されます。

「**Mono**」をオンにした場合、最後に発音したノートだけが繰り返されます。

Trigger Source

バリエーションの切り替えに、キーボードのキーと MIDI コントローラーメッセージのどちらを使用するかを設定します。

- このパラメーターを「**Keys**」に設定した場合、ボタンの下のフィールドをクリックして上下にドラッグするか、キーボードでノートを発音すると、キーを指定できます。

補足

バリエーションのトリガーノートは、一度に1つのバリエーションにのみ使用できません。

- このパラメーターを「**Controllers**」に設定した場合、ボタンの下のフィールドをクリックしてリストからコントローラーを選択するか、MIDI キーボードで対応するハードウェアコントロールを使用してコントローラーを指定できます。

Low Key/High Key

「**Low Key**」パラメーターと「**High Key**」パラメーターを使用して、「**Note Repeat**」の影響を受けるキー範囲を制限できます。

この範囲の外側のノートは繰り返されず、普通に再生されます。これにより、「**Note Repeat**」を使用して、たとえば同じキットの録音済みのベースドラムやスネアを繰り返すことなく、ホストシーケンサーで複雑なハイハットパターンを録音できます。

Velocity Controller

繰り返されるノートの出力ベロシティーの生成方法を設定します。

単一のノートリピートノートを使用する場合、次のようになります。

- 「**Constant (127)**」を選択した場合、ベロシティーが127に固定されてノートがトリガーされます。
- 「**Velocity**」を選択した場合、発音したノートのベロシティーでノートがトリガーされます。
- 「**MIDI Controller**」サブメニューでは、MIDI コントローラーを選択できます。この MIDI コントローラーの値が、トリガーしたノートのベロシティーとして使用されます。

- 「**Aftertouch**」を選択した場合、トリガーしたノートのベロシティーはアフタータッチコントローラーから取得されます。
- 「**Poly Pressure**」は「**Aftertouch**」に似ていますが、ポリプレッシャーメッセージを送信することで、ベロシティーをキーごとにコントロールできます。

補足

0より大きなポリプレッシャー値を受信すると、MIDI ノートがトリガーされなくても「**Note Repeat**」によってノートのトリガーが開始されます。

ノートリピートフレーズを使用する場合は、次のようになります。

- 「**Constant (127)**」を選択した場合、トリガーノートのベロシティーは反映されません。出力ベロシティーは、ステップに指定されたベロシティーによって決まります。
- 「**Velocity**」、「**MIDI Controller**」、「**Aftertouch**」、または「**Poly Pressure**」を選択した場合、フレーズに指定されたベロシティー進行を使用してトリガーノートのベロシティーが変更されます。たとえば、ベロシティー値が 127、64、1 の 3 つのステップがフレーズに含まれており、ベロシティーが 127 のノートを使ってフレーズをトリガーした場合、3 つのステップの出力ベロシティーは 127、64、1 になります。ただし、ベロシティーが 64 のフレーズをトリガーすると、3 つのステップの出力ベロシティーは 64、32、1 に下がります。

Fetch

アフタータッチ、ポリプレッシャー、または MIDI コントロールを使用してノートのベロシティーを指定する場合は、「**Fetch**」オプションを使用してノートの生成方法を設定できます。

- 「**Fetch**」をオンにすると、最初に発音するノートによって初期ベロシティーが設定されます。コントローラー値がこのベロシティーを超えるとすぐに、このコントローラーから新しいノートのベロシティーが取得されます。

- 「**Fetch**」をオフにすると、ノートは現在のコントローラー値で直接生成されます。

ポリプレッシャーを使用すると、ノートは値が 0 より大きい場合にのみ生成されます。つまり、ノートを発音した場合にポリプレッシャーが 0 より大きな値に設定されていなければ、ノートリピートは生成されません。ポリプレッシャー値を 0 より大きい値に上げると、現在のポリプレッシャー値に対応するベロシティーでノートリピートが生成されます。

ノートリピートバリエーションボタン 1～8

ボタンに「**Note Repeat**」の 8 種類のバリエーションを設定し、これらのボタンを使用して関連付けられたリピートノートまたはリピートフレーズを発音できます。

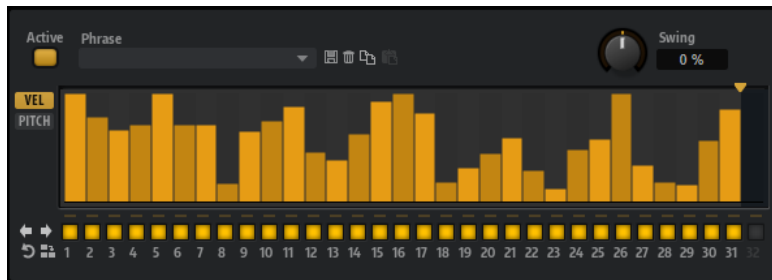
MIDI Follow

- 「**MIDI Follow**」をオンにしてノートリピートバリエーションを切り替えると、エディターも現在の設定に切り替わります。
- 「**MIDI Follow**」をオフにすると、エディターには選択したノートリピートバリエーションの設定が常に表示されます。

フレーズプレーヤー

ページの下のセクションにはフレーズプレーヤーがあります。

ステップのベロシティーとピッチコントローラー値を編集できます。ベロシティー値を表示するには「**VEL**」をオンにし、ピッチモジュレーションカーブを表示するには「**PITCH**」をオンにします。



Active

フレーズプレーヤーのオン/オフを切り替えます。

Phrase

使用可能なフレーズから1つを選択できます。

プリセットコントロール

プリセットコントロールを使用すると、フレーズを保存したり、ユーザーライブラリーからフレーズを削除したり、バリエーション間でフレーズをコピーアンドペーストしたりできます。

MIDI Controller

ピッチモジュレーションカーブが表示されている場合、このポップアップメニューを使用して、ピッチモジュレーションに使用する MIDI コントローラーを選択できます。

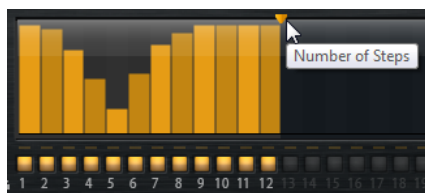
ピッチカーブを使用してサンプルのピッチを変調したい場合は、対応するパッドの「Pitch」ページを開き、「MIDI Controller」ポップアップメニューで同じ MIDI コントローラーを選択します。

Swing

偶数拍(裏拍)のノートのタイミングを移動します。これによって、パターンをスウィングさせます。負の値に設定するとノートの再生速度は速くなり、正の値に設定するとノートの再生速度は遅くなります。

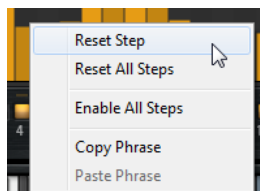
Number of Steps

フレーズの長さを指定するには、「Number of Steps」ハンドルを左右にドラッグします。



ステップディスプレイコンテキストメニュー

このコンテキストメニューは、ステップのピッチモジュレーション値とベロシティの両方に使用できます。



- ベロシティ値が表示されている場合、「Reset Step」を選択するとステップのベロシティが 127 に設定されます。
ピッチモジュレーションカーブが表示されている場合、「Reset Step」を選択するとステップのピッチモジュレーションが半音単位で 0 に設定されます。

- ベロシティー値が表示されている場合、「**Reset All Steps**」を選択するとすべてのステップのベロシティーが127に設定されます。
ピッチモジュレーションカーブが表示されている場合、「**Reset All Steps**」を選択するとすべてのステップのピッチモジュレーションが半音単位で0に設定されます。
- 「**Enable All Steps**」を選択すると、すべてのステップがオンになります。
- ベロシティー値が表示されている場合、「**Copy Phrase**」を選択すると現在のフレーズがクリップボードにコピーされます。
ピッチモジュレーションカーブが表示されている場合、「**Copy Phrase**」を選択するとピッチモジュレーションカーブがクリップボードにコピーされます。
- ベロシティー値が表示されている場合、「**Paste Phrase**」を選択するとクリップボードから現在のフレーズプレーヤーにフレーズがペーストされます。これにより、異なるキット間でフレーズをコピーできます。
ピッチモジュレーションカーブが表示されている場合、「**Paste Phrase**」を選択するとピッチモジュレーションカーブが現在のカーブディスプレイにペーストされます。これにより、異なるキット間でピッチモジュレーションカーブをコピーできます。

シンプルなノートリピートの再生

特定のドラムサウンドのノートリピートを作成し、ノートを繰り返す間隔を指定できます。

前提条件

- MIDI キーボードをコンピューターに接続し、正しく設定しておきます。
- 最初のキットスロットにキットをロードしておきます。

手順

1. 編集画面で「**Perform**」ページを開きます。
2. 「**Trigger Source**」を「**Keys**」に設定します。
これにより、MIDI キーボードのキーを使用してノートリピートをトリガーできます。

補足

ノートリピートのバリエーショントリガーノートは、インストゥルメントノートよりも優先されます。つまり、これらが同じキーを共有している場合、そのキーのインストゥルメントは再生できません。

3. 最初のバリエーションボタンをオンにします。
4. ボタンの下のフィールドにトリガーノートを指定します。
対応するインストゥルメントパッドにリピートアイコンが表示されます。



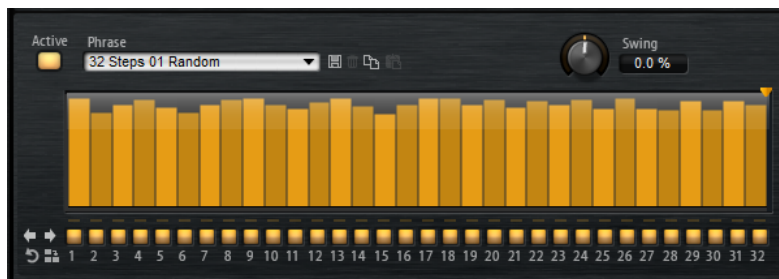
5. トリガーノートフィールドの下の「**Note Values/Milliseconds**」ボタンをクリックして、リピート間隔を音値とミリ秒のどちらで設定するかを指定します。
 6. 「**Note Values/Milliseconds**」ボタンの下のコントロールを使用して、ノートリピート間隔を指定します。
 7. MIDI キーボードでインストゥルメントパッドのトリガーキーを押し、次にノートリピートに指定したトリガーキーを押しします。
-

結果

キーを押している間、設定した間隔に応じてドラムサウンドが繰り返されます。

ノートリピートフレーズの作成

「Note Repeat」ページの下部に表示されるフレーズプレーヤーでは、特定のドラムサウンドに対して複雑なノートリピートフレーズを作成できます。



- フレーズプレーヤーを使用する場合は、「Active」ボタンをオンにします。

ステップの有効化

フレーズには最大 32 ステップ含めることができます。有効化されたステップのみ再生されます。



- ステップを有効にするには、ディスプレイの下にある「On/Off」ボタンをクリックします。
- すべてのステップを有効にするには、ステップディスプレイを右クリックし、コンテキストメニューから「Enable All Steps」を選択します。

ステップのベロシティの設定

ステップの高さはベロシティ値を表わします。ステップのベロシティは、以下の方法で編集できます。

- 単一のステップのベロシティを調節するには、ステップをクリックして上下にドラッグします。
- 複数のステップのベロシティを調節するには、クリックしてカーブを描きます。
- すべてのステップのベロシティを相対的に調節するには、**[Shift]** を押しながらかクリックしてドラッグします。
- 傾斜を描くには、**[Alt/Opt]** を押しながらかラインを描きます。
- シーケンスの右と左で対称の傾斜を描くには、**[Shift] + [Alt/Opt]** を押しながらかラインを描きます。
- ステップのベロシティを 127 にリセットするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらかステップをクリックします。
- すべてのステップのベロシティを 127 にリセットするには、**[Shift] + [Ctrl]/[command]** を押しながらかステップをクリックします。

フレーズの調節

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

補足

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

フレーズのプリセット

Groove Agent には、フレーズのプリセット一式が含まれています。

- プリセットをロードするには、「**Phrase**」フィールド内をクリックして、ポップアップメニューからプリセットを選択します。
- 独自のプリセットを作成するには、「**Phrase**」フィールドの右にあるプリセットコントロールを使用します。

ノートリピートフレーズの再生

前提条件


- MIDI キーボードをコンピューターに接続し、正しく設定しておきます。
- 最初のキットスロットにキットをロードしておきます。

手順

1. 編集画面で「**Perform**」ページを開きます。
2. 「**Trigger Mode**」を「**Keys**」に設定します。
これにより、MIDI キーボードのキーを使用してノートリピートをトリガーできます。

補足

ノートリピートのバリエーショントリガーノートは、通常のインストゥルメントノートよりも優先されます。つまり、これらが同じキーを共有している場合、そのキーのインストゥルメントは再生できません。

3. 最初のバリエーションボタンをオンにします。
 4. ボタンの下のフィールドにトリガーノートを指定します。
対応するインストゥルメントパッドにリピートアイコンが表示されます。
- 
5. 「**Phrase On/Off**」ボタンをクリックしてフレーズプレーヤーを有効にします。
 6. フレーズのステップを設定するか、「**Phrase**」ポップアップメニューからフレーズを選択します。
 7. MIDI キーボードでインストゥルメントパッドのトリガーキーを押し、次にノートリピートフレーズに指定したトリガーキーを押しします。
-

結果

キーを押し続けている間、フレーズが繰り返されます。

ノートリピートバリエーション

バリエーションボタンを使用して 8 つの異なるノートリピートバリエーションを設定し、それらを切り替えてノートリピートバリエーションのパフォーマンスにさらなるバリエーションを加えることができます。



バリエーションでは、ノートリピートノートとノートリピートフレーズの両方をトリガーできます。たとえば、音値の異なるリピートを設定し、それらをリアルタイムに切り替えたり、複雑さの異なるフレーズを切り替えたりできます。

パターンパッドとノートリピートバリエーションが同じトリガーノートを共有している場合、パターンパッドが優先されます。

バリエーションボタンのコンテキストメニューのオプションを使用して、ボタン間でバリエーションの設定をコピーできます。

MIDI コントローラーを使用してバリエーションをトリガーする

MIDI コントローラーを使用してバリエーションをトリガーする場合、コントローラー値が 64 を超えるとバリエーションが有効になります。64 より大きい最後のコントローラー値によって再生されるバリエーションが決まります。

バリエーション選択のコントロールには、フェーダーやエンコーダーではなく、「On/Off」ボタンまたはプッシュボタンを使用することをおすすめします。ボタンを押すと値 127 が送信され、放すと値 0 が送信されるようにボタンを設定します。

フェーダーやエンコーダーコントロールでは必要な量のコントロールができないため、バリエーションのトリガーにこれらを使用することはおすすめしません。

ノートリピートバリエーションと拍子への同期



- 「Sync to Beat」をオンにすると、繰り返されるノートが次に有効な位置から常に始まります。レガート演奏をして 2 つのバリエーションを切り替えた場合、リピートフレーズは再開されず、現在の拍子の位置から続行されます。
- 「Sync to Beat」をオフにすると、たとえノートがその拍子で発音されなくても、すぐにノートリピートが始まります。フレーズは常に最初から再開されます。

ノートリピートで作成したノートの録音

パターンプレーヤーを使用して「Note Repeat」の出力を録音できます。これにより、ライブ演奏が難しい複雑でリズムカルなパターンを録音したり、録音したノートを使用して別のプラグインをトリガーしたりできます。

前提条件

Steinberg 製 DAW に 2 つのインストゥルメントトラックを追加しておきます。

ドラムパターンをループで録音すると、さまざまなノートリピートバリエーションを使用して、サイクルごとに異なるインストゥルメントを追加できます。

補足

ノートリピートノートの生成に使用しているキットに録音トラックをルーティングすることはおすすめしません。これは、2つめのサイクルを録音する場合、最初のサイクルに録音されているノートも、この2つめのサイクルの影響を受けてしまうためです。

手順

1. 最初のキットスロットは空にしておきます。
このスロットはノートの生成に使用します。
 2. 最初のキットスロットの「**Perform**」ページを開き、「**Active**」ボタンをクリックしてノートリピート機能を有効にします。
 3. キットスロット2を選択し、繰り返すノートに使用するドラムサウンドを含むキットをロードします。
 4. DAWで、最初のトラックをキットスロット1にルーティングします。これにより、MIDIキーボードで発音したノートが、最初のキットスロットの「**Note Repeat**」ページにルーティングされます。
 5. キットスロット1のノートリピートパラメーターを設定します。
 6. DAWで最初のトラックの「**モニタリング (Monitor)**」ボタンをオンにします。
 7. 2つめのトラックの「**インプットのルーティング (Input Routing)**」ポップアップメニューを開き、「**Groove Agent Kit 1**」を選択します。
 8. このトラックのMIDIチャンネルをチャンネル2に設定します。これにより、ノートは2つめのキットスロットに送信されます。
 9. 2つめのトラックを録音可能にします。
 10. 「**Record**」ボタンをオンにし、インストゥルメントキーとノートリピートバリエーションキーを押すとノートの生成と録音が行われます。
-

パターンパッドでのパターンの録音

「**Note Repeat**」で生成したノートを使用すると、Groove Agentのパターンパッド上で複雑なパターンを直接録音できます。

手順

1. 最初のキットスロットにキットをロードします。
 2. そのスロットの「**Note Repeat**」パラメーターをオンにして設定します。
 3. 空のパターンパッドを選択して「**Record**」ボタンをクリックします。
 4. 「**Play**」ボタンをクリックします。
録音が始まります。
 5. インストゥルメントを演奏してノートリピートを追加します。
インストゥルメントノートと繰り返されたノートがパターンに録音されます。
 6. 必要に応じて、各パターンがサイクル再生される別のノートリピートノートを追加します。
 7. 「**Stop**」ボタンをクリックして録音を停止します。
-

結果

パターンパッドをトリガーすると、録音したパターンが再生されます。

分解

Beat Agent キットを使用して作業している場合、「Decompose」機能を使用して、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、異なるソース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。



サンプルの分解

「Decompose」機能を使用すると、サンプルのノイズ成分と音色成分を分解し、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

- パッドセクションにインストゥルメントパッドを表示しておきます。
- 分解するサンプルをロードし、「Decompose」タブを開いておきます。

手順

1. 必要に応じて、「Main」タブで「Prelisten」をクリックします。
対応する「Solo」ボタンを使用して2つの成分を別々に再生できます。
2. 「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ます。それぞれ、_noise と _tonal という拡張子付きで保存されます。

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

[サンプル内の音色成分とノイズ成分の配分の変更 \(31 ページ\)](#)

[「Decompose」設定の微調整 \(32 ページ\)](#)

[「Decompose」タブ \(131 ページ\)](#)

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、音色サンプルにさまざまなノイズ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。

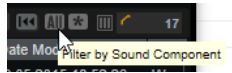
前提条件

さまざまなノイズサンプルと音色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. 「Load」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するか、「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」機能で作成された音色成分のサンプル、ノイズ成分のサンプル、またはすべての成分のサンプル（ノイズ成分と音色成分のサンプル）が表示されるようにフィルタリングできます。



3. サンプルをインストゥルメントパッドにドラッグします。
別々のオリジナルサンプルの2つの成分をレイヤー化することで、それらを一緒に再生できます。
4. パッドを再生します。
5. さまざまな組み合わせを試みます。

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」タブ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」タブ \(118 ページ\)](#)

サンプル内の音色成分とノイズ成分の配分の変更

「Decompose」機能を使用すると、サンプル内のノイズ成分と音色成分を別々にミックスできます。これにより、たとえばドラムスティックがドラムヘッドに当たる音を抑えることができます。

前提条件

分解するサンプルをロードし、「Decompose」タブを開いておきます。

手順

1. 「Prelisten」をクリックします。

2. ノイズ成分または音声成分の「Level」ダイヤル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

2つの成分がミックスされ、変更されたサンプルは _mix という拡張子付きで保存されます。

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。

「Decompose」設定の微調整

「Decompose」アルゴリズムでノイズ成分と音色成分が思いどおりに分解されない場合、「Main」タブのパラメーターを使用して設定を微調整できます。

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音色成分の一部であると見なされます。

Cutoff

Groove Agent 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。ここに指定した値より短い信号は自動的にノイズと見なされ、長い信号は音色成分の一部と見なされます。

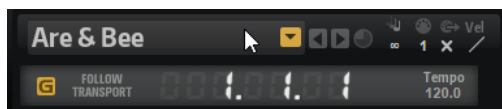
「Decompose」機能で正しく検出されない短いアタックや強いトランジェントが含まれるサンプルの場合は、この設定を小さくしてみてください。

ファイルのロードと管理

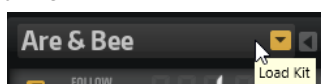
ロードパネルを使用してファイルを管理できます。

キットスロット

キットスロットにはロードしたキットの名前が表示され、別のキットをロードしたり、キットのポリフォニーの指定などの基本設定を行なったりできます。



Load Kit



このボタンをクリックするか、ロードしたキットの名前をクリックすると、「Kits」ページが選択された状態で「Load」パネルが開きます。

キット名を右クリックするとキットのコンテキストメニューが開きます。

Load Previous/Next Kit

これらのボタンをクリックすると、使用可能なキットのリストの前または次のキットがロードされます。

Load Kit with Patterns or Styles

オンにすると、常にパターンまたはスタイルと一緒にキットがロードされます。

Polyphony

キットのポリフォニーを調節します。

MIDI Channel

キットの MIDI チャンネルを設定します。

MIDI 入力インジケータ

MIDI 信号の入力が検出されると、MIDI の記号が点滅します。

MIDI Out

キットの MIDI 出力をオフにします。

Velocity Curve

キットのベロシティレスポンスカーブを設定します。キットをハードウェア MIDI コントローラーまたは再生スタイルに合わせるすることができます。

Follow Transport

「Follow Transport」をオンにした場合、DAW のトランスポート機能を使用して、DAW と Groove Agent の両方の再生を開始または停止できます。これによって、たとえば、Groove Agent でドラムを再生しながら、ホストアプリケーションでオーディオトラックを録音できます。

- DAW で再生を開始すると、Groove Agent でアクティブなパッドが再生されます。

- トリガーキーが送信されたアクティブパッドが「**Exclusive**」モードの場合、直前にトリガーされたパッドに再生が切り替わります。トリガーキーを放すと、すぐにアクティブなパッドに再生が戻ります。「**Exclusive**」モードでないパッドは同時に再生できません。

補足

「**Jam Mode**」では、「**Follow Transport**」の動きは異なります。

ポジションカウンター

現在のポジションが小節、拍、16分音符で表示されます。Groove Agentで「**Play**」ボタンをオンにした場合、ポジションカウンターは常に1.0.0.0から始まり、「**Stop**」をクリックするまで進みます。

テンポ表示

ホストアプリケーションのテンポが表示されます。

関連リンク

[Jam Mode](#) (83 ページ)

キットラック

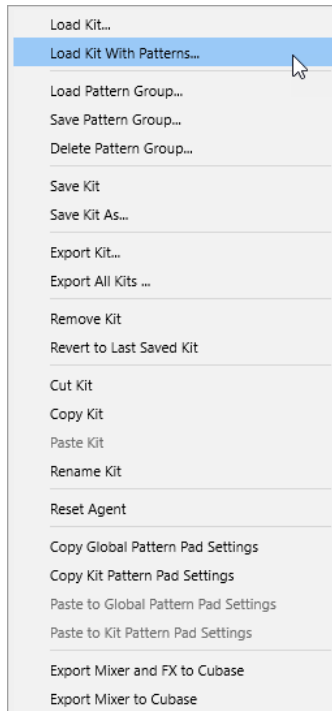
キットスロットセクションの右側にあるキットラックには、ロードしたキットとそれに対応するエージェントが表示されます。また、コンテキストメニューから、選択したキットの編集を行なえます。



- キットを選択するには、キットをクリックします。
- キットをソロまたはミュートするには、「**Mute**」または「**Solo**」ボタンをオンにします。これは、「**Kit**」ミキサーの対応するボタンをオンにすることと同じです。
- 空の Beat Agent キットはキットラック内でグレー表示されます。

キットコンテキストメニュー

キットコンテキストメニューを開くには、キットスロットを右クリックするかキットラック内のキットを右クリックします。



Load Kit

「Load」パネルでキットをロードします。

Load Kit With Patterns

MIDI パターンまたはスタイル (ある場合) と一緒にキットをロードします。

Load Pattern Group

選択したグループの 16 個のパッドに対する MIDI ファイル割り当てと再生パラメーター設定のプリセットをロードします。

Save Pattern Group

現在のグループの 16 個のパッドとそれらの設定をパターングループとして保存します。

Delete Pattern Group

パターングループを削除します。

Save Kit

キットを保存します。書き込み保護されているファクトリープリセットを変更しようとする
と、ダイアログが開き、編集済みのキットを新しい名前で保存できます。

Save Kit As

キットを新しい名前で保存します。

Remove Kit

スロットからキットとパターンを削除します。

Revert to Last Saved Kit

スロットに元々ロードされていたキットに戻します。キットがパターンを含めずにロードさ
れていた場合、キットのみがロードされ、パターンはロードされません。

Cut Kit

キットとパターンをコピーして、スロットから削除します。

Copy Kit

キットとパターンをコピーします。

Paste Kit

コピーしたキットをスロットにコピーします。スロットにすでにキットが割り当てられている場合は置き換えられます。

Rename Kit

キットの名前を変更します。

Reset Agent

エージェントの Init プリセットをロードします。

Import (Beat Agent のみ)

MPC および GAK ファイルを Beat Agent のキットにインポートします。

Export Kit With Samples (Beat Agent のみ)

Beat Agent のキットに関連のサンプルと一緒にエクスポートします。

補足

VST サウンドコンテンツなどの保護されたサンプルはエクスポートできません。

Copy Global Pattern Pad Settings

グローバルパターンパッド設定をコピーします。

Copy Kit Pattern Pad Settings

選択したキットスロットのパターンパッド設定をコピーします。

Paste to Global Pattern Pad Settings

コピーした設定をグローバルパターンパッド設定としてペーストします。

Paste to Kit Pattern Pad Settings

コピーした設定を選択したキットスロットにペーストします。

Export Mixer and FX to Cubase/Nuendo (Cubase AI、Cubase LE 以外)

イコライザー設定やエフェクトを含む Acoustic Agent のすべてのミキサー設定を Steinberg 製 DAW に転送します。これにより、キットのミキシングを **MixConsole** で行なえます。

Export Mixer to Cubase/Nuendo (Cubase AI、Cubase LE 以外)

イコライザー設定やエフェクトを除く Acoustic Agent のミキサー設定を Steinberg 製 DAW に転送します。これは、独自のミックスを 1 から作成する場合に便利です。

関連リンク

[お使いの Steinberg 製 DAW \(Cubase AI、Cubase LE 以外\) でのキットのミキシング \(163 ページ\)](#)

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。

「Load」パネルを表示するには、編集画面の右上にあるボタンをクリックします。



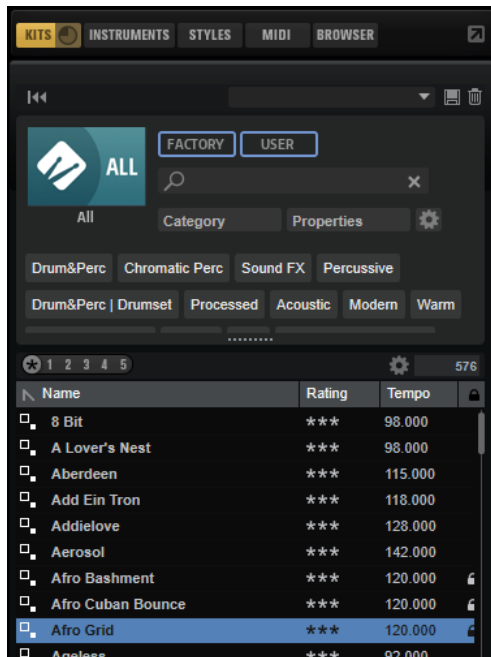
補足

「Load」コマンド (キットコンテキストメニューの「Load Kit」や MIDI プレーヤーの「Load MIDI Pattern」など) を選択すると、「Load」パネルが自動的に開きます。

「Load」パネルを個別ウィンドウで開くには、ページボタンの右にある「Dock/Undock Load Panel」をクリックします。

「Load」パネルには、「Kits」、「Instruments」、「Styles」、「MIDI」、および「Browser」ページがあります。

ページ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。



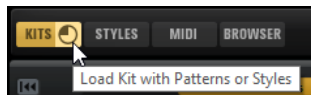
- 2つのセクションのサイズを調節するには、結果リストの上の境界線をドラッグします。

「Kits」、「Instruments」、「Styles」、および「MIDI」ページでのファイルの管理

「Kits」、「Instruments」、「Styles」、および「MIDI」ページは、SteinbergのMediaBayテクノロジーがベースになっています。これらのページから、使用可能なキット、MIDIパターン、スタイルなどにアクセスできます。

- 「Kits」ページではキットにアクセスできます。

キットをパターンやスタイルと一緒にロードする場合は、「Load Kit with Patterns or Styles」をオンにします。



このボタンをオフにすると、パターンやスタイルはそのままキットだけがロードされます。

- 「Instruments」ページには、インストゥルメントパッドで作成したインストゥルメントが表示されます。
- 「Styles」ページではスタイルにアクセスできます。

Acoustic Agent キット用にファクトリープリセットのスタイルが作成されており、通常、**スタイルプレーヤー**でロードして使用します。また、Steinberg の拡張セットに**スタイルプレーヤー**を使用することもできます。

スタイルは Beat Agent でロードすることもできます。ただし、この場合はインストゥルメントパッドにインストゥルメントが正しくマッピングされていることを確認してください。

パーカッションスタイルは Percussion Agent で使われる**パーカッションプレーヤー**で使用できませんが、**MIDI プレーヤー**で使用することもできます。

- 「MIDI」 ページでは、MIDI ファイルや MIDI パターンにアクセスできます。これらは **MIDI プレーヤー**で使用できます。ファクトリープリセットの MIDI ファイルが Beat Agent キット用に作成されています。また、別の VST Sound Instrument Set に含まれる MIDI ファイルコンテンツを **MIDI プレーヤー**でロードすることもできます。

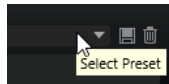
ページの上部セクションでは、検索するサウンドの属性を指定できます。下部セクションには対応する結果が表示されます。

- 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。

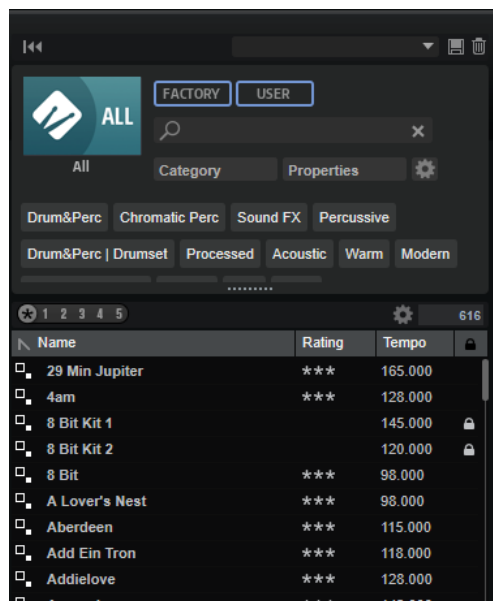
プリセットコントロール



「Load」パネルで検索の設定を保存、ロード、削除できます。これには、上部の検索マスクと結果リストの両方が含まれます。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。

「Load」パネル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、たとえばや 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「Load」パネル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。

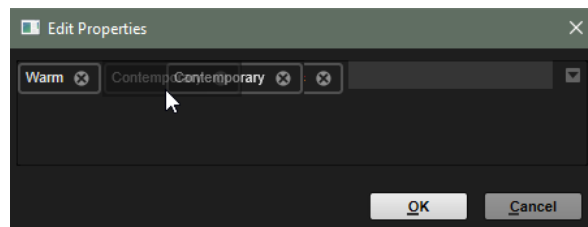
- 「Category」を選択するとツリービューが表示され、「Category」または「Subcategory」を選択できます。「Subcategory」タグは、対応する「Category」と一緒に以下の形式で表示されます。(Category | Subcategory)
- 「Style」を選択するとツリービューが表示され、「Style」または「Substyle」を選択できます。「Substyle」タグは、対応する「Style」と一緒に以下の形式で表示されます。(Style | Substyle)
- 「Properties」を選択すると「Properties」ダイアログが表示され、1つまたは複数の「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。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。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。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

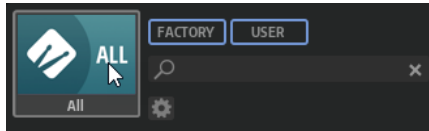
検索条件に一致するファイルの数が表示されます。実行中のスキャン処理を中止するには、この値フィールドをクリックします。

ファイルの参照

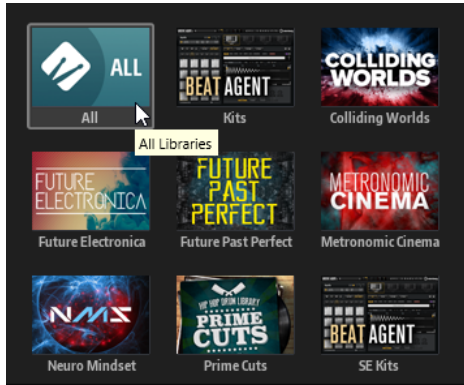
「**Load**」パネルタブでは、ファイルを参照してロードできます。結果リストをフィルタリングしたり検索テキストを入力したりして、検索されるファイルの数を絞り込むことができます。「**Kits**」タブを除くすべてのタブでは、**プレ試聴**コントロールを使用してファイルを試聴できます。

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。
2. 「**Factory**」ボタンと「**User**」ボタンの左側にあるライブラリーアイコンをクリックしてライブラリーセレクターを開きます。



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。

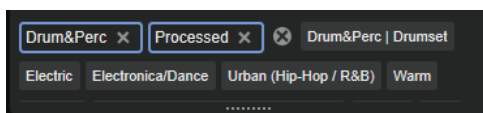


補足

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。

4. 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。

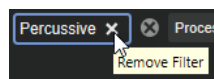


補足

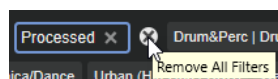
有効化されたフィルタータグは青い枠で表示され、提案の左側に表示されます。

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。



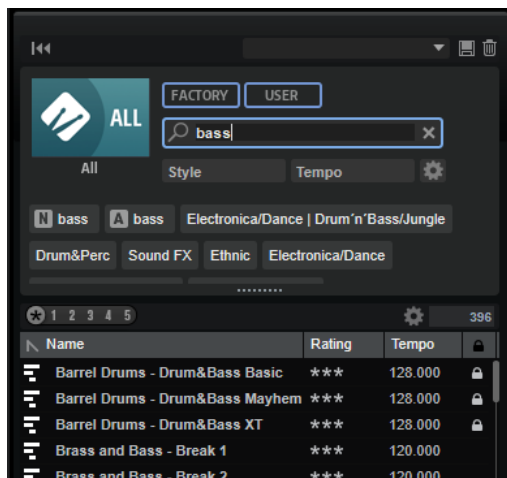
5. 必要に応じて、特定のタイプのプリセットを検索するための属性メニューを追加します。メニューを追加または削除するには、「Configure Attribute Menus」ボタンをクリックして、対応する属性を選択または選択解除します。

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。

6. 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。

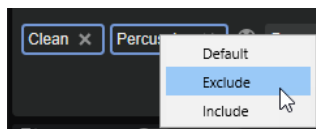


最初に表示される提案は、「Name」タグと「All Attributes」タグです。提案された他のフィルタータグがどの属性かは、マウスポインターを合わせると表示されるツールチップで確認できます。

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。

7. 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。

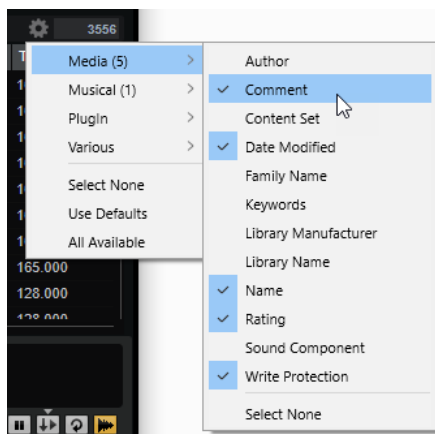
- 「Exclude」は、設定と属性が一致している場合でもプリセットを結果リストから除外できます。たとえば、「Category = Piano」、「Property = Warm (Mode = Exclude)」と指定すると、「Warm」タグが設定されていないピアノのプリセットしかリストに表示されなくなります。「Exclude」モードは赤い枠で示されます。
8. 「Instruments」ページ、「Styles」ページ、「MIDI」ページ、「Browser」ページでは、**プレ試聴**コントロールを使用してファイルを試聴できます。
 9. ロードするファイルをダブルクリックします。

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れられます。

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。

General MIDI プログラムチェンジナンバーをサウンドに割り当てる

General MIDI プログラムチェンジナンバーをサウンドに割り当てることによって、MIDI プログラムチェンジメッセージを使用して、サウンドを対応する MIDI チャンネルのスロットにロードできます。

手順

1. 「Load」パネルで、「Kits」、「Styles」、または「MIDI」ページを選択し、下部のツールバーにある「**Set up Result Columns**」をクリックします。
2. 「Musical」 > 「GM Sound」を選択します。
3. GM プログラムチェンジナンバーを適用するサウンドを選択します。
4. サウンドの「GM Sound」コラムで、使用する General MIDI プログラムチェンジナンバーを選択します。

同じ GM Sound プログラムナンバーを複数使用できます。プログラムナンバーが複数使用された場合、「Rating」属性を使用してロードするプログラムが判別されます。

ファイル情報セクション

結果リストの下にある**ファイル情報**セクションには、選択したファイルに関する情報が表示されます。



- MIDI ファイルおよびスタイルの場合、ファイルに保存されている名前、オリジナルのテンポ、拍子、および長さが表示されます。
- インストゥルメントの場合、インストゥルメントの名前と、インストゥルメントに含まれているサンプルレイヤーの数が表示されます。

MIDI パターンとスタイルのプレ試聴セクション

結果リストの下の**プレ試聴**セクションを使用すると、選択した MIDI パターンまたはスタイルを試聴できます。



MIDI パターンとスタイルのファイルには、以下のコントロールを使用できます。

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。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。

Auto Play

選択したファイルの再生を自動的に開始します。

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。

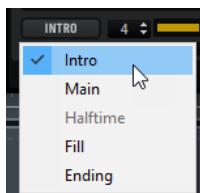
Play Position

選択したファイル内の再生ポジションが表示されます。別のポジションを選択して再生するには、スライダー上をクリックするか、ハンドルをドラッグします。

スタイルには、以下の追加コントロールを使用できます。

Style Part

イントロ、フィル、エンディングなど、スタイルのパートを選択できます。



Complexity/Variation


- スタイルの**メイン**パートを選択した場合、複雑さを選択できます。
- スタイルのその他のパートを選択した場合、バリエーションを選択できます。

パターンとスタイルのプレ試聴

結果リストの下のコントロールを使用すると、結果リストの MIDI パターンやスタイルを、ロードする前に試聴できます。



手順

1. 「**Styles**」 ページまたは 「**MIDI**」 ページで、結果リスト内のファイルを選択します。
スタイルを視聴する場合は、左側のポップアップメニューを使用して、スタイルのどのパートを試聴するかを指定できます。「**Complexity/Variation**」 コントロールを使用すると、スタイルの**メイン**パートの複雑さや、その他のパートのバリエーションを選択できます。
 2. リストの下のトランスポートコントロールを使用してファイルを再生します。
「**Auto Play**」  がオンになっている場合、選択したファイルが自動的に再生されます。
 3. 結果リストでファイルを切り替えて別のファイルを試聴します。
-

インストゥルメントのプレ試聴セクション

結果リストの下の**プレ試聴**セクションを使用すると、選択したインストゥルメントを試聴できます。



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。再生カーソルはファイルの先頭に戻ります。

Prelisten in Place

選択したインストゥルメントの試聴をオンにします。これによって、再生中のスタイルまたはパターンに合わせてインストゥルメントを視聴できます。

ボタンの上にある三角形をクリックして、試聴のオプションを選択します。

- 「**Always**」 を選択した場合、結果リストでインストゥルメントを選択するとインストゥルメントがトリガーされます。

- 「Auto」を選択した場合、スタイルプレーヤーまたは MIDI プレーヤーが再生されているときは、結果リストでインストゥルメントを選択してもインストゥルメントがトリガーされません。これによって、リズムから外れて試聴インストゥルメントがトリガーされるのを防ぐことができます。

補足

結果リストでインストゥルメントの選択を解除すると、すぐに試聴機能が停止し、元のパッドコンテンツが再び再生されるようになります。これを利用して、たとえば2つのインストゥルメントをすばやく比較できます。

ホストアプリケーションへの MIDI パターンまたはスタイルのロード

「Load」パネルからホストアプリケーションの MIDIトラックに MIDI パターンおよびスタイルをドラッグできます。

前提条件

ホストアプリケーションのプロジェクトに MIDIトラックを追加しておきます。

手順

1. 「Load」パネルで、「MIDI」ページまたは「Styles」ページを開きます。
 2. ホストアプリケーションにインポートするファイルを選択します。
 3. プロジェクトにスタイルをドラッグする場合は、結果リストの下にあるプレ試聴コントロールを使用して、ファイルのパートおよび複雑さ/バリエーションを選択します。
「Auto Complexity」、「Auto Fill」、「Quantize」などのパフォーマンス設定はすべて反映されます。つまり、これらは変換後の MIDI パターンの一部になります。
 4. DAW の MIDIトラックにファイルをドラッグします。
-

結果

パターンを含む MIDI パートがプロジェクトに追加されます。

Groove Agent からドラッグする MIDI パターンは MIDI ファイルであるため、MIDI ファイルのドラッグアンドドロップをサポートしているすべてのホストアプリケーションにドラッグできます。

属性の編集

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」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。

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せん。
- 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。

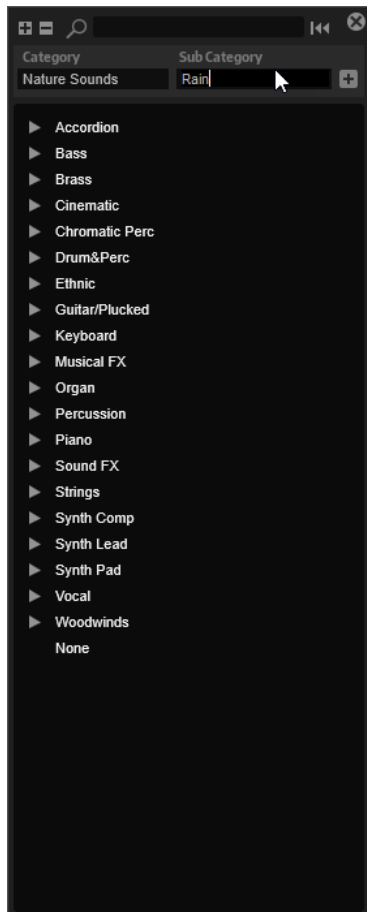
2. 「OK」をクリックします。
-

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

ファイル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。

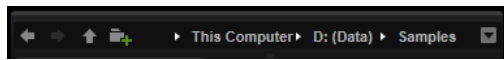
補足

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。

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。

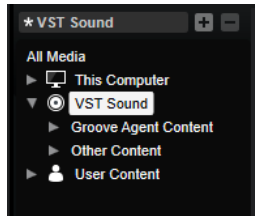
パスセクション



- 最近表示した場所に移動するには、「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動するには、「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つに移動するには、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。

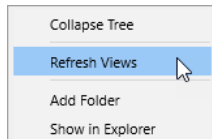
ロケーションツリー

Browser の左側の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。VST サウンドコンテナおよび ISO ファイルに含まれるファイルにもアクセスできます。



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。

Add Folder

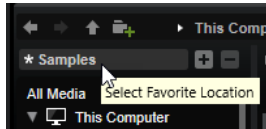
選択した場所に新しいフォルダーを作成します。

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。

- 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、Groove Agent で読み込み可能なすべての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。

- フォルダーまたはロケーションを開くには、結果リスト内でそれらをダブルクリックします。
プリセットをダブルクリックすると、コンテンツが表示されます。

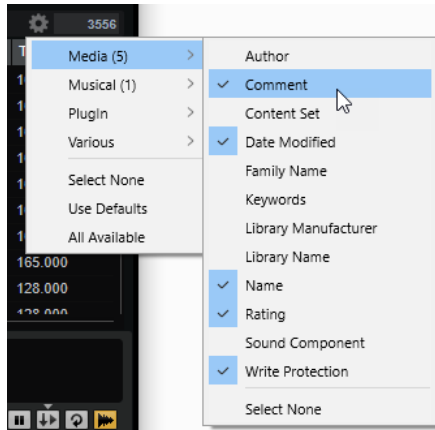
テキスト検索機能を使用すると、結果リスト内の結果を絞り込みできます。たとえば、特定の名前を持つファイルのみを検索できます。プリセットの場合、属性も検索対象になります。右上の値フィールドには、検索テキストに一致するファイルの数が表示されます。検索テキストを削除するには、「**Clear Filter Text**」をクリックします。

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れられます。

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。

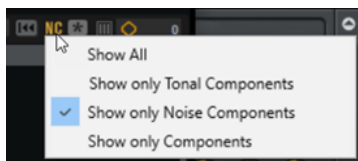


- 「**Select None**」は、すべての属性の選択を解除します。
- 「**Use Defaults**」は、結果リストをリセットしてデフォルトの属性を表示します。
- 「**All Available**」は、利用できるすべての属性のコラムが追加されます。
- 結果リストのコラムの順序を変更するには、コラムヘッダーを別の位置にドラッグします。
- リストエントリーのソート順を変更するには、コラムヘッダーをクリックします。コラムヘッダーの三角形はソートの方向を表わします。

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、検索対象をサンプル、MIDI パターン、キット、マルチ、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。
-

ファイル情報セクション

結果リストの下にある **ファイル情報** セクションには、選択したファイルに関する情報が表示されます。



- MIDI ファイルおよびスタイルの場合、ファイルに保存されている名前、オリジナルのテンポ、拍子、および長さが表示されます。
- インストゥルメントの場合、インストゥルメントの名前と、インストゥルメントに含まれているサンプルレイヤーの数が表示されます。

MIDI パターンとスタイルのプレ試聴セクション

結果リストの下の **プレ試聴** セクションを使用すると、選択した MIDI パターンまたはスタイルを試聴できます。



MIDI パターンとスタイルのファイルには、以下のコントロールを使用できます。

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。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。

Auto Play

選択したファイルの再生を自動的に開始します。

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。

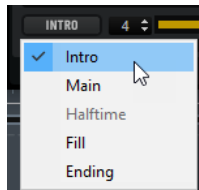
Play Position

選択したファイル内の再生ポジションが表示されます。別のポジションを選択して再生するには、スライダー上をクリックするか、ハンドルをドラッグします。

スタイルには、以下の追加コントロールを使用できます。

Style Part

イントロ、フィル、エンディングなど、スタイルのパートを選択できます。



Complexity/Variation

- スタイルの**メイン**パートを選択した場合、複雑さを選択できます。
- スタイルのその他のパートを選択した場合、バリエーションを選択できます。

サンプルのプレ試聴セクション

結果リストの下の**プレ試聴**セクションを使用すると、選択したサンプルを試聴できます。



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。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。

Prelisten in Place

選択したサンプルの試聴をオンにします。

ボタンの上にある三角形をクリックして、試聴のオプションを選択します。

- 「**Always**」を選択した場合、ホストからのシーケンスまたは内部パターンプレーヤーが再生されているかどうかにかかわらず、結果リストでオーディオファイルを選択するとサンプル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または内部の**スタイルプレーヤー**または**MIDI プレーヤー**が再生されているときは、結果リストでオーディオファイルを選択してもサンプルがトリガーされません。これによって、リズムから外れて試聴サンプルがトリガーされるのを防ぐことができます。ただし、パッドの試聴サンプルが置き換わり、パッドを演奏したときに新しいサンプルが使用されます。

補足

結果リストでサンプルの選択を解除すると、すぐに**試聴機能**が停止し、元のパッドコンテンツが再び再生されるようになります。これを利用して、たとえば2つのサンプルをすばやく比較できます。

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。

Replace Pad/Focused Sample

プレ試聴用に選択したサンプルでパッド全体  または選択したサンプル  を置き換えるかどうかを設定します。

Play Position

選択したファイル内の再生ポジションが表示されます。別のポジションを選択して再生するには、スライダー上をクリックするか、ハンドルをドラッグします。

所在不明のサンプル

検索したプログラムのサンプルをロードしたり試聴したりできない場合、これらのサンプルが移動または削除されている可能性があります。この場合、サンプル情報に「Sample not found」と表示されません。

これを解決するには、プログラムを再度ロードし、所在不明のサンプルがないことを確認します。そのあと、修正したサンプルパスでプログラムを保存します。

関連リンク

[所在不明のサンプルの検索](#) (144 ページ)

ファイルのロード

- 結果リストで選択したサンプルを選択したインストゥルメントパッドにロードするには、キーボードショートカット **[Return]** または **[L]** を使用するか、ファイルをダブルクリックします。
- キットをロードするには、結果リストからキットをキットスロット、キットラック、またはパッドにドラッグします。

補足

現在のサンプルが置き換わり、サウンド設定がリセットされます。

一部のファイル形式はサポートされていません。この場合、ロード不可のファイルであることを示すアイコンが表示されます。

保護されたキットにはロックアイコンが表示されます。これは、単一のサンプルを抽出できないことを示しています。ただし、キット全体のロードは可能です。

選択したサンプルの置き換え

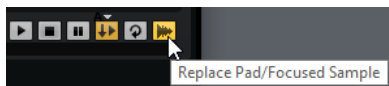
Browser でサンプルをロードした場合、選択されているパッド上のすべてのサンプルが置き換えられます。特定のサンプルのみを置き換えることもできます。

補足

ファクトリープリセットの VST サウンドコンテンツに含まれているサンプルを置き換えることもできます。

手順

1. マッピングビューの「**Edit**」ページで、置き換えるサンプルを選択します。
2. **Browser** で「**Replace Pad/Focused Sample**」をオンにし、ボタンに波形を表示します。



3. ロケーションツリーで、新しいサンプルを表示してダブルクリックします。
-

結果

選択したサンプルが新しいサンプルに置き換わります。以前のサンプルのサウンド設定はすべて保持されます。

補足

「**Replace Pad/Focused Sample**」は、ダブルクリックまたはキーボードショートカットでサンプルをロードする場合にのみ影響します。**Browser** からパッドにドラッグアンドドロップでサンプルをロードする場合には影響しません。

パッドの使用

Groove Agent には、インストゥルメントパッドとパターンパッドという 2 つの異なるタイプのパッドがあります。インストゥルメントパッドはサンプルをトリガーするために使用されます。パターンパッドでは MIDI ドラムパターンやスタイルをトリガーします。

インストゥルメントパッドとパターンパッドには複数の機能があります。またパッドについてのさまざまな情報を表示できます。一部のパッド機能は、特定のエージェントにのみ使用できます。その場合、パッドにその旨が明示されています。

左側のパッドセクションには、インストゥルメントパッドまたはパターンパッドを表示できます。インストゥルメントパッドとパターンパッドの表示を切り替えるには、パッドの上にあるそれぞれのボタンをクリックします。



パッドセクション

パッドセクションは、プラグインウィンドウの左側にあります。パッドセクションにはトランスポートコントロール、グループボタン、およびパッドが含まれます。

トランスポートコントロール

トランスポートコントロールを使用すると、MIDI ノートを発音せずに、選択したパターンパッドをトリガーできます。



Stop

選択したパッドの再生を停止します。

Start

選択したパッドの再生を開始します。

補足

再生中にパターンパッドを切り替えた場合、「Trigger Mode」の設定に応じてパターンが変化します。

Record

MIDI イベントをライブ録音できます。

Jam Mode

「Jam Mode」を有効または無効にします。

グループボタン



パッドセクションでは、16個のパッドをまとめたグループを8つ、つまり最大128のパッドを使用できます。

グループの切り替えは並んでいるグループボタンをクリックします。アクティブなグループのボタンが点灯します。1つのグループの1つ以上のパッドにサンプルが割り当てられている場合、グループボタンの上にあるオレンジ色のLEDが点灯します。グループのパッドがMIDIノートを受信すると、緑色のMIDIインジケーターLEDが点灯します。

パッド

パターンパッドではMIDIドラムパターンやスタイルをトリガーします。インストゥルメントパッドではサンプルをトリガーします。

- パッドの右上には、割り当てられたMIDIノートが表示されています。
パターンパッドでは、MIDIノートの割り当てを変更できます。インストゥルメントパッドでは、「Use Hardware Controller Mapping」がオンになっている場合のみ、割り当てを変更できます。



- 下部セクションにはパッドの名前が表示されます。
- サンプルをインストゥルメントパッドに割り当てている場合、パッドの上のLEDが点灯します。
- MIDIファイルパターンパッドに割り当てている場合、パッドの上のLEDが点灯します。
- 割り当てられたMIDIノートがトリガーされるとパッドが点灯します。
- サンプルやパターンをトリガーせずにパッドを選択するには、**[Alt/Opt]** を押しながらパッドをクリックします。
- パッドの周りに黄色い枠が表示されている場合、パッドが編集のために選択されていることを示します。
- 複数のパッドを選択して編集できます。最初に選択したパッドには黄色い枠が表示され、残りのパッドには薄い黄色の枠が表示されます。

パッドの色

最大16種類の色を使ってパッドの色を設定できます。各色を使用して、キットのインストゥルメントの外観をカスタマイズできます。たとえば、バスドラム、スネア、タム、シンバルなどをすべて別の色にできます。

- 1つのパッドまたは選択した複数のパッドに色を設定するには、コンテキストメニューを開き、「Set Color」サブメニューから色を選択します。

補足

単体モードでパターンパッドを使用する場合、キットスロットごとに異なるパッド色を設定できます。

関連リンク

- [MIDI イベントのライブ録音 \(96 ページ\)](#)
- [Jam Mode \(83 ページ\)](#)
- [Beat Agent のサウンドの編集 \(98 ページ\)](#)
- [Acoustic Agent のサウンドの編集 \(146 ページ\)](#)
- [PercussionAgent のサウンドの編集 \(156 ページ\)](#)

パッド名の変更

サンプルや MIDI ファイルの名前が長すぎる場合やわかりにくい場合に、パッド名を変更すると便利です。また、パッドに複数のサンプルが割り当てられていることがわかるような名前を付けることもできます。

手順

- パッドの名前を変更するには、パッドを右クリックして「Rename Pad」を選択し、新しい名前を入力して **[Enter]** を押します。

補足

パターンパッドの**グローバル**モードがオンになっていない場合は、個々のキットスロットに異なるパッド名を設定できます。

インストゥルメントパッドとパターンパッドに異なる MIDI チャンネル/ポートを使用する

初期設定では、インストゥルメントパッドとパターンパッドは同じ MIDI ポートを共有します。インストゥルメントパッドとパターンパッドの両方が割り当てられ、それらが同じトリガーノートを共有している場合、常にパターンパッドが優先されます。そのため、パターンパッドと同じトリガーノートを使用するインストゥルメントパッドは同じ MIDI ポートから再生できません。この場合、パターンパッドに別の MIDI ポートを設定するか、別の MIDI チャンネルを設定するかの 2 つの方法があります。

パターンパッドとインストゥルメントパッドを別々にコントロールするために、いずれかの方法を使用するか、2 つの方法を組み合わせることをおすすめします。

パターンパッドにパターン用の MIDI ポートを使用する

MIDI ですべてのインストゥルメントパッドとパターンパッドを再生できるようにするには、パターンパッドセクションに別の MIDI ポートを割り当てます。これにより、1 つの MIDI ポートでインストゥルメントをトリガーし、別のポートでパターンをトリガーできます。

手順

1. パターンパッドセクションの左下角にある「Use Pattern MIDI Port for Pattern Pads」をオンにします。
別のポートを使用すると、MIDI データがすべての MIDI チャンネルで受信されます。
 2. DAW で、MIDIトラックを 2 つ設定し、1 つめのトラックの MIDI 出力を「Groove Agent Main」、2 つめのトラックの MIDI 出力を「Groove Agent Pattern」に設定します。
-

結果

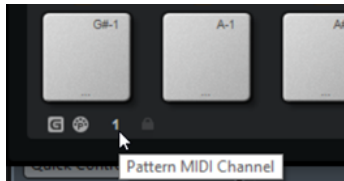
一方の MIDI トラックを使用してインストゥルメントパッドを再生し、もう一方の MIDI トラックを使用してパターンパッドを再生できます。

パターンパッドとインストゥルメントパッドに異なる MIDI チャンネルを使用する

パターンパッドセクションのパッドのトリガー用に、専用の MIDI チャンネルを指定できます。これは、ホストシーケンサーで複数の MIDI ポートがサポートされていない場合に役立ちます。

手順

- パッドの下の MIDI チャンネルフィールド内をクリックし、ポップアップメニューから使用するチャンネルを選択します。



これが「Omni」に設定されている場合、16のすべての MIDI チャンネルで、パターンパッドがトリガーノートを受け取ります。

インストゥルメントパッド

インストゥルメントパッドはサンプルをトリガーするために使用されます。

各パッドは、サンプルをトリガーする MIDI ノートに割り当てられています。サンプルをパッドに割り当てている場合、パッドの上の LED が点灯します。パッドは異なるベロシティーでトリガーできます。パッドの下部をクリックするとベロシティーが弱くなり、パッドの上部をクリックするとベロシティーが強くなります。



Mute

インストゥルメントパッドをミュートにするには、パッドの左上角にある「Mute」アイコンをクリックします。

再度クリックするとミュートが解除されます。

すべてのインストゥルメントパッドのミュートを解除するには、パッドセクションの下にある「Reset All Mute」をクリックします。

Solo

インストゥルメントパッドをソロにするには、パッドの左上角にある「Solo」アイコンをクリックします。

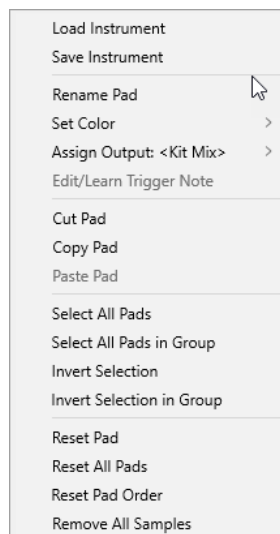
再度クリックするとソロが解除されます。

すべてのインストゥルメントパッドのソロを解除するには、パッドセクションの下にある「Reset All Solo」をクリックします。

パッドセクションの下には、複数のボタンがあります。ボタンの種類はエージェントによって異なります。

インストゥルメントパッドのコンテキストメニュー

このコンテキストメニューには、インストゥルメントパッドの機能と設定のメニューが含まれます。



Load Instrument (Beat Agent のみ)

パッドに保存したインストゥルメントをロードします。

Save Instrument (Beat Agent のみ)

現在のパッドを、サンプルと設定を含めてインストゥルメントとして保存します。作成したインストゥルメントは、「Load」パネルの「Instruments」タブで使用できます。

Rename Pad

パッドの名前を変更します。

Set Color

パッドに設定する色を 16 色の中から選択します。

Assign Output (Beat Agent のみ)

パッドのすべてのサンプルの出力を指定します。使用できる出力は以下のとおりです。

- 「Kit」 ミキサー
- 16 個の「Agent」 ミキサーチャンネルのいずれか。
- プラグインの 16 個のステレオ出力バスのいずれか。

を Steinberg 製 DAW で使用する場合、メニューからプラグイン出力を選択すると、自動的にホストアプリケーションでこの出力が有効になります。最初のステレオ出力は「Master」出力になります。この出力は常に有効です。

補足

ホストアプリケーションで無効になっている出力にルーティングされたサンプルは、自動的にプラグインの「Master」出力に送信されます。

- AUX チャンネルのいずれか。この場合、たとえばサブグループを作成できます。

Edit/Learn Trigger Note

数値フィールドに値を入力するか、ハードウェアコントローラーでノートを発音して、パッドの新しいトリガーノートを指定します。

Cut Pad

パッドの設定をすべて削除して、クリップボードにペーストします。

Copy Pad

パッドの設定をクリップボードにコピーします。

Paste Pad

パッドの設定を、クリップボードから別のインストゥルメントパッドにペーストします。

Select All Pads

128 個のパッドをすべて選択します。

Select All Pads in Group

パッドグループの 16 個のパッドをすべて選択します。

Invert Selection

すべてのパッドの選択を反転します。つまり、選択されていないパッドはすべて選択され、選択されているパッドはすべて選択解除されます。

Invert Selection in Group

パッドグループの選択を反転します。つまり、選択されていないパッドグループはすべて選択され、選択されているパッドグループはすべて選択解除されます。

Reset Pad

選択しているパッドからすべてのサンプルを削除し、名前、色、およびトリガーノートをデフォルト値にリセットします。

Reset All Pads

128 個すべてのパッドからすべてのサンプルを削除し、名前、色、およびトリガーノートをデフォルト値にリセットします。

Reset Pad Order

すべてのパッドの順序を半音階順にリセットします。

Remove All Samples

選択しているインストゥルメントパッドからサンプルを削除します。

関連リンク

[Beat Agent インストゥルメントの保存 \(102 ページ\)](#)

[Beat Agent のインストゥルメントのロード \(103 ページ\)](#)

代替 MIDI トリガーノートマッピングの使用

特定のインストゥルメントに対して特定の MIDI ノートを送信する外部ハードウェアドラムコントローラーを使用している場合、代替 MIDI トリガーノートマッピングを指定できます。

手順

1. インストゥルメントパッドセクションの右下角にある「**Use Hardware Controller Mapping**」をオンにします。
これで、別のトリガーノート設定をロード、保存、削除できるようになります。
 2. パッドに新しいトリガーノートを指定します。
 - パッドを右クリックして「**Edit/Learn Trigger Note**」を選択し、新しいトリガーノートを指定します。新しいトリガーノートを指定するには、数値フィールドに値を入力するか、ハードウェアコントローラーでノートを発音します。
 - パッドを右クリックして「**Trigger Note**」 > 「**Assign Trigger Note**」を選択し、サブメニューからノートを選択します。次のパッドにジャンプします。
 3. 使用するパッドすべてに MIDI ノートを割り当てたら、**[Enter]** を押して MIDI ノートの割り当てを終了します。
割り当てられたトリガーノートは、コンテキストメニューの「**Trigger Notes**」サブメニューに表示されます。
-

インストゥルメントパッドに複数のトリガーノートを割り当てる

クラッシュシンバルなどの一部のハードウェアドラムコントローラーインストゥルメントでは、複数のゾーンが使用されます。これらのゾーンでは、種類の異なるアーティキュレーションで演奏するために、別々の MIDI ノートが送られます。ドラムキットのサンプルマッピングで、すべてのアーティキュレーション用に専用のインストゥルメントパッドが設定されている場合、各インストゥルメントパッドに必要なトリガーノートは1つだけです。これに対し、アーティキュレーションごとに固有のパッドが用意されていないドラムキットでは、ハードウェアコントローラーの各ゾーンで同じサンプルがトリガーされるように、1つのインストゥルメントパッドに複数のトリガーノートを割り当てることができます。

手順

1. インストゥルメントパッドセクションの右下角にある「**Use Hardware Controller Mapping**」をオンにします。
これで、別のトリガーノート設定をロード、保存、削除できるようになります。
 2. パッドに追加のトリガーノートを指定するには、以下のいずれかを行ないます。
 - インストゥルメントパッドを右クリックして「**Trigger Notes**」 > 「**Add/Remove Trigger Note**」を選択し、サブメニューから追加のノートを選択します。
 - インストゥルメントパッドを右クリックして「**Trigger Notes**」 > 「**Learn Additional Trigger Notes**」を選択し、キーボードで追加のノートを発音します。各パッドには追加のノートを3つまで指定できます。
割り当てられたトリガーノートは、コンテキストメニューの「**Trigger Notes**」サブメニューに表示されます。
-

追加したトリガーノートの削除

追加したトリガーノートは、以下の方法で削除できます。

- インストゥルメントパッドのコンテキストメニューから「Trigger Notes」 > 「Add/Remove Trigger Note」を選択し、削除するノートの選択を解除します。
- インストゥルメントパッドのコンテキストメニューから「Trigger Notes」 > 「Remove Trigger Notes」を選択し、削除するノートを選択します。
- 追加したすべてのトリガーノートを削除して新しい単一のトリガーノートに置き換えるには、コンテキストメニューの「Edit/Learn」を使用します。

MIDI エフェクトの使用

「MIDI FX」 ページで、各インストゥルメントパッドに MIDI エフェクトを設定できます。

「MIDI FX」 ページは、「Pad Mode」、「Rudiments」、「MIDI Delay」の各セクションに分かれています。



「Pad Mode」セクション

「Pad Mode」セクションでは、「MIDI FX」 ページの設定がどのパッドに適用されるかを設定します。

Internal

「Internal」モードでは、MIDI エフェクトは選択したパッドのサンプルに適用されます。

Remote

「Remote」モードでは、MIDI エフェクトを適用するパッドを選択できます。

これにより、たとえば MIDI エフェクトありとなしでインストゥルメントをトリガーできます。

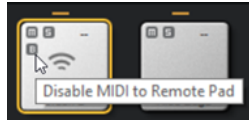
補足

- 適用先のパッドに MIDI エフェクトが含まれている場合、この設定は反映されません。
- サンプルが割り当てられたパッドにリモート MIDI エフェクトを設定した場合、リモート MIDI エフェクトは適用先のパッドのサンプルにのみ反映されます。

パッドの「Remote」モードをオンにして、適用先のパッドを指定している場合、パッドにリモートアイコンが表示されます。



- リモートエフェクトをバイパスするには、リモートアイコンの左側にある「Disable MIDI to Remote Pad」をクリックします。



「Rudiments」セクション

このセクションでは、ルーディメンツの「Flam」、「Drag」、「Ruff」、「Roll」、「Buzz」の有効化と設定を行なえます。

Active

ルーディメンツを有効にする場合にクリックします。

Type

ルーディメンツの種類を設定します。

- 「Flam」では、2打音が非常に短い間隔で再生されます。
- 「Drag」では、3打音が非常に短い間隔で再生されます。
- 「Ruff」では、4打音が非常に短い間隔で再生されます。
- 「Roll」では、ドラム音が連続で再生され、持続的なドラムサウンドが生成されます。
- 「Buzz」では、ドラムを叩くときに、スティックを押し付けたときのエフェクトがエミュレートされます。スティックがドラム打面ではずみ、減衰するドラムロールのような音が再生されます。

Flam、Drag、Ruff、Roll

「Flam」、「Drag」、「Ruff」、および「Roll」で使用できるパラメーターは以下のとおりです。

Sync

打音をプロジェクトテンポと同期します。打音の間隔は拍子の分数に設定されます。

Time

打音の間隔を調節します。

Note Value

「Sync」がオンの場合、間隔が拍子の分数に合わせて調節されます。

Dynamics

打音のダイナミクスを調節します。

0%に設定すると、すべての打音が同じボリュームで再生されます。設定値が大きいほど、強い打音と弱い打音のボリュームの差が大きくなります。

Humanize

打音のタイミング、ダイナミクス、およびピッチをランダムにします。

Buzz

「Buzz」で使用できるパラメーターは以下のとおりです。

Grip

ドラムスティックの握り具合を設定します。設定値が大きいほどバズ音が小さくなります。

Pressure

スティックにかかる力を調節します。設定値が大きいほど、バズ音のディケイは長くなります。

Humanize

打音のタイミング、ダイナミクス、およびピッチをランダムにします。

「MIDI Delay」セクション

「MIDI Delay」セクションを使用すると、発音したノートを繰り返すことで、エコーエフェクトを作り出せます。

後続のノートイベントを変更できます。たとえば、「**Distribution**」パラメーターを使用して、エコーの間隔を変更できます。

Active

MIDI ディレイエフェクトを有効または無効にします。

Sync

エコーをプロジェクトテンポと同期します。エコーの間隔は拍子の分数に設定されます。

Time

エコーの間隔を調節します。

Note Value

「**Sync**」がオンの場合、間隔が拍子の分数に合わせて調節されます。

Repeats

エコーの最大数を設定します。

Damping

MIDI ベロシティーを使用して、エコーをフェードインさせるかフェードアウトさせるかを設定します。このパラメーターを負の値に設定すると、MIDI ベロシティーは徐々に上がります。このパラメーターを正の値に設定すると、MIDI ベロシティーは徐々に下がります。

補足

「Damping」は、サンプルのサウンド設定でベロシティーが使用されている場合にのみ効果が表われます。

Pitch

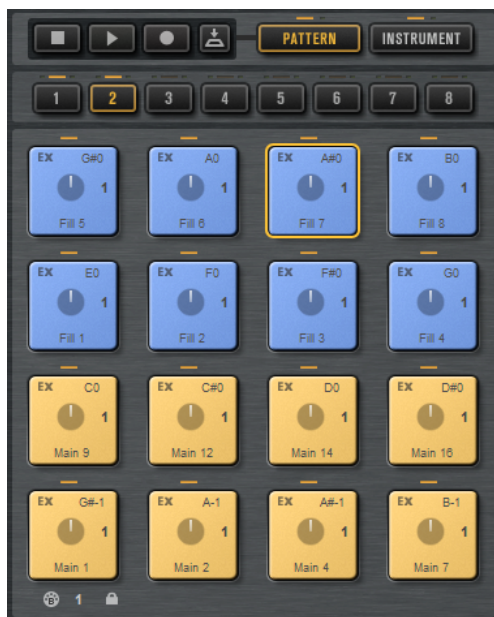
エコー間でピッチを変化させる量を設定します。

Distribution

エコーの時間分配を設定します。このパラメーターを負の値に設定すると、エコーの間隔が短くなり、エコーのスピードが速くなります。正の値に設定すると、エコーのスピードが遅くなります。

パターンパッド

パターンパッドでは MIDI ドラムパターンやスタイルをトリガーします。



パッドセクションでは、16 個のパッドをまとめたグループを 8 つ、つまり最大 128 のパッドを使用できます。各パッドは、MIDI ノートに割り当てられています。MIDI パターンを各パターンパッドに割り当て、対応する MIDI ファイルに合わせて一定のドラムパターンや 1 つのインストゥルメントパターンをトリガーできます。パッドは別のパターンに切り替えるために使用します。

MIDI ファイルをパッドに割り当てている場合、パッドにプログレッシブインジケータとビートカウンターが表示されます。パターンをトリガーすると、プログレッシブインジケータに再生位置がグラフィック表示されます。また、再生中、ビートカウンターに現在の拍が表示されます。これにより、現在、どのパターンが再生中か、またそのパターン全体の長さに対して現在どの位置かを確認できます。これが特に役立つのは「Play Mode」ポップアップメニューで「Toggle」モードを選択している場合で、終了するパターンとトリガーされるパターンをすばやく確認できます。

パッドへの MIDI パターンまたはスタイルの割り当て

MIDI パターンまたはスタイルは、ダブルクリックするか、ドラッグアンドドロップするか、「Load」ダイアログを使用するなどさまざまな場所からパッドに割り当てることができます。

- 「Load」パネルの「Styles」ページまたは「MIDI」ページでファイルをダブルクリックして、選択したパッドにそのファイルを割り当てます。

補足

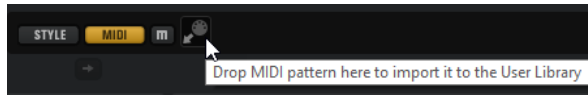
Beat Agent キットまたは Acoustic Agent キットがロードされているときにパーカッションスタイルをダブルクリックすると、スタイルは MIDI パターンに変換され、**パターンプレーヤー**で開きます。

- 「Load」パネルの「MIDI」ページから、パッドに MIDI パターンをドラッグします。この方法で、連続するパッドに複数の MIDI ファイルを割り当てることができます。
- 「Load」パネルの「Styles」ページから、パッドにスタイルをドラッグします。この方法で、連続するパッドに複数のスタイルを割り当てることができます。

補足

ドラッグしたスタイルが、パッドに使用されている現在のプレーヤーでサポートされていない場合、そのファイルは MIDI パターンに変換され、**MIDI プレーヤー**にロードされます。

- 「Load」 パネルから、**MIDI プレーヤー/スタイルプレーヤー**の「Load」フィールドに MIDI パターンまたはスタイルをドラッグします。
- MIDI パターンまたはスタイルを「Overview」ページのフィールドにドラッグします。
- **パターンエディター**上部の「Select MIDI Pattern」フィールドに MIDI パターンまたはスタイルをドラッグします。
- エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) または Steinberg 製 DAW の **MediaBay** から、パッドに MIDI ファイルをドラッグします。
- ホストアプリケーションから、パッドに MIDI パートをドラッグします。
- エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から、**MIDI プレーヤー**の **MIDI インポート**  フィールドにファイルをドラッグします。ファイルがユーザーパターンライブラリーにインポートされ、選択したパッドに割り当てられます。



- パッドを選択し、**MIDI プレーヤー**または**スタイルプレーヤー**を開いて、「Select MIDI Pattern」/「Select Style」ポップアップメニューからファイルを選択します。

関連リンク

[複数のファイルをパッドに割り当てる \(66 ページ\)](#)

複数のファイルをパッドに割り当てる

複数の MIDI パターンまたはスタイルを、複数の連続するパッドに同時に割り当てることができます。

手順

1. 最初のファイルをドロップするパッドの下部に、マウスを移動します。
ファイルを割り当てるパッドが黄色い枠で示されます。



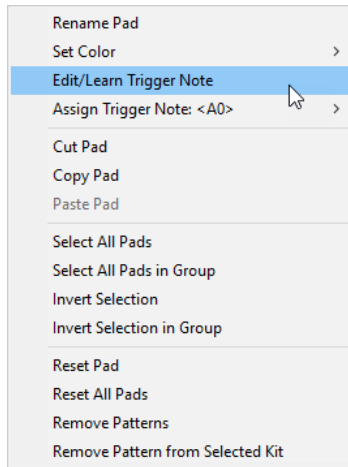
2. ファイルをドロップします。

結果

ファイルがユーザーライブラリーにインポートされ、パッドに自動的に割り当てられます。

パターンパッドのコンテキストメニュー

このコンテキストメニューには、パターンパッドの機能と設定のメニューが含まれます。



Rename Pad

パッドの名前を変更します。

Set Color

パッドに設定する色を 16 色の中から選択します。

Edit/Learn Trigger Note

数値フィールドに値を入力するか、ハードウェアコントローラーでノートを発音して、パッドの新しいトリガーノートを指定します。

Assign Trigger Note

パッドの新しいトリガーノートをサブメニューから選択します。

Cut Pad

パッドの設定をすべて削除して、クリップボードにペーストします。

Copy Pad

パッドの設定をクリップボードにコピーします。

Paste Pad

パッドの設定を、クリップボードから同じパターングループまたは別のパターングループの別のパターンパッドにペーストします。

Select All Pads

128 個のパッドをすべて選択します。

Invert Selection

すべてのパッドの選択を反転します。つまり、選択されていないパッドはすべて選択され、選択されているパッドはすべて選択解除されます。

Reset Pad

パッドから MIDI ファイルと名前を削除し、色とトリガーノートの設定をデフォルト値にリセットします。

Reset All Pads

すべてのパッドから MIDI ファイルと名前を削除し、色とトリガーノートの設定をデフォルト値にリセットします。

Remove Patterns

すべてのパターンとスタイルを削除します。

Remove Pattern from Selected Kit

選択したキットからパターンまたはスタイルを削除します。

グローバルパターンパッド

Groove Agent では、パターンパッドをキットごとに個別に使用することも、すべてのキットに対してグローバルに使用することもできます。

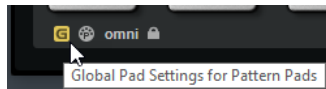
補足

インストゥルメントパッドとパターンパッドで同じトリガーキーが共有されていないかを確認してください。「**Use Pattern MIDI Port for Pattern Pads**」オプションを使用するか、パターンパッドに異なる MIDI チャンネルを選択するかして、パターンパッドとインストゥルメントパッドのコントロールを別々にする必要がある場合があります。

グローバルモードがオンになっていない場合、パターンパッドをトリガーすると各キットではそのパターンが再生されます。パッドの色や名前などのパッド設定はキットごとに個別に設定できます。パターンは、パターンパッドに対して選択した MIDI チャンネルを使用して再生されます。パターンパッドが同じ MIDI チャンネルに設定されている場合、それらは一緒に再生されます。

グローバルモードがオンになっている場合、パターンパッドをトリガーするとすべてのキットのすべてのパターンと一緒に再生されます。これにより、複数のキットの複雑なアレンジを1つのキーのみで再生できます。

グローバルモードを使用するには、パッドの左下にある「**Global Pad Settings for Pattern Pads**」をオンにします。



グローバルモードに切り替えると、はじめはパターンパッドが初期設定の状態になります。つまり、パッドの色や名前は指定されておらず、「**Exclusive**」モードなどのパッド設定は行なわれていません。

グローバルパッドは個々のパターンパッドに対して独立して設定できます。また、個々のパターンパッドの間で、あるいはグローバルパターンパッドと個々のパターンパッドの間でパターンパッド設定をコピーアンドペーストすることもできます。これにより、たとえば1つのキットスロットのパターンパッド設定をグローバルパターンパッド設定に使用できます。

- 設定をコピーするには、キットラックのキットを右クリックし、コピーする設定に応じて「**Copy Global Pattern Pad Settings**」または「**Copy Kit Pattern Pad Settings**」を選択します。
- 設定をペーストするには、キットラックのコンテキストメニューを開き、コピーした設定のペースト先に応じて「**Paste To Kit Pattern Pad Settings**」または「**Paste To Global Pattern Pad Settings**」を選択します。

関連リンク

[インストゥルメントパッドとパターンパッドに異なる MIDI チャンネル/ポートを使用する \(57 ページ\)](#)

トランスポートコントロールを使用してパターンを再生する

個別モードでは、各キットに独自のトランスポートコントロールがあります。

手順

1. 1つのキットのパターンパッドを選択して「**Play**」をクリックします。
このパターンのみが再生されます。
2. 別のスロットに切り替え、パッドを選択して「**Play**」をクリックします。

2つめのキットスロットの再生が始まります。「Sync to Beat」がオンになっている場合、再生は現在の再生位置に基づいて始まります。

- ここで「Stop」をクリックすると、現在のキットスロットの再生のみが停止します。すべてのキットスロットの再生を同時に開始または停止するには、[Shift] を押しながら「Play」ボタンまたは「Stop」ボタンをクリックします。

補足

- 1つのスロットの「Follow Transport」をオンにすると、その再生はホストシーケンサーの開始/停止コマンドおよび時間位置に追従します。ただし、「Follow Transport」がオンになっていないスロットは追従しません。この場合も、Groove Agent のトランスポートコントロールを使用して再生を手動でコントロールできます。
- すべてのキットスロットの「Follow Transport」を同時にオン/オフするには、[Shift] を押しながら「Follow Transport」ボタンをクリックします。

グローバルモードで個々のパッドをミュートする

「Overview」ページでは、グローバルモードがオンになっていても個々のパッドをミュートできます。

前提条件

パターンパッドの下にあるグローバルモードボタンをオンにしておきます。

補足

グローバルモードがオフになっている場合は、「Agent」ページの右上にある「Pad On/Off」ボタンを使用して個々のパッドをミュートできます。

手順

- 「Overview」ページを開きます。
- ミュートするパッドの「Pattern Active」ボタンをオフにします。

MIDI ファイルをパッドから削除する

パッドのコンテキストメニューを使用して、パターンとスタイルをパターンパッドから削除できます。

- 1つのキットおよびパターンパッドのパターンまたはスタイルを削除するには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「Remove Pattern from Selected Kit」を選択します。
- すべてのキットからすべてのパターンとスタイルを同時に削除するには、いずれかのパッドを右クリックして、コンテキストメニューから「Remove Patterns」を選択します。


パッド設定のロック

パッド設定のロックは、パターンパッドのグローバルモードがオンになっていて、1つのキットスロットの現在のパッド設定を維持したい場合などに便利です。

パッド設定がロックされていない場合、新しいキットをロードすると、「Exclusive」、「Play Mode」、パッドの色など、キットプリセットに保存されているパッド設定で既存のパッド設定が上書きされません。

補足

キットプリセットに保存されているアクティブでないパッドで既存のパッド設定が上書きされることはありません。

- パッド設定をロックするには、パッドセクションの下にある「**Lock Global Pad Settings**」 をオンにします。
このボタンをオンにすると、新しいキットをロードしても現在のパッド設定が維持されます。

パターンパッドの移動とコピー

パターンパッドとそのすべての設定内容は、同じまたは異なるパターングループにある他のパターンにコピーまたは移動できます。

- アクティブなパターンパッドとその設定内容を別のパッドに移動するには、パッドをドラッグし、移動先のパッドにドロップします。
- パターンパッドを他のパッドにコピーするには、**[Alt/Opt]** を押したままパッドをドラッグし、コピー先のパッドにドロップします。
- 1つ以上のパッドを他のパッドに移動またはコピーするには、コンテキストメニューコマンドの「**Cut Pad**」、「**Copy Pad**」、および「**Paste Pad**」を使用します。
この方法を使用すると、同時に複数のパッドを移動またはコピーできます。

補足

異なるパッドグループ間でパッドを移動またはコピーすることもできます。この操作を行なうには、まず移動またはコピー先のグループのグループボタンにパッドをドラッグし、そのあと目的のパッドにドロップします。

パターングループ

グループの 16 個のパッドを、パターンおよび設定とともにパターングループとして保存できます。これにより、特定のパターンおよび設定をすばやく復元し、再利用できます。

パターングループには、「**Exclusive**」モードや「**Play Mode**」など、「**Agent**」ページの下部の「**Pad Settings**」セクションで行なうすべての設定が含まれています。

- キットの現在のパターングループを保存するには、「**Overview**」ページでキットラックのキットまたは対応するスロットを右クリックして、「**Save Pattern Group**」を選択します。
- パターングループをロードするには、キットラックのキットを右クリックして、「**Load Pattern Group**」を選択します。

補足

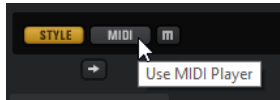
パターングループをロードすると、パッド設定は空のパッドにのみ復元されます。パッドにパターンを割り当てている場合、パッド設定がパターングループで上書きされることはありません。

「Agent」 ページ

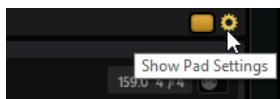
「Agent」 ページでは、パターンパッドで再生するパターンまたはスタイルを選択して設定できます。上部の2つのボタンを使用して、**MIDI プレーヤー**と**スタイルプレーヤー**のどちらを使用するかを選択できます。

MIDI プレーヤーでは、1つのパターンを再生および編集できます。**スタイルプレーヤー**にはさまざまなパターンがあり、ドラムトラックなどのさまざまなパートを作るのに適しています。どちらのプレーヤーにも再生に関するさまざまな機能と設定があります。

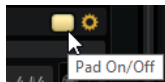
2つのプレーヤーはページ上部のボタンを使用して切り替えることができます。



「Agent」 ページの右上にある「Show Pad Settings」ボタンをオンにすると、ページの下部にパッド設定を表示できます。



プレーヤーはアクティブなパッドにのみ使用できます。パッドをアクティブにするには、ページ右上のセクションにある「Pad On/Off」ボタンをクリックします。



関連リンク

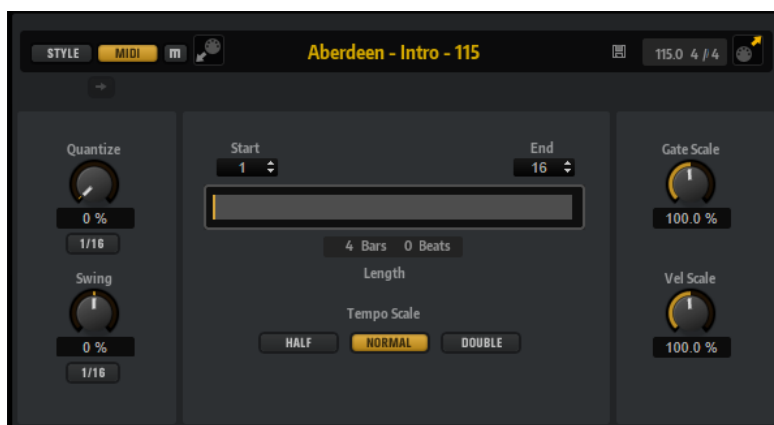
[スタイルプレーヤー \(73 ページ\)](#)

[MIDI プレーヤー \(71 ページ\)](#)

[パッドの設定 \(81 ページ\)](#)

MIDI プレーヤー


MIDI プレーヤーを使用すると、独自の MIDI ファイル、または付属の MIDI パターンの1つをロードして、再生を設定できます。



Mute Pattern

現在のパターンをミュートします。

MIDI Import

ファイルシステムから MIDI ファイルをユーザーパターンライブラリーにインポートしたり、ホストアプリケーションから MIDI パートをインポートしたりするには、「MIDI Import」 フィールドにファイルやパートをドラッグします。

複数の MIDI ファイルを同時にインポートできます。最初のファイルは、選択したパッドに割り当てられます。

Load MIDI Pattern

MIDI パターンをロードします。

補足

パターンパッドは MIDI データを保存します。オリジナルの MIDI ファイルは参照しません。

「Load」パネルから「Load MIDI Pattern」フィールドにパターンをドラッグしてパターンをロードすることもできます。フィールドにスタイルファイルをドラッグした場合、「Agent」ページが自動的にスタイルプレーヤーに切り替わります。

Save MIDI Pattern

現在の MIDI パターンをユーザーパターンとして保存します。

Original Tempo/Time Signature

MIDI ファイルに保存されているオリジナルのテンポと拍子が表示されます。

MIDI エクスポート

パターンをエクスポートするには、「MIDI Export」 フィールドをクリックして、ホストアプリケーションの MIDIトラックにドラッグします。パターンは、MIDI ファイルがサポートされている他の場所やアプリケーションにドラッグすることもできます。

Quantize Amount

クオンタイズをどの程度適用するかを設定します。100%に設定すると、指定した「Quantize Note Value」のタイミングでのみ MIDI ノートイベントが再生されます。小さな値に設定すると、ノートは次の「Quantize Note Value」の方に少しだけ移動します。0%に設定するとクオンタイズは適用されません。

Quantize Grid

クオンタイズグリッドを拍子の分数で設定します。付点音符や3連符の値も指定できます。

Swing Factor

偶数拍(裏拍)のノートのタイミングを移動して、パターンをスウィングさせます。負の値の場合、ノートは早めに発音されます。正の値の場合、ノートは遅れて発音されます。

Swing Grid

「Swing」を適用するためのグリッドを設定します。たとえば、パターン内ですべての16分音符のタイミングを移動するには、「1/16」に設定します。

Start

パターンの再生が開始する拍を指定します。

End

パターンの再生が終了する拍を指定します。初期状態では、MIDI パターンのオリジナルの長さに設定されています。

この値の最大値はパターンの長さです。パターンエディターでロケーターを右にドラッグするか、情報ラインの「End」フィールドに値を手動で入力して、最大の長さを変更できます。

Effective Pattern Length

「Start」および「End」パラメーターの下にある範囲スライダーを使用して、パターンループの範囲を調節できます。いずれかの値を変更するには、スライダーの左端または右端をドラッグします。

Gate Scale

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

補足

「Gate Scale」は、「One Shot」モードで再生されるサンプルには影響しません。その場合、サンプルは常に最後まで再生されます。

Velocity Scale

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

Tempo Scale

パターン再生の速度を定義します。半分、標準、2倍の速度を選択できます。

MIDI インポート/エクスポートと代替トリガーノートマッピング

代替トリガーノートマッピングを使用している場合、インポート/エクスポート時に MIDI パターンは自動的に対応します。ハードウェアドラムコントローラーで MIDI を録音している場合、その処理中に、ホストアプリケーションから MIDI パートをインポートしたり、Groove Agent からホストアプリケーションにパターンをエクスポートするときに重要です。

標準のトリガーノートマッピングで MIDI ファイルを録音している場合は、パッドセクションの「Use Hardware Controller Mapping」をオフにしてください。

関連リンク

[パターンパッドの再生 \(15 ページ\)](#)

[代替 MIDI トリガーノートマッピングの使用 \(61 ページ\)](#)

[パターンエディターのツールバー \(90 ページ\)](#)

スタイルプレーヤー

スタイルプレーヤーを使用すると、スタイルをロードして、スタイルの再生設定を行なうことができます。

スタイルは複数のパターンが複雑に構成されており、フィル、エンディング、イントロなど、ドラムトラックのさまざまなセクションを作るのに適しています。



補足

スタイルプレーヤーで Beat Agent キットを使用する場合は、Acoustic Agent キットで使用されるような GM インストゥルメントマッピングを使用してください。

Mute Pattern

現在のパターンをミュートします。

Select Style

スタイルをロードします。

「Load」パネルから「Select Style」フィールドにスタイルをドラッグしてスタイルをロードすることもできます。フィールドに MIDI パターンファイルをドラッグした場合、「Agent」ページが自動的に MIDI プレーヤーに切り替わります。

Original Tempo/Time Signature

MIDI ファイルに保存されているオリジナルのテンポと拍子が表示されます。

MIDI Export

スタイルをエクスポートするには、「MIDI Export」フィールドをクリックして、ホストアプリケーションの MIDI トラックにドラッグします。スタイルは、MIDI ファイルがサポートされている他の場所やアプリケーションにドラッグすることもできます。

Quantize Amount

ライブ演奏から強いクオンタイズまで、パターンのタイミングを調節します。

- 0% に設定すると、パターンは元のタイミングで再生されます。
- 100% に設定すると、タイミングが強くクオンタイズされます。

補足

フラムとロールはこのパラメーターの影響を受けません。

Swing Factor

偶数拍(裏拍)のノートのタイミングを移動して、パターンをスウィングさせます。負の値の場合、ノートは早めに発音されます。正の値の場合、ノートは遅れて発音されます。

Swing Grid

「Swing」を適用するためのグリッドを設定します。たとえば、パターン内ですべての 16 分音符のタイミングを移動するには、「1/16」に設定します。

パターンダイヤル

スタイルプレーヤーでメインパターン、フィル、エンディング、またはイントロを再生するかを指定できます。選択に応じて、複数のバリエーションから選択できます。たとえば、フィルは8種類から選択できます。

Complexity

ドラムパターンの複雑さを変更できます。複雑さを上げると、ノートを追加したり、ハイハットからライド、スネアからタムに変更したりできます。これによって、パターンの再生に自由度が生まれます。複雑さは、以下の方法で設定できます。

- ディスプレイ下部の「Complexity」ハンドルを左右に動かします。右にドラッグすると複雑さが上がり、左に動かすと下がります。
- ディスプレイ内の「Complexity/Intensity」コントロールをクリックして、左右に動かします。
このコントロールをx軸とy軸の両方に動かすと、複雑さと強さを同時に変更できます。
- ディスプレイの上にある「Complexity」値フィールド内をダブルクリックして、新しい値を入力します。

補足

「Complexity」パラメーターは、メインパターンとハーフタイムパターンのみに使用でき、イントロ、フィル、およびエンディングには使用できません。

Intensity

強さは、スタイルプレーヤーのx/yコントロールのy軸でコントロールします。「Intensity」パラメーターは、すべてのパターンでサポートされています。y軸の一番上に設定すると、パターンは元のベロシティで再生されます。強さを下げることは、ベロシティを下げることと同じです。強さは以下の方法で設定できます。

- ディスプレイの右にある「Intensity」ハンドルを上下に動かします。
- ディスプレイ内の「Complexity/Intensity」コントロールをクリックして、上下に動かします。
このコントロールをx軸とy軸の両方に動かすと、複雑さと強さを同時に変更できます。
- ディスプレイの下にある「Intensity」値フィールド内をダブルクリックして、新しい値を入力します。

Half-Time On/Off

メインパターンの再生に、ハーフタイムリズムフィールドをオンにします。これは、テンポを半分にするのではなく、標準のリズムを2小節分延ばすことで実現します。このパラメーターは、ハーフタイムパターンが含まれないスタイルには使用できません。

補足

このパラメーターはメインパターンにのみ影響します。イントロ、エンディング、およびフィルではハーフタイム再生はサポートされていません。

Auto Complexity

「Complexity」の設定をランダムに変化させ、スタイルの再生にダイナミックさを加えます。

「Auto Complexity」をクリックするとメニューが開き、使用可能なオプションから選択できます。

- **1/1 Bar** - 1小節ごとに複雑さがランダムに変化します。
- **1/2 Bar** - 1/2小節ごとに複雑さがランダムに変化します。

- **1-1** 小節の1拍めに複雑さが上がります。残りの拍の複雑さは、それ以下になります。
- **1+3** - 1小節の1拍めと3拍めに複雑さが上がります。残りの拍の複雑さは、それ以下になります。
- **2+4** - 1小節の2拍めと4拍めに複雑さが上がります。残りの拍の複雑さは、それ以下になります。
- **1+4** - 1小節の1拍めと4拍めに複雑さが上がります。残りの拍の複雑さは、それ以下になります。
- **Auto Fill** - 「Auto Fill」機能でフィルが再生されるたびに複雑さが変化します。
たとえば、「Auto Fill」を「2」に設定した場合、2、4、6小節など2小節ごとに複雑さが自動的に変わります。

補足

「Auto Fill」をオフにすると、複雑さは変化しません。

- 「Auto Complexity」をオフにするには、「Off」を選択します。

「Auto Complexity」をオンにすると、「Complexity/Intensity」ディスプレイのドットで、現在再生されている複雑さが示されます。

Break

スタイルプレーヤーのフィルは、小節全体にわたって入るとは限りません。たとえば、1小節の最後の2拍のみにフィルが入る場合があります。

- フィルの開始前に休符を入れたい場合は、「Break」ボタンをオンにします。
- 前のパターンをフィルの開始位置まで再生する場合、「Break」ボタンをオフにします。この場合、ギャップは生じません。

フィルをトリガーしたときにパターンが再生されていない場合、パッドで使用されているスタイルのメインパターンは、フィルが開始されるまで再生されます。パッドの「Complexity」設定が反映されます。

Auto Fill

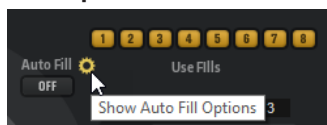
「Auto Fill」機能を使用すると、指定した小節の間隔後に、メインパターンでフィルを再生できます。これは、Groove Agent とジャムセッションを行なう場合に便利です。たとえば、「4」に設定すると、4小節ごとにフィルが入ります。毎回、フィルは8種類の中からランダムに選択されます。

「Auto Fill」をオンにすると、再生されているフィルの番号が黄色に点灯します。

補足

この設定はメインパターンにのみ影響します。イントロ、エンディング、およびフィルは影響を受けません。これらは通常通り再生され、設定した間隔後もフィルに変わりません。

Auto Fill Options



「Auto Fill Options」をオンにすると、「Auto Fill」で使用されるフィルを選択できます。これによって、サウンドに実際に合うフィルのみが使用されるように制限できます。

補足

パターングループを変更したり別のキットをロードしたりすると、すべてのフィルが自動的にオンになります。

Crash Mode

メインパターン、イントロ、フィル、およびエンディングでクラッシュシンバルを再生するかどうかを指定します。

- 「**Always**」を選択した場合、メインパターンのクラッシュシンバル、およびフィル後の1拍めのクラッシュシンバルが再生されます。
- 「**Fill/Ending**」を選択した場合、フィルまたはエンディングに含まれるクラッシュシンバルのみが再生されます。たとえば、1拍めに再生されないエンディングのフィルインに使用されるメインパターンのクラッシュシンバルは、再生されません。
- 「**Main**」を選択した場合、メインパターンのクラッシュシンバルのみが再生されます。
- 「**Off**」を選択した場合、すべてのクラッシュシンバルが再生されません。

Hihat Mode

パターンでハイハットのすべてのアーティキュレーションを再生するか、チップまたはシャンクアーティキュレーションのみを再生するかを指定します。

補足

- この設定は、MIDI エクスポートフィールドをホストアプリケーションの MIDI トラックにドラッグしてパターンをエクスポートするときに反映されます。
- 外部の MIDI 入力はこの設定の影響を受けないため、すべてのアーティキュレーションを再生できます。

Ride Mode

パターンで、ライドシンバルをベルアーティキュレーション付きで再生するかどうかを指定します。

補足

- この設定は、MIDI エクスポートフィールドをホストアプリケーションの MIDI トラックにドラッグしてパターンをエクスポートするときに反映されます。
- 外部の MIDI 入力はこの設定の影響を受けないため、すべてのアーティキュレーションを再生できます。

関連リンク

[パターンパッドの再生 \(15 ページ\)](#)

スタイルプレーヤーの使用

スタイルプレーヤーがオンで、ポップアップメニューからスタイルを選択した場合、「Performance」セクションにある大型のダイヤルを使用して、イントロ、フィル、およびエンディングをパターンパッドに割り当てできます。

- これを行なうには、パターンパッドをオンにして、使用するイントロ、フィル、またはエンディングにダイヤルを設定します。

パターンパッドは、トリガーするたびに、選択されたパートを再生します。

補足

- イントロとエンディングは、「**Halftime**」、「**Complexity**」、「**Auto Complexity**」、「**Auto Fill**」、および「**Crash Mode**」パラメーターの影響を受けません。
- フィルは、「**Halftime**」、「**Complexity**」、「**Auto Complexity**」、および「**Auto Fill**」パラメーターの影響を受けません。

イントロ、メインパターン、フィル、またはエンディングから MIDI パターンへの変換

スタイルの選択パートは MIDI パターンに変換できます。これによって、たとえば、**パターンエディター**でこのパートを編集できるようになります。

変換では「**Intensity**」、「**Quantize**」、「**Swing**」、および「**Crash Filter**」などのスタイルの再生パラメーターの設定が反映され、これらのパラメーターは MIDI パターンの MIDI イベントに変換されます。スタイルのメインパターンを変換した場合、変換後の MIDI パターンには「**Complexity**」の設定も反映されます。

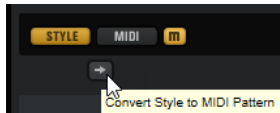
補足

「**Auto Complexity**」および「**Auto Fill**」の設定は反映されません。

スタイルの変換は、「**Agent**」ページまたは「**Overview**」ページで行なえます。

手順

1. **スタイルプレーヤー**で、変換したいスタイルのパート (メインパターン、イントロ、フィル、またはエンディング) を選択します。
2. 再生パラメーターを設定し、「**Convert Style to MIDI Pattern**」をクリックします。



スタイルの**メインパート**を変換する場合、「**Auto Complexity**」、「**Auto Fill**」、「**Quantize**」などのすべてのパフォーマンス設定が反映されます。たとえば、「**Auto Fill**」を「2」に設定した場合、**メインパート**が4小節分の長さだとすると、変換後の MIDI パターンには2小節めと4小節めにフィルが入ります。「**Auto Fill**」を「4」に設定した場合は、最後の小節だけにフィルが入ります。

結果

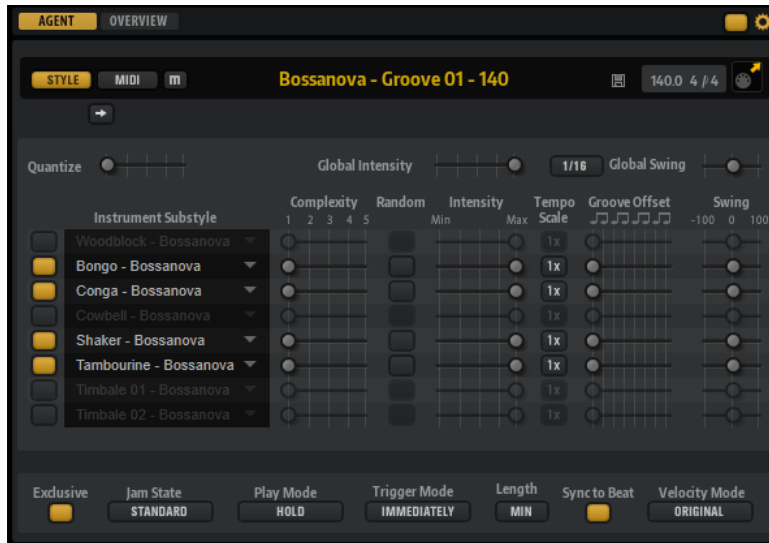
スタイルが MIDI パターンに変換され、「**Agent**」ページに **MIDI プレーヤー**が自動的に表示されます。

補足

スタイルのパートを MIDI パターンに変換したら、そのパートは**スタイルプレーヤー**で使用できなくなります。

Percussion Agent のスタイルプレーヤー

スタイルプレーヤーを使用すると、最大 8 つのインストゥルメントサブスタイルを組み合わせ再生できます。各サブスタイルでは、特定のパーカッションインストゥルメントで、典型的なリズムパターンが再生されます。



Mute Pattern

現在のパターンをミュートします。

Select Style

スタイルをロードします。

「Load」パネルから「Select Style」フィールドにスタイルをドラッグしてスタイルをロードすることもできます。フィールドに MIDI パターンファイルをドラッグした場合、「Agent」ページが自動的に **MIDI プレーヤー** に切り替わります。

Save Percussion Style

現在の設定内容をユーザースタイルとして保存します。

Original Tempo/Time Signature

MIDI ファイルに保存されているオリジナルのテンポと拍子が表示されます。

MIDI Export

スタイルをエクスポートするには、「MIDI Export」フィールドをクリックして、ホストアプリケーションの MIDIトラックにドラッグします。スタイルは、MIDI ファイルがサポートされている他の場所やアプリケーションにドラッグすることもできます。

Quantize

ライブ演奏から強いクオンタイズまで、パターンのタイミングを調節します。

- 0% に設定すると、パターンは元のタイミングで再生されます。
- 100% に設定すると、タイミングが強くクオンタイズされます。

補足

MIDI パターンのルーディメンツはこのパラメーターの影響を受けません。

Global Intensity

スタイルの強さを下げます。

Global Swing

偶数拍(裏拍)のノートのタイミングを移動して、パターンをスウィングさせます。負の値の場合、ノートは早めに発音されます。正の値の場合、ノートは遅れて発音されます。

Global Swing Grid

「Swing」を適用するためのグリッドを設定します。たとえば、パターン内のすべての16分音符のタイミングを移動するには、「1/16」に設定します。

サブスタイルパラメーター

以下のパラメーターはサブスタイルの再生にのみ影響を及ぼします。

Instrument On/Off

対応するインストゥルメントの再生を有効または無効にします。

Instrument Substyle

インストゥルメントサブスタイルをロードします。

フィールドを右クリックすると、コンテキストメニューが開き、サブスタイルを削除できます。

- 「Clear」を選択すると、選択したサブスタイルが削除されます。
- 「Clear All Inactive」を選択すると、アクティブではないすべてのサブスタイルが削除されます。
- 「Clear All」を選択すると、すべてのサブスタイルが削除されます。

Complexity

- 複雑さが高くなるほど、リズムパターンの激しさが増します。
これによって、たとえば、カウベルよりボンゴを激しく演奏できます。

Random Complexity

再生をランダムにします。サブスタイルの複雑さが、1小節ごとにランダムに切り替わります。

Intensity

各サブスタイルの強さを個別に下げます。

Tempo Scale

サブスタイルのテンポをハーフ(「1/2」)、ノーマル(「1x」)、およびダブル(「2x」)に設定できます。

Groove Offset

サブスタイルの再生を最大8番めのノートまでオフセットします。たとえば、オフセットを2に設定すると、2番めの4分音符で再生が開始されます。

Swing

各サブスタイルのスウィング設定を個別に調節します。スウィンググリッドは「Global Swing Grid」パラメーターでグローバルに定義されます。

パーカッションスタイルの組み合わせ

最大8つのサブスタイルを組み合わせ、パーカッションスタイルを作成できます。サブスタイルは、音楽スタイル別にフォルダー分けされています。


前提条件

- 使用するパッドをアクティブにし、「Agent」ページでスタイルプレーヤーをオンしておきます。
- 既存のスタイルをベースにスタイルを作成する場合は、「Load Style」フィールドでパーカッションスタイルをロードしておきます。

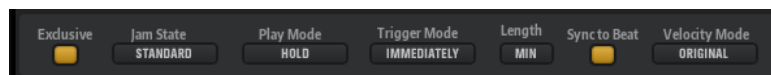
手順

1. 使用するインストゥルメントサブスタイルをオンにします。
2. サブスタイルフィールドの右にある小さい三角形をクリックし、ポップアップメニューからサブスタイルを選択します。
このメニューには、Acoustic Agent の特定のスタイルに付随したサブスタイルが表示されます。これらのサブスタイルのフォルダーには、対応する Acoustic Agent のスタイルの名前が接頭辞として付いています。
3. パフォーマンスパラメーターを調節します。
これにより、サブスタイルの再生方法を変更できます。たとえば、「Complexity」パラメーターでは、特定のサブスタイルに5つのバリエーションの中から選択できます。
4. 「Agent」ページの右上にある「Save Percussion Style」をクリックして、インストゥルメントサブスタイルの組み合わせを、パフォーマンスパラメーターおよびユーザーコンテンツと一緒に保存します。

パッドの設定

MIDI プレーヤーまたはスタイルプレーヤーの下にパッドの設定を表示するには、「Agent」ページの右上にある「Show Pad Settings」 をオンにします。

パッドの設定はすべてのスロットに共通です。つまり、設定するのは1回のみです。ただし、設定はキットの一部であり、スロットに新しいキットをロードすると置き換わります。



Exclusive

パッドの排他再生を有効または無効にします。「Exclusive」モードのパッドをトリガーすると、「Trigger Mode」の設定によっては現在のパターンの再生が停止します。このボタンがオンになっていないパッドは、他のパターンと同時に再生できます。

「Exclusive」をオンにしたパッドの左上角には、アイコンが表示されます。



Jam State

「Jam Mode」がオンで、パターンパッドが「Exclusive」モードの場合の再生順序を設定します。

- 「Jam State」が「Standard」のパッドをトリガーすると、再生中のパッドの再生が停止します。新しく選択したパッドだけが再生されます。
- 「Next」を選択した場合、「Jam State」が「Standard」で、現在のパッドより高音に割り当てられた最初のパッドに再生が自動的に切り替わります。「Jam State」が「Standard」のパッドがない場合は、現在のパッドがループ再生されます。
- 「Return」を選択した場合、前のパッドに戻って再生されます。このモードは、たとえば、フィルのパッドから前のパッドに切り替えるために使用します。「Return」に設定されているパッドを続けてトリガーすると、その前に再生された「Standard」、「Next」、または「Stop」モードのパッドに再生が戻ります。前にトリガーされたパッドがない場合、現在のパッドがループ再生されます。
- 「Stop」を選択した場合、パターン全体が再生されると自動的に再生が停止します。

各パッドの「Jam State」は、パッドの左上角に異なる種類のアイコンで示されます。



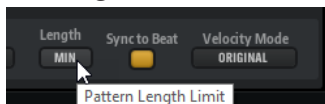
Play Mode

- キーを押している限りパターンを再生し続けるには、「**Hold**」を選択します。
- パッドのトリガーノートで再生を開始/停止するには、「**Toggle**」を選択します。
「**Toggle**」モードはライブ演奏に最適です。このモードを使用しない場合、たとえば、ホストアプリケーションで再生を停止して再開する場合や再生中に他の位置に移動する場合などに、想定外の事態が起こる可能性があります。
- パターンを最初から最後まで再生するには、「**One Shot**」を選択します。このモードでは、ノートオフイベントは無視されます。パターンの最後で、再生が自動的に停止します。パターンが最初から最後まで確実に再生されるようにするには、「**Sync to Beat**」をオフにします。

Trigger Mode

パターンの再生を即座に始めるか、次の拍または次の新しい小節に合わせて始めるかを設定します。

Pattern Length Limit



「**Jam Mode**」が有効時の、パターンの再生の長さを設定します。

Sync to Beat

「**Sync to Beat**」をオンにした場合、パターンをトリガーすると、再生中の他のパターンに同期して再生が始まります。たとえば、パターンをトリガーしたあとで次のパターンを3拍後にトリガーした場合、このパターンは3拍めから再生が始まります。「**Sync to Beat**」をオフにした場合、2番目のパターンは最初から再生が始まります。

補足

「**Jam Mode**」をオンにした場合、「**Exclusive**」モードのパッドの「**Sync to Beat**」が自動的にオフになります。これによって、「**Exclusive**」モードのパッドのパターンが常に1拍めで再生され、パターンの切り替えが規則的になります。

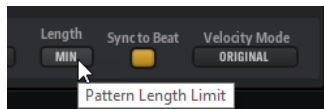
Velocity Mode

発音するノートのベロシティーがパターンのノートに影響を与えるかどうかを指定します。

- 「**Original**」を選択すると、パターンのノートはパターンと一緒に保存されているベロシティーで発音されます。
- 「**As Played**」を選択すると、パターンのノートはキーボードの入力と同じベロシティーで発音されます。
- 「**Original + As Played**」を選択すると、パターンのベロシティーは、パターンと一緒に保存されているベロシティーとキーボード入力のベロシティーの組み合わせで決まります。

パターンの長さの制限の設定

複数のキットスロットで複数のキットを使用する場合、各キットに含まれるパターンが異なり、これらのパターンやスタイルの長さが異なることがあります。この場合、対応するプレーヤーは別々のループ間隔を使用する必要があります。この間隔は「**Pad Settings**」セクションの「**Pattern Length Limit**」パラメーターで設定できます。



例

パターンが2つあり、パターンAは最初のキットで1小節再生され、パターンBは2つめのキットで4小節再生されるとします。この場合、パターンBが1回再生される間に、パターンAが4回ループします。

通常の再生では、キーを押している限りループ全体が再生されるだけのため、これは問題なく動作します。ただし、「**Jam Mode**」がオンの場合、パッド間で再生が切り替わるタイミングを指定する必要があります。これは特にイントロ、フィル、およびエンディングで重要です。

例

パターンAはAcoustic Agentのスタイルを再生する1小節のフィル、パターンBはPercussion Agentの4小節のスタイルである場合に、フィルを再生したあと、メインのパターンパッドにジャンプさせます。これには、パッドでフィルの1小節のみが再生されるように強制するリファレンスの長さを設定する必要があります。リファレンスの長さを設定するには、「Length」を「Min」に設定します。これによって、最も短いパターンまたはスタイルの再生が終わった直後に、パッド間の再生が切り替わりません。

例

4小節のドラムスタイルと1小節のパーカッションパターンを含むメインのドラムリズムを作成するとします。「Pattern Length Limit」を「Max」に設定すると、ドラムスタイルの全体が再生され、パーカッションパターンが4回ループできるようになります。


「Length」を「Max」に設定した場合、最も長いパターンによってパッド間の切り替えのタイミングが決まります。これは、「Jam State」が「Standard」に設定された「Exclusive」モードのパッドを使用する場合に便利です。これらのパッドは別のパッドに自動的に切り替わらず、別のパッドをトリガーするまで再生され続けるためです。

例

2小節のフィルをベースにしたエンディングを含むパッドを使用し、1小節のエンディングのみを再生したい場合、「Pattern Length Limit」を「1」に設定すると、1小節めのあとに再生が停止します。

Jam Mode

「**Jam Mode**」を使用すると、再生中、自動的にパターンパッドを切り替えできます。たとえば、イントロからバースに切り替えたり、フィルから元のバースに切り替えたり、また自動的に再生を停止することもできます。

トランスポートセクションの「**Jam Mode**」をオンにすると、「**Play Mode**」および「**Trigger Mode**」パラメーターを「**Exclusive**」モードのパッドで使用できなくなります。これらのパッドは1回のクリックで再生されます。パターンは1小節が再生されたあとにのみ切り替わりません。「**Exclusive Mode**」ボタンがオフになっているパターンパッドは通常どおり再生されます。

補足

「**Jam Mode**」をオンにした場合、「Exclusive」モードのパッドの「**Sync to Beat**」が自動的にオフになります。これによって、「Exclusive」モードのパッドのパターンが常に1拍めで再生され、パターンの切り替えが規則的になります。

Jam State

パターンパッドが「Jam Mode」でどのように動作するかは「Jam State」パラメーターによって決まります。このパラメーターは「Jam Mode」ボタンと「Exclusive Mode」ボタンがオンのパターンパッドで設定できます。

関連リンク

[Jam State](#) (81 ページ)

「Jam Mode」の使用

「Jam Mode」を使用すると、Groove Agent で伴奏を付けたり、ジャムセッションしたりできます。変化が少ない曲やパターンリストより柔軟性の高い演奏を行なえます。

手順

1. イントロ、バース、フィル、およびエンディングを、連続した4つのパターンパッドにロードします。
 2. 4つすべてのパッドで「Exclusive Mode」をオンにして、「Jam State」を以下のように設定します。
 - イントロを含む最初のパッドを「Next」に設定します。
 - バースを含む2番めのパッドを「Standard」に設定します。
 - フィルを含む3番めのパッドを「Return」に設定します。
 - エンディングを含む4番めのパッドを「Stop」に設定します。
 3. 「Jam Mode」をオンにします。
「Play」ボタンが点滅し、Groove Agent がパターンパッドのトリガーを待機していることを示します。
 4. イントロのパッドをトリガーします。
イントロが再生されます。そのあと、バースを含むパッドに再生が切り替わり、バースがループ再生されます。
 5. フィルのパッドをトリガーします。フィルが再生されたあと、バースのパッドに再生が戻り、バースがループ再生されます。
 6. エンディングのパッドをトリガーします。エンディングが完了すると再生が停止します。
-

個々のパターンを「Jam Mode」で再生する

グローバルモードがオフになっている場合、「Jam Mode」は各キットスロットに対して個別に機能します。複数のキットスロットの「Jam Mode」をオンにすると、それらすべてをジャム再生できます。

手順

1. 2つのスロットに2つのキットをロードし、1つめのキットの「Jam Mode」をオンにします。
「Play」ボタンが点滅しはじめます。
2. パターンパッドをトリガーして再生を開始します。
3. 2つめのキットに切り替えて、ここでも「Jam Mode」をオンにします。
1つめのキットと同じように「Play」ボタンが点滅しはじめるので、パターンがトリガーされるのを待ちます。

補足

すべてのキットスロットの「**Jam Mode**」を同時にオン/オフにするには、**[Shift]** を押しながら「**Jam Mode**」 ボタンをクリックします。

4. パッドをトリガーします。このパッドの再生が、現在の再生位置で最初のパッドの再生に加わりません。

結果

実行中の2つのキットスロットを切り替えたり、パターンパッドを切り替えたりできるようになります。

「**Jam Mode**」 と 「**Follow Transport**」

キットスロットセクションの「**Follow Transport**」 をオンにすると、Groove Agent が DAW のトランスポートコマンドに反応します。

「**Follow Transport**」 と 「**Jam Mode**」 の両方をオンにした場合、ホストのトランスポートで再生を開始した直後に Groove Agent の再生が始まります。

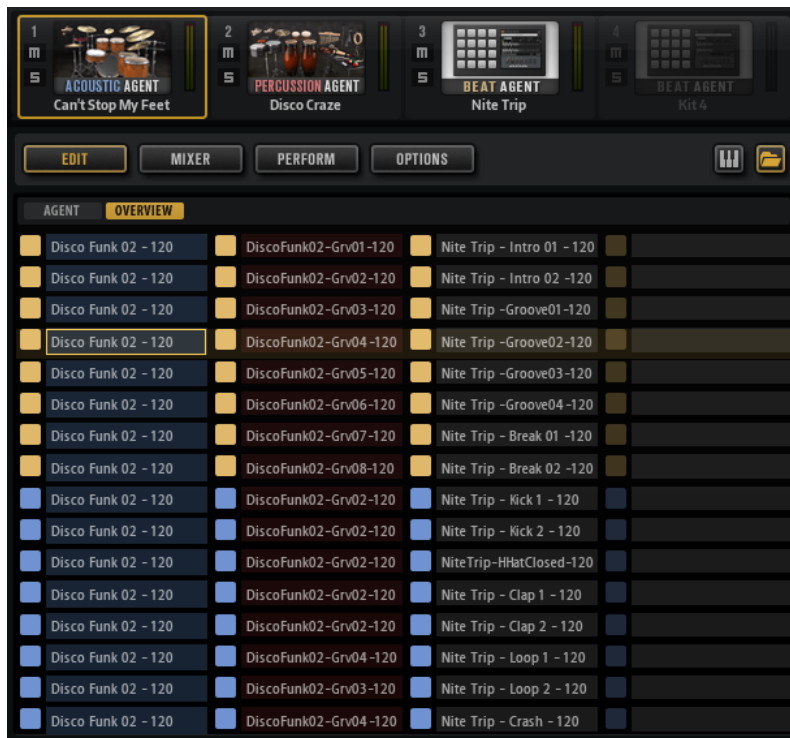
選択したパッドの「**Exclusive**」モードをオンにすると、再生はこのパッドで開始されます。「**Exclusive**」モードをオフにした場合、「**Jam Mode**」 が 「**Standard**」 に設定された最初のパッドで再生が開始されます。

DAW で再生を停止すると、Groove Agent でも停止します。

ただし、「**Stop**」 ボタンをオンにしたり、「**Stop**」 に設定されたパッドに再生が到達して Groove Agent での再生が停止した場合、ホストアプリケーションでの再生は続行されます。そのあと、Groove Agent で 「**Play**」 ボタンをもう一度オンにすると、ホストのプロジェクトカーソル位置から再生が再開されます。

「Overview」 ページ

「Overview」 ページには、ロードしたキットのパターンパッドに割り当てられているパターンとスタイルが表示されます。コラムは、キットラック内のキットに対応します。

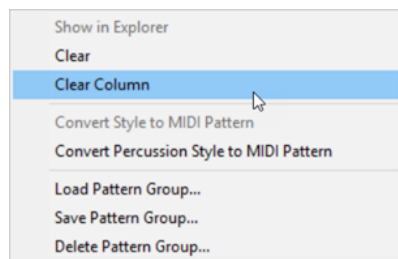


キットごとに、選択したパターングループの 16 個のパターンパッドが表示されます。名前が表示されているセルには、パターンまたはスタイルが割り当てられています。パターンが割り当てられているパッドの背景はグレー、スタイルが割り当てられているパッドの背景はダークブルーで表示されます。

- パッドの再生のオン/オフを切り替えるには、「Pad Active」 ボタンをクリックします。
これにより、**グローバルモード**でも個々のパッドをミュートできます。
- パターンまたはスタイルをロードするには、セルの右にある小さい三角形をクリックし、「Load」ダイアログでファイルを選択します。

「Overview」 ページのコンテキストメニュー

このコンテキストメニューには編集機能が含まれます。



Show in エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac)

現在のユーザー MIDI パターンまたはスタイルが保存されているシステム上のフォルダーを開きます。

Clear

選択しているパターンパッドの割り当てを削除します。

Clear Column

選択しているパターングループの割り当てをすべて削除します。

Convert Style to MIDI Pattern

パターンパッドに使用されているスタイルを MIDI パターンに変換します。

Convert Percussion Style to MIDI Pattern

パターンパッドに使用されているパーカッションスタイルを MIDI パターンに変換します。

Load Pattern Group

パターングループをロードします。

Save Pattern Group

現在の設定をパターングループとして保存します。

Delete Pattern Group

パターングループを削除します。

補足

ユーザーパターングループは削除できますが、ファクトリープリセットは削除できません。

パターンおよびスタイルをセルに割り当てる

「Load」パネルまたは「Load」ダイアログを使用して、「Overview」ページのセルにパターンまたはスタイルを割り当てることができます。

手順

- 以下のいずれかを行ないます。
 - セルの右にある矢印アイコンをクリックして「Load」パネルを開き、使用するパターンまたはスタイルを選択してダブルクリックするかセルにドラッグします。
 - 「Load」パネルで「MIDI」ページまたは「Styles」ページを開き、「Auto Play」をオンにして、ロードしたいものが見つかるまでリスト内のファイルを切り替えて、見つかったファイルをダブルクリックします。
-

パターンおよびスタイルの移動とコピー

「Overview」ページでは、セル間でパターンやスタイルを移動、コピー、または入れ替えできます。

- 2つのセルのコンテンツを入れ替えるには、片方のセルをもう1つのセルにドラッグします。
- セルのパターンまたはスタイルを他のセルにコピーするには、**[Alt/Opt]** を押したままセルをドラッグし、コピー先のセルにドロップします。
- 別のグループにパターンやスタイルを移動またはコピーするには、**[Alt/Opt]** を押したまま、セルをまず移動またはコピー先のグループのボタンにドラッグします。

これによって「Overview」ページが切り替わり、そのグループが表示されます。これで、対象のコンテンツを移動またはコピー先のセルにドロップできます。

補足

- スタイルをサポートしないエージェントのセルにスタイルを移動またはコピーしようとする、スタイルは自動的に MIDI パターンに変換されます。
 - スタイルをサポートしないエージェントのスロットにスタイルを含むパターングループをロードすると、スタイルは自動的に MIDI パターンに変換されます。
-

パターンエディターにパターンを開く

- 新規パターンを作成するには、空のセルをダブルクリックします。
これにより、**パターンエディター**が開き、イベントを入力して新規パターンを作成できます。
- 既存のパターンを編集するには、セルをダブルクリックします。
これにより、**パターンエディター**が開き、パターンのイベントを編集できます。

補足

パターンエディターで編集できるのはパターンだけで、スタイルは編集できません。同様の方法でスタイルを編集したい場合、スタイルの一部を MIDI パターンに変換する必要があります。

関連リンク

[イントロ、メインパターン、フィル、またはエンディングから MIDI パターンへの変換 \(78 ページ\)](#)
[パターンエディター \(88 ページ\)](#)

パターンエディター

パターンエディターでは、MIDI ドラムパターンを作成または編集できます。



- **パターンエディター**を開くには、「Edit」ページの「Pattern」タブをクリックします。

補足

パターンエディターは、MIDI パターンにのみ使用できます。スタイルの編集には使用できません。スタイルは、「Agent」ページで MIDI パターンに変換できます。

パターンエディターはいくつかの主要なセクションに分かれています。

- 現在のパターンの名前が表示されるタイトルバー (最上部)。
- ツールバー (タイトルバーの下)。
- ドラムサウンドリスト (左側)。
- イベント画面 (右側)。イベント画面には、ドラムノートが表示されます。
- コントローラーレーン (下部)。

ドラムサウンドリスト

左側のリストには、ドラムサウンドのリストが表示されます。リストの表示内容は、「**Configuration**」ポップアップメニューの「**Visibility**」設定によって決まります。

サウンドリストの列には、キー、パッド名、クオンタイズ設定、およびパッドのミュート状態が表示されます。

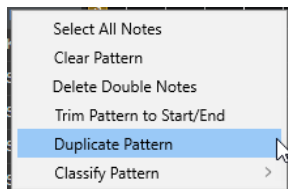
補足

列のソート順は固定されており、変更できません。

ドラムサウンドリストのコンテキストメニュー

列ヘッダーを右クリックするかインストゥルメントレーンで右クリックするかで、コンテキストメニューのオプションが変わります。

列ヘッダーのコンテキストメニューには以下のオプションが含まれます。



Select All Notes

パターンエディター内のすべてのノートを選択します。

Clear Pattern

パターンエディター内のすべてのノートを削除します。

Delete Double Notes

パターンエディターにあるすべてのダブルノート、つまり、他のノートと同じ位置に配置されたノートをすべて削除します。

ダブルノートは、クオンタイズやノートを入力したときに発生することがあります。

Trim Pattern to Start/End

パターンの開始マーカーと終了マーカーの外側にあるすべてのノートを削除します。

Duplicate Pattern

パターンの開始マーカーと終了マーカーの内側にあるすべてのイベントがコピーされ、終了マーカーの後ろにペーストされます。終了マーカーの後ろにイベントがある場合、それらのイベントは削除されます。

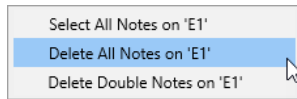
Classify Pattern

このオプションは、「**Slice**」タブでインストゥルメントパッドに「**Classify Slices**」機能を使用している場合にのみ使用できます。

- **Use Best Classified Slices:** 各クラスのノートを、クラスで最もクリーンな音のスライスに移動します。
たとえば、スライスしたループにクリーンな音のキックと、クラッシュやハイハットがかぶせてあるキックがある場合、「**Use Best Classified Slices**」を使用すると、ノートは最もクリーンな音のキックを含むスライスに移動します。これにより、スライスしたループは最もクリーンな音のスライスだけを再生します。
- **Use Longest Slices:** 各クラスのノートを、クラスで最も長いスライスに移動します。
この機能は、スライスしたループを元のテンポより遅いテンポで再生する場合に便利です。スライスしたループのテンポを落とすと、短いスライスではギャップが発生するこ

とがあります。スライスしたループで、各クラスの最も長いスライスのみ再生されれば、これらのギャップは回避されます。

インストゥルメントレーンのコンテキストメニューでは、以下のオプションを利用できます。



Select All Notes on <Key> (キー名)

選択したキーのすべてのノートを選択します。

Delete All Notes on <Key> (キー名)

選択したキーのすべてのノートを削除します。

Delete Double Notes on <Key> (キー名)

選択したキーにあるすべてのダブルノート、つまり、他のノートと同じ位置に配置されたノートをすべて削除します。

ダブルノートは、クオンタイズやノートを入力したときに発生することがあります。

パターンエディターのツールバー

ツールバーには、パターンエディターでパターンを作成または編集するためのツール、表示オプション、および設定項目があります。



Select

ドラムノートを選択します。

Drumstick

個々のドラムノートを入力します。削除するには、ノートをクリックします。

Erase

ドラムノートを削除します。

Zoom

クリックした位置をズームします。ズームアウトするには、**[Alt/Opt]** を押したままクリックします。

Mute

個々のドラムノートをミュートします。

Lines

ドラムノートやコントローラー値を線で入力します。

Auto-Scroll

オートスクロールのオン/オフを切り替えます。

「Auto-Scroll」をオンにすると、再生中、グリッドが自動的にスクロールされ、再生位置を示すカーソルが常に表示されます。

Show Controller Lane

このボタンをオンにすると、エディターの下部にコントローラーレーンが表示されます。コントローラーレーンでは、MIDI コントローラーの値を入力または編集できます。

Show Note Length

ノートの表示形式を、ひし形から長方形に切り替えます。長方形で表示されている場合、ノートの長さを変更できます。

Show Info Line

情報ラインの表示/非表示を切り替えます。

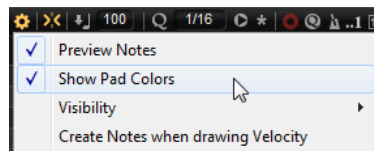
- ● 情報ラインには、ノートイベントの開始位置、終了位置、長さ、キー、およびベロシティーが表示されます。
パラメーター値を編集するには、値の上でダブルクリックし、新しい値を入力して **[Return]** を押します。
- ノートを選択していない場合、情報ラインにはパターンの最初と最後の拍が表示されます。
パターンの開始位置を変更するには、新しい値を入力するか、ディスプレイの開始マーカーを新しい位置にドラッグします。パターンの終了位置を変更するには、新しい値を入力するか、ディスプレイの終了マーカーを新しい位置にドラッグします。

補足

パターンの終了位置の後ろとパターンの開始位置の前にあるノートは再生されません。ただし、パターンの開始/終了位置を変更しても、ノートは削除されません。

Configuration

「**Configuration**」 ボタンをクリックすると、以下のオプションを利用できます。



Preview Notes

このオプションがオンの場合にノートを作成または選択すると、自動的にノートが再生されます。

Show Pad Colors

このオプションをオンにすると、エディター上のノートが、対応するパッドの色で表示されます。

これにより、キック、スネア、ハイハットなどに分類された、スライスしたループで作業する場合、インストゥルメントを見分けやすくなります。

Visibility

- 「**Show All Keys**」 を選択すると、リストの一番上の最も低いキー (C-2) から、一番下の最も高いキー (G8) まで、半音階順に並べられます。
- 「**Show Keys with Events**」 を選択すると、MIDI ノートが設定されているすべてのキーが表示されます。MIDI ノートが設定されていないキーは表示されません。
- 「**Show Keys with Pad Assignments**」 を選択すると、パッドにサンプルが割り当てられているすべてのキーが表示されます。サンプルが割り当てられていないキーは表示されません。
- 「**Reverse Sorting**」 を選択すると、ドラムサウンドリストのソート順が逆になります。

Create Notes when drawing Velocity

この項目をオンにした場合、コントローラーレーンにベロシティーイベントを追加すると、MIDI ノートイベントが自動的に作成されます。

「**Configuration**」 ボタンの右側には、以下のオプションがあります。

Snap

- 「**Snap to Grid**」 をオンにした場合、ノートを作成または移動すると、ノートがグリッドにスナップします。

- 「Snap to Grid」をオフにすると、ノートはどの位置にでも自由に動かせます。

補足

「Drumstick」ツールの使用時は、**[Ctrl]/[command]**を押すと、「Snap」を一時的にオフにできます。これにより、自由にノートを配置できます。

Velocity for new notes

パターンエディターに入力するノートのベロシティを指定します。

- このボタンをクリックして、あらかじめ定義された4つのベロシティ値から選択します。または、右側にある値フィールドにベロシティ値を手動で入力します。

Iterative Quantize On/Off

ノートを指定したクオンタイズグリッドに合わせてクオンタイズするか、反復的にクオンタイズする(次のクオンタイズノート値の半分まで移動する)かを設定します。

Global Quantize On/Off

オンにすると、「Snap to Grid」がオンのときに、ツールバーのグローバルクオンタイズ値と、ドラムサウンドの個々のクオンタイズ値のうち、どちらの値を使用するかを選択できます。

Record MIDI

MIDI イベントのライブ録音を可能にします。

Auto Quantize

このボタンをオンにすると、録音したノートが、インストゥルメントの「Q」コラムで設定したノート値、または「Global Quantize」がオンの場合はグローバルクオンタイズノート値に従って自動的にクオンタイズされます。

Metronome

MIDI イベントをライブ録音するときのメトロノームのオン/オフを切り替えます。

Precount Click

MIDI イベントをライブ録音するとき、メトロノームのプリカウント(1小節分)のオン/オフを切り替えます。

Metronome Volume

MIDI イベントをライブ録音するときの、メトロノームのクリック音のボリュームを設定します。設定をリセットするには、**[Ctrl]/[command]**を押したままボタンをクリックします。

Pattern Length

パターンの長さが表示されます。

- パターンの長さを変更するには、新しい値を入力します。

Time Signature

拍子を設定します。新しい拍子を分数で入力できます。

パターンの作成および編集

パターンエディターで新しいパターンを作成したり、既存のパターンを編集したりできます。

手順

1. 「Drumstick」ツールを選択します。
2. エディター内をクリックして新しいノートを入力するか、既存のノートを編集します。
3. 必要に応じて、コントローラーレーンに選択したドラムサウンドのコントローラー値を入力します。

- 必要に応じて、タイトルバーにパターンの名前を入力します。
 - タイトルバーの「**Save MIDI Pattern**」ボタンをクリックします。
-

結果

パターンが「User」フォルダーに保存され、タイトルバーのパターンメニューからロードできるようになります。

ノートの入力、編集、および試聴

- ノートを入力するには、「**Drumstick**」ツールを選択し、イベント画面をクリックします。ノートの入力と同時にベロシティを設定するには、**[Ctrl]/[command] + [Shift]** を押したままイベント画面をクリックして上下にドラッグするとベロシティを増減できます。

補足

[Ctrl]/[command] を押すと、「**Snap**」を一時的にオフにできます。これにより、ツールバーで「**Snap**」がオンになっていても、自由にノートを配置できます。


- インストゥルメントを試聴するには、試聴するインストゥルメントの「**Key**」コラムをクリックします。
- ドラムサウンドをミュートするには、ミュートするドラムサウンドの「**M**」コラムをクリックします。
- ノートの長さを変更するには、ツールバーの「**Show Note Length**」ボタンをオンにし、ノートの境界線にマウスポインターを動かします。両矢印が表示されたらクリックして左右にドラッグします。
「**Snap to Grid**」がオンの場合、ノートの長さを変更すると、ノートの開始位置または終了位置がグリッドにスナップします。
- ノートを移動するには、別の位置にドラッグします。
- ノートを削除するには、「**Erase**」ツールを選択してノートをクリックします。
- ノートを切り取り、コピー、または貼り付けするには、標準のショートカットキーを使用します。ノートはカーソル位置に貼り付けられます。
- ノートを複製するには、ノートを選択して **[Ctrl]/[command] + [D]** を押します。
複製したノートは、セクションの最後のノートの後ろに、設定されたグリッドに従って挿入されます。

補足

ノートを入力、編集、および複製するとき、別のノートと完全に同じ位置にノートが配置される、ダブルノートが起こる可能性があります。この問題を解決するには、ドラムサウンドリストのコラムヘッダーを右クリックして、「**Delete Double Notes**」を選択します。

ノートのクオンタイズ

ノートはグローバルクオンタイズグリッド、またはインストゥルメント別に設定した個々のクオンタイズグリッドに合わせて入力できます。

- グローバルクオンタイズグリッドに合わせてノートを入力するには、「**Quantize Presets**」ポップアップメニューから使用するクオンタイズ値を選択し、「**Global Quantize**」 ボタンをオンにします。

補足

「Iterative Quantize」をオンにすると、ノートはクオンタイズノート位置と完全には揃わず、グリッドの半分まで移動します。

- パッドのクオンタイズ値を変更するには、変更するサウンドの「Q」コラムをクリックして、ポップアップメニューから別の値を選択します。

パターンの長さの指定

パターンエディターでパターンの長さを変更すると、たとえば、パターンの最後の MIDI イベントの後ろに一時停止を追加できます。

手順

- タイムライン上の新しい位置に終了マーカーをドラッグします。
終了マーカーを左にドラッグしたときに、終了マーカーの後ろの小節が空の場合、パターンの長さは自動的に短縮されます。
終了マーカーを左にドラッグしたときに、終了マーカーの後ろの小節に MIDI イベントが含まれている場合は、パターンの長さは最後の MIDI イベントが含まれる小節まで短縮されます。MIDI イベントが削除されることはありません。

再生範囲の指定

パターンの再生範囲を指定できます。

手順

- パターンの再生範囲を指定するには、タイムラインで開始マーカーと終了マーカーをドラッグします。

結果

開始マーカーの前、または終了マーカーの後ろの MIDI イベントは再生されません。

パターンのトリミング

長さを変更してパターンを編集した場合、パターンの範囲外にあるノートおよびコントローラーを削除できます。

手順

1. パターンの開始マーカーと終了マーカーを設定し、パターンとして使用する範囲を選択します。
2. ドラムサウンドリストのコラムヘッダーを右クリックして、「Trim Pattern to Start/End」を選択します。

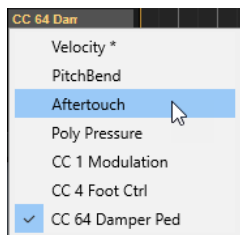
結果

パターンの開始マーカーと終了マーカーの境界線の外側にあるすべてのイベントが削除されます。

コントローラーレーンでのコントローラーの編集

イベント画面の下部にあるコントローラーレーンには、選択したドラムサウンドの MIDI コントローラーイベントが表示されます。一度に 1 つの MIDI コントローラーを表示できます。

- 別のコントローラーに切り替えるには、アクティブなコントローラー名をクリックして、リストから別のコントローラーを選択します。



- 選択したドラムサウンドのノートにコントローラーイベントを入力するには、コントローラーレーンでマウスポインターを動かしてクリックします。
- 連続したコントローラーイベントを入力するには、「**Lines**」ツールを使用し、コントローラーレーンでクリックしてドラッグします。
「**Lines**」ツールのモードを選択するには、ツールの右にある矢印ボタンをクリックして、メニューからオプションを選択します。
「**Line**」を選択した場合、ドラッグアンドドロップで直線のコントローラー値を作成できます。
「**Parabola**」、「**Sine**」、「**Triangle**」、または「**Square**」を選択した場合、それぞれ対応するカーブの形状で、連続したコントローラーイベントを挿入できます。
- Acoustic Agent キットのハイハットの開閉状態を調節するには、コントローラーのリストから「**CC 4 (Foot)**」を選択してコントローラーイベントを入力します。

Beat Agent サンプルのピッチの変調

パターンエディターを使用すると、インストゥルメントパッドに割り当てられた Beat Agent サンプルのピッチを変調できます。

前提条件

インストゥルメントパッドにサンプルを追加し、好みに合わせて編集しておきます。

手順

1. パッドの「**Pitch**」タブを開き、「**MIDI Controller**」ポップアップメニューで MIDI コントローラーを選択します。



これにより、パターンエディターのピッチモジュレーションでそのサンプルを使用できるようになります。

2. パターンエディターでコントローラーレーンポップアップメニューを開き、そのパッドに選択した MIDI コントローラーを選択します。
3. コントローラーデータを描き、サンプルのピッチを変調します。
値が 65 の場合、サンプルは変調されずそのまま再生されます。値を 65 より大きくするとピッチが上がり、65 より小さくするとピッチが下がります。

結果

サンプルのピッチはコントローラーレーンによって変調されます。

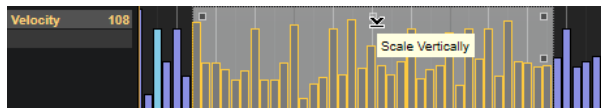
補足

複数のコントローラーを別々のサンプル/パッドに割り当て、それらのピッチを 1 つのパターンから複数のコントローラーカーブを使ってコントロールできます。

ベロシティの編集オプション

コントローラーレーンに「Velocity」コントローラー値が表示されている場合、範囲を選択していくつかの編集機能を使用できます。

パターンエディターで複数の MIDI ノートを選択すると、コントローラーレーンのそれらのベロシティ値が選択範囲で囲まれます。この選択範囲では、ベロシティカーブにさまざまな編集機能を適用できます。



Tilt Left

選択範囲の左上角をドラッグすると、カーブの左側を傾けることができます。これにより、カーブの開始部分のイベント値を上下に傾けることができます。

Compress Left

選択範囲の左上角を **[Alt/Opt]** を押しながらドラッグすると、カーブの左側を圧縮または伸張できます。これにより、カーブの開始部分のイベント値を圧縮または伸張できます。

Scale Vertically

選択範囲の上部中央をドラッグすると、カーブを垂直方向に変更できます。これにより、カーブのイベント値をパーセント単位で大きくしたり小さくしたりできます。

Tilt Right

選択範囲の右上角をドラッグすると、カーブの右側を傾けることができます。これにより、カーブの終了部分のイベント値を上下に傾けることができます。

Compress Right

選択範囲の右上角を **[Alt/Opt]** を押しながらドラッグすると、カーブの右側を圧縮または伸張できます。これにより、カーブの終了部分のイベント値を圧縮または伸張できます。

Scale Around Absolute Center

選択範囲の右側境界の中央をドラッグすると、選択範囲中央からの絶対値でカーブを変更できます。これにより、選択範囲の中央を中心に、イベント値を水平方向に大きくしたり小さくしたりできます。

Scale Around Relative Center

エディターの右側境界の中央を **[Alt/Opt]** を押しながらドラッグすると、選択範囲の中央からの相対値でカーブを変更できます。これにより、選択範囲の中央を中心に、イベント値を水平方向に大きくしたり小さくしたりできます。

MIDI イベントのライブ録音

ノートを1つずつ入力するかわりに、パターンエディターのツールを使用して、MIDI イベントをライブ録音できます。

前提条件

MIDI イベントのライブ録音を可能にするには、パターンエディターのツールバーにある「Record MIDI」ボタン、またはパッドセクションの上のトランスポートセクションにある「Record」ボタンをクリックします。トランスポートセクションの「Record」ボタンが点滅し、録音準備が整ったことを示します。

手順

1. 必要に応じて、「Metronome」をオンにして、「Precount Click」を設定します。
2. ライブ録音を開始するには、以下のいずれかを行ないます。

- パッドセクションの「**Play**」ボタンをクリックします。
- ノートを録音するパターンパッドをトリガーします。
- キットスロットセクションで「**Follow Transport**」をオンにし、シーケンサーアプリケーションで再生を開始します。この機能は、プロジェクト内で Groove Agent を録音する場合に特に便利です。

3. MIDI キーボードでノートと MIDI コントローラーを発音します。

「**Auto Quantize**」がオンの場合、ノートはクオンタイズグリッドの位置で録音されます。

録音は、パターン全体の長さでサイクルされます。

結果

発音したノートがパターンの既存のノートに追加されます。

補足

既存のノートやコントローラーに重ねてノートまたはコントローラーイベントを録音した場合、新しいノートまたはイベントで上書きされます。

補足

「**Jam Mode**」と「**Record MIDI**」は同時に使用できません。「**Jam Mode**」では、「**Record**」ボタンはオフになっています。録音中に「**Jam Mode**」ボタンをオンにすると、録音が停止します。

関連リンク

[キットスロット \(33 ページ\)](#)

Beat Agent

Beat Agent は、あらゆる電子音楽やアーバンミュージックに最高のビートを作るためのツールやサウンドを完備したビートプロダクションインストゥルメントです。

素晴らしいサウンドのドラムキットが多数含まれているほか、既存のキットを編集したり、ユーザー固有のキットを作るために必要な高度な機能がすべて搭載されています。

また、Beat Agent は自動ループスライス、ワンクリックでのドラムヒットの置き換え、内蔵エフェクトトラックなどのさまざまな機能を備えており、サンプルやループの操作性にも優れています。

Beat Agent のサウンドの編集

インストゥルメントパッドの「Edit」ページでは、キットのサウンドを設定します。

- 「Edit」ページを開くには、プラグインパネルの上部セクションにある「Edit」ボタンをクリックします。



「Edit」ページには、「Main」、「Pitch」、「Filter」、「Amp」、「Sample」、「Slice」、「Decompose」、「MIDI FX」、および「Recorder」タブがあります。

絶対的な編集と相対的な編集

複数のサンプルを編集している場合、ツールバーの対応するボタンで、すべてのサンプルの絶対値を変更するか（「ABS」）、または値を相対的に変更するか（「REL」）を設定できます。

例

- 絶対的な編集を使用する場合、たとえばあるサンプルでパラメーターを 50% から 60% に変更すると、その他のすべてのサンプルは 60% に設定されます。
- 相対的な編集を使用する場合、たとえばあるサンプルでパラメーターを 50% から 60% に変更すると、70% に設定されていた別のサンプルは 80% に設定されます。

補足

相対的な変更は、値を連続的に変更できるすべてのパラメーターに適用できます。複数のモードから1つのモードを選択するパラメーターや、2つの状態を切り替えるパラメーターでは、常に絶対的な変更が行なわれます。


関連リンク

[複数選択とパラメーターコントロール \(8 ページ\)](#)


パッドに関する情報の表示

パッドセクションのパッドの下には、インストゥルメントパッドの詳細を表示できる2つのボタンがあります。

Show Pad Info

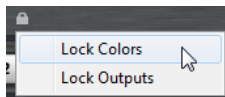
「Show Pad Info」 をオンにすると、パッド番号、サンプル数、およびパッドの出力が表示されます。

Show Exclusive Groups

「Show Exclusive Groups」 をオンにすると、パッドの排他グループ設定が表示されます。排他グループに含まれるパッドの上にマウスを置くと、同じ排他グループに属するすべてのパッドが強調表示されます。同じ排他グループに属するパッドが非表示のパッドグループに含まれている場合、グループボタンの上にある赤色のLEDが点灯します。

色と出力の設定のロック

パッドの色と出力の設定をロックすると、これらの設定は維持したまま別のキットに切り替えることができます。



手順

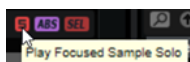
1. パッドの下の「Lock Options」ボタンをクリックします。
 2. コンテキストメニューで、ロックするパッドのパラメーターを指定します。
1つでもロックされているパラメーターがあれば、ボタンが点灯します。
-

選択したサンプルまたはすべてのサンプルの編集

ツールバーの対応するボタンで、選択した範囲 (「SEL」) またはパッドのすべてのサンプル (「PAD」) に編集内容を適用できます。

選択したサンプルをソロにする

レイヤーになったサンプルを使用する場合に、1つのサンプルのみを試聴したり編集したりしたい場合があります。このような場合、選択したサンプルをソロにできます。



「Edit」ページの右上にある「Play Focused Sample Solo」をオンにすると、パッドをトリガーした場合に選択したサンプルのみが再生され、個々のサンプルを細かく編集できます。

補足

このボタンは、「Edit Selected Samples or Pads」が「SEL」に設定されている場合のみオンにできません。

パッドへのサンプルの割り当て

パッドにサンプルを割り当てるには、パッドにサンプルをドラッグアンドドロップするか、マッピングビューのコンテキストメニューから既存のサンプルを置き換えるか、または **Browser** を使用します。

1つまたは複数のサンプルを、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) やホストアプリケーションから Groove Agent にドラッグできます。複数のサンプルは、同じパッドか、別々のパッドに割り当てることができます。

- サンプルをパッドに割り当てるには、サンプルをパッドにドラッグします。

ホストアプリケーションの以下の場所からファイルをドラッグできます:

- MediaBay
- プロジェクトウィンドウ
- プール
- サンプルエディター (リージョン)
- オーディオパートエディター
- LoopMash スライス

1つまたは複数のサンプルをパッドにドラッグすると、ドロップアイコンが表示されます。どのアイコンにドロップするかにより、サンプルをパッドに追加するか、現在のサンプルをドラッグしている新しいサンプルと置き換えるか、またはドラッグしているサンプルを連続した複数のパッドに割り当てるかを指定できます。

- パッドにサンプルを追加するには、サンプルを一番上のドロップアイコンにドラッグします。
1つのパッドには最大 32 個のサンプルを割り当てることができます。



- 現在割り当てられているサンプルを、ドラッグしている 1つまたは複数のサンプルに置き換えるには、サンプルを中央のドロップアイコンにドラッグします。



- 1つまたは複数のグループの連続した複数のパッドにサンプルを割り当てるには、複数のサンプルを一番下のドロップアイコンにドラッグします。



サンプルを受け取ったパッドの周りには黄色い枠が表示されます。

補足

複数パッドにドロップできるサンプルの数は、有効なパッドの数により異なります。

Groove Agent で、ドロップするサンプルの数に対して十分な数の空きパッドがない場合は、操作を続行するかキャンセルするかを尋ねるダイアログが表示されます。続行すると、パッドにすでにサンプルが含まれていた場合は置き換えられます。

関連リンク

[マッピングビュー](#) (103 ページ)

別のパッドへのサンプルの移動とコピー

ドラッグアンドドロップを使用して、(別のパッドグループでも) パッド間でサンプルを移動したりコピーしたりできます。

- サンプルをあるパッドから別のパッドに移動するには、元のパッドを移動先のパッドにドラッグします。

元のパッドを、移動先のパッドのドロップアイコンのうち、上のドロップアイコンにドラッグすると、移動先のパッドにサンプルが追加されます。中央のドロップアイコンにドラッグすると、移動先のパッドのサンプルが元のパッドのサンプルにすべて置き換わります。下のドロップアイコンにドラッグすると、元のパッドのサンプルが、移動先のパッドとそれ以降のパッドに挿入されます。

補足

サンプルを (移動ではなく) コピーするには、**[Alt/Opt]** を押しながらサンプルをドラッグします。

補足

スライスされたループに含まれるパッドをコピーする場合、ループとのリンクは失われ、通常のインストゥルメントパッドとして貼り付けられます。

別のグループへのサンプルの移動とコピー

サンプルを別のグループのパッドに移動またはコピーするには、まずサンプルをグループボタンにドラッグしてグループを表示してから、新しいパッドにドラッグします。

オプションは、同じグループの別のパッドにサンプルを移動する場合と同じです。

スライスされたループの移動

1回のドラッグアンドドロップ操作で、スライスされたループを移動できます。

- ループの最初のスライスをドラッグして、パッドセクションに移動します。

ドラッグを始めると、Groove Agent がスライスされたループをドロップできるパッド (すべてのスライスを挿入するのに十分な空のパッドが続くパッド) を表示します。ループをドロップできないパッドはグレー表示されます。

- スライスの挿入を開始するパッドにスライスをドロップします。

出力へのサンプルの割り当て

インストゥルメントパッドの出力を、使用可能な出力バスのいずれかに割り当てることができます。これにより、サンプルに外部エフェクトプラグインを適用したり、単一のパッドのサンプルに内部エフェクトを適用したりできます。

外部エフェクトプラグインを適用するには、パッドを 1つのプラグイン出力に割り当てます。これにより、たとえば Steinberg 製 DAW の **MixConsole** でこの出力からの信号を編集できます。

インストゥルメントパッドのサンプルに内部エフェクトを適用するには、1つの Beat Agent バスにパッドを割り当て、「Agent」ミキサーでこのバスにエフェクトを追加します。

パッドからのサンプルの削除

- パッドからサンプルを削除するには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「Remove Sample」を選択します。
- パッドのすべてのサンプルを削除するには、いずれかのサンプルを右クリックして、「Remove Selected Samples」を選択します。

補足

「PAD/SEL」ボタンが「PAD」に設定されている場合、サンプルを個別に選択することはできません。「Remove Selected Samples」を選択すると、パッドのすべてのサンプルが削除されます。

パッドの順序の変更

デフォルトでは、インストゥルメントパッドは標準のマッピングに基づいて、半音階順に並べられています。ただし、特定のグループに他のグループのパッドを表示したいときがあります。そのため、パッドの位置は交換できるようになっています。

たとえば、セカンドバスドラムは多くの場合、グループ2のB0にマッピングされています。それに対し、他の一般的なドラムキットインストゥルメントは、グループ3にあります。セカンドバスドラムをグループ3の他のインストゥルメントと一緒に表示するには、B0のパッドをグループ3の未使用のパッドと交換します。

- 2つのパッドを交換するには、**[Shift]** を押しながら、1つのパッドをもう1つのパッドにドラッグします。
これによって、パッドの内容全体がすべての設定と一緒に交換されます。
- パッドの順序が標準の並び順と異なるかどうかを確認するには、パッドのトリガーノートを確認して半音階順にマッピングされているかを確認するか、または「Show Pad Info」ボタンをクリックして、すべてのパッドのパッドインデックスを確認します。
- すべてのパッドの順序を半音階順にリセットするには、パッドのコンテキストメニューを開き、「Reset Pad Order」を選択します。

Beat Agent インストゥルメントの保存

Beat Agent のインストゥルメントパッドは、すべての設定と一緒に個別のインストゥルメントとして保存できます。

手順

1. 好みに合わせてインストゥルメントパッドを設定します。
 2. パッドを右クリックして「Save Instrument」を選択します。
-

結果

パッドは個別のインストゥルメントとして保存され、「Load」パネルの「Instruments」タブで使用できます。

Beat Agent のインストゥルメントのロード

保存したインストゥルメントをインストゥルメントパッドにロードできます。この機能は、パッドを再利用したり、別のインストゥルメントのベースとして使用したりする場合に便利です。

手順

1. 「Load」パネルで「Instruments」タブを開きます。
2. 使用するインストゥルメントの場所まで移動します。
3. 必要に応じて、結果リストの下の**プレ試聴**コントロールを使用してインストゥルメントを試聴します。
この機能は、作成中の曲に最適なインストゥルメントを見つけるのに役立ちます。
4. 使用したいインストゥルメントが見つかったら、そのインストゥルメントをダブルクリックするか、インストゥルメントパッドにドラッグします。

関連リンク

[ファイルの参照 \(40 ページ\)](#)

マッピングビュー

マッピングビューには、選択したパッドのサンプルマッピングが表示されます。

マッピングビューではサンプルの置き換えや削除を行ったり、サンプルのベロシティ範囲を調節したりできます。選択したサンプルは明るい色で表示されます。

補足

マッピングビューには常にベロシティ範囲が表示されます (サンプルのトリガーに使用されない場合も含む)。

関連リンク

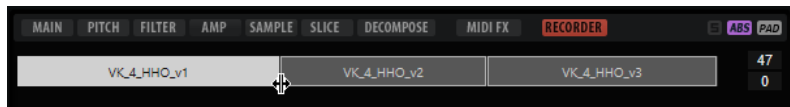
[「Main」タブ \(105 ページ\)](#)

パッドの割り当ての編集

パッドには最大 32 個のサンプルを含めることができます。



- サンプルをマッピングビューにドロップすると、サンプルを追加できます。サンプルを挿入できる位置は、他の 2 つのサンプルの間、最後のサンプルのあと、または最初のサンプルの前です。挿入位置は赤いラインで示されます。
- サンプルを置き換えるには、新しいサンプルを既存のサンプルにドラッグします。置き換えられるサンプルは、赤い枠によって示されます。
- サンプルの順序を変更するには、サンプルを新しい位置にドラッグします。
- サンプルを別のパッドに割り当てるには、サンプルをパッドにドラッグします。
この操作を行なうと、現在のパッドからサンプルが削除されます。現在の割り当てを維持したままにサンプルを別のパッドに割り当てるには、**[Alt/Opt]** を押しながらドラッグします。
- ベロシティ範囲を変更するには、マッピングビューでサンプルを選択し、右側の「Hi」フィールドと「Lo」フィールドに新しい値を入力するか、2 つのサンプルの間にマウスを置いて両矢印ボタンが表示されるのを確認してから、左右どちらかにドラッグします。



補足

サンプルのベロシティー範囲を変更すると、ベロシティー範囲が重ならないように、隣接するサンプルが自動的に調節されます。

サンプルの置き換え

マッピングビューの個々のサンプルは、ハードディスク内の別のサンプルと置き換えられます。

手順

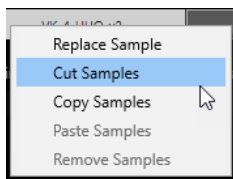
1. サンプルを右クリックし、コンテキストメニューから「**Replace Sample**」を選択します。
2. ファイルダイアログで、かわりに使用するファイルを参照して選択し、「**Open**」をクリックします。

結果

サンプルが置き換わります。

マッピングビューのコンテキストメニュー

マッピングビューのコンテキストメニューのコマンドを使用すると、パッドに使用されているサンプルを管理できます。



補足

「**Edit Selected Samples or Pads**」ボタンが「**SEL**」に設定されている場合は、コンテキストメニューのコマンドが個々のサンプルにのみ適用されます。それ以外の場合は、パッドコンテンツ全体にコマンドが適用されます。

Replace Sample

選択したサンプルを置き換えます。

Cut Samples

選択したサンプルを切り取ってクリップボードにコピーします。

Copy Samples

選択したサンプルをクリップボードにコピーします。

Paste Samples

選択したパッドに、クリップボードからサンプルをペーストします。ペーストしたサンプルは、ペースト先のパッドの選択したサンプルのあとに挿入されます。すべてのサンプルは、ベロシティー範囲に均等に割り当てられます。

補足

サンプルはキットのパッド間だけでなく、別々のキット間や別々にインストールされた Groove Agent 間でもコピーアンドペーストできます。

Remove Samples

選択したサンプルを削除します。

「Main」タブ

「Main」タブでは、パッドのサンプル割り当てと、最も重要なパラメーターを設定できます。



「Main」タブには簡単なサンプルエディターが表示されます。ディスプレイで、サンプルの開始マーカ―と終了マーカ―、フェードインマーカ―とフェードアウトマーカ―、フェードカーブを調節できます。

Mode

パッドのサンプルのトリガーモードを設定します。

- 「Velocity」モードでは、入力ベロシティに応じて再生されるサンプルが決まります。
- 「Layer」モードでは、ベロシティに関係なく、すべてのサンプルが同時に再生されます。
- 「Round Robin」モードでは、サンプルは左から右に次々繰り返し再生されます。
- 「Random」モードでは、サンプルはランダムに再生されます。同じサンプルが繰り返し再生される場合があります。
- 「Random Exclusive」モードでは、サンプルはランダムに再生されますが、同じサンプルは繰り返して再生されません。

Poly

パッドのポリフォニーの最大数を設定します。たとえば、4に設定すると、ノートの発音を停止するまでにパッドを4回トリガーできます。

補足

ポリフォニー値は同時に発音できるノートの数を表わします。そのため、パッドでレイヤーになったサンプルをトリガーすると、実際のサンプルボイス数は非常に大きくなる場合があります。

Fade

ボイスの発音が停止したときにボイスがフェードアウトするまでにかかる時間を指定します。

補足

パッドの別々のサンプルに対し異なるフェード設定を指定できます。

Exclusive Group

パッドを 32 の排他グループのいずれかに割り当てることができます。同じグループ内のパッドが同時に再生されることはありません。新しいノートが発音されると前のノートは停止します。

ボリューム

サンプルのレベルを設定します。

Pan

ステレオでのサンプルの定位を設定します。

Coarse

チューニングを半音単位で調整します。

Fine

ピッチをセント単位で調節します。

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。

補足

「Cutoff」、「Resonance」、「Distortion」は、フィルターが使用されている場合のみ設定できます。

Resonance

フィルターのレゾナンスを設定します。

Distortion

ディストーションの量を設定します。このパラメーターの効果は、選択したフィルターモードによって異なります。

Output

サンプルがルーティングされる出力先を設定します。使用できる出力は以下のとおりです。

- 「Kit」 ミキサー
- 16 個の 「Agent」 ミキサーチャンネルのいずれか。
- プラグインの 16 個のステレオ出力バスのいずれか。

を Steinberg 製 DAW で使用する場合、メニューからプラグイン出力を選択すると、自動的にホストアプリケーションでこの出力が有効になります。最初のステレオ出力は 「Master」 出力になります。この出力は常に有効です。

補足

ホストアプリケーションで無効になっている出力にルーティングされたサンプルは、自動的にプラグインの 「Master」 出力に送信されます。

- AUX チャンネルのいずれか。この場合、たとえばサブグループを作成できます。

補足

これらのすべての出力には、Insert エフェクトを含められます。

Playback Quality

クオリティを設定します。

- 「**Standard**」:元のビット解像度とサンプリングレートでサンプルを再生します。
- 「**Vintage**」:初期の 12 ビットドラムマシンの音質をエミュレートします。サンプルをディチューンすることにより、典型的なエイリアスノイズを発生させます。サンプリングレートは 26040Hz に制限されます。
- 「**Turntable**」: 「**Vintage**」モードと似ています。サンプルは 12 ビット/26040Hz で再生されます。このモードを使用するのは、ヒップホッププロデューサーの典型的なワークフローに沿って制作する場合です。最初のデジタルドラムマシンは非常に限られた RAM しか搭載していなかったため、ターンテーブルは 33 1/3RPM ではなく 45RPM でサンプリングされていました。これは、より多くのサンプルを RAM に保存するためです。再生時にはサンプルのピッチをチューンダウンすることで、ピッチの変化を補正していました。その結果発生していたのが、初期のデジタルドラムマシンでよく聴かれる、あの歪みとエイリアスノイズです。

補足

サンプルに「**Vintage**」または「**Turntable**」を選択した場合、「**Sample**」タブのオーディオワープ機能を使用してサンプルを編集できません。オーディオワープを使用しているサンプルに対してこのいずれかのモードを選択しようとすると、警告メッセージが表示されます。

LP/BP/HP

フィルタータイプを設定します。「**Classic**」、「**Tube Drive**」、「**Hard Clip**」、「**Bit Red**」、「**Rate Red**」から選択できます。

フィルターをオフにするには、「**Off**」を選択します。

Filter Shape

- LP24、18、12、および 6 は、それぞれ 24、18、12、および 6dB/oct のローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12 および BP24 は、それぞれ 12 および 24dB/oct のバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- 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。

エンベロープの編集

Beat Agent には、ピッチエンベロープ、フィルターエンベロープ、ボリュームエンベロープがあります。これらのエンベロープは、「Pitch」、「Filter」、および「Amp」タブで使用できます。

それぞれのマルチセグメントエンベロープには最大 128 のノードがあり、「Time」、「Level」、および「Curve」のパラメーターを使用できます。ノードとパラメーターで、エンベロープの形状を設定します。グラフィカルエンベロープエディターでノードをドラッグする、または値を手動で入力することにより、1 個または複数のノードを編集できます。エンベロープノードを編集すると、値ツールチップにノードの現在の設定が表示されます。

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。

Guide Envelope

このポップアップメニューから別のエンベロープを選択すると、編集しているエンベロープの背景にそれを表示できます。




- 「Snap」がオンの場合、ノードを移動すると Guide Envelope にスナップ (吸着) 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 Channel Sum/Show Left Channel/Show Right Channel

これらのボタンを使用すると、エンベロープディスプレイの背後にサンプル波形を表示できます。エンベロープに対して行なった編集は、この波形に自動的に反映されます。

- 「Show Channel Sum」 をオンにすると、サンプルのモノラル合計がディスプレイに表示されます。
- 「Show Left Channel」 をオンにすると、サンプルの左チャンネルが表示されます。
- 「Show Right Channel」 をオンにすると、サンプルの右チャンネルが表示されます。

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。
-

ノードの追加と削除

選択できる手順

- ノードを追加するには、ノードを追加したい位置で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。
- 選択した複数のノードを削除するには、**[Delete]** を押します。

補足

- 最初のノード、最後のノード、サステインノードは削除できません。
 - サステインノードのあとに追加されたすべてのノードは、常にエンベロープのリリース部分に影響を与えます。
-

「Fill」機能を使用したノードの追加

「Fill」機能を使用すると、選択しているノードのあとに複数のエンベロープノードを追加できます。

手順

1. 「Fill」ボタンの右のポップアップメニューから、追加したいノードの数を選択します。
 2. グラフィカルエンベロープエディターで、あとにノードを追加したいノードを選択します。
複数のノードを選択した場合、選択した最後のノードのあとに新しいノードが挿入されます。
「Fixed」がオフになっていると、追加したノードは選択されているノードの「Time」パラメーターに指定された間隔で配置されます。複数のノードを選択した場合、フォーカスされているノードで間隔が指定されます。
「Sync」をオンにすることにより、「Sync」の音価で間隔を指定できます。たとえば、「1/4」を選択すると、正確な4分音符間隔で新しいノードが追加されます。
「Fixed」をオンにすると、追加されたノードは最後に選択したノードとその次のノードの間に挿入されます。
 3. 「Fill」ボタンをクリックします。
-

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。

値フィールドに音値および3連符を入力することもできます。

エンベロープモード

「**Mode**」ポップアップメニューで、4種類のエンベロープモードの1つを選択して、キーを押すたびにエンベロープがどのように再生されるかを指定できます。

- 「**Sustain**」を選択すると、最初のノードからサステインノードまでエンベロープが再生されます。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。このモードは、ループされたサンプルに最適です。
- 「**Loop**」を選択すると、最初のノードからループノードまでエンベロープが再生されます。その結果、ループはキーを押さえている限り繰り返されます。キーを放すと、エンベロープはサステインのあとの段階を再生します。このモードは、エンベロープのサステインに変化を付ける場合に最適です。
- 「**One Shot**」を選択すると、たとえキーを放しても、最初のノードから最後のノードまでエンベロープが再生されます。このエンベロープにはサステインフェーズはありません。このモードは、ドラムサンプルに最適です。
- 「**Sample Loop**」を選択すると、サンプルのナチュラルなアタックを維持できます。サンプルがサンプルループスタートに達するまではエンベロープは減衰しません。
2番めのノードを最大レベルに設定して、あとのノードを使用してサンプルのループの減衰を設定すると、エンベロープはループのみに影響を与えます。エンベロープのアタックは引き続き実行されます。

ループの設定

選択したノード間で再生を繰り返すようにエンベロープを設定できます。

手順

1. エンベロープモードを「**Loop**」に設定します。
 2. ループは、グラフィカルエンベロープエディターの緑色の領域で示されます。その領域の境界をドラッグしてループの開始と終了を指定します。
ループ領域は、エンベロープのディケイ段階のみで設定できます。
-

「Pitch」 タブ

「Pitch」 タブでは、ピッチエンベロープを設定できます。



極性

ピッチエンベロープを単極性から双極性に切り替えることができます。

「Polarity」 ボタンをオンにすると、エンベロープは双極性になります。つまり、サンプルのピッチを元のピッチから上げたり下げたり、2方向に変調できます。「Polarity」 ボタンをオフにすると、エンベロープを元のピッチより低い値に設定できません。

Key Range

オンにして、サンプルのキー範囲を指定します。この範囲には、サンプルが半音階順でパッドにマッピングされています。

- 「Low Key」 には、マッピングの最初のキーを指定します。
- 「High Key」 には、マッピングの最後のキーを指定します。

「Key Range」 ボタンをオフにすると、「Low Key」 および 「High Key」 フィールドがリセットされます。

Fixed Pitch

- 「Fixed Pitch」 をオフにすると、サンプルはキー範囲内で半音階的に再生されます。
- 「Fixed Pitch」 をオンにすると、キー範囲内すべてのキーで、サンプルが元のピッチで再生されます。これは、パッドを隣接するパッドと重ねる場合などに役立ちます。

Coarse

チューニングを半音単位で調整します。

Fine

ピッチをセント単位で調節します。

Random

発音される各ノートでサンプルのピッチをランダムに変更する量を調節します。

Env Amnt

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。

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が下がります。

Time Velocity

エンベロープのフェーズ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フェーズが短くなります。負の値の場合、ベロシティ値が高くなるほどフェーズが長くなります。

Segments Affected by Time Velocity

「Time Velocity」パラメーターで影響を受けるエンベロープのフェーズを選択できます。

- **Attack:** ベロシティはアタックにのみ影響を与えます。
- **Attack + Decay:** ベロシティはサステインまでのすべてのフェーズに影響を与えます。
- **Decay:** ベロシティはサステインフェーズを含めたすべてのフェーズに影響を与えますが、アタックは除外されます。
- **Attack + Release:** ベロシティはアタック部分とリリース部分に影響を与えます。
- **All:** ベロシティはすべてのフェーズに影響を与えます。

Level Velocity Curve

カーブの種類を選択して、入力ベロシティがどのようにしてエンベロープのレベルに変化するかを指定します。それぞれのカーブの特性が小さなアイコンで表示されます。

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。

MIDI Controller

サンプルのピッチのコントロールに使用できる MIDI コントローラーを割り当てます。

このコントローラーはホストアプリケーションまたはハードウェアコントローラーから送信できます。あるいは、**パターンエディター**または「**Note Repeat**」ページのコントローラーレーンを使用して内部的に送信できます。

Hold

パターンエディターまたは「**Note Repeat**」ページでの再生を停止すると、ピッチモジュレーションのコントローラー値は、ピッチモジュレーションのないニュートラルな値にリセットされます。「**Hold**」をオンにすると、コントローラー値は送信された最後の値に保たれます。

複数のパッドへのサンプルの半音階順マッピング

「Pitch」タブの「**Key Range**」設定を使用すると、複数のパッドにサンプルを半音階順にマッピングできます。

補足

「**Edit Selected Sample or Pad**」(「**SEL**」)をオンにした場合は、各サンプルのキー範囲を個別に調節します。

手順

1. 範囲は、「**Low Key**」および「**High Key**」の値フィールドで設定します。

半音階順にマッピングされたサンプルのキー範囲を調節する際、キー範囲内のパッドは、元のサンプルが割り当てられたパッドの名前を継承します。名前が設定されるのは、対応するパッドに名前がない場合のみです。元のパッドからの半音のオフセットが、名前の接尾辞として追加されます。これによって、元のパッドを簡単に探せます。

2. 必要に応じて、「Fixed Pitch」パラメーターを設定します。

- 「Fixed Pitch」をオンにすると、キー範囲内すべてのパッドで、サンプルが元のピッチで再生されます。
- 「Fixed Pitch」をオフにすると、サンプルはキー範囲内で半音階的に再生されます。

結果

サンプルがパッドにマッピングされます。2つのノートのアイコンは、半音階順にマッピングされたサンプルを再生するパッドを示します。

手順終了後の項目

半音階順にサンプルがマッピングされたパッドのコンテキストメニューを開き、「**Chromatically Mapped from**」を選択すると、マッピングされたサンプルの元のパッドを確認できます。元のパッド自体には、このメニューは含まれません。

「Filter」タブ

「Filter」タブでは、サウンドの音色を調節できます。フィルターエンベロープは、カットオフ周波数をコントロールして時間に対する調和性を設定します。



LP/BP/HP

フィルタータイプを設定します。「Classic」、「Tube Drive」、「Hard Clip」、「Bit Red」、「Rate Red」から選択できます。

フィルターをオフにするには、「Off」を選択します。

Filter Shape

- LP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12およびBP24は、それぞれ12および24dB/octのバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- 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

一)。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。

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

フィルターのレゾナンスを設定します。

Distortion

ディストーションの量を設定します。このパラメーターの効果は、選択したフィルターモードによって異なります。

Velocity

ベロシティーがカットオフ周波数に与える影響をコントロールします。「**Velocity**」を 0% に設定すると、影響はありません。その他の値では、ベロシティーとともにカットオフ周波数が増加します。

Env Amnt

フィルターエンベロープからのフィルターモジュレーションを調節します。

Level Velocity

ベロシティー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が下がります。

Time Velocity

エンベロープのフェーズ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フェーズが短くなります。負の値の場合、ベロシティー値が高くなるほどフェーズが長くなります。

Segments Affected by Time Velocity

「**Time Velocity**」パラメーターで影響を受けるエンベロープのフェーズを選択できます。

- **Attack:** ベロシティーはアタックにのみ影響を与えます。

- **Attack + Decay:** ベロシティーはサステインまでのすべてのフェーズに影響を与えます。
- **Decay:** ベロシティーはサステインフェーズを含めたすべてのフェーズに影響を与えますが、アタックは除外されます。
- **Attack + Release:** ベロシティーはアタック部分とリリース部分に影響を与えます。
- **All:** ベロシティーはすべてのフェーズに影響を与えます。

Level Velocity Curve

カーブの種類を選択して、入力ベロシティーがどのようにしてエンベロープのレベルに変化するかを指定します。それぞれのカーブの特性が小さなアイコンで表示されます。

関連リンク

[エンベロープの編集 \(108 ページ\)](#)

「Amp」 タブ



ボリューム

サンプルのレベルを設定します。

Pan

ステレオでのサンプルの定位を設定します。

AUX 1-4

4つの統合 AUX FX チャンネルに送信される信号レベルを指定できます。

Level Velocity

ベロシティー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。

Time Velocity

エンベロープのフェーズ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フェーズが短くなります。負の値の場合、ベロシティー値が高くなるほどフェーズが長くなります。

Segments Affected by Time Velocity

「Time Velocity」パラメーターで影響を受けるエンベロープのフェーズを選択できます。

- **Attack:** ベロシティーはアタックにのみ影響を与えます。
- **Attack + Decay:** ベロシティーはサステインまでのすべてのフェーズに影響を与えます。
- **Decay:** ベロシティーはサステインフェーズを含めたすべてのフェーズに影響を与えますが、アタックは除外されます。
- **Attack + Release:** ベロシティーはアタック部分とリリース部分に影響を与えます。
- **All:** ベロシティーはすべてのフェーズに影響を与えます。

Level Velocity Curve

カーブの種類を選択して、入力ベロシティーがどのようにしてエンベロープのレベルに変化するかを指定します。それぞれのカーブの特性が小さなアイコンで表示されます。

Output

サンプルがルーティングされる出力先を設定します。使用できる出力は以下のとおりです。

- 「**Kit**」 ミキサー
- 16 個の 「**Agent**」 ミキサーチャンネルのいずれか。
- プラグインの 16 個のステレオ出力バスのいずれか。
を Steinberg 製 DAW で使用する場合、メニューからプラグイン出力を選択すると、自動的にホストアプリケーションでこの出力が有効になります。最初のステレオ出力は 「**Master**」 出力になります。この出力は常に有効です。

補足

ホストアプリケーションで無効になっている出力にルーティングされたサンプルは、自動的にプラグインの 「**Master**」 出力に送信されます。

- AUX チャンネルのいずれか。この場合、たとえばサブグループを作成できます。

補足

これらのすべての出力には、Insert エフェクトを含められます。

NORM (Use Normalized Velocity)

- ノーマライズされたサンプルを使用する場合、このボタンはオフのままにします。
- ノーマライズされておらず、ベロシティーレイヤーが設定されたサンプルを使用している場合は、このボタンをオンにします。オンにしない場合、「**Vel<Lev**」パラメーターの設定時に、異なるベロシティーレイヤー間の移行が不自然になる可能性があります。

「Sample」タブ

「Sample」タブには、**サンプルエディター**が表示されます。タブの上部セクションにはマッピングビューと波形ディスプレイが表示され、下部セクションでは関連するすべてのサンプルパラメーターにアクセスできます。



ツールバー

ツールバーにはサンプルマーカー、ループマーカー、およびスライスを編集するための各種ツールが含まれています。

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。

補足

「Edit Loop」をオンにしたときに「Loop Mode」がオフになっていた場合、「Loop Mode」は自動的に「Continuous」に設定され、サンプルの開始位置と終了位置にループマーカーが置かれます。

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。

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。

Normalize Level

「Normalize Sample」機能のレベルを設定します。

Show Pitch Detection Curve

ピッチ検出カーブの表示/非表示を切り替えます。

Detected Pitch

サンプル全体の平均ピッチを表示します。範囲を選択している場合、選択範囲の平均ピッチが表示されます。

Transfer Pitch to Root Key

分析したピッチの値をサンプルのルートキーに設定します。

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。

Edit in External Editor

サンプルを外部エディターで開くことができます。

補足

この機能は、**オプションエディター**の「**Edit**」セクションで外部エディターが指定されている場合のみ使用できます。

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

このボタンをオンにすると、波形ディスプレイに左右のチャンネルの和が表示されます。

Show Left Channel

このボタンをオンにすると、波形ディスプレイに左チャンネルが表示されます。

Show Right Channel

このボタンをオンにすると、波形ディスプレイに右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。

Output

ポップアップメニューで、**サンプルエディター**から信号を送るプラグイン出力を指定できます。

これは、サンプルの編集中には聴こえないようにしたい Insert エフェクトが**マスター**出力に使用されている場合に特に便利です。

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。

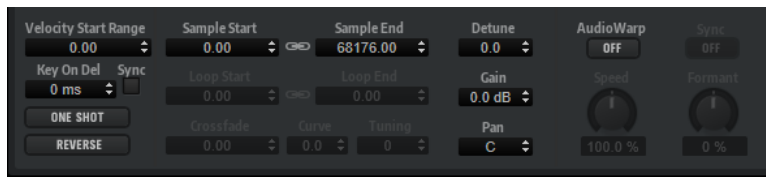
- 形式を選択するには、ルーラーの右にある矢印ボタンをクリックして、ポップアップメニューでオプションを選択します。
小節と拍、秒、またはサンプルによる表示形式を選択できます。

波形ディスプレイとレベルスケール

波形ディスプレイには、サンプルの波形画像が表示されます。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。
- ハーフレベルラインを表示するには、波形ディスプレイで右クリックし、コンテキストメニューでオプションを選択します。

パラメーターセクション



Velocity Start Range

サンプルの開始に対するベロシティの影響を設定します。低いベロシティでサンプルの開始を遅らせるには、開始範囲マーカを右に動かします。ベロシティを最大値にすると、元の開始位置からサンプルが再生されます。

Key On Del

このパラメーターでは、指定した時間または音値に応じてゾーンの再生を遅らせることができます。

- デ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、「T」ボタンをオンにします。

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

Loop Mode

サステインループとリリースループのモードを選択できます。

- 「No Loop」に設定すると、サンプルがループせずに再生されます。
- 「Continuous」に設定すると、ボリュームエンベロープの終了位置までループは連続して再生されます。
- 「Alternate」に設定すると、キーを放してもループは再生と逆再生を繰り返します。
- 「Once」に設定すると、ループは1回繰り返されます。
- 「Until Release」(サステインループの場合のみ)に設定すると、キーボードでキーを放すまでループは再生されます。
- 「Alternate Until Release」(サステインループの場合のみ)に設定すると、キーを押さえている間はループが再生と逆再生を繰り返し、キーを放すとサンプルの最後まで再生されます。

補足

「Loop Mode」を「Alternate」または「Alternate Until Release」に設定した場合、ループのクロスフェードはループの開始位置と終了位置に適用されます。「Loop Mode」ポップアップメニューのその他のモードに設定した場合、ループのクロスフェードはループの終了位置にのみ適用されます。

Reverse

サンプルを反転し、逆方向で再生できます。

Sample Start

サンプルの開始マーカです。

Sample End

サンプルの終了マーカです。

Link Sample Start and End

このボタンをオンにすると、サンプルの開始位置と終了位置が連動して動きます。

Loop Start

ループの開始位置を設定します。数値を入力するか、波形ディスプレイで開始マーカを動かして設定できます。

Loop End

ループの終了位置を設定します。数値を入力するか、波形ディスプレイで終了マーカを動かして設定できます。

Link Loop Start and End

このボタンをオンにすると、ループの開始位置と終了位置が連動して動きます。

Loop Crossfade

クロスフェードの時間を指定します。

「Curve」パラメーターは、クロスフェードのカーブ形状を指定します (リニアカーブから均等パワーカーブまで)。

Loop Tuning

ループの周波数をセント単位で調節できます。

Detune

+/- 1200 セントの範囲でサンプルをチューニングできます。

Gain

サンプルのレベルを設定します。

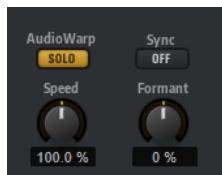
補足

「Normalize」機能を使用すると、このパラメーターは自動的に設定されます。

Pan

サンプルのサウンドの定位を調節します。

オーディオワープパラメーター



「AudioWarp」セクションでは、サンプルにタイムストレッチおよびフォルマントシフトを適用できます。

補足

オーディオワープ機能は、「Main」タブで「Playback Quality」を「Vintage」または「Turntable」に設定している場合は使用できません。

Mode

このポップアップメニューでは、オーディオワープ機能に使用するモードを選択します。

- 「Solo」モードでは、タイムストレッチおよびフォルマントシフトのパラメーターを使用できます。このモードは、ソロの楽器やボーカルが含まれるループとサンプルに適しています。
- 「Music」モードでは、タイムストレッチのパラメーターを使用できます。このモードは、ドラムループやミックスされた音楽サンプルなどの複雑な素材に適しています。

す。「Solo」モードよりもはるかに多くの CPU を使用します。サンプルに適用するストレッチが大きくなるほど、CPU の負荷も高くなることに注意してください。

- 「Off」を選択すると、オーディオワーブ機能が無効になります。

Sync

「Sync」モードは、サンプルの再生速度とホストアプリケーションのテンポを一致させるために使用します。

- 「Off」に設定すると、再生速度を手動で設定できます (パーセント単位)。
- 「Tempo」に設定すると、サンプルのオリジナルテンポとホストのテンポの比率を使用して再生速度を計算します。
- 「Beats」に設定すると、拍子のノートの長さ、拍子の数、およびホストのテンポを使用して再生速度を計算します。

補足

「Sync」モードが適切に機能するためには、サンプルのループが正しく設定されている必要があります。「Tempo」モードでは、オリジナルのテンポをできる限り正確に設定する必要があります。

Speed

サンプルの再生速度をパーセント単位で調節します。オリジナルの最大 800% までテンポを速めることができます。「Music」モードで設定できる最も低い再生速度は 12.5% です。これより低い数値に設定しても効果はありません。

Orig BPM

「Sync」モードを「Tempo」に設定した場合、サンプルのオリジナルテンポを 1 分あたりの拍数 (BPM) で入力できます。ホストアプリケーションのテンポに一致するように、サンプルの再生速度が調整されます。

補足

ファイルのヘッダーにテンポ情報を含むサンプルをロードした場合、「Original Tempo」パラメーターは、この情報を使用して設定されます。サンプルにテンポ情報が含まれていなければ、数値は概算されます。これらのパラメーターの数値は手動で変更できます。

「Note Length」と「Number of Beats」

「Sync」モードを「Beats」に設定した場合、入力したノートの長さと拍子の数に基づいてサンプルのテンポが算出されます。たとえば、サンプルが 4 つの 4 分音符を含むドラムループの場合、「Note」を 1/4 に、「Beats」を 4 に設定します。ホストアプリケーションのテンポに一致するように、サンプルの再生速度が調整されます。

補足

ファイルのヘッダーにテンポ情報を含むサンプルをロードした場合、「Note Length」および「Number of Beats」パラメーターは、この情報を使用して設定されます。サンプルにテンポ情報が含まれていなければ、数値は概算されます。これらのパラメーターの数値は手動で変更できます。

Formant (「Solo」モードのみ)

フォルマントシフトの量を指定します。

マーカー

さまざまなマーカーを使用して、サンプル内の重要な位置を指定できます。

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無視されます。

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。

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。

Velocity Start Range

サンプルのアタック部分を設定します。ベロシティからのサンプル開始位置のモジュレーションに使用できます。

フェードの作成



- フェードを作成するには、「Sample」タブの波形ディスプレイでフェードハンドルをドラッグするか、「Slice」タブでフェードインとフェードアウトの長さを指定します (オーディオからスライスを作成済みの場合)。
- 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。

補足

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。

ズーム

- 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。



垂直ズームスライダー

- 水平ズームスライダーの右にある3つのボタンを使用すると、開始位置、終了位置、または全範囲にズームできます。



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。
- ロケーターの位置でズームインまたはズームアウトするには、**および** 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できます。
- 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。

表示範囲

あるサンプルから別のサンプルに変更する場合、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。

このオプションは、波形ディスプレイのコンテキストメニューの「View Range」サブメニューにあります。

Auto

前のサンプルの表示範囲に従います。

Last

各サンプルはそれぞれ表示範囲を記録しています。サンプルを再び選択すると、そのサンプルの表示範囲が復元されます。

Full

サンプル全体が表示されます。

Sample

サンプルの開始マーカーと終了マーカーの間の範囲が表示されます。

Sample Start

サンプルの開始マーカーが現時点の拡大率で表示されます。

Sample Start Range

サンプルの開始範囲マーカーが現時点の拡大率で表示されます。

Sample End

サンプルの終了マーカーが現時点の拡大率で表示されます。

Loop

ループ全体が表示されます。

Loop Start

ループの開始マーカーが現時点の拡大率で表示されます。

Loop End

ループの終了マーカーが現時点の拡大率で表示されます。

サンプルの試聴

ツールバーの「Play Sample」アイコンを使用してサンプルを再生できます。

以下の事項が当てはまります。

- 選択範囲を設定していない場合、サンプル全体が再生されます。
- 選択範囲を設定している場合、その範囲が再生されます。
- 「Edit Loop」アイコンをオンにしている場合、試聴機能を無効にするまで再生が繰り返されます。

範囲の選択

- 範囲を選択するには、「Range Selection」ツールを選択して、クリックしたままドラッグします。

補足

「Snap to Zero Crossing」がオンになっている場合、選択範囲の開始位置と終了位置は常にゼロクロスポイントに配置されます。

- 選択範囲のサイズを変更するには、右または左の枠をドラッグするか、**[Shift]** を押しながら選択範囲を開始/終了したい位置をクリックします。
- 選択範囲を動かすには、その選択範囲内をクリックしてドラッグします。

選択範囲の編集

サンプルエディターで選択範囲を設定したら、その設定範囲に対して編集を行なえます。

- 選択範囲からサンプルの開始位置と終了位置を設定するには、**サンプルエディター**で右クリックし、「Selection」 > 「Set Sample Start/End to Selection」を選択します。
- 選択範囲からループを設定するには、**サンプルエディター**で右クリックし、「Selection」 > 「Set Loop to Selection」を選択します。
- サンプルの一部を別のパッドに割り当てるには、選択範囲内をクリックし、新しいパッドにドラッグします。

これによって、サンプルの選択部分のみがパッドに割り当てられます。


補足

新しいパッドに割り当てられたサンプルの部分は元のサンプルを参照し続けるため、ディスクに新しいサンプルが作成されるわけではありません。

サンプルのノーマライズ

ノーマライズ機能では、サンプルの最も高いピークレベルが検出され、あらかじめ定義されたレベルに達するまでゲインが調節されます。

手順

1. ツールバーの「Normalize Level」フィールドで、サンプルをノーマライズするレベルを指定します。
 2. ツールバーの「Normalize Sample」をクリックし、サンプルを右クリックして、コンテキストメニューの「Sample」サブメニューから「Normalize Sample」を選択します。
-

結果

サンプルの「Gain」パラメーターが、あらかじめ定義された「Normalize Level」の値に合うように調整されます。**サンプルエディター**の波形の振幅が、それに応じて変化します。



補足

サンプルのゲインを調節すると、**サンプルエディター**の波形の振幅が、それに応じて変化します。これを、波形の垂直方向のズームの調節と間違える場合があります。わかりやすくするために、垂直ズームを最小にしてからゲインを調節してください。

元のレベルでサンプルを再生するには、「Gain」パラメーターを「0.0dB」に設定します。

サンプルのトリミング

サンプルエディターでは、開始マーカ―と終了マーカ―で設定した範囲、または選択範囲にサンプルをトリミングできます。

- 開始マーカ―と終了マーカ―で設定した範囲にサンプルをトリミングするには、マーカ―を調節して、ツールバーの「Trim」  ボタンをクリックします。
- 選択範囲にサンプルをトリミングするには、範囲を選択して、ツールバーの「Trim」  ボタンをクリックします。

補足

トリミング機能は、**サンプルエディター**のコンテキストメニューからも使用できます。

いずれのトリミング操作も元に戻せます。

- トリミング操作を元に戻すには、ツールバーの「Revert to Full Sample」ボタンをクリックし、サンプルを右クリックして、コンテキストメニューから「Revert to Full Sample」を選択します。

補足

トリミング機能を元に戻したあとは、開始/終了マーカ―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に含まれません。

「Slice」タブ

「Slice」タブでは、オーディオループをスライスしてインストゥルメントパッドに自動的に割り当てできます。この処理中に MIDI トラックが作成され、最初の空のパターンパッドにリンクされます。




ループをスライスしたあとで、パターンパッドでループ全体を再生したり、インストゥルメントパッドで個々のスライストリガーしたりできます。


ツールバー

ツールバーには、「Sample」タブでも使用できるいくつかのツールが含まれています。また、以下のツールを使用できます。

Play Slice

「Play Slice」  をオンにすると、スライスをクリックして再生できます。

Lock Slices

「Lock Slices」  をオンにすると、スライスマーカーが移動することを防げます。ロックされたスライスは赤いマーカーで表示されます。

Zoom to Previous/Next Slice

矢印ボタンをクリックすると、次/前のスライスにジャンプします。

BPM

ループのテンポを、サンプルファイルから読み取るか、またはサンプルの長さから計算して表示します。

この値は手動で調節できます。

Bars/Beats

自動テンポ検出で見つかったサンプルの長さが、小節と拍単位で表示されます。この値は手動で調節でき、グリッドとテンポに影響します。

パラメーターセクション

Create/Remove Slices

このボタンをクリックすると、選択したループのスライスが作成されます。スライスが存在している場合にこのボタンをクリックすると、スライスが削除されます。

Mode (スライス検出モード)

スライス検出モードを使用すると、スライスマーカーがサンプル波形に自動的に設定されます。以下のスライス検出モードを使用できます。

- 「**Transient**」モードでは、トランジェント (音量が変化するタイミング) がスライスマーカーとして設定されるのに必要な最小ピークレベルを指定できます。
- 「**Grid**」モードでは、ビートグリッドに従ってスライスマーカーが設定されます。
「**Transient**」モードと「**Grid**」モードを組み合わせることで、両方の条件に一致するスライスを検出できます。
- 「**Manual**」モードでは、自動スライス検出は実行されません。かわりに、**[Alt/Opt]** を押しながら波形をクリックすることで、スライスを手動で追加および削除できます。

Threshold

トランジェントが新しいスライスの始まりとして検出されるために必要な、トランジェントの最小レベルを設定します。

Min Length

スライスの最小の長さを設定します。この設定を使用して、不要な短いスライスが作成されないようにします。

Grid Catch

「**Transient+Grid**」モードでは、このコントロールを使用して、トランジェントマーカーがどの程度グリッドに近い位置になければならないか指定できます。

Fade In/Out

ループの全スライスのフェードインとフェードアウトの長さを設定します。

MIDI エクスポートフィールド

MIDI エクスポートフィールドをホストアプリケーションの MIDIトラックにドラッグすることで、MIDI フレーズをエクスポートできます。

ループのスライス

前提条件

ループをスライスする場合、空のキットを使用することをおすすめします。

補足

スライスの最大数は 128 です。そのため、空のパッドを十分確保できるように、低いノートに割り当てたパッドから始めることをおすすめします。

手順

1. 作業を始めるインストゥルメントパッドにオーディオループをドロップします。
 2. 「Slice」タブを開き、「Create Slices」をクリックします。
スライス数が、使用できるパッドの数を超えた場合、一部のスライスはインストゥルメントパッドに割り当てできません。そのようなスライスは波形ディスプレイで赤色で表示されます。その場合、ループは、割り当てられたスライスの長さだけ再生されます。
 3. 「Slice」タブのパラメーターを調節して、最適なスライスセットを作成します。
スライス数が増減するような変更を行なった場合、パッドにスライスが作成されるか、パッドからスライスが削除されます。
-

ドラムサウンドの自動分類

「Slice」ページには、スライスされたドラムループを分析する高度な「Classify Slices」機能があります。この機能では、スライスが分析され、5つの基本クラス(キック、スネア、ハイハット、タム、パーカッション)のいずれかに自動的に分類されます。

各スライスは、最も近いと判定されたクラスに分類されます。たとえば、複数のハイハットが付いたキックドラムは、キッククラスに分類されます。波形ディスプレイの下部の分類セクションに、クラスの名前とあらかじめ定義された色が表示されます。クラスの独自のデフォルト色を定義することもできます。スライスを分類するとすぐに、クラスの色と名前がインストゥルメントパッドに表示されます。これによって、スライスしたループの視覚的な操作性が上がります。

補足

分析が困難なスライスがあります。たとえば、クラッシュシンバルが付いたキックドラムがスネアドラムと認識されたり、胴が非常に深いタムがキックドラムと認識されたりする場合があります。これらのスライスは、手動でクラスに分類できます。

手順

1. キットを開き、インストゥルメントパッドにドラムループをロードします。
 2. 「Slice」ページで、「Create Slices」をクリックします。
 3. 必要に応じて、「Threshold」および「Min Length」パラメーターを調節します。
 4. 「Classify Slices」をオンにします。
-

結果

スライスが分析され、5つのクラスのいずれかに自動的に分類されます。それに応じて、インストゥルメントパッドの色と名前が変わります。

補足

スライスが短すぎると、スライスが正しく認識されず、クラスに分類されない可能性があります。この場合、スライスの色と名前は変わりません。これらのスライスは、手動でクラスに分類できます。

補足

クラップとサイドスティックは、スネアクラスとして認識されます。シンバル、シェーカー、およびタンバリンはハイハットクラスに分類されます。

スライスの手動分類

スライスが短すぎて自動分類が行なわれなかったり、スライスが間違っただけで分類された場合、スライスのクラスを手動で設定できます。

- スライスのクラスを手動で設定するには、クラスを変更するスライスの分類セクションをクリックし、メニューから正しいクラスを選択します。
- 変更を削除するには、分類セクションを右クリックして、「**Reset Classes**」を選択します。

同じクラスの全スライスパッドの選択

同じドラムクラスのスライスを含むパッドをすべて選択できます。これは、あるドラムクラスのすべてのスライスに同じ編集を適用する場合に役立ちます。

前提条件

スライスしたループに「**Classify**」機能を実行します。

この機能は、パッドのコンテキストメニューと、分類セクションのスライスクラスのコンテキストメニューから使用できます。

- パッドセクションのパッドを右クリックし、コンテキストメニューから「**Select Pads of Same Class**」を選択します。
- 「**Slice**」タブで、正しいドラムクラスに分類されたスライスの分類セクションを右クリックし、コンテキストメニューから「**Select Pads of Same Class**」を選択します。

結果

現在のスライスしたループのうち、同じクラスのスライスを含むすべてのパッドが選択されます。他のループのスライスを含むパッドは選択されません。

スライスとドラムクラスが同じスライスの置き換え

パターンエディターで、同じドラムクラスのスライスに属するすべてのノート、そのドラムクラスの特定のキーに設定できます。この方法を使用すると、あるドラムクラスのすべてのノートが、同じスライスと一緒に再生されます。いくつかのキックスライスをハイハットと組み合わせて再生し、他のキックスライスを単独で再生する場合、そのキッククラスのすべてのノートを、単独で再生するスライスに設定できます。これによって、より一貫性のあるサウンドになります。

手順

1. スライスしたドラムループをロードします。
2. スライスを分類します。
3. パターンエディターを開き、同じドラムクラスのすべてのノートイベントの再生に使用するスライスを右クリックし、「**Set Notes of Same Class to [key]**」を選択します。

結果

同じクラスの、他のスライスのノートが、選択したスライスのキーに設定されます。

ドラムクラスの色の設定

- クラスの色を変更するには、スライスの分類セクションを右クリックし、「**Set Class Color**」サブメニューから新しい色を選択します。同じクラスに属するすべてのスライスが、この色に変わります。
- クラスのデフォルト色に戻すには、スライスの分類セクションを右クリックし、「**Apply Default Class Colors**」を選択します。
- クラスの色をデフォルトとして保存するには、スライスの分類セクションを右クリックし、「**Save Class Colors as Default**」を選択します。これ以降、このクラスにはこの色設定が使用されます。
- 色設定を初期設定にリセットするには、スライスの分類セクションを右クリックし、「**Reset Class Colors to Factory**」を選択します。

スライスの追加と削除

- スライスマーカーを追加するには、**[Alt/Opt]** を押しながらエディター内をクリックします。
- スライスマーカーを削除するには、**[Alt/Opt]** を押しながらマーカーをクリックします。

補足

作成できるスライス数は、空のインストゥルメントパッドの数以下に制限されています。

「Decompose」タブ

「Decompose」タブでは、サンプルの音色成分をノイズ成分から分離できます。たとえば、タムサンプルの倍音を、スティックがドラムヘッドに当たるアタック部分から分離できます。

これにより、サンプル内のノイズ成分と音色成分を別々にミックスしたり、サンプル内のノイズ成分を別のサンプルのノイズ成分と交換して新しいサウンドを作り出したりできます。

このタブには、上部にマッピングビュー、中央に波形ディスプレイ、下部に「Decompose」パラメーターを設定できる「Main」タブと「Options」タブがあります。



ツールバー

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。

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。

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

このボタンをオンにすると、波形ディスプレイに左右のチャンネルの和が表示されます。

Show Left Channel

このボタンをオンにすると、波形ディスプレイに左チャンネルが表示されます。

Show Right Channel

このボタンをオンにすると、波形ディスプレイに右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。

Output for Preview

試聴に使用する出力を指定します。

波形ディスプレイとレベルスケール

波形ディスプレイには、サンプルの波形画像が表示されます。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。
- ハーフレベルラインを表示するには、波形ディスプレイで右クリックし、コンテキストメニューでオプションを選択します。

「Main」タブ



Sensitivity

信号部分とノイズフロアの間の相対的なレベル差を指定します。信号部分がサンプルの音色成分の一部として認識されるには、このパラメーターで指定したレベルの差が必要です。

Cutoff

Groove Agent で信号部分を検索する範囲を制限します。「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。ここに指定した値より短い信号は自動的にノイズと見なされ、長い信号は音色成分の一部と見なされます。

Tonal

サンプル内の音色成分のレベルを指定します。「Solo」をオンにすると、音色成分がソロになります。

「Apply」をクリックすると変更が有効になります。

Noise

サンプル内のノイズ成分のレベルを指定します。「Solo」をオンにすると、ノイズ成分がソロになります。

「Apply」をクリックすると変更が有効になります。

Mix

分解された成分を2つのサンプルに分けるのではなく、1つのサンプルにミックスします。

Prelisten

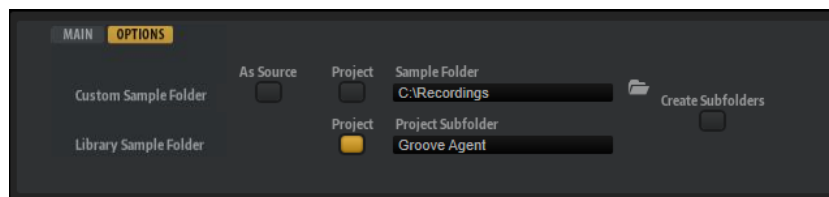
「Sensitivity」、「Cutoff」、および「Duration」の設定に基づき、音色成分とノイズ成分をあらかじめ計算します。

Apply

「Decompose」機能を適用します。

サンプル内の音色成分とノイズ成分に1つずつ、合計2つの新しいサンプルファイルが作成されます。ただし、「Mix」をオンにした場合は、両方の成分を含む新しいサンプルファイルが1つ作成されます。

「Options」タブ



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や、書き込み保護されたVSTサウンドコンテナの一部であるサンプルを分解する場合は、「Options」タブで別のフォルダーを保存先として指定できます。

「Custom Sample Folder」セクションでは、保護されていないソースサンプルから作成したサンプルを保存する場所を指定します。「Library Sample Folder」セクションでは、書き込み保護されたVSTサウンドコンテナから作成したサンプルを保存する場所を指定します。

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。

Project Subfolder

「Project」をオンにした場合、プロジェクトフォルダーのサブフォルダーを指定して、その中にサンプルを保存できます。これにより、フォルダーが階層化され、サンプルファイルを管理しやすくなります。

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 Subfolders

「Create Subfolders」をオンにすると、「Tonal」成分と「Noise」成分が別々のサブフォルダーに保存されます。

関連リンク

[サンプルの分解 \(30 ページ\)](#)

[マッピングビュー \(103 ページ\)](#)

[別々のサンプルの「Noise」成分と「Tonal」成分を組み合わせる \(31 ページ\)](#)

[サンプル内の音色成分とノイズ成分の配分の変更 \(31 ページ\)](#)

[「Decompose」設定の微調整 \(32 ページ\)](#)

「Recorder」タブ

「Recorder」タブには、Groove Agent でサンプリングを行なうための**サンプルレコーダー**があります。たとえば、別のプラグインのサウンドをサンプリングしてパッド/キーボードにマッピングしたり、フェードや処理などを含むオーディオイベントから1つのサンプルを作成することで CPU 負荷を軽減したり、シーケンサープロジェクト内のイベントからサウンドをすばやく作成して Groove Agent でさらに編集したりできます。



波形ディスプレイ

録音中は波形ディスプレイにサンプル波形が表示されます。録音を停止すると、作成されたサンプルが表示されます。まだ何も録音されていない場合、波形ディスプレイにはマッピングビューで選択したサンプルゾーンの波形が表示されます。

ディスプレイの上のルーラーは、「Beats」、「Seconds」、「Samples」の間で切り替えられます。

「Main」タブ

Record/Record Enable

このボタンは、「Record Start Trigger」設定によって動作が変わります。

- 「Manual」モードでは、このボタンで録音を開始または停止します。
- 「Audio Threshold」、「MIDI Note-On」、「MIDI Note-Off」モードでは、このボタンで**サンプルレコーダー**の録音を有効にします。つまり、オーディオ信号がスレッシュホールドを超えるか MIDI ノートオンイベントまたは MIDI ノートオフイベントを受け取ると録音を開始されます。

補足

サンプルレコーダーは、常に選択したパッド用のサンプルを録音します。録音するたびに新しいサンプルが作成されます。

Play/Stop

このボタンは、「Trigger」セクションの「Record Start Trigger」設定によって動作が変わります。

- 「Manual」モードでは、「Play/Stop」ボタンで録音したサンプルの再生を開始または停止します。
- 「Audio Threshold」、「MIDI Note-On」、「MIDI Note-Off」モードでは、「Play/Stop」ボタンで録音を開始または停止します。

Reset Recording

現在の録音が削除され、録音をやり直すことができます。

Input Gain

録音の入力レベルを調節します。

Sample Mode

サンプルを単独で録音するか、複数のサンプルを録音するかを設定します。

- 「Single」モードでは、1つのサンプルだけを録音できます。
- 「Auto-Next」モードでは、複数のサンプルを続けて録音できます。このモードは「Audio Threshold」、「MIDI Note-On」、「MIDI Note-Off」モードで作業する場合に特に便利です。録音を停止するたびに**サンプルレコーダー**が録音できる状態に戻り、録音のトリガー条件が満たされると録音が再開されます。

Mapping

複数のサンプルを録音する場合に、録音したサンプルをどのようにマッピングするかを指定します。

- 「As played」は、録音開始を MIDI ノートでトリガーする場合に使用できます。発音するノートによってサンプルのルートキーが決まります。
- 「Fixed」を指定すると、「Next Key」テキストフィールドで指定したキーにすべてのサンプルがマッピングされます。
- 「Chromatic」を指定すると、「Next Key」テキストフィールドに指定したキーから始まり、サンプルがキーボードのキーに半音階ずつマッピングされます。
- 「White Keys」を指定すると、「Next Key」テキストフィールドに指定したキーから始まり、サンプルがキーボードの白鍵にマッピングされます。
- 「Black Keys」を指定すると、「Next Key」テキストフィールドに指定したキーから始まり、サンプルがキーボードの黒鍵にマッピングされます。

Next Key

「Mapping」ポップアップメニューで選択したモードに応じて、サンプルマッピングの最初のキーまたは固定キーを指定します。

Playback Mode

サンプルの再生方法を指定します。

- 「Normal」モードでは、キーがトリガーされるとサンプルの再生が開始され、キーを放すと再生が停止します。
- 「One Shot」モードではサンプル全体が再生され、ノートオフイベントは無視されます。
- 「Loop」モードでは、サンプルがループ再生されます。ループの開始位置と終了位置は、サンプルの開始と終了に合わせて設定されます。

Record Start Trigger

録音の開始方法を設定します。

- 「Manual」を選択した場合、「Record/Record Enable」ボタンのクリックで録音が始まります。

- 「**Audio Threshold**」を選択した場合、オーディオ信号が指定したスレッシュホールドを超えると録音が始まります。
- 「**MIDI Note-On**」を選択した場合、指定したチャンネルおよびポートが MIDI ノートオンイベントを受け取ると録音が始まります。
- 「**MIDI Note-Off**」を選択した場合、指定したチャンネルおよびポートが MIDI ノートオフイベントを受け取ると録音が始まります。

Record Stop Trigger

録音の停止方法を設定します。

- 「**Manual**」を選択した場合、「**Record/Record Enable**」ボタンのクリックで録音が停止します。
- 「**Audio Threshold**」を選択した場合、オーディオ信号が指定したスレッシュホールドを下回ると録音が停止します。
- 「**MIDI Note-Off**」を選択した場合、次のようになります。
「**Trigger - Start**」が「**MIDI Note-On**」に設定されている場合は、指定したチャンネルおよびポートが対応する MIDI ノートオフイベントを受け取ると録音が停止します。

補足

録音が停止するのは特定のノートオフイベントを受け取ったときだけです。他の MIDI ノートは発音でき、発音したオーディオは録音されます。

「**Trigger - Start**」が「**MIDI Note-On**」以外に設定されている場合は、指定したポートが MIDI ノートオフイベントを受け取ると録音が停止します。

- 「**MIDI Note-On**」を選択した場合、指定したチャンネルおよびポートが MIDI ノートオンイベントを受け取ると録音が停止します。

補足

指定したチャンネルおよびポートにいずれかのノートが送られると録音が停止します。

- 「**Fixed Duration**」を選択すると、録音時間を指定できます。録音時間は絶対時間で指定することも、プロジェクトのテンポに合わせた拍数で指定することもできます。

Pre/Post Record

録音開始よりもわずかに早く録音を開始したり、録音停止のトリガーを受け取ったあと、少しだけ録音を続けたりできます。これにより、たとえば設定したスレッシュホールドよりもわずかに低いトランジェントやリバーブテールを取り込んだり、サンプルの開始領域や終了領域をあとから微調整したりできます。

- 「**Full Range**」 - このオプションをオンにすると、プリ録音とポスト録音の部分がサンプル範囲全体に広がります。
- 「**Pre**」には、録音がトリガーされる前に録音する時間を設定します。ゾーンのサンプル開始マーカーが、正確なトリガー時点に設定されます。あとからプリ録音時間を使用してサンプルの開始を調節できます。
- 「**Post**」には、トリガーイベントが録音を停止したあとに録音する時間を設定します。ゾーンのサンプル終了マーカーが、正確なトリガー時点に設定されます。あとからポスト録音時間を使用してサンプルの終了を調節できます。

補足

複数のサンプルを録音する場合、**ポスト録音**は録音の重なりを避けるために、新しいサンプル録音が始まってから 50ms 後に自動的に停止します。

Auto Trim

「Zero Crossing」を選択すると、サンプルの開始マーカーと終了マーカーが、録音開始前と録音終了後の一番近いゼロクロスポイントに移動します。

「Silence」を選択すると、オーディオ開始前とオーディオ終了後の無音部分が自動的に削除されます。サンプルの開始マーカーと終了マーカーはこれに応じて設定されます。

例 手動録音

「Auto Trim」を「Off」に設定して録音を手動で開始し、インストゥルメントでノートを発音すると、録音されたオーディオの前後に無音部分が含まれます。この場合、サンプルの開始マーカーと終了マーカーを手動で調整しなければなりません。

「Auto Trim」をオンにしておけば、サンプルの開始マーカーと終了マーカーは、オーディオの開始直前の位置および終了直後の位置に自動的に設定されます。

例 「Audio Threshold」と「Pre/Post Record」を使用した録音

「Auto Trim」を「Off」に設定し、録音開始トリガーと録音停止トリガーの両方にオーディオスレッシュヨルドを指定し、「Pre/Post Record」をオンにして設定します。次に、「Record/Record Enable」ボタンをクリックして録音を有効にしてからインストゥルメントでノートを発音します。

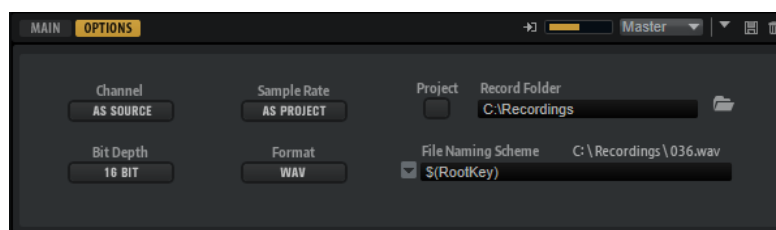
信号が「Start」スレッシュヨルドを超えると録音が始まり、オーディオレベルが「Stop」スレッシュヨルドを下回ると録音が停止します。

録音されたオーディオの前後には無音部分が含まれます。この場合、サンプルの開始マーカーと終了マーカーを手動で調整しなければなりません。

「Auto Trim」をオンにして同じ手順を繰り返した場合、サンプルの開始マーカーと終了マーカーがプレ録音範囲とポスト録音範囲の中に自動的に移動して、録音終了時にオーディオの効果的な開始と終了を実現できます。

「Auto Trim」はサンプルの開始マーカーと終了マーカーにのみ影響し、プレ録音時間とポスト録音時間を含め、オーディオファイルはそのままの状態に残ります。

「Options」タブ



Channel

- 「As Source」を選択すると、チャンネル数が自動的にソースのチャンネル数になります。
- 「Mono」ではモノラルサンプルが録音されます。

Sample Rate

録音するサンプルのサンプリングレートを指定します。あらかじめ定義されたサンプリングレートから選択するか、ホストアプリケーションのプロジェクトで使用されているサンプリングレートを使用できます。

Bit Depth

録音するサンプルのビット解像度を指定します。

Format

録音するサンプルのファイル形式を指定します。

Project

このボタンをオンにすると、録音したサンプルファイルが Steinberg 製 DAW の現在のプロジェクトフォルダー内に保存されます。

Record Folder

録音したサンプルファイルの保存先フォルダーを指定できます。「Project」ボタンをオンにすると、Steinberg 製 DAW のプロジェクトフォルダー内のサブフォルダーまたはパスを定義できます。

File Naming Scheme

選択したサンプルの命名規則を設定できます。あらかじめ定義された要素とテキストを組み合わせてファイル名を付けることができます。

- テキストフィールドにファイル名のテキストを入力できます。
- あらかじめ定義された要素のいずれかを命名規則に追加するには、左の三角形をクリックしてポップアップメニューから要素を選択します。
- テキストフィールドで切り取り、コピー、貼り付けを行なって命名規則を修正できます。

生成されるファイル名の例がテキストフィールドの上に表示されます。

補足

ファイル名の重複を避けるため、ファイル名には自動的に連番が追加されます。

入力信号のモニタリング

サンプルレコーダーでは入力信号を再生できます。この機能は、オーディオトラックを DAW から Groove Agent のサイドチェーン入力にルーティングしているときに便利です。この場合、トラックの信号はシーケンサーのマスターバスに送信されなくなるため、聴くことができません。

補足

DAW のトラックから Groove Agent のサイドチェーン入力に Send をルーティングしている場合は、元のトラックをそのまま聴くことができるため、入力モニタリングは必要ありません。

入力モニタリングのコントロールは波形ディスプレイの右下にあります。

手順

1. サンプルレコーダーの入力時に信号を聴くには、「Enable Input Monitoring」をオンにします。
 2. フェーダーを使ってモニタリングのレベルを指定します。
 3. 「Monitoring Output」ポップアップメニューで、モニタリングの出力を選択します。
-

複数のドラムサウンドを持つオーディオトラックから録音する

Steinberg 製 DAW のトラックからオーディオを録音すると、処理やフェードなどをオーディオイベントに直接保存できます。

手順

1. Groove Agent で、サンプルを録音するパッドを選択します。
2. サンプルレコーダーを開きます。

3. 最初のサンプルを録音するパッドに「**Next Key**」フィールドを設定します。
4. Groove Agent のプラグインヘッダーで、「**Activate Side-Chain**」ボタンをオンにします。
5. Steinberg 製 DAW で、オーディオトラックの出力を Groove Agent のサイドチェーン入力にルーティングします。
あるいは、オーディオトラックのミキサーチャンネルに Send を追加し、それを Groove Agent のサイドチェーン入力にルーティングしても構いません。
6. **Sample Recorder** で、「**Record Start Trigger**」および「**Record Stop Trigger**」を「**Audio Threshold**」に設定し、スレッシュホールドのレベルを指定します。
7. 複数のサンプル録音を作成するには、「**Sample Mode**」を「**Auto Next**」に設定します。
8. ゾーンをキーボードのキーに自動的にマッピングするには、「**Mapping**」を「**Chromatic**」に設定します。
9. 「**Record/Record Enable**」ボタンをクリックして録音を有効にします。
10. Steinberg 製 DAW でオーディオトラックを再生します。
オーディオ信号が「**Start**」スレッシュホールドを超えると最初のサンプル録音が始まります。オーディオレベルが「**Stop**」スレッシュホールドを下回ると録音が終了してサンプルゾーンが作成されます。**サンプルレコーダー**は自動的に録音できる状態に戻り、信号がスレッシュホールドを超えると録音が再度開始されます。

結果

Groove Agent トラック上の各オーディオイベントにサンプルが作成され、対応するパッドにマッピングされます。

別のプラグインの出力を録音する

別のプラグインの出力を録音すると、別のプラグイン、ソフトウェア、またはハードウェアを使用して作成したサウンドを、元の設定のとおり保存できます。この機能は、プラグインでプリセットを作成できない場合などに役立ちます。

前提条件

Steinberg 製 DAW で 2 つのインストゥルメントトラックを追加しておきます。1 つは録音元のプラグイン用、1 つは Groove Agent 用です。

手順

1. Groove Agent で、サンプルを録音するプログラムを選択します。
2. **サンプルレコーダー**を開きます。
3. Groove Agent のプラグインヘッダーで、「**Activate Side-Chain**」ボタンをオンにします。
4. 録音元のプラグインのインストゥルメントトラックの出力を Groove Agent のサイドチェーン入力にルーティングします。
あるいは、録音元のプラグインのインストゥルメントトラックのミキサーチャンネルに Send を追加し、それを Groove Agent のサイドチェーン入力にルーティングしても構いません。
5. Groove Agent で、「**Record Start Trigger**」を「**MIDI Note-On**」に設定し、「**Port**」ポップアップメニューを使用して録音に使用する MIDI ポートとチャンネルを指定します。
6. 「**Record Stop Trigger**」を「**MIDI Note-Off**」に設定します。
7. 複数のサンプル録音を作成するには、「**Sample Mode**」を「**Auto Next**」に設定します。
8. 録音元のプラグインのソースインストゥルメントトラック上のノートに対応するキーにサンプルを自動的にマッピングするには、「**Mapping**」を「**As Played**」に設定します。

9. プラグイントラックのノートイベントを Groove Agent のインストゥルメントトラックにコピーします。こうすることで、両方が同じ MIDI ノートを受け取ります。
10. 「Record/Record Enable」 ボタンをクリックして録音を有効にします。
11. Steinberg 製 DAW で再生を開始します。
最初のノートオンメッセージを受け取ると録音が始まります。ノートの発音を停止すると録音が終了します。サンプルレコーダーは自動的に録音できる状態に戻り、次のノートを受け取ると録音が再度開始されます。

補足

ノートを手動で発音してサンプルを録音することもできます。この場合、上記の手順を実行し、両方のトラックを同時にトリガーできるように録音元のプラグインのインストゥルメントトラックと Groove Agent のインストゥルメントトラックの「Record-Enable」 ボタンと「Monitor」 ボタンをオンにしたあと、キーボードでノートを発音します。

結果

Groove Agent によって、発音した各 MIDI ノートのサンプルが作成され、対応するパッドにマッピングされます。

ドラムループのスライス

手順

1. Groove Agent で、最初のスライスを録音するパッドを選択します。
2. 「Record」 タブを開きます。
3. Groove Agent のプラグインヘッダーで、「Activate Side-Chain」 ボタンをオンにします。
4. Steinberg 製 DAW で、ドラムループが含まれているオーディオトラックの出力を Groove Agent のサイドチェーン入力にルーティングします。
あるいは、オーディオトラックのミキサーチャンネルに Send を追加し、それを Groove Agent のサイドチェーン入力にルーティングしても構いません。
5. Groove Agent の「Record」 タブで、「Trigger - Start」 および「Trigger - Stop」 を「MIDI Note-On」 に設定します。
これにより、MIDI ノートを発音するたびに新しいサンプル録音が始まり、前の録音が停止します。
たとえば「Trigger-Stop」 を「Fixed Duration」 の 16 分音符に設定した場合、ノートオンを受け取るたびにサンプル録音が始まり、16 分音符後に自動的に停止します。
6. 複数のサンプル録音を作成するには、「Sample Mode」 を「Auto Next」 に設定します。
7. サンプルを連続したパッドとそれに対応するキーボードのキーに自動的にマッピングするには、「Mapping」 を「Chromatic」 に設定します。
8. 「Pre/Post」 ボタンをオンにして、「Pre Recording Time」 を数ミリ秒に指定します。
これによって、たとえば録音のトリガーが少し遅れたときに、サウンドのアタック感がなくなるのを防げます。
9. 「Auto Trim」 を「Silence」 に設定します。
これによって、たとえば、録音のトリガーが早すぎたり、あらかじめ録音されたセクションに無音部分が含まれたりする場合に、サウンドのアタックが修正されます。
10. 「Record/Record Enable」 ボタンをクリックして録音を有効にします。
11. Steinberg 製 DAW でオーディオトラックを再生します。

12. 以下のいずれかを行ないます。

- 新しいスライスの録音を開始するたびに、MIDI ノートを発音します。
- 録音するスライスを表わす、プログラムされた MIDI シーケンスを使用します。
たとえば、8つの8分音符イベントを含む MIDI パートを作成し、このパートを使用して録音をトリガーします。これにより、正確で再現性のあるトリガーシーケンスが得られます。これは、ループが同じプロジェクト内のオーディオパートとして存在する場合に特に便利です。

結果

Groove Agent によって、各スライスのサンプルが作成され、対応するキーにマッピングされます。これで、MIDI シーケンスを再生してオリジナルのループを再生したり、クリエイティブな演奏をしたり、まったく新しいパターンをプログラムしたりできます。

スタンドアロンバージョンでサンプルを録音する

スタンドアロンバージョンの Groove Agent で、プラグインのオーディオ入力を録音してサンプルを作成できます。

手順

1. 「**Preferences**」ダイアログを開き、「**Input**」タブを選択して「**Input 1**」と「**Input 2**」にハードウェアのオーディオ入力を選択し、「**OK**」をクリックします。
2. 「**Kit Rack**」で、サンプルを録音するキットを選択します。
3. 「**Record**」タブを開き、以下の設定を行ないます。
 - 「**Record Start Trigger**」および「**Record Stop Trigger**」を「**Audio Threshold**」に設定し、スレッシュホールドのレベルを指定します。
 - 複数のサンプル録音を作成するには、「**Sample Mode**」を「**Auto Next**」に設定します。
 - 「**Mapping**」を「**Chromatic**」に設定し、サンプルをパッドやキーに自動的にマッピングします。
4. 「**Record/Record Enable**」ボタンをクリックして録音を有効にします。
5. ギターの演奏やさまざまなドラムサウンドの録音などを行ないます。
6. 終了したら、「**Record/Record Enable**」ボタンをもう一度クリックして録音を無効にします。

結果

信号が「**Start**」スレッシュホールドを超えると録音が始まり、オーディオレベルが「**Stop**」スレッシュホールドを下回ると録音が停止します。

補足

外部 MIDI キーボードから録音したり、「**MIDI Note-On**」、「**MIDI Note-Off**」、「**Recording Start Trigger**」、「**Recording Stop Trigger**」機能を活用したりすることもできます。この場合、キーボードで発音する MIDI ノートも Groove Agent に送信されるようにしてください。

関連リンク

[「Plug-In Preferences」ダイアログ \(214 ページ\)](#)

ファイルのインポートとエクスポート

MPC ファイルと GAK ファイルのインポート

Groove Agent ONE で作成した AKAI MPC 500/MPC 1000 ファイルと GAK ファイルを、Groove Agent にインポートできます。

ファイルをインポートする方法は以下のとおりです。

- エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) からキットのスロットセクションのスロットまたはキットラックのキット名に、ファイルをドラッグします。
- キットのコンテキストメニューで「**Import**」を選択し、ダイアログでファイルを選択して、「**OK**」をクリックします。

補足

GAK ファイルをインポートする場合、含まれているファイルの保存先フォルダーを指定するよう求められます。

REX ファイルとスライスしたループのインポート

Cubase/Nuendo から Groove Agent に、REX ファイルとスライスしたオーディオパートをインポートできます。

- REX ファイルまたはスライスしたオーディオパートを Groove Agent にインポートするには、空のパッドにドロップします。
スライスは自動的に各パッドに割り当てられ、MIDI フレーズが作成されて最初の空のパターンパッドに割り当てられます。

ファイルがインポートされたら、インストゥルメントパッドでスライスをトリガーしたり、パターンパッドをトリガーしてループ全体を再生したりできるようになります。

インポートした REX ファイルとスライスしたオーディオパートは、Groove Agent でスライスされたオーディオループと同じように扱われます。

スライスされたループに含まれるパッドには、ループアイコンが表示されます。最初のスライスが含まれるパッドには、大きいループアイコンが表示されます。

補足

使用できるパッド数が、すべてのスライスをパッドに割り当てるのに不足している場合、追加できなかったスライスはスライス編集ページで赤色で表示されます。必要なパッドを解放するために、パッドをドラッグ&ドロップして移動させることができます。十分な数のパッドが使用できるようになると、割り当てできなかったスライスがすぐに自動的に追加されます。

補足

REX ファイルをインポートすると、スライスエディターの「**Mode**」が自動的に「**Manual**」に設定され、REX ファイルに設定されているスライスマーカーが保持されます。ただし、REX ファイルに保存されたスライスが適切なオーディオループとは限らないということに注意してください。

キットにサンプルを含めてエクスポート

Groove Agent キットは、リンクしたサンプルと一緒にエクスポートできます。

手順

1. キットバーでキットを右クリックして、コンテキストメニューから「**Export Kit with Samples**」を選択します。
2. ダイアログで、ファイルの名前と場所を指定します。

結果

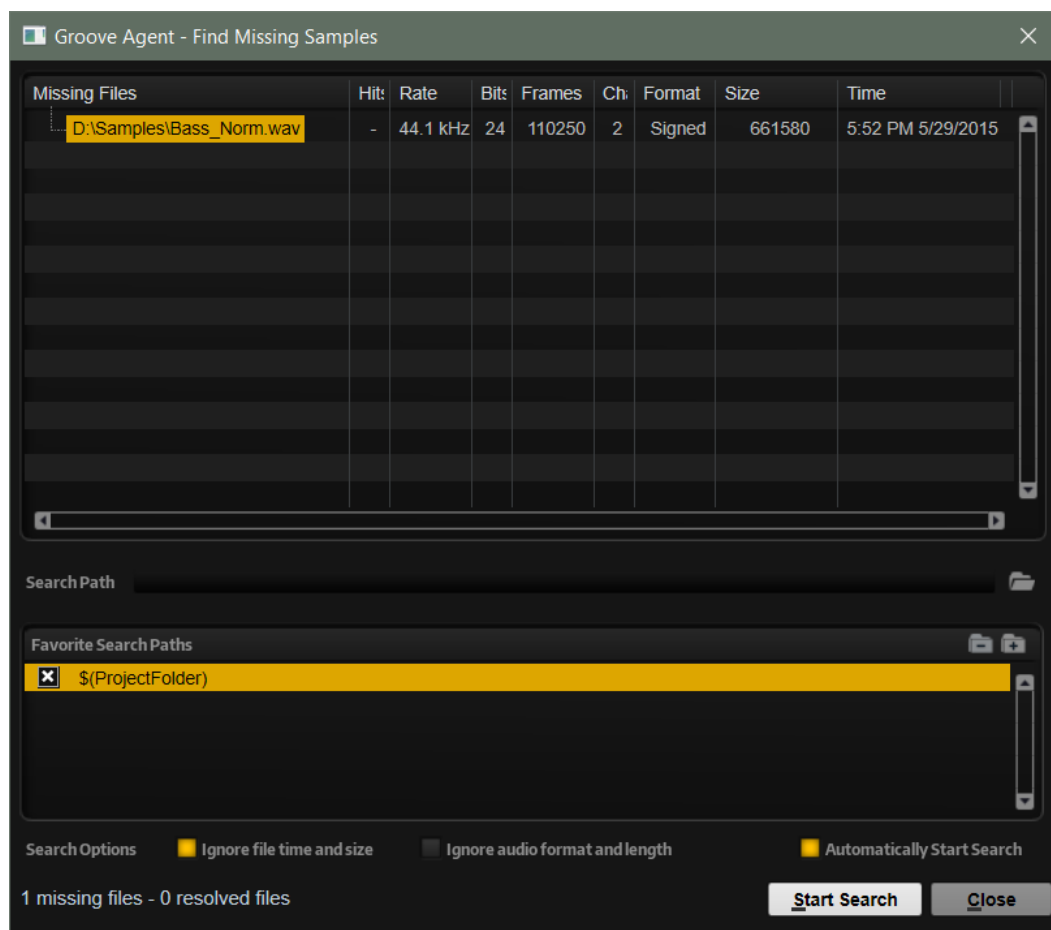
サンプルが含まれるフォルダーを含めてキットファイルが作成されます。

補足

保護されたファクトリープリセットに含まれるサンプルはエクスポートできません。

所在不明のサンプルの検索

ロードしたプログラムで使用するサンプルが見つからないことがあります。これは、参照するサンプルが別のドライブに保存されている場合、ドライブ名が変更された場合、プログラムを別のコンピュータースystemで作成していた場合などに起こります。サンプルが見つからない場合、「**Find Missing Samples**」ダイアログが開きます。



このダイアログには、所在不明のすべてのサンプルが、形式、サイズ、作成日などの情報と一緒に表示されます。

検索場所

所在不明のサンプルのリストの下に、所在不明のサンプルの検索場所を入力できます。

検索場所を指定したら「**Start Search**」ボタンをクリックして検索処理を開始します。

補足

結果が表示される前にすべてのサブディレクトリーが検索されます。そのため、ドライブ全体を指定すると検索に時間がかかります。

それぞれの所在不明サンプルに対して検索結果が1つのみの場合は、プログラム内のサンプルパスが自動的に修正され、「**Missing Files**」リストからサンプルが消えます。すべてのサンプルが見つかったとダイアログが閉じます。

同じ名前のサンプルファイルが複数の場所で見つかった場合、「**Missing Files**」リストの下に「**Found Files**」リストが追加で表示されます。このリストには、使用可能なサンプルとそのファイルの場所が表示されます。

- 所在不明の状態を解消するためにサンプルまたはフォルダー全体を選択するには、「**Found Files**」リストで該当のサンプルまたはフォルダーをダブルクリックします。
この方法によって所在が確認された各サンプルまたはフォルダーは「**Missing Files**」リストから消えます。

お気に入りの検索場所

今後も使用する可能性のあるパスは、検索場所リストに追加できます。次にこのダイアログが開いたときに、あらかじめ設定した1つまたは複数のパスを選択して検索場所のパスを指定できます。

- パスを追加するには「+」記号をクリックします。

検索オプション

デフォルトでは、Groove Agent はファイル名だけでなく、時間、サイズ、形式情報についても一致するサンプルを検索します。これらすべての情報が一致する場合のみ、サンプルが見つかったと見なされます。ただし、「**Ignore File Time and Size**」および「**Ignore Audio Format and Length**」オプションをオンにすることで、これらの情報を検索条件から除外できます。

「**Automatically Start Search**」をオンにすると、ダイアログが開いたときに検索が自動的に開始されます。

Acoustic Agent

Acoustic Agent は次世代のバーチャルアコースティックドラマーであり、最上級のドラムサウンドと、曲と完璧にマッチした伴奏を行なえる統合プレーヤーを提供します。

スタイルプレーヤーは、ブルース、パンク、ヒップホップ、インディーズロックなどのさまざまなジャンルに合った異なるグルーブを作り出せ、現代音楽のあらゆるスタイルに最適です。また、スタイルプレーヤーでのドラミングの強さや複雑さと、サウンドの両方を完全にコントロールできる「Agent」ミキサーが搭載されています。

Acoustic Agent のサウンドの編集

インストゥルメントパッドの「Edit」ページでは、キットのサウンドを設定します。



- 「Edit」ページを開くには、プラグインパネルの上部セクションにある「Edit」ボタンをクリックします。
- 特定のドラムインストゥルメントのパラメーターを表示するには、そのパラメーターをクリックします。「Edit」ページの右上角にある「Mute Instrument Trigger on Editor」ボタンがオフの場合、クリックするとそのインストゥルメントを試聴できます。
- ドラムインストゥルメントがトリガーされると、そのインストゥルメントが黒くなります。

パッドの色のロック

パッドの色設定をロックすると、カラー設定は維持したまま別のキットに切り替えられます。

手順

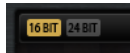
- パッドの色設定をロックするには、パッドの下の「Lock Pad Colors」をオンにします。

24 ビットと 16 ビットのサンプルバージョン

Acoustic Agent および Percussion Agent のすべてのキットは 16 ビットと 24 ビットの専用サンプルが収録されています。24 ビットバージョンは高音質ですが、ロードに時間がかかり、RAM 使用率が高くなります。16 ビットバージョンは音質が低くなるかわりに、ロード時間が短くなり、RAM 使用率が下がります。

「Options」ページの「Load Preference」で、どちらのサンプルがデフォルトでロードされるかを設定できます。

「Load Preference」の設定を変更してプリセットを再ロードせずに、16 ビットと 24 ビットを切り替えることもできます。これは、「Edit」ページで行ないます。



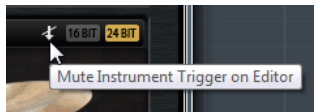
- インストゥルメントページの右上角にある「16 Bit」または「24 Bit」ボタンをクリックします。

補足

すべてのエージェントに 16 ビットと 24 ビットバージョンのサンプルがあるわけではありません。「16 Bit」および「24 Bit」ボタンは、エージェントでこの機能がサポートされている場合にのみ使用できます。

インストゥルメントの試聴

「Edit」ページで、インストゥルメントのクリック時にそのインストゥルメントの選択と試聴を行なうか、または選択とサウンドパラメーターの表示だけを行なうかを指定できます。



- インストゥルメントのクリック時に試聴するには、「Edit」ページの右上角にある「Mute Instrument Trigger on Editor」ボタンをオフにします。
複数のアーティキュレーションを持つインストゥルメントでは、標準のアーティキュレーションが再生されます。たとえば、スネアにはオープン、オープンリムショット、またはサイドスティックの演奏方法があります。試聴では、オープンアーティキュレーションが使用されます。他のアーティキュレーションをトリガーするには、インストゥルメントパッドを使用します。
- インストゥルメントのクリック時に、選択と設定の表示のみを行なうには、「Mute Instrument Trigger on Editor」をオンにします。

サウンドパラメーター

「Edit」ページのインストゥルメントをクリックすると、パネルの下部にサウンドパラメーターが表示されます。

各インストゥルメントには、独自のパラメーターセットが備わっています。

Studio Kit/Vintage Kit/Rock Kit

Groove Agent に収録された Studio Kit、Vintage Kit、および Rock Kit コンテンツセットには、同じドラムインストゥルメントとコントロールセットが含まれています。ただし、これらのインストゥルメントの実際の本数は、セットによって異なる場合があります。



キックドラム

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Bleed

スネア下部マイクへのキックドラムのブリード量を調節します。

Tune

ピッチを調節します。

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムを調節します。

Hold

ボリュームエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムを調節します。

Kick A/B

各キットでは、2種類のキックドラムから選択できます。ボタンをクリックして、キック A とキック B を切り替えます。

スネアドラム

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Master Bleed

スネア下部マイクへのキックとタムのブリード量を調節します。このコントロールは、キックとタムのスネア下部サンプルを減衰させて、マスターコントロールの役割を果たします。

Tune

ピッチを調節します。

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムを調節します。

Hold

ボリュームエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムを調節します。

Snare A/B

各キットでは、2種類のスネアドラムから選択できます。ボタンをクリックして、スネア A と B を切り替えます。

タム

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Bleed

スネア下部マイクへのタムのブリード量を調節します。

Tune

ピッチを調節します。

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムを調節します。

Hold

ボリュームエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムを調節します。

カウベル

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Tune

ピッチを調節します。

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムを調節します。

Hold

ボリュームエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムを調節します。

タンバリン

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムを調節します。

Hold

ボリュームエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムを調節します。

クラップ

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムを調節します。

Hold

ボリュームエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムを調節します。

Single/Small/Large

D#1 キーでトリガーされるハンドクラップを、1人、少人数のグループ、または大人数のグループのハンドクラップから選択できます。

クラッシュシンバル A/B、スプラッシュシンバル、チャイナシンバル

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Choke (オン/オフ)

シンバルのチョークエフェクトは、シンバルを叩いたあと、手でシンバルを握って音を弱めることによって作り出します。「Choke」をオンにすると、ポリプレッシャー、アフタータッチ、またはノートオフイベントを使用して、シンバルをチョークできます。

チョークコントローラー

シンバルのチョークをトリガーする MIDI イベントを指定します。

- **Note-off:** シンバルを再生するには、キーを押したままにします。シンバルをチョークするには、キーを放します。

- **Aftertouch:** シンバルを再生するには、対応するノートをトリガーします。シンバルをチョークするには、64 より大きいアフタータッチイベントを送ります。
- **Poly Pressure:** シンバルを再生するには、対応するノートをトリガーします。シンバルをチョークするには、64 より大きいポリプレッシャーイベントを送ります。

ライドシンバル

ライドシンバルは、ベルをスティックのショルダーで叩いたり、ボウをスティックのチップで叩いたり、またはクラッシュ音を出すためにシンバルのエッジを叩いて演奏します。

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Bow

D#2 でトリガーされる**ボウ**アーティキュレーションのレベルを調節します。

Bell

F2 でトリガーされる**ベル**アーティキュレーションのレベルを調節します。

Edge

B2 でトリガーされる**エッジ**アーティキュレーションのレベルを調節します。

ハイハット



コントローラーフィルター

A#1 でのクローズハイハット、および A#0 でのシャンクハイハットの開閉状態は、MIDI コントローラー #1 (モジュレーションホイール) または MIDI コントローラー #4 (フットコントローラー) でコントロールできます。これらのボタンを使用して、コントローラー #1 または #4 のすべての入力 MIDI データをフィルタリングします。

たとえば、「**MW**」をオンにすると、MIDI キーボードから受信した MIDI コントローラー #1 の入力データがすべて排除されます。

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Shank、Tip、Foot

ハイハットは、エッジをスティックのショルダーで叩いたり、ボウをスティックのチップで叩いて演奏します。ハイハットを閉じると、チック音が鳴ります。これらの各アーティキュレーションのレベルを調節できます。

- 「**Shank**」では、F#0 および A#0 でトリガーされる、シャンクアーティキュレーションのレベルを調節します。
- 「**Tip**」では、F#1 および A#1 でトリガーされる、チップアーティキュレーションのレベルを調節します。
- 「**Foot**」では、G#0/G#1 (Foot) および A0/A-1 (Pedal) でトリガーされる、フットおよびペダルアーティキュレーションのレベルを調節します。

Hihat Min/Max

これらのコントロールでは、ハイハットの開閉状態の最大と最小を調節します。つまり、対応するハイハットコントローラーでどこまでハイハットを開いたり閉じたりできるかを指定します。

The Kit



キックドラム

Articulation

キックドラムでは、4つの異なるビーターアーティキュレーションから選択できます。フェルトビーターの音はソフトで、ウッドビーターではキックがよりはっきりした音になります。

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Tune

ピッチを調節します。

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムを調節します。

Hold

ボリュームエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムを調節します。

スネアドラム

Articulation

スネアドラムでは、3つのアーティキュレーションから選択できます。

- ダンピング (ミュート) なしのスネアドラムの音を再現するには、「Open」を選択します。

- 内部ダンピングがかかったスネアドラムの音を出すには、「**Muffled**」を選択します。
- タオルで覆われたようなスネアドラムの音を出すには、「**Towel**」を選択します。これを選択すると、「**Muffled**」アーティキュレーションよりくぐもった静かな音になります。

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Tune

ピッチを調節します。

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムを調節します。

Hold

ボリュームエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムを調節します。

タム

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Tune

ピッチを調節します。

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムを調節します。

Hold

ボリュームエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムを調節します。

クラッシュシンバル、スプラッシュシンバル、チャイナシンバル

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Choke (オン/オフ)

シンバルのチョークエフェクトは、シンバルを叩いたあと、手でシンバルを握って音を弱めることによって作り出します。「**Choke**」をオンにすると、ポリプレッシャー、アフタータッチ、またはノートオフイベントを使用して、シンバルをチョークできます。

チョークコントローラー

シンバルのチョークをトリガーする MIDI イベントを指定します。

- **Note-off:** シンバルを再生するには、キーを押したままにします。シンバルをチョークするには、キーを放します。
- **Aftertouch:** シンバルを再生するには、対応するノートをトリガーします。シンバルをチョークするには、64 より大きいアフタータッチイベントを送ります。
- **Poly Pressure:** シンバルを再生するには、対応するノートをトリガーします。シンバルをチョークするには、64 より大きいポリプレッシャーイベントを送ります。

ライドシンバル

ライドシンバルは、ベルをスティックのショルダーで叩いたり、ボウをスティックのチップで叩いたり、またはクラッシュ音を出すためにシンバルのエッジを叩いて演奏します。

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Bow

D#2 でトリガーされる**ボウ**アーティキュレーションのレベルを調節します。

Bell

F2 でトリガーされる**ベル**アーティキュレーションのレベルを調節します。

Edge

B2 でトリガーされる**エッジ**アーティキュレーションのレベルを調節します。

ハイハット

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Overhead

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

Shank、Tip、Foot

ハイハットは、エッジをスティックのショルダーで叩いたり、ボウをスティックのチップで叩いて演奏します。ハイハットを閉じると、チック音が鳴ります。これらの各アーティキュレーションのレベルを調節できます。

- 「**Shank**」では、F#0 および A#0 でトリガーされる、シャンクアーティキュレーションのレベルを調節します。
- 「**Tip**」では、F#1 および A#1 でトリガーされる、チップアーティキュレーションのレベルを調節します。
- 「**Foot**」では、G#0/G#1 (Foot) および A0/A-1 (Pedal) でトリガーされる、フットおよびペダルアーティキュレーションのレベルを調節します。

コントローラーフィルター

A#1 でのクローズハイハット、および A#0 でのシャンクハイハットの開閉状態は、MIDI コントローラー #1 (モジュレーションホイール) または MIDI コントローラー #4 (フットコントローラー) でコントロールできます。これらのボタンを使用して、コントローラー #1 または #4 のすべての入力 MIDI データをフィルタリングします。

たとえば、「**MW**」をオンにすると、MIDI キーボードから受信した MIDI コントローラー #1 の入力データがすべて排除されます。

Hihat Min/Max

これらのコントロールでは、ハイハットの開閉状態の最大と最小を調節します。つまり、対応するハイハットコントローラーでどこまでハイハットを開いたり閉じたりできるかを指定します。

Percussion Agent

Percussion Agent は、パーカッションのインストゥルメント、グルーヴ、およびスタイルに特化しています。

Acoustic Agent の多くのグルーヴにパーフェクトな伴奏を加えるだけでなく、統合スタイルプレーヤーを使用して、数回のクリックで、独自のパーカッショントラックをゼロから作成できる最適な方法を提供します。ボンゴ、コンガ、シェイカー、タンバリンなどの 20 を超えるパーカッションインストゥルメントが、複数のマイクを使用して微細な音まで録音されています。Percussion Agent には、サウンドをフルコントロールできる専用の「Agent」ミキサーが用意されています。

PercussionAgent のサウンドの編集

インストゥルメントパッドの「Edit」ページでは、キットのサウンドを設定します。



- 「Edit」ページを開くには、プラグインパネルの右上セクションにある「Edit」ボタンをクリックします。
- 特定のパーカッションインストゥルメントのパラメーターを表示するには、そのパラメーターをクリックします。
- パーカッションインストゥルメントがトリガーされると、そのインストゥルメントが黒くなります。

パッドの色のロック

パッドの色設定をロックすると、カラー設定は維持したまま別のキットに切り替えられます。

手順

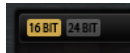
- パッドの色設定をロックするには、パッドの下の「Lock Pad Colors」をオンにします。

24 ビットと 16 ビットのサンプルバージョン

Acoustic Agent および Percussion Agent のすべてのキットは 16 ビットと 24 ビットの専用サンプルが収録されています。24 ビットバージョンは高音質ですが、ロードに時間がかかり、RAM 使用率が高くなります。16 ビットバージョンは音質が低くなるかわりに、ロード時間が短くなり、RAM 使用率が下がります。

「Options」ページの「Load Preference」で、どちらのサンプルがデフォルトでロードされるかを設定できます。

「Load Preference」の設定を変更してプリセットを再ロードせずに、16 ビットと 24 ビットを切り替えることもできます。これは、「Edit」ページで行ないます。



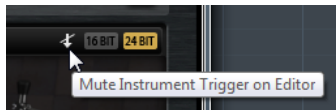
- インストゥルメントページの右上角にある「16 Bit」または「24 Bit」ボタンをクリックします。

補足

すべてのエージェントに 16 ビットと 24 ビットバージョンのサンプルがあるわけではありません。「16 Bit」および「24 Bit」ボタンは、エージェントでこの機能がサポートされている場合にのみ使用できます。

インストゥルメントの試聴

「Edit」ページで、インストゥルメントのクリック時にそのインストゥルメントの選択と試聴を行なうか、または選択とサウンドパラメーターの表示だけを行なうかを指定できます。



- インストゥルメントのクリック時に試聴するには、「Edit」ページの右上角にある「Mute Instrument Trigger on Editor」ボタンをオフにします。

複数のアーティキュレーションを持つインストゥルメントでは、標準のアーティキュレーションが再生されます。たとえば、コンガにはベース、オープン、またはスラップの奏法があります。試聴では、オープンアーティキュレーションが使用されます。他のアーティキュレーションをトリガーするには、インストゥルメントパッドを使用します。

- インストゥルメントのクリック時に、選択と設定の表示のみを行なうには、「Mute Instrument Trigger on Editor」をオンにします。

サウンドパラメーター

右側の「Edit」ページのインストゥルメントをクリックすると、パネルの下部にサウンドパラメーターが表示されます。

各インストゥルメントには、独自のパラメーターセットが備わっています。これらのパラメーターは、インストゥルメントで使用できるアーティキュレーションに個別に設定できます。

以下のサウンドパラメーターは、すべてのパーカッションインストゥルメントとそれらのアーティキュレーションで共通です(クラッシュシンバルは除く)。

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Tune

ピッチを調節します。

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムを調節します。

Hold

ボリュームエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムを調節します。

クラッシュシンバル

クラッシュシンバルには、以下のパラメーターを使用できます。

Room

ルームマイクのレベルを調節します。

Choke (オン/オフ)

シンバルのチョークエフェクトは、シンバルを叩いたあと、手でシンバルを握って音を弱めることによって作り出します。「**Choke**」をオンにすると、ポリプレッシャー、アフタータッチ、またはノートオフイベントを使用して、シンバルをチョークできます。

チョークコントローラー

シンバルのチョークをトリガーする MIDI イベントを指定します。

- **Note-off:** シンバルを再生するには、キーを押したままにします。シンバルをチョークするには、キーを放します。
- **Aftertouch:** シンバルを再生するには、対応するノートをトリガーします。シンバルをチョークするには、64 より大きいアフタータッチイベントを送ります。
- **Poly Pressure:** シンバルを再生するには、対応するノートをトリガーします。シンバルをチョークするには、64 より大きいポリプレッシャーイベントを送ります。

ミキシングとエフェクトの使用

ミキシングは、「Mixer」ページで行ないます。

各エージェントには専用の「Agent」ミキサーがあります。また、「AUX」ミキサー、「Kit」ミキサー、および「Master」ミキサーも使用できます。このページのミキサータブの順序は、信号の流れと一致しています。

Beat Agent ミキサー

Beat Agent の「Agent」ミキサーには、16 個のバスがあります。

各バスには、上部の番号のボタンからアクセスできます。「1」、「2」、「3」、または「4」ボタンをクリックすると、それぞれ 1～4、5～8、9～12、および 13～16 のバスが表示されます。

デフォルトでは、「Agent」ミキサーバスの出力は「Kit Mix」にルーティングされますが、プラグイン出力のいずれかにバスを割り当てることもできます。



「Agent」ミキサーの右上角に、「Mute」および「Solo」のグローバルボタンがあります。

- 「Agent」ミキサーのすべての「Mute」ボタンをリセットするには、グローバル「Mute」ボタンをクリックします。
- 「Agent」ミキサーのすべての「Solo」ボタンをリセットするには、グローバル「Solo」ボタンをクリックします。

チャンネルパラメーター



チャンネルストリップには以下のパラメーターがあります。

Level

チャンネルのボリュームを調節します。

Pan

ステレオでのサウンドの定位を設定します。

Mute

チャンネルをミュートします。

Solo

チャンネルをソロにし、他のすべてのチャンネルをミュートします。複数のチャンネルを同時にソロにできます。

Peak Level

バスの最高レベルを示します。

- ピークレベルをリセットするには、テキストフィールドをクリックします。

Insert エフェクトスロット

各チャンネルストリップの右側にあるスロットを使用して、バスに Insert エフェクトを追加できます。

AUX 1～4

これらのコントロールを使用して、エージェントの対応する AUX バスに信号を送ります。

バス名

チャンネルストリップの下部には、バスの名前が表示されます。

- バス名を変更するには、名前をダブルクリックして新しい名前を入力します。

Acoustic Agent ミキサー

Acoustic Agent キットの「Agent」ミキサーを使用すると、これらのキットをミキシングできます。

Acoustic Agent のドラムキットは複数のマイクで録音されています。「Agent」ミキサーには、マイクごとのチャンネルストリップが含まれ、さらにキットで使用される個々のドラム用の専用グループチャンネルもあります。

ミキサーの左側のセクションには、個々のドラムのすべての録音マイクとグループチャンネルが表示されます。グループチャンネルは、特定のドラムインストゥルメントのすべてのマイクチャンネルに一括で適用されます。



「Agent」ミキサーの右上角に、「Mute」および「Solo」のグローバルボタンがあります。

- 「Agent」ミキサーのすべての「Mute」ボタンをリセットするには、グローバル「Mute」ボタンをクリックします。

- 「Agent」ミキサーのすべての「Solo」ボタンをリセットするには、グローバル「Solo」ボタンをクリックします。

Groups

「Groups」タブを開いている場合、「Agent」ミキサーには、ドラムインストゥルメントごとに1つのチャンネルストリップが表示されます。

- 任意のグループのすべてのインストゥルメントを同時に設定するには、「Group」タブを選択します。

オンマイクチャンネル

Studio Kit/Rock Kit/Vintage Kit

Studio Kit、Rock Kit、またはVintage Kitコンテンツセットのキットを使用している場合、「Kick/SN/HH」（キック、スネア、ハイハット）、「Toms」、「Cymbals」、および「Percussion」タブには、選択したインストゥルメントのオンマイクチャンネルに個別のチャンネルストリップが表示されます。

キックとスネアドラムは、2本のマイク（キックはメインとサブ、スネアは上部と下部）で録音されています。他のインストゥルメントは、1本のオンマイクで録音されています。

The Kit

シンバルを除く、The Kitコンテンツセット内のインストゥルメントは、オンマイクで録音されています。キックとスネアドラムは、2本のマイク（キックはインとアウト、スネアは上部と下部）で録音されています。ハイハットとタムは、1本のオンマイクで録音されています。

補足

シンバルは、「Room」および「Overhead」マイクチャンネルで録音されています。

ルームマイクとオーバーヘッドマイク

「Room/OH」タブには、ルームマイクとオーバーヘッドマイクのチャンネルが含まれています。

The Kit コンテンツセットのキットを使用している場合、以下の事項が当てはまります。

「Room」チャンネルは、コンプレッサーをかけた PZM (Pressure Zone Microphone) で録音されます。「Room」チャンネルをオフにするには、「Mute」ボタンの下にあるボタンを使用します。これによりプロセッサの負荷が低くなります。

さらに、異なる設定で録音されている複数のオーバーヘッドマイクから選択できます。

REV/MIX

「REV/MIX」タブには、「Reverb」チャンネルおよび「Kit Mix」チャンネル用のチャンネルストリップが含まれています。

「Reverb」チャンネルストリップを使用すると、ミックスに部屋鳴りの反響効果を加えられます。

「Kit Mix」出力チャンネルには、「Tube Saturator」エフェクトを適用できます。

- 「Tube Saturator」エフェクトをオンにするには、エフェクトの「On/Off」ボタンをクリックします。
- エフェクトサウンドを変化させるには、「Drive」パラメーターを調節します。

チャンネルパラメーター

ミキサーのチャンネルストリップにはさまざまなパラメーターがあります。「Room」や「Overhead」などのいくつかのチャンネルストリップには、追加コントロールが表示されます。



Level

チャンネルのボリュームを調節します。

Pan

ステレオでのサウンドの定位を設定します。

Mute

チャンネルをミュートします。

Solo

チャンネルをソロにし、他のすべてのチャンネルをミュートします。複数のチャンネルを同時にソロにできます。

Peak Level

バスの最高レベルを示します。

- ピークレベルをリセットするには、テキストフィールドをクリックします。

AUX 1～4

これらのコントロールを使用して、エージェントの対応する AUX バスに信号を送ります。

Output

デフォルトでは、「Agent」ミキサーバスの出力は「Kit」ミキサーにルーティングされますが、AUX FX 1～4のプラグイン出力のいずれかにバスを割り当てることもできます。

- 「Output」フィールドをクリックしてポップアップメニューを開き、出力を選択します。

Width (ルームおよびオーバーヘッドチャンネルストリップのみ)

モノラルからステレオに変換するときの左右の幅を調節します。

Room Channel On/Off (「Room」チャンネルストリップのみ)

The Kit コンテンツセットのキットでは、「Mute」ボタンの下に「On/Off」ボタンが表示されます。このボタンを使用すると、「Room」チャンネルをオフにして、そのチャンネルに含まれるサンプルをメモリーからアンロードできます。これによりプロセッサの負荷が低くなります。

Reverb Channel On/Off (「Reverb」チャンネルのみ)

「Mute」ボタンの下にある「On/Off」ボタンを使用すると、「Reverb」チャンネルをオフにして、そのチャンネルに含まれるサンプルをメモリーからアンロードできます。「Kit Mix」にリバーブエフェクトをかけない場合は、これによりプロセッサの負荷を軽減できます。

「Agent」 ミキサーのイコライザーおよびエフェクト

「Agent」 ミキサーの下部セクションでは、チャンネルやグループのイコライザーおよびエフェクトを設定できます。



- グループ全体の設定を行なうには、「Groups」タブを開き、グループのチャンネルストリップのラベルをクリックします。
- 1つのマイクチャンネルを設定するには、編集するインストゥルメントのタブを選択し、そのチャンネルのチャンネルストリップのラベルをクリックします。

チャンネルストリップを選択すると、ミキサーチャンネルの下のセクションに、そのチャンネルの Insert エフェクトが表示されます。エフェクトの順序は、タブをドラッグして変更できます。Insert エフェクトのパラメーターを表示するには、対応するタブを選択します。

- Insert エフェクトをオンにするには、対応する「On/Off」ボタンをクリックします。

各チャンネルには、Equalizer、Vintage Compressor、Tape Saturator、Envelope Shaper Insert エフェクトを使用できます。これらのエフェクトは、同じ名前の内蔵エフェクトプラグインに対応しています。

関連リンク

[Studio EQ](#) (175 ページ)

[Vintage Compressor](#) (193 ページ)

[Tape Saturator](#) (182 ページ)

[Envelope Shaper](#) (200 ページ)

ミキサープリセット

Acoustic Agent にはミキサープリセットを作成できます。これらのプリセットには、ロードしたキットの「Agent」ミキサー、「AUX」ミキサー、および「Kit」ミキサーのすべての設定が含まれます。

キットによって使用されるインストゥルメントおよびミキサーチャンネルの数が異なるため、ミキサープリセットは、対象のキットにしか適用できません。各キットには、独自のプリセットが用意されています。

ミキサープリセットの読み込み、保存、および削除用のボタンは、「ROOM/OH」タブの左にあります。

お使いの Steinberg 製 DAW (Cubase AI、Cubase LE 以外) でのキットのミキシング

Acoustic Agent キットのミキシングは、Groove Agent ではなく Steinberg 製 DAW の MixConsole で行なえます。そこでミキシングを 1 から行なうことも、Groove Agent のミキサー設定をベースとして使用することもできます。

前提条件

補足

ミキサーのエクスポート機能を最大限利用するには、Cubase または Nuendo のバージョン 10 以降が必要です。

手順

- **キットラック**のキットを右クリックして、「**Export Mixer to Cubase/Nuendo**」または「**Export Mixer and FX to Cubase/Nuendo**」を選択します。
これにより、以下ようになります。
 - 「**Kick**」や「**Snare**」など、Groove Agent のすべてのグループチャンネルについて、対応するグループチャンネルが Steinberg 製 DAW に作成されます。
 - 「**Kick Main**」や「**Kick Add**」などのインストゥルメントチャンネルは、個々のプラグイン出力にルーティングされます。これらの接続により、Steinberg 製 DAW 内に対応する **MixConsole** チャンネルが作成されます。
 - DAW 内では、Groove Agent の元のミキサー構成に従って、インストゥルメントチャンネルがグループチャンネルにルーティングされます。たとえば、「**Kick Main**」や「**Kick Add**」は「**Kick**」グループチャンネルにルーティングされます。
 - 「**Export Mixer and FX to Cubase/Nuendo**」を選択した場合、Groove Agent のすべてのチャンネルストリップエフェクト設定とイコライザー設定が DAW に転送されます。

補足

DAW の「**Q**」設定は Groove Agent のイコライザー設定とはわずかに異なりますが、できる限り忠実に再現されます。

- 「**Kit Mix**」チャンネルがグループチャンネルとして追加され、すべてのインストゥルメントグループチャンネルと、「**Room**」や「**Overhead**」などのチャンネルがそのグループチャンネルにルーティングされます。

結果

Groove Agent の「**Agent**」ミキサーが DAW 内で完全に再現されます。Groove Agent ではミキサーが無効になり、すべてのミキシングは DAW 内で行なわれます。

補足

- DAW で同時にミックスできる Groove Agent キットは 1 つです。複数のキットのエクスポートとミックスを同時に行なうには、Groove Agent を複数使用する必要があります。
- Acoustic Agent のミキサーを再度有効にするには、オリジナルのキットを再ロードするか、キットコンテキストメニューの「**Revert to Last Saved Kit**」を使用する必要があります。

Percussion Agent のミキサー

「**Agent**」ミキサーには、パーカッションインストゥルメントとそれらのアーティキュレーションのチャンネルストリップが含まれています。

ミキサーの左側のセクションには、すべての録音済みインストゥルメントが「**A**」、「**B**」、「**C**」、および「**D**」タブでグループ化されて表示されます。ミキサー内のチャンネルの順序は、MIDI キーボードのインストゥルメントのマッピングに対応しています。



「Agent」ミキサーの右上角に、「Mute」および「Solo」のグローバルボタンがあります。

- 「Agent」ミキサーのすべての「Mute」ボタンをリセットするには、グローバル「Mute」ボタンをクリックします。
- 「Agent」ミキサーのすべての「Solo」ボタンをリセットするには、グローバル「Solo」ボタンをクリックします。

ルームマイク

「Room」チャンネルストリップには、ルームマイクのチャンネルが含まれています。

チャンネルパラメーター

チャンネルには以下のパラメーターがあります。

Level

チャンネルのボリュームを調節します。

Pan

ステレオでのサウンドの定位を設定します。

Mute

チャンネルをミュートします。

Solo

チャンネルをソロにし、他のすべてのチャンネルをミュートします。複数のチャンネルを同時にソロにできます。

Peak Level

バスの最高レベルを示します。

- ピークレベルをリセットするには、テキストフィールドをクリックします。

Output

デフォルトでは、「Agent」ミキサーバスの出力は「Kit」ミキサーにルーティングされますが、AUX FX 1～4のプラグイン出力のいずれかにバスを割り当てることもできます。

- 「Output」フィールドをクリックしてポップアップメニューを開き、出力を選択します。

AUX 1 ~ 4

これらのコントロールを使用して、エージェントの対応する AUX バスに信号を送ります。

Width (ルームチャンネルストリップのみ)

モノラルからステレオに変換するときの左右の幅を調節します。

「Agent」 ミキサーのイコライザーおよびエフェクト

「Agent」 ミキサーの下部セクションでは、チャンネルのイコライザーおよびエフェクトを設定できます。



- インストゥルメントチャンネルを設定するには、編集するインストゥルメントのタブを選択し、そのチャンネルのチャンネルストリップのラベルをクリックします。

チャンネルストリップを選択すると、ミキサーチャンネルの下のセクションに、そのチャンネルの Insert エフェクトが表示されます。エフェクトの順序は、タブをドラッグして変更できます。Insert エフェクトのパラメーターを表示するには、対応するタブを選択します。

- Insert エフェクトをオンにするには、対応する「On/Off」 ボタンをクリックします。

各チャンネルには、Equalizer、Vintage Compressor、Tape Saturator、Envelope Shaper Insert エフェクトを使用できます。これらのエフェクトは、内蔵エフェクトプラグインの機能限定版です。

「AUX」 ミキサー

「AUX」 ミキサーは Send エフェクトに使用できる 4 つの AUX バスを備えています。

バスにはそれぞれ最大 4 つの Insert エフェクトの slots が用意されており、複雑なマルチエフェクトを設定できます。バスはプラグインのマスター出力または個別の出力にルーティングできます。各キットスロットには、独自の「AUX」 ミキサーが備わっています。これにより、たとえばスロットの種類に合わせて、異なるリバーブ Send エフェクトを使用できます。「AUX」 ミキサーの設定はすべて、キットプリセットに保存されます。

パラメーター



Output

このポップアップメニューでは、AUX バスで使用できる 16 個の出力から 1 つを選択するか、「Kit」 ミキサーに信号をルーティングできます。

Level

AUX バスのレベルを設定します。

Pan

ステレオでの AUX バスの定位を設定します。

Mute

AUX バスをミュートします。

エフェクトスロット

各チャンネルストリップの右側にある4つのスロットを使用して、スロットに Insert エフェクトを追加できます。

「Kits」 ミキサー

「Kits」 ミキサーには、キットスロットに割り当てられたバスごとのチャンネルストリップが含まれます。

Groove Agent では、最大4つのキットをキットスロットにロードできます。各スロットには専用のミキサーチャンネルがあり、それを使用して、個々のキット間のレベルを調節したりできます。キットをソロまたはミュートして、1つのキットだけ、または複数のキットを組み合わせて聴くこともできます。各ミキサーチャンネルには4つの Insert エフェクトスロットがあり、キットの全体出力信号にエフェクトをかけられます。

パラメーター



Output

ポップアップメニューから、16ある出力のうち1つを選択できます。

Level

レベルフェーダーでスロットのボリュームを調節できます。

Pan

ステレオでのスロットの定位を設定します。

Mute

スロットをミュートします。

Solo

スロットをソロにします。

メーター

ミキサーチャンネルのメーターには、キットの出力レベルが表示されます。

ピークレベルメーター

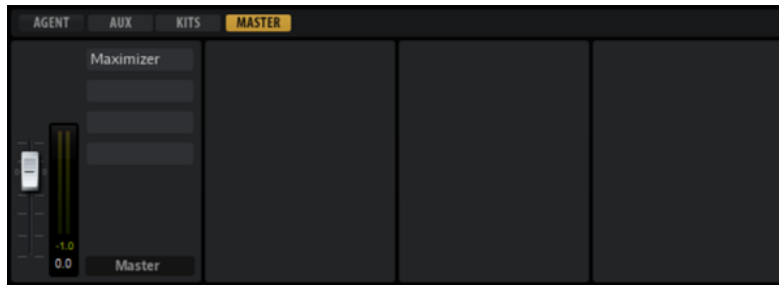
バスの最高レベルが dB 単位で示されます。ピークレベルメーターをリセットするには、値フィールドをクリックします。

エフェクトスロット

チャンネルストリップの右側にある4つのスロットを使用して、スロットに Insert エフェクトを追加できます。

「Master」 ミキサー

「Master」 ミキサーには、**マスターステレオ出力バス**のチャンネルが表示されます。最大4つの Insert エフェクトを使用でき、たとえば、シグナルチェーンにグローバル EQ やコンプレッサーをかけられます。



Level

マスターバスのレベルを設定できます。

エフェクトスロット

右側のエフェクトスロットを使用して Insert エフェクトを追加できます。

AUX エフェクト

Groove Agent の各キットスロットは、クラシックな Send エフェクトに使用できる4つの AUX バスを持つ「**AUX**」ミキサーを備えています。バスにはそれぞれ最大4つの Insert エフェクトのスロットが用意されており、複雑なマルチエフェクトを設定できます。

バスはプラグインの**マスター**出力または個別の出力にルーティングできます。

「**Kit**」ミキサーは、4つの Insert を持つキットのミキサーチャンネルにルーティングできます。

さらに、**ミキサー**からは**マスター**出力バスへのアクセスが可能です。これは、たとえばグローバル EQ やコンプレッサーをシグナルチェーンに追加する、といったことに使用できます。

エフェクトのデフォルト設定

各エフェクトには初期設定があります。ただし、各エフェクトの独自のデフォルト設定をプリセットとして保存できます。

- エフェクトを設定します。
- エフェクトコントロールパネルのタイトルバーにある「**Save Preset**」ボタンをクリックし、「-- Default--」という名前を付けてプリセットを保存します。

プリセットはエフェクトのプリセットフォルダーに保存され、エフェクトをロードするたびにロードされます。

- 初期設定に戻すには、デフォルトプリセットを削除します。

AUX バスの Insert エフェクトスロットの使用

「**Mixer**」ページでは、エージェントチャンネル、キットチャンネル、AUX バス、およびマスターチャンネルの Insert エフェクトを設定できます。

各 AUX バスには Insert エフェクト用に4つのスロットがあります。

選択できる手順

- Insertエフェクトを割り当てるには、エフェクト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。
- Insertエフェクトと現在の設定を削除するには、エフェクトスロットをクリックしてメニューから「None」を選択します。
- エフェクトをバイパスするには、スロットの「Bypass」ボタンをオンにします。バイパスが有効になると、ボタンが点灯します。
- Insertエフェクトを編集するには、該当するスロットの「e」ボタンをクリックします。1回に1つのエフェクトのみ編集できます。そのInsertエフェクトのパラメーターが下部に表示されます。
- エフェクトを別のスロットに移動するには、ドラッグアイコンをクリックし、移動したいスロットにドラッグします。このスロットにロードされていたすべてのエフェクトが置き換わります。
- エフェクトの順序を変更するには、各スロット間の挿入したい位置に、ドラッグアイコンをドラッグします。
- エフェクトを別のスロットにコピーするには、**[Alt/Opt]** を押しながらドラッグアイコンをクリックし、コピーしたいスロットにドラッグします。このスロットにロードされていたすべてのエフェクトが置き換わります。

補足

エフェクトを異なるミキサー間でコピーすることもできます。まず、エフェクトに対応するミキサーのタブにドラッグします。そのあと、挿入したい位置にドラッグします。

- エフェクトをコピーして2つのエフェクトスロットの間に挿入するには、**[Alt/Opt]** を押しながらドラッグアイコンをクリックし、2つのスロットの間にドラッグします。

補足

エフェクトを異なるミキサー間でコピーすることもできます。まず、エフェクトに対応するミキサーのタブにドラッグします。そのあと、挿入したい位置にドラッグします。

エフェクトのリファレンス

Groove Agent 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。

リバーブエフェクト

「Reverb」サブメニューには、リバーブエフェクトが含まれています。

REVerence

REVerence は、オーディオに室内音響効果 (リバーブ) を適用することを目的としたコンボリユーショントールです。



室内のインパルスを録音することで、室内の特性を表現できます。コンボリユーションによってこの特性をサウンドに重ね合わせていきます。結果として、きわめてリアルな響きのリバーブが得られます。

このエフェクトには高音質のリバーブインパルス応答のコレクションが用意されていますが、独自のファイルを読み込ませることもできます。選択したインパルス応答により、リバーブの基本的なサウンド特性が決定されます。

「Import Impulse Response」ポップアップメニュー

このメニューでは、インパルス応答ファイルのロード、インポート、名前の変更、削除が行なえます。ファイルをロードすると、現在のプログラムで利用できるようになります。ファイルをインポートすると、ファイルがインパルス応答のサブプリセットに追加され、グローバルに利用できるようになります。

- 「Load Impulse Response」は、インパルス応答ファイルをブラウザして選択し、ロードできます。サポートする形式は .wav と .aiff です。

補足

プログラム、マルチプリセット、またはプロジェクトを保存する際は、元のインパルス応答ファイルへの参照パスも保存されます。

- 「Import Impulse Response」は、1 つまたは複数のインパルス応答ファイルをインポートできます。

これにより、各インパルス応答ファイルのサブプリセットがユーザーサブプリセットフォルダー (Documents\Steinberg\HALion\Sub Presets\IRPresets\Imported) 内に作成されます。サンプルファイル自体は、サブプリセットフォルダー内の「IRSamples」フォルダーにコピーされます。新しいサブプリセットは、インパルスレスポンスローダーの「Imported」サブメニューで、ファクトリープリセットと同様に利用できます。

- 「**Rename Impulse Response**」は、インパルス応答サブプリセットの名前を変更できます。
サブプリセットの名前を変更すると、関連するサンプルファイルの名前もそれに応じて変更されます。
「**Delete Impulse Response**」は、インパルス応答サブセットと関連するサンプルファイルを削除します。

インパルスレスポンスローダー

ローダーには工場出荷時のインパルス応答と、インポートしたインパルス応答ファイルが表示されます。

Reverse

オンにすると、インパルス応答が反転します。

Auto Gain

インパルス応答ファイルのレベルをノーマライズします。

レベルが大きく変化するインパルス応答ファイルを扱う場合、「**Auto Gain**」を有効にすると、ドライ/ウェットミックスで期待どおりのサウンドが得られます。

Equalizer

内蔵の3バンドイコライザーを有効にします。

Predelay

ドライ信号にリバーブがかかり始めるまでの時間を設定します。「**Predelay**」の数値を高く設定すると、より広い室内をシミュレートできます。

Time

リバーブタイムをコントロールするパラメーターです。100%に設定するとインパルスレスポンスはオリジナルの長さになります。

Size

シミュレートする部屋の大きさを調整します。100%に設定すると録音されたオリジナルの室内のインパルスレスポンスが適用されます。

Level

インパルスレスポンスのレベルを調節します。

Equalizer

内蔵の3バンドイコライザーを有効にします。

ER/Tail Split

アーリーリフレクションとリバーブテール間のスプリットポイントを設定します。

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。結果として音源が近くなり明瞭度が上がります。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。

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。



アーリーリフレクションはリバーブ冒頭の 1000 分の数秒間の空間的効果を決定するものです。さまざまな空間をエミュレートするために、さまざまなアーリーリフレクションパターンを選択して部屋の大きさを調節できます。リバーブテール、つまり後期残響には空間のサイズとリバーブタイムを調節するためのパラメーターがあります。リバーブタイムは 3 つの周波数帯域で個別に調節できます。

Predelay

リバーブが効き始めるまでの時間を設定します。初期反射音が聴こえるまでの時間を長くすると、広い空間をシミュレートできます。

Early Reflections

アーリーリフレクションのパターンを選択できます。アーリーリフレクションのパターンには、室内の空間的効果の表現に最も重要なディレイなどの情報が含まれています。

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が強くなりテールが弱くなります。結果として音源が近くなり明瞭度が上がります。50% より高く設定するとテールが強くなりアーリーリフレクションが弱くなります。結果として音源が遠くなり明瞭度が下がります。

Delay

リバーブテールの出だしを遅らせます。

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。

Main 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。「Main Time」は、リバーブテールの中域もコントロールします。

High Time

リバーブテールの高域のリバーブ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。

Low Time

リバーブテールの低域のリバーブ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。

High Freq

リバーブ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ブタイムをメインリバーブタイムからオフセットできます。

Low Freq

リバーブ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ブタイムをメインリバーブタイムからオフセットできます。

Show Early Reflections Page/Show Chorus Page

この2つのボタンは、エフェクトパネルの左下にアーリーリフレクションの設定またはコーラスの設定を表示するかどうかを選択できます。

ER Size

アーリーリフレクションパターンの長さを調節します。100%に設定するとパターンはオリジナルの長さになり、室内の音響は最も自然になります。100%より低く設定するとアーリーリフレクションのパターンは圧縮されて室内が小さく感じられます。

Low Cut

アーリーリフレクションの低域を減衰させます。この数値が高くなるほどアーリーリフレクションの中の低域が小さくなります。

High Cut

アーリーリフレクションの高域を減衰させます。この数値が低くなるほどアーリーリフレクションの中の高域が小さくなります。

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いつそう速くなり、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にはできません。この数値を小さくするほど単一反射が多くなります。

Tail 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。

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。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Chorus

細かなピッチモジュレーションにより、豊かなリバーブテールを作ることができます。コーラスパラメーターにアクセスするには、「CHORUSING」ボタンをクリックします。



Chorus On/Off

コーラスエフェクトを有効または無効にします。

Chorus Rate

ピッチモジュレーションの周波数を設定します。

Chorus Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

ディレイエフェクト

「Delay」サブメニューには、ディレイエフェクトが含まれています。

Multi 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。



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。

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。

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 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。

High Freq

ディレイの高域を減衰します。

Low Freq

ディレイの低域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

EQ エフェクト

「EQ」サブメニューには、イコライザーエフェクトが含まれています。

Studio EQ

高品質な 4 バンドのパラメトリックイコライザーです。



4つの周波数帯域で音質を補正できます。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。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Qを設定できます。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。

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。

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。また、全帯域とイコライザー出力を設定できます。



Output

イコライザーの出力レベルをコントロールします。

Mode

イコライズされた出力に音質やサウンド特性を追加できます。使用可能なオプションを以下に示します。

- 「**True Response**」モードは、正確な周波数レスポンスを備えた直列フィルターです。
- 「**Classic**」モードは、レゾナンスがゲインの量によって決まる並列フィルターです。
- 「**Constant Q**」モードは、ゲインをブーストするとレゾナンスが上がる並列フィルターです。

Range

すべての周波数帯域にわたってカット/ブーストの最大値を調節します。

Invert

EQ 曲線を反転します。

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 バンドパラメトリックイコライザーです。このプラグインを使用すると、サウンドをすばやく調節できます。



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。

Reset Output Peak Level

出力メーターに表示されているピークレベルをリセットします。

フィルターエフェクト

「Filter」サブメニューには、フィルターエフェクトが含まれています。

Auto Filter

Auto Filter シェイプでは、モーフィング可能な2つのフィルターシェイプをディストーション付きで使用できます。



2つのシェイプ間でのモーフィング、およびカットオフは、マニュアルペダルコントロール、LFO、または Envelope Follower でコントロールできます。

フィルターパラメーター

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。

Input

フィルターまたはディストーションを適用する前のゲインを調節します。このパラメーターはウェット信号にのみ影響します。

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数を指定します。

Resonance

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

Distortion Type

使用可能なオプションを以下に示します。

- このパラメーターを「**Off**」に設定するとディストーションは加えられません。
- 「**Tube Drive**」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 Red**」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 Red**」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。

Distortion

信号にディストーションを加えます。選択したディストーションタイプによって効果は異なります。設定値を高くすると、強いディストーションエフェクトがかかります。

補足

「**Distortion Type**」が「**Off**」に設定されている場合、使用できません。

Output

フィルターおよびディストーションを適用したあとのゲインを調節します。このパラメーターはウェット信号にのみ影響します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

「LFO」セクション

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

- 「**Ramp**」は「**Saw**」波形と似ています。「**Shape**」は、のこぎり波が上昇する前の無音状態を広げます。
- 「**Log**」は、対数動作のモジュレーションを生成します。「**Shape**」は、対数曲率を負から正へと連続的に変化させます。
- 「**S & H 1**」はランダム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。

Freq

カットオフモジュレーションの周波数を設定します。

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、「**Freq**」のパラメーターを音価 (1/4、1/8 など) で設定できます。

Depth

LFO モジュレーション信号の出力レベルを設定します。

Cutoff

フィルターカットオフに対する LFO のモジュレーションの強さを設定します。

Morph

フィルターモーフィングに対する LFO のモジュレーションの強さを設定します。

「Env Follower」 セクション

Envelope Follower は、入力信号をアタックタイムとリリースタイムでなぞり、信号のレベルエンベロープを表わすモジュレーション信号を生成します。

Sensitivity

すべての入力信号は、モノラルにミックスダウンされてから、Envelope Follower に送信されます。このパラメーターでは、Envelope Follower に最適な入力レベルを設定します。

Attack

アタックタイム (上がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Release

リリースタイム (下がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Depth

Envelope Follower のモジュレーション信号の出力レベルを設定します。

Cutoff

フィルターカットオフに対する Envelope Follower のモジュレーションの強さを設定します。

Morph

フィルターモーフィングに対する Envelope Follower のモジュレーションの強さを設定します。

「Pedal」 セクション

Pedal

ペダルの位置を設定します。

Depth

ペダルモジュレーション信号の出力レベルを設定します。

Cutoff

フィルターカットオフに対するペダルのモジュレーションの強さを設定します。

Morph

フィルターモーフィングに対するペダルのモジュレーションの強さを設定します。

Morph Filter

ローパスとハイパスのフィルターエフェクトをミックスして、2つのフィルター間でクリエイティブなモーフィングを行なえます。フィルターシェイプ A と B については、フィルターシェイプをそれぞれ選択できます。



Filter Shape B

ハイパスまたはバンドリジエクションフィルターシェイプを選択します。

Filter Shape A

ローパスまたはバンドパスのフィルターシェイプを選択できます。

Morph

選択した2つのフィルター間で出力をミックスできます。

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数を調節します。

補足

ディスプレイ内をクリックしてドラッグすると、「Cutoff」と「Morph」パラメーターを同時に設定できます。

Resonance

カットオフ周波数付近の周波数を強調します。エレクトリックなサウンドを強調したい場合は、レゾナンスの値を上げます。レゾナンスの設定を高くすると、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。

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

Lo-Fi のデジタルディストーションから Hi-Fi のアナログサウンドディストーションまで、あらゆる種類のディストーションを作成できます。使用可能なディストーションタイプ (「Rate Red」、**「Tube Drive」**、**「Hard Clip」**、および **「Bit Red」**) を自由に組み合わせることができます。



In Gain

サウンドの入力レベルを調節します。

Rate Red (レートリダクション)

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。「Rate Red」オプションをオンにすると、エイリアスノイズの量を調節するための「Rate Red」コントロールがオンになります。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。

Tube Drive

温かいチューブのようなディストーションをサウンドに加えます。「Tube Drive」オプションをオンにすると、ディストーションの量を調節するための「Tube Drive」コントロールがオンになります。この設定を高くするほどディストーションが多く追加されます。

Hard Clip

トランジスタ系の明るいディストーションをサウンドに加えます。「Hard Clip」オプションをオンにすると、ディストーションの量を調節するための「Hard Clip」コントロールがオンになります。この設定を高くするほどディストーションが多く追加されます。

Bit Red (ビットリダクション)

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。「Bit Red」をオンにすると、クオンタイズノイズの量を調節できます。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。

Out Gain

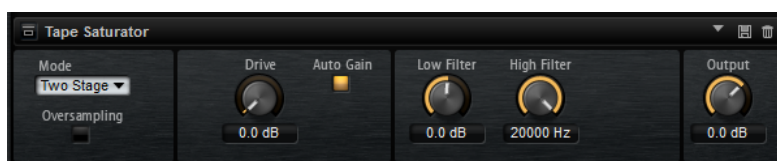
サウンドの出力レベルを調節します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Tape Saturator

クラシックなテープレコーダーの動作をシミュレートします。これらのテープレコーダーは、高い入力レベルを録音したときに特定のサチュレーションが発生し、信号が圧縮されて軽く歪みます。



Mode

1台 (「One Stage」)、または2台 (「Two Stage」) のテープマシンがカスケード接続されたテープマシンのエフェクトから選択できます。

「Two Stage」モードでは、サチュレーションと圧縮が強くなります。

Oversampling

オーバーサンプリングによってエフェクトの精度を高めます。

補足

このパラメーターをオンにすると、エフェクトの処理にかかる CPU 負荷が高くなります。

Drive

入力信号のレベル (サチュレーションの量) を設定します。

Auto Gain

このオプションをオンにすると、レベルの自動補正が行なわれます。

Low Filter

1000Hz 未満の低域を +/- 3dB で調節できます。

High Filter

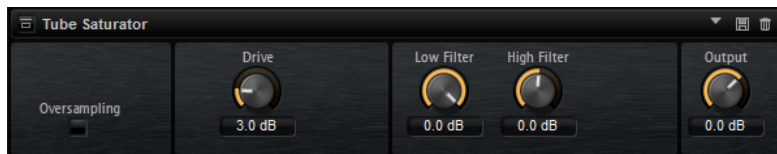
高域を減衰できます。ハイカットフィルターは、24dB/Oct のスロープで動作します。

Output

出力信号のレベルを設定します。

Tube Saturator

Tube Saturator は、オーディオ信号に真空管の飽和感を加えることで、豊かなサウンドを作り出します。



Oversampling

オーバーサンプリングによってエフェクトの精度を高めます。

補足

このパラメーターをオンにすると、エフェクトの処理にかかる CPU 負荷が高くなります。

Drive

入力信号のレベル (サチュレーションの量) を設定します。

Low Filter

サチュレーションの前に低域を 6dB まで減衰できます。

High Filter

サチュレーションの前に高域を +/- 6dB まで調節できます。

Output

出力信号のレベルを設定します。

モジュレーションエフェクト

「Modulation」サブメニューには、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。



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。

Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

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。

Shape

モジュレーションの特性を調節します。0%に設定するとピッチが継続的に変化して安定したモジュレーションが行なわれます。100%に設定するとピッチの継続的な変化は行なわず、ランダムなモジュレーションを行ないます。

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。



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。

Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

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。後述の「Cross FB」の特性も変更します。

Shape

モジュレーションの特性を調節します。「Feedback」をオンにするとその効果がよくわかります。0%に設定するとサウンドがなめらかに上下に伸びます。100%に設定するとサウンドが急激に上下に伸びます。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

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。

CrossFB (クロスフィードバック)

左チャンネルのフィードバックを右チャンネルにミックスし、また右チャンネルのフィードバックを左チャンネルにミックスします。このパラメーターの効果は「Phase」パラメーターの影響を受けます。

補足

このパラメーターは「Feedback」パラメーターの設定が0%よりも大きい場合にのみ効力を生じます。

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。

Step Flanger

Step Flanger は、Flanger に「Sample & Hold」セクションが追加され拡張されたエフェクトで、定義可能な数のステップにモジュレーション信号を分割します。



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。

Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

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。後述の「Cross FB」の特性も変更します。

Shape

モジュレーションの特性を調節します。「Feedback」をオンにするとその効果がよくわかります。0%に設定するとサウンドがなめらかに上下に伸びます。100%に設定するとサウンドが急激に上下に伸びます。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

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。

CrossFB (クロスフィードバック)

左チャンネルのフィードバックを右チャンネルにミックスし、また右チャンネルのフィードバックを左チャンネルにミックスします。このパラメーターの効果は「Phase」パラメーターの影響を受けます。

補足

このパラメーターは「Feedback」パラメーターの設定が0%よりも大きい場合にのみ効力を生じます。

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。

Type

変調されるディレイラインの長さを定義します。「Short」に設定するとよりシャープなフランジャー効果が得られ、「Long」に設定すると、よりあいまいでぼやけたフランジャーサウンドになります。

S&H Mix

通常のモジュレーション信号と段階的なモジュレーション信号をミックスします。100%に設定すると、段階的なモジュレーションのみが使用されます。

Smooth

ステップ間をなめらかに移動させます。これによって、段階的なモジュレーション信号のサウンドがなめらかになります。

Steps

モジュレーション信号を分割する数を設定します。最大32ステップに設定できます。

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。



Rate

フェーズモジュレーションの周波数を設定します。

Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Depth

フェーズモジュレーションの強さを設定します。

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。

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。値が高いほど効果も大きくなります。

Low Cut

低域を減衰します。

High Cut

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。

Ring Modulator

入力信号を掛け合わせる正弦波オシレーターが用意されています。ベルのように金属的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。また、入力信号のレベルに応じて正弦波オシレーターの周波数を変調する Envelope Follower も使用できます。



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。

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。

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。

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。

Frequency

正弦波オシレーターの周波数を設定します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Envelope Follower

Envelope Follower は、入力信号をアタックタイムとリリースタイムでなぞり、信号のレベルエンベロープを表わすモジュレーション信号を生成します。

Sensitivity

すべての入力信号は、モノラルにミックスダウンされてから、Envelope Follower に送信されます。「Sensitivity」パラメーターでは、Envelope Follower に最適な入力レベルを設定します。

Attack

アタックタイム (上がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Release

リリースタイム (下がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Depth

Envelope Follower のモジュレーション信号の出力レベルを設定します。

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。



周波数を倍数でシフトし、倍音の関係を保つピッチシフターとは異なり、周波数シフターは倍音の関係を変化させます。そのため、周波数シフトの量を大きくすると不協和音になります。さらに、Frequency Shifter がオフセットを足して周波数を変えるのに対し、ピッチシフターは周波数に倍数を掛けます。Frequency Shifter では、高域より低域の方が周波数変化の割合が大きくなります。たとえば、周波数が 100Hz、1000Hz、10000Hz の入力信号に対して 100Hz ずつ周波数をシフトすると、結果の周波数は 200Hz、1100Hz、10100Hz になります。

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。

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。

Mod Coarse

LFO および Envelope Follower からのモジュレーションを介した周波数シフトの最大量を設定します。

Mod Fine

LFO および Envelope Follower からのモジュレーションを介した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。

Notches

フィードバックの量を大きくしたときにフェイザーエフェクトが生成するノッチの数を設定します。

「LFO」セクション

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

- 「**Log**」は、対数動作のモジュレーションを生成します。「**Shape**」は、対数曲率を負から正へと連続的に変化させます。
- 「**S & H 1**」はランダム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。

Freq

LFO の周波数を Hz で指定します。

Sync

「**Freq**」パラメーターを拍子の分数で設定するには「**Sync**」をオンにします。

Depth

LFO モジュレーション信号からの周波数シフトの方向と量を設定します。

Envelope Follower

Envelope Follower は、入力信号をアタックタイムとリリースタイムでなぞり、信号のレベルエンベロープを表わすモジュレーション信号を生成します。

Sensitivity

すべての入力信号は、モノラルにミックスダウンされてから、Envelope Follower に送信されます。このパラメーターでは、Envelope Follower に最適な入力レベルを設定します。

Attack

アタックタイム (上がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Release

リリースタイム (下がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Depth

Envelope Follower モジュレーション信号からの周波数シフトの方向と量を設定します。

補足

LFO または Envelope Follower からのモジュレーションを介した周波数シフトの最大量は、「**Modulation Range Coarse**」および「**Modulation Range Fine**」パラメーターで決まります。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Vintage Ensemble

クラシックなアンサンブルモジュレーションエフェクトのサウンドをエミュレートするエフェクトです。LFOで変調されたディレイタイムのディレイに基づきます。より高い周波数の2番目のLFOは、シマーと呼ばれる効果を生み出すのに使用されます。



Rate

LFOの周波数を設定します。

Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Depth

LFOのディレイタイムモジュレーションの強さを設定します。

Shimmer

2番目に速いディレイタイムモジュレーションの強さを設定します。

Shimmer Rate

1番目と2番目のディレイモジュレーションの速度間の関係を設定します。たとえば、値を10に設定すると、2番目のモジュレーションは10倍速くなります。

Low Cut

信号にローカットフィルターを適用します。設定した周波数より高い周波数のみがエフェクトに送信されます。

High Cut

信号のハイカットフィルターを適用します。設定した周波数より低い周波数のみがエフェクトに送信されます。

FX Level

ローカットフィルターまたはハイカットフィルターによるレベル減衰を補正するように、エフェクト信号レベルを調節できます。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

ダイナミクスエフェクト

「Dynamics」サブメニューには、ダイナミクスエフェクトが含まれています。

Compressor、Limiter、Brickwall Limiter、Expander、Gate、およびMaximizerエフェクトは内部的な先読み機能と連携して、最高のオーディオ品質を実現します。

ただし、この先読み機能には多少のレイテンシーが発生します。通常、これは無視できる範囲ですが、意図しない作用が起こる場合があります。たとえば、信号がAUXバスに送信され、ミックスの残りの信号に戻ってくる並列圧縮を使用する場合、不要なフランジングエフェクトが起こる可能性があります。

レイテンシーの問題が発生した場合、以下の方法で解決できる可能性があります。

- Compressor、Expander、およびGateエフェクトの場合、「Live」ボタンをオンにして、先読み機能なしでエフェクトを使用します。

- Limiter、Brickwall Limiter、および Maximizer エフェクトの場合、信号をプラグイン出力のいずれかに送信し、対応するエフェクトを DAW に直接追加して、ホストアプリケーションのディレイ補正機能を使用します。

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。



左側のグラフィックコントロールはコンプレッサー曲線を表わしています。このコントロールのハンドルを操作すると「スレッシュホールド」と「レシオ」の値を編集できます。入/出力 VU メーターは圧縮前と後のレベルを表示します。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。

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。

High Ratio

このパラメーターを有効にすると、「Ratio」は自動的に最大値に設定されます。これにより、たとえばエフェクトをリミッターとして使用できるようになります。

Soft Knee

このボタンがオフの場合、スレッシュホールドよりも大きい信号は設定した比率に基づいてただちに圧縮されます。「Soft Knee」がオンの場合、圧縮の始まりがより緩やかになり、やわらかい処理結果を得られます。

Make-Up

サウンド全体のボリュームを上げます。「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。

補足

このパラメーターは「Auto」ボタンをオンにしていると使用できません。

Auto Make-Up Gain

現在のスレッシュホールドとレシオの設定から自動的に「Make-Up」の値を設定します。

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。

Hold

サウンドがスレッシュホールドを超えたあとにコンプレッサーを適用する時間を設定します。

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。

補足

このパラメーターは「Auto Release」をオンにしていると使用できません。

Auto (Release)

オンにするとリリースタイムが自動的に設定されます。コンプレッサーが継続的に入力を分析して最適な設定を求めます。

Peak/RMS

入力信号を**ピーク**と**RMS**のどちらで分析するか、あるいは両方を組み合わせて分析するかを設定します。0%に設定するとコンプレッサーは**ピーク**感知のみを行ない、100%では**RMS**感知のみを行ないます。**ピーク**とはコンプレッサーがサウンドのピークレベルを直接感知することを意味します。**RMS**とはコンプレッサーがサウンドの平均出力を感知することを意味します。**ピーク**感知は**RMS**感知よりも速い速度で行なわれます。一般的に**ピーク**感知は瞬間的なサウンドに、**RMS**感知は持続したサウンドに用いられます。

Live

このボタンをオンにすると、エフェクトの先読み機能が無効になります。先読みが有効な場合、より正確な処理結果が得られますが、一定量のレイテンシーが発生するというデメリットもあります。「Live」モードをオンにするとレイテンシーが発生しないため、ライブの処理に適しています。

Vintage Compressor

Vintage Compressor は、ビンテージコンプレッサーを再現するプラグインです。

「Input」ゲイン、「Output」ゲイン、「Attack」、「Release」を個別にコントロールできます。また、信号のアタック部分を保持する「Punch」モードと、プログラムに基づいて「Release」パラメーターをコントロールする「Auto」機能があります。



「In/Out」メーター

使用可能なすべての入力チャンネルおよび出力チャンネルの最大ピークが表示されます。

GR Meter

ゲインの減衰量が表示されます。

Input

圧縮量を設定します。入力ゲインが高いほど、圧縮幅が大きくなります。

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。

Attack (0.1 ~ 100 ミリ秒)

コンプレッサーが反応する速さを決定します。アタックタイムが長いと、信号の最初の部分で、処理されずに通過する信号の量が多くなります。

「Punch」 ボタン

オンにすると、**アタックタイム**を短く設定した場合でも信号の最初のアタック部分が保持され、オーディオ素材に元々含まれているパンチが保たれます。

Release (10 ~ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

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。「Auto Release」をオンにすると、プラグインによってオーディオ素材に最適なリリース設定が検出されます。

Output (-48 ~ 24dB)

出力ゲインを設定します。

Tube Compressor

Tube Compressor は、チューブシミュレーションが統合された多機能コンプレッサーです。なめらかで温かみのあるコンプレッションエフェクトを加えられます。GR メーターには、ゲインの減衰量が表示されます。Tube Compressor には、トリガー信号をフィルターできる内部のサイドチェーンセクションがあります。



「In/Out」 メーター

使用可能なすべての入力チャンネルおよび出力チャンネルの最大ピークが表示されます。

GR Meter

ゲインの減衰量が表示されます。

Input

圧縮量を設定します。入力ゲインが高いほど、圧縮幅が大きくなります。

Limit

リミッターエフェクトに対するコンプレッサーの割合を増やします。

Drive (1.0 ~ 6.0)

チューブのサチュレーションの量をコントロールします。

Attack (0.1 ~ 100 ミリ秒)

コンプレッサーが反応する速さを決定します。アタックタイムが長いと、信号の最初の部分で、処理されずに通過する信号の量が多くなります。

Release (10 ~ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

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。「Auto Release」をオンにすると、プラグインによってオーディオ素材に最適なリリース設定が検出されます。

Output (-12 ~ 12dB)

出力ゲインを設定します。

Mix

入力信号のトランジェントを保持しながら、ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Side-Chain

内部のサイドチェーンフィルターを有効にします。有効にすると、設定したフィルターパラメーターに従って入力信号の波形を操作できます。内部サイドチェーンは、Gateの動作をカスタマイズするのに役立ちます。

Monitor

フィルタリングした信号をモニタリングできます。

Filter Type (Low-Pass/Band-Pass/High-Pass)

「Side-Chain」がオンになっている場合、これらのボタンを使用して、フィルタータイプをローパス、バンドパス、またはハイパスに設定できます。

Center

「Side-Chain」をオンにした場合に、フィルターの中心周波数を設定します。

Q-Factor

「Side-Chain」をオンにした場合に、フィルターの幅またはレゾナンスを設定します。

Limiter

Limiterは、サウンドが出力レベルの設定値を超えないようにします。たとえば、後ろに続くエフェクトでクリッピングが発生するのを避けるために使用できます。



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。

Input

サウンドの入力レベルを調節します。入力レベルを上げていくほどサウンドにかかるリミットが増加します。

Output

サウンドの最大出力レベルを設定します。

Release

ゲインが本来のレベルに戻るまでの時間を設定します。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。

補足

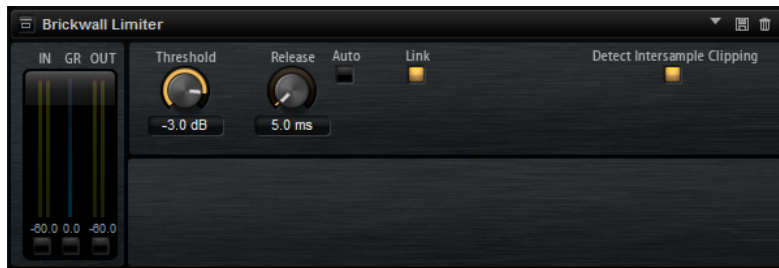
このパラメーターは「Auto」ボタンをオンにしていると使用できません。

Auto

自動的にリリースタイムを設定します。リミッターが継続的に入力を分析して最適な設定を求めます。

Brickwall Limiter

Brickwall Limiter プラグインは、設定した制限を超えないように出力レベルを調節します。



アタックタイムが早いいため、不自然な響きを発生させずに、瞬発的なオーディオレベルピークも低減できます。ただし、1 ミリ秒のレイテンシーが発生します。Brickwall Limiter には、入力、出力、および制限の量ごとのメーターがあります。

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。

Release (ミリ秒または「Auto」モード)

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。「Auto」ボタンをオンにすると、プラグインによってオーディオ素材に応じた最適なリリース設定が検出されます。

Link Channels

このオプションをオンにした場合、レベルが最も高いチャンネルの入力が使用されます。オフにした場合、各チャンネルが個別に解析されます。

Detect Intersample Clipping

このオプションをオンにすると、デジタルからアナログに信号を変換する際に、オーバーサンプリングを使用して、2つのサンプル間の信号レベルを検出および制限して、サウンドの歪みを防ぎます。

補足

Brickwall Limiter は、信号の不定期なピークを低減するように設計されています。ゲイン減衰量メーターで頻繁なリミット処理が見られる場合、スレッシュホールドの設定を高くするか、入力信号の全体レベルを下げてください。

Maximizer

Maximizer プラグインは、クリッピングを防ぎながらオーディオ素材のラウドネスを上げます。



Optimize

信号のラウドネスを設定します。

Output

最大出力レベルを設定します。

Soft Clip

このボタンをオンにすると、**Maximizer** は信号のリミッティングをゆるやかに始めます。同時に、真空管アンプを使用したような暖かいサウンド特性をオーディオ素材に加えます。

Expander

設定したスレッシュولدより低い信号の出力レベルを、入力レベルに対して相対的に減衰します。ダイナミックレンジを増幅する場合や、静かなパッセージ内のノイズを低減する場合に便利です。



左側のグラフィックコントロールはエキスパンダー曲線を表わしています。このコントロールのハンドルを操作すると「スレッシュولد」と「レシオ」の値を編集できます。入/出力メーターは拡大前と後のレベルを表示します。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。

Threshold

スレッシュولدを設定します。スレッシュولدよりも静かなサウンドのゲインを下げます。スレッシュولدを超えるサウンドは、この処理の影響を受けません。

Ratio

スレッシュولدよりも小さなサウンドについてゲインを下げ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ولدよりも 4dB 小さい場合、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ولدよりも 8dB 小さい場合、出力は 4dB 下がります。

Soft Knee

- このボタンがオフの場合、スレッシュولدよりも大きい信号は設定した比率に基づいてただちに圧縮されます。
- このボタンがオンの場合、エキスパンダーのかかり始めがより緩やかになり、やわらかい処理結果を得られます。

Attack

サウンドがスレッシュホールドを下回ったときにエキスパンダーがゲインを低減しはじめ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。

Hold

サウンドがスレッシュホールドを下回ったあとにエキスパンダーを適用する時間を設定します。

Release

サウンドがスレッシュホールドを超えたあとにエキスパンダーエフェクトがゲインを上げるまでの速さを設定します。リリース時間が長くなるほど、ゲインを上げるまでの時間が長くなります。

補足

このパラメーターは「Auto Release」ボタンをオンにしていると使用できません。

Auto

オンにするとリリースタイムが自動的に設定されます。エキスパンダーが継続的に入力进行分析して最適な設定を求めます。

Peak/RMS

入力信号を**ピーク**と**RMS**のどちらで分析するか、あるいは両方を組み合わせて分析するかを設定します。0%に設定すると、エキスパンダーは**ピーク**感知のみを行ない、100%では**RMS**感知のみを行ないます。**ピーク**とは、エキスパンダーがサウンドのピークレベルを感知することを意味します。**RMS**とは、エキスパンダーがサウンドの平均出力を感知することを意味します。**ピーク**感知は**RMS**感知よりも速い速度で行なわれます。一般的に**ピーク**感知は瞬間的なサウンドに、**RMS**感知は持続したサウンドに用いられます。

Live

このボタンをオンにすると、エフェクトの先読み機能が無効になります。先読みが有効な場合、より正確な処理結果が得られますが、一定量のレイテンシーが発生するというデメリットもあります。「Live」モードをオンにするとレイテンシーが発生しないため、ライブの処理に適しています。

Gate

入力サウンドがスレッシュホールドを超えたときのみ、ゲートはサウンドを出力します。スレッシュホールドを下回るサウンドは無音となります。

そのかわり、内部のサイドチェーンフィルターでフィルターがかかったバージョンの入力サウンドを分析できます。この方法で、ゲートは入力サウンドのうち特定の周波数だけを検出します。



Threshold

ゲートが有効になるレベルを設定します。設定したスレッシュホールドを超えた信号レベルに対してはゲートが開き、設定したスレッシュホールドより低い信号レベルに対してはゲートが閉じます。

Filter

内部のサイドチェーンフィルターを有効にします。このボタンをオンにすると、入力サウンドは分析の前にフィルタリングされます。フィルタリングされたサウンドがスレッシュホールドを超えた場合にのみゲートが開きます。「Filter」ボタンをオフにすると、フィルターコントロールは無効になります。

LP/BP/HP

サイドチェーンフィルター用のフィルターの種類を設定します。高域の検出にはハイパス(「HP」)、中域の検出にはバンドパス(「BP」)、低域の検出にはローパス(「LP」)を選択します。

Monitor

このボタンをオンにするとサイドチェーンフィルターのフィルタリング後のサウンドを聴くことができます。「Monitor」ボタンをオンにすると、ゲートは無効になります。

Center

サイドチェーンフィルターの中心周波数を設定します。

Q-Factor

フィルター帯域幅を広くまたは狭く調節します。

Attack

サウンドがスレッシュホールドを超えたときにゲートが開く速さを設定します。アタックタイムが長くなるほど、サウンドがフェードインする時間が長くなります。

Hold

サウンドがスレッシュホールドを下回ったあとにゲートを適用する時間を設定します。

Release

サウンドがスレッシュホールドを下回ったあとにゲートが閉まる速さを設定します。リリースタイムが長くなるほど、サウンドがフェードアウトする時間が長くなります。

補足

このパラメーターは「Auto」ボタンをオンにしていると使用できません。

Auto

自動的にリリースタイムを設定します。ゲートが継続的に入力进行分析して最適な設定を求めます。

Peak/RMS

入力信号をピークと RMS のどちらで分析するか、あるいは両方を組み合わせて分析するかを設定します。0%に設定すると、ゲートはピーク感知のみを行ない、100%では RMS 感知のみを行ないます。ピークとはゲートがサウンドのピークレベルを感知することを意味します。RMS とはゲートがサウンドの平均出力を感知することを意味します。ピーク感知は RMS 感知よりも速い速度で行なわれます。一般的にピーク感知は瞬間的なサウンドに、RMS 感知は持続したサウンドに用いられます。

Live

このボタンをオンにすると、エフェクトの先読み機能が無効になります。先読みが有効な場合、より正確な処理結果が得られますが、一定量のレイテンシーが発生するというデメリットもあります。「Live」モードをオンにするとレイテンシーが発生しないため、ライブの処理に適しています。

Envelope Shaper

オーディオ素材のアタックおよびリリース部分のゲインを減衰または増幅するのに使用するエフェクトです。

ゲインを増幅する場合はレベルに注意し、必要に応じて出力レベルを減衰してクリッピングを防いでください。



Attack - Gain

信号のアタック部のゲインを変更します。

Attack - Length

信号のアタック部の長さを設定します。

Release - Gain

信号のリリース部分のゲインを変更します。

Output

出力レベルを設定します。

空間系エフェクトおよびパンナーエフェクト

「Spatial + Panner」サブメニューには、ステレオエフェクトが含まれています。

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。

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。

Stereo Enhancer

Stereo Enhancer は、ステレオオーディオ素材でステレオサウンドの左右の広がりを拡大します。モノラルファイルでは使用できません。



Width

サウンドをステレオに広げる際の左右の広がりまたは深さをコントロールします。時計回りに回すと左右の幅が広がります。

Delay

左右のチャンネルの時間差を増やし、ステレオエフェクトをさらに強くします。

Color

チャンネル間の信号差をさらに作り出し、ステレオエフェクトを強くします。

Mono

出力をモノラルに切り替えます。ステレオイメージを拡張するときに不適切なサウンドの加工が行なわれていないかをチェックするために使用します。

オートメーションと MIDI コントローラー

Groove Agent 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。また、MIDI コントローラーを Groove Agent パラメーターに割り当てることもできます。

オートメーション

キットパラメーターとグローバルパラメーター (AUX エフェクトなど) はどちらもオートメーションできます。

Groove Agent 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。Groove Agent のパラメーターを、これらのオートメーションパラメーターのいずれか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。

Beat Agent のキットを使用している場合、パラメーターをオートメーションすると、単一サンプルではなく、パッド全体のパラメーターがコントロールされます。そのため、サンプルの個々の設定は上書きされます。たとえば、パッドのサンプルのカットオフ値が同じでない場合、カットオフパラメーターのオートメーションを開始すると、サンプルのカットオフ値がすべて同じ値に設定されます。

「Automation」 ページ

「Automation」 ページには、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。

このページにアクセスするには、「Options」 ページを開き、一番上の「Automation」 タブを選択します。

「Automation」 ページの一番上のタブで、キットのオートメーションパラメーターだけを表示するか、グローバルパラメーターだけを表示するか、またはすべてのオートメーションパラメーターを表示するかを指定できます。

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 Groove Agent パラメーターの名前が右側に表示されます。複数の Groove Agent パラメーターが 1 つの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、右側に並べられて表示されます。

- 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パッド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。

オートメーションの設定

オートメーションパラメーターの作成

- 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込/書込 (Automation Read/Write)**」をオンにして再生を開始し、Groove Agent のコントロールを使用します。

MIDI コントローラー

Groove Agent 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。

一部のパラメーターはコントローラーにデフォルトで割り当てられていますが、初期設定のコントローラーをカスタマイズできます。この方法で、割り当てをお使いの MIDI キーボードまたはコントローラーに合わせるすることができます。

コントロールをさらに洗練するために、クイックコントロールの割り当てごとに、最小範囲と最大範囲を個別に設定できます。

補足

「**Volume**」(CC 007) と 「**Pan**」(CC 010) パラメーターのコントローラー割り当ては固定されており、編集したり削除したりできません。キットスロットのボリュームやパンを変更するには、CC#7 または CC#10 のメッセージを、スロットの対応する MIDI チャンネルに送信します。

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。
-

MIDI コントローラーの割り当てを初期状態に戻す

MIDI コントローラーの割り当てを初期状態に戻すには、「Options」ページを開き、「MIDI Controller」セクションの「Reset to Factory」をクリックします。

MIDI コントローラーのマッピングをデフォルトとして保存

MIDI コントローラーの割り当てをカスタマイズしたあと、それをデフォルトとして保存できます。

手順

- 「Options」ページを開き、「Global」タブを選択して、「MIDI Controller」セクションで「Save as Default」をクリックします。

結果

これにより、プラグインを新規で起動するたびに、お使いの MIDI コントローラーのマッピングをデフォルトとして利用できるようになります。

補足

- コントローラーのマッピングをデフォルトとして保存しても、AUX FX の MIDI コントローラーの割り当てはデフォルト値に含まれません。
 - MIDI コントローラーのマッピングはプロジェクトごとに保存されます。これにより、設定を他のシステムにも利用できます。プロジェクトには、AUX FX の MIDI コントローラーの割り当ても含まれます。
-

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となります。

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。
-

グローバル機能および設定

ツールバーおよび「Options」ページのプラグイン機能セクションには、Groove Agent のグローバル機能と設定があります。

プラグイン機能セクション

ウィンドウの上部にあるプラグイン機能セクションでは、現在ロードされているキットと、プログラム全般の両方に影響を及ぼす機能にアクセスできます。

プラグイン機能セクションは、マルチスロットセクション、マスターセクション、およびパフォーマンス表示の各セクションに分かれています。

マルチスロットセクション

左側のマルチスロットセクションでは、マルチプログラムのロードと保存、デフォルトのマルチプログラムの管理、プラグインインスタンス全体の消去を行なえます。



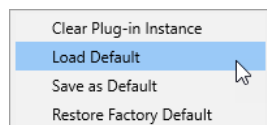
Load Multi-Program

マルチプログラムをロードできるウィンドウが開きます。

Save Multi-Program

現在の設定内容をマルチプログラムとして保存できるウィンドウが開きます。

コンテキストメニュー



Clear Plug-in Instance

プラグイン全体を空の状態にリセットします。

Load Default

デフォルトのマルチプリセットをロードします。

Save as Default

現在のマルチをデフォルトのマルチプリセットとして保存します。

これにはロードしたキット、アクティブなページ、プラグインウィンドウの現在のサイズと位置、およびキーボードと「Load」パネルの表示/非表示が含まれます。

Restore Factory Default

デフォルトのマルチプリセットを初期状態に戻します。

補足

Cubase のプラグインヘッダーに設定できるデフォルトのプリセットは、Groove Agent のデフォルトのマルチプリセットより優先されます。Groove Agent のマルチプリセットを使用する場合は、プラグインヘッダーのプリセットフィールドを右クリックし、「Remove Default Preset」を選択します。

マスターセクション

マスターセクションは、ボリューム設定やプラグインのチューニングに使用できます。



Master Volume

プラグイン全体のボリュームを調節します。

Master Tune

「Master Tune」スライダーは 415.3 ~ 466.2Hz (-100 ~ +100 セント) で設定できます。

パフォーマンス表示

プラグインのシステム負荷を示すメーターとテキストが表示されます。



CPU

発音中のプロセッサの負荷が表示されます。ボイスの発音数が多くなるほど、プロセッサの負荷が高くなります。過負荷インジケータが点灯した場合、「Options」ページの「Max Voices」設定を下げます。

Disk

サンプルのストリーミング中またはプリセットのロード時のハードディスクの転送負荷が表示されます。ハードディスクからのデータ転送速度が遅すぎると、過負荷インジケータが点灯します。このような場合、「Options」ページの Disk と RAM のバランススライダーを「RAM」側に動かすか、「Max Voices」設定を下げます。

Polyphony

現在の発音数が表示されます。これは、パフォーマンスの問題を確認するのに役立ちます。たとえば「Options」ページの「Max Voices」設定を下げる必要がある場合、発音中のサンプル数を見て設定を確認できます。

Memory

現在使用されている RAM の全体量が表示されます。この値は、ストリーミングバッファとプリロード済みのサンプルに基づきます。「MEM」表示は、パフォーマンスの問題を調査するのに役立ちます。たとえば、他のアプリケーション用にメモリーを解放する必要がある場合、「Options」ページの Disk と RAM のスライダーを「Disk」側に動かします。「MEM」表示を見て設定を確認できます。

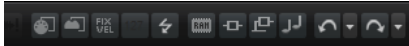
プラグイン名と Steinberg ロゴ

プラグインのバージョンやビルド番号に関する情報を確認するには、プラグインロゴをクリックします。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。

プラグインインターフェースの右上角の Steinberg ロゴをクリックすると、ポップアップメニューが表示されます。いずれかのオプションを選択すると、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 サイトが表示されます。

ツールバー

ツールバーには、便利なグローバル機能があります。



MIDI Follow

このボタンをオンにすると、キーボードからサンプルをトリガーするか、インストゥルメントを再生したときに、対応するエディターに再生内容が自動的に表示されます。たとえば、サンプルは**サンプルエディター**、インストゥルメントは**パターンエディター**に自動的に表示されます。

コントローラーセクター

デフォルトでは、入力されたベロシティ値によって、どのサンプルが再生されるかが決まります。そのかわりに別のコントローラーを使用できます。これにより、たとえばモジュレーションホイールでサンプルを選択できます。

- 別のコントローラーを使用するには、コントローラーセクターボタンをオンにし、ボタンを右クリックして、リストからコントローラーを選択します。

補足

「Fix Velocity」をオンにしている場合は、サンプル再生用のコントローラーを変更できません。

Fix Velocity

すべてのパッドを同じベロシティでトリガーするには、このボタンをオンにします。右のボタンを使用してベロシティ値を設定します。このベロシティは、入力された MIDI ノートのほか、パッドをクリックしてトリガーしたノートに使用されます。

グローバルな Insert、AUX、および Pattern Player ボタン

これらのボタンを使用すると、たとえばエフェクトをかけた場合とかけない場合の音の比較や、パターンプレーヤーなしでプリセットを使用する場合などに、プラグイン全体のすべての Insert エフェクト、AUX エフェクト、および Pattern Player を一括操作でオフにできます。

RAM Save

未使用のサンプルをアンロードできます。

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。

Show/Hide Load Panel

ウィンドウの右側に「Load」パネルを開きます。

関連リンク

[未使用のサンプルのアンロード \(208 ページ\)](#)

未使用のサンプルのアンロード

「RAM Save」をクリックすると、プロジェクトの再生がスキャンされて、未使用のサンプルがアンロードされます。

手順

1. ツールバーの「RAM Save」をクリックします。ダイアログで「Yes」をクリックし、必要なサンプルの収集を開始します。
「RAM Save」ボタンが点滅しはじめます。
2. ホストアプリケーションで、プロジェクトの先頭から最後まで、または最後のノートまでを再生します。
「RAM Save」では、再生したプログラムの最も高いノートと最も低いノートの範囲内のサンプルが常に保持されます。
3. 「RAM Save」ボタンを再度クリックします。表示されたダイアログで「Yes」をクリックします。

結果

未使用のサンプルがアンロードされます。

「RAM Save」モードを無効にして未使用サンプルを再ロードするには、「RAM Save」ボタンを再度クリックします。

キーボード

キーボードを使用すると、MIDI ノートのマッピングを一目で確認でき、また MIDI ノートのトリガーも簡単です。



- キーボードを表示するには、パネルの右上角にある「Show/Hide Keyboard」ボタンをクリックします。

キーボードには、選択したキットのパターンパッドとインストゥルメントパッドが表示されます。パターンパッドとインストゥルメントパッドが同じキーを共有している場合、パターンパッドが優先され、キーボードにはパターンパッドのみが表示されます。

「Pattern」ページで「Use Pattern MIDI Port for Pattern Pads」をオンにした場合、「Pattern」ページが表示されている間、インストゥルメントパッドがキーボードに表示されず、反対に「Instrument」ページが表示されている間、パターンパッドがキーボードに表示されません。

キーボードに使用される色は以下のとおりです。

- パッドに割り当てられていないキーはグレー表示されます。
- パッドに割り当てられているキーはそれぞれ白か黒で表示されます。
- 色が割り当てられているパッドに属するキーはその色で表示されます。
- Note Repeat バリエーションボタンをトリガーするキーは青で表示されます。

キーボードを使用したノートの試聴

- ノートを試聴するには、キーボードの対応するキーをクリックします。
キーをクリックする垂直方向の位置によって、ノートのトリガーに使用されるベロシティが変わります。キーの下部をクリックするとベロシティが最も高くなり、キーの上部をクリックするとベロシティが最も低くなります。

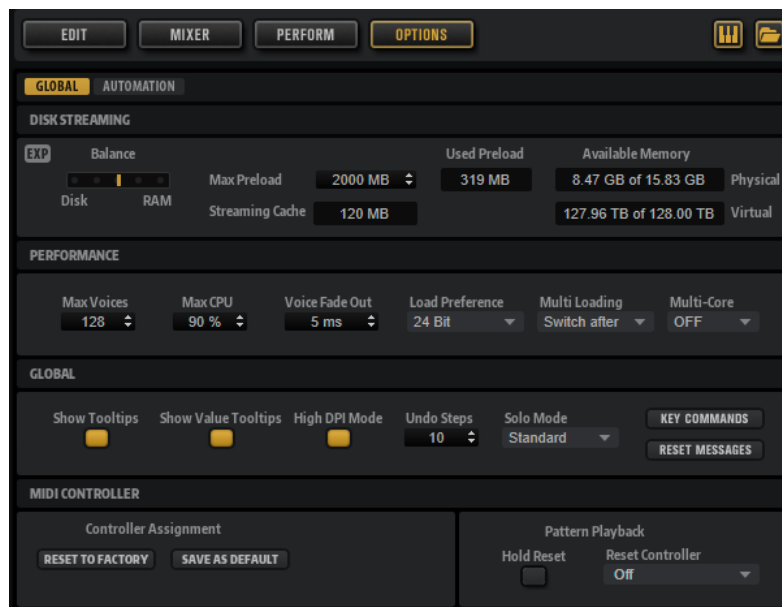
- マウスボタンを放すまで、あるキーとそのキー以降のすべてのキーを同じベロシティで発音するには、**+** を押したまま、キーボードのキーをクリックします。
- 1 から 127 までの間でベロシティを上げながら各ノートを 10 回再生するには、**+** を押したまま、キーをクリックします。

関連リンク

[Note Repeat \(21 ページ\)](#)

「Options」 ページ

「Options」 ページには、パフォーマンスの最適化、グローバル機能、および MIDI コントローラーに関するグローバル設定が含まれます。



「Disk Streaming」 セクション

プログラムの中には、大量のサンプルが含まれるものがあります。高速アクセスを実現するためには、すべてのプログラムデータを RAM にロードすることが理想です。ただし、これは他のアプリケーションで使える RAM が少なくなることになります。また、コンピューターがこのような負荷を処理できない場合があります。そのため、Groove Agent は各サンプルの最初の千分の数秒分を RAM にロードします。使用する RAM のサイズと、Groove Agent にハードディスクにアクセスさせる量を指定できます。

ディスクと RAM のバランス

「Balance」 スライダーを使用すると、ハードディスクと RAM の使用率のバランスを調節できます。

- 他のアプリケーションにより多くの RAM を使用する場合、スライダーを「Disk」側にドラッグします。
- ハードディスクからのデータの転送速度が遅い場合、スライダーを「RAM」側にドラッグします。

補足

ディスクと RAM のバランス設定は、すべてのプラグインに適用されます。これはプロジェクトと一緒に保存されるものではありません。

「Used Preload」 と 「Available Memory」

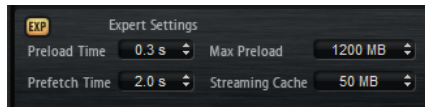
「Balance」 スライダーの現在の設定に従って、メモリーロードの情報が MB 単位で表示されます。

Max Preload

Groove Agent でサンプルのプリロードに使用する RAM 容量を設定します。ほとんどの場合、デフォルト値で問題ありません。ただし、たとえば多くのメモリーを必要とする他のアプリケーションやプラグインと合わせて使用する場合などに、この値を減らす必要が生じることがあります。

Expert Mode (EXP)

「Disk Streaming」をさらに細かく設定したい場合に、「Expert Mode」をオンにします。



- 「Preload Time」では、RAM にプリロードするサンプルの先頭部分の時間を指定します。値が大きいほど、サンプルを短い時間でトリガーできます。
- 「Prefetch Time」では、再生中のボイスにサンプルをストリーミングしている間の RAM の先読み量を指定します。値が大きいほどディスクからの転送速度が速くなり、通常はより多くのボイスを使用できます。ただし、RAM 内に、より多くのストリーミングキャッシュが必要になります。「Prefetch Time」の値を増やす場合、「Streaming Cache」の値も増やすことをおすすめします。
- 「Streaming Cache」では、プリフェッチ用に予約する RAM の容量を指定します。必要な容量は、「Prefetch Time」、同時にストリーミングされるボイスの数、およびサンプルのオーディオ形式によって変わります。たとえば、サンプリングレートやビットレートが高い場合、必要な RAM 容量は大きくなります。

「Performance」 セクション

「Performance」セクションには、プラグインの全体的な CPU パフォーマンスを最適化するための設定が含まれます。

Max Voices

プラグインで発音可能なボイスの合計数を指定します。この上限に達すると、Groove Agent はボイスの発音を停止しはじめます。

Max CPU

CPU の過負荷によるクリックやオーディオのドロップアウトの発生を避けるため、プラグインインスタンスによる CPU 負荷の上限を指定できます。この上限を超えると、Groove Agent は自動的にボイスの発音を停止します。100% に設定すると、このパラメーターは無効になります。

補足

プラグインが反応するまでに要する時間のために、CPU のピーク負荷が指定した上限を超える場合があります。これによって、オーディオの欠落などが発生する可能性があります。そのため、「Max CPU」設定の値は実際に必要な値より少し小さい値に設定することをおすすめします。

Voice Fade Out

「Max Voices」または「Max CPU」の設定値に達したために発音を停止する必要があるボイスがフェードアウトする時間を設定します。

Load Preference

エージェントに 16 ビットと 24 ビットの両方のサンプルが含まれる場合のデフォルトのロード動作を指定します。「16 Bit」に設定するとロード時間が短くなり、「24 Bit」に設定すると音質が向上します。

補足

すべてのエージェントに 16 ビットと 24 ビットバージョンのサンプルがあるわけではありません。

Multi Loading

通常、マルチプログラムをロードすると、新しいマルチが完全にロードされるまでは前のマルチが RAM に残っています。

- 新しいマルチをロードする前にマルチを削除するには、ポップアップメニューから「Clear before」を選択します。

Multi-Core

このポップアップメニューでは、お使いのシステムの使用可能な CPU コアの内、プラグインで使用する CPU コアの数指定できます。これによって、Groove Agent はたとえば各プログラムを別々のコアで計算できます。最適な設定は複数の要素によって決まるため、システムやプロジェクトごとに異なります。最初は、使用可能なコアより 1 つ少ない数を設定することをおすすめします。

補足

この設定で問題が生じた場合は、コアの数を減らすかポップアップメニューを「Off」に設定し、かわりに Groove Agent を複数ロードします。これにより、ホストアプリケーションは使用可能なすべてのコアに作業負荷を分散します。

「Global」 セクション

「Global」セクションでは Groove Agent の一般設定を指定できます。

補足

このセクションの設定は、プロジェクトと共に保存されず、プラグイン全体に適用されます。

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。

Show Value Tooltips

このオプションをオンにすると、対応するコントロールを使用したとき、値フィールドがないパラメーターの値がツールチップに表示されます。

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、Groove Agent 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。

- Groove Agent をスタンドアロンアプリケーションとして使用している場合、「Options」ページの「High DPI Mode」オプションはオフになります。かわりに、「Plug-In Preferences」ダイアログの対応するオプションが使用されます。
-

Solo Mode

- 「Standard」モードでは、複数のインストゥルメントパッドとミキサーチャンネルをソロにして、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つのインストゥルメントパッドまたはミキサーチャンネルだけです。

Undo Steps

取り消し/やり直しできる操作の数を指定します。

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。

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。

「MIDI Controller」セクション

Controller Assignment

このセクションにある2つのボタンを使用すると、カスタマイズした MIDI コントローラーの割り当てをデフォルトとして保存できます。または、MIDI コントローラーの割り当てを初期状態に戻すこともできます。

補足

「Save as Default」ボタンをクリックしても、AUX FX の MIDI コントローラーの割り当てはデフォルト値に含まれません。

現在の MIDI コントローラーのマッピングはプロジェクトごとに保存されます。これにより、設定を他のシステムにも利用できます。プロジェクトには、AUX FX の MIDI コントローラーの割り当ても含まれます。

補足

「Volume」(CC 007) と 「Pan」(CC 010) パラメーターのコントローラー割り当ては固定されており、編集したり削除したりできません。キットスロットのボリュームやパンを変更するには、CC#7 または CC#10 のメッセージを、キットスロットの対応する MIDI チャンネルに送信します。

Pattern Playback

「Hold Reset」ボタンをクリックすると、使用されているすべてのパターンにグローバル Hold Reset メッセージが送信されます。

「Reset Controller」ポップアップメニューでは、リモートコントロールする「Hold Reset」ボタンに専用の MIDI コントローラーを割り当てることができます。

関連リンク

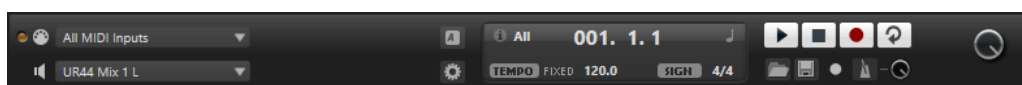
[オートメーションと MIDI コントローラー \(202 ページ\)](#)

[「Plug-In Preferences」 ダイアログ \(214 ページ\)](#)

スタンドアロンバージョンプラグインの使用


Groove Agent はホストアプリケーションから独立して使用できます。

Groove Agent をスタンドアロンアプリケーションとして使用する場合、コントロールパネルの上部に追加セクションが表示されます。ここでキーボードショートカットを設定し、オーディオと MIDI インターフェースのルーティング設定を行ない、マスターボリュームを調節し、MIDI スクラッチパッドを操作できます。このスクラッチパッドによって、MIDI シーケンサーアプリケーションを起動することなく、音楽的なアイデアを簡単に記録できるようになります。また、さまざまなプログラムをトリガーするマルチトラックアレンジの再生にも使用できます。



環境設定

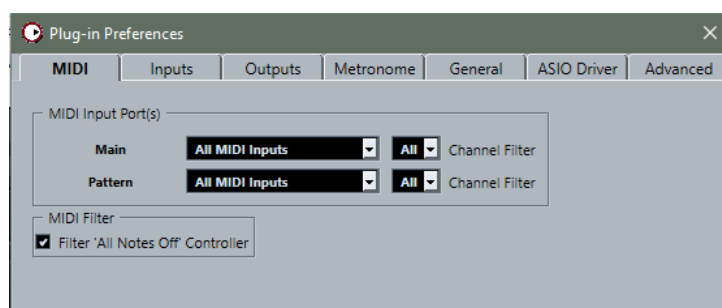
スタンドアロンバージョンの Groove Agent は、「Plug-in Preferences」ダイアログでさまざまな設定を行なえます。

- 「Plug-in Preferences」ダイアログを開くには、オーディオ出力フィールドの右にある「Open Preferences」ボタン  をクリックするか、コントロールパネルの一番上の部分を右クリックし、コンテキストメニューから「Plug-in Preferences」を選択します。

「Plug-In Preferences」ダイアログ

「Plug-In Preferences」ダイアログには複数のページがあり、以下の設定を行なえます。

「MIDI」ページ



「MIDI Routing」ページで、「Main」および「Pattern」入力ポートにアクセスし、ルーティング設定を行ないます。

MIDI Input Ports

ポップアップメニューから MIDI 入力を指定します。

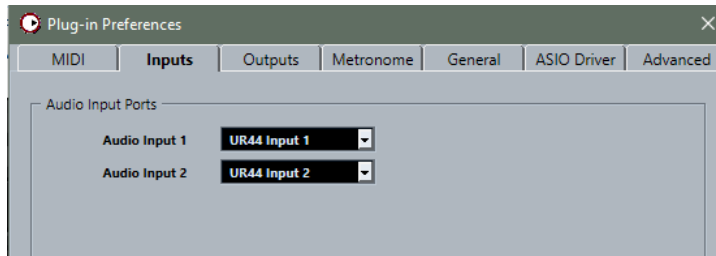
Channel Filter

MIDI イベントをすべての MIDI チャンネルに記録するか、特定のチャンネルのみに記録するかを設定します。

Filter 'All Notes Off' Controller

不要なAll Notes Offメッセージを受信しないようにするには、このパラメーターをオンにします。お使いのキーボードによっては、最後にキーから手を放したときにこのようなメッセージが送られることがあります。この場合、サステインペダルを使用していても Groove Agent は発音を停止します。

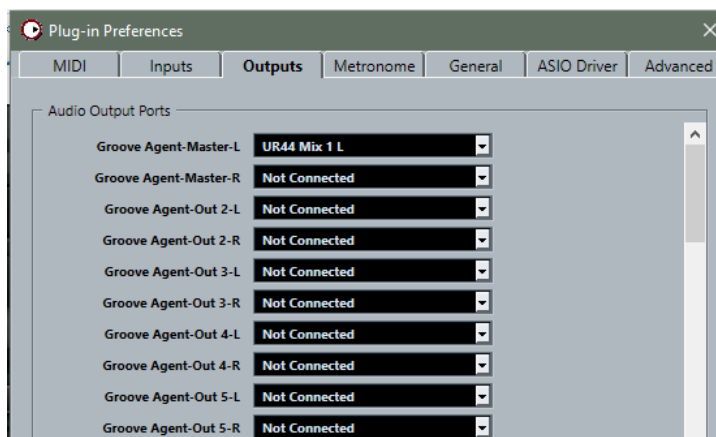
「Inputs」 ページ



このページでは、Groove Agent のステレオ入力に接続するオーディオインターフェース入力を指定できます。

ここで指定した入力が、**サンプルレコーダー**で選択できる入力となります。

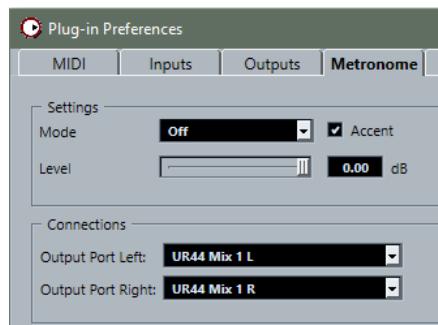
「Outputs」 ページ



「Audio Output Ports」ポップアップメニューを使用して、オーディオ出力を個別に割り当てます。Groove Agent では 16 のチャンネルがサポートされています。各チャンネルにオーディオ出力を個別に割り当てることができます。

- チャンネルに出力を割り当てるには、ポップアップメニューから出力を選択します。
- フロントとリアのチャンネルにオーディオ出力ポートを順番に設定するには、**[Shift]** を押しながらオーディオ出力を選択します。
- フロントとリアのチャンネルにオーディオ出力をペアで割り当てるには、**[Alt/Opt] + [Shift]** を押しながら、オーディオ出力を選択します。

「Metronome」 ページ



「Metronome」 ページでは、メトロノームの使用に関する多くの設定を行なえます。

Mode

メトロノームをオンまたはオフにするか、「Count In」モードに設定します。

Accent

各小節の第1拍にアクセントを付けます。

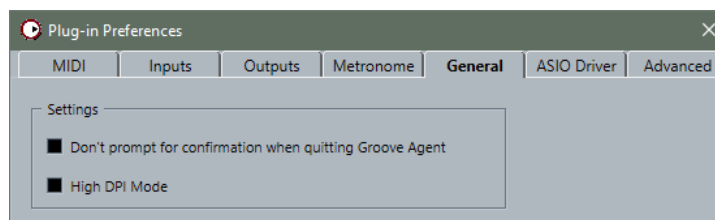
Level

メトロノームのボリュームを調節します。

Connections

メトロノームのステレオ出力先を個別に選択します。

「General」 ページ



Don't prompt for confirmation when quitting Groove Agent

プラグインアプリケーションの終了時に終了の確認が表示されないようするには、「Don't prompt for confirmation when quitting Groove Agent」をオンにします。

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。

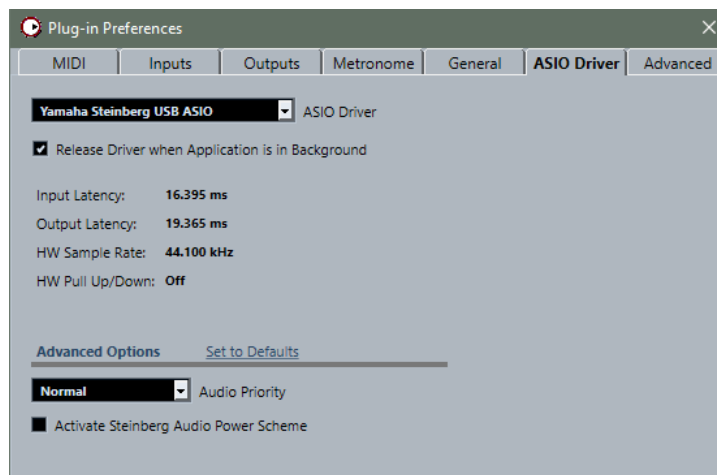
補足

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、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。

「ASIO Driver」 ページ



「ASIO Driver」ポップアップメニューで、オーディオハードウェアドライバーを選択できます。

Release Driver when Application is in Background

同時に複数のオーディオアプリケーションを使用する可能性がある場合は、オンにします。

Input Latency/Output Latency

オーディオデバイスの入力および出力のレイテンシー値が表示されます。レイテンシーとは、送られてくるメッセージにシステムが応答するのに要する時間のことです。レイテンシーの値が増加すると、キーを押してから音が出るまでの間に著しい時間差が生じます。

レイテンシーは、「Advanced」タブの「Control Panel」ボタンをクリックして開く「オーディオバッファサイズ (Buffer Size)」パラメーターで変更できます。

Sample Rate

レイテンシーの値の下に、接続されているオーディオデバイスのサンプリングレートが表示されます。

Audio Priority

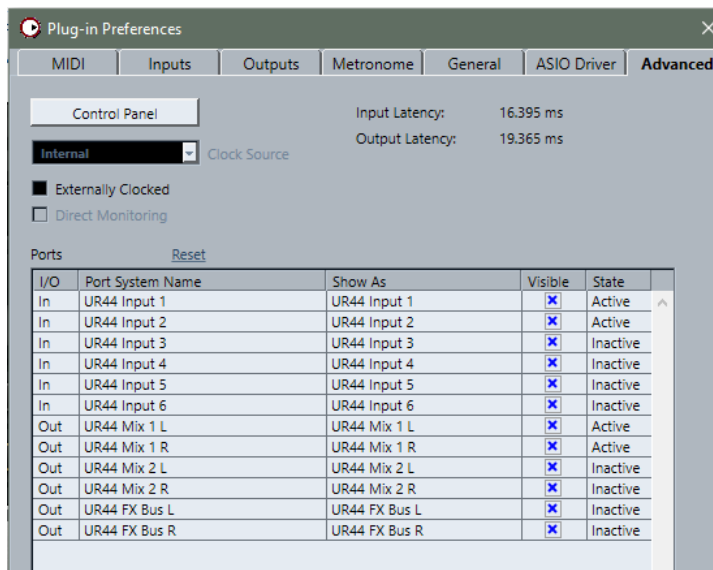
コンピューターのプロセッサリソースに対して、Groove Agent のどの処理を優先するかを設定します。

- 「Normal」モードでは、オーディオ以外の処理とオーディオの再生の優先度がほぼ同じになります。
- 「Boost」モードでは、MIDI よりオーディオが優先されます。MIDI 素材とオーディオ素材を再生した際に、オーディオの再生に問題が生じた場合はこのモードを試してください。

Activate Steinberg Audio Power Scheme

このオプションを有効にすると、リアルタイム処理に影響を与えるすべてのパワーセーフモードが解除されます。これは極めて低いレイテンシーに対してのみ有効なことで、消費電力が増加することに注意してください。

「Advanced」 ページ



ドライバーを選択したら、「Advanced」タブを開いて、入力および出力に使用するポートとその名前を設定できます。「Control Panel」ボタンをクリックしてオーディオデバイスのコントロールパネルを開き、オーディオデバイスメーカーの推奨に従って設定を調節します。

MIDI 入力とオーディオ出力の選択

MIDI 入力ポップアップメニューには、お使いのシステムにインストールされているすべての MIDI デバイスが表示されます。

- 「Main MIDI Input Port」ポップアップメニューから使用する MIDI デバイスを選択します。コントロールパネルの左上にある LED は、現在選択している MIDI 入力から受信した MIDI メッセージを示しています。LED はノートオンとコントローラーメッセージを受信すると点灯します。これにより、Groove Agent と MIDI キーボードが同じ MIDI デバイス入力に接続されているかどうかを確認できます。

オーディオ出力ポップアップメニューには、選択した ASIO デバイスの出力がすべて表示されます。

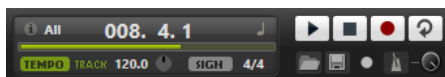
- プラグインのメインステレオチャンネル用のオーディオ出力を選択するには、「Audio Output Ports」ポップアップメニューを開きます。

関連リンク

[「ASIO Driver」 ページ \(217 ページ\)](#)

スクラッチパッド

スクラッチパッドを使うと、スタンダード MIDI ファイル形式 (SMF) の MIDI ファイルを録音/再生できます。既存の MIDI ファイルをロードしたり、独自のファイルを録音して保存したりできます。



情報アイコン

スクラッチパッドの左上角にある情報アイコンにマウスポインターを合わせると、ロードした MIDI ファイルの名前が表示されます。

ポジションインジケータ

ポジションインジケータはトランスポートカーソルの位置を示します。ポジションインジケータの上にポジションが数値で表示されます。

- トランスポートカーソルを移動するには、新しい位置までポジションインジケータをドラッグします。
- **時間形式と小節形式**を切り替えるには、ディスプレイ右上角の「**Select Time Format**」をクリックします。

トランスポートコントロール

- MIDI ファイルを再生するには「**Play**」をクリックします。
- MIDI ファイルを現在のポジションで一時停止するには「**Stop**」をクリックします。ポジションを開始位置に戻すには「**Stop**」ボタンを2回クリックします。
- 録音を開始するには「**Record**」をクリックします。
- MIDI ファイル全体をループ再生するには「**Loop**」をオンにします。

Tempo

- 「**Track**」に設定すると MIDI ファイルのオリジナルのテンポになります。「**Adjust Tempo**」パラメーターを使用すると、MIDI ファイルのオリジナルのテンポに対して再生テンポを増減できます。
- 手でテンポを設定するには「**Fixed**」に設定します。値フィールドに値を直接入力するか、値フィールドの横にある「**Tap to set Tempo**」を繰り返しクリックして値を入力できます。

「**Tempo**」設定はスクラッチパッドとメトロノームで使用されます。

Time Signature

拍子を設定します。新しい拍子を拍子の分数で入力できます。

Load MIDI File

MIDI ファイルをロードします。スクラッチパッドでは、16 の MIDI チャンネルすべてにノートを送るマルチトラック MIDI ファイルを再生できます。

Save Recording as MIDI File

MIDI ファイルを保存します。

Record Mode

「**Record**」をクリックした後、いつ録音を開始するかを決定します。

- すぐに録音を開始する場合は、「**Direct**」を選択します。
- 最初の MIDI ノートと同時に録音が始まるようにするには、「**MIDI**」を選択します。
- 1 小節カウントしたあとに録音が始まるようにするには、「**Count In 1**」を選択します。
- 2 小節をカウントインしたあとに録音が始まるようにするには、「**Count In 2**」を選択します。

Metronome

録音と練習に使用できるメトロノームを有効にします。

Metronome Volume

メトロノームクリックのレベルを設定します。

関連リンク

[メトロノームの使用 \(220 ページ\)](#)

演奏の録音

手順

1. 「**Record**」 ボタンの下の録音記号をクリックして録音モードを選択します。
 2. 録音を開始するには「**Record**」 ボタンをクリックします。
ポジションインジケーターが左右に動き、録音中であることを示します。
 3. 録音が終了したら「**Stop**」 ボタンをクリックします。
-

関連リンク

[スクラッチパッド \(218 ページ\)](#)

[MIDI ファイルの保存 \(220 ページ\)](#)

メトロノームの使用

手順

- 「**Metronome**」 をクリックし、ポップアップメニューからいずれかのオプションを選択して、メトロノームの再生モードを選択します。
 - 「**On**」 を選択した場合、メトロノームがオンになり、鳴り続けます。
 - 「**Count In**」 を選択した場合、録音のカウント時のみメトロノームが作動します。
 - メトロノームをオフにするには、「**Off**」 を選択します。
-

MIDI ファイルのロード

スタンダード MIDI ファイル形式 (ファイル拡張子 .mid) の MIDI をロードできます。

手順

1. トランスポートボタンの下にある「**Load MIDI File**」 ボタンをクリックします。
 2. ファイルダイアログで、使用するファイルを選択します。
 3. 「**Open**」 をクリックして、MIDI ファイルをロードします。
-

MIDI チャンネルフィルター

マルチトラックの MIDI ファイルをロードした場合、すべての MIDI イベントを再生するか、特定の MIDI チャンネルのイベントだけを再生するかを指定できます。

- 再生するイベントを指定するには、情報アイコンの右にある「**MIDI Channel Filter**」 フィールドをクリックし、ポップアップメニューからオプションを選択します。

MIDI ファイルの保存

手順

1. トランスポートボタンの下にある「**Save Recording as MIDI File**」 ボタンをクリックします。
 2. ファイルダイアログで、保存場所とファイル名を指定します。
 3. 「**Save**」 をクリックし、録音した演奏を MIDI ファイルとして保存します。
-

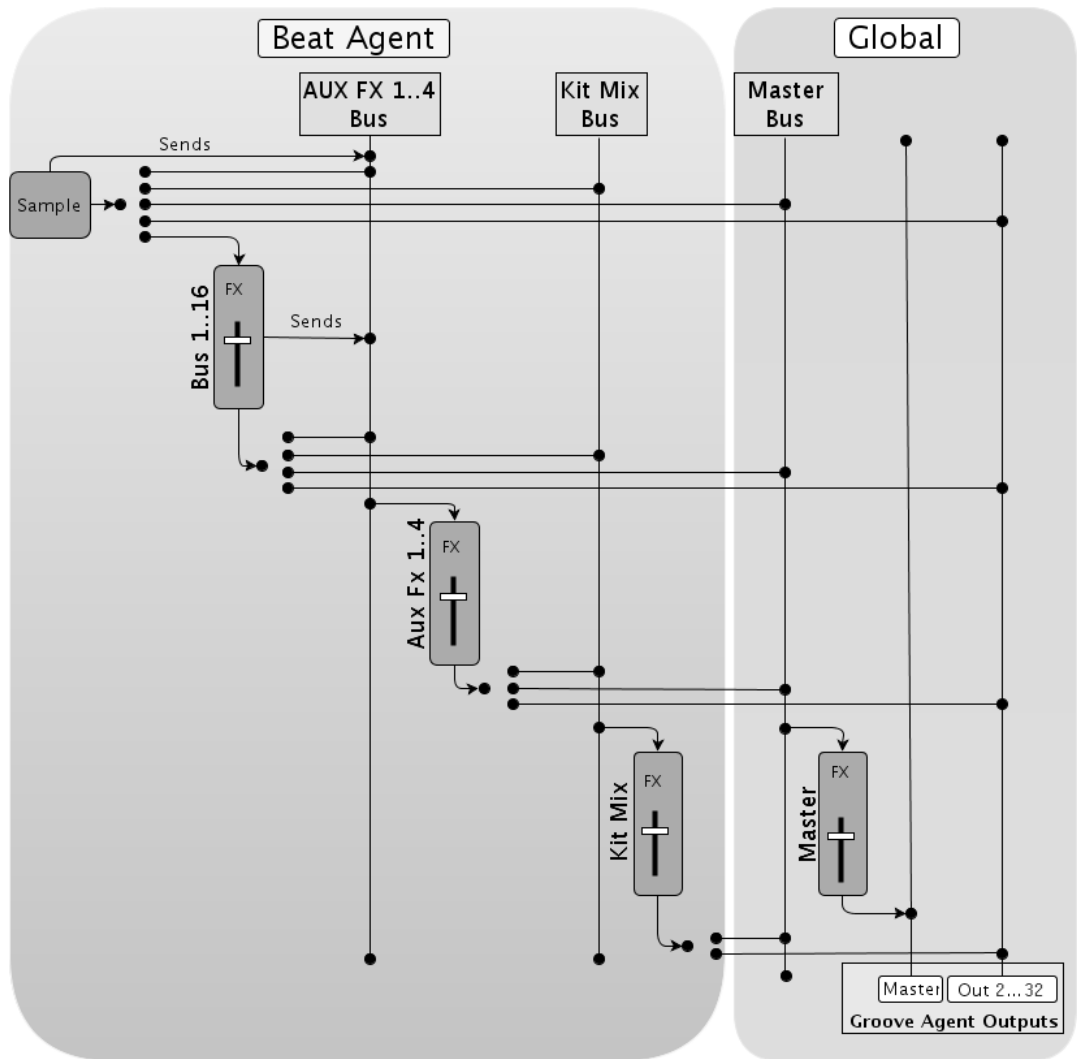
マスターボリューム



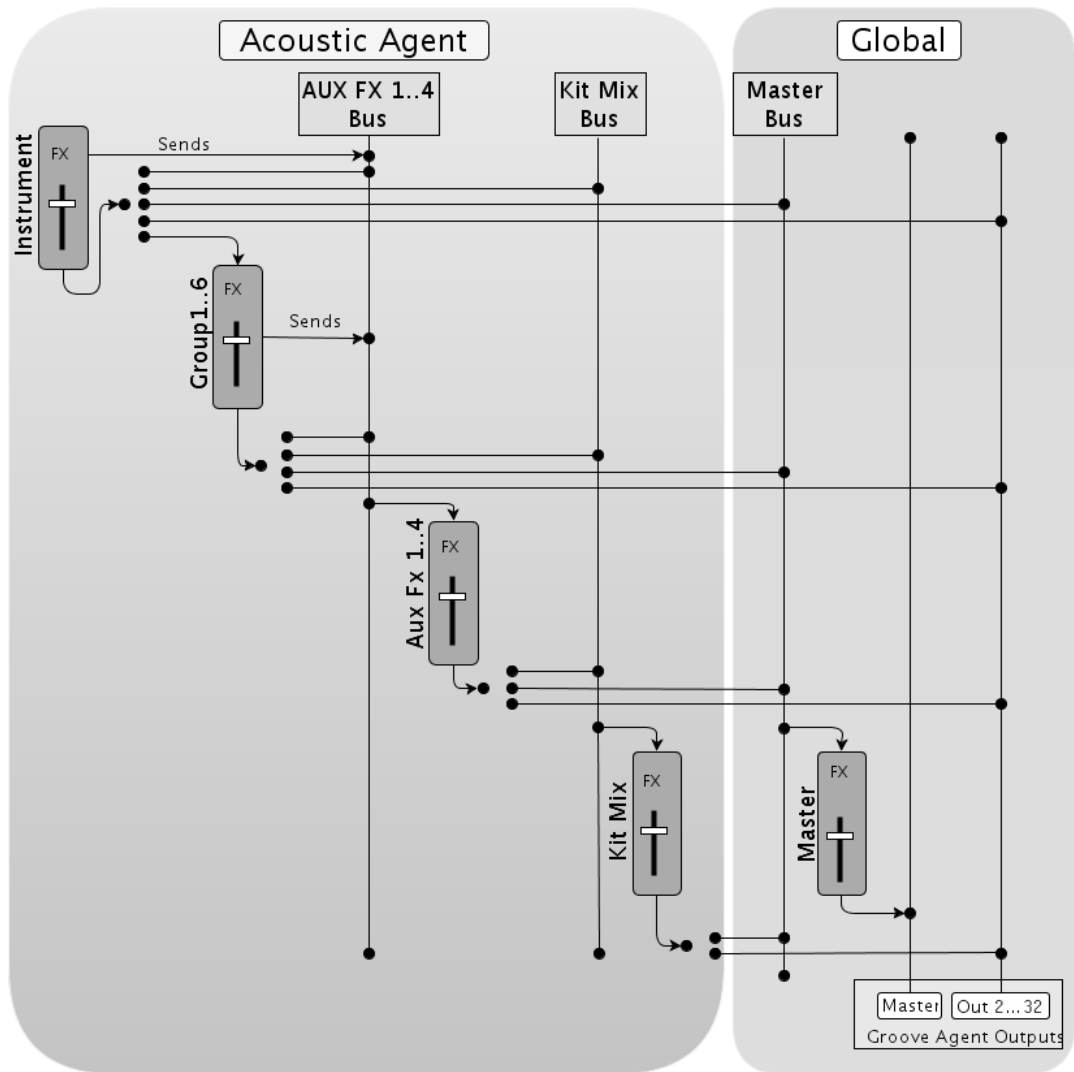
スタンドアロンバージョンの Groove Agent の出力マスターボリュームを設定するには、右側のボリュームコントロールを使用します。これには Groove Agent の出力やメトロノームの出力のボリュームも含まれます。

ミキサーのルーティングダイアグラム

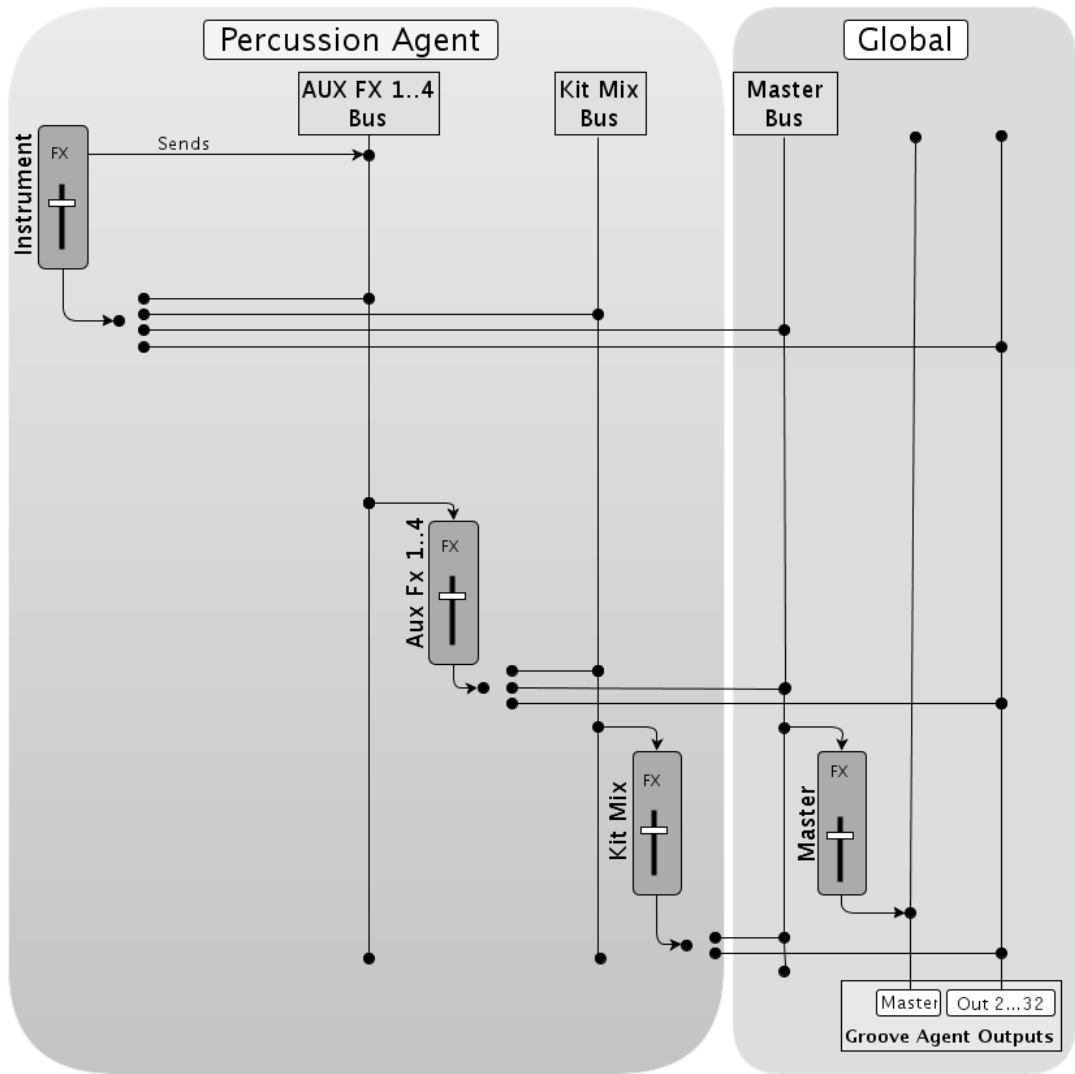
Beat Agent のルーティング



Acoustic Agent のルーティング



Percussion Agent のルーティング



索引

A

「ABS」 ボタン 98
Acoustic Agent 146
 サウンドの編集 146
「AUX」 ミキサー 166

B

Beat Agent 98
 サウンドの編集 98
 ファイルのインポート 143
 ファイルのエクスポート 143
 ミキシング 159
Browser
 サンプルの置き換え 54

D

Dynamics エフェクト 191

E

「Edit」 ページ
 「Amp」 タブ 116
 「Filter」 タブ 114
 「Main」 タブ 105
 「Pitch」 タブ 112
 「Sample」 タブ 118
 「Slice」 タブ 127
 マッピングビュー 103
「Effects」 ページ 168
EQ エフェクト 175

G

GAK ファイル
 インポート 143
Groove Agent ONE コンテンツ 12

K

「Kits」 ミキサー 167

M

「Master」 ミキサー 168
MIDI コントローラー 203
 パラメーター範囲 204
 割り当て 203
 割り当て解除 203
MIDI 入力 218
MIDI の録音 96

MIDI ファイル
 ロード 220
MPC ファイル
 インポート 143

O

「Options」 ページ 209

P

Percussion Agent 156
 サウンドの編集 156
「Plug-In Preferences」 ダイアログ 214

R

「REL」 ボタン 98
REX ファイル
 インポート 143

あ

値の範囲
 調節 8

い

インストゥルメントパッド 58
 MIDI エフェクト 62

え

エクスポート
 キットとサンプル 144
エフェクト 159, 168, 170
 Auto Filter 178
 Brickwall Limiter 196
 Chorus 184
 Compressor 192
 Distortion 182
 DJ-EQ 177
 Envelope Shaper 200
 Expander 197
 Flanger 184
 Frequency Shifter 188
 Gate 198
 Graphic EQ 176
 Limiter 195
 Maximizer 197
 Morph Filter 181
 Multi Delay 174
 Phaser 186
 Reverb 172

エフェクト (続き)

REVerence [170](#)
Ring Modulator [187](#)
Step Flanger [185](#)
Stereo Enhancer [201](#)
Stereo Pan [200](#)
Studio EQ [175](#)
Tape Saturator [182](#)
Tube Compressor [194](#)
Tube Saturator [183](#)
Vintage Compressor [193](#)
Vintage Ensemble [191](#)
使用 [168](#)

エフェクトスロット [168](#)

エンベロープ

ノードの選択 [108](#)
編集 [108](#), [109](#)
ホストに同期 [110](#)
ループの設定 [111](#)

お

オーディオ出力 [218](#)
オートメーション [202](#)

か

環境設定 [214](#)

き

キーボードショートカット [9](#)
キット [12](#)
ロード [13](#)
キットコンテキストメニュー [35](#)
キットスロット [33](#)
キットラック [34](#)

く

空間系エフェクト [200](#)

さ

サンプル
検索 [144](#)

し

所在不明のサンプル
検索 [144](#)

す

スタンドアロンバージョンプラグイン [214](#)
MIDI ファイルの保存 [220](#)
スライスされたループ
インポート [143](#)

せ

絶対的な編集 [98](#)

そ

相対的な編集 [98](#)
属性
追加 [47](#)

て

ディストーションエフェクト [182](#)
ディレイエフェクト [174](#)

ね

音色サンプル
結果リストに表示 [50](#)

の

ノイズサンプル
結果リストに表示 [50](#)

は

パターンエディター [88](#)
MIDI の録音 [96](#)
パターンパッド [65](#)
「Overview」タブ [86](#)
パッドセクション [55](#)
インストゥルメントパッド [58](#)
パターンパッド [65](#)
パンナーエフェクト [200](#)

ふ

フィルターエフェクト [178](#)
複数選択 [8](#)
プリセット [12](#)
VST プリセット [10](#)
モジュールプリセット [10](#)

ま

マスターセクション [206](#)
マルチ [12](#)

み

ミキシング [159](#)

も

モジュレーションエフェクト [184](#)

り

リバーブエフェクト [170](#)

ろ

- ロードパネル
 - 「Browser」タブ [48](#)
 - ファイルの参照 [40](#)