

オペレーションマニュアル



HALION SONIC³

Premier VST Workstation



Matthias Klag, Michael Ruf

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

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2020.

All rights reserved.

HALion Sonic_3.4.0_ja-JP_2020-03

目次

5	はじめに	81	ロードダイアログ
5	表記規則	81	スロットラック
6	Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法	82	ファイルのロードと管理
6	マニュアルについて	91	オートメーション
6	設定	91	「Automation」 ページ
8	ウィンドウについて	91	オートメーションの設定
10	共通の編集方法	93	MIDI 編集とコントローラー
10	ダイアルとスライダー	93	「MIDI」 ページ
10	ボタン	94	MIDI コントローラー
10	値フィールド	98	ミキシングとエフェクトの使用
11	キーボードショートカットの使用	98	「Mix」 ページ
11	プリセット	99	エフェクトの使用
13	グローバル機能および設定	101	付属のインストゥルメント
13	プラグイン機能セクション	101	Auron
15	プラグイン名と Steinberg ロゴ	116	Trium
15	ツールバー	131	Voltage
15	パフォーマンスコントロール	143	Model C
16	クイックコントロール	148	HALiotron
21	Trigger Pads	150	B-Box
24	「Options」 ページ	156	World Instruments
29	プログラムの編集	166	World Percussion
29	「Program」 ページのパラメーター	170	Anima
33	レイヤーの編集	193	Skylab
33	「Voice」 タブ	212	Raven
36	「Pitch」 タブ	214	Eagle
37	「Oscillator」 タブ	215	Hot Brass
39	「Filter」 タブ	232	Studio Strings
42	「Amplifier」 タブ	249	エフェクトのリファレンス
43	エンベロープ	249	リバーブエフェクト
48	LFO	252	ディレイエフェクト
52	「Key Map」 の使用	253	EQ エフェクト
53	「AUX」 タブ	255	フィルターエフェクト
53	インストゥルメントレイヤーのエクスペリメン タルコントロール	262	ディストーションエフェクト
55	Insert エフェクト	266	ピッチシフトエフェクト
56	ステップモジュレーター	266	モジュレーションエフェクト
58	モジュレーションマトリクス	276	ダイナミクスエフェクト
68	FlexPhraser	284	空間系エフェクトおよびパンナーエフェクト
68	フレーズのロード	285	レガシーエフェクト
69	FlexPhraser のパラメーター	295	ノートエクスペリメン
72	FlexPhraser の MIDI 出力の録音	295	「Note Expression」 エディター
73	フレーズの再生タイプ	297	スタンドアロンバージョンプラグインの使用
73	バリエーション	297	環境設定
74	ユーザーフレーズ	297	「Plug-In Preferences」 ダイアログ
79	サウンドの管理	299	MIDI 入力とオーディオ出力の選択
79	プログラム、レイヤー、マルチ、「Macro」 ペー ジ、およびプリセット	299	スクラッチパッド
80	プログラムのロード	301	MIDI ファイルのロード
		302	MIDI ファイルの保存
		302	マスターボリューム

はじめに

表記規則

本書では、表記上およびマークアップの要素を使用して説明しています。

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。

Note

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。

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。

Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法

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、追加情報やヘルプを参照できる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ます。また、ほとんどのマニュアルは、steinberg.help から PDF 形式でダウンロードできます。

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

設定

HALion Sonic は、さまざまな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

HALion Sonic 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、HALion Sonic はステレオ出力構成でロードされます。Steinberg 製 DAW では、最大 15 個の追加出力を使用できます。これにより、16 個のプログラムスロットすべてを **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

- 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。
 - 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。
 - 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。これで、HALion のプログラムまたはレイヤーを、DAW 内での信号処理用の出力にルーティングできます。

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 HALion Sonic 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 HALion Sonic 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」>「HALion Sonic」.
 3. 使用可能な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 HALion Sonic 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、HALion Sonic 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. HALion Sonic 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 HALion Sonic 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

HALion Sonic 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 \(297 ページ\)](#)

ウィンドウについて

HALion Sonic 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。



- HALion Sonic 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。
- 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。
- スロットラック (左側)。
- ツールバー (編集画面の上)。
- 編集画面 (右側)。「Load」、「Edit」、「MIDI」、「Mix」、「Effects」、「Multi」、および「Options」ページが含まれます。
- パフォーマンスセクション (下側)。トリガーパッド、クイックコントロール、パフォーマンスコントローラーが含まれます。

プレーヤー表示/エディター表示

プラグインウィンドウは、フルサイズのエディター表示と、小さいサイズのプレーヤー表示 (表示内容を設定可能) を切り替えられます。

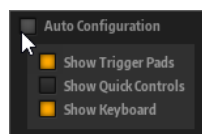
- ツールバー上の「p」ボタンをクリックすると、プレーヤー表示からエディター表示に切り替わります。エディター表示になるとボタンが「e」に変わります。ボタンを再度クリックするとプレーヤー表示に戻ります。

プレーヤー表示ではスロットラックが表示されません。スロットラックに複数のプログラムをロードしている場合、ウィンドウの上部にある「Select Slot」メニューを使用してプログラムを切り替えることができます。



プレーヤー表示の設定オプション

プレーヤー表示に表示するセクションを指定するには、「e」ボタンの横にある矢印ボタンをクリックします。



- 「Auto Configuration」をオンにした場合、エディターにはメーカー指定のセクションが表示されます。
- 「Auto Configuration」をオフにした場合は、プレーヤー表示にトリガーパッド、クイックコントロール、およびキーボードセクションを追加するかどうかを指定できます。

補足

プログラムに「Macro」ページがない場合、標準のエディターが表示されます。

共通の編集方法

ダイヤルとスライダー

ダイヤル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。

ダイヤルとスライダーでは、ほとんどの編集方法が共通しています。

- 値を調節するには、ダイヤル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] を押しながらダイヤル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] を押しながらダイヤルを動かすか、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。

ボタン

HALion Sonic 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、[Enter] 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] 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の使用

コマンドは、左側に階層フォルダー構造で表示されます。カテゴリー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、「Keys」リストで削除するキーボードショートカットを選択し、「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

HALion Sonic 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、HALion Sonic 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。


セットアップ時に初期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

初期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。


セクションおよびモジュールのプリセットの使用

プリセットコントロールはアプリケーション全体で使用されます。その使用方法は常に同じです。

- プリセットを保存するには、「Save」 をクリックします。

補足

初期プリセットは上書きできません。初期プリセットに加えられた変更を保存したい場合、プリセットに新しい名前を付けて新しい場所に保存します。

- プリセットをロードするには、矢印アイコンをクリックして、リストからプリセットを選択します。
- プリセットを削除するには、「Delete」をクリックします。

補足

初期プリセットは削除できません。

VST プリセットの使用

VST プリセットのロード

手順

1. 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。
 2. 以下のいずれかを行ないます。
 - ロードするプリセットを選択します。
 - ロードするプリセットをダブルクリックして、プリセットローダーを閉じます。
-

VST プリセットの保存

手順

- プラグインパネルのヘッダーで、プリセット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、「**プリセットの保存 (Save Preset)**」を選択します。
-

グローバル機能および設定

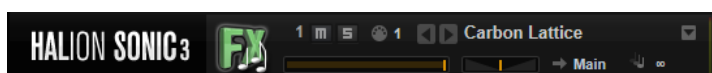
プラグイン機能セクション

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プログラムと、プラグイン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、プログラム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。

プログラムスロットセクション

このセクションには、マルチプログラムラックで選択されているスロットのコピーと、プログラムのメインパラメーターが表示されます。



スロットパラメーターは、マルチプログラムラックと同じです。また、以下のパラメーターが使用可能です。

スロットナンバー

アクティブなスロットの数です。スロットナンバーをクリックしてリストから項目を選択すると、別のスロットに切り替えられます。

補足

プログラムが含まれているスロットだけがリストに表示されます。

Load Previous Program/Load Next Program

前/次のプログラムをロードします。

プログラムのリストは、そのスロットに有効になっている **MediaBay** のフィルターに応じて変わります。たとえば、ベースサウンドのみが表示されるようにフィルターを設定し、サウンドをダブルクリックしてロードした場合、「**Load Previous Program/Load Next Program**」ボタンを使用して、フィルターされたベースサウンドを切り替えることができます。

「Load Program」アイコン

スロットの右側にある「**Load Program**」アイコンをクリックすると、プログラムローダーが開きます。ロードするプログラムをダブルクリックします。

MIDI 動作インジケーター

MIDI データの入力が検出されると、MIDI の記号が点滅します。

Level

スロットの出力レベルを調節します。

Pan

ステレオでのスロットの定位を設定します。

Output

スロット信号の出力先を設定します。

Polyphony

同時に発音できるノートの数を設定します。

補足

1つのキーで複数のレイヤーをトリガーできます。パフォーマンスメーターで、再生でトリガーされているボイスの数を確認できます。

プログラムアイコン

プログラムアイコンには、プログラムのサウンドカテゴリーが表示されます。**MediaBay**でプログラムに対して指定されているカテゴリーやサブカテゴリーのタグによってアイコン表示が異なります。

マスターセクション

マスターセクションでは、プラグインのボリュームやチューニングを設定できます。

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

プラグインとロードされているプログラムが現在使用している RAM の全容量が表示されます。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表示するには、プラグインロゴをクリックします。ロゴをクリックすると、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

プラグイン機能セクション下のツールバーには、マルチプログラムをロードするコントロール (左側)、ページを切り替えるボタン、多くの便利な機能があります。

グローバルな Insert、AUX、および FlexPhraser ボタン

これらのボタンを使用すると、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 FlexPhraser を一度にオフにできます。この機能を使用すると、たとえば、エフェクトありとなしのサウンドを比較したり、FlexPhraser なしでプリセットを使用したりできます。

ロックボタン

このボタンをオンにすると、別のプログラムまたはレイヤーをロードしても、現在の FlexPhraser およびトリガーパッドの設定は上書きされません。

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。

エディター/プレーヤー

2 種類の表示 (フルサイズのエディター表示 (「e」) と小さいサイズのプレーヤー表示 (「p」)) を交互に切り替えます。

パフォーマンスコントロール

パフォーマンスセクションは、ウィンドウの下部に表示されます。



ホイールコントロール

内部キーボードの左側に、ピッチベンドホイールとモジュレーションホイールがあります。

モジュレーションホイールは、MIDI コントロールチェンジ #1 に組み込まれており、通常はモジュレーションマトリクスでソースとして使用されますが、クイックコントロールとしても使用できます。

Keyboard

バーチャル 88 鍵キーボードを使用すると、MIDI ノートをトリガーできます。鍵盤の上のさまざまな位置 (手前や奥) をクリックすることにより、ノートのベロシティをコントロールできます。さらに、キーボードには、キースイッチとして動作するがノートをトリガーするには使用しないキーが表示され

ます。キーボードの両側にある「Shift Keyboard」ボタンは、キーボードの音域をオクターブ単位でシフトさせるのに使用します。これを使用して、たとえば、低いキーに位置しているキースイッチを表示できます。

キーに使用される色は以下のとおりです。

- 黄色: キースイッチが割り当てられているキー
- ベージュ: 再マッピングされたキースイッチが割り当てられているキー
- 青色: トリガーパッドに割り当てられているキー
- 緑色: ループトリガーノートが割り当てられているキー

スフィアコントロール

スフィアは、2次元のコントロールです。スフィアコントロールは、マウスを水平方向（「Sphere H」）と垂直方向（「Sphere V」）にドラッグすることによって、2つのパラメーターを同時に操作できます。通常、スフィアには、カットオフとレゾナンスのように、同じグループの2つのパラメーターが割り当てられます。

垂直軸と水平軸を示す三角形は、パラメーターが「Sphere H」と「Sphere V」に割り当てられている場合に有効になります。

コンテキストメニューの該当するオプションを使用して、スフィアを中央位置にリセットできます。

- 「Center Horizontal」または「Center Vertical」（あるいはその両方）がオンになっている場合、マウスボタンを放すとすぐに、スフィアが中央位置に戻ります。

クイックコントロール

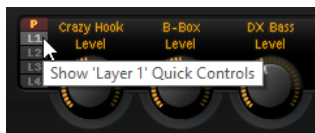
クイックコントロールを使用すると、プログラム内のどのパラメーターでもリモートコントロールできます。



プログラムとレイヤーごとに、8つのコントロールを使用できます。また、「Sphere H」、「Sphere V」、およびモジュレーションホイールもクイックコントロールとして使用できます。

レイヤーにゾーンが含まれている場合、レイヤーのクイックコントロールはこれらのゾーンにも影響します。

- プログラムのクイックコントロールとレイヤーのクイックコントロールを切り替えるには、ポテンシオメーターコントロールの左側のボタンを使用します。



値ツールチップ

クイックコントロールを使用すると、以下のような状況になることがあります。

- パラメーターの実際の値と値フィールドに表示されている値が異なる。
- ユーザーインターフェースのボタンは無効になっているが、対応するパラメーターは有効になっている。

たとえば、クイックコントロールによるオフセットが適用されている場合や、ボタンがクイックコントロールでコントロールされている場合などに起こります。

そのため、クイックコントロールに割り当てられたパラメーターには、値ツールチップが表示されません。値ツールチップは、結果のパラメーター値と割り当てられたクイックコントロールの名前を示します。



値ツールチップは、「Options」ページで有効または無効にできます。

関連リンク

[「Global」セクション](#) (26 ページ)

クイックコントロールの操作

手順

1. マルチプログラムラックで編集したいプログラムを選択します。
 2. クイックコントロールの左側のボタンを使用して、プログラムのクイックコントロールにアクセスするか、いずれかのレイヤーのクイックコントロールにアクセスするかを選択します。クイックコントロールは、プログラムまたは選択したレイヤーの設定に変わります。
-

クイックコントロールの割り当て

手順

1. プログラム、レイヤー、または Insert エフェクトのエディターで、クイックコントロールを割り当てるコントロールを右クリックします。

補足

- レイヤーのパラメーターは、このレイヤーのクイックコントロールにのみ割り当てられません。
 - レイヤーのパラメーターをプログラムのクイックコントロールに割り当てたい場合は、まずレイヤーのクイックコントロールにパラメーターを割り当てたあと、レイヤーのクイックコントロールをプログラムのクイックコントロールに割り当てる必要があります。
-

2. 「Assign Quick Control」サブメニューで、割り当てるクイックコントロールを選択します。
-

結果

割り当てが作成されます。

補足

モジュレーションマトリクスで、クイックコントロールをモジュレーションソースまたはモジュレーションモディファイアとして割り当てることもできます。これによって、クイックコントロールを他のモジュレーションソースと組み合わせることができます。

関連リンク

[モジュレーションマトリクスのパラメーター](#) (60 ページ)

最小/最大範囲の設定

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。これによって、パラメーターの変更をより適切にコントロールできます。

- コントロールを右クリックし、「**Set Minimum**」コマンドと「**Set Maximum**」コマンドを使用して範囲を定義します。
- 「**Quick Control Assignments**」エディターで「**Minimum Value**」フィールドと「**Maximum Value**」フィールドに値を入力するか、カーブディスプレイでハンドルをクリックしてドラッグします。

範囲のトリミング

「**Trim Range**」機能を使用すると、現在のパラメーター値に応じて自動的に最適なクイックコントロール範囲に設定できます。

手順

- 「**Quick Control Assignments**」エディターの右ペインのリストで、割り当てを右クリックします。
 - 単一割り当ての範囲をトリミングするには、「**Trim Range**」を選択します。
 - すべてのクイックコントロールの範囲をトリミングするには、「**Trim Range of All Quick Controls**」を選択します。

結果

最小値と最大値が自動的に設定されます。

補足

元のパラメーターを変更した場合は、「**Trim Range**」機能を再度適用して、コントロール範囲を最適化する必要があります。

デフォルト範囲の設定

手順

- 「**Quick Control Assignments**」エディターの右ペインで、割り当てを右クリックします。
 - 単一割り当てのデフォルト範囲を設定するには、「**Set Default Range**」を選択します。
 - すべてのクイックコントロールのデフォルト範囲を設定するには、「**Set Default Range of All Quick Controls**」を選択します。

結果

クイックコントロール範囲が最大値に設定されます。

補足

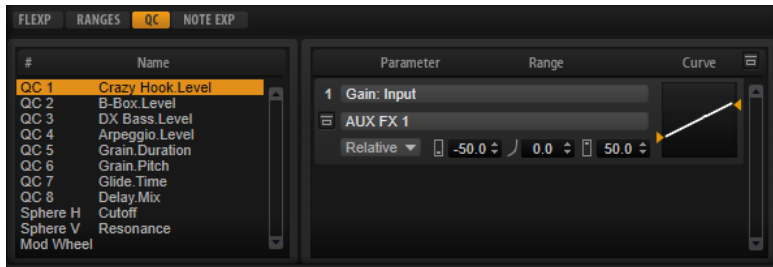
元のパラメーターを変更した場合は、「**Set Default Range**」機能を再度適用して、コントロール範囲を最適化する必要があります。

クイックコントロールの割り当ての解除

- クイックコントロールの割り当てを解除するには、「**Quick Control Assignments**」エディターでパラメーターを右クリックして「**Remove Assignment**」を選択します。
- 選択したクイックコントロールのすべての割り当てを解除するには、コンテキストメニューを開き、「**Remove All Assignments**」を選択します。

- 8つのクイックコントロールの割り当てをすべて解除するには、「Remove All Assignments of All Quick Controls」を選択します。

「Quick Control Assignments」エディター



- 「Quick Control Assignments」エディターを開くには、クイックコントロールを右クリックして「Edit Quick Control」を選択するか、プログラムの「Edit」ページを開いてページ左下の「QC」タブを選択します。

Bypass All Quick Controls Assignments

「Quick Control Assignments」エディターのタイトルバーにあるこのボタンを使用すると、プログラムまたはレイヤーのすべてのクイックコントロールの割り当てをバイパスできます。これは、クイックコントロールの割り当てなしでサウンドを再生する場合に便利です。

クイックコントロールのリスト

左ペインには、8つのクイックコントロールのリストが表示されます。選択したクイックコントロールの割り当ては右ペインに表示されます。各コントロールのパラメーターは個別に編集できます。

Quick Control Parameter

選択したクイックコントロールのパラメーターの割り当てが表示されます。

Affected Layers/Modules

クイックコントロールの影響を受けるプログラム、レイヤー、またはモジュールが表示されます。

Bypass Single Quick Control Assignment

対応するクイックコントロールの割り当てをバイパスします。

たとえば、クイックコントロールが複数のレイヤーに割り当てられている場合、いずれかのレイヤーのクイックコントロールの割り当てだけをバイパスできます。

Mode

パラメーター値の変更に使用するモードを設定します。

Minimum Value

クイックコントロールの割り当ての最小値を設定します。

Curvature

カーブ特性を設定します。カーブディスプレイ内をクリックしてドラッグすることによってカーブ特性を設定することもできます。

Maximum Value

クイックコントロールの割り当ての最大値を設定します。

Bypass All Quick Control Assignments

選択したクイックコントロールのすべての割り当てをバイパスします。

関連リンク

[クイックコントロールの割り当てモードの設定 \(20 ページ\)](#)

[カーブ特性の調節 \(20 ページ\)](#)

[クイックコントロールのバイパス \(21 ページ\)](#)

クイックコントロールの管理

「Quick Control Assignments」エディターでは、割り当てられたクイックコントロールを管理および編集できます。

- クイックコントロールの名前を変更するには、「Name」コラムをクリックして新しい名前を入力します。
- クイックコントロールの割り当ての順序を変更するには、2つのクイックコントロールの間に割り当てをドラッグします。ラインが表示されたときにマウスボタンを放すと、クイックコントロールの割り当てが挿入されます。
- クイックコントロールの割り当てを置き換えるには、割り当てを別のクイックコントロール上にドラッグします。四角形が表示されたときにマウスボタンを放すと、クイックコントロールの割り当てが置き換えられます。

カーブ特性の調節

「Quick Control Assignments」エディターで、それぞれの割り当てのカーブ特性を個別に調節できます。

手順

- カーブ特性を調節するには、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 編集するクイックコントロールを選択し、「Curvature」値フィールドに値を指定します。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。
 - 右側のディスプレイでカーブ特性をクリックしてドラッグします。
-

クイックコントロールの割り当てモードの設定

クイックコントロールは、コンティニューアスコントロールまたはスイッチのどちらかとして動作します。また、クイックコントロールは、相対モードまたは絶対モードのどちらかでパラメーターをリモートコントロールします。モードは、クイックコントロールごとに指定できます。

コントロールの動作は、コントロール自体のコンテキストメニューまたは「Quick Control Assignments」エディターのポップアップメニューで設定できます。

Absolute

パラメーター値が連続的に変化します。絶対モードでは、割り当てられたパラメーターの値がクイックコントロールの現在の値で上書きされます。そのため、パラメーターの変更内容は上書きされません。

Relative

パラメーター値が連続的に変化します。相対モードでは、割り当てられたパラメーターの値が相対的設定を失うことなく変化します。そのため、パラメーターの変更内容がわかります。

SwitchRel

最小値と最大値で切り替わります。パラメーターの変更内容がわかります。

ニュートラル設定

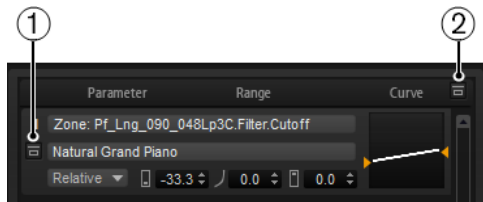
クイックコントロールの割り当て範囲を調節した場合、結果のサウンドが変わらないように、ニュートラル設定を変更する必要があることがあります。

「**Absolute**」または「**Relative**」モードを使用する割り当てが1つのクイックコントロールの範囲を調節した場合、HALion Sonicによって、サウンドが変わらないように自動的にクイックコントロールの設定が調節されます。同様に、同じクイックコントロールに複数のパラメーターを割り当てた場合、HALion Sonicによって、自動的にクイックコントロールの割り当て範囲が設定されます。

ただし、クイックコントロールに複数の割り当てがあり、1つ以上の割り当て範囲を変更した場合、ニュートラル設定は自動的に指定されません。この場合、クイックコントロールのコンテキストメニューにある「**Set Quick Control to Neutral Setting**」コマンドを使用して、ニュートラル設定を手動で指定できます。

クイックコントロールのバイパス

クイックコントロールをバイパスすると、クイックコントロールの割り当てなしでサウンドを再生できます。



- 1 1つのクイックコントロールの単一割り当てをバイパスするには、「**Quick Control Assignments**」エディターで「**Bypass Single Quick Control Assignment**」をクリックします。
- 2 1つのクイックコントロールのすべての割り当てをバイパスするには、「**Quick Control Assignments**」エディターでクイックコントロールを選択し、パラメーターセクションの右上にある「**Bypass All Quick Control Assignments**」をクリックします。

モジュレーションマトリクスでのクイックコントロールの割り当て

パラメーターコントロールにクイックコントロールを直接割り当てるだけでなく、モジュレーションマトリクスでクイックコントロールをソースまたはモディファイアとして割り当てることもできます。これによって、クイックコントロールを他のモジュレーションソースと組み合わせることができます。

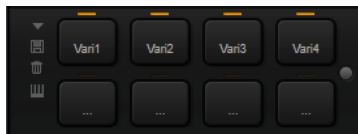
手順

- 1 レイヤーエディターを開いてモジュレーションマトリクスに移動します。
- 2 「**Source/Modifier**」コラムのポップアップメニューで、「**Quick Control**」サブメニューを開き、クイックコントロールを選択します。
サブメニューには、レイヤーのクイックコントロールがリストされます。

Trigger Pads

トリガーパッドを使用して、1つのノートまたはコード全体をトリガーしたり、FlexPhraserまたはアルペジエーターのバリエーションを切り替えたりできます。

HALion Sonic で提供されている多くのプログラムは、トリガーパッドを使用します。



パッドにノートまたはコードが割り当てられている場合、パッドがオレンジ色になります。バリエーション間でパッドが切り替わると、パッドの上のラインがオレンジ色になります。

- パッドをトリガーするには、パッドをクリックします。

プリセット

パッドプリセットには、トリガーノートおよびコードのバリエーションは保存されますが、FlexPhraser スナップショットは保存されません。そのため、プリセットをロードすることで、FlexPhraser バリエーションを失うことなくトリガーノートおよびコードを置き換えることができます。

Bypass

トリガーパッドの右側にある「**Bypass Pads**」ボタンを使用すると、パッドセクション全体をバイパスできます。この場合、トリガーパッドに割り当てられた機能がすべて無効になります。

パッドへのトリガーノートの割り当て

MIDI ノートをパッドに割り当てて、その MIDI ノートを発音することで、パッドをトリガーできます。

トリガーノートを定義するには、以下のいずれかを行ないます。

- パッドを右クリックして「**Assign Trigger Note**」サブメニューを開きます。続いて、次のサブメニューでオクターブを選択し、さらに割り当てるノートを選択します。
- パッドのコンテキストメニューを開き、「**Learn Trigger Note**」を選択します。MIDI キーボードでノートを発音するか、内部キーボードのキーをクリックします。
割り当てたトリガーノートの名前が、パッドの左上角に表示されます。

内部キーボードでは、トリガーノートとして割り当てられているキーが青色で表示されます。このようなキーは、サウンドを再生せず、対応するパッドをトリガーします。

- パッドからトリガーノートを削除するには、パッドを右クリックして「**Forget Trigger Note**」を選択します。

Trigger Pads へのコードまたはノートの割り当て

手順

1. パッドを右クリックして「**Snapshot Chord**」を選択します。
パッドが点滅しはじめます。
2. 以下のいずれかを行ないます。
 - コードまたは1つのノートを演奏し、点滅しているパッドをクリックすると、コードまたはノートがパッドに割り当てられます。
 - Steinberg 製 DAW のコードトラックから、トリガーパッドにコードイベントをドラッグすることもできます。これによって、対応する MIDI ノートがパッドに転送されます。
最初に内部キーボードにコードイベントをドラッグした場合、対応するコードが再生されます。これは、正しいコードを選択したかどうかを確認するのに役立ちます。

キースイッチが含まれるコードを設定すると、特定のインストゥルメントエクスプレッションでそのコードをトリガーできます。

トリガーノートとしても機能するコードにキーを追加すると、トリガーノートではなく、元の MIDI ノートがトリガーされます。

結果

ここでパッドをトリガーするとコードまたはノートが演奏されます。

デフォルトのトリガーノート設定

割り当てられたトリガーノートは、最大限柔軟性を得られるように、各プログラムとともに保存されます。ただし、たとえば使用しているハードウェアの設定を反映するように、一定のトリガーノートのセットをデフォルトとして保存することもできます。

- デフォルトのトリガーノートセットを指定するには、すべてのパッドにトリガーノートを設定し、いずれかのパッドを右クリックして、「**Save Trigger Notes as Default**」を選択します。
- デフォルトのトリガーノート設定を有効にするには、パッドを右クリックして「**Use Default Trigger Notes**」を選択します。
プログラムやマルチプログラムを変更しても、トリガーノートは変更されなくなります。

「**Use Default Trigger Notes**」をオフにすると、トリガーノートの最後のセットがアクティブなままになります。プログラムとともに保存されているトリガーノートに戻すには、プログラムを再度ロードします。

Trigger Pads へのキースイッチの割り当て

エクスペッションの切り替えにパッドを使用するには、対応するキースイッチにパッドを割り当てます。

手順

- パッドを右クリックし、「**Snapshot Chord**」を選択してキースイッチを再生します。
-

Trigger Pads からコードまたはノートを削除

手順

- トリガーパッドを右クリックして「**Clear Chord**」を選択します。
-

バリエーションの切り替え

トリガーパッドを使用してバリエーションを切り替えられます。

バリエーションは、FlexPhraser や B-Box などに使用できます。

手順

1. 選択した FlexPhraser バリエーションへの切り替えに使用するトリガーパッドを右クリックします。
 2. メニューで「**Snapshot Variation**」を選択します。
パッドの上のラインがオレンジ色になります。これは、FlexPhraser のバリエーションが割り当てられていることを示します。
-

結果

パッドをトリガーすると、スナップショットを作成したときに選択していたバリエーションに切り替わります。

補足

トリガーパッドは、バリエーション設定自体を保存するのではなく、スナップショットを作成したときにどのバリエーションが選択されていたかを記録するだけです。そのため、スナップショットを作成したあともバリエーションを変更できます。ただし、レイヤーの置き換えや追加を行なった場合は、ま

ずコンテキストメニューの「Clear FlexPhrasers」コマンドを使用して割り当てを削除したあと、FlexPhraser のバリエーションを再度作成する必要があります。

関連リンク

[FlexPhraser のバリエーションの作成 \(73 ページ\)](#)

[B-Box \(150 ページ\)](#)

パッドに名前を付ける

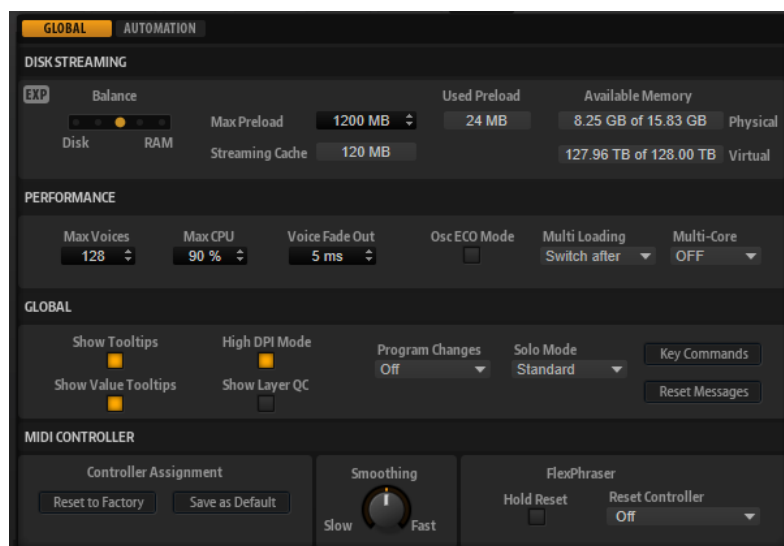
パッドに名前を付けておくと、たとえばパッドの機能を一目で確認できます。

手順

1. パッドを右クリックしてコンテキストメニューを開き、「Rename Pad」を選択します。
2. 新しい名前を入力して [Enter] を押します。

「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、最大 1GB のサンプルが含まれるものがあります。このような膨大なデータでは、特にすべてのスロットを使用している場合、コンピューターがすべてのサンプルを RAM にロードすることはできません。そのため、HALion Sonic 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、HALion Sonic 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共に保存されません。

「Used Preload」と「Available Memory」

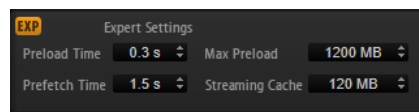
「Balance」スライダーの現在の設定に従って、メモリーロードの情報が MB 単位で表示されます。

Max Preload

HALion Sonic 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

「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。実際に必要な容量は、プリフェッチの時間、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、HALion Sonic 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ノイズを回避するため、プラグインの CPU 負荷の上限を指定できます。この上限に達すると、HALion Sonic 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。

Osc ECO Mode

このオプションをオンにするとシンセレイヤーのオシレーターが ECO モードで起動します。ECO モードでは、高域の音が変化しますが、オシレーターの CPU 負荷は下がります。このオプションをオンにすると、シンセレイヤーで演奏するボイスの発音数が増えます。

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 コアの数を指定できます。これによって、HALion Sonic 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 HALion Sonic 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

このセクションでは、HALion Sonic の共通設定と「GM Mode」パラメーターが表示されます。

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

- 高解像度 (4K (UHD)、5K など) のモニターを使用している場合に「High DPI Mode」をオンにすると、150% 以上に拡大したときの HALion Sonic の表示が鮮明になります。ただし、現在は 100% の倍数の拡大率のみサポートされています。たとえば、Windows の表示を 150% に拡大すると、HALion Sonic の拡大率は 200% になります。

補足

「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。

補足

HALion Sonic 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。

Show Layer QC

プログラムのクイックコントロールの表示/非表示に加え、レイヤーのクイックコントロールの表示/非表示を切り替えることができます。

- このオプションをオフにすると、クイックコントロールセクションにはプログラムのクイックコントロールのみが表示され、プログラムのクイックコントロールに対してのみ新しいクイックコントロールを割り当てることができます。
- このオプションをオンにすると、クイックコントロールセクションにはプログラムのクイックコントロールまたはレイヤーのクイックコントロールが表示されます。左側のボタンを使用すると、プログラムのクイックコントロールとレイヤーのクイックコントロールを切り替えることができます。新しいクイックコントロールの割り当ては、プログラムまたはレイヤーいずれかのクイックコントロールに対してのみ行なえます。

Solo Mode

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

Program Changes

HALion Sonic が受信した MIDI プログラムチェンジメッセージの処理方法を指定できます。

- 「GM Mode」では、プログラムチェンジメッセージを使用して、マルチプログラムラックのスロットのプログラムが切り替えられます。
- 「Multi Mode」では、プログラムチェンジメッセージを使用して、128 のマルチチェン（「Multi」ページで設定可能）の間で切り替えられます。
- 「Off」を選択すると、受信したコントローラーチェンジメッセージが無視されます。

GM Mode (General MIDI Mode)

「GM Mode」を選択すると、General MIDI サウンドセットにアレンジされた MIDI ファイルが再生されます。「GM Mode」では、MIDI プログラムチェンジメッセージがサポートされ、すぐに使用できるようにグローバルコーラスとリバーブエフェクトが AUX FX 1 と 3 にプリロードされます。

「GM Mode」をオンにすると、ロードされているすべてのプログラムが削除され、16 個のスロットは 16 個の MIDI チャンネルに割り当てられます。「GM Mode」がオンである限り、「MIDI」ページの 16 個の MIDI チャンネルは変更できません。

MediaBay にはインストゥルメントセットフィルターが設定され、General MIDI サウンドのみが表示されます。MIDI プログラムチェンジ 0 ~ 127 は、MediaBay の対応する GM Sound 属性を参照します。そのため、対応するサウンドに GM Sound 属性を設定して、すべてのサウンドを General MIDI サウンドセットのいずれかにできます。

MediaBay でプログラムに GM Sound 属性を追加し、この属性が現在のマルチで使用されている場合、マルチローダーを右クリックして「Update General MIDI Programs」を選択することでマルチを更新できます。これにより、指定した GM Sound 属性が割り当てられたプログラムが入れ替わります。その他のプログラムは影響されません。

補足

HALion Sonic に付属する General MIDI サウンドは、早くロードできるように最適化されています。ただし、プログラムのサイズが大きいほどロードに時間がかかります。

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。

MIDI コントローラーのスムージング

MIDI コントローラーの最大分解能は 128 ステップです。これでは不十分な場合があります。MIDI コントローラーをモジュレーションマトリクスでモジュレーションソースとして使用したり、MIDI コントローラーを使用してクイックコントロールをリモートコントロールしたりする場合、パラメーターがなめらかに変わらず、「ジッパーノイズ」が発生する可能性があります。HALion Sonic には、これを防ぐために MIDI コントローラーの「Smoothing」コントロールがあります。これを使用して、パラメーターの変化を変更できます。

- MIDI コントローラーチェンジによって不自然な響きが発生する場合、コントロールを「Slow」側に回します。これにより MIDI コントロールチェンジはすぐに起こらなくなりますが、一定時間 (1000 分の 1 秒単位) の間隔が空きます。
- MIDI コントローラーチェンジが起こる時間を短くするには、コントロールを「Fast」側に回します。ただし、その場合、不自然な響きが発生する可能性があることに注意してください。

FlexPhraser

「Hold Reset」 をクリックすると、使用されているすべての FlexPhraser モジュールまたはアルペジエーターにグローバル 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 \(91 ページ\)](#)

[「Plug-In Preferences」 ダイアログ \(297 ページ\)](#)

プログラムの編集

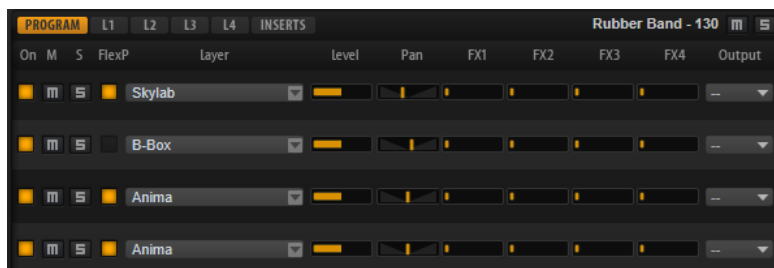
「Edit」ページでは、プログラムの編集、プログラムのさまざまなレイヤーのロード、およびレイヤーの編集を行いません。

プログラムは、さまざまなベロシティやキーの範囲に割り当てられる最大4つのレイヤーを備えています。それぞれのレイヤーは FlexPhraser を使用でき、使用可能な出力のいずれかに自由にルーティングできます。

プログラムを編集するには、「Edit」ページ上部の「Program」ボタンをクリックします。

「Program」ページのパラメーター

「Program」ページは2つの部分に分かれています。上部セクションでは、レイヤーをロードまたは保存したり、レベル、パン、FX Send などの「mix」パラメーターを設定したりします。下部セクションには、レイヤー範囲、プログラム FlexPhraser エディター、クイックコントロールの割り当て、またはノートエクスプレッションパラメーターを表示します。



On/Off

各レイヤーのオン/オフを切り替えます。レイヤーをオフにすると、そのレイヤーに CPU は消費されません。

Mute

各レイヤーをミュートします。

Solo

各レイヤーをソロにします。複数のレイヤーを同時にソロにできます。

補足

ページ上部の「Mute」ボタンと「Solo」ボタンを使用すると、プログラム全体がミュートされます。

FlexPhraser On/Off

レイヤーの FlexPhraser をオン/オフにします。

各レイヤーの編集ページで FlexPhraser を編集できます。

補足

このボタンは、FlexPhraser 機能に対応するレイヤーにのみ使用できます。

レイヤースロット

プログラムに最大 4 つのレイヤーをロードできます。

スロットを右クリックすると、以下のオプションを含むコンテキストメニューが開きます。

- 「Load Layer」を選択すると、「Load Layer」ダイアログが開きます。このスロットにロードするレイヤーを選択して「OK」をクリックします。
- 「Save Layer」は、現在の設定のスロットに同じ名前レイヤーを保存します。

補足

書き込み保護されているコンテンツの場合は、新しい名前でのみ保存できます。

- 「Save Layer As」を選択すると、「Save Layer」ダイアログが開き、レイヤーを新しい名前で保存できます。
- 「Remove Layer」は、スロットからレイヤーを削除します。
- 「Init Layer」は、ニュートラルシンセレイヤーをロードします。
- 「Copy Layer」は、レイヤーをクリップボードにコピーします。
- 「Paste Layer」は、コピーしたレイヤーを現在のスロットにペーストします。

Level

レイヤーのラウドネスを調節します。

Pan

ステレオでのレイヤーの定位を設定します。

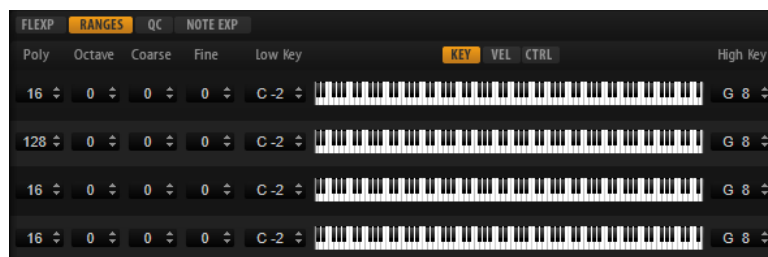
FX1-4 Send レベル

これら 4 つのスライダーでは、各レイヤーのグローバルな AUX FX バスの Send レベルを調節します。

Output

各レイヤーの出力を設定します。この設定を変更しない場合、信号はプログラムに指定されている出力に送られます。メイン出力かプラグイン出力の 1 つを選択することもできます。

「Ranges」 タブ



Poly

同時に発音できるノートの数を指定します。

補足

ポリフォニーはレイヤー設定の一部であるため、レイヤーをロードする際に復元されます。

レイヤーがモノフォニックの場合、この設定は何にも影響しません。

Octave

レイヤーのピッチをオクターブ単位で設定します。範囲は -5 から +5 オクターブです。

Fine

レイヤーのピッチをセント単位で調整します。範囲は -100 から +100 セントです。

キー範囲 (Low Key/High Key)

スロットのキー範囲を制限できます。

ベロシティー範囲 (Low Vel/High Vel)

スロットのベロシティー範囲を制限できます。

コントローラーフィルター

頻繁に使用する MIDI コントローラーをフィルタリングできます。

「FlexP」、 「QC」、 および 「NoteExp」 タブ

「FlexP」、 「QC」、 および 「NoteExp」 タブについては別のセクションで説明しています。

関連リンク

[FlexPhraser](#) (68 ページ)

[クイックコントロール](#) (16 ページ)

[ノートエクスプレッション](#) (295 ページ)

[キー範囲の編集](#) (31 ページ)

[ベロシティー範囲の編集](#) (31 ページ)

[コントローラーのフィルタリング](#) (32 ページ)

キー範囲の編集

それぞれのスロットのキー範囲を設定します。

キー範囲を表示するには、範囲コントロールの上の「Key」 ボタンをオンにします。



キー範囲は、以下の方法で設定できます。

- 「Low Key」 および 「High Key」 の値フィールドを使用するか、キーボード範囲コントロールの端をドラッグして範囲を設定します。
- キー範囲を移動するには、範囲コントロールの中をクリックしてドラッグします。
- MIDI 入力を使用して範囲を設定するには、値フィールドをダブルクリックしてノートを入力します。

ベロシティー範囲の編集

それぞれのスロットのベロシティー範囲を設定します。

ベロシティー範囲を表示するには、範囲コントロールの上の「Vel」 ボタンをオンにします。



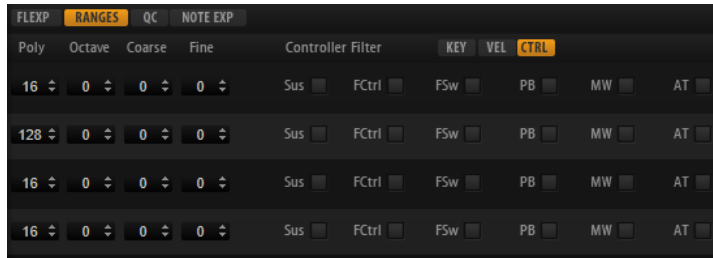
- 「Low Vel」 および 「High Vel」 の値フィールドを使用するか、ベロシティー範囲コントロールの端をドラッグしてベロシティー範囲を設定します。
ベロシティー範囲を移動するには、範囲コントロールの中をクリックしてドラッグします。

コントローラーのフィルタリング

頻繁に使用する MIDI コントローラーを、それぞれのスロットに対して個別にフィルタリングできます。

たとえば、同じ MIDI チャンネルでキーボードをベース演奏とピアノ演奏に分割する場合、両方のサウンドは同じ MIDI コントローラーを受信します。ただし、通常、ベースはサステインペダルを受信することはありません。同じ MIDI チャンネル上のすべてのサウンドが同じ MIDI コントローラーを受信してしまうことを避けるには、コントローラーフィルターを使用します。

コントロールチェンジメッセージのフィルタリングを使用すると、たとえば MIDI チャンネル 10 (ドラム) の不要なプログラム変更を避けられます。



手順

1. 範囲コントロールの上の「Ctrl」ボタンをオンにします。
 2. スロットごとに、フィルタリングする MIDI コントローラーを有効にします。
フィルタリングできる MIDI コントローラーは、サステインペダル #64、フットコントローラー #4、フットスイッチ #65 ~ 69、ピッチベンド、モジュレーションホイール #1、およびアフタータッチです。
-

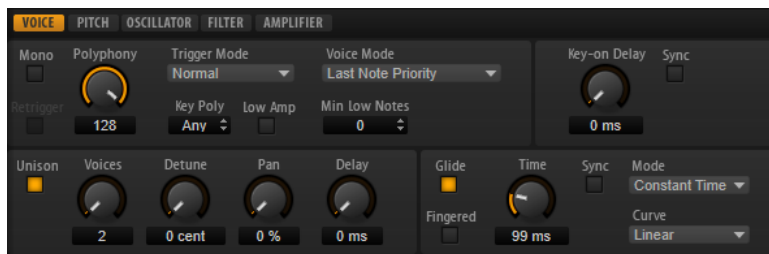
レイヤーの編集

プログラムは最大4つのレイヤーを備えています。それぞれのレイヤーは個別に編集できます。利用可能なパラメーターとタブは、レイヤーのタイプによって異なります。

「Edit」 ページで、ページ上部の各ボタンをクリックして編集するレイヤーを選択できます。



「Voice」 タブ



Mono

モノフォニックとポリフォニックの再生を切り替えます。

- 「Mono」をオンにすると、モノフォニック再生に切り替わります。通常、これはソロインストゥルメントのよりナチュラルなサウンドパフォーマンスを可能にします。
- 「Polyphony」コントロールで指定したノートの数でポリフォニック再生を実行する場合は、「Mono」をオフにします。

Retrigger

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

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

Polyphony

「Mono」がオフの場合に、発音できるノートの数の上限を指定します。

補足

プログラムでレイヤーよりも少ないポリフォニーを設定している場合、ノートの最大数はプログラムの設定によって決まります。

Trigger Mode

新しいノートのトリガー動作を設定します。

- 「Normal」は、前のノートの発音が停止したら、新しいノートトリガーします。新しいノートのサンプルとエンベロープは最初からトリガーされます。

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

Voice Mode

再生時に発音を停止させるノートと、「**Polyphony**」設定を上回ったときに新しいノートトリガーするかどうかを設定します。

- 「**Last Note Priority**」 - 新しいノートが前に発音したノートよりも優先して発音されます。
ノートの最大数を上回ったら、最初に発音したノートから順に発音が停止され(最初のノートを最初に停止)、新しいノートがトリガーされます。
- 「**First Note Priority**」 - 古いノートが新しいノートよりも優先して発音されます。
ノートの最大数を上回っても、前に発音したノートがホールドされていれば、発音が停止されるノートはありません。ボイスの数に余裕がある場合のみ、新しいノートがトリガーされます。
- 「**Low Note Priority**」 - 低音のノートが高音のノートよりも優先して発音されます。
ホールドされているノートよりも低音のノートを発音することによってノートの最大数を上回った場合、最も高音のノートの発音が停止され、新しいノートがトリガーされます。
ホールドされているノートよりも高音のノートを発音することによってノートの最大数を上回っても、発音が停止されたりトリガーされたりするノートはありません。
- 「**High Note Priority**」 - 高音のノートが低音のノートよりも優先して発音されます。
ホールドされているノートよりも高音のノートを発音することによってノートの最大数を上回った場合、最も低音のノートの発音が停止され、新しいノートがトリガーされます。
ホールドされているノートよりも低音のノートを発音することによってノートの最大数を上回っても、発音が停止されたりトリガーされたりするノートはありません。
- 「**Steal Lowest Amplitude**」 - 新しいノートがボリュームの低いノートよりも優先して発音されます。
ノートの最大数を上回ったら、最もボリュームの低いノートの発音が停止され、最も新しいノートがトリガーされます。
- 「**Steal Released Notes**」 - 新しいノートがリリース部分に入ったノートよりも優先されます。

ノートの最大数を上回ったら、リリース部分に入った最も古いノートの発音が停止され、新しいノートがトリガーされます。

リリース部分のノートがないときにノートの最大数を上回ったら、最初に発音したノートから順に発音が停止され、新しいノートがトリガーされます。

Key Poly

あるキーについて発音できるノートの数の上限を指定できます。最後に発音されたノートが優先されます。このパラメーターが有効になるのは、「**Mono**」ボタンがオフの場合のみです。

補足

「**Key Poly**」は、「**Polyphony**」設定によって制限されます。

Low Amp

初期設定では、「**Key Poly**」の制限によってノートの発音を停止する場合、最も古いノートから削除されます。かわりに最もボリュームの低いノートから削除するには、「**Low Amp**」をオンにします。

Min Low Notes

「**Voice Mode**」設定内容に関わらず、発音を停止できない低いノートの数を設定します。プログラムのポリフォニーが特定の「**Min Low Notes**」の設定に対して十分に高く、高いノートを発音できることを確認してください。

Key On Delay

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レイヤーの再生を遅らせることができます。

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

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

Unison

演奏する各ノートと同時に複数のボイスをトリガーできます。「**Unison**」をオンにすると、以下のパラメーターを利用できるようになります。

- 「**Voices**」は、同時にトリガーされるボイスの数を設定します(最大数は8)。
- 「**Detune**」は、各ユニゾンボイスのピッチを、セント単位でディチューンします。厚みのあるサウンドになります。
- 「**Pan**」は、ユニゾンボイスをステレオ全体に広げます。値を高くすればするほど、ステレオイメージが広がります。
- 「**Delay**」は、各ユニゾンボイスに小さなランダムなディレイを適用します。値が0%の場合、すべてのユニゾンボイスが同時にトリガーされます。値が1%から100%の場合、各ユニゾンボイスにランダムなディレイが適用されます。値を高くすればするほど、ディレイはよりランダムになります。これは、わずかにディチューンした2種類以上のサンプルによる楕円フィルターの影響を回避する場合に特に便利です。

Glide

発音するノート間のピッチをバンドします。「**Mono**」モードのときに最も効果的です。「**Glide**」をオンにすると、以下のパラメーターを利用できるようになります。

- 「**Time**」は、1つのノートから別のノートへとピッチをバンドするのに必要な時間を指定します。

- 「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。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。
- 「Mode」はピッチベンドにかかる時間を設定します。
「Constant Time」に設定すると、ピッチベンドにかかる時間がノートの間隔とは関係なく一定になります。
「Constant Speed」に設定すると、ピッチベンドにかかる時間がノートの間隔に合わせて変更されます。ノートの間隔が開くとピッチベンドにかかる時間は長くなります。
- 「Curve」では、3つのカーブからいずれかのタイプを選択し、ピッチベンドの動作を設定できます。
「Linear」カーブでは、ピッチは始めから終わりまで一定の速度でベンドします。
「Exponential」カーブでは、ピッチは始めは急速にベンドし、終わりに近づくにつれて緩やかにベンドします。この動作は、歌手がする自然なピッチベンドに似ています。
「Quantized」カーブでは、ピッチは始めから終わりまで半音単位でベンドします。
- 「Fingered」では、レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがベンドします。

補足

「Cutoff Key Follow」、「Level Key Follow」、および「Pan Key Follow」を使用すると、「Glide」の効果に合わせて対応するパラメーターも変化します。

「Pitch」タブ



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。

Coarse

レイヤーのピッチを半音単位で設定します。範囲は -12 から +12 半音です。

Fine

レイヤーのピッチをセント単位で調整します。範囲は -100 から +100 セントです。

Pitch Envelope Amount

ピッチエンベロープからのピッチモジュレーションを調節します。

Random Pitch

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

Pitch Key Follow

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

Center Key

「Pitch Key Follow」オプションで中央位置として使用される MIDI ノートを指定します。

「Oscillator」タブ

「Oscillator」タブでは、6つの音源、つまり3つのメインオシレーター、サブオシレーター、リングモジュレーション、およびノイズジェネレーターが提供されています。これらの音源をミックスすることで、魅力的なサウンドの元となる波形を作ることができます。生成された信号は、さらにサウンド形成するために「Filter」タブと「Amplifier」タブに送られます。

3つのメインオシレーター、「OSC 1」、「OSC 2」および「OSC 3」には、さまざまな波形およびアルゴリズムを使用できます。

- オシレーターを有効にするには、「On/Off」ボタンをクリックします。



OSC 1/2/3 Type

オシレーターの基本的なサウンド特性を設定します。このポップアップメニューには、まず波形（「Sine」、「Triangle」、「Saw」、および「Square」）が、次にアルゴリズム（「PWM」、「Sync」、「CM」、および「XOR」）が表示されます。波形とアルゴリズムの組み合わせによって、オシレーターのサウンドをコントロールします。

使用可能なアルゴリズムを以下に示します。

- 「PWM」(Pulse Width Modulation) は矩形波にのみ対応します。「Waveform」パラメーターは、矩形波のハイとローの値の比率を設定します。50%の設定では、純粋な矩形波（デューティ比が50%の方形波）が生成されます。50%を下回るまたは上回る設定の場合、オシレーターは方形波でない矩形波（パルス波）を示します。
- 「Sync」は、多種のハードシンクオシレーターで、マスターとスレーブのオシレーターを組み合わせで使います。スレーブオシレーターの波形は、マスターオシレーターのそれぞれの全波サイクルでリセットされます。これは、別のオシレーターをスレーブまたはマスターとして使用せずに、1つのオシレーターだけで豊かな同期サウンドを生成できることを意味します。「Waveform」パラメーターは、代表的な同期サウンドを生成しながらスレーブオシレーターのピッチを調整します。
- 「CM」(Cross Modulation) は2種類のオシレーターを組み合わせで使用します。マスターオシレーターは、スレーブオシレーターのピッチをオーディオサンプルのレートで変調します。「Waveform」パラメーターは、周波数変調に近いサウンドにおいて生じる、スレーブオシレーターとマスターオシレーターの間のピッチ比を調整します。
- 「XOR」(排他的論理和) は、2種類の矩形波を「XOR」演算で比較します。「XOR」演算の結果に応じて、3番目のオシレーターの波形がリセットされます。「Waveform」パラメーターは、3番目のオシレーターのリングモジュレーションに近いサウンドにおいて生じる、矩形オシレーターのピッチ比を調整します。

Osc 1/2/3 Waveform

オシレーターアルゴリズムのサウンド特性を調節します。選択したオシレータータイプによって調節可能かどうかは異なります。

補足

- 「PWM」を除き、すべてのアルゴリズムは「Sine」、「Triangle」、「Saw」、および「Square」の波形に対応しています。「PWM」は、「Square」の波形にのみ対応しています。
- 3つのメインオシレーターの「Waveform」パラメーターは、モジュレーションマトリクスで、デスティネーションとして割り当てられます。

OSC 1/2/3 Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

OSC 1/2/3 Coarse

ピッチを半音単位で設定します。

OSC 1/2/3 Fine

ピッチをセント単位で設定します。オシレーターサウンドを微調整できます。

OSC 1/2/3 Level

オシレーターの出力レベルを調節します。


補足

オシレーター 1、2、および 3 の波形、ピッチおよびレベルは、モジュレーションマトリクスで個別に変調できます。

マルチオシレーターモード

3つのメインオシレーターでは、**マルチオシレーターモード**を有効にできます。この機能を使用すると、最大 8つのオシレーターを同時に生成して、よりリッチなサウンドを作れます。

- **マルチオシレーターモード**を有効にするには、「MO」ボタンをオンにします。

マルチオシレーターモードを有効にすると、編集ボタン  をクリックして対応するパラメーターを表示できます。

補足

オシレーターの**マルチオシレーターモード**が有効な場合、対応するパラメーターをモジュレーションマトリクスで変調できます。

マルチオシレーターの「Number」、「Detune」、および「Spread」

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

サブオシレーター

サブオシレーターのピッチは、全体的なピッチよりも常に1オクターブ低くなります。全体的なピッチは「**Octave**」設定によって決まります。

On/Off

サブオシレーターを有効または無効にします。

Type

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

Level

サブオシレーターの出力レベルを調節します。

リングモジュレーター

リングモジュレーションは、2種類の信号の周波数の和と差を示します。

Ring Modulation Source 1/Ring Modulation Source 2

リング変調する音源を設定します。「音源 1」として「Osc1」または「Sub」を、「音源 2」として「Osc2」または「Osc3」を選択できます。

補足

選択の際は、対応するオシレーターが有効になっていることを確認してください。有効になっていないと、サウンドが聞こえません。

Ring Modulation Level

リングモジュレーションのボリュームを調節します。

ノイズジェネレーター

「Noise」パラメーターはサウンドにノイズを加えます。標準的なホワイトノイズおよびピンクノイズに加えて、バンドパスフィルターで処理されたバージョンのホワイトノイズおよびピンクノイズもあります。

Noise Type

ノイズの種類です。標準的なホワイトノイズおよびピンクノイズか、バンドパスフィルター（「BPF」）で処理されたバージョンのホワイトノイズおよびピンクノイズから選択できます。

Noise Level

ノイズジェネレーターのボリュームを調節します。

「Filter」タブ



Filter Mode

左側のボタンは、フィルターの全体的な構造を設定します。

- 「Single Filter」は、1つのフィルターと選択可能な1つのフィルターシェイプを使用します。
- 「Dual Filter Serial」は、シリアル接続されている2種類のフィルターを使用します。
フィルターごとに、フィルターシェイプを選択できます。「Cutoff」と「Resonance」のパラメーターは、両方のフィルターを同時にコントロールします。ただし、2番目のフィルターのこれらのパラメーターは、「CF Offset」と「Res Offset」のパラメーターでオフセットできます。
- 「Dual Filter Parallel」は、パラレル接続されている2種類のフィルターを使用します。
フィルターごとに、フィルターシェイプを選択できます。「Cutoff」と「Resonance」のパラメーターは、両方のフィルターを同時にコントロールします。ただし、2番目のフィルターのこれらのパラメーターは、「CF Offset」と「Res Offset」のパラメーターでオフセットできます。
- 「Morph 2」は、「A」と「B」のフィルターシェイプの間でモーフィングします。「Morph Y」パラメーターでモーフィングを調整します。

- 「Morph 4」は、フィルターシェイプ「A」から「D」へと順にモーフィングします。
「Morph Y」パラメーターでモーフィングを調整します。
- 「Morph XY」は、「A」、「B」、「C」、「D」のフィルターシェイプの間で自由にモーフィングします。
「Morph X」と「Morph Y」のパラメーターでモーフィングを調整します。

Filter Type

フィルターの基本的なサウンド特性を指定します。

- 「Off」は、フィルターセクションが無効になります。
- 「Classic」では、レゾナンス付きの24種類のフィルターシェイプを利用できます。
- 「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。「Distortion」パラメーターでチューブドライブの量を設定できます。
- 「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。「Distortion」パラメーターでハードクリッピングの量を設定できます。
- 「Bit Red」(ビットリダクション)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。「Distortion」パラメーターでビットリダクションを調節できます。
- 「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」パラメーターでレートリダクションを調節できます。
- 「Rate Red KF」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。さらに、「Key Follow」が使用されます。レートリダクションは押されたキーに従い、高いキーを弾くとサンプリングレートが高くなります。
- 「HALion 3」では、HALion 3の5つのレガシーフィルターシェイプを利用できます。
- 「Waldorf」では、2つの楕円形フィルターを含め、13種類のフィルターシェイプを利用できます。
- 「Eco」は、パフォーマンスを発揮するよう最適化されたローパスフィルターで、「Resonance」または「Distortion」パラメーターを使用しません。たとえば、同じキーの異なるベロシティーレイヤーのサンプルの精度に合わせることができません。

補足

ディストーションを使用しないフィルターでは、必要な処理能力が減ります。

Filter Shape

- LP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12およびBP24は、それぞれ12および24dB/octのバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP 6+LP 18およびHP 6+LP 12は、それぞれ6dB/octのハイパスフィルターと、18および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。
- HP 12+LP 6およびHP 18+LP 6は、それぞれ12および18dB/octのハイパスフィルターと、6dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。
- HP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。

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

X/Y コントロール

2種類のパラメーターを同時に調整できます。

- フィルタータイプ「**Single**」、「**Dual Serial**」、および「**Dual Parallel**」では、水平軸のカットオフ周波数と垂直軸のレゾナンスを調整します。
- フィルタータイプ「**Morph 2**」および「**Morph 4**」では、垂直軸のフィルターシェイプ間のモーフィングを調整します。水平軸はカットオフ周波数を調整します。
- 「**Morph XY**」では、水平軸のフィルターシェイプ「**AD**」と「**BC**」の間のモーフィングおよび垂直軸のフィルターシェイプ「**AB**」と「**DC**」の間のモーフィングを調整します。

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

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

Distortion

信号にディストーションを加えます。主に選択したフィルタータイプによって調節可能かどうかは異なります。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

このパラメーターは、「**Tube Drive**」、「**Hard Clip**」、「**Bit Red**」、「**Rate Red**」、および「**Rate Red KF**」フィルタータイプのみで使用できます。

CF Offset

デュアルフィルターの場合、2番目のフィルター (フィルターシェイプ B) のカットオフ周波数をオフセットします。

Res Offset

デュアルフィルターの場合、2番目のフィルター (フィルターシェイプ B) のレゾナンスをオフセットできます。

Cutoff Velocity

ベロシティからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

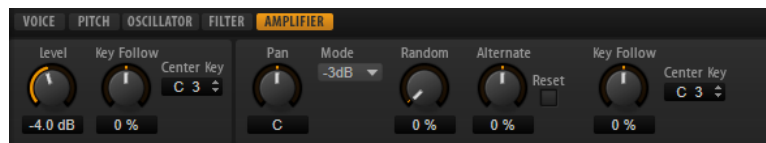
Cutoff Key Follow

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

Center Key

「Key Follow」オプションで中央位置として使用される MIDI ノートを指定します。

「Amplifier」タブ



Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

Level Key Follow

ノートのピッチに応じてボリュームをコントロールします。正の値の場合、発音するノートが高くなるほど、ボリュームは大きくなります。負の値の場合、発音するノートが高くなるほど、ボリュームは小さくなります。

Center Key

「Level Key Follow」で中央位置として使用される MIDI ノートを指定します。

Pan

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

Mode

パンを振ったときのボリュームを設定します。

- 「0 dB」に設定すると、バランスコントロールのように機能します。
パンを左に振ると、右チャンネルのボリュームが下がります。右に振ると、左チャンネルのボリュームが下がります。中央の位置では、ボリュームはカットされません。
- 「-3 dB」に設定すると、コサイン/サインパン Law を使用します。
センターに定位させたとき、ボリュームが -3dB カットされますが、ステレオで音源信号を送ると、音圧が保たれます。「-3 dB」を使用すると、よりナチュラルに聞こえます。左端から右端へパンを振っていく場合も、「0 dB」や「-6 dB」の設定よりもスムーズに聞こえます。
- 「-6 dB」に設定すると、リニアパン Law を使用します。
センターに定位させたとき、ボリュームが -6dB カットされ、ステレオで音源信号を送るときも、音圧が保たれません。「-6 dB」を使用すると、より人工的に聞こえます。左端から右端へパンを振ったとき、「-3 dB」の設定よりも少し不自然に聞こえます。
- 「Off」に設定すると、パンニングが適用されません。

Random Pan

発音したノートで、パンをランダムにオフセットします。値が大きくなると変化が激しくなります。100%の設定では、ランダムオフセットは左端から右端へと変化します。

Alternate Pan

ノートを発音するたびにパンを変更します。左側からパンを開始する場合は、負の値を使用します。右側からパンを開始する場合は、正の値を使用します。+100%の設定では、最初のノートが右端で発音され、2番めのノートが左端で発音されるというように、交互に位置を変えて発音されることを意味します。

Reset

HALion Sonic がロードされると、最初の定位が設定されます。次に、発音したノートのカウントして次の定位が設定されます。このカウンターをリセットするには、「Reset」ボタンをクリックしてください。

Pan Key Follow

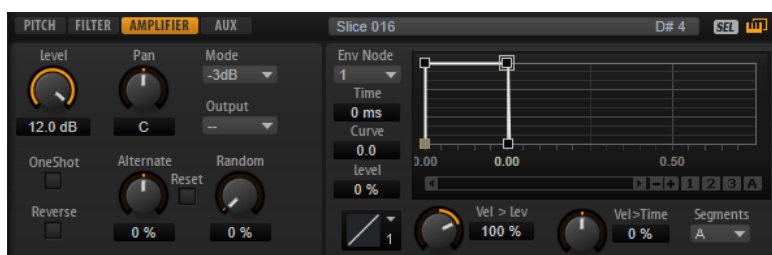
MIDI ノート番号によるパンモジュレーションを設定します。このパラメーターを正の値に設定すると、センターキーよりも高いノートの場合にパンを右方向にオフセットし、センターキーよりも低いノートの場合はパンを左方向にオフセットします。これと逆の設定にするには、このパラメーターを負の値に設定します。

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

Center Key

「Pan Key Follow」で中央位置として使用される MIDI ノートを指定します。

ドラムレイヤーとループレイヤーの追加パラメーター



One Shot

オンにすると、MIDI ノートオフメッセージが無視されます。エンベロープのリリースセグメントは再生されません。かわりに、サンプルが再生されている間、サステインに達して、そのレベルが維持されるまでエンベロープが再生されます。サンプルのループ設定は無視されます。

Reverse

オンにすると、サンプルが逆に再生されます。サンプルに含まれるループ設定は無視されます。

エンベロープ

「Edit」ページでは、ピッチ (「P」)、フィルター (「F」)、ボリューム (「A」)、およびユーザー (「U」) エンベロープを編集できます。これらはすべて、最大 128 個のノードを備えたマルチセグメントエンベロープです。ノードは、エンベロープの全体的な形状を設定します。ボリューム、フィルター、およびピッチエンベロープは、レイヤーの振幅、フィルターのカットオフ周波数、およびピッチにあらかじめ割り当てられます。ユーザーエンベロープは自由に割り当てることができます。

すべてのエンベロープはモジュレーションマトリクスソースとして 使用できます。



- 「P」をクリックすると、ピッチエンベロープのパラメーターが表示されます。ピッチエンベロープは、時間に対するピッチを変調します。ピッチエンベロープは双極性です。これは、負の値と正の値でピッチをバンドできるということを意味します。

- 「**F**」をクリックすると、フィルターエンベロープのパラメーターが表示されます。
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。
- 「**A**」をクリックすると、ボリュームエンベロープのパラメーターが表示されます。
ボリュームエンベロープは、時間に対するボリュームを設定します。
- 「**U**」をクリックすると、自由に割り当てることができるユーザーエンベロープのパラメーターが表示されます。
ユーザーエンベロープは双極性です。これは、一例として負の値と正の値でパンを左右に変調できるということを意味します。

Mode

エンベロープをトリガーしたときの再生方法を設定します。

- 「**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。そのあと、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番目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。

補足

「**Sample Loop**」モードは、サンプルレイヤーにのみ使用可能です。

Sync

エンベロープをホストアプリケーションのテンポに同期できます。

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。

補足

ピッチエンベロープノードも半音位置にスナップします。

Fill

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。

Fixed

- 「**Fixed**」をオンにして選択したノードを時間軸上で動かすと、選択したノードのみが動きます。
- 「**Fixed**」をオフにすると、編集しているノードに続くすべてのノードも動きます。

Env Node

フォーカスされているエンベロープノードを表示します。

Time

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

Curve

2つのノード間のエンベロープカーブの特性を、直線から指数または対数動作まで調節できます。

Level

「Time」パラメーターで設定した位置のエンベロープの振幅を設定します。

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。

Level Velocity (Vel>Lev)

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 (Vel>Time)

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

「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します。

- **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までのアタックを除くすべてのフェーズに影響を与えます。
- **Attack + Release:** ベロシティはアタックフェーズ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。

「Time Key Follow」、**「Center Key」**、および**「KeyF Rel」** (キーフォローリリース)

「Time Key Follow」パラメーターと「KeyF Rel」パラメーターを使用して、ノートナンバーによるエンベロープフェーズモジュレーションを設定します。

- **「Time Key Follow」** は、サステインノードの前のすべての時間を調整します。
- **「KeyF Rel」** はサステインノードのあとのすべての時間を調整します。これはエンベロープのリリース部分と同じです。

「Center Key」に指定した値は、「Time Key Follow」機能と「KeyF Rel」機能の中央位置として使用されます。

エンベロープフェーズは、ノートが発音されるキーボード範囲および「Time Key Follow」設定によって決まります。

- 正の値の場合、「Center Key」よりも上のノートのフェーズが短くなり、「Center Key」よりも下のノートのフェーズが長くなります。つまり、発音するノートが高くなればなるほど、エンベロープは速くなります。
- 負の値の場合、「Center Key」よりも上のノートのフェーズが長くなり、「Center Key」よりも下のノートのフェーズが短くなります。つまり、発音するノートが高くなればなるほど、エンベロープは遅くなります。

ズーム

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

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

ズームスナップショット

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

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

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

補足

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

ノードの選択

- 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左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た状態で、「Env Node」ポップアップメニューを使用して、現在の設定を失うことなく別のノードにフォーカスを設定します。
- 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、左または右向きの矢印ボタンで次のノードまたは前のノードを選択できます。

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」モードに応じて、「Time」パラメーターはミリ秒単位および秒単位または拍子の分数で表示されます。

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。

- 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。

- 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] 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。

- 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

- 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」の音値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。拍子の分数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、音値を選択します。
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連符の音値を使用する場合は、「T」ボタンをオンにします。

補足

- 音値に正確に一致しないエンベロープノードでは、直近の音値が表示されます。
- 音値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連符の音値と通常の音値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値を表示していても、3連符のノードは3連符の音値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。

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。

LFO

HALion Sonicには、2つのポリフォニックLFOと2つのモノフォニックLFOが用意されています。ポリフォニックとは、トリガーされるノートによってボイスごとにLFOが計算されることを意味します。これを使用すると、たとえば、ノートごとの個々のピッチモジュレーションで、よりリッチなサウンドを作成できます。モノフォニックは、レイヤーごとに1回だけLFOが計算されることを意味します。すべてのボイスに同じモジュレーションが同時に送られます。LFOは、モジュレーションマトリクスで自由に割り当てることができます。

- 「P1」または「P2」をクリックすると、対応するポリフォニックLFOの設定が表示されます。
- 「M1」または「M2」をクリックすると、対応するモノフォニックLFOの設定が表示されます。



グラフィカルエディターでノードを左右にドラッグすることで、エンベロープの時間を調節できます。

補足

グラフィカルエディターでいくつのノードが利用できるかは、選択されている「Envelope Mode」によって異なります。

- 最初のノードは「Delay」を調整します。
- 2番目のノードは「Fade In」を調整します。
- 3番目のノードは「Hold」を調整します。
- 4番目のノードは「Fade Out」を調整します。

モノフォニック LFO とポリフォニック LFO のパラメーター

LFO の「Waveform」 と 「Shape」

- 「Sine」はビブラートやトレモロに適したスムーズなモジュレーションを生成します。「Shape」は波形にハーモニクスを付け加えます。
- 「Triangle」は「Sine」と似ています。「Shape」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「Saw」はのこぎり波の周期を生成します。「Shape」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「Pulse」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは2種類の値の間で唐突に切り替わります。「Shape」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。「Shape」を50%に設定した場合、純粋な矩形波が生成されます。
- 「Ramp」は「Saw」波形と似ています。「Shape」は、のこぎり波が上昇する前の無音状態を広げます。
- 「Log」は、対数動作のモジュレーションを生成します。「Shape」は、対数曲率を負から正へと連続的に変化させます。
- 「S & H 1」はランダムに段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。
- 「S & H 2」は「S & H 1」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。

Sync Mode

「Sync Mode」は、LFO 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せん。

- モジュレーションの速度を Hz (ヘルツ) で調整するには「Off」を選択します。
- モジュレーションの速さを拍子の分数で調整するには「Tempo + Retrig」を選択します。付点音符や3連音符の値も設定できます。LFO の再開動作は「Retrigger Mode」によって決まります。

- モジュレーションの速さを拍子の分数で調整するには「**Tempo + Beat**」を選択します。付点音符や3連音符の値も設定できます。LFOはホストのトランスポートから再開し、プロジェクトの拍子に合わせます。「**Retrigger Mode**」の設定は反映されません。

補足

「**Frequency**」パラメーターの動作は、選択するオプションによって変わります。

Retrigger Mode (モノフォニック LFO)

これは、ノートをトリガーするときにLFOを再トリガーするかどうかを設定します。「**First Note**」または「**Each Note**」に設定されている場合、「**Phase**」パラメーターに指定された位置から波形が開始されます。

- 「**Off**」に設定すると、LFOは自由に動作します。
- 「**First Note**」に設定すると、ノートがトリガーされてホールドされているノートがない場合、LFOが再開します。
- 「**Each Note**」に設定すると、ノートがトリガーされるたびにLFOが再開します。

Frequency

モジュレーションの周期、つまり、LFOの速度をコントロールします。

Phase

LFOが再トリガーされるときに波形の初期段階を設定します。

Rnd (Random Phase)

LFOが再トリガーされるときに波形の初期段階をランダムにします。

補足

「**Rnd**」をオンにした場合、「**Phase**」コントロールは使用できません。

ポリフォニック LFO の追加パラメーター

Retrigger Mode

これは、ノートをトリガーするときにLFOを再トリガーするかどうかを設定します。波形は、「**Phase**」パラメーターで設定した位置から再開します。

ポリフォニックLFOは、「**On**」と「**Off**」を切り替えることができます。

- 「**Off**」に設定すると、LFOは自由に動作します。
- 「**On**」に設定すると、LFOはトリガーされた各ノートとともに開始します。

Envelope Mode

キーボードでの演奏に対してLFOエンベロープがどのように反応するかを指定できます。「**One Shot**」モードは、ノートオフイベントに反応しません。

- 「**Delay**」、「**Fade In**」、「**Hold**」および「**Fade Out**」パラメーターで指定した時間内に開始から終了までエンベロープを再生するには、「**One Shot**」を選択します。
- 「**One Shot + Sustain**」は「**One Shot**」と似ています。ノートを発音する場合、必ず「**Delay**」パラメーターと「**Fade In**」パラメーターが適用されます。「**Hold**」パラメーターと「**Fade Out**」パラメーターは使用できません。
- 「**Hold + Fade Out**」を選択した場合、ノートを発音すると、「**Delay**」パラメーターと「**Fade In**」パラメーターが適用されます。「**Hold**」パラメーターで指定された時間が経過するか、キーを放すと、エンベロープはフェードアウトします。フェードイン動作中にキーを放すと、現在のレベルからフェードアウトが始まります。
- 「**Sustain + Fade Out**」を選択した場合、ノートを発音すると、「**Delay**」パラメーターと「**Fade In**」パラメーターが適用されます。「**Hold**」パラメーターは使用でき

ません。キーを放すと、フェードアウトが適用されます。フェードイン動作中にキーを放すと、現在のレベルからフェードアウトが始まります。

- 「Sustain」を選択した場合、ノートを発音すると、「Delay」パラメーターと「Fade In」パラメーターが適用されます。「Hold」パラメーターと「Fade Out」パラメーターは使用できません。フェードイン動作中にキーを放すと、現在のレベルがサステインされます。これは、キーを放したときにモジュレーションが変化するのを防止します。

Inv (エンベロープの反転)

オンにすると、LFO エンベロープの動作が反転します。つまり、LFO モジュレーションは最大レベルで開始し、「Fade In」パラメーターで指定された時間内にゼロまで減少します。「Hold」時間が経過するかまたはキーを放すと、モジュレーションは「Fade Out」パラメーターで指定された時間内に最大レベルまで増加します。

Delay

ノートを発音する時点と LFO が有効になる時点の間のディレイタイムを指定します。

Fade In

ノートがトリガーされて「Delay」の時間が経過したあとで LFO がフェードインするまでの時間を指定します。

Hold

フェードアウトが始まるまでに LFO が動作する時間を設定します。

補足

「Hold」は、「One Shot」および「Hold + Fade Out」エンベロープモードでのみ使用できます。

Fade Out

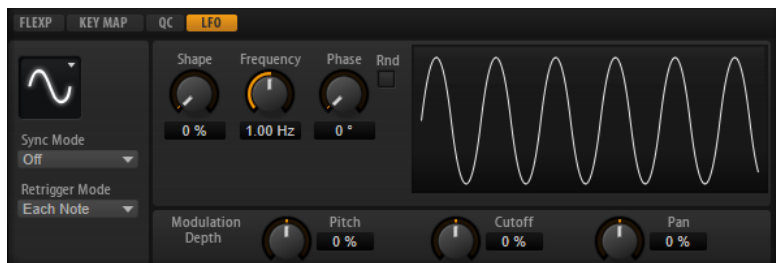
ホールド時間が経過するかまたはノートの発音を停止してから LFO がフェードアウトするまでの時間を指定します。

補足

フェードアウトを無効にするには、「One Shot + Sustain」または「Sustain」エンベロープモードを使用します。これにより、ノートの発音を停止したときにモジュレーションが変化しなくなります。

ループレイヤーの「LFO」タブ

ループレイヤーには、「Pitch」、「Cutoff」、および「Pan」のデプスを調節できるモノフォニック LFO が用意されています。



ループレイヤーでは、以下の追加パラメーターを使用できます。

Pitch

スライスのピッチに LFO がどの程度影響を与えるかを調節します。

Cutoff

スライスのカットオフに LFO がどの程度影響を与えるかを調節します。

Pan

スライスのパンに LFO がどの程度影響を与えるかを調節します。

以下は、ループレイヤーの LFO を使用する場合の補足事項です。

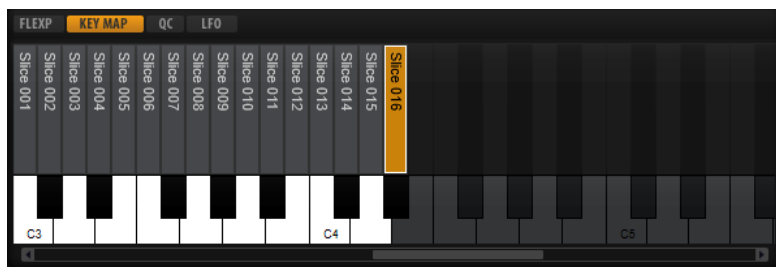
- 「Pitch」、「Cutoff」、および「Pan」のモジュレーションはすべてのスライスに対して同時に適用されます。モジュレーションデプスは、スライスごとに設定できません。
- 「Cutoff」のモジュレーションを聴くには、フィルターを有効にする必要があります。

補足

「Resonance」を 100% にすると、スライスが終わるタイミングでクリック音が聞こえる場合がありますが、フィルターはそのまま自己発振してサウンドを生成します。このような場合、それぞれの FlexPhraser に移動して、クリック音が聞こえなくなるまで「Gate Scale」を下げます。さらに、スライスのボリュームエンベロープを調節して、たとえば、エンベロープのリリースを増加したりできます。「Pitch」、「Cutoff」、および「Pan」パラメーターを除くパラメーターは、サンプルレイヤーとシンセレイヤーの「LFO」ページのパラメーターに対応しています。

「Key Map」の使用

エディターの下部にある「Key Map」には、ドラムレイヤーまたはループレイヤーに含まれるドラムインストゥルメントまたはループスライスが表示され、キーボードにどのように割り当てられているのかがわかります。



- ドラムインストゥルメントまたはループスライスを割り当てたキーは、通常は白と黒で表示されます。
- ドラムインストゥルメントまたはループスライスの名前はキーの上に縦に表示されます。
- 何も割り当てられていないキーは無効になり、灰色で表示されます。
- ループレイヤーの場合、キーボードのピッチ調整をした部分はオレンジ色で表示されます。
- キーをクリックすると、個々のドラムインストゥルメントまたはループスライスが選択されて再生されます。

補足

「Key Map」は表示と選択にのみ使用します。ドラムインストゥルメントおよびループスライスの割り当ては変更できません。

ドラムインストゥルメントまたはループスライスを編集するには、まずどちらかを選択します。「Key Map」で対応するキーをクリックするか MIDI キーボードを使用して、ドラムインストゥルメントまたはループスライスを選択します。

MIDI キーボードでドラムインストゥルメントまたはループスライスを選択するには、レイヤーエディターの上部にある「Select Zones via MIDI」をオンにし、調節したいドラムインストゥルメントまたはループスライスを再生するキーを押します。

選択したドラムインストゥルメントまたはループスライスは、「Pitch」、「Filter」、「Amplifier」、および「AUX」タブのパラメーターを使用して編集できます。

「AUX」タブ

それぞれのドラムインストゥルメントおよびループスライスには、4種類のAUX FXバスを使用するためのSendレベルがあります。これにより、たとえば、スネアドラムにリバーブをもっと加えたり、バスドラムに対するエフェクトを弱めたりというようなことが可能になります。



AUX FX1 - 4

それぞれのドラムインストゥルメントおよびループスライスのための4種類のAUX FXバスのSendレベルを個別に調節します。

インストゥルメントレイヤーのエクスペッションコントロール

インストゥルメントレイヤーにはエクスペッションがあります。通常、エクスペッションは特定のインストゥルメントのための再生スタイルです。たとえば、リアリティを付け加えるためのサウンドの一部として使用できます。

エクスペッションリストは左右と下部に表示され、選択したエクスペッションのピッチ、フィルター、およびアンプリファイヤーの設定が表示されます。



- エクスペッションをロードするには、「On」ボタンをオンにします。
- エクスペッションをミュートするには、「Mute」ボタンをオンにします。
- 入力されたMIDIキースイッチまたはMIDIコントローラー値に合わせてエディターを使用する場合は、「Select Expression via MIDI」をオンにします。

「Pitch」、「Filter」、および「Amplifier」の各セクションのパラメーターは、他のレイヤータイプの対応するタブと同じです。

「Filter Env Modifier」 セクション

このセクションでは、エクスペッションのフィルターエンベロープを設定できます。

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Velocity

ベロシティがフィルター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。

Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Amplifier Env Modifier」 セクション

このセクションでは、エクスペッションのアンプリファイヤーエンベロープを設定できます。

Velocity

ベロシティがアンプリファイヤーエンベロープのレベルにどのように影響を与えるかを設定します。

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。

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

ボリュームエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

関連リンク

[「Pitch」 タブ \(36 ページ\)](#)

[「Filter」 タブ \(39 ページ\)](#)

[「Amplifier」 タブ \(42 ページ\)](#)

エクスペッションマップ

よりリアルなパフォーマンスのために、多くのインストゥルメントレイヤーは、キースイッチを使用してさまざまなエクスペッションを切り替えることができます。これらのキースイッチは再生可能な

範囲を最大化するために低いキーに設定され、FlexPhrasers で再生されるパフォーマンスが常に同じ聴こえ方になるように、内部では変更できません。

ただし、場合によっては、キースイッチを操作するために、それらのスイッチを再生可能なキーボード範囲にシフトする必要があります。また、MIDI コントローラーを使用してエクスペッションを選択したい場合もあります。そのために、エクスペッションマップを使用して、内部設定をカスタマイズできます。

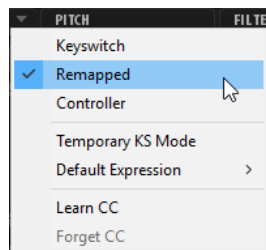
- エクスペッションマップで使用するエクスペッションを指定するには、エクスペッションリストでそのエクスペッションを有効にします。

補足

キースイッチでは切り換えられないいくつかのエクスペッションで構成されるインストゥルメントレイヤーもあります。たとえば、インストゥルメントのノイズは通常はキースイッチに割り当てられません。この場合、個々のエクスペッションを選択して編集できますが、キースイッチ機能は適用できません。

エクスペッションマップのオプションメニュー

エクスペッションリストのポップアップメニューからモードを選択することで、内部キースイッチを使用するか、それらを他のキーに再度割り当てるか、MIDI コントローラーを使用するかを設定できます。



- 内部キースイッチを使用してエクスペッションに切り替えるには、「**Keyswitch**」を選択します。
- 元のキースイッチを他のキーに再度割り当てるには、「**Remapped**」を選択します。
- MIDI コントローラーを使用して内部キースイッチをリモートコントロールするには、「**Controller**」を選択します。
MIDI コントローラーを割り当てるには、メニューを開いて「**Learn CC**」を選択し、MIDI ハードウェアでコントローラーを使用します。
- 「**Temporary KS Mode**」をオンにすると、デフォルト以外のエクスペッションは、対応するキースイッチが押されている間だけ有効になります。これによって、キースイッチを押すと一時的にノートに他のエクスペッションがかかります。
- 「**Default Expression**」では、「**Temporary KS Mode**」のデフォルトエクスペッションを設定します。このエクスペッションも、プログラムまたはレイヤーをロードしたあとに有効になります。

Insert エフェクト

「**Inserts**」タブでは、各レイヤーまたはプログラムに割り当てられる、最大4つのInsertエフェクトを使用できます。レイヤーに割り当てるInsertエフェクトは、そのレイヤーにのみ影響を与えます。プログラムに割り当てるInsertエフェクトは、すべてのレイヤーに影響を与えます。通常、EQやディストーションのようなエフェクトは個別のレイヤーに割り当てますが、ディレイやリバースなどのエフェクトはプログラム全体に割り当てます。

それぞれのレイヤーとプログラムは、Insertエフェクトを割り当てるための4種類のスロットを備えています。使用方法はすべてのスロットで同じで、グローバルエフェクトに対応します。

Insert スロットの右には、プログラムやレイヤーの出力レベルを調節するためのフェーダーがあります。

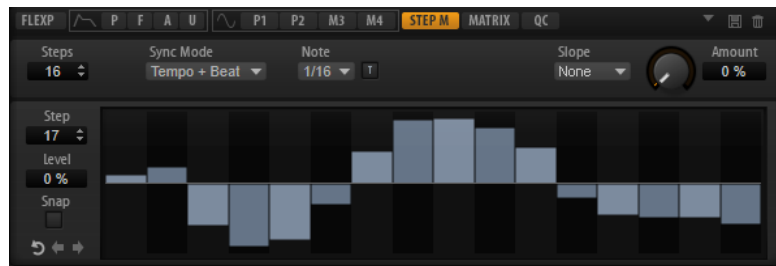
関連リンク

[Insert エフェクトスロットの使用 \(99 ページ\)](#)

ステップモジュレーター

シンセレイヤーとサンプルレイヤーには、リズムカルなコントロールシーケンスを作成するためのポリフォニックステップモジュレーターが用意されています。

ステップモジュレーターは、モジュレーションマトリクスで自由に割り当てられます。



Steps

シーケンスのステップ数を設定します。ステップの最大数は 32 です。

Sync Mode

- 「Off」を選択すると、シーケンスが繰り返す速度を調節できます。ノートを発音するときにシーケンスが再開するかどうかは、「Retrigger Mode」によって決まります。
- 「Tempo + Retrig」を選択すると、ステップの長さを拍子の分数で調節できます。モジュレーションの速度は、ホストアプリケーションで設定するステップ数、音値、およびテンポによって決まります。3 連符の音値を使用する場合は、「Triplet」をオンにします。ノートを発音するときにシーケンスが再開するかどうかは、選択した「Retrigger Mode」によって決まります。
- 「Tempo + Beat」を選択すると、ステップの長さを拍子の分数で調節できます。モジュレーションの速度は、ホストアプリケーションで設定するステップ数、音値、およびテンポによって決まります。3 連符の音値を使用する場合は、「Triplet」をオンにします。シーケンスはホストアプリケーションのトランスポートから再開し、プロジェクトの拍子に合わせます。「Retrigger Mode」は反映されません。

Frequency

「Sync Mode」が「Off」のときに、シーケンスが繰り返す速度をコントロールします。

Note

「Sync Mode」がいずれかの「Tempo」設定のときに、ステップの長さを拍子の分数で設定します。3 連符の値も選択できます。

Triplet

3 連符の音値を使用する場合は、このボタンをオンにします。

Retrigger Mode

ノートを発音するときにシーケンスが再開するかどうかを設定します。「Sync Mode」が「Off」または「Tempo + Retrig」に設定されている場合にのみ使用できます。

- 「Off」に設定すると、シーケンスは再開しません。そのかわり、キーを放したときの位置で再生を再開します。
- 「First Note」に設定すると、ノートがトリガーされてホールドされているノートがない場合、シーケンスが再開します。
- 「Each Note」に設定すると、ノートがトリガーされるたびにシーケンスが再開します。

Slope

ステップモジュレーターが、ステップ間をジャンプするか、なめらかに移動するかを設定します。

- 「No Slope」を選択すると、ステップごとに急激な変化が発生します。
- 「Slope on Rising Edges」を選択すると、上昇するエッジのみでなめらかに移動します。
- 「Slope on Falling Edges」を選択すると、下降するエッジのみでなめらかに移動します。
- 「Slope on All Edges」を選択すると、すべてのエッジ間をなめらかに移動します。

Amount

「Slope」を「Slope on Rising Edges」、「Slope on Falling Edges」、または「Slope on All Edges」に設定した場合は、このパラメーターが2つのステップ間のなめらかな移動にかかる時間を設定します。設定を高くすると、ステップ間の移行がなめらかになります。

Step

特定のステップを選択できます。

Level

選択されているステップのレベルを示します。

Snap

「Snap」をオンにすると、それぞれのステップのレベルは1/12 ずつのステップでのみ設定できます。

「Shift Pattern Right」と「Shift Pattern Left」

すべてのステップを左右に移動します。パターンを左にシフトすると、最初のステップが最後に移動します。パターンを右にシフトすると、最後のステップが最初に移動します。

Reverse Pattern

パターンを反転(すべてのステップの順序を逆に)します。

ステップの編集

ステップは個別に調節することも、修飾キーを使用して複数のステップの入力と編集を同時に行なうこともできます。

- ステップのレベルを設定するには、グラフィカルエディター内の該当位置をクリックします。
- ステップの値を変更するには、ステップを上下にドラッグするか、「Level」値フィールドに新しい値を入力します。
- ステップのレベルを0%にリセットするには、[Ctrl]/[command] を押しながらそのステップをクリックします。
- すべてのステップをリセットするには、[Shift]+[Ctrl]/[command] を押しながらグラフィカルエディター内をクリックします。
- すべてのステップを一度に変更するには、[Shift] を押しながらステップをドラッグします。
- ステップで傾斜を描くには、[Alt] を押しながらラインを描きます。
- シーケンスの右と左で対称の傾斜を描くには、[Shift]+[Alt] を押しながらラインを描きます。
- 選択したステップの値を徐々に増減するには、[↑]と[↓]の矢印キーを使用します。

初期設定では、値は1%ずつ変化します。0.1%ずつ変化させるには、[Shift] を押しながら操作します。

- 左右の矢印キーを使用して前のまたは次のステップを選択できます。

半音ずつのステップによるモジュレーションの生成

手順

1. 「Snap」をオンにします。
2. モジュレーションマトリクスで、「Step Modulator」を「Pitch」に割り当てます。
3. 「Modulation Depth」を+12に設定します。
これで、ステップのレベルは半音ずつの間隔になります。
4. 「Step Modulator」で、使用する間隔に合わせてそれぞれのステップを調節します。

モジュレーションマトリクス

あるパラメーターを別のパラメーターでコントロールする概念をモジュレーションといいます。HALion Sonicは、振幅やフィルターエンベロープ、あるいはピッチキーフォロワーなど、固定されて割り当てられた多くのモジュレーションを提供します。モジュレーションマトリクスでは、追加のモジュレーションを割り当てることができます。

モジュレーションの割り当てとは、LFOやエンベロープなどのモジュレーションソースとピッチ、カットオフ、振幅などのデスティネーションを相互に接続することを意味します。



モジュレーションマトリクスでは、最大32種類のモジュレーションを使用できます。それぞれのモジュレーションには、デプスのソース、オフセットパラメーター、モディファイアーおよびデスティネーションを設定できます。すべてのモジュレーションソースおよびデスティネーションは、重複して割り当てることができます。それぞれのソースの極性は、単極性と双極性を切り替えられます。モディファイアーやカーブと範囲を自由にエディットして、モジュレーションをさらにコントロールできます。

モジュレーションマトリクスは2つの部分に分かれています。左側では、デスティネーションにモジュレーションソースを割り当てて、モジュレーションデプスを調整できます。右側には、選択しているモジュレーションソースを詳細に設定するための、カーブと範囲のエディターの設定があります。

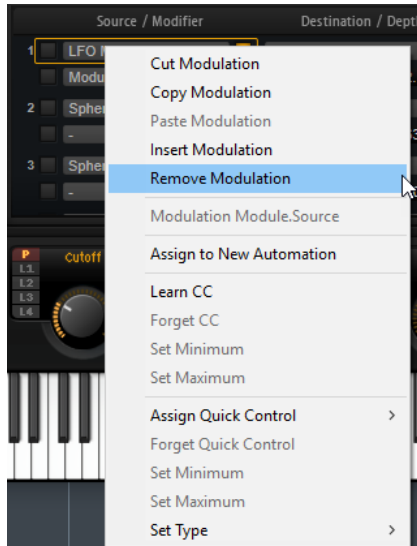
モジュレーションの作成

手順

1. 調整するシンセまたはサンプルレイヤーを選択します。
2. 「Show Modulation Matrix」をクリックします。
3. モジュレーションソースとデスティネーションを選択します。たとえば、ソースとして「LFO1」、デスティネーションとして「Pitch」を選択します。
4. デスティネーションの下の水平フェーダーを使用して、モジュレーションデプスを調節します。
5. 必要に応じて、「Source 2」フィールドをクリックしてモディファイアーを選択したり、ソースの極性を変更したりします。
たとえば、モディファイアーとして「Pitch Bend」を選択し、それを単極に設定します。

- 必要に応じて、右側のカーブおよび範囲設定を使用してモジュレーション範囲を限定するか、あるいはモジュレーションの特性を設定します。
-

モジュレーションマトリクスのコンテキストメニュー



Cut Modulation

現在のスロットのモジュレーションデータを切り取ります。

Copy Modulation

現在のスロットのモジュレーションデータをクリップボードにコピーします。

Paste Modulation

クリップボードのモジュレーションデータを現在のモジュレーションスロットに貼り付けます。

補足

モジュレーション設定は、別のプログラムや別のプラグインインスタンスにもコピーできません。

Insert Modulation

空のモジュレーションスロットを挿入します。

Remove Modulation

モジュレーションスロットを削除します。

割り当て済みのソース/モジュレーター/デスティネーションの名前

クリックした場所に応じて、割り当て済みのモジュレーションソース、モジュレーター、またはデスティネーションがコンテキストメニューに表示されます。

Assign to New Automation

モジュレーションソースをオートメーションパラメーターとして割り当てます。

Learn CC

MIDI コントローラーをモジュレーションスロットに割り当てることができます。

Forget CC

現在のスロットの MIDI コントローラーの割り当てを削除します。

Set Minimum

モジュレーションスロットに割り当てられる MIDI コントローラーの最小値を設定できません。

Set Maximum

モジュレーションスロットに割り当てられる MIDI コントローラーの最大値を設定できません。

Assign Quick Control

クイックコントロールをモジュレーションスロットに割り当てることができます。

Forget Quick Control

現在のスロットのクイックコントロールの割り当てを削除します。

Set Minimum

モジュレーションスロットに割り当てられるクイックコントロールの最小値を設定できません。

Set Maximum

モジュレーションスロットに割り当てられるクイックコントロールの最大値を設定できません。

Set Type

- **Absolute:** パラメーター値が連続的に変化します。
絶対モードでは、割り当てられたパラメーターの値がクイックコントロールの現在の値で上書きされます。そのため、パラメーターの変更内容は上書きされます。
- **Relative:** パラメーター値が連続的に変化します。
相対モードでは、割り当てられたパラメーターの値が相対的設定を失うことなく変化します。そのため、パラメーターの変更内容がわかります。
- **Switch Absolute:** 最小値と最大値で切り替わります。パラメーターの変更は上書きされます。
- **Switch Relative:** 最小値と最大値で切り替わります。パラメーターの変更内容がわかります。

関連リンク

[オートメーションの設定](#) (91 ページ)

モジュレーションマトリクスのパラメーター

モジュレーションソース

LFO P1/P2

LFO 1 および 2 は周期的なモジュレーション信号を生成します。

これらはポリフォニック LFO であり、新しいノートごとに新しい LFO 信号が作成されます。

LFO M3/M4

LFO 3 および 4 は周期的なモジュレーション信号を生成します。

これらはモノフォニック LFO であり、すべてのノートに単一の信号が使用されます。

Amp Envelope

ボリュームエンベロープです。このモジュレーションソースは単極性です。エンベロープの形状でモジュレーション信号を判別できます。

Filter Envelope

フィルターエンベロープです。このモジュレーションソースは単極性です。エンベロープの形状でモジュレーション信号を判別できます。

Pitch Envelope

ピッチエンベロープです。このモジュレーションソースは双極性です。エンベロープの形状でモジュレーション信号を判別できます。

User Envelope

ユーザーエンベロープです。このモジュレーションソースは双極性です。エンベロープの形状でモジュレーション信号を判別できます。

Step Modulator

レイヤーのステップモジュレーターです。このモジュレーションソースは双極性です。周期的でリズムカルな段階的モジュレーションの信号を生成します。

Glide

ソースのグライド信号です。このモジュレーションソースは単極性です。

Key Follow

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

Note-on Velocity

ノートオンベロシティをモジュレーション信号として使用できます。このモジュレーションソースは単極性です。

Note-on Vel Squared

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

Note-on Vel Normalized

ノートオンベロシティが、対応するサンプルゾーンのベロシティ範囲に応じてノーマライズされます。ゾーンのベロシティが最も低い場合はモジュレーションが0、最も高い場合はモジュレーションが1です。

Note-off Velocity

ノートオフベロシティをモジュレーション信号として使用できます。このモジュレーションソースは単極性です。ほとんどのMIDIキーボードはノートオフベロシティメッセージを送信できません。ただし、シーケンサーソフトウェアのほとんどはこのようなメッセージを生成できます。

Pitchbend

ピッチベンドホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。このモジュレーションソースは双極性です。

Modulation Wheel

モジュールホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。このモジュレーションソースは単極性です。

Aftertouch

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

MIDI Controller

使用可能な127種類のMIDIコントローラーは、どれもモジュレーション信号として使用できます。サブメニューからMIDIコントロールチェンジを選択できます。

さらに、モジュレーションマトリクスのプレースホルダーとして使用できる8種類のグローバル MIDI コントローラー (「**Contr. A**」から「**Contr. H**」) を選択できます。これらのコントローラーを選択すると、たとえば CC Mapper を使用して、特定の MIDI コントローラーをプレースホルダーコントローラーに再マッピングできます。この方法により、一度割り当てを設定するだけで、複数の場所でグローバルコントローラーを使用できます。

Quick Control

レイヤーのクイックコントロールをモジュレーション信号として使用できます。サブメニューからクイックコントロールを選択できます。

Note Expression

サブメニューには、モジュレーション信号として使用できる8種類のノートエクスプレッションパラメーターが表示されます。

Noise

ランダムモジュレーション信号を生成します。このモジュレーションソースは双極性です。

Output

レイヤーのオーディオ出力をモジュレーション信号として使用できます。このモジュレーションソースは単極性です。

Bus 1-16

16本のバスの1つに送られたモジュレーションをソースとして再使用できます。このようにして、いくつかのモジュレーションを組み合わせて、より複雑な信号を生成できます。

モジュレーションモディファイヤー

すべてのモジュレーションソースはモディファイヤーとして使用することもできます。モディファイヤーはモジュレーションソースの出力の調節に使用します。典型的な例では、LFOをソースとして、モジュレーションホイールをモディファイヤーとして使用します。これによって、LFOモジュレーションの強さをホイールで制御できます。

「**Sample & Hold**」モディファイヤーは「**Source 2**」ポップアップメニューでのみ使用可能です。「**Sample & Hold**」モディファイヤーは、トリガー信号を受け取ると、モジュレーションソースを読み込みます。読み込んだ値は、新しいトリガー信号を受け取るまでホールドされます。このようにして、連続するモジュレーション信号をクオンタイズできます。

使用可能な「**Sample & Hold**」のオプションは以下のとおりです。

Trigger on Note-on

キーを押すたびに、「**Sample & Hold**」モディファイヤーを手動でトリガーします。

Trigger on LFO 1

LFO 1の波形がゼロのラインを超えるたびに、「**Sample & Hold**」モディファイヤーをトリガーします。

Trigger on LFO 2

LFO 2の波形がゼロのラインを超えるたびに、「**Sample & Hold**」モディファイヤーをトリガーします。

Trigger on Modulation Wheel

モジュレーションホイールが中心を超えるたびに、「**Sample & Hold**」モディファイヤーをトリガーします。

Trigger on Sustain


サステインペダルを押すたびに、「**Sample & Hold**」モディファイヤーをトリガーします。

Sample until Release

キーを放すたびに、「**Sample & Hold**」モディファイヤーを手動でトリガーします。

単極ソースと双極ソース

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

- モジュレーションソースの極性を変更するには、「Polarity」ボタン  をクリックします。

Modulation Depth

デスティネーションの下の水平フェーダーで、モジュレーションデプスを調節します。

Bypass Modulation

モジュレーションをバイパスするには、「Modulation Depth」フェーダーの前の「バイパス」ボタンをクリックします。

デスティネーション

選択したレイヤータイプに応じて、使用可能なデスティネーションは変わります。

Pitch

ピッチを変調します。たとえば、LFO の 1 つを割り当ててビブラートエフェクトを作成します。「Pitch」を選択している場合、モジュレーションデプスは半音単位 (-60 から +60) で設定できます。

Cutoff

フィルターカットオフを変調します。

たとえば、リズムカルなパターンを作成するには、「Step Modulator」を割り当てます。

Resonance

フィルターレゾナンスを変調します。レゾナンスはフィルターの特性を変えます。

たとえば、キーを強く押せば押すほどフィルターが強調されるようにするには、「Velocity」を「Resonance」に割り当てます。

Distortion

フィルターディストーションを変調します。

「Classic」、「HALion 3」、および「Waldorf」フィルターに設定しても効果はありません。

Morph X

「Morph XY」モードでフィルターの X 軸を変調します。フィルターシェイプ「AD」と「BC」でモーフィングする場合に使用します。

Morph Y

「Morph 2」、「Morph 4」または「Morph XY」モードでフィルターの Y 軸を変調します。たとえば、フィルターシェイプ「AB」と「DC」でモーフィングする場合に使用します。

Cutoff Offset

「Dual Filter Serial」または「Dual Filter Parallel」モードで 2 番目のフィルターのカットオフオフセットを変調します。たとえば、再生中に 2 番目のフィルターのカットオフを上げたり下げたりするには、モジュレーションホイールを割り当てます。

Resonance Offset

「Dual Filter Serial」または「Dual Filter Parallel」モードで 2 番目のフィルターのレゾナンスオフセットを変調します。たとえば、再生中に 2 番目のフィルターのレゾナンスを上げたり下げたりするには、モジュレーションホイールを割り当てます。

Level

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

Volume 1

ゲインを変調します。このモジュレーションはレベルに応じて増大します。
このモジュレーションはレイヤー間のクロスフェードに最適です。

Volume 2

「Volume 1」と同様です。「Volume 1」は「Volume 2」と掛け合わせて使用します。このようにして、より複雑なモジュレーションを構築できます。

Pan

ステレオにおけるレイヤーのパンを変調します。たとえば、レイヤーを自由に動かすには、「User Envelope」を割り当てます。

Sample Start

サンプルの再生開始位置を変調します。たとえば、キーを強く押せば押すほどサンプルのアタックが多く再生されるようにするには、「Note-on Velocity」を割り当てます。このデスティネーションは連続して変調できません。このパラメーターは、キーを押したときにのみ更新されます。

Speed Factor

サンプルの速度係数を変調します。

Formant Shift

フォルマントシフトを変調します。

Osc 1/2/3 Pitch

それぞれのオシレーターのパitchを変調します。
たとえば、オシレーターを周期的にディチューンするには、LFOの1つを割り当てます。

Osc 1/2/3 Level

それぞれのオシレーターのレベルを変調します。
たとえば、演奏中にオシレーターをフェードイン/フェードアウトするには、モジュレーションホイールを割り当てます。

Osc 1/2/3 Waveform

それぞれのオシレーターの波形の特性を変調します。
たとえば、時間に対するオシレーターの特性を変更するには、エンベロープの1つを割り当てます。

Osc 1/2/3 Multi Detune

マルチオシレーターモードで生成される個別のオシレーターボイスの「Detune」パラメーターを変調します。

Osc 1/2/3 Multi Pan

マルチオシレーターモードで生成される個別のオシレーターボイスの定位を変調します。

Osc 1/2/3 Multi Voices

マルチオシレーターモードで生成されるオシレーターボイスの数を変調します。

Sub Osc Level

サブオシレーターのレベルを変調します。たとえば、演奏中にオシレーターをフェードインするには、モジュレーションホイールを割り当てます。

Ring Mod Level

リングモジュレーションエフェクトのレベルを変調します。たとえば、演奏中にリングモジュレーションをフェードインするには、モジュレーションホイールを割り当てます。

Noise Level

ノイズジェネレーターのレベルを変調します。たとえば、演奏中にノイズジェネレーターをフェードインするには、モジュレーションホイールを割り当てます。

LFO 1/2 Frequency

それぞれの LFO の速度を変調します。

たとえば、演奏中にビブラートエフェクトの速度をコントロールするには、「**Aftertouch**」を割り当てます。

LFO 1/2 Shape

それぞれの LFO の波形を変調します。

たとえば、キーボードの演奏位置に応じて波形を変化させるには、「**Key Follow**」を割り当てます。

Step Mod Frequency

ステップモジュレーターの速度を変調します。たとえば、LFO を割り当てて、周期的に加速または減速します。

Step Mod Slope

ステップモジュレーターのエッジの形状を変調します（「**Slope**」パラメーターが有効な場合）。たとえば、モジュレーションホイールを割り当てて、粗いエッジからなめらかなエッジまでをミックスします。

Amp Env Attack Time

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

Amp Env Decay Time

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

Amp Env Sustain Level

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

Amp Env Release Time

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

Filter Env Attack Time

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

Filter Env Decay Time

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

Filter Env Sustain Level

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

Filter Env Release Time

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

Pitch Env Start Level

最初のピッチエンベロープノードのレベルを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。レベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Pitch Env Attack Time

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

Pitch Env Attack Level

2 番目のピッチエンベロープノードのレベルを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。レベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Pitch Env Decay Time

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

Pitch Env Sustain Level

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

Pitch Env Release Time

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

Pitch Env Release Level

最後のピッチエンベロープノードのレベルを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。レベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

User Env Start Level

最初のユーザーエンベロープノードのレベルを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。レベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

User Env Attack Time

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

User Env Attack Level

2 番目のユーザーエンベロープノードのレベルを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。レベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

User Env Decay Time

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

User Env Sustain Level

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

User Env Release Time

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

User Env Release Level

最後のユーザーエンベロープノードのレベルを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。レベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Bus 1-16

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

カーブおよび範囲エディター

モジュレーションソースごとにカーブと範囲をセットアップできます。

- カーブエディターでは、モジュレーションの特性を変更できます。表示される曲線は、モジュレーションソースに重ね合わせられます。

このようにして、たとえば、リニアから指数または対数までモジュレーションを変更できます。

- 最小値と最大値を設定すると、モジュレーションを特定の範囲内に制限できます。さらに、モジュレーションのオフセットと範囲を指定できます。

たとえば、オフセットと範囲を +50% に設定すると、表示されるカーブの後半がモジュレーションに重ね合わせられます。

- MIDI またはノートエクスプレッションコントローラーをモジュレーションソースとして選択すると、「**Smoothing**」パラメーターを使用できます。これを使用して、パラメーターの変化をゆるやかにできます。「**Options**」ページで設定したグローバルな「**Smoothing**」パラメーターを使用する場合は「**Default**」に設定します。または、値フィールドに値を入力します。

カーブエディターでは、カーブの上の「**Shape**」ポップアップメニューから選択できるさまざまなプリセットを使用できます。独自のカーブを設定するには、「**Custom**」プリセットを選択します。

カスタムカーブは以下の方法で編集できます。

- 新しいノードを挿入するには、エディター内をダブルクリックします。
- ノードを削除するには、削除したいノードをダブルクリックします。
- カーブの基本的な形状を設定するには、ノードを新しい位置にドラッグします。
- カーブ特性を変更するには、ノードの間の線を上または下にドラッグします。

FlexPhraser

FlexPhraser はアルペジオとフレーズのプレーヤーです。

各プログラムは、各レイヤーに1つ、プログラムに1つ、最大5つの FlexPhraser を使用できます。プログラム用 FlexPhraser は常にフレーズと係り、レイヤー用 FlexPhraser の機能はレイヤータイプに応じて変わります。シンセ、サンプル、インストゥルメント、またはドラムのレイヤーの場合、ダイナミックなドラムフレーズに重ねた基本的なシンセアルペジオから、ギター、ベース、ピアノなどのリアルな伴奏フレーズまで、FlexPhraser は多くのフレーズを再生できます。

幅広い楽器や演奏スタイルに適した数多くのフレーズから選択できます。FlexPhraser は、選択されたフレーズに応じて、ライブ演奏をもとにリアルタイムにフレーズを変化させます。たとえば、異なるコードを演奏することで、フレーズのハーモニーを調整できます。

ループレイヤーの場合、FlexPhraser は本来のタイミングや順番でループのスライスをトリガーします。ピッチを上げたり下げたりして再生しながら、キーの移調したループをトリガーできます。さらに、ランダム機能で順番を変え、スライスシーケンスをドラッグアンドドロップしてホストシーケンサーにエクスポートできます。

補足

個々のスライスやループ全体を再生できます。キー範囲の下半分はループをトリガーし、上半分は1つのスライスを再生するのに使用します。ループキーはキーボードに緑色で表示されます。

プリセット

FlexPhraser のプリセットには、選択したフレーズに加えて、テンポ、テンポスケール、ループ、スウィングなど、FlexPhraser のパフォーマンス設定も含まれています。

補足

プリセットは、スライスしたループではなくフレーズの保存およびロードが可能です。

関連リンク

[セクションおよびモジュールのプリセットの使用 \(11 ページ\)](#)

フレーズのロード

フレーズは、インストゥルメントタイプごとにサブフォルダーにソートされます。それぞれのインストゥルメントサブフォルダーにはさまざまな音楽スタイルのフレーズがあります。

補足

一部のフレーズでは、キースイッチを多用して、再生中にインストゥルメントの再生スタイルを切り替えます。これらのフレーズは、「**Construction Sets**」サブメニューにあります。これらは、対応するインストゥルメントレイヤーに最適化されています。

手順

1. FlexPhraser の上部で、「**Phrase**」フィールド内をクリックします。
2. ポップアップメニューで、インストゥルメントのサブメニューを開き、ロードするフレーズを選択します。
一般的には、どのようなタイプのインストゥルメントにも、どんなフレーズでも適用できます。ただし、たとえばギター用のフレーズをピアノに使用するのは適切でない場合があります。

FlexPhraser のパラメーター



Act

FlexPhraser を有効にします。

User

ユーザーフレーズを有効にします。

このボタンをオンにすると、「**Show Editor Page**」ボタンを利用できるようになります。このボタンをクリックするとユーザーフレーズエディターが開きます。

Phrase

フレーズを選択できます。

KSOff (キースイッチオフ)

キースイッチとノイズを使用するフレーズ (ギターフレーズのフレットノイズなど) は、通常、同じインストゥルメントタイプのプログラムのみで再生されます。キースイッチやノイズのないプログラムでは、これらのイベントが通常のノートとして再生され、予期しない結果が生じます。キースイッチとノイズを再生しないようにするには、「**KSOff**」をオンにします。

補足

「**KSOff**」は、演奏に合わせて移調しないノートイベントをフィルタリングします。そのため、ドラムフレーズへの使用はおすすめしません。

補足

「**KSOff**」はユーザーフレーズには使用できません。

Record Output

アルペジエーターの MIDI 出力を録音できます。

バリエーション

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

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

Sync

フレーズがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

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

ミュート

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

Hold

キーを放したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。

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

Trigger Mode

キーボードで発音する新しいノートが FlexPhraser がいつスキャンするかを設定します。

- 「Immediately」に設定した場合、FlexPhraser は常に新しいノートをスキャンします。フレーズは演奏に応じてすぐに変化します。
- 「Next Beat」に設定した場合、FlexPhraser は次の拍子に合わせて新しいノートをスキャンします。フレーズは演奏に応じて新しい拍子から変化します。
- 「Next Measure」に設定した場合、FlexPhraser は次の小節の始まりに合わせて新しいノートをスキャンします。フレーズは演奏に応じて新しい小節から変化します。

Restart Mode

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

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

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

RstVar (バリエーション変更で再トリガー)

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

Key Mode

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

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

Vel Mode

- 「**Original**」を選択した場合、フレーズのノートはフレーズに保存されているベロシティーで発音されます。
- 「**Vel Controller**」を選択した場合、ノートのベロシティーの生成または変調に使用されるベロシティーコントローラーを選択できます。
- 「**Original + Vel Controller**」を選択した場合、フレーズのベロシティーは、フレーズに保存されているベロシティーとベロシティーコントローラーから派生したベロシティーの組み合わせで決まります。

Vel Controller

「**Vel Mode**」ポップアップメニューで「**Vel Controller**」または「**Original + Vel Ctrl.**」を選択した場合、「**Vel Controller**」ポップアップメニューが使用できます。このポップアップメニューでは、入力されたコントローラー値を使用してノートのベロシティーを生成または変調できます。

- 「**Velocity**」を選択した場合、トリガーしたノートのベロシティーは、発音したノートから取得されます。
- 「**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**」を選択した場合、トリガーしたノートのベロシティーはポリプレッシャーコントローラーから取得されます。この場合、ベロシティーをキーごとにコントロールできます。
- 「**MIDI Controller**」を選択すると、サブメニューが開き、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。

Fetch

「**Vel Controller**」ポップアップメニューで「**Aftertouch**」、「**Poly Pressure**」、または MIDI コントローラーを選択した場合、「**Fetch**」オプションを使用してノートの生成方法を変更できます。

- 「**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、生成したノートのベロシティーは現在のコントローラー値から取得されます。

補足

「**Vel Controller**」ポップアップメニューで「**Velocity**」を選択した場合、「**Fetch**」は使用できません。

Tempo

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

「**Sync**」がオンの場合、「**Tempo**」パラメーターは使用できません。

Tempo Scale

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

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

Swing

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

Gate Scale

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

Vel Scale

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

Octaves

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

Key Range

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

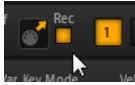
Velocity Range

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

FlexPhraser の MIDI 出力の録音

FlexPhraser で再生されるフレーズは、発音されるノートによって変わるため、直接エクスポートはできません。ただし、FlexPhraser の MIDI 出力を録音して、エクスポート可能なフレーズを生成できます。

手順

1. 「Record FlexPhraser MIDI Output」をクリックします。
「Drag MIDI」フィールドの矢印が点滅しはじめ、録音モードであることを示します。

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

フレーズの再生タイプ

HALion Sonic には、「**Classic Arp**」、「**Synth Seq**」、「**Chord Seq**」、「**Bass**」などの非常に多くのフレーズタイプがあり、機能や音楽スタイルに基づいてサブメニューに分類されています。

「**Construction Sets**」サブメニューには、インストゥルメントレイヤーのために作られたフレーズがあります。これらのフレーズは、よりリアルな演奏をするためにキースイッチを使用して再生スタイルを切り替えます。さまざまなカテゴリーに見られるフレーズは多数の再生タイプを使用して、再生中のフレーズ固有のユーザーインタラクションを可能にします。

たとえばドラムパターンの場合、ノートを押すと同じリズムパターンが再生されます。その他のフレーズは、演奏したノートおよびそのオクターブノートを使用して再生されます。プログラムされたシーケンスを再生すると、演奏したコードに応じて以下が適用されます。

- 1つのキーを押すと、プログラムされたシーケンスを使用してフレーズが再生されます。つまり、演奏した1つのノートで、別のノート群をトリガーします。
- すでにホールドされているノートにノートを追加すると、それに応じてシーケンスが変化します。たとえば、演奏したコードに基づいたフレーズが再生されます。

バリエーション

それぞれの FlexPhraser に対して、8種類のフレーズのバリエーションを設定できます。右上のバリエーションボタンで、それらを切り替えることができます。

トリガーパッドを使ってバリエーションボタンをリモートコントロールできます。この機能を利用すれば、トリガーパッドに割り当てられたトリガーキーを押してバリエーションを切り替えられます。

補足

拍子または小節の途中でバリエーションが切り替わるのを防ぐには、「**Next Beat**」または「**Next Measure**」トリガーモードを使用します。

FlexPhraser のバリエーションの作成

手順

1. FlexPhraser の右上にあるバリエーションボタンのいずれかをクリックします。
 2. バリエーションは、最初から新しく作成するか、既存のバリエーションを元にして作成します。
 - 最初から作成するには、フレーズを割り当てて、FlexPhraser の設定を編集します。
 - 既存のバリエーションをベースとして使用するには、コンテキストメニューの「**Copy FlexPhraser Variation**」と「**Paste FlexPhraser Variation**」のコマンドを使用します。
-

結果

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

補足

パラメーター「**Loop**」、「**Sync**」、「**Hold**」、「**Trigger Mode**」、「**Restart Mode**」、「**Key Mode**」、「**Vel Mode**」、「**Low Key**」、「**High Key**」、「**Low Vel**」、および「**High Vel**」はバリエーションに含まれません。これらのパラメーターは、挿入する FlexPhraser モジュールごとに一度だけ設定します。

関連リンク

[バリエーションの切り替え \(23 ページ\)](#)

ユーザーフレーズ

FlexPhraser のユーザーパターンには最大 32 のステップを含めることができます。各ステップは、調節可能なベロシティ、ゲートタイム、およびトランスポート値を持ちます。ステップを設定したり、ステップの長さを調節したり、一時停止を残したりして、ユーザーパターンのリズムを定義できます。

連続したステップを組み合わせると、長いノートを作ることができます。モードを選択すると、ノートの再生方法を定義できます。また、2 つの MIDI コントロールシーケンスがあり、各ステップで 2 つのモジュレーション信号を送信できます。また、3 つの MIDI コントロールシーケンスがあり、各ステップで 3 つのモジュレーション信号を送信できます。

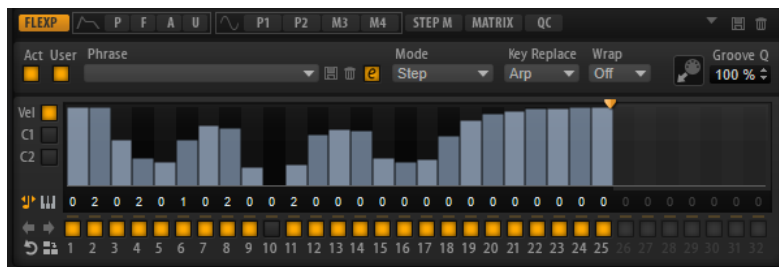
独自のフレーズを作成するには、「User」と「Show Editor Page」をオンにします。

ユーザーフレーズには、「KSOFF」ボタンを除く標準の FlexPhraser パラメーターを使用できます。

ユーザーフレーズエディター

ユーザーフレーズエディターでは、ユーザーフレーズを設定できます。

ユーザーフレーズエディターを開くには、「Show Editor Page」をクリックします。



フレーズのベロシティカーブまたは 2 つの MIDI コントローラーシーケンスを表示できます。

Phrase

フレーズをロードするには、「Phrase」ポップアップメニューからフレーズを選択します。

補足

保存したフレーズには、ステップ (「Level」、「Length」、および「Legato」の設定を含む) に加えて、「Mode」、「Key Replace」、および「Wrap」パラメーターの設定が含まれます。選択した MIDI コントローラーまたは「FlexPhraser」のメインページ上のすべての設定は保存されません。

Mode

ノートの発音方法を設定します。

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

- 「**Key Mode**」を「**As Played**」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
 - 「**Down/Up 1**」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。
 - 「**Down/Up 2**」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「**Key Mode**」の設定によって動作が変わります。
- 「**Key Mode**」を「**Sort**」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
- 「**Key Mode**」を「**As Played**」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「**Random**」を選択した場合、ノートがランダム順にアルペジオ再生されます。

Groove Q

フレーズのタイミングを外部 MIDI ファイルに合わせて調整するには、その MIDI ファイルを「**Groove Quantize**」ドロップフィールドにドラッグアンドドロップします。スライスされたループの MIDI ファイルを、「**MIDI エクスポート**」ドラッグフィールドから「**Groove Quantize**」ドロップフィールドにドラッグすると、ユーザーフレーズの再生を、そのループのタイミングにクオンタイズできます。

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

Key Select


FlexPhraser は、キーボードをスキャンし、押されたキーをノートバッファーに書き込みます。

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

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

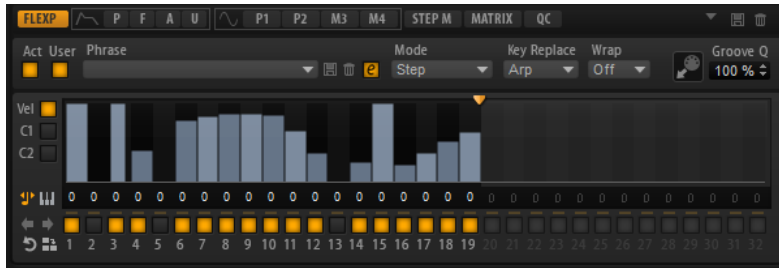
補足

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

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

Velocity Curve

- ベロシティカーブを表示するには、左側の「**Vel**」ボタンをオンにします。



Key Replace

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

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

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

補足

「Key Replace」は、バリエーションごとに個別に設定できます。

Wrap

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

補足

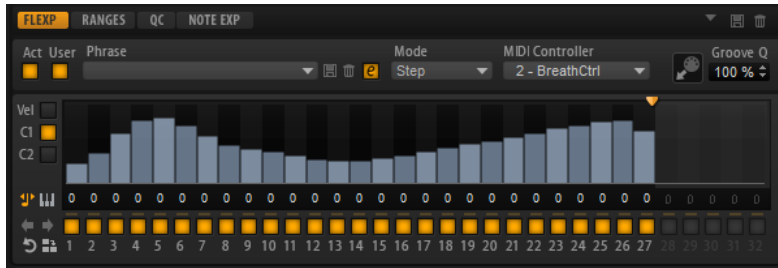
無効なステップは反映されません。

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

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

コントロールカーブ

コントローラーカーブを表示するには、左側の「C1/2」ボタンのいずれかをクリックします。



MIDI Controller

使用する MIDI コントローラーを選択できます。

ユーザーフレーズの編集

ユーザーフレーズのエディターでは、ユーザーフレーズを詳細に設定できます。

フレーズを設定するには、ステップディスプレイの左にある「VEL」ボタンをオンにします。

フレーズのコントローラーカーブを設定するには、ステップディスプレイの左にある「CTRL 1/2/3」ボタンのいずれかをオンにします。

- パターンのステップ数を指定するには、「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。1つのステップのゲートタイムを変更して次以降のステップに重なったために、ステップが無効になった場合、この操作が必要になります。

補足

前のステップが重なることによって無効になったステップを有効にすると、前のステップが短くなります。

- 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。

ステップの編集

ステップの高さは値を表わします。ステップは、以下の方法で編集できます。

- すべてのステップを有効にするには、コンテキストメニューから「Enable All Steps」を選択します。
- 値を調節するには、ステップをクリックして上下にドラッグします。
- 複数のステップの値を調節するには、クリックしてカーブを描きます。
- すべてのステップのベロシティーを相対的に調節するには、[Shift] を押しながらかlickしてドラッグします。
- ステップで傾斜を描くには、[Alt] を押しながらかlickして描きます。
- シーケンスの右と左で対称の傾斜を描くには、[Shift]+[Alt] を押しながらかlickして描きます。
- ステップを移調するには、ステップの下のフィールド内をクリックし、移調数 (半音単位) を入力します。

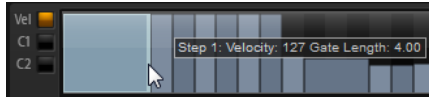
補足

ステップを移調できるのは、「Show Transpose or Key Select」にキーボードではなく音符のアイコンが表示された場合のみです。

- 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] を押しながらステップをクリックします。
- 2つのステップをレガート再生するには、2つのステップの最初の方の下にある数字をクリックして、小さい矢印を表示します。

「Legato」がオンになると、「Gate Scale」パラメーターの設定は反映されません。

ベロシティステップでは、ステップの幅がゲートタイムを表わします。



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

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

フレーズの調節

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

補足

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

サウンドの管理

ここでは、HALion Sonic でさまざまな種類のサウンドファイルをロード、保存、および管理する方法について説明します。

プログラム、レイヤー、マルチ、「Macro」ページ、およびプリセット

プログラム

プログラムは複雑なインストゥルメントまたはサウンドであり、最大4層のレイヤーで構成できます。一般的に、プログラムには1つのレイヤーが含まれ、このレイヤーにはシンセシスパートや Insert エフェクトなど、必要なすべてのコンポーネントが備わっています。プログラムには複数のレイヤーを含めることができ、より複雑なサウンドを構築したり、1つのユニットとしてロードできるように複数のサウンドを組み合わせて作成したりできます。典型的な例は、ベース/ピアノのスプリットサウンドやピアノ/ストリングのレイヤーサウンドです。

HALion Sonic にはさまざまなレイヤータイプが付属しているため、これらの組み合わせはさらに多くなります。たとえば、ビートの効いたシンセサイザーのシーケンスを低いキーのベースで仕上げてスライスしたループに組み合わせる場合について考えてみましょう。個別のレイヤーまたはプログラム全体にエフェクトを追加すると、それぞれ独自のサウンドが得られるでしょう。

レイヤー

プログラムには最大4つのレイヤーが組み合わせられます。HALion Sonic には、5つの異なるレイヤータイプが付属しています。シンセ、サンプル、インストゥルメント、ドラム、およびスライスしたループレイヤーから選択できます。それぞれのレイヤータイプは個別のサウンドアーキテクチャーに基づいており、専用のエディターが用意されています。

シンセレイヤーとサンプルレイヤー

シンセレイヤーとサンプルレイヤーには、非常に柔軟性が高いフィルターセクション、強力なマルチステージエンベロープ、LFO、ステップモジュレーター、モジュレーションマトリクスなどのコンポーネントを備えた、シンセサイザーエディターを使用できます。これらのレイヤータイプは基本音源が異なります。シンセレイヤーはオシレーターセクションに3種類のメインオシレーター(サブオシレーター、ノイズジェネレーター、およびリングモジュレーションステージ)を備えています。サンプルレイヤーは特定のマルチサンプルをロードします。

ドラムレイヤー

ドラムレイヤーはマルチサンプルドラムセットをロードします。これにより、ほとんどの重要なパラメーターをドラムインストゥルメントごとに調整できます。それぞれのドラムインストゥルメントを定位に設定したり、個別の出力にフィルターをかけたり、反転させたりできます。

ループレイヤー

ループレイヤーは、ループ固有の MIDI フレーズとキーボードに割り当てられる個々のスライスの組み合わせである、スライスしたループをロードします。これでオリジナルのループやその移調バージョンを再生するか、あるいは単一のスライスを手動でトリガーでき

ようになります。それぞれのスライスは、ドラムインストゥルメントと同じパラメーターで修正できます。

インストゥルメントレイヤー

インストゥルメントレイヤーには、単一サウンドパートや別のアーティキュレーションにもなる、インストゥルメントのマルチサンプルがあります。このようなサブレイヤーをエクスプレッションといいます。エクスプレッションパラメーターは変更できます。エクスプレッションをオフにすると、サウンドのロード時間を短縮できます。

マルチ

HALion Sonic はマルチティンバープラグインであり、最大 16 種類のサウンド (プログラム) 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、マルチプログラムまたは単純にマルチといいます。たとえば、複数のプログラムを同じ MIDI 入力チャンネルに設定することによって、いくつかのプログラムを階層化したり、スプリットサウンドを作成したりできます。ただし、最も一般的な用法は、個別の MIDI チャンネルに設定されたさまざまなインストゥルメントでサウンドセットを作成することです。

VST Sound Instrument Set と「Macro」ページ

Steinberg の VST Sound Instrument Set には、HALion テクノロジーをベースにした VST インストゥルメントの追加コンテンツが含まれています。VST Sound Instrument Set には、「Macro」ページという専用の編集ページが提供されます。「Macro」ページは表示項目がカスタマイズされており、VST Sound Instrument Set の機能に合ったコントロールが含まれます。特定の VST Sound Instrument Set のプログラムまたはレイヤーを編集するとき、固有の「Macro」ページが開きます。特定の「Macro」ページの機能およびコントロールの詳細については、該当する VST Sound Instrument Set のマニュアルを参照してください。

プリセット

どのタイプのサウンドも、プリセット (単一プログラム、レイヤー、またはマルチのプリセット) として保存またはロードできます。

コンテンツファイルとフォルダー構造

HALion Sonic には、数百のマルチ、プログラム、およびレイヤーを含む大量のサウンドコンテンツがすぐに使用できる状態で収録されています。このコンテンツは書き込み保護されています。ロードされたファイルの編集は可能ですが、初期プリセットファイルに上書きすることはできません。

初期プリセットへの編集内容を保存するには、ファイルを新しい名前でも保存します。これらのファイルは「ユーザーコンテンツ」と呼ばれ、拡張子 .vstpreset が付きます。これらのファイルは初期プリセットと同じように検索や分類が可能です。

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。

プログラムのロード

プログラムをロードするには、いくつかの方法があります。

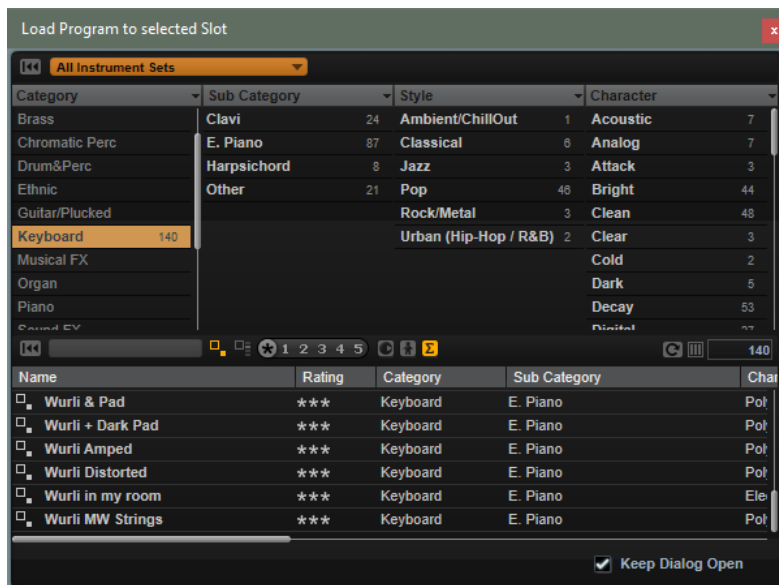
- エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) からドラッグアンドドロップしてロードします。
- スロットのコンテキストメニューを使用します。
- スロットの右側の「Load Program」ボタンをクリックします。

補足

多くのサンプルデータを含むプログラムは、ロードに時間がかかることがあります。

関連リンク
[スロットのコンテキストメニュー \(81 ページ\)](#)

ロードダイアログ

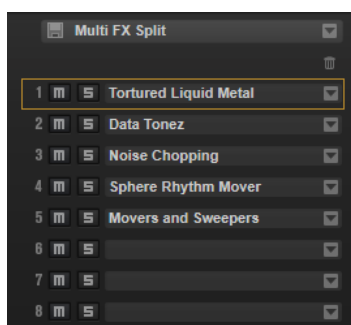


ロードダイアログでは **MediaBay** 機能の多くを使用でき、非常に高度な検索条件を指定できます。

関連リンク
[結果のフィルタリング \(85 ページ\)](#)
[MediaBay でのファイルの管理 \(84 ページ\)](#)
[結果リスト \(85 ページ\)](#)

スロットラック

スロットラックには 16 個のスロットがあり、各スロットにプログラムを割り当てることができます。つまり、16 個のプログラムを同時に編集できます。



スロットラックにプログラムをロードすると、再生や編集を行なえるようになります。

スロットのコンテキストメニュー

スロットのコンテキストメニューには、プログラムを管理するための多くの機能があります。

Load Program

プログラムのロードメニューが開きます。このスロットにロードするプログラムまたはレイヤーをダブルクリックします。

Save Program

プログラムを保存します。書き込み保護されている初期プリセットを変更しようとする
と、ダイアログが開き、編集済みのプログラムを新しい名前で保存できます。

Save Program As

プログラムを新しい名前で保存できます。

Save All Programs

すべてのプログラムを VST プリセットとして保存できます。

Export Program

プログラムの属性を変更して別の場所に保存できます。

Export All Programs

すべてのプログラムの属性を同時に設定して別の場所に保存できます。

補足

- 既存の属性値は保持されるため、すべてのプログラムに対して設定した属性の属性
値がプログラムにすでに含まれている場合、その値は上書きされません。
- プログラムのプリセット形式は変更されません。つまり、プログラムに HALion や
HALion Sonic のプリセットが含まれている場合、これらのプログラムはそれぞれの
形式を維持したまま保存されます。

Remove Program

スロットからプログラムを削除します。

Init Program

「Init」プログラムをロードします。ニュートラルなシンセレイヤーを含みます。

Revert to Last Saved Program

前回の保存のあとにプログラムに行なった変更をすべて破棄します。

Cut Program

プログラムをコピーして、スロットから削除します。

Copy Program

プログラムをコピーします。

Paste Program

コピーしたプログラムをスロットにペーストします。スロットにすでにプログラムが割り
当てられている場合は置き換えられます。

Rename Program

プログラムの名前を変更できます。

Reset Slot

スロットをデフォルトの値にリセットします。

Reset All Slots

すべてのスロットをデフォルトの値にリセットします。

補足

プログラムは、プラグインをまたいで切り取り、コピー、およびペーストできます。

ファイルのロードと管理

MediaBay を使用して、さまざまなファイルタイプの管理、選択、ロードを行なえます。

マルチの管理

マルチは複数のサウンドまたはプログラムをロードしてそれらを組み合わせることができます。

たとえば、複数のプログラムを同じ MIDI 入力チャンネルに設定することによって、いくつかのプログラムを階層化したり、スプリットサウンドを作成したりできます。ただし、最も一般的な用法は、個別の MIDI チャンネルに設定されたさまざまなインストゥルメントでサウンドセットを作成することです。

マルチプログラムにはすべてのプラグインパラメーターが含まれます。HALion Sonic を Steinberg 製 DAW でプラグインとして使用する場合、これらのマルチはホストアプリケーションの「**プリセットの管理 (Preset Management)**」ポップアップメニューに表示されます。マルチおよびプログラムは、**MediaBay** から HALion Sonic のスロットにドラッグできます。

HALion Sonic を別のホストアプリケーションでプラグインとして使用する場合、ホストアプリケーションのプリセット機能または HALion Sonic のマルチ管理機能のどちらかを利用できます。

マルチのロード

以下の方法でマルチをロードできます。

- **MediaBay** を開き、マルチをダブルクリックするかマルチスロットにドラッグします。
- マルチスロットの「**Load Multi-Program**」ボタンをクリックして「**Load Multi-Program**」ダイアログを開き、マルチを選択して「**OK**」をクリックします。

マルチ名の変更

手順

- マルチ名を変更するには、名前フィールドをクリックして新しい値を入力し、**[Return]** を押します。
-

マルチの削除

- 現在マルチにあるすべてのプログラムを削除するには、マルチプログラムラックツールバーの「**Remove All Programs**」ボタンをクリックします。
このボタンを使用するとスロットパラメーターもすべてリセットされ、スロットバスのエフェクトも削除されます。ただし、AUX エフェクトおよびマスターエフェクトは削除されません。

プラグインの消去

- プラグイン全体をリセットして空の状態にするには、マルチローダーを右クリックし、コンテキストメニューで「**Clear Plug-in Instance**」を選択します。

マルチの保存

手順

1. 「**Save Multi-Program**」ボタンをクリックします。
 2. マルチの名前を入力します。
 3. 使用する属性を割り当てて「**OK**」をクリックします。
入力した名前がすでに存在する場合は、メッセージが表示されます。「**Make Unique Name**」をクリックすると、新しいマルチ名の末尾に数字が追加されます。
-

マルチをデフォルトとして保存

- HALion Sonic に適用するデフォルトのマルチを指定するには、マルチローダーのコンテキストメニューにある「**Save as Default**」コマンドを使用します。

ユーザー定義マルチ用サブフォルダーの作成

プリセットを整理するために、ユーザープリセットフォルダー内にサブフォルダーを作成できます。

- 新しいフォルダーを作成するには、「**Save Multi-Program**」ダイアログの左上の「**Create New Folder**」アイコンをクリックします。

フォルダー階層内の移動

ダイアログの左上にある3種類の移動ボタンを使用してフォルダー階層内を移動できます。

これらのボタンを使用すると、前または次の表示画面に移動したり、1つ上のフォルダーを表示したりできます。

属性の編集

プリセットに割り当てる属性値を編集できます。

手順

1. 「**Save Multi-Program**」ダイアログを開き、「**New Preset Tags**」セクションに移動します。
 2. 属性を編集するには、値フィールドをクリックして新しい名前または値を入力します。
 3. 「**OK**」をクリックしてプリセットを保存します。
-

MediaBay でのファイルの管理

MediaBay 機能は「**Load**」ページにあります。**MediaBay** では、マルチ、プログラム、レイヤーなどのプリセットにアクセスできます。



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。

ファイルの参照

「**Load**」ページでは、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。

手順

1. 「**Select Content Set**」メニューで、プログラムまたはレイヤーをロードするコンテンツセットを選択します。コンテンツ全体を参照するには、「**All**」を選択します。
2. 結果リストのツールバーで、プログラム  とレイヤー  のどちらを参照するかを指定します。
3. 必要に応じて、ページの上側のセクションで属性をクリックすると、その属性を含むファイルだけが表示されます (パーカッションなど)。また、特定の音楽スタイルなども指定できます。複数の属性フィルターを同時に有効にすることもできます。
4. 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。
5. 結果リストでファイルをダブルクリックすると、選択したスロットにそのファイルがロードされます。
6. キーボードでノートを発音するか、HALion 上のソフトウェアキーボードを使用すると選択したファイルを聴くことができます。

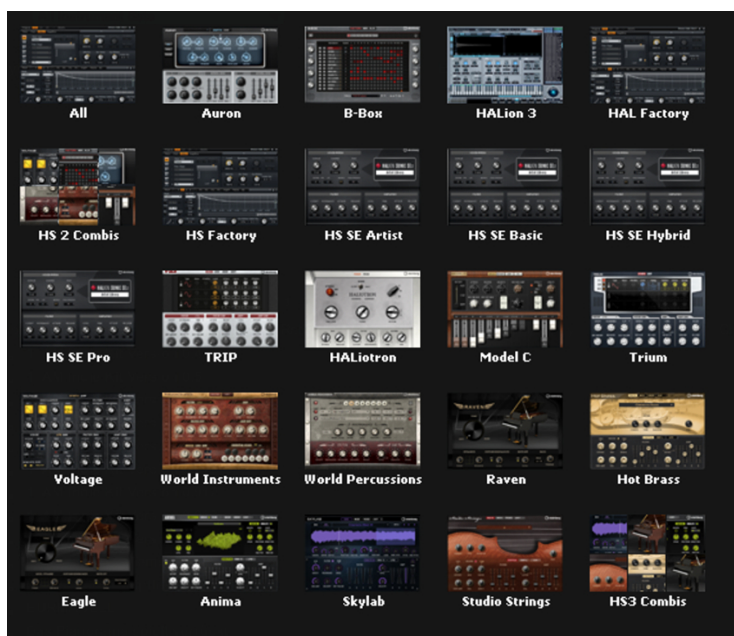
そのファイルが探していたものでなければ、目的のファイルが見つかるまで結果リストでファイルを切り替えて聴いてみてください。

結果のフィルタリング

結果リストは、上部にある設定可能な属性コラムを使用するか、特定のコンテンツセットに検索を絞り込むことによってフィルタリングできます。

コンテンツセットフィルター

特定のコンテンツセットのみに検索を絞り込むには「**Select Content Set**」ポップアップメニューを使用します。デフォルトでは、インストールされているすべてのコンテンツセットが検索対象になります。



属性フィルター

- フィルターを設定するには、コラム内の特定の値をクリックします。
- 別のフィルター条件を選択するには、コラムヘッダーをクリックしてサブメニューから別の属性を選択します。

設定したフィルターと一致するファイルだけが結果リストに表示されます。

結果リスト

結果リストには、カテゴリフィルターで絞り込まれたすべてのファイルが表示されます。






テキスト検索

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

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

検索対象を名前のみ限定するには、「**Search Names Only**」をオンにします。これによって、その他の属性が検索対象から外れます。




ビューフィルター

結果リストのツールバーには3つのフィルターボタン (マルチ 、プログラム 、レイヤー ) があり、表示するプリセットタイプを設定できます。結果リストのプリセット名の左に、対応するアイコンが表示されます。

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。

コンテンツフィルター

コンテンツフィルターボタンを使用して、表示するコンテンツを、すべて 、初期コンテンツのみ 、ユーザーコンテンツのみ  から指定できます。

Rescan Disk

ディスクを再スキャンして、検索条件に一致するファイルを探します。たとえば、ハードディスク上でファイルを追加または削除した場合などにこのボタンをクリックします。

Set Up Result Columns

ツールバーにある「Set up Result Columns」をクリックして、表示する属性を選択できます。

結果カウンター

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

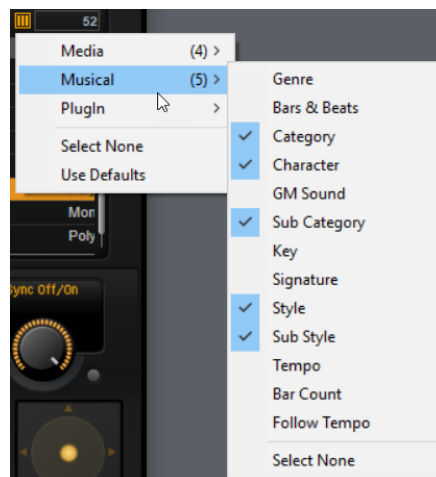
関連リンク

[結果リストの設定 \(86 ページ\)](#)

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よりすばやく探せるようになります。

- 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、該当の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。



- 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. **MediaBay** で、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。

補足

スロット 10 ではプログラムチェンジメッセージが無視され、ドラムセットがロードされたままになります。

補足

MediaBay でプログラムに **GM Sound** 属性を追加し、この属性が現在のマルチで使用されている場合、マルチローダーを右クリックして「**Update General MIDI Programs**」を選択することでマルチを更新できます。これにより、指定した **GM Sound** 属性が割り当てられたプログラムが入れ替わります。その他のプログラムは影響されません。

プログラムをスロットにロード

スロットラック内のスロットにプログラムをロードするには以下の方法があります。

- プログラムをロードするスロットを選択し、結果リストでプログラムをダブルクリックします。
- 結果リストからスロットラックの空いている場所にプログラムをドラッグすると、新しいスロットが作成されます。
既存のスロットにプログラムをドラッグすると、現在のプログラムが置き換えられます。
- プログラムを右クリックしてコンテキストメニューから「**Load Program into selected Slot**」を選択します。

プリセットのインポート

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を使うとプログラムプリセットをインポートできます。

手順

1. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) 内でプリセットを選択します。
 2. **MediaBay** にドラッグします。
-

結果

インポートしたプリセットがユーザーフォルダーにコピーされます。

属性の編集

プリセットは、あらかじめ定義された属性セットを使用して設定できます。

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。
2. 値を選択します。
属性値は対応するプリセットファイルに書き込まれます。

補足

書き込み保護されている初期プリセットファイルの属性を変更した場合、その変更は **MediaBay** データベースにのみ保存されます。ファイルには保存されません。

ユーザープリセットの削除

- ユーザープリセットを削除するには、プリセットを右クリックし、コンテキストメニューから「Delete」を選択します。

補足

初期プリセットは削除できません。

マルチチェーン

「Multi」ページでは、最大 128 個のマルチをマルチチェーンとして組み合わせることができます。

マルチは手動または MIDI コントロールチェンジメッセージで切り替えられます。この機能は特にステージでライブ演奏をする場合に便利です。マルチチェーンを使用すると、たとえば、サウンドリストを演奏に登場する順番に設定できます。

補足

- ハードウェアコントローラーを使用してマルチを切り替えるには、「Load Previous Multi」ボタンまたは「Load Next Multi」ボタンに MIDI コントローラーを追加します。
 - 「Options」ページの「Program Change」ポップアップメニューで「Multi Mode」を選択した場合、プログラムチェンジメッセージを使用して、マルチを切り替えることができます。
-

マルチチェーンの設定

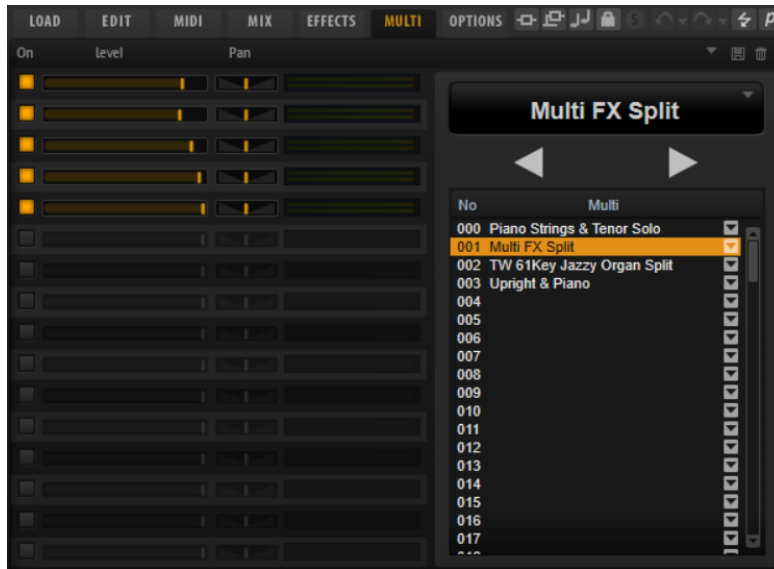
手順

1. 「Multi」ページで、リストエントリーの下向き矢印ボタンをクリックして、「Load Multi-Program」ダイアログを開きます。
 2. マルチを選択して「OK」をクリックします。
 3. リスト内の次のスロットを選択して手順を繰り返します。
 4. 追加するすべてのマルチがチェーンに含まれるまで続けます。
-

手順終了後の項目

チェーンの順序を変更するには、エントリーをリスト内の別の位置にドラッグします。

「Multi」 ページ



マルチチェーンのリストは、右側に表示されます。このリストからマルチを選択すると、その名前がリストの一番上に表示され、対応するプログラムが左側に表示されます。

- 次のマルチまたは前のマルチをロードするには、リストの上の「**Load Previous Multi**」または「**Load Next Multi**」ボタンを使用します。
- 特定のマルチをロードするには、リストでそのマルチを選択します。

On

各プログラムのオン/オフを切り替えます。

Level

各プログラムのレベルを設定します。

Pan

各プログラムのパンを設定します。

アクティブマルチディスプレイ

マルチリスト上部のフィールドには、選択したマルチが表示されます。

右の矢印をクリックすると、以下のオプションを含むポップアップメニューが開きます。

- 「**Clear Multi Chain**」を選択すると、リストのすべてのスロットからすべてのマルチが削除されます。
- 「**Remove Selected Multi**」を選択すると、リストのそのスロットから選択したマルチが削除されます。

Load Previous Multi/Load Next Multi

マルチリストを切り替えます。

- ボタンに MIDI コントローラーを割り当てるには、ボタンを右クリックして「**Learn CC**」を選択し、ハードウェアコントローラーのコントロールを使用します。
- MIDI コントローラーの割り当てを解除するには、ボタンを右クリックして「**Forget CC**」を選択します。

マルチリスト

マルチリストには 128 個のスロットがあります。

スロットにマルチをロードするには、矢印ボタンをクリックしてマルチを選択します。

「Load Previous Multi」 / 「Load Next Multi」 ボタンへの MIDI コントローラーの割り当て

ポテンシオメーター、フェーダー、モジュレーションホイールなどの MIDI コントローラーを使用して、マルチチェーンを切り替えることもできます。

「Load Previous Multi」と「Load Next Multi」に同じ MIDI コントローラーを使用することも、各機能に別々のコントローラーを選択することもできます。

補足

- 両方のボタンに同じ MIDI コントローラーを割り当てた場合、コントロールの中心位置から上側に動かすと「Load Next Multi」コマンドがトリガーされ、下側に動かすと「Load Previous Multi」コマンドがトリガーされます。
- 別々の MIDI コントローラーを割り当てた場合、コントロールを下から上に動かすと、対応する「Load Previous Multi」または「Load Next Multi」コマンドがトリガーされます。

手順

1. 「Load Previous Multi」 ボタンを右クリックして「Learn CC」を選択します。
 2. ハードウェアコントローラーで、割り当てるコントロールを選択します。
 3. 「Load Next Multi」 ボタンを右クリックして「Learn CC」を選択します。
 4. ハードウェアコントローラーで、割り当てるコントロールを選択します。
-

オートメーション

プログラムのパラメーターであってもグローバルパラメーター (AUX エフェクトなど) であっても、HALion Sonic のほとんどのパラメーターは、ホストアプリケーションでオートメーションできます。

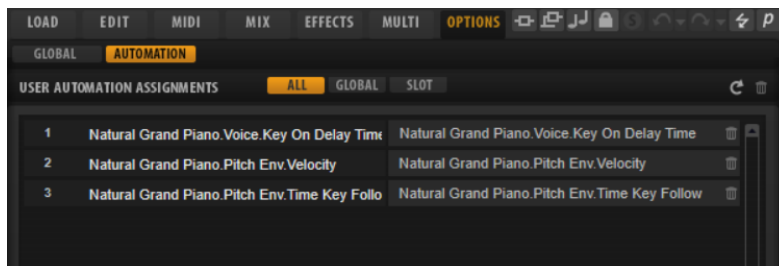
補足

- 複数のレイヤーのパラメーターを相対的にオートメーションするには、かわりにクイックコントロールを使用してオートメーションします。
- すべてのパラメーターをオートメーションできるわけではありません。

「Automation」 ページ

割り当て済みのすべてのオートメーションパラメーターが「Automation」ページに表示されます。

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。



一番上のタブで、スロ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 HALion Sonic パラメーターの名前が右側に表示されます。複数の HALion Sonic 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、右側に複数の行で表示されます。

- 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。

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み/書き (Automation Read/Write)**」をオンにして再生を開始し、HALion Sonic のコントロールを使用します。

補足

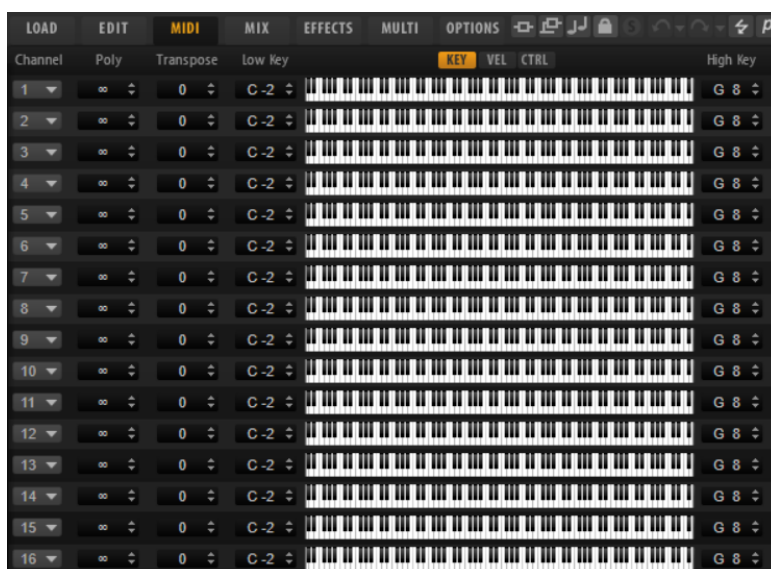
プログラムのオートメーションパラメーターを割り当てたあと、このスロットに別のプログラムをロードすると、オートメーション設定の確認が必要になる可能性があります。

新しいプログラムが前のプログラムと同じ構造の場合 (たとえば、Voltage プリセットを別の Voltage プリセットと置き換えた場合)、HALion Sonic によってオートメーションパラメーターが正しく割り当て直されるため、手動で変更する必要はありません。ただし、異なる構造のプリセット (Model C プリセットなど) をロードした場合、オートメーションパラメーターを割り当て直すことはできません。この場合、割り当てが外れたオートメーションパラメーターは、オートメーションリストに表示されたままになります。

MIDI 編集とコントローラー

「MIDI」 ページ

「MIDI」 ページでは、HALion Sonic の MIDI スロットパラメーターを設定できます。



パラメーター

Channel

スロットはここで指定した MIDI ポートおよび MIDI チャンネルの MIDI 信号を受信します。複数のスロットを同じ MIDI チャンネルに設定して、それらのスロットを同じノートイベントで同時にトリガーできます。

Polyphony

同時に発音できるノートの数を指定します。

補足

プログラムはさまざまなレイヤーを備えていることがあるため、実際に発音できるボイス数は、ここで指定する値よりも大幅に多くなる場合があります。

Transpose

入力する MIDI ノートを、ロードされているプログラムに送る前に ±64 半音の範囲内でシフトできます。

キー範囲 (Low Key/High Key)

スロットのキー範囲を制限できます。

ベロシティー範囲 (Low Vel/High Vel)

スロットのベロシティー範囲を制限できます。

コントローラーフィルター

頻繁に使用する MIDI コントローラーをフィルタリングできます。

キー範囲の編集

それぞれのスロットのキー範囲を設定します。

キー範囲を表示するには、範囲コントロールの上の「Key」ボタンをオンにします。



キー範囲は、以下の方法で設定できます。

- 「Low Key」および「High Key」の値フィールドを使用するか、キーボード範囲コントロールの端をドラッグして範囲を設定します。
- キー範囲を移動するには、範囲コントロールの中をクリックしてドラッグします。
- MIDI 入力を使用して範囲を設定するには、値フィールドをダブルクリックしてノートを入力します。

ベロシティー範囲の編集

それぞれのスロットのベロシティー範囲を設定します。

ベロシティー範囲を表示するには、範囲コントロールの上の「Vel」ボタンをオンにします。



- 「Low Vel」および「High Vel」の値フィールドを使用するか、ベロシティー範囲コントロールの端をドラッグしてベロシティー範囲を設定します。
- ベロシティー範囲を移動するには、範囲コントロールの中をクリックしてドラッグします。

MIDI コントローラー

各スロットのボリューム、パン、ミュート、ソロ、FX 1-4 Send とクイックコントロールのパラメーターを MIDI コントローラーに割り当てることができます。スロットパラメーターに加えて、AUX FX のパラメーターおよびほとんどの編集パラメーターも割り当てることができます。

初期設定では、ボリューム、パン、FX 1-4 Send とクイックコントロールプログラムはすでに割り当てられています。独自の MIDI コントローラーを割り当てることにより、初期設定の MIDI 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。

MIDI コントローラーの割り当て

MIDI コントローラーをパラメーターに割り当てるには、以下の手順を実行します。

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。

関連リンク

[「MIDI Controller」セクション \(28 ページ\)](#)

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。

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。
-

MIDI コントローラーと AUX FX

AUX FX 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。

スロットと違って AUX FX には MIDI ポートや専用のチャンネルがありません。そのかわり、MIDI チャネルかどうかにかかわらず、すべての受信 MIDI コントローラーメッセージが入力されます。したがって、MIDI コントローラーにパラメーターを割り当てる場合、他で使用していないコントロールナンバーを使う必要があります。

補足

エフェクトを削除したり、他のエフェクトと入れ替えたりすると、MIDI コントローラーの割り当ては解除されます。

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

- **オプションエディター**を開き、「**MIDI Controller**」セクションの「**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。

MIDI コントローラーの初期割り当てとオートメーション

プラグインインターフェースのいくつかのパラメーターは、お使いのホストアプリケーションからのオートメーションに利用でき、外部の MIDI コントローラーに割り当てることができます。

この表は、MIDI コントローラーの初期割り当てのコントローラーナンバーと名称です。割り当てられる MIDI コントロールナンバーはスロットすべてについて共通です。ただし、MIDI コントローラーは対応するスロットの MIDI チャンネルによって異なります。

パラメーター	コントローラーナンバー	名称
Volume	#7	ボリューム
Pan	#10	パン
Send FX 1	#91	エフェクト 1 デブス
Send FX 2	#92	エフェクト 2 デブス
Send FX 3	#93	エフェクト 3 デブス
Send FX 4	#94	エフェクト 4 デブス
Program QC 1	#74	ブライトネス
Program QC 2	#71	ハーモニックコンテンツ
Program QC 3	#73	アタックタイム
Program QC 4	#72	リリースタイム
Program QC 5	#75	サウンドコントローラー #6
Program QC 6	#76	サウンドコントローラー #7
Program QC 7	#77	サウンドコントローラー #8
Program QC 8	#78	サウンドコントローラー #9

補足

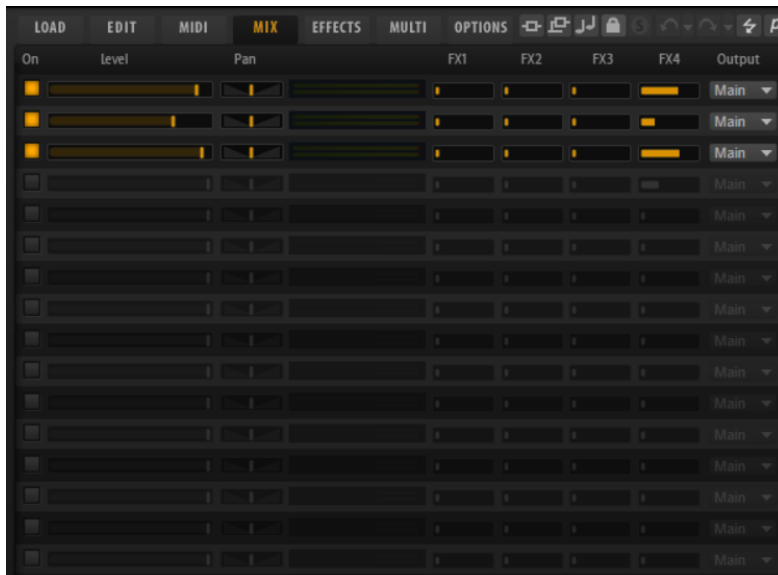
- Send FX 1 ~ 4 は、対応する AUX Send エフェクトがロードされている場合のみ使用できます。

- 最初にパラメーターをクイックコントロールに割り当ててから MIDI コントローラーに割り当てると、どのパラメーターでもリモートコントロールできます。
 - シンセレイヤーまたはサンプルレイヤーのモジュレーションマトリクス 内で MIDI コントローラーを使うと、たとえばカットオフをコントロールできます。
-

ミキシングとエフェクトの使用

「Mix」 ページ

「Mix」 ページでは、HALion Sonic のオーディオパラメーターを設定できます。このページには、AUX エフェクト Send や出力セレクターに加えて、レベルとパンの設定があります。出力レベルをモニタリングするために、それぞれのスロットはレベルメーターも備えています。



「Mix」 ページのパラメーター

On

スロットの MIDI 入力を有効または無効にします。無効にすると、スロットの MIDI 通信が遮断され、バックグラウンドでサウンドが処理されなくなります。

Level

スロットの出力レベルを設定します。

Pan

ステレオでのサウンドの定位を設定します。

メーター

スロットの出力レベルを示します。

FX 1 ~ 4

このコントローラーでは、最大 4 種類のエフェクトを取扱う 4 種類の AUX バスに送られる信号の量を設定できます。

Output

スロットがルーティングされる 16 種類のプラグイン出力を設定します。

エフェクトの使用

バスはメインプラグイン出力または個別の出力にルーティングできます。

「Effects」 ページは、4 つの Insert を持つメイン出力にもルーティングできます。これらは、シグナルチェーンへのグローバル EQ またはコンプレッサーの追加などに使用できます。



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。
- エフェクトセクション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。

Insert エフェクトスロットの使用

「Effects」 ページでは AUX バスの Insert エフェクトを設定できます。

各バスには Insert エフェクト用に 4 つのスロットがあります。

- 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。
- エフェクトを削除せずに、エフェクトを無効にするには、スロットの上の「On/Off」 ボタンをクリックします。これによって、設定を取り消すことなくエフェクトを無効にできます。
- 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、スロットとスロットの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] 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、エフェクトを対応するミキサーのタブにドラッグします。その後、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]** 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、エフェクトを対応するミキサーのタブにドラッグします。その後、挿入したい位置にドラッグします。

付属のインストゥルメント

HALion Sonic には、パワフルなインストゥルメントを含むファクトリーライブラリーが付属しています。各インストゥルメントには直感的に操作できる「Macro」ページがあり、豊富なプリセットが用意されています。

Auron

Auron シンセは、最大 8 つのグレインストリームを備えたグラニューラーシンセシスを使用して、オシレーター波形を生成します。統合されたアルペジエーターおよびステップシーケンサーを使用して、シーケンサーラインからステップコードまであらゆるサウンドを作り出せます。



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

Auron には LFO が 2 つ含まれています。最初の LFO はホストアプリケーションのテンポに同期でき、グレイン位置、フォルマント、およびデュレーションに加えて、フィルターカットオフのモジュレーションを可能にします。2 番めの LFO は、モジュレーションホイールでコントロールされ、ビブラートの生成に使用されます。

このグレインシンセサイザーには、「Osc」、「Mod」、および「Voice」の 3 つのページがあります。ページを開くには、「Auron」パネルの上側のセクションの左から、該当のボタンをクリックします。

サンプルの選択



ページ左上の小さい三角形をクリックすると表示されるサンプルセクターで、サンプルを選択できます。

「Osc」 ページ

このページでは、グレインオシレーターを設定できます。

Position

グレインの再生位置を手動で設定できます。たとえば、50% に設定すると、再生位置がサンプルの中央になります。再生位置は、新しいグレインが開始するたびに更新されます。

「Position」 の 「Rnd」

現在の位置を中心とした特定の範囲内で、再生位置がランダムに選択されます。100% に設定すると、再生位置はサンプルの開始位置と終了位置の間のランダムな位置にジャンプします。ランダム再生の位置は、新しいグレインの開始時にサンプルのチャンネルごとに個別に計算されます。このコントロールはサウンドのパンを広げるのに使用できます。

Duration

1 から 1000 の倍率でグレインの長さを延ばします。

非常に短いグレインの場合、サウンドのピッチはグレインが反復する周波数で決まります。グレインのデュレーションが 30ms を超えると、サウンドのピッチはサンプルの元のピッチになります。これは「Center Key」が C3 で「Duration」の値が 10 以上の場合の動作です。

「Duration」 の 「Rnd」

ランダムグレインのデュレーションを設定します。このデュレーションは、新しいグレインの開始時に計算されます。

Duration Key Follow

発音するノートに応じてグレインのデュレーションがどのように変化するかを設定します。これは、ほとんどの場合に短いデュレーションに使用されます。そのため、ピッチがサンプルの元のピッチと同じでデュレーションが長いサウンドは、キーに従う必要はありません。

たとえば「Duration」が 1、「Duration Key Follow」設定が 100% の場合、2 つのキーの間のピッチの差は半音です。これは標準的なキーボードのチューニングと同じです。デュレーションを長くすると、キーによってボリュームモジュレーションが異なって聞こえます。キーボードの各キーに同じボリュームモジュレーションを適用するには、「Duration Key Follow」を 0% に設定します。

補足

グレインのデュレーションを長くし、少数のグレインを使用する場合にのみ、ボリュームモジュレーションが聞こえます。

Pitch Interval

ピッチ間隔を半音単位で -12 から +12 の間で指定できます。グレインは、元のピッチでランダムに再生されるか、ピッチ間隔の設定に応じて移調されます。このパラメーターは、グレインデュレーションが長い場合に適しています。

「Pitch Interval」 の 「Rnd」

ランダムピッチの範囲を半音およびセント単位で設定します。+12 に設定すると、ランダムピッチの値は半音単位で -12 から +12 の範囲になります。ランダムピッチは、新しいグレインの開始時にサンプルのチャンネルごとに個別に計算されます。このパラメーターを使用すると、サウンドを豊かにできます。

Level

グレインオシレーターの全体レベルを調節します。グレインの数を増やす場合は、オシレーターのレベルを下げる必要が生じることがあります。サンプル内の音量が非常に小さい部分を再生する場合は、このコントロールを使用してレベルを上げられます。

Random

新しいグレインごとのランダムレベルを設定します。100%に設定すると、元の0倍から2倍の間でレベルが変化します。ランダムレベルは、新しいグレインの開始時にサンプルのチャンネルごとに個別に計算されます。このコントロールはサウンドのパンをランダムにするのに使用できます。

Width

グレインオシレーターのステレオ幅を調節します。グレインオシレーターのあとに適用されるため、実際のサンプルのステレオ幅には影響しません。0%に設定すると、グレインオシレーターの出力はモノフォニックになります。

Auto Gain

サンプル内の音量の小さい部分を使用してグレインのレベルを自動的に調節できます。これによって、均質性の高い信号を得られ、サンプル内の音量の小さい部分をソースとして使用できます。

Grains

グレインの数を1から8の間で設定できます。たとえば、4に設定すると、グレインデュレーションの長さ当たりのグレインの数は4になります。

この設定の効果を聴くには、新しいノートを発音する必要があります。

「Mod」 ページ

「Mod」 ページの上側のセクションには LFO の設定があり、下側のセクションにはモジュレーションホイールまたはビブラートの設定があります。

LFO の設定



LFO の「Waveform」と「Shape」

- 「Sine」はビブラートやトレモロに適したスムーズなモジュレーションを生成します。「Shape」は波形にハーモニクスを付け加えます。
- 「Triangle」は「Sine」と似ています。「Shape」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「Saw」はのこぎり波の周期を生成します。「Shape」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「Pulse」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは2種類の値の間で唐突に切り替わります。「Shape」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。「Shape」を50%に設定した場合、純粋な矩形波が生成されます。
- 「Ramp」は「Saw」波形と似ています。「Shape」は、のこぎり波が上昇する前の無音状態を広げます。
- 「Log」は、対数動作のモジュレーションを生成します。「Shape」は、対数曲率を負から正へと連続的に変化させます。
- 「S & H 1」はランダムに段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、

完全に右に回すと、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。

- 「S & H 2」は「S & H 1」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。

Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

Sync

「Sync」がオンの場合、周波数は拍子の分数で設定されます。

Position

グレイン位置モジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

Formant

グレインフォルマントモジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

Duration

グレインデュレーションモジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

Cutoff

フィルターカットオフモジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

モジュレーションホイールの設定



Vib Freq

ピッチモジュレーション (ビブラート) に使用される 2 番めの LFO の周波数をコントロールします。

Vib Depth

ピッチモジュレーション (ビブラート) のデプスをコントロールします。

Position

グレインポジションに対するモジュレーションホイールの影響をコントロールします。

Formant

グレインフォルマントに対するモジュレーションホイールの影響をコントロールします。

Duration

グレインデュレーションに対するモジュレーションホイールの影響をコントロールします。

Cutoff

フィルターカットオフに対するモジュレーションホイールの影響をコントロールします。

「Voice」 ページ



Polyphony

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

Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

Coarse

ピッチを半音単位で設定します。

Fine

ピッチをセント単位で微調整します。

Fixed Pitch

サンプルをキーボード上で移調したくない場合は、このオプションをオンにします。短いグレインドュレーションでの作業時に「Osc」ページで「Duration Key Follow」をオンにすると、再生したキーのピッチはキーボードに従い続け、周波数特性のみが変わります。

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。

Glide

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

Glide Time

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

Fingered

レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがバンドします。

Mono

モノフォニック再生を有効にします。

Retrigger

このオプションがオンになっている場合、あるノートの発音を停止したあと、新しいノートのキーを放したときに停止したノートをまだホールドしていれば、停止していたノートが再トリガーされます。これによって、たとえば、あるノートをホールドしたまま、別のノートをすばやく押し放したりを繰り返すと、トリル演奏ができます。

Trigger Mode

新しいノートのトリガー動作を設定します。

- 「Normal」は、前のノートの発音が停止したら、新しいノートトリガーします。新しいノートのサンプルとエンベロープは最初からトリガーされます。中断を最小限に抑えるためには、ゾーンの「Fade Out」パラメーターを使用します。
- 「Resume」は、常に新しいノートトリガーするわけではありません。

新しいノートが同じゾーン内にとどまっていた場合、エンベロープは再トリガーされますが、発音が停止したノートと同じレベルで再開されます。ゾーンのピッチは、新しいノートに設定されます。

新しいノートが別のゾーンで発音される場合、新しいノートのサンプルとエンベロープが最初からトリガーされます。

- 「**Legato**」は、常に新しいノートをトリガーするわけではありません。
新しいノートが同じゾーン内にとどまっていた場合、エンベロープはそのまま続行されます。ゾーンのピッチは、新しいノートに設定されます。
新しいノートが別のゾーンで発音される場合、新しいノートのサンプルとエンベロープが最初からトリガーされます。
- 「**Resume Keeps Zone**」は、ノートの発音停止時に新しいノートをトリガーしません。新しいノートが別のゾーンで発音されても、エンベロープは発音が停止したノートと同じレベルで再開され、ゾーンのピッチは新しいノートに設定されます。
- 「**Legato Keeps Zone**」は、ノートの発音停止時に新しいノートをトリガーしません。新しいノートが別のゾーンで発音されても、エンベロープはそのまま続行され、ゾーンのピッチは新しいノートに設定されます。

「Filter」セクション

Filter Shape

- LP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12およびBP24は、それぞれ12および24dB/octのバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP 6+LP 18およびHP 6+LP 12は、それぞれ6dB/octのハイパスフィルターと、18および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。
- HP 12+LP 6およびHP 18+LP 6は、それぞれ12および18dB/octのハイパスフィルターと、6dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。
- HP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。
- BR12およびBR24は、それぞれ12および24dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- BR 12+LP 6およびBR 12+LP 12は、それぞれ12dB/octのバンドリジェクトフィルターと、6および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- BP 12+BR 12は、12dB/octのバンドパスフィルターと12dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフを中心に上下およびその付近の周波数を減衰します。
- HP 6+BR 12およびHP 12+BR 12は、6および12dB/octのハイパスフィルターと、12dB/octのバンドリジェクトフィルターを組み合わせたものです。カットオフの下およびその付近の周波数を減衰します。
- APは、18dB/octのオールパスフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- AP+LP 6は、18dB/octのオールパスフィルターと6dB/octのローパスフィルターです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- HP 6+APは、6dB/octのハイパスフィルターと18dB/octのオールパスフィルターです。カットオフ付近およびその下の周波数を減衰します。

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

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

Distortion

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

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

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Velocity

ベロシティからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Key Follow

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

「Filter Envelope」セクション

Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Amplifier」セクション

Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

Velocity

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

「Amplifier Envelope」セクション

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

ボリュームエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Arp」 ページ

このページには、統合されたアルペジエーターがあります。



Arpeggiator On/Off

アルペジエーターを有効または無効にします。

User Mode On/Off

ユーザーフレーズとユーザーフレーズエディターを有効または無効にします。

バリエーション

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

Phrase

フレーズを選択できます。

KSOFF (キースイッチオフ)

キースイッチとノイズを使用するフレーズ (ギターフレーズのフレットノイズなど) は、通常、同じインストゥルメントタイプのプログラムのみで再生されます。キースイッチやノイズのないプログラムでは、これらのイベントが通常のノートとして再生され、予期しない結果が生じます。キースイッチとノイズを再生しないようにするには、「**KSOFF**」をオンにします。

補足

「**KSOFF**」は、演奏に合わせて移調しないノートイベントをフィルタリングします。そのため、ドラムフレーズへの使用はおすすめしません。

補足

「**KSOFF**」はユーザーフレーズには使用できません。

Drag Recorded MIDI to Sequencer

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

Record Output

アルペジエーターの MIDI 出力を録音できます。

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

Sync

フレーズがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

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

Mute

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

Hold

キーを放したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。

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

Tempo

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

「Sync」がオンの場合、「Tempo」パラメーターは使用できません。

Tempo Scale

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

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

Trigger Mode

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

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

Restart Mode

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

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

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

Key Mode

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

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

Vel Mode

- 「**Original**」を選択した場合、フレーズのノートはフレーズに保存されているベロシティーで発音されます。
- 「**Vel Controller**」を選択した場合、ノートのベロシティーの生成または変調に使用されるベロシティーコントローラーを選択できます。
- 「**Original + Vel Controller**」を選択した場合、フレーズのベロシティーは、フレーズに保存されているベロシティーとベロシティーコントローラーから派生したベロシティーの組み合わせで決まります。

Swing

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

Gate Scale

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

Vel Scale

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

Octaves

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

Velocity Range

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

Key Range

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

「User Mode」のパラメーター



Save Phrase/Delete Phrase

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

Mode

ノートの発音方法を設定します。

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

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

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

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

「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「Random」を選択した場合、ノートがランダム順にアルペジオ再生されます。

Wrap

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

補足

無効なステップは反映されません。

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

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

Key Replace

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

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

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

補足

「Key Replace」は、バリエーションごとに個別に設定できます。

Groove Quantize

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

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

Key Select

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

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

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

補足

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

- ステップの「Key Select」の値を表示するには、エディターの左にある「Show Transpose or Key Select」をクリックしてキーボードのアイコンを表示させます。
- ステップの「Key Select」の値を設定可能な範囲内で変更するには、値をクリックして上下にドラッグするかマウスホイールでスクロールします。
使用可能なオプションを以下に示します。

- 「P」(フレーズ)に設定した場合、選択したモード(「Up」、「Down」、「Up/Down 1」など)に従ってユーザーフレーズのノートが発音されます。
- 「1～8」に設定した場合、ノートリストの該当するキーが再生されます。再生されるキーは「Key Mode」の設定に応じて異なります。たとえば、「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、「1」に設定すると最も低いキーが再生されます。
- 「L」(最後)に設定した場合、ノートバッファの最後のキーが常に再生されます。「Key Mode」の設定に応じて、ノートバッファの最も高いノートまたは最後のノートが発音されます。
- 「A」(すべて)に設定した場合、ノートバッファのすべてのキーがコードとして再生されます。

アルペジエーターの MIDI 出力の録音

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

手順

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

バリエーションの作成

手順

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

結果

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

補足

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

トリガーパッドにバリエーションを割り当てる

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

手順

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

ユーザーフレーズ

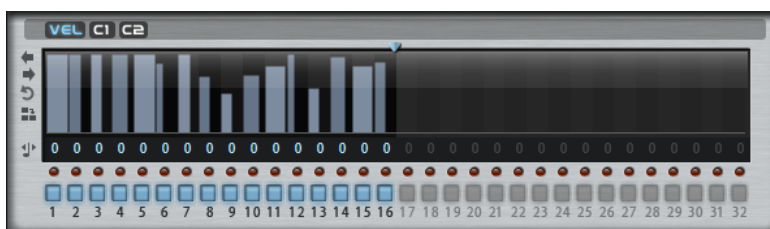
ユーザーフレーズには最大32のステップを含めることができます。各ステップは、調節可能な「Velocity」、「Gate Length」、および「Transpose」値を持ちます。ステップを追加したり、ステップの長さを調節したり、一時停止を残したりして、ユーザーフレーズのリズムを定義できます。連続したステップを組み合わせて、長いノートを作ることができます。「Mode」を選択すると、ノートの再生方法を定義できます。また、追加のMIDIコントロールシーケンスがあり、各ステップでもモジュレーション信号を送信できます。

独自のフレーズを作成するには、「User」ボタンをオンにします。

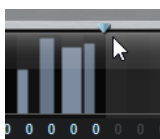
ユーザーフレーズの編集

ユーザーフレーズのエディターでは、ユーザーフレーズを詳細に設定できます。

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



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



ステップの編集

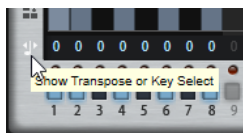
ステップの高さは値を表わします。ステップは、以下の方法で編集できます。

- すべてのステップを有効にするには、コンテキストメニューから「Enable All Steps」を選択します。
- 値を調節するには、ステップをクリックして上下にドラッグします。
- 複数のステップの値を調節するには、クリックしてカーブを描きます。
- すべてのステップのベロシティを相対的に調節するには、[Shift] を押しながらかクリックしてドラッグします。
- ステップで傾斜を描くには、[Alt] を押しながらかラインを描きます。
- シーケンスの右と左で対称の傾斜を描くには、[Shift]+[Alt] を押しながらかラインを描きます。
- ステップのベロシティを127にリセットするには、[Ctrl]/[command] を押しながらかステップをクリックします。

- すべてのステップのベロシティを 127 にリセットするには、[Shift]+[Ctrl]/[command] を押しながらかステップをクリックします。
- 2つのステップをレガート再生するには、2つのステップの最初の方の下にある数字をクリックして、小さい矢印を表示します。
「Legato」がオンになると、「Gate Scale」パラメーターの設定は反映されません。
- ステップを移調するには、ステップの下のフィールド内をクリックし、移調数(半音単位)を入力します。

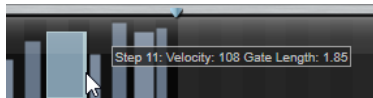
補足

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



ゲートタイムの調節

ベロシティステップでは、ステップの幅がゲートタイムを表わします。



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

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

フレーズの調節

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

補足

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

Trium

Trium は、近代的で豊かなサウンドを作り出すように設計されています。3つのオシレーター、サブオシレーター、リングモジュレーター、およびノイズジェネレーターを搭載しています。統合されたアルペジエーターおよびステップシーケンサーを使用して、シーケンサーラインからステップコードまであらゆるサウンドを作り出せます。



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

Triumには、ピッチ、PWM、およびフィルターのモジュレーション用に2つのLFOが搭載されています。最初のLFOはホストアプリケーションのテンポに同期でき、3つのメインオシレーターのフィルターカットオフ、ピッチ、および波形のモジュレーションを可能にします。2番目のLFOは、モジュレーションホイールでコントロールされ、ビブラートの生成に使用されます。

「Osc」 ページ

「Osc」 ページには、3つのメインオシレーターのパラメーターがあります。

- オシレーターを有効にするには、「On/Off」 ボタンをクリックします。

OSC 1/2/3 Type

オシレーターの基本的なサウンド特性を設定します。このポップアップメニューには、まず波形（「Sine」、「Triangle」、「Saw」、および「Square」）が、次にアルゴリズム（「PWM」、「Sync」、「CM」、および「XOR」）が表示されます。波形とアルゴリズムの組み合わせによって、オシレーターのサウンドをコントロールします。

使用可能なアルゴリズムを以下に示します。

- 「PWM」 (Pulse Width Modulation) は矩形波にのみ対応します。「Waveform」パラメーターは、矩形波のハイとローの値の比率を設定します。50%の設定では、純粋な矩形波 (デューティー比が50%の方形波) が生成されます。50%を下回るまたは上回る設定の場合、オシレーターは方形波でない矩形波 (パルス波) を示します。
- 「Sync」は、多種のハードシンクオシレーターで、マスターとスレーブのオシレーターを組み合わせで使用します。スレーブオシレーターの波形は、マスターオシレーターのそれぞれの全波サイクルでリセットされます。これは、別のオシレーターをスレーブまたはマスターとして使用せずに、1つのオシレーターだけで豊かな同期サウンドを生成できることを意味します。「Waveform」パラメーターは、代表的な同期サウンドを生成しながらスレーブオシレーターのピッチを調整します。
- 「CM」 (Cross Modulation) は2種類のオシレーターを組み合わせで使用します。マスターオシレーターは、スレーブオシレーターのピッチをオーディオサンプルのレートで変調します。「Waveform」パラメーターは、周波数変調に近いサウンドに

おいて生じる、スレーブオシレーターとマスターオシレーター間のピッチ比を調整します。

- 「XOR」(排他的論理和)は、2種類の矩形波を「XOR」演算で比較します。「XOR」演算の結果に応じて、3番めのオシレーターの波形がリセットされます。「Waveform」パラメーターは、3番めのオシレーターのリングモジュレーションに近いサウンドにおいて生じる、矩形オシレーターのピッチ比を調整します。

Level

オシレーターの出力レベルを調節します。

Waveform

オシレーターアルゴリズムのサウンド特性を調節します。選択したオシレータータイプによって調節可能かどうかは異なります。

補足

このパラメーターは、波形のモジュレーションが可能なタイプのオシレーターにのみ使用できます。

Filter Envelope

フィルターエンベロープのモジュレーションがオシレーター波形に与える影響を設定します。

補足

このパラメーターは、波形のモジュレーションが可能なタイプのオシレーターにのみ使用できます。

Tuning

ピッチをオクターブ、半音、およびセント単位で調整できます。

マルチオシレーターの「Number」、**「Detune」**、および「Spread」

- 「Number」の値によって、同時に再生するオシレーターの数が決まります。小数点以下の数値も入力できます。たとえば、2.5に設定した場合、2つのオシレーターが最大レベル、3つめのオシレーターが半分のレベルで再生されます。
- 「Detune」はオシレーターをディチューンします。
- 「Spread」はステレオ音場を狭くしたり広くしたりします。0%に設定するとモノラル信号になり、100%に設定するとステレオ信号になります。

「Sub」ページ

「Sub」ページには、サブオシレーター、リングモジュレーター、およびノイズジェネレーターのパラメーターが含まれています。



サブオシレーター、リングモジュレーター、およびノイズジェネレーターを有効にするには、「On/Off」ボタンをクリックします。

補足

不要なサブオシレーター、リングモジュレーター、およびノイズジェネレーターは無効にします。有効のままにしておくと、レベルが0%に設定されていて音が聞こえなくてもCPUが動作します。

サブオシレーター

サブオシレーターのピッチは、全体的なピッチよりも常に1オクターブ低くなります。全体的なピッチは「**Octave**」設定によって決まります。

On/Off

サブオシレーターを有効または無効にします。

Type

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

Level

サブオシレーターの出力レベルを調節します。

リングモジュレーター

リングモジュレーションは、2種類の信号の周波数の和と差を示します。

Ring Modulation Source 1/Ring Modulation Source 2

リング変調する音源を設定します。「**音源 1**」として「**Osc1**」または「**Sub**」を、「**音源 2**」として「**Osc2**」または「**Osc3**」を選択できます。

補足

選択の際は、対応するオシレーターが有効になっていることを確認してください。有効になっていないと、サウンドが聞こえません。

Ring Modulation Level

リングモジュレーションのボリュームを調節します。

ノイズジェネレーター

「**Noise**」パラメーターはサウンドにノイズを加えます。標準的なホワイトノイズおよびピンクノイズに加えて、バンドパスフィルターで処理されたバージョンのホワイトノイズおよびピンクノイズもあります。

Noise Type

ノイズの種類です。標準的なホワイトノイズおよびピンクノイズか、バンドパスフィルター(「**BPF**」)で処理されたバージョンのホワイトノイズおよびピンクノイズから選択できます。

Noise Level

ノイズジェネレーターのボリュームを調節します。

ボイスパラメーター

右側には、ボイスパラメーターがあります。

Polyphony

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

Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

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。

Glide

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

Glide Time

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

Fingered

レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがバンドします。

Mono

モノフォニック再生を有効にします。

Retrigger

このオプションがオンになっている場合、あるノートの発音を停止したあと、新しいノートのキーを放したときに停止したノートをまだホールドしていれば、停止していたノートが再トリガーされます。これによって、たとえば、あるノートをホールドしたまま、別のノートをすばやく押したり放したりを繰り返すと、トリル演奏ができます。

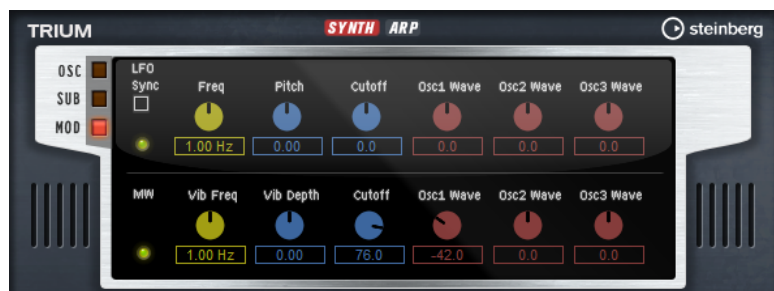
Trigger Mode

新しいノートのトリガー動作を設定します。

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

「Mod」 ページ

「Mod」 ページの上側のセクションには LFO の設定があり、下側のセクションにはモジュレーションホイールまたはビブラートの設定があります。



LFO の設定

Sync

「Sync」 がオンの場合、周波数は拍子の分数で設定されます。

Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

Pitch

ピッチモジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

Cutoff

フィルターカットオフモジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

Osc1/2/3 Wave

3つのメインオシレーターの波形モジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

補足

これらのコントロールは、選択したオシレータータイプが波形のモジュレーションに対応している場合にのみ使用できます。

モジュレーションホイールの設定

Vib Freq

ピッチモジュレーション (ビブラート) に使用される 2 番目の LFO の周波数をコントロールします。

Vib Depth

ピッチモジュレーション (ビブラート) のデプスをコントロールします。

Cutoff

フィルターカットオフに対するモジュレーションホイールの影響をコントロールします。

Osc1/2/3 Wave

3つのメインオシレーターの波形に対するモジュレーションホイールの影響をコントロールします。

補足

これらのコントロールは、選択したオシレータータイプが波形のモジュレーションに対応している場合にのみ使用できます。

「Filter」 セクション



Filter Shape

- LP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12 および BP24 は、それぞれ12 および24dB/octのバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP 6+LP 18 および HP 6+LP 12 は、それぞれ6dB/octのハイパスフィルターと、18 および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。
- HP 12+LP 6 および HP 18+LP 6 は、それぞれ12 および18dB/octのハイパスフィルターと、6dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。
- HP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。
- BR12 および BR24 は、それぞれ12 および24dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- BR 12+LP 6 および BR 12+LP 12 は、それぞれ12dB/octのバンドリジェクトフィルターと、6 および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- BP 12+BR 12 は、12dB/octのバンドパスフィルターと12dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフを中心に上下およびその付近の周波数を減衰します。
- HP 6+BR 12 および HP 12+BR 12 は、6 および12dB/octのハイパスフィルターと、12dB/octのバンドリジェクトフィルターを組み合わせたものです。カットオフの下およびその付近の周波数を減衰します。
- AP は、18dB/octのオールパスフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- AP+LP 6 は、18dB/octのオールパスフィルターと6dB/octのローパスフィルターです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- HP 6+AP は、6dB/octのハイパスフィルターと18dB/octのオールパスフィルターです。カットオフ付近およびその下の周波数を減衰します。

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

フィルターのレゾナンスを設定します。

Distortion

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

- 「Tube」は、温かいチューブのようなディストーションを加えます。
- 「Hard Clip」は、トランジスタ系の明るいディストーションを加えます。

- 「**Bit Reduction**」は、クオンタイズノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。
- 「**Rate Reduction**」は、エイリアスノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。
- 「**Rate Reduction Key Follow**」は、エイリアスノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。ただし、「**Key Follow**」を適用します。レートリダクションは押されたキーに従い、高いキーを弾くとサンプリングレートが高くなります。

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Velocity

ベロシティからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Key Follow

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

「Filter Envelope」セクション



Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Amplifier」セクション

Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

Velocity

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

「Amplifier Envelope」セクション

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

ボリュームエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Arp」 ページ

このページには、統合されたアルペジエーターがあります。



Arpeggiator On/Off

アルペジエーターを有効または無効にします。

User Mode On/Off

ユーザーフレーズとユーザーフレーズエディターを有効または無効にします。

バリエーション

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

Phrase

フレーズを選択できます。

KSOFF (キースイッチオフ)

キースイッチとノイズを使用するフレーズ (ギターフレーズのフレットノイズなど) は、通常、同じインストゥルメントタイプのプログラムのみで再生されます。キースイッチやノイズのないプログラムでは、これらのイベントが通常のノートとして再生され、予期しない結果が生じます。キースイッチとノイズを再生しないようにするには、「**KSOFF**」をオンにします。

補足

「**KSOFF**」は、演奏に合わせて移調しないノートイベントをフィルタリングします。そのため、ドラムフレーズへの使用はおすすめしません。

補足

「**KSOFF**」はユーザーフレーズには使用できません。

Drag Recorded MIDI to Sequencer

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

Record Output

アルペジエーターの MIDI 出力を録音できます。

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

Sync

フレーズがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

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

Mute

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

Hold

キーを放したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。

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

Tempo

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

「Sync」がオンの場合、「Tempo」パラメーターは使用できません。

Tempo Scale

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

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

Trigger Mode

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

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

Restart Mode

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

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

- 「New Note」に設定した場合、新しいノートを発音するたびにフレーズが再開されます。

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

Key Mode

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

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

Vel Mode

- 「**Original**」を選択した場合、フレーズのノートはフレーズに保存されているベロシティーで発音されます。
- 「**Vel Controller**」を選択した場合、ノートのベロシティーの生成または変調に使用されるベロシティーコントローラーを選択できます。
- 「**Original + Vel Controller**」を選択した場合、フレーズのベロシティーは、フレーズに保存されているベロシティーとベロシティーコントローラーから派生したベロシティーの組み合わせで決まります。

Swing

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

Gate Scale

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

Vel Scale

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

Octaves

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

Velocity Range

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

Key Range

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

「User Mode」のパラメーター



Save Phrase/Delete Phrase

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

Mode

ノートの発音方法を設定します。

- 「Step」を選択した場合、受信した最後のノートがモノフォニックシーケンスをトリガーします。
- 「Chord」を選択した場合、ノートはコードとしてトリガーされます。
- 「Up」を選択した場合、ノートが昇順にアルペジオ再生されます。
- 「Down」を選択した場合、ノートが降順にアルペジオ再生されます。
- 「Up/Down 1」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。
- 「Up/Down 2」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。
「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「Down/Up 1」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。
- 「Down/Up 2」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。
「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「Random」を選択した場合、ノートがランダム順にアルペジオ再生されます。

Wrap

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

補足

無効なステップは反映されません。

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

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

Key Replace

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

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

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

補足

「Key Replace」は、バリエーションごとに個別に設定できます。

Groove Quantize

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

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

Key Select

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

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

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

補足

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

- ステップの「Key Select」の値を表示するには、エディターの左にある「Show Transpose or Key Select」をクリックしてキーボードのアイコンを表示させます。
- ステップの「Key Select」の値を設定可能な範囲内で変更するには、値をクリックして上下にドラッグするかマウスホイールでスクロールします。
使用可能なオプションを以下に示します。

- 「P」(フレーズ)に設定した場合、選択したモード(「Up」、「Down」、「Up/Down 1」など)に従ってユーザーフレーズのノートが発音されます。
- 「1～8」に設定した場合、ノートリストの該当するキーが再生されます。再生されるキーは「Key Mode」の設定に応じて異なります。たとえば、「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、「1」に設定すると最も低いキーが再生されます。
- 「L」(最後)に設定した場合、ノートバッファの最後のキーが常に再生されます。「Key Mode」の設定に応じて、ノートバッファの最も高いノートまたは最後のノートが発音されます。
- 「A」(すべて)に設定した場合、ノートバッファのすべてのキーがコードとして再生されます。

アルペジエーターの MIDI 出力の録音

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

手順

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

バリエーションの作成

手順

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

結果

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

補足

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

トリガーパッドにバリエーションを割り当てる

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

手順

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

ユーザーフレーズ

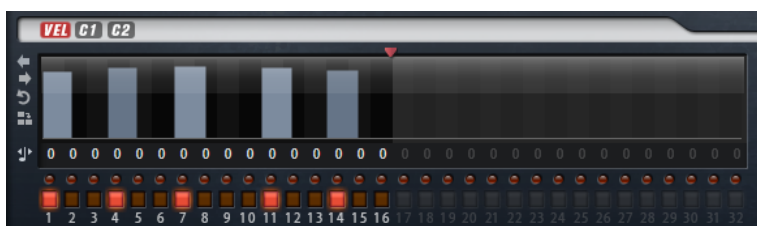
ユーザーフレーズには最大32のステップを含めることができます。各ステップは、調節可能な「Velocity」、「Gate Length」、および「Transpose」値を持ちます。ステップを追加したり、ステップの長さを調節したり、一時停止を残したりして、ユーザーフレーズのリズムを定義できます。連続したステップを組み合わせて、長いノートを作ることができます。「Mode」を選択すると、ノートの再生方法を定義できます。また、追加のMIDIコントロールシーケンスがあり、各ステップでもモジュレーション信号を送信できます。

独自のフレーズを作成するには、「User」ボタンをオンにします。

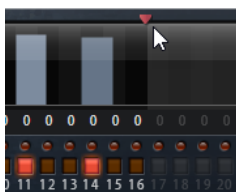
ユーザーフレーズの編集

ユーザーフレーズのエディターでは、ユーザーフレーズを詳細に設定できます。

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



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



ステップの編集

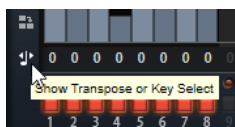
ステップの高さは値を表わします。ステップは、以下の方法で編集できます。

- すべてのステップを有効にするには、コンテキストメニューから「Enable All Steps」を選択します。
- 値を調節するには、ステップをクリックして上下にドラッグします。
- 複数のステップの値を調節するには、クリックしてカーブを描きます。
- すべてのステップのベロシティを相対的に調節するには、[Shift] を押しながらかlickしてドラッグします。
- ステップで傾斜を描くには、[Alt] を押しながらかlickして描きます。
- シーケンスの右と左で対称の傾斜を描くには、[Shift]+[Alt] を押しながらかlickして描きます。

- 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] を押しながらステップをクリックします。
- 2つのステップをレガート再生するには、2つのステップの最初の方の下にある数字をクリックして、小さい矢印を表示します。
「Legato」がオンになると、「Gate Scale」パラメーターの設定は反映されません。
- ステップを移調するには、ステップの下のフィールド内をクリックし、移調数(半音単位)を入力します。

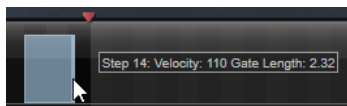
補足

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



ゲートタイムの調節

ベロシティステップでは、ステップの幅がゲートタイムを表わします。



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

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

フレーズの調節

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

補足

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

Voltage

Voltage は、2つのオシレーターを搭載したノイズシンセサイザーで、シンセベースに使用できるほか、あらゆる種類のクラシックなモノフォニックおよびポリフォニックシンセサウンドを作り出せます。統合されたアルペジエーターおよびステップシーケンサーを使用して、シーケンサーラインからステップコードまであらゆるサウンドを作り出せます。



2つのオシレーターとノイズジェネレーターの間には、24dB ローパスフィルターが続きます。フィルターは、キーボード、ベロシティ、LFOなどのモジュレーションソースだけでなく、たとえば、ステップシーケンサーのコントローラーレンでも変調できます。Voltageには、ピッチ、PWM、およびフィルターのモジュレーション用に2つのLFOが搭載されています。最初のLFOはホストアプリケーションのテンポに同期でき、フィルターおよびピッチのモジュレーションを可能にします。2番めのLFOは、モジュレーションホイールでコントロールされ、ビブラートの生成に使用されます。

「Oscillator」セクション



Oscillator 1/2 Waveform

オシレーターの波形を選択します。のこぎり波、三角波、矩形波から選択できます。

Oscillator 1/2 Level

オシレーターのレベルをコントロールします。

PWM

PWM (Pulse Width Modulation) は矩形波にのみ使用できます。LFOで波形の幅を変調できるようにしたい場合にのみ、このオプションをオンにします。

Osc 2 Coarse

半音単位で -12 から +12 の間で 2 番めのオシレーターをディチューンします。

Osc 2 Fine

セント単位で -100 から +100 の間で 2 番めのオシレーターをディチューンします。

Noise Type

ノイズの種類です。標準的なホワイトノイズおよびピンクノイズか、バンドパスフィルター(「BPF」)で処理されたバージョンのホワイトノイズおよびピンクノイズから選択できます。

Level

ノイズジェネレーターレベルをコントロールします。

「Filter」セクション



Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

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

Distortion

信号にチューブのようなディストーションを加えます。

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Velocity

ベロシティからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Key Follow

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

「Amplifier」セクション



Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

Velocity

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

「Voice」セクション



Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

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。

Glide

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

Fingered

レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがバンドします。

Mono

モノフォニック再生を有効にします。

Retrigger

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

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

Trigger Mode

新しいノートのトリガー動作を設定します。

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

- 「Resume Keeps Zone」は、ノートの発音停止時に新しいノートをトリガーしません。新しいノートが別のゾーンで発音されても、エンベロープは発音が停止したノートと同じレベルで再開され、ゾーンのピッチは新しいノートに設定されます。
- 「Legato Keeps Zone」は、ノートの発音停止時に新しいノートをトリガーしません。新しいノートが別のゾーンで発音されても、エンベロープはそのまま続行され、ゾーンのピッチは新しいノートに設定されます。

「LFO」セクション



Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

Sync

「Sync」がオンの場合、周波数は拍子の分数で設定されます。

Cutoff

フィルターカットオフモジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

Pitch

ピッチモジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

PWM

矩形オシレーターのパルス幅のモジュレーションデプスをコントロールします。

「Mod Wheel」セクション



Vib Freq

ピッチモジュレーション (ビブラート) に使用される 2 番めの LFO の周波数をコントロールします。

Cutoff

フィルターカットオフに対するモジュレーションホイールの影響をコントロールします。

Vib Depth

ピッチモジュレーション (ビブラート) のデプスをコントロールします。

Distortion

フィルターディストーションに対するモジュレーションホイールの影響をコントロールします。

「Filter Envelope」 セクション



Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Amp Envelope」 セクション



Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

ボリュームエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Arp」 ページ

このページには、統合されたアルペジエーターがあります。



Arpeggiator On/Off

アルペジエーターを有効または無効にします。

User Mode On/Off

ユーザーフレーズとユーザーフレーズエディターを 有効または無効にします。

バリエーション

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

Phrase

フレーズを選択できます。

KSOFF (キースイッチオフ)

キースイッチとノイズを使用するフレーズ (ギターフレーズのフレットノイズなど) は、通常、同じインストゥルメントタイプのプログラムのみで再生されます。キースイッチやノイズのないプログラムでは、これらのイベントが通常のノートとして再生され、予期しない結果が生じます。キースイッチとノイズを再生しないようにするには、「**KSOFF**」をオンにします。

補足

「**KSOFF**」は、演奏に合わせて移調しないノートイベントをフィルタリングします。そのため、ドラムフレーズへの使用はおすすめしません。

補足

「**KSOFF**」はユーザーフレーズには使用できません。

Drag Recorded MIDI to Sequencer

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

Record Output

アルペジエーターの MIDI 出力を録音できます。

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

Sync

フレーズがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

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

Mute

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

Hold

キーを放したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。

- 「**Off**」を選択した場合、キーを放すと、フレーズはすぐに変化します。すべてのキーを放すと、フレーズはすぐに停止します。
- 「**On**」を選択した場合、キーを放しても、フレーズは最後まで再生されます。「**Loop**」がオンになっていると、フレーズは連続再生されます。

- 「**Gated**」を選択した場合、最初のキーが発音されると、フレーズは再生を開始します。キーを放してもバックグラウンドでは無音で再生が続き、もう一度キーを押すとその位置で再生が再開します。このようにして、フレーズの再生を制御できます。

Tempo

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

「**Sync**」がオンの場合、「**Tempo**」パラメーターは使用できません。

Tempo Scale

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

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

Trigger Mode

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

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

Restart Mode

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

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

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

Key Mode

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

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

Vel Mode

- 「**Original**」を選択した場合、フレーズのノートはフレーズに保存されているベロシティで発音されます。

- 「**Vel Controller**」を選択した場合、ノートのベロシティの生成または変調に使用されるベロシティコントローラーを選択できます。
- 「**Original + Vel Controller**」を選択した場合、フレーズのベロシティは、フレーズに保存されているベロシティとベロシティコントローラーから派生したベロシティの組み合わせで決まります。

Swing

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

Gate Scale

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

Vel Scale

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

Octaves

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

「User Mode」のパラメーター



Save Phrase/Delete Phrase

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

Mode

ノートの発音方法を設定します。

- 「**Step**」を選択した場合、受信した最後のノートがモノフォニックシーケンスをトリガーします。
- 「**Chord**」を選択した場合、ノートはコードとしてトリガーされます。
- 「**Up**」を選択した場合、ノートが昇順にアルペジオ再生されます。
- 「**Down**」を選択した場合、ノートが降順にアルペジオ再生されます。
- 「**Up/Down 1**」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。

- 「Up/Down 2」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。
「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「Down/Up 1」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。
- 「Down/Up 2」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。
「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「Random」を選択した場合、ノートがランダム順にアルペジオ再生されます。

Wrap

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

補足

無効なステップは反映されません。

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

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

Key Replace

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

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

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

補足

「Key Replace」は、バリエーションごとに個別に設定できます。

Groove Quantize

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

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

Key Select

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

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

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

補足

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

- ステップの「**Key Select**」の値を表示するには、エディターの左にある「**Show Transpose or Key Select**」をクリックしてキーボードのアイコンを表示させます。
- ステップの「**Key Select**」の値を設定可能な範囲内で変更するには、値をクリックして上下にドラッグするかマウスホイールでスクロールします。

使用可能なオプションを以下に示します。

- 「**P**」(フレーズ)に設定した場合、選択したモード(「**Up**」、「**Down**」、「**Up/Down 1**」など)に従ってユーザーフレーズのノートが発音されます。
- 「**1 ~ 8**」に設定した場合、ノートリストの該当するキーが再生されます。再生されるキーは「**Key Mode**」の設定に応じて異なります。たとえば、「**Key Mode**」を「**Sort**」に設定した場合、「**1**」に設定すると最も低いキーが再生されます。
- 「**L**」(最後)に設定した場合、ノートバッファーの最後のキーが常に再生されます。「**Key Mode**」の設定に応じて、ノートバッファーの最も高いノートまたは最後のノートが発音されます。
- 「**A**」(すべて)に設定した場合、ノートバッファーのすべてのキーがコードとして再生されます。

アルペジエーターの MIDI 出力の録音

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

手順

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

バリエーションの作成

手順

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

結果

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

補足

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

トリガーパッドにバリエーションを割り当てる

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

手順

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

ユーザーフレーズ

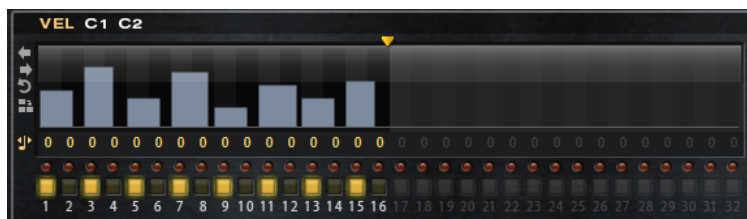
ユーザーフレーズには最大 32 のステップを含めることができます。各ステップは、調節可能な「Velocity」、「Gate Length」、および「Transpose」値を持ちます。ステップを追加したり、ステップの長さを調節したり、一時停止を残したりして、ユーザーフレーズのリズムを定義できます。連続したステップを組み合わせて、長いノートを作ることができます。「Mode」を選択すると、ノートの再生方法を定義できます。また、追加の MIDI コントロールシーケンスがあり、各ステップでもモジュレーション信号を送信できます。

独自のフレーズを作成するには、「User」ボタンをオンにします。

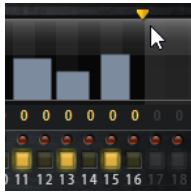
ユーザーフレーズの編集

ユーザーフレーズのエディターでは、ユーザーフレーズを詳細に設定できます。

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



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



ステップの編集

ステップの高さは値を表わします。ステップは、以下の方法で編集できます。

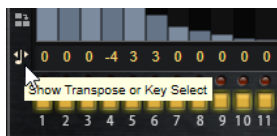
- すべてのステップを有効にするには、コンテキストメニューから「**Enable All Steps**」を選択します。
- 値を調節するには、ステップをクリックして上下にドラッグします。
- 複数のステップの値を調節するには、クリックしてカーブを描きます。
- すべてのステップのベロシティを相対的に調節するには、**[Shift]** を押しながらかlickしてドラッグします。
- ステップで傾斜を描くには、**[Alt]** を押しながらかlickしてラインを描きます。
- シーケンスの右と左で対称の傾斜を描くには、**[Shift]+[Alt]** を押しながらかlickしてラインを描きます。
- 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lickして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lickしてステップをクリックします。
- 2つのステップをレガート再生するには、2つのステップの最初の方の下にある数字をクリックして、小さい矢印を表示します。

「**Legato**」がオンになると、「**Gate Scale**」パラメーターの設定は反映されません。

- ステップを移調するには、ステップの下のフィールド内をクリックし、移調数 (半音単位) を入力します。

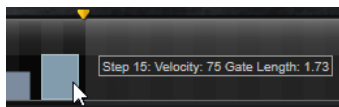
補足

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



ゲートタイムの調節

ベロシティステップでは、ステップの幅がゲートタイムを表わします。



- ステップのゲートタイムを調節するには、右側の境界をドラッグします。
- すべてのステップのゲートタイムを調節するには、**[Shift]** を押しながらかlickしてステップの右側の境界をドラッグします。
この方法でゲートタイムを調節できるのは、次のステップの左側の境界までです。次以降のステップに重なるまでステップのゲートタイムをのばした場合、重ねられたステップは無効になります。
- ステップのゲートタイムを 1 にリセットするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらかlickして右側の境界をクリックします。

- すべてのステップのゲートタイムをリセットするには、[Shift]+[Ctrl]/[command] を押しながらハイライトされた右側の境界をクリックします。
- 連続するステップの間のギャップを埋めるには、コンテキストメニューから「Fill Gap」または「Fill All Gaps」を選択します。

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

フレーズの調節

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

補足

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

Model C

Model C は、9 本のドローバーと、パーカッション用に 3 本の追加ドローバーを備え、クラシックなトーンホイールオルガンをエミュレートします。

細かく設定できる統合ロータリーエフェクトに加えて、VST アンプテクノロジーを使用したアンプリファイアーエミュレーターを搭載しています。エフェクトセクションには、フェーザー、ディレイ、リバーブなどの追加のエフェクトがあり、また、非和声音を追加できるリングモジュレーターも提供されます。Model C には、「Organ」、「Rotary」、「Amp」、および「FX」の 4 つのページがあります。

- ページを開くには、ウィンドウ上部の該当のボタンをクリックします。

「Organ」 ページ



ドローバー

左側のメインのドローバーでは、個々のトーンホイールのレベルを調節します。右側の 3 本のドローバーでは、パーカッションに使用されるトーンホイールのレベルを調節します。

Rotary

スピーカーの回転を高速または低速に切り替えることができます。中央にすると、回転が停止します。「Rotary」ページでは、エフェクトを細かく設定できます。

Attack

オルガンサウンドのアタックタイムを調節します。通常、アタックは非常に短いですが、長い時間に設定して、パッドのようなサウンドを作り出せます。

Release

オルガンサウンドのリリースタイムを調節します。通常、リリースタイムは非常に短いですが、長い時間に設定して、キーを放してからサウンドがフェードアウトするまでの時間を長くできます。

Velocity

オルガンサウンドのレベルに対するベロシティの影響を設定します。

Key On Click/Key Off Click

電気機械式オルガンでは、ノートをトリガーしたり、放したりしたときに、短いノイズ信号が発生します。ここでは、これらのクリック音のレベルを設定できます。

Vibrato



ペダルボタンをクリックすると、統合されたビブラートエフェクトをかけられます。このオプションをオンにした場合、右側のコントロールを使用してタイプを選択できます。

Rotary/Amp

オルガン信号は、ロータリースピーカーと内部アンプに並列で送信されます。このコントロールを使用すると、これら2つの送信先に信号を分配する方法を指定できます。

- コントロールを左いっぱいに戻すと、信号はロータリースピーカーにのみ送られます。右いっぱいに戻すと、信号はアンプにのみ送られます。

Percussion



ペダルボタンをクリックすると、パーカッション信号を有効にできます。使用できるパーカッションパラメーターを以下に示します。

- 「Steal 1'」 - 通常、電気機械式オルガンでは、パーカッションが有効なときに、1'のドローバーを使用できません。これを防ぐには、「Steal 1'」をオフにします。
- 「Poly」 - 通常、ドローバーオルガンのパーカッションはモノフォニックなため、キーを押すと、パーカッションエンベロープがこのノートにトリガーされます。キーが押されている間は、新しいパーカッションはトリガーされません。たとえば、レガート演奏した場合、パーカッションは最初のノートまたはコードにのみ適用されます。パーカッションは、すべてのノートが放されたあとにのみ再トリガーできます。
ノートを発音するたびにパーカッションをトリガーするには、「Poly」をオンにします。
- 「Level」 - パーカッション信号のラウドネスを調節します。

「Rotary」 ページ

「Organ」 ページの「Rotary/Amp」 ダイヤルで信号をロータリーエフェクトに送るよう設定した場合にのみ、このページの設定がサウンドに影響を及ぼします。



このページのロータリーエフェクトには、内蔵の Rotary エフェクトと同じパラメーター (「Input」 と「Color」を除く) があります。

関連リンク

[Rotary \(273 ページ\)](#)

「Amp」 ページ

「Organ」 ページの「Rotary/Amp」 ダイヤルで信号をアンプに送るよう設定した場合にのみ、このページの設定がサウンドに影響を及ぼします。



このページのパラメーターは、VST Amp エフェクトのパラメーター (マイクタイプとマイク位置のオプションを除く) に対応します。

関連リンク

[VST Amp \(263 ページ\)](#)

「FX」 ページ



Ring Modulator



On/Off

リングモジュレーターエフェクトを有効または無効にします。

LFO Freq

正弦波オシレーターの周波数を変調するための、LFOの周波数を指定します。

LFO Depth

正弦波オシレーターの周波数のLFOモジュレーションの強さを設定します。

Sine Freq

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。

Phaser



On/Off

フェーザーエフェクトを有効または無効にします。

Rate

フェーズモジュレーションの周波数をヘルツで指定します。

Depth

フェーズモジュレーションの強さを設定します。

Feedback

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

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Delay



On/Off

ディレイエフェクトを有効または無効にします。

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 1000 分の 1 秒単位で設定します。

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無限に繰り返されます。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Reverb



On/Off

リバーブエフェクトを有効または無効にします。

Reverb Type

リバーブタイプを、「Spring」、「Plate」、および「Hall」で切り替えられます。

Time

残響時間を秒単位で設定できます。

Predelay

リバーブがかかり始めるまでの時間をコントロールします。最初の反響音が聞こえるまでの時間を延ばすことによって、大きな部屋のリバーブをシミュレートできます。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

HALiotron

HALiotron は、デジタルサンプラーが登場する前の時代のサウンドジェネレーターをエミュレートします。

デジタルサンプラーが登場する前は、キーごとにあらかじめ録音されたテープを再生して、オリジナルインストールメントのサウンドを作っていました。HALiotron は、この時代のテープを7種類搭載しており、それらをブレンドしてミックスサウンドを作り出せます。クラシックなアーキタイプに加えて、最も重要なシンセシスパラメーター一式が提供され、それらを使用してサウンドのシェイプを変更できます。また、フィルターとアンプをペロシティーでコントロールして、サウンドをダイナミックに演奏できます。

「Main」 ページ



Loop On/Off

基本サンプルのループバージョンを使用してノートを発音するには「On」に設定し、テープの終わりに達したときにノートを停止するには「Off」に設定します。

Volume

サウンドのメインボリュームを調節します。

Speed

テープの再生速度を調節します。「Slow」に設定すると、サンプルが1オクターブ下で再生されます。

Cutoff

内蔵ローパスフィルターのカットオフ周波数を調節します。

Pitch

サウンドのチューニングを調整します。複数の HALiotron プリセットを組み合わせの場合、このコントロールを使用してサウンドを豊かにできます。

A、B、C

クリックして、各ダイヤル位置に含めるテープを選択します。ダイヤルを使用して、テープをシームレスにブレンドできます。

Attack

サウンドのアタックタイムを調節します。

Release

サウンドのリリースタイムを調節します。

Velocity

サウンドのレベルに対するベロシティの影響をコントロールします。

Pitchbend Up/Pitchbend Down

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

Coarse Tune

サウンドを半音単位で設定します。これによって、複数のレイヤーで構成された HALiotron サウンドでインターバルを考慮して再生できます。

「Filter」 ページ



Resonance

ローパスフィルターのレゾナンスを調節します。

Velocity

サウンドのレベルに対するベロシティの影響を設定します。

ENV AMOUNT

カットオフ周波数に対するフィルターエンベロープの影響を調節します。

KYB

キーボードからのカットオフモジュレーション (カットオフキーフォロー) を調節します。

Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

B-Box

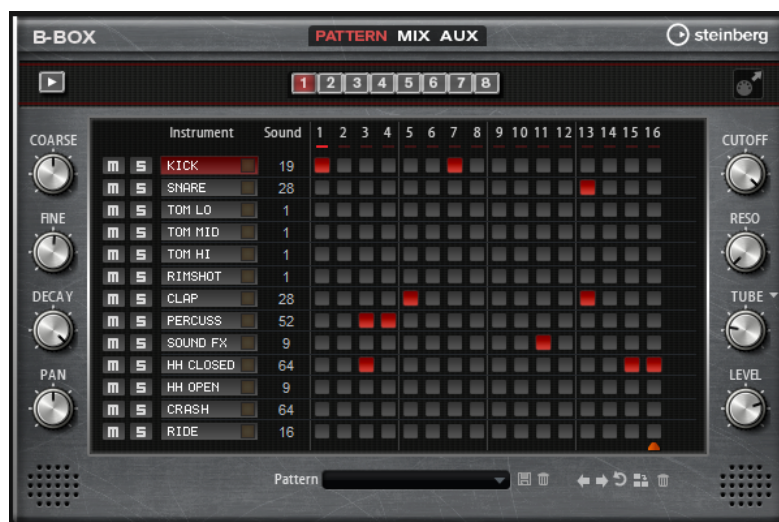
B-Box は、HALion Sonic で使用できる本格的なドラムコンピューターです。13 のインストゥルメントレーンを備え、最大で 128 種類のサウンドを使用できます。ドラムパターンを設定したり、バリエーションを作成したり、ローパスフィルターや複数のディストーションモードを使用して各ドラムサウンドを変更したりできます。

B-Box には、「Pattern」、「Mix」、および「Aux」の 3 つのページがあります。

- ページを開くには、ウィンドウ上部の該当のボタンをクリックします。

「Pattern」 ページ

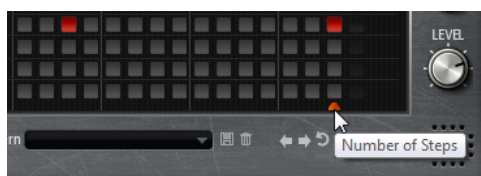
「Pattern」 ページでは、ドラムパターンを作成または編集できます。このページには、パターンエディターのほか、いくつかの最も重要なサウンドパラメーターがあります。



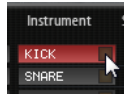
ウィンドウの中央にあるパターンエディターセクションでは、ドラムパターンを作成または編集できます。

- パターンのステップ数を指定するには、パターンディスプレイの下部にある小さい三角形をドラッグします。

最大の長さは 16 ステップです。



- レーンのドラムサウンドを変更するには、「Sound」 コラムに新しい値を入力します。選択したドラムインストゥルメントに応じて、最大 128 のドラムサウンドから選択できます。
- ドラムサウンドを試聴するには、インストゥルメント名の右にあるトリガーボタンをクリックします。







- ドラムステップをパターンに追加するには、パターンエディターのステップフィールドをクリックします。
レーン上のすべてのフィールドをドラムステップに一度に追加するには、[Shift] を押しながらかフィールドをクリックします。
- 個々のレーンをミュートまたはソロにするには、対応する「Mute」ボタンまたは「Solo」ボタンをクリックします。
- ステップのベロシティーを設定するには、ステップをクリックして上下にドラッグするか、マウスホイールを回します。
ステップごとに、ベロシティーをロー、ミディアム、ハイから設定できます。
レーン内のすべてのステップのベロシティーを同時に変更するには、[Shift] を押しながらかマウスを使用します。

補足

この機能ではレーンの各ステップフィールドのドラムステップがレーンに挿入され、同じベロシティーに設定されます。このレーンのいくつかのステップだけを使用したい場合は、ベロシティーをステップごとに変更する必要があります。


- ステップを削除するには、削除したいステップをクリックします。
すべてのステップを削除するには、[Shift]+[Ctrl]/[command] を押しながらかステップをクリックします。

パターン全体の編集

- パターンをロードするには、エディターの下フィールドをクリックしてポップアップメニューからパターンを選択します。
- パターンのすべてのステップを左右どちらかに1ステップ移動させるには、「Shift Pattern Left」または「Shift Pattern Right」をクリックします。
これは、たとえば、思いどおりに作成したパターンが、1拍めから始まらない場合に役立ちます。
- 中央のステップを基準としてパターンを反転させるには、「Reverse Pattern」ボタンをクリックします。
- 現在のパターン内のすべてのステップをコピーして現在のステップのあとに挿入するには、「Duplicate Pattern」をクリックします。

補足

パターン内のステップの最大数は16です。「Duplicate Pattern」を選択した場合、生成されたパターンが16ステップを超えると、最大の長さまで新しいステップが挿入されます。

- パターン内のすべてのステップを削除するには、「Clear Pattern」をクリックします。

ドラムサウンドの設定

パターンエディターの左右のコントロールを使用して、選択したドラムインストゥルメントを設定できます。

Coarse

インストゥルメントのチューニングを半音単位で調整します。

Fine

インストゥルメントのチューニングをセント単位で微調整します。

Pan

サウンドの定位を調節します。

Cutoff

インストゥルメントのカットオフ周波数を調節します。

Resonance

インストゥルメントのフィルターレゾナンスを調節します。

Distortion Type

ディストーションタイプを設定します。「**Tube**」、「**Hard Clip**」、「**Bit Reduction**」、「**Rate Reduction**」から選択できます。

Distortion

インストゥルメントのディストーションの量を設定します。

Level

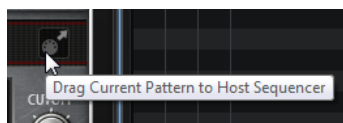
インストゥルメントのレベルを設定します。

パターンの再生

- パターンを再生するには、ウィンドウ上部の **Play/Stop** ボタンを使用します。ステップ番号の下にあるインジケーターで、再生中のステップが示されます。

パターンのエクスポート

- パターンを MIDI ファイルとしてエクスポートするには、MIDI エクスポートフィールドをホストアプリケーションにドラッグします。



バリエーション

B-Box は、最大 8 つのバリエーションを提供します。これらのバリエーションを使用して、イントロ、フィル、エンディングなど、異なるリズムパターンを作成できます。

- バリエーションを切り替えるには、パターンエディターの上のバリエーションボタンをクリックします。
- コンテキストメニューのコマンドを使用すると、ボタン間でバリエーションをコピーできます。

補足

「**Loop**」、「**Sync**」、「**Hold**」、「**Trigger Mode**」、「**Restart Mode**」、および「**Input Mode**」パラメーターはバリエーションに含まれません。

関連リンク

[トリガーパッドにバリエーションを割り当てる \(153 ページ\)](#)

トリガーパッドにバリエーションを割り当てる

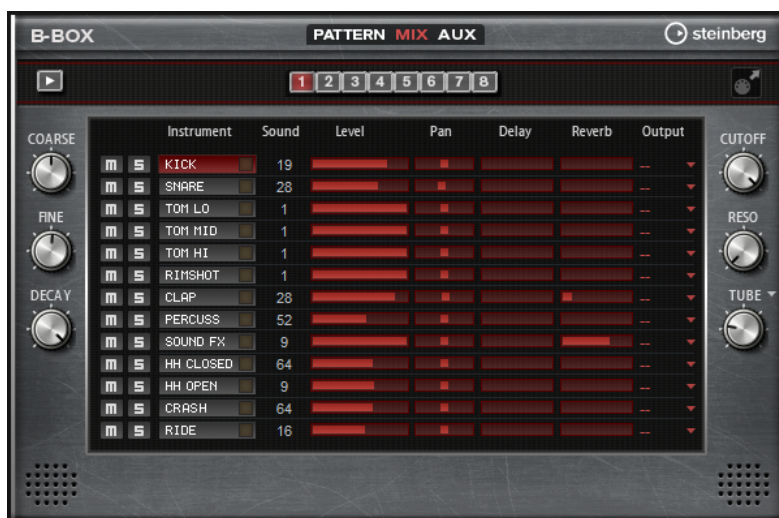
トリガーパッドにバリエーションを割り当てると、トリガーパッドを使用してバリエーションを切り替えられます。

手順

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

「Mix」 ページ

「Mix」 ページでは、パターンにエフェクトを適用できます。



Level

インストールメントのレベルを調節します。

Pan

インストールメントのサウンドの定位を調節します。

Delay

ディレイエフェクトに送る信号の割合を指定します。

Reverb

リバーブエフェクトに送る信号の割合を指定します。

Output

使用可能なプラグイン出力のいずれかを選択できます。

「AUX」 ページ

「AUX」 ページでは、B-Box およびそれに含まれるエフェクトのグローバル設定を行なえます。

このページは2つのセクションに分かれています。左側のセクションでは、グローバルなパフォーマンス設定を行ない、右側のセクションでは、統合されたディレイおよびリバーブエフェクトを設定できます。



「Performance」セクション

Loop

このオプションをオンにすると、パターンはループ再生されます。

Hold

キーを放したときにパターンが停止したり変化したりするのを防止できます。

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

Trigger Mode

別のバリエーションを選択したときに、パターンが変わる時点を設定します。

- 「Immediately」に設定すると、別のバリエーションに切り替えた直後にパターンが変わります。
- 「Next Beat」に設定すると、別のバリエーションに切り替えたあとの1拍めにパターンが変わります。
- 「Next Measure」に設定すると、別のバリエーションに切り替えたあとの1小節めにパターンが変わります。

Restart Mode

ノートをトリガーしたときにパターンを再トリガーするかどうかを設定します。

- 「Off」 - 再生中のパターンは再トリガーされません。
- 「First Note」 - ノートがトリガーされてほかに再生されているノートがない場合、パターンは再トリガーされます。
- 「Each Note」 - ノートがトリガーされるたびにパターンは再トリガーされます。
- 「Sync to Host」 - ホストアプリケーションの拍子や小節に合わせてパターンを再生します。再生は、トランスポートを開始するたびに同期されます。
- 「Follow Transport」 - ホストアプリケーションのトランスポートコントロールに合わせて、再生が自動的に開始または停止されます。

Input Mode

パターンをトリガーするキーは、HALion Sonic キーボードに緑色で示されます。インストゥルメントサウンドに割り当てられたキーは、標準の黒と白色のキーで示されます。

「Input Mode」の設定に応じて、黒と白色のキーで、割り当てられたインストゥルメントがトリガーまたはミュートされます。

- 「Off」に設定すると、再生したキーでパターンがトリガーされます。
- 「Trigger」に設定すると、割り当てられたインストゥルメントのサウンドが再生されます。
- 「Mute」に設定すると、キーを押している間、トラックがミュートされます。

Sync

「Sync」をオンにすると、パターンがホストアプリケーションのテンポに同期します。

「Sync to Host」および「Follow Transport」モードでは、ホストアプリケーションへの同期は自動で行なわれます。これらのモードでは、「Sync」パラメーターは使用できません。

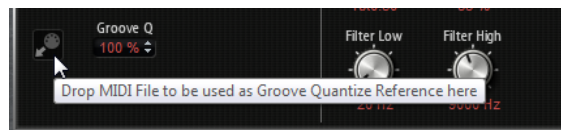
Tempo

「Sync」がオフの場合、「Tempo」パラメーターを使用して内部再生速度を設定できます。

Tempo Scale

パターン再生の速度を定義します。拍子の分数で値を指定できます。付点音符や3連音符の値も設定できます。たとえば、「Tempo」パラメーターを「1/16」に設定したときにこの値を「1/8」に設定した場合、再生される速さは半分になります。

パターンのグルーブクオンタイズ



パターンのタイミングを外部 MIDI ファイルに合わせて調整するには、その MIDI ファイルを「Groove Quantize」ドロップフィールドにドラッグアンドドロップします。スライスされたループの MIDI ファイルを、MIDI エクスポートドラッグフィールドから「Groove Quantize」ドロップフィールドにドラッグすると、パターンの再生を、そのループのタイミングにクオンタイズできます。

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

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。

Velocity Scale

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

「Delay」および「Reverb」セクション

ディレイエフェクトおよびリバーブエフェクトには、Multi Delay および Reverb エフェクトと同じパラメーターがあります。

Delay

ディレイの量を調節します。

Reverb

リバーブの量を調節します。

Master

B-Box 全体のボリュームを調節します。

関連リンク

[Multi Delay \(252 ページ\)](#)

[Reverb \(250 ページ\)](#)

World Instruments

World Instruments は、さまざまな民族楽器をエミュレートします。これらのインストゥルメントは手動で演奏したり、統合アルペジエーターを使用して演奏したりできます。

「Sound」ページでは、フィルターおよびアンプを設定してインストゥルメントを微調整できます。また、各キーのピッチを4分音符単位で下げる内蔵のマイクロチューニング機能を使用して、典型的なオリエンタルスケールを再現できます。

「Sound」ページ



「Filter」セクション

Filter Shape

- LP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12およびBP24は、それぞれ12および24dB/octのバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP 6+LP 18およびHP 6+LP 12は、それぞれ6dB/octのハイパスフィルターと、18および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。
- HP 12+LP 6およびHP 18+LP 6は、それぞれ12および18dB/octのハイパスフィルターと、6dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。
- HP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。
- BR12およびBR24は、それぞれ12および24dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。

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

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

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

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Velocity

ベロシティからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Filter Envelope

Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Amp」 セクション

Key Delay

ノートの発音を遅らせます。このパラメーターは、複数のプログラムまたはレイヤーで作業しているときに使用できます。レイヤーごとに異なるキーディレイの値を設定すると、ノートを分散させて、同時に発音されないようにできます。

Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

Velocity

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

Amp Envelope

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

ボリュームエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Pitch」 セクション

Coarse

チューニングを半音単位で調整します。

Fine

チューニングをセント単位で調整します。

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。

「LFO」 セクション

Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

Sync

「Sync」 がオンの場合、周波数は拍子の分数で設定されます。

Pitch

ピッチモジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

Cutoff

フィルターカットオフモジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

「MW」 セクション

Vib Freq

ピッチモジュレーション (ビブラート) に使用される 2 番目の LFO の周波数をコントロールします。

Vib Depth

ピッチモジュレーション (ビブラート) のデプスをコントロールします。

Cutoff

フィルターカットオフに対するモジュレーションホイールの影響をコントロールします。

「Oriental Scale」 セクション

Scale On/Off

発音したノートのスケール設定の影響を有効または無効にします。

ノートスイッチ

スイッチを有効にすると、該当するノートのチューニングが四分音単位で下がります。

「Arp」 ページ

このページには、統合されたアルペジエーターがあります。



Arpeggiator On/Off

アルペジエーターを有効または無効にします。

バリエーション

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

User Mode On/Off

ユーザーフレーズとユーザーフレーズエディターを 有効または無効にします。

Phrase

フレーズを選択できます。

KSOff (キースイッチオフ)

キースイッチとノイズを使用するフレーズ (ギターフレーズのフレットノイズなど) は、通常、同じインストゥルメントタイプのプログラムのみで再生されます。キースイッチやノイズのないプログラムでは、これらのイベントが通常のノートとして再生され、予期しない結果が生じます。キースイッチとノイズを再生しないようにするには、「**KSOff**」をオンにします。

補足

「**KSOff**」は、演奏に合わせて移調しないノートイベントをフィルタリングします。そのため、ドラムフレーズへの使用はおすすめしません。

補足

「**KSOff**」はユーザーフレーズには使用できません。

Drag Recorded MIDI to Sequencer

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

Record Output

アルペジエーターの MIDI 出力を録音できます。

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

Sync

フレーズがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

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

Mute

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

Hold

キーを放したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。

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

Tempo

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

「Sync」がオンの場合、「Tempo」パラメーターは使用できません。

Tempo Scale

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

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

Trigger Mode

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

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

Restart Mode

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

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

- 「New Note」に設定した場合、新しいノートが発音するたびにフレーズが再開されます。

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

Key Mode

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

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

Vel Mode

- 「**Original**」を選択した場合、フレーズのノートはフレーズに保存されているベロシティーで発音されます。
- 「**Vel Controller**」を選択した場合、ノートのベロシティーの生成または変調に使用されるベロシティーコントローラーを選択できます。
- 「**Original + Vel Controller**」を選択した場合、フレーズのベロシティーは、フレーズに保存されているベロシティーとベロシティーコントローラーから派生したベロシティーの組み合わせで決まります。

Swing

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

Gate Scale

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

Vel Scale

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

Octaves

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

Key Range

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

Velocity Range

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

「User Mode」のパラメーター

Save Phrase/Delete Phrase

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

Mode

ノートの発音方法を設定します。

- 「**Step**」を選択した場合、受信した最後のノートがモノフォニックシーケンスをトリガーします。
- 「**Chord**」を選択した場合、ノートはコードとしてトリガーされます。
- 「**Up**」を選択した場合、ノートが昇順にアルペジオ再生されます。
- 「**Down**」を選択した場合、ノートが降順にアルペジオ再生されます。
- 「**Up/Down 1**」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。
- 「**Up/Down 2**」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「**Key Mode**」の設定によって動作が変わります。
「**Key Mode**」を「**Sort**」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
「**Key Mode**」を「**As Played**」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「**Down/Up 1**」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。
- 「**Down/Up 2**」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「**Key Mode**」の設定によって動作が変わります。
「**Key Mode**」を「**Sort**」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
「**Key Mode**」を「**As Played**」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「**Random**」を選択した場合、ノートがランダム順にアルペジオ再生されます。

Wrap

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

補足

無効なステップは反映されません。

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

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

Key Replace

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

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

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

- 「All」に設定すると、不足キーは、ノートバッファのすべてのノートと置き換えられます。ノートはコードとして再生されます。

補足

「Key Replace」は、バリエーションごとに個別に設定できます。

Groove Quantize

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

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

Key Select

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

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

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

補足

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

- ステップの「Key Select」の値を表示するには、エディターの左にある「Show Transpose or Key Select」をクリックしてキーボードのアイコンを表示させます。
- ステップの「Key Select」の値を設定可能な範囲内で変更するには、値をクリックして上下にドラッグするかマウスホイールでスクロールします。

使用可能なオプションを以下に示します。

- 「P」(フレーズ)に設定した場合、選択したモード(「Up」、「Down」、「Up/Down 1」など)に従ってユーザーフレーズのノートが発音されます。
- 「1～8」に設定した場合、ノートリストの該当するキーが再生されます。再生されるキーは「Key Mode」の設定に応じて異なります。たとえば、「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、「1」に設定すると最も低いキーが再生されます。
- 「L」(最後)に設定した場合、ノートバッファの最後のキーが常に再生されます。「Key Mode」の設定に応じて、ノートバッファの最も高いノートまたは最後のノートが発音されます。
- 「A」(すべて)に設定した場合、ノートバッファのすべてのキーがコードとして再生されます。

アルペジエーターの MIDI 出力の録音

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

手順

1. 「Record MIDI Output」をクリックします。
「Drag MIDI」フィールドの矢印が点滅しはじめ、録音モードであることを示します。
2. いくつかのノートを発音します。
3. 終了したら、「Record MIDI Output」を再度クリックします。
録音が停止します。「Drag MIDI」フィールドの矢印は点灯したままで、MIDI フレーズをエクスポートできることを示します。

4. 「**Drag MIDI**」フィールドをクリックして、ホストシーケンスアプリケーションの MIDI トラックにフレーズをドラッグします。
-

バリエーションの作成

手順

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

結果

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

補足

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

トリガーパッドにバリエーションを割り当てる

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

手順

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

ユーザーフレーズ

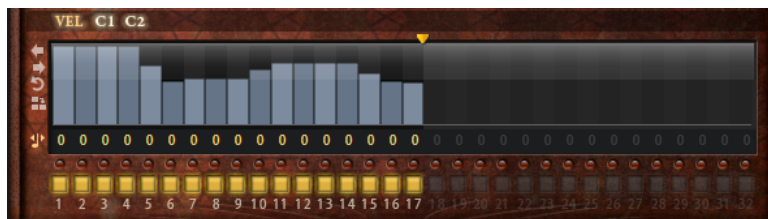
ユーザーフレーズには最大 32 のステップを含めることができます。各ステップは、調節可能な「**Velocity**」、「**Gate Length**」、および「**Transpose**」値を持ちます。ステップを追加したり、ステップの長さを調節したり、一時停止を残したりして、ユーザーフレーズのリズムを定義できます。連続したステップを組み合わせて、長いノートを作ることができます。「**Mode**」を選択すると、ノートの再生方法を定義できます。また、追加の MIDI コントロールシーケンスがあり、各ステップでもモジュレーション信号を送信できます。

独自のフレーズを作成するには、「**User**」ボタンをオンにします。

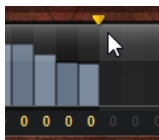
ユーザーフレーズの編集

ユーザーフレーズのエディターでは、ユーザーフレーズを詳細に設定できます。

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



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



ステップの編集

ステップの高さは値を表わします。ステップは、以下の方法で編集できます。

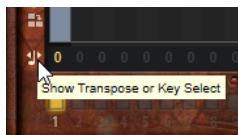
- すべてのステップを有効にするには、コンテキストメニューから「Enable All Steps」を選択します。
- 値を調節するには、ステップをクリックして上下にドラッグします。
- 複数のステップの値を調節するには、クリックしてカーブを描きます。
- すべてのステップのベロシティを相対的に調節するには、[Shift] を押しながらかlickしてドラッグします。
- ステップで傾斜を描くには、[Alt] を押しながらかlickして描きます。
- シーケンスの右と左で対称の傾斜を描くには、[Shift]+[Alt] を押しながらかlickして描きます。
- ステップのベロシティを 127 にリセットするには、[Ctrl]/[command] を押しながらかlick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lickします。

「Legato」がオンになると、「Gate Scale」パラメーターの設定は反映されません。

- ステップを移調するには、ステップの下のフィールド内をクリックし、移調数(半音単位)を入力します。

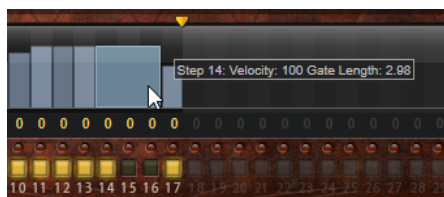
補足

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



ゲートタイムの調節

ベロシティステップでは、ステップの幅がゲートタイムを表わします。



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

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

フレーズの調節

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

補足

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

World Percussion

World Percussion は、さまざまな民族音楽のパーカッションインストゥルメントをエミュレートし、それに関する MIDI フレーズを提供します。

これらのインストゥルメントは、フィルターおよびアンプを設定してグローバルに微調整でき、エンベロープ設定を使用できます。内蔵の MIDI プレーヤーを使用すると、同梱の MIDI フレーズを使用したり、独自の MIDI フレーズをロードしたりできます。



MIDI プレーヤーのパラメーター

「Macro」 ページの上部には、MIDI プレーヤーのパラメーターがあります。

「On/Off」 ボタン

World Percussion の MIDI プレーヤー部をアクティブまたは非アクティブにします。

バリエーション

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

Phrase

フレーズを選択できます。

Drag MIDI Phrase to Host Sequencer

MIDI フレーズをホストシーケンサーにドラッグアンドドロップできます。

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

Hold

キーを放したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。

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

Trigger Mode

別のバリエーションを選択したときに、フレーズが変わる時点を設定します。

- 「Immediately」 - 別のバリエーションに切り替えた直後にフレーズが変わります。
- 「Next Beat」 - 別のバリエーションに切り替えたあとの 1 拍めにフレーズが変わります。
- 「Next Measure」 - 別のバリエーションに切り替えたあとの 1 小節めにフレーズが変わります。

Restart

選択した「Restart」モードおよび再生方法に応じて、ループの最初から再生を再開できます。

- 「Off」 - ループは連続して再生され、ノートに変更があっても再生のやり直しはしません。
- 「First Note」 - ホールドされたノートが他にない状態で 1 つのノートがトリガーされるとループを最初から再生します。
- 「Each Note」 - ノートがトリガーされるたびにループを最初から再生します。
- 「Sync to Host」 - ホストアプリケーションの拍子や小節に合わせてループを調整するにはこれを選択します。トランスポートを開始するたびに、ループは拍子や小節に合わせて調整されます。
- 「Follow Transport」 - ホストアプリケーションのトランスポートコントロールに合わせて、再生が自動的に開始または停止されます。

Start

4 分音符単位でループの開始を調節します。ループは適切な長さに短縮されます。

Length

4 分音符単位でループの長さを短縮できます。

補足

「Start」と「Length」のコントロール範囲は、ループの本来の長さに応じて変化します。

Tempo

- 「Sync」がオフのときに、「Tempo」コントロールを使用してループの内部再生速度を BPM で指定します。さらに、「Tempo Scale」で、速さをより詳細に設定できます。
- 「Sync」をオンにすると、「Tempo」コントロールは無効になります。

Sync

「Sync」をオンにすると、ループがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

「Restart」モードが「Sync to Host」または「Follow Transport」の場合、ホストアプリケーションへの同期は自動で行なわれます。これらのモードでは、「Sync」パラメーターは使用できません。

Play/Stop

フレーズの再生を開始または停止します。

Low Key

フレーズがトリガーされる最も低いキーを設定します。

High Key

フレーズがトリガーされる最も高いキーを設定します。

Center Key

「Key Follow」オプションで中央位置として使用される MIDI ノートを指定します。

Pitch

「Center Key」に従ってドラムサウンドのピッチを設定するには、このオプションをオンにします。

「Performance」セクション

Tempo Scale

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

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

Swing

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

Gate Scale

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

Vel Scale

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

Quantize Note Value

ポップアップメニューから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。これにより、選択した音値のみで再生するように MIDI ノートイベントのタイミングを制限できます。

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 ノートイベントを再生します。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。

「Filter」セクション

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

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

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Velocity

ベロシティーからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

「Amp」セクション

Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

Velocity

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

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

バリエーションの作成

手順

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

結果

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

補足

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

トリガーパッドにバリエーションを割り当てる

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

手順

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

Anima

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



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

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

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

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

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

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

「Oscillator」 ページ

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



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

Select Wavetable

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

Show 3D Wavetable Map/2D Wave

現在の波形の単一サイクルと波形全体の3次元図の表示を切り替えます。

Retrigger Mode

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

Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

Coarse

ピッチを半音単位で設定します。

Fine

ピッチをセント単位で設定します。オシレーターのサウンドを微調整できます。

Level

オシレーターの出カレベルを調節します。

Pan

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

「Main」タブ



Legato

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

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

Sync to Host

ウェーブテーブルをホストアプリケーションの拍子や小節に同期させます。

Loop Mode

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

Speed

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

このパラメーターは単極性です。

Position

エンベロープの開始位置を設定します。

Playback Direction

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

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

Random Position

ノートを発音したときに、現在の位置にランダムな値を追加します。

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

Random Direction

ノートを発音したときに、現在の方向に正または負のランダムな値を追加します。

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

「Form」 タブ



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

On/Off

フォルマント設定を有効または無効にします。

Formant

固定値によりウェーブテーブル全体のフォルマントをシフトできます。

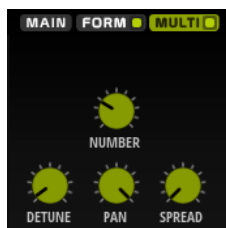
Key Follow

発音されたノートに応じて、フォルマントをシフトできます。

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

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

「Multi」 タブ



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

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

- 「Spread」は、各オシレーターがウェーブテーブル内の異なる位置から再生されるように、オシレーターを分散させます。

「Sub」 ページ

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



「Sub Oscillator」 セクション

Type

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

Retrigger Mode

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

Level

サブオシレーターの出力レベルを調節します。

Pan

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

「Noise Oscillator」 セクション

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

Noise Type

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

Level

ノイズオシレーターの出力レベルを調節します。

Sync

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

Pan

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

Follow Pitch

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

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

Loop

ノイズサンプルをループ再生するにはこのボタンをオンにします。

オフにすると、サンプルが1回だけ再生されます。

Speed

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

Speed Key Follow

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

Start

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

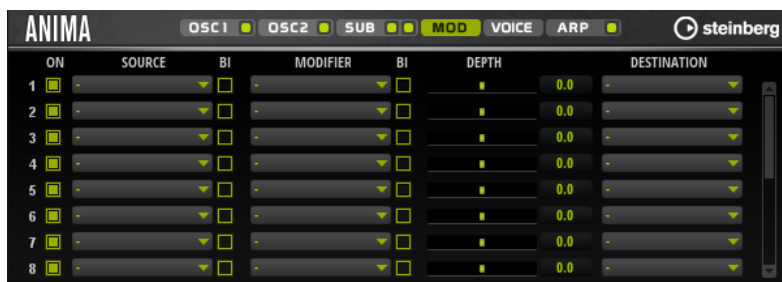
Random Start

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

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

「Mod」 ページ

「Mod」 ページには、モジュレーションマトリクスが含まれています。



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

モジュレーションの作成

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

手順

1. モジュレーションの「**Source**」フィールドをクリックし、モジュレーションソースを選択します。
 2. 必要に応じて、モジュレーションの「**Modifier**」フィールドをクリックして、モジュレーションの変更に使用するパラメーターを選択します。
このモディファイアーは、モジュレーションソースの出力を増減するのに使用します。
 3. 必要に応じて、「**Source**」パラメーターと「**Modifier**」パラメーターを単極性または双極性のどちらにするかを指定します。
 4. 「**Depth**」パラメーターでモジュレーションの強さを設定します。
 5. モジュレーションの「**Destination**」フィールドをクリックして、変調するパラメーターを選択します。
-

モジュレーションマトリクスのパラメーター

モジュレーションソースとモジュレーションモディファイアー

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

LFO A/B

LFO A および B は周期的なモジュレーション信号を生成します。

Amp Envelope

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

Filter Envelope

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

Env 3

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

Key Follow

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

Note-on Velocity

ノートオンベロシティをモジュレーション信号として使用できます。

Note-on Vel Squared

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

Pitchbend

ピッチベンドホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。

Modulation Wheel

モジュールホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。

Aftertouch

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

Arp Controller 1 ~ 3

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

Bus 1 ~ 8

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

Quick Control 1 ~ 8

クイックコントロールをモジュレーション信号として使用できます。

単極ソースと双極ソース

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

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

デスティネーション

Pitch

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

Cutoff

フィルターカットオフを変調します。

Resonance

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

Distortion

フィルターディストーションを変調します。

Level

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

ボリューム

ゲインを変調します。ボリュームモジュレーションはレベルに応じて増大します。

Pan

ステレオにおけるサウンドのパンを変調します。

WT 1/2 Pitch

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

WT 1/2 Level

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

WT 1/2 Pan

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

WT 1/2 Multi Detune

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

WT 1/2 Multi Pan

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

WT 1/2 Multi Spread

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

WT 1/2 Multi Voices

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

WT 1/2 Position

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

WT 1/2 Direction

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

WT 1/2 Speed

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

WT 1/2 Formant Shift

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

WT Sub Pitch

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

WT Sub Level

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

WT Sub Pan

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

WT Noise Speed

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

WT Noise Level

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

WT Noise Pan

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

Amp EnvAttack

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

Amp Env Decay

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

Amp Env Sustain

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

Amp Env Release

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

Filter Env Attack

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

Filter Env Decay

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

Filter Env Sustain

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

Filter Env Release

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

Env 3 Start Level

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

Env 3 Attack

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

Env 3 Attack Level

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

Env 3 Decay

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

Env 3 Sustain

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

Env 3 Release

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

Env 3 Release Level

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

Bus 1 ~ 8

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

「Voice」 ページ



Polyphony

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

Mono

モノフォニック再生を有効にします。

Retrigger

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

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

Trigger Mode

新しいノートのトリガー動作を設定します。

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

Glide

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

Fingered

レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがバンドします。

Glide Time

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

Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

Pitch Key Follow

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

Distribution

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

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

Pitchbend Up/Pitchbend Down

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

「Filter」セクション

左下のフィルターセクションでは、フィルターを有効にして設定できます。



フィルターオン/オフ

フィルターを有効または無効にします。

Filter Shape

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

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

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

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

Distortion

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

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

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Velocity

ベロシティからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Key Follow

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

Filter Envelope

「Env F/A」タブ内の左側で、フィルターエンベロープを設定できます。



Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

アンプとボリュームエンベロープ

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



アンプパラメーター

Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

Velocity

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

ボリュームエンベロープパラメーター

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

ボリュームエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Env 3」 セクション

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



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

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

「LFO」 セクション

「LFO」セクションでは、2つの付属のLFOを設定できます。



LFOの「Waveform」と「Shape」

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

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

Sync

「**Sync**」がオンの場合、周波数は拍子の分数で設定されます。

Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

Phase

LFO が再トリガーされるときに波形の初期段階を設定します。

Sync

「**Sync**」がオンの場合、周波数は拍子の分数で設定されます。

Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

Phase

LFO が再トリガーされるときに波形の初期段階を設定します。

Rnd (Random Phase)

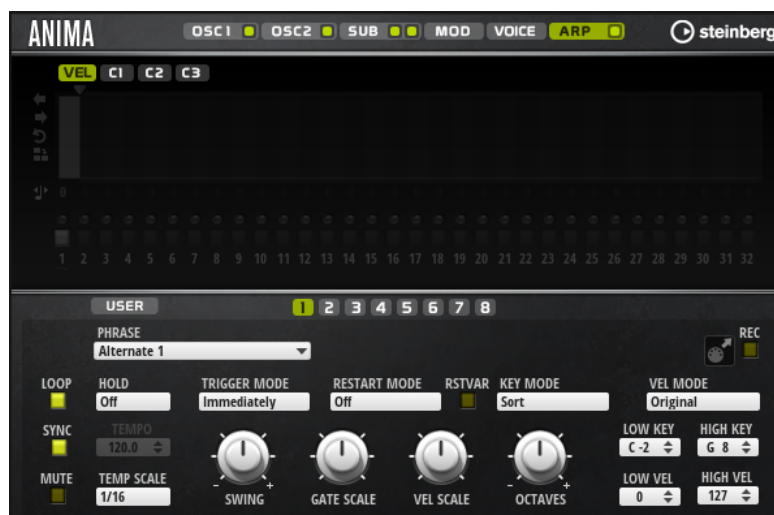
LFO が再トリガーされるときに波形の初期段階をランダムにします。

補足

「**Rnd**」をオンにした場合、「**Phase**」コントロールは使用できません。

「Arp」 ページ

このページには、統合されたアルペジエーターがあります。



Arpeggiator On/Off

アルペジエーターを有効または無効にします。

User Mode On/Off

ユーザーフレーズとユーザーフレーズエディターを 有効または無効にします。

バリエーション

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

Phrase

フレーズを選択できます。

Drag Recorded MIDI to Sequencer

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

Record Output

アルペジエーターの MIDI 出力を録音できます。

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

Sync

フレーズがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

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

Mute

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

Hold

キーを放したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。

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

Tempo

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

「**Sync**」がオンの場合、「**Tempo**」パラメーターは使用できません。

Tempo Scale

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

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

Trigger Mode

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

- 「**Immediately**」を選択した場合、アルペジエーターは新しいノートをスキャンし続けます。フレーズは演奏に応じてすぐに変化します。

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

Restart Mode

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

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

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

RstVar (バリエーション変更で再トリガー)

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

Key Mode

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

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

Vel Mode

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

Swing

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

Gate Scale

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

Vel Scale

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

Octaves

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

Velocity Range

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

Key Range

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

「User Mode」のパラメーター



Save Phrase/Delete Phrase

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

Mode

ノートの発音方法を設定します。

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

- 「**Down/Up 1**」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。
- 「**Down/Up 2**」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「**Key Mode**」の設定によって動作が変わります。
「**Key Mode**」を「**Sort**」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
「**Key Mode**」を「**As Played**」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「**Random**」を選択した場合、ノートがランダム順にアルペジオ再生されます。

Key Replace

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

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

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

補足

「**Key Replace**」は、バリエーションごとに個別に設定できます。

Wrap

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

補足

無効なステップは反映されません。

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

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

Groove Quantize

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

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

Key Select

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

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

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

補足

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

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

アルペジエーターの MIDI 出力の録音

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

手順

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

バリエーションの作成

手順

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

結果

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

補足

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

トリガーパッドにバリエーションを割り当てる

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

手順

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

ユーザーフレーズ

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

独自のフレーズを作成するには、「User」ボタンをオンにします。

ユーザーフレーズの編集

ユーザーフレーズのエディターでは、ユーザーフレーズを詳細に設定できます。

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



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



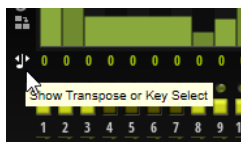
ステップの編集

ステップの高さは値を表わします。ステップは、以下の方法で編集できます。

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

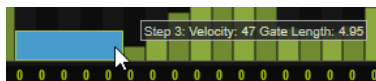
補足

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



ゲートタイムの調節

ベロシティステップでは、ステップの幅がゲートタイムを表わします。



- ステップのゲートタイムを調節するには、右側の境界をドラッグします。
- すべてのステップのゲートタイムを調節するには、**[Shift]** を押しながらかlickして右側の境界をドラッグします。
この方法でゲートタイムを調節できるのは、次のステップの左側の境界までです。次以降のステップに重なるまでステップのゲートタイムをのばした場合、重ねられたステップは無効になります。
- ステップのゲートタイムを 1 にリセットするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらかlickされた右側の境界をクリックします。
- すべてのステップのゲートタイムをリセットするには、**[Shift]+[Ctrl]/[command]** を押しながらかlickされた右側の境界をクリックします。

- 連続するステップの間のギャップを埋めるには、コンテキストメニューから「Fill Gap」または「Fill All Gaps」を選択します。

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

フレーズの調節

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

補足

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

Skylab

Skylab シンセは、シネマティックやアンビエントサウンドトラックの作成に最適な、幅広いサウンドを生成するインストゥルメントです。さまざまな展開パッド、サウンドスケープや、ストリングス、バス、合唱などの一般的なオーケストラサウンドを提供する大量のマルチサンプルが含まれており、非常に多くの壮大なサウンドを生成できます。さらに、オーケストラパーカッションと太鼓のパーカッシブサンプルのセットが用意されており、統合されたアルペジエーターと併せて使用してリズムカルなパターンを作るといったことができます。

Skylab のオシレーターセクションは、「Sample Mode」と「Grain Mode」を切り替えられます。

「Grain Mode」では、最大 8 つのストリームを備えたグラニューラシンセシスを使用しており、さらに多くのバリエーションのソースサンプルを生成できます。このオシレーターのもとには、さまざまなフィルターシェイプを提供するマルチモードフィルターが続きます。フィルターは、キーボード、ペロシティー、LFO などのモジュレーションソースだけでなく、たとえば、ステップシーケンサーのコントローラーレーンでも変調できます。Skylab には、ホストアプリケーションのテンポに同期できる 2 つのモノフォニック LFO が含まれており、モジュレーションマトリクスを使用して数多くのディスティネーションを変調できます。さらに、3 つめのエンベロープが含まれており、モジュレーションマトリクスの「Pitch」パラメーター、「Pan」パラメーター、「Wavetable」パラメーターといったディスティネーションに割り当てることができます。



Skylab には、「Osc」、「Mod」、「Voice」、および「Arp」の4つのページがあります。ページの設定を表示するには、対応するページのボタンをクリックします。

「Arp」ページのボタンには、アルペジエーターの「On/Off」ボタンも含まれています。

「Osc」 ページ

このページでは、サンプルとグレインオシレーターのどちらを使用するかを指定できます。また、オシレーターを設定できます。

Sample Mode

「Sample Mode」では、さまざまなマルチサンプルをロードしたり再生したりできます。



Grain Mode

「Grain Mode」では、再生のため、Skylab がグレインオシレーターを使用します。



Position

グレインの再生位置を手動で設定できます。たとえば、50% に設定すると、再生位置がサンプルの中央になります。再生位置は、新しいグレインが開始するたびに更新されます。

「Position」の「Rnd」

現在の位置を中心とした特定の範囲内で、再生位置がランダムに選択されます。100% に設定すると、再生位置はサンプルの開始位置と終了位置の間のランダムな位置にジャンプします。ランダム再生の位置は、新しいグレインの開始時にサンプルのチャンネルごとに個別に計算されます。このコントロールはサウンドのパンを広げるのに使用できます。

Duration

1 から 1000 の倍率でグレインの長さを延ばします。

非常に短いグレインの場合、サウンドのピッチはグレインが反復する周波数で決まります。グレインのデュレーションが 30ms を超えると、サウンドのピッチはサンプルの元のピッチになります。これは「Center Key」が C3 で「Duration」の値が 10 以上の場合の動作です。

「Duration」の「Rnd」

ランダムグレインのデュレーションを設定します。このデュレーションは、新しいグレインの開始時に計算されます。

Duration Key Follow

発音するノートに応じてグレインのデュレーションがどのように変化するかを設定します。これは、ほとんどの場合に短いデュレーションに使用されます。そのため、ピッチが

サンプルの元のピッチと同じでデュレーションが長いサウンドは、キーに従う必要はありません。

たとえば「**Duration**」が1、「**Duration Key Follow**」設定が100%の場合、2つのキーの間のピッチの差は半音です。これは標準的なキーボードのチューニングと同じです。デュレーションを長くすると、キーによってボリュームモジュレーションが異なって聞こえます。キーボードの各キーに同じボリュームモジュレーションを適用するには、「**Duration Key Follow**」を0%に設定します。

補足

グレインのデュレーションを長くし、少数のグレインを使用する場合にのみ、ボリュームモジュレーションが聞こえます。

Pitch Interval

ピッチ間隔を半音単位で -12 から +12 の間で指定できます。グレインは、元のピッチでランダムに再生されるか、ピッチ間隔の設定に応じて移調されます。このパラメーターは、グレインデュレーションが長い場合に適しています。

「Pitch Interval」の「Rnd」

ランダムピッチの範囲を半音およびセント単位で設定します。+12 に設定すると、ランダムピッチの値は半音単位で -12 から +12 の範囲になります。ランダムピッチは、新しいグレインの開始時にサンプルのチャンネルごとに個別に計算されます。このパラメーターを使用すると、サウンドを豊かにできます。

Level

グレインオシレーター全体のレベルを調節します。グレインの数を増やす場合は、オシレーターのレベルを下げる必要が生じることがあります。サンプル内の音量が非常に小さい部分を再生する場合は、このコントロールを使用してレベルを上げられます。

Random

新しいグレインごとのランダムレベルを設定します。100% に設定すると、元の0倍から2倍の間でレベルが変化します。ランダムレベルは、新しいグレインの開始時にサンプルのチャンネルごとに個別に計算されます。このコントロールはサウンドのパンをランダムにするのに使用できます。

Width

グレインオシレーターのステレオ幅を調節します。グレインオシレーターのあとに適用されるため、実際のサンプルのステレオ幅には影響しません。0% に設定すると、グレインオシレーターの出力はモノフォニックになります。

Auto Gain

サンプル内の音量の小さい部分を使用してグレインのレベルを自動的に調節できます。これによって、均質性の高い信号を得られ、サンプル内の音量の小さい部分をソースとして使用できます。

Grains

グレインの数を1から8の間で設定できます。たとえば、4に設定すると、グレインデュレーションの長さ当たりのグレインの数は4になります。

この設定の効果を聴くには、新しいノートを発音する必要があります。

Fixed Pitch

サンプルを固定のピッチで再生します。

- このボタンをオンにすると、サンプルはキーボードのピッチに追従します。ルートキーはC3です。
- このボタンをオフにすると、サンプルは元のピッチで再生され、そのゾーンにピッチモジュレーションが設定されていても影響されません。

「Mod」 ページ

「Mod」 ページには、モジュレーションマトリクスが含まれています。



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

モジュレーションの作成

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

手順

1. モジュレーションの「Source」フィールドをクリックし、モジュレーションソースを選択します。
2. 必要に応じて、モジュレーションの「Modifier」フィールドをクリックして、モジュレーションの変更使用するパラメーターを選択します。
このモディファイアーは、モジュレーションソースの出力を増減するのに使用します。
3. 必要に応じて、「Source」パラメーターと「Modifier」パラメーターを単極性または双極性のどちらにするかを指定します。
4. 「Depth」パラメーターでモジュレーションの強さを設定します。
5. モジュレーションの「Destination」フィールドをクリックして、変調するパラメーターを選択します。

モジュレーションマトリクスのパラメーター

モジュレーションソースとモジュレーションモディファイアー

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

LFO A/B

LFO A および B は周期的なモジュレーション信号を生成します。

Amp Envelope

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

Filter Envelope

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

Env 3

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

Key Follow

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

Note-on Velocity

ノートオンベロシティをモジュレーション信号として使用できます。

Note-on Vel Squared

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

Pitchbend

ピッチベンドホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。

Modulation Wheel

モジュールホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。

Aftertouch

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

Arp Controller 1 ~ 3

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

Bus 1 ~ 8

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

Quick Control 1 ~ 8

クイックコントロールをモジュレーション信号として使用できます。

単極ソースと双極ソース

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

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

デスティネーション

Pitch

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

Cutoff

フィルターカットオフを変調します。

Resonance

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

Distortion

フィルターディストーションを変調します。

Level

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

ボリューム

ゲインを変調します。ボリュームモジュレーションはレベルに応じて増大します。

Pan

ステレオにおけるサウンドのパンを変調します。

Grain Position

再生位置を変調します。この変調は連続的ではなく、グレインが開始するたびに更新されます。

Grain Duration

グレインのデュレーション、つまりグレインが反復する周波数を変調します。モジュレーションデプスが 100% のときのモジュレーションの最大範囲は、-5 から +5 オクターブです。

Grain Pitch

グレインのピッチを変調します。この変調は連続的ではなく、新しいグレインの開始時に更新されます。連続的にピッチを変調するには、「Grain Pitch」ではなく「Pitch」をデスティネーションとして使用します。グレインオシレーターで「Follow Zone Pitch」がオンになっていることを確認してください。

Grain Formant

グレインのデュレーションに影響を与えずに、ソースサンプルのピッチを変調します。これにより、短いデュレーションのフォルマントシフトを実現します。

Grain Level

グレインのレベルを変調します。この変調は連続的ではなく、新しいグレインが開始するたびに更新されます。

Amp EnvAttack

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

Amp Env Decay

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

Amp Env Sustain

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

Amp Env Release

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

Filter Env Attack

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

Filter Env Decay

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

Filter Env Sustain

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

Filter Env Release

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

Env 3 Start Level

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

Env 3 Attack

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

Env 3 Attack Level

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

Env 3 Decay

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

Env 3 Sustain

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

Env 3 Release

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

Env 3 Release Level

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

Bus 1 ~ 8

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

「Voice」 ページ



「Voice」 セクション

Polyphony

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

Mono

モノフォニック再生を有効にします。

Retrigger

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

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

Trigger Mode

新しいノートのトリガー動作を設定します。

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

「Glide」 セクション

Glide

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

Fingered

レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがバンドします。

Glide Time

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

「Pitch」セクション

Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

Coarse

ピッチを半音単位で設定します。

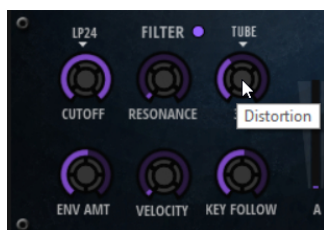
Fine

ピッチをセント単位で設定します。オシレーターのサウンドを微調整できます。

Pitchbend Up/Pitchbend Down

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

「Filter」セクション



フィルターオン/オフ

フィルターを有効または無効にします。

Filter Shape

- LP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12およびBP24は、それぞれ12および24dB/octのバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP 6+LP 18およびHP 6+LP 12は、それぞれ6dB/octのハイパスフィルターと、18および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。
- HP 12+LP 6およびHP 18+LP 6は、それぞれ12および18dB/octのハイパスフィルターと、6dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。
- HP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。
- BR12およびBR24は、それぞれ12および24dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- BR 12+LP 6およびBR 12+LP 12は、それぞれ12dB/octのバンドリジェクトフィルターと、6および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。

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

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

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

Distortion

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

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

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Velocity

ベロシティーからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Key Follow

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

Filter Envelope

「Env F/A」 タブ内の左側で、フィルターエンベロープを設定できます。



Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

アンプとボリュームエンベロープ

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



アンプパラメーター

Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

Velocity

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

ボリュームエンベロープパラメーター

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

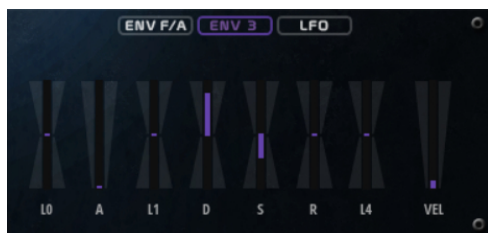
ボリュームエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Env 3」セクション

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



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

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

「LFO」セクション

「LFO」セクションでは、LFO AとLFO Bを設定できます。



LFOの「Waveform」と「Shape」

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

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

Sync

「Sync」がオンの場合、周波数は拍子の分数で設定されます。

Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

Phase

LFO が再トリガーされるときに波形の初期段階を設定します。

Rnd (Random Phase)

LFO が再トリガーされるときに波形の初期段階をランダムにします。

補足

「Rnd」をオンにした場合、「Phase」コントロールは使用できません。

「Arp」 ページ

このページには、統合されたアルペジエーターがあります。



Arpeggiator On/Off

アルペジエーターを有効または無効にします。

User Mode On/Off

ユーザーフレーズとユーザーフレーズエディターを有効または無効にします。

バリエーション

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

Phrase

フレーズを選択できます。

Drag Recorded MIDI to Sequencer

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

Record Output

アルペジエーターの MIDI 出力を録音できます。

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

Sync

フレーズがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

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

Mute

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

Hold

キーを放したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。

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

Tempo

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

「Sync」がオンの場合、「Tempo」パラメーターは使用できません。

Tempo Scale

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

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

Trigger Mode

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

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

Restart Mode

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

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

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

RstVar (バリエーション変更で再トリガー)

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

Key Mode

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

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

Vel Mode

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

Swing

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

Gate Scale

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

Vel Scale

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

Octaves

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

Velocity Range

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

Key Range

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

「User Mode」のパラメーター

Save Phrase/Delete Phrase

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

Mode

ノートの発音方法を設定します。

- 「Step」を選択した場合、受信した最後のノートがモノフォニックシーケンスをトリガーします。
- 「Chord」を選択した場合、ノートはコードとしてトリガーされます。
- 「Up」を選択した場合、ノートが昇順にアルペジオ再生されます。
- 「Down」を選択した場合、ノートが降順にアルペジオ再生されます。
- 「Up/Down 1」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。
- 「Up/Down 2」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。
「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「Down/Up 1」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。
- 「Down/Up 2」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。
「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「Random」を選択した場合、ノートがランダム順にアルペジオ再生されます。

Key Replace

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

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

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

- 「All」に設定すると、不足キーは、ノートバッファーのすべてのノートと置き換えられます。ノートはコードとして再生されます。

補足

「Key Replace」は、バリエーションごとに個別に設定できます。

Wrap

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

補足

無効なステップは反映されません。

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

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

Groove Quantize

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

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

Key Select

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

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

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

補足

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

- ステップの「Key Select」の値を表示するには、エディターの左にある「Show Transpose or Key Select」をクリックしてキーボードのアイコンを表示させます。
- ステップの「Key Select」の値を設定可能な範囲内で変更するには、値をクリックして上下にドラッグするかマウスホイールでスクロールします。

使用可能なオプションを以下に示します。

- 「P」（フレーズ）に設定した場合、選択したモード（「Up」、「Down」、「Up/Down 1」など）に従ってユーザーフレーズのノートが発音されます。
- 「1～8」に設定した場合、ノートリストの該当するキーが再生されます。再生されるキーは「Key Mode」の設定に応じて異なります。たとえば、「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、「1」に設定すると最も低いキーが再生されます。
- 「L」（最後）に設定した場合、ノートバッファーの最後のキーが常に再生されます。「Key Mode」の設定に応じて、ノートバッファーの最も高いノートまたは最後のノートが発音されます。
- 「A」（すべて）に設定した場合、ノートバッファーのすべてのキーがコードとして再生されます。

アルペジエーターの MIDI 出力の録音

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

手順

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

バリエーションの作成

手順

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

結果

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

補足

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

トリガーパッドにバリエーションを割り当てる

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

手順

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

ユーザーフレーズ

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

独自のフレーズを作成するには、「User」ボタンをオンにします。

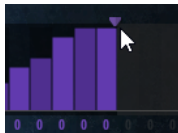
ユーザーフレーズの編集

ユーザーフレーズのエディターでは、ユーザーフレーズを詳細に設定できます。

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



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



ステップの編集

ステップの高さは値を表わします。ステップは、以下の方法で編集できます。

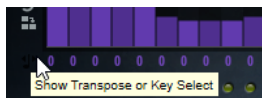
- すべてのステップを有効にするには、コンテキストメニューから「Enable All Steps」を選択します。
- 値を調節するには、ステップをクリックして上下にドラッグします。
- 複数のステップの値を調節するには、クリックしてカーブを描きます。
- すべてのステップのベロシティを相対的に調節するには、[Shift]を押しながらクリックしてドラッグします。
- ステップで傾斜を描くには、[Alt]を押しながらラインを描きます。
- シーケンスの右と左で対称の傾斜を描くには、[Shift]+[Alt]を押しながらラインを描きます。
- ステップのベロシティを 127 にリセットするには、[Ctrl]/[command]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]を押しながらステップをクリックします。
- 2つのステップをレガート再生するには、2つのステップの最初の方の下にある数字をクリックして、小さい矢印を表示します。

「Legato」がオンになると、「Gate Scale」パラメーターの設定は反映されません。

- ステップを移調するには、ステップの下のフィールド内をクリックし、移調数(半音単位)を入力します。

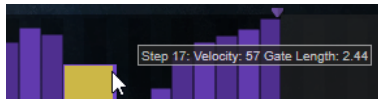
補足

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



ゲートタイムの調節

ベロシティーステップでは、ステップの幅がゲートタイムを表わします。



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

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

フレーズの調節

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

補足

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

Raven

Raven は、6 つのベロシティレイヤーと調節可能なサステインレゾナンスを備えており、クラシックなイタリアのコンサート用グランドピアノのサウンドを生成します。「**Tone**」コントロールで、非常にソフトでロマンティックな音色から力強い音色まで、幅広い調節を行なえます。さらに、専用のノートオフレイヤーを追加して、ノートオフ動作の特性を変更できます。



Tone

Raven は、6つのペロシティーレイヤーを備えています。「Tone」コントロールでは、ペロシティーレイヤーの使い方を指定できます。

- 「Tone」コントロールを中央位置にすると、さまざまな入力ペロシティーにより6つすべてのレイヤーがトリガーされます。
- ノブを左に回すと、そのサウンドで使用されている強いペロシティーレイヤーの数が減り、サウンドが弱くなります。
- ノブを右に回すと、使用されている弱いペロシティーレイヤーの数が減り、サウンドが強くなります。

補足

ペロシティーはピアノのレベルに影響しますが、「Tone」コントロールを操作してもピアノのレベルには影響しません。つまり、最も弱いまたは最も強いレイヤーを使用しても、常にレベル範囲全体を再生できます。

「Dynamics」の「Curve」

入力ペロシティーがどのようにピアノのレベルに影響するか指定できます。「Curve」コントロールでは、直線から指数(または負の指数)のカーブまでが使用されます。右側のカーブディスプレイには、現在の設定が反映されます。

「Dynamics」の「Minimum Level」

最低値の MIDI ペロシティーで再生されるレベルを設定します。こうすることで、圧力をかけなければノートを発音できない実際のピアノの動作をシミュレートできます。「Minimum Level」コントロールを最小に設定すると、電子楽器の一般的な動作になります。

Sustain Resonance

ピアノのサステインにレゾナンスを追加するかどうかを設定できます。

このオプションをオンにすると、サステインペダルを踏んでノートを発音するとサステインにレゾナンスが適用されます。右にあるダイヤルでレゾナンスのレベルを調節できます。

補足

また、このピアノでは、ペダルを再度踏むことができます。つまり、ノートを発音してすぐにサステインペダルを再び踏むと、サステインのレゾナンスもブレンドされます。

サステインにレゾナンスを適用しない場合は、このオプションをオフにすると、CPU を節約できます。

Note Off

ノートオフレイヤーを追加するかどうかを設定できます。

このオプションをオフにすると、キーを放したときにピアノのサウンドが止まるまでの時間が短くなります。このオプションをオンにすると、キーを放したときの動作が少し長く、自然になります。

Polyphony

ノートの発音が停止される前に発音できるノートの数を設定します。

Eagle

Eagle は、12 のベロシティーレイヤーと調節可能なサステインレゾナンスを備えており、クラシックなドイツのコンサート用グランドピアノのサウンドを生成します。「Tone」コントロールで、非常にソフトでロマンティックな音色から力強い音色まで、幅広い調節を行なえます。さらに、専用のノートオフレイヤーを追加して、ノートオフ動作の特性を変更できます。



Tone

Eagle には、12 種類のベロシティーレイヤーが含まれています。「Tone」コントロールでは、ベロシティーレイヤーの使い方を指定できます。

- 「Tone」コントロールを中央位置にすると、さまざまな入力ベロシティーにより 12 種類すべてのレイヤーがトリガーされます。
- ノブを左に回すと、そのサウンドで使用されている強いベロシティーレイヤーの数が減り、サウンドが弱くなります。
- ノブを右に回すと、使用されている弱いベロシティーレイヤーの数が減り、サウンドが強くなります。

補足

ベロシティーはピアノのレベルに影響しますが、「Tone」コントロールを操作してもピアノのレベルには影響しません。つまり、最も弱いまたは最も強いレイヤーを使用している場合でも、常にレベル範囲全体を再生できます。

「Dynamics」の「Curve」

入力ベロシティーがどのようにピアノのレベルに影響するか指定できます。「Curve」コントロールでは、直線から指数 (または負の指数) のカーブまでが使用されます。右側のカーブディスプレイには、現在の設定が反映されます。

「Dynamics」の「Minimum Level」

最低値の MIDI ベロシティで再生されるレベルを設定します。こうすることで、圧力をかけなければノートを発音できない実際のピアノの動作をシミュレートできます。「Minimum Level」コントロールを最小に設定すると、電子楽器の一般的な動作になります。

Sustain Resonance

ピアノのサステインにレゾナンスを追加するかどうかを設定できます。

このオプションをオンにすると、サステインペダルを踏んでノートを発音するとサステインにレゾナンスが適用されます。右にあるダイヤルでレゾナンスのレベルを調節できます。

補足

また、このピアノでは、ペダルを再度踏むことができます。つまり、ノートを発音してすぐにサステインペダルを再び踏むと、サステインのレゾナンスもブレンドされます。

サステインにレゾナンスを適用しない場合は、このオプションをオフにすると、CPU を節約できます。

Note Off

ノートオフレイヤーを追加するかどうかを設定できます。

このオプションをオフにすると、キーを放したときにピアノのサウンドが止まるまでの時間が短くなります。このオプションをオンにすると、キーを放したときの動作が少し長く、自然になります。

Polyphony

ノートの発音が停止される前に発音できるノートの数を設定します。

Hot Brass

Hot Brass は、ロック、ソウル、ファンクなど、シャープでアクセントが効いたブラス音色を必要とするさまざまな音楽スタイルに適した、幅広いブラスサウンドとアーティキュレーションを提供します。Hot Brass は、特に簡潔なリックやリフの演奏に適しています。

インストールメントのサンプルオシレーターの後には、柔軟なフィルターを備えるシンセシスセクションが続き、ここでさらにサウンドを調節できます。「Arp」ページの FlexPhraser 機能により、キーボードで 1 つのノートを使って典型的なブラスフレーズやリックを再生できます。



Hot Brass には、「Main」、「Mod」、「Voice」、および「Arp」の 4 つのページがあります。ページの設定を表示するには、対応するページのボタンをクリックします。

「Arp」ページのボタンには、アルペジエーターの「On/Off」ボタンも含まれています。

「Main」ページ

「Main」ページでは、Hot Brass のサンプルを選択して、基本的なピッチ設定を行ないます。



サンプルの選択

さまざまな付属のサンプルを選択できます。Hot Brass には、3つの別々にミックスされたセクションと1つの純粋なサクソフォンセクションがあります。付属のフォール、グロウル、ドゥイット、シェイク、スタッカートのアーティキュレーションを使用し、演奏をより本物らしくします。

Coarse

ピッチを半音単位で設定します。

Fine

ピッチをセント単位で微調整します。

Random Pitch

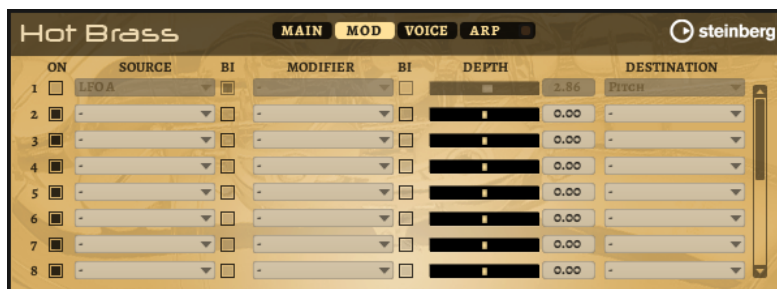
発音したノートのピッチをランダムに変化させます。値が大きくなると変化が激しくなります。最大値に設定すると、ランダムオフセットは -60 セントから +60 セントの範囲で変化します。

Pan

ステレオでのインストゥルメントの定位を設定します。

「Mod」ページ

「Mod」ページには、モジュレーションマトリクスが含まれています。



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

モジュレーションの作成

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

手順

1. モジュレーションの「**Source**」フィールドをクリックし、モジュレーションソースを選択します。
 2. 必要に応じて、モジュレーションの「**Modifier**」フィールドをクリックして、モジュレーションの変更使用するパラメーターを選択します。
このモディファイアーは、モジュレーションソースの出力を増減するのに使用します。
 3. 必要に応じて、「**Source**」パラメーターと「**Modifier**」パラメーターを単極性または双極性のどちらにするかを指定します。
 4. 「**Depth**」パラメーターでモジュレーションの強さを設定します。
 5. モジュレーションの「**Destination**」フィールドをクリックして、変調するパラメーターを選択します。
-

モジュレーションマトリクスのパラメーター

モジュレーションソースとモジュレーションモディファイアー

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

LFO A/B

LFO A および B は周期的なモジュレーション信号を生成します。

Amp Envelope

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

Filter Envelope

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

Env 3

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

Key Follow

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

Note-on Velocity

ノートオンベロシティをモジュレーション信号として使用できます。

Note-on Vel Squared

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

Pitchbend

ピッチベンドホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。

Modulation Wheel

モジュールホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。

Aftertouch

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

Arp Controller 1 ~ 3

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

Bus 1 ~ 8

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

Quick Control 1 ~ 8

クイックコントロールをモジュレーション信号として使用できます。

単極ソースと双極ソース

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

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

デスティネーション

Pitch

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

Cutoff

フィルターカットオフを変調します。

Resonance

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

Distortion

フィルターディストーションを変調します。

Level

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

ボリューム

ゲインを変調します。ボリュームモジュレーションはレベルに応じて増大します。

Pan

ステレオにおけるサウンドのパンを変調します。

Amp EnvAttack

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

Amp Env Decay

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

Amp Env Sustain

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

Amp Env Release

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

Filter Env Attack

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

Filter Env Decay

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

Filter Env Sustain

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

Filter Env Release

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

Env 3 Start Level

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

Env 3 Attack

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

Env 3 Attack Level

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

Env 3 Decay

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

Env 3 Sustain

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

Env 3 Release

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

Env 3 Release Level

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

Bus 1 ~ 8

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

「Voice」 ページ



Polyphony

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

Mono

モノフォニック再生を有効にします。

Retrigger

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

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

Trigger Mode

新しいノートのトリガー動作を設定します。

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

Glide

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

Fingered

レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがバンドします。

Glide Time

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

Pitchbend Up/Pitchbend Down

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

「Filter」セクション



フィルターオン/オフ

フィルターを有効または無効にします。

Filter Shape

- LP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12およびBP24は、それぞれ12および24dB/octのバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP 6+LP 18およびHP 6+LP 12は、それぞれ6dB/octのハイパスフィルターと、18および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。
- HP 12+LP 6およびHP 18+LP 6は、それぞれ12および18dB/octのハイパスフィルターと、6dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。
- HP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。
- BR12およびBR24は、それぞれ12および24dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- BR 12+LP 6およびBR 12+LP 12は、それぞれ12dB/octのバンドリジェクトフィルターと、6および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- BP 12+BR 12は、12dB/octのバンドパスフィルターと12dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフを中心に上下およびその付近の周波数を減衰します。
- HP 6+BR 12およびHP 12+BR 12は、6および12dB/octのハイパスフィルターと、12dB/octのバンドリジェクトフィルターを組み合わせたものです。カットオフの下およびその付近の周波数を減衰します。
- APは、18dB/octのオールパスフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。

- AP+LP 6 は、18dB/oct のオールパスフィルターと 6dB/oct のローパスフィルターです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- HP 6+AP は、6dB/oct のハイパスフィルターと 18dB/oct のオールパスフィルターです。カットオフ付近およびその下の周波数を減衰します。

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

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

Distortion

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

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

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Velocity

ベロシティからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Key Follow

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

Filter Envelope

「**Env F/A**」タブ内の左側で、フィルターエンベロープを設定できます。



Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

アンプとボリュームエンベロープ

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



アンプパラメーター

Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

Velocity

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

ボリュームエンベロープパラメーター

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

ボリュームエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Env 3」セクション

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



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

- 「L0」は、スタートレベルを設定します。
- 「A」は、アタックタイムを設定します。
- 「L1」は、アタックレベルを設定します。
- 「D」は、ディケイタイムを設定します。

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

「LFO」セクション

「LFO」セクションでは、LFO A と LFO B を設定できます。



LFO の「Waveform」と「Shape」

- 「Sine」はビブラートやトレモロに適したスムーズなモジュレーションを生成します。「Shape」は波形にハーモクスを付け加えます。
- 「Triangle」は「Sine」と似ています。「Shape」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「Saw」はのこぎり波の周期を生成します。「Shape」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「Pulse」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは2種類の値の間で唐突に切り替わります。「Shape」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。「Shape」を50%に設定した場合、純粋な矩形波が生成されます。
- 「Ramp」は「Saw」波形と似ています。「Shape」は、のこぎり波が上昇する前の無音状態を広げます。
- 「Log」は、対数動作のモジュレーションを生成します。「Shape」は、対数曲率を負から正へと連続的に変化させます。
- 「S & H 1」はランダムに段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。
- 「S & H 2」は「S & H 1」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。

Sync

「Sync」がオンの場合、周波数は拍子の分数で設定されます。

Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

Phase

LFO が再トリガーされるときに波形の初期段階を設定します。

Rnd (Random Phase)

LFO が再トリガーされるときに波形の初期段階をランダムにします。

補足

「Rnd」をオンにした場合、「Phase」コントロールは使用できません。

「Arp」 ページ

このページには、統合されたアルペジエーターがあります。



Arpeggiator On/Off

アルペジエーターを有効または無効にします。

User Mode On/Off

ユーザーフレーズとユーザーフレーズエディターを有効または無効にします。

バリエーション

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

Phrase

フレーズを選択できます。

Drag Recorded MIDI to Sequencer

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

Record Output

アルペジエーターの MIDI 出力を録音できます。

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

Sync

フレーズがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

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

Mute

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

Hold

キーを放したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。

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

Tempo

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

「Sync」がオンの場合、「Tempo」パラメーターは使用できません。

Tempo Scale

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

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

Trigger Mode

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

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

Restart Mode

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

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

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

RstVar (バリエーション変更で再トリガー)

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

Key Mode

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

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

Vel Mode

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

Swing

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

Gate Scale

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

Vel Scale

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

Octaves

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

Velocity Range

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

Key Range

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

「User Mode」のパラメーター

Save Phrase/Delete Phrase

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

Mode

ノートの発音方法を設定します。

- 「**Step**」を選択した場合、受信した最後のノートがモノフォニックシーケンスをトリガーします。
- 「**Chord**」を選択した場合、ノートはコードとしてトリガーされます。
- 「**Up**」を選択した場合、ノートが昇順にアルペジオ再生されます。
- 「**Down**」を選択した場合、ノートが降順にアルペジオ再生されます。

- 「Up/Down 1」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。
- 「Up/Down 2」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。
「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「Down/Up 1」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。
- 「Down/Up 2」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。
「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「Random」を選択した場合、ノートがランダム順にアルペジオ再生されます。

Key Replace

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

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

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

補足

「Key Replace」は、バリエーションごとに個別に設定できます。

Wrap

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

補足

無効なステップは反映されません。

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

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

Groove Quantize

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

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

Key Select

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

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

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

補足

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

- ステップの「**Key Select**」の値を表示するには、エディターの左にある「**Show Transpose or Key Select**」をクリックしてキーボードのアイコンを表示させます。
- ステップの「**Key Select**」の値を設定可能な範囲内で変更するには、値をクリックして上下にドラッグするかマウスホイールでスクロールします。

使用可能なオプションを以下に示します。

- 「**P**」(フレーズ)に設定した場合、選択したモード(「**Up**」、「**Down**」、「**Up/Down 1**」など)に従ってユーザーフレーズのノートが発音されます。
- 「**1 ~ 8**」に設定した場合、ノートリストの該当するキーが再生されます。再生されるキーは「**Key Mode**」の設定に応じて異なります。たとえば、「**Key Mode**」を「**Sort**」に設定した場合、「**1**」に設定すると最も低いキーが再生されます。
- 「**L**」(最後)に設定した場合、ノートバッファーの最後のキーが常に再生されます。「**Key Mode**」の設定に応じて、ノートバッファーの最も高いノートまたは最後のノートが発音されます。
- 「**A**」(すべて)に設定した場合、ノートバッファーのすべてのキーがコードとして再生されます。

アルペジエーターの MIDI 出力の録音

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

手順

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

バリエーションの作成

手順

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

結果

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

補足

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

トリガーパッドにバリエーションを割り当てる

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

手順

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

ユーザーフレーズ

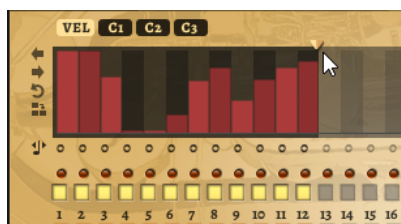
ユーザーフレーズには最大 32 のステップを含めることができます。各ステップは、調節可能な「Velocity」、「Gate Length」、および「Transpose」値を持ちます。ステップを追加したり、ステップの長さを調節したり、一時停止を残したりして、ユーザーフレーズのリズムを定義できます。連続したステップを組み合わせて、長いノートを作ることができます。「Mode」を選択すると、ノートの再生方法を定義できます。また、追加の MIDI コントロールシーケンスがあり、各ステップでもモジュレーション信号を送信できます。

独自のフレーズを作成するには、「User」ボタンをオンにします。

ユーザーフレーズの編集

ユーザーフレーズのエディターでは、ユーザーフレーズを詳細に設定できます。

- フレーズを設定するには、ステップディスプレイの上にある「Vel」ボタンをオンにします。
- フレーズのコントローラーカーブを設定するには、いずれかのコントローラーボタンをオンにします。
- パターンのステップ数を指定するには、「Pattern Length」ハンドルを左右にドラッグします。



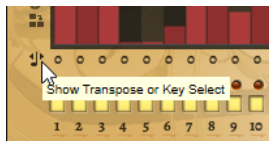
ステップの編集

ステップの高さは値を表わします。ステップは、以下の方法で編集できます。

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

補足

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



ゲートタイムの調節

ベロシティステップでは、ステップの幅がゲートタイムを表わします。



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

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

フレーズの調節

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

補足

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

Studio Strings

Studio Strings は、ソロストリング、スモールチェンバー、フルオーケストラセクションなど、幅広いストリングスサウンドやアーティキュレーションを生成します。



インストゥルメントのサンプルオシレーターの後には、柔軟なフィルターを備えるシンセシスセクションが続き、ここでさらにサウンドを調節できます。「Arp」ページの FlexPhraser 機能により、キーボードで 1 つのノートを使って典型的なフレーズを再生できます。Studio Strings には、「Main」、**「Mod」**、**「Voice」**、および **「Arp」** の 4 つのページがあります。ページの設定を表示するには、対応するページのボタンをクリックします。

「Arp」 ページのボタンには、アルペジエーターの **「On/Off」** ボタンも含まれています。

「Main」 ページ

「Main」 ページでは、Studio Strings のサンプルを選択して、基本的なピッチ設定を行ないます。



サンプルの選択

さまざまな付属のサンプルを選択できます。

Coarse

ピッチを半音単位で設定します。

Fine

ピッチをセント単位で微調整します。

Random Pitch

発音したノートのピッチをランダムに変化させます。値が大きくなると変化が激しくなります。最大値に設定すると、ランダムオフセットは -60 セントから +60 セントの範囲で変化します。

Pan

ステレオでのインストゥルメントの定位を設定します。

「Mod」 ページ

「Mod」 ページには、モジュレーションマトリクスが含まれています。



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

モジュレーションの作成

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

手順

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

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

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

モジュレーションマトリクスのパラメーター

モジュレーションソースとモジュレーションモディファイアー

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

LFO A/B

LFO A および B は周期的なモジュレーション信号を生成します。

Amp Envelope

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

Filter Envelope

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

Env 3

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

Key Follow

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

Note-on Velocity

ノートオンベロシティをモジュレーション信号として使用できます。

Note-on Vel Squared

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

Pitchbend

ピッチバンドホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。

Modulation Wheel

モジュールホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。

Aftertouch

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

Arp Controller 1 ~ 3

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

Bus 1 ~ 8

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

Quick Control 1 ~ 8

クイックコントロールをモジュレーション信号として使用できます。

単極ソースと双極ソース

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

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

デスティネーション

Pitch

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

Cutoff

フィルターカットオフを変調します。

Resonance

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

Distortion

フィルターディストーションを変調します。

Level

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

ボリューム

ゲインを変調します。ボリュームモジュレーションはレベルに応じて増大します。

Pan

ステレオにおけるサウンドのパンを変調します。

Amp Env Attack

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

Amp Env Decay

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

Amp Env Sustain

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

Amp Env Release

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

Filter Env Attack

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

Filter Env Decay

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

Filter Env Sustain

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

Filter Env Release

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

Env 3 Start Level

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

Env 3 Attack

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

Env 3 Attack Level

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

Env 3 Decay

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

Env 3 Sustain

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

Env 3 Release

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

Env 3 Release Level

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

Bus 1 ~ 8

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

「Voice」 ページ



Polyphony

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

Mono

モノフォニック再生を有効にします。

Retrigger

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

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

Trigger Mode

新しいノートのトリガー動作を設定します。

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

Glide

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

Fingered

レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがバンドします。

Glide Time

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

Start Range

「Start Range」をオンにして、「Mono」モードでレガートで演奏されるノートに対し、短いサンプルアタックを使用します。これにより、特に「Glide」パラメーターと組み合わせた場合に、ノート間の移行がより自然なものになります。ノートの効果的なアタックを設定するには、ボリュームエンベロープの「Attack Time」を使用します。

補足

「Start Range」は、持続的なアーティキュレーションのみに影響します。スタッカート、ピチカート、クレッシェンドのアーティキュレーションには影響しません。

Pitchbend Up/Pitchbend Down

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

「Filter」セクション



フィルターオン/オフ

フィルターを有効または無効にします。

Filter Shape

- LP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12 および BP24 は、それぞれ12 および24dB/octのバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP 6+LP 18 および HP 6+LP 12 は、それぞれ6dB/octのハイパスフィルターと、18 および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。
- HP 12+LP 6 および HP 18+LP 6 は、それぞれ12 および18dB/octのハイパスフィルターと、6dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。
- HP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。
- BR12 および BR24 は、それぞれ12 および24dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- BR 12+LP 6 および BR 12+LP 12 は、それぞれ12dB/octのバンドリジェクトフィルターと、6 および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- BP 12+BR 12 は、12dB/octのバンドパスフィルターと12dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフを中心に上下およびその付近の周波数を減衰します。

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

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

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

Distortion

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

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

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Velocity

ベロシティからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Key Follow

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

Filter Envelope

「Env F/A」タブ内の左側で、フィルターエンベロープを設定できます。



Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

アンプとボリュームエンベロープ

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



アンプパラメーター

Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

Velocity

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

ボリュームエンベロープパラメーター

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

ボリュームエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Arp」 ページ

このページには、統合されたアルペジエーターがあります。



Arpeggiator On/Off

アルペジエーターを有効または無効にします。

User Mode On/Off

ユーザーフレーズとユーザーフレーズエディターを 有効または無効にします。

バリエーション

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

Phrase

フレーズを選択できます。

Drag Recorded MIDI to Sequencer

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

Record Output

アルペジエーターの MIDI 出力を録音できます。

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

Sync

フレーズがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

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

Mute

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

Hold

キーを放したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。

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

Tempo

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

「Sync」がオンの場合、「Tempo」パラメーターは使用できません。

Tempo Scale

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

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

Trigger Mode

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

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

Restart Mode

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

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

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

RstVar (バリエーション変更で再トリガー)

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

Key Mode

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

- 「Sort」を選択した場合、ノートは選択したフレーズの順序で発音されます。ノートの発音順序は無視されます。

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

Vel Mode

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

Swing

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

Gate Scale

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

Vel Scale

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

Octaves

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

Velocity Range

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

Key Range

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

「User Mode」のパラメーター

Save Phrase/Delete Phrase

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

Mode

ノートの発音方法を設定します。

- 「**Step**」を選択した場合、受信した最後のノートがモノフォニックシーケンスをトリガーします。
- 「**Chord**」を選択した場合、ノートはコードとしてトリガーされます。
- 「**Up**」を選択した場合、ノートが昇順にアルペジオ再生されます。
- 「**Down**」を選択した場合、ノートが降順にアルペジオ再生されます。
- 「**Up/Down 1**」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。

- 「Up/Down 2」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。
「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「Down/Up 1」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。
- 「Down/Up 2」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。
「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。
「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。
- 「Random」を選択した場合、ノートがランダム順にアルペジオ再生されます。

Key Replace

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

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

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

補足

「Key Replace」は、バリエーションごとに個別に設定できます。

Wrap

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

補足

無効なステップは反映されません。

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

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

Groove Quantize

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

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

Key Select

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

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

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

補足

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

- ステップの「**Key Select**」の値を表示するには、エディターの左にある「**Show Transpose or Key Select**」をクリックしてキーボードのアイコンを表示させます。
- ステップの「**Key Select**」の値を設定可能な範囲内で変更するには、値をクリックして上下にドラッグするかマウスホイールでスクロールします。

使用可能なオプションを以下に示します。

- 「**P**」(フレーズ)に設定した場合、選択したモード(「**Up**」、「**Down**」、「**Up/Down 1**」など)に従ってユーザーフレーズのノートが発音されます。
- 「**1 ~ 8**」に設定した場合、ノートリストの該当するキーが再生されます。再生されるキーは「**Key Mode**」の設定に応じて異なります。たとえば、「**Key Mode**」を「**Sort**」に設定した場合、「**1**」に設定すると最も低いキーが再生されます。
- 「**L**」(最後)に設定した場合、ノートバッファーの最後のキーが常に再生されます。「**Key Mode**」の設定に応じて、ノートバッファーの最も高いノートまたは最後のノートが発音されます。
- 「**A**」(すべて)に設定した場合、ノートバッファーのすべてのキーがコードとして再生されます。

アルペジエーターの MIDI 出力の録音

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

手順

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

バリエーションの作成

手順

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

結果

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

補足

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

トリガーパッドにバリエーションを割り当てる

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

手順

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

ユーザーフレーズ

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

独自のフレーズを作成するには、「User」ボタンをオンにします。

ユーザーフレーズの編集

ユーザーフレーズのエディターでは、ユーザーフレーズを詳細に設定できます。

- フレーズを設定するには、ステップディスプレイの上にある「Vel」ボタンをオンにします。
- フレーズのコントローラーカーブを設定するには、いずれかのコントローラーボタンをオンにします。
- パターンのステップ数を指定するには、「Pattern Length」ハンドルを左右にドラッグします。



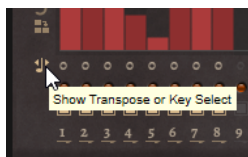
ステップの編集

ステップの高さは値を表わします。ステップは、以下の方法で編集できます。

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

補足

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



ゲートタイムの調節

ベロシティステップでは、ステップの幅がゲートタイムを表わします。



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

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

フレーズの調節

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

補足

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

エフェクトのリファレンス

リバーブエフェクト

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ナチュラルに響く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レスポンスのコレクションが用意されています。

Impulse Response

インパルスレスポンスを選択できます。リバーブの基本的なサウンド特性を設定します。

Reverse

オンにすると、インパルス応答が反転します。

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。プリディレイ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。結果として音源が室内の手前に移動します。50% より高く設定するとテールを上げてアーリーリフレクションを下げます。結果として音源が室内の奥に移動します。

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します。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。

Show Early Reflections Page/Show Chorusing Page

「Early Reflections」ポップアップメニューの下のこの 2 つのボタンで、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/Tail

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

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。数値がプラスでは低域の減衰が長くなり、マイナスの数値ではその逆になります。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。

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。

ER 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。

ER 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あっというまに速くなり、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、100% に設定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。

Chorusing

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。

Chorusing オン/オフ

コーラスエフェクトを有効または無効にします。

Chorusing Rate

ピッチモジュレーションの周波数を設定します。

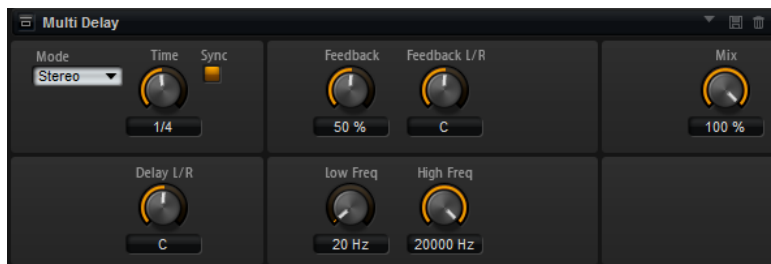
Chorusing Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

ディレイエフェクト

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つのディレイがパラレルにあり、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値に設定されます。

補足

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

Delay Time 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無限に繰り返されます。

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。

Freq hi

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

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、低域と高域はシェリ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。

On/Off

周波数帯域のオン/オフを切り替えます。

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。

- 「Gain」パラメーターと「Freq」パラメーターを同時に調節するには、EQ曲線ディスプレイ内のポイントをドラッグします。

Graphic EQ

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

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

フィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。

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

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」と同じような特性です。波形は周期的に上昇および下降します。「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。50%に設定すると、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に徐々に無音状態にします。
- 「Log」は対数曲率です。「Shape」は、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、スムーズなランダム信号が生成されます。
- 「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、スムーズなランダム信号が生成されます。

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

「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。

Resonator

人間の声またはアコースティック楽器のサウンドは、その独特のフォルマント領域、つまり、特定のサウンドの典型的な周波数スペクトルのレゾナンスで特徴付けられます。

たとえば、男性歌手が歌うときの母音“ア”には、 $F1=570\text{Hz}$ 、 $F2=840\text{Hz}$ 、および $F3=2410\text{Hz}$ という3つのフォルマント特性があります。Resonator エフェクトでは、パラレル接続されている3種類のフィルターを使用して、このようなフォルマント領域をサウンドに形成できます。フィルターの「Cutoff」、「Resonance」、および「Gain」パラメーターを調節することでフォルマント領域の位置とレベルを指定できます。

Resonator エフェクトには、基本的なサウンド特性を設定するフィルターシェイプがあらかじめ14種類用意されています。また、3種類のLFOを使用して各フィルターを個別に変調できるので、サウンドに一段と変化を付けられます。

Resonator Shape

エフェクトの基本的なサウンド特性を設定します。各シェイプは、低域、中域、および高域の異なるフィルタータイプを独自に組み合わせています。

オプション	Filter Low/Mid/High
Low-Pass 1	LP6/LP6/LP6
Low-Pass 2	LP12/LP12/LP12
Band-Pass 1	BP12/(-1)BP12/BP12*
Band-Pass 2	BP12/BP12/BP12
High-Pass 1	HP6/HP6/HP6
High-Pass 2	HP12/HP12/HP12
Peak 1	LP6/(-1)BP12/HP6*
Peak 2	LP6/BP12/HP6
Bat 1	HP12/BP12/LP12
Bat 2	HP6/BP12/LP6
Wings 1	LP6/BR12/HP6
Wings 2	HP12/BR12/LP12
Wings 3	LP6/(-1)BR12/HP6*
Wings 4	HP12/(-1)BR12/LP12*

*(-1) は、位相の反転を意味します

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Cutoff Spread

エフェクトのチャンネル間のカットオフ周波数を広げます。

たとえば、エフェクトをステレオで使用した場合、「Cutoff Spread」を正の値にすると、カットオフが左のチャンネルで低くなり、右のチャンネルで高くなります。

「Filter」タブ



Cutoff

フィルターのカットオフ周波数(フォルマント領域の中心の周波数)を調節します。

Resonance

フィルターのレゾナンスを調節します。レゾナンスによって、フォルマント領域が強調される度合いが決まります。設定を高くすると、フィルターは自己発振し、電話の呼出音のような音になります。

Gain

フィルターの入力ゲインを調節します。ゲインによって、フォルマント領域のレベルが決まります。

LFO Modulation Source

カットオフを変調するLFOを選択します。

LFO Modulation Depth

LFOからのカットオフモジュレーションを調節します。

「LFO」タブ



LFOの「Waveform」と「Shape」

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

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

Spread

エフェクトの各チャンネルに、個別の LFO 信号があります。このパラメーターによって、LFO 信号の位相が複数のチャンネルをまたがって広がります。

たとえば、エフェクトをステレオで使用した場合、正の値に設定すると、LFO の位相が左のチャンネルでは前にシフトし、右のチャンネルでは後ろにシフトします。

Sync

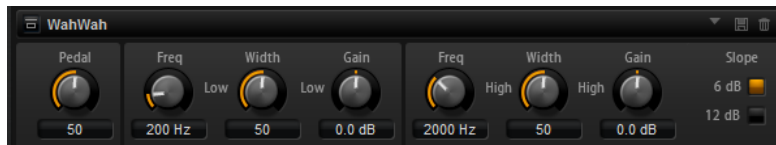
「**Freq**」パラメーターを拍子の分数で設定するには「**Sync**」をオンにします。

Freq

カットオフモジュレーションの周波数を設定します。

WahWah

WahWah は可変スロープ型のバンドパスフィルターで、有名なアナログペダルの効果を出せます。



ペダルのローとハイの位置のそれぞれに、周波数、幅、ゲインを設定できます。ペダルの中間点は 50 です。

Pedal

フィルター周波数の振幅を設定します。

Freq Low/Freq High

ペダルのローとハイの位置に対応したフィルターの周波数を設定します。

Width Low/Width High

ペダルのローとハイの位置に対応したフィルターの幅 (レゾナンス) を設定します。

Gain Low/Gain High

ペダルのローとハイの位置に対応したフィルターのゲインを設定します。

Slope

フィルタースロープ (傾き) の値を 6dB または 12dB から選択します。

ディストーションエフェクト

Amplifier

アンプとスピーカーの組み合わせで得られるサウンドをエミュレートするエフェクトです。



さまざまなモデルのアンプとスピーカーを組み合わせることができます。

Amp Model

アンプのタイプを設定します。オーバードライブのサウンド特性はアンプごとに異なります。アンプをバイパスするには、「No Amp」を選択します。

Speaker Model

スピーカーのタイプを設定します。モデルごとに、サウンドに独自の音質が加えられます。スピーカーをバイパスするには、「No Speaker」を選択します。

Drive

オーバードライブの量を調節します。

Bass

低域の音質を調節します。

Middle

中域の音質を調節します。

Treble

高域の音質を調節します。

Presence

サウンドにブライトネスを加えます。

Low Damp

スピーカーの低域を減衰します。

High Damp

スピーカーの高域を減衰します。

Channel Mode

アンプのどの出力チャンネルからディストーション信号を出力するかを設定します。「L」(左)、「R」(右)、または「L/R」(両方)のいずれかに設定できます。「L」または「R」に設定すると、反対側のチャンネルからはクリーンな信号が出力されます。

Output

アンプの出力レベルをコントロールします。

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。

VST Amp

アンプとスピーカーの組み合わせで得られるサウンドをエミュレートするエフェクトです。さまざまなモデルのアンプとスピーカーを組み合わせることができます。



Amp Model

アンプのタイプを設定します。オーバードライブのサウンド特性はアンプごとに異なります。アンプをバイパスするには、「No Amplifier」を選択します。

Speaker Model

スピーカーのタイプを設定します。モデルごとに、サウンドに独自の音質が加えられます。スピーカーをバイパスするには、「No Cabinet」を選択します。

Drive

オーバードライブの量を調節します。

Bass

低域の音質を調節します。

Middle

中域の音質を調節します。

Treble

高域の音質を調節します。

Presence

サウンドのブライトネスを調整します。

Mic Type

2種類のマイクから選択できます。0%に設定すると、大型振動板付きのコンデンサーマイクが使用されます。100%に設定すると、ダイナミックマイクが使用されます。間の値に設定した場合、これら2種類のマイクの特性がフェードされます。

Microphone Position

マイク位置を7つの位置から選択します。位置は、2つの異なるアングル(中央と端)とスピーカーからの3種類の異なる距離の組み合わせ、およびスピーカーからさらに遠く離れた中央の位置1箇所から選択します。

Channel Mode

2つの入力チャンネルにどのようにディストーションをかけるか設定します。

- 「L」(左): 左の入力チャンネルのみにディストーションをかけます。右チャンネルは信号処理されていない、クリーンな信号のままになります。
- 「R」(右): 右の入力チャンネルのみにディストーションをかけます。左チャンネルは信号処理されていない、クリーンな信号のままになります。
- 「L+R」(左+右): 2つの入力チャンネルを合わせてモノラル信号に変換したあと、ディストーションをかけます。
- 「Stereo」: 2つの入力チャンネルにそれぞれディストーションをかけます。

補足

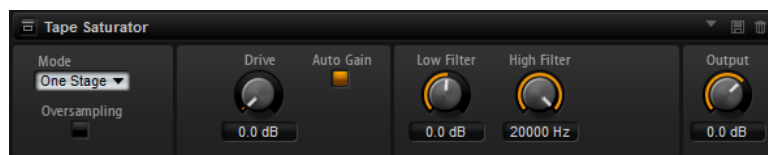
「L」および「R」モードでは、2つのVST Ampエフェクトで信号をカスケード処理できます。つまり、最初のエフェクトを左チャンネルの処理に使用して、右チャンネルは異なる設定で処理できます。

Output

アンプの出力レベルをコントロールします。

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

このパラメーターをオンにすると、オーバーサンプリングによってエフェクトの精度が高くなります。

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

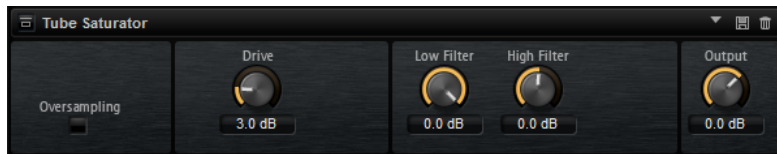
高域を減衰できます。ハイカットフィルターは、24dB/Oct のスロープで動作します。

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。

ピッチシフトエフェクト

Octaver

元のボイスに追従する1オクターブ上と下の2つのボイスを生成できます。このエフェクトは、モノフォニック信号に最適です。



Direct

入力信号のレベルを設定します。

Octave 1

元のボイスの1オクターブ上で生成された信号のレベルを設定します。

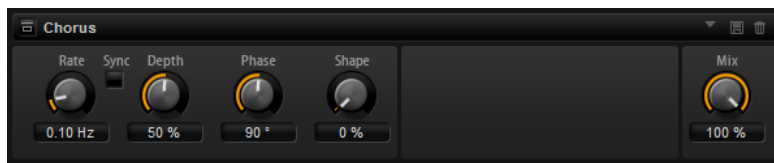
Octave 2

元のボイスの1オクターブ下で生成された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

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延びます。100%に設定するとサウンドが急激に上下に延びます。

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」および「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延びます。100% に設定するとサウンドが急激に上下に延びます。

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、よりシャープなサウンドになり、「Long」に設定すると、より緩やかな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。

Tremolo

アンプモジュレーション、つまりサウンドレベルの周期的なモジュレーションを生成するエフェクトです。



Rate

アンプ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

アンプ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。

Output

エフェクトの出力レベルを設定します。

Ring Modulator

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

統合された LFO は、正弦波オシレーターの周波数を変調して、作成された周波数を時間とともに変化させます。また、Envelope Follower を使用でき、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」と同じような特性です。波形は周期的に上昇および下降します。「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。50%に設定すると、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に徐々に無音状態にします。
- 「Log」は対数曲率です。「Shape」は、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、スムーズなランダム信号が生成されます。
- 「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、スムーズなランダム信号が生成されます。

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、Frequency Shifter は倍音の関係を変えます。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 Offset 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 Offset 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。「**Frequency 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 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**」と同じような特性です。波形は周期的に上昇および下降します。「**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。50%に設定すると、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に徐々に無音状態にします。
- 「**Log**」は対数曲率です。「**Shape**」は、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、スムーズなランダム信号が生成されます。
- 「**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、スムーズなランダム信号が生成されます。

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。

Rotary

アンプ、ホーン、ドラム、キャビネットを備えたビンテージのロータリースピーカーのサウンドをエミュレートするエフェクトです。

ロータリースピーカーは回転するホーンとドラムを通して音を出すことによって、サウンドを厚くするドップラー効果を生み出します。ホーンとドラムの回転速度は変動してドップラー効果の量をさまざまに変化させます。ロータリースピーカーのアンプは温かい響きの歪みを加え、ホーン、ドラム、およびキャビネットはサウンドに独自の音色を与えます。ホーンとドラムは (仮想の) マイクを通して録音されるため、マイクをさまざまな角度でセッティングすることで、サウンドイメージを広げることができます。一般的に、ロータリースピーカーは電子オルガンに使用します。



Rotation

ホーンとドラムの回転速度を変更します。「Fast」に設定すると、ドップラー効果が強くなります。「Stop」に設定すると、ドラムとホーンが回転しないためドップラー効果は発生しません。ホーンとドラムはさまざまな速度で加速と減速を行なうために、「Slow」から「Fast」への移行、またその逆ではたいへん面白い響きになります。

Distance

マイクからホーンとドラムまでの距離を設定します。サウンドのアンプモジュレーションはマイクの距離が遠くなるほど小さくなります。アンプモジュレーションを小さくするにはこの値を高く設定します。

Cabinet

キャビネットのルーバー越しに録音を行なうと、ホーンとドラムの響き方が変わります。ホーンとドラムにキャビネットの音響効果を追加する場合はこの機能を使います。100%に設定すると、キャビネットの音響効果が完全に適用されます。

Balance

ホーンマイクとドラムマイクのバランスを調節します。0%に設定すると、ドラムだけが聴こえます。100%に設定すると、ホーンだけが聴こえます。

Slow

ホーンとドラムの低速時の速度を同時に調節します。

Fast

ホーンとドラムの高速時の速度を同時に調節します。

Accel

ホーンとドラムの回転速度を上げ下げするときの加速時間を調節します。

Horn Mic Angle

ホーンマイクのステレオの広がりを調節します。0°に設定すると、モノラルのサウンドイメージになります。180°に設定すると、完全にステレオのサウンドイメージになります。

Drum Mic Angle

ドラムマイクのステレオの広がりを調節します。0°に設定すると、モノラルのサウンドイメージになります。180°に設定すると、完全にステレオのサウンドイメージになります。

Input

ロータリーとドライブを適用する前のゲインを調節します。

Drive

アンプの歪みを調節します。

Output

ロータリーとドライブを適用したあとのゲインを調節します。

Color

音質を変えることで Rotary エフェクトのサウンドを変化させます。これにより、ホーンとドラムの回転効果に深みが加わります。

Bass

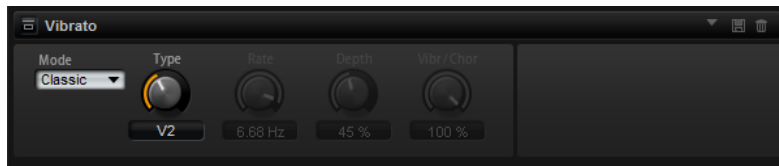
低域の音質を調節します。

Treble

高域の音質を調節します。

Vibrato

ビンテージオルガンのコーラスとビブラートエフェクトをエミュレートするエフェクトです。ピッチモジュレーションによってサウンドに厚みを加えます。



クラシックなコーラスとビブラートの設定 (C1、C2、C3 と V1、V2、V3) を直接選択できます。さらに、コーラスとビブラートの量を自由に調節できるカスタムモードがあります。

Type

クラシックなコーラスとビブラートの設定を選択できます。このコントロールは、「Classic」モードを選択した場合のみ使用できます。

「Custom」モード

このモードをオンにすると、「Rate」、「Depth」、および「Vibr/Chor」コントロールを使用してコーラスとビブラートの設定を自由に調節できます。

Rate

ピッチモジュレーションの周波数を設定します。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Vibr/Chor

ビブラート信号とコーラス信号のミックスをコントロールします。100% に設定すると、コーラスエフェクトだけが聴こえます。

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

「Sync」をオンにすると、「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 番め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 番めと 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

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せん。



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。

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

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」ボタン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、より正確な処理が可能になりますが、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

ドライ信号とウェット信号の比率を調節し、入力信号が保持される量を設定します。

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 (50 ~ 20000Hz)

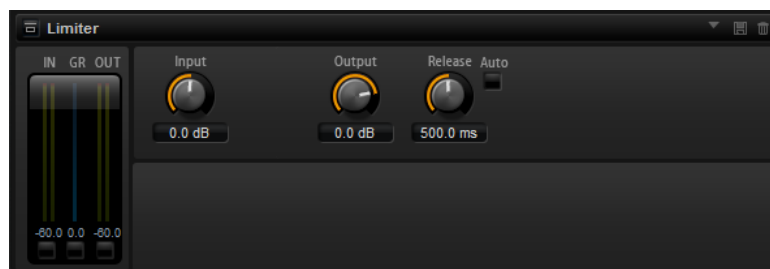
「Side-Chain」ボタンをオンにした場合に、フィルターの中心周波数を設定します。

Q-Factor

「Side-Chain」ボタン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

サウンドが出力レベルの設定値を超えないようにするエフェクトです。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

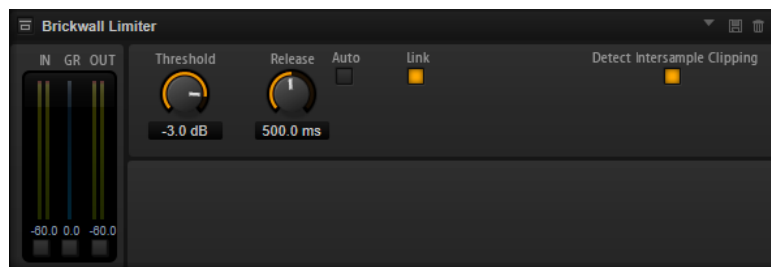
このパラメーターは「Auto」ボタンをオンにしていると使用できません。

Auto

オンにするとリリースタイムが自動的に設定されます。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。設定したスレッショ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)

信号がスレッショ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

このボタンをオンにした場合、レベルが最も高いチャンネルを使用して、入力信号が解析されます。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

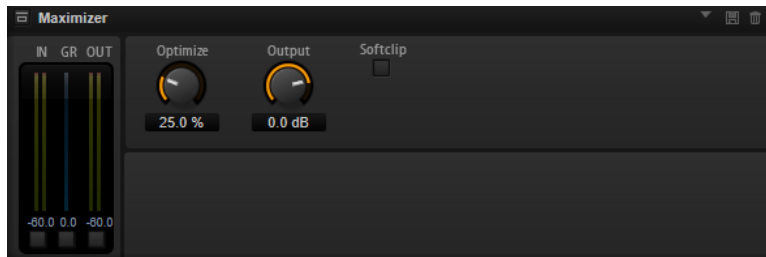
このオプションをオンにすると、デジタルからアナログに信号を変換する際に、オーバーサンプリングを使用して、2つのサンプル間の信号レベルを検出および制限して、サウンドの歪みを防ぎます。

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にリミット処理が見られる場合、スレッショ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ホールド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「スレッシュホールド」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

スレッシュホールドを設定します。スレッシュホールドよりも静かな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大き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ホールドよりも 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ホールドよりも 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、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始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直接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、より正確な処理が可能になりますが、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の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

オンにするとリリースタイムが自動的に設定されます。ゲート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直接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。

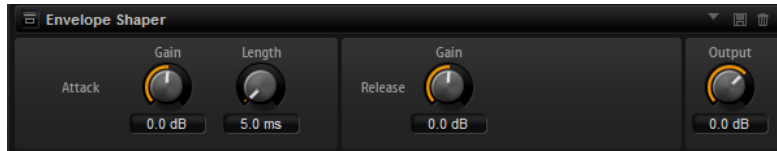
Live

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、より正確な処理が可能になりますが、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

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

StereoEnhancer プラグインは、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。

レガシーエフェクト

HALion 3 レガシーエフェクト

標準のエフェクトに加え、多くの HALion 3 エフェクトも用意されています。これらのエフェクトは、エフェクトメニューの「Legacy」サブメニューから選択できます。

Hall Reverb

調節可能なプリディレイとダンピングを備えたシンプルなりバースです。

PreDelay

ウェット信号を遅らせることで、広い音響空間をシミュレートしたり、スラップバック効果を作成したりできます。

Time

リバーブテールの長さ。

Damp

高域のプロGRESSIVEダンピング。

LowEQ

ローカット EQ。

HighEQ

ハイカット EQ。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Non-Linear Reverb

シャープなカットオフを備えたゲートリバーブです。

Time

リバーブテールの長さ。高密度なアーリーリフレクションから、荒くザラザラとした 1980 年代風のリバーブまで、サウンドをさまざまに変化させることができます。

LowEQ

ローカット EQ。

HighEQ

ハイカット EQ。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Early Reflections

小さな音響空間をシミュレートする場合や、サウンドを厚くしたりぼやけさせたりする場合に使用する、短く高密度なりバースです。

Time

リバーブテールの長さ。高密度なアーリーリフレクションから、荒くザラザラとした 80 年代風のリバーブまで、サウンドをさまざまに変化させることができます。

LowEQ

ローカット EQ。

HighEQ

ハイカット EQ。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Delay

モノラル入力/ステレオ出力のシンプルなディレイです。

Time

ディレイタイム。

Sync

「Sync」をオンにすると、ディレイタイムを拍子の分数で設定できます。

Feedback

ディレイの反復回数をコントロールします。

Balance

左右のディレイタイムの比率。

Damp

ディレイの反復効果をやわらげるハイカットフィルターです。

Stereo Delay

ステレオ入力/ステレオ出力のディレイ。

Time

ディレイタイム。

Feedback

ディレイの反復回数をコントロールします。フィードバックを最小にするには、スライダーを中央に設定します。スライダーを左右に動かすとクロスディレイが適用され、左の出力が右の入力に、右の出力が左の入力にフィードバックされます。

Sync

「Sync」をオンにすると、ディレイタイムを拍子の分数で設定できます。

Balance

左右のディレイタイムの比率。

Damp

ディレイの反復効果をやわらげるハイカットフィルターです。

Long Delay

Delay エフェクトと同じですが、最大 4 秒の長いディレイを設定できます。

Tape Delay

ビンテージの 4 ヘッドアナログテープディレイをシミュレートします。

Time

ディレイタイム。

Sync

「Sync」をオンにすると、ディレイタイムを拍子の分数で設定できます。

Feedback

ディレイの反復回数をコントロールします。

Vintage

ビンテージ感とテープのフラッターの量。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Head 1

ディレイレベル 1 (出力を左にパンニング)。

Head 2

ディレイレベル 2 (出力を右にパンニング)。

Head 3

ディレイレベル 3。

Head 4

ディレイレベル 4。

Pan 3+4

ディレイ 3 および 4 のパンニングを中央から左右の端に変更します。

Vol 3+4

ディレイ出力 3 および 4 のボリュームを変更します。

Chorus

サウンドに広がりを持たせる簡単なコーラスエフェクトです。

Rate

モジュレーションレート。

Depth

ピッチモジュレーションの量。

PreDelay

初期ディレイ。ドライ信号が鳴ってからコーラスを適用したボイスが鳴るまでの時間を変更します。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Ensemble

生き生きとした厚みのある効果を作り出すための、複雑なモジュレーション波形を備えたコーラスエフェクト。

Rate

モジュレーションレート。

Depth

ピッチモジュレーションの量。

Shimmer

より複雑なモジュレーション効果を作成します。

Width

ステレオ幅を調節します。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Flanger

クラシックなフランジャーエフェクト。

Rate

スイープのレート。

Depth

スイープの深さ。

Feedback

フィードバックの量。大きくするほどフランジング効果が強くなります。

PreDelay

初期ディレイ。最小ディレイタイム/最大フランジ周波数を調節します。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Phaser

繊細なフェイズ効果を作り出す4ポールフェイザー。

Rate

スイープのレート。

Depth

スイープの深さ。

Feedback

フィードバックの量。大きくするほど効果も強くなります。

Stereo

左右のモジュレーション間のオフセット。

Center

モジュレーションの中心となる周波数を設定します。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Pan & Tremolo

ビンテージの電子ピアノに使用されているようなオートパン/トレモロエフェクト。

Rate

スイープのレート。

Phase

トレモロからオートパンに変更するための、左右チャンネルのアンプモジュレーションの相対位相。

Shape

薄いパルス、サイン波、厚いパルスなど、さまざまなモジュレーション波形の形を設定できます。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Stereo Width

4つのモードを備えたステレオエンハンサー。

Mode

- 「Adjust」モードでは、既存のステレオ信号の幅を調節します。
- 「Swap」モードでは、既存のステレオ信号の幅を調節し、さらに左右のチャンネルを入れ替えます。
- 「Comb」モードでは、ステレオコムフィルターエフェクトを適用します。
- 「Haas」モードでは、チャンネルの1つを遅らせることでステレオ幅を合成します。

Delay

ディレイタイム（「Adjust」および「Swap」モードでは使用しません）。

Width

全体的な幅を調節します。

Low/Mid/High

低域/中域/高域のステレオ幅を調節します。

Output

出力レベルのトリム。

Rotary Speaker

ハイローターとローローターを備えたロータリースピーカーキャビネットのシミュレーション。

Rate

マスタースピードコントロール: 「Stop」、「Slow」、「Fast」。

Dirt

オーバードライブの量。

LoHi

ローローターとハイローター間のクロスオーバー周波数。

Width

ステレオ幅。

Tone

オーバードライブを適用した信号の音質を調節します。

Low/High Speed

ハイローターとローローターの色度。

Low/High Acceleration

ハイローターとローローターの色度。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Wah Pedal

オートワウエフェクト。

Rate

モジュレーションレート。

Depth

モジュレーションの深さ。

Pedal

フィルター周波数を調節します。

Mode

- 「**Auto Wah**」:エンベロープでコントロールするワウエフェクト。
- 「**Pedal Wah**」:モジュレーションはかかりません。「**Pedal**」パラメーターで周波数を設定します。
- 「**Mod Wah**」:LFO モジュレーション。「**Rate**」パラメーターでモジュレーションレートをコントロールします。

Resonance

フィルターレゾナンスの量を設定します。

Tracking

「**Auto**」モードではエンベロープの追跡速度を、「**Mod**」モードではエンベロープレートモジュレーションを調節します。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

TalkBox

モジュレーション系の母音フォルマントフィルター。

Rate

LFO モジュレーションレート。

Depth

LFO モジュレーションの深さ。

Vowel

中央に設定すると、モジュレーションなしの場合に母音が生成されます。

Env Mod

入力信号レベルによる母音モジュレーションの量。

Env Att

入力信号レベルの上昇に対するレスポンスレート。

Env Rel

入力信号レベルの低下に対するレスポンスレート。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Shelf EQ

シンプルな音質コントロール。

Output

出力レベルのトリム。

Bass

低域のカット/ブースト。

Treble

高域のカット/ブースト。

Parametric EQ

2バンドのパラメトリックイコライザー。

Gain 1/2

それぞれのバンドをカット/ブーストする量。

Freq 1/2

それぞれのバンドの中心周波数を設定します。

Width 1/2

それぞれのバンドの帯域幅を設定します (「Q」)。

Output

出力レベルのトリム。

Enhancer

音響心理学的に基づくスペクトルシェーピング。

High Depth

高域をブーストすると同時に中域をカットします。

High Tune

高域/中域をチューニングします。

Low Depth

低域をブーストします。

Low Tune

低域をチューニングします。

Limiter

ハードレベルリミッター。

Drive

入力信号ドライブ。

Attack

アタックタイム。

Release

リリースタイム。

Output

出力レベルのトリム。

Compressor

シンプルなコンプレッサーエフェクト。

Threshold

圧縮のスレッシュホルド。

Ratio

圧縮量。

Attack

アタックタイム。

Release

リリースタイム。

Output

出力レベルのトリム。

Multiband

3バンドコンプレッサー。

Drive

入力信号ドライブ (高くすると密度が上がります)。

LO/HI

低域と高域のバランス。

Mid

中域のレベル。

Attack

アタックタイム。

Release

リリースタイム。

Output

出力レベルのトリム。

Gate

シンプルなゲートエフェクト。

Threshold

ゲートスレッシュホルド。

Range

ゲートが閉じているときの減衰。

Attack

アタックタイム。

Release

リリースタイム。

Output

出力レベルのトリム。

Distortion

ハードクリッピングディストーション。

Drive

ディストーションの量。

Bias

偶数倍音と奇数倍音の間のバランス、つまりディストーションの特性を調節します。

Tone

ディストーションの音質。

Out

出力レベルのトリム。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Overdrive

緩やかに始まるやわらかいディストーション。

Drive

オーバードライブの量。

Bias

オーバードライブの特性。偶数倍音と奇数倍音の間のバランスを調節します。

Out

出力レベルのトリム。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Bit Reduction

デジタル的に Lo-Fi サウンドを作り出します。

Mode

ビット解像度を固定するか (「**Linear**」)、信号レベルに応じて変化させるか (「**Companing**」) を設定します。

Rate

シミュレートするサンプルレート。

Depth

サンプルのビット解像度。

Slew Rate

やわらかくフワフワしたディストーションを得るための、出力波形の最大変更レート。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Amp Simulator

アンプモデリングエフェクト。

Model

アンプモデルのタイプ。音質の特性を変更します。

Mode

モノラル/ステレオの切り替え。モノラルは CPU 消費が少なく、場合によってはソリッドなサウンドになります。

Drive

オーバードライブの量。

Feedback

フィードバックの量。結果は入力信号に応じます。

Treble

トレブルブースト。位相を合わせたりずらしたりしてさまざまな音色を再現できます。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Modulate L/R

3つの信号ディストーションモードを備えたエフェクトです。片方のステレオ信号を使用してもう一方の信号を変調します。

Mode

- **Ring Mod:** リングモジュレーション。
- **Env Mod:** 左のチャンネルの信号レベルによって右のチャンネルの信号レベルを変調します。
- **Duck:** 左のチャンネルの信号レベルが上がると右のチャンネルの信号レベルが下がります。

Thru

ミックスのドライ信号として使用する入力信号を設定します。

Smooth

モジュレーションのスムージング。

Drive

レベルトリム。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

ノートエクスプレッション

Steinberg のノートエクスプレッションテクノロジーは、インストゥルメントのリアルな演奏を実現するために開発されました。ノートエクスプレッションにより、各ノートに自動的なモジュレーションを作成できます。通常、HALion Sonic は、ボリューム、パン、チューニングでノートエクスプレッションをサポートします。

ノートエクスプレッションをサポートしている Steinberg 製 DAW を使用すれば、HALion Sonic でプログラムのノートエクスプレッションパラメーターをノートごとに自動化できます。

さらに、モジュレーションマトリクスにアクセスできるプログラムでは、最大 8 個のノートエクスプレッションコントローラーを、いずれかのデスティネーションに割り当てることができます。これは、あらかじめ割り当てられたピッチ、パン、およびレベルのモジュレーションに加えて機能します。

補足

プログラムのノートエクスプレッションコントローラーは、すべてのレイヤーで共有されます。そのため、コントローラーのデータは、すべてのレイヤーに同時に影響します。ノートエクスプレッションコントローラーの設定方法によっては、各レイヤーで異なる反応が見られる場合があります。

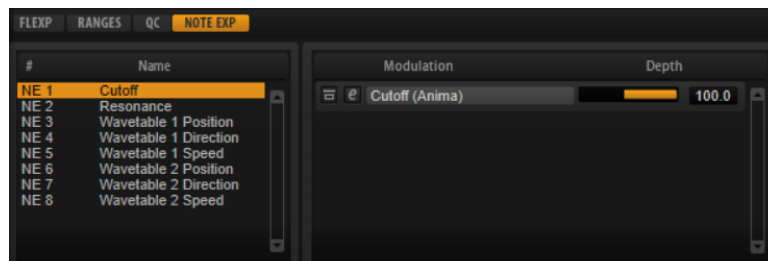
補足

ノートエクスプレッションをサポートしていないホストアプリケーションと HALion Sonic を一緒に使用している場合、モジュレーションマトリクスに「**Note Expression**」エディターページとノートエクスプレッションコントローラーは表示されますが、プログラムには影響を与えません。

「Note Expression」エディター

「Note Expression」エディターには、左側にノートエクスプレッションコントローラー、右側に割り当てられたデスティネーションが表示されます。これにより、ノートエクスプレッションコントローラーがモジュレーションマトリクスでどのように割り当てられており、サウンドにどのように影響するかをすばやく確認できます。

- 「**Note Expression**」エディターを開くには、「**Edit**」ページを開いて「**Program**」タブを選択します。



補足

1 つのノートエクスプレッションコントローラーを複数のデスティネーションに割り当てることができます。

Name

ノートエクスプレッションコントローラーをはじめて割り当てた場合、割り当てられているデスティネーションの名前が付けられます。それ以後は、割り当てに応じて名前が変わるということはありません。「Name」フィールドに名前を入力すると、名前を手動で指定できます。

Bypass Note Expression Controller

コントローラーの効果を無効にするには、「Bypass Note Expression Controller」ボタンをクリックします。このバイパスボタンは、モジュレーションマトリクスに対応するデスティネーションのバイパスボタンにリンクしています。

Depth

使用すると、ノートエクスプレッションのモジュレーションの強さを調節できます。このスライダーは、モジュレーションマトリクスに対応するデスティネーションの「Depth」スライダーにリンクしています。

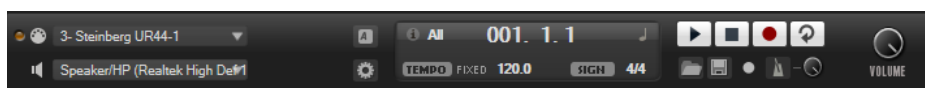
Edit

「Edit」■をクリックすると、モジュレーションマトリクスのノートエクスプレッションコントローラーの最初のモジュレーション割り当てにアクセスできます。

スタンドアロンバージョンプラグインの使用


HALion Sonic はホストアプリケーションから独立して使用できます。

HALion Sonic 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 HALion Sonic 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 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 HALion Sonic は発音を停止します。

「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。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するには、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]+[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 HALion Sonic

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 HALion Sonic」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、HALion Sonic 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で、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を設定できます。

Audio Priority

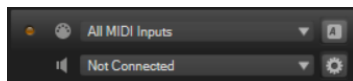
コンピューターのプロセッサリソースに対して、HALion Sonic のどの処理を優先するかを設定します。

- 「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。

「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。

- 「MIDI Input」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、HALion Sonic 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。

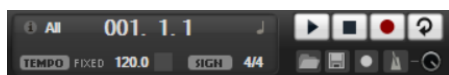
- プラグインのメインステレオチャンネル用のオーディオ出力を選択するには、「Audio Output」ポップアップメニューを開きます。

関連リンク

[「ASIO Driver」ページ \(298 ページ\)](#)

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。



トランスポートセクションには再生、停止、録音、およびループボタンがあります。ディスプレイには MIDI ファイルのポジション、テンポ、および拍子が表示されます。さらに、録音と練習に使用できるメトロノームがあります。

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。また、MIDI ファイルをロードすると、MIDI プログラムチェンジメッセージが送信されます。

トランスポートコントロール

Play

MIDI ファイルを再生するには「**Play**」をクリックします。再生はポジション表示位置から開始されます。

Stop

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。

Record

録音を開始するには「**Record**」をクリックします。

Loop

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。

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の上にマウスカーソルを置くと、MIDI ファイルの名称を示すツールチップが表示されます。

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。

MIDI ファイルをロードしたあと、ディスプレイにはファイルの全長が表示されます。

- トランスポートを別のポジションに移動するには、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、ディスプレイ右上の「**Select Time Format**」をクリックします。

テンポと拍子

ポジション表示の下に**テンポ**フィールドと**拍子**フィールドがあります。これらのフィールドにはテンポと拍子の情報が表示されます。これらの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。

Fixed Tempo/Tempo Track

「**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。

手動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。

テンポ値

MIDI ファイルのテンポを設定します。

Adjust Tempo

「**Tempo Track**」オプションを選択するとこのパラメーターが設定可能になり、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。

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。

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。
 - 「Record」 ボタンをクリックするとすぐに録音が始まるようにするには、「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。
 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

[MIDI ファイルの保存 \(302 ページ\)](#)

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 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 HALion Sonic 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。

索引

A

Anima [170](#)
Auron [101](#)

B

B-Box [150](#)

E

Eagle [214](#)
「Edit」 ページ
 「Amplifier」 タブ [42](#)
 「AUX」 タブ [53](#)
 「Expressions」 セクション [53](#)
 「Filter」 タブ [39](#)
 Insert [55](#)
 「Key Map」 タブ [52](#)
 「LFO」 タブ [48](#)
 「Oscillator」 タブ [37](#)
 「Pitch」 タブ [36](#)
 「Voice」 タブ [33](#)
 エンベロープ [43](#)
「Effects」 ページ [99](#)
EQ エフェクト [253](#)

F

FlexPhraser [68](#)

H

HALion 3 エフェクト [285](#)
HALiotron [148](#)
Hot Brass [215](#)

I

Insert エフェクト [55](#)

K

Key Map [52](#)

M

「Macro」 ページ [79](#)

MediaBay [84](#)

 結果リスト [85](#)
 ファイルの管理 [84](#)
 フィルター [85](#)

MIDI コントローラー [94](#)

 コントローラーの初期割り当て [96](#)
 パラメーター範囲 [95](#)
 割り当て [94](#)

MIDI 入力 [299](#)

MIDI ファイル
 ロード [301](#)

「MIDI」 ページ [93](#)

「Mix」 ページ [98](#)

Model C [143](#)

O

「Options」 ページ [24](#)

P

「Plug-In Preferences」 ダイアログ [297](#)

「Program」 ページ
 パラメーター [29](#)

Q

Quick Control Assignments [19](#)

R

Raven [212](#)

S

Skylab [193](#)
Studio Strings [232](#)

T

Trium [116](#)

V

Voltage [131](#)

W

World Instruments 156
World Percussion 166

え

エフェクト 98, 99
Amplifier 262
Auto Filter 255
Brickwall Limiter 280
Chorus 266
Compressor 276
Distortion 262
DJ-EQ 255
Envelope Shaper 284
Expander 281
Flanger 267
Frequency Shifter 271
Gate 282
Graphic EQ 254
Limiter 279
Maximizer 281
Morph Filter 258
Multi Delay 252
Octaver 266
Phaser 269
Resonator 259
Reverb 250
REVerence 249
Ring Modulator 270
Rotary 273
Step Flanger 268
Stereo Enhancer 284
Stereo Pan 284
Studio EQ 253
Tape Saturator 264
Tremolo 269
Tube Compressor 278
Tube Saturator 265
Vibrato 275
Vintage Compressor 277
Vintage Ensemble 275
VST Amp 263
WahWah 261
使用 99
エフェクトスロット 99
エンベロープ 43
ノードの選択 46
ループの設定 48

お

オーディオ出力 299

か

環境設定 297

く

クイックコントロール 16
管理 20
バイパス 21
空間系エフェクト 284

す

スタンドアロンバージョンプラグイン 297
MIDI ファイルの保存 302

た

ダイナミクスエフェクト 276

て

ディストーションエフェクト 262
ディレイエフェクト 252

と

トリガーパッド 21

の

ノートエクスプレッション 295
エディター 295

は

パンナーエフェクト 284

ひ

ピッチシフトエフェクト 266

ふ

フィルターエフェクト 255
プリセット 79
VST プリセット 11
モジュールプリセット 11
プログラム 29, 79
編集 29
ロード 80
プログラムスロットセクション 13

ま

マスターセクション 14
マルチ 79

み

ミキシング 98

も

モジュレーションエフェクト [266](#)
モジュレーションマトリクス [58](#)

り

リバーブエフェクト [249](#)

れ

レイヤー
編集 [33](#)
レガシーエフェクト [285](#)