

オペレーションマニュアル



HALION SONIC 7

Premier VST Workstation



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

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

このマニュアルは、目の不自由な方や視力の弱い方へのアクセシビリティに配慮しています。このマニュアルは複雑かつ多くの図が使用されているため、図の説明は省略されていることをご了承ください。

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

All rights reserved.

HALion Sonic_7.0.0_ja-JP_2023-02-16

目次

4	はじめに	138	ディストーションエフェクト
4	表記規則	146	ピッチシフトエフェクト
5	お問い合わせ方法	147	モジュレーションエフェクト
5	マニュアルについて	158	ダイナミクスエフェクト
5	設定	166	空間系エフェクトおよびパンナーエフェクト
7	ウィンドウについて	167	レガシーエフェクト
9	共通の編集方法	178	ノートエクスプレッション
9	ノブとスライダー	178	「Note Expression」 エディター
9	ボタン	180	スタンドアロンバージョンプラグインの使用
9	値フィールド	180	環境設定
10	「Key Commands」 ダイアログ	180	「Plug-In Preferences」 ダイアログ
11	プリセット	182	MIDI 入力とオーディオ出力の選択
13	グローバル機能および設定	182	スクラッチパッド
13	プラグイン機能セクション	184	MIDI ファイルのロード
16	プラグイン名と Steinberg ロゴ	184	MIDI ファイルの保存
16	ツールバー	185	マスターボリューム
17	パフォーマンスコントロール	186	索引
18	クイックコントロール		
24	Trigger Pads		
27	「Options」 ページ		
32	プログラムとレイヤーの編集		
32	「Program」 ページのパラメーター		
35	「Layer」 ページのパラメーター		
74	Insert エフェクト		
75	FlexPhraser		
75	フレーズのロード		
76	FlexPhraser のパラメーター		
79	FlexPhraser の MIDI 出力の録音		
80	フレーズの再生タイプ		
80	バリエーション		
81	ユーザーフレーズ		
86	オートメーション		
86	「Automation」 ページ		
86	オートメーションの設定		
88	サウンドの管理		
88	プログラム、レイヤー、マルチプログラム		
89	VST サウンドの登録		
89	プログラムとレイヤーのロード		
89	スロットラック		
93	ファイルのロードと管理		
113	MIDI 編集とコントローラー		
113	「MIDI」 ページ		
114	MIDI コントローラー		
118	ミキシング、ルーティング、およびエフェクトの使用		
118	「Mix」 ページ		
119	AUX エフェクト		
121	エフェクトのリファレンス		
121	リバーブエフェクト		
125	ディレイエフェクト		
127	EQ エフェクト		
130	フィルターエフェクト		

はじめに

本書は、Steinberg 製品である HALion Sonic のオペレーションマニュアルです。HALion Sonic のすべての機能について詳しく紹介しています。

表記規則

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

構造上の要素

前提

手順を開始する前に完了しておく必要があるアクションや条件を記述します。

手順

特定の結果を得るために必要な手順を示します。

重要

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

補足

その他の事項や関連情報を示します。

ヒント

役に立つ追加の情報を表示します。

例

例を示します。

結果

手順の結果を説明します。

手順終了後の項目

手順を実行したあとに行なう操作または必要事項を示します。

関連リンク

本書に記載のある関連トピックを示します。

マークアップ

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

例

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「**プリセットの管理 (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。

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

ファイル名やフォルダーのパスは異なるフォントで表示されます。

例
example_file.txt

キーボードショートカット

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

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

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

お問い合わせ方法

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

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

マニュアルについて

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

- steinberg.help 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、「**HALion Sonic Help**」を選択します。

設定

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

補足

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。

2. インストゥルメントの「出力を有効」ボタンをクリックします。
 3. 使用する出力を有効にします。
-

結果

Steinberg 製 DAW は、追加の出力用のチャンネルを自動的に **MixConsole** に追加します。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」. を選択します
 3. 使用できるチャンネル構成から 1 つを選択します。
-

AAX 対応アプリケーションでのインストゥルメントの使用

AAX バージョンの 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 \(180 ページ\)](#)

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。



- 1 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。
- 2 ホストアプリケーションのプラグインとして使用する場合は、ウィンドウの一番上にプラグイン機能セクションが表示されます。
- 3 左側の機能セクションの下には、マルチプログラムローダーとスロットトラックが配置されています。
- 4 右側には、編集画面の上にツールバーがあります。
- 5 右側の編集画面には、「Edit」、「MIDI」、「Mix」、「Effects」、「Multi」、および「Options」ページがあります。
- 6 パネルの下部にはパフォーマンスセクションが配置されています。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。
- 7 ツールバーの「Show/Hide Load Panel」ボタンを使用すると、ウィンドウを展開して右側にロードパネルを表示できます。

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。

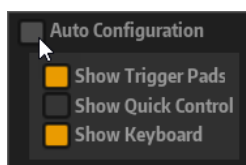
- ツールバー上の「Switch between Editor and Player」ボタンをクリックすると、プレーヤー表示とエディター表示を交互に切り替えられます。
エディター表示では、ボタンには「p」と表示され、プレーヤー表示に切り替えられることを示します。プレーヤー表示では、ボタンには「e」と表示されます。

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「Display Options」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。

関連リンク

[Trigger Pads \(24 ページ\)](#)

[クイックコントロール \(18 ページ\)](#)

[パフォーマンスコントロール \(17 ページ\)](#)

共通の編集方法

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

ノブとスライダー

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

ノブとスライダーでは、ほとんどの編集方法が共通しています。

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

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、[Return] を押します。
入力した値がパラメーターの範囲を超えている場合は、それぞれ自動的に最大値または最小値に設定されます。

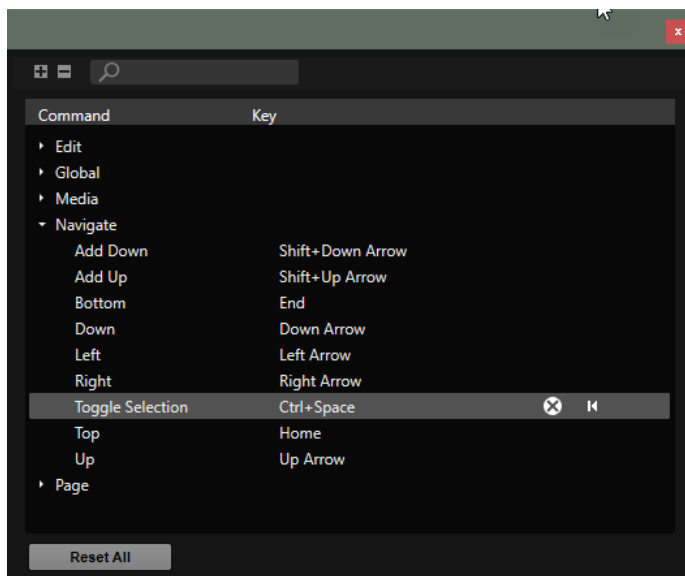
- 値フィールドをクリックして上または下にドラッグします。
- マウスポインターを値フィールドの上に置き、マウスホイールを使用します。
- フィールドの横の上下三角形をクリックします。
- パラメーターをデフォルト値に設定するには、**[Ctrl]/[command]** を押したまま値フィールドをクリックします。
- フェーダーを使用して値を調節するには、**[Alt/Opt]** を押したまま、値フィールドをクリックします。
- MIDI キーボードでキー範囲やルートキーなどの音楽的なパラメーター値を入力するには、値フィールドをダブルクリックして MIDI キーボードのキーを押し、**[Return]**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



「Key Commands」 ダイアログ

「Key Commands」 ダイアログでは、HALion Sonic のメインメニューや機能のキーボードショートカットを表示および編集できます。

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

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



- キーボードショートカットを設定するには、リストで機能を選択し、「Key」 コラムにキーボードショートカットを入力します。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、警告メッセージが表示されます。
- キーボードショートカットを削除するには、リストで機能を選択し、「Remove Key Command」  ボタンをクリックします。
- キーボードショートカットをデフォルトにリセットするには、リストで機能を選択し、「Reset Key Command」  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機能の名称または名称の一部を入力します。

入力中にもリストは更新され、一致する機能しか表示されなくなります。

- すべてのキーボードショートカットをデフォルト設定にリセットするには、ダイアログ下部の「Reset All」をクリックします。

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。

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

補足

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

セクションおよびモジュールのプリセットの使用

多くのモジュールやエディターには多様なプリセットが用意され、設定はユーザープリセットとして保存できます。

選択できる手順

- プリセットを保存するには、「Save」をクリックします。

補足

ファクトリープリセットは上書きできません。ファクトリー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。
- 利用できるプリセットを切り替えるには、「Previous Preset」 / 「Next Preset」 をクリックします (ある場合)。
- プリセットを削除するには、「Delete」 をクリックします。

補足

ファクトリープリセットを削除することはできません。

VST プリセットの使用

VST プリセットは、HALion Sonic のプログラム、マルチプログラム、レイヤーをロードできる場所、つまりプログラムヘッダー、マルチスロットセクション、**スロットラック**などで使用されます。

VST プリセットのファイル名の拡張子は .vstpreset です。

選択できる手順

- プリセットをロードするには、以下のいずれかを行ないます。

- プラグインヘッダーのプリセット名フィールドの右側にある「**Preset Management**」をクリックして「**Load Preset**」を選択し、プリセットを選択します。
 - マルチスロットセクションの「**Load Multi-Program**」をクリックして、プリセットを選択します。
 - **スロットラック**で、スロットの「**Load Program**」ボタンをクリックして、プリセットを選択します。
 - **MediaBay** またはファイルブラウザから**スロットラック**のスロットに VST プリセットをドラッグします。
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、このプログラムは置き換えられます。
 - プリセットを保存するには、以下のいずれかを行ないます。
 - プラグインヘッダーのプリセット名フィールドの右側にある「**Preset Management**」をクリックして「**Save Preset**」を選択し、保存ダイアログで設定を行なってから「**OK**」をクリックします。
 - マルチスロットセクションで「**Save Multi-Program**」をクリックし、ダイアログで設定を行なってから「**OK**」をクリックします。
-

グローバル機能および設定

ツールバーおよび「Options」ページのプラグイン機能セクションには、HALion Sonic のグローバル機能と設定があります。

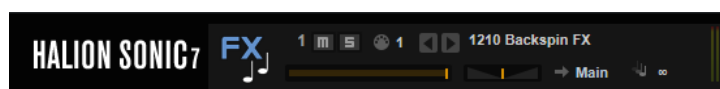
プラグイン機能セクション

ウィンドウの上部にあるプラグイン機能セクションでは、現在ロードされているプログラムと、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、**スロットラック**で選択されているスロットのコピーとともに、プログラムのメインパラメーターが表示されます。



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。

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。

Mute



プログラムの再生を無効にします。

Solo



対応するプログラムをソロにします。複数のスロットを同時にソロにできます。

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。

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



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

Level



スロットの出力レベルを調節します。

Pan



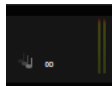
ステレオでのスロットの定位を設定します。

Output



スロット信号の出力先を設定します。

Polyphony



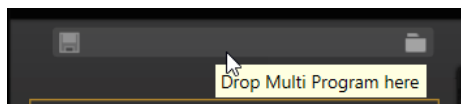
同時に発音できるノートの数を設定します。

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。

マルチスロットセクション

左側のマルチスロットセクションでは、マルチプログラムのロードと保存、デフォルトのマルチプログラムの管理、プラグインインスタンス全体の消去を行なえます。



Load Multi-Program



マルチプログラムをロードできるウィンドウが開きます。

Save Multi-Program



現在の設定内容をマルチプログラムとして保存できるウィンドウが開きます。

コンテキストメニュー

Clear Plug-in Instance

プラグイン全体を空の状態にリセットします。

Load Default

デフォルトのマルチプリセットをロードします。

Save as Default

現在のマルチをデフォルトのマルチプリセットとして保存します。

これにはロードしたプログラム、アクティブなページ、プラグインウィンドウの現在のサイズと位置などが含まれます。

Restore Factory Default

デフォルトのマルチプリセットを初期状態に戻します。

補足

Cubase のプラグインヘッダーに設定できるデフォルトのプリセットは、HALion Sonic のデフォルトのマルチプリセットより優先されます。HALion Sonic のマルチプリセットを使用する場合は、プラグインヘッダーのプリセットフィールドを右クリックし、「**Remove Default Preset**」を選択します。

マスターセクション

マスターセクションは、ボリューム設定やプラグインのチューニングに使用できます。



Master Volume

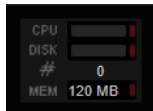
プラグイン全体のボリュームを調節します。

Master Tune

「Master Tune」スライダーは 415.3 ~ 466.2Hz (-100 ~ +100 セント) で設定できます。

パフォーマンス表示

プラグインのシステム負荷を示すメーターとテキストが表示されます。



CPU

発音中のプロセッサの負荷が表示されます。ボイスの発音数が多くなるほど、プロセッサの負荷が高くなります。過負荷インジケータが点灯した場合、「Options」ページの「Max Voices」設定を下げます。

Disk

サンプルのストリーミング中またはプリセットのロード時のハードディスクの転送負荷が表示されます。ハードディスクからのデータ転送速度が遅すぎると、過負荷インジケータが

点灯します。このような場合、「Options」ページの **Disk と RAM のバランス** スライダーを「RAM」側に動かすか、「Max Voices」設定を下げます。

Polyphony



現在の発音数が表示されます。これは、パフォーマンスの問題を確認するのに役立ちます。たとえば「Options」ページの「Max Voices」設定を下げる必要がある場合、発音中のサンプル数を見て設定を確認できます。

Memory

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 の全体量が表示されます。この値は、ストリーミングバッファとプリロード済みのサンプルに基づきます。「MEM」表示は、パフォーマンスの問題を調査するのに役立ちます。たとえば、他のアプリケーション用にメモリーを解放する必要がある場合、「Options」ページの **Disk と RAM** のスライダーを「Disk」側に動かします。「MEM」表示を見て設定を確認できます。

プラグイン名と Steinberg ロゴ

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

プラグインインターフェースの左上角の Steinberg ロゴをクリックすると、ポップアップメニューが表示されます。いずれかのオプションを選択すると、ソフトウェアのアップデートやトラブルシューティングに関する情報が掲載された Steinberg 社の Web サイトが表示されます。

ツールバー

ツールバーには、便利なグローバル機能があります。



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 を一括操作でオフにできます。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。

Script Error Indicator/Reset

プログラムが使用する Lua スクリプトにエラーが発生した場合に点灯します。ボタンをクリックすると、スクリプトをリロードして初期化できます。ただし、問題が解決しない場合は、スクリプトを修復する必要があります。

MIDI Reset

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

Undo/Redo

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

Show/Hide Load Panel

ウィンドウの右側に「Load」パネルを開きます。

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」) とコンパクトなプレーヤー表示 (「p」)) を切り替えます。

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、ノートのパ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。

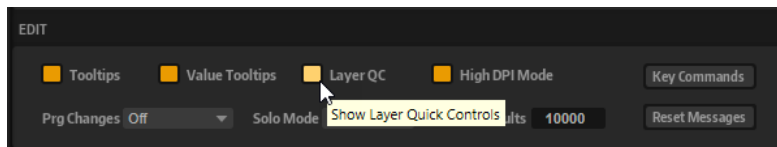
- 「Center Horizontal」または「Center Vertical」(あるいはその両方) がオンになっている場合、マウスボタンを放すとすぐに、スフィアが中央位置に戻ります。

クイックコントロール

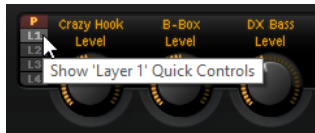
クイックコントロールを使用すると、プログラム内のどのパラメーターでもリモートコントロールできます。



クイックコントロールはプログラムとレイヤーに設定できます。レイヤーでクイックコントロールを使用するには、「Options」ページで「Show Layer Quick Controls」を有効にする必要があります。レイヤーにクイックコントロールが設定されていない場合は、プログラムのクイックコントロールが使用されます。



- 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、ポテンショメーターコントロールの左側のボタンを使用します。



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。

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したい場合は、クイックコントロールの右側のバイパスボタンを使用してクイックコントロールを一時的にバイパスできます。これにより、プログラムのクイックコントロールの割り当てがオフになります。

クイックコントロールは、「Quick Control Assignments」エディターからアクセスできます。

関連リンク

[「Quick Control Assignments」エディター \(21 ページ\)](#)

値ツールチップ

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す。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。



これが有用なのは、クイックコントロールを使用すると以下のような状況があり得るためです。

- 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。

- 値ツールチップのオン/オフを切り替えるには、「Options」ページの「Edit」セクションで「Value Tooltips」をクリックします。

関連リンク

[「Edit」セクション](#) (29 ページ)

クイックコントロールの操作

手順

1. スロットラックで編集する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す。
 - 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ー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

[モジュレーションのパラメーター](#) (66 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、最適なコントロール範囲を確保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、最適なコントロール範囲を確保する必要があります。

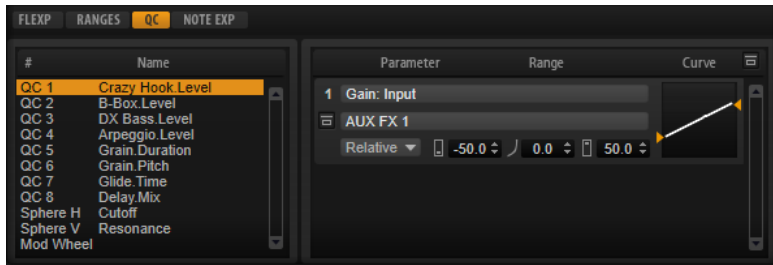
クイックコントロールの割り当ての解除

- 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。

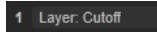
「Quick Control Assignments」 エディター

「Quick Control Assignments」 エディターには、選択したプログラムまたはレイヤーの 8 つのクイックコントロールが左ペインに表示されます。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 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。

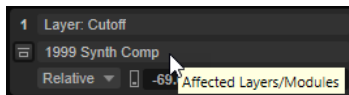


Quick Control Parameter



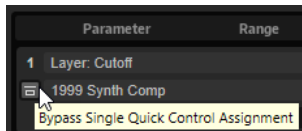
選択したクイックコントロールのパラメーターの割り当てが表示されます。

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。

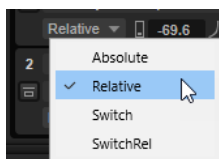
Bypass Single Quick Control Assignment



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、1 つのレイヤーだけのクイックコントロールの割り当てをバイパスすることもできます。

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。

- **Absolute:** パラメーター値が連続的に変化します。「Absolute」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。「Relative」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を聴きながら確認できます。
- **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を聴きながら確認できます。

Minimum Value

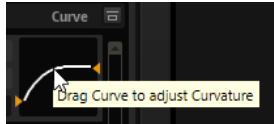
 -69.6

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

 100.0

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。

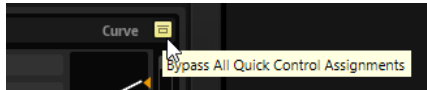


Maximum Value

 30.4

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 \(23 ページ\)](#)
- [カーブ特性の調節 \(22 ページ\)](#)
- [クイックコントロールのバイパス \(23 ページ\)](#)

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」エディターでは、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

クイックコントロールは、コンティニユアスコントロールのように動作させることも、スイッチのように動作させることもできます。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。「**Absolute**」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。「**Relative**」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を聴きながら確認できます。

Switch

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。

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を聴きながら確認できます。

ニュートラル設定

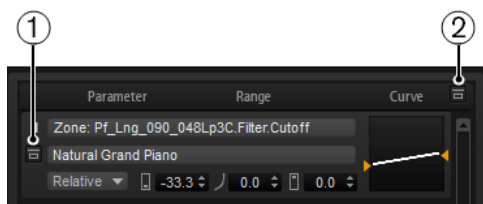
クイックコントロールの割り当て範囲を調節した場合、結果のサウンドが変わらないように、ニュートラル設定を変更する必要があることがあります。

「**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ただけでなく、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ーとして割り当てすることもできます。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せん。

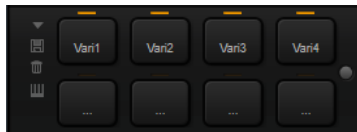
手順

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. これには、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

エクスプレ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 Variations**」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 \(80 ページ\)](#)

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。
-

トリガーパッドから MIDI パートを作成

パッドに割り当てられたコードをドラッグアンドドロップして MIDI パートを作成できます。

手順

- トリガーパッドを「**Trigger Pads**」セクションの外にドラッグし、Steinberg 製 DAW や他のホストシーケンサーのプロジェクトウィンドウにドロップします。

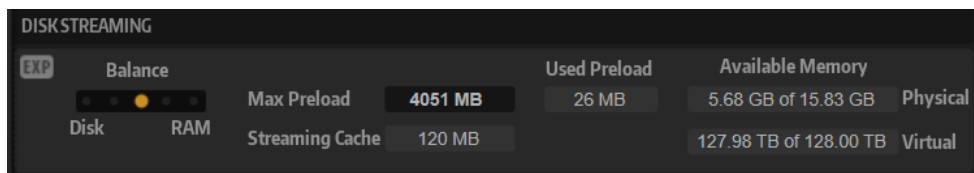
結果

パッドに割り当てられたコードが含まれた MIDI パートが作成されます。パートの長さは 1 小節です。

「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、MIDI コントローラーに関するグローバル設定などが含まれます、

「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

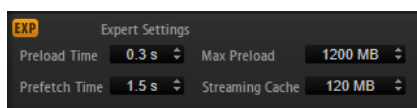
ディスクと RAM のバランス設定は、すべてのプラグインに適用されます。これはプロジェクトと一緒に保存されるものではありません。

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 (EXP)

「Disk Streaming」をさらに細かく設定したい場合に、「Expert Mode」をオンにします。



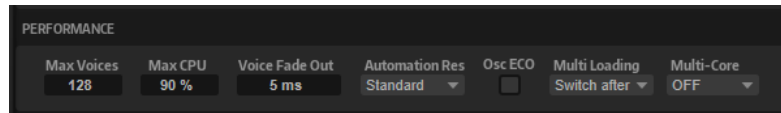
- 「Preload Time」では、RAM にプリロードするサンプルの先頭部分の時間を指定します。値が大きいくほど、サンプルを短い時間でトリガーできます。
- 「Prefetch Time」では、再生中のボイスにサンプルをストリーミングしている間の RAM の先読み量を指定します。値が大きいくほどディスクからの転送速度が速くなり、通常はより多くのボイスを使用できます。ただし、RAM 内に、より多くのストリーミングキャッシュが必要になります。「Prefetch Time」の値を増やす場合、「Streaming Cache」の値も増やすことをおすすめします。
- 「Streaming Cache」では、プリフェッチ用に予約する RAM の容量を指定します。必要な容量は、「Prefetch Time」、同時にストリーミングされるボイスの数、およびサンプルのオーディオ形式によって変わります。たとえば、サンプリングレートやビットレートが高い場合、必要な RAM 容量は大きくなります。

「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。

「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やオーディオのドロップアウトの発生を避けるため、プラグインインスタンスによる CPU 負荷の上限を指定できます。この上限を超えると、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。

Host Automation Resolution

入力されるオートメーションデータを処理する際の解像度を指定できます。「Standard」設定は精度と性能のバランスが良い一方、「High」は解像度が4倍になります。これにより精度は向上しますが、要求される性能が高くなります。

補足

このパラメーターは、512 サンプルや 1024 サンプルといったサイズの大きいオーディオブロックを扱う場合のみ効果が現れます。256、128 やそれ以下の小さいブロックサイズで作

業する場合、オートメーション処理の品質は自動的に向上します。大きなブロックサイズは、Cubase の「ASIO guard」で再生されるトラックにも使用されます。

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

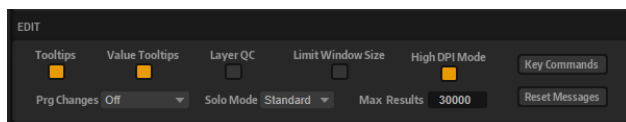
この設定で問題が生じた場合は、コアの数を減らすかポップアップメニューを「Off」に設定し、かわりに HALion Sonic を複数ロードします。これにより、ホストアプリケーションは使用可能なすべてのコアに作業負荷を分散します。

「Edit」 セクション

「Edit」 セクションには HALion Sonic の一般設定があります。

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。

Show Layer Quick Controls

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、それら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。

Limit Window Size

プラグインウィンドウの大きさを、使用できる画面スペースに収まるように制限します。ノートパソコンやパソコンのモニターにプラグイン全体を表示できない場合は、このオプションを有効にしてください。このオプションを有効にすると、プラグインウィンドウにスクロールバーが表示され、可視領域の外側まで移動できるようになります。

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。

- 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。

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、「Slot Rack」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 のマルチチェーン (「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、コントローラーから受信したチェンジメッセージが無視されます。

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。

Maximum Number of Results in MediaBay/Browser

MediaBay/ブラウザーの結果リストに表示される結果の最大数を指定します。

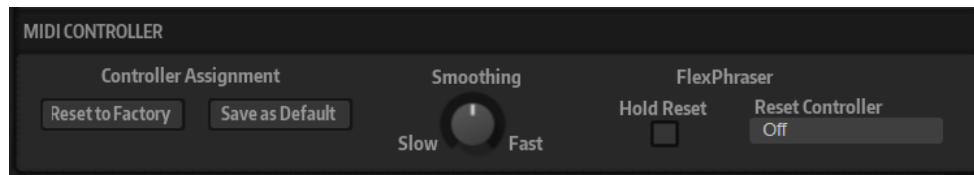
Key Commands

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

Reset Messages

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

「MIDI Controller」 セクション



Controller Assignment

このセクションにある2つのボタンを使用すると、カスタマイズしたMIDIコントローラーの割り当てをデフォルトとして保存できます。または、MIDIコントローラーの割り当てを初期状態に戻すこともできます。

補足

「Save as Default」ボタンをクリックしても、AUX FXのMIDIコントローラーの割り当てはデフォルト値に含まれません。

現在のMIDIコントローラーのマッピングはプロジェクトごとに保存されます。これにより、設定を他のシステムにも利用できます。プロジェクトには、AUX FXのMIDIコントローラーの割り当ても含まれます。

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。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、ジッタ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。これを使用すると、パラメーターの変化を緩やかにできます。

- MIDIコントローラーによる変化が不自然な響きを発生させる場合は、コントロールを左に回します。これにより、MIDIコントローラーによる変化は即時に発生するのではなく、一定時間(1000分の1秒単位)の間隔が設けられるようになります。
- MIDIコントローラーによる機敏な変化が必要な場合は、コントロールを右に回します。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

使用中のすべての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メッセージを送信できます。

FlexPhraser Reset Controller

「FlexPhraser Hold Reset」ボタンにMIDIコントローラーを割り当ててリモートコントロールできます。

関連リンク

[オートメーション](#) (86 ページ)

[「Plug-In Preferences」ダイアログ](#) (180 ページ)

プログラムとレイヤーの編集

「Edit」ページでは、プログラムやレイヤーのパラメーターや設定にアクセスできます。さらに、ここは Insert エフェクトを設定する場所でもあります。

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。

- プログラムを編集するには、「Program」ボタンを有効にします。
- レイヤーを編集するには、対応するレイヤーボタン（「L1」～「L4」）を有効にします。

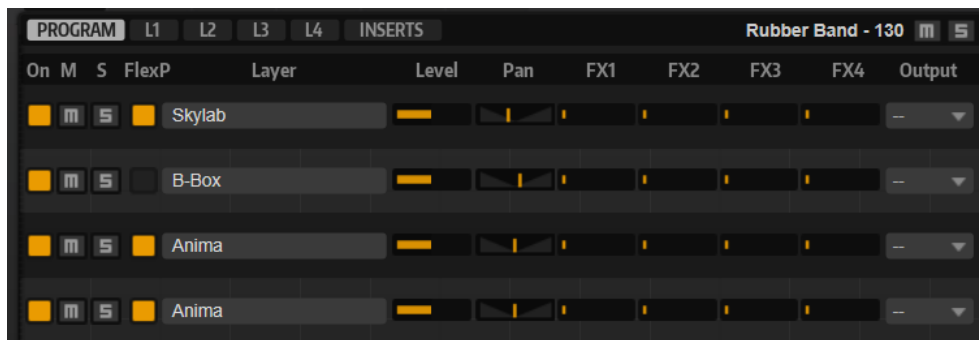


利用可能なパラメーターとタブは、レイヤーのタイプによって異なります。

- Insert エフェクトを設定するには、「Inserts」ボタンを有効にします。

「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、レイヤーのロードと保存の他、レベル、パン、FX Send などの「Mix」パラメーターの設定を行ないます。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ペッションパラメーターが表示されます。



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。4つのレイヤースロットのうち1つをクリックすると、そのレイヤーがフォーカスされます。**MediaBay** でプリセットをダブルクリックすることで、フォーカスされたスロットにレイヤープリセットがロードされます。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でレイヤーを保存します。

補足

書き込み保護されたコンテンツを保存するには、新しいレイヤー名を選択する必要があります。

- 「**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。

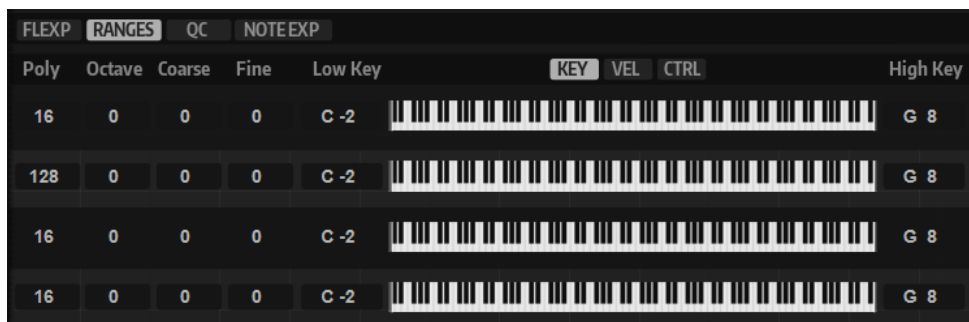
FX1-4 Send レベル

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」 (FlexPhraser)、 「QC」 (Quick Controls)、 「NoteExp」 (Note Expression) タブについては、本書のそれぞれのセクションで説明しています。

関連リンク

[FlexPhraser](#) (75 ページ)

[クイックコントロール](#) (18 ページ)

[ノートエクスプレッション](#) (178 ページ)

[キー範囲の編集](#) (34 ページ)

[ベロシティー範囲の編集](#) (34 ページ)

[コントローラーのフィルタリング](#) (35 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。



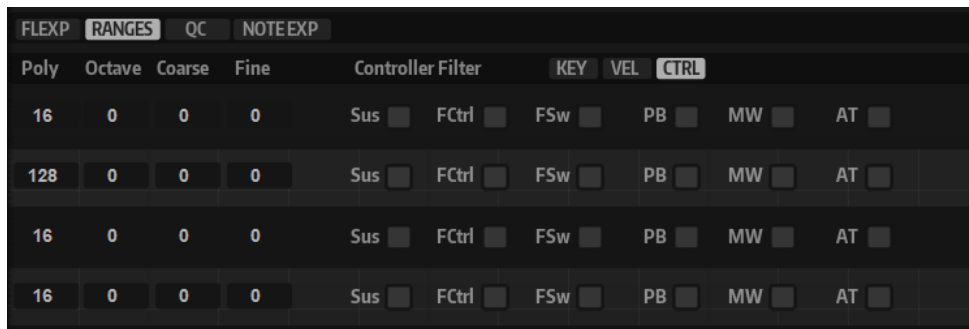
- 「Low Vel」 および 「High Vel」 の値フィールドを使用するか、ベロシティー範囲コントロールの端をドラッグしてベロシティー範囲を設定します。
ベロシティー範囲を移動するには、範囲コントロールの中をクリックしてドラッグします。

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、ピッチバンド、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。

「Layer」ページのパラメーター

「Layer」ページで使用できるパラメーターは、選択したレイヤーとレイヤータイプによって異なります。レイヤーの中には、パラメーターが専用の「Macro」ページで提供されるものもあります。その他のコンテンツレイヤーでは、それぞれのパラメーターを設定および編集できます。

「Macro」ページを使用しないレイヤーの場合、「Voice」、「Pitch」、「Filter」、「Osc」、「Amp」の各タブでパラメーターを設定できます。

ページの下部では、LFO、FlexPhraser、モジュレーションマトリクス、エンベロープなどを設定できます。

「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せんが、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る場合でも、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る場合でも、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をトリガーするかどうかを設定します。

- 「Last Note Priority」 - 一番最後に演奏したノートが先に演奏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ると、最初に演奏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演奏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せん。
ホールドされているノートよりも高音のノートを演奏することによってノートの最大数を上回った場合、どのノートも発音は停止されず、新しいノートはトリガーされません。
- 「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演奏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せん。
ホールドされているノートよりも低音のノートを演奏することによってノートの最大数を上回った場合、どのノートも発音は停止されず、新しいノートはトリガーされません。
- 「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。
リリース部を再生中のノートがないときにノートの最大数を上回った場合、最初に演奏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。

「Min Low Notes」の設定に対し、プログラムのポリフォニー (同時発音数) が十分に高いことと、高いノートを追加で発音する余裕があ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価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価を選択します。選択した音価を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形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価を選択します。選択した音価を3連符に変更するには、「T」ボタンをオンにします。
- 「Mode」はピッチバンドにかかる時間を設定します。
「Constant Time」に設定すると、ピッチバ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、ピッチバ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バ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、ピッチバ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バンドします。
「Exponential」カーブでは、ピッチは始めは急速にバンドし、終わりに近づくにつれて緩やかにバンドします。この動作は、歌手がする自然なピッチバンドに似ています。

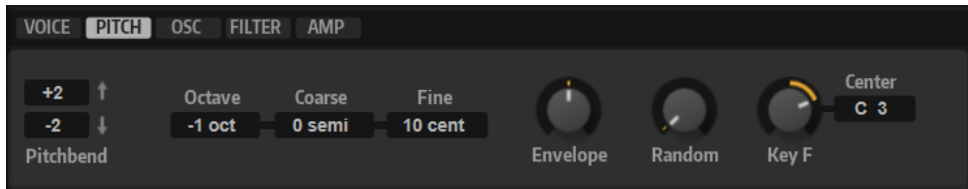
「Quantized」カーブでは、ピッチは始めから終わりまで半音単位でバンドします。

- 「Fingered」では、レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがバンドします。

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。

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。

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。たとえば、このパラメーターを 12 に設定した場合、エンベロープノードはピッチを 1 オクターブ上げ下げできます。

Random Pitch

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

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。このパラメーターを正の値に設定すると、高いノートを演奏するほどピッチが上がります。このパラメーターを負の値に設定すると、高いノートを演奏するほどピッチが下がります。+100% に設定すると、演奏し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、それぞれがマスターとスレーブのオシレーターの組み合わせとなる、多様なハードシンクオシレーターを実現します。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使用せずとも、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つのオシレーターを組み合わせ使用し、1つのオシレーターがもう1つの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2つのオシレーターの間ピッチ比を調整し、これにより周波数変調と酷似したサウンドが得られます。
- 「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」パラメーターは矩形オシレーターのピッチ比を調整し、これにより3番目のオシレーターのリングモジュレーションに酷似したサウンドが得られます。

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ることができます。

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。オシレーターの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、3 の「Waveform」、「Pitch」、「Level」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、「Edit Multi-Oscillator Parameters」 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

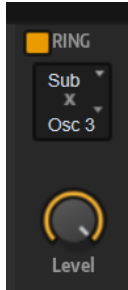
サブオシレーターの波形を決定します。「Sine」（サイン波）、「Triangle」（三角波）、「Saw」（のこぎり波）、「Square」（矩形波）、「Pulse Wide」（広いパルス波）、または「Pulse Narrow」（狭いパルス波）を選択できます。

Level

サブオシレーターの出カ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発生させます。



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、クオンタイズド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せん。
- 「**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レイヤーのサンプルの精度に合わせるすることができます。

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。
- HP6 + LP18およびHP6 + LP12は、それぞれ6dB/octのハイパスフィルターと、18および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。
- HP12 + LP6およびHP18 + LP6は、それぞれ12および18dB/octのハイパスフィルターと、6dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。
- HP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。
- BR12およびBR24は、それぞれ12および24dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- BR12 + LP6およびBR12 + LP12は、それぞれ12dB/octのバンドリジェクトフィルターと、6および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- BP12 + BR12は、12dB/octのバンドパスフィルターと12dB/octのバンドリジェクトフィルターです。カットオフを中心に上下およびその付近の周波数を減衰します。
- HP6 + BR12およびHP12 + BR12は、6および12dB/octのハイパスフィルターと、12dB/octのバンドリジェクトフィルターを組み合わせたものです。カットオフの下およびその付近の周波数を減衰します。
- APは、18dB/octのオールパスフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- AP + LP6は、18dB/octのオールパスフィルターと6dB/octのローパスフィルターです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- HP6 + APは、6dB/octのハイパスフィルターと18dB/octのオールパスフィルターです。カットオフ付近およびその下の周波数を減衰します。

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。

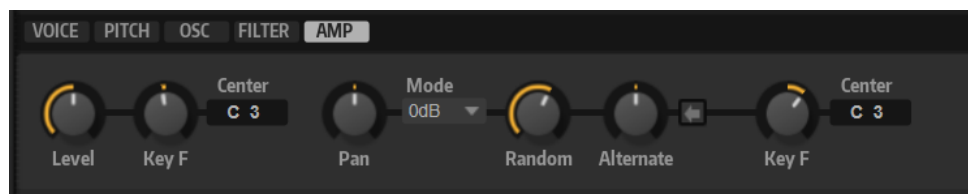
Cutoff Key Follow

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%に設定すると、カットオフは再生されるピッチに正確に追従します。

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 番目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

ソフトウェアを起動すると、最初の定位が設定されます。次に、発音したノートを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

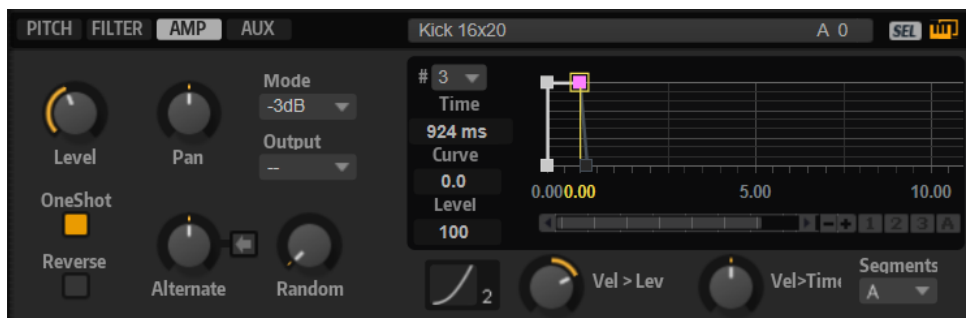
MIDI ノートナンバーによるパンモジュレーションを設定します。このパラメーターを正の値に設定すると、センターキーよりも高いノートの場合にパンを右方向にオフセットし、センターキーよりも低いノートの場合にはパンを左方向にオフセットします。これと逆の設定にするには、このパラメーターを負の値に設定します。

+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

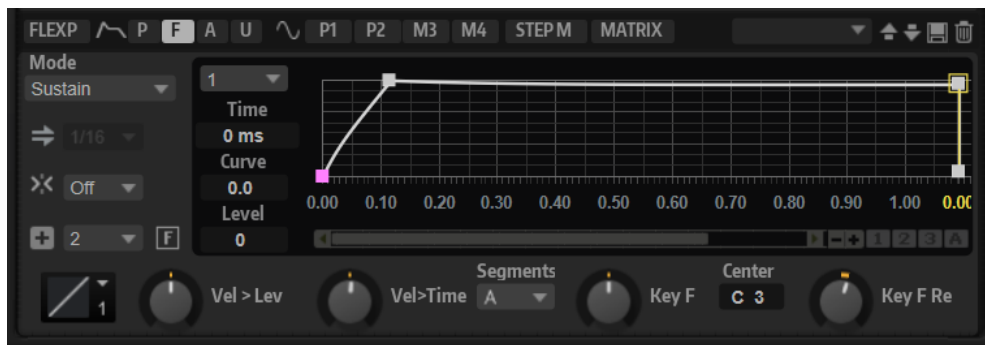
「Edit」ページでは、ピッチ (「P」)、フィルター (「F」)、ボリューム (「A」)、およびユーザー (「U」) エンベロープを編集できます。

これらはすべて、最大 512 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ックスのソースとして使用できます。

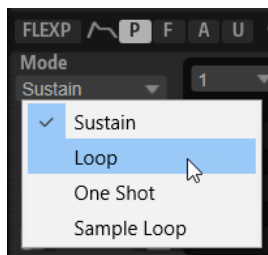


- 「P」をクリックすると、ピッチエンベロープのパラメーターが表示されます。
ピッチエンベロープは、時間に対するピッチを変調します。ピッチエンベロープは双極性です。これは、負の値と正の値でピッチをバンドできるということを意味します。
- 「F」をクリックすると、フィルターエンベロープのパラメーターが表示されます。
フィルターエンベロープは、カットオフ周波数をコントロールして時間に対する調和性を設定します。
- 「A」をクリックすると、ボリュームエンベロープのパラメーターが表示されます。
ボリュームエンベロープは、時間に対するボリュームを設定します。
- 「U」をクリックすると、自由に割り当てる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、ノートが発音する限り保持されます。ノートの発音を停止すると、エンベロープはサステインのあとの段階を再生します。このモードは、ループされたサンプルに最適です。
- 「**Loop**」を選択すると、最初のノードからループノードまでエンベロープが再生されます。その結果、ループはキーを押さえている限り繰り返されます。キーを放すと、エンベロープはサステインのあとの段階を再生します。このモードは、エンベロープのサステインに変化を付ける場合に最適です。
- 「**One Shot**」を選択すると、たとえキーを放しても、最初のノードから最後のノードまでエンベロープが再生されます。このエンベロープにはサステインフェーズはありません。このモードは、ドラムサンプルに最適です。
- 「**Sample Loop**」を選択すると、サンプルのナチュラルなアタックを維持できます。サンプルがサンプルループスタートに達するまではエンベロープは減衰しません。
2番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。

補足

HALion Sonic では利用できない「**Shaper**」モードを使用する、HALion 7 のエンベロープサブプリセットをロードおよび再生できます。ただし、その編集機能のすべてを利用できるわけではありません。

Sync to Host Tempo

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 to Guide Envelope

「**Snap to Guide Envelope**」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景に表示されているガイドエンベロープ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 Mode

- 「**Fixed Mode**」を有効にすると、ノードを時間軸上で移動する際、選択したノードだけが移動します。
- 「**Fixed Mode**」を無効にすると、ノードを移動する際は後続のノードもすべて移動します。

Level Velocity Curve

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

Level Velocity

ベロシティーがエンベロープのレベルにどのように影響を与えるかを指定します。

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

Time Velocity

エンベロープのフェーズに対するベロシティーの影響を調節します。正の値の場合、ベロシティー値が高くなるほどフェーズが短くなります。負の値の場合、ベロシティー値が高くなるほどフェーズが長くなります。

Segments Affected by Time Velocity

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

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

「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。

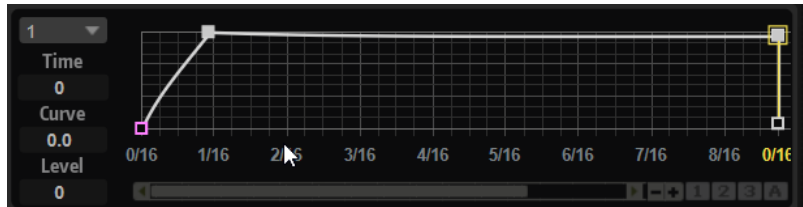
- 「**Time Key Follow**」は、サステインノードの前のすべての時間を調整します。
- 「**KeyF Rel**」はサステインノードのあとのすべての時間を調整します。これはエンベロープのリリース部分と同じです。

「**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。

エンベロープディスプレイコントロール



エンベロープノード

アクティブなエンベロープノードを表示します。別のノードに切り替えるには、値フィールド内をクリックして、ポップアップメニューからノードを選択します。

Time

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

補足

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

Curve

2つのノード間のカーブ特性を、直線から指数または対数動作まで調節できます。

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。

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/Opt]**を押したままマウスをドラッグして範囲を選択します。

ズームスナップショット

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。

ノード編集

1つまたは複数の選択したノードを編集できます。

- ノードを追加するには、エンベロープカーブをダブルクリックします。
- 選択したノードをコピーアンドペーストしてノードを追加することもできます。

[Ctrl]/[command] を押している間は、挿入位置が線で表示されます。「**Sync to Host Tempo**」を有効にすると、この挿入線は音価のグリッドに整列されます。

補足

エンベロープは最大 512 個のノードで構成されます。エンベロープに貼り付けられる数より多くのノードがクリップボードにコピーされた場合、警告インジケータが点灯します。

- ノードを削除するには、ノードをダブルクリックするか、「**Erase**」ツールを選択してノードをクリックします。

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ノードは、すべてエンベロープのリリース部分に影響を与えます。

- 複数のノードを削除するには、「**Erase**」ツールを使用しながらドラッグして、対象を選択矩形で囲みます。

「**Fixed Mode**」が有効な場合、それ以降のノードの位置は変更されません。削除された選択範囲の右側にあるノードは、「**Time**」の値が自動的に調整されます。

「**Fixed Mode**」が無効な場合、それ以降のノードは隙間を埋める形で左に移動します。

- ノード間のカーブ特性を変更するには、カーブセグメントを上下にドラッグするか、「**Curve**」フィールドに新しい値を入力します。

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。

カーブを直線にリセットするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらカーブをクリックします。

- ノードを移動するには、横方向にドラッグするか、「**Time**」フィールドに新しい値を入力します。

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。

- ノードのレベルを変更するには、ノードを上下にドラッグするか、「**Level**」フィールドに新しい値を入力します。

値を細かく調節する場合は、**[Shift]** を押しながらノードをドラッグしてください。

動きをレベル軸に限定する (ノードの垂直方向のみを変更する) には、**[Alt/Opt]** を押しながらドラッグします。

Replacing Node Selections

クリップボードにコピーしたノードや、シェイプセクター上で定義済みのシェイプで、選択したノードを置き換えられます。

- 複数のノードをあらかじめ定義されたカーブに置き換えるには、ノードを選択し、シェイプセクターからカーブを選択します。
選択の時間範囲を正確に置き換えられるように、シェイプは伸縮されます。
- 複数のノードをクリップボードから選択したノードに置き換えるには、置き換える対象のノードを選択してコンテキストメニューを開き、「**Replace**」を選択します。
選択の時間範囲を正確に置き換えられるように、コピーされたノードは伸縮されます。

編集ツールによる複数選択編集

複数のエンベロープノードを選択して「**Edit**」ツールをアクティブにすると、エンベロープディスプレイに複数選択の矩形が表示されます。これには選択したノードを修正するための6つのハンドルがあります。



- ノードレベルを圧縮するには、右か左の中央のハンドルを下にドラッグします。
- ノードレベルを拡大するには、右か左の中央のハンドルを上ドラッグします。
- ノード選択範囲の左部分を上下に傾けるには、左上のハンドルをドラッグします。
リニアカーブのかわりにシェルビングカーブを使用するには、**[Ctrl]/[command]** を押します。
- ノード選択範囲の右部分を上下に傾けるには、右上のハンドルをドラッグします。
リニアカーブのかわりにシェルビングカーブを使用するには、**[Ctrl]/[command]** を押します。
- ノードレベルを拡大/縮小するには、中央上のハンドルをドラッグします。
すべてのノードをオフセットするには **[Shift]** を押します。リニアカーブのかわりにベルカーブを使用するには、**[Ctrl]/[command]** を押します。
- 選択したノード全体の時間を開始ノードに対して拡大/縮小するには、右下のハンドルをドラッグします。
- 選択したノード全体の時間を終了ノードに対して拡大/縮小するには、左下のハンドルをドラッグします。
- 選択したすべてのノードの時間位置を移動するには、中央下のハンドルを左か右にドラッグします。
ノードの移動を小刻みにするには **[Shift]** を押します。
- 選択したノード全体の時間を選択範囲の中央に対して拡大/縮小するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら中央下のハンドルをドラッグします。
- 選択したすべてのノードのレベルや位置を変更するには、ノードのうち1つをドラッグします。

ノードの選択

選択できる手順

- ノードを選択するには、グラフィカルエディターでノードをクリックします。
フォーカスされているノードに枠が表示されます。グラフィカルエンベロープエディターの上の値フィールドには、フォーカスされているノードのパラメーターが表示されます。
- 複数のノードを選択している場合、「**Selected Envelope Node**」値フィールドを使用すると、現在の選択範囲を失うことなく別のノードにフォーカスを設定できます。

- ノードを追加で選択するには、**[Shift]** を押しながらノードをクリックします。選択したノードはまとめて編集されます。
 - ノードの周囲にマウスで長方形を描くことによって複数のノードを選択できます。
 - グラフィカルエディターがフォーカスされている場合、**[←]** キーと **[→]** キーで次のノードまたは前のノードを選択できます。
 - 複数のノードを選択した状態で「Edit」ツールをアクティブにすると、複数選択の矩形が表示され、さらに編集機能を利用できるようになります。
-

関連リンク

[ノード編集 \(51 ページ\)](#)

「Fill」機能を使用したノードの追加

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


手順

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

エンベロープをホストアプリケーションに同期

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

手順

1. 「Sync to Host Tempo」 をオンにして、エンベロープの同期モードを有効にします。
拍子に応じて設定されたグリッドがグラフィカルエンベロープエディターに表示されます。
2. 「Sync」ボタンの右に表示されるポップアップメニューから音価を選択します。3 連符や付点音符の音価も選択できます。
グリッドの解像度が設定されます。

補足

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

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。

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か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 Wave Shape

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

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

- 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

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。

- これをオンにすると、ノートがトリガーされるたびに LFO が再開します。
- これをオフにすると、LFO はノートのトリガーとは無関係に動作します。

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せん。「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

「Hold」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 FlexPhaser 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せん。
- 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が下がります。

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、エクスプレ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 \(39 ページ\)](#)

[「Filter」 タブ \(43 ページ\)](#)

[「Amplifier」 タブ \(45 ページ\)](#)

エクスプレッションマップ

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プレ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プレッションを選択したい場合もあります。そのために、エクスプレ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。

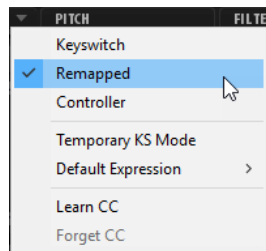
- エクスプレッションマップで使用するエクスプレッションを指定するには、エクスプレッションリストでそのエクスプレッションを有効にします。

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プレ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、個々のエクスプレ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。

エクスプレッションマップのオプションメニュー

エクスプレ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。

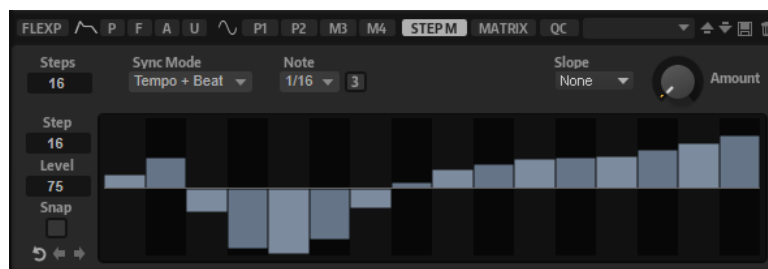


- 内部キースイッチを使用してエクスプレッションに切り替えるには、「**Keyswitch**」を選択します。
- 元のキースイッチを他のキーに再度割り当てるには、「**Remapped**」を選択します。
- MIDI コントローラーを使用して内部キースイッチをリモートコントロールするには、「**Controller**」を選択します。
MIDI コントローラーを割り当てるには、メニューを開いて「**Learn CC**」を選択し、MIDI ハードウェアでコントローラーを使用します。
- 「**Temporary KS Mode**」をオンにすると、デフォルト以外のエクスプレッションは、対応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プレ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プレッションを設定します。このエクスプレッションも、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。

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**」は、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**」は、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、音価、およびテンポによって決まります。3連符の音価を使用する場合は、「**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**」は、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、音価、およびテンポによって決まります。3連符の音価を使用する場合は、「**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連符の音価を使用する場合は、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/Opt]** 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/Opt]** 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

モジュレーションマトリクスでは、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できます。



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、カーブと範囲の設定があります。

関連リンク

[モジュレーションのカーブと範囲 \(67 ページ\)](#)

モジュレーションマトリクスでモジュレーションを作成

モジュレーションマトリクスでは、ポップアップメニューからモジュレーションソース、モディファイアー、デスティネーションを選択して、モジュレーションの割り当てを作成できます。

前提条件

編集するシンセまたはサンプルレイヤーを選択しておきます。

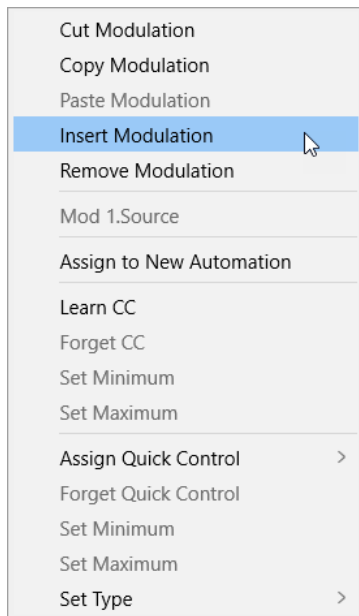
手順

1. 「**Show Modulation Matrix**」をクリックします。
 2. 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「**LF01**」、デスティネーションとして「**Pitch**」を選択します。
 3. 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。
 4. 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。
 5. 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。
 6. 必要に応じて、「**Edit Source 1**」または「**Edit Source 2**」をクリックしてカーブと範囲の設定を開き、モジュレーション範囲を制限するか、モジュレーションの特性を調節します。
-

関連リンク

[モジュレーションのカーブと範囲 \(67 ページ\)](#)

モジュレーションマトリクスのコテキストメニュー



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アンドペーストできます。

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

現在のスロットから 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す。

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す。

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す。

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す。

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](#) (86 ページ)

モジュレーションのパラメーター

モジュレーションセクションとモジュレーションマトリクスのもジュレーションパラメーターは同じものです。

ソースパラメーター

Source 1

モジュレーションソースが表示されます。フィールドをクリックすると新しいソースを選択できます。

Source 2

モジュレーションモディファイアー (出力されるモジュレーション信号を操作する 2 番目のモジュレーションソース) が表示されます。たとえば、これにモジュレーションホイールを割り当て、モジュレーションの強さをコントロールできます。

Polarity: Unipolar/Bipolar

モジュレーションソースの極性を設定できます。極性により値の範囲が指定されます。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。これにより、「Amp」または「Filter」エンベロープの極性を単極から双極に変更することで、その範囲を「Pan」などの双極性パラメーターにマッピングできるようになります。ただし、エンベロープは常にデフォルトの極性で値を表示します。

デスティネーションパラメーター

Destination

デスティネーションパラメーターが表示されます。フィールドをクリックすると新しいデスティネーションを選択できます。

Modulation Depth

モジュレーションの深さ、つまりモジュレーションの強さを調節します。

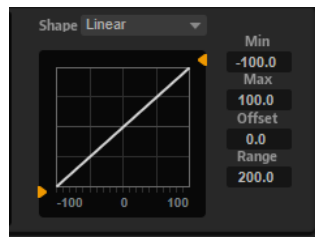
関連リンク

[モジュレーションのカーブと範囲](#) (67 ページ)

モジュレーションのカーブと範囲

モジュレーションソース（「Source 1」）とモジュレーションモディファイアー（「Source 2」）のそれぞれのカーブと範囲を設定できます。これにより、モジュレーションの特性を変更できます。

モジュレーションのカーブと範囲のパラメーターは、右側のモジュレーションマトリクスに表示されません。



Curve Shape

上部のディスプレイにはカーブの形状が表示されます。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。

別の形状を選択するには、右側の対応するボタンをクリックします。

独自のユーザーカーブを作成するには、「Custom Curve」 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。

Minimum Output Value/Maximum Output Value

これらの値でモジュレーションを特定の範囲のみに制限できます。

「Minimum Output Level」に満たない入力値はこのレベルまで引き上げられ、「Maximum Output Value」に到達するまでは、選択したカーブに沿って上昇します。

Input Value Offset

入力値を一定量オフセットできます。たとえば、値を 100 に設定すると、カーブの後半のみモジュレーションに重ね合わせられます。

Range

「Range」は、変調される範囲を制限できます。

モジュレーションソース

「Source 1」ポップアップメニューでモジュレーションソースを設定します。

以下のソースが利用できます。

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。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、「Envelope」セクションの「Bipolar」パラメーターの設定に応じて、単極性または双極性になります。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、「Envelope」セクションの「Bipolar」パラメーターの設定に応じて、単極性または双極性になります。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

このモジュレーションソースは、マッピングで指定されたベロシティ範囲を 0 ~ 127 のフルレンジに変換します。

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。

ノートエクスプレッション

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 (Source2)

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。モジュレーションモディファイアーは「**Source 2**」ポップアップメニューにあります。

「**Sample & Hold**」モディファイアーは「**Source 2**」ポップアップメニューでのみ使用可能です。「**Sample & Hold**」モディファイアーは、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**」モディファイア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**」モディファイア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**」モディファイア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**」モディファイア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**」モディファイアーをトリガーします。

Sample until Release

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

デスティネーション

選択したゾーンタイプに応じて、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、演奏中に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、演奏中に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時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時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時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。

Insert エフェクト

「Inserts」タブでは、プログラムとその各レイヤーに最大4つのInsert エフェクトを割り当てて使用できます。

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、ディレイやリバーブ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せん。

関連リンク

[AUX エフェクト \(119 ページ\)](#)

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。

Drag MIDI Phrase to Host 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。

バリエーション

バリエーションボタンを使用すると、利用できるバリエーションを切り替えられます。

Loop

フレーズをループ再生できます。

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せん。
- 「**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

キーボードで演奏したノートの並びがフレーズの再生に影響するかどうか、またどのように影響するかを決定します。

- 「**Sort**」を選択した場合、ノートはキーボードで演奏した順序に関わらず、選択したフレーズの順序で発音されます。
- 「**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を行なう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。

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を生成または変調できます。

- 「**Velocity**」を選択した場合、トリガーされたノートは演奏したノートからベロシティを継承します。
- 「**Aftertouch**」を選択した場合、トリガーされたノートはアフタータッチコントローラーからベロシティを受け取ります。
- 「**Poly Pressure**」を選択した場合、トリガーされたノートはポリプレッシャーコントローラーからベロシティを受け取ります。この場合、ベロシティ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、トリガーされたノートのベロシティ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が設定されます。コントローラー値がこのベロシティを超えると、それ以降の新しいノートはコントローラーからベロシティを受け取ります。
- 「**Fetch**」をオフにすると、生成されたノートは現在のコントローラー値からベロシティを受け取ります。

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てスイング感を出します。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。

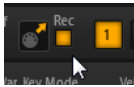
Velocity Range

「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。
A screenshot showing a software interface. On the left, there is a button labeled 'Record FlexPhraser MIDI Output' with a red 'Rec' indicator. On the right, there is a 'Drag MIDI' field with a mouse cursor pointing at it. The 'Drag MIDI' field has a small arrow icon and is currently active, indicated by a red dot.
 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 \(26 ページ\)](#)

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ズ値を持ちます。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。

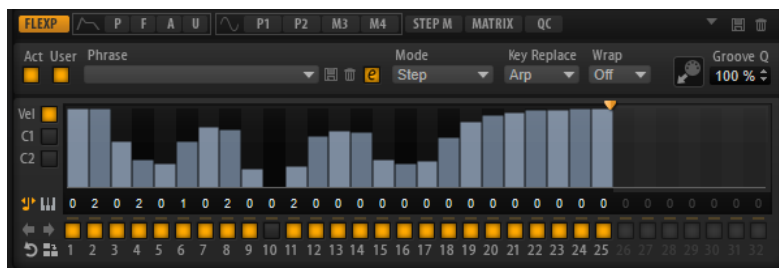
独自のフレーズを作成するには、「User」と「Show Editor Page」をオンにします。

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

ノートの再生方法を指定します。

- 「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。ステップごとに個別に「**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。

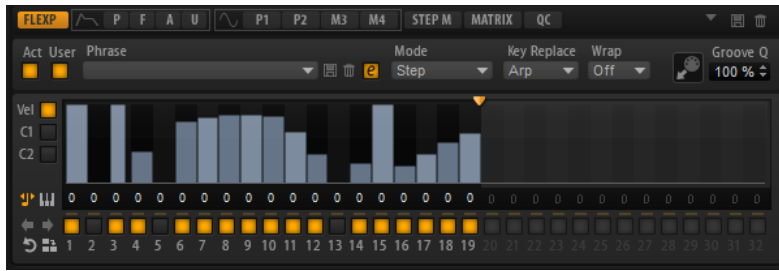
- ステップの「**Key Select**」の値を表示するには、エディターの左にある「**Show Key Values**」をクリックします。
- ステップの「**Key Select**」の値を設定可能な範囲内で変更するには、値をクリックして上下にドラッグするかマウスホイールでスクロールします。

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せん。

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変更なしに再生されます。
- 「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。アルペジオにはかわりに休符が挿入されます。
- 「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、個々のバリエーションごとに設定できます。

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/Opt]** 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/Opt]** を押しながらラインを描きます。
- 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。

- 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。

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。

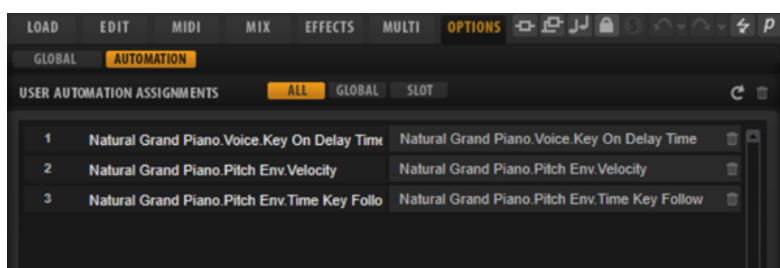
補足

- 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

「Automation」 ページには、割り当てられたすべてのオートメーションパラメーターが表示されます。

このページにアクセスするには、「Options」 ページを開き、一番上の「Automation」 タブを選択します。



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、右側に並べられて表示されます。

- オートメーションパラメーターを削除するには、パラメーター名の右にあるごみ箱のアイコンをクリックします。
- すべてのオートメーションパラメーターを削除するには、ページの一番上にある「Delete All Parameters」をクリックします。
- オートメーションパラメーターの名前を変更するには、パラメーター名をダブルクリックして、新しい名前を入力します。新しい名前はホストアプリケーションで使用されます。

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。

サウンドの管理

さまざまな種類のサウンドファイルのロード、保存、および管理を行なえます。

プログラム、レイヤー、マルチプログラム

HALion Sonic では、Steinberg のコンテンツ、ユーザー作成コンテンツ、またはサードパーティ製ライブラリーをロードできます。

プログラムとレイヤー

プログラムとは、最大 4 つのレイヤーで構成される複雑なインストゥルメントやサウンドのことで、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。しかし、プログラムは複数のレイヤーを組み合わせ、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た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ことで、それぞれ独自のサウンドが得られるでしょう。

マルチプログラム

HALion Sonic は、最大 16 個のプログラムをロードして組み合わせられるマルチティンバープラグインです。この組み合わせをマルチプログラムといいます。マルチプログラムを使用すると、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、複数のプログラムをレイヤー化したり、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

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。これにはカスタマイズされた外観と一連のコントロールやパラメーターを備えたマクロページが各個に付属します。詳しくは、それぞれの VST Sound Instrument Set に付属するマニュアルを参照してください。

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、ファクトリープリセットファイルに上書きすることはできません。

ファクトリー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ファクトリー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。

関連リンク
[プログラムとレイヤーの編集](#)
[付属のインストールメント](#)

VST サウンドの登録

VST サウンドコンテナのコンテンツを使用するには、コンテナを **MediaBay** に登録する必要があります。

コンテンツの登録には、**Steinberg Library Manager** を使用します。Steinberg Library Manager は VST サウンドコンテンツを管理できるプログラムです。HALion Sonic と一緒にインストールされます。詳細については、<https://steinberg.help/> にある **Library Manager** のマニュアルを参照してください。

プログラムとレイヤーのロード

プログラムやレイヤーのロードは、**ロードパネル**、**スロットラック**へのドラッグアンドドロップ、およびプラグインの各エリアにある各種コンテキストメニューから行なえます。

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。

- **ロードパネル**またはエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から**スロットラック**のスロットにドラッグアンドドロップします。
プログラムを空のスロットにロードするには、空のスロット、または**スロットラック**のスロットの下の空いたスペースにプログラムをドラッグします。
現在のプログラムを置き換えるには、**スロットラック**の使用中的スロットにプログラムをドラッグします。
- Steinberg 製 DAW の **MediaBay** から**スロットラック**のスロットにドラッグアンドドロップします。
- スロットのコンテキストメニューから「**Load Program**」を選択します。
- スロットの右側にある「**Load Program**」ボタンをクリックして、**ロードパネル**からプログラムを選択します。

補足

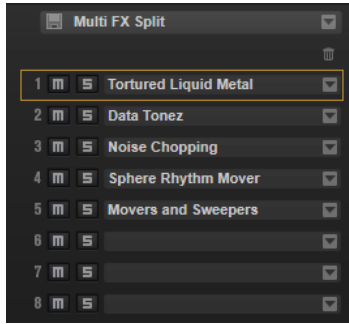
多くのサンプルデータを含むプログラムは、ロードに時間がかかることがあります。

レイヤーをスロットにロード

レイヤーをスロットにロードすると、新しいプログラムが作成されます。

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ます。各スロットにはプログラムを 1 つ割り当てることができ、つまり 16 個のプログラムを同時に制御できます。



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。

プログラムをスロットにロード

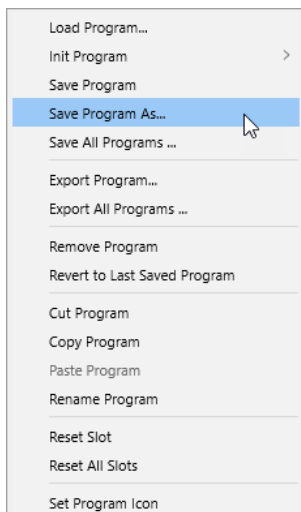
ドラッグアンドドロップや「Load Program」コマンドを使用してプログラムをロードできます。

選択できる手順

- **MediaBay** または エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から **スロットラック** にプログラムをドラッグします。
空のスロットにプログラムをロードするには、このスロットにプログラムをドラッグします。現在のプログラムを置き換えるには、使用中のスロットにプログラムをドラッグします。
- スロットの「Load Program」ボタンをクリックして **MediaBay** を開き、プログラムを選択してダブルクリックします。
スロットにプログラムが割り当てられている場合、このプログラムは置き換えられます。
- **スロットラック** 内で右クリックして、コンテキストメニューから「Load Program」を選択します。**MediaBay** でプログラムを選択してダブルクリックします。
スロットを右クリックしてコンテキストメニューを開くと、現在のプログラムが置き換えられます。

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をダブルクリックします。

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。

Save Program

プログラムを保存します。

補足

書き込み保護されているファクトリープリセットを変更しようとする、編集済みのプログラムを新しい名前で保存するよう促すダイアログが開きます。

Save Program As

プログラムの属性設定を行ない、ユーザーコンテンツフォルダーまたはシステム内の指定したフォルダーに保存できます。

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。

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。

Set Program Icon

プログラムのカスタムアイコンを指定できます。

そうすることで、デフォルトのアイコンに代わって、このアイコンがウィンドウ上部のプログラムスロットセクションに表示されるようになります。

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。

関連リンク

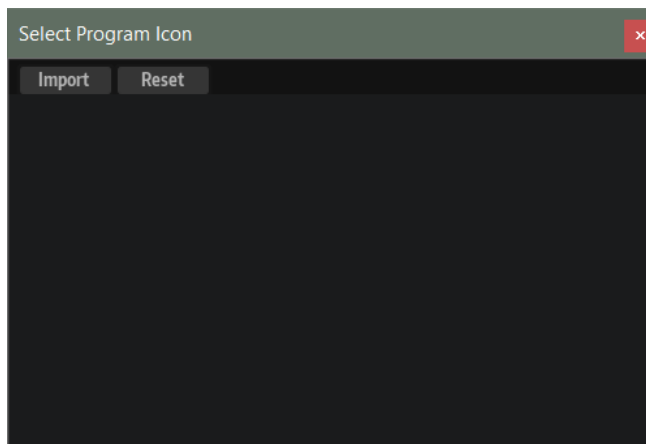
[プログラムにユーザーアイコンを追加 \(92 ページ\)](#)

プログラムにユーザーアイコンを追加

HALion Sonic では、プログラムに汎用のプログラムアイコンを使用したくない場合、独自のアイコンを割り当てて使用できます。

手順

1. **スロットラック**でプログラム名を右クリックし、「**Set Program Icon**」を選択します。
「**Set Program Icon**」ダイアログが開きます。あらかじめ追加していないと、アイコンは使用できません。



2. 「**Import**」をクリックすると、システム内でユーザーアイコンを検索できます。
サポートされるファイル形式は .jpg、.jpeg、.bmp、.png です。
 3. 使用するアイコンを選択して「**OK**」をクリックします。
画像は自動的に 50x50 ピクセルに調整され、ユーザープリセットフォルダーの「**Program Icons**」サブフォルダーに保存されます。また、解像度 100x100 ピクセルの追加バージョンも追加されています。このアイコンは、HiDPI モニターで作業するときに使用します。
 4. 「**Set Program Icon**」ダイアログにユーザーアイコンが表示されるようになりました。クリックすると、選択したプログラムに割り当てることができます。
-

結果

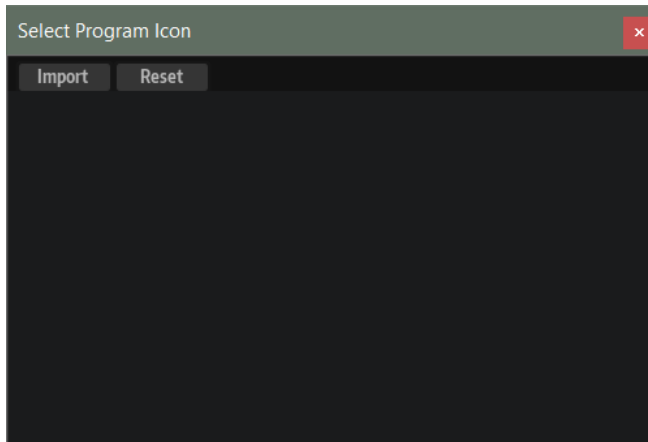
アイコンはウィンドウ上部のプログラムスロットセクションに表示されます。

補足

HALion Sonic がプログラムに割り当てられたユーザーアイコンを見つけられない場合は、デフォルトのアイコンが使用されます。

「Set Program Icon」ダイアログ

「Set Program Icon」ダイアログは、プログラムのユーザーアイコンのインポート、割り当て、削除を行なえます。



Import

ユーザーアイコンを選択してインポートするためのダイアログを開きます。
サポートされるファイル形式は .jpg、.jpeg、.bmp、.png です。

Reset

プログラムのカテゴリーに基づきデフォルトのアイコンにリセットします。

アイコンディスプレイ

インポートされたユーザーアイコンのリストを表示します。

関連リンク

[プログラムにユーザーアイコンを追加 \(92 ページ\)](#)

プログラムからユーザーアイコンを削除

「Set Program Icon」ダイアログに使用しなくなったアイコンがある場合、これを削除できます。

手順

- ユーザーアイコンを削除するには、マウスポインターをアイコンに合わせて、右上角の「Delete」ボタンをクリックします。

結果

これにより、ユーザープリセットフォルダーからアイコンファイルとその HiDPI バリエーションが削除されます。

ファイルのロードと管理

MediaBay と **Browser** 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、プレビューを行なえます。

ロードパネルには **MediaBay** と **Browser** があります。

ロードパネルを開くには、ツールバーの「Show/Hide Load Panel」をクリックします。

MediaBay

MediaBay では、マルチプログラム、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は、検索するサウンドの属性を指定できます。下部セクションには対応する結果が表示されます。

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



Reset Filter

すべてのフィルター設定をリセットします。

Synchronize Filter Settings with Selected Slot

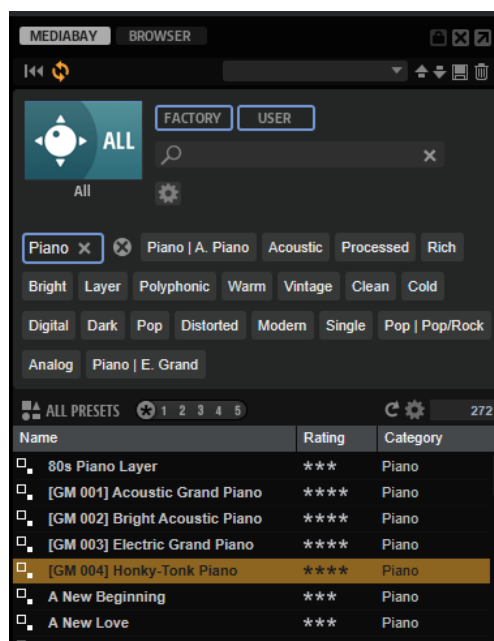
- このボタンをオンにすると、「**Slot Rack**」でプログラムを選択したときに、**MediaBay** の検索フィルターがプログラムがロードされたときの状態に自動的に設定されます。これにより、プログラムを類似のプログラムと楽に置き換えることができます。
空のスロットを選択した場合、すべての検索フィルターがリセットされます。
ブラウザ経由またはエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) からのドラッグアンドドロップでプログラムをロードしたことにより、プログラム、レイヤー、マルチのいずれもロードされていなかった場合、このスロットを選択しても検索設定は変更されません。
- このボタンをオフにすると、フィルター設定はすべてのスロットで共通になります。

プリセット

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

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

検索マスクと結果リスト



Select Library

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

Factory

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

User

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

Filter Text

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

Configure Attribute Menus

検索対象の属性を指定できる属性メニューを追加できます。

以下の属性メニューが用意されています。

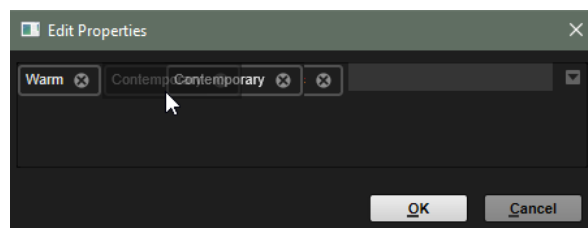
- 「**Category**」を選択するとツリービューが表示され、「**Category**」または「**Subcategory**」を選択できます。「**Subcategory**」タグは、対応する「**Category**」と一緒に以下の形式で表示されます。(Category | Subcategory)
- 「**Style**」を選択するとツリービューが表示され、「**Style**」または「**Substyle**」を選択できます。「**Substyle**」タグは、対応する「**Style**」と一緒に以下の形式で表示されます。(Style | Substyle)
- 「**Properties**」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

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

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


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

複数の属性を指定した場合、ドラッグアンドドロップで順序を変更できます。



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

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


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

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

複数の属性を指定した場合、ドラッグアンドドロップで順序を変更できます。



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

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

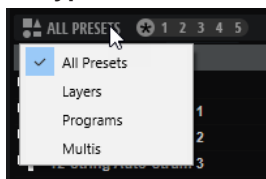
または、テキストフィールドの横にある「Show All Attribute Values」をクリックすると、すべての「Articulations」属性のリストが表示されます。リストをスクロールすることで一致する属性を検索できます。[Return]を押すか属性をクリックして追加します。

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

複数の属性を指定した場合、ドラッグアンドドロップで順序を変更できます。

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

Preset Type Menu



「Preset Type」メニューでは、結果リストにすべてのプリセットを表示するか、レイヤー、プログラム、マルチプログラムのいずれかのみを表示するかを指定できます。

この設定はアクティブなスロットには自動的に適用されます。たとえばマルチローダーがアクティブである場合、「Preset Type」メニューはマルチプログラムを表示するように設定されます。

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。

Set up Result Columns

結果リストに表示する属性コラムを選択できます。

関連リンク

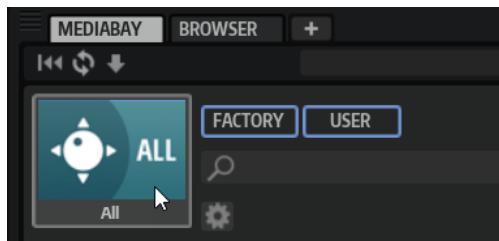
[ファイルの参照 \(97 ページ\)](#)

ファイルの参照

MediaBay では、ファイルを参照してロードできます。

手順

1. ウィンドウ上部の「**Factory**」ボタンと「**User**」ボタンを使用して、ファクトリープリセットと独自に作成したコンテンツのどちらを参照するかを指定できます。
両方のボタンをオンにすると、コンテンツ全体を参照できます。
2. **MediaBay** を初めて開くと、ライブラリーセクターが表示されます。たとえば、すでにプログラムが含まれているスロットの **MediaBay** を開いたためにライブラリーが選択されている場合には、「**Factory**」ボタンと「**User**」ボタンの左側にあるライブラリーアイコンをクリックしてライブラリーセクターを開きます。



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

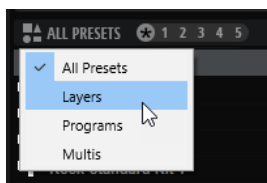
補足

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



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

4. 「Preset Type」ポップアップメニューでは、マルチプログラム、プログラム、レイヤーのいずれを検索するか、またはコンテンツ全体を参照するかを指定できます。



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

補足

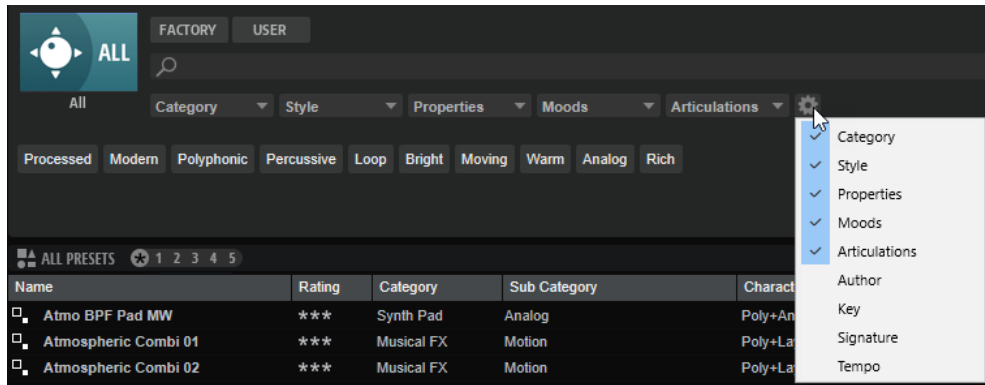
有効化されたフィルタータグは青い枠で表示され、提案の左側に表示されます。

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

- フィルタータグを削除するには、タグの「Remove Filter」ボタンをクリックします。
- すべてのタグを削除するには、フィルタータグと提案の間にある「Remove All Filters」をクリックします。

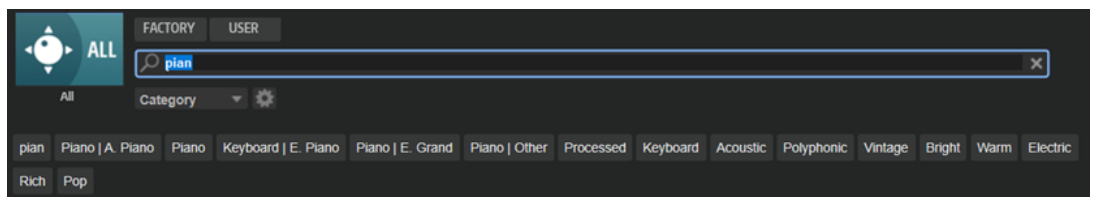
6. 必要に応じて、特定のタイプのプリセットを検索するための属性メニューが複数表示されるように **MediaBay** を設定します。メニューを追加または削除するには、「Configure Attribute Menus」ボタンをクリックして、対応する属性を選択または選択解除します。

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

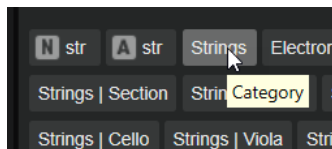


7. ファイル名や属性に特定のテキストを含むファイルを検索するには、テキストフィールドにそのテキストを入力します。

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



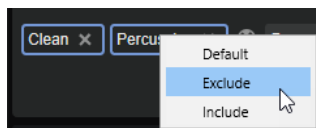
最初に表示される提案は、「Name」 **N** タグと「All Attributes」 **A** タグです。提案された他のフィルタータグがどの属性かは、マウスポインターを合わせると表示されるツールチップで確認できます。



ヒント

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

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



- 「Default」は標準的な動作です。これは青い枠で示されます。
- 「Include」は、フィルタータグで制限している場合でもプリセットをリストに表示できます。たとえば、「Category = Piano」、「Property = Warm」、「Name = Warm Piano (Mode = Include)」と指定すると、結果リストには「Category」と「Property」の属性が一致するプリセットに加えて、「Warm Piano」が名前に含まれるすべてのプリセットも表示されます。「Include」モードは、フィルタータグを囲む緑色の枠で示されます。
- 「Exclude」は、設定と属性が一致している場合でもプリセットを結果リストから除外できます。たとえば、「Category = Piano」、「Property = Warm (Mode = Exclude)」と指定すると、

「Warm」タグが設定されていないピアノのプリセットしかリストに表示されなくなります。「Exclude」モードは赤い枠で示されます。

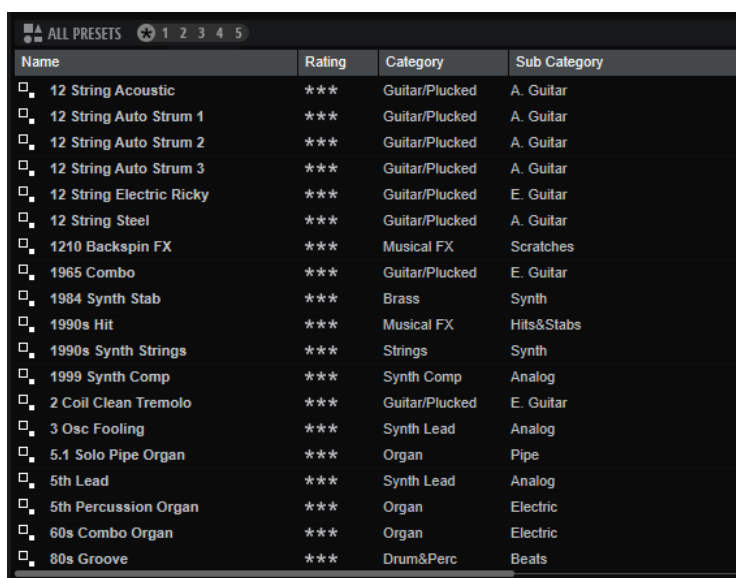
9. 結果リストでファイルをダブルクリックすると、選択したスロットにそのファイルがロードされます。
 10. 外付けキーボードの鍵盤を弾くか内部キーボードを使用すると、選択したファイルを試聴できます。
そのファイルが探しているものでなければ、目的のファイルが見つかるまで結果リストでファイルを聴いてみてください。
-

関連リンク

[MediaBay \(94 ページ\)](#)

結果リスト

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



Name	Rating	Category	Sub Category
<input type="checkbox"/> 12 String Acoustic	***	Guitar/Plucked	A. Guitar
<input type="checkbox"/> 12 String Auto Strum 1	***	Guitar/Plucked	A. Guitar
<input type="checkbox"/> 12 String Auto Strum 2	***	Guitar/Plucked	A. Guitar
<input type="checkbox"/> 12 String Auto Strum 3	***	Guitar/Plucked	A. Guitar
<input type="checkbox"/> 12 String Electric Ricky	***	Guitar/Plucked	E. Guitar
<input type="checkbox"/> 12 String Steel	***	Guitar/Plucked	A. Guitar
<input type="checkbox"/> 1210 Backspin FX	***	Musical FX	Scratches
<input type="checkbox"/> 1965 Combo	***	Guitar/Plucked	E. Guitar
<input type="checkbox"/> 1984 Synth Stab	***	Brass	Synth
<input type="checkbox"/> 1990s Hit	***	Musical FX	Hits&Stabs
<input type="checkbox"/> 1990s Synth Strings	***	Strings	Synth
<input type="checkbox"/> 1999 Synth Comp	***	Synth Comp	Analog
<input type="checkbox"/> 2 Coil Clean Tremolo	***	Guitar/Plucked	E. Guitar
<input type="checkbox"/> 3 Osc Fooling	***	Synth Lead	Analog
<input type="checkbox"/> 5.1 Solo Pipe Organ	***	Organ	Pipe
<input type="checkbox"/> 5th Lead	***	Synth Lead	Analog
<input type="checkbox"/> 5th Percussion Organ	***	Organ	Electric
<input type="checkbox"/> 60s Combo Organ	***	Organ	Electric
<input type="checkbox"/> 80s Groove	***	Drum&Perc	Beats

関連リンク

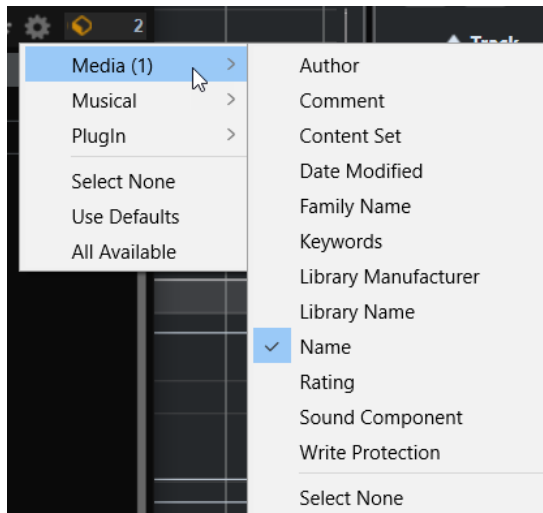
[結果リストの設定](#)

結果リストの設定

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

選択できる手順

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



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

結果リストのコンテキストメニュー

結果リストのコンテキストメニューには、選択したプリセットを管理するための追加オプションが用意されています。ファクトリープリセットおよびユーザープリセットにさまざまなオプションを利用できます。

補足

ファクトリープリセットは書き込み保護されているため、削除や名前の変更はできません。

ファクトリープリセット

Load Program into selected Slot/Load Multi-Program

選択したプリセットをロードします。

Select All

結果リストのすべてのプリセットを選択します。

Select None

結果リストの選択をすべてキャンセルします。

ユーザープリセット

Copy

選択したプリセットをクリップボードにコピーします。

Rename

プリセットの名前を変更するためのダイアログが開きます。

Delete

選択したプリセットをオペレーティングシステムのごみ箱に移動します。

Show in Explorer/Reveal in Finder

プリセットをオペレーティングシステムのファイルブラウザーで表示します。


Set/Remove Write Protection

選択したプリセットに書き込み保護を設定、または設定を解除します。

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) を使用して、任意のファイルの位置から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

プログラム、レイヤー、マルチプログラムのプリセットは、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。

属性は、HALion Sonic の以下の場所で編集できます。

- MediaBay の結果リスト
- 「Save Program As」ダイアログおよび「Save Multi-Program As」ダイアログ

手順

1. 属性の値を指定または変更するには、「Value」コラムの該当するフィールドをクリックします。

- 「Author」などほとんどの属性では、「Value」列をクリックすると、利用できる選択肢を一覧表示するポップアップメニューが開きます。

また、フィールドをダブルクリックして作者を新規に手入力することもできます。

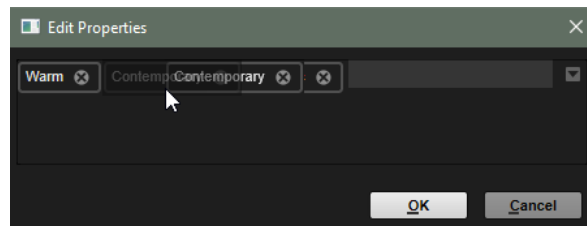
- 「Articulations」、「Properties」、「Moods」などの一部の値では、リストから複数の異なる属性値を追加できるダイアログが開きます。

上部のテキストフィールドを使用してリストを絞り込むことができます。たとえば、「b」と入力してリストにフィルターをかけると、「b」で始まるすべての属性値が表示されます。入力に従いリストは更新されます。入力したテキストが既存のどの属性値とも一致しない場合、利用できるすべての属性値がアルファベット順に表示されます。

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

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

複数の属性を指定した場合、ドラッグアンドドロップで順序を変更できます。



- 複合属性「Category」と「Subcategory」、および「Style」と「Substyle」については、ポップアップパネルが開きます。

別の「Category」から「Subcategory」に切り替えた場合、「Category」の値は自動的に更新されます。

パネルの下部には、新しい「Substyle」や「Subcategory」の値を作成できます。

- 「Rating」の属性については、「Value」列をクリックして左右にドラッグすることでも設定を変更できます。
- 「Tempo」属性については、利用できるテンポ値をリストから選択できます。

2. 値を選択するか、属性を有効にするか、テキストを入力します。

属性の値は対応する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ファクトリー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

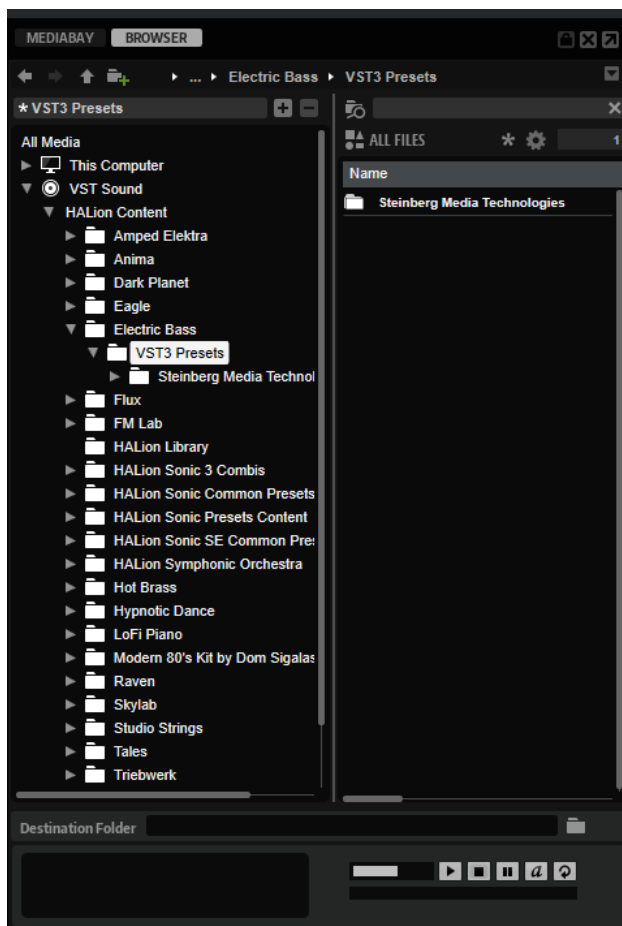
- ユーザープリセットを削除するには、プリセットを右クリックし、コンテキストメニューから「Delete」を選択します。

補足

ファクトリープリセットは削除できません。

Browser を使用したファイルのロード

Browser では、システムからファイルを検索できます。

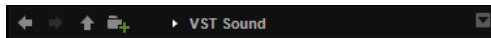


Browser では、以下のファイルを検索してロードできます。

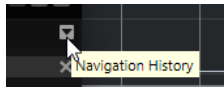
- ファイルシステムまたはロードしたプログラム内のサンプル
他のソフトウェアサンプラーまたはハードウェアサンプラーのプログラム形式もロードできます。
- プログラム、レイヤー、マルチ
- MIDI ファイル

マクロページ上の MIDI ファイルローダーに MIDI ファイルをドラッグアンドドロップすることでロードできます。

パスセクション

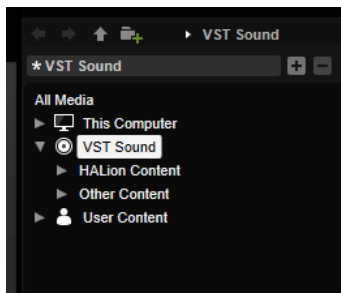


- 最近表示した場所へ移動するには、「**Previous Browse Location/Next Browse Location**」ボタンをクリックします。
- ロケーションツリー内の 1 つ上のフォルダーへ移動するには、「**Browse Containing Folder**」ボタンをクリックします。
- 階層内の現在の位置へのパスは、右側に表示されます。フォルダーの 1 つに移動するには、フォルダー名をクリックします。
- 履歴を開くには、右側の「**Navigation History**」をクリックします。



ロケーションツリー

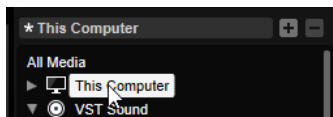
Browser の左側のロケーションツリーでは、あらゆるフォルダー内のプログラム、レイヤー、またはゾーンを検索できます。VST サウンドコンテナおよび ISO ファイルに含まれるファイルにもアクセスできます。



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

ロケーション

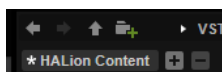
すばやくアクセスするために、システム内のフォルダーやディレクトリをお気に入りのロケーションとして保存できます。



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

ロケーションコントロール

ロケーションツリーの上にはロケーションコントロールがあります。



Previous Browse Location/Next Browse Location

これらのボタンを使用すると、最近参照した場所を順番に切り替えて表示できます。

Browse Containing Folder

ロケーションツリーの1階層上のフォルダーに移動できます。

Create New Folder

ツリーの現在の階層レベルに新しいフォルダーを作成します。

「Favorite Location」ポップアップメニュー

お気に入りのロケーションのリストを開くには、テキストフィールドをクリックします。

ロケーションを作成していない場合は、リストには何も表示されません。

Add Selected Media Node as Favorite Location

ロケーションツリーで選択中のフォルダーをお気に入りのロケーションとして保存します。

Remove Favorite Location

選択中のロケーションをお気に入りのロケーションのリストから削除します。

結果リスト

結果リストには、選択したフォルダー内のファイルが表示されます。VST プリセット、サンプル、サードパーティーのサンプラープログラムなど、HALion Sonic で読み込み可能なすべてのファイルが表示されます。

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

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

- フォルダーまたはロケーションを開くには、結果リスト内でそれらをダブルクリックします。

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

ツールバー

結果リストの上にあるツールバーのツールを使用すると、検索条件を絞り込みます。



Search Subfolders

- このボタンを有効にすると、指定した場所のすべてのサブフォルダーが検索対象になります。

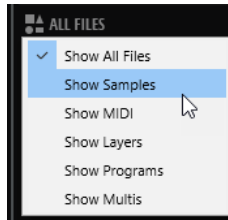
フォルダー切り替え時に自動的にファイルの新規検索が実行されるようにするには、「**Auto Search**」 **aa** をオンにします。

- このボタンを無効にすると、選択した場所のファイルだけが検索されます。

テキスト検索フィールド

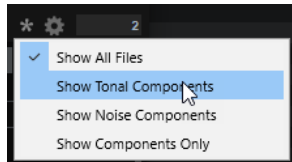
検索するファイルの名前の一部または属性をテキストで入力できます。

Filter by Media Type



リストをフィルタリングして、サンプル、MIDI ファイル、レイヤー、プログラム、またはマルチプログラムをそのみで表示できます。

Filter by Sound Component



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

Set up Result Columns

結果リストに表示する属性コラムを選択できます。

結果カウンター

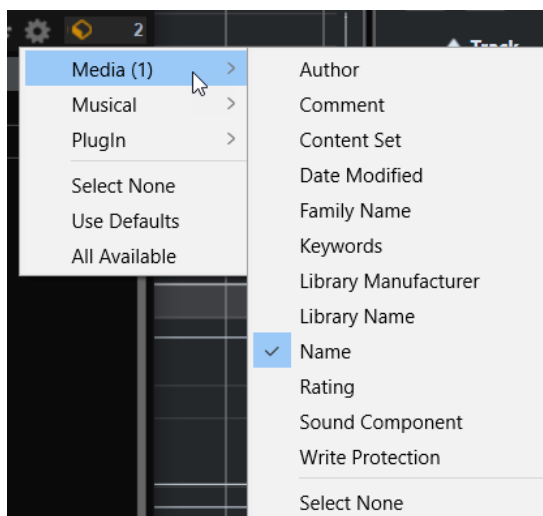
検索条件に一致するファイルの数が表示されます。実行中のスキャン処理を中止するには、この値フィールドをクリックします。

結果リストの設定

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

選択できる手順

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




- 「Select None」は、すべての属性の選択を解除します。
- 「Use Defaults」は、結果リストをリセットしてデフォルトの属性を表示します。

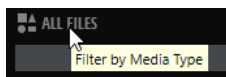
- 「**All Available**」は、利用できるすべての属性の列が追加されます。
 - 結果リストの列の順序を変更するには、列ヘッダーを別の位置にドラッグします。
 - リストエントリーのソート順を変更するには、列ヘッダーをクリックします。列ヘッダーの三角形はソートの方向を表わします。
-

システム上のファイルの検索

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

手順

1. 検索の開始位置として使用するロケーションを選択します。
ロケーションの階層が上がるほど、検索にかかる時間が長くなります。
2. 結果リストの左上角にある「**Search Subfolders**」ボタン  をクリックし、テキストフィールドに検索テキストを入力します。
3. 必要に応じて、「**Filter by Media Type**」メニューで、サンプル、MIDI ファイル、レイヤー、プログラム、マルチプログラム、または任意のコンテンツからどれを検索するか指定します。



4. 検索を開始するには **[Return]** を押すか、「**Search/Stop Search**」をクリックします。
検索条件に一致するファイルが結果リストに表示されます。

補足

リストに表示できるファイルの最大数は、「**Options**」ページの「**Max Results**」パラメーターで設定できます。

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

関連リンク

[「Options」ページ \(27 ページ\)](#)

マルチプログラムの管理

マルチプログラムまたはマルチは、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られます。

マルチプログラムを使用すると、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、複数のプログラムをレイヤー化したり、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、マルチプログラムはホストアプリケーションの「**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

- **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、**スロットラックツールバー**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、前または次の参照場所に移動、またはロケーションツリーの1階層上のフォルダーを参照できます。

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。
-

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

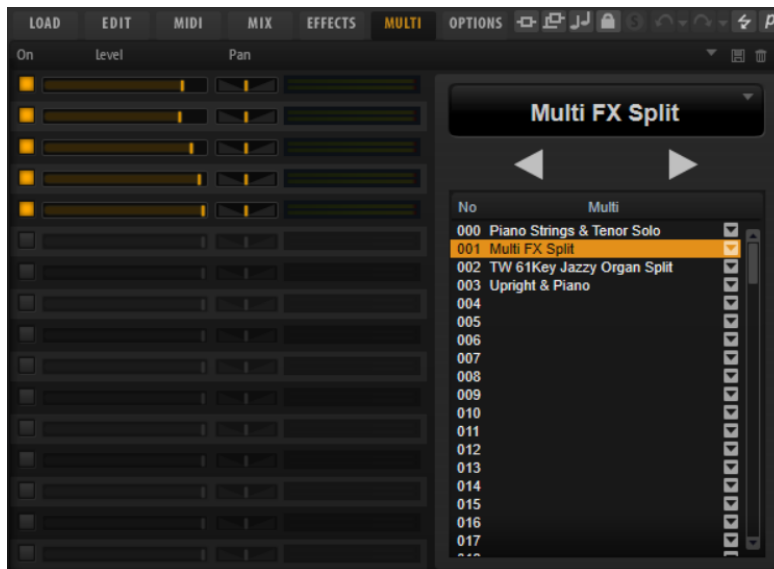
手順

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

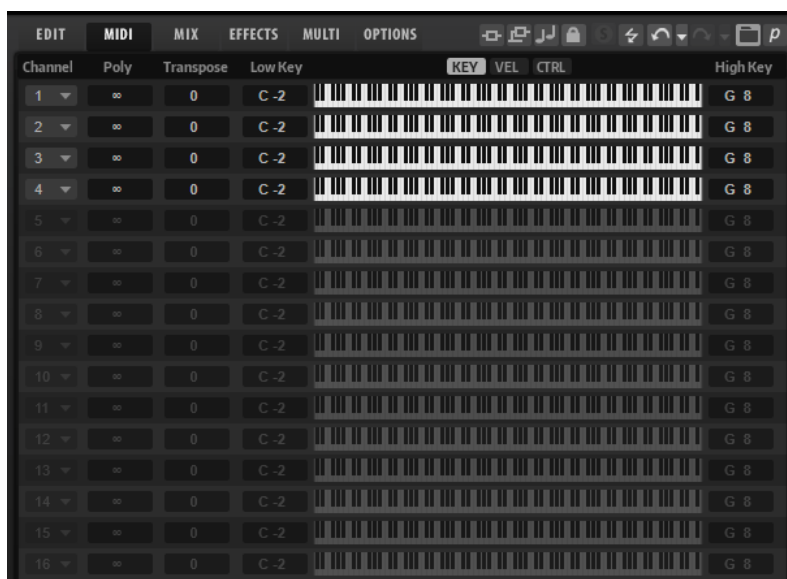
1. 「Load Previous Multi」 ボタンを右クリックして「Learn CC」を選択します。
 2. ハードウェアコントローラーで、割り当てるコントロールを選択します。
 3. 「Load Next Multi」 ボタンを右クリックして「Learn CC」を選択します。
 4. ハードウェアコントローラーで、割り当てるコントロールを選択します。
-

MIDI 編集とコントローラー

MIDI および MIDI コントローラーの設定は、「MIDI」ページおよび「Options」ページで行なえます。

「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。



Channel

スロットが MIDI 信号を受信するために使用するチャンネルと MIDI ポートを指定できます。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ります。そのため、実際に発音することになるボイス数は、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

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ョメーター、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 \(31 ページ\)](#)

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 チャン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

- 「Options」 ページを開き、「Global」 タブを選択して、「MIDI Controller」 セクションで「Save as Default」 をクリックします。

結果

これにより、プラグインを新規で起動するたびに、お使いの MIDI コントローラーのマッピングをデフォルトとして利用できるようになります。

補足

- コントローラーのマッピングをデフォルトとして保存しても、AUX FX の MIDI コントローラーの割り当てはデフォルト値に含まれません。
- MIDI コントローラーのマッピングはプロジェクトごとに保存されます。これにより、設定を他のシステムにも利用できます。プロジェクトには、AUX FX の MIDI コントローラーの割り当ても含まれます。

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
Expression	#11	エクスプレッションボリューム
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

パラメーター	コントローラーナンバー	名称
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

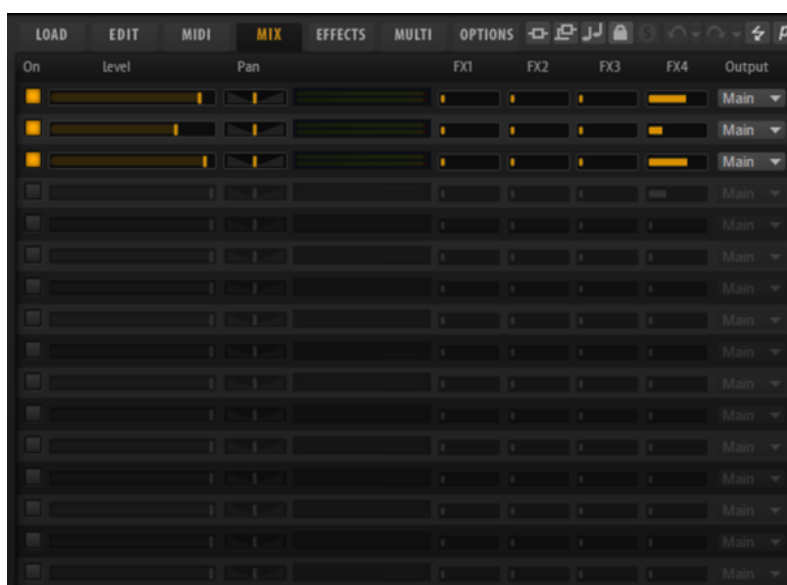
- Send FX 1～4 は、対応する AUX Send エフェクトがロードされている場合のみ使用できます。
- 最初にパラメーターをクイックコントロールに割り当ててから MIDI コントローラーに割り当てると、どのパラメーターでもリモートコントロールできます。
- シンセレイヤーまたはサンプルレイヤーのモジュレーションマトリクス内で MIDI コントローラーを使うと、たとえばカットオフをコントロールできます。

ミキシング、ルーティング、およびエフェクトの使用

ミキシングは、「Mix」ページで行ないます。

「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。



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。

ルーティング

HALion Sonic は 16 スロットの出力、つまりロードした各プログラムを「Main」出力または 15 個の追加プラグイン出力のいずれかにルーティングできます。

Cubase の最新バージョンでは、HALion Sonic の追加出力のいずれかに切り替えると、Cubase のプラグイン出力が自動的に有効になり、プロジェクトにミキサーチャンネルが追加されます。Cubase の以前のバージョンや他のホストシーケンサーの一部では、プラグイン出力を手動で有効にする必要があります。

補足

ミキサーチャンネルが無効なプラグイン出力にルーティングされている場合は、「Main」プラグイン出力が使用されます。

AUXエフェクト

「Effects」ページでは 4 つの AUX バスの Insert エフェクトを設定できます。

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。
- エフェクトコントロールパネルのタイトルバーにある「Save Preset」ボタンをクリックし、「-- Default--」という名前を付けてプリセットを保存します。

プリセットはエフェクトのプリセットフォルダーに保存され、エフェクトをロードするたびにロードされます。

- 初期設定に戻すには、デフォルトプリセットを削除します。

関連リンク

[Insert エフェクト \(74 ページ\)](#)

AUX バスの 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 AUX バスには Insert エフェクト用に 4 つのスロットがあります。

選択できる手順

- Insertエフェクトを割り当てるには、エフェクトスロットをクリックしてメニューからエフェクトを選択します。
 - Insertエフェクトと現在の設定を削除するには、エフェクトスロットをクリックしてメニューから「None」を選択します。
 - エフェクトを削除せずに、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、各スロット間の挿入したい位置に、ドラッグアイコンをドラッグします。
 - エフェクトを別のスロットにコピーするには、[Alt/Opt] を押しながらドラッグアイコンをクリックし、コピーしたいスロットにドラッグします。このスロットにロードされていたすべてのエフェクトが置き換わります。
 - エフェクトをコピーして2つのエフェクトスロットの間に挿入するには、[Alt/Opt] を押しながらドラッグアイコンをクリックし、2つのスロットの間にドラッグします。
-

エフェクトのリファレンス

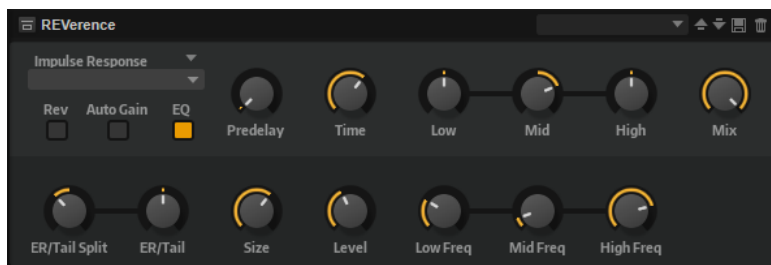
HALion Sonic には、多くの高品質なスタジオエフェクトが付属しています。

リバーブエフェクト

「**Reverb**」サブメニューには、リバーブエフェクトが含まれています。

REVerence

REVerence は、オーディオに室内音響効果 (リバーブ) を適用することを目的としたコンボリユーシオンツールです。

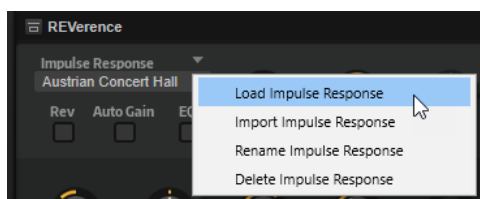


室内のインパルスを録音することで、室内の特性を表現できます。コンボリユーシオンによってこの特性をサウンドに重ね合わせていきます。結果として、きわめてリアルな響きのリバーブが得られます。

このエフェクトには高音質のリバーブインパルス応答のコレクションが用意されていますが、独自のファイルを読み込ませることもできます。選択したインパルス応答により、リバーブの基本的なサウンド特性が決定されます。

「Import Impulse Response」ポップアップメニュー

このメニューでは、インパルス応答ファイルのロード、インポート、名前の変更、削除が行なえます。ファイルをロードすると、現在のプログラムで利用できるようになります。ファイルをインポートすると、ファイルがインパルス応答のサブプリセットに追加され、グローバルに利用できるようになります。



- 「**Load Impulse Response**」は、インパルス応答ファイルをブラウザして選択し、ロードできます。サポートする形式は .wav と .aiff です。

補足

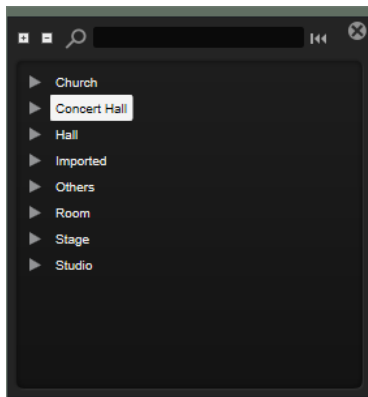
プログラム、マルチプリセット、またはプロジェクトを保存する際は、元のインパルス応答ファイルへの参照パスも保存されます。

- 「**Import Impulse Response**」は、1つまたは複数のインパルス応答ファイルをインポートできます。

これにより、各インパルス応答ファイルのサブプリセットがユーザーサブプリセットフォルダー (Documents\Steinberg\HALion\Sub Presets\IRPresets\Imported) 内に作成されます。サンプルファイル自体は、サブプリセットフォルダー内の「IRSamples」フォルダーにコピーされます。新しいサブプリセットは、インパルスレスポンスローダーの「Imported」サブメニューで、ファクトリープリセットと同様に利用できます。

- 「Rename Impulse Response」は、インパルス応答サブプリセットの名前を変更できます。
サブプリセットの名前を変更すると、関連するサンプルファイルの名前もそれに応じて変更されます。
「Delete Impulse Response」は、インパルス応答サブセットと関連するサンプルファイルを削除します。

インパルスレスポンスローダー



ローダーには工場出荷時のインパルス応答と、インポートしたインパルス応答ファイルが表示されます。

Reverse

オンにすると、インパルス応答が反転します。

Auto Gain

インパルス応答ファイルのレベルをノーマライズします。

レベルが大きく変化するインパルス応答ファイルを扱う場合、「Auto Gain」を有効にすると、ドライ/ウェットミックスで期待通りのサウンドが得られます。

Equalizer

内蔵の3バンドイコライザーを有効にします。

Predelay

ドライ信号にリバーブがかかり始めるまでの時間を設定します。「Predelay」の数値を高く設定すると、より広い室内をシミュレートできます。

Time

リバーブタイムをコントロールするパラメーターです。100%に設定するとインパルスレスポンスはオリジナルの長さになります。

Size

シミュレートする部屋の大きさを調整します。100%に設定すると録音されたオリジナルの室内のインパルスレスポンスが適用されます。

Level

インパルスレスポンスのレベルを調節します。

Equalizer

内蔵の3バンドイコライザーを有効にします。

ER/Tail Split

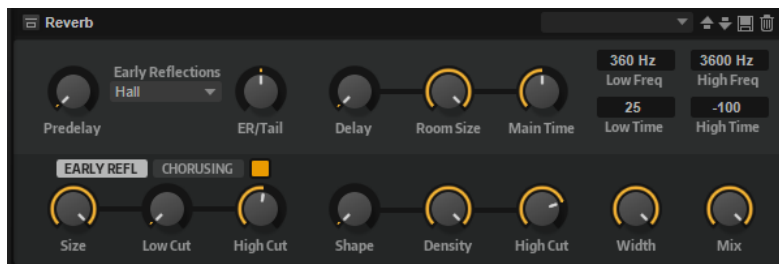
アーリーリフレクションとリバーブテール間のスプリットポイントを設定します。

ER/Tail

アーリーリフレクションとリバーブテールのバランスを設定します。50% に設定するとアーリーリフレクションとテールのボリュームが等しくなります。50% より低く設定するとアーリーリフレクションを上げてテールを下げます。結果として音源が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できます。アーリーリフレクションのパターンには、室内の空間的効果の表現に最も重要なディレイなどの情報が含まれています。

ER/Tail

アーリーリフレクションとリバーブテールのバランスを設定します。50% に設定するとアーリーリフレクションとテールのボリュームが等しくなります。50% より低く設定するとアーリーリフレクション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。正の値に設定すると、低域のディケイが長くなります。負の値に設定すると、ディケイが短くなります。
周波数は後述の「Low Freq」パラメーターによります。

High Freq

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

Low Freq

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

Show Early Reflections Page/Show Chorus Page

この2つのボタンは、エフェクトパネルの左下にアーリーリフレクションの設定またはコーラスの設定を表示するかどうかを選択できます。

ER Size

アーリーリフレクションパターンの長さを調節します。100%に設定するとパターンはオリジナルの長さになり、室内の音響は最も自然になります。100%より低く設定するとアーリーリフレクションのパターンは圧縮されて室内が小さく感じられます。

Low Cut

アーリーリフレクションの低域を減衰させます。この数値が高くなるほどアーリーリフレクションの中の低域が小さくなります。

High Cut

アーリーリフレクションの高域を減衰させます。この数値が低くなるほどアーリーリフレクションの中の高域が小さくなります。

Shape

リバーブテールのアタックをコントロールします。0%に設定するとアタックが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ができません。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方を調節します。0%に設定すると、リバーブ出力はモノラルになります。100%にすると、ステレオになります。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

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 On/Off

コーラスエフェクトを有効または無効にします。

Chorusing Rate

ピッチモジュレーションの周波数を設定します。

Chorusing Depth

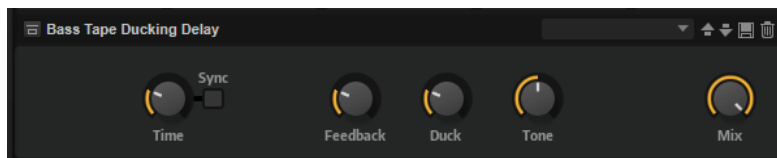
ピッチモジュレーションの強さを設定します。

ディレイエフェクト

「Delay」サブメニューには、ディレイエフェクトが含まれています。

Bass Tape Ducking Delay

Bass Tape Ducking Delay は、入力信号のレベルに追従するディレイを出力します。入力信号が大きいとエフェクト部分が下がり、入力信号が小さいとエフェクト部分が上げられます。これにより、ボリュームが大きい部分や演奏が激しい部分では、信号にあまりディレイがかからなくなります。



Time

入力レベルの変化に対してエフェクトが適応するまでの時間をコントロールします。

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、「Delay」の値を音価 (1/4、1/8 など) で設定できます。

Delay

ディレイタイムをミリ秒単位で設定します。

Feedback

この設定が高いほど、ディレイの反復回数が多くなります。

Duck

自動ミックスパラメーターのような働きをします。入力信号のレベルが高い場合は、エフェクト信号の割合が引き下げられる、つまりダッキングされます (内部ミックス値が低くなる)。入力信号のレベルが低い場合は、エフェクト信号の割合が引き上げられます (内部ミッ

クス値が高くなる)。これにより、ボリュームが大きい部分や演奏が激しい部分では、信号にあまりディレイがかからなくなります。

Tone

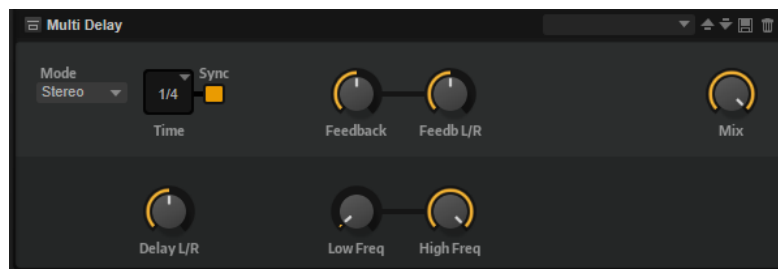
低域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Multi Delay

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



Delay Mode

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

Delay Time

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

Sync

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

補足

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

Delay L/R

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

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

Feedback

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

Feedback L/R

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

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

補足

「Stereo」モードにのみ利用できます。

High Freq

ディレイの高域を減衰します。

Low Freq

ディレイの低域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

EQ エフェクト

「EQ」サブメニューには、イコライザーエフェクトが含まれています。

Studio EQ

高品質な4バンドのパラメトリックイコライザーです。



4つの周波数帯域で音質を補正できます。中域の2つはピークフィルターの働きをし、低域と高域はシェルビングフィルターの働きをします。全帯域が完全にパラメトリックになっており、ゲイン、周波数、およびQを設定できます。各周波数帯域について、次のコントロールを使用できます。

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

On/Off

対応する周波数帯域を有効または無効にします。

Gain

対応する帯域のカットまたはブーストの量を設定します。

Freq

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

Q

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

- 「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。

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

Low-Cut On/Off

ローカットフィルターを有効または無効にします。

High-Cut On/Off

ハイカットフィルターを有効または無効にします。

Slope

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

Freq

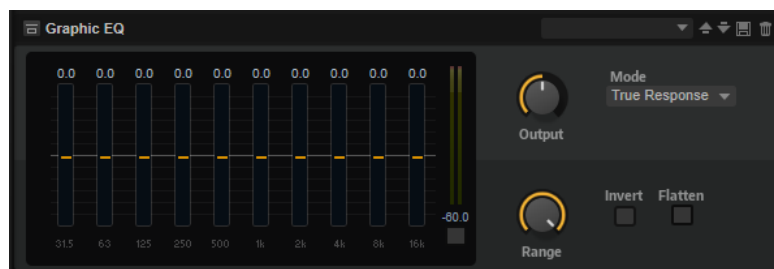
フィルターの周波数を設定します。

出力メーター

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

Graphic EQ

このイコライザーには10の周波数帯域があり、12dBまでブースト/カットできます。また、全帯域とイコライザー出力を設定できます。



Output

イコライザーの出力レベルをコントロールします。

Mode

イコライズされた出力に音質やサウンド特性を追加できます。使用可能なオプションを以下に示します。

- 「True Response」モードは、正確な周波数レスポンスを備えた直列フィルターです。
- 「Classic」モードは、レゾナンスがゲインの量によって決まる並列フィルターです。
- 「Constant Q」モードは、ゲインをブーストするとレゾナンスが上がる並列フィルターです。

Range

すべての周波数帯域にわたってカット/ブーストの最大値を調節します。

Invert

EQ 曲線を反転します。

Flatten

すべての周波数帯域を 0dB にリセットします。

DJ-EQ

DJ-EQ は、標準的な DJ ミキサーに搭載されている EQ に似た、使いやすい 3 バンドパラメトリックイコライザーです。このプラグインを使用すると、サウンドをすばやく調節できます。



Low Freq/Mid Freq/High Freq

低域/中域/高域で減衰または増幅する量を設定します。

ディスプレイ内をクリックしてドラッグしても値を変更できます。

Low Cut/Mid Cut/High Cut

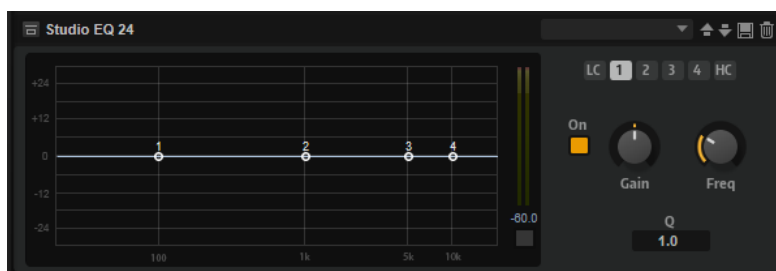
低域/中域/高域をカットします。

Reset Output Peak Level

出力メーターに表示されているピークレベルをリセットします。

Studio EQ 24

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



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

On/Off

対応する周波数帯域を有効または無効にします。

Gain

対応する帯域のカットまたはブーストの量を設定します。

Freq

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

Q

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

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



Low-Cut On/Off

ローカットフィルターを有効または無効にします。

High-Cut On/Off

ハイカットフィルターを有効または無効にします。

Slope

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

Freq

フィルターの周波数を設定します。

出力メーター

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

フィルターエフェクト

「Filter」サブメニューには、フィルターエフェクトが含まれています。

Auto Filter

Auto Filter シェイプでは、モーフィング可能な2つのフィルターシェイプをディストーション付きで使用できます。



2つのシェイプ間でのモーフィング、およびカットオフは、マニュアルペダルコントロール、LFO、または Envelope Follower でコントロールできます。

フィルターパラメーター

Filter Shape

- LP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12およびBP24は、それぞれ12および24dB/octのバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP6 + LP18およびHP6 + LP12は、それぞれ6dB/octのハイパスフィルターと、18および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。
- HP12 + LP6およびHP18 + LP6は、それぞれ12および18dB/octのハイパスフィルターと、6dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです(非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。
- HP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。
- BR12およびBR24は、それぞれ12および24dB/octのバンドリジエクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- BR12 + LP6およびBR12 + LP12は、それぞれ12dB/octのバンドリジエクトフィルターと、6および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- BP12 + BR12は、12dB/octのバンドパスフィルターと12dB/octのバンドリジエクトフィルターです。カットオフを中心に上下およびその付近の周波数を減衰します。
- HP6 + BR12およびHP12 + BR12は、6および12dB/octのハイパスフィルターと、12dB/octのバンドリジエクトフィルターを組み合わせたものです。カットオフの下およびその付近の周波数を減衰します。
- APは、18dB/octのオールパスフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- AP + LP6は、18dB/octのオールパスフィルターと6dB/octのローパスフィルターです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- HP6 + APは、6dB/octのハイパスフィルターと18dB/octのオールパスフィルターです。カットオフ付近およびその下の周波数を減衰します。

Input

フィルターまたはディストーションを適用する前のゲインを調節します。このパラメーターはウェット信号にのみ影響します。

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数を指定します。

Resonance

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

Distortion Type

使用可能なオプションを以下に示します。

- このパラメーターを「**Off**」に設定するとディストーションは加えられません。
- 「**Tube Drive**」は、温かいチューブのようなディストーションを加えます。
- 「**Hard Clip**」は、トランジスタ系の明るいディストーションを加えます。
- 「**Bit Red**」は、クオンタイズノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。

- 「Rate Red」は、エイリアスノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。

Distortion

信号にディストーションを加えます。選択したディストーションタイプによって効果は異なります。設定値を高くすると、強いディストーションエフェクトがかかります。

補足

「Distortion Type」が「Off」に設定されている場合、使用できません。

Output

フィルターおよびディストーションを適用したあとのゲインを調節します。このパラメーターはウェット信号にのみ影響します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

「LFO」セクション

LFO Wave Shape

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

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

Freq

カットオフモジュレーションの周波数を設定します。

Sync

このパラメーターをオンにすると、ホストアプリケーションにエフェクトが同期されます。「Sync」をオンにすると、「Freq」のパラメーターを音価(1/4、1/8など)で設定できます。

Depth

LFO モジュレーション信号の出力レベルを設定します。

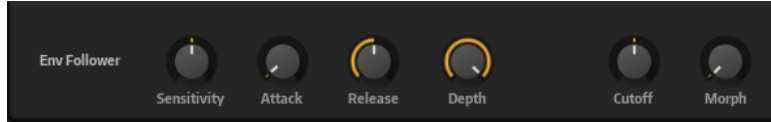
Cutoff

フィルターカットオフに対する LFO のモジュレーションの強さを設定します。

Morph

フィルターモーフィングに対する LFO のモジュレーションの強さを設定します。

「Env Follower」 セクション



Envelope Follower は、入力信号をアタックタイムとリリースタイムでなぞり、信号のレベルエンベロープを表わすモジュレーション信号を生成します。

Sensitivity

すべての入力信号は、モノラルにミックスダウンされてから、Envelope Follower に送信されます。このパラメーターでは、Envelope Follower に最適な入力レベルを設定します。

Attack

アタックタイム (上がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Release

リリースタイム (下がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Depth

Envelope Follower のモジュレーション信号の出力レベルを設定します。

Cutoff

フィルターカットオフに対する Envelope Follower のモジュレーションの強さを設定します。

Morph

フィルターモーフィングに対する Envelope Follower のモジュレーションの強さを設定します。

「Pedal」 セクション



Pedal

ペダルの位置を設定します。

Depth

ペダルモジュレーション信号の出力レベルを設定します。

Cutoff

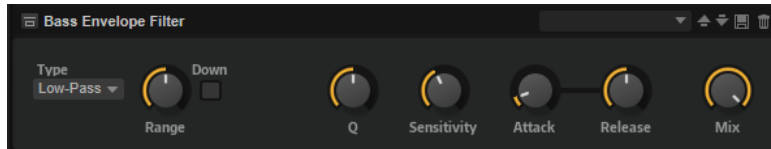
フィルターカットオフに対するペダルのモジュレーションの強さを設定します。

Morph

フィルターモーフィングに対するペダルのモジュレーションの強さを設定します。

Bass Envelope Filter

Bass Envelope Filter は、オーディオの高域、低域、または中域をフィルターで除去できます。このエフェクトは「Attack」と「Release」のタイムを調整でき、フィルターのカットオフ周波数の制御に使用される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。



Type

フィルタータイプを設定します。「Low-Pass」、「Band-Pass」、「High-Pass」のいずれかを選択できます。

Range

周波数範囲を設定します。

下

エンベロープフィルターモジュレーションの方向を反転させます。つまり、レベルが高いほど、フィルターカットオフが下がります。

Q-Factor

エンベロープフィルターエフェクトの強さを設定します。

Sensitivity

エフェクトがインストゥルメントのレベルに反応する感度を設定します。

Attack

エフェクトが入力信号に反応する速さを設定します。

Release

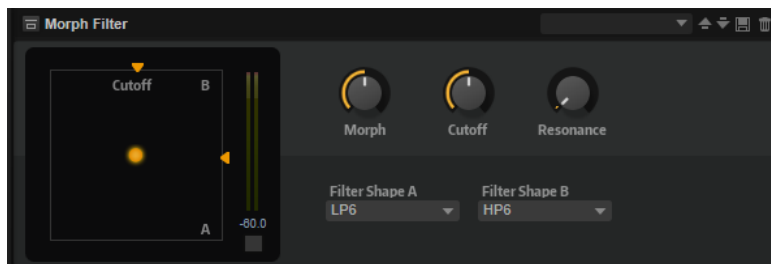
入力信号が停止したあとにエフェクトがフェードアウトする速さを設定します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

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オ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

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。これに加えて、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。

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、平行接続されている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 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*

オプション

Filter Low/Mid/High

*(-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」 ページ



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 のカットオフモジュレーションを調節します。

「LFO」 ページ



LFO Wave Shape

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

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

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

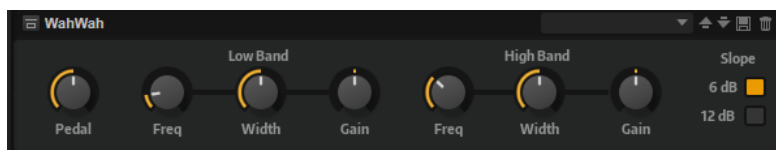
「**Freq**」パラメーターを拍子の分数で設定するには「**Sync**」をオンにします。

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。

Low Band

- 「**Freq**」は、ペダルのローの位置に対応したフィルターの周波数を設定します。
- 「**Width**」は、ペダルのロー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**」は、ペダルのローの位置に対応したフィルターのゲインを設定します。

High Band

- 「**Freq**」は、ペダルの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**」は、ペダルの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**」は、ペダルの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

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

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 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 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

サウンドのブライトネスを調節します。

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。

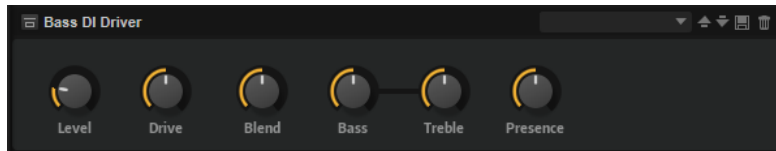
Channel Mode

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。

Bass DI Driver



Level

出力レベルを設定します。

Drive

ゲインとオーバードライブを設定します。

Blend

通常の回路とチューブエミュレーション回路をブレンドします。

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

Bass

低域を増幅または減衰します。

Treble

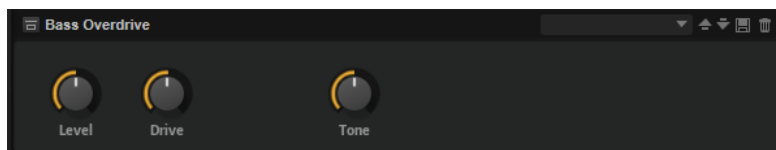
高域を増幅または減衰します。

Presence

高域とアタックを増幅または減衰します。

Bass Overdrive

Bass Overdrive は、真空管アンプのようなオーバードライブエフェクトを作成します。



Level

出力レベルを調節します。

Drive

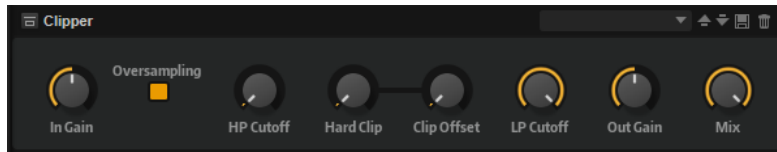
この数値が高くなるほど、このエフェクトの出力信号により多くの倍音が追加されます。

Tone

追加される倍音に対するフィルターエフェクトとして機能します。

Clipper

明るいハーモニクスディストーションをサウンドに加えます。



Input Gain

ディストーションの入力レベルを調節します。

Oversampling

エフェクトの精度を高めます。

High-Pass Cutoff

6dB/oct のハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。

Hard Clip

信号にディストーションを加えます。

Hard Clip Offset

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

Low-Pass Cutoff

6dB/oct のローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。

Output Gain

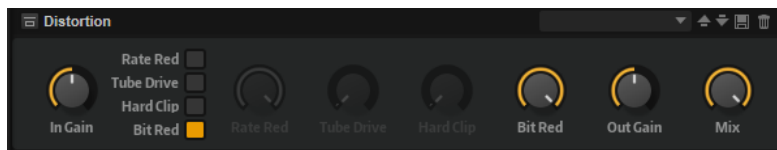
ディストーションの出力レベルを調節します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

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。

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節します。

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」:左の入力チャンネルにのみエフェクトを適用します。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」:右の入力チャンネルにのみエフェクトを適用します。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」: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、その信号にエフェクトを適用します。
- 「Stereo」:2つの入力チャンネルにエフェクトを個別に適用します。

補足

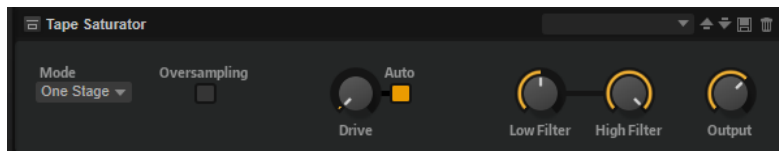
「L」モードと「R」モードを使用すると、エフェクト設定の異なる2つのエフェクトを使用して、左右のチャンネルを個別に処理できます。

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」)のテープマシーンがカスケード接続されたテープマシンのエフェクトから選択できます。

「Two Stage」モードでは、サチュレーションと圧縮が強くなります。

Oversampling

オーバーサンプリングによってエフェクトの精度を高めます。

補足

このパラメーターをオンにすると、エフェクトの処理にかかるCPU負荷が高くなります。

Drive

入力信号のレベル(サチュレーションの量)を設定します。

Auto Gain

このオプションをオンにすると、レベルの自動補正が行われます。

Low Filter

1000Hz未満の低域を +/- 3dB で調節できます。

High Filter

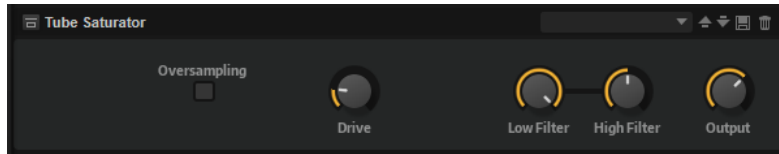
高域を減衰できます。ハイカットフィルターは、24dB/Oct のスロープで動作します。

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。

VST Bass Amp

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



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

Amp Model

「Amp Model」ポップアップメニューで利用できるアンプは、実際のアンプをモデルに、その特性を再現しています。各アンプには、ゲイン、イコライザー、マスターボリュームなど、ベースの録音で一般的に使用される設定が用意されています。サウンド関連のパラメーター

である「bass」、「low mid」、「high mid」、「treble」は、そのアンプの特性とサウンド全体に大きく影響します。

- 「**Valve Amp 300**」は、70年代の有名な真空管アンプです。これはロックの演奏スタイルに適しています。
- 「**Greyhound**」は、そのようになるような特徴的なサウンドがよく知られています。さまざまな演奏スタイルに適しています。
- 「**Green T**」は、80年代のクラシックなアンプです。ファンクやロックの演奏スタイルに適しています。
- 「**Paradise**」は90年代に使用されていたアンプで、ハイファイのようなクリアなトーンを持ち、さまざまな演奏スタイルに適しています。
- 「**Tweed**」は50年代のクラシックなビンテージアンプで、独特な明るいトーンが特徴です。
- 「**iTech**」は、あらゆる状況に対応できるサウンドを持つ近代的なアンプです。

Speaker Model

「**Speaker Model**」ポップアップメニューで利用できるキャビネットは、実際のコンボタイプのアンプまたはスピーカーをシミュレートしています。

- 「**4x10**」は、4つの10"スピーカーをエミュレートしています。このスピーカーは、「スラップ」奏法や通常の演奏スタイルに適した、力強いクリアなサウンドを生み出します。
- 「**8x10**」は、8つの10"スピーカーのサウンドをエミュレートしています。
- 「**4x12**」は、4つの12"スピーカーのサウンドをエミュレートしています。このスピーカーは柔らかく豊かなサウンドを生み出す、10"スピーカーと15"スピーカーの中間的存在です。
- 「**1x15**」は、15"スピーカーのサウンドをエミュレートしています。このスピーカーは、他のモデルに比べて低域がより充実しています。ロックやヴィンテージ志向のスタイルに適しています。

Shape 1/Shape 2

予め定義したトーンシェイプを利用できます。

Gain

アンプの増幅量を設定します。

Bass

信号の低域部分を上げ下げできます。

Low Middle Frequency

信号の中低域部分を上げ下げできます。

Low Middle Gain

信号の中低域部分のブーストの量を設定します。

High Middle Frequency

信号の中高域部分を上げ下げできます。

High Middle Gain

信号の中高域部分のブーストの量を設定します。

Treble

信号の高域部分を上げ下げできます。

Microphone Mix

このコントロールを左右どちらかに振り切るとマイク1またはマイク2のどちらか一方を使用でき、その中間の位置にすると2種類のマイクをミックスできます。

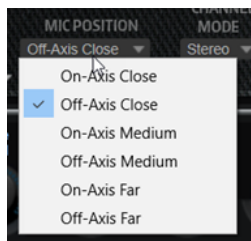
Microphone 1 Type/Microphone 2 Type

これらのポップアップメニューでは、さまざまなマイクタイプを選択できます。

- 「57」は、カーディオイドピックアップパターンを持つダイナミックマイクです。
- 「121」は、8の字パターンを持つリボンマイクです。
- 「409」は、スーパーカーディオイドピックアップパターンを持つダイナミックマイクです。
- 「421」は、カーディオイドポラーパターンを持つダイナミックマイクです。
- 「545」は、フィードバックを最小限に抑えるカーディオイドパターンを持つダイナミックマイクです。
- 「5」は、カーディオイドピックアップパターンを持つダイナミックマイクです。
- 「30」は、無指向性ポラーパターンを持つリファレンス測定用マイクです。
- 「87」は、無指向性パターンを持つコンデンサーマイクです。

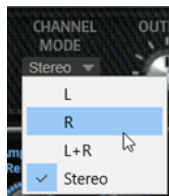
Microphone Position

マイクをスピーカーの中心 (On-Axis) または中心から外れた位置 (Off-Axis) のどちらに設置するか、それぞれスピーカーからの3種類の距離とともに選択できます。



Channel Mode

エフェクトのチャンネル設定を選択できます。



- 「L」: 左の入力チャンネルにのみエフェクトを適用します。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」: 右の入力チャンネルにのみエフェクトを適用します。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」: 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、その信号にエフェクトを適用します。
- 「Stereo」: 2つの入力チャンネルにエフェクトを個別に適用します。

補足

「L」モードと「R」モードを使用すると、エフェクト設定の異なる2つのエフェクトを使用して、左右のチャンネルを個別に処理できます。

Output Level

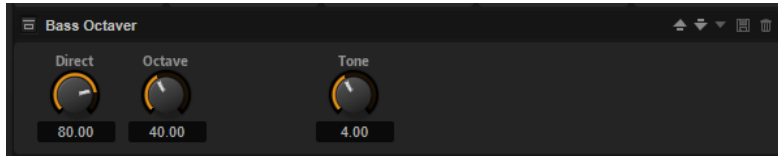
エフェクト全体の出力レベルを設定します。

ピッチシフトエフェクト

「Pitch Shift」サブメニューには、ピッチシフトエフェクトが含まれています。

Bass Octaver

Bass Octaver は、元のボイスに追従する 1 オクターブ下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

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

Octave

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

Tone

生成された信号のサウンド特性を変更します。

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

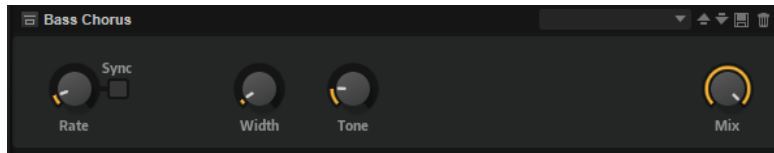
元のボイスの 1 オクターブ下で生成された信号のレベルを設定します。

モジュレーションエフェクト

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

Bass 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

このパラメーターをオンにすると、ホストアプリケーションにエフェクトが同期されます。「Sync」をオンにすると、「Rate」の値を音価 (1/4、1/8 など) で設定できます。

Width

コーラスエフェクトの深さを設定します。値が高いほど効果も大きくなります。

Tone

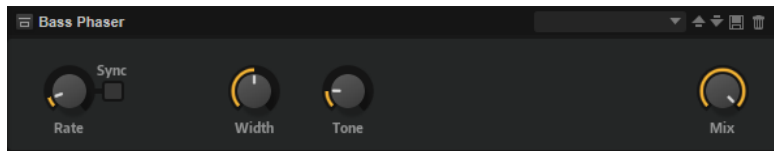
低域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Bass Phaser

Bass Phaser は、フェーズモジュレーションによってサウンドの厚みと広がりを増幅します。



Rate

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

Sync

このパラメーターをオンにすると、ホストアプリケーションにエフェクトが同期されます。「Sync」をオンにすると、「Rate」の値を音価 (1/4、1/8 など) で設定できます。

Width

高域と低域の間のモジュレーションエフェクトの幅を設定します。

Tone

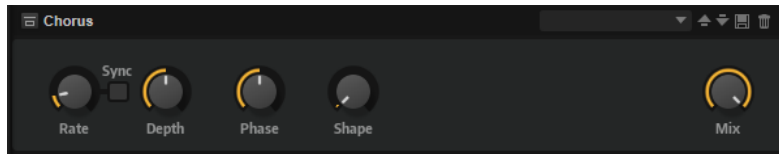
低域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

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

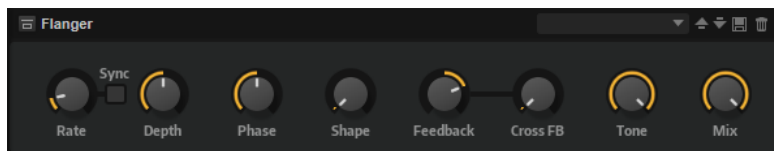
モジュレーションの特性を調節します。0%に設定するとピッチが継続的に変化して安定したモジュレーションが行なわれます。100%に設定するとピッチの継続的な変化は行なわず、ランダムなモジュレーションを行ないます。

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 & 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フランジャー効果が得られ、「Long」に設定すると、よりあいまいでぼやけたフランジャーサウンドになります。

S&H Mix

通常のリズム信号と段階的なリズム信号をミックスします。100%に設定すると、段階的なリズムのみが使用されます。

Smooth

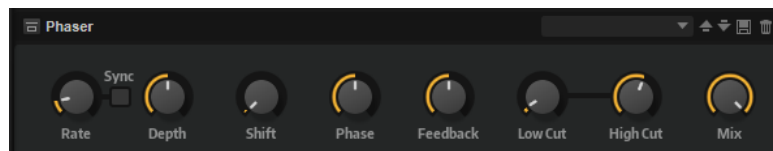
ステップ間をなめらかに移動させます。これによって、段階的なリズム信号のサウンドがなめらかになります。

Steps

リズム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

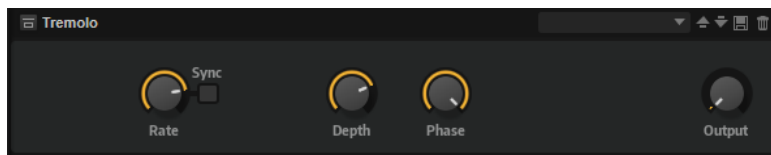
高域を減衰します。

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。

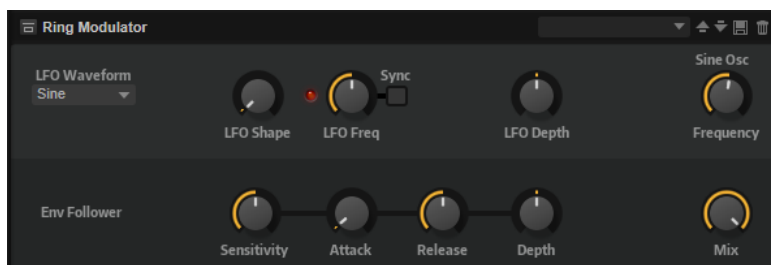
Output

エフェクトの出力レベルを設定します。

Ring Modulator

入力信号を掛け合わせる正弦波オシレーターが用意されています。ベルのように金属的な周波数を作り出します。

統合された LFO は、正弦波オシレーターの周波数を変調して、作成された周波数を時間とともに変化させます。また、入力信号のレベルに応じて正弦波オシレーターの周波数を変調する Envelope Follower も使用できます。



LFO の「Waveform」と「Shape」

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

- 「Sine」はスムーズなモジュレーションを生成します。「Shape」は波形にハーモニクスを付け加えます。

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

LFO Freq

正弦波オシレーターの周波数を変調するための、LFOの周波数を指定します。

Sync

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

LFO Depth

正弦波オシレーターの周波数のLFOモジュレーションの強さを設定します。

Frequency

正弦波オシレーターの周波数を設定します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Envelope Follower

Envelope Followerは、入力信号をアタックタイムとリリースタイムでなぞり、信号のレベルエンベロープを表わすモジュレーション信号を生成します。

Sensitivity

すべての入力信号は、モノラルにミックスダウンされてから、Envelope Followerに送信されます。「Sensitivity」パラメーターでは、Envelope Followerに最適な入力レベルを設定します。

Attack

アタックタイム(上がっている入力レベルにEnvelope Followerが近づくのに必要な時間)を調節します。

Release

リリースタイム(下がっている入力レベルにEnvelope Followerが近づくのに必要な時間)を調節します。

Depth

Envelope Followerのモジュレーション信号の出力レベルを設定します。

Frequency Shifter

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



周波数を倍数でシフトし、倍音の関係を保つピッチシフターとは異なり、周波数シフターは倍音の関係を変化させます。そのため、周波数シフトの量を大きくすると不協和音になります。さらに、Frequency Shifter がオフセットを足して周波数を変えるのに対し、ピッチシフターは周波数に倍数を掛けます。Frequency Shifter では、高域より低域の方が周波数変化の割合が大きくなります。たとえば、周波数が 100Hz、1000Hz、10000Hz の入力信号に対して 100Hz ずつ周波数をシフトすると、結果の周波数は 200Hz、1100Hz、10100Hz になります。

Freq Coarse

周波数シフトの量を設定します。

Freq Fine

周波数シフトの量を微調整できます。

L/R Coarse

左右のチャンネルのオフセットを設定します。

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

L/R Fine

左右のチャンネル間のオフセットを微調整できます。

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

Mod Coarse

LFO および Envelope Follower からのモジュレーションを介した周波数シフトの最大量を設定します。

Mod Fine

LFO および Envelope Follower からのモジュレーションを介した周波数シフトの量を微調整できます。

Feedback

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

Notches

フィードバックの量を大きくしたときにフェイザーエフェクトが生成するノッチの数を設定します。

「LFO」セクション

LFO Wave Shape

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

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

Freq

LFOの周波数をHzで指定します。

Sync

「Freq」パラメーターを拍子の分数で設定するには「Sync」をオンにします。

Depth

LFOモジュレーション信号からの周波数シフトの方向と量を設定します。

Envelope Follower

Envelope Followerは、入力信号をアタックタイムとリリースタイムでなぞり、信号のレベルエンベロープを表わすモジュレーション信号を生成します。



Sensitivity

すべての入力信号は、モノラルにミックスダウンされてから、Envelope Followerに送信されます。このパラメーターでは、Envelope Followerに最適な入力レベルを設定します。

Attack

アタックタイム (上がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Release

リリースタイム (下がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Depth

Envelope Follower モジュレーション信号からの周波数シフトの方向と量を設定します。

補足

LFO または Envelope Follower からのモジュレーションを介した周波数シフトの最大量は、「**Modulation Range Coarse**」および「**Modulation Range Fine**」パラメーターで決まります。

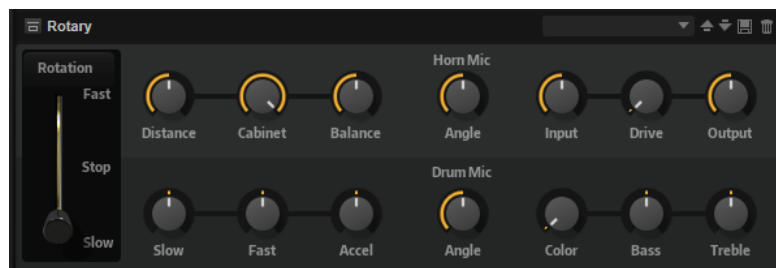
Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Rotary

Rotary は、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します。

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 Speed

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

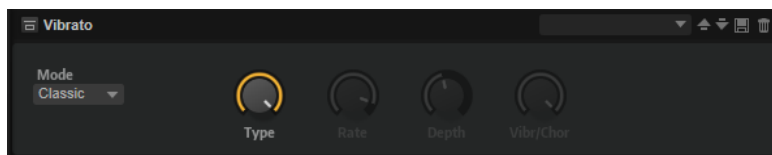
低域の音質を調節します。

Treble

高域の音質を調節します。

Vibrato

Vibrato は、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します。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「Custom」モードがあります。

Mode

「Classic」モードと「Custom」モードから選択できます。

- 「Classic」では、あらかじめ定義されたコーラスとビブラートのさまざまな設定を使用できます。

- 「Custom」では、「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。

Type

あらかじめ定義された3つのクラシックなコーラスとビブラートの設定を切り替えることができます(「C1」、「C2」、「C3」および「V1」、「V2」、「V3」)。

Rate

ピッチモジュレーションの周波数を設定します。

Depth

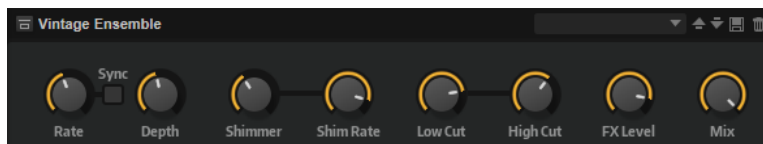
ピッチモジュレーションの強さを設定します。

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聞こえます。

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

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

「Dynamics」サブメニューには、ダイナミクスエフェクトが含まれています。

Compressor、Limiter、Brickwall Limiter、Expander、Gate、および Maximizer エフェクトは内部的な先読み機能と連携して、最高のオーディオ品質を実現します。

ただし、この先読み機能には多少のレイテンシーが発生します。通常、これは無視できる範囲ですが、意図しない作用が起こる場合があります。たとえば、信号が AUX バスに送信され、ミックスの残りの信号に戻ってくる並列圧縮を使用する場合、不要なフランジングエフェクトが起こる可能性があります。

レイテンシーの問題が発生した場合、以下の方法で解決できる可能性があります。

- Compressor、Expander、および Gate エフェクトの場合、「Live」ボタンをオンにして、先読み機能なしでエフェクトを使用します。
- Limiter、Brickwall Limiter、および Maximizer エフェクトの場合、信号をプラグイン出力のいずれかに送信し、対応するエフェクトを DAW に直接追加して、ホストアプリケーションのディレイ補正機能を使用します。

Compressor

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



左側のグラフィックコントロールはコンプレッサー曲線を表わしています。このコントロールのハンドルを操作すると「スレッシュホールド」と「レシオ」の値を編集できます。入/出力 VU メーターは圧縮前と後のレベルを表示します。ゲインリダクションメーターは現在のレベル減衰を表示します。

Threshold

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

Ratio

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

High Ratio

このパラメーターを有効にすると、「Ratio」は自動的に最大値に設定されます。

これにより、たとえばエフェクトをリミッターとして使用できるようになります。

Soft Knee

このボタンがオフの場合、スレッシュホールドよりも大きい信号は設定した比率に基づいてただちに圧縮されます。「Soft Knee」がオンの場合、圧縮の始まりがより緩やかになり、やわらかい処理結果を得られます。

Make-Up

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

補足

このパラメーターは「Auto」ボタンをオンにしていると使用できません。

Auto Make-Up Gain

現在のスレッシュホールドとレシオの設定から自動的に「Make-Up」の値を設定します。

Attack

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

Hold

サウンドがスレッシュホールドを超えたあとにコンプレッサーを適用する時間を設定します。

Release

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

補足

このパラメーターは「Auto Release」をオンにしていると使用できません。

Auto (Release)

オンにするとリリースタイムが自動的に設定されます。コンプレッサーが継続的に入力进行分析して最適な設定を求めます。

Peak/RMS

入力信号を**ピーク**と**RMS**のどちらで分析するか、あるいは両方を組み合わせて分析するかを設定します。0%に設定するとコンプレッサーは**ピーク**感知のみを行ない、100%では**RMS**感知のみを行ないます。**ピーク**とはコンプレッサーがサウンドのピークレベルを直接感知することを意味します。**RMS**とはコンプレッサーがサウンドの平均出力を感知することを意味します。**ピーク**感知は**RMS**感知よりも速い速度で行なわれます。一般的に**ピーク**感知は瞬間的なサウンドに、**RMS**感知は持続したサウンドに用いられます。

Live

このボタンをオンにすると、エフェクトの先読み機能が無効になります。先読みが有効な場合、より正確な処理結果が得られますが、一定量のレイテンシーが発生するというデメリットもあります。「Live」モードをオンにするとレイテンシーが発生しないため、ライブの処理に適しています。

Vintage Compressor

Vintage Compressor は、ビンテージコンプレッサーを再現するプラグインです。

「Input」ゲイン、「Output」ゲイン、「Attack」、「Release」を個別にコントロールできます。また、信号のアタック部分を保持する「Punch」モードと、プログラムに基づいて「Release」パラメーターをコントロールする「Auto」機能があります。



「In/Out」メーター

使用可能なすべての入力チャンネルおよび出力チャンネルの最大ピークが表示されます。

GR Meter

ゲインの減衰量が表示されます。

Input

圧縮量を設定します。入力ゲインが高いほど、圧縮幅が大きくなります。

Ratio

スレッシュホールドよりもボリュームが大きいサウンドに対する圧縮率を設定します。この比率が大きいほど音が圧縮されて出力が小さくなります。

Attack (0.1 ~ 100 ミリ秒)

コンプレッサーが反応する速さを決定します。アタックタイムが長いと、信号の最初の部分で、処理されずに通過する信号の量が多くなります。

「Punch」ボタン

オンにすると、**アタックタイム**を短く設定した場合でも信号の最初のアタック部分が保持され、オーディオ素材に元々含まれているパンチが保たれます。

Release (10 ~ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「Auto Release」をオンにすると、プラグインによってオーディオ素材に最適なリリース設定が検出されます。

Output (-48 ~ 24dB)

出力ゲインを設定します。

Tube Compressor

Tube Compressor は、チューブシミュレーションが統合された多機能コンプレッサーです。なめらかで温かみのあるコンプレッションエフェクトを加えられます。GRメーターには、ゲインの減衰量が表示されます。Tube Compressorには、トリガー信号をフィルターできる内部のサイドチェーンセクションがあります。



「In/Out」メーター

使用可能なすべての入力チャンネルおよび出力チャンネルの最大ピークが表示されます。

GR Meter

ゲインの減衰量が表示されます。

Input

圧縮量を設定します。入力ゲインが高いほど、圧縮幅が大きくなります。

Limit

リミッターエフェクトに対するコンプレッサーの割合を増やします。

Drive (1.0 ~ 6.0)

チューブのサチュレーションの量をコントロールします。

Attack (0.1 ~ 100 ミリ秒)

コンプレッサーが反応する速さを決定します。アタックタイムが長いと、信号の最初の部分で、処理されずに通過する信号の量が多くなります。

Release (10 ~ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「Auto Release」をオンにすると、プラグインによってオーディオ素材に最適なリリース設定が検出されます。

Output (-12 ~ 12dB)

出力ゲインを設定します。

Mix

入力信号のトランジェントを保持しながら、ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Side-Chain

内部のサイドチェーンフィルターを有効にします。有効にすると、設定したフィルターパラメーターに従って入力信号の波形を操作できます。内部サイドチェーンは、Gateの動作をカスタマイズするのに役立ちます。

Monitor

フィルタリングした信号をモニタリングできます。

Filter Type (Low-Pass/Band-Pass/High-Pass)

「Side-Chain」がオンになっている場合、これらのボタンを使用して、フィルタータイプをローパス、バンドパス、またはハイパスに設定できます。

Center

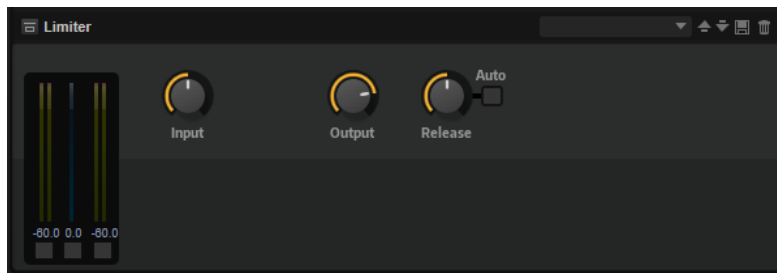
「Side-Chain」をオンにした場合に、フィルターの中心周波数を設定します。

Q-Factor

「Side-Chain」をオンにした場合に、フィルターの幅またはレゾナンスを設定します。

Limitter

Limitter は、サウンドが出力レベルの設定値を超えないようにします。たとえば、後ろに続くエフェクトでクリッピングが発生するのを避けるために使用できます。



入/出力メーターはリミッター作動前と後のレベルを表示します。中央のゲインリダクションメーターは現在のレベル減衰を表示します。

Input

サウンドの入力レベルを調節します。入力レベルを上げていくほどサウンドにかかるリミットが増加します。

Output

サウンドの最大出力レベルを設定します。

Release

ゲインが本来のレベルに戻るまでの時間を設定します。リリースタイムが長いほど、本来のレベルに戻るまでの時間が長くなります。

補足

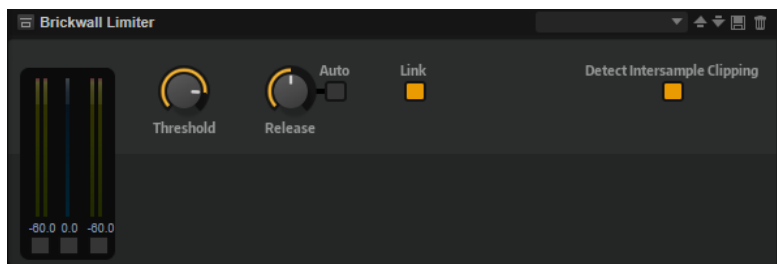
このパラメーターは「Auto」ボタンをオンにしていると使用できません。

Auto

自動的にリリースタイムを設定します。リミッターが継続的に入力を分析して最適な設定を求めます。

Brickwall Limiter

Brickwall Limiter プラグインは、設定した制限を超えないように出力レベルを調節します。



アタックタイムが早いいため、不自然な響きが発生させずに、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)

信号がスレッシュホールドより下がった場合に、ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「Auto」ボタンをオンにすると、プラグインによってオーディオ素材に応じた最適なリリース設定が検出されます。

Link Channels

このオプションをオンにした場合、レベルが最も高いチャンネルの入力が使用されます。オフにした場合、各チャンネルが個別に解析されます。

Detect Intersample Clipping

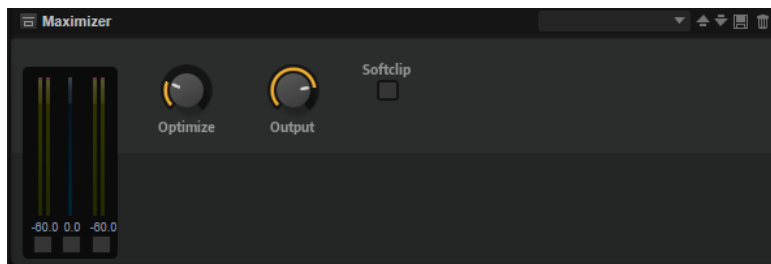
このオプションをオンにすると、デジタルからアナログに信号を変換する際に、オーバーサンプリングを使用して、2つのサンプル間の信号レベルを検出および制限して、サウンドの歪みを防ぎます。

補足

Brickwall Limiter は、信号の不定期なピークを低減するように設計されています。ゲイン減衰量メーターで頻繁なリミット処理が見られる場合、スレッシュホールドの設定を高くするか、入力信号の全体レベルを下げてください。

Maximizer

Maximizer プラグインは、クリッピングを防ぎながらオーディオ素材のラウドネスを上げます。



Optimize

信号のラウドネスを設定します。

Output

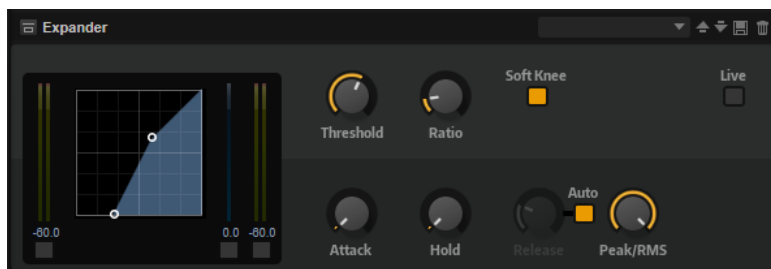
最大出力レベルを設定します。

Soft Clip

このボタンをオンにすると、Maximizer は信号のリミッティングをゆるやかに始めます。同時に、真空管アンプを使用したような暖かいサウンド特性をオーディオ素材に加えます。

Expander

設定したスレッシュ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を超えるサウンドは、この処理の影響を受けません。

Ratio

スレッシュ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。
- このボタンがオンの場合、エキスパンダーのかかり始めがより緩やかになり、やわらかい処理結果を得られます。

Attack

サウンドがスレッシュホールドを下回ったときにエキスパンダーがゲインを低減し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感知することを意味します。**RMS**とは、エキスパンダーがサウンドの平均出力を感知することを意味します。**ピーク**感知は **RMS** 感知よりも速い速度で行なわれます。一般的に**ピーク**感知は瞬間的なサウンドに、**RMS** 感知は持続したサウンドに用いられます。

Live

このボタンをオンにすると、エフェクトの先読み機能が無効になります。先読みが有効な場合、より正確な処理結果が得られますが、一定量のレイテンシーが発生するというデメリットもあります。「Live」モードをオンにするとレイテンシーが発生しないため、ライブの処理に適しています。

Gate

入力サウンドがスレッシュホールドを超えたときのみ、ゲートはサウンドを出力します。スレッシュホールドを下回るサウンドは無音となります。

そのかわり、内部のサイドチェーンフィルターでフィルターがかかったバージョンの入力サウンドを分析できます。この方法で、ゲートは入力サウンドのうち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のみゲートが開きます。「Filter」ボタンをオフにすると、フィルターコントロールは無効になります。

LP/BP/HP

サイドチェーンフィルター用のフィルターの種類を設定します。高域の検出にはハイパス（「HP」）、中域の検出にはバンドパス（「BP」）、低域の検出にはローパス（「LP」）を選択します。

Monitor

このボタンをオンにするとサイドチェーンフィルターのフィルタリング後のサウンドを聴くことができます。「Monitor」ボタンをオンにすると、ゲートは無効になります。

Center

サイドチェーンフィルターの中心周波数を設定します。

Q-Factor

フィルター帯域幅を広くまたは狭く調節します。

Attack

サウンドがスレッシュホールドを超えたときにゲートが開く速さを設定します。アタックタイムが長くなるほど、サウンドがフェードインする時間が長くなります。

Hold

サウンドがスレッシュホールドを下回ったあとにゲートを適用する時間を設定します。

Release

サウンドがスレッシュホールドを下回ったあとにゲートが閉まる速さを設定します。リリースタイムが長くなるほど、サウンドがフェードアウトする時間が長くなります。

補足

このパラメーターは「Auto」ボタンをオンにしていると使用できません。

Auto

自動的にリリースタイムを設定します。ゲートが継続的に入力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感知することを意味します。**RMS**とはゲートがサウンドの平均出力を感知することを意味します。**ピーク**感知は **RMS** 感知よりも速い速度で行なわれます。一般的に**ピーク**感知は瞬間的なサウンドに、**RMS** 感知は持続したサウンドに用いられます。

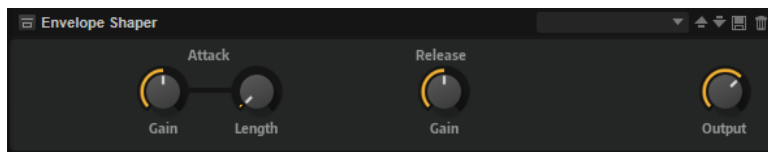
Live

このボタンをオンにすると、エフェクトの先読み機能が無効になります。先読みが有効な場合、より正確な処理結果が得られますが、一定量のレイテンシーが発生するというデメリットもあります。「**Live**」モードをオンにするとレイテンシーが発生しないため、ライブの処理に適しています。

Envelope Shaper

オーディオ素材のアタックおよびリリース部分のゲインを減衰または増幅するのに使用するエフェクトです。

ゲインを増幅する場合はレベルに注意し、必要に応じて出力レベルを減衰してクリッピングを防いでください。



Attack - Gain

信号のアタック部のゲインを変更します。

Attack - Length

信号のアタック部の長さを設定します。

Release - Gain

信号のリリース部分のゲインを変更します。

Output

出力レベルを設定します。

空間系エフェクトおよびパンナーエフェクト

「Spatial + Panner」サブメニューには、ステレオエフェクトが含まれています。

Stereo Pan

ステレオ定位と信号の広がりを設定できるエフェクトです。



Input Swap

ステレオチャンネルの左右を入れ替えます。

Pan

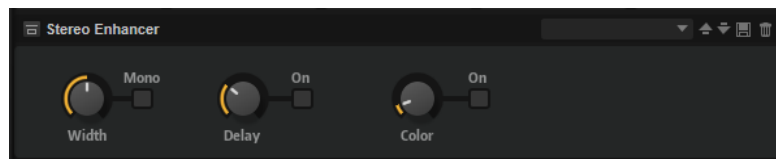
信号の定位を設定します。モノラルとステレオの入力信号に対して利用できます。

Width

ステレオからモノラルに変換するときの左右の幅を調節します。

Stereo Enhancer

Stereo Enhancer は、ステレオオーディオ素材でステレオサウンドの左右の広がりを拡大します。モノラルファイルでは使用できません。



Width

サウンドをステレオに広げる際の左右の広がりまたは深さをコントロールします。時計回りに回すと左右の幅が広がります。

Delay

左右のチャンネルの時間差を増やし、ステレオエフェクトをさらに強くします。

Color

チャンネル間の信号差をさらに作り出し、ステレオエフェクトを強くします。

Mono

出力をモノラルに切り替えます。ステレオイメージを拡張するときに不適切なサウンドの加工が行なわれていないかをチェックするために使用します。

レガシーエフェクト

「Legacy」サブメニューには、HALion 3 で使われていたレガシーエフェクトが含まれています。

HALion 3 レガシーエフェクト

このメニューの HALion 3 エフェクトは、古いプロジェクトとの互換性を確保するために追加されています。

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。

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 (「**Companding**」) 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。

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。

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ールド。

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。

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。

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。

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、短く高密度なリバーブです。

Time

リバーブテール長さ。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。

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。

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。

Gate

シンプルなゲートエフェクト。

Threshold

ゲートスレッシュヨルド。

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。

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ブです。

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。

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。

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。

Modulate L/R

3 つの信号ディスティ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。

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。

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。

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。

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ブ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。

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。

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。

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の間のカ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速度。

Low/High Acceleration

ハイローターとローローターの加速。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。


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/Opt]+[Shift]** を押しながら、オーディオ出力を選択します。

「Metronome」 ページ

「Metronome」 ページでは、メトロノームの使用に関する多くの設定を行なえます。

Mode

メトロノームをオンまたはオフにするか、「Count In」 モードに設定します。

Accent

各小節の第 1 拍にアクセントを付けます。

Level

メトロノームのボリュームを調節します。

Connections

メトロノームのステレオ出力先を個別に選択します。

「General」 ページ

Don't prompt for confirmation when quitting 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。

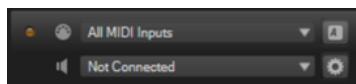
Activate Steinberg Audio Power Scheme

このオプションを有効にすると、リアルタイム処理に影響を与えるすべてのパワーセーフモードが解除されます。これは極めて低いレイテンシーに対してのみ有効なことで、消費電力が増加することに注意してください。

「Advanced」 ページ

ドライバーを選択したら、「**Advanced**」タブを開いて、入力および出力に使用するポートとその名前を設定できます。「**Control Panel**」ボタンをクリックしてオーディオデバイスのコントロールパネルを開き、オーディオデバイスメーカーの推奨に従って設定を調節します。

MIDI 入力とオーディオ出力の選択



MIDI 入力ポップアップメニューには、お使いのシステムにインストールされているすべての MIDI デバイスが表示されます。

- 「**Main MIDI Input Port**」ポップアップメニューから使用する MIDI デバイスを選択します。コントロールパネルの左上にある LED は、現在選択している MIDI 入力から受信した MIDI メッセージを示しています。LED はノートオンとコントローラーメッセージを受信すると点灯します。これにより、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。

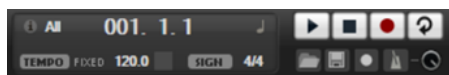
- プラグインのメインステレオチャンネル用のオーディオ出力を選択するには、「**Audio Output Ports**」ポップアップメニューを開きます。

関連リンク

[「ASIO Driver」 ページ \(181 ページ\)](#)

スクラッチパッド

スクラッチパッドを使うと、スタンダード MIDI ファイル形式 (SMF) の MIDI ファイルを録音/再生できます。既存の MIDI ファイルをロードしたり、独自のファイルを録音して保存したりできます。



情報アイコン

スクラッチパッドの左上角にある情報アイコンにマウスポインターを合わせると、ロードした MIDI ファイルの名前が表示されます。

ポジションインジケータ

ポジションインジケータはトランスポートカーソルの位置を示します。ポジションインジケータの上にポジションが数値で表示されます。

- トランスポートカーソルを移動するには、新しい位置までポジションインジケータをドラッグします。
- **時間形式と小節形式**を切り替えるには、ディスプレイ右上角の「**Select Time Format**」をクリックします。

トランスポートコントロール

- MIDI ファイルを再生するには「**Play**」をクリックします。
- MIDI ファイルを現在のポジションで一時停止するには「**Stop**」をクリックします。ポジションを開始位置に戻すには「**Stop**」ボタンを2回クリックします。
- 録音を開始するには「**Record**」をクリックします。
- MIDI ファイル全体をループ再生するには「**Loop**」をオンにします。

Tempo

- 「**Track**」に設定すると MIDI ファイルのオリジナルのテンポになります。「**Adjust Tempo**」パラメーターを使用すると、MIDI ファイルのオリジナルのテンポに対して再生テンポを増減できます。
- 手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。

「**Tempo**」設定はスクラッチパッドとメトロノームで使用されます。

Time Signature

拍子を設定します。新しい拍子を拍子の分数で入力できます。

Load MIDI File

MIDI ファイルをロードします。スクラッチパッドでは、16 の MIDI チャンネルすべてにノートを送るマルチトラック MIDI ファイルを再生できます。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。

Save Recording as MIDI File

MIDI ファイルを保存します。

Record Mode

「**Record**」をクリックした後、いつ録音を開始するかを決定します。

- すぐに録音を開始する場合は、「**Direct**」を選択します。
- 最初の MIDI ノートと同時に録音が始まるようにするには、「**MIDI**」を選択します。
- 1 小節カウントしたあとに録音が始まるようにするには、「**Count In 1**」を選択します。
- 2 小節をカウントインしたあとに録音が始まるようにするには、「**Count In 2**」を選択します。

Metronome

録音と練習に使用できるメトロノームを有効にします。

Metronome Volume

メトロノームクリックのレベルを設定します。

関連リンク

[メトロノームの使用 \(184 ページ\)](#)

演奏の録音

手順

1. 「**Record**」 ボタンの下の録音記号をクリックして録音モードを選択します。
 2. 録音を開始するには「**Record**」 ボタンをクリックします。
ポジションインジケーターが左右に動き、録音中であることを示します。
 3. 録音が終了したら「**Stop**」 ボタンをクリックします。
-

関連リンク

[スクラッチパッド \(182 ページ\)](#)

[MIDI ファイルの保存 \(184 ページ\)](#)

メトロノームの使用

手順

- 「**Metronome**」 をクリックし、ポップアップメニューからいずれかのオプションを選択して、メトロノームの再生モードを選択します。
 - 「**On**」 を選択した場合、メトロノームがオンになり、鳴り続けます。
 - 「**Count In**」 を選択した場合、録音のカウント時のみメトロノームが作動します。
 - メトロノームをオフにするには、「**Off**」 を選択します。
-

MIDI ファイルのロード

スタンダード MIDI ファイル形式 (ファイル拡張子 .mid) の MIDI をロードできます。

手順

1. トランスポートボタンの下にある「**Load MIDI File**」 ボタンをクリックします。
 2. ファイルダイアログで、使用するファイルを選択します。
 3. 「**Open**」 をクリックして、MIDI ファイルをロードします。
-

MIDI チャンネルフィルター

マルチトラックの MIDI ファイルをロードした場合、すべての MIDI イベントを再生するか、特定の MIDI チャンネルのイベントだけを再生するかを指定できます。

- 再生するイベントを指定するには、情報アイコンの右にある「**MIDI Channel Filter**」 フィールドをクリックし、ポップアップメニューからオプションを選択します。

MIDI ファイルの保存

手順

1. トランスポートボタンの下にある「**Save Recording as MIDI File**」 ボタンをクリックします。
 2. ファイルダイアログで、保存場所とファイル名を指定します。
 3. 「**Save**」 をクリックし、録音した演奏を MIDI ファイルとして保存します。
-

マスターボリューム



スタンドアロンバージョンの 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

B

Browser
ファイルのロード 104

D

Dynamics エフェクト 158

E

「Edit」 ページ
「Amplifier」 タブ 45
「AUX」 タブ 58
「Expressions」 セクション 59
「Filter」 タブ 43
Insert 74
「Key Map」 タブ 58
「LFO」 タブ 54
「Oscillator」 タブ 39
「Pitch」 タブ 39
「Voice」 タブ 36
エンベロープ 47
「Effects」 ページ 119
EQ エフェクト 127

F

FlexPhraser 75

H

HALion 3 エフェクト 167

I

Insert エフェクト 74

K

Key Map 58

M

MediaBay 94
結果リスト 100
MIDI コントローラー 114
コントローラーの初期割り当て 116
パラメーター範囲 115
割り当て 114
割り当て解除 115
MIDI 入力 182
MIDI ファイル
ロード 184

「MIDI」 ページ 113

「Mix」 ページ 118

O

「Options」 ページ 27

P

「Plug-In Preferences」 ダイアログ 180

「Program」 ページ
パラメーター 32

Q

Quick Control Assignments 21

V

VST Bass Amp 143

え

エフェクト 118, 119, 121
Amplifier 138
Auto Filter 130
Bass Tape Ducking Delay 125
Brickwall Limiter 162
Chorus 148
Compressor 158
Distortion 140
DJ-EQ 129
Envelope Shaper 166
Equalizer 129
Expander 163
Flanger 148
Frequency Shifter 153
Gate 165
Graphic EQ 128
Limiter 162
Maximizer 163
Morph Filter 134
Multi Delay 126
Octaver 146
Phaser 150
Resonator 135
Reverb 123
REVerence 121
Ring Modulator 151
Rotary 155
Step Flanger 149
Stereo Enhancer 167
Stereo Pan 166
Studio EQ 127

エフェクト (続き)

- Tape Saturator [142](#)
 - Tremolo [151](#)
 - Tube Compressor [160](#)
 - Tube Saturator [143](#)
 - Vibrato [156](#)
 - Vintage Compressor [160](#)
 - Vintage Ensemble [157](#)
 - VST Amp [141](#)
 - VST Bass Amp [143](#)
 - WahWah [137](#)
 - 使用 [119](#)
- エフェクトスロット [119](#)
- エンベロープ [47](#)
- ノードの選択 [52](#)
 - ホストに同期 [53](#)
 - ループの設定 [54](#)

お

- オーディオ出力 [182](#)

か

- 環境設定 [180](#)

く

- クイックコントロール [18](#)
 - 管理 [22](#)
 - バイパス [23](#)
- 空間系エフェクト [166](#)

す

- スタンドアロンバージョンプラグイン [180](#)
 - MIDI ファイルの保存 [184](#)

て

- ディストーションエフェクト [138](#)
- ディレイエフェクト [125](#)

と

- トリガーパッド [24](#)

の

- ノートエクスプレッション [178](#)
 - エディター [178](#)

は

- パンナーエフェクト [166](#)

ひ

- ピッチシフトエフェクト [146](#)

ふ

- フィルターエフェクト [130](#)
- プリセット [88](#)
 - VST プリセット [11](#)
 - モジュールプリセット [11](#)
- プログラム [88](#)
 - ロード [89](#)
- 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 [15](#)
- マルチ [88](#)

み

- ミキシング [118](#)

も

- モジュレーションエフェクト [147](#)
- モジュレーションマトリクス [63](#)

り

- リバーブエフェクト [121](#)

れ

- レイヤー [88](#)
 - 編集 [32](#)
 - ロード [89](#)
- レガシーエフェクト [167](#)