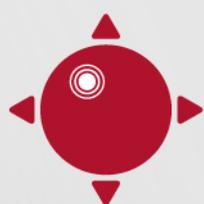


オペレーションマニュアル



HALION SONIC SE3



Matthias Klag, Michael Ruf

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

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

本書の記載事項は、Steinberg Media Technologies GmbH 社によって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。本書に掲載されている画面は、すべて操作説明のためのもので、実際の画面と異なる場合があります。本書で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。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2019.

All rights reserved.

HALion Sonic SE_3.3.0_ja-JP_2019-07-18

目次

4	はじめに	99	ダイナミクスエフェクト
4	表記規則	107	空間系エフェクトおよびパンナーエフェクト
5	プログラムのバージョン	108	レガシーエフェクト
5	Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法	118	スタンドアロンバージョンプラグインの使用
5	マニュアルについて	118	環境設定
5	設定	118	「Plug-In Preferences」 ダイアログ
7	ウィンドウについて	120	MIDI 入力とオーディオ出力の選択
9	共通の編集方法	120	スクラッチパッド
9	ボタン	122	MIDI ファイルのロード
9	値フィールド	123	MIDI ファイルの保存
10	キーボードショートカットの使用	123	マスターボリューム
10	プリセット	124	索引
12	グローバル機能および設定		
12	プラグイン機能セクション		
14	プラグイン名と Steinberg ロゴ		
14	ツールバー		
14	パフォーマンスコントロール		
15	クイックコントロール		
15	Trigger Pads		
17	「Options」 ページ		
23	サウンドの管理		
23	プログラム、レイヤー、マルチ		
23	プログラムのロード		
24	スロットラック		
25	ファイルのロードと管理		
30	プログラムの編集		
30	初期プリセットの編集		
33	付属のインストゥルメント		
33	Trip		
42	Flux		
63	オートメーション		
63	「Automation」 ページ		
63	オートメーションの設定		
65	MIDI 編集とコントローラー		
65	「MIDI」 ページ		
66	MIDI コントローラー		
70	ミキシングとエフェクトの使用		
70	「Mix」 ページ		
71	エフェクトの使用		
72	エフェクトのリファレンス		
72	リバーブエフェクト		
75	ディレイエフェクト		
76	EQ エフェクト		
78	フィルターエフェクト		
85	ディストーションエフェクト		
89	ピッチシフトエフェクト		
89	モジュレーションエフェクト		

はじめに

表記規則

本書では、表記上およびマークアップの要素を使用して説明しています。

表記上の要素

表記上の各要素は、以下の目的で使用されます。

前提

手順を開始する前に完了しておくこと、または満たす必要がある条件を示します。

手順

特定の結果を得るために必要な手順を示します。

重要

システムや接続されたハードウェアに影響を及ぼす可能性のある事項、またはデータ損失のリスクを伴う事項を示します。

補足

考慮すべき事項を示します。

ヒント

役に立つ追加の情報を表示します。

例

例を示します。

結果 (Result)

手順の結果を示します。

タスク終了後の項目

手順を実行したあとに行なう操作または必要事項を示します。

関連リンク

本書に記載のある関連トピックを示します。

マークアップ

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

例

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

太字のテキストが大なり記号で区切られている場合は、複数のメニューを連続して選択することを表わします。

キーボードショートカット

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

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。

プログラムのバージョン

HALion Sonic SE には 2 つのバージョンがあります。1 つは Steinberg 製 DAW と一緒にインストールされるもので、もう 1 つは Steinberg Web サイトから無償でダウンロードできるものです。

DAW と一緒にインストールされるバージョンには、プログラム、レイヤー、プリセットなどのコンテンツが含まれており、インストール後すぐに使用できます。

無償バージョンには、これらのコンテンツは含まれません。無償バージョンでは、Steinberg 製 DAW がなくても、Steinberg のコンテンツ、ユーザーが作成したコンテンツ、サードパーティーのライブラリをロードできます。また、VST 3、VST 2、AU、または AAX 対応のホストでプラグインとして使用したり、スタンドアロンアプリケーションとして使用したりできます。

Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法

コントロールパネルの右上にある Steinberg ロゴをクリックすると、追加情報やヘルプを参照できるポップアップメニューが表示されます。

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

マニュアルについて

マニュアルはオンラインで確認でき、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 SE を開いて右上の Steinberg ロゴをクリックし、「**Help**」 > 「**HALion Sonic SE Help**」を選択します。

設定

無償バージョンの HALion Sonic SE は、さまざまなホストアプリケーションのプラグインとして使用できます。

補足

HALion Sonic SE 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。

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 SE 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 SE 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 SE」.
 3. 使用可能なチャンネル構成から 1 つを選択します。
-

AAX 対応アプリケーションでのインストゥルメントの使用

AAX バージョンの HALion Sonic SE 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 SE 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 SE 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 SE 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

無償バージョンの HALion Sonic SE 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 \(118 ページ\)](#)

ウィンドウについて

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



- HALion Sonic SE のスタンドアロンバージョンでは、アプリケーションウィンドウの一番上に、多くの追加機能が含まれる追加のセクションが表示されます。
- ホストアプリケーションのプラグインとして使用する場合は、ウィンドウの一番上にプラグイン機能セクションが表示されます。
- スロットラック (左側)。
- ツールバー (編集画面の上)。
- 編集画面 (右側)。「Load」、「Edit」、「MIDI」、「Mix」、「Effects」、および「Options」ページが含まれます。
- パフォーマンスセクション (下側)。トリガーパッド、クイックコントローラー、パフォーマンスコントローラーが含まれます。

プレーヤー表示/エディター表示

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

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

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



プレーヤー表示の設定オプション

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



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

補足

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

共通の編集方法

ボタン

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

「On/Off」 ボタン

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

プッシュボタン

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

値フィールド

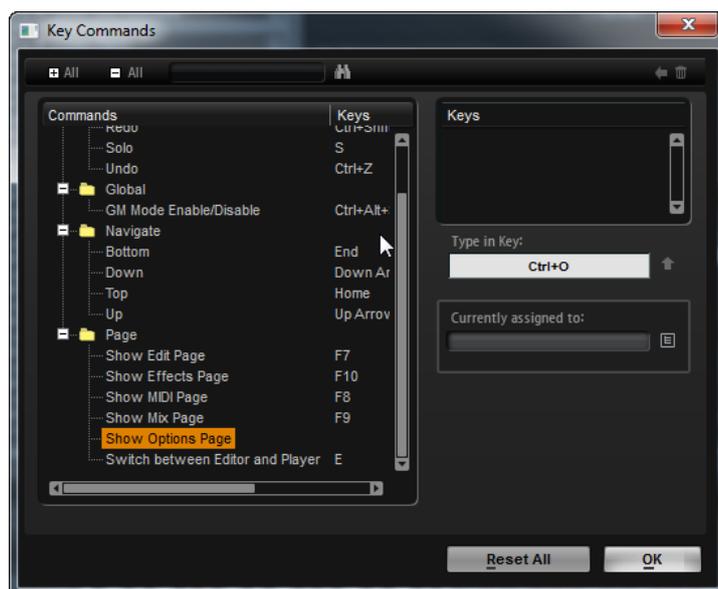
キーボードやマウスを使用して、値フィールドに値を入力したり値を編集したりできます。キー範囲やルートキーを入力する場合は、外部 MIDI キーボードを使用します。

値を設定するには、以下の方法があります。

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

選択したビュー内でパラメーターが何も選択されていない場合、[Tab] を押すと最初のパラメーターに移動します。

キーボードショートカットの使用



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

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

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

補足

1つの機能に複数のキーボードショートカットを設定できます。

プリセット

HALion Sonic SE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 SEパネルにある特定のコンポーネントの設定を保存したりロードしたりできます。VSTプリセットには、プラグインの完全な状態を復元するために必要なすべての情報が含まれています。

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

補足

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

セクションおよびモジュールのプリセットの使用

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

- プリセットを保存するには、「**Save**」をクリックします。

補足

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

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

補足

初期プリセットは削除できません。

VST プリセットの使用

VST プリセットのロード

手順

1. プラグインパネルのヘッダーで、プログラム名フィールドの横にある「**プリセット管理 (Preset Management)**」ボタンをクリックして、「**プリセットの読み込み (Load Preset)**」を選択します。
 2. 以下のいずれかを行ないます。
 - ロードするプリセットを選択します。
 - ロードするプリセットをダブルクリックして、プリセットローダーを閉じます。
-

VST プリセットの保存

手順

- プラグインパネルのヘッダーで、プリセット名フィールドの横にある「**プリセット管理 (Preset Management)**」ボタンをクリックして、「**プリセットの保存 (Save Preset)**」を選択します。
-

グローバル機能および設定

プラグイン機能セクション

ウィンドウの上部にあるプラグイン機能セクションでは、現在ロードされているプログラムと、プラグイン全般の両方に影響を及ぼす機能にアクセスできます。

プラグイン機能セクションは、マルチスロットセクション、プログラムスロットセクション、マスターセクション、およびパフォーマンス表示の各セクションに分かれています。

プログラムスロットセクション



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

スロットナンバー

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

補足

プログラムが含まれているスロットだけがリストに表示されます。

Load Previous Program/Load Next Program

前/次のプログラムをロードします。

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

「Load Program」アイコン

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

MIDI 動作インジケーター

MIDI データの入力が検出されると、MIDI の記号が点滅します。

Level

スロットの出力レベルを調節します。

Pan

ステレオでのスロットの定位を設定します。

Output

スロット信号の出力先を設定します。

Polyphony

同時に発音できるノートの数を設定します。

補足

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

プログラムアイコン

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

マスターセクション

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



Master Volume

プラグイン全体のボリュームを調節します。

Master Tune

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

パフォーマンス表示

プラグインのシステム負荷を示すメーターとテキストが表示されます。



CPU

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

Disk

サンプルのストリーミング中またはプリセットのロード時のハードディスクの転送負荷が表示されます。ハードディスクからのデータ転送速度が遅すぎると、過負荷インジケータが点灯します。このような場合、「Options」ページの Disk と RAM のバランススライダーを「RAM」側に動かすか、「Max Voices」設定を下げます。

Polyphony

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

Memory

プラグインとロードされているプログラムが現在使用している RAM の全量が表示されます。この値は、ストリーミングバッファとプリロード済みのサンプルに基づきます。「MEM」表示は、パフォーマンスの問題を調査するのに役立ちます。たとえば、他の

アプリケーション用にメモリーを解放する必要がある場合、「Options」ページの Disk と RAM のスライダーを「Disk」側に動かします。「MEM」表示を見て設定を確認できます。

プラグイン名と Steinberg ロゴ

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

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

ツールバー

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



グローバルな Insert、AUX、および FlexPhraser ボタン

これらのボタンを使用すると、プラグイン全体のすべての Insert エフェクト、AUX エフェクト、および FlexPhraser を一度にオフにできます。この機能を使用すると、たとえば、エフェクトありとなしのサウンドを比較したり、FlexPhraser なしでプリセットを使用したりできます。FlexPhraser は、完全版の HALion の機能です。FlexPhraser を使用すると、アルペジオや複雑なフレーズでも、初期プリセットのプログラムに追加できます。

ロックボタン

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

MIDI Reset

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

Undo/Redo

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

エディター/プレーヤー

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

パフォーマンスコントロール

パフォーマンスセクションは、ウィンドウの下部に表示されます。



ホイールコントロール

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

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

Keyboard

バーチャル 88 鍵キーボードを使用すると、MIDI ノートをトリガーできます。鍵盤の上のさまざまな位置 (手前や奥) をクリックすることにより、ノートのベロシティをコントロールできます。さらに、キーボードには、キースイッチとして動作するがノートをトリガーするには使用しないキーが表示されます。キーボードの両側にある「Shift Keyboard」ボタンは、キーボードの音域をオクターブ単位でシフトさせるのに使用します。これを使用して、たとえば、低いキーに位置しているキースイッチを表示できます。

キーに使用される色は以下のとおりです。

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

スフィアコントロール

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

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

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

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

クイックコントロール

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



プログラムごとに、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。

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 SE で提供されている多くのプログラムは、トリガーパッドを使用します。



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

- パッドをトリガーするには、パッドをクリックします。

プリセット

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

Bypass

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

パッドへのトリガーノートの割り当て

MIDI ノートをパッドに割り当てて、その MIDI ノートを発音することで、パッドをトリガーできます。トリガーノートを定義するには、以下のいずれかを行ないます。

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

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

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

Trigger Pads へのコードまたはノートの割り当て

手順

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

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

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

結果

ここでパッドをトリガーするとコードまたはノートが演奏されます。

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。
-

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。
-

パッドに名前を付ける

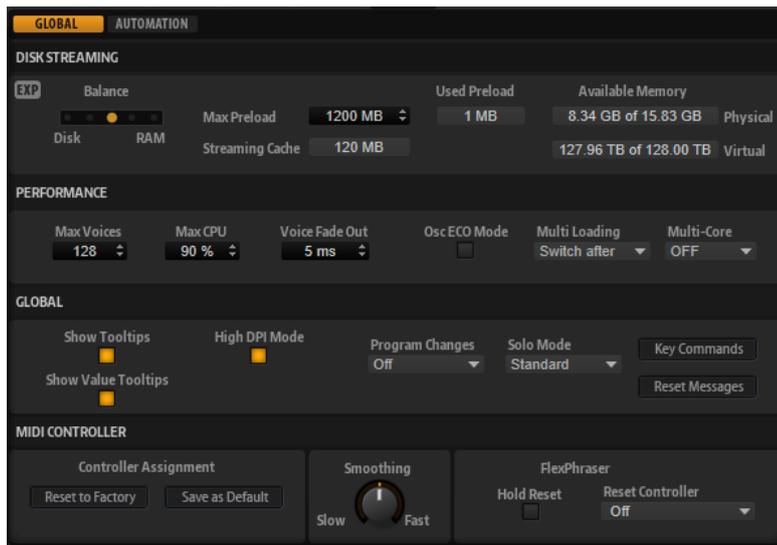
パッドに名前を付けておくと、たとえばパッドの機能を一目で確認できます。

手順

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

「Options」 ページ

「Options」 ページには、パフォーマンスの最適化、グローバル機能、および MIDI コントローラーに関するグローバル設定が含まれます。



「Disk Streaming」 セクション

プログラムの中には、最大 1GB のサンプルが含まれるものがあります。このような膨大なデータでは、特にすべてのスロットを使用している場合、コンピューターがすべてのサンプルを RAM にロードすることはできません。そのため、HALion Sonic SE 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 SE にハードディスクにアクセスさせる量を指定できます。

ディスクと RAM のバランス

「Balance」 スライダーを使用すると、ハードディスクと RAM の使用率のバランスを調節できます。

- 他のアプリケーションにより多くの RAM を使用する場合、スライダーを「Disk」側にドラッグします。
- ハードディスクからのデータの転送速度が遅い場合、スライダーを「RAM」側にドラッグします。

補足

ディスクと RAM のバランス設定は、すべてのプラグインに適用されます。これはプロジェクトと共には保存されません。

「Used Preload」 と 「Available Memory」

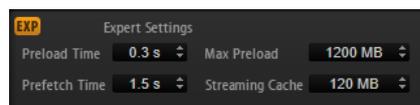
「Balance」 スライダーの現在の設定に従って、メモリーロードの情報が MB 単位で表示されます。

Max Preload

HALion Sonic SE でサンプルのプリロードに使用する RAM 容量を設定します。ほとんどの場合、デフォルト値で問題ありません。ただし、たとえば多くのメモリーを必要とする他のアプリケーションやプラグインと合わせて使用する場合などに、この値を減らす必要が生じることがあります。

Expert Mode

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



- 「Preload Time」 では、RAM にプリロードするサンプルの先頭部分の時間を指定します。値が大きいほど、サンプルを短い時間でトリガーできます。

- 「Prefetch Time」では、再生中のボイスにサンプルをストリーミングしている間の RAM の先読み量を指定します。値が大きい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。実際に必要な容量は、プリフェッチの時間、同時にストリーミングされるボイスの数、およびサンプルのオーディオ形式によって変わります。たとえば、サンプリングレートやビットレートが高い場合、必要な RAM 容量は大きくなります。

「Performance」セクション

「Performance」セクションには、プラグインの全体的な CPU パフォーマンスを最適化するための設定が含まれます。

Max Voices

プラグインで発音可能なボイスの合計数を指定します。この上限に達すると、HALion Sonic SE はボイスの発音を停止しはじめます。

Max CPU

CPU の過負荷によるクリックノイズを回避するため、プラグインの CPU 負荷の上限を指定できます。この上限に達すると、HALion Sonic SE 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」の設定値は実際に必要な値より少し小さい値に設定することをおすすめします。

Voice Fade Out

「Max Voices」または「Max CPU」の設定値に達したために発音を停止する必要があるボイスがフェードアウトする時間を設定します。

Osc ECO Mode

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

Multi Loading

通常、マルチプログラムをロードすると、新しいマルチが完全にロードされるまでは前のマルチが RAM に残っています。

- 新しいマルチをロードする前にマルチを削除するには、ポップアップメニューから「Clear before」を選択します。

Multi-Core

このポップアップメニューでは、お使いのシステムの使用可能な CPU コアの内、プラグインで使用する CPU コアの数を指定できます。これによって、HALion Sonic SE 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 SE を複数ロードします。これにより、ホストアプリケーションは使用可能なすべてのコアに作業負荷を分散します。

「Global」 セクション

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

補足

このセクションの設定は、プロジェクトと共に保存されず、プラグイン全体に適用されます。

Show Tooltips

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

Show Value Tooltips

このオプションをオンにすると、対応するコントロールを使用したとき、値フィールドがないパラメーターの値がツールチップに表示されます。

High DPI Mode

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

補足

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

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

補足

HALion Sonic SE をスタンドアローンアプリケーションとして使用している場合、「Options」 ページの 「High DPI Mode」 オプションはオフになります。かわりに、「Plug-In Preferences」 ダイアログの対応するオプションが使用されます。

Solo Mode

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

Program Changes

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

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

GM Mode (General MIDI Mode)

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

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

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

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

補足

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

Key Commands

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

Reset Messages

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

「MIDI Controller」セクション

Controller Assignment

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

補足

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

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

MIDI コントローラーのスムージング

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

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

FlexPhraser (アルペジエーター)

「**Hold Reset**」をクリックすると、使用されているすべての FlexPhraser またはアルペジエーターにグローバル Hold Reset メッセージが送信されます。

- FlexPhraser は、完全版の HALion の機能です。FlexPhraser を使用すると、アルペジオや複雑なフレーズでも、初期プリセットのプログラムに追加できます。
- アルペジエーターは、たとえば Trip など、付属のインストゥルメントの「Arp」ページにあり、ユーザーが自分で設定することができます。

「Reset Controller」ポップアップメニューでは、リモートコントロールする「Hold Reset」ボタンに専用の MIDI コントローラーを割り当てることができます。

サウンドの管理

ここでは、HALion Sonic SE でさまざまな種類のサウンドファイルをロード、保存、および管理する方法について説明します。Steinberg 製 DAW に付属する HALion Sonic SE をお使いの場合、このプログラムに付属するサウンドはプログラム、レイヤー、マルチのいずれかの形式で使用できます。

プログラム、レイヤー、マルチ

プログラム

プログラムは複雑なインストゥルメントまたはサウンドであり、最大 4 層のレイヤーで構成できます。

レイヤー

プログラムには最大 4 つのレイヤーが組み合わされます。一般的に、1 つのレイヤーにはシンセシスパートや Insert エフェクトなど、特定のインストゥルメントサウンドのすべてのコンポーネントが含まれます。設定は、対応する「Macro」ページの各レイヤーに行なえます。

マルチ

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

プリセット

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

関連リンク

[付属のインストゥルメント \(33 ページ\)](#)

[初期プリセットの編集 \(30 ページ\)](#)

プログラムのロード

HALion Sonic SE では、Steinberg 製 DAW および VST Sound Instrument Set に付属するプログラムコンテンツや、HALion 6 で作成された互換性のあるユーザーコンテンツをロードできます。

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。

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

補足

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

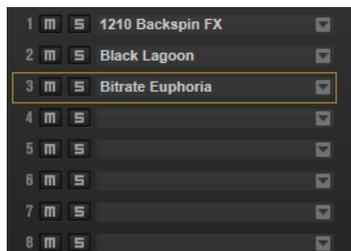
関連リンク

[スロットのコンテキストメニュー \(24 ページ\)](#)

スロットラック

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

各スロットには、「Mute」ボタンと「Solo」ボタンがあります。複数のプログラムを同時にミュートまたはソロにできます。MIDI データの入力が検出されると、スロットの左のスロットナンバーが点灯します。



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

スロットのコンテキストメニュー

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

Load Program

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

Save Program

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

Save Program As

プログラムを新しい名前でも保存できます。

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。
-

Remove Program

スロットからプログラムを削除します。

Init Program

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

Revert to Last Saved Program

前回の保存のあとにプログラムに行なった変更をすべて破棄します。

Cut Program

プログラムをコピーして、スロットから削除します。

Copy Program

プログラムをコピーします。

Paste Program

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

Rename Program

プログラムの名前を変更できます。

Reset Slot

スロットをデフォルトの値にリセットします。

Reset All Slots

すべてのスロットをデフォルトの値にリセットします。

補足

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

ファイルのロードと管理

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

マルチの管理

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

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

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

HALion Sonic SE 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 SE のマルチ管理機能のどちらかを利用できます。

マルチのロード

以下の方法でマルチをロードできます。

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

マルチ名の変更

手順

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

マルチの削除

- 現在マルチにあるすべてのプログラムを削除するには、マルチプログラムラックツールバーの
「Remove All Programs」 ボタンをクリックします。

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

ユーザー定義マルチ用サブフォルダーの作成

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

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

フォルダー階層内の移動

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

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

属性の編集

プリセットに割り当てる属性値を編集できます。

手順

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

MediaBay でのファイルの管理

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

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

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

ファイルの参照

「Load」ページでは、ファイルを参照してロードできます。結果リストをフィルタリングしたり検索テキストを入力したりして、検索されるファイルの数を絞り込むことができます。

手順

1. 「Select Content Set」メニューで、プログラムまたはレイヤーをロードするコンテンツセットを選択します。コンテンツ全体を参照するには、「All」を選択します。
2. 結果リストのツールバーで、プログラム  とレイヤー  のどちらを参照するかを指定します。
3. 必要に応じて、ページの上側のセクションで属性をクリックすると、その属性を含むファイルだけが表示されます (パーカッションなど)。また、特定の音楽スタイルなども指定できます。複数の属性フィルターを同時に有効にすることもできます。
4. 特定のファイルを探している場合は、ツールバーのテキスト検索フィールドにファイル名を入力します。
また、検索フィールドにファイル名の一部を入力したり、ファイル属性を入力したりすることもできます。
5. 結果リストでファイルをダブルクリックすると、選択したスロットにそのファイルがロードされます。
6. キーボードでノートを発音するか、HALion 上のソフトウェアキーボードを使用すると選択したファイルを聴くことができます。
そのファイルが探していたものでなければ、目的のファイルが見つかるまで結果リストでファイルを切り替えて聴いてみてください。

結果のフィルタリング

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

コンテンツセットフィルター

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

属性フィルター

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

設定したフィルターと一致するファイルだけが結果リストに表示されます。

結果リスト

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



テキスト検索

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

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

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

ビューフィルター

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

レーティングフィルター

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

コンテンツフィルター

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

Rescan Disk

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

Set Up Result Columns

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

結果カウンター

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

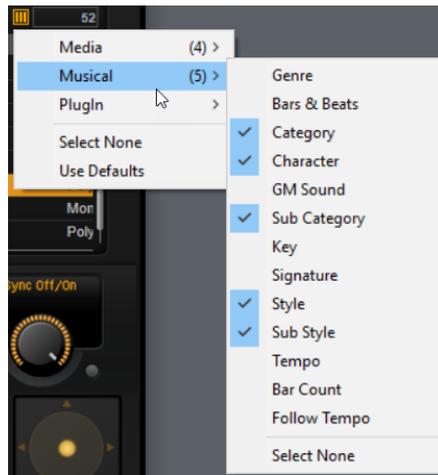
関連リンク

[結果リストの設定 \(28 ページ\)](#)

結果リストの設定

結果リストに表示するファイル属性を指定できます。また、横にスクロールせずに属性が表示されるようにコラムの順序を設定できます。これにより、特定の属性を持つファイルをよりすばやく探せるようになります。

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



- 結果リストの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。

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**」列で、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

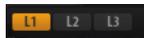
スロットラック内のスロットにプログラムをロードするには以下の方法があります。

- 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。

プログラムの編集

プログラムとそのレイヤーの設定は「Edit」ページで行なえます。

Steinberg 製 DAW の初期プリセットでは、プログラムの各レイヤーに「Macro」ページが用意されています。このページでは、ほとんどの重要なパラメーターを調整できます。プログラムが複数のレイヤーで構成されている場合は、「Macro」ページのタイトルバーにあるレイヤーボタン（「L1」、「L2」、「L3」、「L4」）をクリックして各レイヤーページにアクセスできます。



補足

付属のインストゥルメントを使用するコンテンツには、そのインストゥルメント専用のマクロページがあります。

関連リンク

[付属のインストゥルメント \(33 ページ\)](#)

初期プリセットの編集

HALion Sonic SE でお使いいただけるコンテンツは、お使いの Steinberg 製 DAW やグレードによって異なります。使用できるプログラムやレイヤーはバージョンによって異なりますが、これらはすべて同じ「Macro」ページ上で使用されます。

「Macro」ページは、「Voice/Pitch」、「Filter」、および「Amplifier」のセクションに分かれています。

「Macro」ページの右上のセクションには、コンテンツの情報が表示されます。

「Voice/Pitch」セクション



チューニングパラメーターにアクセスできます。

Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

Coarse

ピッチを半音単位で設定します。

Fine

ピッチをセント単位で微調整します。

Pitchbend Up/Pitchbend Down

ピッチベンドホイールを動かしたときに適用されるモジュレーションの範囲を設定します。

Polyphony

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

Mono

モノフォニック再生を有効にします。

「Filter」セクション



フィルター設定を調節できます。これらのパラメーターは、実際の値を増減するオフセットとして機能します。

補足

このセクションはフィルターが使用されている場合のみ設定できます。

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。

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。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Amplifier」セクション



レベルとパンを設定できます。さらに、ボリュームエンベロープのアタックタイムとリリースタイムを個別に調節できます。

Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

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。

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。

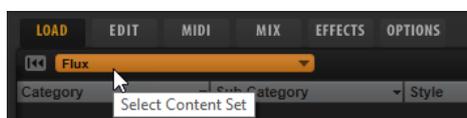
Decay

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。

付属のインストゥルメント

お使いの Steinberg 製 DAW やグレードによっては、バーチャルアナログシンセサイザーの Trip と、ウェブテーブルシンセの Flux という 2 つのインストゥルメントを使用して作成された追加のインストゥルメントを使用できます。

これらのインストゥルメントは、対応するプログラムをロードすることで使用できます。たとえば、Flux を使用するには「Content Set Filter」を「Flux」に設定して、使用できるプログラムまたはレイヤーをロードします。



Trip

Trip は、3 つのオシレーター、サブオシレーター、リングモジュレーター、およびノイズジェネレーターを搭載したバーチャルアナログシンセサイザーです。



Trip には 13 種類のフィルターシェイプと 5 種類のフィルターモードを備えた柔軟なフィルターセクションがあり、高い柔軟性と使いやすさを兼ね備えたサウンドアーキテクチャーを提供します。また、Trip には統合されたアルペジエーターおよびステップシーケンサーが用意されています。このシーケンサーにはプリセットとして 4 種類のアルペジオスタイルがあらかじめ構成されており、強力なインスピレーションソースとして利用できます。

「Osc」 ページ

サイン波、三角波、のこぎり波、矩形波といったクラシックなシンセサイザー波形に加え、統合されたマスターオシレーターを持つ3つのオシレーターでさまざまなバージョンの同期サウンドを生成できます。



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。

補足

不要なオシレーターは無効にします。有効のままにしておくと、レベルが0%に設定されていて音が聞こえなくてもCPUが動作します。

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波形が表示され、波形名の後ろにアルゴリズムのタイプが表示されます。使用可能なアルゴリズムを以下に示します。

- 「PWM」 (Pulse Width Modulation) アルゴリズム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比率を設定します。50%の設定では、純粋な矩形波(デューティー比が50%の方形波)が生成されます。50%を下回るまたは上回る設定の場合、オシレーターは方形波でない矩形波(パルス波)を示します。
- 「Sync」 アルゴリズムは多種のハードシンクオシレーターで、マスターとスレーブのオシレーターを組み合わせで使います。スレーブオシレーターの波形(サイン波、三角波、のこぎり波または矩形波)は、マスターオシレーターのそれぞれの全波サイクルでリセットされます。これは、別のオシレーターをスレーブまたはマスターとして使用せずに、1つのオシレーターだけで豊かな同期サウンドを生成できることを意味します。波形パラメーターは、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。

Waveform

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

補足

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

Filter Envelope Wave Amount

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

補足

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

Level

オシレーターの出カレベルを調節します。

Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

Coarse

ピッチを半音単位で設定します。

Fine

ピッチをセント単位で微調整します。

Filter Envelope Pitch Amount

オシレーターピッチへのフィルターエンベロープのモジュレーション量を指定します。

「Sub」 ページ

「Sub」 ページには、サブオシレーター、リングモジュレーター、およびノイズジェネレーターの設定があります。



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

補足

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

サブオシレーター

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

On/Off

サブオシレーターを有効または無効にします。

Type

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

Level

サブオシレーターの出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示します。

Ring Modulation Source 1/Ring Modulation Source 2

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

補足

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

Ring Modulation Level

リングモジュレーションのボリュームを調節します。

ノイズジェネレーター

Noise 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。

トリガーおよびピッチセクション



Polyphony

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

Mono

モノフォニック再生を有効にします。

Retrigger

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

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

Trigger Mode

新しいノートのトリガー動作を設定します。使用可能な設定を以下に示します。

- 「Normal」モードでは、前のノートの発音が停止したら、新しいノートがトリガーされます。
- 「Resume」モードでは、エンベロープは再トリガーされますが、発音が停止したノートと同じレベルで再開されます。ピッチは、新しいノートに設定されます。
- 「Legato」モードでは、エンベロープの再生が続き、ピッチは新しいノートに設定されます。

Glide

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

Glide Time

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

Fingered

レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがバンドします。

Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

Pitchbend Up/Pitchbend Down

ピッチ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。

「Mod」 ページ

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



LFO の設定

Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

Sync

「Sync」 がオンの場合、周波数は拍子の分数で設定されます。

Pitch

ピッチモジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

Cutoff

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

Pitch

ピッチモジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

Cutoff

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

Osc1/2/3 Wave

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

補足

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

ビブラートパラメーター

Vib Freq

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

Vib Depth

ピッチモジュレーション (ビブラート) のデプスをコントロールします。

Cutoff

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

Osc1/2/3 Wave

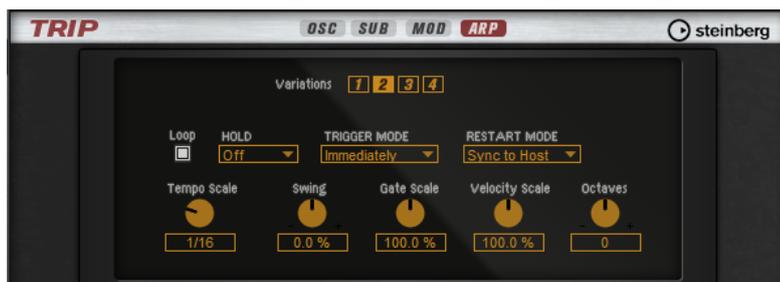
3つのメインオシレーターの波形に対するモジュレーションホイールの影響をコントロールします。

補足

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

「Arp」 ページ

このページには、統合されたアルペジエーターがあります。



バリエーション

Trip では 4 種類のバリエーションを作成でき、それぞれに異なるフレーズや、フレーズまたはループのバリエーションを設定できます。バリエーションボタンをクリックすると、バリエーション間を切り替えることができます。

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。

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

Hold

キーを放したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。

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

Trigger Mode

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

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

Restart Mode

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

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

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

Tempo Scale

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

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

Swing

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

Gate Scale

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

Vel Scale

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

Octaves

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

バリエーションの作成

手順

1. バリエーションボタンのいずれかをクリックします。
2. バリエーションは、最初から新しく作成するか、既存のバリエーションを元にして作成します。
 - 最初から作成するには、フレーズをロードして設定を編集します。

- 既存のバリエーションをベースとして使用するには、コンテキストメニューの「Copy」と「Paste」のコマンドを使用します。
-

結果

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

トリガーパッドにバリエーションを割り当てる

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

手順

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

フィルターとアンプリファイヤーの設定

「Edit」画面の下部にはフィルターとアンプリファイヤーの設定があります。

「Filter」セクション



Filter Shape

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

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

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

Distortion

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

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

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

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Velocity

ベロシティーからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Key Follow

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

「Filter Envelope」セクション



Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Amplifier」セクション



Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

Velocity

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

「Amplifier Envelope」セクション



Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

ボリュームエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

Flux

Flux は HALion のウェーブテーブルシンセシスを使用するウェーブテーブルシンセです。Flux には、クラシカルサブオシレーターとフレキシブルノイズジェネレーターという 2 つのメインウェーブテーブルオシレーターがあります。

「Position」コントロールを使用するか、LFO やエンベロープなどのままなモジュレーションソースでウェーブテーブルの位置を変調させることで、再生中に付属のウェーブテーブルの波形を変化させて、独自のスイーピングサウンドをすばやく簡単に作成できます。

Flux にはウェーブテーブルオシレーターに加え、サウンドの形状をさらに変化させる 24 種類のフィルターシェイプを備えたフィルターセクションがあります。

「Osc」ページ

「Osc」ページには、2 つのメインオシレーターの設定があります。



- オシレーターを有効または無効にするには、「Osc」ボタンの右側の「On/Off」ボタンをクリックします。



Select Wavetable

このポップアップメニューでは、そのオシレーターに含まれるウェーブテーブルを 1 つ選択できます。

Retrigger Mode

- 「Free Phase」を選択すると、アナログシンセサイザーの動作がエミュレートされます。オシレーターは自由に連続して動作します。
- 「Random Phase」を選択すると、ノートをトリガーするたびに、初期位相が異なる値にランダムに設定されます。「Free Phase」とは異なり、波形の位相に連続性はありません。
- 「Fixed Phase」を選択すると、オシレーターは固定された初期位相で動作します。この値は0～360°の間で指定できます。

Multi-Oscillator On/Off

マルチオシレーター機能を使用すると、演奏する各ノートと同時に複数のボイスをトリガーできます。

Formant On/Off

フォルマントとは、発音されたノートのスペクトラム内の倍音のことで、インストゥルメントの特徴を定義するのに役立ちます。スペクトラム内のフォルマントの位置は、ギターボディ、人体の声道の形、電子楽器のフィルター設定など、インストゥルメントの構造によって異なります。これらの条件によって、ノートのピッチに関係なく、特定の周波数範囲が強調されます。サンプルやウェーブテーブルをオリジナルとは異なるピッチで再生するには、通常、再生スピードを速くしたり遅くしたりします。これにより、すべての倍音も影響を受け、フォルマント特性が移動するため、良く知られている「モンスター」や「ミッキーマウス」のような状態になります。「Formant」オプションをオンにすることで、こういった事態を避けることができます。

Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

Fine

ピッチをセント単位で設定します。オシレーターのサウンドを微調整できます。

Level

オシレーターの出力レベルを調節します。

Position

エンベロープの開始位置を設定します。

Pan

ステレオでのオシレーターの定位を設定します。-100%の設定ではサウンドは左端にパンし、+100%の設定ではサウンドは右端にパンします。

Formant

固定値によりウェーブテーブル全体のフォルマントをシフトできます。

「Multi」タブ



「Multi-Oscillator On/Off」をオンにすると、「Multi」タブで以下のパラメーターを使用できるようになります。

- 「Number」の値によって、同時に再生するオシレーターの数が決まります。小数点以下の数値も入力できます。たとえば、2.5に設定した場合、2つのオシレーターが最大レベル、3つめのオシレーターが半分のレベルで再生されます。
- 「Detune」はオシレーターをディチューンします。

- 「Pan」はステレオ音場を狭くしたり広くしたりします。0%に設定するとモノラル信号になり、100%に設定するとステレオ信号になります。
- 「Spread」は、各オシレーターがウェーブテーブル内の異なる位置から再生されるように、オシレーターを分散させます。

「Sub」 ページ

「Sub」ページにはサブオシレーターとノイズオシレーターの設定があります。



「Sub Oscillator」 セクション

Type

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

Retrigger Mode

- 「Free Phase」を選択すると、アナログシンセサイザーの動作がエミュレートされます。オシレーターは自由に連続して動作します。
- 「Random Phase」を選択すると、ノートをトリガーするたびに、初期位相が異なる値にランダムに設定されます。「Free Phase」とは異なり、波形の位相に連続性はありません。
- 「Fixed Phase」を選択すると、オシレーターは固定された初期位相で動作します。この値は0～360°の間で指定できます。

Level

サブオシレーターの出力レベルを調節します。

Pan

ステレオでのオシレーターの定位を設定します。-100%の設定ではサウンドは左端にパンし、+100%の設定ではサウンドは右端にパンします。

「Noise Oscillator」 セクション

ノイズオシレーターは、数多くのノイズタイプを備えています。これらのノイズを使用して、スペクトラム全体に非調和周波数を追加できます。ノイズをサウンド全体に適用できるほか、ループノイズやワンショットノイズのサンプルを使用することもできます。これにより、たとえばサンプルをベースとして、パーカッションインストゥルメントに独特なトランジェントを加えることができます。

Noise Type

このポップアップメニューでは、クラシックノイズ、アタックトランジェント、サウンドスケープ、および環境ノイズのサンプルを選択できます。

Level

ノイズオシレーターの出力レベルを調節します。

Sync

「Sync」をオンにすると、ノイズオシレーターがホストアプリケーションのテンポに同期します。これは特に、ノイズが 120BPM のテンポに基づいている場合に効果的です。

Pan

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

Follow Pitch

「Follow Pitch」をオンにすると、ゾーンピッチ設定 (「Octave」、「Coarse」、「Fine」など) とモジュレーション (「Glide」、「Pitchbend」、またはその他のピッチモジュレーション) がデュレーションの長さに影響を与えます。サンプルのピッチが高くなると、デュレーションが短くなります。

「Follow Pitch」をオフにすると、デュレーションはゾーンピッチの影響を受けなくなり、「Duration」の設定で決定されます。

Loop

ノイズサンプルをループ再生するにはこのボタンをオンにします。オフにすると、サンプルが 1 回だけ再生されます。

Speed

ノイズサンプルの再生速度を調節します。800.0% に設定するとピッチが 3 オクターブ高くなります。

Speed Key Follow

MIDI ノートナンバーによる速度モジュレーションを設定します。+100% に設定すると、1 オクターブごとに速度が倍になります。

Start

ノイズサンプルの開始を調節します。50% に設定すると、サンプルの中央から再生が開始されます。

Random Start

現在の位置を中心とした特定の範囲内で、再生開始位置がランダムに選択されます。100% に設定すると、再生位置はサンプルの指定された開始位置と終了位置の間のランダムな位置にジャンプします。

「Mod」 ページ

「Mod」ページには、モジュレーションマトリクスが含まれています。



モジュレーションマトリクスでは、最大 16 種類のモジュレーションを使用できます。それぞれのモジュレーションには、デプスのソース、モディファイアおよびデスティネーションを設定できます。それぞれのソースとモディファイアの極性は、単極性と双極性を切り替えられます。

モジュレーションの作成

モジュレーションマトリクスポップアップメニューからソース、モディファイアー、デスティネーションを選択して、モジュレーションを作成します。

手順

1. モジュレーションの「**Source**」フィールドをクリックし、モジュレーションソースを選択します。
 2. 必要に応じて、モジュレーションの「**Modifier**」フィールドをクリックして、モジュレーションの変更使用するパラメーターを選択します。
このモディファイアーは、モジュレーションソースの出力を増減するのに使用します。
 3. 必要に応じて、「**Source**」パラメーターと「**Modifier**」パラメーターを単極性または双極性のどちらにするかを指定します。
 4. 「**Depth**」パラメーターでモジュレーションの強さを設定します。
 5. モジュレーションの「**Destination**」フィールドをクリックして、変調するパラメーターを選択します。
-

モジュレーションマトリクスのパラメーター

モジュレーションソースとモジュレーションモディファイアー

モジュレーションソースおよびモジュレーションモディファイアーとして 使用可能なオプションを以下に示します。

LFO A/B

LFO A および B は周期的なモジュレーション信号を生成します。

Amp Envelope

ボリュームエンベロープです。エンベロープの形状でモジュレーション信号を判別できません。

Filter Envelope

フィルターエンベロープです。エンベロープの形状でモジュレーション信号を判別できません。

Env 3

自由に割り当て可能なエンベロープです。たとえば、パンやピッチモジュレーションに適しています。

Key Follow

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

Note-on Velocity

ノートオンベロシティをモジュレーション信号として使用できます。

Note-on Vel Squared

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

Pitchbend

ピッチベンドホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。

Modulation Wheel

モジュールホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。

Aftertouch

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

Arp Controller 1 ~ 3

このサブメニューで使用できる3つのコントローラーは、「Arp」ページの3つのコントローラーレーンに対応します。

Bus 1 ~ 8

8本のバスの1つに送られたモジュレーションをソースとして再使用できます。このようにして、いくつかのモジュレーションを組み合わせて、より複雑な信号を生成できます。

単極ソースと双極ソース

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

- モジュレーションソースまたはモジュレーションモディファイヤーの極性を単極性から双極性に変更するには、「Bipolar」ボタンをオンにします。

デスティネーション

Pitch

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

Cutoff

フィルターカットオフを変調します。

Resonance

フィルターレゾナンスを変調します。レゾナンスはフィルターの特性を変えます。たとえば、キーを強く押せば押すほどフィルターが強調されるようにするには、「Velocity」を「Resonance」に割り当てます。

Distortion

フィルターディストーションを変調します。

Level

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

ボリューム

ゲインを変調します。ボリュームモジュレーションはレベルに応じて増大します。

Pan

ステレオにおけるサウンドのパンを変調します。

WT 1/2 Pitch

それぞれのウェーブテーブルオシレーターの「Pitch」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Level

それぞれのウェーブテーブルオシレーターの「Level」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Pan

それぞれのウェーブテーブルオシレーターの「Pan」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Multi Detune

それぞれのウェーブテーブルオシレーターのマルチオシレーターの「**Detune**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Multi Pan

それぞれのウェーブテーブルオシレーターのマルチオシレーターの「**Pan**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Multi Spread

それぞれのウェーブテーブルオシレーターのマルチオシレーターの「**Spread**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Multi Voices

それぞれのオシレーターのマルチオシレーターの「**Voices**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Position

それぞれのウェーブテーブルオシレーターの「**Position**」パラメーターを変調します。

WT 1/2 Formant Shift

それぞれのウェーブテーブルオシレーターの「**Formant Shift**」パラメーターを変調します。

WT Sub Pitch

ウェーブテーブルサブオシレーターの「**Pitch**」パラメーターを変調します。

WT Sub Level

ウェーブテーブルサブオシレーターの「**Level**」パラメーターを変調します。

WT Sub Pan

ウェーブテーブルサブオシレーターの「**Pan**」パラメーターを変調します。

WT Noise Speed

ウェーブテーブルノイズオシレーターの「**Speed**」パラメーターを変調します。

WT Noise Level

ウェーブテーブルノイズオシレーターの「**Level**」パラメーターを変調します。

WT Noise Pan

ウェーブテーブルノイズオシレーターの「**Pan**」パラメーターを変調します。

Amp EnvAttack

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

Amp Env Decay

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

Amp Env Sustain

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

Amp Env Release

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

Filter Env Attack

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

Filter Env Decay

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

Filter Env Sustain

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

す。

Filter Env Release

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

Env 3 Start Level

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のスタートレベル (最初のエンベロープノードのレベル) を変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。サステインレベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Attack

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のアタックタイムを 変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Attack Level

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のアタックレベル (2 番目のエンベロープノードのレベル) を変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。サステインレベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Decay

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のディケイタイムを 変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Sustain

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のサステインレベルを 変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。サステインレベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Release

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のリリースタイムを 変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Release Level

ユーザー定義可能なエンベロープ 3 のリリースレベル (最後のエンベロープノードのレベル) を変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。サステインレベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Bus 1 ~ 8

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

「Voice」 ページ



Polyphony

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

Mono

モノフォニック再生を有効にします。

Retrigger

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

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

Trigger Mode

新しいノートのトリガー動作を設定します。

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

Glide

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

Fingered

レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがバンドします。

Glide Time

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

Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

Pitch Key Follow

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

Distribution

ユニゾンボイスのピッチをどのように広げるかを指定できます。ユニゾンボイスの分布を変更すると、ユニゾンボイス間でさまざまなモジュレーションが生成されます。

- 値を 0 に設定すると、分布はリニアになり、すべてのボイスはそのピッチオフセットで均等に割り当てられます。
- 値を上げると、指数カーブを使って分布が伸縮し、最初のユニゾンボイスのピッチオフセットが 2 つめや 3 つめのものよりも小さくなります。
- 値を下げると、負の指数のカーブを使って分布が伸縮し、最初のユニゾンボイスのピッチオフセットが 2 つめや 3 つめのものよりも大きくなります。

Pitchbend Up/Pitchbend Down

ピッチバンドホイールを動かしたときに適用されるモジュレーションの範囲を設定します。

「Filter」セクション

左下のフィルターセクションでは、フィルターを有効にして設定できます。



フィルターオン/オフ

フィルターを有効または無効にします。

Filter Shape

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

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

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

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

Distortion

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

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

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Velocity

ベロシティからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Key Follow

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

Filter Envelope

「Env F/A」タブ内の左側で、フィルターエンベロープを設定できます。



Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

アンプとボリュームエンベロープ

「Env F/A」タブ内の右側部分で、アンプとボリュームエンベロープを設定できます。



アンプパラメーター

Level

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

Velocity

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

ボリュームエンベロープパラメーター

Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

Sustain

ボリュームエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

「Env3」セクション

「Env3」セクションでは、モジュレーションマトリクスで自由にルーティングできる追加のエンベロープを設定します。このエンベロープは双極性であるため、パンやピッチなどのデスティネーションを調整する場合に特に適しています。



エンベロープの下に表示されているフェーダーでは、以下のパラメーターを設定できます。

- 「L0」は、スタートレベルを設定します。
- 「A」は、アタックタイムを設定します。
- 「L1」は、アタックレベルを設定します。
- 「D」は、ディケイタイムを設定します。
- 「S」は、サステインレベルを設定します。
- 「R」は、リリースタイムを設定します。
- 「L4」は、エンドレベルを設定します。
- 「Vel」は、エンベロープの強さがどれくらいベロシティに依存するかを設定します。
フェーダーを0に設定すると、エンベロープがすべて適用されます。ベロシティが低い場合、設定値を高くするほどエンベロープの強さが小さくなります。

「LFO」セクション

「LFO」セクションでは、2つの付属のLFOを設定できます。



LFOの「Waveform」と「Shape」

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

- 「**S & H 1**」はランダムに段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「**Shape**」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。
- 「**S & H 2**」は「**S & H 1**」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「**Shape**」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。

Sync

「**Sync**」がオンの場合、周波数は拍子の分数で設定されます。

Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

Phase

LFO が再トリガーされるときに波形の初期段階を設定します。

Sync

「**Sync**」がオンの場合、周波数は拍子の分数で設定されます。

Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

Phase

LFO が再トリガーされるときに波形の初期段階を設定します。

Rnd (Random Phase)

LFO が再トリガーされるときに波形の初期段階をランダムにします。

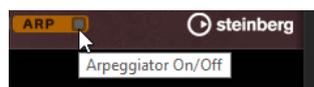
補足

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

「Arp」 ページ

このページには、統合されたアルペジエーターがあります。

アルペジエーターを有効にするには、「**Arp**」ページの「**Arpeggiator On/Off**」ボタンをクリックします。



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。フレーズプレーヤーは、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。



User Mode On/Off

ユーザーフレーズとユーザーフレーズエディターを有効または無効にします。

バリエーション

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

Phrase

フレーズを選択できます。

Drag Recorded MIDI to Sequencer

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

Record Output

アルペジエーターの MIDI 出力を録音できます。

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

Sync

フレーズがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

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

Mute

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

Hold

キーを放したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。

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

Tempo

「Sync」がオフの場合、「Tempo」コントロールを使用して、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。

Trigger Mode

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

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

Restart Mode

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

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

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

RstVar (バリエーション変更で再トリガー)

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

Key Mode

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

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

Vel Mode

- 「**Original**」を選択した場合、フレーズのノートはフレーズに保存されているベロシティーで発音されます。
- 「**As Played**」を選択した場合、フレーズのノートは発音されたノートのベロシティーを使用します。
- 「**Original + As Played**」を選択した場合、フレーズのベロシティーは、フレーズに保存されているベロシティーと発音されたノートのベロシティーの組み合わせで決まります。

Swing

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

Gate Scale

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

Vel Scale

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

Octaves

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

Key Range

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

Velocity Range

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

「User Mode」のパラメーター



Save Phrase/Delete Phrase

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

Mode

ノートの発音方法を設定します。

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

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

「**Key Mode**」を「**As Played**」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。

- 「**Down/Up 1**」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。
- 「**Down/Up 2**」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「**Key Mode**」の設定によって動作が変わります。

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

「**Key Mode**」を「**As Played**」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返されます。

- 「**Random**」を選択した場合、ノートがランダム順にアルペジオ再生されます。

Key Replace

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

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

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

Wrap

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

補足

無効なステップは反映されません。

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

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

Groove Quantize

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

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

Key Select

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

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

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

補足

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

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

使用可能なオプションを以下に示します。

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

アルペジエーターの MIDI 出力の録音

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

手順

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

バリエーションの作成

手順

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

結果

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

トリガーパッドにバリエーションを割り当てる

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

手順

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

ユーザーフレーズ

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

独自のフレーズを作成するには、「User」ボタンをオンにします。

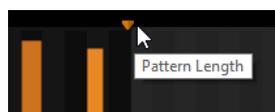
ユーザーフレーズの編集

ユーザーフレーズのエディターでは、ユーザーフレーズを詳細に設定できます。

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



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



ステップの編集

ステップの高さは値を表わします。ステップは、以下の方法で編集できます。

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

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

補足

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



ゲートタイムの調節

ベロシティステップでは、ステップの幅がゲートタイムを表わします。



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

各 MIDI コントローラーレーンでは、MIDI コントローラーを送信できます。

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。

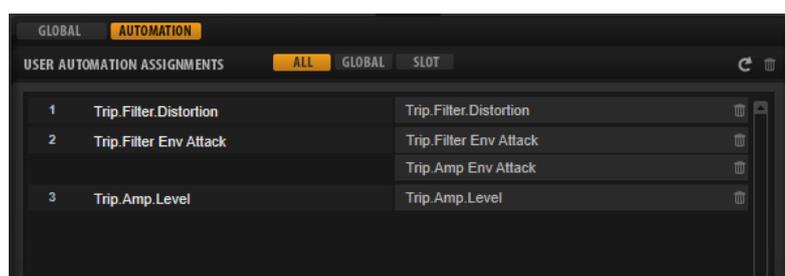
オートメーション

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 SE 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。

「Automation」 ページ

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

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



一番上のタブで、スロットのオートメーションパラメーターだけを表示するか、グローバルパラメーターだけを表示するか、またはすべてのオートメーションパラメーターを表示するかを指定できます。

オートメーションパラメーターの名前が左側に表示され、割り当てられた HALion Sonic SE パラメーターの名前が右側に表示されます。複数の HALion Sonic SE パラメーターが 1 つのオートメーションパラメーターに割り当てられている場合、右側に複数の行で表示されます。

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

オートメーションの設定

オートメーションパラメーターの作成

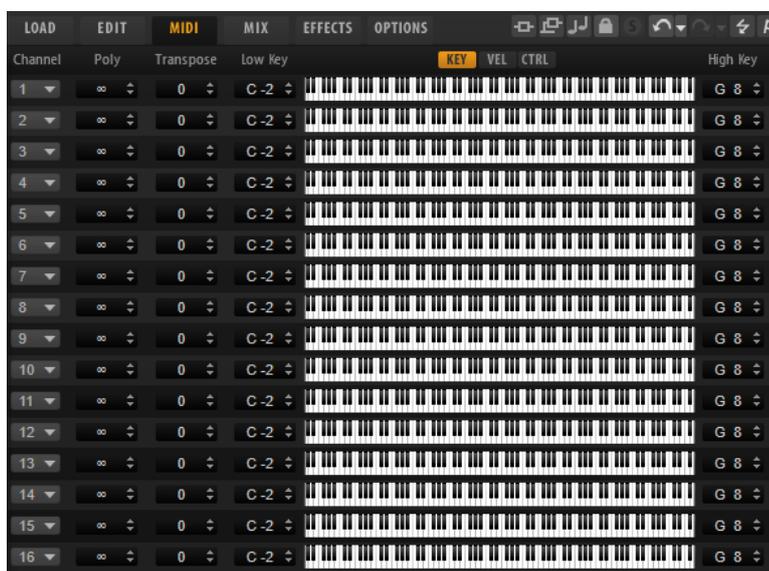
- パラメーターをオートメーションパラメーターに割り当てるには、パラメーターコントロールを右クリックして、「Assign to New Automation」を選択します。空きの中で最も小さい番号のオートメーションパラメーターに、オートメーションパラメーターが作成されます。
- 既存のオートメーションパラメーターにパラメーターを追加するには、「Add to Automation」を選択し、追加先のオートメーションパラメーターを選択します。

- オートメーションからパラメーターを削除するには、オートメーションに設定したパラメーターを右クリックし、「**Forget Automation**」を選択します。
- ホストアプリケーションでの作業中にパラメーターをオートメーションパラメーターに自動で割り当てるには、ホストアプリケーション側の「**オートメーション読込/書込 (Automation Read/Write)**」をオンにして再生を開始し、HALion Sonic SE のコントロールを使用します。

MIDI 編集とコントローラー

「MIDI」 ページ

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



パラメーター

Channel

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

Polyphony

同時に発音できるノートの数を指定します。

補足

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

Transpose

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

キー範囲 (Low Key/High Key)

スロットのキー範囲を制限できます。

ベロシティー範囲 (Low Vel/High Vel)

スロットのベロシティー範囲を制限できます。

コントローラーフィルター

頻繁に使用する MIDI コントローラーをフィルタリングできます。

キー範囲の編集

それぞれのスロットのキー範囲を設定します。

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

キー範囲は、以下の方法で設定できます。

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

ベロシティー範囲の編集

それぞれのスロットのベロシティー範囲を設定します。

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

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

MIDI コントローラー

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

初期設定では、ボリューム、パン、FX 1-4 Send とクイックコントロールプログラムはすでに割り当てられています。独自の MIDI コントローラーを割り当てることにより、初期設定の MIDI コントローラーをカスタマイズできます。この方法で、割り当てをお使いの MIDI キーボードまたはコントローラーに合わせることができます。

コントロールをさらに洗練するために、クイックコントロールの割り当てごとに、最小範囲と最大範囲を個別に設定できます。

MIDI コントローラーの割り当て

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

手順

1. リモートコントロールするコントロールを右クリックして「**Learn CC**」を選択します。
2. お使いの MIDI キーボードまたはコントローラーのポテンシオメーター、フェーダー、またはボタンを操作します。
次にコントロールを右クリックすると、割り当てられた MIDI コントローラーがメニューに表示されます。

補足

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

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

- **オプションエディター**を開き、「**MIDI Controller**」セクションの「**Save as Default**」をクリックします。
-

結果

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

補足

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

MIDI コントローラーの初期割り当てとオートメーション

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

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

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

補足

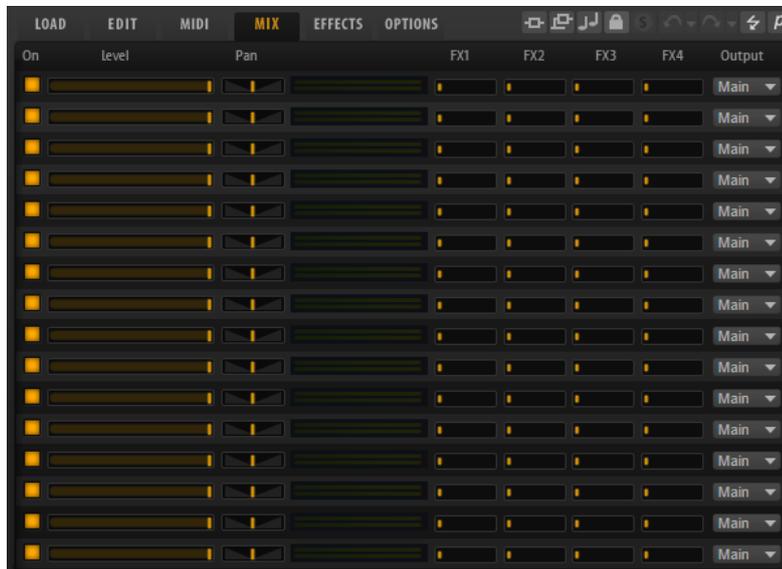
- Send FX 1 ~ 4 は、対応する AUX Send エフェクトがロードされている場合のみ使用できます。

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

ミキシングとエフェクトの使用

「Mix」 ページ

「Mix」 ページでは、HALion Sonic SE 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 や出力セクターに加えて、レベルとパンの設定があります。出力レベルをモニタリングするために、それぞれのスロットはレベルメーターも備えています。



「Mix」 ページのパラメーター

On

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

Level

スロットの出力レベルを設定します。

Pan

ステレオでのサウンドの定位を設定します。

メーター

スロットの出力レベルを示します。

FX 1 ~ 4

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

Output

スロットがルーティングされる 16 種類のプラグイン出力を設定します。

エフェクトの使用

バスはメインプラグイン出力または個別の出力にルーティングできます。

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

エフェクトのデフォルト設定

各エフェクトには初期設定があります。ただし、各エフェクトの独自のデフォルト設定をプリセットとして保存できます。

- エフェクトを設定します。
- エフェクトセクションのタイトルバーにある「Save Preset」ボタンをクリックし、「-- Default--」という名前を付けてプリセットを保存します。

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

- 初期設定に戻すには、デフォルトプリセットを削除します。

Insert エフェクトスロットの使用

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

各バスにはInsertエフェクト用に4つのスロットがあります。

- Insertエフェクトを割り当てるには、エフェクトスロットをクリックしてメニューからエフェクトを選択します。
- Insertエフェクトと現在の設定を削除するには、エフェクトスロットをクリックしてメニューから「None」を選択します。
- エフェクトを削除せずに、エフェクトを無効にするには、スロットの上の「On/Off」ボタンをクリックします。これによって、設定を取り消すことなくエフェクトを無効にできます。
- エフェクトをバイパスするには、スロットの「Bypass」ボタンをオンにします。バイパスが有効になると、ボタンが点灯します。
- Insertエフェクトを編集するには、該当するスロットの「e」ボタンをクリックします。1回に1つのエフェクトのみ編集できます。そのInsertエフェクトのパラメーターが下部に表示されます。
- エフェクトを別のスロットに移動するには、ドラッグアイコンをクリックし、移動したいスロットにドラッグします。このスロットにロードされていたすべてのエフェクトが置き換わります。
- エフェクトの順序を変更するには、スロットとスロットの間の挿入したい位置に、ドラッグアイコンをドラッグします。
- エフェクトを別のスロットにコピーするには、[Alt] を押しながらドラッグアイコンをクリックし、コピーしたいスロットにドラッグします。このスロットにロードされていたすべてのエフェクトが置き換わります。

補足

エフェクトを異なるミキサー間でコピーすることもできます。まず、エフェクトを対応するミキサーのタブにドラッグします。そのあと、挿入したい位置にドラッグします。

- エフェクトをコピーして2つのエフェクトスロットの間に挿入するには、[Alt] を押しながらドラッグアイコンをクリックし、2つのスロットの間にドラッグします。

補足

エフェクトを異なるミキサー間でコピーすることもできます。まず、エフェクトを対応するミキサーのタブにドラッグします。そのあと、挿入したい位置にドラッグします。

エフェクトのリファレンス

リバーブエフェクト

REVerence

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



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。コンボリレーションによってこの特性をサウンドに重ね合わせていきます。結果としてきわめてナチュラルに響くリバーブが得られます。このエフェクトには高音質のリバーブインパルスレスポンスのコレクションが用意されています。

Impulse Response

インパルスレスポンスを選択できます。リバーブの基本的なサウンド特性を設定します。

Reverse

オンにすると、インパルス応答が反転します。

Predelay

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

Time

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

Size

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

Level

インパルスレスポンスのレベルを調節します。

Equalizer

内蔵の3バンドイコライザーを有効にします。

ER/Tail Split

アーリーリフレクションとリバーブテール間のスプリットポイントを設定します。

ER/Tail

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

Reverb

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



アーリーリフレクションはリバーブ冒頭の 1000 分の数秒間の空間的効果を決定するものです。さまざまな空間をエミュレートするために、さまざまなアーリーリフレクションパターンを選択して部屋の大きさを調節できます。リバーブテール、つまり後期残響には空間のサイズとリバーブタイムを調節するためのパラメーターがあります。リバーブタイムは 3 つの周波数帯域で個別に調節できます。

Predelay

リバーブが効き始めるまでの時間を設定します。初期反射音が聴こえるまでの時間を長くすると、広い空間をシミュレートできます。

Early Reflections

アーリーリフレクションのパターンを選択します。アーリーリフレクションのパターンには、室内の空間的効果の表現に最も重要なディレイなどの情報が含まれています。

Show Early Reflections Page/Show Chorusing Page

「Early Reflections」ポップアップメニューの下のこの 2 つのボタンで、エフェクトパネルの左下にアーリーリフレクションの設定またはコーラスの設定を表示するかどうかを選択できます。

ER/Tail

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

Delay

リバーブテールの出だしを遅らせます。

Room Size

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

Main Time

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

High Time

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

Low Time

リバーブテールの低域のリバーブタイムをコントロールします。数値がプラスでは低域の減衰が長くなり、マイナスの数値ではその逆になります。周波数は後述の「Low Freq」パラメーターによります。

High Freq

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

Low Freq

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

Size

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

ER Low Cut

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

ER High Cut

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

Shape

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

Density

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

Tail High Cut

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

Width

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

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Chorusing

細かなピッチモジュレーションにより、豊かなリバーブテールを作ることができます。コーラスパラメーターにアクセスするには、「**CHORUSING**」 ボタンをクリックします。

Chorusing オン/オフ

コーラスエフェクトを有効または無効にします。

Chorusing Rate

ピッチモジュレーションの周波数を設定します。

Chorusing Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

ディレイエフェクト

Multi Delay

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



Delay Mode

- 「**Stereo**」 は左右のオーディオチャンネルそれぞれに対して2つのディレイが平行にあり、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値に設定されます。

補足

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

Delay Time L/R

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

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

Feedback

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

Feedback L/R

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

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

補足

「Stereo」モードにのみ利用できます。

Freq hi

ディレイの高域を減衰します。

Low Freq

ディレイの低域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

EQエフェクト

Studio EQ

高品質な4バンドのパラメトリックイコライザーです。



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

On/Off

周波数帯域のオン/オフを切り替えます。

Gain

対応する帯域のカットまたはブーストの量を設定します。

Freq

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

Q

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

Graphic EQ

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



Output

イコライザーの出力レベルをコントロールします。

Mode

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

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

Range

すべての周波数帯域にわたってカット/ブーストの最大値を調節します。

Invert

EQ曲線を反転します。

Flatten

すべての周波数帯域を0dBにリセットします。

DJ-EQ

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



Low Freq/Mid Freq/High Freq

低域/中域/高域で減衰または増幅する量を設定します。

ディスプレイ内をクリックしてドラッグしても値を変更できます。

Low Cut/Mid Cut/High Cut

低域/中域/高域をカットします。

Reset Output Peak Level

出力メーターに表示されているピークレベルをリセットします。

フィルターエフェクト

Auto Filter

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



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

フィルターパラメーター

Filter Shape

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

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

Input

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

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数を指定します。

Resonance

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

Distortion Type

使用可能なオプションを以下に示します。

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

Distortion

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

補足

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

Output

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

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

「LFO」セクション



LFO の「Waveform」と「Shape」

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

- 「Sine」はスムーズなモジュレーションを生成します。「Shape」は波形にハーモニクスを付け加えます。
- 「Triangle」は「Sine」と同じような特性です。波形は周期的に上昇および下降します。「Shape」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「Saw」はのこぎり波の周期を生成します。「Shape」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「Pulse」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは2種類の値の間で唐突に切り替わります。「Shape」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。50%に設定すると、純粋な矩形波が生成されます。
- 「Ramp」は「Saw」波形と似ています。「Shape」は、のこぎり波が上昇する前に徐々に無音状態にします。
- 「Log」は対数曲率です。「Shape」は、負から正へと連続的に変化させます。
- 「S & H 1」はランダムな段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。
- 「S & H 2」は「S & H 1」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。

Freq

カットオフモジュレーションの周波数を設定します。

Sync

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

Depth

LFO モジュレーション信号の出力レベルを設定します。

Cutoff

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

Morph

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

「Envelope Follower」セクション



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

Sensitivity

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

Attack

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

Release

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

Depth

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

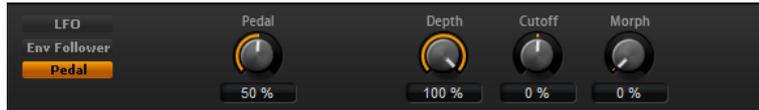
Cutoff

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

Morph

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

「Pedal」 セクション



Pedal

ペダルの位置を設定します。

Depth

ペダルモジュレーション信号の出力レベルを設定します。

Cutoff

フィルターカットオフに対するペダルのモジュレーションの強さを設定します。

Morph

フィルターモーフィングに対するペダルのモジュレーションの強さを設定します。

Morph Filter

ローパスとハイパスのフィルターエフェクトをミックスして、2つのフィルター間でクリエイティブなモーフィングを行なえます。フィルターシェイプ A と B については、フィルターシェイプをそれぞれ選択できます。



Filter Shape B

ハイパスまたはバンドリジエクションフィルターシェイプを選択します。

Filter Shape A

ローパスまたはバンドパスのフィルターシェイプを選択できます。

Morph

選択した 2 つのフィルター間で出力をミックスできます。

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数を調節します。

補足

ディスプレイ内をクリックしてドラッグすると、「Cutoff」と「Morph」パラメーターを同時に設定できます。

Resonance

カットオフ周波数付近の周波数を強調します。エレクトリックなサウンドを強調したい場合は、レゾナンスの値を上げます。レゾナンスの設定を高くすると、フィルターは自己発振し、電話の呼出音のような音になります。

Resonator

人間の声またはアコースティック楽器のサウンドは、その独特のフォルマント領域、つまり、特定のサウンドの典型的な周波数スペクトルのレゾナンスで特徴付けられます。

たとえば、男性歌手が歌うときの母音アには、 $F1=570\text{Hz}$ 、 $F2=840\text{Hz}$ 、および $F3=2410\text{Hz}$ という3つのフォルマント特性があります。Resonator エフェクトでは、パラレル接続されている3種類のフィルターを使用して、このようなフォルマント領域をサウンドに形成できます。フィルターの「Cutoff」、「Resonance」、および「Gain」パラメーターを調節することでフォルマント領域の位置とレベルを指定できます。

Resonator エフェクトには、基本的なサウンド特性を設定するフィルターシェイプがあらかじめ14種類用意されています。また、3種類のLFOを使用して各フィルターを個別に変調できるので、サウンドに一段と変化を付けられます。

Resonator Shape

エフェクトの基本的なサウンド特性を設定します。各シェイプは、低域、中域、および高域の異なるフィルタータイプを独自に組み合わせています。

オプション	Filter Low/Mid/High
Low-Pass 1	LP6/LP6/LP6
Low-Pass 2	LP12/LP12/LP12
Band-Pass 1	BP12/(-1)BP12/BP12*
Band-Pass 2	BP12/BP12/BP12
High-Pass 1	HP6/HP6/HP6
High-Pass 2	HP12/HP12/HP12
Peak 1	LP6/(-1)BP12/HP6*
Peak 2	LP6/BP12/HP6
Bat 1	HP12/BP12/LP12
Bat 2	HP6/BP12/LP6
Wings 1	LP6/BR12/HP6
Wings 2	HP12/BR12/LP12
Wings 3	LP6/(-1)BR12/HP6*
Wings 4	HP12/(-1)BR12/LP12*

*(-1) は、位相の反転を意味します

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Cutoff Spread

エフェクトのチャンネル間のカットオフ周波数を広げます。

たとえば、エフェクトをステレオで使用した場合、「Cutoff Spread」を正の値にすると、カットオフが左のチャンネルで低くなり、右のチャンネルで高くなります。

「Filter」タブ



Cutoff

フィルターのカットオフ周波数(フォルマント領域の中心の周波数)を調節します。

Resonance

フィルターのレゾナンスを調節します。レゾナンスによって、フォルマント領域が強調される度合いが決まります。設定を高くすると、フィルターは自己発振し、電話の呼出音のような音になります。

Gain

フィルターの入力ゲインを調節します。ゲインによって、フォルマント領域のレベルが決まります。

LFO Modulation Source

カットオフを変調するLFOを選択します。

LFO Modulation Depth

LFOからのカットオフモジュレーションを調節します。

「LFO」タブ



LFOの「Waveform」と「Shape」

- 「Sine」はビブラートやトレモロに適したスムーズなモジュレーションを生成します。「Shape」は波形にハーモニクスを付け加えます。
- 「Triangle」は「Sine」と似ています。「Shape」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「Saw」はのこぎり波の周期を生成します。「Shape」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「Pulse」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは2種類の値の間で唐突に切り替わります。「Shape」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。「Shape」を50%に設定した場合、純粋な矩形波が生成されます。
- 「Ramp」は「Saw」波形と似ています。「Shape」は、のこぎり波が上昇する前の無音状態を広げます。

- 「**Log**」は、対数動作のモジュレーションを生成します。「**Shape**」は、対数曲率を負から正へと連続的に変化させます。
- 「**S & H 1**」はランダムに段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「**Shape**」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。
- 「**S & H 2**」は「**S & H 1**」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「**Shape**」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。

Spread

エフェクトの各チャンネルに、個別の LFO 信号があります。このパラメーターによって、LFO 信号の位相が複数のチャンネルをまたがって広がります。

たとえば、エフェクトをステレオで使用した場合、正の値に設定すると、LFO の位相が左のチャンネルでは前にシフトし、右のチャンネルでは後ろにシフトします。

Sync

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

Freq

カットオフモジュレーションの周波数を設定します。

WahWah

WahWah は可変スロープ型のバンドパスフィルターで、有名なアナログペダルの効果を出せます。



ペダルのローとハイの位置のそれぞれに、周波数、幅、ゲインを設定できます。ペダルの中間点は 50 です。

Pedal

フィルター周波数の振幅を設定します。

Freq Low/Freq High

ペダルのローとハイの位置に対応したフィルターの周波数を設定します。

Width Low/Width High

ペダルのローとハイの位置に対応したフィルターの幅 (レゾナンス) を設定します。

Gain Low/Gain High

ペダルのローとハイの位置に対応したフィルターのゲインを設定します。

Slope

フィルタースロープ (傾き) の値を 6dB または 12dB から選択します。

ディストーションエフェクト

Amplifier

アンプとスピーカーの組み合わせで得られるサウンドをエミュレートするエフェクトです。



さまざまなモデルのアンプとスピーカーを組み合わせることができます。

Amp Model

アンプのタイプを設定します。オーバードライブのサウンド特性はアンプごとに異なります。アンプをバイパスするには、「No Amp」を選択します。

Speaker Model

スピーカーのタイプを設定します。モデルごとに、サウンドに独自の音質が加えられます。スピーカーをバイパスするには、「No Speaker」を選択します。

Drive

オーバードライブの量を調節します。

Bass

低域の音質を調節します。

Middle

中域の音質を調節します。

Treble

高域の音質を調節します。

Presence

サウンドにブライトネスを加えます。

Low Damp

スピーカーの低域を減衰します。

High Damp

スピーカーの高域を減衰します。

Channel Mode

アンプのどの出力チャンネルからディストーション信号を出力するかを設定します。「L」(左)、「R」(右)、または「L/R」(両方)のいずれかに設定できます。「L」または「R」に設定すると、反対側のチャンネルからはクリーンな信号が出力されます。

Output

アンプの出力レベルをコントロールします。

Distortion

Lo-Fi のデジタルディストーションから Hi-Fi のアナログサウンドディストーションまで、あらゆる種類のディストーションを作成できます。使用可能なディストーションタイプ (「Rate Red」、 「Tube Drive」、 「Hard Clip」、 および 「Bit Red」) を自由に組み合わせることができます。



In Gain

サウンドの入力レベルを調節します。

Rate Reduction (レトリダクション)

エイリアスノイズを使用してサウンドに歪みを加えます。「Rate Red」オプションをオンにすると、エイリアスノイズの量を調節するための「Rate Red」コントロールがオンになります。この設定を低くするほどエイリアスノイズが多く追加されます。

Tube Drive

温かいチューブのようなディストーションをサウンドに加えます。「Tube Drive」オプションをオンにすると、ディストーションの量を調節するための「Tube Drive」コントロールがオンになります。この設定を高くするほどディストーションが多く追加されます。

Hard Clip

トランジスタ系の明るいディストーションをサウンドに加えます。「Hard Clip」オプションをオンにすると、ディストーションの量を調節するための「Hard Clip」コントロールがオンになります。この設定を高くするほどディストーションが多く追加されます。

Bit Red (ビットリダクション)

クオンタイズノイズを使用してサウンドに歪みを加えます。「Bit Red」をオンにすると、クオンタイズノイズの量を調節できます。この設定を低くするほどクオンタイズノイズが多く追加されます。

Out Gain

サウンドの出力レベルを調節します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

VST Amp

アンプとスピーカーの組み合わせで得られるサウンドをエミュレートするエフェクトです。さまざまなモデルのアンプとスピーカーを組み合わせることができます。



Amp Model

アンプのタイプを設定します。オーバードライブのサウンド特性はアンプごとに異なります。アンプをバイパスするには、「No Amplifier」を選択します。

Speaker Model

スピーカーのタイプを設定します。モデルごとに、サウンドに独自の音質が加えられます。スピーカーをバイパスするには、「No Cabinet」を選択します。

Drive

オーバードライブの量を調節します。

Bass

低域の音質を調節します。

Middle

中域の音質を調節します。

Treble

高域の音質を調節します。

Presence

サウンドのブライトネスを調整します。

Mic Type

2種類のマイクから選択できます。0%に設定すると、大型振動板付きのコンデンサーマイクが使用されます。100%に設定すると、ダイナミックマイクが使用されます。間の値に設定した場合、これら2種類のマイクの特性がフェードされます。

Microphone Position

マイク位置を7つの位置から選択します。位置は、2つの異なるアングル(中央と端)とスピーカーからの3種類の異なる距離の組み合わせ、およびスピーカーからさらに遠く離れた中央の位置1箇所から選択します。

Channel Mode

2つの入力チャンネルにどのようにディストーションをかけるか設定します。

- 「L」(左): 左の入力チャンネルのみにディストーションをかけます。右チャンネルは信号処理されていない、クリーンな信号のままになります。
- 「R」(右): 右の入力チャンネルのみにディストーションをかけます。左チャンネルは信号処理されていない、クリーンな信号のままになります。
- 「L+R」(左+右): 2つの入力チャンネルを合わせてモノラル信号に変換したあと、ディストーションをかけます。
- 「Stereo」: 2つの入力チャンネルにそれぞれディストーションをかけます。

補足

「L」および「R」モードでは、2つのVST Ampエフェクトで信号をカスケード処理できます。つまり、最初のエフェクトを左チャンネルの処理に使用して、右チャンネルは異なる設定で処理できます。

Output

アンプの出力レベルをコントロールします。

Tape Saturator

クラシックなテープレコーダーの動作をシミュレートします。これらのテープレコーダーは、高い入力レベルを録音したときに特定のサチュレーションが発生し、信号が圧縮されて軽く歪みます。



Mode

1台(「One Stage」)、または2台(「Two Stage」)のテープマシンがカスケード接続されたテープマシンのエフェクトから選択できます。「Two Stage」モードでは、サチュレーションと圧縮が強くなります。

Oversampling

このパラメーターをオンにすると、オーバーサンプリングによってエフェクトの精度が高くなります。

補足

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

Drive

入力信号のレベル (サチュレーションの量) を設定します。

Auto Gain

このオプションをオンにすると、レベルの自動補正が行なわれます。

Low Filter

1000Hz 未満の低域を +/- 3dB で調節できます。

High Filter

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

Output

出力信号のレベルを設定します。

Tube Saturator

Tube Saturator は、オーディオ信号に真空管の飽和感を加えることで、豊かなサウンドを作り出します。



Oversampling

オーバーサンプリングによってエフェクトの精度を高めます。

補足

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

Drive

入力信号のレベル (サチュレーションの量) を設定します。

Low Filter

サチュレーションの前に低域を 6dB まで減衰できます。

High Filter

サチュレーションの前に高域を +/- 6dB まで調節できます。

Output

出力信号のレベルを設定します。

ピッチシフトエフェクト

Octaver

元のボイスに追従する1オクターブ上と下の2つのボイスを生成できます。このエフェクトは、モノフォニック信号に最適です。



Direct

入力信号のレベルを設定します。

Octave 1

元のボイスの1オクターブ上で生成された信号のレベルを設定します。

Octave 2

元のボイスの1オクターブ下で生成された信号のレベルを設定します。

モジュレーションエフェクト

Chorus

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



Rate

ピッチモジュレーションの周波数をヘルツで設定します。

Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。

Shape

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

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Flanger

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



Rate

ピッチモジュレーションの周波数をヘルツで設定します。

Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。後述の「Cross FB」の特性も変更します。

Shape

モジュレーションの特性を調節します。「Feedback」をオンにするとその効果がよくわかります。0%に設定するとサウンドがなめらかに上下に伸びます。100%に設定するとサウンドが急激に上下に伸びます。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Feedback

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

CrossFB (クロスフィードバック)

左チャンネルのフィードバックを右チャンネルにミックスし、また右チャンネルのフィードバックを左チャンネルにミックスします。このパラメーターの効果は「Phase」パラメーターの影響を受けます。

補足

このパラメーターは「Feedback」パラメーターの設定が0%よりも大きい場合にのみ効力を生じます。

Tone

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

Step Flanger

Step Flanger は、Flanger に「Sample」および「Hold」セクションが追加され拡張されたエフェクトで、定義可能な数のステップにモジュレーション信号を分割します。



Rate

ピッチモジュレーションの周波数をヘルツで設定します。

Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。後述の「Cross FB」の特性も変更します。

Shape

モジュレーションの特性を調節します。「Feedback」をオンにするとその効果がよくわかります。0% に設定するとサウンドがなめらかに上下に延びます。100% に設定するとサウンドが急激に上下に延びます。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Feedback

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

CrossFB (クロスフィードバック)

左チャンネルのフィードバックを右チャンネルにミックスし、また右チャンネルのフィードバックを左チャンネルにミックスします。このパラメーターの効果は「Phase」パラメーターの影響を受けます。

補足

このパラメーターは「Feedback」パラメーターの設定が0% よりも大きい場合にのみ効力を生じます。

Tone

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

Type

変調されるディレイラインの長さを定義します。「Short」に設定すると、よりシャープなサウンドになり、「Long」に設定すると、より緩やかなフランジャーサウンドになります。

S&H Mix

通常のモジュレーション信号と段階的なモジュレーション信号をミックスします。100% に設定すると、段階的なモジュレーションのみが使用されます。

Smooth

ステップ間をなめらかに移動させます。これによって、段階的なモジュレーション信号のサウンドがなめらかになります。

Steps

モジュレーション信号を分割する数を設定します。最大 32 ステップに設定できます。

Phaser

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



Rate

フェーズモジュレーションの周波数を設定します。

Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Depth

フェーズモジュレーションの強さを設定します。

Shift

フェーズモジュレーションをかける帯域を、より高い周波数にシフトします。

Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。

Feedback

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

Low Cut

低域を減衰します。

High Cut

高域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Tremolo

アンプモジュレーション、つまりサウンドレベルの周期的なモジュレーションを生成するエフェクトです。



Rate

アンプモジュレーションの周波数を設定します。

Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Depth

アンプモジュレーションの強さを設定します。

Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。

Output

エフェクトの出力レベルを設定します。

Ring Modulator

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

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



LFO の「Waveform」と「Shape」

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

- 「Sine」はスムーズなモジュレーションを生成します。「Shape」は波形にハーモニクスを付け加えます。
- 「Triangle」は「Sine」と同じような特性です。波形は周期的に上昇および下降します。「Shape」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「Saw」はのこぎり波の周期を生成します。「Shape」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「Pulse」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは2種類の値の間で唐突に切り替わります。「Shape」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。50%に設定すると、純粋な矩形波が生成されます。
- 「Ramp」は「Saw」波形と似ています。「Shape」は、のこぎり波が上昇する前に徐々に無音状態にします。
- 「Log」は対数曲率です。「Shape」は、負から正へと連続的に変化させます。
- 「S & H 1」はランダムな段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。
- 「S & H 2」は「S & H 1」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。

LFO Freq

正弦波オシレーターの周波数を変調するための、LFOの周波数を指定します。

Sync

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

LFO Depth

正弦波オシレーターの周波数の LFO モジュレーションの強さを設定します。

Frequency

正弦波オシレーターの周波数を設定します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Envelope Follower

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

Sensitivity

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

Attack

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

Release

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

Depth

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

Frequency Shifter

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



周波数を倍数でシフトし、倍音の関係を保つピッチシフターとは異なり、Frequency Shifter は倍音の関係を变えます。そのため、周波数シフトの量を大きくすると不協和音になります。

さらに、Frequency Shifter がオフセットを足して周波数を変えるのに対し、ピッチシフターは周波数に倍数を掛けます。Frequency Shifter では、高域より低域の方が周波数変化の割合が大きくなります。

たとえば、周波数が 100Hz、1000Hz、10000Hz の入力信号に対して 100Hz ずつ周波数をシフトすると、結果の周波数は 200Hz、1100Hz、10100Hz になります。

Freq Coarse

周波数シフトの量を設定します。

Freq Fine

周波数シフトの量を微調整できます。

L/R Offset Coarse

左右のチャンネルのオフセットを設定します。正の値に設定すると右チャンネルがプラスにシフトし、左チャンネルがマイナスにシフトします。負の値に設定すると逆になります。

L/R Offset Fine

左右のチャンネル間のオフセットを微調整できます。正の値に設定すると右チャンネルがプラスにシフトし、左チャンネルがマイナスにシフトします。負の値に設定すると逆になります。

Mod Coarse

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

Mod Fine

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

Feedback

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

Notches

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

「LFO」セクション

LFO の「Waveform」と「Shape」

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

- 「Sine」はスムーズなモジュレーションを生成します。「Shape」は波形にハーモニクスを付け加えます。
- 「Triangle」は「Sine」と同じような特性です。波形は周期的に上昇および下降します。「Shape」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「Saw」はのこぎり波の周期を生成します。「Shape」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「Pulse」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは2種類の値の間で唐突に切り替わります。「Shape」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。50%に設定すると、純粋な矩形波が生成されます。
- 「Ramp」は「Saw」波形と似ています。「Shape」は、のこぎり波が上昇する前に徐々に無音状態にします。
- 「Log」は対数曲率です。「Shape」は、負から正へと連続的に変化させます。
- 「S & H 1」はランダムな段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。
- 「S & H 2」は「S & H 1」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。

Freq

LFO の周波数を Hz で指定します。

Sync

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

Depth

LFO モジュレーション信号からの周波数シフトの方向と量を設定します。

Envelope Follower

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

Sensitivity

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

Attack

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

Release

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

Depth

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

補足

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

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Rotary

アンプ、ホーン、ドラム、キャビネットを備えたビンテージのロータリースピーカーのサウンドをエミュレートするエフェクトです。

ロータリースピーカーは回転するホーンとドラムを通して音を出すことによって、サウンドを厚くするドップラー効果を生み出します。ホーンとドラムの回転速度は変動してドップラー効果の量をさまざまに変化させます。ロータリースピーカーのアンプは温かい響きの歪みを加え、ホーン、ドラム、およびキャビネットはサウンドに独自の音色を与えます。ホーンとドラムは (仮想の) マイクを通して録音されるため、マイクをさまざまな角度でセッティングすることで、サウンドイメージを広げることができます。一般的に、ロータリースピーカーは電子オルガンに使用します。



Rotation

ホーンとドラムの回転速度を変更します。「Fast」に設定すると、ドップラー効果が強くなります。「Stop」に設定すると、ドラムとホーンが回転しないためドップラー効果は発生しません。ホーンとドラムはさまざまな速度で加速と減速を行なうために、「Slow」から「Fast」への移行、またその逆ではたいへん面白い響きになります。

Distance

マイクからホーンとドラムまでの距離を設定します。サウンドのアンプモジュレーションはマイクの距離が遠くなるほど小さくなります。アンプモジュレーションを小さくするにはこの値を高く設定します。

Cabinet

キャビネットのルーバー越しに録音を行なうと、ホーンとドラムの響き方が変わります。ホーンとドラムにキャビネットの音響効果を追加する場合はこの機能を使います。100%に設定すると、キャビネットの音響効果が完全に適用されます。

Balance

ホーンマイクとドラムマイクのバランスを調節します。0%に設定すると、ドラムだけが聴こえます。100%に設定すると、ホーンだけが聴こえます。

Slow

ホーンとドラムの低速時の速度を同時に調節します。

Fast

ホーンとドラムの高速時の速度を同時に調節します。

Accel

ホーンとドラムの回転速度を上げ下げするときの加速時間を調節します。

Horn Mic Angle

ホーンマイクのステレオの広がりを調節します。0°に設定すると、モノラルのサウンドイメージになります。180°に設定すると、完全にステレオのサウンドイメージになります。

Drum Mic Angle

ドラムマイクのステレオの広がりを調節します。0°に設定すると、モノラルのサウンドイメージになります。180°に設定すると、完全にステレオのサウンドイメージになります。

Input

ロータリーとドライブを適用する前のゲインを調節します。

Drive

アンプの歪みを調節します。

Output

ロータリーとドライブを適用したあとのゲインを調節します。

Color

音質を変えることで Rotary エフェクトのサウンドを変化させます。これにより、ホーンとドラムの回転効果に深みが加わります。

Bass

低域の音質を調節します。

Treble

高域の音質を調節します。

Vibrato

ビンテージオルガンのコーラスとビブラートエフェクトをエミュレートするエフェクトです。ピッチモジュレーションによってサウンドに厚みを加えます。



クラシックなコーラスとビブラートの設定 (C1、C2、C3 と V1、V2、V3) を直接選択できます。さらに、コーラスとビブラートの量を自由に調節できるカスタムモードがあります。

Type

クラシックなコーラスとビブラートの設定を選択できます。このコントロールは、「Classic」モードを選択した場合のみ使用できます。

「Custom」モード

このモードをオンにすると、「Rate」、「Depth」、および「Vibr/Chor」コントロールを使用してコーラスとビブラートの設定を自由に調節できます。

Rate

ピッチモジュレーションの周波数を設定します。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Vibr/Chor

ビブラート信号とコーラス信号のミックスをコントロールします。100% に設定すると、コーラスエフェクトだけが聴こえます。

Vintage Ensemble

クラシックなアンサンブルモジュレーションエフェクトのサウンドをエミュレートするエフェクトです。LFO で変調されたディレイタイムのディレイに基づきます。より高い周波数の 2 番目の LFO は、シマーと呼ばれる効果を生み出すのに使用されます。



Rate

LFO の周波数を設定します。

Sync

「Sync」をオンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Depth

LFO のディレイタイムモジュレーションの強さを設定します。

Shimmer

2 番めに速いディレイタイムモジュレーションの強さを設定します。

Shimmer Rate

1 番めと 2 番目のディレイモジュレーションの速度間の関係を設定します。たとえば、値を 10 に設定すると、2 番目のモジュレーションは 10 倍速くなります。

Low Cut

信号にローカットフィルターを適用します。設定した周波数より高い周波数のみがエフェクトに送信されます。

High Cut

信号のハイカットフィルターを適用します。設定した周波数より低い周波数のみがエフェクトに送信されます。

FX Level

ローカットフィルターまたはハイカットフィルターによるレベル減衰を補正するように、エフェクト信号レベルを調節できます。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

ダイナミクスエフェクト

Compressor

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



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

Threshold

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

Ratio

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

Soft Knee

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

Make-Up

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

補足

このパラメーターは「Auto」ボタンをオンにしていると使用できません。

Auto Make-Up Gain

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

Attack

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

Hold

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

Release

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

補足

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

Auto (Release)

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

Peak/RMS

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

Live

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

Vintage Compressor

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

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



「In/Out」メーター

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

GR Meter

ゲインの減衰量が表示されます。

Input

圧縮量を設定します。入力ゲインが高いほど、圧縮幅が大きくなります。

Ratio

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

Attack (0.1 ~ 100 ミリ秒)

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

「Punch」ボタン

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

Release (10 ~ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

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

Output (-48 ~ 24dB)

出力ゲインを設定します。

Tube Compressor

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



「In/Out」メーター

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

GR Meter

ゲインの減衰量が表示されます。

Input

圧縮量を設定します。入力ゲインが高いほど、圧縮幅が大きくなります。

Limit

リミッターエフェクトに対するコンプレッサーの割合を増やします。

Drive (1.0 ~ 6.0)

チューブのサチュレーションの量をコントロールします。

Attack (0.1 ~ 100 ミリ秒)

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

Release (10 ~ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

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

Output (-12 ~ 12dB)

出力ゲインを設定します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を調節し、入力信号が保持される量を設定します。

Side-Chain

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

Monitor

フィルタリングした信号をモニタリングできます。

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

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

Center (50 ~ 20000Hz)

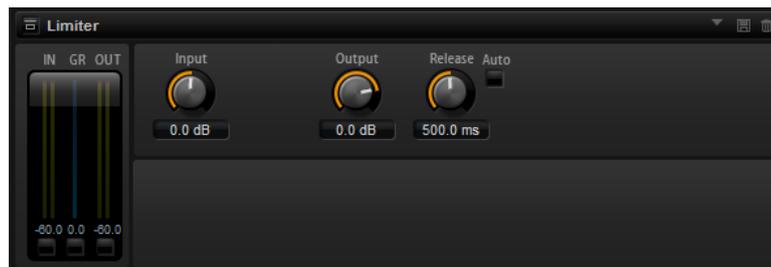
「Side-Chain」ボタンをオンにした場合に、フィルターの中心周波数を設定します。

Q-Factor

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

Limiter

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



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

Input

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

Output

サウンドの最大出力レベルを設定します。

Release

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

補足

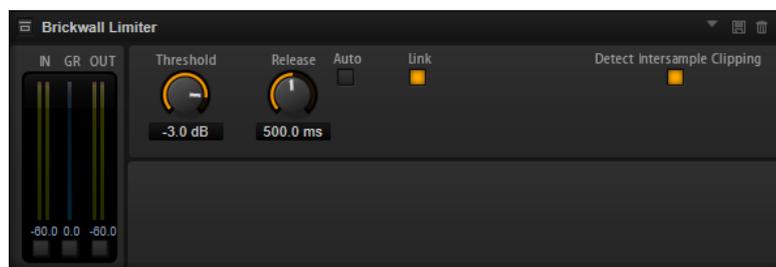
このパラメーターは「Auto」ボタンをオンにしていると使用できません。

Auto

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

Brickwall Limiter

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



アタックタイムが早い場合、不自然な響きが発生せず、瞬発的なオーディオレベルピークも低減できます。ただし、1 ミリ秒のレイテンシーが発生します。Brickwall Limiter には、入力、出力、および制限の量ごとのメーターがあります。

Threshold (-20 ~ 0dB)

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

Release (ミリ秒または「Auto」モード)

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

Link

このボタンをオンにした場合、レベルが最も高いチャンネルを使用して、入力信号が解析されます。オフにした場合、各チャンネルが個別に解析されます。

Detect Intersample Clipping

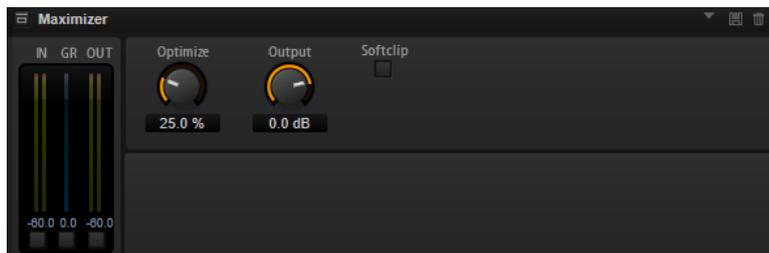
このオプションをオンにすると、デジタルからアナログに信号を変換する際に、オーバーサンプリングを使用して、2つのサンプル間の信号レベルを検出および制限して、サウンドの歪みを防ぎます。

補足

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

Maximizer

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



Optimize

信号のラウドネスを設定します。

Output

最大出力レベルを設定します。

Soft Clip

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

Expander

設定したスレッシュォ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「スレッシュォルド」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

スレッシュォルドを設定します。スレッシュォルドよりも静かなサウンドのゲインを下げます。スレッシュォルドよりも大きいサウンドは処理されません。

Ratio

スレッシュォ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ォルドよりも 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ォルドよりも 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、スレッシュォルドよりも大きい信号は設定した比率に基づいてただちに圧縮されます。「Soft Knee」がオンの場合、エキスパンダーのかかり始めがより緩やかになり、やわらかい処理結果を得られます。

Attack

サウンドがスレッシュホールドを下回ったときにエキスパンダーがゲインを低減し始める速さを設定します。アタック時間が長くなるほど、ゲインを低減するまでの時間が長くなります。

Hold

サウンドがスレッシュホールドを下回ったあとにエキスパンダーを適用する時間を設定します。

Release

サウンドがスレッシュホールドを超えたあとにエキスパンダーエフェクトがゲインを上げるまでの速さを設定します。リリース時間が長くなるほど、ゲインを上げるまでの時間が長くなります。

補足

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

Auto

オンにするとリリースタイムが自動的に設定されます。エキスパンダーが継続的に入力を分析して最適な設定を求めます。

Peak/RMS

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

Live

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

Gate

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

そのかわり、内部のサイドチェーンフィルターでフィルターがかかったバージョンの入力サウンドを分析できます。この方法で、ゲートは入力サウンドのうちの特定の周波数だけを検出します。



Threshold

ゲートが有効になるレベルを設定します。設定したスレッシュホールドを超えた信号レベルに対してはゲートが開き、設定したスレッシュホールドより低い信号レベルに対してはゲートが閉じます。

Filter

内部のサイドチェーンフィルターを有効にします。このボタンをオンにすると、入力サウンドは分析の前にフィルタリングされます。フィルタリングされたサウンドがスレッシュホールドを超えた場合にのみゲートが開きます。「Filter」ボタンをオフにすると、フィルターコントロールは無効になります。

LP/BP/HP

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

Monitor

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

Center

サイドチェーンフィルターの中心周波数を設定します。

Q-Factor

フィルター帯域幅を広くまたは狭く調節します。

Attack

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

Hold

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

Release

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

補足

このパラメーターは「Auto」ボタンをオンにしていると使用できません。

Auto

オンにするとリリースタイムが自動的に設定されます。ゲートが継続的に入力を分析して最適な設定を求めます。

Peak/RMS

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

Live

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

Envelope Shaper

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

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



Attack - Gain

信号のアタック部のゲインを変更します。

Attack - Length

信号のアタック部の長さを設定します。

Release - Gain

信号のリリース部分のゲインを変更します。

Output

出力レベルを設定します。

空間系エフェクトおよびパンナーエフェクト

Stereo Pan

ステレオ定位と信号の広がりを設定できるエフェクトです。



Input Swap

ステレオチャンネルの左右を入れ替えます。

Pan

信号の定位を設定します。モノラルとステレオの入力信号に対して利用できます。

Width

ステレオからモノラルに変換するときの左右の幅を調節します。

Stereo Enhancer

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

Width

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

Delay

左右のチャンネルの時間差を増やし、ステレオエフェクトをさらに強くします。

Color

チャンネル間の信号差をさらに作り出し、ステレオエフェクトを強くします。

Mono

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

レガシーエフェクト

HALion 3 レガシーエフェクト

標準のエフェクトに加え、多くの HALion 3 エフェクトも用意されています。これらのエフェクトは、エフェクトメニューの「Legacy」サブメニューから選択できます。

Hall Reverb

調節可能なプリディレイとダンピングを備えたシンプルなりバースです。

PreDelay

ウェット信号を遅らせることで、広い音響空間をシミュレートしたり、スラップバック効果を作成したりできます。

Time

リバーブテールの長さ。

Damp

高域のプロGRESSIVEダンピング。

Low EQ

ローカット EQ。

High EQ

ハイカット EQ。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Non-Linear Reverb

シャープなカットオフを備えたゲートリバーブです。

Time

リバーブテールの長さ。高密度なアーリーリフレクションから、荒くザラザラとした 1980 年代風のリバーブまで、サウンドをさまざまに変化させることができます。

Low EQ

ローカット EQ。

High EQ

ハイカット EQ。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Early Reflections

小さな音響空間をシミュレートする場合や、サウンドを厚くしたりぼやけさせたりする場合に使用する、短く高密度なりバースです。

Time

リバーブテールの長さ。高密度なアーリーリフレクションから、荒くザラザラとした 80 年代風のリバーブまで、サウンドをさまざまに変化させることができます。

Low EQ

ローカット EQ。

High EQ

ハイカット EQ。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Delay

モノラル入力/ステレオ出力のシンプルなディレイです。

Time

ディレイタイム。

Sync

「Sync」をオンにすると、ディレイタイムを拍子の分数で設定できます。

Feedback

ディレイの反復回数をコントロールします。

Balance

左右のディレイタイムの比率。

Damp

ディレイの反復効果をやわらげるハイカットフィルターです。

Stereo Delay

ステレオ入力/ステレオ出力のディレイ。

Time

ディレイタイム。

Feedback

ディレイの反復回数をコントロールします。フィードバックを最小にするには、スライダーを中央に設定します。スライダーを左右に動かすとクロスディレイが適用され、左の出力が右の入力に、右の出力が左の入力にフィードバックされます。

Sync

「Sync」をオンにすると、ディレイタイムを拍子の分数で設定できます。

Balance

左右のディレイタイムの比率。

Damp

ディレイの反復効果をやわらげるハイカットフィルターです。

Long Delay

Delay エフェクトと同じですが、最長 4 秒の長いディレイを設定できます。

Tape Delay

ビンテージの 4 ヘッドアナログテープディレイをシミュレートします。

Time

ディレイタイム。

Sync

「Sync」をオンにすると、ディレイタイムを拍子の分数で設定できます。

Feedback

ディレイの反復回数をコントロールします。

Vintage

ビンテージ感とテープのフラッターの量。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Head 1

ディレイレベル 1 (出力を左にパンニング)。

Head 2

ディレイレベル 2 (出力を右にパンニング)。

Head 3

ディレイレベル 3。

Head 4

ディレイレベル 4。

Pan 3+4

ディレイ 3 および 4 のパンニングを中央から左右の端に変更します。

Vol 3+4

ディレイ出力 3 および 4 のボリュームを変更します。

Chorus

サウンドに広がりを持たせる簡単なコーラスエフェクトです。

Rate

モジュレーションレート。

Depth

ピッチモジュレーションの量。

PreDelay

初期ディレイ。ドライ信号が鳴ってからコーラスを適用したボイスが鳴るまでの時間を変更します。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Ensemble

生き生きとした厚みのある効果を作り出すための、複雑なモジュレーション波形を備えたコーラスエフェクト。

Rate

モジュレーションレート。

Depth

ピッチモジュレーションの量。

Shimmer

より複雑なモジュレーション効果を作成します。

Width

ステレオ幅を調節します。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Flanger

クラシックなフランジャーエフェクト。

Rate

スイープのレート。

Depth

スイープの深さ。

Feedback

フィードバックの量。大きくするほどフランジング効果が強くなります。

PreDelay

初期ディレイ。最小ディレイタイム/最大フランジ周波数を調節します。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Phaser

繊細なフェイズ効果を作り出す4ポールフェイザー。

Rate

スイープのレート。

Depth

スイープの深さ。

Feedback

フィードバックの量。大きくするほど効果も強くなります。

Stereo

左右のモジュレーション間のオフセット。

Center

モジュレーションの中心となる周波数を設定します。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Pan & Tremolo

ビンテージの電子ピアノに使用されているようなオートパン/トレモロエフェクト。

Rate

スイープのレート。

Phase

トレモロからオートパンに変更するための、左右チャンネルのアンプモジュレーションの相対位相。

Shape

薄いパルス、サイン波、厚いパルスなど、さまざまなモジュレーション波形の形を設定できます。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Stereo Width

4つのモードを備えたステレオエンハンサー。

Mode

- 「Adjust」モードでは、既存のステレオ信号の幅を調節します。
- 「Swap」モードでは、既存のステレオ信号の幅を調節し、さらに左右のチャンネルを入れ替えます。
- 「Comb」モードでは、ステレオコムフィルターエフェクトを適用します。
- 「Haas」モードでは、チャンネルの1つを遅らせることでステレオ幅を合成します。

Delay

ディレイタイム（「Adjust」および「Swap」モードでは使用しません）。

Width

全体的な幅を調節します。

Low/Mid/High

低域/中域/高域のステレオ幅を調節します。

Output

出力レベルのトリム。

Rotary Speaker

ハイローターとローローターを備えたロータリースピーカーキャビネットのシミュレーション。

Rate

マスタースピードコントロール: 「Stop」、「Slow」、「Fast」。

Dirt

オーバードライブの量。

LoHi

ローローターとハイローター間のクロスオーバー周波数。

Width

ステレオ幅。

Tone

オーバードライブを適用した信号の音質を調節します。

Low/High Speed

ハイローターとローローターの速度。

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。

Wah Pedal

オートワウエフェクト。

Rate

モジュレーションレート。

Depth

モジュレーションの深さ。

Pedal

フィルター周波数を調節します。

Mode

- 「**Auto Wah**」:エンベロープでコントロールするワウエフェクト。
- 「**Pedal Wah**」:モジュレーションはかかりません。「**Pedal**」パラメーターで周波数を設定します。
- 「**Mod Wah**」:LFO モジュレーション。「**Rate**」パラメーターでモジュレーションレートをコントロールします。

Resonance

フィルターレゾナンスの量を設定します。

Tracking

「**Auto**」モードではエンベロープの追跡速度を、「**Mod**」モードではエンベロープレートモジュレーションを調節します。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

TalkBox

モジュレーション系の母音フォルマントフィルター。

Rate

LFO モジュレーションレート。

Depth

LFO モジュレーションの深さ。

Vowel

中央に設定すると、モジュレーションなしの場合に母音が生成されます。

Env Mod

入力信号レベルによる母音モジュレーションの量。

Env Att

入力信号レベルの上昇に対するレスポンスレート。

Env Rel

入力信号レベルの低下に対するレスポンスレート。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Shelf EQ

シンプルな音質コントロール。

Output

出力レベルのトリム。

Bass

低域のカット/ブースト。

Treble

高域のカット/ブースト。

Parametric EQ

2バンドのパラメトリックイコライザー。

Gain 1/2

それぞれのバンドをカット/ブーストする量。

Freq 1/2

それぞれのバンドの中心周波数を設定します。

Width 1/2

それぞれのバンドの帯域幅を設定します (「Q」)。

Output

出力レベルのトリム。

Enhancer

音響心理学的に基づくスペクトルシェーピング。

High Depth

高域をブーストすると同時に中域をカットします。

High Tune

高域/中域をチューニングします。

Low Depth

低域をブーストします。

Low Tune

低域をチューニングします。

Limiter

ハードレベルリミッター。

Drive

入力信号ドライブ。

Attack

アタックタイム。

Release

リリースタイム。

Output

出力レベルのトリム。

Compressor

シンプルなコンプレッサーエフェクト。

Threshold

圧縮のスレッシュホールド。

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。

Multiband

3バンドコンプレッサー。

Drive

入力信号ドライブ (高くすると密度が上がります)。

LO/HI

低域と高域のバランス。

Mid

中域のレベル。

Attack

アタックタイム。

Release

リリースタイム。

Output

出力レベルのトリム。

Gate

シンプルなゲートエフェクト。

Threshold

ゲートスレッシュホールド。

Range

ゲートが閉じているときの減衰。

Attack

アタックタイム。

Release

リリースタイム。

Output

出力レベルのトリム。

Distortion

ハードクリッピングディストーション。

Drive

ディストーションの量。

Bias

偶数倍音と奇数倍音の間のバランス、つまりディストーションの特性を調節します。

Tone

ディストーションの音質。

Out

出力レベルのトリム。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Overdrive

緩やかに始まるやわらかいディストーション。

Drive

オーバードライブの量。

Bias

オーバードライブの特性。偶数倍音と奇数倍音の間のバランスを調節します。

Out

出力レベルのトリム。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Bit Reduction

デジタル的に Lo-Fi サウンドを作り出します。

Mode

ビット解像度を固定するか (「**Linear**」)、信号レベルに応じて変化させるか (「**Companing**」) を設定します。

Rate

シミュレートするサンプルレート。

Depth

サンプルのビット解像度。

Slew Rate

やわらかくフワフワしたディストーションを得るための、出力波形の最大変更レート。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Amp Simulator

アンプモデリングエフェクト。

Model

アンプモデルのタイプ。音質の特性を変更します。

Mode

モノラル/ステレオの切り替え。モノラルは CPU 消費が少なく、場合によってはソリッドなサウンドになります。

Drive

オーバードライブの量。

Feedback

フィードバックの量。結果は入力信号に応じます。

Treble

トレブルブースト。位相を合わせたりずらしたりしてさまざまな音色を再現できます。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

Modulate L/R

3つの信号ディストーションモードを備えたエフェクトです。片方のステレオ信号を使用してもう一方の信号を変調します。

Mode

- **Ring Mod:** リングモジュレーション。
- **Env Mod:** 左のチャンネルの信号レベルによって右のチャンネルの信号レベルを変調します。
- **Duck:** 左のチャンネルの信号レベルが上がると右のチャンネルの信号レベルが下がります。

Thru

ミックスのドライ信号として使用する入力信号を設定します。

Smooth

モジュレーションのスムージング。

Drive

レベルトリム。

Mix

ウェット/ドライのミックス。

スタンドアロンバージョンプラグインの使用

無償バージョンの HALion Sonic SE 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 SE 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は、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 SE 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 SE は発音を停止します。

「Outputs」ページ

「Audio Output Ports」ポップアップメニューを使用して、オーディオ出力を個別に割り当てます。各チャンネルにオーディオ出力を個別に割り当てることができます。

- チャンネルに出力を割り当てするには、ポップアップメニューから出力を選択します。

- フロントとリアのチャンネルにオーディオ出力ポートを順番に設定するには、**[Shift]** を押しながらオーディオ出力を選択します。
- フロントとリアのチャンネルにオーディオ出力をペアで割り当てるには、**[Alt]+[Shift]** を押しながら、オーディオ出力を選択します。

「Metronome」 ページ

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

Mode

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

Accent

各小節の第1拍にアクセントを付けます。

Level

メトロノームのボリュームを調節します。

Connections

メトロノームのステレオ出力先を個別に選択します。

「General」 ページ

Don't prompt for confirmation when quitting HALion Sonic SE

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 SE」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 SE 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 SE のどの処理を優先するかを設定します。

- 「Normal」モードでは、オーディオ以外の処理とオーディオの再生の優先度がほぼ同じになります。
- 「Boost」モードでは、MIDI よりオーディオが優先されます。MIDI 素材とオーディオ素材を再生した際に、オーディオの再生に問題が生じた場合はこのモードを試してください。

「Advanced」ページ

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

MIDI 入力とオーディオ出力の選択



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

- 「MIDI Input」ポップアップメニューから、使用する MIDI デバイスを選択します。コントロールパネルの左上にある LED は、現在選択している MIDI 入力から受信した MIDI メッセージを示しています。LED はノートオンとコントローラーメッセージを受信すると点灯します。これにより、HALion Sonic SE と MIDI キーボードが同じ MIDI デバイス入力に接続されているかどうかを確認できます。

オーディオ出力ポップアップメニューには、選択した ASIO デバイスの出力がすべて表示されます。

- プラグインのメインステレオチャンネル用のオーディオ出力を選択するには、「Audio Output」ポップアップメニューを開きます。オーディオ出力を選択すると、フロントとリアのチャンネルにオーディオ出力ポートが順番に割り当てられます。フロントとリアのチャンネルにオーディオ出力をペアで割り当てるには、[Alt] + [Shift] を押しながら出力を選択します。

関連リンク

[「ASIO Driver」ページ \(119 ページ\)](#)

スクラッチパッド

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



トランスポートセクションには再生、停止、録音、およびループボタンがあります。ディスプレイには MIDI ファイルのポジション、テンポ、および拍子が表示されます。さらに、録音と練習に使用できるメトロノームがあります。

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

トランスポートコントロール

Play

MIDIファイルを再生するには「**Play**」をクリックします。再生はポジション表示位置から開始されます。

Stop

MIDIファイルを現在のポジションで一時停止するには「**Stop**」をクリックします。ポジションを開始位置に戻すには「**Stop**」ボタンを2回クリックします。

Record

録音を開始するには「**Record**」をクリックします。

Loop

MIDIファイル全体をループ再生するには「**Loop**」をオンにします。

情報アイコン

スクラッチパッドの左上角にある情報アイコンの上にマウスカーソルを置くと、MIDIファイルの名称を示すツールチップが表示されます。

ポジションインジケータ

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

MIDIファイルをロードしたあと、ディスプレイにはファイルの全長が表示されます。

- トランスポートを別のポジションに移動するには、新しい位置までポジションインジケータをドラッグします。
- **時間形式**と**小節形式**を切り替えるには、ディスプレイ右上の「**Select Time Format**」をクリックします。

テンポと拍子

ポジション表示の下に**テンポ**フィールドと**拍子**フィールドがあります。これらのフィールドにはテンポと拍子の情報が表示されます。これらの設定はスクラッチパッドとメトロノームで使用されます。

Fixed Tempo/Tempo Track

「**Track**」に設定するとMIDIファイルのオリジナルのテンポになります。

手動でテンポを設定するには「**Fixed**」に設定します。値フィールドに値を直接入力するか、値フィールドの横にある「**Tap to set Tempo**」を繰り返しクリックして値を入力できます。

テンポ値

MIDIファイルのテンポを設定します。

Adjust Tempo

「**Tempo Track**」オプションを選択するとこのパラメーターが設定可能になり、MIDIファイルのオリジナルのテンポに対して再生テンポを増減できます。

Time Signature

拍子を設定します。新しい拍子を分数で入力できます。

演奏の録音

手順

1. 「**Record**」 ボタンの下の録音記号をクリックして録音モードを選択します。
 - 「Record」 ボタンをクリックするとすぐに録音が始まるようにするには、「**Direct**」を選択します。
 - 最初の MIDI ノートと同時に録音が始まるようにするには、「**MIDI**」を選択します。
 - 1 小節カウントしたあとに録音が始まるようにするには、「**Count In 1**」を選択します。
 - 2 小節をカウントインしたあとに録音が始まるようにするには、「**Count In 2**」を選択します。
 2. 録音を開始するには「**Record**」 ボタンをクリックします。
ポジションインジケーターが左右に動き、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

[MIDI ファイルの保存 \(123 ページ\)](#)

メトロノームの使用

手順

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

MIDI ファイルのロード

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

手順

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

MIDI チャンネルフィルター

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

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

MIDI ファイルの保存

手順

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

マスターボリューム



スタンドアロンバージョンの HALion Sonic SE の出力マスターボリュームを設定するには、右側のボリュームコントロールを使用します。これは、メイン出力、リア出力、およびメトロノーム出力のボリュームに反映されます。

索引

E

「Edit」 ページ 30
「Effects」 ページ 71
EQ エフェクト 76

H

HALion 3 エフェクト 108

M

「Macro」 ページ 30
MediaBay 27
 結果リスト 27
 ファイルの管理 27
 フィルター 27
MIDI コントローラー 66
 コントローラーの初期割り当て 68
 パラメーター範囲 67
 割り当て 66
MIDI 入力 120
「MIDI」 ページ 65
「Mix」 ページ 70

O

「Options」 ページ 17

P

「Plug-In Preferences」 ダイアログ 118

T

Trip
 「Osc」 ページ 34
 アンプリファイヤー設定 40
 フィルター設定 40

え

エフェクト 70, 71
 Amplifier 85
 Auto Filter 78
 Brickwall Limiter 103
 Chorus 89
 Compressor 99
 Distortion 85

エフェクト (続き)

DJ-EQ 77
Envelope Shaper 107
Expander 104
Flanger 90
Frequency Shifter 94
Gate 105
Graphic EQ 77
Limiter 102
Maximizer 104
Morph Filter 81
Multi Delay 75
Octaver 89
Phaser 92
Resonator 82
Reverb 73
REVerence 72
Ring Modulator 93
Rotary 96
Step Flanger 91
Stereo Enhancer 107
Stereo Pan 107
Studio EQ 76
Tape Saturator 87
Tremolo 92
Tube Compressor 101
Tube Saturator 88
Vibrato 98
Vintage Compressor 100
Vintage Ensemble 98
VST Amp 86
WahWah 84
 使用 71
エフェクトスロット 71

お

オーディオ出力 120

<

クイックコントロール 15
空間系エフェクト 107

す

スタンドアロンバージョンプラグイン 118
 MIDI ファイルの保存 123

た

ダイナミクスエフェクト [99](#)

て

ディストーションエフェクト [85](#)

ディレイエフェクト [75](#)

と

トリガーパッド [15](#)

は

パンナーエフェクト [107](#)

ひ

ピッチシフトエフェクト [89](#)

ふ

フィルターエフェクト [78](#)

プリセット

 VST プリセット [10](#)

 モジュールプリセット [10](#)

プログラム [23](#), [30](#)

 編集 [30](#)

 ロード [23](#)

プログラムスロットセクション [12](#)

ま

マスターセクション [13](#)

マルチ [23](#)

み

ミキシング [70](#)

も

モジュレーションエフェクト [89](#)

り

リバーブエフェクト [72](#)

れ

レガシーエフェクト [108](#)