

オペレーションマニュアル

PADSHOP 2

Granular and Spectral Synthesizer



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

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

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

All rights reserved.

Padshop_2.2.0_ja-JP_2023-06

目次

4	新機能
6	Padshop
7	はじめる前に
10	共通の編集方法
12	プラグイン機能セクション
21	キーボード
21	レイヤーセクション
21	「Synth」 ページ
45	「Arp」 ページ
53	「FX」 ページ
57	Quick Controls
57	MIDI コントローラーの割り当て
60	索引

新機能

追加された新機能: バージョン 2.2.0

「Load Program」ダイアログ

- プログラムをロードする場合、「Load Program」ダイアログが開きます。このダイアログでは、MediaBay と「File System」ページを切り替えることができます。「プログラムのロード」を参照してください。

追加された新機能: バージョン 2.0.0

ハイライト

スペクトラルオシレーター

- 高性能なタイムストレッチ機能とピッチスケール機能を備えたスペクトラルオシレーターを使用すると、サンプルを好みの速度、方向、ピッチで自由に再生できます。「スペクトラルオシレーター」を参照してください。

フィルターシェイプの追加

- HP、LP、および BP フィルターに新しいフィルターシェイプが追加されました。「Filter」セクション」を参照してください。

「Arp」ページ

- 統合されたアルペジエーターとフレーズプレーヤーを使用します。「Arp」ページ」を参照してください。

その他の新機能

Cubase Padshop ユーザー向けの新機能

- 独自のサンプルを Padshop にインポートして、グレインオシレーターまたはスペクトラルオシレーターで使用できます。
- 豊かさや雰囲気を加えてサウンドを充実させるグローバルリバーブエフェクト。「Global Reverb」セクション」を参照してください。

ポリフォニック LFO

- 2つのモノフォニック LFO に加え、Padshop 2 では2つのポリフォニック LFO が追加されました。「LFO」セクション」を参照してください。

「Env 3」セクション

- 「Env 3」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。「Envelope 3」セクション」を参照してください。

エフェクト

- エフェクトパラメーターを独立したページで利用できるようになりました。「FX」ページ」を参照してください。
- 「Chorus」エフェクトと「Flanger」エフェクトに加えて、「Ensemble」と「Phaser」のモジュレーションエフェクトを利用できるようになりました。「Modulation Effects」セクション」を参照してください。

- グローバルリバーブエフェクトに「Chorusing」パラメーターが追加されました。「[「Global Reverb」セクション](#)」を参照してください。

Padshop

Padshop 2 は洗練されたグラニューラーシンセサイザー/スペクトラルシンセサイザーです。このインストゥルメントは、時間の経過に沿って大きく展開する複雑なサウンドを作成できます。

完全に独立した2つのレイヤーを備え、サンプルセットをそれぞれのレイヤーでグレイノシレーターソースまたはスペクトラルオシレーターソースとして使用できます。各レイヤーで、初期プリセットのサンプルまたはインポートした独自のサンプルを使用できます。これにより、たとえばゆっくりと進行するパッドとリズムカルなパートを組み合わせることで独特で魅力的なサウンドを作成できます。新しくなったアルペジエーターにより、これまでになく高度なパターンを作成できます。

「Filter」セクションにはローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクトフィルターなど、24種類のフィルターがあります。統合フィルターディストーションは、アナログチューブディストーションやハードクリッピングエフェクトを生成したり、ビット解像度やサンプル周波数を減衰したりできます。ドラッグアンドドロップに対応した Padshop の3つのエンベロープ（「Filter」、「Amp」、および「Env 3」）、4つのLFO（モノフォニックとポリフォニックが2つずつ）、およびステップモジュレーターは、多数のデスティネーションの変調に使用できます。

モジュレーションマトリクスには自由に割り当てできる16個のモジュレーションが用意されており、たとえば、Cubase から直接操作できるノートエクスプレッションモジュレーションを割り当てることができます。サウンドの仕上げには、3段階のエフェクトセクションでEQ、コーラス、フランジャー、アンサンブル、フェーザー、複数のディレイなどのさまざまなエフェクトをレイヤーごとに設定したり、グローバルリバーブエフェクトをかけたりできます。



グレインオシレーター

グレインオシレーターはグラニューラーシンセシスを使用します。グラニューラーシンセシスでは、サンプルのほんの一部のみが再生されます。これらはグレインと呼ばれ、任意の順序で再生できます。グレインが終了するたびに新しいグレインが始まります。再生の中断を防ぎノイズを最小限に抑えるため、グレインにはエンベロープが適用されます。非常に短いグレインから、特定のピッチを持つサウンドを生成できます。そのため、明確なピッチを持たないドラムループなどのサンプルやサウンドエフェクトから、ピッチのあるサウンドを抽出することもできます。長いグレインを持つサウンドは、通常、オリジナルサンプルのピッチで再生されます。

スペクトラルオシレーター

スペクトラルオシレーターは、ロードされたサンプルのスペクトラム、つまりサンプルの開始から終了までの周波数、振幅、位相の動きを分析します。分析したスペクトラムは再生用の波形の生成に使用されます。再生マーカーがこのサンプル内を移動すると、激しい動きの波形が生成されます。再生しても波形が動かないほどに、再生速度を遅くすることもできます。さらに、Padshop ではサンプル内の再生位置を変調できます。これによって、たとえば LFO、ステップモジュレーター、またはアルペジエーターのコントローラーを使用してサンプルでの動きを制御できます。「Purity」、「Inharmonicity」、「Formant Shift」の各パラメーターを使用すると、サウンドを広範囲に操作できます。

はじめる前に

チュートリアルは、Padshop の機能および操作方法の理解に役立ちます。さまざまなプリセットを試し、またサンプルを使って手順を実行してみてください。

長いグレインを使用してサウンドを作成する

長いグレインを持つサウンドは、通常、オリジナルサンプルのピッチで再生されます。

手順

1. 「Oscillator」セクションで、Padshop/01 SynthsフォルダーからCrystal Padサンプルを選択します。
2. 「Duration」を 200.0 に設定します。
3. ノートを発音します。
1つのグレインが連続的に繰り返されます。
4. 「Number of Grains」を 3 に設定します。
これにより、グレインストリームが3つになります。
5. もう一度ノートを発音します。
グレインの密度は高くなっていますが、サウンドはかなり反復的です。
6. 「Position」を 50% に設定します。
7. サウンドが反復的でなくなるまでノートを発音して、「Position Random」の値を上げます。
これで、各グレインがサンプルの一部をランダムに再生するようになり、サウンドが多彩になります。
8. 「Pitch Interval」、「Speed」、「Duration」、「Duration Key Follow」など、その他のパラメーターを試してそれぞれの効果を確認します。
9. Padshop/01 Synthsフォルダーから別のサンプルを選択し、設定によってどのように聴こえるかを確認します。

10. フィルター、エンベロープ、およびエフェクトの設定を任意に調節し、サウンドをプリセットとして保存します。

ヒント

初期ライブラリーに収録されているSwarm Intelligenceプリセットは、長いグレインを使って作成されたパッドサウンドの好例です。

短いグレインを使用してサウンドを作成する

非常に短いグレインから、特定のピッチを持つサウンドを生成できます。そのため、明確なピッチを持たないドラムループなどのサンプルやサウンドエフェクトから、ピッチのあるサウンドを抽出することもできます。

手順

1. Padshop/02 WaveformsフォルダーからPure Sineサンプルを選択します。
完全なサイン波がロードされます。
2. ノートを発音します。
単一のグレインストリームが聴こえます。
3. 「Duration」を1に設定します。
グレインのデュレーションはサウンドのピッチを決定します。「Duration」設定を1に、「Duration Key Follow」を+100%に設定すると、サウンドはキーボードで演奏したピッチで再生されます。「Duration」を2に設定すると、グレインのデュレーションが2倍になるためピッチが1オクターブ下がります。サウンドのピッチは、グレインのデュレーションが長くなるほどオリジナルサンプルのピッチに影響されます。
4. ノートを発音しながら「Shape」パラメーターを調節し、増幅変調を確認します。
グレインの波形は、サンプル内でグレインとして再生される部分の振幅を決定します。これは、1つの信号(モジュレーター)が別の信号(キャリア)の振幅を決定する増幅変調に似ています。ここでは、サンプルがキャリアでグレインがモジュレーターです。増幅変調によって、キャリア信号の各正弦波成分にサイドバンドが追加されます。したがって、サンプルが複雑であるほどサイドバンドも多くなります。
5. ノートを発音しながら「Formant」パラメーターの値を上げます。
フォルマントはスペクトラム内で強調される周波数のグループです。パラメーターの値を上げると、スペクトラムのフォルマントが高くなるのがわかります。グレインのデュレーションは変わらないため、サウンドのピッチはそのままです。波形ディスプレイを見ると、「Formant」を高く設定するほどグレインで再生されるサンプルの部分が長くなるのがわかります。
6. ノートを発音しながら「Length」パラメーターの値を下げます。
「Length」パラメーターには「Formant」パラメーターと似た効果があります。「Length」の値を下げると、グレインは短くなりますがグレインが反復する時間は変わりません。したがって、サウンドのスペクトラムのみが変化し、ピッチは変わりません。
7. モジュレーションマトリクスを開き、たとえば、デスティネーションに「Grain Formant」または「Grain Length」を選択し、モジュレーションソースに「Filter Env」、「LFO 1/2」などを選択します。
サウンドに臨場感が加わります。
8. モジュレーションデプスを調節して結果を確認します。
9. より複雑なサンプルで設定を試してください。
10. 波形をクリックしてグレインの再生位置を変更します。これに応じてスペクトラムが変化します。

11. フィルター、エンベロープ、およびエフェクトの設定を任意に調節し、サウンドをプリセットとして保存します。

ヒント

初期ライブラリーに収録されているFormantorプリセットは、短いグレインを使って作成されたパッドサウンドの好例です。

タイムストレッチに LFO 3 を使用する

このチュートリアルでは、LFO 3 を使用して曲のテンポにループを同期させます。この操作にはスペクトラルオシレーターまたはグレインオシレーターを使用できます。

手順

1. 「Init」プリセットをロードします。
 2. 「Synth」ページで、使用するオシレーターを選択します (グレインまたはスペクトラル)。
 3. 「Padshop Factory/05 Musical Fx」フォルダーから「Andank」サンプルをロードします。
このフォルダー内の別のサンプルを使用することもできます。
 4. 「Position」を +50% に、「Speed」を 0% に設定します。
 5. グレインオシレーターを使用する場合は、「Number」を 2、「Duration」を 10、「Duration Key Follow」を 0% に設定します。
 6. LFO 3 でモジュレーションアイコンを「Position」パラメーターにドラッグします。
 - グレインオシレーターの場合は、LFO 3 がモジュレーションマトリクスの「Grain Position」に割り当てられます。
 - スペクトラルオシレーターの場合は、LFO 3 がモジュレーションマトリクスの「Spectral Position」に割り当てられます。
 7. LFO 3 で、「Waveform」として「Saw」を選択し、「Shape」を 100% に設定します。
 8. 「Retrigger」を「On」に、「Sync Mode」を「Tempo」に、「Rate」を「4/4」に設定します。
 9. 必要に応じて、「Padshop Factory/05 Musical Fx」フォルダーの別のサンプルを試してみましよう。
-

結果

ノートを発音してホストのテンポを変更すると、ループが追従します。

ヒント

Init Time Stretchプリセットは、グレインオシレーターとスペクトラルオシレーターに上記の設定を使用します。このプリセットを使用すると、グレインオシレーターとスペクトラルオシレーターを自由に切り替えてどのように聴こえるかを確認できます。

Trigger Pointプリセットは、スペクトラルオシレーターを使用する、既成のサウンドです。これをグレインオシレーターに切り替えることもできます。

スペクトラルオシレーターによるサウンドの作成

スペクトラルオシレーターには「Purity」、「Inharmonicity」、「Formant」の各パラメーターがあり、特徴的なピアノサウンドを作成できます。

手順

1. 「Init」プリセットをロードします。
2. 「Synth」ページでスペクトラルオシレーターを選択します。
3. Padshop Factory/03 InstrumentsフォルダーからGrand Pianoサンプルをロードします。
4. 「Loop」を「Off」に設定します。
5. 「Purity」パラメーターと「Inharmonicity」パラメーターを調節します。
「Purity」はサウンドのブライトネスに影響し、「Inharmonicity」はクリーンな音色から不協和音まで、音色をさまざまに変化させます。
6. 「Purity」を+50%に、「Inharmonicity」を0%に設定します。
7. モジュレーションマトリクスで、「Velocity」を「Spectral Purity」に割り当て、モジュレーションの「Depth」を-25%に設定します。
8. 「Velocity」を「Spectral Inharmonicity」に割り当て、モジュレーションの「Depth」を+25%に設定します。
ノートのベロシティが大きくなるほど、より明るく不調和なサウンドになります。低いノートを発音するとサウンドが鈍くなりすぎ、高いノートを発音するとサウンドが明るくなりすぎます。
9. フォルマントフィルターでこれを補正するには、「Formant Key Follow」を0%に設定します。
10. サウンドをより再生しやすくするには、「Amplifier Velocity」を+50%に設定します。
11. 必要に応じて、フィルター、ボリュームエンベロープ、エフェクト、またはアルペジオを追加します。
12. 必要に応じて、このサウンドに行なった設定を他のサンプルで試してみます。

ヒント

Illusions of Pianoプリセットは、この方法で生成されたプリセットの好例です。

共通の編集方法

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

ノブとスライダー

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

ノブとスライダーでは、ほとんどの編集方法が共通しています。

- マウスポインターをノブまたはパラメーター名に合わせると、現在のパラメーター値が表示されません。
マウスホイールで値を調節するか、手動で新しい値を入力できます。
- 値を調節するには、ノブまたはスライダーをクリックし上下にドラッグするか、マウスホイールを使用します。

[Alt/Opt] を押しながらノブをクリックすると小さなスライダーが表示され、パラメーターを設定できます。

- 細かく調節するには、**[Shift]** を押しながらノブを動かすか、マウスホイールを使用します。
- パラメーターをデフォルト値に戻すには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらコントロールをクリックします。

ボタン

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

「On/Off」ボタン

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

プッシュボタン

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

値フィールド

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

値を設定するには、以下の方法があります。

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


プリセット

Padshop には、セクションおよびモジュールプリセット用のコントロールが備わっています。これらのプリセットは、「**FX**」ページのエフェクトなど、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します。

- プリセットを保存するには、「**Save**」  をクリックします。

補足

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

- プリセットをロードするには、矢印アイコンをクリックして、リストからプリセットを選択します。
- 利用できるプリセットを切り替えるには、「Previous Preset」 / 「Next Preset」 をクリックします (ある場合)。
- プリセットを削除するには、「Delete」 をクリックします。

補足

ファクトリープリセットは削除できません。

プラグイン機能セクション

プラグイン機能セクションでは、さまざまなページやレイヤー間を切り替えたり、グローバル設定やグローバル機能を適用したり、プラグインの詳細な情報を取得したりできます。



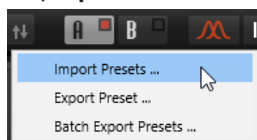
プラグインロゴ

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。

プログラムローダー

- プログラムをロードするには、プログラムローダーをクリックし、「Load Program」ダイアログでプログラムを選択してダブルクリックします。
- 前または次のプログラムをロードするには、左右の矢印ボタンを使用します。
- 現在のプログラムを保存するには、「Save」をクリックします。

Import/Export Presets



- 「Import Presets」を使用すると、プリセットをインポートできます。
- 「Export Preset」を使用すると、指定した保存先フォルダーにサンプルと一緒にプリセットをエクスポートできます。参照されているサンプルは、既存のフォルダー構造を維持したまま保存先フォルダーのサブフォルダーにコピーされます。
- 「Batch Export Presets」を使用すると、複数のプリセットをサンプルと一緒に元のフォルダーから保存先フォルダーにエクスポートできます。これにより、たとえばシステム間でプリセットを簡単に交換できます。元のフォルダーから保存先フォルダーへすべてのプリセットがコピーされます。参照されているサンプルは、既存のフォルダー構造を維持したまま保存先フォルダーのサブフォルダーにコピーされます。

レイヤーボタン

レイヤー A と B 間を切り替えたり、レイヤーをオンにしたりします。


- レイヤーを選択するには、「Show Layer」ボタンをクリックします。

- レイヤーをオンにするには、「**Show Layer**」ボタンの右上にある「**Layer On/Off**」をクリックします。

ページボタン

選択しているレイヤーの「**Synth**」、「**Arp**」、および「**FX**」ページ間を切り替えられます。

機能

「**Functions**」ポップアップメニューを開くには、ページボタンの隣にある「**Functions**」ボタンをクリックします。

- 「**Copy Layer**」は、現在のレイヤー設定をコピーします。
レイヤーのアルペジエーターとエフェクト設定は含まれますが、レイヤーの一部ではないグローバルリバーブエフェクトは含まれません。
- 「**Paste to Layer**」で別のレイヤーにコピーしたレイヤー設定を貼り付けられます。

補足

レイヤーのコピーは、プログラム間や別のプラグインインスタンス間でも行なえます。

- **Init Layer**

現在のレイヤーをデフォルト設定にリセットします。

Switch Off All Arpeggiators

このボタンをオンにすると、両方のアルペジエーターがバイパスされます。

Lock Arpeggiators

このボタンをオンにすると、両方のアルペジエーターがロックされるため、別のプログラムをロードしてもアルペジエーターの設定が影響されません。これにより、特定のアルペジオでさまざまなサウンドを試せます。

Options

「**Options**」ボタンをクリックして「**Options**」ポップアップメニューを開きます。

- **Show Tooltips**
ツールチップを有効または無効にします。
- **Show Value Tooltips**
値フィールドがないコントロールに値ツールチップを追加表示します。値ツールチップはコントロール使用時に表示されます。
- 「**Polyphonic Key Mode**」をオンにすると、同じノートに対して複数のノートオンメッセージが同時に有効になります。これにより、同じノートを異なるパラメーターの値で複数回トリガーし、各ノートイベントを別々に終了できます。
- 「**High DPI Mode**」をオンにした場合、高解像度 (4K (UHD)、5K など) のモニターで 150% 以上に拡大してプラグインを表示すると、高解像度のビットマップが使用されます。これによって、高解像度ディスプレイ上で画像がより鮮明に表示されます。

補足

Windows は、現在は 100% の倍数の拡大率のみサポートしています。たとえば、の表示を 150% に拡大すると、使用される拡大率は 200% になります。

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

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

MIDI コントローラーの割り当てを初期状態に戻します。

- **Save MIDI Controller as Default**

現在の MIDI コントローラーの割り当てをデフォルトとして保存します。新しいプラグインインスタンスを追加する場合、新しいデフォルト設定を使用します。

Steinberg ロゴ

Steinberg ロゴをクリックすると、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 サイトのリンクを含むポップアップメニューが表示されます。

プログラムのロード

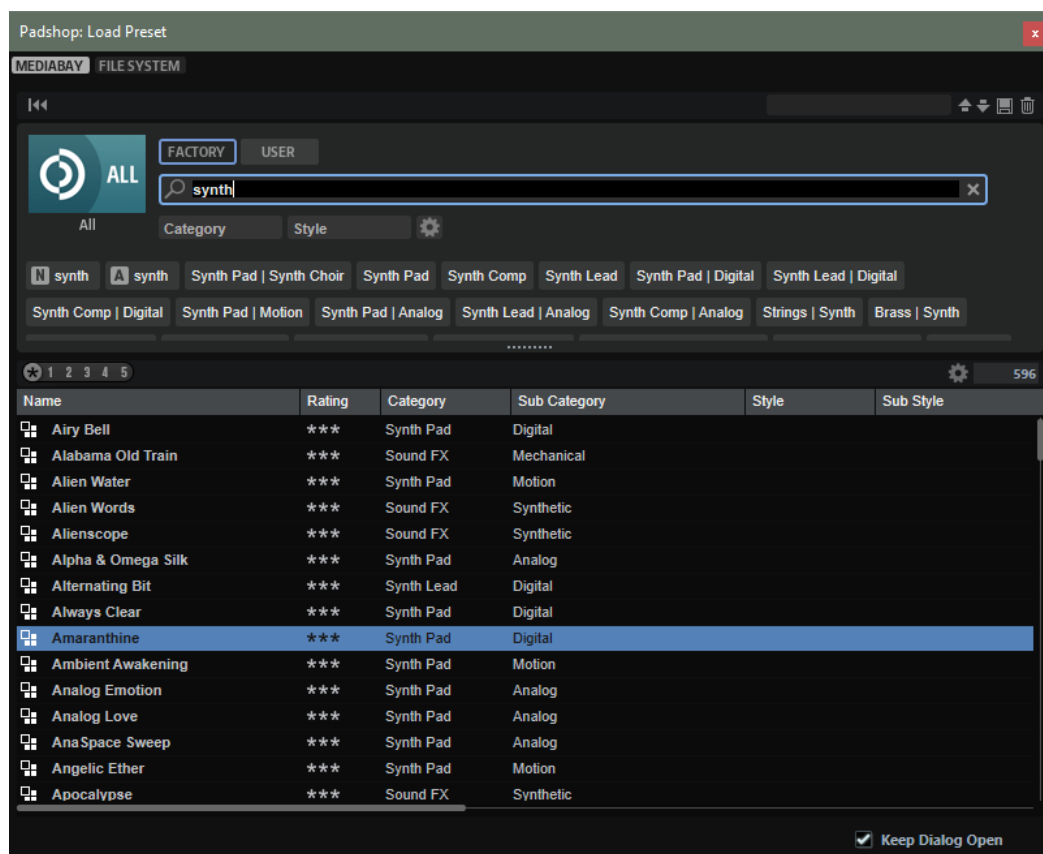
「Load Program」ダイアログからプログラムをロードできます。

上部の「MediaBay」と「File System」のボタンを使用すると、Steinberg の MediaBay を使用してファイルを探すか、システム内のフォルダーをブラウズしてファイルを探すかを選択できます。

「Load」ダイアログ-MediaBay ページ

MediaBay ページでは、ファイルを検索してロードできます。ファイルをより素早く見つけるために、ライブラリーフィルターと属性フィルターや、結果リストなどを定義できます。

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



Reset Filter

すべてのフィルター設定をリセットします。

プリセット

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

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

Select Library

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

Factory

このボタンを有効にすると、商用または無償のライブラリーに属し、VST サウンドライブラリーとしてシステムにインストールされているプリセットを検索できます。

User

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

Filter Text

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

Configure Attribute Menus

検索対象の属性を指定できる属性メニューを追加できます。

以下の属性メニューが用意されています。

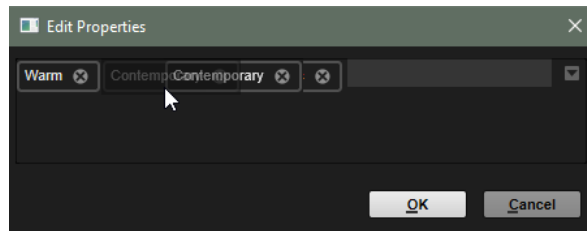
- 「**Category**」を選択するとツリービューが表示され、「**Category**」または「**Subcategory**」を選択できます。「**Subcategory**」タグは、対応する「**Category**」と一緒に以下の形式で表示されます。(Category | Subcategory)
- 「**Style**」を選択するとツリービューが表示され、「**Style**」または「**Substyle**」を選択できます。「**Substyle**」タグは、対応する「**Style**」と一緒に以下の形式で表示されます。(Style | Substyle)
- 「**Properties**」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

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

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

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

複数の属性を指定した場合、ドラッグアンドドロップで順序を変更できます。



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

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

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

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

複数の属性を指定した場合、ドラッグアンドドロップで順序を変更できます。

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

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

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

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

複数の属性を指定した場合、ドラッグアンドドロップで順序を変更できます。

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

レーティングフィルター

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

Set up Result Columns

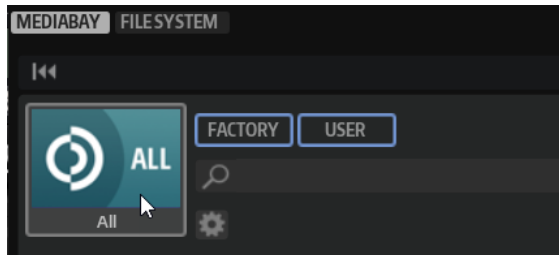
結果リストに表示する属性コラムを選択できます。

ファイルの参照

MediaBay では、ファイルを参照してロードできます。

手順

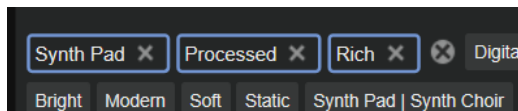
1. ウィンドウ上部の「**Factory**」ボタンと「**User**」ボタンを使用して、ファクトリープリセットと独自に作成したコンテンツのどちらを参照するかを指定できます。
両方のボタンをオンにすると、コンテンツ全体を参照できます。
2. ライブラリー名をクリックしてライブラリーセクターを開き、ファイルを検索する場所を指定します。特定のライブラリーを選択するには、それをクリックします。コンテンツ全体を参照するには、「**All Libraries**」を選択します。



補足

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

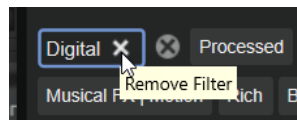
3. 結果リストの上には、使用頻度の高いタグをもとに、フィルター用タグの提案が表示されます。提案されたタグをフィルタータグとして使用するには、それをクリックします。複数のフィルタータグを同時に有効化できます。フィルタータグの提案リストは、フィルタータグを有効化するたびに更新されます。



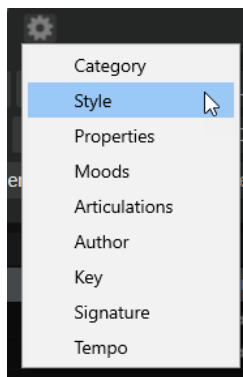
補足

有効化されたフィルタータグは青い枠で表示され、提案の左側に表示されます。

- フィルタータグを削除するには、タグの「**Remove Filter**」ボタンをクリックします。

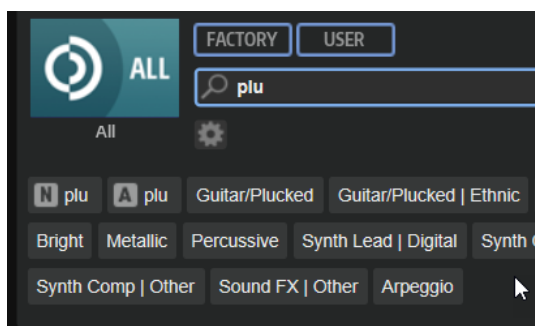


- すべてのタグを削除するには、フィルタータグと提案の間にある「**Remove All Filters**」ボタンをクリックします。
4. 必要に応じて、特定のタイプのプリセットを検索するための属性メニューが複数表示されるように **MediaBay** を設定します。メニューを追加または削除するには、「**Configure Attribute Menus**」ボタンをクリックして、対応する属性を選択または選択解除します。



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

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

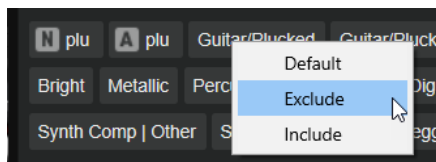


最初に表示される提案は、「Name」 **N** タグと「All Attributes」 **A** タグです。提案された他のフィルタータグがどの属性かは、マウスポインターを合わせると表示されるツールチップで確認できます。

ヒント

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

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



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

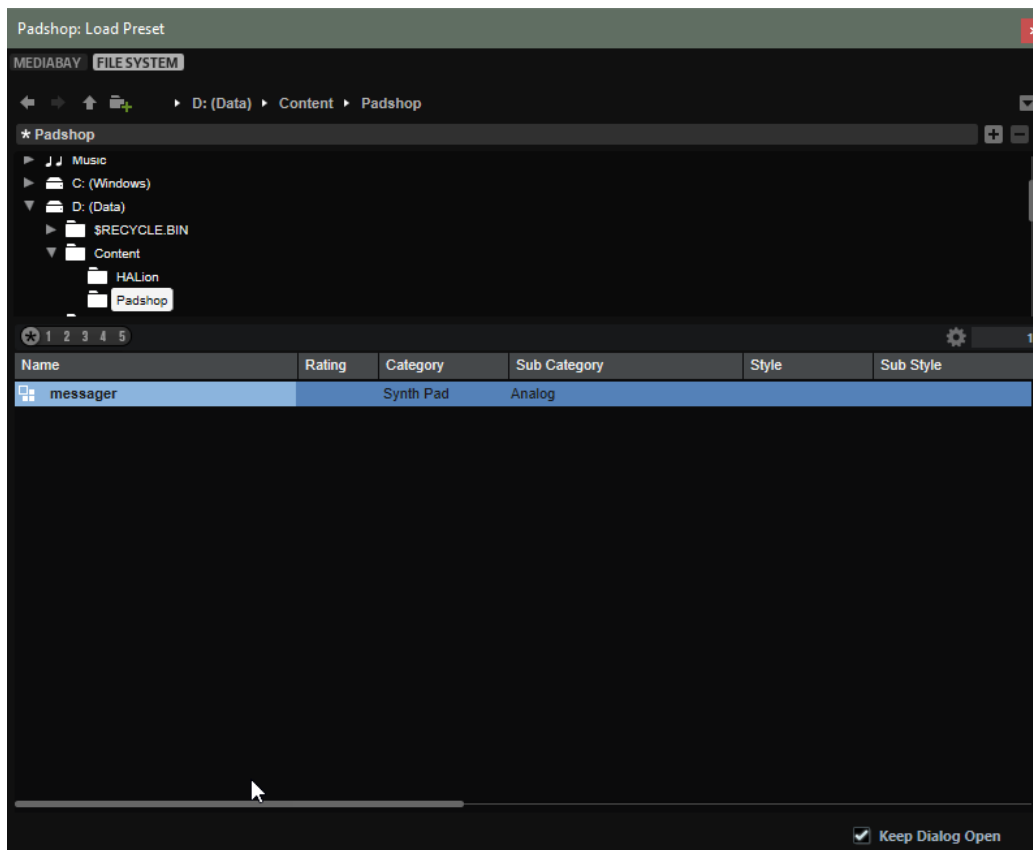
「Warm」タグが設定されていないピアノのプリセットしかリストに表示されなくなります。「Exclude」モードは赤い枠で示されます。

7. 結果リストでファイルをダブルクリックすると、そのファイルがロードされます。

「Load」ダイアログ-「File System」ページ

「File System」ページでは、システム内のファイルを参照できます。

ページの上部セクションで、サウンドを検索する場所を指定できます。下部セクションには対応する結果が表示されます。

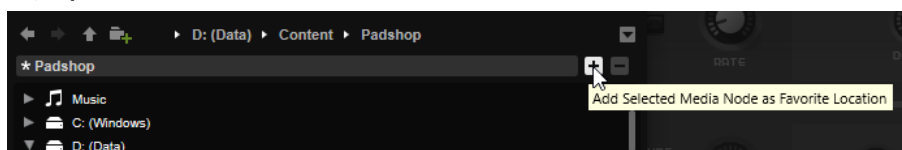


ナビゲーションコントロール



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

ロケーション



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

- お気に入りのロケーションのリストを開くには、テキストフィールドをクリックします。ロケーションを作成していない場合は、リストには何も表示されません。
- 現在のフォルダーをお気に入りのロケーションに追加するには、「**Add Selected Media Node as Favorite Location**」をクリックします。
ロケーションの名前には現在のフォルダー名を使用することも、新しい名前を指定することもできます。
- リストから現在のロケーションを削除するには、「**Remove Favorite Location**」をクリックします。

レーティングフィルター

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

Set up Result Columns

結果リストに表示する属性コラムを選択できます。

プリセットのインポート

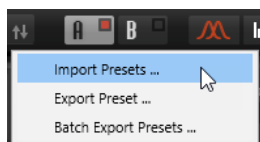
プリセットをインポートするには、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から波形ディスプレイにプリセットをドラッグするか、プラグイン機能セクションで「**Import/Export Presets**」をクリックし、ポップアップメニューから「**Import Preset**」を選択します。

プリセットのエクスポート

プリセットを使用しているサンプルと一緒にエクスポートすることで、より簡単に他のコンピューター間でプリセットを転送できます。

手順

1. プラグイン機能セクションで「**Import/Export Presets**」をクリックし、ポップアップメニューから「**Export Preset**」を選択します。



2. ダイアログで、プリセットの保存場所を指定して「**Save**」をクリックします。
-

結果

この場所にSamplesフォルダーが作成され、プリセットに使用されているサンプルが保存されます。

補足

- 同じ場所に複数のプリセットをエクスポートした場合、Samplesフォルダーが共有されます。
 - エクスポートするサンプルの名前がSamplesフォルダー内にすでにあるサンプルと同じ場合は、エクスポート時にファイル名に数字が追加され、サンプルの参照先が自動的に更新されます。
-

キーボード

ウィンドウの左下のセクションには、キーボードとホイールコントロールが表示されます。



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。

キーボードを使用したノートの試聴

- ノートを試聴するには、キーボードの対応するキーをクリックします。
キーをクリックする垂直方向の位置によって、ノートのトリガーに使用されるベロシティが変わります。キーの下部をクリックするとベロシティが最も高くなり、キーの上部をクリックするとベロシティが最も低くなります。
- マウスボタンを放すまで、あるキーとそのキー以降のすべてのキーを同じベロシティで発音するには、**[Shift]**を押したまま、キーボードのキーをクリックします。
- 1 から 127 までの間でベロシティを上げながら各ノートを 10 回再生するには、**[+]**を押したまま、キーをクリックします。

レイヤーセクション

ウィンドウの右下のレイヤーセクションでは、2つのレイヤーをミックスできます。

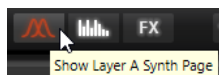


- 「Layer A/B Mix」フェーダーを使用して、最終ミックスにおける各レイヤーの相対的なレベルを調節します。

「Synth」ページ

「Synth」ページには、オシレーターとエンベロープおよび LFO のパラメーター、モジュレーションマトリクス、さらにステップモジュレーターが表示されます。

- レイヤーの「Synth」ページを表示するには、「Show Synth Page」ボタンをオンにします。



ページボタンに表示されているシンボルの形と色は、どのオシレータータイプがレイヤーに使用されているかを示しています。

「Voice」 セクション

「Voice」セクションには、ボイスに関する設定が含まれています。たとえば、モノフォニック再生またはポリフォニック再生を選択したり、ノートがどのようにトリガーされるかを指定したりできます。



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。

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。

Glide

発音するノート間のピッチをベンドします。「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、ピッチがベンドします。

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ベンドする時間を設定します。

Pitchbend Up/Pitchbend Down

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

Key Range

レイヤーごとにキー範囲を指定できます。これにより、特定のキーボード範囲で特定のレイヤーのみを演奏するスプリットサウンドを作成できます。

1つのレイヤーを範囲全体に設定し、もう1つのレイヤーで定義したキー範囲内に音の成分を割り当てるように設定することもできます。

Voice Mode

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

- 「Last」 - 新しいノートが前に発音したノートよりも優先して発音されます。
ノートの最大数を上回ると、最初に演奏したノートから順に発音が停止され(最初のノートを最初に停止)、新しいノートがトリガーされます。
- 「First」 - 古いノートが新しいノートよりも優先して発音されます。
ノートの最大数を上回っても、前に発音したノートがホールドされていれば、発音が停止されるノートはありません。ボイスの数に余裕がある場合のみ、新しいノートがトリガーされます。
- 「Low」 - 低音のノートが高音のノートよりも優先して発音されます。
ホールドされているノートよりも低音のノートを演奏することによってノートの最大数を上回った場合、最も高音のノートの発音が停止され、新しいノートがトリガーされません。

ホールドされているノートよりも高音のノートを演奏することによってノートの最大数を上回った場合、どのノートも発音は停止されず、新しいノートはトリガーされません。

- 「High」 - 高音のノートが低音のノートよりも優先して発音されます。

ホールドされているノートよりも高音のノートを演奏することによってノートの最大数を上回った場合、最も低音のノートの発音が停止され、新しいノートがトリガーされません。

ホールドされているノートよりも低音のノートを演奏することによってノートの最大数を上回った場合、どのノートも発音は停止されず、新しいノートはトリガーされません。

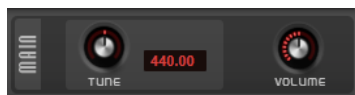
Trigger Mode

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。
- 「Resume」 は、エンベロープを再トリガーしますが、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」 を選択すると、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。

「Main」 セクション

「Main」 セクションでは、Padshop 全体のチューニングとボリュームの設定を行なえます。



TUNE

プラグインのメインチューニングを調節します。

VOLUME

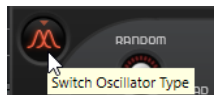
プラグインのメインボリュームを調節します。

「Oscillator」 セクション

このセクションでは、使用するオシレータータイプを選択して、オシレーターの設定を編集できます。

サウンドを作成するのに、グレインオシレーターまたはスペクトラルオシレーターのどちらかを選択します。

- オシレータータイプを切り替えるには、「Switch Oscillator Type」 をクリックします。



サンプルのロード

ハードディスクからサンプルをロードして Padshop で使用できます。

ロードしたサンプルはオシレーターで使用できるようになります。

Padshop のサンプルセクターでこのサンプルを選択できるようにするには、まずサンプルをインポートする必要があります。

- サンプルをロードするには、ディスプレイ右上角の「Sample Functions」 をクリックし、ポップアップメニューから「Load Sample」 を選択します。

ドラッグアンドドロップでサンプルをロードすることもできます。

- Steinberg 製 DAW の **MediaBay** から、波形ディスプレイにサンプルをドラッグアンドドロップします。

補足

ロードできるのは、Steinberg 製 DAW の **MediaBay** に表示される VST Sound コンテナにあるサンプルのみです。HALion または HALion Sonic の **MediaBay** のサンプルはロードできません。

- Steinberg 製 DAW のプロジェクトから、選択した 1 つまたは複数のオーディオイベントを波形ディスプレイにドラッグアンドドロップします。
- Steinberg 製 DAW の **Sample Editor** から、波形ディスプレイにスライスをドラッグアンドドロップします。
- エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から、波形ディスプレイにサンプルをドラッグアンドドロップします。

補足

「**Sample Functions**」 ポップアップメニューの「**Import Sample When Dropping**」がオンになっている場合、サンプルはロードではなくインポートされます。

関連リンク

[サンプルのインポート \(24 ページ\)](#)

サンプルのインポート

Padshop にサンプルをインポートすると、オシレーターにサンプルがロードされ、サンプルセクターで選択できるようになります。

サンプルをインポートするには、以下のいずれかの方法を使用します。

- ディスプレイ右上の「**Sample Functions**」をクリックし、ポップアップメニューから「**Import Sample**」を選択します。

ドラッグアンドドロップでサンプルをインポートすることもできます。

補足

ドラッグアンドドロップでサンプルをインポートするには、「**Sample Functions**」ポップアップメニューで「**Import Sample When Dropping**」をオンにしておく必要があります。オフになっていると、サンプルはロードされますがインポートはされません。

- Steinberg 製 DAW の **MediaBay** から、波形ディスプレイにサンプルをドラッグアンドドロップします。

補足

インポートできるのは、Steinberg 製 DAW の **MediaBay** に表示される VST Sound コンテナにあるサンプルのみです。HALion または HALion Sonic の **MediaBay** にあるサンプルはインポートできません。

- Steinberg 製 DAW のプロジェクトから、選択した 1 つまたは複数のオーディオイベントを波形ディスプレイにドラッグアンドドロップします。
- Steinberg 製 DAW の **Sample Editor** から、波形ディスプレイにスライスをドラッグアンドドロップします。
- エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から、波形ディスプレイにサンプルをドラッグアンドドロップします。

インポートしたサンプルは、あらかじめ定義されたディレクトリー
C:\Users\user\documents\Steinberg\Padshop\Samples\User Samples\ に保存されます。Padshop は、このディレクトリーを定期的にスキャンします。「User Samples」フォルダー内にサブフォルダーを作成して、サンプルコンテンツを整理できます。

補足

- インポートできるサンプルの最大長は 10 分です。それより長いサンプルをインポートしようとしても、最初の 10 分しかインポートされません。
- インポートしたサンプルの名前が既存のサンプルですでに使用されている場合は、インポート時にファイル名に数字が追加されます。

関連リンク

[サンプルのロード \(23 ページ\)](#)

オシレータープレビュー

波形ディスプレイ内をクリックしてドラッグすることで、サンプルの特定の部分をすばやくプレビューできます。

ノートの発音中にクリックしてドラッグすると、発音しているノートがプレビューされます。

発音されているノートがない場合、マウスボタンを押している間ベロシティー 127 の C3 が再生されます。

グレインオシレーター

グレインオシレーターでは、使用するサンプルをロードしたり、サンプルおよびループ範囲を指定したり、オシレーターのサウンドを任意に設定したりできます。

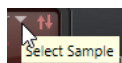


波形ディスプレイ

波形ディスプレイは、サンプルの概要を表示します。再生マーカーの位置、ループの範囲、およびグレインの作成に使用するサンプルの範囲が表示されます。

- グレインの作成に使用するサンプルの範囲を指定するには、サンプル波形の上にあるハンドルをドラッグします。
- サンプルの範囲全体を移動するには、波形ディスプレイの上にあるハンドルの間のエリアをクリックしてドラッグします。
- 「Loop」が「On」または「Alt」の場合は、波形にループ範囲が表示されます。ループ範囲を調節するには、ループハンドルをドラッグします。
- 別のサンプルをロードするには、波形ディスプレイの右上の「Select Sample」をクリックして、サンプルを選択します。

Padshop には、オシレーターソースとして使用できる多数のサンプルが用意されていますが、独自のサンプルを使用することもできます。



特定のサンプルを検索するには、サンプルブラウザー上部のテキストフィールドに名称を入力します。

補足

「**Oscillator**」セクションで新しいサンプルをロードしても、プラグインのパラメーター設定は変更されません。

位置設定

サンプルの同じ部分を繰り返し再生すると、変化がなく機械的になる場合があります。波形ディスプレイの左の位置設定を使用して、サウンドに臨場感を加えられます。

Position

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

「Position」の「Rnd」

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

Channel Offset

サンプルの左右チャンネルに対して再生位置をオフセットします。正の値に設定すると右チャンネルの再生位置が変更され、負の値に設定すると左チャンネルの再生位置が変更されます。どちらの場合も他方のチャンネルは影響を受けません。このコントロールはサウンドのパンを広げるのに使用できます。サンプルがモノラルの場合、オシレーターがチャンネルのコピーを作成します。これにより、たとえばモノラルのサンプルからステレオサウンドを作成できます。

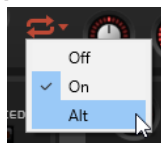
「Position」の「Sprd」

「**Number of Grains**」を2以上に設定した場合に、グレインの再生位置を広げ、各グレインがサンプルの別々の位置を再生するようにします。

再生設定

波形ディスプレイの下の再生設定を使用して、ループを設定したり、再生の速度と方向を指定したりできます。

Loop



- 「**Loop**」が「**On**」の場合は、ループ範囲内のグレインは連続して再生されます。再生マーカーがループの終了位置に到達すると、すぐさまループの開始位置にジャンプします。
- 「**Loop**」が「**Alt**」の場合は、ループ範囲内のグレインの再生の前後方向が交互に入れ替わります。つまり、再生マーカーがループの終了位置に達すると、そこをループの開始位置として逆方向に再生が行なわれます。

補足

グレインの再生方向のみが逆になり、グレイン自体は変化しません。

- 「**Loop**」が「**Off**」の場合は、再生はループの終了位置で停止します。

- 補足

「Random」、**「Spread」**、または**「Offset」**の設定によりグレイン位置がループの終了位置よりも後ろにある場合は、その部分を含むサンプルの終了位置まで再生されます。

Speed

サンプル内を移動するグレイン位置の速度と方向を設定します。

- 0% では、グレイン位置は常に一定です。
- 100% では、グレイン位置がオリジナルと同じ速度と方向でサンプル内を移動します。
- 200% では、グレイン位置がオリジナルの2倍の速度でサンプル内を移動します。
- -100% では、グレイン位置がオリジナルと同じ速度で、オリジナルとは逆方向にサンプル内を移動します。
- -200% では、グレイン位置がオリジナルの2倍の速度で、オリジナルとは逆方向にサンプル内を移動します。

グレインの設定

波形ディスプレイの下のグレイン設定で、使用するグレインの数を指定したり、グレインのデュレーションを設定したりできます。

Number

サンプルの各チャンネルのグレインの数を指定します。2に設定すると、2つのグレインが180°でオフセットされます。この位相のオフセットによってスペクトラムのルートが打ち消され、ピッチが1オクターブ上がります。これを解消するには、「Position」の**「Sprd」**、「Position」の**「Off」**、または「Duration」の**「Sprd」**パラメーターを調節します。

Duration

1から1000の倍率でグレインの長さを延ばします。

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

Duration Key Follow

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

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

- 補足

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

「Duration」の「Rnd」

ランダムグレインのデュレーションを設定します。このデュレーションは、新しいグレインの開始時に計算されます。このコントロールはサウンドのパンを広げるのに使用できません。100%に設定すると、グレインのデュレーションが半分から2倍の間で変化します。

「Duration Spread」

「Number of Grains」を2以上に設定した場合に利用できます。設定した倍率でグレインのデュレーションを変更します。これにより、各グレインを異なるデュレーションで再生します。+100%はオリジナルのデュレーションの2倍に相当し、-100%は半分に相当します。デュレーションが1の短いグレインでは、「Spread」を低い値に設定するとグレインによってピッチに多少の差が出ます。「Spread」を高い値に設定すると、サウンドのディチューンのような効果を得られます。

ピッチの設定

グラニュラーシンセシスでは、2種類の方法でサウンドのピッチを設定できます。オリジナルサンプルのピッチを使用する方法と、グレインオシレーターで設定する方法です。

- オリジナルサンプルのピッチを使用するには、サンプル自体のピッチがはっきりと聴こえるまで「Duration」の値を上げます。
- グレインオシレーターを使用してピッチを設定するには、「Duration」を非常に低い値(1または2を推奨)に設定します

Pitch Interval

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

「Pitch Interval」の「Rnd」

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

「Pitch Interval」の「Sprd」

「Number of Grains」を2以上に設定した場合に利用できます。グレインのピッチを半音およびセント単位でディチューンします。最初のグレインのピッチは維持され、その他のグレインは指定した範囲内の値に均等にディチューンされます。最後のグレインは最大値にディチューンされます。

補足

短いグレインではスペクトラムの変化のような効果を得られ、長いグレインではサンプルのディチューンのような効果を得られます。

長さや形の設定

波形ディスプレイの右で、グレインオシレーターに使用されるグレインの「Length」と「Shape」の値を指定できます。

Length

グレインのデュレーションを変えずにグレインを短くします。100%に設定すると、グレインの長さはグレインのデュレーションに一致します。グレインを短くするとサンプル内の再生部分が短くなり、スペクトラムが変化します。グレインのデュレーションは変わらないため、サウンドのピッチはそのままです。

Shape

グレインの形状を設定します。これはサウンドのスペクトラムに大きく影響します。ディスプレイをクリックすると、利用可能な形状が含まれるポップアップメニューが表示されます。

レベルの設定

波形ディスプレイの右で、グレインオシレーターのレベルとステレオ幅に影響する値の設定を行なえます。

Level

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

Random

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

Width

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

Gain

サンプル内の音量の小さい部分を使用してグレインのレベルを自動的に調節できます。この値を高くすると、サンプルのダイナミクスが失われることがあるので注意してください。

スペクトラルオシレーター

スペクトラルオシレーターでは、使用するサンプルをロードしたり、サンプルおよびループ範囲を指定したり、オシレーターのサウンドを任意に設定したりできます。



波形ディスプレイ

波形ディスプレイは、サンプルの概要を表示します。再生マーカーの位置、ループの範囲、およびサウンドの作成に使用するサンプルの範囲が表示されます。

- サウンドの抽出に使用するサンプルの範囲を指定するには、サンプル波形の上にあるハンドルをドラッグします。
- サンプルの範囲全体を移動するには、波形ディスプレイの上にあるハンドル間のエリアをクリックしてドラッグします。
- 「Loop」が「On」または「Alt」の場合は、波形にループ範囲が表示されます。ループ範囲を調節するには、ループハンドルをドラッグします。
- 別のサンプルをロードするには、波形ディスプレイの右上の「Select Sample」をクリックして、サンプルを選択します。

Padshop には、オシレーターソースとして使用できる多数のサンプルが用意されていますが、独自のサンプルを使用することもできます。



特定のサンプルを検索するには、サンプルブラウザー上部のテキストフィールドに名称を入力します。

補足

グレインオシレーターからスペクトラルオシレーターに切り替えたり、まったく新しいサンプルを初めて選択したりすると、スペクトラルオシレーターがサンプルを分析するのに少し時間がかかります。

補足

「**Oscillator**」セクションで新しいサンプルをロードしても、プラグインのパラメーター設定は変更されません。

位置設定

サンプルの同じ部分を繰り返し再生すると、変化がなく機械的になる場合があります。波形ディスプレイの左にある位置設定を使用して、サウンドに臨場感を加えられます。

Position

サンプル内の開始位置、つまり、ノートがトリガーされた場合に再生されるマーカーを設定します。たとえば、50%に設定すると、再生位置がサンプルの中央になります。

Random Position

ノートがトリガーされるたびに変化する再生位置の範囲を設定できます。100%に設定すると、再生位置はサンプル内のランダムな位置にジャンプします。このコントロールはサウンドのパンを広げるのに使用できます。

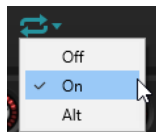
Channel Offset

サンプルの左右チャンネルに対して再生位置をオフセットします。正の値に設定すると右チャンネルの再生位置が変更され、負の値に設定すると左チャンネルの再生位置が変更されます。どちらの場合も他方のチャンネルは影響を受けません。このコントロールはサウンドのパンを広げるのに使用できます。サンプルがモノラルの場合、オシレーターがチャンネルのコピーを作成します。これにより、たとえばモノラルのサンプルからステレオサウンドを作成できます。

再生設定

波形ディスプレイの下の再生設定を使用して、ループの設定、再生の速度と方向の指定、使用する再生マーカー数の設定などが行なえます。

Loop



- 「**Loop**」が「**On**」の場合は、ループ範囲は連続して再生されます。再生マーカーがループの終了位置に到達すると、すぐさまループの開始位置にジャンプします。
- 「**Loop**」が「**Alt**」の場合は、再生マーカーが再生の前後方向を交互に入れ替えながら、サンプル内を移動します。つまり、再生マーカーがループの終了位置/開始位置に達するたびに、再生方向が逆になります。
- 「**Loop**」が「**Off**」の場合は、再生はループの終了位置で停止します。

補足

「**Random**」、「**Spread**」、または「**Offset**」の設定により再生マーカーがループの範囲外に出ってしまう場合は、サンプルの終わりまで再生され、再生が終了します。

Speed

サンプル内を移動する再生マーカーの速度と方向を設定します。

- 0% では、再生マーカーは移動しません。
- 100% では、再生マーカーがオリジナルと同じ速度と方向でサンプル内を移動します。
- 200% では、再生マーカーがオリジナルの2倍の速度でサンプル内を移動します。
- -100% では、再生マーカーがオリジナルと同じ速度で、オリジナルとは逆方向にサンプル内を移動します。
- -200% では、再生マーカーがオリジナルの2倍の速度で、オリジナルとは逆方向にサンプル内を移動します。

Speed Key Follow

オシレーターが、発音したノートによってどのように影響されるかを調節します。センターキーはC3に固定されています。

- 0よりも大きい値に設定するとセンターキーより上のノートの速度が上がり、センターキーより下のノートの速度が下がります。
たとえば100%に設定した場合、センターキーの1オクターブ上は2倍の速さで再生され、センターキーの1オクターブ下は半分の速さで再生されます。200%に設定した場合は、センターキーの1オクターブ上が現在の4倍の速さになり、1オクターブ下は1/4の速さになります。
- 負の値に設定すると順序が反転します。つまり、センターキーより上が低速になり、センターキーより下が高速になります。

Random Direction

ノートを発音したときに、現在の「Speed」設定に正または負のランダムな値を追加することで、再生の速度と方向をランダムにします。

Purity

サウンドのスペクトラル純度を調節できます。0%に設定すると、オリジナルのサウンドが再生されます。

- 正の値に設定すると、部分音間のレベルの差が大きくなり、純粋なサウンドになります。
- 負の値に設定すると、部分音間のレベルの差が小さくなり、ノイズの多い混ざったサウンドになります。

「Purity」はモジュレーションマトリクスで変調できます。

すべての部分音の周波数オフセットを調節します。このパラメーターの効果は、周波数オフセットが信号内に存在するかどうか大きく依存します。サウンドが厳密に調和している場合、つまり周波数オフセットがない場合、「Inharmonicity」コントロールは効果を発揮しません。

部分音の周波数は、再生したピッチの2オクターブ下から始まる倍音列と比較されます。サウンドが厳密に調和していない場合、一部の部分音の周波数は、想定される倍音列の周波数に一致するようにオフセットされます。

0%に設定すると、高調波周波数だけが再生されます。0%に設定すると、オリジナルのサウンドが再生されます。+200%に設定すると、周波数オフセットが2倍になります。負の値に設定すると、それに応じて周波数オフセットが反転します。

「Inharmonicity」はモジュレーションマトリクスで変調できます。

Low Cut

低域のダンピングを調節できます。値を大きくするほど、低域が多くカットされます。

「Low Cut」はカットオフ周波数が固定された従来のフィルターのように機能しません。かわりに、サンプル内の現在の周波数が反映されます。たとえば、このパラメーターを10%に設定すると、スペクトラム全体の音圧の10%を占める低域がカットされます。これは、ピッ

チを上げるようにピッチシフトを使用した場合に聴こえる可能性のある低いランブルを除去する場合に特に便利です。値を大きくするほど、「**Low Cut**」の効果は大きくなります。

「**Low Cut**」はモジュレーションマトリクスで変調できます。

Number

同時に再生する再生マーカークの数を指定します。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つのオーディオストリームが最大レベル、3つめのオーディオストリームが半分のレベルで再生されます。

「Position Spread」

「**Number**」を2以上に設定した場合に、再生マーカークの位置を分散させます。これにより、それぞれの再生マーカークが別の位置から再生されます。

Detune

再生マーカークをディチューンします。

Pan Spread

ステレオでの再生マーカークの信号を分散させます。

レベルの設定

波形ディスプレイの右の設定で、再生レベルとチャンネルの幅を変更できます。

Root Key

サンプルのデフォルトのピッチ、つまり、移調なしでサンプルが再生されるときにキーを決定します。

Gain

サンプル内の音量の小さい部分のレベルを自動的に調節できます。この値を高くすると、サンプルのダイナミクスが失われることがあるので注意してください。

Level

スペクトラルオシレーター全体のレベルを調節します。再生マーカークの数を増やす場合は、レベルを下げる必要が生じることがあります。サンプル内の音量が非常に小さい部分を再生する場合は、このコントロールを使用してレベルを上げられます。

Width

オシレーターのステレオ幅を調節します。0%に設定すると、オシレーターの出力はモノラルになります。

「Pitch」セクション

「Pitch」セクションでは、ピッチを調節できます。選択したオシレータータイプによって、使用可能な設定が異なります。グレインオシレーターを使用している場合、グレインのピッチを指定できます。スペクトラルオシレーターを使用している場合は、波形のピッチとフォルマント設定を指定できます。



Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

Coarse

ピッチを半音単位で設定します。

Fine

ピッチをセント単位で微調整します。

Fixed

このパラメーターはグレインオシレーターで使用できます。

- デュレーションの長いグレインを使用する場合、「Fixed」を有効にするとすべてのキーのピッチが一定になります。
- デュレーションの短いグレインを使用する場合、各キーは異なるスペクトラムを再生します。

Formant

- スペクトラルオシレーターを使用する場合は、このパラメーターでスペクトラムのフォルマントをシフトできます。
- グレインオシレーターを使用する場合は、オリジナルサンプルのピッチを変更します。効果は以下のとおりです。

グレインのデュレーションが短い場合、知覚されるピッチはグレインサイズに応じて変化するため、ベースとなるサンプルのピッチを変更するとフォルマントシフトに似た効果を得られます。

グレインのデュレーションが長い場合、オリジナルサンプルのピッチがそのまま知覚されるため、その効果はピッチオフセットに変わります。

Formant Key Follow

このパラメーターはスペクトラルオシレーターで使用できます。再生されるピッチに応じて、フォルマントをシフトできます。

100%に設定すると、フォルマントはピッチに従います。0%に設定すると、フォルマントは一定に保たれます。フォルマント特性が一定である本物の楽器をエミュレートしたい場合は、この値を0に設定して、さまざまなキー範囲でノートを発音しながら希望するフォルマントまで少しずつ値を上げます。

「Filter」 セクション

「Filter」セクションでは、サウンドの音色を調節できます。このセクションにはローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジエクトフィルターなど、24種類のフィルターがあります。統合フィルターディストーションは、アナログチューブディストーションやハードクリッピングエフェクトを生成したり、ビット解像度やサンプル周波数を減衰したりできます。



フィルターエンベロープは、モジュレーションマトリクスでアクセスできる多数のデスティネーションの変調に使用できます。

Envelope Amount

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

Cutoff Key Follow

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

Center Key

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

Filter Shape

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

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。

Distortion Type

- 「Off」 は、フィルターセクションが無効になります。
- 「Tube Drive」 は、温かいチューブのようなディストーションを加えます。「Distortion」パラメーターでチューブドライブの量を設定できます。
- 「Hard Clip」 は、トランジスタ系の明るいディストーションを加えます。「Distortion」パラメーターでハードクリッピングの量を設定できます。
- 「Bit Red」 (ビットリダクション) は、クオンタイズノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。「Distortion」パラメーターでビットリダクションを調節できません。
- 「Rate Red」 は、エイリアスノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。「Distortion」パラメーターでレートリダクションを調節できます。

- 「Rate Red KF」は、エイリアスノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。さらに、「Key Follow」が使用されます。レートリダクションは押されたキーに従い、高いキーを弾くとサンプリングレートが高くなります。

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 Level

信号にディストーションを加えます。選択した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。

エンベロープフェーダーと「VEL」コントロール

エンベロープフェーダーを操作して、フィルターエンベロープのアタック、ディケイ、サステイン、およびリリースタイムを指定します。

「Velocity」コントロールはベロシティーがエンベロープの強さに影響する程度を設定します。0%に設定するとエンベロープがそのまま適用されます。ベロシティーが低い場合、設定値を高くするほどエンベロープの強さが小さくなります。

「Amplifier」セクション

「Amplifier」セクションでは、アンプの「Level」と「Pan」を調節したり、ボリュームエンベロープを設定したりできます。ボリュームエンベロープは、モジュレーションマトリクスでアクセスできる多数のデスティネーションの変調に使用できます。



Level

サウンドのレベルを調節します。

通常、12dBの内部ヘッドルームを設定すると、レベル調節なしでポリフォニック再生できます。ただし、フィルターディストーションのレベルがこれよりも高い場合はレベルを下げる必要が生じることがあります。

Pan

ステレオでのサウンドの定位を設定します。

エンベロープフェーダー

エンベロープフェーダーを操作して、ボリュームエンベロープのアタック、ディケイ、サステイン、およびリリースタイムを指定します。

Velocity

「Velocity」コントロールはベロシティーが出力レベルに影響する程度を設定します。0に設定すると、サウンドは常にそのサウンドの最大振幅で再生されます。ベロシティーが低い場合、設定値を高くするほど出力レベルが低減されます。

Step Modulator

Padshop には、リズムカルなコントロールシーケンスを作成できるポリフォニックステップモジュレーターが用意されています。



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

Steps

シーケンスのステップ数を設定します。ステップの最大数は 32 です。

Slope

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

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

Amount

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

Rate

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

Sync Mode

「**Sync**」がオンの場合は、ステップをホストアプリケーションのテンポに同期できます。

- 「**Beat**」は、ステップモジュレーターの再開をホストアプリケーションのトランスポートに同期し、プロジェクトの拍子に合わせます。
- 「**First**」は、指定した音値のノートがトリガーされてホールドされているノートが他にない場合に、ステップモジュレーターを再開させます。
- 「**Each**」は、指定した音値のノートがトリガーされるたびにステップモジュレーターを再開させます。

Step

特定のステップを選択できます。

Level

選択されているステップのレベルを示します。

Snap

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

ステップの編集

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

- ステップのレベルを設定するには、グラフィカルエディター内の該当位置をクリックします。
- ステップの値を変更するには、ステップを上下にドラッグするか、「Level」値フィールドに新しい値を入力します。
- ステップのレベルを 0% にリセットするには、**L** を押しながらそのステップをクリックします。
- すべてのステップをリセットするには、**R** を押しながらグラフィカルエディター内をクリックします。
- すべてのステップを一度に変更するには、**A** を押しながらステップをドラッグします。
- ステップで傾斜を描くには、**S** を押しながらラインを描きます。
- シーケンスの右と左で対称の傾斜を描くには、**S** と **+** を押しながらラインを描きます。
- 選択したステップの値を徐々に増減するには、**+** と **-** の矢印キーを使用します。
初期設定では、値は 1% ずつ変化します。0.1% ずつ変化させるには、**0.1** を押しながら操作します。
- 左右の矢印キーを使用して前のまたは次のステップを選択できます。

モジュレーションマトリクス

モジュレーションマトリクスには自由に割り当て可能な 16 個のモジュレーションが用意されており、たとえば、Cubase から操作できるノートエクスプレッションモジュレーションなどを割り当てられます。

モジュレーションの割り当てとは、LFO やエンベロープなどのモジュレーションソースとピッチ、カットオフ、振幅などのデスティネーションを相互に接続することを意味します。たとえば、モジュレーションマトリクスでステップモジュレーターを割り当て、それをグレイ位置にルーティングすることで、ステップごとに異なるスペクトラムを使用できます。

16 個のモジュレーションは 4 つのタブに用意されています。各タブにモジュレーションが 4 つずつあります。



モジュレーションの作成

モジュレーションを使用すると、モジュレーションソースのパラメーターで、デスティネーションのパラメーターをコントロールできます。


手順

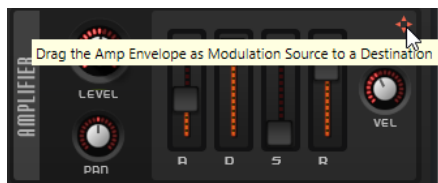
1. 「Synth」 ページで「Matrix」セクションを開き、タブ「1」を選択します。
このタブに最初の 4 つのモジュレーションがあります。
2. 最初のモジュレーションで、モジュレーションソースとデスティネーションを選択します。たとえば、ソースとして「LFO1」、デスティネーションとして「Pitch」を選択します。
3. 「Modulation Depth」フェーダーを水平方向に動かして、モジュレーションの強さを調節します。
4. 必要に応じて、「Modifier」フィールドをクリックしてモディファイアーを選択します。

モディファイアーはモジュレーションソースの出力の調節に使用します。たとえば、モディファイアーとして「Pitch Bend」を選択します。

ドラッグアンドドロップによるモジュレーションソースとデスティネーションの結合

最も重要なモジュレーションソースをドラッグアンドドロップして、最も一般的なデスティネーションに割り当てることができます。

モジュレーションソースとして使用できるパラメーターには、ドラッグアイコン  が表示されます。



フィルターエンベロープ、アンプリファイヤーエンベロープ、LFO、割り当て可能なエンベロープ (Env 3)、およびキーボードのホイールコントロールをドラッグできます。

- モジュレーション割り当てを作成するには、変調したいパラメーター上にドラッグアイコンをドラッグします。

デスティネーションとして使用できるパラメーターは、モジュレーションソースをドラッグしたときに、緑色にオーバーレイ表示されます。



モジュレーションソースをドロップすると、モジュレーションが作成され、それに応じてモジュレーションマトリクスが更新されます。

補足

マトリクスの16個すべてのモジュレーション設定が使用されている場合、それ以上の割り当てはできません。この場合、ドラッグアンドドロップしてもモジュレーションを割り当てできません。

モジュレーションマトリクスのパラメーター

モジュレーションマトリクスでは、モジュレーションのソース、デスティネーション、およびモディファイアーを設定したり、モジュレーションの強さを指定したりできます。

モジュレーションソース

LFO 1/2

LFO 1 および 2 は周期的なモジュレーション信号を生成します。

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

LFO 3/4

LFO 3 および 4 は周期的なモジュレーション信号を生成します。

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

Amp Envelope

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

Filter Envelope

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

Env 3

自由に割り当て可能なエンベロープです。このモジュレーションソースは双極性です。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。

Step Modulator

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

Key Follow

MIDI ノートナンバーに応じてモジュレーションを生成します。MIDI ノートの最低音 (C-2) では値は -1、最高音 (G8) では値は +1 です。

Velocity

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

Pitchbend

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

Modulation Wheel

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

Aftertouch

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

Arpeggiator

このサブメニューでは、アルペジエーターのコントローラーレーンをモジュレーションソースとして使用できます。

ノートエクスプレッション

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

Noise

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

Bus 1-16

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

Offset

モジュレーションソースの出力に対して追加オフセットを指定できます。

モジュレーションモディファイアー

すべてのモジュレーションソースはモディファイアーとして使用することもできます。モディファイアーはモジュレーションソースの出力の調節に使用します。典型的な例では、LFO をソースとして、モ

ジュレーションホイールをモディファイアーとして使用します。これによって、LFO モジュレーションの強さをホイールで制御できます。

Modulation Depth

モジュレーションの強さを調節します。

Modulation Destinations

Pitch

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

Cutoff

フィルターカットオフを変調します。

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

Resonance

フィルターレゾナンスを変調します。レゾナンスはフィルターの特性を変えます。

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

Distortion

フィルターディストーションを変調します。

Level

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

Volume 1

ゲインを変調します。このモジュレーションはレベルに応じて増大します。

Volume 2

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

Pan

ステレオにおけるサウンドのパンを変調します。

Grain Position

再生位置を変調します。この変調は連続的ではなく、グレインが開始するたびに更新されません。

Grain Speed

「Speed」パラメーターを変調します。

Grain Duration

グレインのデュレーション、つまりグレインが反復する周波数を変調します。モジュレーションデプスが100%のときのモジュレーションの最大範囲は、-5 から +5 オクターブです。

Grain Length

グレインの長さを変調します。

Grain Pitch

グレインのピッチを変調します。この変調は連続的ではなく、新しいグレインの開始時に更新されます。連続的にピッチを変調するには、「Grain Pitch」ではなく「Pitch」をデスティ

ネーションとして使用します。グレインオシレーターで「**Follow Zone Pitch**」がオンになっていることを確認してください。

Grain Formant

グレインのデュレーションに影響を与えずに、ソースサンプルのピッチを変調します。これにより、短いデュレーションのフォルマントシフトを実現します。

Grain Level

グレインのレベルを変調します。この変調は連続的ではなく、新しいグレインが開始するたびに更新されます。連続的にレベルを変調するには、「**Volume 1**」、「**Volume 2**」、または「**Level**」をデスティネーションとして使用します。

LFO 3/4 Frequency

それぞれの LFO の速度を変調します。

LFO 3/4 Shape

それぞれの LFO の波形を変調します。

Step Mod Frequency

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

Step Mod Slope

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

Amp Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。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 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。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 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。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 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。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 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。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 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。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 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。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 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。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 L0

ユーザー定義可能なエンベロープ3の「L0」パラメーター(最初のエンベロープノードのレベル)を変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。レベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Attack

ユーザー定義可能なエンベロープ3のアタックタイムを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。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 L1

ユーザー定義可能なエンベロープ3の「L1」パラメーター(2番目のエンベロープノードのレベル)を変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。レベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Decay

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

Env 3 Sustain

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

Env 3 Release

ユーザー定義可能なエンベロープ3のリリースタイムを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。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 L4

ユーザー定義可能なエンベロープ3の「L4」パラメーター(エンベロープのエンドレベル)を変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。レベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Bus 1-16

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

Spectral

このサブメニューを使用すると、スペクトラルオシレーターのパラメーターをデスティネーションとして使用できます。

「LFO」セクション

Padshopには、2つのモノフォニックLFOと2つのポリフォニックLFOが用意されています。この場合のモノフォニックとは、LFOは1回のみ計算され、複数のボイスが同時にフィードされることを意味します。ポリフォニックとは、LFOはボイスごとに計算されることを意味します。

タブ「1」と「2」のLFOはモノフォニックで、タブ「3」と「4」のLFOはポリフォニックです。



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。
- 「**Square**」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。
- 「**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。

Rate

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**」がオンのときは、速度を拍子の分数で指定します。
- 「**Sync**」がオフのときは、周波数を Hz で指定します。

Retrigger

新しいノートがトリガーされたときに指定の初期位相で LFO を再開するかどうかを設定します。このパラメーターは「Sync Mode」が「**Off**」または「**Tempo**」のときに使用できません。

モノフォニック LFO では、以下のように機能します。

- **Off** - LFO は再開しません。
- **First** - ホールドされているノートがない場合に、ノートがトリガーされると LFO が再開します。
- **Each** - ノートがトリガーされるたびに LFO が再開します。

ポリフォニック LFO では、以下のように機能します。

- **Off** - LFO は再開しません。
- **On** - ノートがトリガーされるたびに LFO が再開します。このように、ポリフォニック LFO は各ボイスを個別に変調できます。

Sync Mode

LFOの速度の設定方法を指定します。

- **Off** - Hz 単位で設定します。
- **Tempo** - 音価で設定します。この場合、ホストシーケンサーで指定されているテンポによって速度が決まります。
- **Beat** - 音価で設定します。この場合、ホストシーケンサーで指定されているテンポによって速度が決まります。さらに、現在の初期位相は現在のポジションに基づいて計算されます。

LFOの再開をホストアプリケーションのトランスポートに同期し、プロジェクトの拍子に合わせます。

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。

Fade In

ポリフォニック LFO のフェードイン時間を設定します。

「Envelope 3」 セクション

「Env 3」 タブには、モジュレーションマトリクスで自由にルーティングできる追加のエンベロープが備わっています。このエンベロープは双極性であるため、パンやピッチなどのデスティネーションを変調する場合に特に適しています。

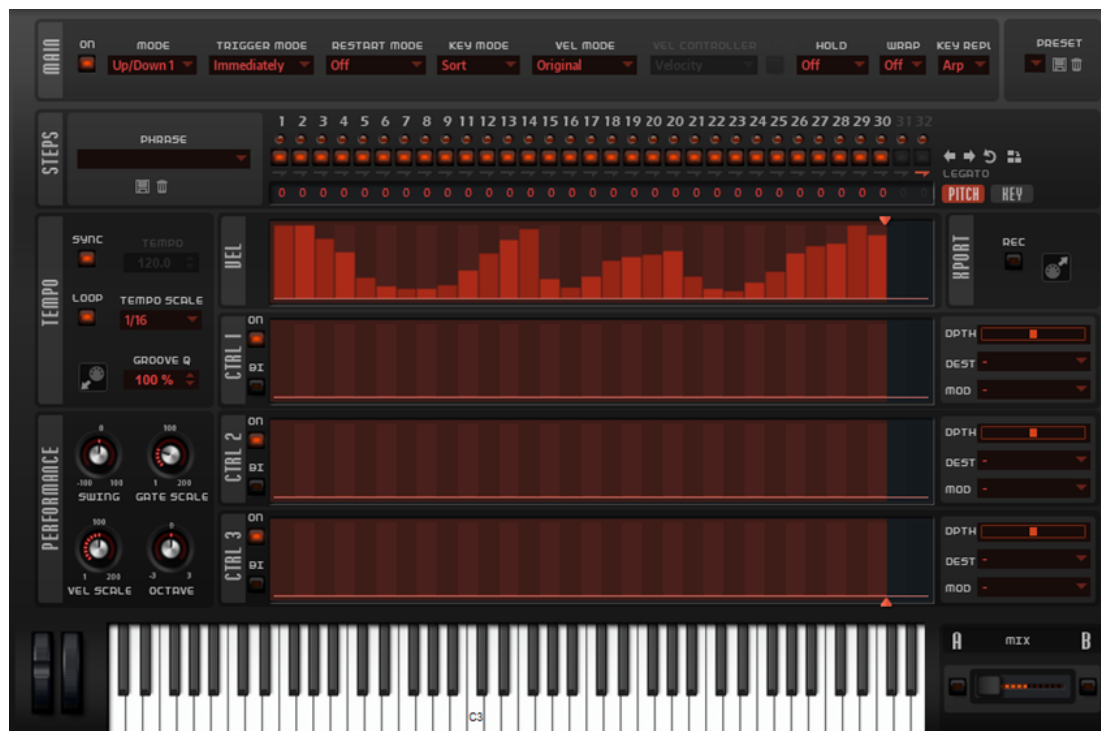


使用可能なパラメーターを以下に示します。

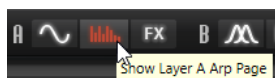
- 「L0」 は、スタートレベルを設定します。
- 「A」 は、アタックタイムを設定します。
- 「L1」 は、アタックレベルを設定します。
- 「D」 は、ディケイタイムを設定します。
- 「S」 は、サステインレベルを設定します。
- 「R」 は、リリースタイムを設定します。
- 「L4」 は、エンドレベルを設定します。
- 「Velocity」 は、エンベロープの強さがどれくらいベロシティに依存するかを設定します。
このパラメーターを 0 に設定すると、エンベロープがすべて適用されます。ベロシティが低い場合、設定値を高くするほどエンベロープの強さが小さくなります。

「Arp」 ページ

「Arp」 ページでは、Padshop のアルペジオやフレーズプレーヤーを使用できます。

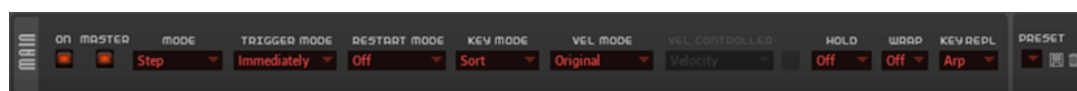


- レイヤーの「Arp」 ページを表示するには、対応する「Show Arp Page」 ボタンをオンにします。



「Main」 セクション

「Main」 セクションでは、アルペジエーターのグローバル設定を行なえます。



Arpeggiator On/Off

アルペジエーターを有効または無効にします。

Master

このボタンをオンにすると、現在のレイヤーのアルペジエーターがマスターアルペジエーターとなり、2 番目のレイヤーにも使用されます。

補足

- スレーブアルペジエーターに行なった設定は、削除されません。スレーブアルペジエーターの設定は、「Master」 モードをオフにすると再び使用可能になります。
- コントローラー 1~3 のモジュレーションの割り当ては、スレーブモードでもアクティブのままです。これによりマスターアルペジエーターの効果をスレーブレイヤーに指定できます。

Mode

ノートの再生方法を指定します。

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

Trigger Mode

キーボードで演奏する新しいノートを、アルペジエーターがスキャンするタイミングを設定します。

- 「**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拍ごとに変化します。
- 「**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小節ごとに変化します。

Restart Mode

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

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

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

Key Mode

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

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

補足

「Direct」は、アルペジエーターにコントローラーレーンを設定して有効にし、デスティネーションをそのコントローラーレーンに割り当てた場合にのみ機能します。

Vel Mode

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

Vel Controller

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

- 「Velocity」を選択した場合、トリガーされたノートは演奏したノートからベロシティーを継承します。
- 「Aftertouch」を選択した場合、トリガーされたノートはアフタータッチコントローラーからベロシティーを受け取ります。
- 「Poly Pressure」を選択した場合、トリガーされたノートはポリプレッシャーコントローラーからベロシティーを受け取ります。この場合、ベロシティーをキーごとにコントロールできます。
- 「MIDI Controller」を選択すると、サブメニューが開き、MIDI コントローラーを選択できます。
この MIDI コントローラーの値が、トリガーされたノートのベロシティーとして使用されます。

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。

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。

「Steps」 セクション

「Steps」 セクションでは、フレーズの設定が行なえます。付属のフレーズをロードするか、独自のフレーズを作成できます。フレーズはステップごとに編集できます。



Phrase

フレーズを選択できます。

ステップの LED

ステップが再生されると、対応するステップの LED が点灯します。

ステップの 「On/Off」 ボタン

ステップを有効または無効にします。

「Legato」 ボタン

ステップボタンの下の 「Legato」 ボタンを使用して、2つのステップをレガート再生できます。

- レガート再生するには、1つめのステップの下にある 「Legato」 ボタンをクリックして、小さい矢印を表示させます。

Show Pitch Row

ステップの下に 「Transpose」 値フィールドが表示され、ステップの個々のトランスポーズ値を入力できます。

Show Key Row

ステップの下に 「Key Select」 値フィールドが表示され、各ステップで再生するノートバッファのキーを指定できます。

Key Select

アルペジエーターはキーボードをスキャンし、押されたキーをノートバッファに書き込みます。「Key Mode」 の設定に応じて、このノートバッファが、ピッチ順またはキーを演奏した順にソートされます。「Key Select」 を使用すると、ノートバッファの定義済みキーを再生できます。個々のステップごとに 「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

「Arp Mode」 が 「Step」 または 「Chord」 に設定されている場合、「Key Select」 は使用できません。

- ステップの 「Key Select」 の値を表示するには、エディターの左にある 「Show Transpose or Key Select」 をクリックしてキーボードのアイコンを表示させます。

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

使用可能なオプションを以下に示します。

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

「Velocity」 セクション

このセクションでは、アルペジオのステップを設定してベロシティーを指定します。



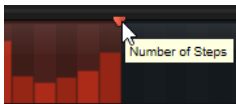
フレーズには最大 32 ステップ含めることができます。有効にしたステップだけが再生されます。

- ステップを有効にするには、「**Steps**」セクションの「**On/Off**」ボタンをオンにします。





ステップの編集

たとえば、フレーズを移動したり、反転したりしてフレーズ全体を編集できます。または、ステップのベロシティー値を設定したり、単一ステップのオン/オフを切り替えたりしてステップを個別に編集できます。

- フレーズのステップ数を指定するには、「**Number of Steps**」ハンドルを左右にドラッグします。











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。

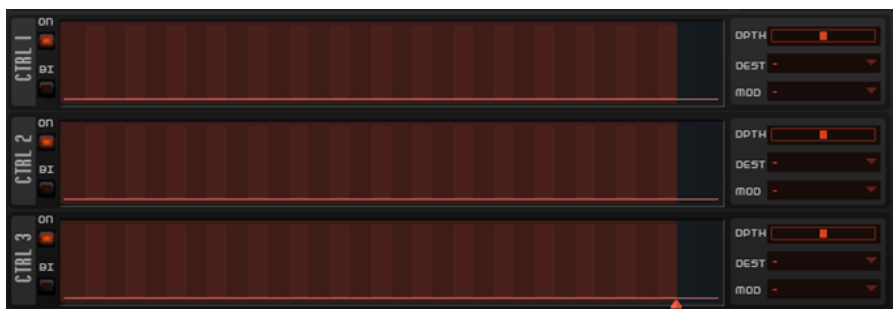
ステップの編集

- 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、 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、 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、 + 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、 を押しながらかステップをクリックします。
- すべてのステップのベロシティを 127 にリセットするには、 + を押しながらかステップをクリックします。
- 2つのステップをレガート再生するには、1つめのステップの「**Step Legato**」を有効にして、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、「**Step Transpose**」フィールドをクリックして、移調数(半音単位)を入力します。
- 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、 を押しながらかステップの右側の境界をドラッグします。
この方法でゲートタイムを調節できるのは、次のステップの左側の境界までです。次以降のステップに重なるまでステップのゲートタイムをのばした場合、重ねられたステップは無効になります。
- ステップのゲートタイムを 1 にリセットするには、 を押しながらかハイライトされた右側の境界をクリックします。
- すべてのステップのゲートタイムをリセットするには、 + を押しながらかハイライトされた右側の境界をクリックします。
- 連続するステップの間のギャップを埋めるには、コンテキストメニューから「**Fill Gap**」または「**Fill All Gaps**」を選択します。

「Controller Lanes」セクション

3つのコントローラーレーンで、フレーズの変調に使用できるコントローラーシーケンスを設定できます。

3つのコントローラーレーンから、MIDI コントローラー 110、111、および 112 がデスティネーションに送られます。録音したシーケンスをエクスポートするとき、これらのコントローラー値もエクスポートされます。つまり、エクスポートした MIDI シーケンスをシーケンサーに追加すると、アルペジエーターを無効にし、シーケンサーを使用してノートやコントローラー値を再生できます。



- コントローラーレーンをオンにするには、「On/Off」 ボタンをクリックします。
- 各レーンの「Bipolar On/Off」 ボタンのオン/オフを切り替えると、コントローラーカーブを単極性のモジュレーションソースとして使用するか双極性のモジュレーションソースとして使用するかを指定できます。
- レーンの右側で、各コントローラーレーンのモジュレーションを設定します。

補足

アルペジエーターを無効にしても、モジュレーションマトリクスではコントローラーレーンは有効のままになり、受信 MIDI コントローラーメッセージを使用してモジュレーションを調節できます。

関連リンク

[ステップの編集 \(49 ページ\)](#)

[モジュレーションマトリクスのパラメーター \(38 ページ\)](#)

「Tempo」 セクション

「Tempo」 セクションでは、アルペジエーターの再生速度を設定したり、ホストのテンポに再生を同期したりできます。



Sync

フレーズがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

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

Tempo

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

「Sync」がオンの場合、「Tempo」パラメーターは使用できません。

Loop

フレーズをループ再生できます。

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。

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。

「Performance」 セクション

「Performance」セクションでフレーズの再生方法を指定できます。たとえば、再生時にスウィングさせたり、オクターブを追加したりできます。



Swing

偶数拍(裏拍)のノートのタイミングを移動してスウィング感を出します。負の値の場合、ノートは早めに発音されます。正の値の場合、ノートは遅れて発音されます。

Gate Scale

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

Vel Scale

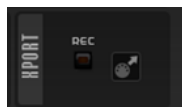
フレーズのノートオンベロシティを変更します。100%に設定すると、ノートは元のベロシティで発音されます。

Octaves

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

「Export」 セクション

このセクションには、MIDI エクスポート機能が含まれています。アルペジエーターで作成したフレーズをエクスポートするには、使用している DAW のトラックに録音したフレーズをドラッグします。



Record Output

アルペジエーターの MIDI 出力を録音できます。

Drag MIDI Phrase to Host Sequencer

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

「Arp」 ページのロック


「Arp」ページをロックすると、さまざまなサウンドで同じアルペジオ演奏を行なえます。

手順

- プラグイン機能セクションにある「Lock Arpeggiators」をクリックします。
これで、同じアルペジオでプリセットを切り替えて別のサウンドを試すことができます。
-

「FX」 ページ

このページには、イコライザー、コーラスとフランジャーのモジュレーションエフェクト、およびディレイエフェクトがレイヤーごとに用意されています。さらに、グローバルリバーブエフェクトもあります。

セクションのオン/オフを切り替えるには、「On/Off」  ボタンをクリックします。

「EQ」 セクション

各レイヤーで、高品質な4バンドのイコライザーを使用できます。



中域の2つはピークフィルターの働きをし、低域と高域はシェルピ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、「Gain」、「Frequency」、および「Q」の各パラメーターを設定できます。

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、シェルピングフィルターの「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。

「Modulation Effects」 セクション

このセクションでは、「Type」メニューから使用するモジュレーションエフェクトを選択できます。エフェクトは、「Chorus」、「Flanger」、「Emsemble」、または「Phaser」から選択できます。



「Chorus」と「Flanger」には、以下のパラメーターがあります。

Rate

ピッチ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

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。

Feedback

エフェクトにレゾナンス(共鳴)を付加します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

「Ensemble」エフェクトには、以下のパラメーターがあります。



Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Rate

LFOの周波数を設定します。

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

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

「Phaser」エフェクトには、以下のパラメーターがあります。



Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

Rate

フェーズモジュレーションの周波数を設定します。

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。

Depth

フェーズモジュレーションの強さを設定します。

Feedback

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

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。

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。

「Delay」 セクション

「Delay」 セクションでは、使用するディレイエフェクトを選択して設定を行なえます。



Delay Mode

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

Sync

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

補足

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

Delay 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。

Delay L/R

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

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

Feedback

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

Feedback L/R

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

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

補足

「Stereo」モードにのみ利用できます。

High Damp

ディレイの高域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

「Global Reverb」 セクション

このリバーブエフェクトは、グローバル AUX エフェクトとして機能します。エフェクトは、2つのレイヤーで個別にフィードできます。これによって、たとえば、一方のレイヤーだけにリバーブをかけながら、もう1つのレイヤーはドライのままにできます。パラメーターを変更するには、コントロールを使うか、ディスプレイ内をクリックしてドラッグするか、ディスプレイの下にあるフィールドに手動で新しい値を入力します。



LAYER A/LAYER B

レイヤーごとに、処理済みの信号のうち、グローバルリバーブエフェクトに送る割合を指定できます。

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。

- 「Chorusing On/Off」は、コーラスエフェクトを有効または無効にします。
- 「Rate」は、ピッチモジュレーションの周波数を設定します。
- 「Depth」は、ピッチモジュレーションの強さを設定します。

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。

Low Time

リバーブテールの低域のリバーブタイムをコントロールします。正の値に設定すると、低域のディケイが長くなります。負の値に設定すると、ディケイが短くなります。

周波数は後述の「Low Freq」パラメーターによります。

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。

Main Time

全体のリバーブタイムをコントロールします。この数値が高いほど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。

Freq hi

リバーブの中域と高域間のクロスオーバー周波数を設定します。

High Time

リバーブ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、負の値に設定すると短くなります。

High Cut

リバーブの高域を減衰します。

Room Size

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

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ます。100%にすると、ステレオになります。

Level

リバーブのリターンレベルを調節します。

Quick Controls

Padshopには、あらかじめ定義された8つのクイックコントロールセットが用意されています。これらのコントロールはSteinberg製DAWから直接制御できます。

初期設定では、これらのコントロールは以下のパラメーターに割り当てられています。

- 1は「Layer A Filter Cutoff」に割り当てられています。
- 2は「Layer A Filter Resonance」に割り当てられています。
- 3は「Layer A DCA Attack」に割り当てられています。
- 4は「Layer A DCA Release」に割り当てられています。
- 5は「Layer B Filter Cutoff」に割り当てられています。
- 6は「Layer B Filter Resonance」に割り当てられています。
- 7は「Layer B DCA Attack」に割り当てられています。
- 8は「Layer B DCA Release」に割り当てられています。

補足

クイックコントロールのデフォルトの割り当てを変更することもできます。詳細については、Steinberg製DAWの『オペレーションマニュアル』を参照してください。

MIDI コントローラーの割り当て

PadshopのほとんどすべてのパラメーターはMIDI コントローラーで調節できます。

MIDI コントローラーの割り当ては、モジュレーションホイールの例外を除きプラグイン全体に反映されます。モジュレーションホイールの割り当てはプリセットと一緒に保存されます。これによりモジュレーションホイールを使用して、エフェクトパラメーターをコントロールできます。

補足

初期設定では、「Volume」と「Pan」がコントローラーの7と10に割り当てられているためいつでも使用できます。

補足

Cubase などのホストアプリケーションで Padshop を使用する場合、MIDI コントローラーの割り当てはプロジェクトと共に保存されます。

MIDI コントローラーの割り当て

MIDI コントローラーを割り当てることで、Padshop のパラメーターをリモートコントロールできます。

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。
-

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。
-

モジュレーションホイールの割り当て

手順

1. モジュレーションホイールに割り当てるコントロールを右クリックします。
2. 「**Modulation Wheel**」サブメニューで「**Enable Mod Wheel**」を選択します。

3. 「**Set Minimum**」 および 「**Set Maximum**」 コマンドを使用してモジュレーションホイールの最小値と最大値を設定します。
-

索引

A

- 「Arp」 ページ [45](#)
- 「Export」 セクション [52](#)
- 「Main」 セクション [45](#)
- 「Performance」 セクション [52](#)
- 「Steps」 セクション [48](#)
- 「Tempo」 セクション [51](#)
- 「Velocity」 セクション [49](#)
- コントローラーレーン [50](#)

F

- 「FX」 ページ [53](#)
- 「Delay」 セクション [55](#)
- 「EQ」 セクション [53](#)
- 「Global Reverb」 セクション [56](#)
- 「Modulation Effects」 セクション [53](#)

K

- Keyboard [21](#)

M

- MIDI コントローラー
 - パラメーター範囲 [58](#)
 - 割り当て [58](#)
 - 割り当て解除 [58](#)
- Modulation Wheel [21](#)

O

- Oscillator
 - グレインオシレーター [25](#)

P

- Pitchbend wheel [21](#)

Q

- Quick Controls [57](#)

S

- 「Synth」 ページ [21](#)
- 「Amplifier」 セクション [35](#)
- 「Env 3」 セクション [44](#)
- 「Filter」 セクション [33](#)
- 「LFO」 セクション [42](#)
- 「Main」 セクション [23](#)
- 「Oscillator」 セクション [23](#)
- 「Pitch」 セクション [32](#)

- 「Synth」 ページ (続き)
- 「Voice」 セクション [22](#)
- ステップモジュレーター [36](#)
- モジュレーションマトリクス [37](#)

お

- オシレーター
 - スペクトラルオシレーター [29](#)

ふ

- プリセット [11](#)