

オペレーションマニュアル

Tales

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.

Tales_1.0.0_ja-JP_2023-02-16

目次

4	Tales
4	メインページ
6	「Guitar」 ページ
7	「Texture」 ページ
8	「Effects」 ページ

Tales

Tales は4つの美しいアーティキュレーションと66種のテクスチャレイヤーを組み合わせることで、情感豊かで表現力の高い多彩なサウンドを奏でるコンサートナイロンギターです。

この手作りのギターは、ひとつひとつの音に本物のロングサステインサウンドを実現するために、すべてのピッチについてオープンチューニングした弦で録音しています。この手法はまた、より広い音域でギターを録音することを可能にし、音楽のアイデアを自由に作り込める柔軟性をもたらしてくれます。サウンドだけではなく、さまざまなテクスチャが用意されており、さらなる音の彩りをブレンドできます。

「Guitar」ページでは、4つのアーティキュレーションを選択し、お好みに合わせて設定できます。「Texture」ページでは、テクスチャレイヤーを追加してサウンドを形成できます。最後に、「Effects」ページには、ギターレイヤーとテクスチャレイヤーに個別に適用できるディレイエフェクトと、両方のレイヤーに適用できるリバーブエフェクトが用意されています。

メインページ

メインページには、最も重要なコントロールが配置されています。



Distance

録音に使用したオンマイクシステムとルームマイクシステムをブレンドします。

- コントロールを一番左に設定すると、オンマイクのダイレクトサウンドだけが聞こえます。
- コントロールを中央に設定すると、オンマイクとルームマイクの信号がミックスされます。

- コントロールを右に回すほどオンマイクのサウンドが弱くなり、ルームマイクのサウンドが目立つようになります。

Balance

ギターレイヤーとテクスチャレイヤーをブレンドします。

- コントロールを一番左に設定すると、ギターレイヤーだけが再生されます。
- コントロールを中央に設定すると、ギターレイヤーとテクスチャレイヤーが同じ比率でミックスされます。
- コントロールを一番右に設定すると、テクスチャレイヤーだけが再生されます。

Variation

サウンドにより臨場感を与られます。

補足

このパラメーターの効果は、選択したテクスチャプリセットによって異なります。

Contour

サウンドのフィルタリングの量を設定します。

- コントロールを左に回すほど、暗いサウンドになります。コントロールを右に回すほど、明るいサウンドになります。

補足

このパラメーターの効果は、選択したテクスチャプリセットによって異なります。

ページボタン

メインページの上部のボタンを使用すると、インストゥルメントの「Guitar」、「Texture」、「Effects」の各ページを切り替えられます。



ページボタンの下にあるボタンでページのオン/オフを切り替えます。たとえば、エフェクトをかけたサウンドとかけていないサウンドを比較したり、テクスチャコンポーネントまたはギターコンポーネントだけを聴いて設定を微調整したりする場合に便利です。



「Guitar」 ページ



Distance

録音に使用したオンマイクシステムとルームマイクシステムをブレンドします。

- コントロールを一番左に設定すると、オンマイクのダイレクトサウンドだけが聞こえます。
- コントロールを中央に設定すると、オンマイクとルームマイクの信号がミックスされます。
- コントロールを右に回すほどオンマイクのサウンドが弱くなり、ルームマイクのサウンドが目立つようになります。

Color

ギターサウンドのブライトネスを調節します。

- コントロールを左に回すほど、温かく暗いサウンドになります。コントロールを右に回すほど、明るく高域にフォーカスしたサウンドになります。

Compression

サウンドに圧縮をかけます。

- コントロールを一番左に設定すると、コンプレッサーはアタックを通過させ、よりトランジェントの強いサウンドになります。
- コントロールを中央にすると、圧縮は適用されません。
- コントロールを一番右に設定すると、トランジェントは大きく圧縮され、よりソフトでサステインの長いギターサウンドになります。

Transient

アタック時のブラックノイズのレベルを増減できます。

Saturation

ギターサンプルの可聴部分をさらに倍音で豊かにするサチュレーションエフェクトを追加できます。

Reverb Send

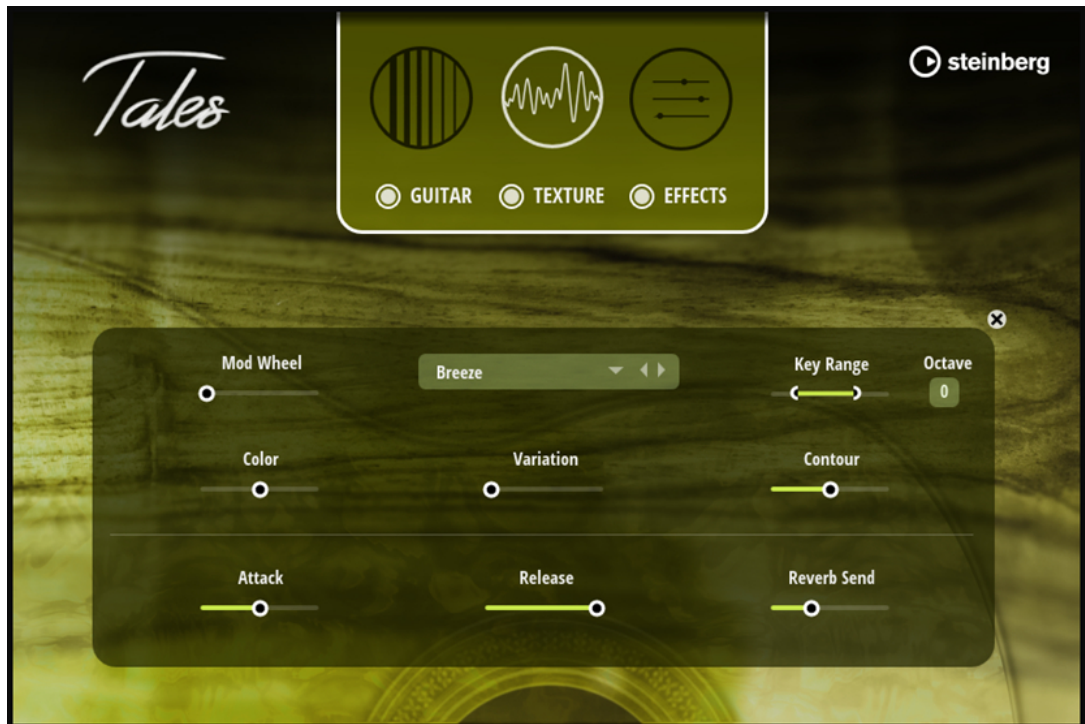
リバーブエフェクトに送信されるギターサウンドのレベルを調節できます。

Articulations

一番下の4つのコントロールで、「Soft」、「Hard」、「Mute」、「Harmonics」の4つのアーティキュレーションから1つを選択できます。

「Texture」 ページ

このページでは、サウンドのテクスチャレイヤーを追加して形成できます。



Mod Wheel

モジュレーションホイールを使用してテクスチャレイヤーのレベルを調節できます。

- コントロールを一番左に設定すると、モジュレーションホイールはテクスチャレベルに影響しません。
- コントロールを一番右に設定すると、レベルは完全にモジュレーションホイールでコントロールされます。

テクスチャ選択

テクスチャプリセットを選択できます。Talesには、さまざまなタイプのプリセットが多数用意されています。いくつか実際に試してみて、それらの効果や、作ることのできるサウンドを実感することをおすすめします。

Key Range

テクスチャレイヤーのキー範囲を設定できます。最大範囲は、ギターパートの音域であるC1～C6に対応しています。

Color

テクスチャサウンドのブライトネスを調節します。

- コントロールを左に回すほど、温かく暗いサウンドになります。コントロールを右に回すほど、明るく高域にフォーカスしたサウンドになります。

Variation

サウンドにより臨場感を与られます。

補足

このパラメーターの効果は、選択したテクスチャプリセットによって異なります。

Contour

サウンドのフィルタリングの量を設定します。

- コントロールを左に回すほど、暗いサウンドになります。コントロールを右に回すほど、明るいサウンドになります。

補足

このパラメーターの効果は、選択したテクスチャプリセットによって異なります。

Attack

テクスチャサウンドのアタックタイムを調節します。

Release

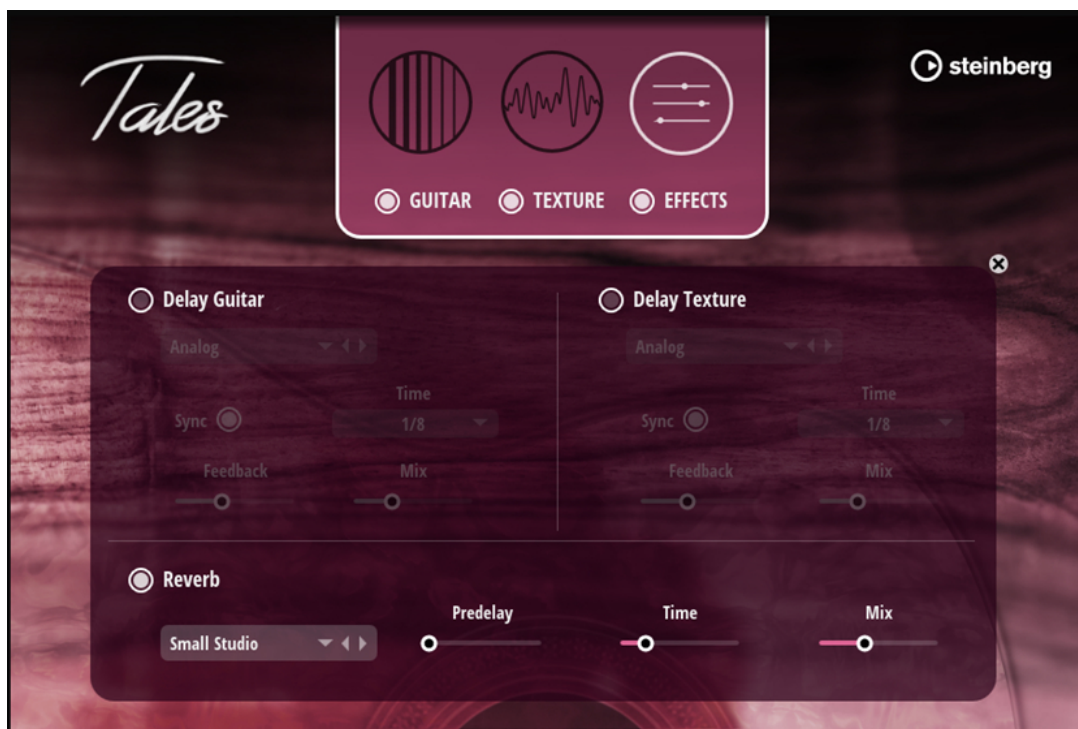
テクスチャサウンドのリリースタイムを調節します。

Reverb Send

リバーブエフェクトに送信されるテクスチャサウンドのレベルを設定します。

「Effects」 ページ

このページでは、サウンドにディレイエフェクトとリバーブエフェクトを加えることができます。ディレイエフェクトは、ギターレイヤーとテクスチャレイヤーに別々に適用でき、それぞれのサウンドに最適なルームエフェクトを作成できます。最後に、両方のレイヤー、つまりインストゥルメントのサウンド全体に、リバーブエフェクトを追加できます。



Delay (Guitar/Texture)

このエフェクトはディレイを生成するもので、時間とフィードバックを調節できます。

On/Off

エフェクトを有効または無効にします。

Select Type

ディレイプリセットを選択できます。

Sync

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

補足

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

Time

全体のディレイタイムを1000分の1秒単位で設定します。

Feedback

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

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Reverb

Select Type

リバーブプリセットを選択できます。

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。

Time

テールのリバーブタイム全体をコントロールします。この数値が高いほど、リバーブ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。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。