

オペレーションマニュアル

Verve

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

翻訳: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Filippo Manfredi, 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, 2022.

All rights reserved.

Verve_1.0.0_ja-JP_2022

目次

4	Verve
4	メインページ
6	「Piano」 ページ
7	「Texture」 ページ
8	「Effects」 ページ

Verve

Verve は、美しく温かいサウンドを持つフェルトピアノで、鍵盤を弾くたびに新しいストーリーを奏でることができます。

Verve のサンプルはロサンゼルスヤマハスタジオで録音されました。オンマイクシステムとルームマイクシステムという2つのマイクシステムが使用されています。「Distance」コントロールを使用して2つのマイクシステムをブレンドできます。各キーとピアノノイズが12の異なるベロシティで録音されています。「Texture」ページでは、テクスチャレイヤーを追加してサウンド特性を形成したり、独自のサウンドを作成したりできます。最後に、「Effects」ページでは、ピアノレイヤーとテクスチャレイヤーにディレイエフェクトを加えたり、両方にリバーブエフェクトをかけたりできます。

メインページ

メインページには、インストゥルメントの音色を形成するための最も重要なコントロールがあります。



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。

- 一番左に設定すると、オンマイクのサウンドだけが直接聴こえます。
- コントロールが中央にある場合、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消えてルームマイクのサウンドが目立つようになります。

Balance

ピアノレイヤーとテクスチャレイヤーをブレンドします。

- 一番左に設定すると、ピアノレイヤーが聴こえます。

- コントロールが中央にある場合、ピアノレイヤーとテクスチャレイヤーがバランスよくミックスされます。
- 一番右に設定すると、テクスチャレイヤーが聴こえます。

Variation

サウンドに臨場感が加わります。

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。

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と暗いサウンドになり、右に回すと明るいサウンドになります。

補足

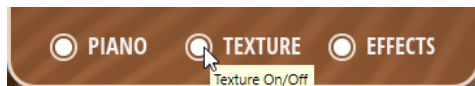
このパラメーターの効果は、選択したテクスチャプリセットによって異なります。

ページボタン

メインページの上部のボタンを使用して、インストゥルメントの「Piano」ページ、「Texture」ページ、「Effects」ページを切り替えることができます。



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ピアノ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。



関連リンク

[「Piano」ページ \(6 ページ\)](#)

[「Texture」ページ \(7 ページ\)](#)

[「Effects」ページ \(8 ページ\)](#)

「Piano」 ページ

このページのパラメーターはフェルトピアノのサウンド全体に影響を与え、サウンドにさらなる特性を加えることができます。たとえば、ペダルノイズなどの典型的なピアノノイズを追加してレベルを設定できます。



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。

- 一番左に設定すると、オンマイクのサウンドだけが直接聴こえます。
- コントロールが中央にある場合、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消えてルームマイクのサウンドが目立つようになります。

Color

ピアノサウンドのブライトネスを調節します。

- 左に回すと温かく暗いサウンドになり、右に回すと高域が強調された明るいサウンドになります。

Compression

サウンドに圧縮をかけます。

- 一番左に設定すると、アタックがコンプレッサーを通過してトランジェントサウンドがさらに強くなります。
- コントロールが中央にある場合、圧縮は適用されません。
- 一番右に設定すると、トランジェントは大きく圧縮され、よりソフトで持続的なピアノサウンドになります。

Resonance Level

サステインレゾナンスのレベルを調節できます。

- サステインレゾナンスのオン/オフを切り替えるには、「On/Off」 ボタンをクリックします。

Release Level

ピアノの鍵盤を放すとトリガーされるナチュラルリリースサンプルのレベルを調節できます。

- リリースサウンドのオン/オフを切り替えるには、「On/Off」 ボタンをクリックします。

Reverb Send

リバーブエフェクトに送信されるピアノサウンドのレベルを調節できます。

Attack Noise

アタックノイズのレベルを調節して「フェルト」サウンドを強調できます。

- アタックノイズのオン/オフを切り替えるには、「On/Off」 ボタンをクリックします。

Key Noise

ハンマーが弦から離れるときの機械的な音のレベルを調節できます。

- キーノイズのオン/オフを切り替えるには、「On/Off」 ボタンをクリックします。

Pedal Noise

サステインペダルを踏むとトリガーされるペダルノイズのレベルを調節できます。

- ペダルノイズのオン/オフを切り替えるには、「On/Off」 ボタンをクリックします。

「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。このレイヤーには、さらなる設定を行なえるシンセプリセットが用意されています。



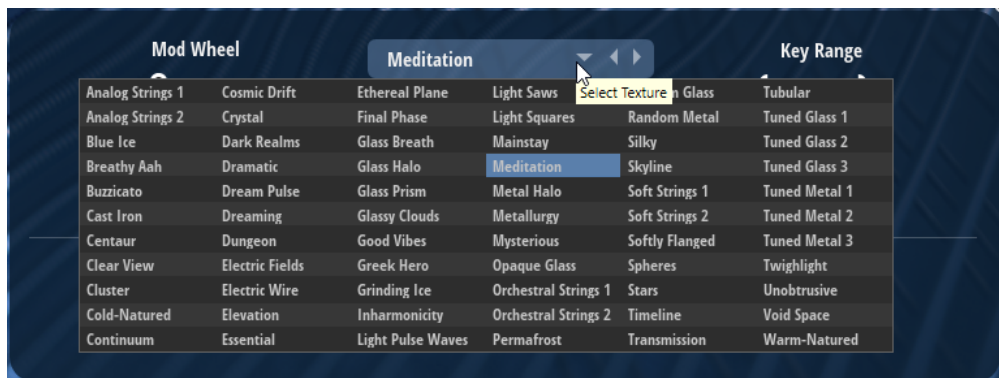
Mod Wheel

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。

- 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。
- 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せん。

テクスチャ選択

テクスチャプリセットを選択できます。Verve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。いくつか試して、どのように動作するのか、どのようなサウンドを作成できるのかを感じてみてください。



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、ピアノの最大音域である A-1 ~ C7 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と温かく暗いサウンドになり、右に回すと高域が強調された明るいサウンドになります。

Variation

サウンドに臨場感が加わります。

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。

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と暗いサウンドになり、右に回すと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ピアノ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適用されるリバーブエフェクトを追加できます。



Delay (Piano/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。

Time

全体のディレイタイムを1000分の1秒単位で設定します。

Feedback

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

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Reverb

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。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。