

HALION SONIC SE

Matthias Klag, Michael Ruf

改訂管理および品質管理 : Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Insa Mingers, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte

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。

本書で取り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、個人利用目的にかぎり、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。

リリース日 : 2012 年 3 月 29 日

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2012.

All rights reserved.

目次

| | |
|----|--|
| 4 | 概要 |
| 4 | HALion Sonic SE の概要 |
| 5 | プログラム、レイヤー、マルチ、「Macro」ページ、 およびプリセット |
| 7 | サウンドの管理 |
| 7 | 概要 |
| 7 | マルチプログラムラック |
| 9 | プログラムの編集 |
| 9 | 「Macro」ページでのプログラムの編集 |
| 12 | MIDI 設定とミキシング |
| 12 | 「MIDI」ページ |
| 13 | 「Mix」ページ |
| 15 | グローバルエフェクト |
| 15 | 概要 |
| 15 | 「Effects」ページ |
| 17 | エフェクトのリファレンス |
| 32 | HALion 3 レガシーエフェクト |
| 39 | パフォーマンスセクション |
| 39 | 概要 |
| 39 | パフォーマンスコントロール |
| 40 | クイックコントロール |
| 41 | トリガーパッド |
| 43 | グローバル機能および設定 |
| 43 | 概要 |
| 43 | プラグイン機能セクション |
| 46 | 「Options」ページ |
| 50 | MIDI コントローラー |
| 50 | MIDI コントローラーの使用 |
| 54 | 索引 |

HALion Sonic SE の概要



HALion Sonic SE のインターフェースは固定サイズの単一ウィンドウを備え、さらにいくつかの主要なセクションに分かれています。

- マルチプログラムラック (左側)
7 ページの「マルチプログラムラック」を参照してください。
- 編集画面 (右側)。「Edit」、「MIDI」、「Mix」、「Effects」、および「Options」ページが含まれます。
9 ページの「プログラムの編集」の章を参照してください。
- パフォーマンスセクション (アプリケーションウィンドウの下側)。トリガーパッド、クイックコントロール、パフォーマンスコントローラー、スフィアコントロールが含まれます。
39 ページの「パフォーマンスセクション」を参照してください。
- プラグイン機能セクション (アプリケーションウィンドウの上側)
43 ページの「プラグイン機能セクション」を参照してください。
- ツールバー (編集画面の上)
45 ページの「ツールバー」を参照してください。

HALion Sonic SE 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を切り替えて使用できます。

- Steinberg ロゴの下にある小さいツールバー上の「p」ボタンをクリックすると、プレーヤー表示に切り替わります。プレーヤー表示では、プラグイン機能、トリガーパッド、クイックコントロール、およびパフォーマンスコントローラーのみが表示されます。ツールバー上のボタンが「e」に切り替わり、これをクリックするとエディター表示に戻ります。

プレーヤー表示



プログラム、レイヤー、マルチ、「Macro」ページ、およびプリセット

プログラム

HALion Sonic SE のプログラムは、最大 4 層のレイヤーが組み合わされた、複雑なインストゥルメントまたはサウンドです。一般的に、プログラムには 1 つのレイヤーが含まれ、このレイヤーにはシンセシスパートやインサートエフェクトなど、必要なすべてのコンポーネントが備わっています。これは、レイヤー自体がすでに完全なサウンド構造であるためです (後述を参照)。プログラムには複数のレイヤーを含めることができ、より複雑なサウンドを構築したり、1 つのユニットとしてロードできるように複数のサウンドを組み合わせて作成したりできます。典型的な例は、ベース/ピアノのスプリットサウンドやピアノ/ストリングのレイヤーサウンドです。

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られます。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 (マルチまたは単一プログラムプリセット) として保存またはロードできます。

コンテンツファイルとフォルダー構造

HALion Sonic SE には、書き込み保護された数百のプログラムを含む大量のサウンドコンテンツがすぐに使用できる状態で収録されています。HALion Sonic SE にロードされたファイルの編集は可能ですが、初期プリセットファイルに上書きすることはできません。

初期プリセットへの編集内容を保存するには、ファイルを新しい名前であらかじめ定義された場所に保存します。これらのファイルは「ユーザーコンテンツ」と呼ばれ、拡張子「.vstpreset」が付きます。これらのファイルは初期プリセットと同じように検索または分類できます。

ユーザーコンテンツはハードディスク内のあらかじめ定義されたフォルダーに保存されます (実際のパスはオペレーティングシステムによって異なります)。

「VST Sound Instrument Set」と「Macro」ページ

Steinberg の VST Sound Instrument Set には、HALion テクノロジーをベースにした VST インストゥルメントの追加コンテンツが含まれています。VST Sound Instrument Set には、「Macro」ページという専用の「Edit」ページが提供されます。「Macro」ページは表示項目がカスタマイズされており、VST Sound Instrument Set の機能に合ったコントロールが含まれます。特定の VST Sound Instrument Set のプログラムまたはレイヤーを編集するとき、付随の「Macro」ページが開きます。特定の「Macro」ページの機能およびコントロールの詳細については、該当する VST Sound Instrument Set のマニュアルを参照してください。

インストゥルメントトラックとインストゥルメントトラック

HALion Sonic SE は、インストゥルメントトラックで使用するか、または VST インストゥルメントトラックにロードして使用できます。どちらの場合も、最大 16 種類のプログラムを同時にロードできます。ただし、両者には大きな違いがあります。インストゥルメントトラックでは複数の出力を備えたプラグインがサポートされないため、16 個すべてのスロットが HALion Sonic SE のメイン出力に内部的にルーティングされます。複数のプログラムスロットを同じ MIDI チャンネルに設定すると、インストゥルメントトラックで使用できるスプリットサウンドやレイヤーサウンドを簡単に作り出せます。

プログラムのロード

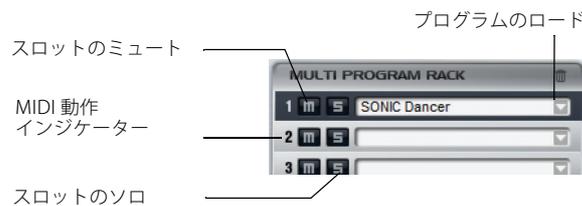
HALion Sonic SE はマルチティンバーアーキテクチャーであるため、(Cubase の標準の手順で) プラグインインスタンス自体にプリセットをロード (または保存) できるだけでなく、マルチプログラムトラックの各スロットにロード (または保存) できます (7 ページの「[プログラムをスロットにロード](#)」を参照)。

サウンドの管理

概要

この章では、マルチプログラムラックの基本的な機能と、それを使用してサウンドを管理する方法について説明します。

マルチプログラムラック



マルチプログラムラックは 16 個のスロットを備えており、最大 16 種類のプログラムを同時にロードできます。

マルチプログラムラックは編集画面にリンクしています。「Edit」ページが表示されたら、マルチプログラムラックの個々のスロットをクリックして、ロードされているプログラムの設定を確認できます (9 ページの「プログラムの編集」を参照)。「MIDI」や「Mix」ページには、レベル、パン、MIDI チャンネルなど、いくつかのスロットパラメータがあります (12 ページの「MIDI」ページ および 13 ページの「Mix」ページを参照)。

マルチプログラムラックにプログラムをロードするには、2 つの方法があります。

- マルチプログラムラックにプログラムを直接ロードします (7 ページの「マルチプログラムラックのスロット機能」を参照)。
- プラグイン機能セクションのプログラムスロットを使用してプログラムをロードします (43 ページの「プラグイン機能セクション」を参照)。

マルチプログラムラックのスロット機能

マルチプログラムラックのスロットで、プログラムをロードしたり管理したりできます。また、1 つのプログラムをミュートまたはソロにしたりもできます。

プログラムをスロットにロード

プログラムをプログラムスロットにロードするには、以下の手順を実行します。

1. スロットの右にある「Load Program」ボタンをクリックして、スロットコンテキストメニューから「Load Program」を選択します。
ウィンドウが開き、使用可能なプログラムが表示されます。
 2. プログラムを選択します。
プログラムがロードされます。
- ⇒ 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。

スロットのコンテキストメニューによるプログラムの管理

コンテキストメニューを開くには、該当のスロットを右クリックします。

選択可能なオプションを以下に示します。

| オプション | 内容 |
|------------------------------|---|
| Load Program | 「Load Program」ダイアログを開きます。このスロットにロードするプログラムまたはレイヤーを選択して「OK」をクリックします。 |
| Save Program | 現在のプログラムを同じ名前で保存します。初期プリセットは上書きできないことに注意してください。初期プリセットの編集にこのオプションを選択すると、「Save Program」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... | 「Save Program」ダイアログが開き、現在のプログラムを新しい名前で保存できます。 |
| Remove Program | このスロットからプログラムを削除するにはこのオプションを選択します。 |
| Revert to Last Saved Program | このスロット内のプログラムに行なった変更をすべて破棄するにはこのオプションを選択します。 |
| Cut Program | プログラムをコピーしてスロットから削除するにはこのオプションを選択します。 |
| Copy Program | プログラムを削除せずにコピーするにはこのオプションを選択します。 |
| Paste Program | コピーしたプログラムをスロットにペーストするにはこのオプションを選択します。このスロットにロードされていたすべてのプログラムは置き換わります。 |

⇒ プログラムは、HALion Sonic SE をまたいで切り取り、コピー、およびペーストできます。

プログラム名の編集

マルチプログラムラックでプログラムの名前を編集するには、以下の手順を実行します。

1. プログラム名をダブルクリックします。
2. 新しい名前を入力します。
3. [Enter] を押します。

⇒ 新しい名前でプログラムを保存しないと、ロードできません。

スロットの切り替え

コンピューターキーボードの上下の矢印キーを使用して、スロットを選択できます。これによって、あるプログラムの設定から別の設定に簡単に切り替えできます。

MIDI 動作インジケーター

スロットナンバーはラベルの役割を果たすだけでなく、点灯して MIDI データの受信も示します。

スロットのソロ

スロットのソロボタンをオンにすると、そのプログラムだけを聴くことができます。複数のスロットを同時にソロにできます。

スロットのミュート

ミュートボタンを有効にすると、プログラムの再生がオフになります。プログラムはロードされたままになっているため、スムーズにオンに戻せます。

ロードされているプログラムの削除

現在ロードされているすべてのプログラムを同時に削除する方法は以下のとおりです。

- マルチプログラムラックの一番上のセクション名の右にあるごみ箱のアイコンをクリックします。
- ⇒ この方法でプログラムを削除しても、プログラムから独立しているパラメーター（エフェクトやスロットの設定など）はリセットされません。

プログラムの編集

「Macro」 ページでのプログラムの編集

HALion Sonic SE 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、最も重要なパラメーターを調節できます。「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」ページを表示するには、「Edit」ボタンをクリックします。
- プログラムが複数のレイヤーで構成されている場合、ページのタイトルバーにあるレイヤーボタン（「L1」、「L2」、「L3」、「L4」）のいずれかをクリックすると、各レイヤーのページにアクセスできます。



「VOICE/PITCH」セクション

「VOICE/PITCH」セクションには、チューニングパラメーターがあります。



Octave

チューニングをオクターブ単位 (-4 ~ +4) で調整できます。

Coarse

チューニングを半音単位 (-12 ~ +12) で調整できます。

Fine

チューニングをセント単位 (-100 ~ +100) で調整できます。

Pitchbend Up

ピッチベンドホイールを上にかす場合のピッチモジュレーションの範囲を設定します。

Pitchbend Down

ピッチベンドホイールを下にかす場合のピッチモジュレーションの範囲を設定します。

Polyphony

同時に発音できるノートの数を指定します。

Mono Mode

有効にすると、一度に発音されるノートが1つだけになります。「Polyphony」コントロールは無効になります。

「FILTER」 セクション

「FILTER」セクションでは、フィルター設定を調節できます。このセクションのパラメーターはオフセットとして動作するように設計されており、実際の値を上げ下げできます。

⇒ このセクションは、レイヤーでフィルターが使用されている場合にのみ有効になります。



Cutoff

レイヤーの音質を調節します。

Resonance

カットオフ周波数付近の周波数を強調します。

Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムを調節します。

Release

フィルターエンベロープのリリースタイムを調節します。

「AMPLIFIER」 セクション

「AMPLIFIER」 セクションでは、レベルとパンを設定できます。また、アンプリファイアー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

レイヤーのボリュームを調節します。

Pan

ステレオでのレイヤーの定位を調節します。

Attack

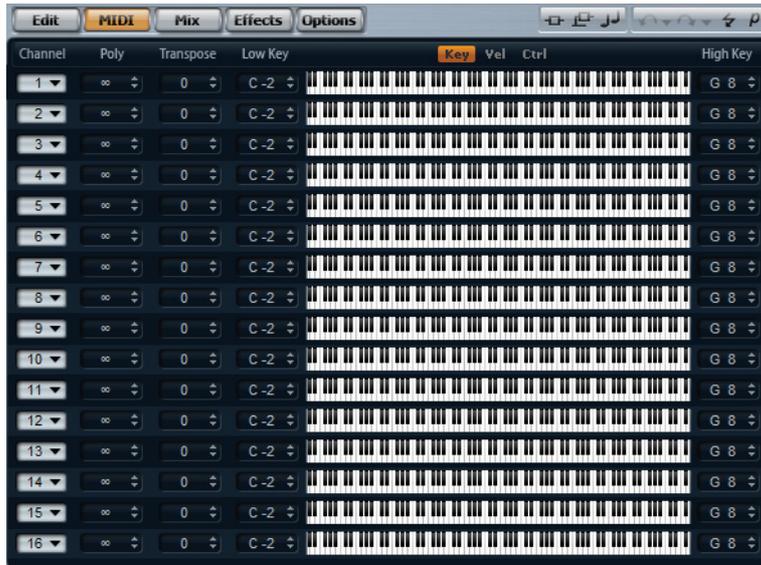
アンプリファイアーエンベロープのアタックタイムをオフセットします。正の値にするとアタックタイムが短くなり、負の値にすると長くなります。

Decay

アンプリファイアーエンベロープのディケイタイムをオフセットします。。正の値にするとディケイタイムが短くなり、負の値にすると長くなります。

MIDI 設定とミキシング

「MIDI」 ページ



「MIDI」 ページでは、HALion Sonic SE の MIDI パラメーターを設定できます。このページには、移調やポリフォニーの設定に加えて、MIDI チャンネル、キー範囲、ベロシティー範囲などの項目があります。ベロシティーとキーの範囲を切り替えるには、範囲コントロールの上の「Key/Vel」スイッチを使用します。

「MIDI」 ページのパラメーター

Channel

スロットが受信する MIDI チャンネルを指定します。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。

Poly (ポリフォニー)

同時に再生できるノートの数を指定します。プログラムは最大 4 種類のレイヤーを備えているため、実際に発音できるボイス数 (ステレオサンプル、シンセボイスなど) 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。

「Mix」 ページのパラメーター

On/Off

スロットの MIDI 入力のオン / オフを切り替えます。バックグラウンドのサウンドを処理しながらスロットのオーディオ出力をミュートするミュート機能とは対照的に、このスイッチはスロットとの MIDI 通信を中断しサウンドの処理を停止します。

Level

スロットの出力レベルを調節します。

Pan

ステレオでのサウンドの定位を調節します。

Meter

スロットの出力レベルを表示します。

FX1-4 センドレベル

最大 4 種類のエフェクトを取り扱う 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。初期設定では、すべての出力がメイン出力にルーティングされます。

グローバルエフェクト

概要

HALion Sonic SE はセンドエフェクトに使用できる 4 つの AUX バスを備えています。すべてのスロットから信号をバスに送信できます。バスにはそれぞれ最大 4 つのインサートエフェクトのスロットが用意されており、複雑なマルチエフェクトを設定できます。バスはメインプラグイン出力または個別の出力にルーティングされます。エフェクトページは同様に 4 つのインサートを持つメイン出力へ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。

「Effects」 ページ

「Effects」 ページでは AUX バスのインサートエフェクトを設定できます。

インサートエフェクトスロットの使用



それぞれのバスとメインバスは、インサートエフェクトのスロット 4 つを備えています。使用方法はすべてのスロットで同じです。

- インサート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。
- インサートエフェクトを削除するには、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。エフェクトとその設定が削除されます。
- スロットの上の「On/Off」ボタンをクリックすると、エフェクトを削除することなく、エフェクトを無効にできます。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。
- スロットの上の「On/Off」ボタンの横にあるボタンをクリックすると、エフェクトをバイパスできます。バイパスが有効になると、ボタンが黄色に点灯します。または、エフェクトエディターのタイトルバー上のバイパスボタン (エフェクト名の前) を使用して、エフェクトをバイパスすることもできます。

- インサート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。編集中のエフェクトは、「e」ボタンが点灯します。対応するインサートエフェクトのパラメーターが下部に表示されます。
- ⇒ AUXバスにインサートされるエフェクトの Mix パラメーターは初期設定で 50% に設定されています。

エフェクトの移動

あるスロットから同じバスの別のスロットに、またはあるバスから別のバスにエフェクトを移動させるには、以下の手順を実行します。

1. エフェクトのラベル (FX1、FX2、FX3、FX4) をドラッグして別のスロットに移動します。
オレンジ色の長方形は、エフェクトがインサートされる場所を示します。
2. エフェクトをスロットにドロップします。
現在ロードされているエフェクトが置き換えられます。

エフェクトの順序を変更するには、以下の手順を実行します。

1. 位置を変更するエフェクトのラベル (FX1、FX2、FX3、FX4) をドラッグし、インサートしたい2つのエフェクトスロットの間の近くに移動させます。
オレンジ色の線は、エフェクトがインサートされる場所を示します。
2. 2つの隣り合うエフェクトの間にエフェクトをドロップして配置します。

スロットから別のスロットへのエフェクトのコピー

あるスロットから別のスロットにエフェクトをコピーするには、以下の手順を実行します。

1. [Alt]/[Option] を押しながら、エフェクトのラベル (FX1、FX2、FX3、FX4) をコピーしたいインサートスロットの上までドラッグします。
オレンジ色の長方形は、エフェクトがインサートされる場所を示します。
2. 新たにコピーしたエフェクトをドロップして現在のエフェクトと置き換えます。

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インサートするには、以下の手順を実行します。

1. [Alt]/[Option] を押しながら、エフェクトのラベル (FX1、FX2、FX3、FX4) を2つのエフェクトスロットの境界付近にドラッグします。
オレンジ色の線は、エフェクトがインサートされる場所を示します。
2. 2つの隣り合うエフェクトの間にエフェクトのコピーをドロップして配置します。

出力先の変更

インサートスロットの上に、AUXバスの出力を割り当てるためのメニューがあります。

出力の割り当てを変更するには、以下の手順を実行します。

1. AUXバスの「Output」メニューをクリックします。
2. メニューから出力を選択します。

レベルの調節

レベルメーター下側のレベルフェーダーを使用して出力レベルを調節します。

- AUXバスのフェーダーを動かします。
- あるいは、フェーダーの下にあるテキストフィールドに数値を入力します。

マスターエフェクトバス

メインバスはAUXバスと同じように機能します。違うところは、メインバスはメインプラグイン出力(1/2)に固定されているためにバス出力セクターがないことです。

- ⇒ メインバスにインサートされるエフェクトの Mix パラメーターは初期設定で 50% に設定されています。

エフェクトのリファレンス

HALion Sonic SEには高音質のスタジオエフェクトが用意されています。以下のセクションでは、これらのエフェクトについて説明します。

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です。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

ドライ信号にリバーブがかかり始めるまでの時間を設定します。PreDelay の値を大きくすると通常はスペースが大きくなります。

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。これらのパターンは実際の部屋での計測に基づいています。

Tail Mix

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。

Size

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

Low Cut

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

High Cut

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

Delay

リバーブテールの出だしを遅らせます。

Room Size

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。このパラメーターは、リバーブテールの中帯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。数値がプラスでは高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「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。

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いつそう速くなり、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。

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ます。100% に設定すると、出力が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。100% に設定すると、出力信号は完全にウェットになります。

Multi Delay



このエフェクトはディレイと呼ばれるエコーを生成するもので、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」モードでは、ステレオ、クロスディレイ、ピンポンディレイを選択できます。選択したモードによって、ステレオ音場全体にパターンを変化させながらエコーが繰り返されます。「Delay Time」で、左右全体のディレイタイムを設定します。また、「Sync」を有効にして、ホストのテンポと同期させたディレイタイムを拍子の分数で設定できます。「Delay L/R」パラメーターを使うと左右のディレイタイムをオフセットできます。「Feedback」と「Feedback L/R」では、左右ディレイのフィードバック量をそれぞれオフセットします。最後に、「Filter Low」と「Filter High」では、エコーの音質を調節できます。

Mode

Multi Delay には 3 つの異なるモードがあります。

| モード | 説明 |
|-----------|--|
| Stereo | 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 | クロスフィードバックを持つ 2 つのディレイがあります。クロスフィードバックとは左チャンネルのディレイが右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のディレイにフィードバックされるという意味です。 |
| Ping-Pong | 左右の入力をミックスして、それ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。このため、ピンポンディレイという名前が付いています。 |

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。「Delay L/R」を使うと左右のディレイを短縮できます。ディレイタイムをノートの長さに設定するには「Sync」を有効にします。

Sync

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。有効にすると、ディレイタイムはノートの長さに設定されます。

⇨ たとえば歌のテンポが非常に遅く、ノートの長さが最大ディレイタイムの 5000 ms を超過した場合、ノートの長さは最大ディレイタイムを超過しないよう内部で 2 分割されます。

Delay L/R

右または左のディレイタイムを全体のディレイタイムからオフセットします。オフセットは倍率単位で行なわれます。倍率 1 ではディレイタイムがディレイタイム全体と同じになります。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。これに応じて倍率の前の文字が「L」から「R」に変わり、どちらのディレイを調節しているかが示されます。

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。設定する量にしたがってエコーの反復回数が変わります。0% に設定するとエコーは 1 回です。100% に設定するとエコーは無限に繰り返されます。

Feedback L/R

ステレオディレイにのみ利用できます。この機能を使って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。オフセットは倍率単位で行なわれます。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。これに応じて倍率の前の文字が「L」から「R」に変わり、どちらのフィードバックを調節しているかが示されます。

Filter Low

ディレイの低域を減衰します。

Filter High

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。100% に設定すると、出力信号は完全にウェットになります。

Studio EQ



高品質な 4 バンドのパラメトリックイコライザーです。1 Low/2 Mid/3 Mid/4 High の 4 つの周波数帯域で音質を補正できます。中域の 2 つはピークフィルターの働きをし、低域と高域はシェル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、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。

| コントロール | 説明 |
|--------|--|
| 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」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。 |

イコライザーの設定を調節するには、以下の手順を実行します。

- イコライザーのコントロール(「Gain」、「Freq」、「Q」)を任意に調節します。
- 「Gain」と「Freq」を同時に調節するには、ディスプレイの EQ グラフ内のポイントを左にドラッグします。

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。各周波数帯域はフェーダーで示されています。また、全帯域とイコライザー出力を設定するためのコントロールが用意されています。

周波数帯域をカットまたはブーストするには、以下の手順を実行します。

- ある周波数帯域をカットするには、帯域のフェーダーを下にドラッグします。
- ある周波数帯域をブーストするには、帯域のフェーダーを上ドラッグします。

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。

| モード | 説明 |
|---------------|--|
| True Response | 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 | 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 | ゲインをブーストするとレゾナンスも上がる (カット時は下がる) 平行フィルターです。 |

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 dB で調節します。

Invert

EQ 曲線を反転します。ブーストされている周波数帯域はカットされ、カットされている帯域はブーストされます。

Flatten

このボタンをクリックするとすべての周波数帯域が 0dB にリセットされます。

MorphFilter



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。「Filter Shape」ポップアップメニューで、使用する2つのエフェクトシェイプを選択します。「Filter Shape B」では、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できます。「Filter Shape A」では、ローパスまたはバンドパスフィルターシェイプを選択できます。「Morph」コントロールを使用して、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」コントロールでは、フィルターのカットオフ周波数を調節します。「Resonance」コントロールでは、フィルターを通過した音を、共鳴するような、クセのあるサウンドにできます。

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。4 種類の異なるディストーション (Rate Red、Tube Drive、Hard Clip、および Bit Red) を自由に組み合わせることができます。

In Gain

サウンドの入力レベルを調節します。

Rate Red (レートリダクション)

エイリアスノイズを使用してサウンドに歪みを加えます。「Rate Red」スイッチを左に入れると、エイリアスノイズの量を調節するための「Rate Red」コントロールが有効になります。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」スイッチを左に入れると、ディストーションの量を調節するための「Tube Drive」コントロールが有効になります。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」スイッチを左に入れると、ディストーションの量を調節するための「Hard Clip」コントロールが有効になります。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」スイッチを左に入れると、クオンタイズノイズの量を調節するための「Bit Red」コントロールが有効になります。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。100% に設定すると、ウェット信号だけが聞こえます。

Amplifier



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

アンプの種類を選択します。オーバードライブのサウンド特性は選択したアンプによって変わります。アンプを省略する場合は「No Amp」を選択します。

Speaker Model

スピーカーの種類を選択します。それぞれの型式によってサウンドに独特の色付けがされます。型式を省略する場合は「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

音の明るさを調節します。

Low Damp

スピーカーの低域を減衰します。

High Damp

スピーカーの高域を減衰します。

Channel Mode

アンプから出る歪み信号の出力チャンネルを設定します。「L」(左)、「R」(右)あるいは「L+R」(両方)に設定できます。「L」か「R」に設定するともう片方のチャンネルからはクリーン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。

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

「Rate」を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

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。100%に設定すると、ウェット信号だけが聞こえます。

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。フィードバックによってレゾナンスを加えることで、ジェット機のようなサウンドになります。

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

「Rate」を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

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「CrossFB」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」を有効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。100% に設定すると、ウェット信号だけが聞こえます。

Feedback

エフェクトにレゾナンス (共鳴) を付加します。

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。このパラメーターを有効にするには「Feedback」を 0% より大きい値に設定します。効果は「Phase」パラメーターの設定によって変わります。

Tone

フィードバックの音質を調節します。このパラメーターを低い数値に設定するとフィードバックが暗くなります。

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。フィードバックによってレゾナンスを加えることで、シュワシュワとしたうねりのあるサウンドになります。

Rate

フェーズモジュレーションの周波数をヘルツで設定します。

Sync

「Rate」を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

Depth

フェーズモジュレーションの強さを設定します。

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。

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。100% に設定すると、ウェット信号だけが聞こえます。

Tremolo



増幅変調、つまりサウンドレベルの循環変調を行なうエフェクトです。

Rate

増幅変調の周波数をヘルツで設定します。

Sync

「Rate」を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

Depth

増幅変調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

トレモロの出力レベルを設定します。

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、サウンドの厚みを増す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付加し、ホーン、ドラムとキャビネットはサウンドに独特の色付けをします。ホーンとドラムは(仮想上の)マイクロフォンを通して録音されており、サウンドイメージを拡大するためにさまざまな角度でセッティングできます。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切り替えます。高速に設定にすると低速設定よりも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低速から高速への移行、またその逆ではたいへん面白い響きになります。

Distance

ホーンとドラムからマイクロフォンまでの距離を設定します。サウンドの増幅変調はマイクロフォンの距離を遠くすると低下します。増幅変調の量を小さくするにはこの数値を高く設定します。

Cabinet

キャビネットの反射板越しに録音した場合、ホーンとドラムの音響が変わります。ホーンとドラムにキャビネットの音響効果を追加するときはこの機能を使います。100%に設定するとキャビネットの全音響効果が加わります。

Balance

マイクロフォンで拾われる、ホーンとドラムのバランスを調節します。0% に設定するとドラムの音だけが聞こえます。100% に設定するとホーンの音だけが聞こえます。通常の設定は 50% です。

Slow

ホーンとドラム共通で、低速時の速度を調節します。-100% に設定すると、0% に設定したときよりも速度が 2 倍遅くなります。+100% に設定すると、0% に設定したときよりも速度が 2 倍速くなります。

Fast

ホーンとドラム共通で、高速時の速度を調節します。-100% に設定すると、0% に設定したときよりも速度が 2 倍遅くなります。+100% に設定すると、0% に設定したときよりも速度が 2 倍速くなります。

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設定します。-100% に設定すると、加速度が 4 倍速くなります。+100% に設定すると、加速度が 4 倍遅くなります。

Horn Mic Angle

ホーンマイクロフォンのステレオ感を調節します。0° に設定するとモノラルになります。180° に設定すると完全にステレオになります。

Drum Mic Angle

ドラムマイクロフォンのステレオ感を調節します。0° に設定するとモノラルになります。180° に設定すると完全にステレオになります。

Treble

高域の音質を調節します。

Drive

アンプの歪み具合を調節します。100% に設定すると、歪みが最大になります。

Bass

低域の音質を調節します。

Gain

ロータリースピーカーの出力レベルを設定します。

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音に揺らぎを与え、ふくよかなサウンドにします。クラシカル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

ここでクラシカルなコーラスとビブラートの設定 C1、C2、C3 と V1、V2、V3 を選択できます。「Custom」モードを無効にした場合のみ調節できます。

「Custom」モード

「Mode」で「Custom」を選択すると、「Rate」、「Depth」、「Mix」を個別に調節して音づくりができます。

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。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

VibrChor

ビブラートとコーラスのミックスバランスを調節します。100% に設定するとコーラスエフェクトだけが聞こえます。

Compressor



コンプレッサーはサウンドのダイナミックレンジを低減します。これにより、サウンドにヘッドルームが得られます。このヘッドルームを利用してサウンド全体のボリュームをさらに上げることができます。左側のグラフィックコントロールはコンプレッサー曲線を表示しています。このコントロールを操作するとスレッシュホールドとレシオを視覚的に編集できます。入 / 出力 VU メーターは圧縮前とあと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。

コンプレッサーを視覚的に調節するには、以下の方法を実行します。

- グラフィックコントロールでハンドルを上下にドラッグしてスレッシュホールドとレシオをそれぞれ編集します。
- スレッシュホールドを上げるにはハンドルを上ドラッグします。スレッシュホールドを下げるにはハンドルを下ドラッグします。
- レシオを下げるにはハンドルを上ドラッグします。レシオを上げるにはハンドルを下ドラッグします。

Threshold

エフェクトがかかり始めるスレッシュホールド (しきい値) を dB で設定します。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。同様に比率が 4:1 の場合、出力はそれぞれ 3dB と 6dB 下げられます。

Soft Knee

圧縮曲線をハードニーからソフトニーに変更します。ハードニーとソフトニーはスレッシュホールド周辺の角度が鋭角であるか柔らかな曲線であるかの違いがあります。「Soft Knee」を有効にすると、圧縮のかかり方がゆるやかになります。

Make-Up

スレッシュホールドとレシオの設定によってはサウンドがゲインを失います (ゲインリダクションメーターで表示)。サウンド全体のボリュームを再度上げるために「Make-Up」パラメーターを使用できます。

Auto

スレッシュホールドとレシオの設定からゲイン損失を計算し、自動的に「Make-Up」の値を設定します。「Auto」を有効にすると、「Make-Up」ポテンシオメーターは無効になります。

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。アタックタイムの設定が長いほど、設定した比率までゲインが下がる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がかかり続け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が反応する速さを設定します。この時間が長いほど、本来のレベルまで戻る時間が長くなります。

Auto (Release)

有効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リリースタイムを求めます。「Auto」を有効にすると、「Release」ポテンシオメーターは無効になります。

PeakRMS

コンプレッサーによる音量感知をピークと RMS の間で自由に調節できます。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。

Limiter



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、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。入/出力 VU メーターはリミッター作動前とあと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。この時間が長いほど、本来のレベルまで戻る時間が長くなります。

Auto

有効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を分析して最適なリリースタイムを求めます。「Auto」を有効にすると、「Release」ポテンシオメーターは無効になります。

Expander



エキスパンダーは、スレッシュホールドを下回る信号に対して、入力レベルに応じた出力レベルの低減を行なうエフェクトです。ダイナミックレンジを増幅したい場合や、静かなパッセージ内のノイズを低減したい場合に便利です。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しています。このコントロールを操作するとスレッシュホールドとレシオを視覚的に編集できます。入/出力 VU メーターは拡大前とあと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。

エキスパンダーを視覚的に調節するには、以下の方法を実行します。

- グラフィックコントロールでハンドルを上下にドラッグしてスレッシュホールドとレシオをそれぞれ編集します。
- スレッシュホールドを上げるにはハンドルを上側にドラッグします。スレッシュホールドを下げるにはハンドルを下側にドラッグします。
- レシオを下げるにはハンドルを左側にドラッグします。レシオを上げるにはハンドルを右側にドラッグします。

Threshold

エフェクトがかかり始めるスレッシュホールド (しきい値) を dB で設定します。スレッシュホールドよりも静かなサウンドはゲインを下げられます。スレッシュホールドよりも大きいサウンドは処理されません。

Ratio

スレッシュホールドよりも静か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 に設定してサウンドのボリュームがスレッシュホールドよりも 4dB 小さい場合、出力は 2dB 下がります。サウンドのボリュームがスレッシュホールドよりも 8dB 小さい場合、出力は 4dB 下がります。同様に比率が 4:1 の場合、出力はそれぞれ 3dB と 6dB 下げられます。

Soft Knee

エキスパンダーの曲線をハードニーからソフトニーに変更します。ハードニーとソフトニーはスレッシュホールド周辺の角度が鋭角であるか柔らかい曲線であるかの違いがあります。「Soft Knee」を有効にすると、エキスパンダーのかけ方がゆるやかになります。

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。この時間が長くなるほど、ゲインを低減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エキスパンダーが動作しつづけ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がゲインを上げるまでの速さを設定します。この時間が長くなるほど、再度ゲインを上げる時間が長くなります。

Auto (Release)

有効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リリースタイムを求めます。「Auto」を有効にすると、「Release」ポテンシオメーターは無効になります。

PeakRMS

エキスパンダーによる音量感知をピークと RMS の間で自由に調節できます。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。

Gate



入力サウンドが設定した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抽出します。

Threshold

ゲートが有効になるレベルを設定します。信号レベルがスレッシュホールドを超えるとゲートが開き、スレッシュホールドを下回るとゲートが閉じます。

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、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。フィルターコントロールはこのパラメーターがオフのときは無効になります。

Filter Type

サイドチェーンフィルター用のフィルターの種類を選択します。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) を選びます。

Monitor

有効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。このパラメーターが有効の間は、ゲートは作動しません。

Frequency (LP、BP、HP)

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

バンドパスフィルターの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。この時間が長くなるほど、サウンドがフェードインする時間が長くなります。

Hold

サウンドが設定したスレッシュホールドを超えたあとにゲートが開きつづけ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。この時間が長くなるほど、サウンドがフェードアウトする時間が長くなります。

Auto

有効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リリースタイムを求めます。「Auto」を有効にすると、「Release」ポテンシオメーターは無効になります。

PeakRMS

ゲートによる音量感知をピークと RMS の間で自由に調節できます。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。

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る場合に有効にします。

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するときの、左右の幅を調節します。

HALion 3 レガシーエフェクト

HALion Sonic SE の標準エフェクトに加え、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。

| パラメーター | 内容 |
|----------|---|
| PreDelay | ウェット信号を遅らせる時間を設定します。広い音響空間をシミュレートしたり、スラップバックエフェクトとして使用したりします。 |
| Time | リバーブテールの長さ。 |
| Damp | 高域のプロGRESSIVEダンピング。 |
| LowEQ | ローカット EQ。 |
| HighEQ | ハイカット EQ。 |
| Mix | ウェット / ドライミックス。 |

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。

| パラメーター | 内容 |
|--------|---|
| 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粗くザラザラとした 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。 |
| Damp | 高域のプロGRESSIVEダンピング。 |
| LowEQ | ローカット EQ。 |
| HighEQ | ハイカット EQ。 |
| Mix | ウェット / ドライミックス。 |

Early Reflections

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

| パラメーター | 内容 |
|--------|--|
| Time | リバーブテール長さ。高密度なアーリーリフレクションから粗くザラザラとした 80 年代風のリバーブまで、サウンドをさまざまに変化させることができます。 |
| LowEQ | ローカット EQ。 |
| HighEQ | ハイカット EQ。 |
| Mix | ウェット / ドライミックス。 |

Delay

シンプルなものイン / ステレオアウトのディレイです。

| パラメーター | 内容 |
|----------|---|
| Delay | ディレイタイム。「Sync」パラメーターを有効に設定すると、ディレイタイムはさまざまなノート値を使用して設定されます。 |
| Sync | 「Sync」を有効にすると、ディレイはホストアプリケーションのテンポ設定に同期します。 |
| 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。 |

Stereo Delay

ステレオイン / ステレオアウトのディレイです。

| パラメーター | 内容 |
|----------|---|
| Delay | ディレイタイム。「Sync」パラメーターを有効に設定すると、ディレイタイムはさまざまなノート値を使用して設定されます。 |
| 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、スライダーを中間点に設定します。スライダーを右または左に動かすと「クロスディレイ」が適用されます。これにより、左の出力が右の入力にフィードバックされ、右の出力が左の入力にフィードバックされます。 |
| Sync | 「Sync」を有効にすると、ディレイの反復はホストアプリケーションのテンポ設定に同期します。 |
| 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。 |

Long Delay

「Delay」パラメーターと同じですが、ディレイタイムを最長で 4 秒まで設定できます。

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。

| パラメーター | 内容 |
|----------|---|
| Delay | ディレイタイム。「Sync」パラメーターを有効に設定すると、ディレイタイムはさまざまなノート値を使用して設定されます。 |
| Sync | 「Sync」を有効にすると、ディレイの反復はホストアプリケーションのテンポ設定に同期します。 |
| Feedback | ディレイの反復回数をコントロールします。 |
| Vintage | ビンテージ風の音色とテープのフラッターを再現する程度を設定します。 |
| 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 と 4 のパンニングをセンターから左端 / 右端に変更します。 |
| Vol 3+4 | ディレイ出力 3 と 4 のボリュームを変更します。 |

Chorus

サウンドを広げるのに使用できる単純なコーラスエフェクトです。

| パラメーター | 内容 |
|----------|---|
| 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 | プリディレイ。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 / ドライミックス。 |

Ensemble

生き生きとしたふくよかなサウンドを作り出すための、より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です。

| パラメーター | 内容 |
|---------|---------------------------|
| 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エフェクトを作成します。 |
| Width | ステレオ幅を調節します。 |
| Mix | ウェット / ドライミックス。 |

Flanger

クラシカルなフランジャーエフェクトです。

| パラメーター | 内容 |
|----------|--|
| 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。高い値にすると、より強いうねりのあるサウンドになります。 |
| PreDelay | プリディレイ。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 / ドライミックス。 |

Phaser

繊細なフェーズエフェクトを作り出すフェーザーです。

| パラメーター | 内容 |
|----------|-------------------------------------|
| 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。高い値にすると、よりはっきりした効果を得られます。 |
| Stereo | 左右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オートパンおよびトレモロエフェクトです。

| パラメーター | 内容 |
|--------|---|
| 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、左右チャンネルの増幅変調の相対位相です。 |
| 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を設定します。 |
| Mix | ウェット / ドライミックス。 |

Stereo Width

4つのモードを備えたステレオエンハンサーです。

| パラメーター | 内容 |
|--------------|---|
| Mode | 4つのステレオ幅増幅モードから選択します。 - Adjust: 既存のステレオ信号の幅を調節します。 - Swap: 「Adjust」と同じ。ただし左右のチャンネルを入れ替えます。 - Comb: ステレオコムフィルターエフェクト。 - Haas: 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」モードおよび「Swap」モードでは使用できません)。 |
| Width | 全体の幅を調節します。 |
| Low/Mid/High | それぞれ低域、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

ハイローターおよび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をシミュレートします。

| パラメーター | 内容 |
|--------|---------------------------------------|
| Rate | 速度用マスターコントロール (「Stop」、「Slow」、「Fast」)。 |
| Dirt | オーバードライブの量。 |
| LoHi | ハイローターとロー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。 |
| Speed | それぞれハイローターおよびローローターの速度。 |
| Accel | それぞれハイローターおよびローローターの加速。 |
| Mix | ウェット/ドライミックス。 |

Wah Pedal

オートワウエフェクトです。

| パラメーター | 内容 |
|-----------|--|
| Rate | モジュレーションレート (「Sync」を有効にするとテンポに同期できます)。 |
| 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: エンベロープでコントロールするワウエフェクトです。 - Pedal: モジュレーションなし。「Pedal」パラメーターで周波数を設定します。 - Mod: 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」モードでのエンベロープの追跡速度、「Mod」モードでのエンベロープレートモジュレーションを調節します。 |

TalkBox

モジュレーション系の母音フォルマントフィルターです。

| パラメーター | 内容 |
|--------|--|
| Rate | LFO モジュレーションレート (「Sync」を有効にするとテンポに同期できます)。 |
| Depth | LFO モジュレーションの深さ。 |
| Vowel | 中央に設定: モジュレーションなしの場合に、母音をシミュレートしたサウンドを生成します。 |
| EnvMod | 入力信号レベルによる母音モジュレーションの量。 |
| EnvAtt | 入力信号レベルの上昇に対するレスポンスレート。 |
| EnvRel | 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/ドライミックス。 |

Shelf EQ

シンプルな音質コントロールです。

| パラメーター | 内容 |
|--------|----------------|
| 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です。

| パラメーター | 内容 |
|---------------|-----------------------------|
| Gain 1/2 | それぞれ2つのバンドをカット / ブーストする量。 |
| Frequency 1/2 | それぞれ2つのバンドの中心周波数を設定します。 |
| Width 1/2 | それぞれ2つのバンドのバンド幅を設定します(「Q」)。 |
| Output | 出力レベルのトリム。 |

Enhancer

エンハンサーです。

| パラメーター | 内容 |
|--------------|-------------------------|
| Depth (High) | 高域をブーストすると同時に中域をカットします。 |
| Tune (High) | 高域 / 中域をチューニングします。 |
| Depth (Low) | 低域をブーストします。 |
| Tune (Low)。 | 低域をチューニングします。 |

Limiter

ハードレベルリミッターです。

| パラメーター | 内容 |
|---------|------------|
| Output | 出力レベルのトリム。 |
| 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。 |

Compressor

シンプルなコンプレッサーエフェクトです。

| パラメーター | 内容 |
|-----------|---------------------|
| Output | 出力レベルのトリム。 |
| Threshold | コンプレッションのスレッシュホールド。 |
| Ratio | コンプレッションの量。 |
| Attack | アタックタイム。 |
| Release | リリースタイム。 |

MultiBand

3バンドコンプレッサーです。

| パラメーター | 内容 |
|---------|-----------------------------|
| drive | 入力信号ドライブ (密度を高めるには値を高くします)。 |
| LoHi | 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です。

| パラメーター | 内容 |
|-----------|--------------------|
| 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レベル減衰。 |
| 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。

| パラメーター | 内容 |
|--------|--|
| 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です。

| パラメーター | 内容 |
|--------|-------------------------------------|
| 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 / ドライミックス。 |

Bit Reduction

「Lo-Fi」サウンドにします。

| パラメーター | 内容 |
|----------|---|
| Mode | ビット深度を固定するか、信号レベルに応じて変化させるかを設定します (「Linear」または「Compand」)。 |
| Rate | シミュレートするサンプルレート。 |
| Depth | サンプルのビット深度。 |
| SlewRate | 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 / ドライミックス。 |

Amp Simulator

アンプモデリングエフェクトです。

| パラメーター | 内容 |
|----------|--|
| 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。モノラルは CPU 消費が少なく、場合によっては、より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 / ドライミックス。 |

Modulate LR

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。

| パラメーター | 内容 |
|--------|--|
| 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 / ドライミックス。 |

パフォーマンスセクション

概要

パフォーマンスセクションは、HALion Sonic SE ウィンドウの下部に表示されます。ここでは、HALion Sonic SE の「演奏」に必要な要素が含まれています。パフォーマンスセクションの主なコンポーネントは、パフォーマンスコントロール、クイックコントロール、およびトリガーパッドです。

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の下部には、ホイールコントロール、キーボード、およびスフィアコントロールを備えたパフォーマンスコントロールがあります。

ホイールコントロール



プラグインのプレビュー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。多くの場合、モジュレーションホイールは、ロータリーの速さなど、インサートエフェクトのパラメーターに割り当てます。

⇒ MIDI コントロールチェンジ #1 の割り当ては固定です。そのため、モジュレーションホイールに「Learn CC」機能はありません。

キーボード



HALion Sonic SE のバーチャル 88 鍵キーボードを使用して、本物のキーボードと同様に 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。

Sphere H と Sphere V



HALion Sonic SE の右下角にあるオレンジ色のボールは、スフィアです。スフィアは 2 次元のコントロールであり、マウスをこのボール内で縦横にドラッグして、2 種類のクイックコントロールを同時に調整できます。横軸上のクイックコントロールは「Sphere H」といいます。縦軸上のクイックコントロールは「Sphere V」といいます。通常スフィアには、2 種類のパラメーターと一緒に割り当てられます。たとえば、「Cutoff」は「Sphere H」に、「Resonance」は「Sphere V」に割り当てられます。

□ 垂直軸と水平軸を示す小さい三角形は、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のみ有効になります。

Center Horizontal/Center Vertical

スフィアは、自動的に中央位置に戻るよう設定できます。それぞれの軸に個別に動作を設定できます。

「Center Horizontal」または「Center Vertical」を有効にしたり無効にしたりするには、以下の手順を実行します。

1. スフィアを右クリックします。
2. メニューの「Center Horizontal」または「Center Vertical」のオプションをチェックするかまたはチェックを外します。

クイックコントロール

プラグインインターフェースの下にある 8 つのポテンシオメーターコントロール、スフィアの縦軸と横軸、およびモジュレーションホイールをクイックコントロールとして割り当てできます。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。通常、最も重要なサウンドパラメーターの操作が簡単になります。プログラム全体のクイックコントロールがあります。

クイックコントロール 1～8



HALion Sonic SE のオンスクリーンキーボードの上に、8 つのクイックコントロールがあります。通常、これらのコントロールには 8 種類の最も重要なサウンドパラメーターが割り当てられています。

クイックコントロールのバイパス

クイックコントロールが割り当てられていないサウンドを聴くために、クイックコントロールを一時的にバイパスできます。

プログラムのクイックコントロールの割り当てをバイパスするには、以下の手順を実行します。

- クイックコントロールの右にある「Bypass」ボタンをクリックします。
プログラムのクイックコントロールの割り当てが一時的にオフになります。

オンに戻すには、「Bypass」ボタンをもう一度クリックします。

トリガーパッド



HALion Sonic SE のトリガーパッドを使用して、リモートで1つのノートまたはコード全体をトリガーできます。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。

- 青色のパッドには、1つのノートまたはコード全体が割り当てられています。
- サウンド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。
- マウスでパッドをトリガーするには、目的のパッドをクリックするだけです。

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。

ノートを定義するには、以下の手順を実行します。

1. パッドを右クリックします。
2. メニューから「Assign Trigger Note」を選択します。
3. サブメニューから、オクターブおよび割り当てるノートを選択します。

または

1. パッドを右クリックします。
2. コンテキストメニューから「Learn Trigger Note」を選択します。
3. MIDI キーボードでノートを発音するか、またはバーチャルキーボードでノートをクリックします。
トリガーノートとして割り当てた MIDI ノートの名前が、パッドの左上角に表示されます。

☐ バーチャルキーボードでは、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。これらのキーではそれ以降音が鳴らず、対応するパッドがトリガーされます。

パッドからトリガーノートを削除するには、以下の手順を実行します。

1. パッドを右クリックします。
2. コンテキストメニューから「Forget Trigger Note」を選択します。

デフォルトのトリガーノート設定の使用

初期設定では、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、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常に使用することもできます。

デフォルトのトリガーノート設定を使用するには、まず設定を保存しておく必要があります。

- グローバル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、コンテキストメニューで「Save Trigger Notes as Default」を選択します。

これで、「Use Default Trigger Notes」オプションを有効にできます。

- パッドを右クリックして「Use Default Trigger Notes」を選択するか、パッドの左の該当するボタンをクリックします。
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。

このオプションをオフにすると、マルチとともに保存されたトリガーノートが使用されます。

パッドに名前を付ける

パッドの機能に名前を付けて表示できます。手順は以下のとおりです。

1. パッドを右クリックし、コンテキストメニューから「Rename Pad」を選択します。
2. 名前を入力します。
例: KeySw1、KeySw2、…、Amin7、Gmaj
3. [Enter] キーを押して名前を確定します。

コードまたは1つのノートのトリガー

パッドでコードまたは1つのノートをトリガーするには、まずコードまたはノートを設定する必要があります。

1. パッドを右クリックします。
 2. コンテキストメニューから「Snapshot Chord」を選択します。
パッドが点滅します。これは、パッドが学習モードであることを示します。
 3. コード(1つのノートとして、またはすべてのノートを同時に)または1つのノートを発音します。
HALion Sonic SEのキーボードの対応するキーをクリックすることもできます。キーを再度選択すると、コードからノートが削除されます。コードを構成するキーが、HALion Sonic SEのキーボードで点灯します。
 4. コードまたはノートを確定するには、点滅しているパッドをクリックします。
 5. パッドが青色になり、コードまたはノートが割り当てられていることが示されます。
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。
- ☐ 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、「Snapshot Chord」を有効にして、対応するキースイッチを演奏します。
 - ☐ キースイッチも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。

パッドからコードまたはノートを削除するには、以下の手順を実行します。

1. トリガーパッドを右クリックします。
2. 「Clear Chord」を選択します。

パッドセクションのバイパス

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。

- パッドセクションをバイパスするには、トリガーパッドの右側にある「Bypass Pads」ボタンをクリックします。
バイパスボタンが点灯し、トリガーパッドが無効であることが示されます。

パッドプリセットの使用

パッドセクションの左上にあるコントロールを使用して、トリガーパッドのプリセットをロードまたは保存できます。

- プリセットをロードするには、下向きの矢印ボタンをクリックして、ポップアップメニューからプリセットを選択します。
- 選択したプリセットをシステムから削除するには、ごみ箱アイコンをクリックします。
削除を確認するよう求められます。
- 新しいプリセットを保存するには、ディスクアイコンをクリックします。ファイルダイアログが開きます。ここでプリセットファイルに名前を付けて保存できます。

グローバル機能および設定

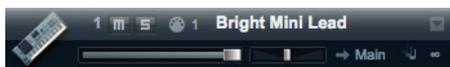
概要

この章では、プログラムのグローバル設定および機能について説明します。

プラグイン機能セクション

HALion Sonic SE ウィンドウの上部には、プラグイン機能セクションがあります。このセクションでは、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、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3つの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



プログラムスロットセクションにはプログラムスロットが含まれ、スロットにロードされたプログラムのメインパラメーターが表示されます。このスロットは、マルチプログラムラックで現在選択されているスロットのコピーです。レベル、パン、出力バス、MIDI チャンネル、ポリフォニーなどの設定を調節できます。さらに、プログラムをロードしたり、それらにミュートやソロを適用したりする場合にも、プログラムスロットを使用できます。

スロットセレクター

スロットナンバーはラベルの役割を果たすだけでなく、表示したいスロットを選択するのにも利用できます。

手順は以下のとおりです。

1. スロットナンバーをクリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. スロットを選択します。

ロードされているプログラムの名前がコンテキストメニューに表示されるため、簡単にスロットを選択できます。

スロット機能

プラグイン機能セクションのスロットは、マルチプログラムラックのスロットと同様に、プログラムやレイヤーのロードに使用できます (7 ページの「プログラムをスロットにロード」を参照)。

MIDI 動作インジケーター

点滅している MIDI アイコンは MIDI データの受信を示します。

Solo

スロットのソロボタンを有効にすると、そのプログラムだけを聴くことができます。

Mute

ミュートボタンを有効にすると、プログラムの再生がオフになります。プログラムはロードされたままになっているため、スムーズにオンに戻せます。

Level

レベルフェーダーを使用してスロットの出力レベルを調節します。

Pan

ステレオでのサウンドの定位を調節します。

Output

スロット信号の出力先を設定します。初期設定では、すべての信号がメイン出力に送られます。

Polyphony

同時発音数を設定します。1つのキーで複数のレイヤーをトリガーできることに留意してください。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

左側の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 でタグ付けされているカテゴリーやサブカテゴリーによってアイコン表示が異なります。カテゴリーが何も設定されていない場合、既定のアイコンが表示されます。

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。

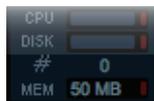
マスターボリューム

マスターボリュームスライダーを使用して、HALion Sonic SE の全体のボリュームを調節します。

マスターチューン

マスターチューンスライダーは 415.3 ~ 466.2Hz (-100 ~ +100 セント) の範囲で設定できます。

パフォーマンス表示



プラグイン機能セクションの右側には、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。ボイスの発音数が増えるほど、プロセッサの負荷が高くなります。赤色の過負荷インジケーターが点灯した場合、「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、赤の過負荷インジケーターが点灯します。このような場合、「Options」ページのディスクと RAM のスライダーを「RAM」側に動かします。「Options」ページの「Max Voices」設定を下げることもできます。

(発音数)

現在の発音数が表示されます。たとえば「Options」ページの「Max Voices」設定を下げる必要がある場合、発音中のボイスの数を見て設定を確認できます。

MEM (メモリー)

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 の全容量が表示されます。表示される値は、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。これは、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」ページのディスクと RAM のスライダーを「Disk」側に動かして行なえます。「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

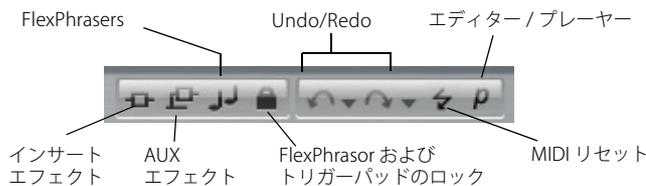
プラグインインターフェースの左上のプラグインロゴをクリックすると、バージョン情報画面が開きます。バージョン情報画面には、プラグインのバージョンやビルド番号が表示されます。バージョン情報画面を閉じるには、その画面をクリックするか、コンピューターのキーボードの [Esc] を押します。

プラグインインターフェースの右上隅の 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。

- 「Help」を選択すると、このマニュアル (PDF 形式) が開きます。
コンピューターに Adobe Reader がインストールされている必要があります。
- 他のオプションを選択すると、既定のインターネットブラウザが起動し、Steinberg 社の Web サイトが表示されます。

ソフトウェアのアップデートをチェックしたり、トラブルシューティングに関する情報を検索するには、該当するリンクをメニューから選択してください。Steinberg 社の Web サイトにアクセスするには、コンピューターのインターネット接続が適切である必要があります。

ツールバー



編集画面の上には 2 種類の小さなツールバーがあり、多くの便利な機能が利用できるようになっています。

グローバルなインサート、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インサートエフェクト、すべての AUX エフェクト、およびすべての FlexPhrasers 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素早く比較したり、FlexPhrasers なしでプリセットを使用したりできます。FlexPhrasers は、完全版の HALion Sonic の機能です。FlexPhrasers 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。

FlexPhraser およびトリガーパッドのロックボタン

このボタンを有効にすると、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が上書きされません。

Undo/Redo

HALion Sonic SE には、過去 10 回の操作を取り消したり、やり直したりできる Undo/Redo の機能があります。この機能を使用すると、古い設定を失う心配せずに新しい設定を試すことができます。

「Undo (左矢印)/Redo (右矢印)」ボタンをクリックして、1つのステップを取り消すか、またはやり直します。

1. 「Undo/Redo」操作の履歴を確認するには小さな三角形をクリックします。
 2. 特定のステップに戻る (または進む) には、履歴リストのエントリーをクリックします。
- ☐ マルチ (インスタンス) プリセットのロードを取り消すことはできません。

MIDI Reset

ノートが「ハングアップ」する場合があります。これは、プラグインと MIDI の接続が切れたり、正しくない MIDI コントローラーデータをプラグインが受信したりしたときに起こります。その場合は、プラグインを「緊急リセット」できます。

- Steinberg ロゴの下にある「MIDI Reset」ボタン (稲妻のアイコン) をクリックして、「All Sound Off」および「Reset All Controllers」メッセージをプラグインに送ります。

プラグインはすぐに再生を停止し、コントローラーを初期設定にリセットします。

エディター / プレーヤー

HALion Sonic SE で利用できる 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。

「Options」 ページ



「Options」ページには、パフォーマンスの問題、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、アコースティックピアノのように最大 1 GB 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 16 スロットすべて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。かわりに、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、ユーザーが演奏している間に適切な量をハードディスクから継続的にロードします。追加のノートを発音するたびにハードディスクの負荷が高くなるため、できる限り多くのサンプルを事前に RAM にロードしておくことをおすすめします。もちろん、これは他のアプリケーションで使える RAM が少なくなることとなります。システムのパフォーマンスを最大にするには、ハードディスクと RAM の使用率のバランスを取ります。

ディスクと RAM のバランス

この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。

この設定の変更に従って、メモリー表示が更新されます。

- システムのパフォーマンスに問題がなければ、設定は変更しないでください。
- 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保存されません。

Performance

このセクションには、HALion Sonic SE 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

HALion Sonic SE 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、この設定は無効になります。

⇒ HALion Sonic SE が発音するまでにわずかな時間を要するため、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ことがあります。そのため、「Max CPU」の値は実際に必要な値より少し小さい値に設定することをおすすめします。

Voice Fade Out

プラグインの「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

このオプションを有効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。高域の音に変化しますが、オシレーターの CPU 負荷は下がります。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-Core

「Multi-Core」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、HALion Sonic SE で使用する CPU コアの数を指定できます。これによって、たとえば各プログラムを別々のコアで計算することができます。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。

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」に設定してマルチコアモードを無効にし、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

このセクションでは、HALion Sonic SE の共通設定が表示され、GM モードを有効にできます。

⇒ 「Global」セクションの設定は、特定のプロジェクトと共に保存されず、HALion Sonic SE 全体に適用されます。

Show Tooltips

このオプションを有効にすると、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

このオプションを有効にすると、対応するコントロールを使用したとき、値テキストフィールドがないパラメーターの値がツールチップに示されます。

GM Mode

このオプションを有効にすると、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ブエフェクトがプリロードされます。

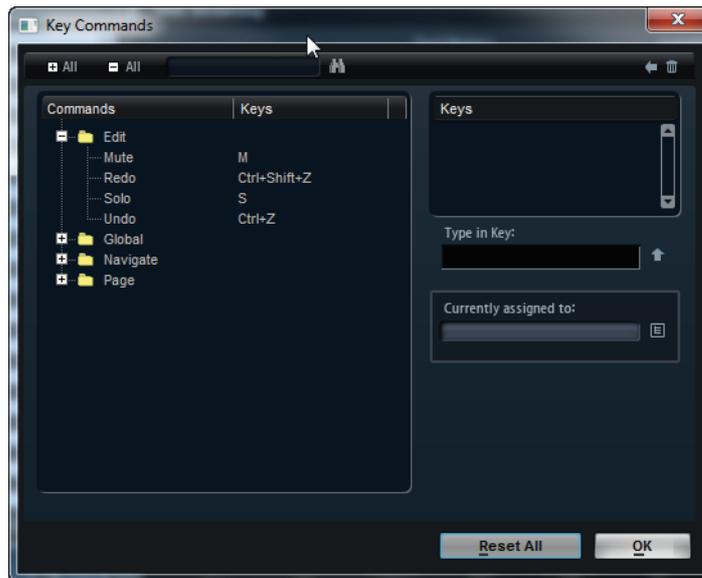
「GM Mode」が無効の場合、現在ロードされているマルチプログラムを置き換えることを確認するよう求められます。

- 「OK」をクリックして続行するか、「Cancel」をクリックして「GM Mode」に変更せずにダイアログを閉じます。「GM Mode」を有効にすると、現在ロードされているすべてのプログラムが削除され、コーラスとリバーブエフェクトが AUX FX 1 と 3 にインサートされます。16 個のスロットは 16 個の MIDI チャンネルに自動的に割り当てられます。「GM Mode」が有効である限り、「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。

⇒ 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。プログラムのサイズが大きいほどロードに時間がかかることに注意してください。

インストゥルメント機能の「Key Commands」ダイアログ



「Key Commands」ボタンをクリックすると、「Key Commands」ダイアログが開きます。HALion Sonic SE のパネルで実行できるほとんどの操作に、キーボードショートカットを割り当てることができます。

- インストゥルメント機能の「Key Commands」ダイアログにアクセスするには、「Options」ページの「Global」セクションにある「Key Commands」ボタンをクリックします。
「Key Commands」ダイアログが開きます。

コマンドは、Windows のエクスプローラーや Mac の Finder と同様に、階層フォルダー構造で表示されています。左の「+」記号をクリックしてカテゴリー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。

使用可能なコマンドとそれらに割り当てられているショートカットの概要を確認するには、以下の方法を実行します。

- ダイアログの左上角にある「+」記号をクリックします。
コマンドのリストおよび割り当てられたキーが表示されます。
- すべてのコマンドとキーを表示するには、右のスクロールバーを使用するか、ダイアログのサイズを変更します。
- 「-」記号をクリックすると、リストが折りたたまれます。

キーボードショートカットを設定するには、以下の手順を実行します。

1. 左側の「Commands」リストでカテゴリーを選択します。
 2. カテゴリーのフォルダーを開く「+」印をクリックして、含まれる各項目を表示します。
左上コーナーの「一般」プラスとマイナス記号をクリックしてもカテゴリーフォルダー全体を一度に開いたり閉じたりできます。
 3. キーボードショートカットを割り当てる項目を選択します。
「Keys」コラムおよび右上の「Keys」セクションに、すでに割り当てられているキーボードショートカットが表示されます。
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検索ボタン（虫眼鏡のボタン）をクリックします。
 4. 項目を見つけて選択したら、「Type in Key」フィールドをクリックして、新しくキーボードショートカットを入力できます。
単独キーのいずれか、または 1 個以上の修飾キー ([Alt]/[Option]、[Ctrl]/[Command]、[Shift]) と任意のキーの組み合わせを選択できます。
 5. フィールドの横の「Assign Key」ボタンをクリックして、機能にキーボードショートカットを割り当てます。
「Keys」リストに新しいキーボードショートカットが表示されます。
 6. 「OK」をクリックしてダイアログを閉じます。
- ⇒ 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、新しい機能にこのキーボードショートカットを割り当てるか、操作を取り消すかを確認するメッセージが表示されます。
 - ⇒ 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。
 - 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（ごみ箱のアイコン）をクリックします。

MIDI コントローラー

カスタマイズした MIDI コントローラーの割り当ては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。

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、以下の手順を実行します。

1. 「Reset to Factory」をクリックします。
2. 「Yes」をクリックして初期状態に戻すか、「No」をクリックして中止します。

デフォルトとして保存

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するには、以下の手順を実行します。

- 「Save as Default」をクリックします。

これにより、プラグインを新規で起動するたびに、カスタマイズした MIDI コントローラーの割り当てがデフォルトとして利用できるようになります。

- ⇒ 「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 コントローラーの割り当て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モーキング

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。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。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があります。

MIDI コントローラー

MIDI コントローラーの使用

各スロットのボリューム、パン、ミュート、ソロ、FX 1-4 センド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できます。初期設定では、ボリューム、パン、FX 1-4 センド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。便利な学習機能を使用して MIDI コントローラーを独自に割り当てることで、MIDI コントローラーの初期割り当て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することができます。コントロールをさらに洗練するために、割当の各々について最小と最大範囲が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。

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

MIDI コントローラーの割り当てを解除するには、以下の手順を実行します。

1. 割り当てを解除するコントロールを右クリックします。
2. メニューから「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などにパラメータ全般にいっそう洗練されたコントロールができることとなります。

パラメーターの最小値を設定するには、以下の手順を実行します。

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ます。
3. メニューから「Set Minimum」を選択します。

パラメーターの最大値を設定するには、以下の手順を実行します。

1. パラメーターを最大値に設定します。
2. コントロールを右クリックします。
3. メニューから「Set Maximum」を選択します。

MIDI コントローラーの AUX FX への割り当て

AUX FX のパラメーターも 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 (オムニモード)。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。

- MIDI コントローラーを割り当てるには、エフェクトをロードし、AUX FX スロット上で右クリックして、前述の手順でコントローラーを割り当てます。
- 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せん。

MIDI コントローラーの割り当て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。手順は以下のとおりです。

1. 「Options」 ページを表示します。
2. MIDI コントローラーセクションで 「Save as Default」 をクリックします。

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 コントローラーの割り当てをデフォルトとして利用できるようになります。

- ⇒ 「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 コントローラーの割り当て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、以下の手順を実行します。

1. 「Options」 ページを表示します。
2. MIDI コントローラーセクションで 「Reset to Factory」 をクリックします。
3. 「Yes」 をクリックして初期状態に戻すか、「No」 をクリックして中止します。

MIDI コントローラーの初期割り当てとオートメーション

以下の表に示すプラグインインターフェースのパラメーターは、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可能で、外部の MIDI コントローラーに割り当てできます。コントローラーの名称とナンバーは MIDI コントローラーの割り当てが初期状態のもので、

- ⇒ 割り当てられる MIDI コントロールナンバーは 16 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。

スロット 1 ~ 16

| パラメーター | コントローラーナンバー | 名称 |
|--------------|-------------|----------------|
| Volume | #07 | ボリューム |
| Pan | #10 | パン |
| Mute | - | - |
| Solo | - | - |
| Send FX 1 | #91 | エフェクト 1 デプス |
| Send FX 2 | #92 | エフェクト 2 デプス |
| Send FX 3 | #93 | エフェクト 3 デプス |
| Send FX 4 | #94 | エフェクト 4 デプス |
| Program QC 1 | #74 | ブライツネス |
| 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 |
| Layer 1 QC 1 | - | - |
| Layer 1 QC 2 | - | - |
| Layer 1 QC 3 | - | - |
| Layer 1 QC 4 | - | - |
| Layer 1 QC 5 | - | - |
| Layer 1 QC 6 | - | - |
| Layer 1 QC 7 | - | - |
| Layer 1 QC 8 | - | - |
| Layer 2 QC 1 | - | - |
| Layer 2 QC 2 | - | - |
| Layer 2 QC 3 | - | - |
| Layer 2 QC 4 | - | - |
| Layer 2 QC 5 | - | - |
| Layer 2 QC 6 | - | - |
| Layer 2 QC 7 | - | - |
| Layer 2 QC 8 | - | - |
| Layer 3 QC 1 | - | - |
| Layer 3 QC 2 | - | - |
| Layer 3 QC 3 | - | - |
| Layer 3 QC 4 | - | - |
| Layer 3 QC 5 | - | - |
| Layer 3 QC 6 | - | - |
| Layer 3 QC 7 | - | - |
| Layer 3 QC 8 | - | - |
| Layer 4 QC 1 | - | - |
| Layer 4 QC 2 | - | - |
| Layer 4 QC 3 | - | - |
| Layer 4 QC 4 | - | - |
| Layer 4 QC 5 | - | - |

| パラメーター | コントローラーナンバー | 名称 |
|--------------|-------------|----|
| Layer 4 QC 6 | - | - |
| Layer 4 QC 7 | - | - |
| Layer 4 QC 8 | - | - |

- ⇒ 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。

AI KNOB サポート

HALion Sonic SE は Steinberg ハードウェアの AI KNOB を使ってコントロールできます。

パラメーターの値を変更するには、以下の手順を実行します。

1. マウスのポインターを変更したいパラメーターの上まで持って行きます。
 2. AI KNOB を回して値を設定します。
- ⇒ AI KNOB はオートメーションに対応したパラメーターにのみ使用できます。つまり、AI KNOB は「Options」ページのパラメーター変更などには使用できません。

A

AI KNOB サポート 53
Amplifier (エフェクト) 23

C

Chorus 24
Compressor 28

D

Disk Streaming
「Options」 ページ 46

E

「Effects」 ページ 15
Expander 30

F

Flanger 24

G

Gate 31
Global
「Options」 ページ 47
Graphic EQ 21

H

HALion 3 レガシーエフェクト 32

L

Limitter 29

M

「Macro」 ページ
「AMPLIFIER」 セクション 11
「FILTER」 セクション 10
「VOICE/PITCH」 セクション 9
概要 5
使用 9
MIDI Reset 45
MIDI コントローラー 50
「Options」 ページ 49
「MIDI」 ページ 12
「Mix」 ページ 13
Multi Delay 19

O

「Options」 ページ 46
Disk Streaming 46
Global 47
MIDI コントローラー 49
Performance 47

P

Pan 32
Performance
「Options」 ページ 47
Phaser 25

R

Reverb 17
Rotary 26

S

Studio EQ 20

T

Tremolo 26

V

Vibrato 27
VST Sound Instrument Set 5

え

エフェクト 15

き

キーボード 39

く

クイックコントロール 40
グローバルエフェクト 15
グローバル機能 43

こ

コンテンツ 5

す

スフィア 40
スロットコンテキストメニュー 8

つ

ツールバー 45

と

トリガーパッド 41

は

バージョン情報画面 45
パフォーマンスセクション 39
パフォーマンス表示 44

ひ

ピッチベンドホイール 39

ふ

フォルダー構造 5
ブラダイン機能 43
プリセット 5
プログラム 5
プログラムスロットセクション 43

へ

ヘルプ 45

ほ

ホイールコントロール 39

ま

マスターセクション 44
マルチ 5
マルチプログラムラック 7

も

モジュレーションホイール 39

ゆ

ユーザーコンテンツ 5