

Groove Agent 4.2.0

□新機能

新機能の概要については、下記の URL にアクセスしてください。

http://japan.steinberg.net/jp/products/vst/groove_agent/start.html

□最新の変更点

ここでは、ユーザーマニュアルに記載されていない Groove Agent 4.2 の新機能について説明します。

■ブラウザでの MIDI ファイルの試聴

今回のバージョンでは、ブラウザに MIDI ファイルも表示されるようになりました。この機能を使用すると、特定の MIDI ファイルを検索したり、検索した MIDI ファイルをブラウザからパターンパッドにドラッグアンドドロップすることができます。

ツリーと結果リストの下にある試聴セクションも、MIDI ファイルに対応しています。

MIDI ファイルを選択して「Play」をクリックすると、現在選択しているエージェントに MIDI ノートが送信されます。「Pause」をクリックすると再生が一時停止し、「Stop」をクリックすると停止します。「Auto Play」オプションをオンにすると、結果リストで MIDI ファイルを選択した直後に再生されます。パターンは、再生中の MIDI ファイルの現在の再生位置に従って、高度に切り替わります。ホストシーケンサーを実行している場合、プロジェクトのテンポとポジションに同期して再生されます。

左側の情報ウィンドウには、ファイルに保存されているオリジナルテンポ、拍子、および長さの情報が表示されます。

■ Note Repeat

Note Repeat を使用すると、シンプルなノートのリピートから複雑なフレーズまで、さまざまなフレーズを再生できます。

各キットには独自の Note Repeat 設定があり、これによって複数のキットの別々のインストゥルメントを、専用の MIDI チャンネルで同時に再生できます。Note Repeat の出力は内部のパターンプレーヤーで録音できるため、ライブ演奏が難しいリズムパターンの録音にも使用できます。

Note Repeat で生成したノートは Groove Agent の MIDI 出力にも送信されます。これによって、外部プラグインをトリガーしたり、ホストシーケンサーでそのノートを録音したりできます。

Note Repeat では 8 種類のバリエーションを定義でき、それらはキーボードの定義可能なキーまたは MIDI コントローラーメッセージのいずれかを使用してトリガーできます。たとえば、1/8、1/16、1/32、1/64 などの異なるノート値でリピートを設定し、それらをリアルタイムに切り替えることができます。

さらに、Note Repeat ではノート値のみでなくミリ秒ベースでもノートを生成でき、曲のテンポとは異なる周波数でもリピートを作成できます。

Note Repeat の編集ページは、2 つのセクションに分かれています。上側のセクションでは、シンプルなノートリピートの作成、トリガーキーの割り当て、および全般の動作のコントロールを行なえます。下側のセクションにはフレーズエディターがあり、これを使用して複雑なパターンの作成および編集を行なえます。

Note Repeat バリエーションのトリガーノートは通常のインストゥルメントノートより優先されるため、それらで同じキーが共有されている場合は、そのキーでインストゥルメントを再生することはできません。ただし、内部のパターンプレーヤーでは、基本のインストゥルメントが正しくトリガーされます。

パターンパッドと Note Repeat バリエーションのトリガーで同じトリガーノートが共有されている場合は、パターンパッドが優先されます。これはパターンパッドにも表示されます。Note Repeat バリエーションのトリガーキーには「Repeat」アイコンが表示され、

青みがかったライトグレーになります。また同じ色がプラグインキーボードのキーにも適用されます。

デフォルトでは、Note Repeat バリエーションをトリガーすると、エディターが現在の設定に切り替わります。再生したバリエーションにエディターを追従させたくない場合は、Groove Agent のツールバーにある「MIDI Follow」をオフにします。

Note Repeat には独自のプリセット機能があり、これによってすべての設定を保存または復元したり、既存のユーザープリセットを削除したりできます。対応するコントロールは、エディターページのキャプションで確認できます。また、すべての Note Repeat 設定をエージェント間でコピーできるコピーアンドペーストボタンもあります。

Note Repeat パラメーターの詳細

Active: 「Note Repeat」セクションをオンにします。

Sync (to Beat): 「Sync to Beat」をオンにすると、リピートノートの再生が、現在のポジション以降の次の有効ノート (1/8、1/16 など) で常に開始されます。

これは、レガート演奏した Note Repeat バリエーションが変化しても、リピートフレーズは再開されず、現在の拍の位置で続行されることを意味します。

「Sync to Beat」をオフにすると、ノートがその拍で発音されない場合でもノートリピートはすぐに開始され、またフレーズは常に最初から開始されます。

Mono: デフォルトでは、Note Repeat は同時にトリガーしたすべてのインストゥルメントに作用します。たとえば 2 つのノートを発音すると、両方のノートがリピートされます。

「Mono」をオンにすると、強制的に最後に押したキーのみでリピート再生されるようになります。

例: Note Repeat バリエーションキーをトリガーし、キーを押したままにします。次に、1 番目のインストゥルメントノートを発音し、これも押したままにします。ノートがリピートされます。ここで、2 番目のインストゥルメントノートを発音します。リピートは続行されますが、2 番目のインストゥルメントが再生されます。2 番目のインストゥルメントキーを放すと、リピートは再び 1 番目のインストゥルメントで続行されます。「Mono」をオフにすると、キーを押している限り、リピートは両方のインストゥルメントに作用し

ます。つまり「Mono」をオフにすると付加的に再生され、「Mono」をオンにすると排他的に再生されます。

Note Repeat バリエーション: 1 ~ 8 のバリエーションスイッチをクリックして、目的のリピートフレーズを再生します。バリエーションスイッチを右クリックすると、コンテキストメニューが開きます。コンテキストメニューでは、バリエーション間で設定をコピーできます。

Trigger Source: Note Repeat バリエーションの切り替えに、キーボードのキーまたは MIDI コントローラーメッセージのどちらを使用するかを指定します。「Keys」に設定した場合、バリエーションボタンの下にあるテキストフィールドをクリックしながらドラッグして希望の MIDI ノートを選択するか、テキストフィールド内をクリックしてキーボードで目的のノートを発音できます。[Enter] を押して確定するか、[Tab] キーを使用して次のバリエーションに移動します。

注: バリエーションのトリガーノートは、一度に 1 つのバリエーションにしか使用できません。他のバリエーションですでに使用されているノートを選択した場合、競合を示す赤い警告サインが表示されます。

「Trigger Source」に「Controllers」を選択した場合も、バリエーションキーの下にあるテキストフィールドに指定できます。

テキストフィールドをクリックすると、リストが開きます。ここでいずれかのコントローラーを選択すると、リストが閉じます。また、単純に MIDI キーボードの対応するハードウェアコントロールを使用して、コントローラーに学習させることもできます。

MIDI コントローラーを使用する場合、コントローラー値が 64 を超えると、すぐにバリエーションがアクティブになります。コントローラー値が最後に 64 を超えたコントローラーによって、再生するバリエーションが決まります。

例: 最初のバリエーションが MIDI コントローラーのノブ (コントローラー 107) に割り当てられ、2 番めのバリエーションが別のノブ (コントローラー 108) に割り当てられています。

最初のノブの値が 64 を超えた直後に、最初のバリエーションがアクティブになります。2 番めのノブを 64 を超えるまで回します。2 番めのバリエーションがかわりに再生されま

す。ただし、このとき最初のノブを再度回してもバリエーション 1 には戻りません。バリエーション 1 に戻すには、ノブを一度 64 以下にして再度 64 を超えるまで回す必要があります。

そのため、フェーダーやノブではなく MIDI コントローラースイッチを使用することをおすすめします。この場合、リモートキーボードのスイッチを「オン/オフ」スイッチとして定義する必要があります (スイッチを押すと値 127 が送信され、放すと 0 が送信される)。複数のバリエーションをコントロールするにはこの方法が最適です。

Key Range: 「Low Key」と「High Key」のコントロールを使用して、Note Repeat の影響を受けるキー範囲を制限できます。範囲外のノートは、リピートなしで通常どおり発音されます。これは、たとえば、Note Repeat を使用してホストシーケンサーで複雑なハイハットパターンを録音するときに、同じキット内のすでに録音されているベースドラムまたはスネアのトラックをリピートしたくないときに使用できます。

Velocity Controller: リピートしたノートの出力のベロシティを設定します。

「Constant (127)」に設定すると、固定のベロシティ 127 でノートがトリガーされます。

「Velocity」に設定すると、発音したノートのベロシティでノートがトリガーされます。

「Controller」サブメニューを使用すると、MIDI コントローラーを選択できます。選択した MIDI コントローラーの値が、トリガーしたノートのベロシティとして使用されます。

「Aftertouch」を選択した場合、トリガーしたノートのベロシティはアフタータッチコントローラーから取得されます。

「Poly Pressure」は「Aftertouch」に似ていますが、ベロシティをキーごとにコントロールできます。

注: MIDI ノートが先行してトリガーされない場合でも、0 を超える「Poly Pressure」値を受信することで、Note Repeat はノートをトリガーします。

アフタータッチ、ポリプレッシャー、または MIDI コントローラーを使用してリピートノートのベロシティを指定した場合、「Fetch」を使用すると、これらのノートの生成方法を変更できます。

「Fetch」をオンにすると、発音する最初のノートによって初期ベロシティーが定義されま
す。コントローラー値がこのベロシティーを超えるとすぐに、このコントローラーから新
しいノートのベロシティーが取得されます。

「Fetch」をオフにした場合、0 を超えるコントローラー値にのみノートが生成されます。
これは、ノートを発音したときに、コントローラーが 0 以下の値に設定されていると、ノ
ートリピートが生成されないことを意味します。コントローラー値を上げると、現在のコ
ントローラー値のベロシティーでノートリピートが生成されます。

注：フレーズのベロシティー値は、出力のベロシティーの変調に常に使用されます。そのた
め、フレーズのベロシティー値のみを使用する場合は、「Velocity Controller」を「Constant
(127)」に設定します。これによって、フレーズの入力ベロシティーが 127 になり、0 ~
127 のフレーズのステップで変調できます。

「Phrase」セクション

Active: フレーズのオン/オフを切り替えます。

Phrase: 使用可能なフレーズから 1 つを選択できます。

Save: フレーズのユーザーライブラリーにフレーズを保存します。

Delete: 選択したフレーズをユーザーライブラリーから削除します。

Copy: フレーズをクリップボードにコピーします。次に別のバリエーションを選択して、
フレーズを貼り付けできます。

Paste: クリップボードからフレーズを貼り付けます。

Swing: 偶数拍 (裏拍) のノートのタイミングを移動します。これによって、パターンを
スウィングさせます。負の値に設定するとノートの再生速度は速くなり、正の値に設定す
るとノートの再生速度は遅くなります。

フレーズの長さの定義: フレーズのステップ数を指定するには、フレーズの長さハンド
ルを左右にドラッグします。

ステップの追加および調節

ステップの高さはベロシティ値を表わします。ステップは以下の方法で編集できます。

すべてのステップをオンにするには、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。

複数のステップを調節するには、クリックしてカーブを描きます。

すべてのステップのベロシティを相対的に調節するには、[Shift]キーを押しながらクリックしてドラッグします。

ステップで傾斜を描くには、[Alt]/[Option] キー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、[Shift]+[Alt]/[Option]キーを押しながらラインを描きます。

ステップのベロシティを 127 にリセットするには、[Ctrl]/[Command]キーを押しながらステップをクリックします。

すべてのステップのベロシティを 127 にリセットするには、[Shift]+[Ctrl]/[Command] キーを押しながらステップをクリックします。

フレーズの調節

フレーズを反転させるには、「Reverse」ボタンをクリックします。

短いフレーズを複製するには、「Duplicate」ボタンをクリックします。

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をコピーした場合は、全体をコピーできません。

フレーズのリズムを移動するには、編集セクションの左下角にある矢印ボタンをクリックします。

フレーズのリズム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。また、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。

Note Repeat を MIDI ジェネレーターとして使用して Cubase でパターンを録音する

Note Repeat は、複雑なパターンをホストシーケンサーで直接録音して、そのパターンを Groove Agent のキットに直接戻したり、他のプラグインを操作するためにも使用できます。

このためには、まずキットスロット 2 つと、シーケンサートラック 2 つが必要です。

リピートノートの生成専用を使用するため、スロット 1 のキットは空のままにします。

キット 1 の「PERFORM」ページに移動して、Note Repeat をオンにします。

スロット 2 に、「サウンドジェネレーター」として使用したいキットをロードします。

最初の Cubase トラックをスロット 1 にルーティングして、キーボードで発音したノートがこのスロットの Note Repeat モジュールに送信されるようにします。

スロット 1 の Note Repeat 設定を行ないます。

このトラックの入力モニターをオンにします。

2 番目の Cubase トラックを選択し、「Groove Agent Kit 1」を MIDI 入力として選択します。

MIDI 出力をチャンネル 2 に設定し、ノートが「Kit 2」に送信されるようにします。

2 番目のトラックを録音可能にします。

インストゥルメントキーと Note Repeat バリエーションキーを一緒に再生すると、リピートノートが生成され、録音されます。

ドラムパターンをループで録音している場合、いくつかの Note Repeat バリエーションを使用して、各サイクルで異なるインストゥルメントを追加できます。

注: 録音しているトラックを、リピートノートの生成に使用しているキットにルーティングし戻すことはおすすめしません。これは、最初のサイクルで録音されたノートが、以降の

サイクルで Note Repeat がトリガーされたときも影響を受けるためです。この場合、録音時に、すべてのインストゥルメントで同じノートリピートフレーズが再生されることとなります (録音済みのノートがすでにあり、あとで正しく再生できる場合も含む)。

これを防ぐには、Note Repeat の影響を受けるノートの範囲を、追加したいインストゥルメントキーに制限します。これを行なうには、Note Repeat モジュールで「Low Key」と「High Key」を設定します。ただし、新しいサイクルとインストゥルメントごとに範囲を変更する必要があります。

これと比較すると、2 つのスロットを使用する方が簡単です。実際には、Groove Agent をもう 1 つロードして、これをリピートノートの生成専用で使用し、その他すべての Cubase MIDIトラックに送信されるようにできます。

■キット固有のパターンパッド

Groove Agent 4 には、グローバルなパターンセクションが設定されています。

パターンパッドをトリガーすると、すべてのエージェントのすべてのパターンと一緒に再生されます。これによって、1 つのキーだけで複数のエージェントの複雑なアレンジを演奏できます。ほとんどのケースにはこの機能で十分ですが、エージェントのパターンを異なる MIDI チャンネルで個別に再生したい場合があります。

この要望に応えるため、Groove Agent 4.2 には、各キットを個別のパターンで再生できる機能があります。このモードを使用するには、パターンパッドセクションの下にある新しい「G」(Global) ボタンをオフにします (「G」をオンにすると、Groove Agent の動作は以前と同じになります)。

個別モードには、いくつかの重要な変更点があります。

各エージェントでは、パターンパッドがトリガーされたときに、パターンが再生されます。他のエージェントでは再生されません (同じ MIDI チャンネルに設定していない場合を除く)。デフォルトでは、パターンパッドセクションの MIDI 入力チャンネルはインストゥルメントの MIDI 入力チャンネルと同じです。パターンとインストゥルメントのコントロー

ルを分けるには、別の MIDI チャンネルを選択するか、「Port P」オプションを使用します。「Port P」を使用すると、2 つめの MIDI ポートを経由してパターンパッドをコントロールできます（これは、1 つのプラグインに複数の MIDI ポートがサポートされない Logic などのシーケンサーアプリケーションで特に重要です）。

例 1: スロット 1 のエージェント 1 を MIDI チャンネル 1 に設定し、パターンパッドセクションで「Port P」をオンにします。これで、キーボードのいくつかのトリガーノートが共有されている場合でも、インストゥルメントとパターンを個別にコントロールできます。シーケンサーに 2 つのトラックを設定し、インストゥルメント用は「Groove Agent - Main」、パターンパッド用は「Groove Agent - Pattern」にルーティングします（チャンネルはいずれも MIDI チャンネル 1）。同様に、他のエージェントを別の MIDI チャンネルに設定します。

シーケンサーでパターンポートがサポートされない場合:

例 2: スロット 1 のエージェント 1 を MIDI チャンネル 1 に設定し、パターンパッドの MIDI チャンネルを 2 に設定します。これで、キーボードのいくつかのトリガーノートが共有されている場合でも、インストゥルメントとパターンを個別にコントロールできます。シーケンサーに 2 つのトラックを設定し、インストゥルメント用は MIDI チャンネル 1、パターンパッド用は MIDI チャンネル 2 にルーティングします。他のエージェントには、別の MIDI チャンネルを選択します。たとえば、スロット 2 のエージェント 2 は MIDI チャンネル 3 に設定し、パターンセクションは 4 に設定します。

もちろん、デフォルトの割り当て（エージェント 1 は MIDI チャンネル 1、エージェント 2 は 2、4 つのエージェントのパターンパッドは MIDI チャンネル 5、6、7、8）を使用しても問題はありません。

キットを個別モードでロードすると、パッドの色、名前、および他のパッド設定はすべてキットごとに個別になるため、重複しないよう考える必要がなくなります。パターンパッド設定をロックまたはロック解除する必要がないため、「Lock」オプションはオフになっています。

個別モードからグローバルモードへの切り替え

個別モードからグローバルモードに切り替えると、グローバルパターンパッドはデフォルトのパッド設定になります。そのため、パッドには色、名前、排他設定などが設定されていません。グローバルパッドは、4つのエージェントのパターンパッドから独立して、完全に新しく設定できます。

あるエージェントのパターンパッド設定を、グローバルパターンパッド設定にも使用したい場合があります。この場合、キットラックのエージェントのコンテキストメニューにある、設定のコピーアンドペースト機能を使用できます。

グローバルモードから個別モードへの切り替え

Groove Agent 4.0 で作成したマルチプリセットでグローバルモードから個別モードに切り替えたとき、エージェントのパターンパッドに個別の設定はありません。そのため、グローバルパッド設定がエージェントのパッド設定に自動的にコピーされます。

パターンパッド設定の転送

パターンパッド設定は、エージェントから別のエージェント、エージェントからグローバルパターンパッド、またはグローバルパターンパッドから特定のエージェントにコピーできます。

設定をコピーするには、キットラックのエージェントでコンテキストメニューを開き、コピーするものに応じて「Copy Global Pattern Pad Settings」または「Copy Kit Pattern Pad Settings」のいずれかを選択します。

次に設定を貼り付けたいエージェントでコンテキストメニューを再度開き、「Paste To Kit Pattern Pad Settings」または「Paste To Global Pattern Pad Settings」（個別のエージェントではなくグローバルパターンパッドに貼り付けたい場合）を選択します。

トランスポートコントロールを使用したパターンの再生

個別モードでは、各エージェントに固有のトランスポートコントロールがあります。この場合、1つのエージェントでパターンパッドを選択して「Play」をクリックするとパターンが再生されますが、他のエージェントは再生されません。次に、別のエージェントに切り替えて、パッドを選択して「Play」を再度クリックすると、2番目のエージェントの再生が、再生中のエージェントの現在の位置（「Sync to Beat」がオンの場合）から開始されます。「Stop」を押すと、現在のエージェントのみ停止します。

注：すべてのエージェントの再生を同時に開始または停止するには、[Shift] を押しながら「Play」または「Stop」ボタンをクリックします。

これは「Follow Transport」の場合も同じです。あるエージェントで「Follow Transport」をオンにすると、そのエージェントはホストシーケンサーの開始/停止コマンドとタイムポジションに追従します。他のエージェントで「Follow Transport」をオフにして、追従しないように設定できます。この場合も、Groove Agent のトランスポートコントロールを使用して、再生を手動でコントロールできます。

注：すべてのエージェントの「Follow Transport」のオン/オフを同時に切り替えるには、[Shift] を押しながら「Follow Transport」ボタンをクリックします。

「Jam Mode」でのパターンの再生

通常モードと同様に、「Jam Mode」を各エージェントで個別に適用できます。複数のエージェントで「Jam Mode」をオンにすると、それらすべてのエージェントのジャムセッションを行なえます。

例：2つのスロットに2つのキットをロードし、最初のキットで「Jam Mode」をオンにします。「Play」ボタンが点滅しはじめます。パターンパッドをトリガーした直後に再生が始まります。ここで2番目のキットに切り替えて、「Jam Mode」をオンにします。最初のキットと同様に「Play」ボタンが点滅しはじめ、パターンのトリガーの待機状態になります。パッドをトリガーすると、現在の再生位置で最初のキットに加えて再生されます。このとき、再生中の2つのエージェント間を自由に切り替えて、パターンパッドを切り替えられます。

注: すべてのエージェントの「Jam Mode」のオン/オフを同時に切り替えるには、[Shift] を押しながら「Jam Mode」ボタンをクリックします。

■ MediaBay

検索コラムに、指定したフィルターに応じて使用可能なタグのみが表示されるようになりました。以前のバージョンでは、選択しても意味がないタグもすべて表示されていました。

■ パターンエディター

[Ctrl] を押しながら「Drumstick」ツールをクリックすると、「Snap to Grid」機能が一時的にオフになり、ノートを自由に配置できます。

□ 既知の問題

MIDI 出力の録音

Groove Agent の MIDI 出力は、プラグイン MIDI 出力をサポートするホストアプリケーションでのみ録音できます。現在、Logic、Digital Performer、Live などの AU 対応のホストアプリケーションではこの機能はサポートされていません。(Groove Agent マニュアル上の AU に関する記述は誤りです。)

Sonar X3

VST 3 バージョンでは MIDI 出力を録音できません。これは Sonar での不具合であり、今後のアップデートで修正されます。かわりに VST 2 バージョンを使用してください。

Studio One

現在、Studio One では Groove Agent の MIDI 出力を正しく録音できません。これは、Groove Agent から送信されるノートオフメッセージがベロシティ 0 のノートオンメッセージとして解釈されるためです。この問題は、Studio One の今後のアップデートで修正されると考えられます。

Fruity Loops

Fruity Loops 11 では、コントロールを右クリックしたときに、コンテキストメニューの追加エントリー（「Link to Controller」など）が多数表示されます。これらのエントリーのいずれかを選択しても、Groove Agent は反応しません。これは Fruity Loops の不具合であり、Fruity Loops の今後のアップデートで修正されます。修正が配信されるまでは、Groove Agent で提供されるメニューエントリーのみを選択してください。

Ableton Live under Mac 10.10

サブプリセットまたは MIDI ファイルセレクターを開くには、三角形のアイコンをゆっくりクリックする必要があります。早くクリックすると、ダイアログが開いてすぐに閉じます。