

HALion 5.1.0

□新機能

- ・ **サンプルエディターが拡張され**、サンプルのトリミングやノーマライズなどの新機能が追加
- ・ クリエイティブなサンプリングを可能にする「**Alternate**」**ループモード**
- ・ 12 ビットドラムマシンのサウンドを忠実にエミュレートする「**Vintage**」**再生モード**
- ・ **トリガーモードが改良され**、よりなめらかなレガートやグライド演奏が可能
- ・ **8 つの新しいエフェクトが追加**
DJ-EQ、Tube Saturator、Brickwall Limiter、Maximizer、Tube Compressor、Vintage Compressor、Frequency Shifter、Stereo Enhancer
- ・ **ユーザーコンテンツライブラリーにユーザーアイコンを設定可能**
- ・ **FlexPhraser が改良され**、フレーズで発音されるノートのベロシティをコントロール可能
- ・ 「**Load**」**ダイアログが改良され**、あらかじめ定義されたフィルター設定が追加
- ・ **プログラム内のゾーンやバスの出力をより自由にルーティング可能**
- ・ 細かい調節が可能な**ディスクのストリーミング設定の「Expert」モード**

これらの新機能の詳細については、マニュアルを参照してください。

□最新の変更点

■ FlexPhraser

Vel Mode: 「Vel Mode」の 2 つのオプションの名前が、「As Played」から「Vel Controller」、「Original + As Played」から「Original + Vel Ctrl」に変更されています。これは、新しい「Vel Controller」オプションで選択できる別のコントローラーを使用して、入力ベロシティを生成できるようになったことに伴う変更です。

Vel Controller: 「Vel Mode」が「Vel Controller」または「Original + Vel Ctrl」に設定されている場合、FlexPhraser の出力ベロシティは入力ベロシティによって決まります。「Vel Controller」パラメーターでは、ベロシティ以外のコントローラーを選択で

きます。「Aftertouch」、「Polypressure」、またはいずれかの MIDI コントローラーから選択できます。

「Vel Controller」に上記のいずれかを選択した場合、入力されたコントローラー値が、ステップの出力ベロシティの生成や変調に使用されます。

「Fetch」オプションを使用すると、最初に発音するノートからコントローラー値が適用されるか（「Fetch」をオフ）、最初は元の入力ベロシティが使用され、コントローラー値が元のベロシティを超えると指定したコントローラー値が適用されるようにするか（「Fetch」をオン）を定義できます。

例 1

1. 「Vel Mode」を「Vel Controller」に設定します。
2. 「Vel Controller」に「Aftertouch」を指定します。
3. 「Fetch」をオンにします。

この設定では、最初に発音するノートのベロシティが、フレーズステップの基準ベロシティになります。あとに続くノートは、アフタータッチの値が最初のベロシティを超えない限り、このベロシティで発音されます。アフタータッチの値が最初のベロシティを超えると、現在のアフタータッチの値がベロシティ値として使用されます。

例 2

1. 「Vel Mode」を「Original + Vel Ctrl」に設定します。
2. 「Vel Controller」に「MIDI Controller /1- Modulation」を指定します。
3. 「Fetch」をオフにします。

この設定では、フレーズのベロシティ値は、最初に発音されるノート以降のすべてのノートが、現在のモジュレーションホイールの値によって変調されます。

■ サンプルエディター

Show Gain in Sample: 左側のフォーマットツールバーに「Show Gain in Sample」オプションが追加されています。オンにすると、サンプルディスプレイに、サンプルに対するサンプルゲインパラメーターの影響が表示されます。ゲインの値は、ノーマライズ機能を使用するか、手動で設定できます。このオプションをオフにすると、未加工のサンプルデータを確認できます。

Find Missing Samples: 「Find Missing Samples」ダイアログの「Favorite Search Paths」セクションに、「\$(ProjectFolder)」という特別なデフォルトエントリがあります。これは、現在作業中の Cubase プロジェクトのプロジェクトフォルダーを示すプレースホルダーです。HALion から Cubase のプロジェクトフォルダーにサンプルをコピーまたはエクスポートしておく、すべてのサンプルファイルを 1 か所にまとめられます。

これによって、バックアップの作成や、他のシステムへプロジェクトを移すことが簡単になります。他のシステムでプロジェクトを読み込むと、HALion は Cubase のプロジェクトフォルダーとそのサブフォルダーを自動的に検索します。

プレースホルダー「\$(ProjectFolder)」を設定しておく、プロジェクトフォルダーを手動で指定する必要がなくなります。サンプルの検索対象からプロジェクトフォルダーを除外したい場合は、「Favorite Search Paths」セクションの「\$(ProjectFolder)」をオフにします。「Find Missing Samples」ダイアログの「\$(ProjectFolder)」のオン/オフ設定は、一度設定すればそれ以降も保持されます。

この機能は Cubase と Nuendo に対してのみ使用できます。

他のアプリケーションは対応していません。