

オペレーションマニュアル



**GROOVE AGENT SE4**

Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer,  
Kevin Quarshie, 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。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2014.

All rights reserved.

# 目次

4	概要	78	Acoustic Agent SE
4	ウィンドウについて	78	サウンドの編集
5	エージェント、キット、プリセット、 および Groove Agent ONE コンテンツ	84	パターンの編集
7	クイックスタート	90	ミキシング
7	プリセット	94	ミキシングとエフェクトの使用
7	キットプリセットのロード	94	「AUX」 ミキサー
8	パターンパッドとインストゥルメント パッド、MIDI パターン、 およびスタイル	95	「Kit」 ミキサー
9	スタイルプレーヤーを使用したパターン パッドの再生	96	「Master」 ミキサー
10	ドラムトラックのさまざまなパートの作成	96	エフェクトの使用
11	パターンのトリガーノートの録音	98	エフェクトのリファレンス
11	プロジェクトへのパターンのドラッグ	98	リバーブエフェクトとディレイエフェクト
12	DAW でのパターンの編集	102	EQ エフェクト
13	サウンドの管理	105	フィルターエフェクト
13	キットのロード	109	ディストーションエフェクト
13	キットスロット	112	モジュレーションエフェクト
14	キットラック	121	ダイナミクスエフェクト
14	キットコンテキストメニュー	131	パンナーエフェクト
17	共通の編集方法	133	オートメーションと MIDI コントローラー
17	エンコーダーとスライダー	133	オートメーション
17	複数選択とパラメーターコントロール	135	MIDI コントローラー
18	ボタン	137	グローバル機能および設定
18	値フィールド	137	プラグイン機能セクション
19	キーボードショートカットの使用	138	プラグイン名と Steinberg ロゴ
20	プリセット	138	ツールバー
22	パッドの使用	140	「OPTIONS」 ページ
22	パッドの共通設定	144	ミキサーのルーティングダイアグラム
23	パッドの機能		
24	インストゥルメントパッド		
31	パターンパッド		
40	Beat Agent SE		
40	サウンドの編集		
73	パターンの編集		
73	ミキシング		
75	ファイルのインポートとエクスポート		

## ウィンドウについて

Groove Agent 4 のインターフェースは固定サイズの単一ウィンドウです。



ウィンドウはいくつかの主要なセクションに分かれています。

- ・ プラグイン機能セクション (上側)。
- ・ パッドセクション (左側)。
- ・ 編集画面 (右側)。「EDIT」、「MIXER」、および「OPTIONS」ページが含まれます。

# エージェント、キット、プリセット、および Groove Agent ONE コンテンツ

## エージェント

Groove Agent SE では、Acoustic Agent SE および Beat Agent SE の異なるリズムモジュールを組み合わせて、強力なクリエイティブサウンドを作り出せます。

各ツールはドラムやリズムに対するアプローチが異なり、それぞれの特別な方法で、さまざまなスタイルに合わせて自分だけのビートを作ることができます。

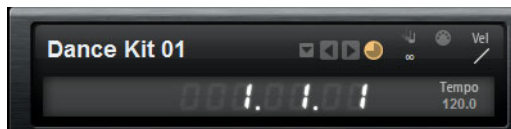
## キット

キットには、キット自体やスライスされたループ、およびミキサーチャンネルで使用されているインサートエフェクトに関するすべての情報が含まれます。キットには、MIDI パターンも含められます。

キットは、キットラックまたはキットスロットセクションでロードおよび保存できます。



キットラック



キットスロットセクション

## スライスされたループのキット

スライスされたループのキットには、MIDI パターンではなく、ループの再生に必要な MIDI フレーズが含まれます。それ以外の点は、スライスされたループのキットと通常のキットに違いはなく、たとえばインサートエフェクトも使用できます。

## プラグインプリセット (VST プリセット)

プラグインプリセットには、プラグインの完全な状態を復元するために必要なすべての情報が含まれます。これには、キット、MIDI パターンのほか、すべてのインサートエフェクトや AUX エフェクトが含まれます。これらすべての設定も、プロジェクトと一緒にホストアプリケーションに保存されます。

## Groove Agent ONE コンテンツ

Groove Agent SE では Groove Agent ONE のプリセットをロードできます。Groove Agent ONE のプリセットは、キットラックまたはキットスロットセクションにキットとしてロードするか、プラグインヘッダーのプリセット管理メニューからプラグインプリセットとしてロードできます。

Groove Agent ONE のプリセットをプラグインプリセットとしてロードした場合、グローバルプラグインパラメーターがデフォルト値に設定されます。

プリセットをキットとして読み込んだ場合は、すべてのグローバルプラグインパラメーターは変更されません。

### 補足

Groove Agent ONE のプリセットは、プリセットローダーに表示されている場合でも、MediaBay にプラグインのアイコンが常時表示されます。

---

## コンテンツファイルとフォルダー構造

Groove Agent SE には、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。このコンテンツは書き込み保護されています。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** が付けられます。これらのファイルは初期プリセットと同じように検索や分類が可能です。


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。このフォルダー内にサブフォルダーを作成して、コンテンツの移動や入れ替えを容易に行なうことができます。

# クイックスタート

## プリセット

Groove Agent SE でサウンドを再生するには、VST プリセットまたはキットプリセットのいずれかのプリセットをロードする必要があります。


### VST プリセット

VST プリセットには、ロードしたすべてのキットとそれらの設定、およびプラグイン上で行なわれたすべての設定を含む、Groove Agent SE のすべての設定が含まれています。VST プリセットは、プラグイン機能セクションのプラグインヘッダーのポップアップメニューからロードできます。VST プリセットには、「MediaBay」の「Load」ダイアログで VST プリセットアイコン  が付きます。

### キットプリセット

キットプリセットには以下のコンテンツが含まれています。

- キットとサンプル。これらは「INSTRUMENT」ページで使します。
- MIDI パターンまたはスタイル。MIDI ファイルが対応しています。これらは「PATTERN」ページで使します。
- ミキサープリセット。これらは「MIXER」ページで使します。

また、キットプリセットには、キットで使されるエージェントの情報が含まれます。キットプリセットには、「MediaBay」の「Load」ダイアログでキットアイコン  が付きます。

## キットプリセットのロード

### 前提

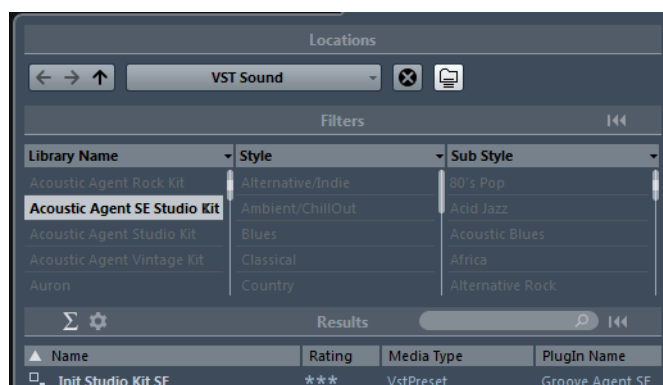
Groove Agent SE を DAW の MIDI トラックに割り当てます。

---

### 手順

1. キットトラックのキットスロットを選択します。
2. DAW で、「MediaBay」を開きます。

3. 「MediaBay」に「Library Name」、「Style」、および「Substyle」の属性が表示されるように設定します。



4. 「Library Name」コラムで、エージェントのコンテンツセット（「Acoustic AgentSE Studio Kit」など）を選択します。
5. 「Style」および「Substyle」コラムで、使用する音楽スタイルを指定します。
6. 結果リストから Acoustic Agent SE のプリセットを探し、ダブルクリックします。

## パターンパッドとインストゥルメントパッド、MIDI パターン、およびスタイル

Groove Agent SE では、ドラムトラック上のサウンドとパターンの両方を編集できます。

インストゥルメントサウンドは、インストゥルメントパッドから再生できます。再生されるパターンを、パターンパッドで編集できます。

- インストゥルメントパッドとパターンパッドの表示を切り替えるには、パッドの上にあるそれぞれのボタンをクリックします。



### インストゥルメントパッド

インストゥルメントパッドが表示されている場合、パッドでインストゥルメントサンプルがトリガーされます。また、インストゥルメントのサウンドを編集できます。これらのインストゥルメントは、パターンパッドで、選択した MIDI パターンまたはスタイルの再生に使用されます。

### パターンパッド

パターンパッドが表示されている場合、選択した MIDI パターンまたはスタイルはパッドでトリガーされます。

- 「MIDI パターン」には、ノートとドラムサウンド、およびそれらをどのリズムで再生するか情報が含まれます。



- ・ 「スタイル」は複数のパターンが複雑に構成されており、メインパターン、フィル、エンディング、イントロなど、ドラムトラックのさまざまなパートを作るのに適しています。

## スタイルプレーヤーを使用したパターンパッドの再生

パターンパッドは、MIDI パターンプレーヤーまたはスタイルプレーヤーを使用して再生できます。MIDI パターンプレーヤーでは、1つのパターンを再生および編集できます。スタイルプレーヤーにはさまざまなパターンがあり、ドラムトラックのさまざまなパートを作るのに適しています。

### 前提

Acoustic Agent SE プリセットをロードしておきます。

---

### 手順

1. Groove Agent SE で「PATTERN」ページを開き、空のパターンパッドをクリックします。  
パターンパッドが空の場合、インストゥルメントサウンドが再生されます。たとえば、C3 の空のパターンパッドをクリックした場合、C3 のインストゥルメントパッドをクリックしたときと同じサウンドが再生されます。
  2. パターンパッドでパターンを再生できるようにするには、プラグインパネルの右側の「EDIT」ページを開き、「PAD」セクションの「Active」ボタンをクリックしてオンにします。
  3. 「PATTERN」セクションで「Active」ボタンをクリックしてプレーヤーをオンにし、「STYLE」ボタンをオンにして、「Style Library」ポップアップメニューからスタイルを選択します。
  4. スタイルのテンポに一致するように DAW のテンポを調整します。  
スタイルの元のテンポは、スタイルのファイル名の 2 つめの数字と、「PATTERN」セクションの「Style Library」ポップアップメニューの右にある「Original Tempo」値フィールドで確認できます。
- 
5. トランスポートセクションの「Play」ボタンをクリックして、スタイルを再生します。
  6. 「PERFORMANCE」セクションで、別の設定を試します。「Complexity」スライダーを動かし、メインパターン、フィル、エンディングなどを選択して、結果のサウンドを聴きます。
  7. 設定を保持したまま「PATTERN」セクションの「Pattern Library」ポップアップメニューで別のスタイルを選択し、サウンドを比較しながら好みのスタイルを探します。
-

## ドラムトラックのさまざまなパートの作成

現在のスタイルを別のパッドにコピーすると、イントロ、フィル、メインパート、エンディングなど、ドラムトラックのさまざまなパートを簡単に作れます。そのあと、それらのパッドのスタイルを編集します。

### 前提

スタイルを再生するパターンパッドを設定しておきます。

---

### 手順

1. 現在のパッドの設定を別のパッドにコピーするには、[Alt]/[Option] を押したままパッドを別のパッドにドラッグします。
2. 4つのパッドが同じ設定になるようにこれを繰り返します。
3. 2つめのパッドを選択します。「PERFORMANCE」セクションで、左のダイヤルを「FILL」に設定します。  
8つのフィルから選択できます。
4. 「PERFORMANCE」セクションのコントロールを使用して、フィルを設定します。たとえば、複雑さを変えたり、ハーフタイムを使ってみたり、強さの設定を変えたりします。
5. 好みのフィルサウンドができれば、コンテキストメニューから「Rename Pad」を選択して、パッドの名前（Fill など）を入力します。
6. 同じ方法でイントロおよびエンディングのパッドを設定します。



---

### タスク終了後の項目

DAW でパッドのトリガーノートを録音できます。または、パッドをプロジェクトにドラッグして、パターンを DAW に転送できます。

### 関連リンク

- [86 ページの「イントロ、メインパターン、フィル、またはエンディングから MIDI パターンへの変換」](#)
- [11 ページの「プロジェクトへのパターンのドラッグ」](#)
- [11 ページの「パターンのトリガーノートの録音」](#)

## パターンのトリガーノートの録音

DAW のプロジェクトで Groove Agent SE を使用している場合、パターンをトリガーしたい位置にトリガーノートを録音できます。これによって、プロジェクトのドラムを、プロジェクトウィンドウから移動せずに作成できます。

### 前提

ドラムトラックを追加するプロジェクトを DAW で作成しておきます。

MIDI トラックを追加して、Groove Agent SE を割り当てます。

---

### 手順

1. Groove Agent SE で、ドラムトラックの MIDI パターンまたはスタイルを設定します。
  2. DAW で、MIDI トラックを録音可能にし、プロジェクトの再生を開始します。
  3. ドラムのパターンを再生したいプロジェクトの位置でトリガーノートを録音します。
- 

### 結果

プロジェクトを再生すると、トリガーノートによってパターンの再生がトリガーされます。「Complexity」や「Intensity」などのパラメーターは、DAW でオートメーションできます。Groove Agent SE でパターンの設定を変更すると、プロジェクト内の同じパターンすべてに自動的に反映されます。

## プロジェクトへのパターンのドラッグ

Groove Agent SE から DAW のプロジェクトへパターンをドラッグして、DAW 内で編集できます。

### 前提

ドラムトラックを追加するプロジェクトを DAW で作成しておきます。

MIDI トラックを追加して、Groove Agent SE を割り当てます。

パターンをプロジェクトにドラッグする前に、パターンパッドがインストゥルメントパッドと同じキーに割り当てられていないことを確認します。

パターンパッドとインストゥルメントパッドでキーが共有されている場合、パターンパッドセクションの左下角にある「Use MIDI Port B for Pattern Pads」ボタンをオンにします。

パターンパッドとインストゥルメントパッドに別々の MIDI ポートを使用した場合、パターンパッドとインストゥルメントパッドが同じキーに割り当てられている場合でも、パターンパッドのトリガーノートはパターンに含まれるノートに影響を及ぼしません。

---

#### 手順

1. Groove Agent SE で、ドラムトラックの MIDI パターンまたはスタイルを設定します。
  2. 使用したいパターンのパッドを選択し、MIDI トラック上の挿入したい位置にドラッグします。
  3. 同じ方法で、他のパッドをプロジェクトにドラッグして、ドラムトラックを完成させます。
- 

#### 結果

パターンは、トラックに MIDI パートとして挿入されます。プロジェクトを再生すると、ドラムパートも再生されます。

#### 関連リンク

[12 ページの「DAW でのパターンの編集」](#)

## DAW でのパターンの編集

Groove Agent SE パターンの MIDI パートをプロジェクトに作成したあと、DAW で追加の編集を行なえます。

#### 前提

Groove Agent SE を DAW の MIDI トラックに割り当てます。

このトラックにパターンをドラッグしておきます。

---

#### 手順

1. Steinberg DAW の「インスペクター」で、トラックの「Drum Map」ポップアップメニューを開き、「Create Drum Map from Instrument」を選択します。  
Groove Agent SE で使用されているドラムサウンドの情報に基づいて、ドラムマップが作成されます。
  2. 「ドラムエディター」でパートを開きます。  
エディターの左側のドラム名のリストに、正しいドラム名が表示されます。右側のイベント画面には、MIDI ノートが表示されます。
  3. ノートを削除または追加したり、コピーまたは移動したりして、パターンを設定します。  
「ドラムエディター」でノートやコントローラーを編集する方法の詳細については、Steinberg DAW のオペレーションマニュアルを参照してください。
-

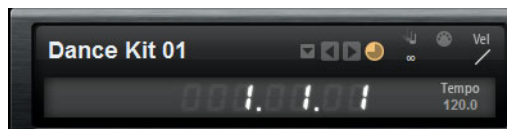
# サウンドの管理

## キットのロード

キットをロードするには、いくつかの方法があります。

- MediaBay または Windows エクスプローラー/Mac OS Finder からドラッグアンドドロップしてロードします。
- キットラックのコンテキストメニューからロードします。
- キットスロットセクションのキット名の右にある「Load Kit」 ボタンをクリックします。

## キットスロット



このセクションには、ロードしたキットの名前が表示されます。また、以下のグローバルコントロールを使用できます。

### 「Load Kit」 ボタン

このボタンをクリックすると、使用可能なキットのリストが表示されます。

このリストは、キット名をクリックしても開きます。キット名を右クリックするとキットのコンテキストメニューが開きます。

### Load Previous/Next Kit

これらのボタンをクリックすると、使用可能なキットのリストの前または次のキットがロードされます。

### Load Kit with Patterns

オンにすると、常にパターンと一緒にキットがロードされます。

### Polyphony

キットのポリフォニーを調節します。

### MIDI 入力インジケータ

MIDI 信号の入力が検出されると、MIDI の記号が点滅します。

### ベロシティーカーブ

キットのベロシティーレスポンスカーブを設定します。キットをハードウェア MIDI コントローラーまたは再生スタイルに合わせることができます。

### ポジションカウンター

現在のポジションが小節、拍、16 分音符で表示されます。Groove Agent SE で「Play」ボタンをオンにした場合、ポジションカウンターは常に 1.0.0.0 から始まり、「Stop」をクリックするまで進みます。

### テンポ表示

ホストアプリケーションのテンポが表示されます。

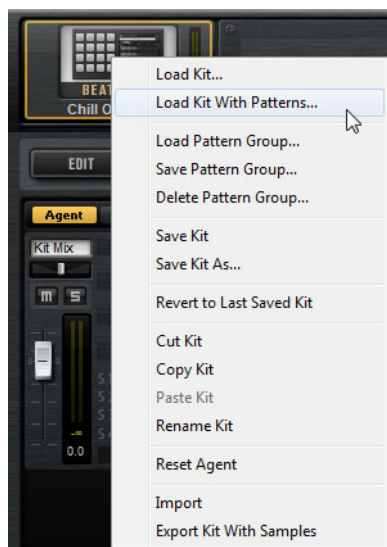
## キットラック

キットラックは、キットスロットセクションの右にあります。



キットラックには、ロードしたキットとそれらのエージェントが表示されます。また、コンテキストメニューから、キットの編集を行なえます。

## キットコンテキストメニュー



### Load Kit

使用可能なキットがリストされたポップアップメニューが開きます。  
ロードするキットをダブルクリックします。

### Load Kit With Patterns

MIDI パターン (ある場合) と一緒にキットをロードできます。

### Load Pattern Group

グループの 16 個のパッドに対する MIDI ファイル割り当てと再生パラメーター設定のプリセットをロードできます。

### Save Pattern Group

グループの 16 個のパッドとそれらの設定をパターングループとして保存できます。

### Delete Pattern Group

パターングループを削除します。

### Save Kit

キットを保存します。書き込み保護されている初期プリセットを変更しようとする、ダイアログが開き、編集済みのキットを新しい名前で保存できます。

### Save Kit As

キットを新しい名前で保存できます。

### Revert to Last Saved Kit

スロットに元々ロードされていたキットに戻します。キットがパターンを含めずにロードされていた場合、キットのみがロードされ、パターンはロードされません。

### Cut Kit

キットとパターンをコピーして、スロットから削除します。

### Copy Kit

キットとパターンをコピーします。

### Paste Kit

コピーしたキットをスロットにコピーします。スロットにすでにキットが割り当てられている場合は置き換えられます。

### Rename Kit

キットの名前を変更できます。

### Reset Agent

エージェントの Init プリセットをロードします。

### Import

MPC および GAK ファイルを Beat Agent SE のキットにインポートできます。

### Export Kit With Samples

Beat Agent SE のキットを関連のサンプルと一緒にエクスポートします。

#### 補足

VST サウンドコンテンツなどの保護されたサンプルはエクスポートできません。

---



# 共通の編集方法

## エンコーダーとスライダー

エンコーダーおよびスライダーには、単方向性のものと双方向性のものがあります。レベル値など単方向性の値は、最小値から始まり、最大値まで上げることができます。双方向性のコントロールは中央位置から始まり、左に動かすと負の値、右に動かすと正の値になります。

エンコーダーとスライダーでは、ほとんどの編集方法が共通しています。

- 値を調節するには、エンコーダーまたはフェーダーをクリックし上下にドラッグするか、マウスホイールを使用します。  
[Alt]/[Option] を押しながらエンコーダーをクリックすると小さなフェーダーが表示され、パラメーターを設定できます。
- 細かく調節するには、[Shift] を押しながらエンコーダーを動かすか、マウスホイールを使用します。
- パラメーターをデフォルト値に戻すには、[Ctrl]/[Command] を押しながらエンコーダーやフェーダーなどのコントロールをクリックします。

## 複数選択とパラメーターコントロール

複数のパッドパラメーターを同時に編集するには、編集したいパッドを選択します。

複数のパッドを選択した場合、値が異なるものがあれば、ほとんどのコントロールが赤色になり、値が一致していないことが示されます。これは、エンコーダー、スイッチ、コンボボックス、値フィールド、およびテキストフェーダーに当てはまります。

たとえば、カットオフ周波数の値が 1200、1400、および 2500Hz の 3 つのパッドを選択した場合、周波数エンコーダーの周辺部には 1200 ~ 2500 の範囲が表示されます。対応するフィールドには選択したパッドの値が赤色で表示されます。

### 補足

より複雑なコントロール（エンベロープエディターなど）では、選択したパッドの値のみ表示されます。

## 値の範囲の調節

エンコーダーの周辺部を使用してパラメーターの値の範囲を調節できます。各パッドには新しい範囲内の値が割り当てられますが、元の値の相対的な距離は維持されます。

- 値の範囲を圧縮または拡大するには、エンコーダーの周辺部をドラッグします。
- 範囲の上限を調節するには [Ctrl]/[Command] を押しながら周辺部をドラッグします。
- 範囲の下限を調節するには [Alt]/[Option] を押しながら周辺部をドラッグします。

## ボタン

### 「On/Off」 ボタン

通常、このタイプのコントロールには「On」と「Off」の2つの状態があります。マウスを「On/Off」ボタンの上に移動するとボタンの表示が変わり、クリックできることが示されます。

### プッシュボタン

プッシュボタンは動作のトリガーのみを行ない、そのあとは無効な状態に戻ります。このボタンはメニューやファイルダイアログを開くために使用します。

## 値フィールド

値を設定するには、以下の方法があります。

- 値フィールドをダブルクリックして新しい値を入力し、[Enter] を押します。  
入力した値がパラメーターの範囲を超えている場合は、それぞれ自動的に最大値または最小値に設定されます。
- 値を変更するには、値フィールドをクリックして上または下にドラッグします。
- マウスを値フィールドの上に置き、マウスホイールを使用して値を調節することもできます。
- パラメーターをデフォルト値に設定するには、[Ctrl]/[Command] を押しのまま値フィールドをクリックします。

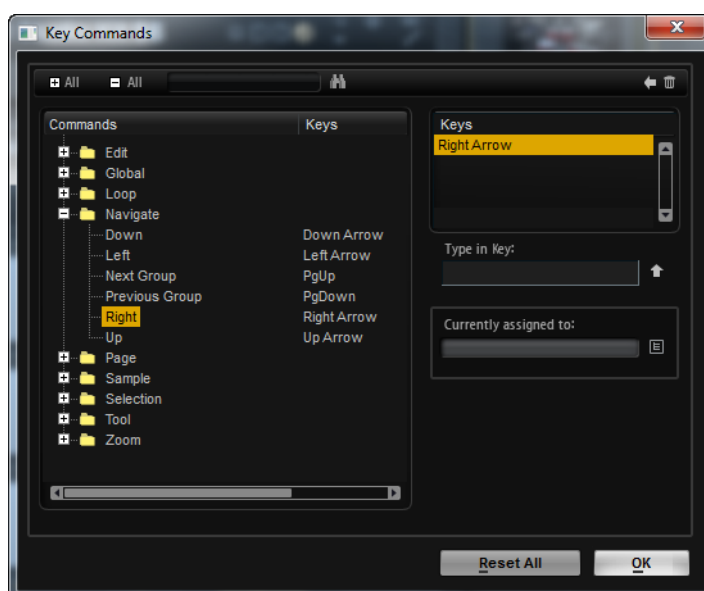
- フェーダーを使用して値を調節するには、[Alt]/[Option] を押したまま、値フィールドをクリックします。
- フィールドの横の上下三角形をクリックします。
- MIDI キーボードを使用して、キー範囲やルートキーなどの音楽的なパラメーター値を調節できます。

MIDI キーボードで値を入力するには、値フィールドをダブルクリックして MIDI キーボードのキーを押し、[Return] を押します。

- 次のパラメーターに移動するには [Tab] を押します。前のパラメーターに戻るには [Shift]+[Tab] を押します。

選択したビュー内でパラメーターが何も選択されていない場合、[Tab] を押すと最初のパラメーターに移動します。

## キーボードショートカットの使用



- 「Key Commands」ダイアログを開くには、「Key Commands」ボタンをクリックします。

コマンドは、左側に階層フォルダー構造で表示されます。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。

- キーボードショートカットを設定するには、リストで機能を選択し、「Type in Key」フィールドにキーボードショートカットを入力して、フィールドの右側にある「Assign Key」ボタンをクリックします。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、その機能が下のフィールドに表示されます。
- 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。

- 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（虫眼鏡のアイコン）をクリックします。

#### 補足

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。

## プリセット

Groove Agent SE には 2 種類のプリセット（セクション / モジュールプリセットと VST プリセット）が用意されています。VST プリセットには、プラグインの完全な状態を復元するために必要なすべての情報が含まれています。セクションおよびモジュールのプリセットは、Groove Agent SE パネルの特定のコンポーネントの設定を保存したりロードしたりできます。

セットアップ時に初期プリセットが専用フォルダーにインストールされ、ユーザー独自のプリセット用にユーザーフォルダーが作成されます。プリセットの使用方法はアプリケーション全体で共通です。

#### 補足

初期プリセットは書き込みできないように保護されていますが、ソフトウェアのアップデートを実行すると上書きされる場合があります。ユーザーフォルダー内のプリセットについては、ソフトウェアアップデートによって変更されることはありません。

VST プリセットの詳細については、Cubase/Nuendo のオペレーションマニュアルを参照してください。

## セクションおよびモジュールのプリセットの使用

プリセットコントロールはアプリケーション全体で使用されます。その使用方法は常に同じです。

- プリセットを保存するには、「**Save Preset**」ボタン（フロッピーディスクのアイコン）をクリックします。

#### 補足

初期プリセットは上書きできません。初期プリセットに加えられた変更を保存したい場合、プリセットに新しい名前を付けて新しい場所に保存します。

- プリセットをロードするには、矢印アイコンをクリックして、リストからプリセットを選択します。
- プリセットを削除するには、「**Delete Preset**」ボタン（ごみ箱のアイコン）をクリックします。初期プリセットは削除できないことに注意してください。

## VST プリセットの使用

### VST プリセットのロード

---

#### 手順

1. プラグインパネルのヘッダーで、プログラム名フィールドの横にある「プリセット管理ボタン」をクリックして、「プリセットの読み込み (Load Preset)」を選択します。
  2. ロードするプリセットを選択します。ロードするプリセットをダブルクリックして、プリセットローダーを閉じます。
- 

### VST プリセットの保存

---

#### 手順

- プラグインパネルのヘッダーで、プリセット名フィールドの横にある「プリセット管理」ボタンをクリックして、「プリセットの保存 (Save Preset)」を選択します。
-

# パッドの使用

インストゥルメントパッドとパターンパッドには複数の機能があります。またパッドについてのさまざまな情報を表示できます。一部のパッド機能は、特定のエージェントにのみ使用できます。その場合、パッドにその旨が明示されています。

左側の「パッド」セクションには、インストゥルメントパッドまたはパターンパッドを表示できます。

インストゥルメントパッドは、サンプルをトリガーできます。パターンパッドは、MIDI ドラムパターンまたはスタイルをトリガーできます。



- インストゥルメントパッドとパターンパッドの表示を切り替えるには、パッドの上にあるそれぞれのボタンをクリックします。

## トランスポートコントロール



- 選択したパッドの再生を開始または停止するには、対応するコントロールを使用します。

## パッドの共通設定

- パッドの右上には、割り当てられた MIDI ノートが表示されています。  
パターンパッドでは、MIDI ノートの割り当てを変更できます。インストゥルメントパッドでは、「**Use Hardware Controller Mapping**」がオンになっている場合のみ、割り当てを変更できます。
- 下部セクションにはパッドの名前が表示されます。
- サンプルをインストゥルメントパッドに割り当てている場合、パッドの上の LED が点灯します。
- MIDI ファイルをパターンパッドに割り当てている場合、パッドの上の LED が点灯します。
- 割り当てられた MIDI ノートがトリガーされるとパッドが点灯します。

- パッドの周りに黄色い枠が表示されている場合、パッドが編集のために選択されていることを示します。

## パッドの色

最大 16 種類の色を使ってインストゥルメントパッドとパターンパッドの色を設定できます。

たとえば、各色を使用して、キットのインストゥルメントの外観をカスタマイズできます。バスドラム、スネア、タム、シンバルなどをすべて別の色にできます。

- 1 つのパッドまたは選択した複数のパッドに色を設定するには、コンテキストメニューを開き、「**Set Color**」サブメニューから色を選択します。

## パッドの選択

通常の選択オプション以外に、パッドのコンテキストメニューで、追加の選択オプションを使用できます。

- 「**Select All Pads**」: 128 個のパッドをすべて選択します。
- 「**Select All Pads in Group**」: パッドグループの 16 個のパッドをすべて選択します。
- 「**Invert Selection**」: 選択されていないパッドをすべて選択し、選択されているパッドをすべて選択解除します。
- 「**Invert Selection in Group**」: 上記と同様ですが、パッドグループのみで選択を入れ替えます。

## パッドの機能

- パッドの名前を変更するには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「**Rename Pad**」を選択し、新しい名前を入力して [Enter] を押します。

サンプル名が長すぎる場合やわかりにくい場合に便利な機能です。パッドに複数のサンプルが割り当てられていることがわかるような名前を付ける、といった使い方もできます。

- 複数のパッドを選択して編集できます。最初に選択したパッドには黄色い枠が表示され、残りのパッドには薄い黄色の枠が表示されます。
- サンプルやパターンをトリガーせずにパッドを選択するには、[Alt]/[Option] を押しながらパッドをクリックします。
- 「**INSTRUMENT**」モードでは、パッドを使用してサウンドをトリガーできます。このとき、異なるベロシティでトリガーできます。パッドをクリックする位置が下へ行くほど、ベロシティは低くなります。パッドをクリックする位置が上へ行くほど、ベロシティは高くなります。

- ・ インストゥルメントパッドをミュートにしたリソロにするには、パッドの左上角にあるそれぞれ対応するアイコンをクリックします。ミュートまたはソロを解除するには、アイコンをもう一度クリックします。
- ・ すべてのインストゥルメントパッドのミュートまたはソロを解除するには、パッドの下にある「Reset All Mute」/「Reset All Solo」ボタンをクリックします。
- ・ インストゥルメントパッドからサンプルを削除するには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「Remove All Samples」を選択します。
- ・ パッドをリセットするには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「Reset Pad」を選択します。128 個のパッドすべてをリセットするには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「Reset All Pads」を選択します。

インストゥルメントパッドでは、この操作によってすべてのサンプルが削除され、パッドの名前、色、およびトリガーノートがデフォルト値にリセットされます。

パターンパッドでは、この操作によってパッドの MIDI ファイルと名前が削除され、色とトリガーノートがデフォルト値にリセットされます。

## インストゥルメントパッド



パッドセクションでは、16 個のパッドをまとめたグループを 8 つ、つまり最大 128 のパッドを使用できます。インストゥルメントパッドを使用して、サウンドをトリガーできます。各パッドは、サンプルをトリガーする MIDI ノートに割り当てられています。サンプルをパッドに割り当てている場合、パッドの上の LED が点灯します。



グループの切り替えは、パッドの下に並んでいるグループボタンをクリックします。アクティブなグループのボタンが点灯します。1つのグループの1つ以上のパッドにサンプルが割り当てられている場合、グループボタンの上にあるオレンジ色のLEDが点灯します。グループのパッドがMIDIノートを受信すると、緑色のMIDIインジケーターLEDが点灯します。

初期設定では、Groove Agent SEを開くとグループ3がアクティブになります。

パッドセクションの下には、複数のボタンがあります。ボタンの種類はエージェントによって異なります。

## インストゥルメントパッドに関する情報の表示 (Beat Agent SE のみ)

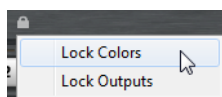
- パッドセクションの下にある「i」ボタンをオンにすると、パッドの情報(パッド番号、サンプル数、出力)が表示されます。
- 「E」ボタンをオンにすると、そのパッドの排他グループ設定が表示されます。排他グループに含まれるパッドの上にマウスを置くと、同じ排他グループに属するすべてのパッドが強調表示されます。同じ排他グループに属するパッドが非表示のパッドグループに含まれている場合、グループボタンの上にある赤色のLEDが点灯します。

## パッドの出力設定 (Beat Agent SE のみ)

パッドコンテキストメニューから、サンプルの出力を設定できます。

- パッドを右クリックし、「Assign Output」サブメニューを開き、使用する出力先を選択します。  
これにより、パッドのすべてのサンプルが選択した出力先に出力されます。

## カラーと出力の設定のロック (Beat Agent SE のみ)



- パッドのカラーと出力の設定をロックできます。これにより、たとえば、パッドの出力設定をロックして出力を固定したまま、別のキットに切り替えることができます。ロックするパラメーターを指定するには、パッドの下にあるロックボタンのコンテキストメニューを使用します。このボタンが点灯している場合、パッドで少なくとも1つの設定がロックされています。

## パッド設定のロック (Acoustic Agent SE のみ)

「Lock Pad Colors」ボタンをオンにすると、パッドのカラーと出力の設定をロックできます。オンになるとボタンが点灯します。

## 代替 MIDI ノート割り当ての使用

特定のインストゥルメントに対して特定の MIDI ノートを送信する外部ハードウェアドラムコントローラーを使用している場合、代替 MIDI トリガーノートマッピングを指定できます。

---

### 手順

1. パッドセクションの右下角にある「Use Hardware Controller Mapping」ボタンをオンにします。  
これで、別のトリガーノート設定をロード、保存、削除できるようになります。
  2. パッドに新しいトリガーノートを指定します。
    - パッドを右クリックして「Edit/Learn Trigger Note」を選択し、新しいトリガーノートを指定します。新しいトリガーノートを指定するには、数値フィールドに値を入力するか、ハードウェアコントローラーでノートを発音します。
    - パッドを右クリックして「Trigger Note」>「Assign Trigger Note」を選択し、サブメニューからノートを選択します。
  3. 次のパッドにジャンプします。使用するパッドすべてに MIDI ノートを割り当てたら、[Enter] を押して MIDI ノートの割り当てを終了します。  
割り当てられたトリガーノートは、コンテキストメニューの「Trigger Notes」サブメニューに表示されます。
- 

## インストゥルメントパッドに複数のトリガーノートを割り当てる

クラッシュシンバルなどの一部のハードウェアドラムコントローラーインストゥルメントでは、複数のゾーンが使用されます。これらのゾーンでは、種類の異なるアーティキュレーションで演奏するために、別々の MIDI ノートが送られます。

ドラムキットのサンプルマッピングで、すべてのアーティキュレーション用に専用のインストゥルメントパッドが設定されている場合、各インストゥルメントパッドに必要なトリガーノートは1つだけです。

これに対し、アーティキュレーションごとに固有のパッドが用意されていないドラムキットでは、ハードウェアコントローラーの各ゾーンで同じサンプルがトリガーされるように、1つのインストゥルメントパッドに複数のトリガーノートを割り当てる必要があります。

---

### 手順

1. パッドセクションの右下角にある「Use Hardware Controller Mapping」ボタンをオンにします。  
これで、別のトリガーノート設定をロード、保存、削除できるようになります。

2. パッドに追加のトリガーノートを指定します。
  - インストゥルメントパッドを右クリックして「Trigger Notes」>「Add/remove Trigger Note」を選択し、サブメニューから追加のノートを選択します。
  - インストゥルメントパッドを右クリックして「Trigger Notes」>「Learn Additional Trigger Notes」を選択し、キーボードで追加のノートを発音します。

各パッドには追加のノートを3つまで指定できます。

割り当てられたトリガーノートは、コンテキストメニューの「Trigger Notes」サブメニューに表示されます。

## 追加したトリガーノートの削除

追加したトリガーノートは、以下の方法で削除できます。

- インストゥルメントパッドのコンテキストメニューから「Trigger Notes」>「Add/Remove Trigger Note」を選択し、削除するノートの選択を解除します。
- インストゥルメントパッドのコンテキストメニューから「Trigger Notes」>「Remove Trigger Notes」を選択し、削除するノートを選択します。
- 追加したすべてのトリガーノートを削除して新しい単一のトリガーノートに置き換えるには、コンテキストメニューの「Edit/Learn」を使用します。

## MIDI エフェクトの使用

各インストゥルメントパッドに MIDI エフェクトを設定できます。

MIDI エフェクトページを開くには、パッドセクションの「INSTRUMENT」ボタンをオンにし、パネルの右側にある「EDIT」ページを開いて、「MIDI FX」タブをクリックします。



## 「PAD MODE」 セクション

「PAD MODE」セクションでは、「MIDI FX」ページの設定がどのパッドに適用されるかを設定します。

### INTERNAL

「INTERNAL」モードでは、MIDI エフェクトは選択したパッドのサンプルに適用されます。

### REMOTE

「REMOTE」モードでは、MIDI エフェクトを適用するパッドを選択できます。

これにより、インストゥルメントを MIDI エフェクトありとなしでトリガーできます。また、1つのパッド上であらゆるサウンド編集を行なうことができます。

### 補足

- 適用先のパッドに MIDI エフェクトが含まれている場合、この設定は反映されません。
- サンプルが割り当てられたパッドにリモート MIDI エフェクトを設定した場合、リモート MIDI エフェクトは適用先のパッドのサンプルにのみ反映されます。

「REMOTE」モードをオンにすると、パッドセクションのパッドにリモートアイコンが表示されます。



- リモートエフェクトをバイパスするには、リモートアイコンの左側にある「Disable MIDI to Remote Pad」ボタンをクリックします。

## 「RUDIMENTS」 セクション

### Active

アーティキュレーションを有効にする場合にクリックします。

### Type

ルーディメンツの種類を設定します。

- 「FLAM」では、2 打音が非常に短い間隔で再生されます。
- 「DRAG」では、3 打音が非常に短い間隔で再生されます。
- 「RUFF」では、4 打音が非常に短い間隔で再生されます。
- 「ROLL」では、ドラム音が連続で再生され、持続的なドラムサウンドが生成されます。

- 「BUZZ」では、ドラムを叩くときに、スティックを押し付けたときのエフェクトがエミュレートされます。スティックがドラム打面ではずみ、減衰するドラムロールのような音が再生されます。

## 「FLAM」、「DRAG」、および「RUFF」

「FLAM」、「DRAG」、および「RUFF」で使用できるパラメーターは以下のとおりです。

### Sync

打音をプロジェクトテンポと同期します。打音の間隔は拍子の分数に設定されます。

### Time

打音の間隔を調節します。

### Note Value

「Sync」がオンの場合、打音の間隔が拍子の分数に合わせて調節されます。

### Dynamics

打音のダイナミクスを調節します。

- 負の値を設定すると、最初の打音があとに続く音より小さくなります。
- 正の値を設定すると、最初の打音があとに続く音より大きくなります。

### Humanize

打音のタイミング、ダイナミクス、およびピッチをランダムにします。

## ROLL

「ROLL」で使用できるパラメーターは以下のとおりです。

### Sync

打音をプロジェクトテンポと同期します。打音の間隔は拍子の分数に設定されます。

### Time

打音の間隔を調節します。

### Note Value

「Sync」がオンの場合、打音の間隔が拍子の分数に合わせて調節されます。

### Dynamics

打音のダイナミクスを調節します。値が大きいほど、ロールの偶数回めの打音が減衰されます。

### Humanize

打音のタイミング、ダイナミクス、およびピッチをランダムにします。

## BUZZ

「BUZZ」で利用できるパラメーターは以下のとおりです。

### Grip

ドラムスティックの握り具合を設定します。設定値が大きいほどバズ音が小さくなります。

### Pressure

スティックにかかる力を調節します。設定値が大きいほど、バズ音のディケイは長くなります。

### Humanize

打音のタイミング、ダイナミクス、およびピッチをランダムにします。

## 「MIDI DELAY」セクション

「MIDI DELAY」セクションを使用すると、発音したノートを繰り返すことで、エコーエフェクトを作り出せます。

後続のノートイベントを変更できます。たとえば、「Distribution」パラメーターを使用して、エコーの間隔を変更できます。

### Active

MIDI ディレイエフェクトを有効または無効にします。

### Sync

エコーをプロジェクトテンポと同期します。エコーの間隔は拍子の分数に設定されます。

### Time

エコーの間隔を調節します。

### Note Value

「Sync」がオンの場合、打音の間隔が拍子の分数に合わせて調節されます。

### Repeats

エコーの最大数を設定します。

## Damping

MIDI ベロシティを使用して、エコーをフェードインさせるかフェードアウトさせるかを設定します。このパラメーターを負の値に設定すると、MIDI ベロシティは徐々に上がります。このパラメーターを正の値に設定すると、MIDI ベロシティは徐々に下がります。

### 補足

「Damping」は、サンプルのサウンド設定でベロシティが使用されている場合にのみ効果が表われます。

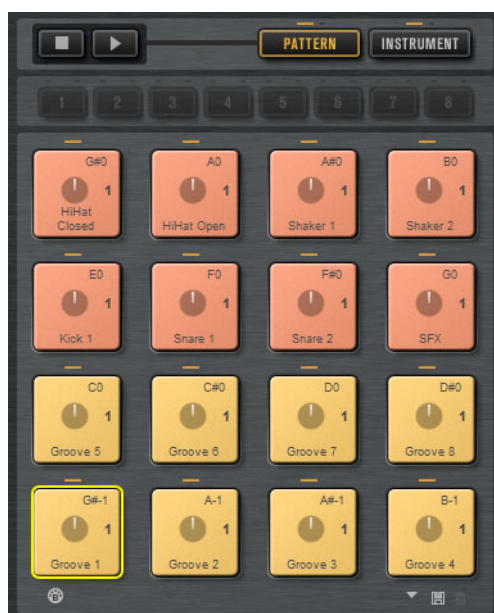
## Pitch

エコー間でピッチを変化させる量を設定します。

## Distribution

エコーの時間分配を設定します。このパラメーターを負の値に設定すると、エコーの間隔が短くなり、エコーのスピードが速くなります。正の値に設定すると、エコーのスピードが遅くなります。

# パターンパッド



パッドセクションでは、16 個のパターンパッドを使用できます。各パッドは、MIDI ノートに割り当てられています。MIDI パターンを各パターンパッドに割り当て、対応する MIDI ファイルに合わせて一定のドラムパターンや 1 つのインストゥルメントパターンをトリガーできます。パッドは別のパターンに切り替えるために使用します。

MIDI ファイルをパッドに割り当てている場合、パッドにプログレスインジケーターとビートカウンターが表示されます。パターンをトリガーすると、プログレスインジケーターに再生位置がグラフィック表示されます。また、再生中、ビートカウンターに現在の拍が表示されます。これにより、現在、どのパターンが再生中か、またそのパターン全体の長さに対して現在どの位置かを確認できます。これが特に役立つのは「Toggle」モードを選択している場合で、終了するパターンとトリガーされるパターンを素早く確認できます。

パッドの上にあるトランスポートコントロールを使用すると、MIDI ノートを発音せずにフォーカスされているパターンパッドをトリガーできます。再生を終了するには「Stop」ボタンをクリックします。再生中にパターンパッドを切り替えると、「Restart Mode」の設定に従ってパターンが変わります。

## MIDI ファイルをパッドに割り当てる

- MIDI ファイルを、エクスプローラー /Finder または MediaBay からパッドにドラッグします。
- MIDI パートを、ホストアプリケーションからパッドにドラッグします。
- ファイルを、エクスプローラー /Finder からインポートフィールドにドラッグします。ファイルがユーザーパターンライブラリーにインポートされ、選択したパッドに割り当てられます。
- パッドを選択して、「EDIT」ページの「Agent」タブをクリックします。「Agent」ページが開きます。「PATTERN」セクションで、「Pattern Library」または「Style Library」ポップアップメニューを開き、初期プリセットまたはユーザー MIDI パターン、あるいは使用可能なスタイルから 1 つ選択します。



## 複数の MIDI ファイルをパッドに割り当てる

複数の MIDI ファイルを同時にドラッグアンドドロップすることもできます。

---

### 手順

1. 最初の MIDI ファイルをドロップするパッドの下部に、マウスを移動します。  
MIDI ファイルを割り当てるパッドが黄色い枠で示されます。



2. ファイルをドロップします。
- 

### 結果

MIDI ファイルがユーザー MIDI パターンライブラリーにインポートされ、パッドに自動的に割り当てられます。

## MIDI ファイルをパッドから削除する

- MIDI パターンを削除するには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「**Remove Pattern**」を選択します。
- 選択したすべてのパッドから MIDI パターンを削除するには、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から「**Remove Pattern**」を選択します。

## パターンパッドに MIDI ポート B を使用する

初期設定では、インストゥルメントパッドとパターンパッドは同じ MIDI ポートを共有します。インストゥルメントパッドとパターンパッドの両方が割り当てられ、それらが同じトリガーノートを共有している場合、常にパターンパッドが優先されます。そのため、パターンパッドと同じトリガーノートを使用するインストゥルメントパッドは同じ MIDI ポートから再生できません。

MIDI ですべてのインストゥルメントパッドとパターンパッドを再生できるようにするには、パターンパッドセクションに MIDI ポート B を割り当てます。これにより、1 つの MIDI ポートでインストゥルメントをトリガーし、別のポートでパターンをトリガーできます。

---

#### 手順

1. ポート B を使用するには、パターンパッドセクションの左下角にある「**Use MIDI Port B for Pattern Pads**」ボタンをオンにします。  
ポート B を使用すると、MIDI データがすべての MIDI チャンネルで受信されます。
  2. DAW で、MIDI トラックを 2 つ設定し、1 つめのトラックの MIDI 出力を「**Groove Agent SE Main**」、2 つめのトラックの MIDI 出力を「**Groove Agent SE Pattern**」に設定します。
- 

#### 結果

一方の MIDI トラックを使用してインストゥルメントパッドを再生し、もう一方の MIDI トラックを使用してパターンパッドを再生できます。

## パッド設定のロック

「PAD」セクション（「**Exclusive**」、「**Play Mode**」など）の設定はすべてのスロットに共通で、設定は一度だけ行ないます。ただし、これらの設定はキットプリセットに含まれており、キットスロットにプリセットをロードすると上書きされます。

- キットスロットにプリセットをロードしたときに既存のパッド設定が上書きされないようにするには、パッドセクションの下にある「**Lock Pad Settings**」ボタンをオンにします。

このボタンをオンにすると、プリセットのパッド設定は適用されず、既存の設定が有効なままになります。

- 「**Lock Pad Settings**」ボタンがオフで、別のスロットにキットプリセットをロードした場合、プリセットに保存されたパッド設定で既存のパッド設定が上書きされます。

新しいプリセットのアクティブなパターンパッドはすべて、関連付けられたパッドの現在のパッド設定を上書きします。アクティブでないパッドはプリセットから復元されないため、これらのパッドの既存の設定は有効なままになります。

## パターンパッドの移動とコピー

パターンパッドとそのすべての設定内容は、同じまたは異なるパターングループにある他のパターンにコピーまたは移動できます。

- アクティブなパターンパッドとその設定内容を別のパッドに移動するには、パッドをドラッグし、移動先のパッドにドロップします。

- パターンパッドを他のパッドにコピーするには、[Alt]/[Option] を押したままパッドをドラッグし、コピー先のパッドにドロップします。
- 1つ以上のパッドを他のパッドに移動またはコピーするには、コンテキストメニューコマンドの「Cut Pad」、「Copy Pad」、および「Paste Pad」を使用します。

この方法を使用すると、同時に複数のパッドを移動またはコピーできます。

#### 補足

異なるパッドグループ間でパッドを移動またはコピーすることもできます。この操作を行なうには、まず移動またはコピー先のグループのグループボタンにパッドをドラッグし、そのあと目的のパッドにドロップします。

## パターングループの管理

16個のパッドをパターンおよび設定と一緒に、パターングループとして保存できます。これにより、特定のパターンおよび設定をすばやく復元し、再利用できます。パターングループにはすべてのパッド設定、つまり「Exclusive」モード、「Play Mode」などの設定内容が含まれます。

- キットの現在のパターングループを保存するには、キットラックのキットを右クリックして、「Save Pattern Group」を選択します。
- パターングループをロードするには、キットラックのキットを右クリックして、「Load Pattern Group」を選択します。

#### 補足

パターングループをロードすると、パッド設定は空のパッドにのみ復元されます。パッドにパターンを割り当てている場合、パッド設定がパターングループで上書きされることはありません。

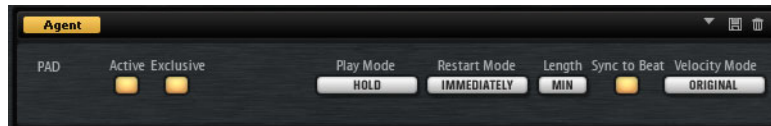
## 「Agent」 ページ

パターンパッドには、「EDIT」ページの「Agent」ページを使用できます。

「Agent」ページには、「PAD」、「PATTERN」、および「PERFORMANCE」セクションがあります。使用するエージェントによって、使用できる機能および設定が異なります。

## パッドセクション

「Agent」ページの「PAD」セクションには、いくつかの再生に関する機能と設定項目があります。



### Active

パッドの再生を有効または無効にします。

### Exclusive

パッドの排他再生を有効または無効にします。排他パッドをトリガーすると、「Restart Mode」の設定に従って、現在のパターンの再生が停止します。このボタンをオンにしていないパッドは、他のパターンと同時に再生できます。

「Exclusive」をオンにしたパッドの左上角には、アイコンが表示されます。



### Play Mode

- キーを押している限りパターンを再生し続けるには、「Hold」を選択します。
- パッドのトリガーノートで再生を開始 / 停止するには、「Toggle」を選択します。  
「Toggle」モードはライブ演奏に最適です。このモードを使用しない場合、たとえば、ホストアプリケーションで再生を停止して再開する場合や再生中に他の位置に移動する場合などに、想定外の事態が起こる可能性があります。
- パターンを最初から最後まで再生するには、「One Shot」を選択します。このモードでは、ノートオフイベントは無視されます。パターンの最後で、再生が自動的に停止します。パターンが最初から最後まで確実に再生されるようにするには、「Sync to Beat」をオフにします。

### Restart Mode

パターンの再生を即座に始めるか、次の拍または次の新しい小節に合わせて始めるかを設定します。

### Sync to Beat

「Sync to Beat」をオンにした場合、パターンをトリガーすると、再生中の他のパターンに同期して再生が始まります。たとえば、パターンをトリガーしたあとで次のパターンを3拍後にトリガーした場合、このパターンは3拍めから再生が始まります。「Sync to Beat」をオフにした場合、2番目のパターンは最初から再生が始まります。

## Velocity Mode

発音するノートのベロシティーがパターンのノートに影響を与えるかどうかを指定します。

- 「**Original**」を選択すると、パターンのノートはパターンと一緒に保存されているベロシティーで発音されます。
- 「**As Played**」を選択すると、パターンのノートはキーボードの入力と同じベロシティーで発音されます。
- 「**Original+As Played**」を選択すると、パターンのベロシティーは、パターンと一緒に保存されているベロシティーとキーボード入力のベロシティーの組み合わせで決まります。

## 「PATTERN」セクション

Beat Agent SE のパターンパッドには、「**Agent**」ページの「**PATTERN**」セクションで、MIDI パターンとパターンプレーヤー機能を使用できます。Acoustic Agent SE のインストゥルメントパッドの場合、MIDI パターンプレーヤーとスタイルプレーヤーのいずれかを使用できます。

MIDI パターンプレーヤーには、以下の機能と設定があります。



### Pattern Library

MIDI パターンを選択できます。クリックしてリストからファイルを選択します。

ユーザー MIDI パターンが保存されているフォルダーにアクセスするには、「**Pattern Library**」フィールドを右クリックして、「**Show in Explorer/Finder**」を選択します。そこで、ファイルの追加、削除、名前の変更を行ったり、サブフォルダーを作成して MIDI パターンを整理できます。

### 補足

パターンパッドは MIDI データを保存します。オリジナルの MIDI ファイルは参照しません。

### Original Tempo

MIDI ファイルに保存されているオリジナルのテンポが表示されます。

### Start

パターンの再生が開始する拍を指定します。

### End

パターンの再生が終了する拍を指定します。初期状態では、MIDI パターンのオリジナルの長さに設定されています。

## インポートフィールド

ファイルシステムから MIDI ファイルをユーザーパターンライブラリーにインポートしたり、ホストアプリケーションから MIDI パートをインポートしたりするには、MIDI インポートフィールドにファイルやパートをドラッグします。

インポートフィールドに複数の MIDI ファイルをドロップすることで、それらを同時にインポートできます。最初のファイルは、選択したパッドに割り当てられます。

## MIDI エクスポートフィールド

パターンをエクスポートするには、「MIDI エクスポート」フィールドをクリックして、ホストアプリケーションの MIDIトラックにドラッグします。MIDI エクスポートフィールドは、MIDI ファイルがサポートされている他の場所やアプリケーションにドラッグすることもできます。

## インポート / エクスポートと代替トリガーノートマッピング

代替トリガーノートマッピングを使用している場合、インポート / エクスポート時に MIDI パターンは自動的に対応します。ハードウェアドラムコントローラーで MIDI を録音している場合、その処理中に、ホストアプリケーションから MIDI パートをインポートしたり、Groove Agent SE からホストアプリケーションにパターンをエクスポートするときに重要です。

標準のトリガーノートマッピングで MIDI ファイルを録音している場合は、「PAD」セクションで代替トリガーノートマッピングを無効にしてください。

## 関連リンク

[86 ページの「スタイルプレーヤーの使用」](#)

## 「PERFORMANCE」セクション

パターンパッドで MIDI パターンプレーヤーがアクティブになっている場合、「Agent」ページの「PERFORMANCE」セクションには、MIDI パターンプレーヤーの設定項目が表示されます。



### Swing Grid

「Swing」を適用するためのグリッドを設定します。たとえば、パターン内ですべての 16 分音符のタイミングを移動するには、「1/16」に設定します。

## Swing

偶数拍 (裏拍) のノートのタイミングを移動して、パターンをスウィングさせます。負の値の場合、ノートは早めに発音されます。正の値の場合、ノートは遅れて発音されます。

## Gate Scale

パターンのノートの長さを変更します。100% に設定すると、ノートは元のゲートタイムで発音されます。

### 補足

「Gate Scale」は、「One Shot」モードで再生されるサンプルには影響しません。その場合、サンプルは常に最後まで再生されます。

## Velocity Scale

パターンのノートオンベロシティを変更します。100% に設定すると、ノートは元のベロシティで発音されます。

## Amount

クオンタイズをどの程度適用するかを設定します。100% に設定すると、指定したクオンタイズノート値のタイミングでのみ MIDI ノートイベントを再生します。小さな値に設定すると、ノートは次のクオンタイズノート値の方に少しだけ移動します。0% に設定するとクオンタイズは適用されません。

## Quantize Grid

クオンタイズグリッドを拍子の分数で設定します。付点音符や 3 連符の値も指定できます。

## Tempo Scale

パターン再生の速度を定義します。半分、標準、2 倍の速度を選択できます。

# Beat Agent SE

Beat Agent SE は、あらゆる電子音楽やアーバンミュージックに最高のビートを作るためのツールやサウンドを完備したビートプロダクションインストゥルメントです。

素晴らしいサウンドのドラムキットが多数含まれているほか、既存のキットを編集したり、ユーザー固有のキットを作るために必要な高度な機能がすべて搭載されています。

また、Beat Agent SE はサンプルやループの操作性に優れ、自動ループスライス、内蔵エフェクトラックなど、さまざまな機能を使えます。

## サウンドの編集

インストゥルメントパッドの「EDIT」ページでは、キットのサウンドを設定します。

- 「EDIT」ページを開くには、プラグインパネルの上部セクションにある「EDIT」ボタンをクリックします。



「EDIT」ページには、「Main」、「Pitch」、「Filter」、「Amp」、「Sample」、「Slice」、および「MIDI FX」タブがあります。



## 絶対的な編集と相対的な編集

複数のサンプルを編集している場合、ツールバーの対応するボタンで、すべてのサンプルの絶対値を変更するか (「ABS」)、または値を相対的に変更するか (「REL」) を設定できます。

- 絶対的な編集を使用する場合、あるサンプルでパラメーターを 50% から 60% に変更すると、その他のすべてのサンプルは 60% に設定されます。
- 相対的な編集を使用する場合、あるゾーンでパラメーターを 50% から 60% に変更すると、70% に設定されていた別のゾーンは 80% に設定されます。

### 補足

相対的な変更は、値を連続的に変更できるすべてのパラメーターに適用できます。複数のモードから 1 つのモードを選択するパラメーターや、2 つの状態を切り替えるパラメーターでは、常に絶対的な変更が行なわれます。

## 選択範囲またはすべての範囲の編集

ツールバーの対応するボタンで、選択した範囲 (「SEL」) またはパッドのすべてのサンプル (「PAD」) に編集内容を適用できます。

## パッドへのサンプルの割り当て

パッドにサンプルを割り当てるには、パッドにサンプルをドラッグアンドドロップするか、マッピングビューのコンテキストメニューから既存のサンプルを置き換えます。

### ドラッグアンドドロップによるパッドへのサンプルの割り当て

1 つまたは複数のサンプルを、エクスプローラー / Finder やホストアプリケーションから Groove Agent SE にドラッグできます。複数のサンプルは、同じパッドか、別々のパッドに割り当てできます。

- サンプルをパッドに割り当てるには、サンプルをパッドにドラッグします。

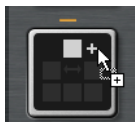
以下の場所からファイルをドラッグできます。

- MediaBay
- プロジェクトウィンドウ
- プール
- サンプルエディター (リージョン)
- オーディオパートエディター
- LoopMash スライス

1つまたは複数のサンプルをパッドにドラッグすると、ドロップアイコンが表示されます。どのアイコンにドロップするかにより、サンプルをパッドに追加するか、現在のサンプルをドラッグしている新しいサンプルと置き換えるか、またはドラッグしているサンプルを連続した複数のパッドに割り当てるかを指定できます。

- パッドにサンプルを追加するには、サンプルをいちばん上のドロップアイコンにドラッグします。

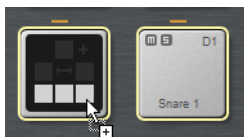
1つのパッドには最大8つのサンプルを割り当てできます。



- 現在割り当てられているサンプルを、ドラッグしている1つまたは複数のサンプルに置き換えるには、サンプルを中央のドロップアイコンにドラッグします。



- 1つまたは複数のグループの連続した複数のパッドにサンプルを割り当てるには、複数のサンプルをいちばん下のドロップアイコンにドラッグします。



サンプルを受け取ったパッドの周りには黄色い枠が表示されます。

## 補足

複数パッドにドロップできるサンプルの数は、有効なパッドの数により異なります。

Groove Agent SE で、ドロップするサンプルの数に対して十分な数の空きパッドがない場合は、操作を続行するかキャンセルするかを尋ねるダイアログが表示されます。続行すると、パッドにすでにサンプルが含まれていた場合は置き換えられます。

関連リンク

[44 ページの「マッピングビュー」](#)

## 別のパッドへのサンプルの移動とコピー

サンプルは、別のパッドに移動したりコピーしたりできます。

- サンプルをあるパッドから別のパッドに移動するには、元のパッドを、移動先のパッドの上、中央、または下のドロップアイコンにドラッグします。

### 補足

サンプルを（移動ではなく）コピーするには、[Alt]/[Option] を押しながらサンプルをドラッグします。

### 補足

スライスされたループに含まれるパッドをコピーする場合、ループとのリンクは失われ、通常のインストゥルメントパッドとして貼り付けられます。

## 別のグループへのサンプルの移動とコピー

サンプルを別のグループのパッドに移動またはコピーするには、まずサンプルをグループボタンにドラッグしてグループを表示してから、新しいパッドにドラッグします。

オプションは、同じグループの別のパッドにサンプルを移動する場合と同じです。

## スライスされたループの移動

1 回のドラッグアンドドロップ操作で、スライスされたループを移動できます。

- ループの最初のスライスをドラッグして、パッドセクションに移動します。

ドラッグを始めると、スライスされたループをドロップできるパッド（すべてのスライスを挿入するのに十分な空のパッドが続くパッド）が表示されます。ループをドロップできないパッドはグレー表示されます。

- スライスの挿入を開始するパッドにスライスをドロップします。

## パッドの順序の変更

デフォルトでは、インストゥルメントパッドは標準のマッピングに基づいて、半音階順に並べられています。ただし、特定のグループに他のグループのパッドを表示したいときがあります。そのため、パッドの位置は交換できるようになっています。

たとえば、セカンドバスドラムは多くの場合、グループ 2 の B0 にマッピングされています。それに対し、他の一般的なドラムキットインストゥルメントは、グループ 3 にあります。セカンドバスドラムをグループ 3 の他のインストゥルメントと一緒に表示するには、B0 のパッドをグループ 3 の未使用のパッドと交換します。

- 2つのパッドを交換するには、[Shift] を押しながら、1つのパッドをもう1つのパッドにドラッグします。  
これによって、パッドの内容全体がすべての設定と一緒に交換されます。
- パッドの順序が標準の並び順と異なるかどうかを確認するには、パッドのトリガーノートを確認して半音階順にマッピングされているかを確認するか、または「**Show Pad Info**」ボタンをクリックして、すべてのパッドのパッドインデックスを確認します。
- すべてのパッドの順序を半音階順にリセットするには、パッドのコンテキストメニューを開き、「**Reset Pad Order**」を選択します。

## マッピングビュー

マッピングビューには、選択したパッドの現在のサンプルマッピングが表示されます。



マッピングビューではサンプルの置き換えや削除を行ったり、サンプルのベロシティー範囲を調節したりできます。フォーカスされているサンプルは明るい色で表示されます。

### 補足

マッピングビューには常にベロシティー範囲が表示されます (サンプルのトリガーに使用されない場合も含む)。ただし、値が有効なのは「Velocity」モードの場合のみです。

## サンプルのベロシティー範囲の変更

- マッピングビューでサンプルを選択し、右側の「**Hi**」フィールドと「**Lo**」フィールドに新しい値を入力します。
- 2つのサンプルの間にマウスを置いて両矢印ボタンが表示されるのを確認してから、左右どちらかにドラッグします。

### 補足

サンプルのベロシティー範囲を変更すると、ベロシティー範囲が重ならないように、隣接するサンプルが自動的に調節されます。

## パッドの割り当ての編集

パッドには最大 8 つのサンプルを含めることができます。



- サンプルをマッピングビューにドロップすると、サンプルを追加できます。サンプルを挿入できる位置は、他の 2 つのサンプルの間、最後のサンプルのあと、または最初のサンプルの前です。挿入位置は赤いラインで示されます。
- サンプルを置き換えるには、新しいサンプルを既存のサンプルにドラッグします。置き換えられるサンプルは、赤い枠によって示されます。
- サンプルの順序を変更するには、サンプルを新しい位置にドラッグします。
- サンプルを別のパッドに割り当てるには、サンプルをパッドにドラッグします。

この操作を行なうと、現在のパッドからサンプルが削除されます。現在の割り当てを維持したままでサンプルを別のパッドに割り当てるには、[Alt]/[Option] を押しながらドラッグします。

## サンプルの置き換え

マッピングビューの個々のサンプルは、ハードディスク内の別のサンプルと置き換ええます。

---

### 手順

1. サンプルを右クリックし、コンテキストメニューから「**Replace Sample**」を選択します。
  2. ファイルダイアログで、かわりに使用するファイルを参照して選択し、「**Open**」をクリックします。
- 

### 結果

サンプルが置き換わります。

## パッドからのサンプルの削除

- パッドからサンプルを削除するには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「**Remove Sample**」を選択します。
- パッドのすべてのサンプルを削除するには、いずれかのサンプルを右クリックして、「**Remove Selected Samples**」を選択します。

## 補足

「PAD/SEL」ボタンが「PAD」に設定されている場合、サンプルを個別に選択することはできません。「Remove Selected Samples」を選択すると、パッドのすべてのサンプルが削除されます。

---

## 「Main」タブ

「Main」タブでは、パッドのサンプル割り当てと、「Volume」、「Pan」、「Cutoff」といった最も重要なパラメーターを設定できます。

「Main」タブには簡単なサンプルエディターも表示されます。ディスプレイで、サンプルの開始マーカと終了マーカ、フェードインマーカとフェードアウトマーカ、フェードカーブを調節できます。

### Mode

パッドのサンプルのトリガーモードを設定します。

- 「Velocity」モードでは、入力ベロシティに応じて再生されるサンプルが決まります。
- 「Layer」モードでは、ベロシティに関係なく、すべてのサンプルが同時に再生されます。
- 「Round Robin」モードでは、サンプルは左から右に次々繰り返し再生されます。
- 「Random」モードでは、サンプルはランダムに再生されます。同じサンプルが繰り返し再生される場合があります。
- 「Random Exclusive」モードでは、サンプルはランダムに再生されますが、同じサンプルは繰り返して再生されません。

### Poly

パッドのポリフォニーの最大数を設定します。たとえば、4に設定すると、ノートの発音を停止するまでにパッドを4回トリガーできます。

## 補足

ポリフォニー値は同時に発音できるノートの数を表わします。そのため、パッドでレイヤーになったサンプルをトリガーすると、実際のサンプルボイス数は非常に大きくなる場合があります。

---

### Fade

ボイスの発音が停止したときにボイスがフェードアウトするまでにかかる時間を指定します。

## 補足

パッドの別々のサンプルに対し異なるフェード設定を指定できます。

---

## Excl

パッドを 32 の排他グループのいずれかに割り当てできます。同じグループ内のパッドが同時に再生されることはありません。新しいノートが発音されると前のノートは停止します。

## Volume

サンプルのレベルを設定します。

## Pan

ステレオでのサンプルの定位を設定します。

## Coarse

チューニングを半音単位で調整します。

## Fine

ピッチをセント単位で調節します。

## Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

### 補足

「Cutoff」、「Resonance」、「Distortion」は、フィルターが使用されている場合のみ設定できます。

## Resonance

フィルターのレゾナンスを設定します。

## Distortion

ディストーションの量を設定します。このパラメーターの効果は、選択したフィルターモードによって異なります。

## Output

サンプルがルーティングされる出力先を設定します。ポップアップメニューから以下の出力先を選択できます。

- 「Kit」ミキサー
- 16 個の「Agent」ミキサーチャンネルのいずれか
- プラグインの 16 個のステレオ出力バスのいずれか 最初のステレオ出力は常にマスター出力になります。この出力は常に有効です。

### 補足

これらのすべての出力には、インサートエフェクトを含められます。

### 補足

ホストアプリケーションで無効になっている出力にルーティングされたサンプルは、自動的にプラグインのマスター出力に送信されます。

- パッドを 4 個の AUX チャンネルのうちのいずれかに直接ルーティングして、サブグループを作成したりすることもできます。

## Playback Quality

クオリティを設定します。

- 「**Standard**」: 元のビット解像度とサンプリングレートでサンプルを再生します。
- 「**Vintage**」: 初期の 12 ビットドラムマシンのサウンドクオリティをエミュレートします。サンプルをデチューンすることにより、典型的なエイリアスノイズを発生させます。サンプリングレートは 26040Hz に制限されます。
- 「**Turntable**」: 「**Vintage**」モードと似ています。サンプルは 12 ビット / 26040Hz で再生されます。このモードを使用するのは、ヒップホッププロデューサーの典型的なワークフローに沿って制作する場合です。最初のデジタルドラムマシンは非常に限られた RAM しか搭載していなかったため、ターンテーブルは 33 1/3RPM ではなく 45RPM でサンプリングされていました。これは、より多くのサンプルを RAM に保存するためです。再生時にはサンプルのピッチをチューンダウンすることで、ピッチの変化を補正していました。その結果発生していたのが、初期のデジタルドラムマシンでよく聴かれる、あの歪みとエイリアスノイズです。

## 補足

サンプルに「**Vintage**」または「**Turntable**」を選択した場合、「**Sample**」タブのオーディオワープ機能を使用してサンプルを編集できません。オーディオワープを使用しているサンプルに対してこのいずれかのモードを選択しようとすると、警告メッセージが表示されます。

## LP/BP/HP

フィルタータイプを設定します。「**Classic**」、「**Tube Drive**」、「**Hard Clip**」、「**Bit Red**」、「**Rate Red**」から選択できます。

フィルターをオフにするには、「**Off**」を選択します。

## Filter Shape

- LP24、18、12、および 6 は、それぞれ 24、18、12、および 6dB/oct のローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12 および BP24 は、それぞれ 12 および 24dB/oct のバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP6+LP18 および HP6+LP12 は、それぞれ 6dB/oct のハイパスフィルターと、18 および 12dB/oct のローパスフィルターを組み合わせたものです (非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。



- HP12+LP6 および HP18+LP6 は、それぞれ 12 および 18dB/oct のハイパスフィルターと、6dB/oct のローパスフィルターを組み合わせたものです（非対称バンドパスフィルター）。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。
- HP24、18、12、および 6 は、それぞれ 24、18、12、および 6dB/oct のハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。
- BR12 および BR24 は、それぞれ 12 および 24dB/oct のバンドリジエクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- BR12+LP6 および BR12+LP12 は、それぞれ 12dB/oct のバンドリジエクトフィルターと、6 および 12dB/oct のローパスフィルターを組み合わせたものです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- BP12+BR12 は、12dB/oct のバンドパスフィルターと 12dB/oct のバンドリジエクトフィルターです。カットオフを中心に上下およびその付近の周波数を減衰します。
- HP6+BR12 および HP12+BR12 は、それぞれ 6 および 12dB/oct のハイパスフィルターと、12dB/oct のバンドリジエクトフィルターを組み合わせたものです。カットオフの下およびその付近の周波数を減衰します。
- AP は、18dB/oct のオールパスフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- AP+LP6 は、18dB/oct のオールパスフィルターと 6dB/oct のローパスフィルターです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- HP6+AP は、6dB/oct のハイパスフィルターと 18dB/oct のオールパスフィルターです。カットオフ付近とカットオフより下の周波数を減衰します。

## エンベロープの編集

「Pitch」、「Filter」、および「Amp」タブにはエンベロープセクションがあります。それぞれのマルチセグメントエンベロープには、「Time」、「Level」、および「Curve」のパラメーターとともに最大 128 のノードがあります。ノードとパラメーターで、エンベロープの全体的な形状を設定します。グラフィカルエンベロープエディターを使用する、または値を入力することにより、1 個または複数のノードを編集できます。

### Fixed

- 「Fixed」をオンにして選択したノードを時間軸上で動かすと、選択したノードのみが動きます。
- 「Fixed」をオフにすると、編集しているノードに続くすべてのノードも動きます。

## Snap

別のエンベロープを選択して、編集しているエンベロープの背後に表示できます。「Snap」をオンにしてノードの位置を変更すると、編集しているノードは背後に表示されているエンベロープのノードにスナップ（吸着）します。

- 背後のエンベロープを指定するには、「Snap」ボタンの右のポップアップメニューを開き、リストからエンベロープを選択します。

## ノードの選択

- ノードを選択するには、グラフィカルエディターでノードをクリックします。  
選択したノードがライトブルーになります。フォーカスされているノードの枠はオレンジ色で表示されます。グラフィカルエンベロープエディターの左の値フィールドには、フォーカスされているノードのパラメーターが表示されます。
- 複数のノードを選択した状態で、「Node」ポップアップメニューを使用して、現在の設定を失うことなく別のノードにフォーカスを設定します。
- ノードを追加で選択するには、[Shift] を押しながらノードをクリックします。選択したノードはまとめて編集されます。
- ノードの周囲にマウスで長方形を描くことによって複数のノードを選択できます。
- グラフィカルエディターがフォーカスされている場合、左または右向きの矢印ボタンで次のノードまたは前のノードを選択できます。

## 「Time」パラメーターの調節

「Time」パラメーターは、2つのノード間の時間を設定します。「Sync」モードに応じて、「Time」パラメーターはミリ秒単位および秒単位または拍子の分数で表示されます。

- 「Time」パラメーターを設定するには、調節するノードを選択し、「Time」フィールドに値を入力します。
- また、グラフィカルエンベロープエディターでノードを右または左にドラッグすることで、「Time」パラメーターを調節してタイムスパンを増減することもできます。

値を細かく調節する場合は、[Shift] を押しながらノードをドラッグしてください。

動きを時間軸に限定する（ノードの水平方向のみを変更する）には、[Ctrl]/[Command] を押しながらドラッグします。

## 「Level」パラメーターの調節

「Level」パラメーターは、「Time」パラメーターで設定した位置のエンベロープの振幅を設定します。

- 「Level」パラメーターを設定するには、調節するノードを選択し、「Level」フィールドに値を入力します。
- また、グラフィカルエンベロープエディターで選択したノードを上または下にドラッグすることで、「Level」パラメーターを調節してレベルを増減することもできます。

値を細かく調節する場合は、[Shift] を押しながらノードをドラッグしてください。

動きをレベル軸に限定する（ノードの垂直方向のみを変更する）には、[Alt]/[Option] を押しながらドラッグします。

## 「Curve」パラメーターの調節

「Curve」パラメーターでは、2つのノード間のエンベロープカーブの特性を、直線から指数または対数動作まで調節できます。

- 「Curve」パラメーターを設定するには、調節するノードを選択し、「Curve」フィールドに値を入力します。カーブが正の値の場合はカーブ特性は対数動作になり、負の値の場合は指数動作になります。
- また、グラフィカルエンベロープエディターで2つのノード間のカーブをドラッグすることで、「Curve」パラメーターを調節することもできます。

カーブをリセットするには、[Ctrl]/[Command] を押しながらカーブをクリックします。

## ノードの追加と削除

サステインノードのあとに追加されたすべてのノードは、常にエンベロープのリリースフェーズに影響を与えます。

- ノードを追加するには、ノードを追加したい位置でダブルクリックします。
- ノードを削除するには、削除したいノードをダブルクリックします。
- 選択した複数のノードを削除するには、[Del] または [Backspace] を押します。

### 補足

最初のノード、最後のノード、サステインノードは削除できません。

## 「Fill」機能を使用したノードの追加

「Fill」機能を使用すると、選択しているノードのあとに複数のエンベロープノードを追加できます。

---

### 手順

1. 「Fill」ボタンの右のポップアップメニューから、追加したいノードの数を選択します。
  2. グラフィカルエンベロープエディターで、あとにノードを追加したいノードを選択します。  
複数のノードを選択した場合、選択した最後のノードのあとに新しいノードが挿入されます。  
「Fixed」オプションがオフになっていると、追加したノードは選択されているノードの「Time」パラメーターに指定された間隔で配置されます。複数のノードを選択した場合、フォーカスされているノードで間隔が指定されます。  
「Sync」をオンにすることにより、「Sync」ノート値で間隔を指定できます。たとえば、「1/4」を選択すると、正確な4分音符間隔で新しいノードが追加されます。  
「Fixed」オプションをオンにすると、追加されたノードは最後に選択したノードとその次のノードの間に挿入されます。
  3. 「Fill」ボタンをクリックします。
- 

### 結果

ノードが追加されます。

## 「Sync」の使用

エンベロープをホストアプリケーションのテンポに同期できます。これにより、テンポを変更したとしてもそれと関係なく、音楽の時間間隔に結び付いているエンベロープ時間を設定できます。

---

### 手順

1. 「Sync」をクリックして、エンベロープの同期モードを有効にします。  
「Sync」モードがオンになっているときはボタンが点灯します。拍子の分数に応じて設定されたグリッドがグラフィカルエンベロープエディターに表示されます。
2. 「Sync」ボタンの右に表示されるポップアップメニューから、ノート値を選択します。  
グリッドの解像度が設定されます。

### 補足

ノードの「Time」フィールドは、時間を拍子の分数で表示します。分数は常に最小値に約分されます。たとえば、2/16 は「1/8」と表示されます。

---

3. 3連符のノート値を使用する場合は、「T」ボタンをオンにします。
    - ノート値に正確に一致しないエンベロープノードでは、直近のノート値が表示されます。
    - ノート値に正確に一致するノードは、ノードのハンドル内の赤いドットで示されます。これは、たとえば、3連符のノート値と通常のノート値とでグリッドを切り替える場合に便利です。たとえグリッドが通常のノート値を表示していても、3連符のノードは3連符のノート値に一致しているということを示します。
  4. 値フィールドにノート値および3連符を入力することもできます。
- 

## エンベロープモード

「Mode」ポップアップメニューで、4種類のエンベロープモードの1つを選択して、キーを押すたびにエンベロープがどのように再生されるかを指定できます。

### SUSTAIN

エンベロープは最初のノードからサステインまで再生します。サステインレベルは、ノートを発音する限り保持されます。ノートの発音を停止すると、エンベロープはサステインのあとのフェーズを再生します。このモードは、ループされたサンプルに最適です。

### Loop

エンベロープは最初のノードからループノードまでの再生を開始します。ループはノートを発音している限り繰り返されます。ノートの発音を停止すると、エンベロープはサステインのあとのフェーズを再生します。このモードは、サステインに変化を付ける場合に最適です。

### One Shot

たとえキーを離しても、エンベロープは最初のノードから最後のノードまで再生されます。このエンベロープにはサステインはありません。このモードは、ドラムサンプルに最適です。

### Sample Loop

サンプルのナチュラルなアタックを維持します。サンプルがサンプルループスタートに達するまではエンベロープは減衰しません。

2番めのノードを最大レベルに設定して、あとのノードを使用してサンプルのループの減衰を設定すると、エンベロープはループのみに影響を与えます。エンベロープのアタックは引き続き実行されます。

## ループの設定

選択したノード間で再生を繰り返すようにエンベロープを設定できます。

---

### 手順

1. エンベロープモードを「**Loop**」に設定します。
  2. グラフィカルエンベロープエディターでループを調節します。
  3. ループは、グラフィカルエンベロープエディターの緑色の領域で示されます。その領域の境界をドラッグしてループの開始と終了を指定します。  
ループ領域は、エンベロープのディケイ段階のみで設定できます。
- 

## 「Pitch」タブ

### Key Range

オンにして、サンプルのキー範囲を指定します。この範囲には、サンプルが半音階順でパッドにマッピングされています。

- 「**Low Key**」には、マッピングの最初のキーを指定します。
- 「**High Key**」には、マッピングの最後のキーを指定します。

「**Key Range**」ボタンをオフにすると、「**Low Key**」および「**High Key**」フィールドがリセットされます。

### Fixed Pitch

- 「**Fixed Pitch**」をオフにすると、サンプルはキー範囲内で半音階的に再生されます。
- 「**Fixed Pitch**」をオンにすると、キー範囲内すべてのキーで、サンプルが元のピッチで再生されます。これは、パッドを隣接するパッドと重ねる場合などに役立ちます。

### Coarse

チューニングを半音単位で調整します。

### Fine

ピッチをセント単位で調節します。

### Random

発音される各ノートでサンプルのピッチをランダムに変更する量を調節します。

### Env Amnt

ピッチエンベロープからのピッチモジュレーションを調節します。

### Level Velocity (Vel>Lev)

ベロシティーがエンベロープのレベルにどのように影響を与えるかを指定します。レベルは、このパラメーターと、キーを押す強さによって決定されます。正の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベルが上がります。負の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベルが下がります。

### Time Velocity (Vel>Time)

エンベロープのフェーズに対するベロシティーの影響を調節します。正の値の場合、ベロシティー値が高くなるほど時間が減ります。負の値の場合、ベロシティー値が高くなるほど時間が増えます。

### Segments

「Time Velocity」パラメーターで影響を受けるエンベロープのフェーズを選択します。

- 「Attack」: ベロシティーはアタックにのみ影響を与えます。
- 「Attack + Decay」: ベロシティーはサステインまでのすべてのフェーズに影響を与えます。
- 「Decay」: ベロシティーはサステインまでのアタックを除くすべてのフェーズに影響を与えます。
- 「Attack + Release」: ベロシティーはアタックフェーズとリリースフェーズに影響を与えます。
- 「All」: ベロシティーはすべてのフェーズに影響を与えます。

### Level Velocity Curve

カーブの種類を選択して、入力ベロシティーがどのようにしてエンベロープのレベルに変化するかを指定します。それぞれのカーブの特性が小さなアイコンで表示されます。

## 複数のパッドへのサンプルの半音階順マッピング

「Pitch」タブの「Key Range」設定を使用すると、複数のパッドにサンプルを半音階順にマッピングできます。

### 補足

「Edit Selected Sample or Pad」(「SEL」) をオンにした場合は、各サンプルのキー範囲を個別に調節します。

---

### 手順

1. 範囲は、「Low Key」および「High Key」の値フィールドで設定します。半音階順にマッピングされたサンプルのキー範囲を調節する際、キー範囲内のパッドは、元のサンプルが割り当てられたパッドの名前を継承します。名前が設定されるのは、対応するパッドに名前がない場合のみです。元のパッドからの半音のオフセットが、名前の接尾辞として追加されます。これによって、元のパッドを簡単に探せます。

2. 必要に応じて、「Fixed Pitch」パラメーターを設定します。
    - 「Fixed Pitch」をオンにすると、キー範囲内すべてのパッドで、サンプルが元のピッチで再生されます。
    - 「Fixed Pitch」をオフにすると、サンプルはキー範囲内で半音階的に再生されます。
- 

## 結果

サンプルがパッドにマッピングされます。2つのノートのアイコンは、半音階順にマッピングされたサンプルを再生するパッドを示します。

## タスク終了後の項目

半音階順にサンプルがマッピングされたパッドのコンテキストメニューを開き、「Chromatically Mapped from」を選択すると、マッピングされたサンプルの元のパッドを確認できます。元のパッド自体には、このメニューは含まれません。

# 「Filter」タブ

「Filter」タブでは、サウンドの音色を調節できます。フィルターエンベロープは、カットオフ周波数をコントロールして時間に対する調和性を設定します。

## LP/BP/HP

フィルタータイプを設定します。「Classic」、「Tube Drive」、「Hard Clip」、「Bit Red」、「Rate Red」から選択できます。

フィルターをオフにするには、「Off」を選択します。

## Filter Shape

- LP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12およびBP24は、それぞれ12および24dB/octのバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP6+LP18およびHP6+LP12は、それぞれ6dB/octのハイパスフィルターと、18および12dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです（非対称バンドパスフィルター）。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。
- HP12+LP6およびHP18+LP6は、それぞれ12および18dB/octのハイパスフィルターと、6dB/octのローパスフィルターを組み合わせたものです（非対称バンドパスフィルター）。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。
- HP24、18、12、および6は、それぞれ24、18、12、および6dB/octのハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。



- BR12 および BR24 は、それぞれ 12 および 24dB/oct のバンドリジエクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- BR12+LP6 および BR12+LP12 は、それぞれ 12dB/oct のバンドリジエクトフィルターと、6 および 12dB/oct のローパスフィルターを組み合わせたものです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- BP12+BR12 は、12dB/oct のバンドパスフィルターと 12dB/oct のバンドリジエクトフィルターです。カットオフを中心に上下およびその付近の周波数を減衰します。
- HP6+BR12 および HP12+BR12 は、それぞれ 6 および 12dB/oct のハイパスフィルターと、12dB/oct のバンドリジエクトフィルターを組み合わせたものです。カットオフの下およびその付近の周波数を減衰します。
- AP は、18dB/oct のオールパスフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- AP+LP6 は、18dB/oct のオールパスフィルターと 6dB/oct のローパスフィルターです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- HP6+AP は、6dB/oct のハイパスフィルターと 18dB/oct のオールパスフィルターです。カットオフ付近とカットオフより下の周波数を減衰します。

### Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

### Resonance

フィルターのレゾナンスを設定します。

### Distortion

ディストーションの量を設定します。このパラメーターの効果は、選択したフィルターモードによって異なります。

### Velocity

ベロシティーがカットオフ周波数に与える影響をコントロールします。「Velocity」を 0% に設定すると、影響はありません。その他の値では、ベロシティーとともにカットオフ周波数が変化します。

### Env Amnt

フィルターエンベロープからのフィルターモジュレーションを調節します。

### Level Velocity (Vel>Lev)

ベロシティーがエンベロープのレベルにどのように影響を与えるかを指定します。レベルは、このパラメーターと、キーを押す強さによって決定されます。正の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベルが上がります。負の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベルが下がります。

### Time Velocity (Vel>Time)

エンベロープのフェーズに対するベロシティの影響を調節します。正の値の場合、ベロシティ値が高くなるほど時間が減ります。負の値の場合、ベロシティ値が高くなるほど時間が増えます。

### Segments

「Time Velocity」パラメーターで影響を受けるエンベロープのフェーズを選択します。

- 「Attack」: ベロシティはアタックにのみ影響を与えます。
- 「Attack + Decay」: ベロシティはサステインまでのすべてのフェーズに影響を与えます。
- 「Decay」: ベロシティはサステインまでのアタックを除くすべてのフェーズに影響を与えます。
- 「Attack + Release」: ベロシティはアタックフェーズとリリースフェーズに影響を与えます。
- 「All」: ベロシティはすべてのフェーズに影響を与えます。

### Level Velocity Curve

カーブの種類を選択して、入力ベロシティがどのようにしてエンベロープのレベルに変化するかを指定します。それぞれのカーブの特性が小さなアイコンで表示されます。

関連リンク

[49 ページの「エンベロープの編集」](#)

## 「Amp」タブ

### Volume

サンプルのレベルを設定します。

### Pan

ステレオでのサンプルの定位を設定します。

### AUX 1-4

4 つの統合 AUX FX チャンネルに送信される信号レベルを指定できます。

### Level Velocity (Vel>Lev)

ベロシティがエンベロープのレベルにどのように影響を与えるかを指定します。レベルは、このパラメーターと、キーを押す強さによって決定されます。正の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベルが上がります。負の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベルが下がります。

### Time Velocity (Vel>Time)

エンベロープのフェーズに対するベロシティの影響を調節します。正の値の場合、ベロシティ値が高くなるほど時間が減ります。負の値の場合、ベロシティ値が高くなるほど時間が増えます。

## Segments

「Time Velocity」パラメーターで影響を受けるエンベロープのフェーズを選択します。

- 「Attack」: ベロシティーはアタックにのみ影響を与えます。
- 「Attack + Decay」: ベロシティーはサステインまでのすべてのフェーズに影響を与えます。
- 「Decay」: ベロシティーはサステインまでのアタックを除くすべてのフェーズに影響を与えます。
- 「Attack + Release」: ベロシティーはアタックフェーズとリリースフェーズに影響を与えます。
- 「All」: ベロシティーはすべてのフェーズに影響を与えます。

## Level Velocity Curve

カーブの種類を選択して、入力ベロシティーがどのようにしてエンベロープのレベルに変化するかを指定します。それぞれのカーブの特性が小さなアイコンで表示されます。

## Output

サンプルがルーティングされる出力先を設定します。ポップアップメニューから以下の出力先を選択できます。

- 「Kit」 ミキサー
- 16 個の「Agent」 ミキサーチャンネルのいずれか
- プラグインの 16 個のステレオ出力バスのいずれか 最初のステレオ出力は常にマスター出力になります。この出力は常に有効です。

### 補足

これらのすべての出力には、インサートエフェクトを含められます。

### 補足

ホストアプリケーションで無効になっている出力にルーティングされたサンプルは、自動的にプラグインのマスター出力に送信されます。

- パッドを 4 個の AUX チャンネルのうちのいずれかに直接ルーティングして、サブグループを作成したりすることもできます。

## NORM (Use Normalized Velocity)

- ノーマライズされたサンプルを使用する場合、このボタンはオフのままにします。
- ノーマライズされておらず、ベロシティーレイヤーが設定されたサンプルを使用している場合は、このボタンをオンにします。オンにしない場合、「Vel<Lev」パラメーターの設定時に、異なるベロシティーレイヤー間の移行が不自然になる可能性があります。

## 「Sample」タブ

「Sample」タブには、「サンプル」エディターが表示されます。タブの上部セクションには波形ディスプレイが表示され、下部セクションでは関連するすべてのサンプルパラメーターにアクセスできます。

### ツールバー

ツールバーにはサンプルマーカー、ループマーカー、およびスライスを編集するための各種ツールが含まれています。

#### Play Sample



このボタンをクリックすると、未加工のサンプルが再生されます。

#### Play Selection Looped



このボタンをオンにすると、選択範囲が繰り返し再生されます。

#### Auto-Scroll



このボタンをオンにすると、再生カーソルが常に表示されるように、再生中に波形ディスプレイがスクロールされます。

#### Follow Sample Playback



このボタンをオンにすると、MIDI でサンプルをトリガーしたときに再生ロケーターが表示されます。

#### Range Selection Tool



範囲を選択するには、このツールでクリックしてドラッグします。

#### Zoom Tool



このツールを選択した場合、波形をクリックするとクリック位置にズームインできます。

#### Play Tool



このツールを選択した場合、波形ディスプレイをクリックするとサンプルを再生できます。マウスボタンを離すまでその位置から再生されます。

#### Scrub Tool



このツールを選択した場合、波形をクリックして横にドラッグするとオーディオを再生できます。クリックした位置からマウスを左右に動かす距離で、再生方向と速度を調節できます。

#### Snap



「Snap」ボタンをオンにすると、選択範囲の開始位置、終了位置、マーカーを他のマーカーにスナップできます。

#### Snap to Zero Crossing



このボタンをオンにすると、マーカー、選択範囲の開始位置、終了位置は、ゼロクロスポイント（オーディオの振幅がゼロの位置）のみに挿入されます。これにより、振幅の急な変化によって生じるポップノイズやクリックノイズを避けることができます。

### Edit Loop



このアイコンをオンにすると、エディターに、元のサンプルデータではなくループ領域が繰り返し表示されます。ループの終了と開始の間の移行が分かりやすくなり、ループマーカを最適な位置に設定できます。

「Edit Loop」アイコンをオンにしたときにループモードがオフになっていた場合、ループモードは自動的に「Continuous」に設定され、サンプルの開始位置と終了位置にループマーカが置かれます。

### Show Resulting Loop Crossfade



このボタンをオンにすると、クロスフェード設定の効果が波形ディスプレイに表示されます。このボタンをオンにすると、編集した波形が赤色で表示されます。

#### 補足

このボタンが機能するのは「Edit Loop」がオンになっているときだけです。

### Trim Sample



選択範囲、またはサンプルの開始と終了マーカで設定した範囲のいずれかに、サンプルをトリミングします。

### Normalize Sample



サンプルの最も高いピークレベルを検出し、あらかじめ定義されたレベルに達するまでゲインを調節することで、サンプルをノーマライズします。

### Normalize Level



「Normalize」機能のレベルを設定します。

### Revert to Full Sample



トリミングを元に戻して、サンプル全体を復元します。

#### 補足

トリミング機能を元に戻したあとは、開始 / 終了マーカを元の位置に設定する必要があります。設定しない場合、トリミングされていた部分は再生に含まれません。

### Show Fades in Waveform



このボタンをオンにすると、フェード設定が波形に直接表示されます。

### Show Channel Sum



このボタンをオンにすると、波形ディスプレイに左右のチャンネルの和が表示されます。

### Show Left Channel



このボタンをオンにすると、波形ディスプレイに左チャンネルが表示されます。

### Show Right Channel



このボタンをオンにすると、波形ディスプレイに右チャンネルが表示されます。

### Preview Volume



このアイコンをクリックすると、レベルスライダーが表示されます。スライダーを使用して、サンプルを試聴するレベルを指定します。

### Output



ポップアップメニューで、サンプルエディターから信号を送るプラグイン出力を指定できます。

これは、サンプルの編集中には聴こえないようにしたいインサートエフェクトが「マスター」出力に使用されている場合に特に便利です。

## ルーラー

指定した表示形式でタイムラインが表示されます。

- 形式を選択するには、ルーラーの右にある矢印ボタンをクリックして、ポップアップメニューでオプションを選択します。

小節と拍、秒、またはサンプルによる表示形式を選択できます。

「Slice」タブを選択すると、ルーラーに小節と拍のタイムラインが表示されます。

## 波形ディスプレイとレベルスケール

波形ディスプレイには、サンプルの波形画像が表示されます。波形ディスプレイの左には、オーディオの振幅を示すレベルスケールが表示されます。

- レベルをパーセント単位と dB 単位のどちらで表示するか選択するには、レベルスケールのラベル（「dB」または「%」）をクリックし、ポップアップメニューでオプションを選択します。
- ハーフレベルラインを表示するには、波形ディスプレイで右クリックし、コンテキストメニューでオプションを選択します。

## パラメーターセクション

### Velocity Start Range

サンプルの開始に対するベロシティの影響を設定します。低いベロシティでサンプルの開始を遅らせるには、開始範囲マーカーを右に動かします。ベロシティを最大値にすると、元の開始位置からサンプルが再生されます。

## Key On Del

このパラメーターでは、指定した時間またはノート値に応じてゾーンの再生を遅らせることが可能です。

- 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するには、「Sync」ボタンをオンにして、ポップアップメニューからノート値を選択します。
- 選択したノート値を3連符に変更するには、「T」ボタンをオンにします。

「Sync」がオフのときは、ディレイをミリ秒単位で指定します。「Sync」がオンのときは、ディレイを拍子の分数で指定します。

## Loop Mode

- 「One Shot」: サンプルは最初から最後まで再生されます。
- 「No Loop」: サンプルはノートを発音する限り再生されます。
- 「Continuous」: ノートの発音を停止してもループが再生されます。
- 「Until Release」: ノートを発音する限りループは再生され、ノートの発音を停止するとサンプルの最後まで再生されます。

## Reverse

サンプルを反転し、逆方向で再生できます。

## Sample Start

サンプルの開始マーカースです。

## Sample End

サンプルの終了マーカースです。

## Link Loop Start and End

このボタンをオンにすると、サンプルの開始位置と終了位置が連動して動きます。

## Loop Start

ループの開始位置を設定します。数値を入力するか、波形ディスプレイで開始マーカースを動かして設定できます。

## Loop End

ループの終了位置を設定します。数値を入力するか、波形ディスプレイで終了マーカースを動かして設定できます。

## Link Sample Start and End

このボタンをオンにすると、ループの開始位置と終了位置が連動して動きます。

## Loop Crossfade

クロスフェードの時間を指定します。

「Curve」パラメーターは、クロスフェードのカーブ形状を指定します(リニアカーブから均等パワーカーブまで)。

## Loop Tuning

ループの周波数をセント単位で調節できます。

## Detune

+/- 1200 セントの範囲でサンプルをチューニングできます。

## Gain

サンプルのレベルを設定します。

### 補足

「Normalize」機能を使用すると、このパラメーターは自動的に設定されます。

---

## Pan

サンプルのサウンドの定位を調節します。

## オーディオワープパラメーター

「AudioWarp」セクションでは、サンプルにタイムストレッチおよびフォルマントシフトを適用できます。

### 補足

オーディオワープ機能は、「Main」タブで「Playback Quality」を「Vintage」または「Turntable」に設定している場合は使用できません。

---

## Mode

このポップアップメニューでは、オーディオワープ機能に使用するモードを選択します。

- 「Solo」モードでは、タイムストレッチおよびフォルマントシフトのパラメーターを使用できます。このモードは、ソロの楽器やボーカルが含まれるループとサンプルに適しています。
- 「Music」モードでは、タイムストレッチのパラメーターを使用できます。このモードは、ドラムループやミックスされた音楽サンプルなどの複雑な素材に適しています。「Solo」モードよりもはるかに多くのCPUを使用するため、サンプルに適用するストレッチが大きくなるほど、CPUの負荷が高くなります。
- 「Off」を選択すると、オーディオワープ機能が無効になります。

## Sync

「Sync」モードは、サンプルの再生速度とホストアプリケーションのテンポを一致させるために使用します。

- 「Off」に設定すると、再生速度を手動で設定できます（パーセント単位）。
- 「Tempo」に設定すると、サンプルのオリジナルテンポとホストのテンポの比率を使用して再生速度を計算します。



- 「Beats」に設定すると、拍子のノートの長さ、拍子の数、およびホストのテンポを使用して再生速度を計算します。

#### 補足

「Sync」モードが適切に機能するためには、サンプルのループが正しく設定されている必要があります。「Tempo」モードでは、オリジナルのテンポをできる限り正確に設定する必要があります。

### Speed

サンプルの再生速度をパーセント単位で調節します。オリジナルの最大 800 % までテンポを速めることができます。「Music」モードで設定できる最も低い再生速度は 12.5 % です。これより低い数値に設定しても効果はありません。

### Orig BPM

「Sync」モードを「Tempo」に設定した場合、サンプルのオリジナルテンポを 1 分あたりの拍数 (BPM) で入力できます。ホストアプリケーションのテンポに一致するように、サンプルの再生速度が調整されます。

#### 補足

ファイルのヘッダーにテンポ情報を含むサンプルをロードした場合、「Original Tempo」パラメーターは、この情報を使用して設定されます。サンプルにテンポ情報が含まれていなければ、数値は概算されます。これらのパラメーターの数値は手動で変更できます。

### 「Note Length」と「Number of Beats」

「Sync」モードを「Beats」に設定した場合、入力したノートの長さと拍子の数に基づいてサンプルのテンポが算出されます。たとえば、サンプルが 4 つの 4 分音符を含むドラムループの場合、「Note」を 1/4 に、「Beats」を 4 に設定します。ホストアプリケーションのテンポに一致するように、サンプルの再生速度が調整されます。

#### 補足

ファイルのヘッダーにテンポ情報を含むサンプルをロードした場合、「Note Length」および「Number of Beats」パラメーターは、この情報を使用して設定されます。サンプルにテンポ情報が含まれていなければ、数値は概算されます。これらのパラメーターの数値は手動で変更できます。

### Formant (「Solo」モードのみ)

フォルマントシフトの量を指定します。

## マーカー

さまざまなマーカーを使用して、サンプル内の重要な位置を指定できます。

### Sample Start

サンプルが再生を開始する位置を設定します。このマーカーより前にあるオーディオは無視されます。

### Sample End

サンプルが再生を停止する位置を設定します。このマーカーよりあとにあるオーディオは無視されます。

### Loop Start

ループの開始位置を設定します。

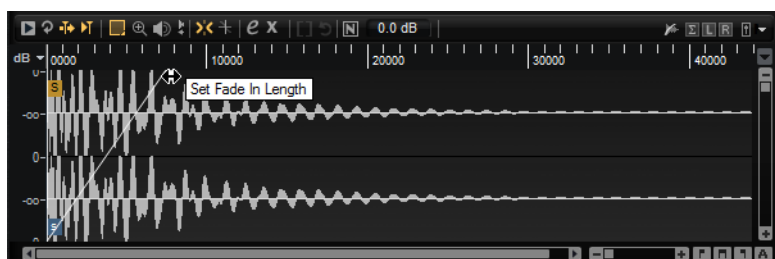
### Loop End

ループの終了位置を設定します。

### Velocity Start Range

サンプルのアタック部分を設定します。ベロシティからのサンプル開始位置のモジュレーションに使用できます。

## フェードの作成



- フェードを作成するには、「Sample」タブの波形ディスプレイでフェードハンドルをドラッグするか、「Slice」タブでフェードインとフェードアウトの長さを指定します (オーディオからスライスを作成済みの場合)。
- カーブ特性を調節するには、ディスプレイでフェードラインを上または下にドラッグします。フェードカーブをリセットしてリニアに戻すには、[Ctrl]/[Command] を押したままフェードラインをクリックします。

### 補足

フェードはサンプルの再生に直接影響します。フェードはアンプリファイアーエンベロープに含まれません。

## ズーム

- 時間軸およびレベル軸でズームインまたはズームアウトするには、水平および垂直ズームスライダーを使用します。



垂直ズームスライダー

- 水平ズームスライダーの右にある3つのボタンを使用すると、開始位置、終了位置、または全範囲にズームできます。



これらのオプションは、作業の状況に応じて、サンプル、選択内容、またはループを参照します。繰り返しクリックすると、ズームレベルが上がります。

- ズーム全体と前のズーム設定とを切り替えるには、水平ズームスライダーの右にある「A」ボタンをクリックします。
- ロケーターの位置でズームインまたはズームアウトするには、[G] および [H] を押します。
- ルーラーをクリックしてドラッグすると、クリックした位置でズームインまたはズームアウトできます。
- コンテキストメニューの「Zoom」サブメニューのオプションを使用します。

## 表示範囲

あるサンプルから別のサンプルに変更する場合、波形ディスプレイに表示する新しいサンプルの範囲を指定できます。

このオプションは、波形ディスプレイのコンテキストメニューの「View Range」サブメニューにあります。

### Auto

前のサンプルの表示範囲に従います。

### Last

各サンプルはそれぞれ表示範囲を記録しています。サンプルを再び選択すると、そのサンプルの表示範囲が復元されます。

### Full

サンプル全体が表示されます。

### Sample

サンプルの開始マーカーと終了マーカーの間の範囲が表示されます。

### Sample Start

サンプルの開始マーカーが現時点の拡大率で表示されます。

### Sample Start Range

サンプルの開始範囲マーカが現時点の拡大率で表示されます。

### Sample End

サンプルの終了マーカが現時点の拡大率で表示されます。

### Loop

ループ全体が表示されます。

### Loop Start

ループの開始マーカが現時点の拡大率で表示されます。

### Loop End

ループの終了マーカが現時点の拡大率で表示されます。

## サンプルの試聴

ツールバーの「Play Sample」アイコンを使用してサンプルを再生できます。

以下の事項が当てはまります。

- 選択範囲を設定していない場合、サンプル全体が再生されます。
- 選択範囲を設定している場合、その範囲が再生されます。
- 「Edit Loop」アイコンをオンにしている場合、試聴機能を無効にするまで再生が繰り返されます。

## 範囲の選択

---

### 手順

1. 範囲を選択するには、「Range Selection」ツールを選択して、クリックしたままドラッグします。
    - 「Snap to Zero Crossing」がオンになっている場合、選択範囲の開始位置と終了位置は常にゼロクロスポイントに配置されます。
  2. 選択範囲のサイズを変更するには、右または左の枠をドラッグするか、[Shift] を押しながら選択範囲を開始 / 終了したい位置をクリックします。
  3. 選択範囲を動かすには、その選択範囲内をクリックしてドラッグします。
- 

## 選択範囲からサンプルの開始位置と終了位置を設定する

- 範囲を選択し、サンプルエディターで右クリックします。「Selection」サブメニューを開き、「Set Sample Start/End to Selection」を選択します。

## 選択範囲からループの開始位置と終了位置を設定する

- 範囲を選択し、「サンプル」エディターで右クリックします。「**Selection**」サブメニューを開き、「**Set Loop to Selection**」を選択します。

## サンプルの一部を別のパッドに割り当てる

- 範囲を選択し、その選択範囲内をクリックして、新しいパッドにドラッグします。

これによって、サンプルの選択部分のみがパッドに割り当てられます。

### 補足

新しいパッドに割り当てられたサンプルの部分は元のサンプルを参照し続けるため、ディスクに新しいサンプルが作成されるわけではありません。


---

## サンプルのノーマライズ

「ノーマライズ」機能では、サンプルの最も高いピークレベルが検出され、あらかじめ定義されたレベルに達するまでゲインが調節されます。

---

### 手順

- ツールバーの「**Normalize Level**」フィールドで、サンプルをノーマライズするレベルを指定します。
  - ツールバーの「**Normalize Sample**」ボタン  をクリックし、サンプルを右クリックして、コンテキストメニューの「**Sample**」サブメニューから「**Normalize Sample**」を選択します。
- 

### 結果

サンプルの「**Gain**」パラメーターが、あらかじめ定義された「**Normalize Level**」の値に合うように調整されます。「サンプル」エディターの波形の振幅が、それに応じて変化します。

### 補足



サンプルのゲインを調節すると、「サンプル」エディターの波形の振幅が変化します。これを、波形の垂直方向のズームの調節と間違える場合があります。わかりやすくするために、垂直ズームを最小にしてからゲインを調節してください。

---

元のレベルでサンプルを再生するには、「**Gain**」パラメーターを「**0.0dB**」に設定します。

## サンプルのトリミング

「サンプル」エディターでは、開始マーカーと終了マーカーで設定した範囲、または選択範囲にサンプルをトリミングできます。

- 開始マーカーと終了マーカーで設定した範囲にサンプルをトリミングするには、マーカーを調節して、ツールバーの「Trim」 ボタンをクリックします。
- 選択範囲にサンプルをトリミングするには、範囲を選択して、ツールバーの「Trim」 ボタンをクリックします。

### 補足

トリミング機能は、「サンプル」エディターのコンテキストメニューからも使用できます。

いずれのトリミング操作も元に戻せます。

- トリミング操作を元に戻すには、ツールバーの「Revert to Full Sample」ボタンをクリックし、サンプルを右クリックして、コンテキストメニューから「Revert to Full Sample」を選択します。

### 補足

トリミング機能を元に戻したあとは、開始 / 終了マーカーを元の位置に設定する必要があります。設定しない場合、トリミングされていた部分は再生に含まれません。

## 「Slice」タブ

「Slice」タブでは、オーディオループをスライスしてインストゥルメントパッドに自動的に割り当てできます。この処理中に MIDI トラックが作成され、最初の空のパターンパッドにリンクされます。

ループをスライスしたあとで、パターンパッドでループ全体を再生したり、インストゥルメントパッドで個々のスライスをトリガーしたりできます。

## ツールバー

ツールバーには、「Sample」タブでも使用できるいくつかのツールが含まれています。また、以下のツールを使用できます。

### Play Slice



このボタンをオンにすると、スライスをクリックして再生できます。

### Lock Slices



このボタンをオンにすると、スライスマーカーが移動することを防げます。ロックしたスライスは赤いマーカーで表示されます。

### Zoom to Previous/Next Slice



このボタンをクリックすると、次 / 前のスライスにジャンプします。

## BPM

BPM 120.000

ループのテンポを、サンプルファイルから読み取るか、またはサンプルの長さから計算して表示します。

この値は手動で調節できます。

## Bars/Beats

1 / 2 Bars 2

自動テンポ検出で見つかったサンプルの長さが小節と拍単位で表示されます。この値は手動で調節でき、グリッドとテンポに影響します。

## パラメーターセクション

### Create/Remove Slices

このボタンをクリックすると、選択したループのスライスが作成されます。スライスが存在している場合にこのボタンをクリックすると、スライスが削除されます。

### Mode (スライス検出モード)

スライス検出モードを使用すると、スライスマーカーがサンプル波形に自動的に設定されます。以下のスライス検出モードを使用できます。

- 「**Transient**」モードでは、トランジェント（音量が変化するタイミング）がスライスマーカーとして設定されるのに必要な最小ピークレベルを指定できます。
- 「**Grid**」モードでは、ビートグリッドに従ってスライスマーカーが設定されます。  
「**Transient**」モードと「**Grid**」モードを組み合わせることで、両方の条件に一致するスライスを検出できます。
- 「**Manual**」モードでは、自動スライス検出は実行されません。かわりに、[Alt]/[Option] を押しながら波形をクリックすることで、スライスを手動で追加および削除できます。

### Threshold

トランジェントが新しいスライスの始まりとして検出されるために必要な、トランジェントの最小レベルを設定します。

### Min Length

スライスの最小の長さを設定します。この設定を使用して、不要な短いスライスが作成されないようにします。

### Grid Catch

「**Transient+Grid**」モードでは、このコントロールを使用して、トランジェントマーカーがどの程度グリッドに近い位置になければならないか指定できます。

### Fade In/Out

ループの全スライスのフェードインとフェードアウトの長さを設定します。

## MIDI エクスポートフィールド

MIDI エクスポートフィールドをホストアプリケーションの MIDI トラックにドラッグすることで、MIDI フレーズをエクスポートできます。

## ループのスライス

### 前提

ループをスライスする場合、空のキットを使用することをおすすめします。

### 補足

スライスの最大数は 128 です。そのため、空のパッドを十分確保できるように、低いノートに割り当てたパッドから始めることをおすすめします。

---

### 手順

1. 作業を始めるインストゥルメントパッドにオーディオループをドロップします。
  2. 「Slice」タブを開き、「Create Slices」をクリックします。  
スライス数が、使用できるパッドの数を超えた場合、一部のスライスはインストゥルメントパッドに割り当てできません。そのようなスライスは波形ディスプレイで赤色で表示されます。その場合、ループは、割り当てられたスライスの長さ分だけ再生されます。
  3. 「Slice」タブのパラメーターを調節して、最適なスライスセットを作成します。  
スライス数が増減するような変更を行なった場合、パッドにスライスが作成されるか、パッドからスライスが削除されます。
- 

## スライスの追加と削除

- スライスマーカーを追加するには、[Alt]/[Option] を押しながらエディター内をクリックします。
- スライスマーカーを削除するには、[Alt]/[Option] を押しながらマーカーをクリックします。

### 補足

作成できるスライス数は、空のインストゥルメントパッドの数以下に制限されています。

---



## パターンの編集

パターンパッドの「EDIT」ページでは、MIDI パターンの設定を行なえます。

- ・ 「EDIT」ページを開くには、プラグインパネルの上部セクションにある「EDIT」ボタンをクリックします。



Beat Agent SE のパターン編集機能の詳細については、「パッドの使用」の章を参照してください。

関連リンク

[22 ページの「パッドの使用」](#)

## ミキシング

各エージェントには、エージェント固有のオプションおよび設定が含まれる、専用の「Agent」ミキサーがあります。

「AUX」ミキサー、「Kit」ミキサー、および「Master」ミキサーはすべてのエージェントで使用できます。これらの各ミキサーは、個別の章で説明しています。

関連リンク

[94 ページの「ミキシングとエフェクトの使用」](#)

## Agent ミキサー



「Agent」ミキサーの右上角に、「Mute」および「Solo」のグローバルボタンがあります。

- 「Agent」ミキサーのすべての「Mute」ボタンをリセットするには、グローバル「Mute」ボタンをクリックします。
- 「Agent」ミキサーのすべての「Solo」ボタンをリセットするには、グローバル「Solo」ボタンをクリックします。

各バスには、上部の番号のボタンからアクセスできます。

- 「1」、「2」、「3」、または「4」ボタンをクリックすると、それぞれ1～4、5～8、9～12、および13～16のバスが表示されます。
- 「Agent」ミキサーバスにサンプルを割り当てるには、「INSTRUMENT」ページの「EDIT」ページを開きます。次に「Main」タブを開き、編集するパッドを選択して、「Output」ポップアップメニューからバスを選択します。

## パラメーター

### Level

レベルフェーダーでバスのボリュームを調節できます。

### Pan

ステレオでのバスの定位を設定します。

### Mute

バスをミュートします。

### メーター

ミキサーチャンネルのメーターには、バスの出力レベルが表示されます。

### ピークレベルメーター

バスの最高レベルを dB で示します。ピークレベルメーターをリセットするには、値フィールドをクリックします。

### インサートエフェクトスロット

各チャンネルストリップの右側にある4つのスロットを使用して、バスにインサートエフェクトを追加できます。

## バス名

チャンネルストリップの下部には、バスの名前が表示されます。

- バス名を変更するには、名前をダブルクリックして新しい名前を入力します。

# ファイルのインポートとエクスポート

## MPC ファイルと GAK ファイルのインポート

Groove Agent ONE で作成した AKAI MPC 500/MPC 1000 ファイルと GAK ファイルを、Groove Agent SE にインポートできます。

ファイルをインポートする方法は以下のとおりです。

- Windows エクスプローラー /Mac OS Finder からキットのスロットセクションのスロットまたはキットラックのキット名に、ファイルをドラッグします。
- キットのコンテキストメニューで「**Import**」を選択し、ダイアログでファイルを選択して、「**OK**」をクリックします。

### 補足

GAK ファイルをインポートする場合、含まれているファイルの保存先フォルダーを指定するよう求められます。

## REX ファイルとスライスしたループのインポート

Cubase/Nuendo から Groove Agent SE に、REX ファイルとスライスしたオーディオパートをインポートできます。

- REX ファイルまたはスライスしたオーディオパートを Groove Agent SE にインポートするには、空のパッドにドロップします。

スライス自動的に各パッドに割り当てられ、MIDI フレーズが作成されて最初の空のパターンパッドに割り当てられます。

ファイルがインポートされたら、インストゥルメントパッドでスライスをトリガーしたり、パターンパッドをトリガーしてループ全体を再生したりできるようになります。

インポートした REX ファイルとスライスしたオーディオパートは、Groove Agent SE でスライスされたオーディオループと同じように扱われます。

スライスされたループに含まれるパッドには、ループアイコンが表示されます。最初のスライスが含まれるパッドには、大きいループアイコンが表示されます。

### 補足

使用できるパッド数が、すべてのスライスをパッドに割り当ててのには不足している場合、追加できなかったスライスはスライス編集ページで赤色で表示されます。必要なパッドを解放するために、パッドをドラッグ&ドロップして移動させることができます。十分な数のパッドが使用できるようになると、割り当てできなかったスライスがすぐに自動的に追加されます。

### 補足

REX ファイルをインポートすると、スライスエディターの「**Mode**」が自動的に「**Manual**」に設定され、REX ファイルに設定されているスライスマーカーが保持されます。ただし、REX ファイルに保存されたスライスが適切なオーディオループとは限らないということに注意してください。

## キットにサンプルを含めてエクスポート

Groove Agent SE キットは、リンクしたサンプルと一緒にエクスポートできます。

### 手順

1. キットバーでキットを右クリックして、コンテキストメニューから「**Export Kit with Samples**」を選択します。
2. ダイアログで、ファイルの名前と場所を指定します。

### 結果

サンプルが含まれるフォルダーを含めてキットファイルが作成されます。

### 補足

保護された初期プリセットに含まれるサンプルはエクスポートできません。

## 所在不明のサンプルの検索

ロードしたプログラムで使用するサンプルが見つからないことがあります。これは、参照するサンプルが別のドライブに保存されている場合、ドライブ名が変更された場合、プログラムを別のコンピューターシステムで作成していた場合などに起こります。

サンプルが見つからない場合、「**Find Missing Sample**」ダイアログが開き、所在不明のすべてのサンプルとその形式、サイズ、および作成日といった追加情報が表示されます。このリストには、同じサブフォルダーに保存されているすべてのサンプルが表示されます。

## 検索場所の入力

「Find Missing Sample」ダイアログで、所在不明のサンプルのリストの下に、所在不明のサンプルの検索場所を入力できます。

### 補足

結果が表示される前にすべてのサブディレクトリーが検索されるため、ドライブ全体を指定すると検索に時間がかかります。

## 検索の開始

検索場所を指定したら「Start Search」ボタンをクリックして検索処理を開始します。

それぞれの所在不明サンプルに対して検索結果が1つのみの場合は、プログラム内のサンプルパスが自動的に修正され、「Missing Files」リストからサンプルが消えます。すべてのサンプルが見つかったらダイアログが閉じます。

## 複数の結果

同じ名前のサンプルファイルが複数の場所で見つかった場合、「Missing File」リストの下に「Found File」リストが追加で表示されます。このリストには、使用可能なサンプルとそのファイルの場所が表示されます。

- 所在不明の状態を解消するためにサンプルまたはフォルダー全体を選択するには、「Found Files」リストで該当のサンプルまたはフォルダーをダブルクリックします。

この方法によって所在が確認された各サンプルまたはフォルダーは「Missing File」リストから消えます。

すべてのサンプルの所在が確認されるとダイアログが閉じます。

## お気に入りパス

今後も使用する可能性のあるパスは、検索場所リストに追加できます。次にこのダイアログが開いたときに、事前に設定した1つまたは複数のパスを選択して検索場所のパスを指定できます。

- パスを追加するには「+」記号をクリックします。

## 検索オプション

デフォルトでは、Groove Agent SE はファイル名だけでなく、時間、サイズ、形式情報についても一致するサンプルを検索します。これらすべての情報が一致する場合のみ、サンプルが「見つかった」と見なされます。ただし、「Ignore File Time and Size」および「Ignore Audio Format」オプションをオンにすることで、これらの情報を検索条件から除外できます。

# Acoustic Agent SE

Acoustic Agent SE は次世代のバーチャルアコースティックドラマーであり、最上級のドラムサウンドと、曲と完璧にマッチした伴奏を行なえる統合プレイヤーを提供します。

スタイルプレイヤーは、ブルース、パンク、ヒップホップ、インディーズロックなどのさまざまなジャンルに合った異なるグルーヴを作り出せ、現代音楽のあらゆるスタイルに最適です。また、スタイルプレイヤーでのドラミングの強さや複雑さと、サウンドの両方を完全にコントロールできる「Agent」ミキサーが搭載されています。

MIDI パターンプレイヤーは、Beat Agent SE と同じです。

関連リンク

[37 ページの「PATTERN」セクション](#)

## サウンドの編集

インストゥルメントパッドの「EDIT」ページでは、キットのサウンドを設定します。



- 「EDIT」ページを開くには、プラグインパネルの上部セクションにある「EDIT」ボタンをクリックします。

- 特定のドラムインストゥルメントのパラメーターを表示するには、そのパラメーターをクリックします。「EDIT」ページの右上角にある「Mute Instrument Trigger on Editor」ボタンがオフの場合、クリックするとそのインストゥルメントを試聴できます。
- ドラムインストゥルメントがトリガーされると、そのインストゥルメントが黒くなります。

## インストゥルメントの試聴

「EDIT」ページで、インストゥルメントをクリック時にそのインストゥルメントの選択と試聴を行なうか、または選択とサウンドパラメーターの表示だけを行なうかを指定できます。

- インストゥルメントをクリック時に試聴するには、「EDIT」ページの右上角にある「Mute Instrument Trigger on Editor」ボタンをオフにします。

複数のアーティキュレーションを持つインストゥルメントでは、標準のアーティキュレーションが再生されます。たとえば、スネアにはオープン、オープンリムショット、またはサイドスティックの演奏方法があります。試聴では、オープンアーティキュレーションが使用されます。他のアーティキュレーションをトリガーするには、インストゥルメントパッドを使用します。

- インストゥルメントをクリック時に、選択と設定の表示のみを行なうには、「Mute Instrument Trigger on Editor」をオンにします。

## サウンドパラメーター

右側のイメージ内のインストゥルメントを選択すると、パネルの下部にサウンドパラメーターが表示されます。

各インストゥルメントには、独自のパラメーターセットが備わっています。

### キックドラム

#### ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

#### OVERHEAD

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

#### BLEED

スネア下部マイクへのキックドラムのブリード量を調節します。

#### TUNE

ピッチを調節します。

#### **ATTACK**

アンプリファイヤーエンベロープのアタックタイムを調節します。

#### **HOLD**

アンプリファイヤーエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

#### **DECAY**

アンプリファイヤーエンベロープのディケイタイムを調節します。

### スネアドラム

#### **ROOM**

ルームマイクのレベルを調節します。

#### **OVERHEAD**

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

#### **MASTER BLEED**

スネア下部マイクへのキックとタムのブリード量を調節します。このコントロールは、キックとタムのスネア下部サンプルを減衰させて、マスターコントロールの役割を果たします。

#### **TUNE**

ピッチを調節します。

#### **ATTACK**

アンプリファイヤーエンベロープのアタックタイムを調節します。

#### **HOLD**

アンプリファイヤーエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

#### **DECAY**

アンプリファイヤーエンベロープのディケイタイムを調節します。

### タム

#### **ROOM**

ルームマイクのレベルを調節します。

#### **OVERHEAD**

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

#### **BLEED**

スネア下部マイクへのタムのブリード量を調節します。

#### **TUNE**

ピッチを調節します。



#### **ATTACK**

アンプリファイヤーエンベロープのアタックタイムを調節します。

#### **HOLD**

アンプリファイヤーエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

#### **DECAY**

アンプリファイヤーエンベロープのディケイタイムを調節します。

### カウベル

#### **ROOM**

ルームマイクのレベルを調節します。

#### **OVERHEAD**

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

#### **TUNE**

ピッチを調節します。

#### **ATTACK**

アンプリファイヤーエンベロープのアタックタイムを調節します。

#### **HOLD**

アンプリファイヤーエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

#### **DECAY**

アンプリファイヤーエンベロープのディケイタイムを調節します。

### タンバリン

#### **ROOM**

ルームマイクのレベルを調節します。

#### **OVERHEAD**

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

#### **ATTACK**

アンプリファイヤーエンベロープのアタックタイムを調節します。

#### **HOLD**

アンプリファイヤーエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

#### **DECAY**

アンプリファイヤーエンベロープのディケイタイムを調節します。

## クラップ

### ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

### ATTACK

アンプリファイヤーエンベロープのアタックタイムを調節します。

### HOLD

アンプリファイヤーエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに戻すと、サンプル全体が再生されます。

### DECAY

アンプリファイヤーエンベロープのディケイタイムを調節します。

### SINGLE/SMALL/LARGE

D#1 キーでトリガーされるハンドクラップを、1人、少人数のグループ、または大人数のグループのハンドクラップから選択できます。

## シンバル

### ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

### OVERHEAD

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

### CHOKE (オン / オフ)

シンバルのチョークエフェクトは、シンバルを叩いたあと、手でシンバルを握って音を弱めることによって作り出します。「**CHOKE**」をオンにすると、ポリプレッシャー、アフタータッチ、またはノートオフイベントを使用して、シンバルをチョークできます。

### チョークコントローラー

シンバルのチョークをトリガーする MIDI イベントを指定します。

- 「**Note-off**」: シンバルを再生するには、キーを押したままにします。シンバルをチョークするには、キーを離します。
- 「**Aftertouch**」: シンバルを再生するには、対応するノートをトリガーします。シンバルをチョークするには、64 より大きいアフタータッチイベントを送ります。
- 「**Poly Pressure**」: シンバルを再生するには、対応するノートをトリガーします。シンバルをチョークするには、64 より大きいポリプレッシャーイベントを送ります。

## ライドシンバル

ライドシンバルは、ベルをスティックのショルダーで叩いたり、ボウをスティックのチップで叩いたり、またはクラッシュ音を出すためにシンバルのエッジを叩いて演奏します。

### ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

### OVERHEAD

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

### BOW

D#2 でトリガーされる「ボウ」アーティキュレーションのレベルを調節します。

### BELL

F2 でトリガーされる「ベル」アーティキュレーションのレベルを調節します。

### EDGE

B2 でトリガーされる「エッジ」アーティキュレーションのレベルを調節します。

## ハイハット



### ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

### OVERHEAD

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

### SHANK、TIP、FOOT

ハイハットは、エッジをスティックのショルダーで叩いたり、ボウをスティックのチップで叩いて演奏します。ハイハットを閉じると、チック音が鳴ります。これらの各アーティキュレーションのレベルを調節できます。

- 「SHANK」では、F#0 および A#0 でトリガーされる、シャンクアーティキュレーションのレベルを調節します。
- 「TIP」では、F#1 および A#1 でトリガーされる、チップアーティキュレーションのレベルを調節します。
- 「FOOT」では、G#0/G#1 (Foot) および A0/A-1 (Pedal) でトリガーされる、フットおよびペダルアーティキュレーションのレベルを調節します。

## HIHAT MIN/MAX

これらのコントロールでは、ハイハットの開閉状態の最大と最小を調節します。つまり、対応するハイハットコントローラーでどこまでハイハットを開いたり閉じたりできるかを指定します。

## コントローラーフィルター

A#1 でのクローズハイハット、および A#0 でのシャンクハイハットの開閉状態は、MIDI コントローラー #1 (モジュレーションホイール) または MIDI コントローラー #4 (フットコントローラー) でコントロールできます。これらのボタンを使用して、コントローラー #1 または #4 のすべての入力 MIDI データをフィルタリングします。

たとえば、「MW」をオンにすると、MIDI キーボードから受信した MIDI コントローラー #1 の入力データがすべて排除されます。

# パターンの編集

パターンパッドの「EDIT」ページでは、MIDI パターンおよびスタイルの設定を行なえます。



## 「Agent」 ページ

「Agent」 ページには、「PAD」、「PATTERN」、および「PERFORMANCE」セクションがあります。

共通のパッドおよびパターン機能の詳細については、「パッドの使用」の章を参照してください。これらの機能はエージェント固有です。詳細については、後述の項を参照してください。

関連リンク

[22 ページの「パッドの使用」](#)

## 「PATTERN」 セクション

「PATTERN」セクションでは、Acoustic Agent SE のパターンパッド用の、スタイルプレイヤーの機能を使用できます。



### Use Style

スタイルプレイヤーをオンにします。

### Style Library

スタイルを選択できます。クリックしてリストからファイルを選択します。

### Original Tempo

スタイルに保存されているオリジナルのテンポが表示されます。

### MIDI エクスポートフィールド

- パターンをエクスポートするには、「PERFORMANCE」セクションのダイヤルを、エクスポートする MIDI パターンに設定し、再生パラメーターを調節します。そのあと、「MIDI エクスポート」フィールドをクリックして、ホストアプリケーションの MIDI トラックにドラッグします。MIDI エクスポートフィールドは、MIDI ファイルがサポートされている他の場所やアプリケーションにドラッグすることもできます。  
メインパターンは、4 小節分の長さでエクスポートされます。イントロ、エンディング、およびフィルの長さは変わります。  
「Halftime」、「Complexity」、「Intensity」、「Quantize」、「Crash Mode」、「Hi-hat Mode」、および「Ride Mode」の設定が影響します。「Auto Complexity」や「Auto Fill」など、自動再生を変化させるパラメーターの影響は受けません。

## スタイルプレーヤーの使用

「Use Style」ボタンをオンにして、ポップアップメニューからスタイルを選択した場合、スタイルプレーヤーがオンになります。「PERFORMANCE」セクションにある大型のダイヤルを使用して、イントロ、フィル、およびエンディングをパターンパッドに割り当てできます。

- これを行なうには、パターンパッドをオンにして、使用するイントロ、フィル、またはエンディングにダイヤルを設定します。

パターンパッドは、トリガーするたびに、選択されたパートを再生します。

4つのイントロ、8つのフィル、および4つのエンディングから選択できます。

### 補足

- イントロとエンディングは、「Halftime」、「Complexity」、「Auto Complexity」、「Auto Fill」、および「Crash Mode」パラメーターの影響を受けません。
- フィルは、「Halftime」、「Complexity」、「Auto Complexity」、および「Auto Fill」パラメーターの影響を受けません。

## スタイルの削除

- 選択したスタイルを削除するには、「Style Library」ポップアップメニューを右クリックし、「Clear」を選択します。

## イントロ、メインパターン、フィル、またはエンディングから MIDI パターンへの変換

スタイルの選択パートは MIDI パターンに変換できます。これによって、たとえば、「パターン」エディターでこのパートを編集できるようになります。

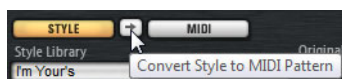
変換では「Intensity」、「Quantize」、「Swing」、「および Crash Filter」などのスタイルの再生パラメーターの設定が反映され、これらのパラメーターは MIDI パターンの MIDI イベントに変換されます。スタイルのメインパターンを変換した場合、変換後の MIDI パターンには「Complexity」の設定も反映されます。

### 補足

「Auto Complexity」および「Auto Fill」の設定は反映されません。

スタイルの変換は、「Agent」ページまたは「Overview」ページで行なえます。

- 「Agent」ページでは、スタイルを選択し、変換したいメインパターン、イントロ、フィル、またはエンディングを選択します。再生パラメーターを設定し、「Use Style」ボタンと「Use MIDI File」ボタンの間にある「Convert Style to MIDI Pattern」ボタンをクリックします。

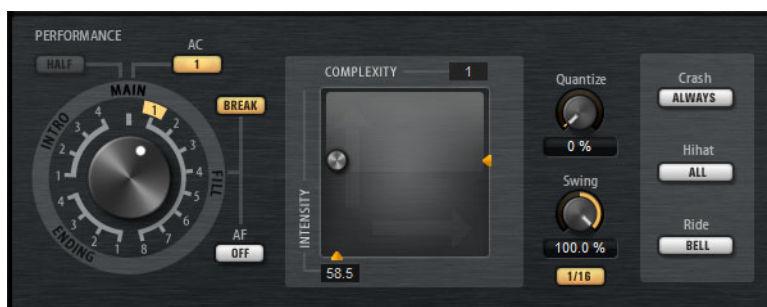


- 「Overview」ページでは、スタイルが含まれるセルを右クリックし、コンテキストメニューから「Convert Style to MIDI Pattern」を選択します。

#### 補足

スタイルのパートを MIDI パターンに変換したら、そのスタイルプレーヤーは使用できなくなります。

## 「PERFORMANCE」セクション (スタイルプレーヤー)



#### パターンダイヤル

スタイルプレーヤーでメインパターン、フィル、エンディング、またはイントロを再生するかを指定できます。選択したスタイルのパートに応じて、複数のバリエーションから選択できます。たとえば、フィルは8種類から選択できます。

#### Complexity

ドラムパターンの複雑さを変更できます。複雑さを上げると、ノートを追加したり、ハイハットからライド、スネアからタムに変更したりできます。これによって、パターンの再生に自由度が生まれます。複雑さは、以下の方法で設定できます。

- ディスプレイ下部の「Complexity」ハンドルを左右に動かします。右にドラッグすると複雑さが上がり、左に動かすと下がります。
- ディスプレイ内の「Complexity/Intensity」コントロールをクリックして、左右に動かします。このコントロールを x 軸と y 軸の両方に動かすと、複雑さと強さを同時に変更できます。
- ディスプレイの上にある「Complexity」値フィールド内をダブルクリックして、新しい値を入力します。

#### 補足

「Complexity」パラメーターは、メインパターンとハーフタイムパターンのみに使用でき、イントロ、フィル、およびエンディングには使用できません。

## Intensity

強さは、スタイルプレーヤーの x/y コントロールの y 軸でコントロールします。「Intensity」パラメーターは、すべてのパターンでサポートされています。y 軸のいちばん上に設定すると、パターンは元のベロシティーで再生されます。強さを下げるとは、ベロシティーを下げるのと同じです。強さは以下の方法で設定できます。

- ディスプレイの右にある「Intensity」ハンドルを上下に動かします。
- ディスプレイ内の「Complexity/Intensity」コントロールをクリックして、上下に動かします。  
このコントロールを x 軸と y 軸の両方に動かすと、複雑さと強さを同時に変更できます。
- ディスプレイの下にある「Intensity」値フィールド内をダブルクリックして、新しい値を入力します。

## Half Time On/Off

メインパターンの再生に、ハーフタイムリズムフィールドをオンにします。これは、テンポを半分にするのではなく、標準のリズムを 2 小節分延ばすことで実現します。このパラメーターは、ハーフタイムパターンが含まれないスタイルには使用できません。

### 補足

このパラメーターはメインパターンにのみ影響します。イントロ、エンディング、およびフィルではハーフタイム再生はサポートされていません。

## Auto Complexity

「Complexity」の設定をランダムに変化させ、スタイルの再生にダイナミックスを加えます。

「Auto Complexity」パラメーターを設定するには、「Auto Complexity」ボタンをクリックし、メニューからオプションを選択します。

- 「1/1 Bar」- 1 小節ごとに複雑さがランダムに変化します。
- 「1/2 Bar」- 1/2 小節ごとに複雑さがランダムに変化します。
- 「1」- 1 小節の 1 拍めに複雑さが上がります。残りの拍の複雑さは、それ以下になります。
- 「1+3」- 1 小節の 1 拍めと 3 拍めに複雑さが上がります。残りの拍の複雑さは、それ以下になります。
- 「2+4」- 1 小節の 2 拍めと 4 拍めに複雑さが上がります。残りの拍の複雑さは、それ以下になります。
- 「1+4」- 1 小節の 1 拍めと 4 拍めに複雑さが上がります。残りの拍の複雑さは、それ以下になります。
- 「Auto Complexity」をオフにするには、「Off」を選択します。

「Auto Complexity」をオンにすると、「Complexity/Intensity」ディスプレイのドットで、現在再生されている複雑さが示されます。



## BREAK

スタイルプレーヤーのフィルは、小節全体にわたって入るとは限りません。たとえば、1小節の最後の2拍のみにフィルが入る場合があります。

- 前のパターンをフィルの開始位置まで再生する場合、「BREAK」ボタンをオフにします。この場合、ギャップは生じません。  
フィルをトリガーしたときにパターンが再生されていない場合、パッドで使用されているスタイルのメインパターンは、フィルが開始されるまで再生されます。パッドの「Complexity」設定が反映されます。
- フィルの開始前に休符を入れたい場合は、「BREAK」ボタンをオンにします。

## Auto Fill

「Auto Fill」機能を使用すると、指定した小節の間隔後に、メインパターンでフィルを再生できます。これは、Groove Agent SE とジャムセッションを行なう場合に便利です。たとえば、「4」に設定すると、4小節ごとにフィルが入ります。毎回、フィルは8種類の中からランダムに選択されます。

「Auto Fill」をオンにすると、再生されているフィルの番号が黄色に点灯します。

### 補足

この設定は、メインパターンにのみ影響します。イントロ、エンディング、およびフィルは影響を受けません。これらは通常通り再生され、設定した間隔後もフィルに変わりません。

## Amount

ライブ演奏から強いクオンタイズまで、パターンのタイミングを調節します。

- 0% に設定すると、パターンは元のタイミングで再生されます。
- 100% に設定すると、タイミングが強くクオンタイズされます。

### 補足

フラムとロールはこのパラメーターの影響を受けません。

## Swing

偶数拍（裏拍）のノートのタイミングを移動して、パターンをスウィングさせます。負の値の場合、ノートは早めに発音されます。正の値の場合、ノートは遅れて発音されます。

## Crash Mode

メインパターン、イントロ、フィル、およびエンディングでクラッシュシンバルを再生するかどうかを指定します。

- 「ALWAYS」を選択した場合、メインパターンのクラッシュシンバル、およびフィル後の1拍めのクラッシュシンバルが再生されます。

- 「**FILL/ENDING**」を選択した場合、フィルまたはエンディングに含まれるクラッシュシンバルのみが再生されます。たとえば、1 拍めに再生されないエンディングのフィルインに使用されるメインパターンのクラッシュシンバルは、再生されません。
- 「**MAIN**」を選択した場合、メインパターンのクラッシュシンバルのみが再生されます。
- 「**OFF**」を選択した場合、すべてのクラッシュシンバルが再生されません。

#### Hihat Mode

パターンでハイハットのすべてのアーティキュレーションを再生するか、チップまたはシャンクアーティキュレーションのみを再生するかを指定します。

#### 補足

- この設定は、MIDI エクスポートフィールドをホストアプリケーションの MIDI トラックにドラッグしてパターンをエクスポートするときに反映されます。
- 外部の MIDI 入力はこの設定の影響を受けないため、すべてのアーティキュレーションを再生できます。

#### Ride Mode

パターンで、ライドシンバルをベルアーティキュレーション付きで再生するかどうかを指定します。

#### 補足

- この設定は、MIDI エクスポートフィールドをホストアプリケーションの MIDI トラックにドラッグしてパターンをエクスポートするときに反映されます。
- 外部の MIDI 入力はこの設定の影響を受けないため、すべてのアーティキュレーションを再生できます。

## ミキシング

各エージェントには、エージェント固有のオプションおよび設定が含まれる、専用の「**Agent**」ミキサーがあります。

「**AUX**」ミキサー、「**Kit**」ミキサー、および「**Master**」ミキサーはすべてのエージェントで使用できます。これらの各ミキサーは、個別の章で説明しています。

関連リンク

[94 ページの「ミキシングとエフェクトの使用」](#)

## Agent ミキサー



「Agent」ミキサーの右上角に、「Mute」および「Solo」のグローバルボタンがあります。

- 「Agent」ミキサーのすべての「Mute」ボタンをリセットするには、グローバル「Mute」ボタンをクリックします。
- 「Agent」ミキサーのすべての「Solo」ボタンをリセットするには、グローバル「Solo」ボタンをクリックします。

## GROUPS

ミキサーの左側のセクションには、キック、スネア、ハイハット、タム、シンバル、およびパーカッション用の専用グループチャンネルが含まれています。

## ルームマイクとオーバーヘッドマイク

「Room/OH」タブには、ルームマイクとオーバーヘッドマイクのチャンネルが含まれています。

## キットミックスチャンネル

「Kit Mix」タブには、「Kit Mix」出力のチャンネルストリップが含まれています。

「Kit Mix」出力チャンネルには、「Tube Saturator」エフェクトを適用できます。

- 「Tube Saturator」エフェクトをオンにするには、エフェクトの「On/Off」ボタンをクリックします。
- エフェクトサウンドを変化させるには、「DRIVE」パラメーターを調節します。

## チャンネルパラメーター

チャンネルには以下のパラメーターがあります。

### Level

チャンネルのボリュームを調節します。

### Pan

ステレオでのサウンドの定位を設定します。

### Mute

チャンネルをミュートします。

### Solo

チャンネルをソロにし、他のすべてのチャンネルをミュートします。複数のチャンネルを同時にソロにできます。

### Peak Level

バスの最高レベルを示します。

- ピークレベルをリセットするには、テキストフィールドをクリックします。

### Output

各チャンネルは、Groove Agent SE のメイン出力または個々の出力のいずれかにルーティングできます。

- 「Output」フィールドをクリックしてポップアップメニューを開き、出力を選択します。

### AUX 1 ~ 4

これらのコントロールを使用して、エージェントの対応する AUX バスに信号を送ります。

### Width (ルームおよびオーバーヘッドチャンネルストリップのみ)

モノラルからステレオに変換するときの左右の幅を調節します。

## Agent ミキサーのイコライザーおよびエフェクト

「Agent」ミキサーの下部セクションでは、グループのイコライザーおよびエフェクトを設定できます。



チャンネルストリップを選択すると、ミキサーチャンネルの下のセクションに、そのチャンネルのインサートエフェクトが表示されます。エフェクトの順序は、タブをドラッグして変更できます。インサートエフェクトのパラメーターを表示するには、対応するタブを選択します。

- インサートエフェクトをオンにするには、対応する「On/Off」ボタンをクリックします。

各チャンネルには、Equalizer、Vintage Compressor、Tape Saturator、Envelope Shaper インサートエフェクトを使用できます。これらのエフェクトは、同じ名前の内蔵エフェクトプラグインに対応しています。

関連リンク

[102 ページの「Studio EQ」](#)

[123 ページの「VintageCompressor」](#)

[110 ページの「Tape Saturator」](#)

[131 ページの「Envelope Shaper」](#)

## ミキサープリセット

Acoustic Agent SE にはミキサープリセットを作成できます。これらのプリセットには、ロードしたキットの「Agent」ミキサー、「AUX」ミキサー、および「Kit」ミキサーのすべての設定が含まれます。

キットによって使用されるインストゥルメントおよびミキサーチャンネルの数が異なるため、ミキサープリセットは、対象のキットにしか適用できません。各キットには、独自のプリセットが用意されています。

ミキサープリセットの読み込み、保存、および削除用のボタンは、「ROOM/OH」タブの左にあります。

# ミキシングとエフェクトの使用

ミキシングは、「MIXER」ページで行ないます。

エージェントごとに専用の「Agent」ミキサーがあります。「Agent」ミキサー機能については、各エージェントの章を参照してください。

「MIXER」ページには、「Agent」ミキサー、「AUX」ミキサー、「Kit」ミキサー、および「Master」ミキサーのタブがあります。タブの順序は、信号の流れと一致しています。

## 「AUX」ミキサー

「AUX」ミキサー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。

バスにはそれぞれ最大 4 つのインサートエフェクトの slots 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。バスはプラグインのマスター出力または個別の出力にルーティングできます。各エージェントには独自の「AUX」ミキサーが備わっています。これにより、たとえばエージェントの種類に合わせて、異なるリバーブセンドエフェクトを使用できます。「AUX」ミキサーの設定はすべて、キットプリセットに保存されます。

## パラメーター



### Output

このポップアップメニューでは、AUX バスで使用できる 16 個の出力から 1 つを選択するか、「Kit」ミキサーに信号をルーティングできます。

### Level

AUX バスのレベルを設定できます。

### Pan

ステレオでの AUX バスの定位を設定します。

### Mute

AUX バスをミュートします。

### エフェクトスロット

各チャンネルストリップの右側にある 4 つのスロットを使用して、スロットにインサートエフェクトを追加できます。

## 「Kit」 ミキサー

「Kit」 ミキサーには、キットスロットに割り当てられたバスのチャンネルストリップが含まれます。

### パラメーター



### Output

ポップアップメニューから、16 ある出力のうち 1 つを選択できます。

### Level

レベルフェーダーでスロットのボリュームを調節できます。

### Pan

ステレオでのスロットの定位を設定します。

### Mute

スロットをミュートします。

### Solo

スロットをソロにします。

### メーター

ミキサーチャンネルのメーターには、キットの出力レベルが表示されません。

### ピークレベルメーター

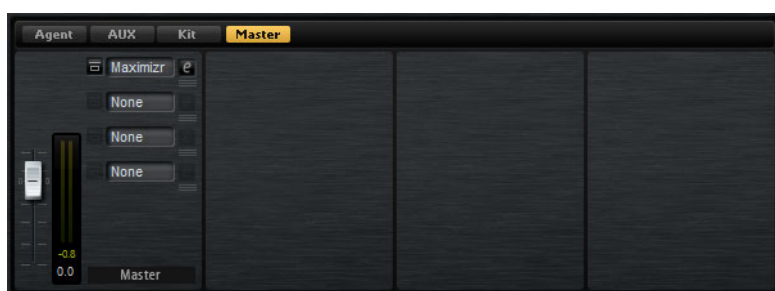
バスの最高レベルを dB で示します。ピークレベルメーターをリセットするには、値フィールドをクリックします。

## エフェクトスロット

チャンネルストリップの右側にある 4 つのスロットを使用して、スロットにインサートエフェクトを追加できます。

## 「Master」 ミキサー

「Master」 ミキサーには、マスターステレオ出力バスのチャンネルが表示されます。最大 4 つのインサートエフェクトを使用でき、たとえば、シグナルチェーンにグローバル EQ やコンプレッサーをかけられます。



### Level

マスターバスのレベルを設定できます。

### エフェクトスロット

右側にある 4 つのスロットを使用して、スロットにインサートエフェクトを追加できます。

## エフェクトの使用

Groove Agent SE の各エージェントは、クラシックなセンドエフェクトに使用できる 4 つの AUX バスを持つ「AUX」ミキサーを備えています。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。バスはプラグインの「マスター」出力または個別の出力にルーティングできます。

「Kit」ミキサーは、4 つのインサートを持つキットのミキサーチャンネルにルーティングできます。

さらに、ミキサーからはマスター出力バスへのアクセスが可能です。これは、たとえばグローバル EQ やコンプレッサーをシグナルチェーンに追加する、といったことに使用できます。

### エフェクトのデフォルト設定

各エフェクトには初期設定があります。ただし、各エフェクトの独自のデフォルト設定をプリセットとして保存できます。

- エフェクトを設定します。



- エフェクトセクションのタイトルバーにある「**Save Preset**」ボタンをクリックし、「--Default--」という名前を付けてプリセットを保存します。

プリセットはエフェクトのプリセットフォルダーに保存され、エフェクトをロードするたびにロードされます。

- 初期設定に戻すには、デフォルトプリセットを削除します。

## インサートエフェクトスロットの使用

「**MIXER**」ページでは、キットチャンネルおよび AUX バスのインサートエフェクトを設定できます。

各バスにはインサートエフェクト用に 4 つのスロットがあります。

- 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と現在の設定を削除するには、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。
- エフェクトをバイパスするには、スロットの「**Bypass**」ボタンをオンにします。バイパスが有効になると、ボタンが点灯します。
- 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。その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。
- エフェクトを別のスロットに移動するには、編集ボタンの下のドラッグアイコンをクリックし、移動したいスロットにドラッグします。このスロットにロードされていたすべてのエフェクトが置き換わります。
- エフェクトの順序を変更するには、編集ボタンの下のドラッグアイコンをクリックし、スロットとスロットの間の挿入したい位置にドラッグします。
- エフェクトを別のスロットにコピーするには、[Alt]/[Option] を押しながら、編集ボタンの下のドラッグアイコンをクリックし、コピーしたいスロットにドラッグします。このスロットにロードされていたすべてのエフェクトが置き換わります。

### 補足

エフェクトを異なるミキサー間でコピーすることもできます。まず、エフェクトを対応するミキサーのタブにドラッグします。そのあと、挿入したい位置にドラッグします。

- エフェクトをコピーして、2 つのスロットの間に挿入するには、[Alt]/[Option] を押しながら、編集ボタンの下のドラッグアイコンをクリックし、2 つのスロットの間にドラッグします。

### 補足

エフェクトを異なるミキサー間でコピーすることもできます。まず、エフェクトを対応するミキサーのタブにドラッグします。そのあと、挿入したい位置にドラッグします。

# エフェクトのリファレンス

## リバーブエフェクトとディレイエフェクト

### Reverb

早期反射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を生成します。



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。

#### Pre-Delay

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。

#### 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。

#### ER/Tail

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

シミュレートする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。「Main Time」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。正の値に設定すると高域のディケイタイムが長くなります。負の値に設定すると短くなります。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。

## Freq hi

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もっと速くなり、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方を調節します。0% に設定するとリバーブ出力はモノラルになり、100 % に設定するとステレオになります。

## Mix

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。このエフェクトをセンドエフェクトとして使用する場合、センドでドライ音とエフェクト音のバランスを調節できるため、このパラメーター値は最大値に設定します。

# Multi Delay

このエフェクトはディレイを生成するもので、時間、フィードバック、およびフィルターを調節できます。



「Mode」パラメーターによって、ステレオ、クロスディレイ、ピンポンディレイエフェクトを選択できます。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。

## Mode

Multi Delay には 3 つの異なるモードがあります。

- 「Stereo」モードは左右のオーディオチャンネルそれぞれに対して独立した 2 つのディレイラインがあり、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**」モードはクロスフィードバックを持つ2つのディレイラインがあります。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チャンネル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チャンネル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**」モードは左右の入力チャンネルを混合して、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にエコーがピンポン球のように跳ね返ります。

### Time

全体のディレイタイムを設定します。「**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値に設定するには「**Sync**」を有効にします。

### 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、ディレイタイムはノート値に設定されます。

### 補足

最大ディレイタイムは 5000ms 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。

### 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。倍率 1 では右または左のディレイタイムがディレイタイム全体の長さと同じになります。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。

### 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

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。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。

### 補足

「**Stereo**」モードにのみ利用できます。

### 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。

## EQ エフェクト

### 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。



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ビ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。

#### 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」パラメーター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します。低域 / 高域では、シェルビングフィルターの「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。

- 「Gain」パラメーターと「Freq」パラメーターを同時に調節するには、EQ 曲線ディスプレイ内のポイントをドラッグします。

## 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。また、全帯域とイコライザー出力を設定できます。



### 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。使用可能なオプションを以下に示します。

- 「**True Response**」モードは、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**」モードは、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**」モードは、ゲインをブーストするとレゾナンスが上がる並列フィルターです。

### 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調節します。

### Invert

EQ 曲線を反転します。

### Flatten

すべての周波数帯域を 0dB にリセットします。

## DJ-Eq

DJ-Eq は、標準的な DJ ミキサーに搭載されている EQ に似た、使いやすい 3 バンドパラメトリックイコライザーです。このプラグインを使用すると、サウンドを素早く調節できます。



- 「Low」、「Mid」、「Hi」の各周波数を設定するには、EQ ポイントをクリックしてドラッグします。
- 「Low」、「Mid」、「Hi」の各周波数をより細かく調節するには、[Shift] を押しながら EQ ポイントをドラッグします。
- 値をゼロにするには、[Ctrl]/[Command] を押したままパラメーターをクリックします。
- 「ゲイン」値を変更するには、値をクリックして、マウスを上下に動かします。

### Low Gain

低域で減衰 / 増幅する量を設定します。

### Low Kill (Activates Low Cut)

低域をカットします。

### Mid Gain

中域で減衰 / 増幅する量を設定します。

### Mid Kill (Activates Mid Cut)

中域をカットします。

### 出力メーター

出力信号のレベルが表示されます。



# フィルターエフェクト

## Auto Filter

Auto Filter シェイプでは、モーフィング可能な 2 つのフィルターシェイプをディストーション付きで使用できます。



2 つのシェイプ間でのモーフィング、およびカットオフは、マニュアルペダルコントロール、LFO、またはエンベロープカーブ形状でコントロールできます。

## フィルターパラメーター

### Filter Shape

- LP24、18、12、および 6 は、それぞれ 24、18、12、および 6dB/oct のローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12 および BP24 は、それぞれ 12 および 24dB/oct のバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP24、18、12、および 6 は、それぞれ 24、18、12、および 6dB/oct のハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。
- BR12 および BR24 は、それぞれ 12 および 24dB/oct のバンドリジェクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- AP は、18dB/oct のオールパスフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。

### Input

フィルターまたはディストーションを適用する前のゲインを調節します。このパラメーターはウェット信号にのみ影響します。

### Cutoff

フィルターのカットオフ周波数を指定します。

### Resonance

カットオフ付近の周波数を強調します。レゾナンスの設定を高くすると、フィルターは自己発振し、電話の呼出音のような音になります。

## Distortion

信号にディストーションを加えます。選択したディストーションタイプによって効果は異なります。設定値を高くすると、強いディストーションエフェクトがかかります。

### 補足

このパラメーターは、「**Tube Drive**」、「**Hard Clip**」、「**Bit Red**」、および「**Rate Red**」タイプでのみ使用できます。

## Type

使用可能なオプションを以下に示します。

- このパラメーターを「**Off**」に設定するとディストーションは加えられません。
- 「**Tube Drive**」は、温かいチューブのようなディストーションを加えます。
- 「**Hard Clip**」は、トランジスタ系の明るいディストーションを加えます。
- 「**Bit Red**」は、クオンタイズノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。
- 「**Rate Red**」は、エイリアスノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。

## Output

フィルターおよびディストーションを適用したあとのゲインを調節します。このパラメーターはウェット信号にのみ影響します。

## Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

## 「LFO」セクション

### LFOの「Waveform」と「Shape」

「**Waveform**」は波形の基本的なタイプを選択します。「**Shape**」は波形の特性を変更します。

- 「**Sine**」はスムーズなモジュレーションを生成します。「**Shape**」は波形にハーモニクスを付け加えます。
- 「**Triangle**」は「**Sine**」と同じような特性です。波形は周期的に上昇および下降します。「**Shape**」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「**Saw**」はのこぎり波の周期を生成します。「**Shape**」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「**Pulse**」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは2種類の値の間で唐突に切り替わります。「**Shape**」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。50%に設定すると、純粋な矩形波が生成されます。

- 「Ramp」は「Saw」波形と似ています。「Shape」は、のこぎり波が上昇する前に徐々に無音状態にします。
- 「Log」は対数曲率です。「Shape」は、負から正へと連続的に変化させます。
- 「S & H 1」はランダムに段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。
- 「S & H 2」は「S & H 1」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。

#### Freq

カットオフモジュレーションの周波数を設定します。

#### Sync

「Freq」パラメーターを拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

#### Depth

LFO モジュレーション信号の出力レベルを設定します。

#### Cutoff

フィルターカットオフに対する LFO のモジュレーションの強さを設定します。

#### Morph

フィルターモーフィングに対する LFO のモジュレーションの強さを設定します。

### 「Env Follower」セクション

Envelope Follower は、入力信号をアタックタイムとリリースタイムでなぞり、信号のレベルエンベロープを表わすモジュレーション信号を生成します。

#### Sensitivity

すべての入力信号は、モノラルにミックスダウンされてから、Envelope Follower に送信されます。このパラメーターでは、Envelope Follower に最適な入力レベルを設定します。

#### Attack

アタックタイム (上がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

#### Release

リリースタイム (下がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

### Depth

Envelope Follower のモジュレーション信号の出力レベルを設定します。

### Cutoff

フィルターカットオフに対する Envelope Follower のモジュレーションの強さを設定します。

### Morph

フィルターモーフィングに対する Envelope Follower のモジュレーションの強さを設定します。

## 「Pedal」セクション

### Pedal

ペダルの位置を設定します。

### Depth

ペダルモジュレーション信号の出力レベルを設定します。

### Cutoff

フィルターカットオフに対するペダルのモジュレーションの強さを設定します。

### Morph

フィルターモーフィングに対するペダルのモジュレーションの強さを設定します。

## 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。フィルターシェイプ A と B については、フィルターシェイプをそれぞれ選択できます。



### Filter Shape B

ハイパスまたはバンドリジェクションフィルターシェイプを選択します。

### Filter Shape A

ローパスまたはバンドパスのフィルターシェイプを選択できます。

## Morph

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

フィルターのカットオフ周波数を調節します。

### 補足

ディスプレイ内をクリックしてドラッグすると、「Cutoff」と「Morph」パラメーターを同時に設定できます。

## Resonance

カットオフ周波数付近の周波数を強調します。エレクトリックなサウンドを強調したい場合は、レゾナンスの値を上げます。レゾナンスの設定を高くすると、フィルターは自己発振し、電話の呼出音のような音になります。

# ディストーションエフェクト

## 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。使用可能なディストーションタイプ（「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」オプションを有効にすると、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」オプションを有効にすると、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」オプションを有効にすると、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」オプションを有効にすると、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

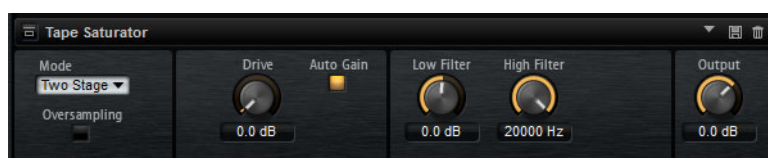
サウンドの出力レベルを調節します。

## Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

# Tape Saturator

クラシックなテープレコーダーの動作をシミュレートします。これらのテープレコーダーは、高い入力レベルを録音したときに特定のサチュレーションが発生し、信号が圧縮されて軽く歪みます。



## Mode

1 台 (「One Stage」)、または 2 台 (「Two Stage」) のテープマシンがカスケード接続されたテープマシンのエフェクトから選択できます。「Two Stage」モードでは、サチュレーションと圧縮が強くなります。

## Oversampling

このパラメーターを有効にすると、オーバーサンプリングによってエフェクトの精度が高くなります。

### 補足

このパラメーターを有効にすると、エフェクトの処理にかかる CPU 負荷が高くなります。

## Drive

入力信号のレベル (サチュレーションの量) を設定します。

## Auto Gain

このオプションを有効にすると、レベルの自動補正が行なわれます。

### Low Filter

1000Hz 未満の低域を  $\pm 3$  dB で調節できます。

### High Filter

高域を減衰できます。ハイカットフィルターは、24 dB/Oct のスロープで動作します。

### Output

出力信号のレベルを設定します。

## Tube Saturator

Tube Saturator は、オーディオ信号に真空管の飽和感を加えることで、豊かなサウンドを作り出します。

### Oversampling

オーバーサンプリングによってエフェクトの精度を高めます。

#### 補足

このパラメーターを有効にすると、エフェクトの処理にかかる CPU 負荷が高くなります。

### Drive

入力信号のレベル（サチュレーションの量）を設定します。

### Low Filter

サチュレーションの前に低域を 6dB まで減衰できます。

### High Filter

サチュレーションの前に高域を  $\pm 6$  dB まで調節できます。

### Output

出力信号のレベルを設定します。

## モジュレーションエフェクト

### 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

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

#### 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。

### 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。



#### 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

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

## 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「Cross FB」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。

## Feedback

エフェクトにレゾナンス（共鳴）を付加します。ジェット機のようなサウンドになります。

## 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。このパラメーターの効果は「Phase」パラメーターの影響を受けます。

### 補足

このパラメーターは「Feedback」パラメーターの設定が0%よりも大きい場合にのみ効力を生じます。

## Tone

フィードバックの音質を調節します。低い数値に設定するとフィードバックの音質が暗くなります。

# Step Flanger

Step Flanger は、Flanger に「Sample」および「Hold」セクションが追加され拡張されたエフェクトで、定義可能な数のステップにモジュレーション信号を分割します。



### 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

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

### 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「Cross FB」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。

### Feedback

エフェクトにレゾナンス（共鳴）を付加します。ジェット機のようなサウンドになります。

### 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。このパラメーターの効果は「Phase」パラメーターの影響を受けます。

#### 補足

このパラメーターは「Feedback」パラメーターの設定が0% よりも大きい場合にのみ効力を生じます。

### Tone

フィードバックの音質を調節します。低い数値に設定するとフィードバックの音質が暗くなります。

### Type

変調されるディレイラインの長さを定義します。「Short」に設定すると、よりシャープなサウンドになり、「Long」に設定すると、より緩やかなフランジャーサウンドになります。

### S&H Mix

通常のモジュレーション信号と段階的なモジュレーション信号をミックスします。100% に設定すると、段階的なモジュレーションのみが使用されます。

## Smooth

ステップ間をなめらかに移動させます。これによって、段階的なモジュレーション信号のサウンドがなめらかになります。

## Steps

モジュレーション信号を分割する数を設定します。最大 32 ステップに設定できます。

# 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。



## Rate

フェーズモジュレーションの周波数を設定します。

## Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

## 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。

## Ring Modulator

Ring Modulator は、入力信号を掛け合わす正弦波オシレーターを装備しています。金属的またはベルのような周波数を作り出します。

統合された LFO は、正弦波オシレーターの周波数を変調して、作成された周波数を時間とともに変化させます。また、Envelope Follower を使用でき、入力信号のレベルに応じて正弦波オシレーターの周波数を変調できます。



### LFO の「Waveform」と「Shape」

「Waveform」は波形の基本的なタイプを選択します。「Shape」は波形の特性を変更します。

- 「Sine」はスムーズなモジュレーションを生成します。「Shape」は波形にハーモニクスを付け加えます。
- 「Triangle」は「Sine」と同じような特性です。波形は周期的に上昇および下降します。「Shape」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「Saw」はのこぎり波の周期を生成します。「Shape」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「Pulse」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは2種類の値の間で唐突に切り替わります。「Shape」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。50%に設定すると、純粋な矩形波が生成されます。
- 「Ramp」は「Saw」波形と似ています。「Shape」は、のこぎり波が上昇する前に徐々に無音状態にします。
- 「Log」は対数曲率です。「Shape」は、負から正へと連続的に変化させます。
- 「S & H 1」はランダムに段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。
- 「S & H 2」は「S & H 1」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。

### LFO Freq

正弦波オシレーターの周波数を変調するための、LFO の周波数を指定します。

## Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

## LFO Depth

正弦波オシレーターの周波数の LFO モジュレーションの強さを設定します。

## Frequency

正弦波オシレーターの周波数を設定します。

## Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

## Envelope Follower

Envelope Follower は、入力信号をアタックタイムとリリースタイムでなぞり、信号のレベルエンベロープを表わすモジュレーション信号を生成します。

## Sensitivity

すべての入力信号は、モノラルにミックスダウンされてから、Envelope Follower に送信されます。「**Sensitivity**」パラメーターでは、Envelope Follower に最適な入力レベルを設定します。

## Attack

アタックタイム (上がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

## Release

リリースタイム (下がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

## Depth

Envelope Follower のモジュレーション信号の出力レベルを設定します。

# Frequency Shifter

Frequency Shifter は、入力信号の各周波数を一定量ずつシフトします。



周波数を倍数でシフトし、倍音の関係を保つピッチシフターとは異なり、Frequency Shifter は倍音の関係を変えます。そのため、周波数シフトの量を大きくすると不協和音になります。

さらに、Frequency Shifter がオフセットを足して周波数を変えるのに対し、ピッチシフターは周波数に倍数を掛けます。Frequency Shifter では、高域より低域の方が周波数変化の割合が大きくなります。

たとえば、周波数が 100Hz、1000Hz、10000Hz の入力信号に対して +100Hz ずつ周波数をシフトすると、結果の周波数は 200Hz、1100Hz、10100Hz になります。

### Frequency Coarse

周波数シフトの量を設定します。

### Frequency Fine

周波数シフトの量を微調整できます。

### L/R Offset Coarse

左右のチャンネルのオフセットを設定します。正の値に設定すると右チャンネルがプラスにシフトし、左チャンネルがマイナスにシフトします。負の値に設定すると逆になります。

### L/R Offset Fine

左右のチャンネル間のオフセットを微調整できます。正の値に設定すると右チャンネルがプラスにシフトし、左チャンネルがマイナスにシフトします。負の値に設定すると逆になります。

### Modulation Range Coarse

LFO および Envelope Follower からのモジュレーションを介した周波数シフトの最大量を設定します。

### Modulation Range Fine

LFO および Envelope Follower からのモジュレーションを介した周波数シフトの量を微調整できます。

### Feedback

フィードバック量 (エフェクトの出力から入力に戻す信号の量) を設定します。フェイザーに似たサウンドになります。「Frequency Fine」パラメーターで、このエフェクトの方向とスピードをコントロールできます。

### Notches

フィードバックの量を大きくしたときにフェイザーエフェクトが生成するノッチの数を設定します。

## 「LFO」セクション

### LFO の「Waveform」と「Shape」

「Waveform」は波形の基本的なタイプを選択します。「Shape」は波形の特性を変更します。

- 「Sine」はスムーズなモジュレーションを生成します。「Shape」は波形にハーモニクスを付け加えます。

- 「Triangle」は「Sine」と同じような特性です。波形は周期的に上昇および下降します。「Shape」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「Saw」はのこぎり波の周期を生成します。「Shape」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「Pulse」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは2種類の値の間で唐突に切り替わります。「Shape」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。50%に設定すると、純粋な矩形波が生成されます。
- 「Ramp」は「Saw」波形と似ています。「Shape」は、のこぎり波が上昇する前に徐々に無音状態にします。
- 「Log」は対数曲率です。「Shape」は、負から正へと連続的に変化させます。
- 「S & H 1」はランダムに段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。
- 「S & H 2」は「S & H 1」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。

#### LFO Rate

LFO の周波数を Hz で指定します。

#### Sync

「Rate」パラメーターを拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

#### Depth

LFO モジュレーション信号からの周波数シフトの方向と量を設定します。

### Envelope Follower

Envelope Follower は、入力信号をアタックタイムとリリースタイムでなぞり、信号のレベルエンベロープを表わすモジュレーション信号を生成します。

#### Sensitivity

すべての入力信号は、モノラルにミックスダウンされてから、Envelope Follower に送信されます。このパラメーターでは、Envelope Follower に最適な入力レベルを設定します。

#### Attack

アタックタイム (上がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

## Release

リリースタイム (下がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

## Depth

Envelope Follower モジュレーション信号からの周波数シフトの方向と量を設定します。

### 補足

LFO または Envelope Follower からのモジュレーションを介した周波数シフトの最大量は、「**Modulation Range Coarse**」および「**Modulation Range Fine**」パラメーターで決まります。

## Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

# Vintage Ensemble

クラシックなアンサンブルモジュレーションエフェクトのサウンドをエミュレートするエフェクトです。LFO で変調されたディレイタイムのディレイに基づきます。より高い周波数の 2 番めの LFO は、シマーと呼ばれる効果を生み出すのに使用されます。



## Rate

LFO の周波数を設定します。

## Sync

オンにすると、「Rate」の値を拍子の分数で設定できます。

## Depth

LFO のディレイタイムモジュレーションの強さを設定します。

## Shimmer

2 番めに速いディレイタイムモジュレーションの強さを設定します。

## Shimmer Rate

1 番めと 2 番めのディレイモジュレーションの速度間の関係を設定します。たとえば、値を 10 に設定すると、2 番めのモジュレーションは 10 倍速くなります。

## Low Cut

信号にローカットフィルターを適用します。設定した周波数より高い周波数のみがエフェクトに送信されます。



## High Cut

信号のハイカットフィルターを適用します。設定した周波数より低い周波数のみがエフェクトに送信されます。

## Level

ローカットフィルターまたはハイカットフィルターによるレベル減衰を補正するように、エフェクト信号レベルを調整できます。

## Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

# ダイナミクスエフェクト

## 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わしています。このコントロールのハンドルを操作すると「スレッシュヨルド」と「レシオ」の値を編集できます。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。

## Threshold

スレッシュヨルドを設定します。スレッシュヨルドよりも大きいサウンドのゲインを下げます。スレッシュヨルドよりも小さいサウンドは処理されません。

## Ratio

スレッシュヨ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 に設定していてサウンドのボリュームがスレッシュヨルドよりも 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ヨルドよりも 8dB 大きい場合、出力は 4dB 下がります。

### Soft Knee

このボタンがオフの場合、スレッシュホールドよりも大きい信号は設定した比率に基づいてただちに圧縮されます。「Soft Knee」がオンの場合、圧縮の始まりがより緩やかになり、やわらかい処理結果を得られます。

### Make-Up

サウンド全体のボリュームを上げます。「Threshold」パラメーターと「Ratio」パラメーターによってゲインを下げすぎた場合に、このパラメーターが必要となることがあります。ゲインの減衰量はゲインリダクションメーターで表示できます。

#### 補足

このパラメーターは「Auto」ボタンを有効にしていると使用できません。

### Auto

現在の「スレッシュホールド」と「レシオ」の設定から自動的に「Make-Up」の値を設定します。

### 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。アタック時間が長くなるほど、ゲインを低減するまでの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を適用す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エフェクトが反応する速さを設定します。リリースタイムが長いほど、本来のレベルに戻るまでの時間が長くなります。

#### 補足

このパラメーターは「Auto」ボタンを有効にしていると使用できません。

### 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进行分析して最適な設定を求めます。

### PeakRMS

入力信号をピークと RMS のどちらで分析するか、あるいは両方を組み合わせて分析するかを設定します。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。

## VintageCompressor

VintageCompressor は、ビンテージコンプレッサーを再現するプラグインです。

「INPUT」ゲイン、「OUTPUT」ゲイン、「ATTACK」、「RELEASE」を個別にコントロールできます。また、信号のアタック部分を保持する「PUNCH」モードと、プログラムに基づいて「RELEASE」パラメーターをコントロールする「AUTO」機能があります。



### Input

圧縮量を設定します。入力ゲインが高いほど、圧縮幅が大きくなります。

### OUTPUT (-48 ~ 24dB)

出力ゲインを設定します。

### Attack (0.1 ~ 100 ミリ秒)

コンプレッサーが反応する速さを決定します。アタックタイムが長いと、信号の最初の部分で、処理されずに通過する信号の量が多くなります。

### 「punch」ボタン

オンにすると、「アタックタイム」を短く設定した場合でも信号の最初のアタック部分が保持され、オーディオ素材に元々含まれているパンチが保たれます。

### Release (10 ~ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「Auto」ボタンをオンにすると、プラグインによってオーディオ素材に応じた最適なリリース設定が検出されます。

### VU メーター

ゲインの減衰量が表示されます。

### 「IN/OUT」メーター

使用可能なすべての入力チャンネルおよび出力チャンネルの最大ピークが表示されます。

## Tube Compressor

Tube Compressor は、チューブシミュレーションが統合された多機能コンプレッサーです。なめらかで温かみのあるコンプレッションエフェクトを加えられます。VU メーターには、ゲインの減衰量が表示されます。Tube Compressor には、トリガー信号をフィルターできる内部のサイドチェーンセクションがあります。



### DRIVE (1.0 ~ 6.0)

チューブのサチュレーションの量をコントロールします。

### Input

圧縮量を設定します。入力ゲインが高いほど、圧縮幅が大きくなります。

### LIMIT

リミッターエフェクトに対するコンプレッサーの割合を増やします。

### OUTPUT (-12 ~ 12dB)

出力ゲインを設定します。

### Attack (0.1 ~ 100 ミリ秒)

コンプレッサーが反応する速さを決定します。アタックタイムが長いと、信号の最初の部分で、処理されずに通過する信号の量が多くなります。

### Release (10 ~ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「Auto」ボタンをオンにすると、プラグインによってオーディオ素材に応じた最適なリリース設定が検出されます。

### Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を調節し、入力信号が保持される量を設定します。

### 「IN/OUT」メーター

使用可能なすべての入力チャンネルおよび出力チャンネルの最大ピークが表示されます。

### VU メーター

ゲインの減衰量が表示されます。

## side chain

内部のサイドチェーンフィルターを有効にします。サイドチェーンフィルターを有効にすると、設定したフィルターパラメーターに従って入力信号の波形を操作できます。内部サイドチェーンは、Gate の動作をカスタマイズするのに役立ちます。

### フィルターボタン (「LP」、「BP」、および「HP」)

「SIDE CHAIN」 ボタンをオンにすると、フィルターボタンを使用してフィルターの種類をローパス、バンドパス、またはハイパスのいずれかに設定できます。

## サイドチェーンセクション

### Center (50 ~ 20000Hz)

「side chain」 ボタンをオンにした場合に、フィルターの中心周波数を設定します。

### Q-Factor

「side chain」 ボタンをオンにした場合に、フィルターの幅またはレゾナンスを設定します。

### Monitor

フィルタリングした信号をモニタリングできます。

## Limiter

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。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に使用できます。



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。リリースタイムが長いほど、本来のレベルに戻るまでの時間が長くなります。

### 補足

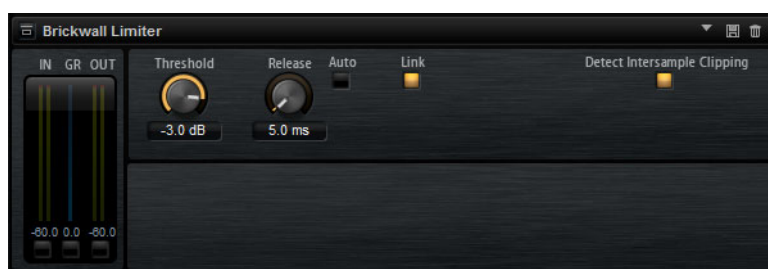
このパラメーターは「Auto」ボタンを有効にしていると使用できません。

## 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設定を求めます。

# Brickwall Limiter

Brickwall Limiter プラグインは、設定した制限を超えないように出力レベルを調節します。



アタックタイムが早いいため、不自然な響きを発生させずに、瞬発的なオーディオレベルピークも低減できます。ただし、1 ミリ秒のレイテンシーが発生します。Brickwall Limiter には、入力、出力、および制限の量ごとのメーターがあります。このプラグインは、信号チェーンの最後、ディザリングの前に配置します。

## THRESHOLD (-20 ~ 0dB)

リミッターが効き始めるレベルを決定します。設定したスレッシュホルドより高いレベルの信号のみが処理されます。

## Release (ミリ秒または「Auto」モード)

信号がスレッシュホルドより下がった場合に、ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「Auto」ボタンをオンにすると、プラグインによってオーディオ素材に応じた最適なリリース設定が検出されます。

## Link

このボタンをオンにした場合、レベルが最も高いチャンネルを使用して、入力信号が解析されます。オフにした場合、各チャンネルが個別に解析されます。

## DETECT INTERSAMPLE CLIPPING

この項目をオンにすると、デジタルからアナログに信号を変換する際、サウンドの歪みを防ぐために2つのサンプル間の信号レベルが検出され、抑えられます。

### 補足

Brickwall Limiter は、信号の不定期なピークを低減するように設計されています。ゲイン減衰量メーターで頻繁なリミット処理が見られる場合、スレッショルドの設定を高くするか、入力信号の全体レベルを下げてください。

## Maximizer

Maximizer プラグインは、クリッピングを防ぎながらオーディオ素材のラウドネスを上げます。



### Output (-24 ~ 6dB)

最大出力レベルを設定します。

### Optimize

信号のラウドネスを設定します。

### Softclip

このボタンをオンにすると、Maximizer は信号をゆるやかに抑え始める (クリップしはじめる) ようになります。同時に、真空管アンプを使用したような暖かいサウンド特性をオーディオ素材に加える倍音が発生します。

## 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する場合や、静かなパッセージ内のノイズを低減する場合に便利です。



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わしています。このコントロールのハンドルを操作すると「スレッシュホールド」と「レシオ」の値を編集できます。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。

### Threshold

スレッシュホールドを設定します。スレッシュホールドよりも静かな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 に設定してい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。

### Soft Knee

このボタンがオフの場合、スレッシュホールドよりも大きい信号は設定した比率に基づいてただちに圧縮されます。「Soft Knee」がオンの場合、エキスパンダーのかかり始めがより緩やかになり、やわらかい処理結果を得られます。

### 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はじめる速さを設定します。アタック時間が長くなるほど、ゲインを低減するまでの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を適用す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エフェクトがゲインを上げるまでの速さを設定します。リリース時間が長くなるほど、ゲインを上げるまでの時間が長くなります。

### 補足

このパラメーターは「Auto」ボタンを有効にしていると使用できません。

## 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进行分析して最適な設定を求めます。

## PeakRMS

入力信号をピークと RMS のどちらで分析するか、あるいは両方を組み合わせて分析するかを設定します。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バージョンの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検出します。



## 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。

## Filter

内部のサイドチェーンフィルターを有効にします。このボタンを有効にすると、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ルドを超えた場合にのみゲートが開きます。「Filter」ボタンをオフにすると、フィルターコントロールは無効になります。

## LP/BP/HP

サイドチェーンフィルター用のフィルターの種類を設定します。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」）を選択します。

## Monitor

このボタンを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。「Monitor」ボタンを有効にすると、ゲートは無効になります。

## Center

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します。

## Attack

サウンドがスレッシュホルドを超えたときにゲートが開く速さを設定します。アタックタイムが長くなるほど、サウンドがフェードインする時間が長くなります。

## Hold

サウンドがスレッシュホルドを下回ったあとにゲートを適用する時間を設定します。

## Release

サウンドがスレッシュホ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。リリースタイムが長くなるほど、サウンドがフェードアウトする時間が長くなります。

## 補足

このパラメーターは「Auto」ボタンを有効にしていると使用できません。

## 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設定を求めます。

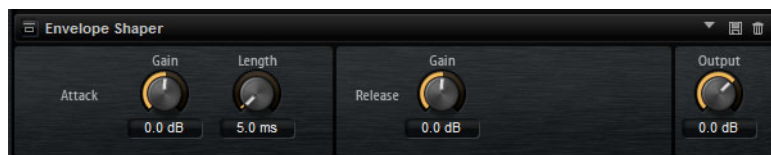
## PeakRMS

入力信号をピークと RMS のどちらで分析するか、あるいは両方を組み合わせて分析するかを設定します。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。

## Envelope Shaper

オーディオ素材のアタックおよびリリース部分のゲインを減衰または増幅するのに使用するエフェクトです。

ゲインを増幅する場合はレベルに注意し、必要に応じて出力レベルを減衰してクリッピングを防いでください。



### Attack – Gain

信号のアタック部のゲインを変更します。

### Attack - Length

信号のアタック部の長さを設定します。

### Release - Gain

信号のリリース部のゲインを変更します。

### Output

アウトプットレベルを調整します。

## パンナーエフェクト

### 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

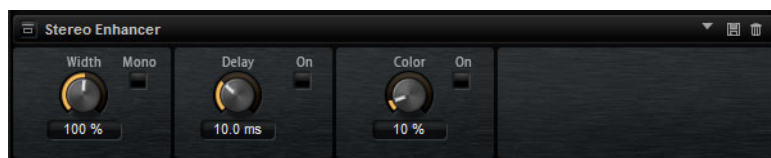
信号の定位を設定します。モノラルとステレオの入力信号に対して利用できます。

### Width

ステレオからモノラルに変換するときの左右の幅を調節します。

## StereoEnhancer

StereoEnhancer プラグインは、ステレオオーディオ素材でステレオサウンドの左右の広がりを拡大します。モノラルファイルでは使用できません。



### Width

サウンドをステレオに広げる際の左右の広がりまたは深さをコントロールします。時計回りに回すと左右の幅が広がります。

### Delay

左右のチャンネルの時間差を増やし、ステレオエフェクトをさらに強くします。

### Color

チャンネル間の信号差をさらに作り出し、ステレオエフェクトを強くします。

### Mono

出力をモノラルに切り替えます。ステレオイメージを拡張するときには不適切なサウンドの加工が行なわれていないかをチェックするために使用します。

# オートメーションと MIDI コントローラー

## オートメーション

キットパラメーターであってもグローバルパラメーター (AUX エフェクトなど) であっても、Groove Agent SE のほとんどのパラメーターは、ホストアプリケーションでオートメーションできます。

Groove Agent SE では、512 個のオートメーションパラメーターをホストアプリケーションから指定できます。Groove Agent SE のパラメーターを、これらのオートメーションパラメーターのいずれかに割り当てできます。また、複数のパラメーターを同じオートメーションパラメーターに割り当てて、同時にコントロールすることもできます。

Beat Agent SE のキットを使用している場合、パラメーターをオートメーションすると、単一サンプルではなく、パッド全体のパラメーターがコントロールされます。そのため、サンプルの個々の設定は上書きされます。たとえば、パッドのサンプルのカットオフ値が同じでない場合、カットオフパラメーターのオートメーションを開始すると、サンプルのカットオフ値がすべて同じ値に設定されます。

## オートメーションの設定

デフォルトでは、最も重要なグループ 3 の 16 個のパッドのパラメーターが、オートメーションパラメーターに割り当てられています。

- パラメーターをオートメーションパラメーターに割り当てるには、パラメーターコントロールを右クリックして、「**Assign to New Automation**」を選択します。

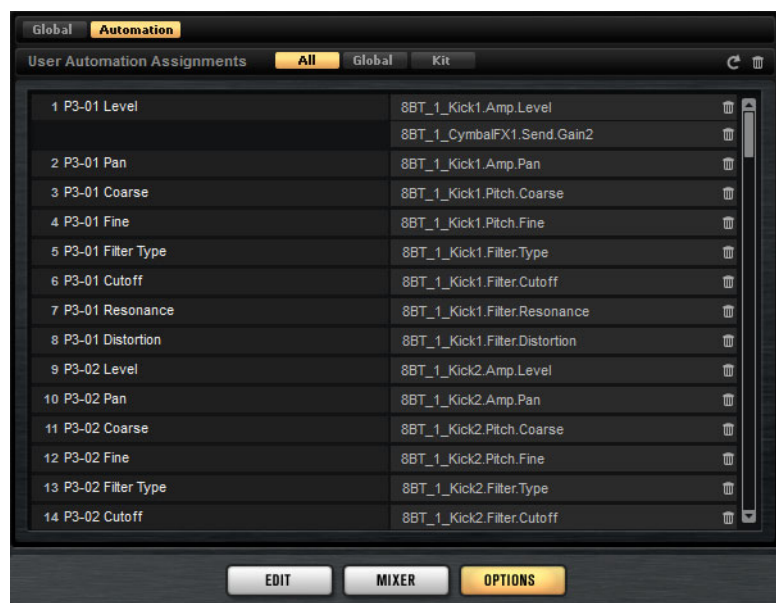
空きの中で最も小さい番号のオートメーションパラメーターに、オートメーションパラメーターが作成されます。

- 既存のオートメーションパラメーターにパラメーターを追加するには、「**Add to Automation**」を選択し、追加先のオートメーションパラメーターを選択します。
- オートメーションからパラメーターを削除するには、オートメーションに設定したパラメーターを右クリックし、「**Forget Automation**」を選択します。

## 「Automation」 ページ

割り当て済みのすべてのオートメーションパラメーターが「Automation」ページに表示されます。

このページにアクセスするには、「OPTIONS」ページを開き、いちばん上の「Automation」タブを選択します。



「Automation」ページのいちばん上のタブで、キットのオートメーションパラメーターだけを表示するか、グローバルパラメーターだけを表示するか、またはすべてのオートメーションパラメーターを表示するかを指定できます。

オートメーションパラメーターの名前が左側に表示され、割り当てられた Groove Agent SE パラメーターの名前が右側に表示されます。複数の Groove Agent SE パラメーターが 1 つのオートメーションパラメーターに割り当てられている場合、右側に複数の行で表示されます。

- オートメーションパラメーターを削除するには、パラメーター名の右にあるごみ箱のアイコンをクリックします。
- すべてのオートメーションパラメーターを削除するには、「Automation」ページのいちばん上にあるごみ箱アイコンをクリックします。
- オートメーションパラメーターの名前を変更するには、パラメーター名をダブルクリックして新しい名前を入力します。新しい名前はホストアプリケーションで使用されます。
- すべてのオートメーションパラメーターの名前をパッドの名前に置き換えるには、ツールバーの「Refresh All Parameter Names」ボタンをクリックします。

## MIDI コントローラー

Groove Agent SE のパラメーターを MIDI コントローラーに割り当てできます。

一部のパラメーターはコントローラーにデフォルトで割り当てられています  
が、初期設定のコントローラー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、割り当ての各々について最小と最大  
範囲が個別に設定できます。

### 補足

「Volume」(CC 007) と「Pan」(CC 010) パラメーターのコントローラー割り当  
ては固定されており、編集したり削除したりできません。キットスロットの  
ボリュームやパンを変更するには、CC#7 または CC#10 のメッセージを、ス  
ロットの対応する MIDI チャンネルに送信します。

---

## 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。

### 手順

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. コンテキストメニューから「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。
- 

### 結果

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。

### 補足

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。

---

### 関連リンク

[143 ページの「MIDI Controller」](#)

## MIDI コントローラーの割り当て解除

---

### 手順

- MIDI コントローラーの割り当てを解除するには、コントローラーを右クリックして「**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にパラメーター全般にいっそう洗練されたコントロールができることになります。

---

### 手順

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てコンテキストメニューから「**Set Minimum**」を選択します。
  3. パラメーターを最大値に設定します。
  4. コントロールを右クリックして「**Set Maximum**」を選択します。
-



# グローバル機能および設定

## プラグイン機能セクション

プラグイン機能セクションは、キット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各セクションに分かれています。

## 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

プラグイン全体のボリュームを調節します。

### Master Tune

「Master Tune」スライダーは 415.3 ~ 466.2Hz (-100 ~ +100 セント) で設定できます。

## パフォーマンス表示

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。ボイスの発音数が多くなるほど、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 のバランス」スライダーを「RAM」側に動かすか、「OPTIONS」ページの「Max Voices」設定を下げます。

## Polyphony

現在の発音数が表示されます。これは、パフォーマンスの問題を確認するのに役立ちます。たとえば「**OPTIONS**」ページの「**Max Voices**」設定を下げる必要がある場合、発音中のサンプル数を見て設定を確認できます。

## MEM (メモリー)

現在使用されている RAM の全体量が表示されます。この値は、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。「**MEM**」表示は、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

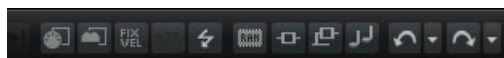
プラグインのバージョンやビルド番号に関する情報を表示するには、プラグインロゴをクリックします。ロゴをクリックすると、バージョン情報画面が開きます。バージョン情報画面を閉じるには、その画面をクリックするか、コンピューターのキーボードの [Esc] を押します。

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。

- いずれかのオプションを選択すると、ソフトウェアのアップデートやトラブルシューティングに関する情報が掲載された Steinberg 社の Web サイトが表示されます。

# ツールバー

ツールバーには、便利なグローバル機能があります。



## MIDI Follow



このボタンをオンにすると、キーボードからサンプルをトリガーするか、インストゥルメントを再生したときに、対応するエディターに再生内容が自動的に表示されます。つまり、サンプルは「**サンプル**」エディター、インストゥルメントは「**パターン**」エディターに自動的に表示されます。

## コントローラーセ렉ター



デフォルトでは、入力されたベロシティ値によって、どのサンプルが再生されるかが決まります。そのかわりに別のコントローラーを使用できます。これによって、たとえばモジュレーションホイールでサンプルを選択できます。

- 別のコントローラーを使用するには、このボタンをオンにし、ボタンを右クリックして、リストから使用したいコントローラーを選択します。

#### 補足

「Fix Velocity」をオンにしている場合は、サンプル再生用のコントローラーを変更できません。

#### Fix Velocity



すべてのパッドを同じベロシティでトリガーするには、このボタンをオンにします。右のボタンを使用してベロシティ値を設定します。このベロシティは、入力された MIDI ノートのほか、パッドをクリックしてトリガーしたノートに使用されます。

#### グローバルなインサート、AUX、および Pattern Player 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、AUX エフェクト、および Pattern Player 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比較したり、Pattern Player なしでプリセットを使用したりできます。

#### Undo/Redo



1 回の操作を取り消したり、やり直したりするには、「Undo (左矢印)」ボタンまたは「Redo (右矢印)」ボタンをクリックします。複数回の操作を取り消したり、やり直したりするには、各ボタンの横にある矢印をクリックして履歴を開き、戻りたいステップを選択します。

#### 補足

取り消し / やり直しできる操作の数は、「OPTIONS」ページの「Undo Steps」の設定によって変わります。

#### MIDI Reset



再生を停止し、MIDI コントローラーをすべてデフォルト値にリセットします。

#### RAM Save



このボタンをクリックすると、プロジェクトの再生がスキャンされて、未使用のサンプルがアンロードされます。

- 「RAM Save」ボタンをクリックします。  
表示されたダイアログで「Yes」をクリックして、必要なサンプルの収集を開始します。「RAM Save」ボタンが点滅しはじめます。
- ホストアプリケーションで、プロジェクトの先頭から最後まで、または最後のノートまでを再生します。
- 「RAM Save」ボタンを再度クリックします。表示されたダイアログで「Yes」をクリックして、未使用サンプルをアンロードします。

「RAM Save」モードをオフにして未使用サンプルを再ロードするには、「RAM Save」ボタンを再度クリックします。

「RAM Save」モードでは、再生したプログラムの最も高いノートと最も低いノートの範囲内のサンプルが常に保持されます。

## 「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

プログラムの中には、大量のサンプルが含まれるものがあります。高速アクセスを実現するためには、すべてのプログラムデータを RAM にロードすることが理想です。ただし、これは他のアプリケーションで使える RAM が少なくなることになります。また、コンピューターがこのような負荷を処理できない場合があります。そのため、Groove Agent SE は各サンプルの最初の千分の数秒分を RAM にロードします。使用する RAM のサイズと、Groove Agent SE にハードディスクにアクセスさせる量を指定できます。

#### ディスクと RAM のバランス

「Balance」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。

### 補足

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。

## 「Used Memory」と「Available Memory」

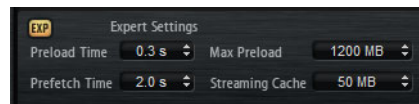
「Balance」スライダーの現在の設定に従って、メモリーロードの情報が MB 単位で表示されます。

### Max Preload

Groove Agent SE でサンプルのプリロードに使用する RAM 容量を設定します。ほとんどの場合、デフォルト値で問題ありません。ただし、たとえば多くのメモリーを必要とする他のアプリケーションやプラグインと合わせて使用する場合などに、この値を減らす必要が生じることがあります。

### Expert Mode

「Disk Streaming」をさらに細かく設定したい場合に、このボタンをオンにします。



- 「Preload Time」では、RAM にプリロードするサンプルの先頭部分の時間を指定します。値が大きいほど、サンプルを短い時間でトリガーできます。
- 「Prefetch Time」では、再生中のボイスにサンプルをストリーミングしている間の RAM の先読み量を指定します。値が大きいほどディスクからの転送速度が速くなり、通常はより多くのボイスを使用できます。ただし、RAM 内に、より多くのストリーミングキャッシュが必要になります。「Prefetch Time」の値を増やす場合、「Streaming Cache」の値も増やすことをおすすめします。
- 「Streaming Cache」では、プリフェッチ用に予約する RAM の容量を指定します。実際に必要な容量は、プリフェッチの時間、同時にストリーミングされるボイスの数、およびサンプルのオーディオ形式によって変わります。たとえば、サンプリングレートやビットレートが高い場合、必要な RAM 容量は大きくなります。

## Performance

「Performance」セクションには、プラグインの全体的な 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

プラグイン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、Groove Agent 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、Groove Agent 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、このパラメーターは無効になります。

### 補足

プラグインが反応するまでに要する時間のために、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可能性があります。そのため、「Max CPU」設定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

「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。

## Global

### 補足

このセクションの設定は、プロジェクトと共に保存されず、プラグイン全体に適用されます。

## Show Tooltips

このオプションをオンにすると、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

このオプションをオンにすると、対応するコントロールを使用したとき、値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。

## Undo Steps

取り消し / やり直しできる操作の数を指定します。

## Solo Mode

- 「Standard」モードでは、複数のインストゥルメントパッドをソロにして、それらを組み合わせて聴くことができます。
- 「Exclusive」モードでは、一度にソロにできるのは 1 つのインストゥルメントパッドだけです。

## キーボードショートカット

「Key Commands」ダイアログが表示されます。ショートカットキーの表示と割り当てを行なえます。

## Reset Messages

「Don't Show Again」オプションで非表示にしたメッセージダイアログを再びすべて表示するには、このボタンをクリックします。

## MIDI Controller

### Controller Assignment

このセクションにある 2 つのボタンを使用すると、カスタマイズした MIDI コントローラーの割り当てを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。

#### 補足

「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 コントローラーのマッピング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。

#### 補足

「Volume」(CC 007) と「Pan」(CC 010) パラメーターのコントローラー割り当ては固定されており、編集したり削除したりできません。キットスロットのボリュームやパンを変更するには、CC#7 または CC#10 のメッセージを、スロットの対応する MIDI チャンネルに送信します。

### Pattern Playback

「Hold Reset」ボタンをクリックすると、使用されるすべてのパターンにグローバル Hold Reset メッセージが送信されます。

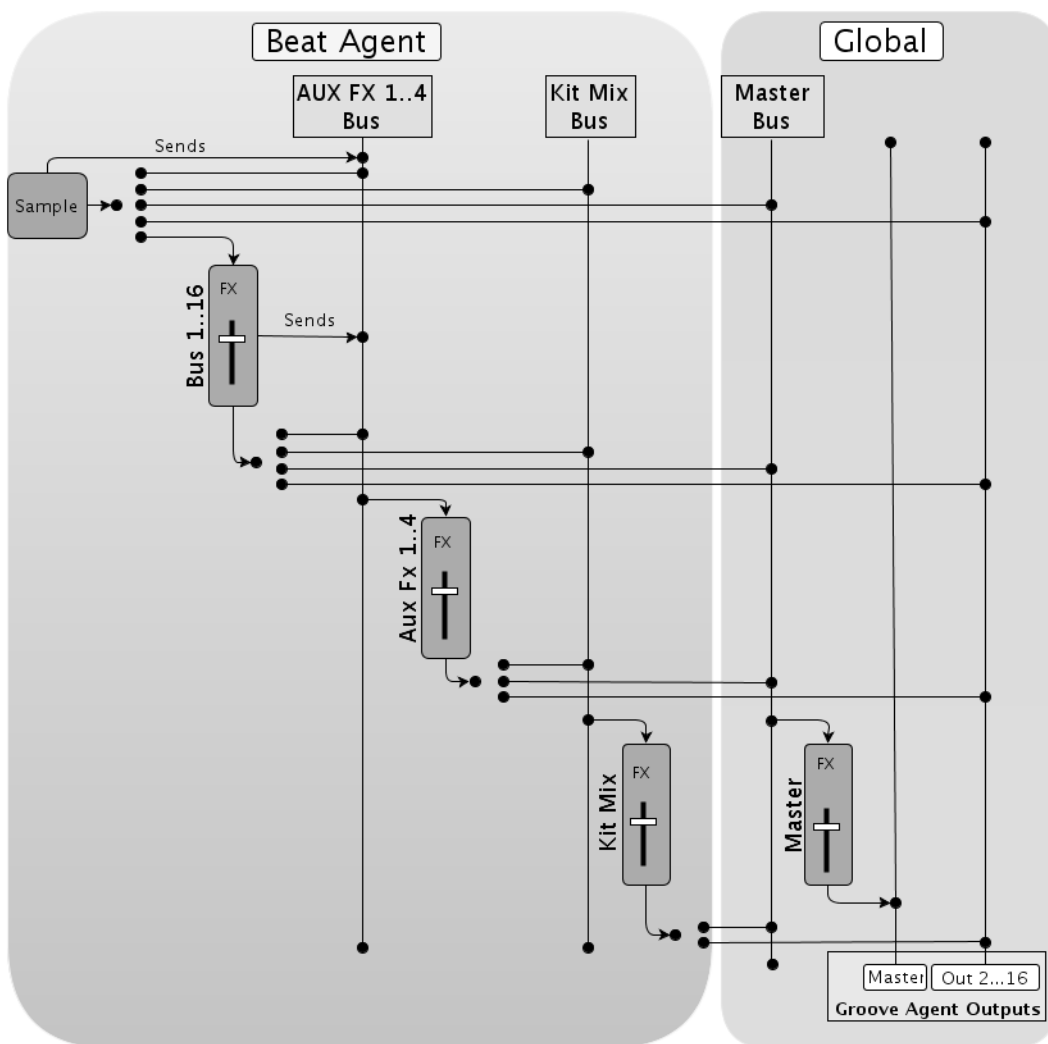
「Reset Controller」ポップアップメニューでは、リモートコントロールする「Hold Reset」ボタンに専用の MIDI コントローラーを割り当てることができます。

#### 関連リンク

[133 ページの「オートメーションと MIDI コントローラー」](#)

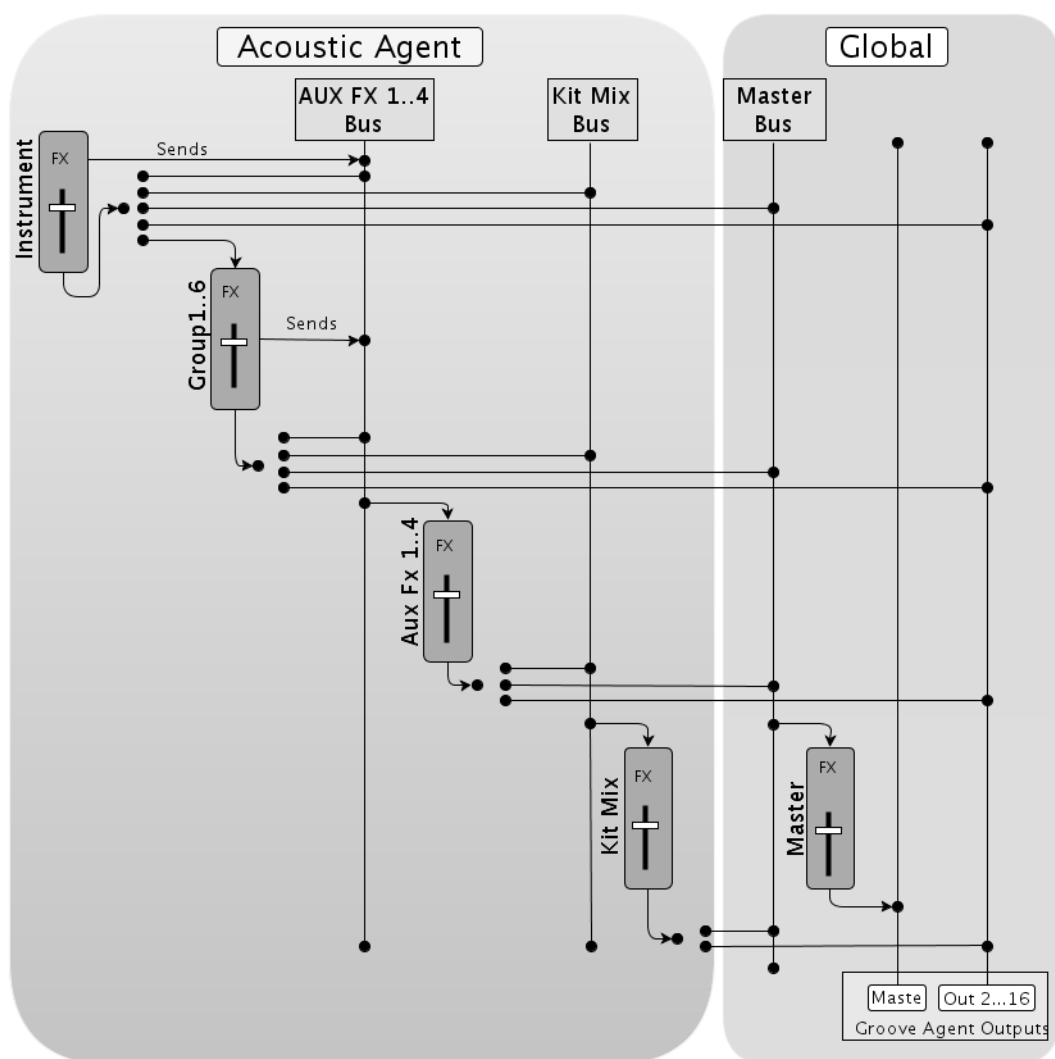
# ミキサーのルーティング ダイアグラム

## Beat Agent SE のルーティング





## Acoustic Agent SE のルーティング



# 索引

## A

「ABS」 ボタン [41](#)  
Acoustic Agent SE [78](#)  
    サウンドの編集 [78](#)  
    パターンの編集 [84](#)

## B

Beat Agent SE [40](#)  
    サウンドの編集 [40](#)  
    パターンの編集 [73](#)  
    ファイルのインポート [75](#)  
    ファイルのエクスポート [75](#)  
    ミキシング [74](#)

## C

Compressor [123](#)

## E

「EDIT」 ページ  
    「Amp」 タブ [58](#)  
    「Filter」 タブ [56](#)  
    「Main」 タブ [46](#)  
    「Pitch」 タブ [54](#)  
    「Sample」 タブ [60](#)  
    「Slice」 タブ [70](#)  
    マッピングビュー [44](#)  
「Effects」 ページ [97](#)  
EQ エフェクト [102](#)

## G

GAK ファイル  
    インポート [75](#)  
Groove Agent ONE コンテンツ [5](#)

## M

MIDI コントローラー  
    概要 [135](#)  
    パラメーターの範囲 [136](#)  
    割り当て [135](#)  
MPC ファイル  
    インポート [75](#)

## O

「OPTIONS」 ページ [140](#)

## R

「REL」 ボタン [41](#)  
REX ファイル  
    インポート [75](#)

## あ

値の範囲  
    調節 [17](#)

## い

インストゥルメントパッド [24](#)  
    MIDI エフェクト [27](#)

## え

エクスポート  
    キットとサンプル [76](#)

## エフェクト [94](#)

    Auto Filter [105](#)  
    Chorus [112](#)  
    Compressor [121](#)  
    Distortion [109](#)  
    Envelope Shaper [131](#)  
    Expander [128](#)  
    Flanger [112](#)  
    Gate [129](#)  
    Graphic EQ [103](#)  
    Limiter [125](#)  
    MorphFilter [108](#)  
    Multi Delay [100](#)  
    Phaser [115](#)  
    Ring Modulator [116](#)  
    Step Flanger [113](#)  
    Studio EQ [102](#)  
    Tape Saturator [110](#)  
    Vintage Ensemble [120](#)  
    エンベロープステレオパ  
        ン [131](#)

    概要 [96](#)

    使用 [97](#)

エフェクトスロット [97](#)

エンベロープ  
    編集 [49](#)

## お

オートメーション  
    概要 [133](#)

## き

キット  
    概要 [5](#)  
    ロード [13](#)

キットスロット [13](#)

キットコンテキストメニュー [14](#)

キットラック [14](#)

## し

所在不明のサンプル  
    検索 [76](#)

所在不明のサンプルの検索 [76](#)

## す

スライスしたループ  
    インポート [75](#)

## せ

絶対的な編集 [41](#)

## そ

相対的な編集 [41](#)

## た

ダイナミクスエフェクト [121](#)

## て

ディストーションエフェクト [109](#)  
ディレイエフェクト [98](#)

## は

パターンパッド [31](#)  
パッドセクション [22](#)  
    インストゥルメントパッド [24](#)  
    パターンパッド [31](#)  
パンナーエフェクト [131](#)

## ふ

フィルターエフェクト [105](#)

複数選択 [17](#)

プリセット

    VST プリセット [20](#)

    概要 [5](#)

    モジュールプリセット [20](#)

## ま

マスターセクション [137](#)

## み

ミキシング [94](#)

## も

モジュレーションエフェクト [112](#)

## り

リバーブエフェクト [98](#)

## る

ルーティングエフェクト [131](#)