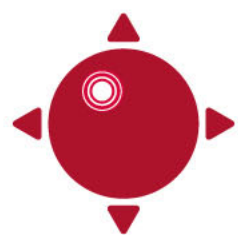


オペレーションマニュアル



**HALION SONIC SE<sub>2</sub>**

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, 2013.

All rights reserved.

# 目次

|           |                                    |           |                      |
|-----------|------------------------------------|-----------|----------------------|
| <b>4</b>  | <b>概要</b>                          | <b>84</b> | <b>グローバル機能および設定</b>  |
| 4         | ウィンドウについて                          | 84        | プラグイン機能セクション         |
| 5         | インストールメントトラックとインストールメントトラック        | 86        | プラグイン名と Steinberg ロゴ |
| 5         | プログラム、レイヤー、マルチ、「Macro」ページ、およびプリセット | 86        | ツールバー                |
|           |                                    | 87        | 「OPTIONS」ページ         |
| <b>7</b>  | <b>共通の編集方法</b>                     |           |                      |
| 7         | プリセット                              |           |                      |
| <b>9</b>  | <b>サウンドの管理</b>                     |           |                      |
| 9         | プログラムのロード                          |           |                      |
| 10        | マルチプログラムラック                        |           |                      |
| 10        | スロットコンテキストメニュー                     |           |                      |
| <b>12</b> | <b>プログラムの編集</b>                    |           |                      |
| 12        | 「Macro」ページ                         |           |                      |
| 14        | 「Trip」の「Macro」ページ                  |           |                      |
| <b>25</b> | <b>MIDI の編集</b>                    |           |                      |
| 25        | 「MIDI」ページ                          |           |                      |
| 26        | キー範囲の設定                            |           |                      |
| 26        | ベロシティ範囲の設定                         |           |                      |
| 26        | コントローラーのフィルタリング                    |           |                      |
| 27        | MIDI コントローラー                       |           |                      |
| <b>31</b> | <b>ミキシングとエフェクトの使用</b>              |           |                      |
| 31        | ミキシング                              |           |                      |
| 32        | エフェクトの使用                           |           |                      |
| <b>34</b> | <b>エフェクトのリファレンス</b>                |           |                      |
| 34        | リバーブエフェクトとディレイエフェクト                |           |                      |
| 38        | EQ エフェクト                           |           |                      |
| 40        | フィルターエフェクト                         |           |                      |
| 45        | ディストーションエフェクト                      |           |                      |
| 49        | モジュレーションエフェクト                      |           |                      |
| 58        | ダイナミクスエフェクト                        |           |                      |
| 64        | パンナーエフェクト                          |           |                      |
| 65        | HALion 3 レガシーエフェクト                 |           |                      |
| <b>77</b> | <b>パフォーマンスセクション</b>                |           |                      |
| 77        | パフォーマンスコントロール                      |           |                      |
| 78        | クイックコントロール                         |           |                      |
| 79        | トリガーパッド                            |           |                      |

## ウィンドウについて

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



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。

- ・ マルチプログラムラック (左側)。
- ・ 編集画面 (右側)。「Edit」、「MIDI」、「Mix」、「Effects」、および「Options」ページが含まれます。
- ・ パフォーマンスセクション (下側)。トリガーパッド、クイックコントロール、パフォーマンスコントローラー、スフィアコントロールが含まれます。
- ・ プラグイン機能セクション (上側)。
- ・ ツールバー (編集画面の上)。

## 表示オプション

フルサイズのエディター表示と、小さいサイズのプレーヤー表示を切り換えて使用できます。プレーヤー表示では、プラグイン機能、トリガーパッド、クイックコントロール、およびパフォーマンスコントローラーのみが表示されます。

- 編集画面の上にあるツールバー上の「p」ボタンをクリックすると、プレーヤー表示に切り替わります。プレーヤー表示ではボタンが「e」に切り替わり、これをクリックするとエディター表示に戻ります。

# インストゥルメントトラックとインストゥルメントトラック

HALion Sonic SE は、インストゥルメントトラックで使用するか、または VST インストゥルメントトラックにロードして使用できます。どちらの場合も、最大 16 種類のプログラムを同時にロードできます。

ただし、HALion Sonic SE をインストゥルメントトラックで使用した場合、16 個すべてのスロットがメイン出力にルーティングされます。複数のプログラムスロットを同じ MIDI チャンネルに設定すると、インストゥルメントトラックで使用するスプリットサウンドやレイヤーサウンドを作り出せます。

## プログラム、レイヤー、マルチ、「Macro」ページ、およびプリセット

### プログラム

プログラムは複雑なインストゥルメントまたはサウンドであり、最大 4 層のレイヤーで構成できます。一般的に、プログラムには 1 つのレイヤーが含まれ、このレイヤーにはシンセシスパートやインサートエフェクトなど、必要なすべてのコンポーネントが備わっています。プログラムには複数のレイヤーを含めることができ、より複雑なサウンドを構築したり、1 つのユニットとしてロードできるように複数のサウンドを組み合わせることで作成したりできます。典型的な例は、ベース / ピアノのスプリットサウンドやピアノ / ストリングのレイヤーサウンドです。

### マルチ

HALion Sonic SE はマルチティンバープラグインであり、最大 16 種類のサウンド (プログラム) をロードして組み合わせることができます。この組み合わせを、マルチプログラムまたは単純にマルチといいます。たとえば、複数のプログラムを同じ MIDI 入力チャンネルに設定することによって、いくつかのプログラムを階層化したり、スプリットサウンドを作成したりできます。ただし、最も一般的な用法は、個別の MIDI チャンネルに設定されたさまざまなインストゥルメントでサウンドセットを作成することです。

## プリセット

どのタイプのサウンドも、プリセット (単一プログラムまたはマルチのプリセット) として保存またはロードできます。

## コンテンツファイルとフォルダー構造

HALion Sonic SE には、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。コンテンツには、書き込み保護された数百のマルチ、プログラム、およびレイヤーが含まれます。HALion Sonic SE にロードされたファイルの編集は可能ですが、初期プリセットファイルを上書きすることはできません。初期プリセットへの編集内容を保存するには、ファイルを新しい名前であらかじめ定義された場所に保存します。これらのファイルは「ユーザーコンテンツ」と呼ばれ、拡張子 *.vstpreset* が付きます。これらのファイルは初期プリセットと同じように分類または検索できます。ユーザーコンテンツはハードディスク内のあらかじめ定義されたフォルダーに保存されます (実際のパスはオペレーティングシステムによって異なります)。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。

# 共通の編集方法

## プリセット

HALion Sonic 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、HALion Sonic 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、ソフトウェアによって変更されることはありません。

## 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

- 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

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。

### 補足

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。

---



# サウンドの管理

## プログラムのロード

プログラムをロードするには、いくつかの方法があります。

- MediaBay、Windows のエクスプローラー、または Mac の Finder からドラッグアンドドロップしてロードします。
- マルチプログラムラックのスロットのコンテキストメニューからロードします。
- スロットの右にある「**Load Program**」ボタンをクリックしてロードします。

### 補足

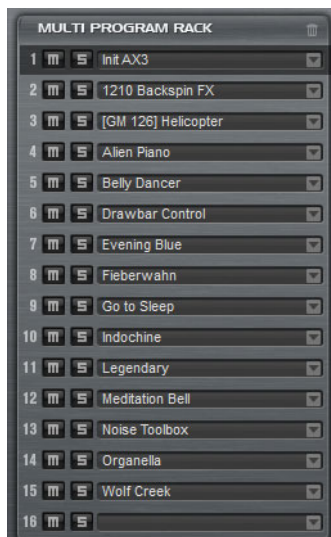
多くのサンプルデータを含むプログラムは、ロードに時間がかかることがあります。

### 関連リンク

[10 ページの「スロットコンテキストメニュー」](#)

## マルチプログラムラック

マルチプログラムラックは 16 個のスロットを備えています。1 つのスロットにつき 1 つのプログラムをロードできます。



スロットにはそれぞれ「Mute」ボタンと「Solo」ボタンがあります。複数のプログラムを同時にミュートしたり、ソロにしたりできます。MIDI データの受信が検出された場合、スロットの左にあるスロットナンバーが点灯します。

マルチプログラムラックでスロットを選択すると、編集画面の別のページに、そのプログラムで利用できる設定とパラメーターが表示されます。

マルチプログラムラックの右上にあるごみ箱のアイコンをクリックすると、現在ロードされているすべてのプログラムを削除できます。この方法でプログラムを削除しても、プログラムから独立しているパラメーター（エフェクトやスロットの設定など）はリセットされません。

## スロットコンテキストメニュー

スロットのコンテキストメニューでは、プログラムを管理するための多くの機能を使用できます。

### Load Program

プログラムのロードメニューが開きます。スロットにロードするプログラムをダブルクリックします。

### Save Program

プログラムを保存します。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、編集済みのプログラムを新しい名前でも保存できます。

### **Save Program As**

プログラムを新しい名前で保存できます。

### **Save All Programs**

すべてのプログラムを VST プリセットとして保存できます。

### **Remove Program**

スロットからプログラムを削除します。

### **Revert to Last Saved Program**

最後に保存してからプロジェクトに対して行なわれた全ての変更を破棄します。

### **Cut Program**

プログラムをコピーして、スロットから削除します。

### **Copy Program**

プログラムをコピーします。

### **Paste Program**

コピーしたプログラムをスロットにコピーします。スロットにすでにプログラムが割り当てられている場合は置き換えられます。

### **Rename Program**

プログラムの名前を変更できます。

### **Reset Slot**

スロットをデフォルト値にリセットします。

### **Reset All Slots**

すべてのスロットをデフォルト値にリセットします。

## **補足**

プラグインインスタンスをまたいで切り取り、コピーおよびペーストできます。

---

# プログラムの編集

## 「Macro」 ページ

初期プリセットでは、プログラムの各レイヤーに「Macro」 ページが用意されています。

このページでは、最も重要なパラメーターを調節できます。プログラムが複数のレイヤーで構成されている場合、「Macro」 ページのタイトルバーにあるレイヤーボタン (「L1」、「L2」、「L3」、「L4」) をクリックすると、各レイヤーのページにアクセスできます。

マクロページは「VOICE/PITCH」、「FILTER」、および「AMPLIFIER」の各セクションに分かれています。



### 「VOICE/PITCH」 セクション

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

#### OCTAVE

ピッチをオクターブ単位で設定します。

#### COARSE

ピッチを半音単位で設定します。

#### FINE

ピッチをセント単位で設定します。

## **PB UP/DOWN**

ピッチベンドホイールを動かしたときに適用されるモジュレーションの範囲を設定します。

## **POLYPHONY**

同時に発音できるノートの数を指定します。

## **MONO**

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

## **「FILTER」 セクション**

このセクションでは、フィルター設定を調節できます。このセクションのパラメーターはオフセットとして動作し、実際の値を上げ下げできます。

## **補足**

このセクションは、フィルターが使用されている場合にのみ有効になります。

## **CUTOFF**

レイヤーの音質を調節します。

## **RESONANCE**

カットオフ周波数付近の周波数を強調します。

## **ATTACK**

フィルターエンベロープのアタックタイムを調節します。

## **RELEASE**

フィルターエンベロープのリリースタイムを調節します。

## **「AMPLIFIER」 セクション**

このセクションでは、レベルとパンを設定できます。また、アンプリファイアーエンベロープのアタックタイムとリリースタイムを個別に調節できます。

## **LEVEL**

レイヤーのレベルを調節します。

## **PAN**

ステレオでのレイヤーの定位を設定します。

## **ATTACK**

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

## **DECAY**

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

## 「Trip」の「Macro」ページ

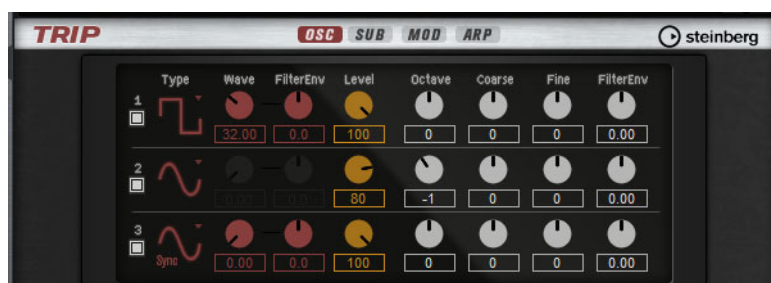
Trip は、3つのオシレーター、サブオシレーター、リングモジュレーター、およびノイズジェネレーターを搭載しているバーチャルアナログシンセサイザーです。



Trip は、13 種類のフィルターシェイプと 5 種類のフィルターモードを利用できる柔軟性の高いフィルターセクションを備え、非常に柔軟性が高いサウンドアーキテクチャーを簡単に作り出せます。また、統合されたアルペジエーターとステップシーケンサーは、それぞれ 4 種類のアルペジオスタイルが組み込まれたプリセットを搭載しており、Trip ではさまざまなインスピレーションを得ることができるでしょう。

## 「OSC」ページ

サイン波、三角波、のこぎり波、矩形波といったクラシックなシンセサイザー波形以外に、3つのオシレーターにより、統合されているマスターオシレーターに新たな同期方法を追加できます。



オシレーターを有効にするには、「On/Off」ボタンをクリックします。

## 補足

必要ない場合は、オシレーターを無効にしてください。レベルが 0% に設定されていて音が聞こえなくても CPU が動作するためです。

## OSC 1/2/3 Type

オシレーターの基本的なサウンド特性を設定します。ポップアップメニューには、まず波形が、次にアルゴリズムのタイプが表示されます。使用可能なアルゴリズムを以下に示します。

- **PWM** (Pulse Width Modulation) アルゴリズムは矩形波にのみ対応します。**Waveform** パラメーターは、矩形波のハイとローの比率を設定します。50 % の設定では、純粋な矩形波 (デューティー比が 50 % の方形波) が生成されます。50% を下回るまたは上回る設定の場合、オシレーターは方形波でない矩形波 (パルス波) を示します。
- **Sync** アルゴリズムは、多種のハードシンクオシレーターで、マスターとスレーブのオシレーターを組み合わせで使います。スレーブオシレーターの波形 (サイン波、三角波、のこぎり波、または矩形波) は、マスターオシレーターのそれぞれの全波サイクルでリセットされます。これは、別のオシレーターをスレーブまたはマスターとして使用せずに、1つのオシレーターだけで豊かな同期サウンドを生成できることを意味します。波形パラメーターは、代表的な同期サウンドを生成しながらスレーブオシレーターのピッチを調整します。

## 波形

オシレーターアルゴリズムのサウンド特性を調節します。選択したオシレータータイプによって調節可能かどうかは異なります。

## 補足

このパラメーターは、波形のモジュレーションが可能なタイプのオシレーターにのみ使用できます。

## Filter Env Wave Amount

フィルターエンベロープのモジュレーションがオシレーター波形に与える影響を設定します。

## 補足

このパラメーターは、波形のモジュレーションが可能なタイプのオシレーターにのみ使用できます。

## Level

オシレーターのボリュームを調節します。

## Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

## Coarse

ピッチを半音単位で設定します。

## Fine

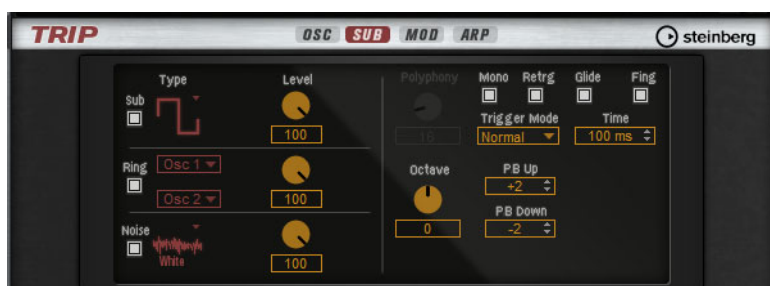
ピッチをセント単位で設定します。

## Filter Env Pitch Amount

オシレーターピッチに対するフィルターエンベロープのモジュレーションの量を設定します。

## 「SUB」ページ

「SUB」ページにはサブオシレーター、リングモジュレーション、およびノイズジェネレーターの設定があります。



サブオシレーター、リングモジュレーター、およびノイズジェネレーターを有効にするには、それぞれ「On/Off」ボタンをクリックします。

## 補足

必要ない場合は、サブオシレーター、リングモジュレーター、およびノイズジェネレーターを無効にしてください。レベルが0%に設定されていて音が聞こえなくてもCPUが動作するためです。

## Sub Oscillator

サブオシレーターのピッチは、全体的なピッチよりも常に1オクターブ低くなります。全体的なピッチはトリガーとピッチのセクションにある「Octave」設定によって決まります。

## Sub Oscillator Type

サブオシレーターの波形です。サイン波、三角波、のこぎり波、矩形波、広いパルス波、および狭いパルス波の中から選択します。

## Sub Oscillator Level

サブオシレーターのボリュームを調節します。

## Ring Modulation

リングモジュレーションは、2種類の信号の周波数の和と差を示します。



## Ring Modulation Source 1/2

リング変調する音源を選択できます。音源 1 として「Osc1」または「Sub」を、音源 2 として「Osc2」または「Osc3」を選択できます。

### 補足

選択の際は、個々のオシレーターが有効になっていることを確認してください。そうしないと、サウンドは聴こえません。

## Ring Modulation Level

リングモジュレーションのボリュームを調節します。

## Noise

### Noise Type

ノイズの種類です。標準的なホワイトノイズおよびピンクノイズか、バンドパスフィルター (BPF) で処理されたホワイトノイズおよびピンクノイズから選択できます。

### Noise Level

ノイズジェネレーターのボリュームを調節します。

## トリガーとピッチのセクション



### Polyphony

「Mono」モードが有効になっていない場合に、同時に発音できるノート の数を指定できます。

### Mono

モノフォニック再生を有効にします。

### Retrg

「Mono」を有効にした場合にのみ使用できます。発音が停止されたノート を再トリガーできます。「Retrg」が有効になっている場合、別のノート によってあるノートの発音が停止されたあと、新しいノートのキーを 離れたときに停止されたノートをまだホールドしていれば、停止してい たノートが再トリガーされます。この方法を使えば、たとえば、ある ノートをホールドしたまま、別のノートを繰り返すばやく押したり離 したりすると、トリル演奏ができます。

## Trigger Mode

新しいノートトリガー動作を設定します。使用可能な設定を以下に示します。

- 「Normal」モードでは、前のノートの発音が停止したら、新しいノートトリガーします。
- 「Resume」モードでは、エンベロープは再トリガーされますが、発音が停止したノートと同じレベルで再開されます。ピッチは、新しいノートに設定されます。
- 「Legato」モードでは、エンベロープの再生を続けたまま、ピッチは新しいノートに設定されます。

## Glide

発音するノート間のピッチをベンドします。「Mono」モードのときに最も効果的です。

## Glide Time

1つのノートから別のノートへとピッチをベンドするのに必要な時間を指定します。

## Fingered

レガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがベンドします。

## Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

## Pitchbend Up/Down

ピッチベンドホイールを動かしたときに適用されるモジュレーションの範囲を設定します。

# 「MOD」ページ

「MOD」ページの上側のセクションにはLFOの設定があり、下側のセクションにはビブラートの設定があります。



## LFO の設定

### Freq

モジュレーションの周期、つまり、LFO の速度をコントロールします。

### Sync

「Sync」が有効になっていると、周波数は拍子の分数で設定されます。

### Pitch

ピッチモジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

### Cutoff

フィルターカットオフモジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

### Osc1/2/3 Wave

3つのメインオシレーターの、波形モジュレーションのモジュレーションデプスをコントロールします。

### 補足

これらのコントロールは、選択したオシレータータイプが波形のモジュレーションに対応している場合にのみ使用できます。

## ビブラートパラメーター

### Vib Freq

ピッチモジュレーション(ビブラート)に使用される2番めのLFOの周波数をコントロールします。

### Vib Depth

ビブラートモジュレーションデプスをコントロールします。

### Cutoff

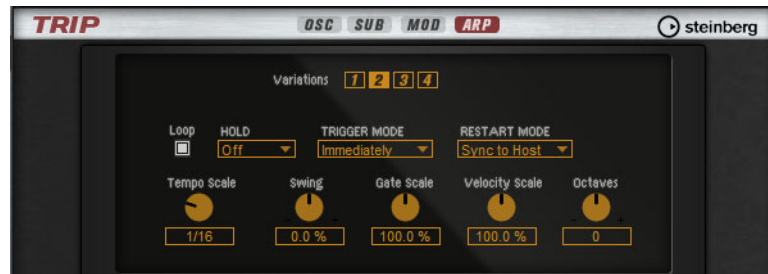
フィルターカットオフに対するモジュレーションホイールの影響をコントロールします。

### Osc1/2/3 Wave

3つのメインオシレーターの波形に対するモジュレーションホイールの影響をコントロールします。これらのコントロールは、選択したオシレータータイプが波形のモジュレーションに対応している場合にのみ使用できます。

## 「ARP」 ページ

「ARP」ページには統合されたアルペジエーターおよびステップシーケンサーの設定があります。



### Variations

バリエーションボタンをクリックすると、使用可能なバリエーション間で切り換えできます。

### Loop

フレーズを1回だけ再生するか、ループ内で連続して再生するかを設定します。「Loop」を有効にすると、フレーズはループ内で再生されます。

### Hold Mode

このパラメーターを有効にすると、キーを離したときにフレーズが停止したり変化したりするのを防止できます。「Gated」モードでは、キーを離すとバックグラウンドで無音で再生が続き、もう一度キーを押すとその位置で再生が再開します。以下のいずれかのオプションから選択できます。

- 「Off」を選択した場合、キーを離すと、フレーズはすぐに変化します。すべてのキーを離すと、フレーズがすぐに停止します。
- 「On」を選択した場合、キーを離しても、フレーズは最後まで再生されます。「Loop」が有効になっていると、フレーズはサイクル内で連続して再生されます。
- 「Gated」を選択した場合、最初のキーが発音されると、フレーズは再生を開始します。キーを離すとバックグラウンドで無音で再生が続き、もう一度キーを押すとその位置で再生が再開します。このようにして、フレーズの再生を制御できます。

### Trigger Mode

キーボードで再生する新しいキーをアルペジエーターがいつスキャンするかを設定します。

- 「Immediately」を選択した場合、常に新しいキーをスキャンします。フレーズは演奏に応じてすぐに変化します。
- 「Next Beat」を選択した場合、次の拍子に合わせて新しいキーをスキャンします。フレーズは演奏に応じて新しい拍子から変化します。
- 「Next Measure」を選択した場合、次の小節に合わせて新しいキーをスキャンします。フレーズは演奏に応じて新しい小節から変化します。

## Restart Mode

選択した再開モードおよび再生方法に応じて、フレーズの最初から再生を再開できます。

- 「Off」を選択した場合、フレーズは連続して再生され、コードやノートに変更があっても再開しません。
- 「New Chord」を選択した場合、新しいコードでフレーズが再開されます。ただし、たとえば、すでにホールドしているコードに対してノートを追加演奏する場合、レガート演奏されるノートがあるとフレーズは再開しません。
- 「New Note」を選択した場合、新しいノートを発音するたびにフレーズが再開されます。この場合、レガート演奏されるノートがあってもフレーズは再開します。
- 「Sync to Host」を選択した場合、トランスポートを開始するたびに、フレーズはホストアプリケーションの拍子や小節に合わせて調整されます。

## Tempo Scale

トリガーするノートの長さによってフレーズが再生される速さを設定します。拍子の分数で値を指定できます。付点音符や3連音符の値も設定できます。

## Swing

偶数拍(裏拍)のノートのタイミングを移動します。これによって、フレーズ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

フレーズ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。

## Velocity Scale

フレーズ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。

## Octaves

フレーズの再生時の音階をオクターブ単位で変更します。正の設定ではオクターブ単位で高くなり、負の設定では低くなります。たとえば、+1 に設定すると、最初に元のピッチでフレーズが再生されます。次に、そのフレーズが1オクターブ高く再生されます。

## バリエーションの操作

Trip では4種類のバリエーションを作成でき、それぞれに異なるフレーズや、フレーズまたはループのバリエーションを設定できます。

## 補足

拍子または小節の途中でバリエーションが切り替わるのを防ぐには、「Next Beat」または「Next Measure」トリガーモードを使用します。

## バリエーションの作成

- バリエーションを作成するには、バリエーションボタンをクリックしてアルペジエーターを設定します。

バリエーションはすぐに変更されます。当該のバリエーションボタンをクリックすると、バリエーションがロードされます。

## バリエーションの複製

コンテキストメニューの対応するコマンドを使用して、バリエーション設定を別のバリエーションボタンに複製できます。

## トリガーパッドへのバリエーションの割り当て



コンテキストメニューの対応するコマンドを使用して、トリガーパッドにバリエーションを割り当てられます。

# フィルターとアンプリファイヤーの設定

「Edit」画面の下部にはフィルターとアンプリファイヤーの設定があります。



## 「FILTER」セクション

### 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。
- 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。

## 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

カットオフ付近の周波数を強調します。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。選択できるディストーションタイプを以下に示します。

- 「**Tube**」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 Reduction**」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 Reduction**」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。
- 「**Rate Reduction Key Follow**」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。ただし、キーフォローを適用します。レートリダクションは押されたキーに従い、高いキーを弾くとサンプリングレートが高くなります。

## ENV AMOUNT

フィルターエンベロープのカットオフモジュレーションをコントロールします。

## VELOCITY

ベロシティーからのカットオフモジュレーションをコントロールします。

## KEY FOLLOW

ノートナンバーを使用してカットオフモジュレーションを調節します。このパラメーターの値を高くするほど、高いノートでのカットオフが上がり、100 % の場合、カットオフは再生されるピッチに正確に追従します。

## 「FILTER ENV」セクション

### ATTACK

フィルターエンベロープのアタックタイムをコントロールします。

### DECAY

フィルターエンベロープのディケイタイムをコントロールします。

### SUSTAIN

フィルターエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

### RELEASE

フィルターエンベロープのリリースタイムをコントロールします。

## 「AMP」セクション

### LEVEL

サウンドの全体のボリュームをコントロールします。

### VELOCITY

ベロシティからのレベルモジュレーションをコントロールします。0に設定すると、すべてのノートが同じレベルで発音されます。

## 「AMP ENV」セクション

### 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コントロールします。

### 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コントロールします。

### SUSTAIN

アンプリファイヤーエンベロープのサステインレベルをコントロールします。

### RELEASE

アンプリファイヤーエンベロープのリリースタイムをコントロールします。





### キー範囲 (Low Key/High Key)

ベロシティーとキーの範囲を切り換えるには、範囲コントロールの上の「Key/Vel」スイッチを使用します。

## キー範囲の設定

それぞれのスロットのキー範囲を設定します。キー範囲を表示するには、「MIDI」ページの上部にある「Key」ボタンをオンにします。

以下の方法で、キー範囲を設定できます。

- 「Low Key」および「High Key」の値を使用するか、または端にあるキーボード範囲コントロールをドラッグして範囲を設定します。
- キー範囲をクリックしてドラッグし、範囲を設定します。
- MIDI 入力を使用して範囲を設定するには、値フィールドをクリックしてノートを演奏します。

## ベロシティー範囲の設定

それぞれのスロットのベロシティー範囲を設定します。ベロシティー範囲を表示するには、「MIDI」ページの上部にある「Key」ボタンをオンにします。

以下の方法で、ベロシティー範囲を設定できます。

- 「Low Vel」および「High Vel」の値を使用するか、または端にあるベロシティー範囲コントロールをドラッグして範囲を設定します。
- ベロシティー範囲をクリックしてドラッグし、範囲を設定します。

## コントローラーのフィルタリング

頻繁に使用する MIDI コントローラーを、それぞれのスロットに対して個別にフィルタリングできます。

同じ MIDI チャンネルでキーボードをベース演奏とピアノ演奏に分割する場合、両方のサウンドは同じ MIDI コントローラーを受信します。ただし、通常、ベースはサステインペダルを受信することはありません。同じ MIDI チャンネル上のすべてのサウンドが同じ MIDI コントローラーを受信してしまうことを避けるには、コントローラーフィルターを使用します。コントロールチェンジメッセージのフィルタリングを使用すると、たとえば MIDI チャンネル 10 (ドラム) の不要なプログラム変更も避けられます。

手順は以下のとおりです。

---

#### 手順

1. 「MIDI」 ページ上部の「Ctrl」 ボタンをオンにします。
2. 各スロットで、フィルタリングしたい MIDI コントローラーをオンにします。

次の MIDI コントローラーをフィルタリングできます。サステイン #64、フットコントローラー #4、フットスイッチ #65 ~ 69、コントロールチェンジ、ピッチベンド、モジュレーションホイール #1、およびアフタータッチです。

---

## MIDI コントローラー

各スロットのボリューム、パン、ミュート、ソロ、FX 1-4 センドとクイックコントロールのパラメーターを MIDI コントローラーに割り当てることができます。スロットパラメーターに加えて、AUX FX のパラメーターおよびほとんどの編集パラメーターも割り当てできます。

初期設定では、ボリューム、パン、FX 1-4 センドとクイックコントロールプログラムはすでに割り当てられています。独自の MIDI コントローラーを割り当てることにより、初期設定の MIDI 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することができます。

コントロールをさらに洗練するために、割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。

## 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せん。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

[87 ページの「\[OPTIONS\] ページ」](#)

## 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などにパラメーター全般にいつ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。
- 

## MIDI コントローラおよび AUX FX

AUX FX のパラメーターを MIDI コントローラーに割り当てることができます。

スロットと違って AUX FX には MIDI ポートや専用のチャンネルがありません。そのかわり、MIDI チャンネルかどうかにかかわらず、すべての受信 MIDI コントローラーメッセージが入力されます。したがって、MIDI コントローラーにパラメーターを割り当ててる場合、他で使用していないコントロールナンバーを使う必要があります。

## 補足

エフェクトを削除したり、他のエフェクトと入れ替えたりすると、MIDI コントローラーの割り当ては解除されます。

## MIDI コントローラーの初期割り当てとオートメーション

複数のプラグインインターフェースのパラメーターは、お使いのホストアプリケーションからのオートメーションに利用でき、外部の MIDI コントローラーに割り当てできます。

次の表は、MIDI コントローラーの初期割り当てのコントローラーナンバーと名称です。割り当てられる MIDI コントロールナンバーはすべてのスロットについて共通です。ただし、MIDI コントローラーは対応するスロットの MIDI チャンネルによって異なります。

| パラメーター       | コントローラーナンバー | 名称             |
|--------------|-------------|----------------|
| Volume       | #7          | ボリューム          |
| Pan          | #10         | パン             |
| Send FX 1    | #91         | エフェクト 1 デプス    |
| Send FX 2    | #92         | エフェクト 2 デプス    |
| Send FX 3    | #93         | エフェクト 3 デプス    |
| Send FX 4    | #94         | エフェクト 4 デプス    |
| Program QC 1 | #74         | ブライトネス         |
| Program QC 2 | #71         | ハーモニックコンテンツ    |
| Program QC 3 | #73         | アタックタイム        |
| Program QC 4 | #72         | リリースタイム        |
| Program QC 5 | #75         | サウンドコントローラー #6 |
| Program QC 6 | #76         | サウンドコントローラー #7 |
| Program QC 7 | #77         | サウンドコントローラー #8 |
| Program QC 8 | #78         | サウンドコントローラー #9 |

## 補足

最初にパラメーターをクイックコントロールに割り当ててから MIDI コントローラーに割り当てると、どのパラメーターでもリモートコントロールできます。

---

## CC121 サポート

HALion Sonic SE は Steinberg の CC121 MIDI コントローラーユニットの AI KNOB を使ってコントロールできます。パラメーター値を変更するには、変更するコントロールの上にマウスポインターを動かし、AI KNOB を回して値を設定します。

## 補足

AI KNOB はオートメーションに対応したパラメーターにのみ使用できます。つまり、AI KNOB は「Options」ページのパラメーター変更などには使用できません。

---

# ミキシングとエフェクトの使用

## ミキシング

### 「Mix」 ページ

「Mix」 ページでは、HALion Sonic SE のオーディオパラメーターを設定できます。このページには、AUX エフェクトセンドや出力セクターに加えて、レベルとパンの設定があります。出力レベルをモニタリングするために、それぞれのスロットはレベルメーターも備えています。



#### 「Mix」 ページのパラメーター

##### On/Off

スロットの MIDI 入力を有効または無効にします。無効にすると、スロットの MIDI 通信が遮断され、バックグラウンドでサウンドが処理されなくなります。

##### Level

スロットの出力レベルを設定します。

##### Pan

ステレオでのサウンドの定位を設定します。

#### FX1-4 センドレベル

このコントローラーでは、最大 4 種類のエフェクトを取り扱う 4 種類の AUX バスに送られる信号の量を設定できます。

#### Meter

スロットの出力レベルを示します。

#### Output

スロットがルーティングされる 16 種類のプラグイン出力を設定します。

## エフェクトの使用

HALion Sonic SE は SEND 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スロットが用意されており、複雑なマルチエフェクトを設定できます。バスはメインプラグイン出力または個別の出力にルーティングできます。

「Effects」ページは、4 つのインサートを持つメイン出力にもルーティングできます。これらは、シグナルチェーンへのグローバル EQ またはコンプレッサーの追加などに使用できます。

#### 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

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

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。
- エフェクトを削除することなく、エフェクトを無効にするには、スロットの上の「On/Off」ボタンをクリックします。これによって、設定を取り消すことなくエフェクトを無効にできます。



- エフェクトをバイパスするには、スロットの上にある「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、移動したいスロットにエフェクトのラベルをドラッグします。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、スロットとスロットの間の挿入したい位置に、エフェクトのラベルをドラッグします。
- エフェクトを別のスロットにコピーするには、[Alt]/[Option] を押しながらコピーしたいスロットにエフェクトのラベルをドラッグします。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。
- エフェクトをコピーして、2つのエフェクトスロットの間に挿入するには、[Alt]/[Option] を押しながら2つのスロットの間にエフェクトのラベルをドラッグします。

# 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

アーリーリフレクションとリバーブテールを持つ高品質アルゴリズムのリバーブエフェクトを生成します。



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めるものです。さまざまな空間をエミュレートするために、さまざまなアーリーリフレクションパターンを選択して部屋の大きさを調節できます。リバーブテール、つまり後期残響には空間のサイズとリバーブタイムを調節するためのパラメーターがあります。リバーブタイムは 3 つの周波数帯域で個別に調節できます。

#### Predelay

ドライ信号にリバーブがかかり始めるまでの時間を設定します。プリディレイの数値を高く設定すると、より広い室内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。

### High Freq

リバーブテールの中域と高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域と中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あっというまに速くなり、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

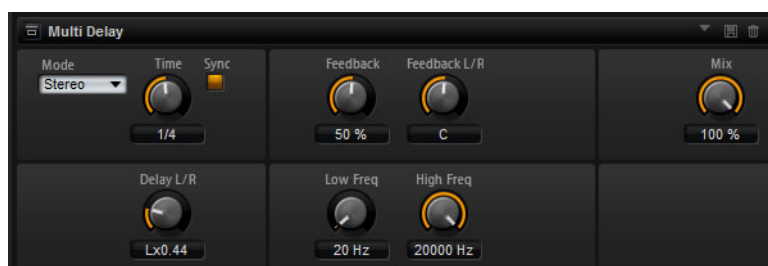
モノラルとステレオの間でリバーブ信号の出力の広がり方を調節します。0% に設定するとリバーブ出力はモノラルになり、100 % に設定するとステレオになります。

### Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

## 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で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

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**」を有効にすると、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。

# 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。
- 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。

## Dist 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。

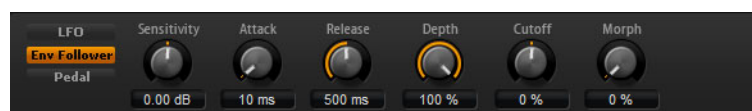
## Cutoff

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。

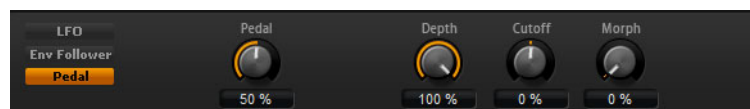
### Cutoff

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ができます。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。

## WahWah

WahWah は可変スロープ型のバンドパスフィルターで、有名なアナログペダルの効果を出せます。



ペダルのローとハイの位置のそれぞれに、「Frequency」、「Width」、「Gain」を設定できます。ペダルの中間点は 50 です。

#### Pedal

フィルター周波数の振り幅を設定します。

#### Freq lo/hi

ペダルのローとハイの位置に対応したフィルター周波数を設定します。

#### Width lo/hi

ペダルのローとハイの位置に対応したフィルターの幅 ( レゾナンス ) を設定します。

#### Gain lo/hi

ペダルのローとハイの位置に対応したフィルターのゲインを設定します。

#### Slope

フィルタースロープ ( 傾き ) の値を 6dB または 12dB から選択します。

## ディストーションエフェクト

### Amplifier

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



さまざまなアンプとスピーカーを組み合わせることができます。

#### Amp Model

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

#### Speaker Model

スピーカーの種類を指定します。それぞれの型式によってサウンドに独特の色付けがされます。型式を省略する場合は「No Speaker」を選択します。

### Drive

オーバードライブの量を調節します。

### Bass

低域の音質を調節します。

### Middle

中域の音質を調節します。

### Treble

高域の音質を調節します。

### Presence

音質を明るくします。

### Low Damp

スピーカーの低域を減衰します。

### High Damp

スピーカーの高域を減衰します。

### Channel Mode

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

### Output

アンプの出力レベルをコントロールします。

## 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

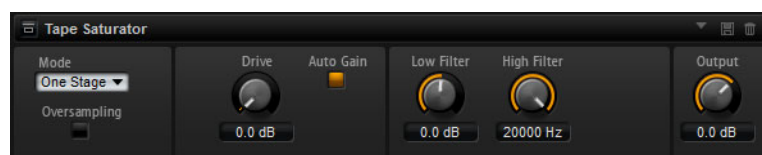
サウンドの出力レベルを調節します。

### 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

「**Oversampling**」を有効にした場合、エフェクトの処理の 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。

## Octaver

元のボイスに追従する 1 オクターブ上と下の 2 つのボイスを生成できます。このエフェクトは、モノフォニック信号に最適です。



### Direct

入力信号のレベルを設定します。

### Octave 1

元のボイスの 1 オクターブ下で生成された信号のレベルを設定します。

### Octave 2

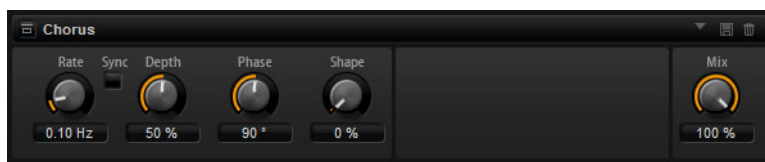
元のボイスの 1 オクターブ上で生成された信号のレベルを設定します。



# 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

「Rate」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

### Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

### Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。

### Shape

モジュレーションの特性を調節します。0%に設定するとピッチが継続的に変化して安定したモジュレーションが行なわれます。100%に設定するとピッチの継続的な変化は行なわず、ランダムなモジュレーションを行ないます。

### Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

## 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

「Rate」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

### Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

### Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。  
後述の「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

「Rate」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

### Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

### Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。  
後述の「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

通常のもジュレーション信号と段階的なもジュレーション信号をミックスします。100%に設定すると、段階的なも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、段階的なも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

「Rate」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

### Depth

フェーズモジュレーションの強さを設定します。

### Shift

フェーズモジュレーションをかける帯域を、より高い周波数にシフトします。

### Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。

### Low Cut

低域を減衰します。

### High Cut

高域を減衰します。

### Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

## Tremolo

増幅変調、つまりサウンドレベルの循環変調を行なうエフェクトです。



### Rate

増幅変調の周波数を設定します。

### Sync

「Rate」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

### Depth

増幅変調の強さを設定します。

### Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。

### Output

エフェクトの出力レベルを設定します。

## 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

「Rate」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

## 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。

# Rotary

アンプ、ホーン、ドラム、キャビネットを備えたビンテージのロータリースピーカーのサウンドをエミュレートするエフェクトです。

ロータリースピーカーは回転するホーンとドラムを通して音を出すことによって、サウンドの厚みを増すドップラー効果を産み出します。ホーンとドラムの回転速度は変動してドップラー効果の量をさまざまに変化させます。ロータリースピーカーのアンプは温かい響きの歪みを付加し、ホーン、ドラムとキャビネットはサウンドに独特の色付けをします。ホーンとドラムは(仮想上の)マイクロフォンを通して録音されており、サウンドイメージを拡大するためにさまざまな角度でセッティングできます。一般的にロータリースピーカーは電子オルガンに使用します。



## Rotation

ホーンとドラムの回転速度を切り換えます。「**Fast**」に設定するとドップラー効果が強くなります。「**Stop**」に設定するとドラムとホーンが回転しないためドップラー効果は発生しません。ホーンとドラムはさまざまな速度で加速と減速を行なうために**低速**から**高速**への移行、またその逆ではたいへん面白い響きになります。

## Distance

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

### Cabinet

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

### Balance

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

### Slow

ホーンとドラム共通で、低速時の速度を調節します。

### Fast

ホーンとドラム共通で、高速時の速度を調節します。

### Accel

ホーンとドラムの回転速度を上げ下げするときの加速時間を設定します。

### Horn Mic Angle

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

### Drum Mic Angle

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

### Input

ロータリーまたはドライブを適用する前のゲインを調節します。

### Drive

アンプの歪み具合を調整します。

### Output

ロータリーまたはドライブを適用したあとのゲインを調節します。

### Color

音質を変更することで Rotary エフェクトのサウンドを変更します。その結果、ホーンとドラムの回転がより深く感じられます。

### Bass

低域の音質を調節します。

### Treble

高域の音質を調節します。



## Vibrato

ビンテージオルガンのコーラスとビブラートエフェクトをエミュレートするエフェクトです。ピッチモジュレーションによって音に揺らぎを与え、ふくよかなサウンドにします。



クラシカルなコーラスとビブラートの設定 (C1、C2、C3 と V1、V2、V3) を直接選択できます。さらに、コーラスとビブラートの量を自由に調節できるカスタムモードがあります。

### Type

クラシカルなコーラスとビブラートの設定を選択できます。このコントロールはエフェクトを「Classic」モードに設定した場合のみ利用できます。

### 「Custom」モード

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

### Rate

ピッチモジュレーションの周波数を設定します。

### Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

### VibrChor

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

## 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

「Rate」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

### 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

信号に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 メーターは圧縮前と圧縮後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大きいサウンドのゲインを下げます。スレッシュホールドよりも小さいサウンドは処理されません。

### Ratio

スレッシュホールドよりもボリュームが大きいサウンドに対する圧縮率を設定します。この比率が大きいほど音が圧縮されて出力が小さくなります。たとえば、比率を 2:1 に設定して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 大きい場合、出力は 2dB 下がります。サウンドのボリュームがスレッシュホールドよりも 8dB 大きい場合、出力は 4dB 下がります。

### 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 Release」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。

## Peak/RMS

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。

# 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作動後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进行分析して最適な設定を求めます。

# Expander

Expander は、設定したスレッシュホールドより低い信号の出力レベルを、入力レベルに対して相対的に減衰します。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 メーターは処理前と処理後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 Release」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。

## Peak/RMS

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ー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ー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ー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ールドを下回ったあとにゲートが閉まる速さを設定します。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。

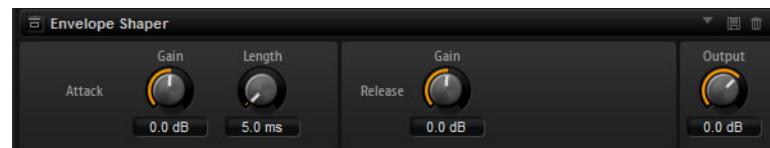
## Peak/RMS

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

出力レベルを設定します。

## 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。

## HALion 3 レガシーエフェクト

標準のエフェクトに加え、多くの HALion 3 エフェクトも用意されています。これらのエフェクトは、エフェクトメニューの「Legacy」サブメニューから選択できます。

### **Hall Reverb**

調節可能なプリディレイとダンピングを備えたシンプルなりバーブです。

### **Predelay**

ウェット信号を遅らせる時間を設定します。広い音響空間をシミュレートしたり、スラップバックエフェクトを生み出したりします。

### **Time**

リバーブテールの長さ。

### **Damp**

高域のプロGRESSIBダンピング。

### **LowEQ**

ローカット EQ。

### **HighEQ**

ハイカット EQ。

### **Mix**

ウェット / ドライミックス。

### **Non-Linear Reverb**

シャープなカットオフを備えたゲートリバーブです。

### **Time**

リバーブテールの長さ。高密度なアーリーリフレクションから粗くザラザラとした 80 年代風のリバーブまで、サウンドをさまざまに変化させることができます。

### **Damp**

高域のプロGRESSIBダンピング。

### LowEQ

ローカット EQ。

### HighEQ

ハイカット EQ。

### Mix

ウェット / ドライミックス。

### Early Reflections

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

### Time

リバーブテールの長さ。高密度なアーリーリフレクションから粗くザラザラとした 80 年代風のリバーブまで、サウンドをさまざまに変化させることができます。

### LowEQ

ローカット EQ。

### HighEQ

ハイカット EQ。

### Mix

ウェット / ドライミックス。

### Delay

シンプルなモノイン / ステレオアウトのディレイです。

### Delay

ディレイタイム。「Sync」パラメーターを有効にすると、ディレイタイムを拍子の分数で設定できます。

### Sync

このパラメーターを有効にすると、ディレイはホストアプリケーションのテンポ設定に同期します。

### Feedback

ディレイの反復回数をコントロールします。

### Balance

左右のディレイタイムの比率。

### Damp

ディレイの反復効果をやわらげるハイカットフィルター。

### Stereo Delay

ステレオイン / ステレオアウトのディレイです。

### **Delay**

ディレイタイム。「Sync」パラメーターを有効にすると、ディレイタイムを拍子の分数で設定できます。

### **Feedback**

ディレイの反復回数をコントロールします。フィードバックを最小にするには、スライダーを中間点に設定します。スライダーを右または左に動かすとクロスディレイが適用されます。これにより、左の出力が右の入力にフィードバックされ、右の出力が左の入力にフィードバックされます。

### **Sync**

このパラメーターを有効にすると、ディレイの反復はホストアプリケーションのテンポ設定に同期します。

### **Balance**

左右のディレイタイムの比率。

### **Damp**

ディレイの反復効果をやわらげるハイカットフィルター。

### **Long Delay**

「Delay」エフェクトのパラメーターと同じですが、ディレイタイムを最長で4秒まで長く設定できます。

### **Tape Delay**

ビンテージの4ヘッドアナログテープディレイをシミュレートします。

### **Delay**

ディレイタイム。「Sync」パラメーターを有効にすると、ディレイタイムを拍子の分数で設定できます。

### **Sync**

このパラメーターを有効にすると、ディレイの反復はホストアプリケーションのテンポ設定に同期します。

### **Feedback**

ディレイの反復回数をコントロールします。

### **Vintage**

ビンテージ風の音色とテープのフラッターを再現する程度を設定します。

### **Head 1**

ディレイレベル1(出力を左にパンニング)。

### **Head 2**

ディレイレベル2(出力を右にパンニング)。

### **Head 3**

ディレイレベル3。

#### Head 4

ディレイレベル 4。

#### Pan 3+4

ディレイ 3 と 4 のパンニングをセンターから左端 / 右端に変更します。

#### Vol 3+4

ディレイ出力 3 と 4 のボリュームを変更します。

#### Chorus

サウンドを広げるのに使用できる単純なコーラスエフェクトです。

#### Rate

モジュレーションレート。

#### Depth

ピッチモジュレーションの量。

#### Predelay

プリディレイ。ドライ信号が鳴ってからコーラスを適用したボイスが鳴るまでの時間を変更します。

#### Mix

ウェット / ドライミックス。

#### Ensemble

生き生きとしたふくよかなサウンドを作り出すための、より複雑なモジュレーション波形を備えたコーラスエフェクトです。

#### Rate

モジュレーションレート。

#### Depth

ピッチモジュレーションの量。

#### Shimmer

より複雑なモジュレーションエフェクトを作成します。

#### Width

ステレオ幅を調節します。

#### Mix

ウェット / ドライミックス。

#### Flanger

クラシカルなフランジャーエフェクトです。

#### Rate

スweepのレート。

### Depth

スweepの深さ。

### Feedback

フィードバックの量。高い値にすると、より強いうねりのあるサウンドになります。

### PreDelay

プリディレイ。最小ディレイタイム / 最大フレンジ周波数を調節します。

### Mix

ウェット / ドライミックス。

### Phaser

繊細なフェーズエフェクトを作り出す 4 局フェーザーです。

### Rate

スweepのレート。

### Depth

スweepの深さ。

### Feedback

フィードバックの量。高い値にすると、よりはっきりした効果を得られます。

### Stereo

左右モジュレーション間のオフセット。

### Center

モジュレーションの中心となる周波数を設定します。

### Mix

ウェット / ドライミックス。

### Pan & Tremolo

ビンテージの電子ピアノに使用されているオートパンおよびトレモロエフェクトです。

### Rate

スweepのレート。

### Phase

トレモロからオートパンに変更するための、左右チャンネルの増幅変調の相対位相です。

### Shape

薄いパルス、サイン波、厚いパルスなど、さまざまなモジュレーション波形を設定します。

## Mix

ウェット / ドライミックス。

## Stereo Width

4つのモードを備えたステレオエンハンサーです。

## Mode

- 「**Adjust**」モードは、既存のステレオ信号の幅を調節します。
- 「**Swap**」モードは、既存のステレオ信号の幅を調節し、さらに左右のチャンネルを入れ替えます。
- 「**Comb**」モードは、ステレオコムフィルターエフェクトを適用します。
- 「**Haas**」モードは、チャンネルの1つを遅らせることでステレオ幅を合成します。

## Delay

ディレイタイム (「**Adjust**」モードおよび「**Swap**」モードでは使用できません)。

## Width

全体の幅を調節します。

## Low/Mid/High

低域、中域、高域のステレオ幅を調節します。

## Output

出力レベルのトリム。

## Rotary Speaker

ハイローターおよびローローターを備えたロータリースピーカーキャビネットをシミュレートします。

## Rate

速度用マスターコントロール (「**Stop**」、「**Slow**」、「**Fast**」)。

## Dirt

オーバードライブの量。

## LoHi

ハイローターとローローターの間のクロスオーバー周波数。

## Width

ステレオ幅。

## Tone

オーバードライブを適用した信号の音質を調節します。

## Speed

ハイローターおよびローローターの速度。

### Accel

ハイローターおよびローローターの加速。

### Mix

ウェット / ドライミックス。

### Wah Pedal

オートワウエフェクトです。

### Rate

モジュレーションレート。

### Depth

モジュレーションの深さ。

### Pedal

フィルター周波数を調節します。

### Mode

- **Auto Wah:** エンベロープでコントロールするワウエフェクトです。
- **Pedal Wah:** モジュレーションなし。「Pedal」パラメーターで周波数を設定します。
- **Mod Wah:** LFO モジュレーション。「Rate」パラメーターでモジュレーションレートをコントロールします。

### Resonance

フィルターレゾナンスの量を設定します。

### Tracking

「Auto Wah」モードでのエンベロープの追跡速度、「Mod Wah」モードでのエンベロープレートモジュレーションを調節します。

### TalkBox

モジュレーション系の母音フォルマントフィルターです。

### Rate

LFO モジュレーションレート。

### Depth

LFO モジュレーションの深さ。

### Vowel

中央に設定すると、モジュレーションなしの場合に、母音をシミュレートしたサウンドを生成します。

### EnvMod

入力信号レベルによる母音モジュレーションの量。

### EnvAtt

入力信号レベルの上昇に対するレスポンスレート。

### **EnvRel**

入力信号レベルの低下に対するレスポンスレート。

### **Mix**

ウェット / ドライミックス。

### **Shelf EQ**

シンプルな音質コントロールです。

### **Output**

出力レベルのトリム。

### **Bass**

低域のカット / ブースト。

### **Treble**

高域のカット / ブースト。

### **Parametric EQ**

2 バンドのパラメトリックイコライザーです。

### **Gain 1/2**

2 つのバンドをカット / ブーストする量。

### **Frequency 1/2**

2 つのバンドの中心周波数を設定します。

### **Width 1/2**

2 つのバンドのバンド幅を設定します (Q)。

### **Output**

出力レベルのトリム。

### **Enhancer**

エンハンサーです。

### **Depth (High)**

高域をブーストすると同時に中域をカットします。

### **Tune (High)**

高域 / 中域をチューニングします。

### **Depth (Low)**

低域をブーストします。

### **Tune (Low)。**

低域をチューニングします。

### **Limiter**

ハードレベルリミッターです。



**Output**

出力レベルのトリム。

**Drive**

入力信号ドライブ。

**Attack**

アタックタイム。

**Release**

リリースタイム。

**Compressor**

シンプルなコンプレッサーエフェクトです。

**Output**

出力レベルのトリム。

**Threshold**

コンプレッションのスレッシュホルド。

**Ratio**

コンプレッションの量。

**Attack**

アタックタイム。

**Release**

リリースタイム。

**MultiBand**

3 バンドコンプレッサーです。

**Drive**

入力信号ドライブ ( 密度を高めるには値を高くします )。

**LoHi**

低域と高域のバランス。

**Mid**

中域のレベル。

**Attack**

アタックタイム。

**Release**

リリースタイム。

**Output**

出力レベルのトリム。

### Gate

シンプルなゲートエフェクトです。

### Threshold

ゲートスレッショルド。

### Range

ゲートが閉じているときのレベル減衰。

### Attack

アタックタイム。

### Release

リリースタイム。

### Output

出力レベルのトリム。

### Distortion

ハードクリッピングディストーションです。

### Drive

ディストーションの量。

### Bias

偶数倍音と奇数倍音の間のバランス、つまりディストーションの特性を調節します。

### Tone

ディストーションの音質。

### Output

出力レベルのトリム。

### Mix

ウェット / ドライミックス。

### Overdrive

緩やかに始まるやわらかいディストーションです。

### Drive

オーバードライブの量。

### Bias

オーバードライブの特性。偶数倍音と奇数倍音の間のバランスを調節します。

### Output

出力レベルのトリム。

### Mix

ウェット / ドライミックス。

### Bit Reduction

デジタル的に Lo-Fi 品質に落とします。

### Mode

ビット解像度を固定するか (「Linear」)、信号レベルに応じて変化させるか (「Compand」) を設定します。

### Rate

シミュレートするサンプルレート。

### Depth

サンプルのビット解像度。

### SlewRate

やわらかくフワフワしたディストーションを得るための、出力波形の最大変更レート。

### Mix

ウェット / ドライミックス。

### Amp Simulator

アンプモデリングエフェクトです。

### Model

アンプモデルのタイプ。音質の特性を変更します。

### Mode

モノラル / ステレオ。モノラルは CPU 消費が少なく、場合によっては、よりソリッドなサウンドになります。

### Drive

オーバードライブの量。

### Feedback

フィードバックの量。結果は入力信号に応じます。

### Treble

トレブルブースト。位相を合わせたりずらしたりしてさまざまな音色を再現できます。

### Mix

ウェット / ドライミックス。

### Modulate LR

3つの信号ディストーションモードを備えたエフェクトです。片方のステレオ信号を使用してもう一方の信号を変調します。

### Mode

- **Ring Mod:** リングモジュレーション。
- **Env Mod:** 左のチャンネルの信号レベルによって右のチャンネルの信号レベルを変調します。
- **Env Duck:** 左のチャンネルの信号レベルが上がると右のチャンネルの信号レベルが下がります。

### Thru

ミックスのドライ信号として使用する入力信号を設定します。

### Smooth

モジュレーションのスモーキング。

### Drive

レベルトリム。

### Mix

ウェット / ドライミックス。

# パフォーマンスセクション

パフォーマンスセクションは、ウィンドウの下部に表示されます。パフォーマンスセクションの主なコンポーネントは、パフォーマンスコントロール、クイックコントロール、およびトリガーパッドです。

## パフォーマンスコントロール

パフォーマンスセクションの下部には、パフォーマンスコントロール、つまり、ホイールコントロール、キーボード、およびスフィアコントロールがあります。

### ホイールコントロール

プラグインのプレビューキーボードの左側に、ピッチベンドホイールとモジュレーションホイールがあります。



モジュレーションホイールは、MIDI コントロールチェンジ #1 に組み込まれており、通常はモジュレーションマトリクスでソースとして使用されますが、クイックコントロールとしても使用できます。多くの場合、モジュレーションホイールは、ロータリーの速さなど、インサートエフェクトのパラメーターに割り当てます。

### 補足

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

### キーボード

バーチャル 88 鍵キーボードを使用して、本物のキーボードと同様に MIDI ノートをトリガーできます。



さらに、キーボードには、キースイッチとして動作するがノートをトリガーするのには使用しないキーが表示されます。両側にある「**Shift Keyboard**」ボタンは、キーボードの音域をオクターブ単位でシフトさせるのに使用します。これを使用して、たとえば、低いキーに位置しているキースイッチを表示できます。

### Sphere H と Sphere V

画面の右下角にあるオレンジ色のボールは、スフィアです。スフィアは2次元のコントロールで、マウスをこのボール内で縦横にドラッグして、2種類のクイックコントロールを同時に調整できます。



横軸上のクイックコントロールは「**Sphere H**」といいます。縦軸上のクイックコントロールは「**Sphere V**」といいます。通常スフィアには、2種類のパラメーターが一緒に割り当てられます。

垂直軸と水平軸を示す小さい三角形は、パラメーターが「**Sphere H**」と「**Sphere V**」に割り当てられている場合にのみ有効になります。スフィアのコンテキストメニューで「**Center Horizontal**」または「**Center Vertical**」をオンにすると、スフィアが自動的に中央位置に戻るよう設定できます。

## クイックコントロール

クイックコントロールを使用すると、最も重要なサウンドパラメーターなど、プログラム内のどのパラメーターでもリモートコントロールできます。プログラムごとにクイックコントロールが用意されています。



プラグインインターフェースの下にある8つのポテンシオメーターコントロール、スフィアの縦軸と横軸、およびモジュレーションホイールをクイックコントロールとして割り当てできます。

クイックコントロールの割り当てなしでサウンドを聴くためには、クイックコントロールの右にある「**Bypass**」ボタンを使用して、クイックコントロールを一時的にバイパスします。プログラムのクイックコントロールの割り当てがオフになります。

## トリガーパッド

トリガーパッドを使用して、リモートで1つのノートまたはコード全体をトリガーできます。HALion Sonic SE で提供されている多くのプログラムは、トリガーパッドを使用します。



- オレンジ色のパッドには、1つのノートまたはコード全体が割り当てられています。
- サウンドバリエーション間でパッドが切り替わると、パッドの上のラインがオレンジ色になります。

## パッドへのトリガーノートの割り当て

MIDI ノートを発音するか、パッドをクリックすることによって、MIDI ノートをパッドに割り当ててパッドをトリガーできます。

---

### 手順

1. パッドを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. 以下の方法で操作できます。
  - 「**Assign Trigger Note**」サブメニューで、割り当てるオクターブおよびノートを選択します。
  - 「**Learn Trigger Note**」を選択して、MIDI キーボードでノートを発音するか、またはバーチャルキーボードでノートをクリックします。

バーチャルキーボードでは、トリガーノートとして割り当てられているキーが青色で表示されます。これらのキーではそれ以降音が鳴らず、対応するパッドがトリガーされます。

---

## トリガーノートの割り当ての解除

---

### 手順

- パッドからトリガーノートを削除するには、パッドを右クリックして「**Forget Trigger Note**」を選択します。
-

## トリガーコードまたはトリガーノートの設定

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

---

### 手順

1. パッドを右クリックしてコンテキストメニューから「**Snapshot Chord**」を選択します。

パッドが点滅します。これは、パッドが学習モードであることを示します。

2. 以下の方法で操作できます。
  - コード(1つのノートとして、またはすべてのノートを同時に)または1つのノートを発音します。
  - バーチャルキーボードの対応するキーをクリックします。キーを再度クリックすると、コードからノートが削除されます。
  - エクスプレッションの切り換えにパッドを使用するには、対応するキースイッチを押します。

コードを構成するキーが、バーチャルキーボードで点灯します。

3. コードまたはノートを確定するには、点滅しているパッドをクリックします。

パッドがオレンジ色になり、コードまたはノートが割り当てられたことが示されます。

---

### 結果

ここでパッドをトリガーするとコードまたはノートが演奏されます。

### 補足

キースイッチも含まれるコードを設定すると、特定のインストゥルメントエクスプレッションでそのコードをトリガーできます。

---

### 補足

トリガーノートとしても機能するコードにキーを追加すると、トリガーノートではなく、元の MIDI ノートがトリガーされます。

---

トリガーコードの割り当てを解除するには、コンテキストメニューで「**Clear Chord**」を選択します。



## デフォルトのトリガーノート設定の使用

初期設定では、割り当てられたトリガーノートは、最大限柔軟性を得られるように、各プログラムとともに保存されます。ただし、たとえば、使用しているハードウェアの設定を反映するように、一定のトリガーノートのセットを常に使用することもできます。

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

---

### 手順

1. グローバルトリガーノートセットを指定するには、すべてのパッドにトリガーノートを設定し、いずれかのパッドを右クリックして、「**Save Trigger Notes as Default**」を選択します。
2. パッドを右クリックして「**Use Default Trigger Notes**」を選択するか、パッドの左の該当するボタンをクリックします。

---

### 結果

プログラムやマルチプログラムを変更しても、トリガーノートは変更されなくなります。

### 補足

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

---

## パッドに名前を付ける

パッドに機能などを示す名前を付けることができます。

---

### 手順

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

## トリガーコードまたはトリガーノートの設定

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

---

### 手順

1. パッドを右クリックしてコンテキストメニューから「**Snapshot Chord**」を選択します。

パッドが点滅します。これは、パッドが学習モードであることを示します。

2. 以下の方法で操作できます。
  - コード(1つのノートとして、またはすべてのノートを同時に)または1つのノートを発音します。
  - バーチャルキーボードの対応するキーをクリックします。キーを再度クリックすると、コードからノートが削除されます。
  - エクスプレッションの切り換えにパッドを使用するには、対応するキースイッチを押します。

コードを構成するキーが、バーチャルキーボードで点灯します。

3. コードまたはノートを確定するには、点滅しているパッドをクリックします。

パッドがオレンジ色になり、コードまたはノートが割り当てられたことが示されます。

---

### 結果

ここでパッドをトリガーするとコードまたはノートが演奏されます。

### 補足

キースイッチも含まれるコードを設定すると、特定のインストゥルメントエクスプレッションでそのコードをトリガーできます。

### 補足

トリガーノートとしても機能するコードにキーを追加すると、トリガーノートではなく、元の MIDI ノートがトリガーされます。

トリガーコードの割り当てを解除するには、コンテキストメニューで「**Clear Chord**」を選択します。

## パッドセクションのバイパス

パッドセクション全体をバイパスできます。この場合、トリガーパッドに割り当てられた機能がすべて無効になります。

---

### 手順

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

# グローバル機能および設定

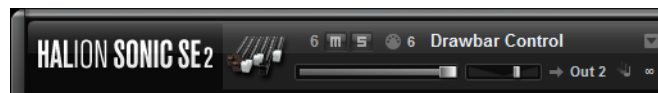
## プラグイン機能セクション

ウィンドウの上部にあるプラグイン機能セクションでは、現在ロードされているプログラムと、プラグイン全般の両方に影響を及ぼす機能にアクセスできます。

プラグイン機能セクションは、プログラムスロットセクション、マスターセクション、およびパフォーマンス表示の各セクションに分かれています。

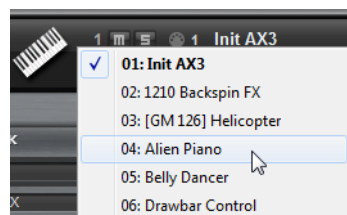
## プログラムスロットセクション

このセクションには、マルチプログラムラックで選択されているスロットのコピーと、プログラムのメインパラメーターが表示されます。



### スロットナンバー

別のプログラムに切り換えるには、スロットナンバーをクリックして、ロードされているプログラムのリストからプログラムを選択します。



### 「Load Program」アイコン

スロットの右側にある「Load Program」アイコンをクリックすると、プログラムローダーが開きます。ロードするプログラムをダブルクリックします。

### MIDI 動作インジケーター

MIDI データの入力が検出されると、MIDI の記号が点滅します。

### Level

スロットの出力レベルを調節します。

### Pan

ステレオでのスロットの定位を設定します。

### Output

スロット信号の出力先を設定します。

### Polyphony

同時に発音できるノートの数を設定します。

#### 補足

1つのキーで複数のレイヤーをトリガーできます。パフォーマンスメーターで、再生でトリガーされているボイスの数を確認できます。

### プログラムアイコン

プログラムアイコンには、プログラムのサウンドカテゴリーが表示されます。MediaBayでプログラムに対して指定されているカテゴリーやサブカテゴリーのタグによってアイコン表示が異なります。

## 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

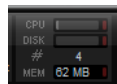
プラグイン全体のボリュームを調節します。

### マスターチューン

マスターチューンスライダーは 415.3 ~ 466.2Hz (-100 ~ +100 セント) 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ーが点灯した場合、「Options」ページの「Max Voices」設定を下げます。

## DISK

サンプルのストリーミング中またはプリセットのロード時のハードディスクの転送負荷が表示されます。ハードディスクからのデータ転送速度が遅すぎると、赤の過負荷インジケーターが点灯します。このような場合、「OPTIONS」ページのディスクと RAM の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。

## # ( 発音数 )

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、発音中のボイスの数を見て設定を確認できます。

## MEM ( メモリー )

プラグインとロードされているプログラムが現在使用している RAM の全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

編集画面の上には 2 種類のツールバーがあり、便利な機能が利用できます。

## 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 FlexPhraser ボタン

### ロックボタン



このボタンをオンにすると、別のプログラムまたはレイヤーをロードしても、現在の FlexPhraser およびトリガーパッドの設定は上書きされません。

### Undo/Redo



過去 10 回の操作を取り消したり、やり直したりできます。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。

### 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。

### エディター / プレーヤー



2 種類の表示 (フルサイズのエディター表示 (e) と小さいサイズのプレーヤー表示 (p)) を交互に切り替えます。

## 「OPTIONS」 ページ

「OPTIONS」 ページには、パフォーマンスの問題、グローバル機能、および MIDI コントローラーに関するグローバル設定が含まれます。



## Disk Streaming

プログラムの中には、最大 1GB のサンプルが含まれるものがあります。このような膨大なデータでは、特に 16 スロットすべてを使用している場合、コンピュータがすべてのサンプルを RAM にロードすることは難しいでしょう。そのため、HALion Sonic SE は各サンプルの最初の千分の数秒分を RAM にロードします。使用する RAM のサイズと、HALion Sonic 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。

## 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、HALion Sonic SE はボイスの発音を停止しはじめます。

### Max CPU

CPU の過負荷によるクリックノイズを回避するため、プラグインの CPU 負荷の上限を指定できます。この上限に達すると、HALion Sonic SE は自動的にボイスの発音を停止します。100% に設定すると、この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。



### Osc ECO Mode

このオプションを有効にするとシンセレイヤーのオシレーターが ECO モードで起動します。高域の音が変化しますが、オシレーターの CPU 負荷は下がります。シンセレイヤーで演奏するボイスの発音数が増えます。

### Multi Loading

通常、マルチプログラムをロードすると、新しいマルチが完全にロードされるまでは前のマルチが RAM に残っています。したがって、32 ビットのシステムでは容量の大きなマルチを別のマルチで置き換えると、RAM が不足することがあります。

- 新しいマルチをロードする前にマルチを削除するには、ポップアップメニューから「**Clear before**」を選択します。

### Multi-Core

このポップアップメニューでは、お使いのシステムの使用可能な CPU コアの内、プラグインで使用する CPU コアの数指定できます。これによって、HALion Sonic SE はたとえば各プログラムを別々のコアで計算できます。最適な設定はさまざまな要素に影響されるため、システムやプロジェクトごとに異なります。最初は、使用可能なコアより 1 つ少ない数を設定することをおすすめします。

#### 補足

この設定で問題が生じた場合は、コアの数を減らすかポップアップメニューを「**Off**」に設定し、かわりに HALion Sonic SE を複数ロードします。これにより、ホストアプリケーションは使用可能なすべてのコアに作業負荷を分散します。

### Global

このセクションでは、HALion Sonic SE の共通設定と「**GM Mode**」パラメーターが表示されます。

#### 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

このオプションを有効にすると、コントロールにマウスポインターを合わせたときにツールチップが表示されます。

### Show Value Tooltips

このオプションを有効にすると、対応するコントロールを使用したとき、値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。

## Controller Changes

HALion Sonic SE が受信した MIDI プログラムチェンジメッセージの処理方法を指定できます。

- 「**GM Mode**」では、プログラムチェンジメッセージを使用して、マルチプログラムラックのスロットのプログラムが切り替えられます。
- 「**Multi Mode**」では、プログラムチェンジメッセージを使用して、128 のマルチチェーン (「Multi」ページで設定可能) の間で切り替えられます。
- 「**Off**」に設定すると、受信したコントローラーチェンジメッセージが無視されます。

## GM Mode

このオプションを有効にすると、General MIDI サウンドセットにアレンジされた MIDI ファイルが再生されます。「**GM Mode**」では、MIDI プログラムチェンジメッセージがサポートされ、すぐに使用できるようにグローバルコーラスとリバーブエフェクトが AUX FX 1 と 3 にプリロードされます。

「**GM Mode**」を有効にすると、ロードされているすべてのプログラムが削除され、16 個のスロットは 16 個の MIDI チャンネルに割り当てられます。「**GM Mode**」が有効である限り、「**MIDI**」ページの 16 個の MIDI チャンネルは変更できません。

MediaBay にはインストゥルメントセットフィルターが設定され、General MIDI サウンドのみが表示されます。MIDI プログラムチェンジ 0 ~ 127 は、MediaBay の対応する GM Sound 属性を参照します。そのため、対応するサウンドに「**GM Sound**」属性を設定して、すべてのサウンドを General MIDI サウンドセットのいずれかにできます。

## 補足

HALion Sonic SE に付属する General MIDI サウンドは、早くロードできるように最適化されています。ただし、プログラムのサイズが大きいほどロードに時間がかかることに注意してください。

## Solo Mode

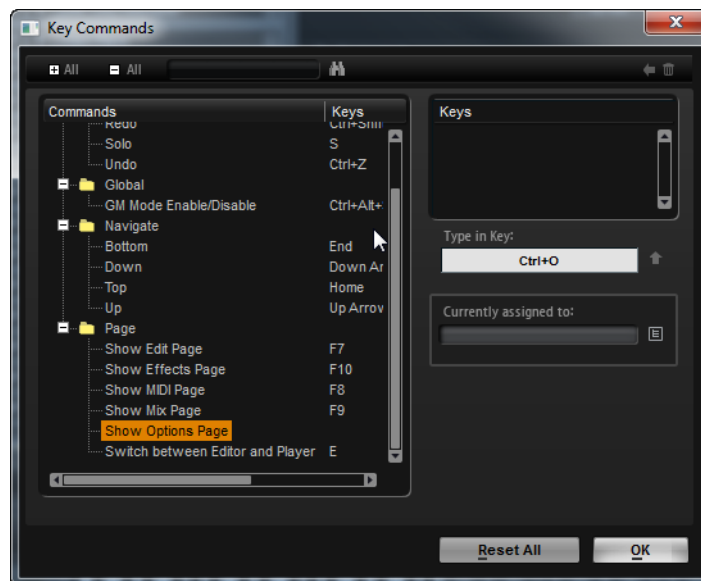
- 「**Standard**」モードでは、複数のプログラムまたはレイヤーをソロにして、それらを組み合わせて聴くことができます。
- 「**Exclusive**」モードでは、一度にソロにできるのは 1 つのプログラムまたはレイヤーだけです。

## 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。

## キーボードショートカット

「Key Commands」 ボタンをクリックすると、「Key Commands」 ダイアログが開きます。



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。

### 補足

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(双眼鏡のボタン)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。

## 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。

### MIDI コントローラーのスムージング

MIDI コントローラーの最大分解能は 128 ステップです。これでは不十分な場合があります。MIDI コントローラーをモジュレーションマトリクスでモジュレーションソースとして使用したり、MIDI コントローラーを使用してクイックコントロールをリモートコントロールしたりする場合、パラメーターがなめらかに変わらず、ジッパーノイズが発生する可能性があります。HALion Sonic SE には、これを防ぐために MIDI コントローラーの「Smoothing」コントロールがあります。これを使用して、パラメーターの変化を変更できます。

- MIDI コントローラーチェンジによって不自然な響きが発生する場合、コントロールを「Slow」側に回します。これにより MIDI コントロールチェンジはすぐに起こらなくなりますが、一定時間 (1000 分の 1 秒単位) の間隔が空きます。
- MIDI コントローラーチェンジが起こる時間を短くするには、コントロールを「Fast」側に回します。ただし、その場合、不自然な響きが発生する可能性があることに注意してください。

### FlexPhraser

「**Hold Reset**」ボタンをクリックすると、使用されるすべての FlexPhraser モジュールにグローバル 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「FlexPhraser 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。

### 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。