オペレーションマニュアル

RETROLOGUE 2 VST Virtual Analog Synthesizer



Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

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, 2017.

All rights reserved.

Retrologue_2.0.0_ja-JP_2017-09-19

目次

- **4** 5 Retrologue
- 共通の編集方法
- 7 プラグイン機能セクション
- 8 キーボード
- 「Synth」ページ 「ARP」ページ 「FX」ページ 9
- 25
- 33
- クイックコントロール MIDI コントローラー 42
- 42
- 44 索引

Retrologue

Retrologue は、柔軟性の高いバーチャルアナログシンセサイザーです。シンセサイザーの独自の音作りに欠かせない標準的なシンセシス機能をすべて搭載しています。



Retrologue では、3 つのマルチモードオシレーター (専用サブオシレーターとノイズジェネレーター) を使用できます。OSC 1 ~ 3 にはいくつかのモードが用意されており、基本的なシンセシス波形から シンクやクロスの調節、さらにはマルチ波形まで、あらゆる波形に対応します。最大 8 つのデチューン可能なオシレーター信号を組み合わせて 1 つのオシレーターとして処理できるため、非常に豊かな サウンドを作成できます。さらに、メインオシレーターからのリングモジュレーション信号を追加できます。

「Filter」セクションにはローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクトフィルターなど、24 種類のフィルターがあります。統合フィルターディストーションは、さまざまなディストーションエ フェクトを生成できます。 「Instruments Rack」の「Side-Chain」機能を使用して、シーケンサートラックから Retrologue へ信号を送信できます。こうすることで、トラックを Oscillator Mix のソースとして使用し、同じ処理とエフェクトを適用できます。

エンベロープおよび LFO は、モジュレーションマトリクスでアクセスできる多数のモジュレーショ ンデスティネーションの変調に使用できます。モジュレーションマトリクスには自由に割り当て可能 な 16 個のモジュレーションが用意されており、たとえば、Steinberg DAW から操作できるノート エクスプレッションモジュレーションを割り当てられます。サウンドの仕上げには、エフェクトセク ションで、6 つのインサートエフェクトを使用できます。統合されたアルペジエーターおよびステッ プシーケンサーを使用して、シーケンサーラインからステップコードまであらゆるサウンドを作り出 せます。

Retrologue のユーザーインターフェースは3つのページに分かれており、異なるプラグインエリアに アクセスできます。

ページを切り替えるには、ウィンドウの上部のプラグイン機能セクションで該当のボタンをクリックします。

🔨 lilili. ≏ FX

「Synth」ページには、オシレーターのパラメーター、フィルターエンベロープとアンプリファイ アーエンベロープ、LFO、およびモジュレーションマトリクスが表示されます。

「Arp」ページには、アルペジエーターが含まれます。

「FX」ページでは、内蔵エフェクトを編集し、エフェクトの処理の順番を設定できます。

共通の編集方法

ダイアルとスライダー

ダイアル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。

ダイアルとスライダーでは、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、ダイアル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] を押しながらダイアル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]を押しながらダイアルを動かすか、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] を押しながらコントロールをク リックします。

ボタン

「On/Off」ボタン

このタイプのボタンには「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ます。
- フィールドの横の上下三角形をクリックします。
- パラメーターをデフォルト値に設定するには、[Ctrl]/[command] を押したまま値フィールド 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]を押したまま、値フィールドをクリックします。
- MIDI キーボードで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。

プリセット

Retrologue 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。セクションおよびモジュールのプリセットは、Retrologue 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。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、Steinberg 製 DAW 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。

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」

補足

初期プリセットは削除できません。

VST プリセットの使用

VST プリセットのロード

手順

- 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 (Preset Management)」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. 以下のいずれかを行ないます。
 - 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 (Preset Management)」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。

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プラグインパネルの上部に表示されます。

RETROLOGUE 2	🗕 🥆 kklik 🖬 FX	🔹 🔋 🕞 steinberg
--------------	----------------	-----------------

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角の 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。

プログラムローダー

Beetle 👻 🗏

- プログラムをロードするには、プログラムローダーをクリックしてプログラムを選択します。
- 前または次のプログラムをロードするには、左右の矢印ボタンを使用します。
- 現在のプログラムを保存するには、「Save」ボタンをクリックします。

ページボタン

∕ IIIIn ∩ FX

「Synth」、「Arp」、および「FX」ページを切り替えるには、ページボタンを使用します。

Options

「Options」 Seクリックすると、「Options」 ポップアップメニューが開きます。

Show Tooltips

ツールチップを有効または無効にします。

Show Value Tooltips

このオプションを有効にすると、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。

Save MIDI Controller as Default

現在の MIDI コントローラーの割り当てをデフォルトとして保存します。新しいプラグイ ンインスタンスを追加する場合、新しいデフォルト設定を使用します。

Reset MIDI Controller to Factory Default

MIDI コントローラーの割り当てを初期状態に戻します。つまり、コントローラー7と 10 はボリュームとパンのパラメーターに割り当てられ、その他の割り当てはすべて削除 されます。





ホイールコントロール

内部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。

キーボードを使用したノートの試聴

ノートを試聴するには、キーボードの対応するキーをクリックします。
 キーをクリックする垂直方向の位置によって、ノートのトリガーに使用されるベロシティーが
 変わります。キーの下部をクリックするとベロシティーが最も高くなり、キーの上部をクリックするとベロシティーが最も低くなります。

- マウスボタンを放すまで、あるキーとそのキー以降のすべてのキーを同じベロシティーで発音 するには、[Ctrl]/[command] を押したまま、キーボードのキーをクリックします。
- 1 から 127 までの間でベロシティーを上げながら各ノートを 10 回再生するには、[Ctrl]/ [command]+[Alt] を押したまま、キーをクリックします。

「Synth」ページ

「Synth」ページには、オシレーターのパラメーター、フィルターエンベロープとアンプリファイ アーエンベロープ、LFO、およびモジュレーションマトリクスが表示されます。

「Synth」ページを表示するには、「Show Synth Page」ボタンをオンにします。



「Voice」 セクション



Mono

モノフォニック再生を有効にします。

Retrigger

このオプションがオンになっている場合、あるノートの発音を停止したあと、新しいノートのキーを放したときに停止し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。これによって、たとえば、あるノートをホールドしたまま、別のノートをすばやく押したり放したりを繰り返すと、トリル演奏ができます。

Poly

「Mono」が無効の場合に、同時に発音できるノートの数を指定できます。

Glide

隣り合うノート間のピッチをベンドできます。「Mono」モードのときに最も効果的で す。

- 「Fingered」を有効にするとレガート演奏されるノート間でのみ、ピッチがグラ イドします。
- 「Glide Time」パラメーターを使用して、2つのノート間のピッチをベンドする 時間を指定します。

Voice Mode

再生時に発音を停止させるノートと、「Poly」設定を上回ったときに新しいノートをト リガーするかどうかを設定します。

• 「Last」を選択すると、新しいノートが最初に発音したノートよりも優先して発音されます。

ノートの最大数を上回ったら、最初に発音したノートから順に発音が停止され(最初のノートを最初に停止)、新しいノートがトリガーされます。

「First」を選択すると、古いノートが新しいノートよりも優先して発音されます。

ノートの最大数を上回っても、前に発音したノートがホールドされていれば、発音 が停止されるノートはありません。ボイスの数に余裕がある場合のみ、新しいノー トがトリガーされます。

「Low」を選択すると、低音のノートが高音のノートよりも優先して発音されます。

ホールドされているノートよりも低音のノートを発音することによってノートの 最大数を上回った場合、最も高音のノートの発音が停止され、新しいノートがトリ ガーされます。

ホールドされているノートよりも高音のノートを発音することによってノートの 最大数を上回っても、発音が停止されたりトリガーされたりするノートはありません。

「High」を選択すると高音のノートが低音のノートよりも優先して発音されます。

ホールドされているノートよりも高音のノートを発音することによってノートの 最大数を上回った場合、最も低音のノートの発音が停止され、新しいノートがトリ ガーされます。

ホールドされているノートよりも低音のノートを発音することによってノートの 最大数を上回っても、発音が停止されたりトリガーされたりするノートはありませ ん。

Trigger Mode

新しいノートのトリガー動作を設定します。

- 「Normal」は、前のノートの発音が停止したら、新しいノートをトリガーします。
- 「Resume」を選択すると、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」を選択すると、エンベロープの再生が続きます。ピッチは、新しい ノートに設定されます。

「Main」 セクション



Octave

ピッチをオクターブ単位で設定します。

Key Follow

MIDI ノートナンバーによるピッチモジュレーションを設定します。

- 正の値に設定すると、発音するノートが高くなるほどピッチが上がります。
- 負の値に設定すると、発音するノートが高くなるほどピッチが下がります。
- 100% に設定すると、発音されたノートとまったく同じピッチになります。

Random Pitch

発音したノートでピッチをランダムにオフセットします。値が大きくなると変化が激しく なります。100% に設定すると、ランダムオフセットは -6 から +6 半音の範囲で変化しま す。

Pitchbend Down/Pitchbend Up

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

Tune

プラグインのメインチューニングを調整します。

Volume

プラグインのメインボリュームを調節します。

「Oscillator」セクション

「Oscillator」セクションでは、6つの音源、つまり3つのメインオシレーター、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が提供されています。これらの音源をミック スすることで、魅力的なサウンドの元となる波形をつくることができます。



3つのオシレーターには、以下の設定があります。

On/Off

オシレーターを有効または無効にします。

Wave

4 種類の波形 (サイン波、三角波、のこぎり波、矩形波) から選択できます。

Туре

- 「Single」は単一波形を生成します。
 矩形波を選択した場合、「Shape」パラメーターは、パルス幅、つまり矩形波のハイとローの値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」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て使います。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。

「Shape」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。

「Cross」は、2 種類のオシレーターを組み合わせて使用します。マスターオシレーターは、スレーブオシレーターのピッチ(サイン波、三角波、のこぎり波、または矩形波)をオーディオのレートで変調します。

「Shape」パラメーターは、周波数変調に近いサウンドにおいて生じる、スレー ブオシレーターとマスターオシレーターの間のピッチ比を調節します。

「XOR」(排他的論理和)は、2 種類の矩形波を「XOR」演算で比較します。「XOR」演算の結果に応じて、3 番めの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) がリセットされます。

「Shape」パラメーターは、3番めのオシレーターのリングモジュレーションに近いサウンドにおいて生じる、矩形オシレーターのピッチ比を調整します。

「Multi」は、最大8つのオシレーターを同時に再生します。「No.」値フィールドでオシレーターの数を指定できます。このパラメーターは連続して設定できます。2つの整数の間の値を設定すると、追加のオシレーターが減衰されたレベルでミックスされます。

矩形波を選択した場合、「Shape」パラメーターは、パルス幅、つまり矩形波のハイとローの値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。

Phase

ノートを発音したときのオシレーターの初期位相を設定します。

- 「Free Phase」に設定すると、オシレーターは自由に連続して動作します。
- 「Random Phase」に設定すると、オシレーターの初期位相がランダムになります。
- 「Fixed Phase」に設定すると、オシレーターの初期位相を固定 (0 ~ 360°) できます。

No.

オシレータータイプを「Multi」に設定した場合、このパラメーターで、同時に再生する オシレーターの数を設定できます。

小数点以下の数値も入力できます。たとえば、2.5 に設定した場合、2 つのオシレーター が最大レベル、3 つめのオシレーターが半分のレベルで再生されます。

Detune

オシレータータイプを「Multi」に設定した場合、このパラメーターで、追加のオシレー ターを何セント単位でデチューンするかを指定できます。

たとえば、5 つのオシレーターを使用して「Detune」を4 に設定すると、元のピッチのオシレーターとデチューンされた4 つのオシレーター (-8、-4、+4、+8) が生成されます。

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微調整します。

Sub Oscillator

On/Off

サブオシレーターを有効または無効にします。

Wave

サブオシレーターの波形を、3種類の波形 (三角波、のこぎり波、矩形波) から選択できま す。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。全体的なピッチを変調すると、サブオシレーターが追従します。

Fix

このオプションをオンにすると、サブオシレーターはノートが発音されるたびに0の位 相で開始します。

このオプションをオフにすると、オシレーターは自由に動作します。

Noise Generator

On/Off

ノイズジェネレーターを有効または無効にします。

「Noise」パラメーターはサウンドにノイズを加えます。標準的なホワイトノイズおよび ピンクノイズに加えて、バンドパスフィルターで処理されたバージョン (BPF) のホワイト ノイズおよびピンクノイズもあります。

Ring Modulator

On/Off

リングモジュレーターを有効または無効にします。

Ring Modulation Source 1/2

リングモジュレーションは2つのオシレーターの信号を掛け合わせて生成されます。 ポップアップメニューで、リングモジュレーションのソースを選択できます。

補足

リングモジュレーションの効果を得るには、対応するオシレーターを有効にする必要があります。

Oscillator Mix

「Oscillator Mix」セクションでは、各オシレーターのレベル、ノイズジェネレーター、およびリン グモジュレーションを調節できます。

Steinberg DAW のオーディオ入力の使用

Steinberg DAW で「Side-Chain」が有効になっている場合、トラックから Retrologue に信号を送信 できます。

00⇔⊉	Ret	rologu	e			÷	
R W Page1	Activate	Side-Cha	in			¢	Ŷ
Filter Filter Cutoff Resonance	Filter Distortion	Filter Env Amount	DCF Attack	Level	DCA Attack	DC Dec	A ≃y

信号が「Side-Chain」を使用して Retrologue に送信されると、「Oscillator Mix」セクション で「Input」コントロールを使用できるようになります。「Input」コントロールでは、DAW のト ラックから送信された信号のレベルを調節できます。



「Filter」 セクション

「Filter」セクションでは、サウンドの音色を調節できます。



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。
- BR12+LP6 および BR12+LP12 は、それぞれ 12dB/oct のバンドリジェクトフィル 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のバンドリジェ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、6 および 12dB/oct のハイパスフィルター と、12dB/oct のバンドリジェ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。カットオフ付近およびその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

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。
- 「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」 (ビットリダクション) 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」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 KF」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、「Key Follow」も適用します。レートリダクションは押されたキーに従い、高いノートを発音するほどサンプリングレートが高くなります。
- 「Off」に設定すると、フィルターディストーションは適用されません。

Envelope

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調節します。負の値の場合、モ ジュレーションの方向が反転します。

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。

- 正の値に設定すると、センターキーよりもノートが高くなる場合にカットオフが上がります。
- 負の値に設定すると、センターキーよりも高いノートのカットオフが下がります。
- 100%に設定すると、カットオフは再生されるピッチに正確に追従します。

「Center」パラメーターは、「Key Follow」オプションで中央位置として使用される MIDI ノートを設定します。

エンベロープと「Velocity」コントロール

エンベロープディスプレイの下の「A」、「D」、「S」、および「R」フェーダーを操作 して、フィルターエンベロープのアタック、ディケイ、サステイン、およびリリースタイ ムを指定します。 「Velocity」フェーダーはベロシティーがエンベロープの強さに影響する程度を設定します。0 に設定するとエンベロープが完全に適用されます。値が大きくなると、ベロシティーが弱いほどエンベロープの強さが低減されます。

「Amplifier」 セクション

-	-12 0 dB -24	\langle		1	
LIFIEP	-48 -00 +12 LEVEL	IE IE	EE E	EE	
RМР	-4 -4 -6- -8	ŦŦ		ĘĘ.	
	-10 10 PAN	A D	S	R VEL	

Level

サウンドのレベルを調節します。

通常、12dBの内部ヘッドルームを設定すると、レベル調節なしでポリフォニック再生できます。ただし、フィルターディストーションのレベルがこれよりも高い場合はレベルを下げる必要が生じることがあります。

Pan

ステレオでのサウンドの定位を設定します。

エンベロープと「Velocity」コントロール

エンベロープディスプレイの下の「A」、「D」、「S」、および「R」フェーダーを操作 して、アンプリファイヤーエンベロープのアタック、ディケイ、サステイン、およびリ リースタイムを指定します。

「Velocity」フェーダーはベロシティーが出力レベルに影響する程度を設定します。0 に 設定すると、サウンドは常にそのサウンドの最大振幅で再生されます。値が大きくなる と、ベロシティーが弱いほど出力レベルが低減されます。

「Modulators」 セクション

「LFO」タブ

「LFO1」タブと「LFO2」タブには2つのモノフォニックLFOが用意されており、「LFO3」タブと「LFO4」タブには2つのポリフォニックLFOが用意されています。

この場合のモノフォニックとは、LFO は 1回計算され、複数のボイスが同時にフィードされることを 意味します。一方、ポリフォニック LFO では、ボイスごとに計算されることを意味します。



LFOの「Waveform」と「Shape」

「Wave」コントロールは波形の基本的なタイプを設定します。選択した波形の特性は「Shape」コントロールで変更します。

- 「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**」と似ています。「**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。「Shape」を50%に設定した場合、純粋な矩形波が生成されます。
- 「S&H1」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、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変 化します。
- 「S&H2」は「S&H1」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、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。

Phase

ノートがトリガーされたときの LFO の初期位相を設定します。

ノートをトリガーするたびにランダムな初期位相で LFO を再開するには、「RND」ボタ ンをオンにします。

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。

Fade In

LFO のフェードイン時間を設定します。

Retrigger

新しいノートがトリガーされたときに指定の初期位相で LFO を再開するかどうかを設定 します。このパラメーターは「Sync Mode」が「**Off」**または**「Tempo」**のときに使用 できます。

モノフォニック LFO では、以下のように機能します。

- **Off** LFO は再開しません。
- First Note ホールドされているノートがない場合に、ノートがトリガーされると LFO が再開します。
- Each Note ノートがトリガーされるたびに LFO が再開します。

ポリフォニック LFO では、以下のように機能します。

- **Off** LFO は再開しません。
- **On** ノートがトリガーされるたびに LFO が再開します。このように、ポリフォ ニック LFO は各ボイスを個別に変調できます。

Sync Mode

LFO の速度の設定方法を指定します。

- **Off** Hz 単位で設定します。
- Tempo ノート値で設定します。この場合、ホストシーケンサーで指定されているテンポによって速度が決まります。
- Beat ノート値で設定します。この場合、ホストシーケンサーで指定されている テンポによって速度が決まります。さらに、現在の初期位相は現在のポジションに 基づいて計算されます。

LFO の再開をホストアプリケーションのトランスポートに同期し、プロジェクトの拍子に合わせます。

「Env3」タブ

「Env3」タブでは、モジュレーションマトリクスで自由にルーティングできる追加の3つめのエンベロープを使用できます。このエンベロープは双極性であるため、パンやピッチなどのデスティネーションを変調する場合に特に適しています。



エンベロープの下に表示されているフェーダーでは、以下のパラメーターを設定できます。

- **「L0」**は、スタートレベルを設定します。
- 「A」は、アタックタイムを設定します。
- **「L1」**は、アタックレベルを設定します。
- 「D」は、ディケイタイムを設定します。
- 「S」は、サステインレベルを設定します。
- 「R」は、リリースタイムを設定します。
- 「L4」は、エンドレベルを設定します。
- 「Vel」は、エンベロープの強さがどれくらいベロシティーに依存するかを設定します。
 フェーダーを0に設定すると、エンベロープがすべて適用されます。ベロシティーが低い場合、設定値を高くするほどエンベロープの強さが小さくなります。

モジュレーションマトリクス

あるパラメーターを別のパラメーターでコントロールする概念をモジュレーションといいます。 Retrologue は、振幅やフィルターエンベロープ、あるいはピッチキーフォローなど、固定されて割り 当てられた多くのモジュレーションを提供します。モジュレーションマトリクスでは、追加のモジュ レーションを割り当てることができます。

モジュレーションの割り当てとは、LFO やエンベロープなどのモジュレーションソースとピッチ、 カットオフ、振幅などのデスティネーションを相互に接続することを意味します。



モジュレーションマトリクスでは、最大 16 種類のモジュレーションを使用できます。それぞれのモジュレーションには、デプスのソース、オフセットパラメーター、モディファイアーおよびデスティネーションを設定できます。すべてのモジュレーションソースおよびデスティネーションは、重複して割り当てることができます。

「1」~「4」のボタンをクリックすると、使用可能なモジュレーションスロットを切り替えできます。

モジュレーションの作成

モジュレーションマトリクスのポップアップメニューから、ソース、モディファイアー、およびデス ティネーションを選択することでモジュレーションを作成できます。

手順

- 1. モジュレーションソースフィールドをクリックして、モジュレーションソースを選択します。
- **2.** 必要に応じて、「Offset」スライダーを使用し、モジュレーションソースの出力に対するオフ セットを指定します。
- 必要に応じて、モジュレーションモディファイアーフィールドをクリックして、モジュレーションの調節に使用するパラメーターを選択します。
 このモディファイアーはモジュレーションソースの出力の調節に使用します。
- 4. 「Depth」パラメーターを使用してモジュレーションの強さを設定します。
- 5. モジュレーションデスティネーションフィールドをクリックして、変調するパラメーターを選択します。

ドラッグアンドドロップによるモジュレーションソースとデスティネーションの組み合わ せ

> 最も重要なモジュレーションソースをドラッグアンドドロップして、最も一般的なモジュレーション デスティネーションに割り当てできます。

> モジュレーションソースとして使用できるパラメーターには、ドラッグアイコン



フィルターエンベロープ、アンプリファイヤーエンベロープ、LFO、割り当て可能なエンベロープ (Env3)、およびキーボードのホイールコントロールをドラッグできます。

 モジュレーション割り当てを作成するには、変調したいパラメーター上にドラッグアイコンを ドラッグします。

モジュレーションデスティネーションとして使用できるパラーメーターは、モジュレーション ソースをドラッグしたときに、緑色にオーバーレイ表示されます。

-12 0d8 -24 0 -48 -46 -48 -6 -412 LEVEL		Ŧ		
RMPI		- - s	R R	

モジュレーションソースをドロップすると、モジュレーションが作成され、それに応じてモジュレーションマトリクスが更新されます。

補足

マトリクスの 16 個すべてのモジュレーション設定が使用されている場合、それ以上の割り当てはできません。この場合、ドラッグアンドドロップしてもモジュレーションを割り当てできません。

モジュレーションマトリクスのパラメーター

モジュレーションソース

LFO 1/2

LFO1および2は周期的なモジュレーション信号を生成します。

これらはモノフォニック LFO であり、すべてのノートに単一の信号が使用されます。

LFO 3/4

LFO3および4は周期的なモジュレーション信号を生成します。

これらはポリフォニック LFO であり、新しいノートごとに新しい LFO 信号が作成されます。

Amp Envelope

ボリュームエンベロープです。このモジュレーションソースは単極性です。エンベロープ の形状でモジュレーション信号を判別できます。

Filter Envelope

フィルターエンベロープです。このモジュレーションソースは単極性です。エンベロープの形状でモジュレーション信号を判別できます。

Env 3

自由に割り当て可能なエンベロープです。このモジュレーションソースは双極性です。た とえば、パンやピッチモジュレーションに適しています。

Key Follow

MIDI ノートナンバーに応じてモジュレーションを生成します。最も低音の MIDI ノート (C-2) の値は -1、最も高音の MIDI ノート (G8) の値は +1 です。

Velocity

ノートオンベロシティーをモジュレーション信号として使用できます。このモジュレー ションソースは単極性です。

Pitchbend

ピッチベンドホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。このモジュレーションソースは双極性です。

Modulation Wheel

モジュールホイールの位置をモジュレーション信号として使用できます。このモジュレー ションソースは単極性です。

Arpeggiator

このサブメニューで使用できる3つのコントローラーは、「Arp」ページの3つのコント ローラーレーンに対応します。これらのソースの極性は、「Arp」ページの設定に応じ て、単極性または双極性になります。

補足

これらのコントローラーレーンは、MIDI コントローラー 110、111、および 112 を送信 します。アルペジエーターが有効かつ実行中の場合、これらの MIDI コントローラーはモ ジュレーションマトリクスで使用できません。

Aftertouch

アフタータッチをモジュレーション信号として使用できます。このモジュレーションソースは単極性です。MIDI キーボードの中にはアフタータッチメッセージを送信できないも

のもあります。ただし、シーケンサーソフトウェアのほとんどはこのようなメッセージを 生成できます。

Note Expression

サブメニューには、モジュレーション信号として使用できる8種類のノートエクスプレッションパラメーターが表示されます。

Noise

ランダムモジュレーション信号を生成します。このモジュレーションソースは双極性です。

Bus 1-16

16本のバスの1つに送られたモジュレーションをソースとして再使用できます。このようにして、いくつかのモジュレーションを組み合わせて、より複雑な信号を生成できます。

Offset

モジュレーションソースの出力に対して追加オフセットを指定できます。

モジュレーションモディファイヤー

すべてのモジュレーションソースはモディファイアーとして使用することもできます。モディファイ アーはモジュレーションソースの出力の調節に使用します。典型的な例では、LFO をソースとして、 モジュレーションホイールをモディファイアーとして使用します。これによって、LFO モジュレー ションの強さをホイールで制御できます。

Modulation Depth

モジュレーションの強さを調節します。

デスティネーション

Pitch

ピッチを変調します。たとえば、LFO の1つを割り当ててビブラートエフェクトを作成 します。「Pitch」を選択している場合、モジュレーションデプスは半音単位 (-60 から +60) で設定できます。

Cutoff

フィルターカットオフを変調します。 たとえば、リズミカルなパターンを作成するには、「Step Modulator」を割り当てま す。

Resonance

フィルターレゾナンスを変調します。レゾナンスはフィルターの特性を変えます。 たとえば、キーを強く押せば押すほどフィルターが強調されるようにするに は、「Velocity」を「Resonance」に割り当てます。

Distortion

フィルターディストーションを変調します。

Level

レベル設定に付け加えられます。これを使用すると、たとえば、モジュレーションホイー ルを使用してレベルオフセットを作成できます。

Volume 1

ゲインを変調します。ボリュームモジュレーションはレベルに応じて増大します。

Volume 2

```
「Volume 1」と同様です。「Volume 1」は「Volume 2」と掛け合わせて使用します。
このようにして、より複雑なモジュレーションを構築できます。
```

Pan

ステレオにおけるサウンドのパンを変調します。

Osc 1/2/3 Pitch

それぞれのオシレーターのピッチを変調します。

たとえば、オシレーターを周期的にディチューンするには、LFO の1つを割り当てます。

Osc 1/2/3 Level

それぞれのオシレーターのレベルを変調します。

たとえば、演奏中にオシレーターをフェードイン/フェードアウトするには、モジュレー ションホイールを割り当てます。

Osc 1/2/3 Shape

それぞれのオシレーターの波形の特性を変調します。

たとえば、時間に対するオシレーターの特性を変更するには、エンベロープの1つを割 り当てます。

Osc 1/2/3 Multi Detune

マルチオシレーターモードで生成される個別のオシレーターボイスの「**Detune」**パラ メーターを変調します。

Osc 1/2/3 Multi Voices

マルチオシレーターモードで生成されるオシレーターボイスの数を変調します。

Sub Osc Level

サブオシレーターのレベルを変調します。たとえば、演奏中にオシレーターをフェードインするには、モジュレーションホイールを割り当てます。

Ring Mod Level

リングモジュレーションエフェクトのレベルを変調します。たとえば、演奏中にリングモ ジュレーションをフェードインするには、モジュレーションホイールを割り当てます。

Noise Level

ノイズジェネレーターのレベルを変調します。たとえば、演奏中にノイズジェネレーター をフェードインするには、モジュレーションホイールを割り当てます。

LFO 3/4 Frequency

それぞれの LFO の速度を変調します。

たとえば、演奏中にビブラートエフェクトの速度をコントロールするには、「Aftertouch」を割り当てます。

LFO 3/4 Shape

それぞれの LFO の波形を変調します。

たとえば、キーボードの演奏位置に応じて波形を変化させるには、「Key Follow」を割 り当てます。

Amp Attack

ボリュームエンベロープのアタックタイムを変調します。このデスティネーションは連続 して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Amp Decay

ボリュームエンベロープのディケイタイムを変調します。このデスティネーションは連続 して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Amp Sustain

ボリュームエンベロープのサステインレベルを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。サステインレベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Amp Release

ボリュームエンベロープのリリースタイムを変調します。このデスティネーションは連続 して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Filter Attack

フィルターエンベロープのアタックタイムを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Filter Decay

フィルターエンベロープのディケイタイムを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Filter Sustain

フィルターエンベロープのサステインレベルを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。サステインレベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Filter Release

フィルターエンベロープのリリースタイムを変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 L0

ユーザー定義可能なエンベロープ3の「LO」パラメーター (最初のエンベロープノードの レベル)を変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。サステイン レベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Attack

ユーザー定義可能なエンベロープ3のアタックタイムを変調します。このデスティネー ションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更 新されます。

Env 3 L1

ユーザー定義可能なエンベロープ3の「L1」パラメーター (2番めのエンベロープノードのレベル)を変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。サステインレベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Env 3 Decay

ユーザー定義可能なエンベロープ3のディケイタイムを変調します。このデスティネー ションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更 新されます。

Env 3 Sustain

ユーザー定義可能なエンベロープ3のサステインレベルを変調します。このデスティ ネーションは連続して変調できません。サステインレベルは、セグメントが始まるときに のみ更新されます。

Env 3 Release

ユーザー定義可能なエンベロープ3のリリースタイムを変調します。このデスティネー ションは連続して変調できません。リリースタイムは、セグメントが始まるときにのみ更 新されます。

Env 3 L4

ユーザー定義可能なエンベロープ3の「L4」パラメーター(最後のエンベロープノードのレベル)を変調します。このデスティネーションは連続して変調できません。サステインレベルは、セグメントが始まるときにのみ更新されます。

Bus 1-16

16本のバスの1つにモジュレーションを送って、より複雑なモジュレーション信号を生成できます。信号を送りたいバスをデスティネーションとして選択します。バスに送られたモジュレーションを使用するには、対応するバスをモジュレーションソースとして割り当てます。

モジュレーションマトリクスのコンテキストメニュー



Clear Modulation

現在のスロットのモジュレーションデータを削除します。

Clear All Modulations

モジュレーションマトリクスのスロットに割り当てられたすべてのモジュレーションを削除します。

「ARP」ページ



「Arp」ページでは、Retrologue のアルペジオやフレーズプレーヤーを使用できます。

「Arp」ページを表示するには、「Show Arp Page」ボタンをオンにします。



「Main」 セクション

.



On/Off

アルペジエーターを有効または無効にします。

Mode

.

ノートの発音方法を設定します。

- 「Step」を選択した場合、受信した最後のノートがモノフォニックシーケンスを トリガーします。
- 「Chord」を選択した場合、ノートはコードとしてトリガーされます。
- 「Up」を選択した場合、ノートが昇順にアルペジオ再生されます。
- 「Down」を選択した場合、ノートが降順にアルペジオ再生されます。
- 「Up/Down 1」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあ と、降順にアルペジオ再生されます。

「Up/Down 2」を選択した場合、ノートは最初に昇順にアルペジオ再生されたあと、降順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。

「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。

「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返さ れます。

- 「Down/Up 1」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。
- 「Down/Up 2」を選択した場合、ノートは最初に降順にアルペジオ再生されたあと、昇順にアルペジオ再生されます。このモードでは、「Key Mode」の設定によって動作が変わります。

「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、最も高いノートと最も低いノートが繰り返されます。

「Key Mode」を「As Played」に設定した場合、最初と最後のノートが繰り返さ れます。

• 「Random」を選択した場合、ノートがランダム順にアルペジオ再生されます。

Trigger Mode

キーボードで発音する新しいノート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、アルペジエーターは常に新しいノートをス 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、アルペジエーターは次の拍子に合わせて新しい ノートをスキャンします。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、アルペジエーターは次の小節の始まりに合わせて新しいノートをスキャンします。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

- 「Off」に設定した場合、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」に設定した場合、新しいコードでフレーズが再開されます。

補足

レガート演奏されるノートではフレーズは再開されません。

- 「New Note」に設定した場合、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。
- 「Sync to Host」に設定した場合、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。

Key Mode

キーボードでノートを発音する場合にノートの順序がフレーズの再生に影響を与えるかど うかを設定します。

- 「Sort」を選択した場合、ノートは選択したパターンの順序で発音されます。 ノートの発音順序は無視されます。
- 「As Played」を選択した場合、ノートはキーボードで演奏したとおりの順序で発音されます。

「Direct」を選択した場合、フレーズがノートのかわりにコントローラーイベントを作成します。発音するノートに、ピッチベンド、ボリューム、パンなどが反映されます。

補足

「Direct」は、アルペジエーターにコントローラーレーンを設定して有効にし、 デスティネーションをそのコントローラーレーンに割り当てた場合にのみ機能しま す。

Vel Mode

- 「Original」を選択した場合、フレーズのノートはフレーズに保存されているべ ロシティーで発音されます。
- 「Vel Controller」を選択した場合、ノートのベロシティーの生成または変調に使用されるベロシティーコントローラーを選択できます。
- 「Original + Vel Controller」を選択した場合、フレーズのベロシティーは、フレーズに保存されているベロシティーとベロシティーコントローラーから派生したベロシティーの組み合わせで決まります。

Vel Controller

「Vel Mode」ポップアップメニューで「Vel Controller」または「Original + Vel Ctrl.」を選択した場合、「Vel Controller」ポップアップメニューが使用できます。こ のポップアップメニューでは、入力されたコントローラー値を使用してノートのベロシ ティーを生成または変調できます。

- 「Velocity」を選択した場合、トリガーしたノートのベロシティーは、発音した ノートから取得されます。
- 「Controller」を選択すると、サブメニューが開き、MIDI コントローラーを選択 できます。
 この MIDI コントローラーの値が、トリガーしたノートのベロシティーとして使用 されます。
- 「Aftertouch」を選択した場合、トリガーしたノートのベロシティーはアフター タッチコントローラーから取得されます。
- 「Poly Pressure」を選択した場合、トリガーしたノートのベロシティーはポリプレッシャーコントローラーから取得されます。この場合、ベロシティーをキーごとにコントロールできます。

Fetch

「Vel Controller」ポップアップメニューで 「Aftertouch」、「Poly Pressure」、または MIDI コントローラーを選択した場合、「Fetch」オプションを使用してノートの生成方法を変更できます。

- 「Fetch」をオンにすると、最初に発音するノートによって初期ベロシティーが設定されます。コントローラー値がこのベロシティーを超えるとすぐに、このコントローラーから新しいノートのベロシティーが取得されます。
- 「Fetch」をオフにすると、生成したノートのベロシティーは現在のコントロー ラー値から取得されます。

補足

「Vel Controller」ポップアップメニューで「Velocity」を選択した場合、「Fetch」は 使用できません。

Hold

キーを放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。

- 「Off」を選択した場合、キーを放すと、フレーズはすぐに変化します。すべての キーを放すと、フレーズはすぐに停止します。
- 「On」を選択した場合、キーを放しても、フレーズは最後まで再生されます。
 「Loop」がオンになっていると、フレーズは連続再生されます。
- 「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。キーを放してもバックグラウンドでは無音で再生が続き、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。

Wrap

「Step」および「Chord」を除くすべてのモードでは、このパラメーターを使用して、 指定した数のステップ後にアルペジオ再生を再開できます。

補足

無効なステップは反映されません。

「Step」および「Chord」モードでは、このパラメーターは「Octaves」の設定にのみ 影響します。

「Octaves」パラメーターがオンの場合、アルペジオがオクターブを横断して、指定した数のステップ後に元のオクターブから再生されます。

Key Replace

このパラメーターでは、「Key Select」機能を無効にしたり、不足のキーを置き換える 方法を指定したりできます。

たとえば、「**Key Select」**を「1-2-3-4」に設定して3つのノートのコードを再生する と、キー4が不足と見なされます。

- 「Off」に設定すると、「Key Replace」および「Key Select」がオフになります。 選択したアルペジオが通常どおりに再生されます。
- 「Arp」に設定すると、不足キーは、アルペジオが通常どおりに演奏されるノート と置き換えられます。
- 「Rest」に設定すると、不足キーは置き換えられません。かわりにアルペジオで は休符が再生されます。
- 「1st」に設定すると、不足キーは、ノートバッファーの最初のノートと置き換えられます。
- 「Last」に設定すると、不足キーは、ノートバッファーの最後のノートと置き換えられます。
- 「AII」に設定すると、不足キーは、ノートバッファーのすべてのノートと置き換えられます。ノートはコードとして再生されます。

「Steps」 セクション



Phrase

フレーズをロードするには、「Phrase」ポップアップメニューからフレーズを選択します。

ステップの LED

ステップが再生されると、対応するステップの LED が点灯します。

ステップの「On/Off」ボタン

ステップを有効または無効にします。

「Legato」ボタン

ステップボタンの下の「Legato」ボタンを使用して、2 つのステップをレガート再生で きます。

 レガート再生するには、ステップの最初の方の下にある「Legato」ボタンをク リックして、小さい矢印を表示します。

Show Pitch Row

ステップの下に「Transpose」値フィールドが表示され、ステップの個々のトランス ポーズ値を入力できます。

Show Key Row

ステップの下に「**Key Select」**値フィールドが表示され、各ステップで再生するノート バッファーのキーを指定できます。

フレーズの調節

フレーズを移動するには、「Shift Phrase Right」■または「Shift Phrase Left」
 リックします。

フレーズを左に移動した場合、最初のステップが最後に移動します。フレーズを右に移動した 場合、最後のステップが先頭に移動します。

- フレーズを反転させるには、「Reverse Phrase」 Dev
- 短いフレーズを複製するには、「Duplicate Phrase」 📲 をクリックします。

補足

ステップの最大数は 32 です。そのため、16 ステップを超えるフレーズは全体を複製できません。

Key Select

アルペジエーターは、キーボードをスキャンし、押されたキーをノートバッファーに書き込みます。

「Key Mode」の設定に応じて、このノートバッファーが、ピッチ順またはキーを演奏した順にソートされます。

「Key Select」を使用すると、ノートバッファーの定義済みキーを再生できます。ステップごと に「Key Select」を設定して、フレーズを精巧に作り込むこともできます。

補足

「Key Select」は、「Step」または「Chord」モードでは使用できません。

• ステップの「Key Select」の値を表示するには、右側の「KEY」をクリックします。



 ステップの「Key Select」の値を設定可能な範囲内で変更するには、値をクリックして上下に ドラッグするかマウスホイールでスクロールします。

使用可能なオプションを以下に示します。

- 「P」(フレーズ)に設定した場合、選択したモード(「Up」、「Down」、「Up/Down
 1」など)に従ってユーザーフレーズのノートが発音されます。
- 「1~8」に設定した場合、ノートリストの該当するキーが再生されます。再 生されるキーは「Key Mode」の設定に応じて異なります。たとえば、「Key Mode」を「Sort」に設定した場合、「1」に設定すると最も低いキーが再生されます。
- 「L」(最後)に設定した場合、ノートバッファーの最後のキーが常に再生されます。「Key Mode」の設定に応じて、ノートバッファーの最も高いノートまたは最後の ノートが発音されます。
- 「A」(すべて)に設定した場合、ノートバッファーのすべてのキーがコードとして再生されます。

「Vel」および「Ctrl」セクション

「Vel」セクションでは、アルペジオのステップを設定してベロシティーを指定します。「Ctrl」セクションでは、フレーズの3つの MIDI コントローラーシーケンスを編集できます。

コントローラーレーンでは、モジュレーションデスティネーションに送られる MIDI コントローラー 110、111、および 112 が作成されます。録音したシーケンスを書き出すとき、これらのコントロー ラー値も書き出されます。つまり、書き出した MIDI シーケンスをシーケンサーに追加すると、アル ペジエーターを無効にし、シーケンサーを使用してノートやコントローラー値を再生できます。

補足

Retrologue でアルペジエーターを無効にしても、モジュレーションマトリクスではコントローラーレーンは有効のままになり、受信 MIDI コントローラーメッセージを使用してモジュレーションを調節できます。

パターン長の指定



 パターンのステップ数を指定するには、「Vel」セクションの「Number of Steps」ハンドル を左右にドラッグします。



ステップの有効化

1 つのフレーズに最大 32 のステップを含めることができます。有効にしたステップだけが再生されます。

 ステップを有効にするには、「Steps」セクションの「On/Off」ボタンをオンにする か、「Vel」セクションでステップをクリックします。

ステップの編集

ステップの高さは値を表わします。ステップは、以下の方法で編集できます。

- すべてのステップを有効にするには、コンテキストメニューから「Enable All Steps」を選択 します。
- 値を調節するには、ステップをクリックして上下にドラッグします。
- 複数のステップの値を調節するには、クリックしてカーブを描きます。
- すべてのステップのベロシティーを相対的に調節するには、[Shift]を押しながらクリックして ドラッグします。
- ステップで傾斜を描くには、[Alt]を押しながらラインを描きます。
- シーケンスの右と左で対称の傾斜を描くには、[Shift]+[Alt]を押しながらラインを描きます。
- ステップを移調するには、ステップの下のフィールド内をクリックし、移調数 (半音単位) を入 力します。

補足

ステップを移調できるのは、「Show Pitch Row」がオンの場合のみです。

- ステップのベロシティーを 127 にリセットするには、[Ctrl]/[command] を押しながらステップをクリックします。
- すべてのステップのベロシティーを 127 にリセットするには、[Shift]+[Ctrl]/[command] を押 しながらステップをクリックします。
- 2 つのステップをレガート再生するには、2 つのステップの最初の方の下にある数字をクリックして、小さい矢印を表示します。

「Legato」がオンになると、「Gate Scale」パラメーターの設定は反映されません。

ベロシティーステップでは、ステップの幅がゲートタイムを表わします。



ります。

- ステップのゲートタイムを調節するには、右側の境界をドラッグします。
- すべてのステップのゲートタイムを調節するには、[Shift]を押しながらステップの右側の境界 をドラッグします。
 この方法でゲートタイムを調節できるのは、次のステップの左側の境界までです。次以降のス テップに重なるまでステップのゲートタイムをのばした場合、重ねられたステップは無効にな
- ステップのゲートタイムを1にリセットするには、[Ctrl]/[command]を押しながらハイライ トされた右側の境界をクリックします。
- すべてのステップのゲートタイムをリセットするには、[Shift]+[Ctrl]/[command] を押しなが らハイライトされた右側の境界をクリックします。
- 連続するステップの間のギャップを埋めるには、コンテキストメニューから「Fill Gap」また は「Fill All Gaps」を選択します。

これら 3 つのコントローラーレーンは、MIDI コントローラー 110、111、および 112 を送信します。 モジュレーションマトリクスで Arp コントローラーレーンをソースとして選択することで、あらゆる ディスティネーションを MIDI コントローラーシーケンスで変調できます。

Antertouen		
Arpeggiator	•	Controller 1
Note Expression	•	Controller 2
Noise		Controller 3

コントローラーを割り当てるには、「MIDI Controller」ポップアップメニューを開いてコントローラーを選択するか、ハードウェアの該当するコントロールを使用します。

コントローラーレーンのパラメーター

Bi

モジュレーション信号を双極性に切り替え、ピッチやパンなどのデスティネーションを変 調します。

Depth

指定したモジュレーションデスティネーションにおけるコントローラーレーンの効果の強 さを調節します。

Dest

コントローラーレーンで変調されるデスティネーションを指定します。

Mod

モジュレーションの強さの調節に使用する2つめのソースを指定できます。たとえば、 モジュレーションホイールを選択して強さを調節できます。

「Tempo」 セクション

Sync

フレーズがホストアプリケーションのテンポに同期します。

補足

さらに、「Restart Mode」を「Sync to Host」に設定できます。これは、ホストアプリ ケーションの拍子や小節に合わせてフレーズを再生します。

Loop

このオプションをオンにした場合、フレーズはループ内で再生されます。

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。「Tempo」パラメーターに加えて、速さをさらに詳細に設定できます。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。

たとえば、「Tempo Scale」の設定を 1/16 から 1/8 に変更した場合、再生される速さは 半分になります。1/32 に設定すると、速さは倍になります。速さは値に応じて変化しま す。

Groove Q

フレーズのタイミングを外部 MIDI ファイルに合わせて調整するには、その MIDI ファイ ルを「Groove Quantize」ドロップフィールドにドラッグアンドドロップします。

ドロップフィールドの右にある「Groove Quantize Depth」パラメーターによって、フ レーズをどの程度正確に MIDI ファイルに従わせるかを設定できます。

「Performance」 セクション



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。

Vel Scale

フレーズのノートオンベロシティーを変更します。100% に設定すると、ノートは元のベロシティーで発音されます。

Octaves

フレーズの再生時の音階に別のオクターブを含めます。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。

「Arp」ページのロック

「Arp」ページをロックすると、さまざまなサウンドで同じアルペジオ演奏を行なえます。



「Arp」ページをロックするには、「Arp」ページボタンにある南京錠のアイコンをクリックします。

これで、プリセットを切り替えて別のサウンドを試すことができます。

「FX」ページ

Retrologue には、シリアル接続された6つのインサートエフェクト(レゾネーター、フェーザー、モジュレーションエフェクト、ディレイ、リバーブ、およびイコライザー)が用意されています。

「FX」ページを表示するには、「Show FX Page」ボタンをオンにします。



「Chain」 セクション

「FX」ページの「Chain」セクションでは、エフェクトのルーティングを確認および編集できます。

「Chain」セクションには、「FX」ページで使用できる各エフェクトセクションのセグメントが表示 されます。



- エフェクトチェーンの順序を変更するには、セグメントを新しい位置にドラッグします。
- エフェクトのオン/オフを切り替えるには、チェーン内の該当のセグメントをクリックします。

Resonator

人間の声またはアコースティック楽器のサウンドは、その独特のフォルマント領域、つまり、特定の サウンドの典型的な周波数スペクトルのレゾナンスで特徴付けられます。

たとえば、男性歌手が歌うときの母音アには、F1 = 570Hz、F2 = 840Hz、および F3 = 2410Hz とい う3つのフォルマント特性があります。Resonator エフェクトでは、パラレル接続されている3種 類のフィルターを使用して、このようなフォルマント領域をサウンドに形成できます。フィルター の「Cutoff」、「Resonance」、および「Gain」パラメーターを調節することでフォルマント領域 の位置とレベルを指定できます。

Resonator エフェクトには、基本的なサウンド特性を設定するフィルターシェイプがあらかじめ 14 種類用意されています。また、3 種類の LFO を使用して各フィルターを個別に変調できるので、サウ ンドに一段と変化を付けられます。

Resonator Shape

エフェクトの基本的なサウンド特性を設定します。各シェイプは、低域、中域、および高 域の異なるフィルタータイプを独自に組み合わせています。

オプション	Filter Low/Mid/High		
Low-Pass 1	LP6/LP6/LP6		
Low-Pass 2	LP12/LP12/LP12		
Band-Pass 1	BP12/(-1)BP12/BP12*		
Band-Pass 2	BP12/BP12/BP12		
High-Pass 1	HP6/HP6/HP6		
High-Pass 2	HP12/HP12/HP12		
Peak 1	LP6/(-1)BP12/HP6*		
Peak 2	LP6/BP12/HP6		
Bat 1	HP12/BP12/LP12		
Bat 2	HP6/BP12/LP6		
Wings 1	LP6/BR12/HP6		
Wings 2	HP12/BR12/LP12		
Wings 3	LP6/(-1)BR12/HP6*		
Wings 4	HP12/(-1)BR12/LP12*		
	*(-1) は、位相の反転を意味します		

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

「Filter」タブ



Cutoff

フィルターのカットオフ周波数(フォルマント領域の中心の周波数)を調節します。

Resonance

フィルターのレゾナンスを調節します。レゾナンスによって、フォルマント領域が強調される度合いが決まります。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。

Gain

フィルターの入力ゲインを調節します。ゲインによって、フォルマント領域のレベルが決まります。

LFO Modulation Source

カットオフを変調する LFO を選択します。

LFO Modulation Depth

LFO からのカットオフモジュレーションを調節します。

Arp Modulation Source

モジュレーションソースとして使用する「Arp」ページのコントローラーレーンを選択します。

これによって、カットオフの変調に使用される MIDI コントローラーが決まります。

Arp Modulation Depth

コントローラーレーンの変調の強さを設定します。

これによって、MIDI コントローラーからのカットオフモジュレーションが調節されます。

「LFO」タブ



LFOの「Waveform」と「Shape」

- 「Sine」はビブラートやトレモロに適した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」と似ています。「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、波形の八イの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。「Shape」を50%に設定した場合、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の無音状態を広げます。
- 「Log」は、対数動作のモジュレーションを生成します。「Shape」は、対数曲率 を負から正へと連続的に変化させます。
- 「S&H1」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、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変 化します。
- 「S&H2」は「S&H1」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、段階的なモジュレーションがスムーズなランダム信号に変化します。

Spread

エフェクトの各チャンネルに、個別の LFO 信号があります。このパラメーターによって、LFO 信号の位相が複数のチャンネルをまたがって広がります。

たとえば、エフェクトをステレオで使用した場合、正の値に設定すると、LFO の位相が 左のチャンネルでは前にシフトし、右のチャンネルでは後ろにシフトします。

Sync

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

Freq

カットオフモジュレーションの周波数を設定します。

フェーザーおよびモジュレーションエフェクト

フェーザーエフェクトとモジュレーションエフェクトでは、同じウィンドウセクションが共有されて います。セクションの上部にあるラベルをクリックすると、対応するエフェクトの設定が表示されま す。

Phaser



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。

Feedback

```
エフェクトにレゾナンス (共鳴)を付加します。値が高いほど効果も大きくなります。
```

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。

Modulation Effects

「Type」ポップアップメニューで、使用するモジュレーションエフェクト を「Chorus」、「Flanger」、または「Ensemble」から指定できます。

「Flanger」と「Chorus」には、以下のパラメーターを使用できます。



Rate

ピッチモジュレーションの周波数をヘルツで指定します。

Sync

「Sync」をオンにすると、「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。

Feedback

エフェクトにレゾナンス (共鳴)を付加します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

「Ensemble」には、以下のパラメーターを使用できます。



Rate

LFO の周波数を設定します。

Sync

「Sync」をオンにすると、「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。

Delay



Mode

•

- 「Stereo」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」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、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にフィードバックされます。
- 「Ping-Pong」は左右の入力チャンネルをミックスし、ミックスされた信号を 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。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

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。

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、ディレイタイムは音値に設定されます。

補足

最大ディレイタイムは 5000 ミリ秒です。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。

Freq hi

ディレイの高域を減衰します。

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 カ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。

Reverb



Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

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 Freg」パラメーターの設定によります。

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 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。正の値に設定すると低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「Low Freg」パラメーターによります。

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。

Predelay

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。

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。

High Cut

リバーブテールの高域を減衰させます。この数値が低くなるほどリバーブテールの中の高 域が小さくなります。

Chorusing On/Off

コーラスエフェクトを有効または無効にします。

Chorusing Rate

ピッチモジュレーションの周波数を設定します。

Chorusing Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

「Equalizer」 セクション

「Equalizer」セクションには、4 バンドのパラメトリックイコライザーが表示されます。



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。

On/Off

周波数帯域のオン/オフを切り替えます。

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調節します。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。

クイックコントロール

Retrologue には、あらかじめ定義された 8 つのクイックコントロールセットが用意されています。これらのコントロールは Steinberg DAW から直接制御できます。

初期設定では、これらのコントロールは以下のパラメーターに割り当てられています。

- 1は「Filter Cutoff」に割り当てられています。
- 2は「**Resonance」**に割り当てられています。
- 3は「Distortion」に割り当てられています。
- 4は「Filter Envelope」に割り当てられています。
- 5は「Filter Attack」に割り当てられています。
- 6は「Filter Decay」に割り当てられています。
- 7は「Amp Attack」に割り当てられています。
- 8は「Amp Decay」に割り当てられています。

補足

クイックコントロールのデフォルトの割り当てを変更することもできます。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。

MIDI コントローラー

Retrologue のほとんどのパラメーターは MIDI コントローラーで調節できます。

MIDI コントローラーの割り当ては、1 つの例外を除きプラグイン全体に反映されます。モジュレーションホイールの割り当てはプリセットごとに保存されます。これによって、モジュレーションホイールでエフェクトのパラメーターを制御できる一方、モジュレーションマトリクスでモジュレーションデスティネーションとしてエフェクトを使用しない場合はホイールの操作は無効になります。

補足

- 初期設定では、ボリュームとパンがコントローラーの7と10に割り当てられているためいつでも使用できます。
- Steinberg DAW で Retrologue を使用する場合、MIDI コントローラーの割り当てはプロジェ クトと共に保存されます。

MIDI コントローラーの割り当て

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。

補足

モジュレーションホイールは「Learn」機能を使用して割り当てることはできません。

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。 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。

MIDI コントローラーの割り当ての解除

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

パラメーターの割り当てごとに最小値と最大値を設定してパラメーター範囲を設定できます。

- 最小値を設定するには、パラメーターをその値に設定し、コントロールを右クリックして「Set Minimum」を選択します。
- 最大値を設定するには、パラメーターをその値に設定し、コントロールを右クリックして「Set Maximum」を選択します。

モジュレーションホイールの割り当て

手順

- 1. モジュレーションホイールに割り当てるコントロールを右クリックします。
- 2. 「Modulation Wheel」サブメニューで「Enable Mod Wheel」を選択します。
- 3. 「Set Minimum」および「Set Maximum」コマンドを使用してモジュレーションホイールの 最小値と最大値を設定します。

索引

Α

「ARP」ページ 25 Arpeggiator 25

F

```
「FX」ページ 33
Delay 39
Equalizer 41
Modulation Effects 37
Phaser 37
Resonator 34
Reverb 40
```

Μ

MIDI コントローラー 概要 42 割り当て 42

S

「Synth」ページ 9

ŧ

キーボード 8

<

クイックコントロール 42

ふ

プリセット VST プリセット 6 モジュールプリセット 6 フレーズプレーヤー 25

も

モジュレーションマトリクス 概要 18