

ユーザース・マニュアル

# *Clavinet V*

**ARTURIA®**  
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

# スペシャルサンクス

---

## ディレクション

---

Frédéric Brun                      Kevin Molcard

---

## デベロップメント

---

Pierre Pfister (project manager)	Baptiste Aubry	Samuel Limier	Mathieu Courouble
Corentin Comte (lead)	Baptiste Le Goff	Germain Marzin	Raynald Dantigny
Stefano D'Angelo	Pierre-Lin Laneyrie	Mathieu Nocenti	
	Valentin Lepetit	Benjamin Renard	

---

## デザイン

---

Glen Darcey	Morgan Perrier	Greg Vezon
Shaun Elwood	Sebastien Rochard	

---

## サウンドデザイン

---

Jean-Baptiste Arthus	Pierre Pfister	Paolo Apollo Negri
Victor Morello	Nori Ubukata	Christian Laffitte

---

## マニュアル

---

Randy Lee	Morgan Perrier	Mathieu Courouble	Tomoya Fukuchi
-----------	----------------	-------------------	----------------

© ARTURIA SA - 2017 - All rights reserved.  
11 Chemin de la Dhuy  
38240 Meylan  
FRANCE  
[www.arturia.com](http://www.arturia.com)

マニュアルに記載されている情報は、Arturia側から事前の予告なく変更される場合があります。本マニュアルに記載されているソフトウェアは、ライセンス契約、または非公開契約の条項の下、提供されています。ソフトウェア使用許諾書には合法的使用の条件が規定されています。本書のいかなる部分もARTURIA S.A.の書面による明示的な許可なく購入者の個人的な使用以外のいかなる形態、または目的でも複製、または送信することはできません。

このマニュアルで引用されているその他の製品、ロゴ、会社名はそれぞれの所有者の商標、または登録商標です。

**Product version: 1.0**

**Revision date: 4 December 2017**

# Clavinet Vをお買い上げいただきましたありがとうございます！

このマニュアルは、Arturiaの**Clavinet V**の機能と動作をカバーしています。これは非常にリアルなバーチャルインストゥルメントの最新バージョンです。

**できるだけ早くソフトウェアを登録してください！** Clavinet V購入すると電子メールでシリアルナンバーとアンロックコードが送信されます。これはオンラインレジストレーションプロセスに必要です。

## お知らせ

### 仕様変更の可能性について：

このマニュアルに記載されている情報は、印刷時に正しいと考えられています。ただし、Arturiaは、購入した製品をアップデートするために予告なく仕様の変更、または変更を行う権利を留保します。

### 重要：

このソフトウェアをアンプ、ヘッドフォン、またはスピーカーと組み合わせて使用すると難聴などを引き起こす可能性のある音量が発生する場合があります。高レベル、または不快なレベルで長時間操作しないでください。

耳に聴力障害や耳鳴りが生じた場合、専門の医師に相談してください。

# はじめに

**ArturiaのClavinet Vをお買い上げいただきましてありがとうございます！**

最新のエレクトロアコースティック。インストゥルメントのバーチャルモデルであるClavinet Vをお買い上げいただきましてありがとうございます。Hohner Clavinetは、間違いなく独特なサウンドのする楽器の一つです。：エレクトリックピアノと他のピアノを混同することはあるかもしれない、また1つのエレキギターを別のギターと組み合わせ、となったときにもう1つの音色として選ばれる瞬間的な閃きは“Clavinet”です。

最新のエレクトロアコースティック。インストゥルメントのバーチャルモデルであるClavinet Vをお買い上げいただきましてありがとうございます。Hohner Clavinetは、間違いなく独特なサウンドのする楽器の一つです。：エレクトリックピアノと他のピアノを混同することはあるかもしれない、また1つのエレキギターを別のギターと組み合わせ、となったときにもう1つの音色として選ばれる瞬間的な閃きは“Clavinet”です

その他の偉大なハードウェアやソフトウェアのすべての情報については、当社のウェブサイト [www.arturia.com](http://www.arturia.com) をご覧ください。これらは世界中のミュージシャンにとって不可欠なインスピレーションを与えるツールとなっています。

敬具

**Arturiaチーム**

# もくじ

1. はじめに.....	4
1.1. ヒストリー.....	3
1.2. Clavinetがレコーディングで使用されている代表曲.....	4
1.3. 特徴.....	4
2. アクティベーションとはじめの操作.....	5
2.1. ライセンスをアクティベーションする.....	5
2.1.1. Arturia Software Center (ASC).....	5
2.2. 最初のセットアップ.....	6
2.2.1. オーディオとMIDIセッティング: Windows.....	6
2.2.2. 2.1.2 オーディオとMIDIセッティング: Mac OS X.....	8
2.2.3. プラグインモードで使用する.....	9
3. ユーザーインターフェイス.....	10
3.1. バーチャルキーボード.....	10
3.2. ツールバー.....	11
3.2.1. プリセットの保存 (Save Preset).....	11
3.2.2. 新規保存 (Save Preset As...).....	12
3.2.3. プリセットのインポート.....	12
3.2.4. プリセットのエクスポート.....	13
3.2.5. すべてのプレイリストのエクスポート.....	13
3.2.6. バンクのエクスポート.....	13
3.2.7. ウィンドウのリサイズ.....	14
3.2.8. オーディオセッティング.....	14
3.2.9. 情報欄.....	14
3.2.10. プリセットブラウザーについて.....	15
3.2.11. MIDIコントローラーによるブラウズ.....	15
3.2.12. MIDILラーンのアサイン.....	15
3.2.12.1. コントロールのアサインと解除.....	16
3.2.12.2. スライダーの最小値/最大値.....	17
3.2.12.3. 相対コントロールオフション.....	17
3.2.12.4. リザーブMIDI CCナンバー.....	17
3.2.13. 設定.....	18
3.2.14. ロウワーツールバー.....	19
3.2.14.1. MIDIチャンネル設定.....	15
3.2.14.2. パニックボタン.....	20
3.2.14.3. CPUメーター.....	20
3.3. プリセットブラウザー.....	21
3.3.1. プリセットの検索.....	21
3.3.2. タグを使用したフィルタリング.....	22
3.3.3. プリセット情報について.....	23
3.3.4. プリセットの選択: その他の方法.....	24
3.3.5. プレイリスト.....	26
3.3.5.1. プレイリストへの追加.....	26
3.3.5.2. プリセットの追加.....	26
3.3.5.3. プリセットの並べ替え.....	27
3.3.5.4. プリセットの削除.....	27
3.3.5.5. プレイリストの削除.....	27
3.4. トップパネル: ベーシックコントロール.....	28
3.4.1. トーン/EQスイッチ.....	28
3.4.2. ピックアップセッティング.....	29
3.4.3. ボリュームコントロール.....	29
3.4.4. ミュートバー.....	30
3.5. アドバンス機能.....	31
3.5.1. ハーモニックプロファイル.....	31
3.5.2. ベロシティカーブ.....	33
3.5.2.1. カーブの選択.....	33
3.5.2.2. ベロシティカーブのエディット.....	35
4. アンプリファイアー.....	36

4.1. コントロール .....	36
4.1.1. オンアクシス .....	36
4.1.2. ボリューム .....	36
4.1.3. EQ (トレブル、ミドル、ベース) .....	28
4.1.4. ブライト .....	36
4.1.5. リバーブ .....	37
4.1.6. ビブラートスピード / インテンシティ .....	37
4.1.7. マスターボリューム .....	37
4.1.8. アンブ・オン/オフ .....	37
5. エフェクト .....	38
5.1. エフェクトの選択 .....	38
5.2. フランジャー (Flanger) .....	39
5.3. フェイザー (Phaser) .....	40
5.4. コーラス (Chorus) .....	41
5.5. アナログディレイ (Analog Delay) .....	42
5.6. コンプレッサー (Compressor) .....	43
5.7. オーバードライブ (Overdrive) .....	44
5.8. ボーカルフィルター (Vocal Filter) .....	45
5.9. ワウ/オートワウ (Wah / Auto-Wah) .....	46
5.9.1. ワウペダル (Wah pedal) .....	46
5.9.2. オートワウ (Auto-Wah) .....	47
6. ソフトウェアライセンス契約書 .....	48

## 1. はじめに

Clavinet Vは、当社の豊富なバーチャルインストゥルメントの最新製品です。このユニークなインストゥルメントのサウンドと動作を忠実にモデリングしただけでなく、Clavinetが製造された時には想像できないほどの機能が追加されています。

Arturiaは、いつも卓越性と正確性に対する情熱を持っています。これにより、Clavinetハードウェアとその電気回路のあらゆる側面を広範囲に分析し、時間の経過とともに起こる動作の変化をモデリングすることに成功しました。Clavinet Vを使用すると、これらの要素をコントロールすることができ、これによってお気に入りのアーティストのサウンドを再現したり、新しい方向のサウンドを作成したりできます。

Clavinet Vは、WindowsとMac OS Xのスタンドアロンインストゥルメントとしても、DAW内のすべての主要なフォーマットのプラグインとしても使用可能です。ほとんどのパラメーターをハンズオンコントロールするためのMIDIラーニング機能を持ち、プラグインはパラメーターオートメーションを可能にし、クリエイティブなコントロールを可能にします。

### 1.1. ヒストリー

Clavinetは、1964年から1982年までハーモニカで知られているドイツの企業、Hohnerによって製造されました。これはアコーディオン、メロディカ、バンジョー、ウクレレ、カズーを含む多くの種類の楽器を製造する歴史ある会社です。

Hohnerはまた、Cembalet、Pianet、Basset、Guitaretなど多くの種類のエレクトリックキーボードを発明しましたが、そのほとんどはあまり知られていません。しかし、彼らはClavinetの発明でキーボードの歴史の象徴であるかれらの位置を確保しました。

そのファミリーは、14世紀初めまで遡りますがClavinetに似た親戚にclavichordというものがあります。



撮影：Gérard Janot - Own work, CC BY-SA 3.0

clavichordは、鍵盤を弾いたときに弦を叩くようなharpichordとは対照的に、弦をヒットするために金属の刃を使用した点で異なりました。

Clavinetはラバーパッドを使用して弦をたたき、Eddie Van Halenによって一般化されたエレクトリックギターの奏法の1つである“ハンマリングオン”に似たアタックキャラクターをもたらします。

clavichordもClavinetも、アンサンブル演奏中に聴こえるほど強くはありませんでした。これはclavichordが使用できなくなり、*pianoforte* (ピアノ) に取って代わられる不幸なクオリティでした。

しかし、電気の出現に伴い、増幅装置と組み合わせることが可能になり、ドラムやギターを含む他の楽器との組み合わせで同じレベルのステージにClavinetを置くことができるようになりました。

もはや技術的に製造されていませんが、ClavinetのサウンドはArturiaのClavinet Vで実質的に補うことができます。そして、Clavinetのサウンドを夢見ているなら、Clavinet Vに含まれているエフェクトやコントロールによって夢を実現できるでしょう。

## 1.2. Clavinetがレコーディングで使用されている代表曲

時代を超越する世界にインストゥルメントのが登場したことを大胆に主張します。このインストゥルメントを使用しているアーティストやそれを使った楽曲を参考にするとうまくいくでしょう。

Clavinetの評判は、その歴史と多様な魅力が物語っています。:

- *Superstition*と*Higher Ground* - Stevie Wonder ...この曲はあまりにも有名なので、ここでリストが止まるかもしれない...しかしはるかに多くのリストがあります。:
- *Outa-Space* - Billy Preston
- *NutRocker*と*Still, You Turn Me On* - Emerson, Lake and Palmer
- *You Make Loving Fun* - Fleetwood Mac
- *Life In The Fast Lane* - Eagles
- *Trampled Under Foot* - Led Zeppelin

上記のリストには20世紀のもっとも影響力のあるミュージシャンやグループの半数しか記載されていません。おそらくClavinet Vでは、あなたの名前もいつかリストアップされるでしょう!

## 1.3. 特徴

Hohnerは、Clavinetで最も人気のあるD6モデルの半ダース・バージョンを生産しました。D6のオリジナル機能はすべて以下のように細心の注意をもって再現されています。:

- 2つのピックアップと6コアのピックアップデザイン
- ピックアップを様々な位置やフェイズで使用するための2つのデュアルポジション・ピックアップセレクタースイッチ
- ミュート/ダンピングスライダー

上記にとどまらず以下の機能を加えました。:

- ストンプボックス・タイプのエフェクトの完璧な配列。その中から5個を同時に使用可能。
- さらにEQとトレモロコントロール、スプリングリバーブを備えたチューブアンプのモデリング
- Bass Guitar, Dark, Boosted 2nd, 3rdなどのハーモニックプロファイルの選択。
- 8系統の物理モデルパラメーターをコントロールし、細かなエディットや極端な変更役に立ちます。
- ユーザー設定が可能なベロシティカーブ
- MIDIアサイン可能なパラメーターコントロール
- プリセットとカテゴリー (フィジカルClavinetを探しましょう!)

さらにもう一つ: フィジカルモデリングによって、Clavinetのオリジナルのレンジ (60音) を超えて演奏することも可能です。これにより、“ClavinetのサウンドがPianoのように88鍵あったらどうなるか?”という疑問にお答えします。そして、雷鳴のようにローAから華やかなハイCまで生まれ変わったClavinet Vという新しいインストゥルメントを提供します。

## 2. アクティベーションとはじめる操作

Clavinet Vは、Windows 7以降、およびMac OS X 10.10以降のOSを搭載したコンピューターで動作します。Clavinet Vは、スタンドアロンの他にAudio Units、AAX、VST2、VST3のインストールメントとして使用することが可能です。



### 2.1. ライセンスをアクティベーションする

Clavinet Vのインストールが終了したら、次のステップはソフトウェアのライセンスをアクティベーションすることです。

これは、異なるソフトウェアプログラムArturia Software Centerを含む簡単なプロセスです。

#### 2.1.1. Arturia Software Center (ASC)

ASCをまだインストールしていない場合は、以下のWEBページにアクセスしてください。:

[Arturia Updates & Manuals](#)

ページ上部にあるArturia Software Centerを探し、システムに合うインストーラーのバージョン (Mac OS X、またはWindows) をダウンロードしてください。

指示に従ってインストールを行い、次に。:

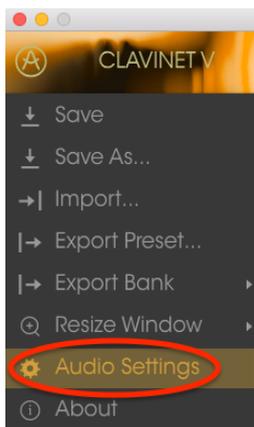
- Arturia Software Center (ASC)を立ち上げてください。
- ご自分のArturiaアカウントにログインしてください。
- ASCの“My Products”セクションに移動してください。
- “Activate”ボタンをクリックしてください。

これですべてです。

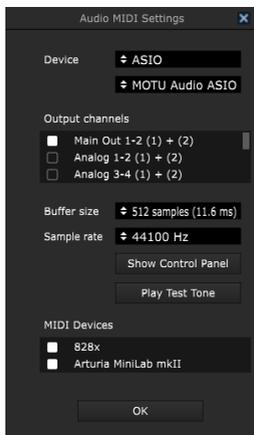
## 2.2. 最初のセットアップ

### 2.2.1. オーディオとMIDIセッティング：Windows

Clavinet Vの左上にはプルダウンメニューがあり、ここには様々な設定を行なうことができます。最初にここへ移動し、MIDIや オーディオ・セッティングのオプションを選択する必要があります。



オーディオ&MIDIセッティング・ウィンドウが表示されます。使用可能なデバイスの名称は、使用しているハードウェアに依存しますが、これはWindowsとMac OS Xの両方で同じように動作します。



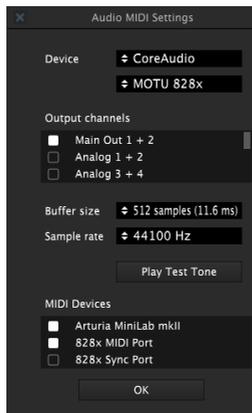
オーディオ&MIDIセッティング・ウィンドウ

上から順に以下のようなオプションがあります。:

- **Device** インストゥルメントのオーディオ出力にどのドライバーを使用するか選択することができます。これは“Windows Audio”や“ASIO driver”のようにコンピューター自身のドライバーである場合もあります。また、ハードウェア・インターフェイスの名称がこのフィールドに表示されることもあります。
- **Output Channels** オーディオ出力に使用するどのチャンネルにオーディオをルーティングするのか選択することができます。2系統のアウトプットを備えている場合、2系統のオプションが表示されます。2系統以上ある場合は、その中から1つのペアを出力として選択することができます。
- **Buffer Size** お使いのコンピューターがサウンドを演算するために使用するオーディオ・バッファのサイズを選択することができます。小さいバッファ値では、少ないレイテンシーを実現しますが、負荷が高くなります。大きなバッファ値は、コンピューターが演算する時間を与えることができるので、CPU負荷は軽減されますが、多少のレイテンシーを伴う場合があります。お使いのシステムに最適なバッファ・サイズを探してください。現在のコンピューターは、高速になっているので、サウンドにポップノイズやクリックを出不さずに256、128サンプル程度のバッファ・サイズで動作させることが可能です。クリック音が発生する場合は、バッファ・サイズを少し上げてください。レイテンシーはこのメニューの右側に表示されます。
- **Sample Rate** インストゥルメントから出力するオーディオのサンプルレートを設定することができます。多くのコンピューターでは最高で48kHzで動作が可能ですが、このオプションは、オーディオ・インターフェイスの性能に依存します。高いサンプルレートでは、多くのCPU負荷を必要とし、96kHzまで設定することができますが、特に理由のない限り44.1、または48kHzでの使用を推奨します。“Show Control Panel”ボタンは、選択しているオーディオ・デバイスのシステム・コントロールパネルにジャンプします。
- **Show Control Panel** ボタンを押すと、選択しているオーディオデバイスのシステムコントロールパネルにジャンプします。
- **Play Test Tone** デバイスを正しく接続し認識しているかテスト・トーンを再生することでオーディオに関するトラブルシューティングを行なうことができます。
- **MIDI Devices** 接続しているMIDIデバイスが表示されます。インストゥルメントをトリガーするために使用する楽器のチェックボックスをクリックしてください。チャンネルを指定する必要はありません。スタンドアローン・モードでのClavinet Vは、すべてのMIDIチャンネルに反応します。一度に複数のデバイスを指定することも可能です。

## 2.2.2. 2.1.2 オーディオとMIDIセッティング： Mac OS X

設定の方法は、Windowsとよく似ており、メニューへのアクセスは同じ方法で行います。OS Xでの違いは、オーディオ・ルーティングにCoreAudioを使用すること、その中でオーディオ・デバイスの2番目のドロップダウンメニューで選択可能です。それは別として、オプションに関しては、Windowsセクションで説明したものと同じです。



オーディオMIDIセッティング： Mac OS X

### 2.2.3. プラグインモードで使用する

Clavinet Vは、Cubase、Logic、Pro Tools等のような主要なDAWソフトウェアで動作できるようVST、AU、AAXプラグイン・フォーマットに対応しています。プラグイン・インターフェイスとセッティングが、いくつかの違いだけでスタンドアローン・モードの時と同じように動作してそれらを使用することができます。

- DAWのオートメーション・システムを使用して多くのパラメーターをオートメーション化することができます。
- DAWプロジェクト内では複数のClavinet Vインスタンスを使用することができます。スタンドアローン・モードでは1台だけの使用が可能です。
- DAW内で使用可能なディレイ、コーラス、フィルターなどのプラグインエフェクトを使用することができます。
- DAWのオーディオ・ルーティングによってDAW内部でよりクリエイティブClavinet Vのオーディオ出力をルーティングすることができます。



## 3. ユーザーインターフェイス

Clavinet Vには素晴らしい機能が満載されています。この章では、それぞれが何をするものかを紹介していきます。このインストゥルメントで作成できる広範囲なレンジのサウンドに驚かれると思います。

また、Clavinet Vは非常にフレキシブルですがシンプルに作られています。それは常にArturiaプロダクトがフォーカスしている点です。ユーザーのクリエイティビティを引き出す設計を心がけています。

### 3.1. バーチャルキーボード

バーチャルキーボードを使用すると外部 MIDI デバイスを使用せずにサウンドを再生することができます。選択したサウンドを確認する際などにバーチャルキーボードをクリックしてください。また、キーボード上をドラッグすることでグリッサンドすることも可能です。

鍵盤の前端をクリックすると、ペロシティが高くなり、奥側をクリックするとそふとなペロシティが得られます。



Clavinet Vのバーチャルキーボード

## 3.2. ツールバー

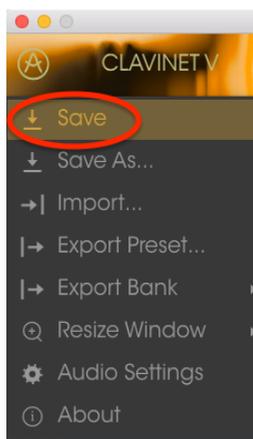
スタンドアローン、プラグイン・モードの両方でインストゥルメントの一番上にあるツールバーは、多くの役立つ機能に素早くアクセスすることができます。これらの詳細を見てみましょう。

これらのオプションの最初の7つは、インストゥルメント・ウィンドウの左上隅のClavinet V と書かれた部分をクリックすることでアクセスすることができます。

以下のセクションでは、これらの各機能について説明していきます。

### 3.2.1. プリセットの保存 (Save Preset)

このオプションは、選択中のプリセットへの変更を上書きします。元のプリセットも残したい場合は Save As オプションを使用してください。この情報については次のセクションを参照してください。

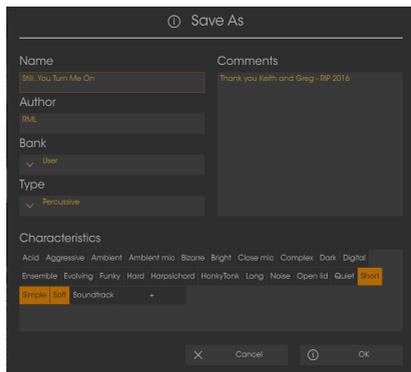


プリセットのセーブ

### 3.2.2. 新規保存 ( Save Preset As... )

このオプションを選択すると、プリセットに関する情報を入力できるウィンドウが表示されます。名称を付けることに加え、バンクやタイプを選択し、タグを選択するだけでなく、独自のバンク、タイプ、キャラクターを作成することができます。この情報は、プリセットブラウザーで読み取ることができ、あとでプリセットバンクを検索するときに便利です。

“コメント”フィールドに自由形式のテキストコメントを入力することも可能です。これは、より詳細な説明を提供するために便利です。

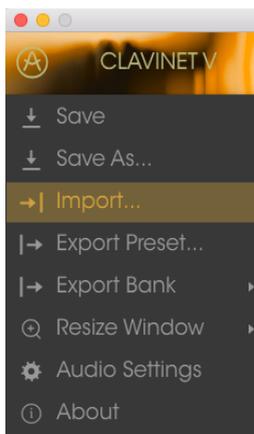


Save As ウィンドウ

### 3.2.3. プリセットのインポート

1つのプリセット、またはプリセット・バンク全体などのプリセット・ファイルを読み込むことができます。プリセットは、.claxフォーマットで保存されています。

このオプションを選択すると、ファイルへのデフォルトのパスはウィンドウに表示されますが、他のロケーションに置かれたフォルダに移動させることも可能です。



インポートプリセット・ウィンドウ

### 3.2.4. プリセットのエクスポート

任意のプリセットをファイルとしてエクスポートすることができます。エクスポートを選択すると、ファイルへのデフォルトのパスはウィンドウに表示されますが、他のロケーションに置かれたフォルダに移動させることも可能です。

### 3.2.5. すべてのプレイリストのエクスポート

プレイリストでは特定のギグやセッションにしようするためのサウンドを選択することができます。このコマンドを使用すると、すべてのプレイリストをエクスポートしてClavinet Vがインストールされている別のコンピューターにインポートすることができます。

### 3.2.6. バンクのエクスポート

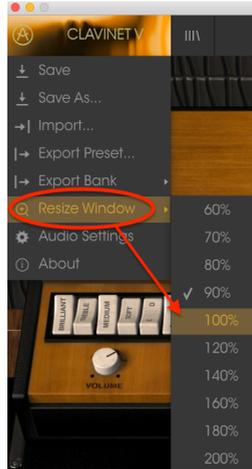
バックアップやプリセットの共有を行うためにインストゥルメントからサウンドのバンク全体をエクスポートする場合に使用することができます。



バンクのエクスポートを選択

### 3.2.7. ウィンドウのリサイズ

Clavinet Vのウィンドウは視覚的なノイズなくオリジナルのサイズの60%~200%までの間でサイズを変更することができます。ラップトップなどの小さいディスプレイで表示できるようインターフェイスのサイズを小さくすることができます。大きなディスプレイや、セカンド・モニターを使用している場合、コントロールをより見やすくするためにサイズを大きくすることも可能です。コントロールのすべては、任意のズームレベルでも同じように動作しますが、小さいサイズは縮小されるので、確認が難しくなる場合があります。



リサイズウィンドウのメニュー

### 3.2.8. オーディオセッティング

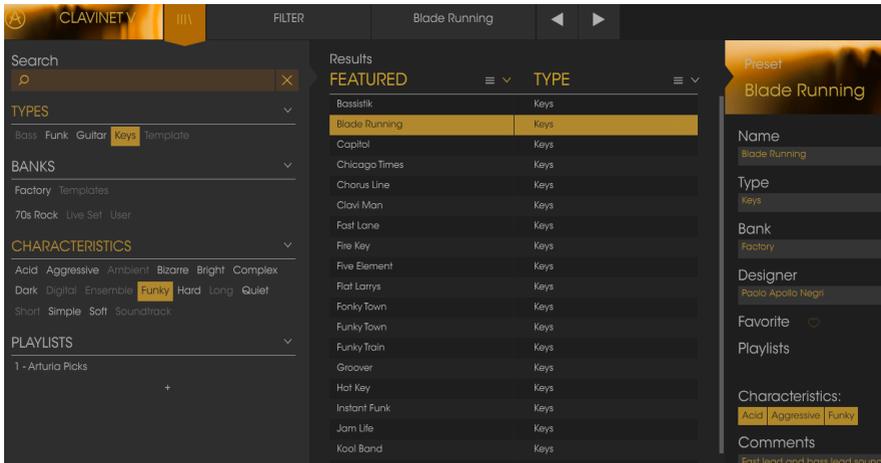
インストゥルメントがサウンドを送り、MIDIを送信する方法を管理します、詳細な方法については [オーディオ&MIDIセッティングs \[p.6\]](#)を参照してください。

### 3.2.9. 情報欄

このウィンドウには、Clavinet Vソフトウェアのバージョン情報と開発者のクレジットを表示することができます。ウィンドウを再度クリックすると閉じます。

### 3.2.10. プリセットブラウザーについて

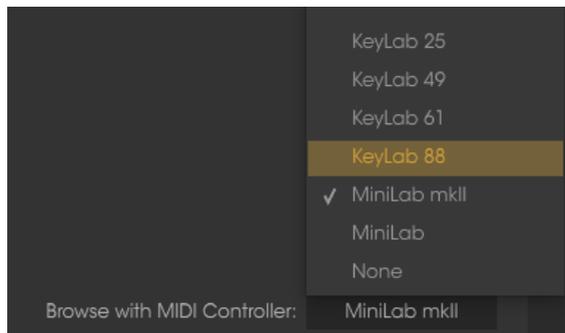
プリセット・ブラウザーは、4本の垂直線マークのブラウザー・ボタンをクリックすることで呼び出すことができます。ツールバーのフィルター、ネーム・フィールドと左右の矢印は、プリセットの選択を行います。



プリセットブラウザー

### 3.2.11. MIDIコントローラーによるブラウズ

プリセットブラウザー・ウィンドウの一番下には、MIDIコントローラーでブラウズするというフィールドがあります。Arturiaコントローラーと連携するようにClavinet Vを設定するので、コントローラーをこれらの機能にマッピングすることなくプリセットの検索結果を参照することができます。

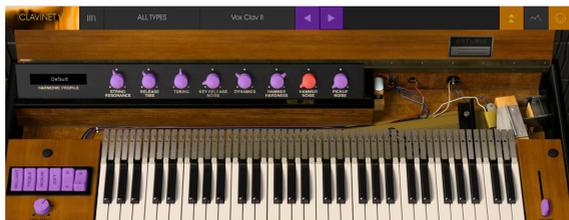


メニューをクリックして使用しているArturiaコントローラーを選択してください。エンコーダー1を使用して検索パラメーター（タイプ、バンク、キャラクター）をクリックして選択し、エンコーダー9を使用して検索結果をスクロールして、プリセットを選択するためにクリックしてください。

この機能をオフにしたい場合は、“None”を選択してください。

### 3.2.12. MIDIラーンのアサイン

ツールバーの右側にあるMIDIプラグのアイコンをクリックするとインストゥルメントがMIDIラーン・モードに入ります。MIDIコントロールをアサインすることができるパラメーターは紫色で表示され、フィジカルコントローラーをインストゥルメントの目的の位置にマッピングすることができます。一般的な例は、ご使用のハードウェア・キーボードからサウンドを変更できるように、トーンセレクト・スイッチのコントローラー上にあるパーチャルスウェル・ペダルにエクスプレッション・ペダルやボタンをマッピングすることが挙げられます。



MIDIラーンモード

上の画像では、パラメーターノブの1つが赤色になっています。つまりすでに外部MIDIコントローラーにアサインされていることを意味しています。しかし、これらは再アサインする事が可能です。

エフェクトパラメーターも、外部MIDIコントローラーにアサインする事が可能です。：



MIDIラーンモード - ボトムセクション

#### 3.2.12.1. コントロールのアサインと解除

紫色のエリアをクリックすると、そのコントロールはラーン・モードになります。物理的なダイヤルやフェーダーを動かすとそのターゲットはハードウェア・コントロールとソフトウェアをリンクしたことを示すように赤くなります。ポップアップ・ウィンドウには、リンクされる2つの内容やリンクを解除するボタンを表示されます。コントロールを右クリックしてアサインを解除することも可能です。



トーンボリューム・コントロールを選択し、アサイン

### 3.2.12.2. スライダーの最小値/最大値

パラメーターの範囲を0%~100%以外の数値に変更するミニマム/マキシマム・スライダーもあります。例えば、アンプのマスター・ボリュームをハードウェア・コントロールによって30%~90%の間でコントロールしたいと思った場合、この設定はミニマムで0.30、マキシマムでは0.90に設定すると、ハードウェアの物理的な文字盤の表示とは関係なく、最小位置で30%、最大位置で90%になるよう設定されます。誤って小さすぎる音や大き過ぎる音にならないようにするために有効な設定と言えます。

これは、演奏に謝ってサウンドを小さくしすぎたり、大きくし過ぎないために便利です。

### 3.2.12.3. 相対コントロールオプション

このウィンドウ内の最後のオプションは、“Is relative”と書かれたボタンです。これはコントロールの特定のタイプに対して使用するために最適化されています。例えば、ノブが回転している方向と速度を示す多面いわずかな値を送信するもので、直観的に値のすべて（0~127）を送信する必要がないなどに使用します。

具体的に相対的ノブは、マイナス方向にノブを回すと61~63の値を送り、プラスの方向にまわすと65~67の値を送信します。回転速度はパラメータのレスポンスを決定します。この機能に対応しているかどうかは、ハードウェアコントローラーのマニュアルを参照してください。対応している場合、MIDIアサインを行うときには必ずこのパラメーターをオンに切り替えてください。

このように設定すると、フィジカルなコントロール（通常はノブ）の変化は、現在のセッティングで始まるのではなく、“absolute”コントロールされると、すぐに他の値にそれをスナップしてソフトウェアのパラメーターを変更します。

現在のセッティングを大きくジャンプすることを望まないボリュームやエフェクトペダルのようなコントロールに割り当てる場合はチェックを外すほうが良いでしょう。

### 3.2.12.4. リザーブMIDI CCナンバー

特定のMIDI CCコントローラー（MIDI CC）ナンバーは予め役割が決まっており、他のコントロールをアサインすることができません。それは以下の通りです。:

- ピッチベンド
- サスティン (CC #64)
- ソフトペダル (CC #67)
- オールノートオフ (CC #123)

他のすべてのMIDI CCナンバーは、Clavinet Vのパラメーターをコントロールためのアサインに使用することができます。

### 3.2.13. 設定

ツールバーの右端にある小さい矢印は、MIDIコントローラーの設定を行います。これはMIDIハードウェアからインストゥルメントのパラメーターをコントロールするために設定しているMIDIマップのセットを管理することができます。現在使用しているMIDIアサインの設定をコピー、またはエクスポートしたり、設定のファイルをインポートすることができます。

これはハードウェアを交換するたびに、すべてをゼロからアサインを構築することなく異なるハードウェアMIDIキーボードでClavinet Vを使用するために使うことができます。



コントローラー名の隣にあるチェックマークは、MiniLab mk IIの設定がアクティブであることを示しています。

### 3.2.14. ロウワーツールバー

ロウワーツールバー左側には現在変更しているコントロール値の状態や数値を表示しています。コントロールの上にカーソルを置くと下図のように値が表示されます。

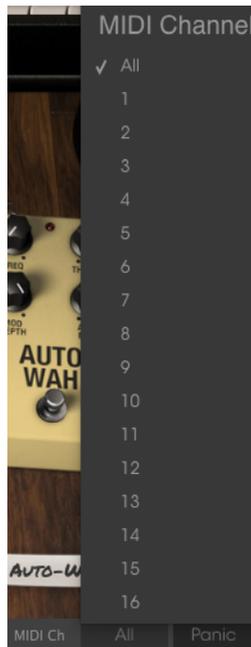


現在のコントロール値を表示

ロウワーツールバーの右側には、いくつかの小さいウィンドウとボタンがあります。これらは重要な機能なので、詳しく見ていきましょう。

#### 3.2.14.1. MIDIチャンネル設定

使用中のMIDIチャンネルを表示します。それをクリックすることによって使用するMIDIチャンネルを変更することができます。(All、1-16)



### 3.2.14.2. パニックボタン

パニック・ボタンは、音が鳴り止まなくなった場合にすべてのMIDI信号をリセットするためにクリックすることができます。



### 3.2.14.3. CPUメーター

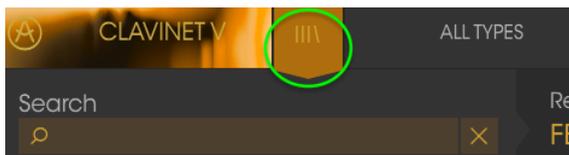
CPUメーターは、インストールメントによって使用しているコンピューターのCPU負荷をモニターするために使用することができます。



### 3.3. プリセットブラウザー

プリセット・ブラウザーではClavinet Vのサウンドを検索し、ロードとマネージメントする方法を提供します。これはいくつかの異なるビューがありますが、すべてのプリセットの同じバンクにアクセスすることができます。

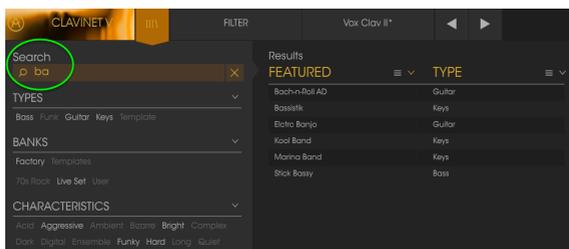
サーチ・ビューにアクセスするには、ブラウザー・ボタン（3本の縦線と1本の斜線）をクリックしてください。



プリセットブラウザー・ボタン

#### 3.3.1. プリセットの検索

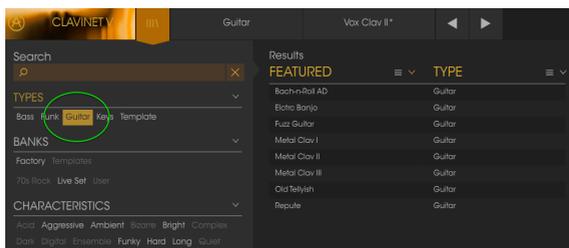
検索画面には、セクションの数が表示されます。左上の“Search”フィールドをクリックするとパッチ名でフィルタリングしたプリセットリストを表示するための検索候補名を入力することができます。結果列は、検索の結果を表示するように更新されます。検索内容をクリアするには、検索フィールドのXボタンをクリックしてください。



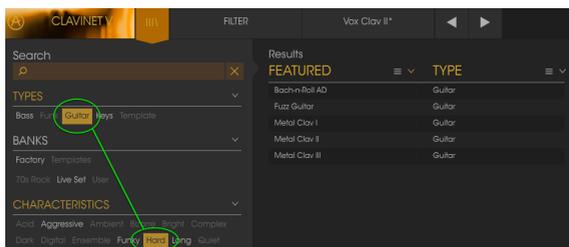
Searchフィールドにテキストを入力してフィルタリング

### 3.3.2. タグを使用したフィルタリング

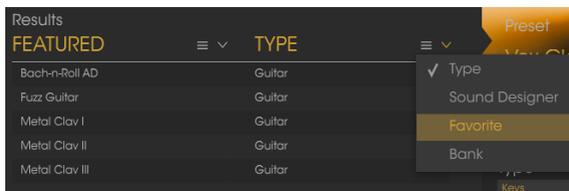
また、別のタグを使用して検索することもできます。例えば、タイプ・フィールドの“guitar”をクリックすることでこれらのタグに一致するプリセットのみを表示することができます。タグ・フィールドを表示、または非表示するには、タイトル・フィールドの右側になる下向きの矢印ボタンをクリックしてください。“Results”列の各セクションにある矢印ボタンをクリックすることでソートすることができます。



より詳細な検索を行なうために複数の検索フィールドを使用することができます。正確に条件と一致するプリセットを探せるようタイプ、バンク、キャラクターのオプションを指定してください。再び起動しなおさなくてもその条件を削除し、検索を拡げるためには任意のタグの選択をクリックして削除してください。



Results列の2番目は、検索したい方法に応じて、タイプ、サウンドデザイナー、フェイバリット、バンクのタグを切替えて表示させることができます。右側にあるソート矢印の隣にあるオプション・メニューをクリックして選択可能です。

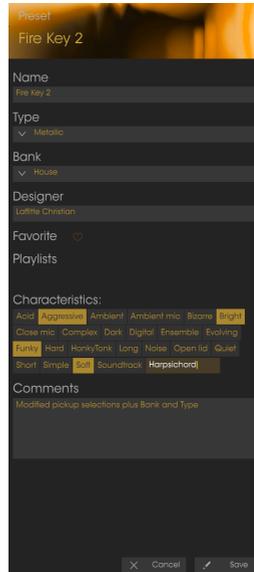
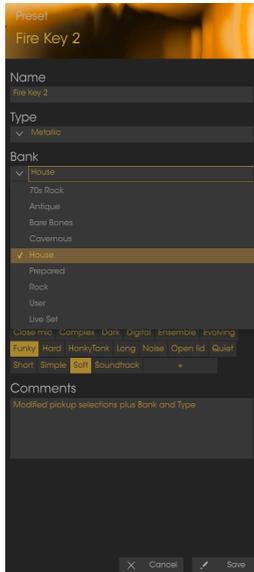


### 3.3.3. プリセット情報について

検索フィールドの右側にあるプリセット情報の欄には、プリセットに関する情報が表示されます。ユーザー・プリセットの情報（名称、タイプ、お気に入りなど..）は、ここで変更することができます。

ファクトリープリセットを変更した場合に、名称を変更したり、コメントやタグを加えて設定したい場合、メインメニューの“Save As”コマンドを使用してユーザー・プリセットとして再保存することができます。こうした時にインフォメーション欄を更新するためにエディットやデリート・ボタンを使用することができます。

エディットをクリックして、フィールド内のいずれかを入力するか、バンク、タイプを変更するためにプルダウン・メニューを使用して必要な変更を行ってください。リストの最後の“+”をクリックして新しいキャラクターを追加することができます。設定が終了したら“Save”をクリックしてください。



### 3.3.4. プリセットの選択：その他の方法

検索フィールドの右側にあるプルダウンメニューは、プリセットを選択する別の方法を提供します。このメニューの最初のオプションは、フィルターと呼ばれ、検索フィールドで使用する検索用語に合わせてプリセットが表示されます。メインの検索エリアで**Funk**を検索した場合、その結果がここに表示されます。



フィルターの結果は、検索条件によって異なる場合があります。

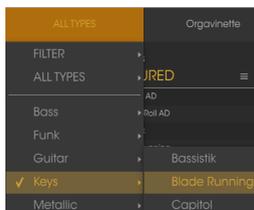
同様に**タイプ：Keys**、と **キャラクター：Ambient**を選択した場合、その結果をここに表示されます。



フィルターの結果は、検索条件によって異なる場合があります。

検索条件をバイパスし、プリセットのリスト全体を表示するには、プルダウンメニューで“All Types”を選択してください。

ラインよりも下にあるカテゴリーは検索の条件を無視し、その種類に基づいたプリセットを表示します。: *Bass, Funk, Guitar*,など...



タイプによるプリセットの  
選択

ツールバーの中央のネーム・フィールドをクリックすると、使用可能なすべてのプリセットのリストが表示されます。リストには検索フィールドで行ったすべての結果が反映されます。例えば、キャラクターに“Funky”を選択した場合、このショートカット・メニューは、そのタグに合うプリセットを表示します。

ツールバーの左右の矢印は、リスト全体、または1つ以上の検索ワードから生じたリストのプリセット・リスト内を循環します。リストのすべて、または1つ以上の検索ワードを使用した結果のリストです。

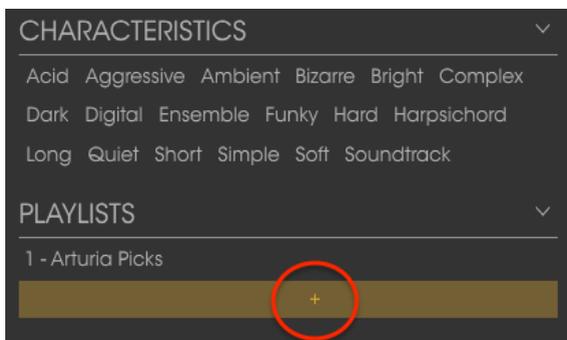
Amped AD	Groover	Repute
Bach-n-Roll AD	Hot Key	Rotating
Bassistik	Instant Funk	Short Key
Blade Running	Jam Life	Sinclar
Capitol	Knocking Bsss	Sister Groove
Chicago Times	Kool Band	Soft AD
Chorus Line	Love & Happiness	Soft Machine
Clavi Man	Low Rider	Stick Bassy

### 3.3.5. プレイリスト

プリセットブラウザー・ウィンドウの左下隅にプレイリストという機能があります。特定のパフォーマンスやスタジオ・プロジェクトに関連するプリセットのパッチリストなど、異なる目的のための異なるグループにプリセットを保存するために使用することができます。

#### 3.3.5.1. プレイリストへの追加

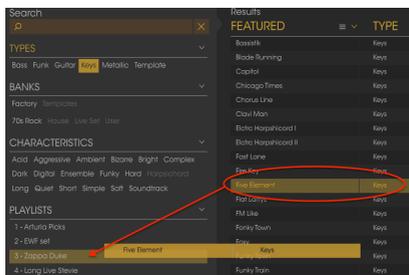
プレイリストを作成するには、下部にある“+”をクリックしてください。：



プレイリストに名称を付けてプレイリスト・メニューに表示させることができます。プレイリストの名称はいつでも変更可能です。その場合は、列の終わりの鉛筆アイコンをクリックしてください。

#### 3.3.5.2. プリセットの追加

プレイリストに入れたいプリセットを探すために検索ウィンドウのオプションのすべてを使用することができます。必要なプリセットが見つかったら、クリックして、プレイリスト名にドラッグしてください。

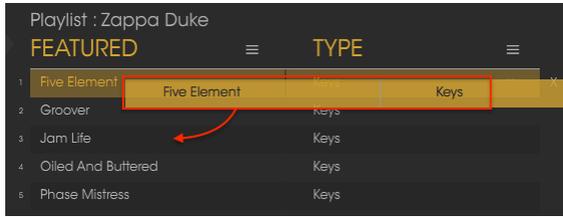


検索結果のリストをクリックしてプレイリストへドラッグしてください。

プレイリストの内容を表示するには、プレイリスト名をクリックしてください。

### 3.3.5.3. プリセットの並べ替え

プリセットは、プレイリスト内で並び替えることができます。例えば、プリセットをスロット1からスロット3に移動させるには、あ目的の位置にドラッグ&ドロップし、移動させることができます。



これにより、他のプリセットがリスト内でバンプされ、移動させるプリセットの新しい位置に合わせてことができます。



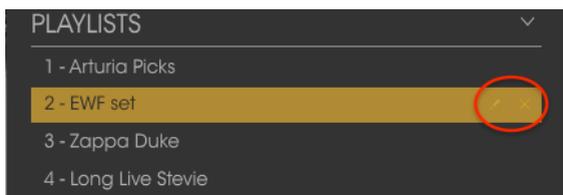
### 3.3.5.4. プリセットの削除

プリセットをプレイリストから削除するには、行の最後にある“X”をクリックしてください。



### 3.3.5.5. プレイリストの削除

プリセット全体を削除するには、プレイリスト行の最後にある“X”をクリックしてください。これにより、プレイリストのみが削除されます。プレイリスト内のプリセットは削除されません。



Xをクリックするとプレイリストを削除します。

### 3.4. トップパネル：ベーシックコントロール

Clavinet Vのトップパネルは、HohnerのClavinet model D6と同じコントロールを提供します。これはかなりシンプルなコントロールですが、サウンドに大きな違いがあります。

#### 3.4.1. トーン/EQスイッチ

これらは、オン/オフ・スイッチでブリリアント、ミディアム、トレブル、ソフトとそれぞれラベル付けされています。名称は、それらが影響するEQレンジを示します。



それらは、どのような組み合わせでも使用できますが、Clavinet Vのサウンドを出すには、4つのうち少なくとも1つを押しておく必要があります。

### 3.4.2. ピックアップセッティング

Clavinet Vは、2基のハムバッカーピックアップを正確に配置したClavinetのエレクトリカルパーツをモデリングしています。これらのピックアップのセッティングは、鍵盤の左側にあるアルファベットスイッチ（C/D、A/B）で決定することができます。



これらのスイッチの設定により、Clavinet Vは下側のピックアップ、上側のピックアップ、または両方のピックアップを同時に使用します。

C/Dスイッチは、シングルピックアップ・モードとデュアルピックアップ・モードを切り替えます。Cが選択された場合、1つのピックアップだけがオンになり、その後、A/Bスイッチでどちらのピックアップを使用するか選択します。

C/DDDDに設定されると、両方のピックアップがアクティブになり、A/Bスイッチはそれらの位相をコントロールします。位相をずらした設定にすると共通の周波数がキャンセルされ、異なったサウンドが得られます。

以下の表は、使用可能なセッティングをまとめたものです。：

スイッチセッティング	ピックアップセレクション/コンビネーション
AC	ロウワーピックアップのみ
BC	アッパーピックアップのみ
AD	両方のピックアップを正相でアクティブにする
BD	両方のピックアップを逆相でアクティブにする

### 3.4.3. ボリュームコントロール

すべての電子楽器は1つ以上のボリュームが必要となります。Clavinetにも1つあるので、Clavinet Vの出力レベルをコントロールするための大きなノブを用意しています。



このコントロールは、Clavinet Vの他のすべてのコントロールと同様に、[MIDIラーンアサインメント \[p.15\]](#)で説明したMIDIラーン機能を使用してMIDIコントローラーにマッピングすることが可能です。

### 3.4.4. ミュートバー

ギタリストは、演奏中にギターのコイルをミュートするために片手の手のひらを使用し、穏やかでパーカッシブなサウンドを作ることがあります。Hohnerは、同じ目的を達成する機能をClavinet Model Dに導入しました。右側のスライダーは、すべての弦を素早く減衰させることができます。

これは、プログレッシブロックのアイコン、Keith Emersonによって、ELPのヒット曲、"Still...You Turn Me On"で使用されています。



ご覧の通り、この機能は、Clavinet Vでも使用可能です。スライダーキャップをクリックして、ダンピングメカニズムを切り替えてください。

この機能をMIDIコントロールにマッピングすることも可能です。ミュートバーにはフルミュート（スライダーアップ）、またはミュート解除（スライダーダウン）の2つのポジションしかないため、ボタンやフットスイッチを使用することをお勧めします。

### 3.5. アドバンス機能

当社のすべてのバーチャルモデリング・インストゥルメントと同様にClavinetのコンポーネントをすべて活用し、サウンドのコントロールを以前では想像できないレベルまで拡張し、そのすべてをボンネットの下に包み込みました。

これらのコントロールには、以下の2通りの方法でアクセス可能です。: Clavinet V上部の木製パネルをクリックするか、ツールバーの2つの矢印をクリックしてください。これらの操作によってClavinet Vののいずれかを開き、8種類の追加コントロールと、ドロップダウン・ハーモニックプロファイルメニューが表示します。



アドバンス機能

これらのオプションは、左から右にむかって以下の通りです。:

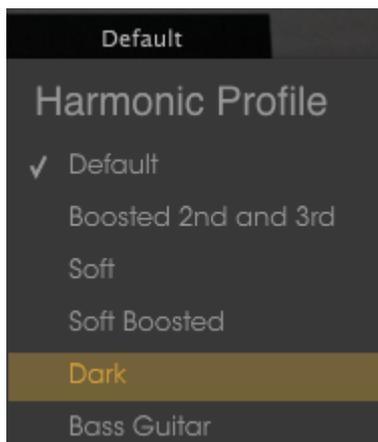
- **ハーモニックプロファイル** 6種類の異なる音色モデルが含まれています。
- **ストリングレゾナンス** スtrings (弦) の経年をモデリングします。音色と減衰時間に影響します。
- **リリースタイム** ダンパーがStringsの振動を止めるまでにかかる時間をコントロールします。
- **チューニング** インストゥルメントのマスターチューニングを +/- 10%で調整可能です。
- **キーリリース・ノイズ** ハンマーが生死位置に戻る際のメカニカルノイズを調整します。
- **ダイナミクス** 最小/最大ベロシティで演奏されるサウンドの間の出力レベルの範囲を設定します。
- **ハンマーハードネス** ハンマーの経年変化による硬度をモデリングしています。アタック初期と全体的なサウンドの輝きに影響を与えます。
- **ハンマーノイズ** ハンマーノイズの量を出力全体のコンポーネントとしてコントロールします。
- **ピックアップノイズ** ピックアップ固有のノイズをモデリングします。必要なだけ加えるか、何も加えないかコントロール可能です。

蓋を閉じるには、開いたときと同じ手順を使用することができます。木製のトップパネルの内側上端をクリックするか、ツールバーの2つの矢印をクリックしてください。

#### 3.5.1. ハーモニックプロファイル

このプルダウンメニューでは、Clavinet Vモデリングアルゴリズムの6種類のバリエーションから1つを選択することができます。いくつかのバリエーションは、デフォルトから少しの変更ですが、中には極端なものもあります。

現在のプロファイルの名称をクリックしてリストを開いてください。

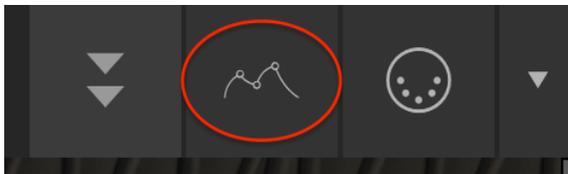


これらは以下の通りです。:

- **Default** オリジナルのインストゥルメントにもっとも近い音色です。
- **Boosted 2nd and 3rd** defaultとほぼ同じですが、第2、第3ハーモニクスを強調します。
- **Soft** ハーモニクスのバランスを取り、それらをフラットにするEQカーブのようなものです。
- **Soft Boosted** ソフトプロファイルの第2、第3ハーモニクスを強調します。
- **Dark** Clavinetよりもorganやelectric pianoに近いサウンドを得るためにハーモニクスを微調整します。
- **Bass Guitar** キーボードの最も低い 1-1/2オクターブのベースのようなサウンドを作り出すことができます。

### 3.5.2. ベロシティカーブ

ツールバーのエンベロープグラフィックをクリックすると、ベロシティカーブ・エディターが表示されます。



これにより、タブレットPCのように見えるデバイスがClavinetの下から

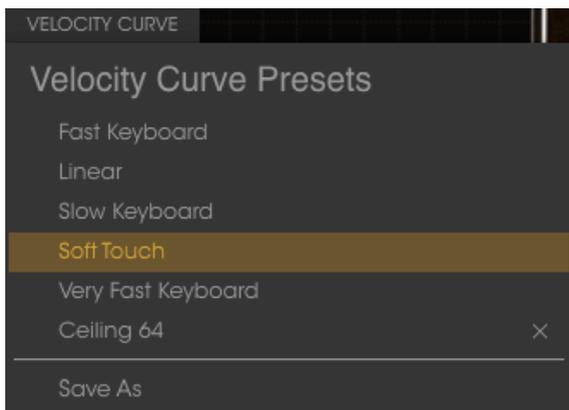


ノートを鍵盤で演奏すると、ベロシティカーブエディター・ウィンドウに垂直のラインが表示され、各ノートを演奏したベロシティを表示します。線の長さはベロシティの強さを示します。

事前に設定されている多くのベロシティカーブが用意されており、データポイントを簡単に調整、追加、削除してオリジナルのベロシティカーブを作ることができます。

#### 3.5.2.1. カーブの選択

既存のベロシティカーブを確認するには、エディターウィンドウ内のメニューバーをクリックしてください。ドロップダウンメニューが表示され、プリセットのリストと名称を付けてSave As / Deleteオプションが表示されます。



ペロシティカーブ・メニュー

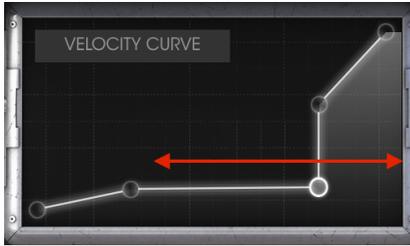
強調表示されたプリセットカーブは、選択中のカーブであることを示します。異なるカーブ名をクリックするとそのカーブを選択します。メニューは閉じ、新しいカーブがエディターウィンドウに表示されず。

ペロシティカーブをエディットし、保存したい場合、“Save As”オプションを使用し、プロンプトに従ってください。名称をつけて保存すると新しいカーブが下のペロシティーカーブ・プリセットリストに表示されます。

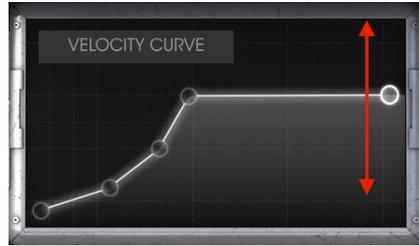
プリセットカーブの1つを削除する場合、ペロシティーカーブメニューの名称の横にある小さいXをクリックしてください。ペロシティカーブ・プリセットリストから削除されます。

### 3.5.2.2. ベロシティカーブのエディット

各ベロシティカーブは、5ポイントまでエディット可能です。エディターウィンドウは、X軸に沿ったベロシティ値とY軸に沿った振幅を持つX/Yグリッドと考えてください。



X軸のベロシティ

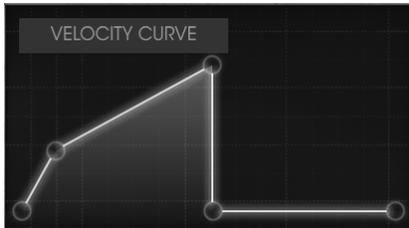


Y軸の振幅

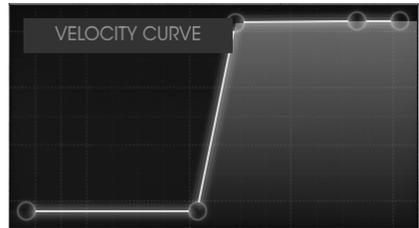
ベロシティカーブをエディットする際に覚えておくべき重要な点をいくつか挙げます。：

- ベロシティカーブには、最大で5つのベロシティポイントがあります。
- ベロシティポイントをクリック&ドラッグして、X/Yグリッド内の別の位置に移動させます。
- 最初と5番目のポイントは、垂直方法にのみ移動します。また削除はできません。
- カーブにベロシティポイントが5つ未満の場合は、左クリックしてベロシティポイントを追加することができます。
- 3つの中間のベロシティポイントを削除するには、右クリックしてください。

これらの機能の組み合わせを使用すると、無数のベロシティカーブを作成することができます。以下に2つの例があります。：



クロスフェード低



クロスフェード高

## 4. アンプリファイアー

Clavinetの栄光の日々の中には、キーボードプレーヤーが出力をギターアンプに接続して演奏することがありました。 私たちは、その時代に使われたもっとも人気のあるチューブアンプを忠実にモデリングし、Clavinet Vに収録しました。

アンプは、アプリケーションウィンドウの左下済に常に表示されています。



### 4.1. コントロール

このアンプのコントロールは、すべて利用可能です。:

#### 4.1.1. オンアクシス

マイクの位置は、インストールメントのサウンドに大きな影響を与える可能性があります。このスイッチは、モデリングされたマイク (SM-57) の位置をオンアクシス、オフアクシスのいずれかから選択することが可能です。

オンアクシスは、マイクのサウンドをアンプにまっすぐ向けたサウンドをモデリングし、オフアクシスではマイクに角度を付けたサウンドをエミュレートします。

オンアクシスのセッティングでは、基本周波数が強調されますが、オフアクシスでは強調されません。

#### 4.1.2. ボリューム

このノブは追加のプリアンプステージをコントロールします。より歪みのあるトーンを作るには、このコントロールでより高い値を使用し、マスターボリュームを低い値に設定してください。歪みが少なくクリーンなトーンを得るには、このコントロールを低い値にし、マスターボリュームの値を大きくしてください。

#### 4.1.3. EQ (トレブル、ミドル、ベース)

これらのノブは、それぞれ高域、中域、低域のトーンシェイプ・コントロールを提供します。

#### 4.1.4. ブライト

このスイッチは、サウンドの高域成分を強調し明るいサウンドが得られるようにします。小さい音量でのみ有効です。

#### 4.1.5. リバース

サウンドに本物の“ルームのタッチ”を加えることができるスプリングリバースのコンボリユーションモデルを追加しました。この機能はすべてのキャラクターを忠実に再現していますが、アンプを揺らしたときにガタガタなるキャラクターは再現されていません。

#### 4.1.6. ビブラートスピード / インテンシティ

ビブラートは、ピッチではなく信号の振幅を変更するので、実際にはトレモロエフェクトです。スピードノブは、エフェクトのレートをコントロールし、インテンシティノブは、エフェクトのデプスをコントロールします。

#### 4.1.7. マスターボリューム

このノブは、アウトプットの最終団をコントロールします。歪みの少ないトーンが必要な場合、このコントロールでより高い値を使用し、左側のボリュームコントロールで低い値に設定してください。歪みを含んだサウンドにしたい場合は、このコントロールは低い値にし、ボリュームノブの値を大きくしてください。

#### 4.1.8. アンプ・オン/オフ

アンプをオンにすると、ライトが赤く点灯し、シグナルチェーンにアンプが配置されたことを示します。オフの場合はライトが点灯し、インストゥルメントのアウトプットが直接DAWに送られます。

 注：アンプ出力は、ステレオでなく、モノラルです。シグナルチェーンの最終段に配置され、他のエフェクトユニットのすべての出力がアンプの入力に供給されることを意味します。これによりモノ出力が得られます。

## 5. エフェクト

Clavinet Vのエフェクトは、インストゥルメントとアンプの間に配置されます。エフェクトとアンプのスイッチがオフになっているときは、インストゥルメントの純粋なアウトが聴こえます。

シグナルチェーンは、右から左へ、アンプは最終段で動作します。エフェクトはシグナルチェーンの“スロット”を占有します。スロット1(右側)は、常にWah/Auto-Wahエフェクトを含み、その他のストンプボックス・エフェクトは、スロット2~5を使用します。

いくつかのストンプボックスはステレオで、いくつかはモノラルです。しかし、モノラルエフェクトは、ステレオ信号を渡すためにお好みの順序でエフェクトを配置することができます。

エフェクト信号の流れについて覚えておくべき重要な点は以下の通りです。:

- エフェクトのシグナルチェーンは、右から左に向かって流れます。
- スロット1は、常にWah、またはAuto-Wahを使用します。
- スロット2~5の各エフェクトには、7つのストンプボックス・エフェクトの1つが選択されている必要があります。
- パーチャルフットスイッチをクリックしてエフェクトのオン/オフを切り替えます。
- エフェクトが“オフ”の時は、バイパスと同じです。すなわち、それはシグナルチェーンから外れます。
- アンプを使用するとアウト信号はモノラルになります。

### 5.1. エフェクトの選択

ほとんどのエフェクトの順序はその下のラベルをクリックして新しいエフェクトを選択することで交換することができます。



Clavinet Vのエフェクトセクション

これを行うと終え樽はポジションを入れ替えます。したがって、上記の例では、オーバードライブを選択してスロット3のコーラスと置き換えると、オーバードライブがそこに配置され、コーラスが自動的にスロット5に配置されます。

すべてのエフェクト、アンプ、WahペダルはMIDIアサイン可能です。詳細については、セクション [MIDI ラーンのアサイン \[p.15\]](#) を参照してください。



注: エフェクトのコントロールを変更すると、パラメーターの数値がアプリケーションウィンドウの左側のアンプの下に標示されます。

## 5.2. フランジャー ( Flanger )



フランジャーは、2種類の同じ信号をミックスし、1つの信号を徐々に小さく変化させることで動作します。これによりスウィープ“コム”フィルター効果が得られます。エフェクターのコントロールは以下の通りです。:

- デレイ量 ( Delay amount )
- エフェクトデプス ( Effect Depth )
- レート ( Rate )
- レゾナンス ( Resonance )

### 5.3. フェイザー (Phaser)



フェイズシフトは、1960年代に普及した劇的なエフェクトです。サウンドに動きや渦のような効果を与えます。コントロールは以下の通りです。:

- モジュレーションレート (Modulation Rate)
- フェイザーデプス (Phaser depth)
- フィードバック量 (Feedback amount)
- ステレオ幅 (Stereo spread)

## 5.4. コーラス ( Chorus )



コーラスは、信号を分割し、片側を遅らせ、ディレイタイムを徐々に変化させ、2つの信号をミックスするという点でフランジャーに似ていますが。違いは、ディレイタイムがフランジャーよりも長く、より繊細で面白い効果をもたらすという点です。コントロールは以下の通りです。：

- レート ( Rate )
- ディレイ量 ( Delay amount )
- コーラス亮 ( Chorus Amount )
- ドライ/ウェット・ミックス ( Dry / Wet Mix )
- ステレオコーラス・レート ( Stereo Chorus Rate )
- ステレオ幅 ( Stereo Width )
- 3ポジション・コーラスタイプスイッチ ( three-position chorus type switch )

## 5.5. アナログディレイ ( Analog Delay )



ディレイは、サウンドをリバーブのように“泳ぐ”ことなくサウンドに広がりを与えることができます。それはまた、グループを強調するリズムカルな対称点としても使用可能です。コントロールは以下の通りです。:

- デレイタイム ( Delay Time )
- フィードバックトーン ( Feedback Tone )
- フィードバック量 ( Feedback Amount )
- ドライ/ウェット・ミックス ( Dry / Wet Mix )
- LFOレート ( LFO Rate )
- LFOデプス ( LFO Depth )

## 5.6. コンプレッサー ( Compressor )



一貫性のあるレベルのサウンドを維持するためにコンプレッサーを使用します。他にも多くの使用方法があります。

例えば、サウンドのアタックランジェントが後続のエフェクトの入力でオーバーロードすることを防ぐことができます。それはまた、サウンドが急速に減衰しないように減衰していくサウンドを助けることも可能です。コントロールは以下の通りです。：

- インプットレベル ( Input level )
- スレッシュホルド ( Threshold )
- レシオ ( Ratio )
- アタックレート ( Attack rate )
- リリースレート ( Release rate )
- メイクアップゲイン ( Makeup gain )

## 5.7. オーバードライブ (Overdrive)



オーバードライブは、わずかな量のグリットサウンドから、フラットアウトディストーションまであらゆる質感をサウンドに加えます。コントロールは以下の通りです。:

- ドライブ量 ( Drive Amount )
- アウトプットレベル ( Output Level )
- ドライブトーン ( Drive Tone )

## 5.8. ボーカルフィルター (Vocal Filter)

ボーカルフィルターはフォルマントフィルターです。メインインターフェイスの中央にTVスタイルのスクリーンで5つの母音 (A、E、I、O、U) を表示します。

ボーカルフィルターの周波数は、いくつかの方法で変更可能です。:

- クリックして5つの母音の間にグレーのボールをドラッグしてください。母音を画面の内側でドラッグして移動させることができます。
- LFOを使用すると、母音間でグレーのボールのサイクルを作成することが可能です。
- LFOのデプスは、画面内でサークルを広げて設定することができます。これを行うには、グレーのボールをクリックして中心から外してください。



コントロールは以下の通りです。:

- LFOレート (LFO Rate)
- **On**スイッチ。LFOの開始/停止。(The **On** switch, which starts or stops the LFO.)
- **Res**は、5つのバンドパスフィルター (母音) の帯域幅の設定 (**Res** sets the bandwidth of the 5 band pass filters (the vowels))
- ミックス (Mix)

## 5.9. ワウ/オートワウ ( Wah / Auto-Wah )

スロット1は、ワウペダル、またはオートワウと呼ばれるストンブボックス・エフェクトのいずれかを選択することができます。これらのエフェクトの1つを選択するには、画面下部のラベルをクリックしてください。



ワウエフェクトのそれぞれについて説明します。

### 5.9.1. ワウペダル ( Wah pedal )



ワウペダルは、ボリュームペダルのように見えますが、ボリュームの代わりにサウンドのハーモニック成分をコントロールします。MIDIアサイン機能を使用して、このバーチャルペダルをハードウェアコントロール、または可変ペダルにマッピングすることができます。

## 5.9.2. オートワウ (Auto-Wah)



2番目のオプションは、オートワウと呼ばれるエフェクトペダルを選択します。またサウンドのハーモニクス成分をコントロールしますが、LFOを使用すると自動的にハーモニクス成分をコントロールすることができます。そのコントロールは以下の通りです。:

- 周波数 (Frequency)
- スレッシュホールド (Threshold)
- モジュレーションデプス (Modulation depth)
- オートマチックレート (Automatic rate)

## 6. ソフトウェアライセンス契約書

ライセンス料（あなたが支払った金額の一部）を考慮し、Arturia社はライセンスサーとしてあなた（被ライセンス）にソフトウェアのコピーを使用する非独占的な権利を与えます。

ソフトウェアのすべての知的所有権は、Arturia社（以下Arturia）に帰属します。Arturiaは、本契約に示す契約の条件に従ってソフトウェアをコピー、ダウンロード、インストールをし、使用することを許諾します。

本製品は不正コピーからの保護を目的としプロダクト・アクティベーションを含みます。OEM ソフトウェアによるレジストレーションの後に、使用可能となります。

インターネット接続は、アクティベーション・プロセスの間に必要となります。ソフトウェアのエンドユーザーによる使用の契約条件は下記の通りとなります。ソフトウェアをコンピューター上にインストールすることによってこれらの条件に同意したものとみなします。慎重にいかのテキストをお読みください。これらの条件を承認できない場合にはソフトウェアのインストールを行わないでください。この場合、本製品（すべての書類、ハードウェアを含む破損していないパッケージ）を、購入日から30日以内にご購入いただいた販売店へ返品して払い戻しを受けてください。

**1. ソフトウェアの所有権** お客様はソフトウェアが記録またはインストールされた媒体の所有権を有します。Arturiaはディスクに記録されたソフトウェアならびに複製に伴って存在するいかなるメディア及び形式で記録されるソフトウェアのすべての所有権を有します。この許諾契約ではオリジナルのソフトウェアそのものを販売するものではありません。

**2. 譲渡の制限** お客様はソフトウェアを譲渡、レンタル、リース、転売、サブライセンス、貸与などの行為を、Arturia社への書面による許諾無しにおこなうことは出来ません。また、譲渡等によってソフトウェアを取得した場合も、この契約の条件と権限に従うことになります。

本契約で指定され、制限された権限以外のソフトウェアの使用に興味を持たないものとします。

Arturia社は、ソフトウェアの使用に関して全ての権利を与えていないものとします。

**3. ソフトウェアのアクティベーション** Arturia社は、ソフトウェアの違法コピーからソフトウェアを保護するためのライセンス。コントロールとしOEMソフトウェアによる強制アクティベーションと強制レジストレーションを使用する場合があります。本契約の条項、条件に同意しない限りソフトウェアは動作しません。

このような場合には、ソフトウェアを含む製品は、正当な理由があれば、購入後30日以内であれば返金される場合があります。セクション11に関連する主張は適用されません。

**4. 製品登録後のサポート、アップグレード、レジストレーション、アップデート** 製品登録後は、以下のサポートアップグレード、アップデートを受けることができます。サポートは新バージョン発表後1年間、前バージョンのサポートを提供します。Arturia社は、サポート（ホットライン、ウェブでのフォーラムなど）の性質をアップデート、アップグレードのためにいつでも変更し、部分的、または完全に調整することができます。

製品登録は、アクティベーション・プロセス中、または後にインターネットを介していつでも行うことができます。このプロセスにおいて、上記の指定された目的のために個人データの保管、及び使用（氏名、住所、メールアドレス、ライセンスデータなど）に同意するよう求められます。Arturia社は、サポートの目的、アップグレードの検証のために特定の代理店、またはこれらの従事する第三者にこれらのデータを転送する場合があります。

**5. 使用の制限** お客様は、常に1台のコンピューターで使用することを前提として、一時的に別のコンピューターにインストールして使用することができます。お客様はネットワークシステムなどを介した複数のコンピューターに、ソフトウェアをコピーすることはできません。お客様は、ソフトウェアおよびそれに付随する物を複製して再配布、販売等をおこなうことはできません。お客様はソフトウェアもしくはそれに付随する記載物等をもとに、改ざん、修正、リバース・エンジニアリング、逆アSEMBル、逆コンパイル、翻訳などをおこなうことはできません。

**6. 著作権** ソフトウェア及びマニュアル、パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの改ざん、統合、合併などを含む不正な複製と、付随物の複製は強く禁じます。このような不法複製がもたらす著作権侵害等のすべての責任は、お客様が負うものとします。

**7. アップグレードとアップデート** ソフトウェアのアップグレード、及びアップデートを行う場合、当該ソフトウェアの旧バージョン、または下位バージョンの有効なライセンスを所有している必要があります。第三者にこのソフトウェアの前バージョン、下位バージョンを転送した場合、ソフトウェアのアップグレード、アップデートを行う権利を失効するものとします。アップグレード、及び最新版の取得は、ソフトウェアの新たな権利を授けるものではありません。前バージョン、及び下位バージョンのサポートの権利は、最新版のインストールを行った時点で失効するものとします。

**8. 限定保証** Arturia社は通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフトウェアのすべての黙示保証についても、購入日より30日間に制限されます。黙示の保証の存続期間に関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。Arturia社は、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。プログラムの性能、品質によるすべての危険性はお客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明した場合、お客様が、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。

**9. 賠償** Arturia社が提供する補償はArturia社の選択により (a) 購入代金の返金 (b) ディスクの交換のいずれかになります。お客様がこの補償を受けるためには、Arturia社にソフトウェア購入時の領収書をそえて商品を返却するものとします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起因する場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間か30日間のどちらか長いほうになります。

**10. その他の保証の免責** 上記の保証はその他すべての保証に代わるもので、黙示の保証および商品性、特定の目的についての適合性を含み、これに限られません。Arturia社または販売代理店等の代表者またはスタッフによる、口頭もしくは書面による情報または助言の一切は、あらたな保証を行ったり、保証の範囲を広げるものではありません。

**11. 付随する損害賠償の制限** Arturia社は、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接的な損害（仕事の中断、損失、その他の商業的損害なども含む）について、Arturia社が当該損害を示唆していた場合においても、一切の責任を負いません。地域により、黙示保証期間の限定、間接的または付随的損害に対する責任の排除について認めていない場合があります、上記の限定保証が適用されない場合があります。本限定保証は、お客様に特別な法的権利を付与するものですが、地域によりその他の権利も行使することができます。