

ユーザーマニュアル

prophet~V

2.0

プロフェット V 2.0



Arturia[®]
MUSICAL INSTRUMENTS

ご注意



本製品の CD-ROM はオーディオ用ではありません。一般のオーディオ CD プレーヤーでは絶対に再生しないでください。大音量によって耳を痛めたり、スピーカーを破損する恐れがあります。



本製品の CD-ROM には不正コピーを防止するためのプロテクトがかけられています。お客様が本製品の CD-ROM/ソフトウェアの複製を試みた結果生じた損害についてはアートリア社ならびに株式会社フックアップは一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

- 本製品の CD-ROM を損傷したり、破損した場合、修復/交換は有償となりますのでご注意ください。
- 本製品および取扱説明書の著作権はすべてアートリア社が所有します。
- 本製品の CD-ROM を開封する前に、必ず「使用許諾契約書」をお読みください。CD-ROM を開封した時点で、使用許諾書に記載された事項をご承認いただいたことになります。
- 三者の著作物（音楽作品、映像作品、放送、公演、その他）の一部または全部を、権利者に無断で録音し、配布、販売、貸与、公演、放送などを行うことは法律で禁じられています。
- 第三者の著作権を侵害する恐れのある用途に、本製品を使用しないでください。あなたが本製品を用いて他社の著作権を侵害しても、アートリア社ならびに株式会社フックアップは一切責任を負いません。

○ 本製品を権利者の許諾無く賃貸業に使用することを禁じます。また無断複製することは法律で禁じら

れています。

○ ディスクの裏面（信号面）に触れたり、傷を付れたりしないでください。データの読み出しがうまく行か

ないことがあります。ディスクの汚れは、市販の CD 専用クリーナーでクリーニングしてください。

○ 本製品は別途記載の条件を満たす標準的なコンピュータで動作を確認しておりますが、この条件

下での動作すべてを保証するものではありません。同一条件下でもコンピュータ固有の設計仕様や使用環境の違いにより処理能力が異なることをご了承願います。

○ 音楽をお楽しみになる場合は、ヘッドホンをするなどしてご近所に迷惑がかからないようにしましょう。

特に夜間は音量に十分注意してください。

プログラミング :

Robert Bocquier (v2.0)
Emilie de Fouchécour (v2.0)
Vincent Travaglini (v2.0)
Fabrice Bourgeois
Jean-Michel Blanchet
Nicolas Bronnec
Gavin Burke
Xavier Oudin

マニュアル :

Jean-Michel Blanchet (フランス語)
Nicolas Bronnec (フランス語)
Houston Haynes (英語)
Scott Stafiej (英語)
坂上 暢 (日本語)
佐野 雄二 (日本語)
氏家 克典 (日本語)
福地 智也 (日本語)

デザイン :

Yannick Bonnefoy (Beautifulscreen)
Mickael Acoca

© ARTURIA S.A. – 1999-2009 – All rights reserved.

4, Chemin de Malacher

38240 Meylan

FRANCE

<http://www.arturia.com>

このマニュアルに記載されている内容は、アートリアからの予告なしに変更することがあります。このマニュアルで述べられているソフトウェアは、ライセンス許諾または機密保持契約の元で提供されます。ソフトウェアのライセンス許諾は、その合法的な使用での期間と条件を明記しています。このマニュアル中の記事、文章を、アートリアの許可なしに、購入者の個人的使用も含むいかなる目的であっても、無断転載、記載することを禁じます。 また、“Prophet”、“Sequential Circuits”などの名称、ならびに Prophet 5 のインターフェイス、デザインの登録商標の所有権はヤマハ株式会社にあります。マニュアル本文内に記載されているその他の商品、ロゴ、会社名は、各社の商標または登録商標です。

ARTURIA PROPHET-V2 をご購入頂きましてありがとうございます

！

このパッケージの中には以下の物が含まれます：

- 本マニュアル
- Prophet V2 インストール CD-ROM (MAC & WINDOWS XP/Vista/7)
- オーソライゼーション・カード

カードは慎重に保存下さい。

本ソフトウェアを使用するためにあなたは製品登録を行わなければなりません。登録することによって、あなたはご自分が正当な所有者であることを認識し、本製品の最新ニュースとアップデート情報を得ることが可能です。登録後、あなたは我々のサイトの保護エリアにアクセスするためのユーザーIDとパスワードを得られます。また、アップデートや新しい製品に関する情報を早く受け取れるように、我々のユーザー通知リストに掲載されます。

もくじ

1	イントロダクション	10
1.1	プロフェットの歴史.....	10
1.2	TAE®技術により忠実なエミュレーションを実現.....	12
1.2.1	折り返しノイズのないオシレーター.....	13
1.2.2	アナログ・シンセサイザーがもつ波形のゆらぎを忠実に再現.....	13
1.2.3	アナログ・フィルターの忠実な再現.....	15
2	インストール	17
2.1	Windowsでのインストール (XP/VISTA/7).....	17
2.2	MAC OS Xでのインストール.....	19
3	オーサライゼーション	20
4	クイックスタート	27
4.1	プリセット音色を使う.....	28
4.1.1	プリセット音色の選択.....	28
4.1.2	プリセット音色のエディット.....	29
4.2	プロフェット V2 を構成する 3 つのモード.....	31
4.3	« プロフェット 5 モード ».....	31
4.3.1	« プロフェット VS モード »とベクトル・シンセシス (VS).....	34
4.3.2	« プロフェット VS » モードでの簡単な音色作成 (パッド・サウンド).....	36
4.4	« ハイブリッド・モード ».....	44
4.5	エフェクト・セクション.....	47
4.5.1	コーラス.....	47
4.5.2	ディレイ.....	49
4.6	リアルタイム・コントローラーとMIDIアサイン.....	49
4.7	サウンド・マップ.....	50
4.7.1	「MAP」メイン・インターフェース.....	52
4.7.2	サウンド・マップ概要.....	54
4.7.3	リスト・プリセット・マネージャー.....	57
4.7.4	「COMPASS」モーフィング・インターフェース.....	59
5	インターフェイス	62
5.1	ツール・バー.....	62
5.2	プリセット音色を使用するには.....	63
5.2.1	« BANK », « SUB BANK », « PRESET »の選択.....	63

5.2.2	Creation of a bank, sub-bank, preset	66
5.2.3	ユーザー・プリセットの保存.....	66
5.2.4	プリセット・バンクのインポート/エクスポート.....	67
5.3	コントローラーの使用法	67
5.3.1	つまみ	67
5.3.2	スイッチ.....	68
5.3.3	ピッチベンド・ホイール / モジュレーション・ホイール.....	69
5.3.4	バーチャル・キーボード.....	69
5.3.5	セレクト・スクリーン (選択画面)	70
5.3.6	LCD 画面.....	71
5.3.7	MIDI コントロール.....	72
5.3.8	プリファレンス・スクリーン.....	73
<hr/>		
6	モジュール	74
<hr/>		
6.1	プロフェット 5 モード	74
6.1.1	オシレーター	75
6.1.2	ミキサー.....	77
6.1.3	フィルター.....	78
6.1.4	アンプ.....	79
6.1.5	エンベロープ.....	79
6.1.6	LFO (ロー・フリケンシー・オシレーター).....	80
6.1.7	WHEEL- MOD (ホイール・モジュレーション)	81
6.1.8	POLY MOD (ポリ・モジュレーション)	81
6.1.9	キーボード・セクション.....	82
6.1.10	ジェネラル・パラメーター.....	83
6.1.11	ホイール.....	84
6.2	プロフェット VS モード	84
6.2.1	オシレーター	85
6.2.2	ミキサー (ジョイスティック)	87
6.2.3	ミキサー (エンベロープ)	87
6.2.4	フィルター.....	88
6.2.5	フィルター・エンベロープ.....	91
6.2.6	アンプ / パン.....	92
6.2.7	アンプ・エンベロープ.....	93
6.2.8	LFO (ロー・フリケンシー・オシレーター).....	94
6.2.9	モジュレーション・マトリックス.....	95
6.2.10	コーラス / デイレイ・エフェクト.....	96

6.2.11	プレイ・モード	98
6.2.12	ホイール	99
6.3	ハイブリッド・モード	99
6.3.1	オーディオ接続マトリックス	100
6.3.2	モジュレーション・マトリックス	102
7	減算方式シンセシスの基礎	105
7.1	3つの主要なモジュール	105
7.1.1	オシレーター (VCO)	105
7.1.2	ミキサー	110
7.1.3	フィルター (VCF)	112
7.1.4	アンプ (VCA)	115
7.2	その他のモジュール	116
7.2.1	キーボード	116
7.2.2	エンベロープ・ジェネレーター (ADSR)	117
7.2.3	ロー・フリケンシー・オシレーター (LFO)	118
7.3	ウェーブ・テーブル方式シンセシス	119
7.4	プロフェット V2 のモジュール	120
8	サウンド・デザインの要素	121
8.1	プロフェット 5 モード：プラス音色を作成する	121
8.2	プロフェット 5 モード：パッド音色を作成する (FM変調を利用)	123
8.3	プロフェット VS モード：Sweet Pad音色を作成する	127
8.4	モジュレーション・マトリックスとダイナミック・ミキシングを利用した音色作成	135
8.4.1	ジョイスティックの位置を設定する	136
8.4.2	ミキサー・エンベロープ	137
8.4.3	モジュレーション・マトリックス	139
8.4.4	ユニゾン・モード	140
8.5	ハイブリッド・モードにおける音色作成	141
8.5.1	オーディオ・マトリックス	142
8.5.2	プロフェット VS の音色をエディットする	143
9	プロフェット V^oの様々なモードでの使用方法	148
9.1	スタンドアローン・モードで使用する	148
9.1.1	アプリケーションを立ち上げる	148
9.1.2	初期設定の変更	148
9.1.3	コントロール・バー	150

9.1.4	CPU 使用率について.....	151
9.1.5	コンフィギュレーションの保存.....	151
9.2	VST.....	152
9.2.1	インストール.....	152
9.2.2	VST インストゥルメントとして使用する場合.....	152
9.2.3	MIDIトラックとの接続.....	153
9.3	Audio Unit (Max OSX only).....	154
9.3.1	インストール.....	154
9.3.2	Logic Audioで使用する場合.....	154
9.3.3	Use in Digital Performer.....	155
9.4	Pro Tools.....	156
9.4.1	インストール.....	156
9.4.2	プラグインとして使用する場合.....	156
9.4.3	MIDIトラックとの接続.....	157
9.4.4	プリセットの保存.....	158

1 イントロダクション

1.1 プロフェットの歴史

Prophet 5™:

"1978 年に "Dave Smith"氏を中心にモーグ・シンセサイザーのエンジニア"John Bowen"氏とキャリア・ウーマンの"Barb Fairhurst"女史らで Sequential Circuits 社が創設されました。同社は当初、カリフォルニア州サンノゼにある Smith 氏のガレージでデジタル・シーケンサーの販売やシンセ・プログラミングを行う会社としてスタートしました。その年の冬に開催された NAMM (National Association of Music Merchants) ショーで同社が発表した「Prophet 5™」はその特徴あるサウンドでまたたくまに多くのミュージシャンを虜にしました。"

※Vintage Synthesizers (Mark Vail 著/Copyright Miller Freeman, Inc) より抜粋

当時、Prophet 5™ は"1 つの箱に Minimoog を 5 台分搭載している"と記述されており、初めての実用的なポリフォニック・シンセサイザーとして紹介されています。この Minimoog との比較は、おそらくそれぞれのデザインの類似から記述されたと考えられます。

Smith 氏のガレージより誕生した Prophet 5™ により Sequential Circuits 社は 5、6 年後にはアメリカでも有数なシンセサイザー・メーカーへと発展しました。

Prophet 5™ は 5 ポリフォニック・ボイスで、それぞれボイスは 2 つのオシレーター (オシレーター A、オシレーター B) の信号とホワイトノイズをミックスし、その信号をさらにローパス・フィルターを通じて制御しています。ローパス・フィルターはオシレーターからの信号を 4 つのポイントをもったエンベロープ・ジェネレーターで変調することができ、レゾナンス効果 (フィルターを共鳴させる) によりサウンド・ソースとして利用することも可能でした。信号はローパス・フィルターを通過するとフィルターと同じく 4 つのポイントをもったエンベロープ・ジェネレーターで制御するアンプへと接続されます。また、ポリ・モジュレーション (POLY-MOD) 機能によりオシレーター B やフィルターのエンベロープによってオシレーター A の周波数やパルスワイズ、フィルターのカットオフ周波数を変調することが可能でした。最終的にそれらの信号はモジュレーション・ホイールで調整されたLFO とピンクノイズをミックスされます。鍵盤は 5 オクターブ仕様でノートオン、ノートオフ機能があり、タッチレスポンス機能は搭載されていませんでした。

“Prophet 5™ には 6 つのバージョンが存在します。バージョン 1 はオリジナル・デザインのもの、バージョン 2 はそのデザインを精練し、透き通ったパーツが特徴的なものでした。バージョン 3 はこれまでのバージョンとは大きく異なり、IC 制御によるオシレーター (CEM)、改良されたオーディオ・デジタル・コンバーター (ADC) とデジタル・オーディオ・コンバーター (DAC) など、電圧制御方法が大きく姿を変えました。より精巧なエディット機能とチューニングを実現し、実用性を高めるため音色数もこれまでの 80 から 45 までに減少しています。そのため、なかにはこれまでのバージョンより劣化したという人もいます。たしかにその通りかもしれませんが、これまでのバージョンに比べ遥かに安定性が向上しているのも事実です。”

(提供 Matt Bassett 氏)

Prophet 5™ のサウンドを定義するうえでの大きな特徴は“POLY-MOD”機能でしょう。この機能はオシレーター A の周波数やパルスワイズ、フィルターのカットオフ周波数を変調するためにオシレーター B やフィルターのエンベロープを使用することを可能にしています。モジュレーションのルーティング機能、オシレーター A のシンク機能、オシレーターのスリーピングしたシンク・サウンドなど、オリジナリティのあふれる 33 種類のプリセット音色を搭載していました。

Prophet 5™ のサウンドを定義するうえでの大きな特徴は“POLY-MOD”機能でしょう。この機能はオシレーター A の周波数やパルスワイズ、フィルターのカットオフ周波数を変調するためにオシレーター B やフィルターのエンベロープを使用することを可能にしています。モジュレーションのルーティング機能、オシレーター A のシンク機能、オシレーターのスリーピングしたシンク・サウンドなど、オリジナリティのあふれる 33 種類のプリセット音色を搭載していました。

特徴ある Prophet 5™ サウンドは、クラフトワーク、デュランデュラン、ノーダウト、デベッシュ・モード、ヴィンス・クラーク、トーキングヘッズ、ジェネシス、ゲイリー・ニューマン、トーマス・ドルビー、ニューオーダー、プロデジー、INXS、ザ・カー、フィル・コリンズ、リチャード・バルビエリ、坂本 龍一、松武 秀樹、ジャン・ミッシェル・ジャール、ステイーリー・ダン、喜多郎、レベル 42、ピーター・ガブリエル、ユーリズミックス、ペットショップ・ボーイズ、ジョン・カーペンター、など多くのミュージシャンに愛用されました。

Prophet VS™ :

「Prophet VS™」は Sequential Circuits 社が 1986 年から 1987 年にかけて製造し、サンプル波形を使用して音色エディットするこれまでにない斬新なシンセサイザーとして登場しました。同時に波形を二次元的にクロスフェードさせることもできたため、またたくまにシンセサイザー

のメインストリームに踊り出しました。これらのコンセプトは“ベクトル・シンセシス”としてよく知られています。

Prophet VS™ は Chris Meyer 氏、Josh Jeffe 氏、Tony Dean. Chris 氏の 3 人を中心として発明されました。Chris Meyer 氏は 4 基のオシレーターの波形を二次元的なクロスフェードとフィルターとアンプを関連付けて信号を通過させる基本的なアルゴリズムを実現させ、このアルゴリズムは一次元的に波形をスキャンした PPG (Palm Productions GmbH) やフェアライトといったシンセサイザーをより拡張したものとなりました。

その他にも Prophet VS™ を成功に導いたユニークな機能にモジュレーション・マトリックスが挙げられます。この機能はエンベロープによってフィルターやアンプを変調させるという古典的な変調方法をはるかに超え、エンベロープや LFO など、すべてのモジュレーション・ソースに様々な変調パラメーターをアサインすることを可能にする方法でした。例えばフィルターのカットオフ周波数でオシレーターの波形を変調させることもできるのです。

搭載されたエンベロープもこれまでの ADSR エンベロープのように定義されていない新しいタイプのものでした。このエンベロープは 0 から 4 までのイニシャル・レベル (初期値) とリリース・タイムに相当するポイントの 5 つの変調ポイントを搭載し、それぞれの変調ポイントはパラメーターに設定したレベルと時間に関連付けられていました。さらに、2 つのポイント間のループ機能も有していき、このエンベロープによって古典的な ADSR エンベロープでは不可能な複雑で創造的な変調を可能にしていたのです。

1987 年に Sequential Circuits 社はヤマハに売却されますが、1990 年には“ベクトル・シンセシス”を基礎とした SY22 がヤマハより発売されました。一方で“ベクトル・シンセシス”はその後も改良を重ねていくこととなりますが、Prophet VS™ はその幅広い創造性から今日に至るまで支持されています。その証拠に Prophet VS™ のサウンドはプライアン・イーノやトレント・レズナー、アポロ 440、デベッシュ・モード、ヴィンス・クラーク、クラフトワーク、イレイジャー、ジョン・カーペンターの作品で今でも聴くことができます。

1.2 TAE®技術により忠実なエミュレーションを実現

TAE® とは、True Analog Emulation (トゥルー・アナログ・エミュレーション) の略で、アナログ機器をデジタルで再現するための技術です。

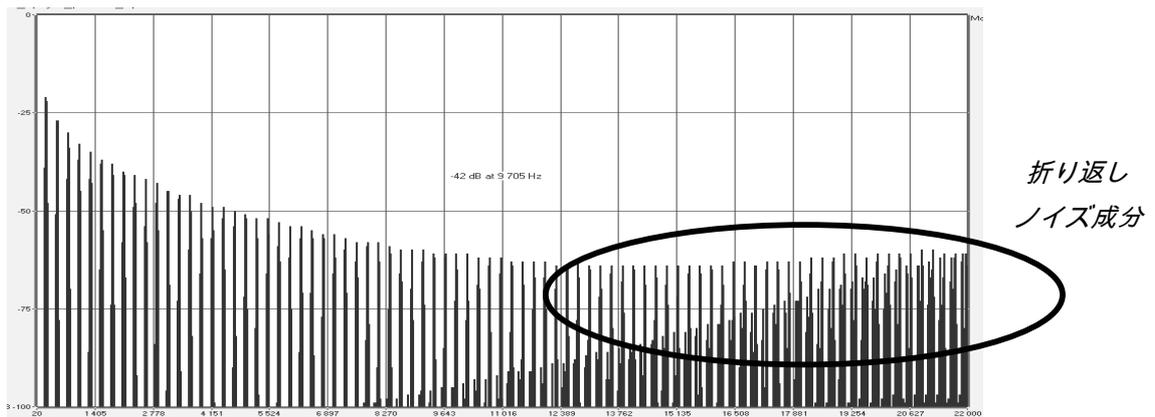
TAE® が持つアルゴリズムは、ソフトウェア上において、ハードウェアの持つスペック、特徴を忠実に再現することができます。そして、この技術こそプロフェット V の音色クオリティーが他の追従を許さない決定的な理由であるといえます。

さらに詳しく TAE® を説明していきます。 :

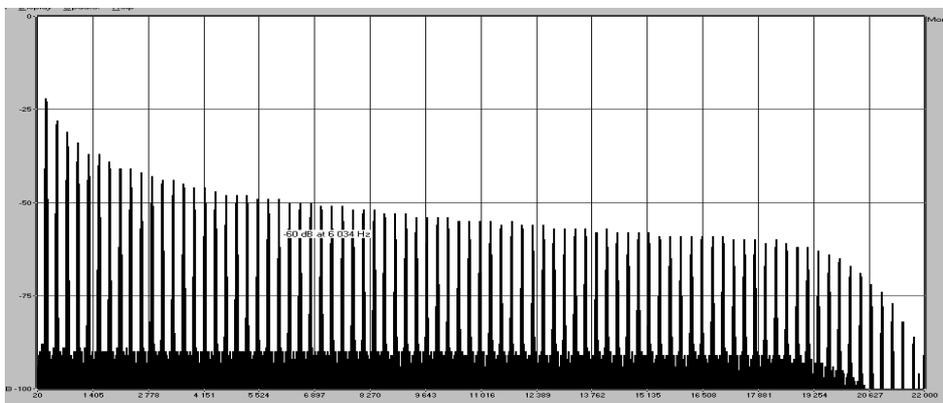
1.2.1 折り返しノイズのないオシレーター

標準的なデジタル・シンセサイザーは、高周波数帯域において折り返しノイズ成分を作り出します。パルスウィズ・モジュレーションやフリケンシー・モジュレーションを使用している場合についても同様です。

TAE® は、全ての処理 (PWMやFMなど) において、折り返しノイズ成分のないオシレーター波形をCPUに余分な負担をかけることなく作り出すことが可能です。



既製のソフトウェア・シンセサイザーの周波数スペクトラム

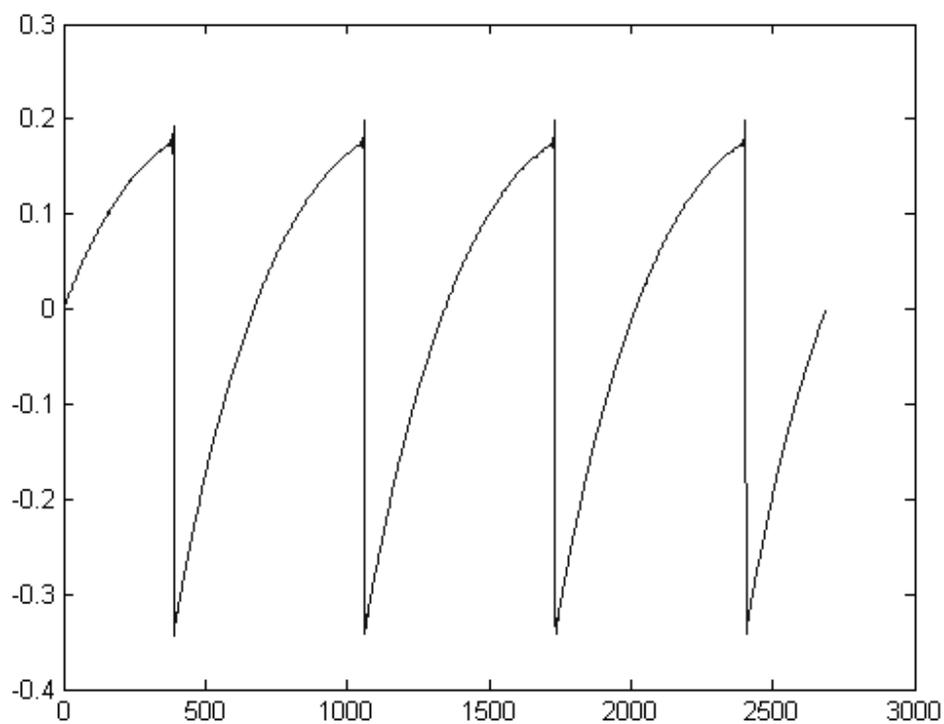


TAE®によって生成されたプロフェット Vのオシレーターによる周波数スペクトラム

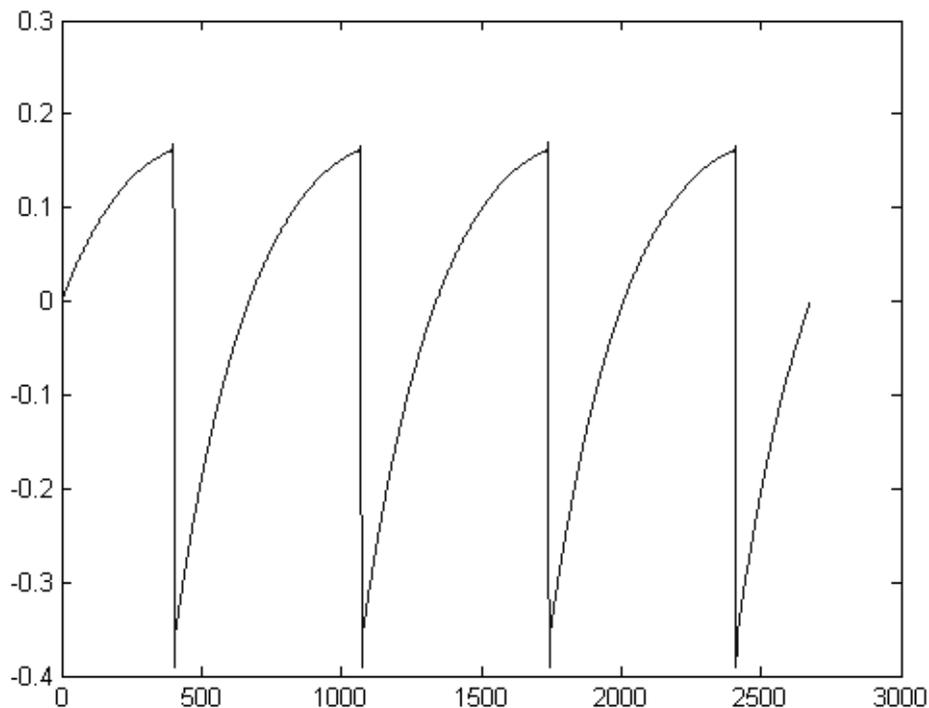
1.2.2 アナログ・シンセサイザーがもつ波形のゆらぎを忠実に再現

原型のアナログ・オシレーターは、コンデンサーの放電特性を使い、ノコギリ波、三角波、矩形波などの共通した波形を作り出します。これは、波形がわずかに曲がっているということを意味します。TAE®はコンデンサーの放電特性の再現を可能にしました。下図はオリジナルのProphet

5TMとプロフェット Vの波形分析図です。2つの波形はともに、プロフェット Vのローパス、ハイパス・フィルターによってフィルタリングされた波形です。



オリジナルの Prophet 5TM の波形画像



TAE®技術によるプロフェット V2 の波形画像

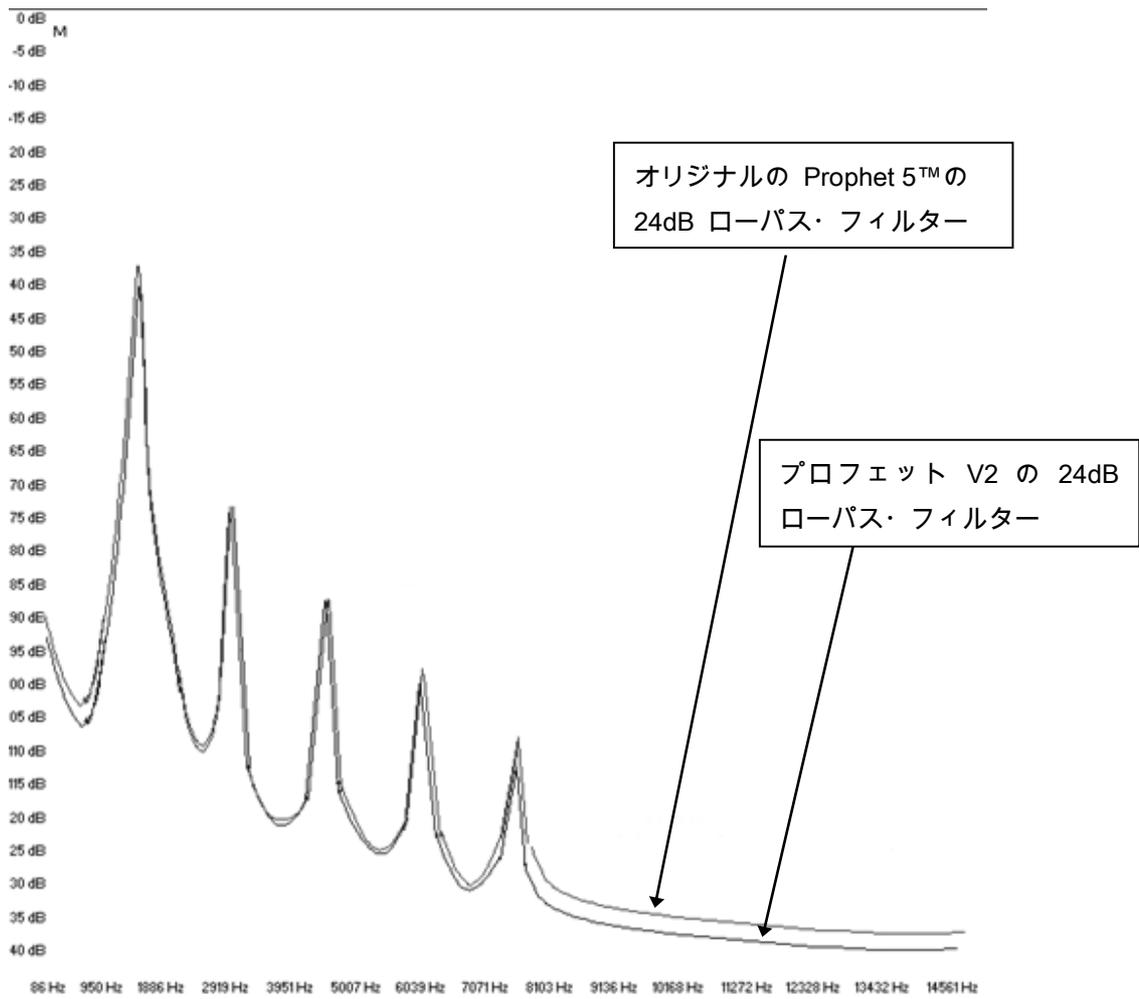
加えて、原型のアナログ・オシレーターは不安定であり、波形の形状が周期ごとに微妙に異なっています。これは、温度や、その他の環境の状態によって左右されるアナログ・ハードウェアが持つ繊細な部分です。

TAE®は、このオシレーターの不安定な部分までも再現し、より暖かく、分厚い音色を作る出すことが可能です。

1.2.3 アナログ・フィルターの忠実な再現

TAE®は、アナログ・フィルターが持つ特徴を、どのデジタル・フィルターよりも忠実に再現します。

TAE®技術は、オリジナルのフィルターの特徴を再現するアルゴリズムを使用することでアナログ・フィルターを忠実にエミュレートします。下図のカーブは、オリジナルのProphet 5™ とプロフェット V2 のフィルターの比較図です。



オリジナルの Prophet 5™ とプロフェット V2 の 24dB ローパス・フィルターのレスポンス・カーブ

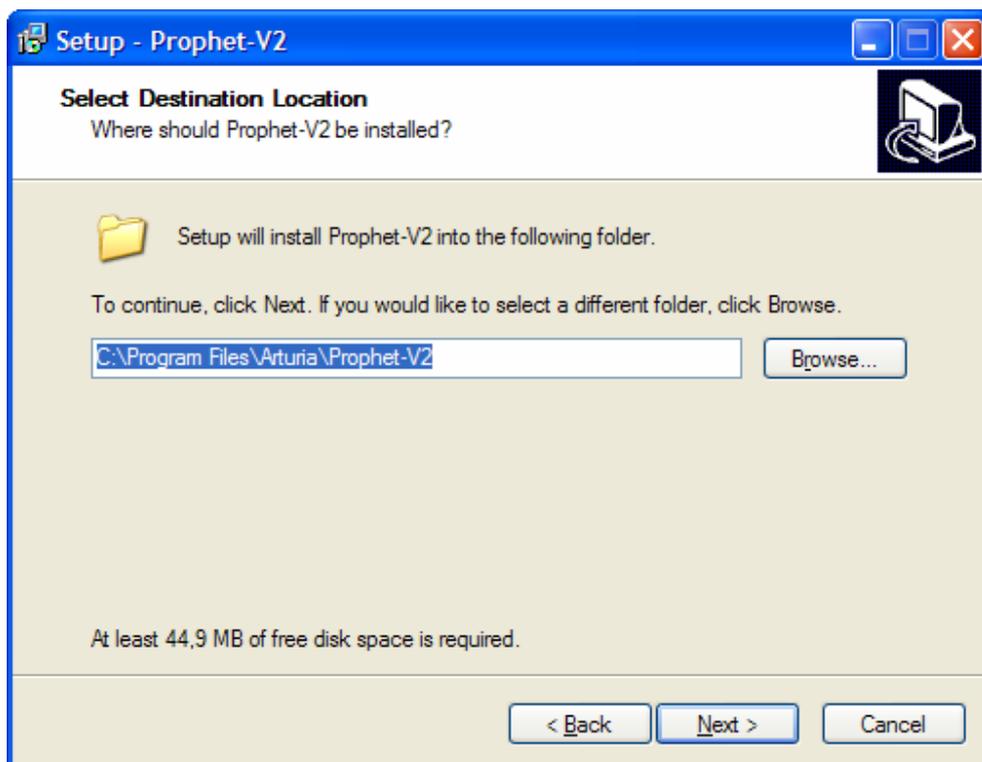
2 インストール

2.1 Windowsでのインストール (XP/VISTA/7)

CD-ROM をCD-ROM ドライブにセットしてください。エクスプローラーまたはマイコンピュータの中から「Prophet-V2 Setup.exe」のアイコンを選択し、ダブルクリックしてください。

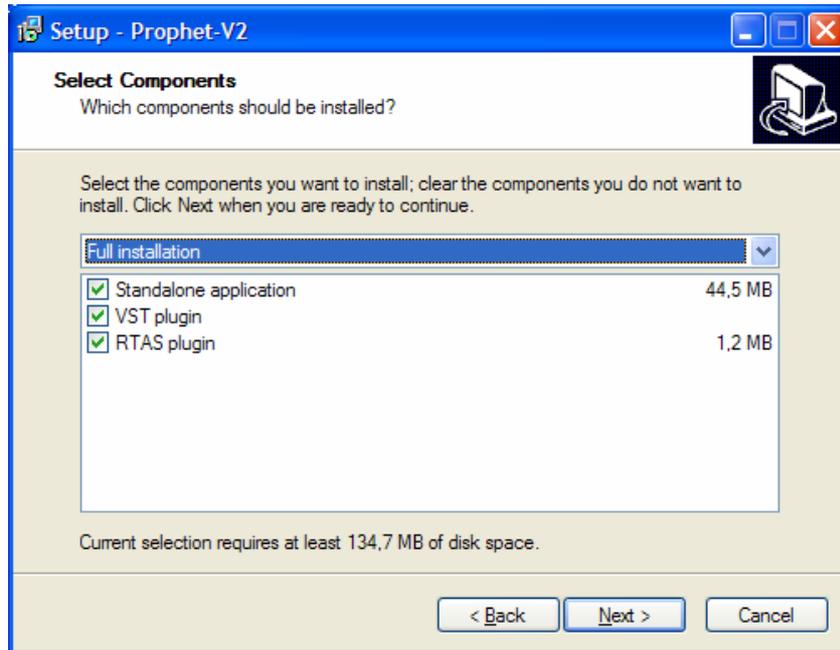
始めに「プロフェット V2」をどの階層にインストールするかを設定する画面が表示されます。初期設定では「C:\Program Files\Arturia\Prophet-V2」になっていますが、必要に応じて任意に変更することが可能です。

あなたが以前のプロフェット Vをすでにインストールしている場合、両方のバージョンをコンピュータ内に共存させることが可能です。以前のバージョンを使用して作られたソングは最初のバージョンが呼び出されます。



インストール・フォルダーの選択

これで、スタンドアロン版のプロフェット V2 のインストール準備ができました。次にプラグイン版のインストール画面が表示されますので、ここで使用するプラグインの種類を選択してください(VST, RTAS, AU)。これらのプラグインの詳細は 9 章をご参照ください。



プロトコルの選択

VST と RTAS プロトコルでは、プロフェット V2 を使用するホスト・アプリケーションのフォルダーを選択する必要があります。これらの選択方法については 8 章をご参照ください。



VST プラグインのインストール先フォルダーの選択

以上で、インストールの手順は終了です。インストールが完了したら、第 3 章「オーサライゼーション」に進んでください。

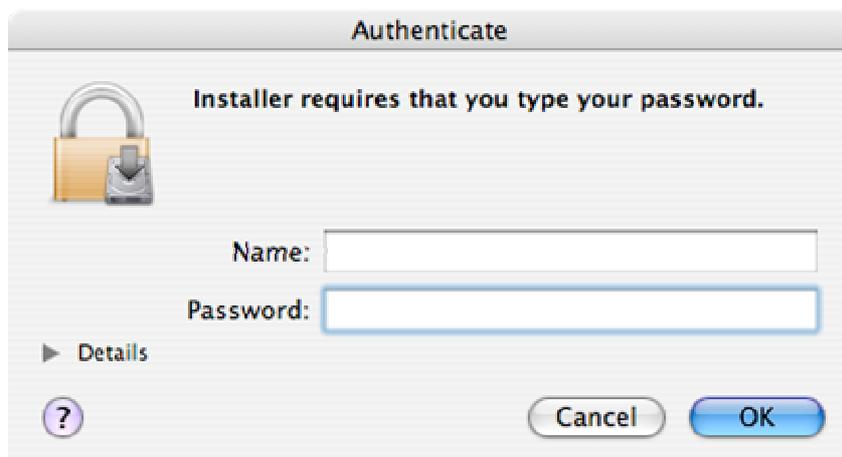
2.2 MAC OS Xでのインストール

アプリケーションCD-ROM をCD-ROM ドライブにセットし、デスクトップに表示された "Prophet-V2 Setup Mac" のアイコンをダブルクリックしてください。

以下のステップに従ってください。：

- ▶ エンドユーザー使用許諾書をよく読んで承認してください。
- ▶ インストール先を選択してください。

管理者のユーザー・ネームとパスワードを入力するダイアログが現れますので、必要な項目を入力してください。



管理者認証画面

これで、スタンドアロン版のプロフェット V2 のインストール準備ができました。次にプラグイン版のインストール画面が表示されますので、ここで使用するプラグインの種類を選択してください(VST,RTAS/HTDM)。これらのプラグインの詳細は 8 章をご参照ください。

以上で、インストールの手順は終了です。インストールが完了したら、第 3 章「オーサライゼーション」に進んでください

3 オーサライゼーション

プロフェット V2 のインストールが完了したら、シンセサイザーをオーサライズする必要があります。

注意: これは旧バージョンの所有者には適用されません。(旧バージョン所有者はすでに使用しているUSB Dongleを使用することで本ソフトウェアを使用することも可能です。)

以前のバージョンでは、「オリジナルCDとライセンス・ナンバー」だけのプロテクトでした。しかし、プロフェット V2 は完璧なソフトウェア・ソリューションのシンクロソフト「ソフトeライセンサー」を使用します。

このシステムはUSBポートの使用を避けて、1 台の機械だけでシンセサイザーを使用することを可能にします。このオーサライゼーション・プロセスの間はインターネットに接続していません。

もう一つのコンピュータにあなたのライセンスを移したり、他のいくつかのコンピュータで、プロフェットV2を使用する場合には以下の中から一つが必要となります。

_ USB eライセンサー・ハードウェア・Dongle (別売り、または多くの他のソフトウェアにも使用されています。);

_ ライセンス・コントロール・センター内のライセンス・トランスファー・ウィザードに従ってください。

この転送にはインターネット接続されていることが必要です。双方への転送に必要です。

_ ソフトeライセンサーからUSB-eライセンサーへ;

_ USB-eライセンサーからソフトeライセンサーへ;

詳細な情報のために、あなたのコンピュータにインストールされたシンクロソフト・ドキュメンテーションを参照してください。

最初に、あなたがこのソフトウェアを使用する事を可能にするアクティベーション・コードを得るためにあなたのソフトウェアを登録してください。

あなたの手元のプロフェット V2 のライセンス・シリアル・ナンバーとアンロック・コードを確認してください。

(これらは、ソフトウェアの不可欠の部分であり、小さいプラスチックカードに印刷されます)

コンピュータをインターネットに接続して下記ウェブページにアクセスしてください。

<http://www.arturia.com/login>

コンピュータをインターネットに接続して下記ウェブページにアクセスしてください。

下記フォームのように進行してください。

Create your account here

** Indicates required fields*

Firstname: *

Lastname: *

Email address: *

Confirm email: *

Password: *

Confirm password: *

Address:

City:

State:

Zip/Postal code:

Country: *

I wish to receive the Arturia newsletter:

すでにアカウントを所有している場合は、ログインしてください。

Already have an account ?

Email address:

Password:

Remember me:

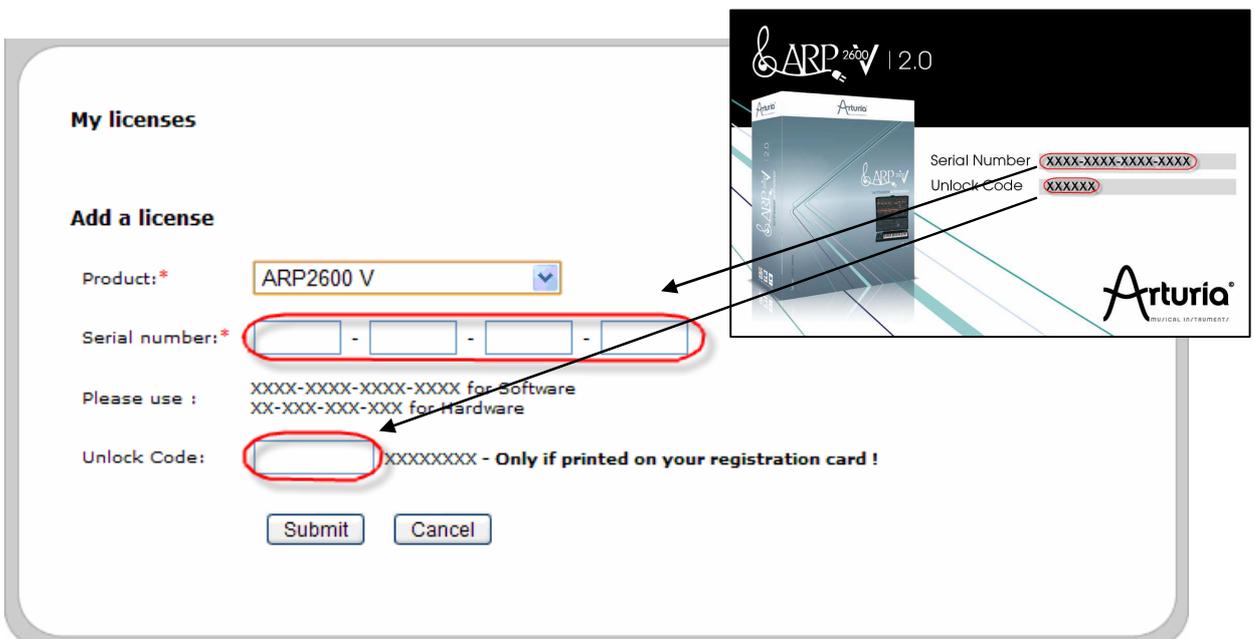
[Forgot my password?](#)

あなたのアカウントにログインした後に、あなたのプロフェット V2 を登録し、アクティベーション・コードを要求することが可能です。

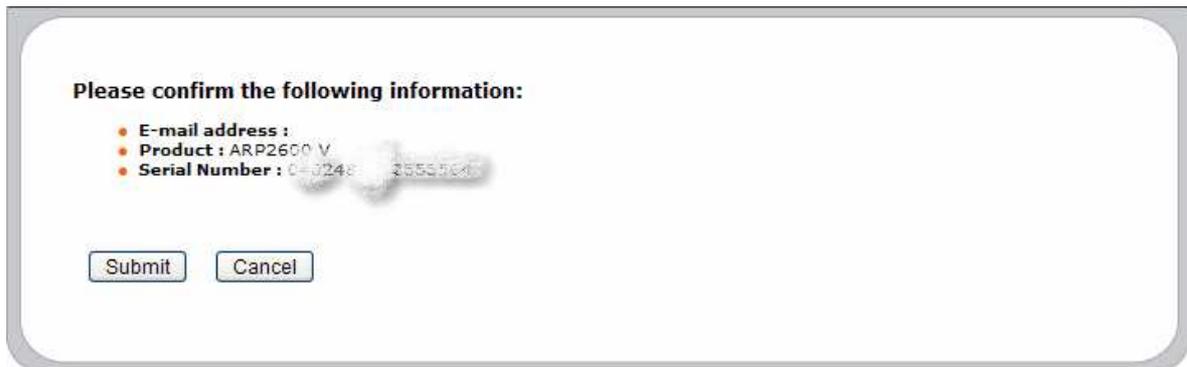
あなたのアカウントの“My Registered Products”セクションに行き、“Add”ボタンをクリックしてください。 :



すると、下記のようなフォームが現れ、ドロップダウン・メニューで「Prophet V」を選択し、(登録カードに記されている)あなたのシリアル・ナンバーとアンロック・コードを入力してください。



下記は確認ウィンドウです。



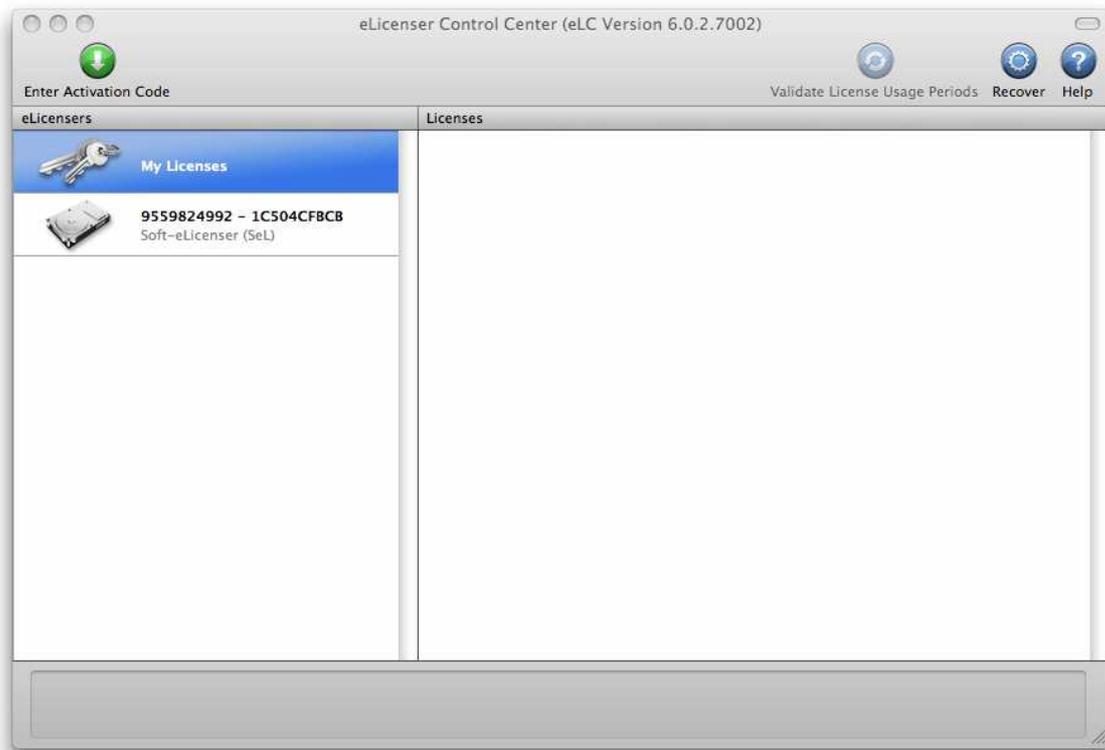
最後にあなたが「eLicenser activation code」をコピーできるスクリーンが現れます。バックアップとしてメールにて同じ情報をあなたに送信します。

あなたのコンピュータをインターネットに接続します。そしてLicense Control Centerを起動してください。このアプリケーションはあなたのコンピュータへ自動的にインストールされます：

- Windows: スタート> 全てのプログラム > eLicenser > eLicenser Control Center
- Mac OS X: ファインダー-> Applications > eLicenser Control Center

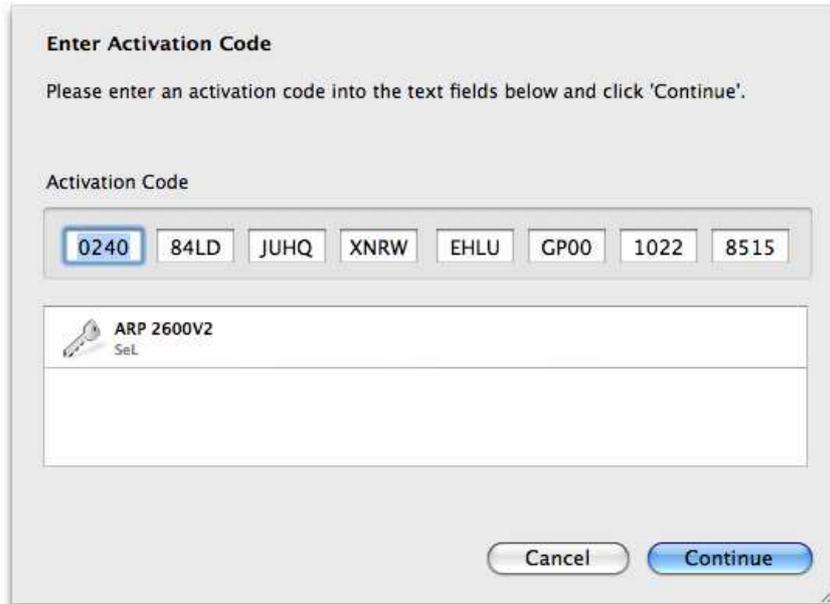
ここまでのスクリーンショットはMac OS X上で行われました。 ; プロセスはWindows 2000/XP/Vista/7 OS上でも同じですが、グラフィカル・インターフェイスだけが異なります。

「License Control Center」メイン・ウィンドウで“SeL”ソフトウェア・ dongleがあなたのコンピュータにインストールされていることを確認してください。



License Control Center メイン・ウィンドウ, *Soft-eLicenser*が何も入っていない状態。

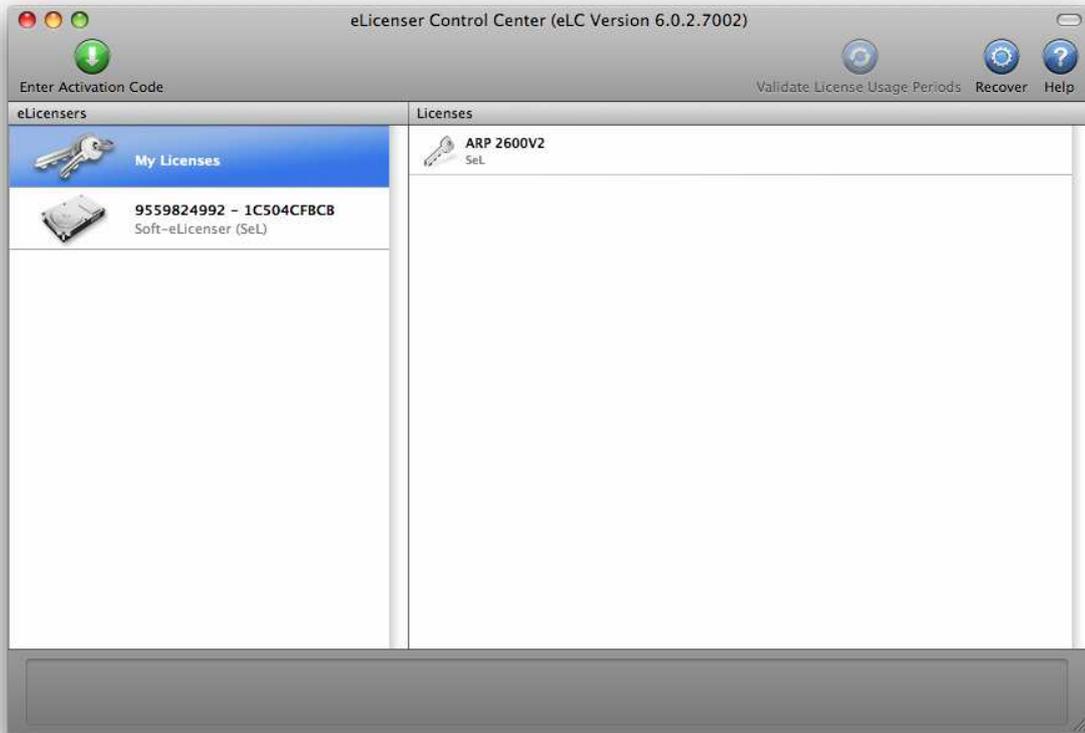
「License Control Center」メニューの“Enter Activation Code”ボタンをクリックし、アクティベーション・コードを入力してください。単純にARTURIAウェブサイトのあなたのアカウントでコピーした 32 ケタのコードをペーストするだけです。



アクティベーション・コードの入力欄

License Control Centerはプロフェット V2 を使用できるソフトウェア・ライセンスをダウンロードする準備ができています。「Continue」をクリックしてください。そしてプログレス・バーは、ダウンロードが完成するまでの進行を表示します。表示されるポップアップ・ウィンドウを確認して「Close」、そして「Finish」をクリックしてください。

現在、License Control Centerのウィンドウはあなたのプロフェット V2 ライセンスがインストールされ、アクティベートされていることを示しているはずです。



ライセンスはインストールされ、アクティベートが完了しました。

これでプロフェット V2 シンセサイザーを思う存分使用可能です！

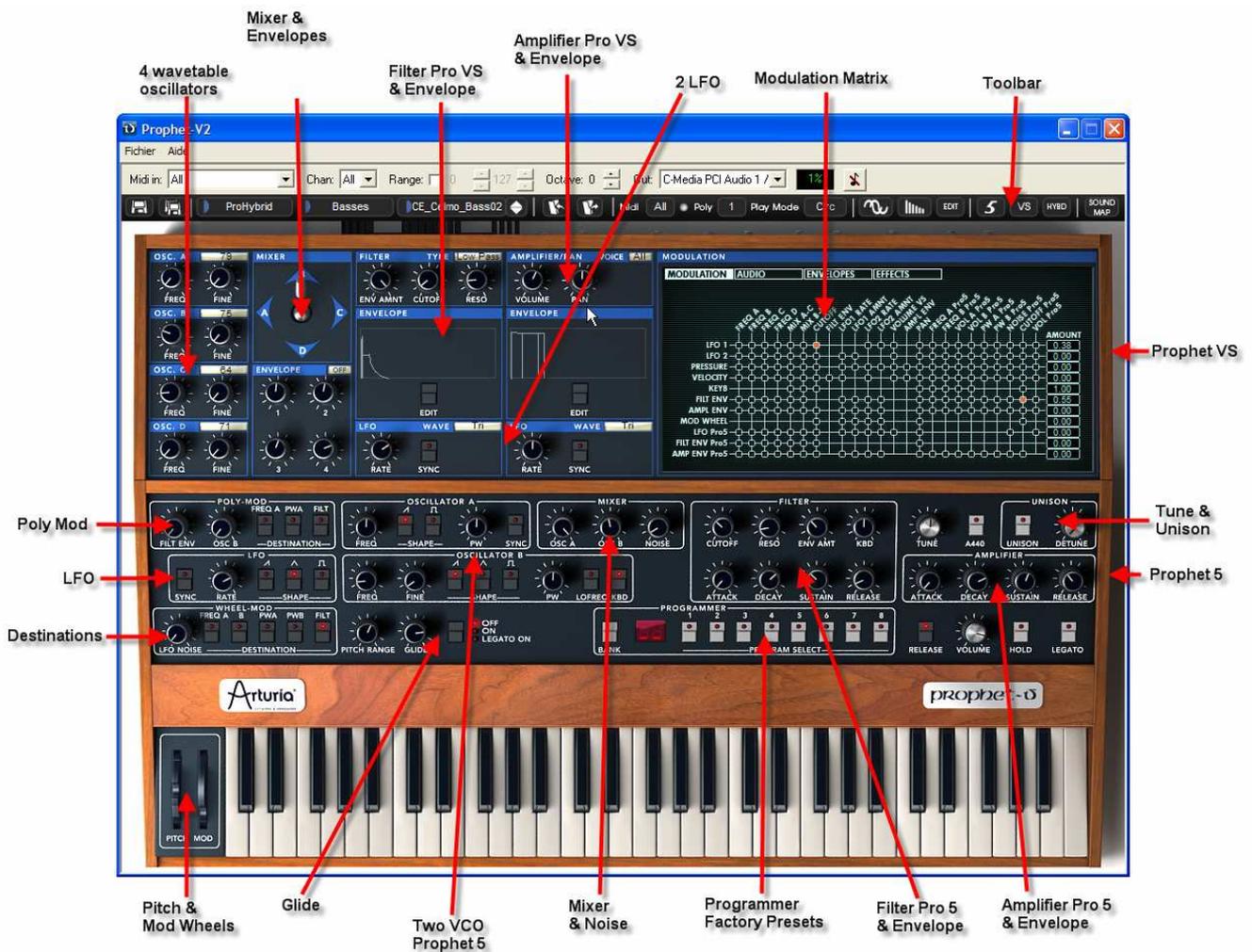
4 クイックスタート

本章では“プロフェット V2”の基本的な機能、使用方法を説明します。

各パラメーターやインターフェイス機能の詳細は以降の章を参照してください。

第 7 章“減算方式シンセシスの基礎”では初めて“プロフェット V2”に触れる方にとって本ソフトウェア

の基礎を学ぶための解説を掲載しています。是非、一度読まれることをお奨め致します。



プロフェット V2 の全景

4.1 プリセット音色を使う

4.1.1 プリセット音色の選択

オリジナルの Prophet 5 やProphet VS 同様、「プロフェット V2」は各種パラメーターの様々な設定を保存することができます。Prophet 5 の“ユニゾン”モードやProphet VSの MIDI 設定なども保存可能)

プロフェット V のプリセット音色にはパラメーターの設定だけでなく、ベロシティやアフタータッチ、ピッチバンドなどリアルタイムに操作したコントローラー情報も保存されています。

プロフェット V の操作に慣れるために音色を選択してみましょう。ここでは «Fact_Pro5» バンクのサブ・バンク «21to28» から «23-OrganWithRes» を選んでみましょう。

- ▶ 最も左側の選択ボタンをクリックしてください。(この画面はバンクの名前を表します) クリックするとドロップダウン・メニューによってバンクが表示されます。バンク「Fact_Pro5」を選択してください。
- ▶ メニューが開いている間、サブメニューにアクセス可能です。このサブメニューは一回のクリックで「SUB BANK」とサウンド・デザイナーの「PRESETS」にアクセス可能です。
- ▶ 「SUB BANK 21to28」を選択し、「PRESETS」の「23-OrganWithRes」を選択してください。この音はプロフェット 5 エミュレーションによるシンプルなオルガンのサウンドです。



Select the preset

プロフェット V2 にはあらかじめ著名なサウンド・デザイナーによるプリセット音色が 400 種類以上収録されていますが、「User」バンクのサブ・バンク「Temp」に収録されているプリセット音色を使用して新たな音色を作ることも可能です。(→このバンクには、例えば「1_Osc」のように 1 つのオシレーターとローパス・フィルター、VCAを使用したシンプルなテンプレート音色が数種類用意されています。)

BANK で「All」を選択するとプロフェット V に収録されている全音色を音色別にカテゴライズして表示させることが可能です。これによりベース、キーボード、パッドといった音色カテゴリー別にすばやく音色を選択することができます。

4.1.2 プリセット音色のエディット

それではシンプルな音色エディットから始めましょう。

- ▶ ローパス・フィルターの「Full Pad」の「CUTOFF (カットオフ周波数)」つまみを操作してサウンドを明るくしてみましょう。「CUTOFF (カットオフ周波数)」つまみを右方向へ開くと音色が徐々に明るくなっていくことが確認できると思います。このつまみをお好みの位置にセットしてください。



音色の明るさを設定する

- ▶ 同様に、オシレーター A の「FREQ (オシレーター周波数)」コントローラーを使用してオシレーターのレンジを変更することができます。コントローラーを右に回して「+12 semi-tone」を選択してください。

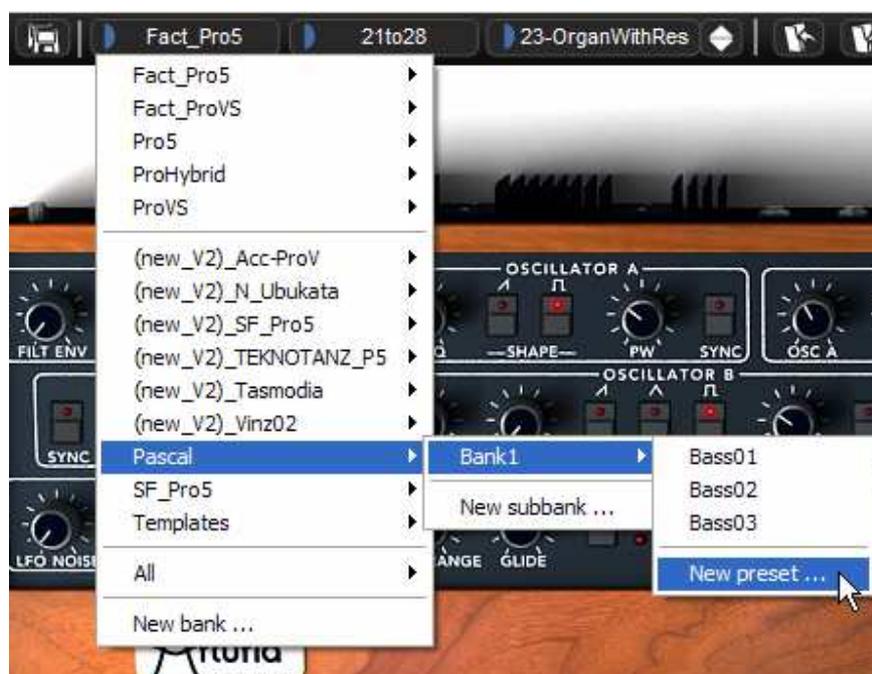


オシレーター A のレンジを設定する

このようにつまみを操作したことにより、すでにプリセット音色 « Full Pad » はエディットされています。

では作成した音色を保存してみましょう。

- ▶ ユーザー・プリセットを保存するには、ツール・バーにある « SAVE AS »アイコンをクリックします。保存先で « New bank » を選択すると自動的に新しいバンクとサブ・バンクを作成し、音色を保存します。新たに作成されたバンク名、サブ・バンク名、プリセット名はそれぞれ « new bank »、« new sub bank »、« new presets »と表示されます。
- ▶ これらバンク名等は LCD ディスプレイをクリックすることで名前を変更することができます。



Save a preset

- ▶ « user » バンクにあるプリセット音色は、ツール・バーの « SAVE » アイコンをクリックして設定や変更を保存することができますが、ファクトリー・プリセット (あらかじめソフトウェアに収録されている音色) は上書きすることができません。「SAVE AS」アイコンを使用して他の保存先に保存してください。

注意！ プリセット音色名を変更しただけでは音色の設定は変化しません。この操作は現在選択しているプリセット音色の名前が変更されるだけです。

4.2 プロフェット V2 を構成する 3 つのモード

プロフェット V は 3 つのモードに大きく分かります：

最初のモードはオリジナルの Prophet 5™ によく似たインターフェイスの「プロフェット 5」モードです。2 つのモードは「プロフェット VS」モードです。3 つめのモードはこの 2 つのモードを統合した「ハイブリッド」モードです。

以下の方法で各モードを切り替えることができます：

- ▶ ツール・バーに表示されている 3 つのアイコンをクリックします：
 - 「プロフェット 5 モード」：“Prophet 5”アイコンをクリックします。
 - 「プロフェット VS モード」：“Prophet VS”アイコンをクリックします。
 - 「ハイブリッド・モード」：“Hybrid”アイコンをクリックします。

4.3 « プロフェット 5 モード »

オリジナルの Prophet 5™ は 54 種類のパラメーターやあらかじめ本体に内蔵された 44 音色を瞬時に呼び出せるボタンを搭載していました。パラメーターに関連付けられた様々なコントローラーやスイッチを駆使して無数の音色を作り出すことを可能にしました。

パラメーターには以下のようなものが挙げられます：

- **2 基のオシレーター (VCO)**：基本波形 (三角波、ノコギリ波、矩形波) を出力でき、波形のピッチ (周波数) を変更可能
- **ミキサー**：2 つのオシレーター波形とホワイトノイズ・モジュールの信号をミックスします
- **ローパス・レゾナント 24dB フィルター**
- **アンプ (VCA)**：フィルターの出力信号、ステレオ出力用アンプ
- **2 系統のエンベロープ・ジェネレーター**：ローパス・フィルターとアンプ用

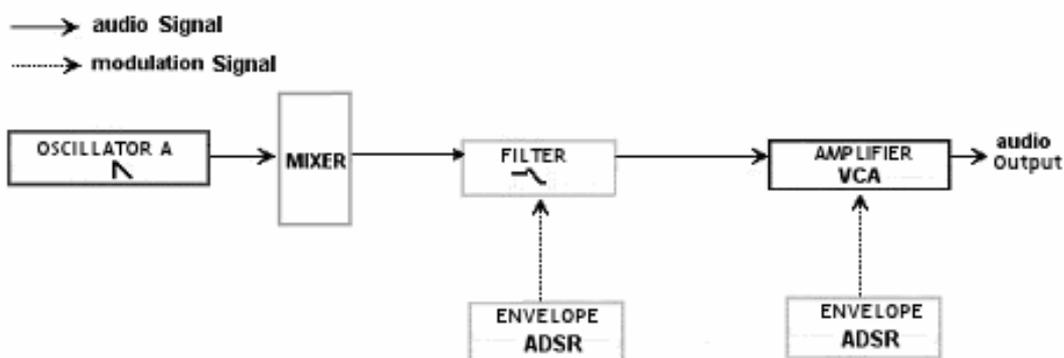


シンセシス・パラメーター

ここで Prophet 5™ のポリフォニック・サウンドを「プロフェット V2」を使用してシミュレートしてみましょう：

- ▶ プロフェット V2 の音色作りを理解するためにもシンプルな音色からプログラミングを始めましょう。最初に « Template » バンクのサブ・バンク « Temp_Synth » から « 1_Osc » を選択してください。この音色は非常にシンプルな設定になっています。オシレーター A の信号 (矩形波) をローパス・フィルター、ミキサーの順に流しアンプから出力しています。なお、1 つ目の ADSR エンベロープ・ジェネレーターはローパス・フィルターのカットオフ周波数を調節し、2 つ目の ADSR エンベロープ・ジェネレーターはアンプのボリュームを調節します。

最終的なサウンドの流れは以下のようになります：



« 1_Osc » の信号の流れ

ローパス・フィルターのカットオフ周波数を下げることから始めましょう。これによりサウンドがやや暗めになります。

- ▶ « CUTOFF (カットオフ周波数) » コントローラーを操作して値を設定してください。Windows では右クリック、Macintosh では Shift キーを押しながらクリックすることでより詳細な値を設定することが可能です。
- ▶ ADSR エンベロープ (アタック、ディケイ、サステイン、リリース) でカットオフ周波数を変調することができます。



フィルターのカットオフ周波数を下げる

- ▶ ADSR エンベロープでカットオフ周波数を変調する際、「 RESO (レゾナンス) 」 コントローラーの値を上げておくとその効果をよりはっきりと認識することができます。これは設定したカットオフ周波数が増幅されてフィルターの変化をより強調するため、アナログ・フィルターをエミュレートするうえでとても重要な特徴です。



レゾナンスを上げる

- ▶ ADSR エンベロープのアタック・タイムを変更してみましょう。すると各ノートを発音したあとにサウンドの明るさが変化することに気づくと思います。このコントローラーはノートが発音されてからフィルターがかかる (音色が明るくなる) までの時間を設定します。



アタック・タイムを変更する

- ▶ 同様にディケイ・タイムを変更しましょう。キーボードのノートを押しつづけているとき急にサウンドが変化します。このコントローラーはフィルターがかかってから変化が一定のレベルに落ち着くまでの時間を設定します。



ディケイ・タイムを変更する

- ▶ ADSR エンベロープの効果がわかりただけでしょうか。では次にアンプ用の ADSR エンベロープをエディットしてみましょう。次第に音量が上がるようにアタック・タイムを設定してください。



アンプ・エンベロープのアタック・タイムを増やす

- ▶ ここまでの設定が完了したら音色を保存しておきましょう！

4.3.1 « プロフェット VS モード »とベクトル・シンセシス (VS)

« プロフェット VS » モードは演奏や音色作成の可能性を広げる多くの機能を持っています。このモードは 1980 年代の伝説的なシンセサイザー「Prophet VS™」と同等の機能となっています。

« プロフェット VS » モードはツール・バーの「プロフェット VS」アイコンをクリックするとアクセスすることができます。他のモードにも同様の方法でアクセス可能です。「ハイブリッド」アイコンをクリックすると « ハイブリッド » モードが表示され、その他の 2 つのモードを同時に見ることができます。3 種類のモード（「プロフェット 5 モード」, 「プロフェット VS モード」, 「ハイブリッド・モード」）のうち、どのモードからはじめても構いませんが、当面この章では « プロフェット VS » モードを使用していきます。

« プロフェット VS モード »のパラメーター：

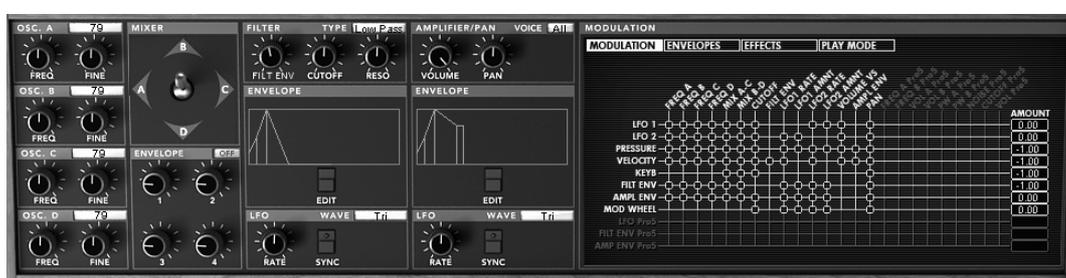
- **4 基のオシレーター**：96 種類の波形を選択可能
- **ミキサー**：4 基のオシレーターの信号をミックス

- マルチモード・ローパス・レゾナント 24dB フィルター
- 2 基の LFO : 5 種類の波形を選択可能
- アンプ (VCA) : フィルターからの信号をステレオ・アウトするためのアンプ
- 3 系統のエンベロープ (5 ポイント) : フィルター、ミキサー、アンプを変調するためのエン

ベロープ。それぞれのエンベロープにループ設定可

能

- モジュレーション・マトリクス



プロフェット VS モードのシンセシス・パラメーター

波形を単純にシミュレートしたソフトウェアでは音色作成の可能性はそれほど広がりません。しかしプロフェット V ではクラシック・シンセサイザーから 96 種類もの波形サンプルを搭載し、最大で 4 つのオシレーターを使用して音色作成を行なうことができます。さらにそれらのオシレーターは 5 つもの変調ポイントを持ったエンベロープで変調することができます。プロフェット V はオリジナルのProphet 5™ をも凌駕する革新的なサウンドを作り出すことを可能にしています。



プロフェット VS モードのオシレーターとミキシング用ジョイスティック

4.3.2 « プロフェット VS » モードでの簡単な音色作成 (パッド・サウンド)

- ▶ Click on the « ProVS » icon to load the Prophet VS interface



《プロフェットVSモード》アイコンをクリックしてください

- ▶ 4つのオシレーターでそれぞれ違う波形を選択します。それぞれのオシレーターのタイトル部分右にあるLCDスクリーンをクリックすると選択可能な波形が表示されます。オシレーターにアサインする波形をマウスで選択してください。右クリック (MacintoshはShift+クリック) で画面がスクロールするスピードを遅くすることも可能です。



それぞれのオシレーターに波形をアサインする

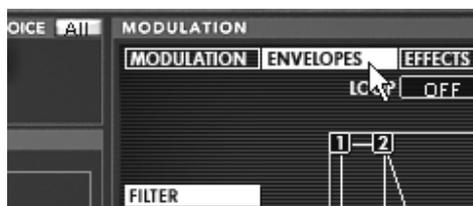
- ▶ 波形を選択した後、オシレーターの右側にある“MIXER”モジュールのジョイスティックで各オシレーターのボリューム調整を行なうことができます。このジョイスティックによってリアルタイムに音色を変化させることができます。



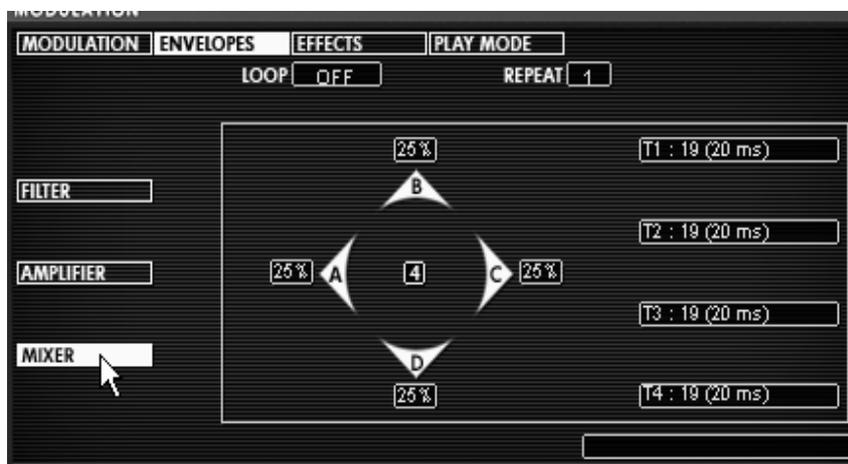
ジョイスティックで音量を調節する

ここではジョイスティックの応用例であるオシレーター・ミキシングのオートメーションを見ていきましょう。

- ▶ プロフェット VS インターフェイス右上にある LCD 画面で“ENVELOPE”パネルをクリックしてください。次に左側に表示されている“MIXER”オプションを選択すると、ミキサー・エンベロープ (ダイヤモンド型) のエディット画面が表示されます。



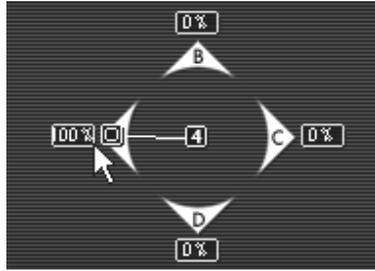
“ENVELOPE”パネルをクリックする



“MIXER”オプションをクリックする

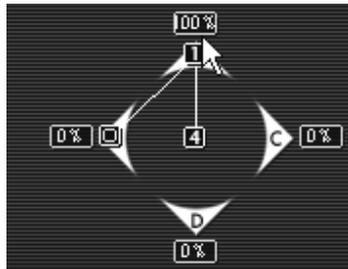
Bこの画面ではオシレーター間のボリューム調整を最大 5 種類まで設定することができます。画面中央の 0~4 までのポイントをマウスでドラッグして各オシレーター間のボリュームを調整します。

- ▶ ダイヤモンド型の各辺に A,B,C,D という文字が表示されています。これは“A”と書かれたところにジョイスティック (ポイント) を設定するとオシレーター A の波形のみが聞こえるようになることを意味しています。画面中央のポイントをクリックしてポイント“0”を A の位置までドラッグしてください。するとオシレーター A の出力だけが 100%になり他のオシレーターの出力が 0%になります。



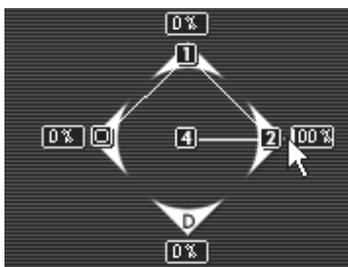
ジョイスティック (ポイント 0) を A に移動する

- ▶ 再び、画面中央をクリックしたままマウスをドラッグするとポイント“1”を設定することができます。では、ポイント“1”を“B”の位置までドラッグしてみましょう。今度はオシレーター B の出力だけが 100%になり他のオシレーターの出力が 0%になります。



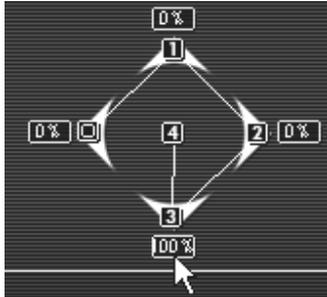
ジョイスティック (ポイント 1) を B に移動する

- ▶ 同様に画面中央をクリックしてポイント“2”を設定しましょう。ポイント“2”を“C”の位置までドラッグするとオシレーター C の出力だけが 100%になり他のオシレーターの出力が 0%になります。



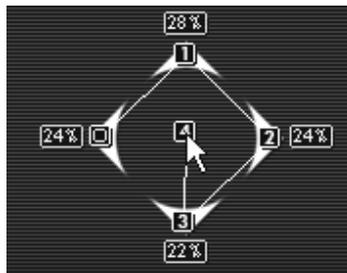
ジョイスティック (ポイント 2) を C に移動する

- ▶ ポイント“3”を“D”の位置にドラッグしてオシレーター D の出力だけを 100%にしてください。



ジョイスティック (ポイント 3) を D に移動する

- ▶ 最後にポイント“4”を中央の位置に設定し、全オシレーターが均等に出力されるようにしてください。



ジョイスティック (ポイント 4) を中央に設定する

次のセクションでは、4つのオシレーター・ミキシング・エンベロープに対応する設定について説明します。

- ▶ このパラメーターはミキサー・エンベロープのモジュール名 (“ENVELOPE”) の右側にある LCD 画面をクリックして“ON”にすると有効になります：



LCD 画面をクリックして“ON”にする

- ▶ つまみ“1”でポイント“0”からポイント“1”へ変化する時間を設定します。ここでは 3000ms くらいに設定しましょう。Windows では右クリック、Macintosh では Shift キー+クリックで設定時間を微調整することができます。



つまみ 1 の設定

- ▶ つまみ“2”でポイント“1”からポイント“2”へ変化する時間を設定します。ここでは 1500ms くらいに設定しましょう。



つまみ 2 の設定

- ▶ つまみ“3”でポイント“2”からポイント“3”へ変化する時間を設定します。ここでは 2000ms くらいに設定しましょう。



つまみ 3 の設定

- ▶ つまみ“4”でポイント“3”からポイント“4”へ変化する時間を設定します。ここでは 800ms くらいに設定しましょう。

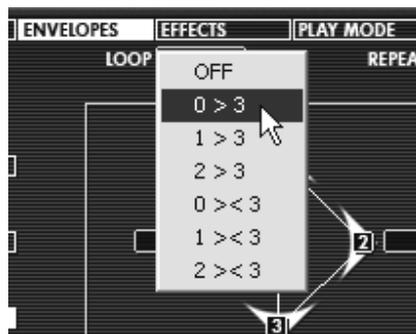


つまみ 4 の設定

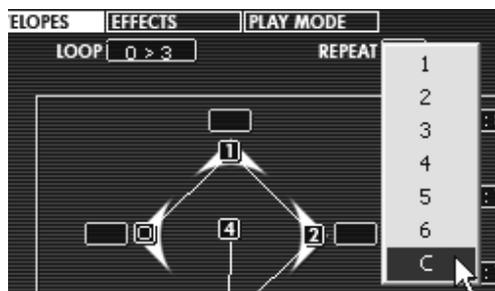
バーチャル・キーボードの鍵盤をクリックして 4 つのオシレーターのサウンドが切り替わっていくのを確認しましょう。これがオシレーター・ミキシングのオートメーションです。

オートメーションでは、例えばポイント“0”からポイント“3”へ変化させるなどフレキシブルに設定することができます。

- ▶ LCD 画面上部に表示されている“LOOP”パネルをクリックしてオートメーションを設定してください。また、右隣の“REPEAT”で繰り返す回数を指定することもできます。



“LOOP”パネルをクリックする



“REPEAT”パネルをクリックする

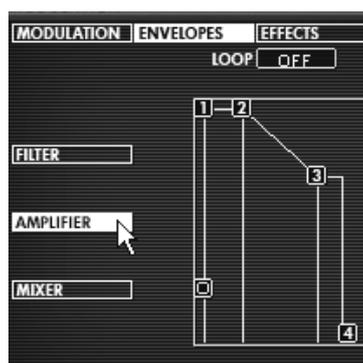
- ▶ オシレーターの設定が完了後、フィルター (カットオフ周波数の設定) やアンプ・エンベロープ、LFO などを使用して音色を仕上げてください。



カットオフ周波数を設定する

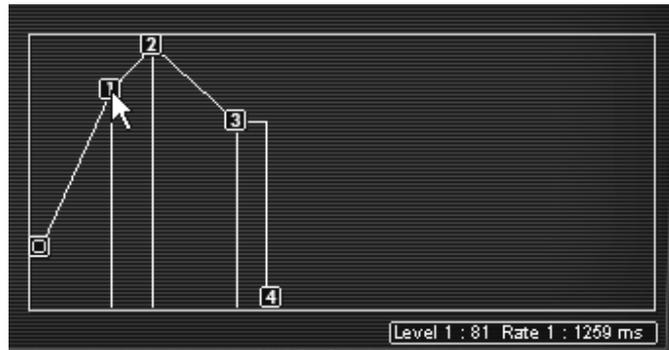
続いてアンプ・エンベロープについて見ていきましょう：

- ▶ プロフェット VS インターフェイス右上にある LCD 画面で“ENVELOPE”パネルを選択した後、“AMPLIFIER”オプションをクリックするとアンプ・エンベロープのエディット画面が表示されます。



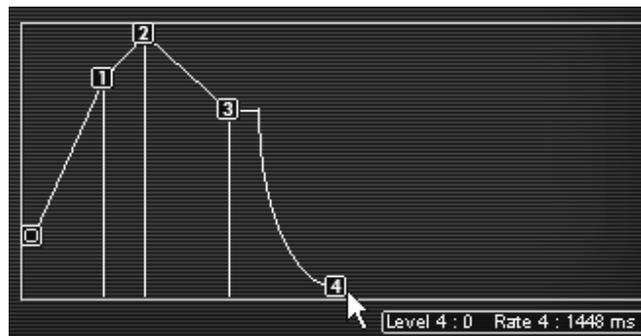
“ENVELOPE”パネルから“AMPLIFIER”オプションを選択する

- ▶ 0 から 4 までの 5 つのポイントで設定を行ないます。ポイント“0”でボリュームのインニシャル・レベル (初期値) を設定します。ポイント“1”は ADSR エンベロープでいうアタック・タイムに相当します。いろいろ試しその効果を確認してみましょう。



ポイント 1 でアタック・タイムを設定する

- ▶ ポイント“4”はいわゆるリリース・タイムに相当します。この値を 1500ms くらいに設定してサウンドのリリースを確認してください。



ポイント 4 でリリース・タイムを設定する

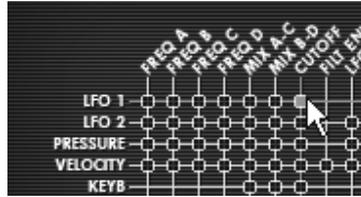
最後に LFO を使用してフィルターのカットオフ周波数を変調してみましょう :

- ▶ プロフェット VS インターフェイス右上にある LCD 画面で“MODULATION”パネルを選択し、モジュレーション・マトリックスを開いてください。



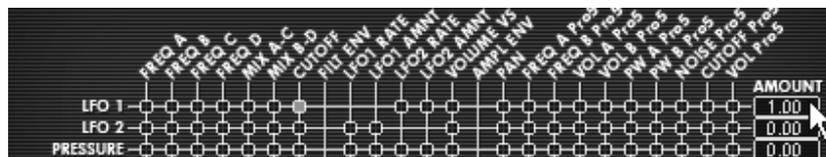
“MODULATION”パネルをクリックする

- ▶ モジュレーション・ソース (画面左側に表示) の“LFO1”とモジュレーション・ディスプレイネーション (画面上側に表示) の“CUTOFF”が交差するポイントをクリックしてください。



交差するポイントをクリックする

- ▶ モジュレーション・レイトは先ほどクリックしたポイントの右端にある“AMOUNT”パネルで調節することができます。このパネル上でマウスをクリックしたまま上下にドラッグして設定してください。Windows では右クリック、Macintosh では Shift キー+クリックで微調整することができます。



“AMOUNT”でモジュレーション・レイトを設定する

フィルター・エンベロープやアンプ・エンベロープは手動で他のモジュールに接続しなくても変調先のモジュールへ自動的に接続されます。モジュレーション・マトリックスの“AMOUNT”パネルは他のモジュールのコントローラー同様、モジュレーション・マトリックスの設定を行なう上で必要不可欠なパラメーターといえます。

4.4 « ハイブリッド・モード »

« ハイブリッド・モード » は「プロフェット 5 モード」と「プロフェット VS モード」の 2 つのシンセサイザーを組み合わせたモードです。減算方式の「プロフェット 5 モード」とウェーブ・テーブル方式の「プロフェット VS モード」をミックス、ブレンドした新次元のサウンドを作り出すことが可能です。

それではその新次元の機能に触れてみましょう。ツール・バーの“Hybrid”アイコンをクリックして « ハイブリッド・モード » に切り替えてください。

- ▶ « Prophet 5 » バンクのサブ・バンク « Pad » から « Full Pad » を選択してください。

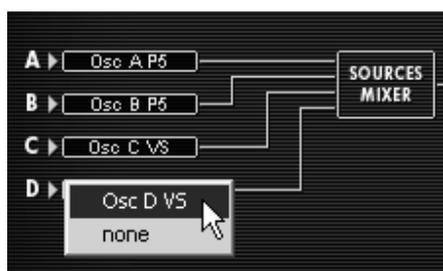
- ▶ このプリセット音色に 2 つのオシレーターサウンドを加えてよりリッチな音色にしてみましょう。プロフェット VS インターフェイス右上にある LCD 画面で“AUDIO”パネルを選択し、オーディオ接続マトリックスを開いてください。



“AUDIO”パネルをクリックする

このマトリックスではオシレーターから出力されたオーディオ信号のルーティングを設定します。例えば、オシレーターの信号をプロフェット 5 モードのフィルターだけに接続することもここで設定することができます。

- ▶ では、オシレーター D のパネルをクリックして“Osc C VS”を選択してください。



Select the C oscillator and choose the option “Osc VS C”

- ▶ オシレーター C の“FINE”を少し開いてデチューンさせてください。これで少しだけサウンドが厚くなります。



オシレーター C の周波数をデチューンさせる

- ▶ もう少し違った変化が欲しい場合は、オシレーター C の波形を変更してもよいでしょう。



オシレーター C の波形を変更する

補足！ ハイブリッド・モードでは最大 4 つまでオシレーターを使用することができます。しかし、すでにプロフェット 5 モードのオシレーターを 2 つ使用している場合はプロフェット VS モードのオシレーターは 2 つしか使用することはできません。

- ▶ プロフェット VS モードのフィルター・タイプを変更するとサウンドの聞こえ方が変わります。ここではバンドパス・フィルターを選択してください。



フィルター・タイプを変更する

- ▶ プロフェット VS モードの LFO を利用してフィルターのカットオフ周波数を変調させてみましょう。プロフェット VS インターフェイス右上にある LCD 画面で“MODULATION”パネルを選択し、モジュレーション・マトリックスを開いてください。
- ▶ モジュレーション・ソース (画面左側に表示) の“LFO1”とモジュレーション・デイスティネーション (画面上側に表示) の“CUTOFF”が交差するポイントをクリックしてください。
- ▶ モジュレーション・レイトは先ほどクリックしたポイントの右端にある“AMOUNT”パネルで調節することができます。このパネル上でマウスをクリックしたまま上下にドラッグして設定してください。Windows では右クリック、Macintosh では Shift キー+クリックで微調整することができます。このパネルをダブルクリックして直接数値を入力することも可能です。
- ▶ LFO1 の“RATE”で変調させるスピードを設定してください。左側に回すとゆっくりと変調させることになります。



LFO1 の周波数 (変調スピード) を設定する

4.5 エフェクト・セクション

エフェクト・セクションでは、ステレオ・ディレイ、コーラスを設定します。ツール・バーの右端にある“EFFECTS EDIT”アイコンをクリックして設定します。



エフェクト・セクションを開く

4.5.1 コーラス

コーラスは原音を複製し、少しデチューンをかけたオーディオ信号を作り出します。この複製した信号と原音とミックスすることでサウンドに深さと厚みを与えます。プロフェット V はその効果に応じて 3 種類のコーラス・タイプを選択することができます。

- ▶ ツール・バーの右側のエフェクト・セクションにコーラス・エフェクトの ON/OFF ボタンがあり、このボタンでコーラスの使用/未使用を選択します。



コーラス・エフェクトを有効にする

- ▶ « DRY/WET » では原音とエフェクト処理されたサウンドのミックス・バランスを調節します。



ミックス・バランスを設定する

- ▶ 「RATE」ではコーラスのオシレーター・スピードを設定します。



コーラス・レイトを設定する

- ▶ 最後に「DEPTH」でコーラスの深さを設定します。



コーラスの深さを設定する

コーラス・エフェクトは 3 種類のコーラス・タイプを選択することができます。シンプルなものから深めの効果のものまで各種のタイプが用意されています。



コーラス・タイプを選択する

4.5.2 デイレイ

デイレイ・エフェクトはステレオ・エコーをかけることでサウンドに広がりを与えます。左右それぞれのチャンネルに反復回数とスピードを設定可能です。左右のデイレイ・タイムを変えることでリズムカルなデイレイ効果を生み出すことができます。デイレイ・スピードもシーケンサーの MIDI テンポと同期させることができます。

« Full Pad » を使用し、デイレイ・エフェクトをかけてみましょう：

- ▶ ツール・バーの « DELAY » ボタンを押し、デイレイ・エフェクトを有効にします。
- ▶ « DRY/WET » で原音とエフェクト処理されたサウンドのミックス・バランスを調節します。
- ▶ « TIME L/TIME R » でそれぞれ左右チャンネルのデイレイ・タイムを設定します。



デイレイ・タイムを設定する

- ▶ また、それぞれのチャンネルのフィードバック (こだまの回数) を設定することもできます。 « FEEDBK. L », « FEEDBK. R » を使用して設定してください。

4.6 リアルタイム・コントローラーとMIDIアサイン

プロフェット V2 はあなたが知っている通り、リアルタイムにプレーしながら素晴らしいサウンドをプレーすることができます。オリジナルと関連している最も素晴らしい機能の一つに、外部 MIDI コントローラーを使用してプロフェット V2 の全てのパラメーターをコントロールすることが可能です。

MIDI アサインの設定例：

- ▶ Ctrl (Mac では Command) キーを押しながらフィルターの « CUTOFF » をクリックします。すると MIDI コントロール設定ウィンドウが表示されます。
- ▶ « Learn » をクリックし、モジュレーション・ホイールなどの MIDI コントローラーを操作すると自動的にコントロール・チェンジがアサインされ、プロフェット V2 のパラメーターが連動して動くようになります。

- ▶ 各パラメーターに MIDI コントローラーをアサインし、MIDI シーケンサーなどにパラメーター操作をレコーディングしておきライブなどで使用すると効果的です



« CUTOFF » パラメーターの MIDI アサイン

この章での設定を保存する場合は、ツール・バーの « SAVE » をクリックしてください。

プロフェット V2 は新しいコントロールを提供します。: NRPNモード。このモードで、あなたはほぼ無限の数のコントロールに影響を与えることが可能です。そして、NRPNモードとMIDIアサイン・ダイアログ・ボックスであなたのMIDIデバイスを設定して下さい。プロフェット V2 は、NRPNボックスをチェックすることによって、それをすぐに認めます。NRPNのセットアップに関する問題がある場合、ご使用のMIDIデバイスのテクニカル・サポートに連絡をしてください。

4.7 サウンド・マップ

サウンド・マップはプリセットの管理を単純化し地図の上でというファンキーな方法で簡単に適した音を探し当てるための革新的なツールです。サウンド・マップの新しいインターフェイスにより、4つのプリセットをモーフィングして新しい音を作ることも可能です。

サウンド・マップは3つのビューを提供します。

- 「MAP」はメインのインターフェイスです。: サウンド・マップは自身の統計方法としてサウンド・キャラクターを分類し、プリセットをマップ上に配置したものです。
- 「LIST」はプリセットをリスト示します。: このページは、分類するよりもクラシックなインターフェイスを提供し、望ましいプリセットを見つけるためにリストとフィルターを使用します。
- 「COMPASS」モーフィング・インターフェイス: このページは最高で4つのプリセットをリアルタイムにモーフィングすることにより、新しい音を作ることを可能としました。

- ▶ メイン・サウンドマップ・インターフェースを開くためにツールバーの「SOUND MAP」ボタンをクリックしてください。プロフェット V2 のメイン・インターフェースの上に新しいウィンドウが現れます。



サウンドマップ・ボタン

- ▶ プリセット・リスト・ページを開くためにサウンドマップ・インターフェースの右上の「LIST」ボタンをクリックしてください。



リスト・インターフェースを開く

- ▶ プリセット・モーフィング・ページを開くために「COMPASS」ボタンをクリックしてください。



モーフィング・インターフェースを開く

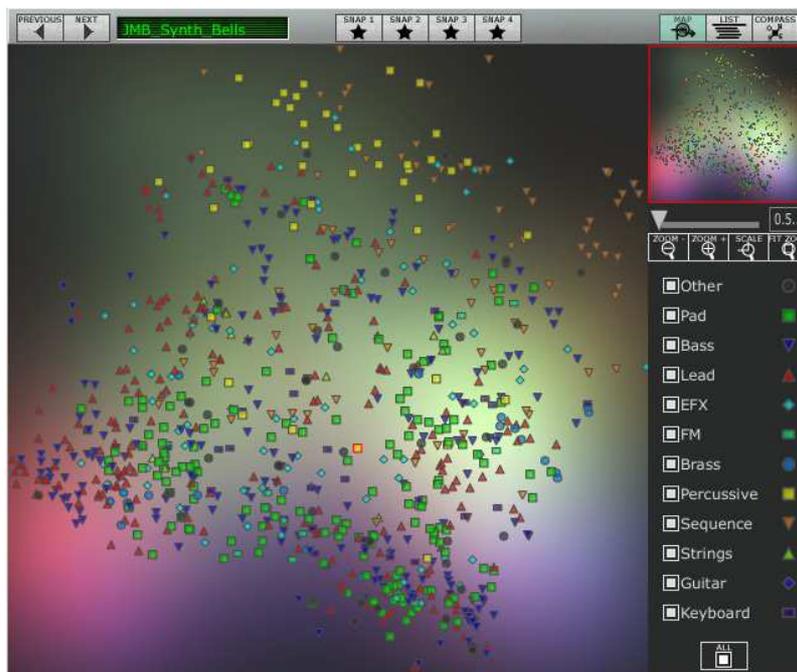
- ▶ メイン・サウンドマップ・インターフェースに戻るには「MAP」ボタンをクリックしてください。



マップ・インターフェースに戻る

4.7.1 「MAP」メイン・インターフェース

サウンドマップ・インターフェースはマップがプロフェット V2 の全てのプリセットが音のキャラクターやタイプを作ためにそこで共有されることを示します。



マップ・インターフェース

プリセットがを見つけやすいように、タイプごとの異なる幾何学キャラクターと色で分類しています。

▼ “Bass” サウンド

● “Brass” サウンド

◇ “EFX” サウンド

■ “FM” サウンド

● “Guitar” サウンド

■ “Keyboard” サウンド

▲ “Lead” サウンド

■ “Pad” サウンド

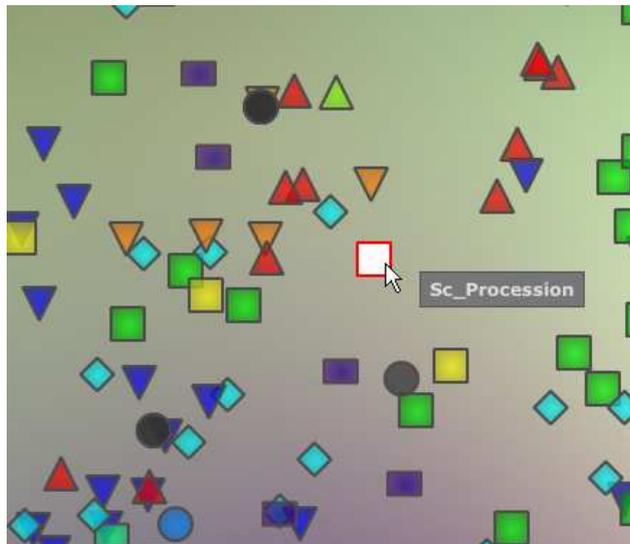
■ “Percussive” サウンド

▼ “Sequence” サウンド

▲ “Strings” サウンド

● “Others” サウンド

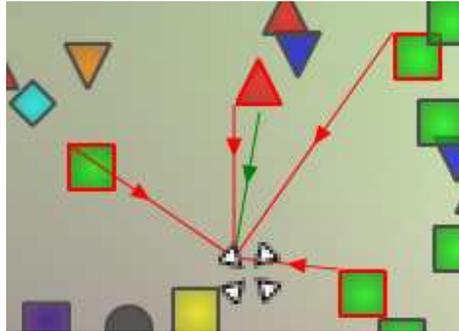
- ▶ プリセットを選択して聞くには、マップ上にある任意のアイコンの一つを直接クリックしてください。アイコンは赤で強調されます。プリセットを選択して数秒間ホールドするとポップアップ・メニューが現れ、プリセットの名前を表示します。



プリセットの選択

あなたはエクスクルーシブ・モーフィング機能を使用して新しいプリセットを作成することが可能です。

- ▶ マウスの左ボタンを使用してプリセットのグループ間をクリック、ホールドします。十字の赤い矢は4つのプリセット・グループを結ぶことができます。



プリセットのグループ間をモーフィング

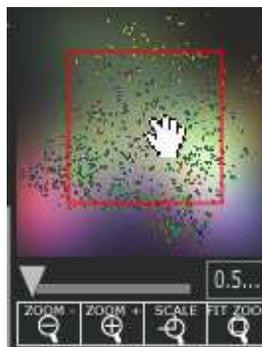
- ▶ マウスによってそのプリセット間をドラッグすることが可能です。緑の矢はその出発点を示します。
- ▶ マウスの左ボタンを解除するとサウンドを再生ことができ、望むのであれば、プロフェット V2 のユーザーバンクに保存することが可能です。

この方法により、シンセサイザー・インターフェースを使用することなく非常に簡単に、しかも素早く新しく刺激的な音を得ることが可能です。

4.7.2 サウンド・マップ概要

サウンド・マップのメイン・インターフェース右上でこのマップの概要をみることができません。

あなたはマップの拡大縮小にマップ・オーバービューを使用することが可能です。



マップ・オーバービュー・インターフェース

- ▶ マップ内をナビゲートし、赤い正方形の中をクリックしたり、サウンド・マップの他領域を見るためにドラッグしたりします。
- ▶ サウンド・マップをズーム・インするためには、オーバービュー・ウィンドウの下のズーム・スライダーをクリックし、地図のサイズを変更するためにスライダーを右側にドラッグしてください。
- ▶ サウンド・マップをズーム・アウトするためには、オーバービュー・ウィンドウの下のズーム・スライダーをクリックし、地図のサイズを変更するためにスライダーを左側にドラッグしてください。



ズーム・スライダー

⚠ 段階的にマップ・サイズを変更するためにスライダーの下にある「ZOOM+」または「ZOOM-」ボタンを使用することも可能です。

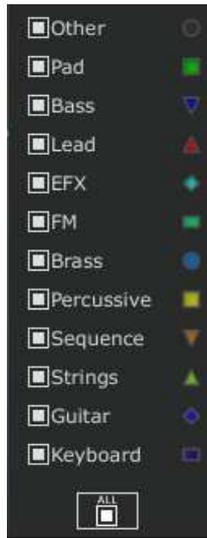
- ▶ 「FIT ZOOM」ボタンをクリックするとマップがグローバル・サイズに変更されます。



「FIT ZOOM」ボタン

4.7.2.1 インストゥルメント・タイプ・フィルター・ウィンドウ

マップ・メイン・インターフェースの右側にあるインストゥルメント・タイプ・フィルター・ウィンドウはマップ上に表示する、または隠すインストゥルメント・タイプを選択することができます。デフォルトでは全てを表示するように選択されています。



インストゥルメント・タイプ・フィルター

独立した、またはグループのインストゥルメント・タイプを選択します。

- ▶ タイプ・フィルター・ウィンドウの下にある「All」ボタンを最初にクリック：これはすべてのインストゥルメント・タイプをサウンド・マップから隠します。



「ALL」ボタン

- ▶ 次に見たいと思うインストゥルメントに対応する四角い箱をクリックして表示したいタイプを選択してください。選択した箱、とタイプがマップ・インターフェース上に現れます。



「Pad」を表示させる

これはプリセット検索を単純化して洗練させる良い方法です。

- ▶ もう一度「All」ボタンをクリックすると全てのプリセットをマップ上に表示します。

4.7.2.2 プリセット・スナップショット・メモリー

あなたはマップ・インターフェースのどこでも最高で 4 つのプリセットをスナップショット・メモリーとして保存することができます。モーフィング機能 (詳細については後述) によって新しい音を作るために「COMPASS」ビューの上にあるそれらを使用することが可能です。もちろん 4 つのメモリーに保存するだけということも可能です。



スナップ・メモリーの選択

スナップ上のプリセットを保存します。

- ▶ サウンド・マップ・メイン・インターフェース上で、プリセットを選択します。
- ▶ シフト・キーをホールドして 4 つのスナップ・メモリー・ボタンのうち一つを選択して下さい。スナップ・メモリー・ボタンは、赤く強調されます。
- ▶ 他の 3 つのスナップにもプリセットを記憶したい場合には、同じ操作を繰り返してください。
- ▶ すでに保存されたプリセットと他のプリセットをいれかえることが可能です。
- ▶ サウンドマップ・インターフェース上の任意のプリセットを選択してください。「Ctrl」キーを押している間に 4 つのスナップのうちのどれかをクリックしてもスナップ・メモリーが可能です。

4.7.3 リスト・プリセット・マネージャー

プリセット・リスト・マネージャーはクラシックな方法でプリセットを探すためにリスト・インターフェースを使用します。それはプリセットの管理を単純化するためにフィルタリングします。

- ▶ リスト・インターフェースを開くためにサウンド・マップのツールバーにある「LIST」ボタンをクリックしてください。

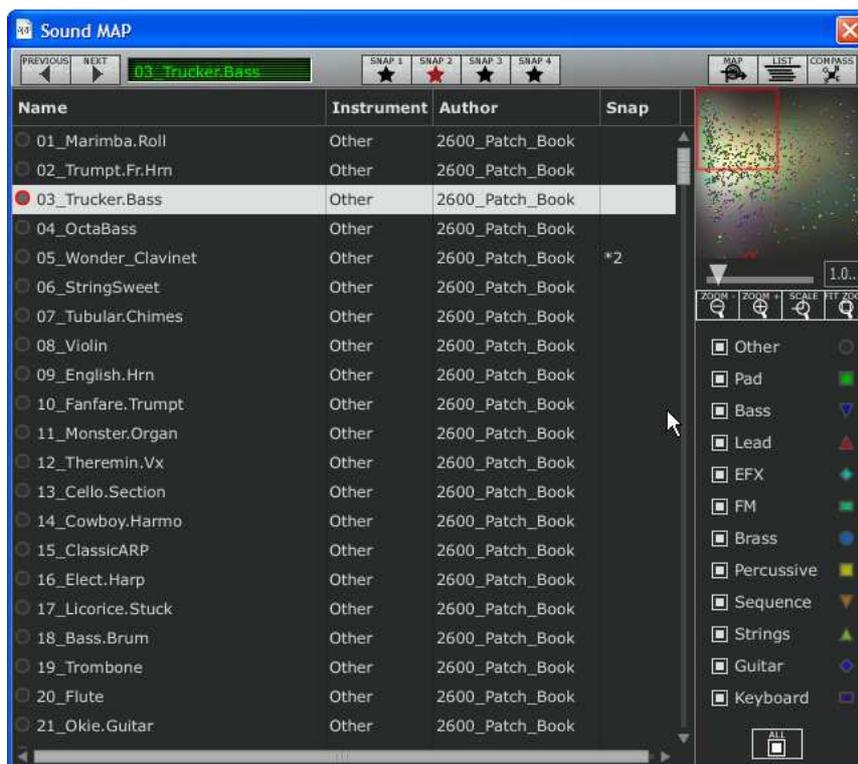


リスト・ボタンをクリック

リスト・プリセット・インターフェースは非常に単純で、4つのコラムを左から右に示します。

:

- プリセット名
- インストゥルメント・タイプ
- サウンド・デザイナーの名前
- スナップ・メモリーへ追加したかの注意

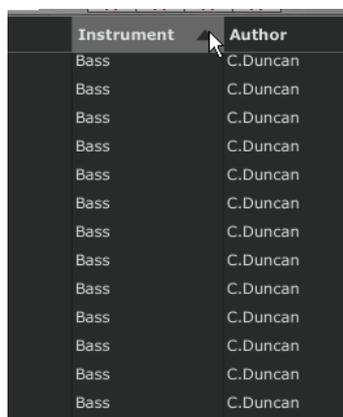


プリセット・リスト・インターフェース

それらのすべてのデータは、アルファベット順に分類されます。

- ▶ プリセットを選択するには、単純にリスト上にある望ましいプリセット名をクリックします。

- ▶ コラム・タイトルをクリックすることで、並び順を A から Z、またはその反対にすることが可能です。



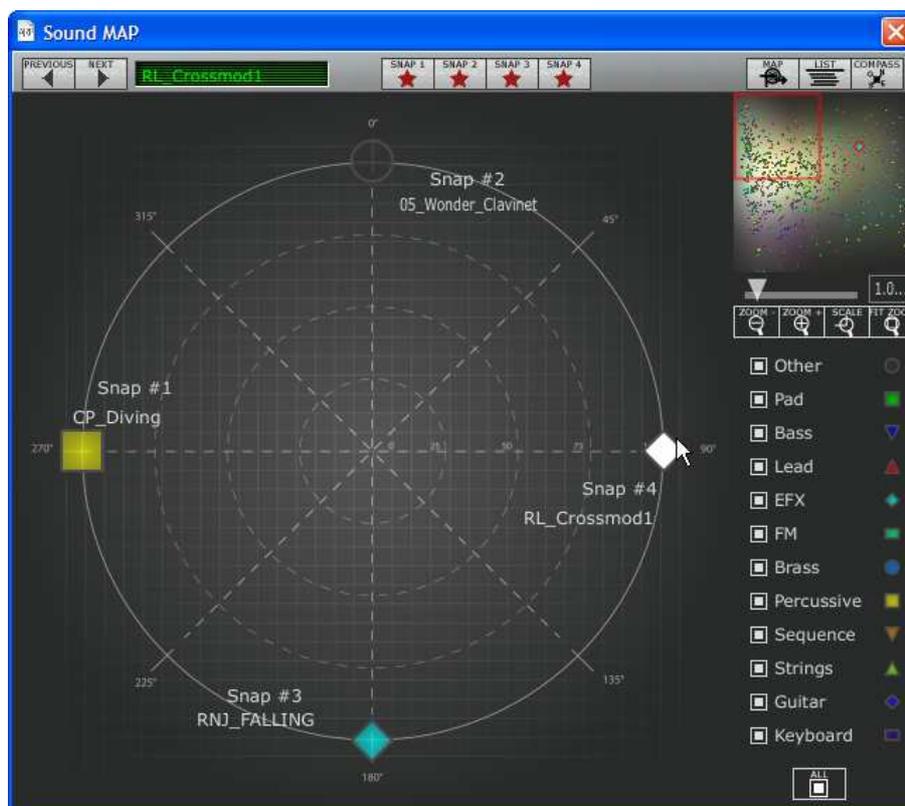
Instrument	Author
Bass	C.Duncan

インストゥルメント・タイプの順序を反対にする

4.7.4 「COMPASS」モーフィング・インターフェース

モーフィング・ページは素早く選択されたスナップ・メモリーに記憶された 4 つのプリセットからのモーフィングがリアルタイムに新しい音を作成できる独立したモジュールです。

4 つのプリセットをコンパス上の 4 つの方位点に配置します。

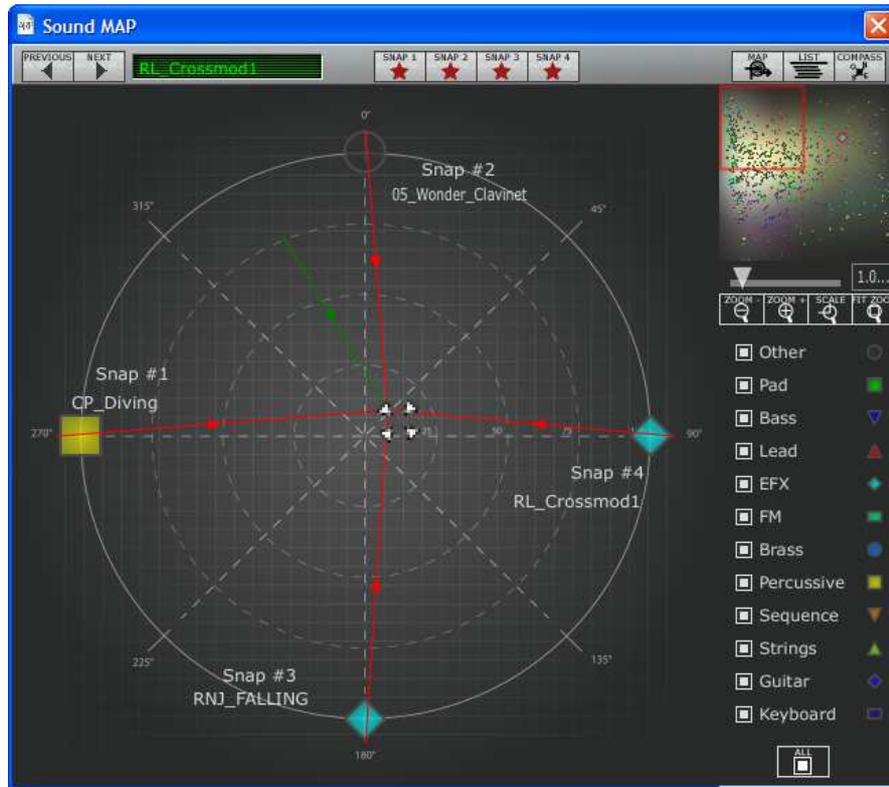


モーフィング・インターフェース

- ▶ モーフィング・ページを開くためにサウンド・マップのツールバーにある「COMPASS」ボタンをクリックしてください。

これらのプリセットから新しいモーフィング・サウンドを作成します。

- ▶ コンパスの中の好きなところをクリックしてください。(4つの赤い矢印がその一点に集まるよう動きます)
- ▶ マウスの左ボタンを押したままドラッグして良い音が得られるまで動かしてください。緑色の矢印がその軌跡を示します。



新しいサウンドの作成

- ▶ 必要であればその新しいサウンドをプロフェット V2 のユーザーバンクに保存することが可能です。

5 インターフェイス

5.1 ツール・バー

ツール・バーにはプロフェット V を操作する上で必要不可欠な各種アイコンが表示されています：

- プリセット音色の保存
- プリセット音色の管理・選択を行なうプルダウン・メニュー
- プリセット音色のインポート/エクスポート
- MIDI 受信ライト
- MIDI チャンネルの選択 (チャンネル 1~16、または ALL)
- 同時発音数
- 演奏モード設定 (ポリ・モード/モノ・モード (低音優先)、モノ・モード (高音優先)、モノ・モード (後音優先))
- ※ 低音優先モードでは 2 つノートを演奏した場合は音程の低いノートが優先され、逆に高音優先モードでは音程の高いノートが優先されます。後音モードでは最後に発音したノートが優先されます。
- モードの選択 (プロフェット 5、プロフェット VS、ハイブリット)
- コーラス/ディレイ・エフェクト
- エフェクト・エディット

モードの切り替え：

プロフェット 5 モードは“Prophet 5”アイコン、プロフェット VS モードは“Prophet VS”アイコン、ハイブリット・モードは“Hybrid”アイコンをクリックして切り替えてください。



ツール・バー

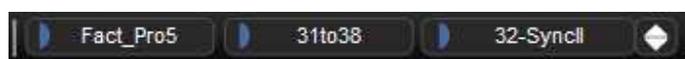
5.2 プリセット音色を使用するには

“プロフェット V2”はプリセット音色を保存することができます。プリセット音色は各モジュール間の接続、および音色作成に必要なコントローラー情報をすべて含んでいます。プリセット音色は音色作成者別の « BANK »、音色カテゴリー別の « SUB BANK »、音色別の « PRESET » に分類されています。また、プリセット音色には各モードの特性を活かした音色が用意され、それぞれ « Pro5 »、« ProVS »、« ProH »というバンク名で分類されています。

プロフェット V2 にはあらかじめ数多くのプリセット音色が搭載されていますが、これらのプリセット音色を利用してユーザーのオリジナル音色を作成することも可能です。しかし、あらかじめ搭載されている音色を上書保存することはできませんので、一度ユーザー・バンク等に保存してから各パラメーターを変更していくようにしてください。

5.2.1 « BANK »、« SUB BANK »、« PRESET »の選択

バンク、サブ・バンク、また現在使用しているプリセット音色は、ツール・バーに常に表示されます。



バンク、サブ・バンク、および選択しているプリセットの表示

現在選択しているサブ・バンク (« SUB BANK ») のプリセットを選ぶには、「PRESET」ディスプレイ左側のボタン (■) をクリックします。すると同じサブ・バンク内のプリセット音色がプルダウン・メニュー形式で表示されます。このメニューから同じサブ・バンクにあるプリセット音色を選ぶことができます。プリセット音色を変更すると、MIDI キーボードやシーケンサーからは新たに選択した音色のサウンドが出力されます。



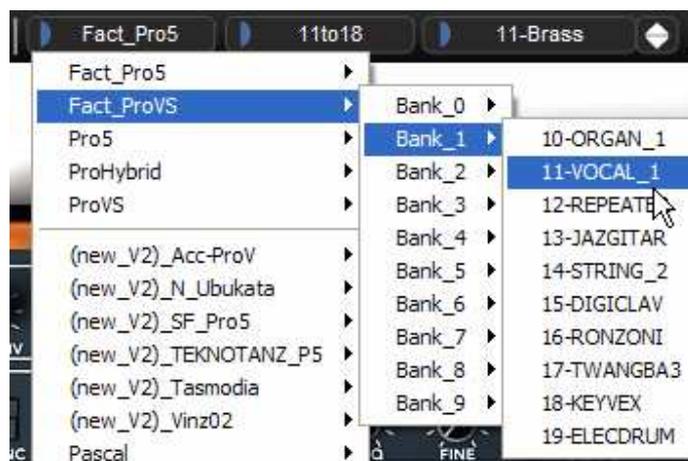
同じサブ・バンク内のプリセット音色の選択

同じバンク (« BANK ») の中で異なるサブ・バンクのプリセット音色を選ぶには、« SUB BANK » ディスプレイ左側のボタン () をクリックします。ここでは同一バンク内のサブ・バンクがプルダウン・メニュー形式で表示されます。メニュー中の各サブ・バンクから、そのサブ・バンク内にあるプリセット音色を選択することができます。一度サブ・バンクを選択すれば、« PRESET » で新しく選択したサブ・バンクのプリセット音色を直接選択することができます。



同じサブ・バンク内のプリセット音色の選択

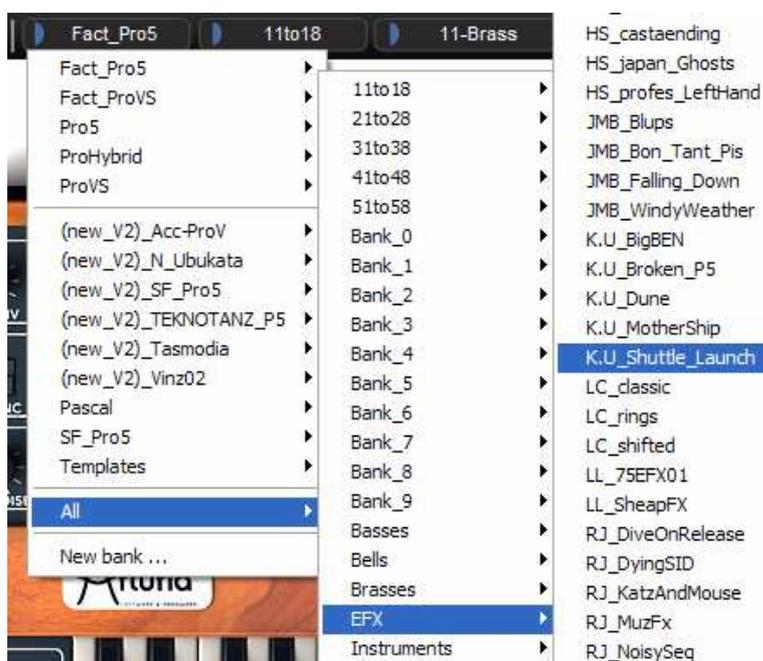
別のバンク (« BANK ») のプリセット音色を選択するには、現在選択されているバンク名左側のボタン () をクリックしてください。選択可能なバンクがプルダウン・メニュー形式で表示されます。このメニューから変更したいバンク、サブ・バンク、プリセット音色を選択することができます。



メイン・バンクから音色を選択

プリセットを変更 (コントローラーの設定、および接続を修正) した場合は、「 PRESET 」ディスプレイに表示されているプリセット名の横にアスタリスク (*) が表示されます。

「 BANK 」のプルダウン・メニューにある「 All 」を選択するとプロフェット V2 で使用可能な全音色はサブ・バンクのカテゴリー別 (音色カテゴリー別) に表示されます。これによりすばやく必要な音色を選択することが可能になっています。



カテゴリー別の音色選択

5.2.2 Creation of a bank, sub-bank, preset

新しいプリセット・バンクを作成するには « BANK » 左側のボタンをクリックします。プルダウン・メニューの中から « New bank... » を選択すると新しいプリセット・バンクが作られます。新たに作成したバンク名は « BANK » の LCD ディスプレイをクリックすることで変更することができます。

同様に、新しいサブ・バンクの作成は « SUB BANK » 左側のボタンをクリックし « New sub bank... » を選んでください。バンクの時と同じ操作で新しいサブ・バンクの名前も変更が可能です。

新しいプリセット音色を作成するには、「PRESET」左側のボタンをクリックし « New preset... » を選択します。新しいプリセット音色はそれまでに使用していた音色のセッティング（コントローラーと接続）を使用して作成されます。その後、サウンドのセッティングをおこなひ、「SAVE」ボタンをクリックすることにより変更を保存することができます（次項を参照）。もちろん、プリセット名をクリックしてプリセット名を変更することも可能です。

5.2.3 ユーザー・プリセットの保存

プリセット音色の設定を保存する場合は、ツール・バーの « SAVE » ボタン（バンク名の左側）をクリックしてください。



« SAVE » ボタン

プリセット名を変更して保存したい場合は、ツール・バー中の « SAVE AS » ボタンをクリックしてください。プルダウン・メニューから保存するバンクを選択してください。元の音色上に保存すると音色が上書きされます。



« SAVE AS » ボタン

また、ファクトリー・プリセット（削除不可能）をエディットした場合、自動的にユーザー・プリセットとして保存する « SAVE AS » 機能が起動します。「New bank...」や「New preset...」を選択すると、新しい音色として保存することができます。保存後、3種類のLCDディスプレイに « Default* » と表示され新しい音色であることが確認できます。

5.2.4 プリセット・バンクのインポート/エクスポート

“プロフェット V”は、新しいプリセット・バンクをインポートすることが可能です。新しいプリセット・バンクをインポートするには、ツール・バーのインポート・ボタン (プリセット音色名の右側) をクリックしてください。



プリセット・バンクのインポート・ボタン

このボタンをクリックすると、インポートするバンク・ファイルを選択するダイアログが表示されます。インポートしたいファイル (「*.provbank」ファイル) を選んで、「開く」をクリックしてください。インポートしたプリセット・バンクは自動的にバンク・リストに追加されます。

プロフェット V2 は、作成したサウンド・バンクをエクスポートし、別のコンピューターでの使用や他のユーザーとサウンド・バンクを共有することができます。サウンド・バンクは、ツール・バーのエクスポート・ボタンを使用して« Bank » 単位、« Subbank » 単位、« Preset » 単位でエクスポートすることができます。



プリセット・バンクのエクスポート・ボタン

エクスポート・ボタンをクリックし、エクスポートするカテゴリを選択してください。カテゴリを選択するとバンクの保存先、ファイル名を入力するダイアログが現れます。保存先とファイル名を入力して「保存」をクリックしてください。

5.3 コントローラーの使用法

5.3.1 つまみ

初期設定でつまみのモードを設定することができます。

デフォルトではつまみのモードは「直線モード (Liner mode)」に設定されています。このモードではつまみを回すようにドラッグするのではなく、クリックしたまま上下にドラッグすることで値を設定します。また、つまみを Shift キーを押しながらドラッグすることで、パラメーターのより正確な微調整が可能です。



つまみ

つまみのモードにはもう1つ「**回転モード (Curcular mode)**」が容易されています。このモードでは、マウスでつまみの回りをなぞるようにドラッグして値を設定します。また、つまみをクリックしながらつまみからやや離れたところで回転させると、さらに正確で緻密な設定をおこなうことができます。

直線モードは回転モードに比べてシンプルな操作でパラメーター値を設定することができます。しかし、画面上のマウスの動きで判断される垂直方向のピクセルの数によって設定できる値が制限されているため、比較的大まかな数値でパラメーターの値が変化します。このモードは大まかな値を設定する場合に有効なモードといえます。もし、微調整のように細かな値での設定が必要な場合は、つまみを右クリック、または Shift キーを押しながらドラッグしてください。“ファイル”メニューの“初期設定”でモードを変更することができます。

5.3.2 スイッチ

プロフェット V2 にはいくつかのタイプのスイッチがあります。1 つはパラメーターの ON/OFF を切り替えるもの (プロフェット 5 モードでオシレーターの波形選択など) です。このスイッチでは ON の状態になると赤いランプが点灯します。

もう 1 つのタイプは数種類のパラメーターから 1 つを選択する時に使用するスイッチです。このタイプにはプロフェット 5 モードでガイドさせるパラメーターを選択するスイッチがあります。スイッチをクリックするたびに“OFF”、または“ON”や“LEGATO ON”と順に切り替わっていきます。こちらのスイッチも先ほどのスイッチ同様に選択されたパラメーターに赤いランプが点灯します。



スイッチ

5.3.3 ピッチベンド・ホイール / モジュレーション・ホイール

ピッチベンド・ホイールはオシレーターのパitch (音程) を変化させるときに使用します。ピッチベンド・ホイールをクリックしたまま上下にドラッグするとサウンドのpitch (音程) が変化します。マウスをホイールから離すと自動的にホイールが中央の位置に戻ります。



ピッチベンド・ホイール

モジュレーション・ホイールはプロフェット 5 の LFO によって変調される変調量を設定することができます。プロフェット VS モードやハイブリット・モードではモジュレーション・マトリックスでモジュレーション・ホイールを接続したパラメーターを変調させる時に使用します。

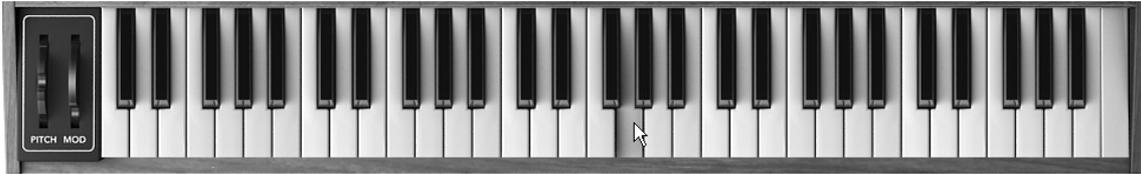
モジュレーション・ホイールもピッチベンド・ホイール同様、手軽にサウンドを変調させることができますが、ピッチベンドと違いホイールを離しても 0 の位置に戻ることはありません。



モジュレーション・ホイール

5.3.4 バーチャル・キーボード

バーチャル・キーボード (キーボード画面にある鍵盤) を使用することで、外部の MIDI キーボードやシーケンサーにプログラミングされた MIDI データ (ノート情報) を使用しなくてもプロフェット V2 の音色を聞くことができます。単純に鍵盤をクリックするだけで鍵盤の音程に対応した音が鳴ります。



バーチャル・キーボード

5.3.5 セレクト・スクリーン (選択画面)

プロフェット VS モードではいくつかのパラメーターの中から 1 つを選択する画面があります。例えば、オシレーターや LFO の波形選択やフィルターの選択などが挙げられます。この場合は、オシレーターやフィルター・モジュールのタイトル部分右側の LCD 画面をクリックすると表示されます。

セレクト・スクリーンには以下のようなタイプがあります：

- ▶ **プルダウン・メニュー方式 (一括表示)** ではセレクト・スクリーンをクリックすると選択可能はパラメーターがプルダウン・メニューで表示されます。選択したいパラメーターをメニューの中から選んでください。LFO の波形やフィルター・タイプの選択はこの方式で行ないます。



プルダウン・メニュー方式 (一括表示)

- ▶ **プルダウン・メニュー方式 (個別表示)** での選択方法は先ほどのプルダウン・メニュー (一括表示) と同様、セレクト・スクリーンをクリックしたままマウスを上下にドラッグして行ないますが、選択できるパラメーターがすべて表示されません。セレクト・スクリーンをクリックすると今現在選択されているパラメーターが表示され、クリックしたままマウスを上下にドラッグすると選択可能なパラメーターが 1 つずつ表示されます。オシレーターの波形選択はこの方式で行ないます。選択したいパラメーターでクリックをやめてください。



プルダウン・メニュー方式 (個別表示)

- ▶ **パネル方式**はミキサー・エンベロープで採用されています。この方式はクリックすることで単純にパラメーターの **ON/OFF** を設定します。

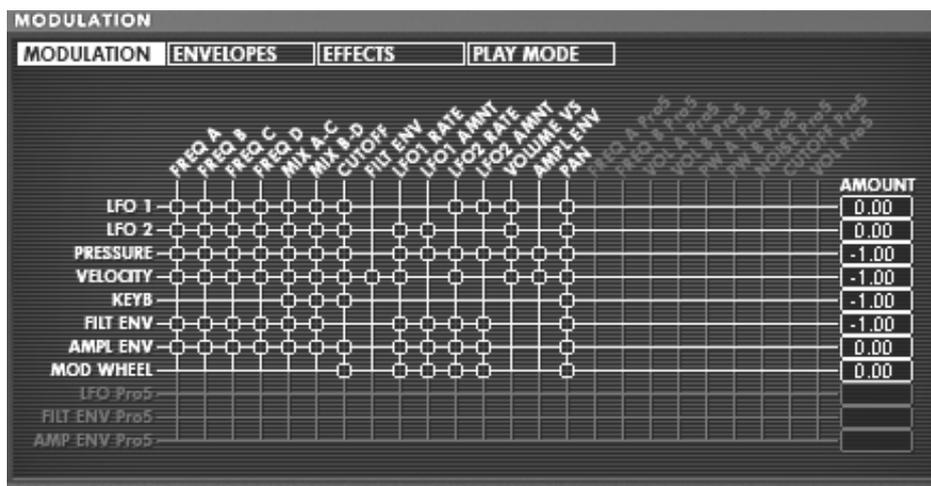


パネル方式 (ミキサー・エンベロープ)

5.3.6 LCD 画面

LCD 画面はプロフェット VS インターフェイスの右上にあります。この画面では 3 つのエンベロープ、エフェクト、モジュレーション・マトリックス、プレイ・モード (プロフェット VS モードのみ) のエディットをグラフィカルに行なうことができます。ハイブリッド・モードではオーディオ信号のルーティングを設定することも可能です。

ここではエンベロープのエディットを例に挙げ、簡単な操作方法を見ていきましょう。まず始めにLCD 画面上側にある“ENVELOPE”パネルをクリックしてください。この画面はフィルターとアンプ・モジュール内にある“EDIT”ボタンをクリックしても表示することができます。



LCD 画面

5.3.7 MIDI コントロール

プロフェット V2 の多くのつまみやスイッチは、外部 MIDI コントローラーによってコントロールすることができます。この機能を使用する場合は、まず使用する MIDI 機器がコンピュータに正常に接続されているかを確認し、シーケンサー、もしくはプロフェット V2 側で接続された MIDI 機器からの MIDI イベントを受信できるように設定しましょう。

プロフェット V2 に設定した MIDI チャンネルで送信された MIDI イベントを受信する例を紹介しましょう。MIDI チャンネルという概念はシンセサイザーにおいては全世界的な標準規格として定義されており、シーケンサーやプロフェット V2 においても同様です。プロフェット V2 は、120 もの MIDI コントロール信号を受信し、それぞれのコントローラーに任意のコントロール・チェンジ・ナンバーをアサインすることができます (仕様上、使用できないコントロール・ナンバーもあります。例: 0、32、64 など)。MIDI コントロールの設定は、はじめに Windows の場合はコンピュータのキーボードにあるコントロール・キー (Ctrl)、Macintosh ではコマンド・キー (Command) を押しながら任意のつまみをクリックしてください。下図のような MIDI コントロール設定ウィンドウが現れ、MIDI コントロール・ナンバーを選ぶことができます。さらに "Learn" (学習) ボタンをクリックし、MIDI 機器のつまみやスライダーなどのフィジカル・コントローラーを操作することで自動的にアサインすることもできます。この場合、各フィジカル・コントローラーに設定されているコントロール・ナンバーが自動的に設定されます。つまみの MIDI コントロールを解除するには、MIDI コントロール設定ウィンドウ内の "Active" (作動中) チェックボックスをクリックし、チェックマークを消してください。



つまみへの MIDI アサイン

5.3.8 プリファレンス・スクリーン

バーチャル・キーボード上部左右にあるアトリアまたはプロフェット V2 のロゴ部分をクリックするとプリファレンス・スクリーンが現れます。ウインドウを閉じる場合は再度クリックしてください。

プリファレンス・スクリーンでは下記の情報を見ることができます。

- ソフトウェアのバージョン情報
- クレジット情報
- アニメーションの ON、OFF の設定:

※*SHOW ANIMATION* の右側の部分をクリックして切り替えます。

ポップアップ・ヘルプの表示の ON、OFF 切り替えは「SHOW CONTROL POPUP WHEN」で行います。

- **MOUSE CLICKS ON CONTROL**
つまみ上でマウスをクリックした際のポップアップ・ヘルプ表示の ON、OFF
- **MOUSE RESET ON CONTROL**
マウスをつまみ上に移動した際のポップアップ・ヘルプ表示の ON、OFF

ウインドウを閉じる場合は再度ロゴ部分をクリックしてください。

6 モジュール

“プロフェット V2”は「プロフェット 5 モード」、「プロフェット VS モード」、「ハイブリッド・モード」の 3 つモードから構成されています：

The Prophet 5 uses a classic subtractive synthesis structure while the Prophet VS employs a less used synthesis technique called wave-table or vector synthesis. These two types of synthesis meet in the Prophet-V2, giving you the chance to create sounds that are both rich and original.

6.1 プロフェット 5 モード

“プロフェット 5 モード”はオリジナルの Prophet 5™ が持つすべてのパラメーターや特性と新機能としてモノフォニック・モードでの「レガート」機能、演奏したノートを保持する「ホールド」機能を搭載しています。さらにオリジナルの Prophet 5™ が搭載していた 40 ものプリセット音色 (削除不可能) を再現、搭載しています。



プロフェット 5 モード

プロフェット 5 モードで使用するパラメーター：

- 2 基のオシレーター : オシレーター A、オシレーター B。オシレーター B は変調用として使用可能
- ミキサー : 2 基のオシレーターとノイズ・モジュールの音量を調節
- ローパス・レゾナント・24dB フィルター
- アンプ
- 2 基のエンベロープ・ジェネレーター : フィルター変調とアンプ変調
 - LFO : ロー・フリケンシー・オシレーター
 - POLY-MOD : フリケンシー・モジュレーション (FM) による変調機能
 - WHEEL MOD : モジュレーション・ホイールによる LFO 変調機能

6.1.1 オシレーター

このモードでは 2 つのオシレーターを使用することができます。

オシレーターでは波形を選択し、必要に応じて周波数の設定、矩形波のパルスワイズを調節するなどしてプロフェット 5 の基本的な周波数や音色を制御します。これらは様々なつまみやコントローラー、変調用のモジュールなどを使用して設定します。変調用のモジュールとしては LFO を利用した“WHEEL MOD”、オシレーター B やフィルターのエンベロープを利用した“POLY-MOD”を搭載しています。

2 つのオシレーターはそれぞれ別々に設定することができ、オシレーター A は 2 種類、オシレーター B は 3 種類の波形をアサインすることが可能です。また、これらの波形は同時に使用することもできます。波形は 1 つ使用するにしても複数使用するにしても、このオシレーターから様々なサウンドを作り出すことができます。



2 基のオシレーター

1.1.1.2 オシレーター A

FREQ : 半音単位でオシレーターの基本周波数を設定 (およそ上下 2 オクターブの範囲で設定)

SHAPE : 以下の 2 種類の波形を選択することができます

ノコギリ波

矩形波

PW : 矩形波のパルスワイズを設定します

SYNC : オシレーター A とオシレーター B をシンクさせます

1.1.1.3 オシレーター B

FREQ : 半音単位でオシレーターの基本周波数を設定 (およそ上下 2 オクターブの範囲で設定)

FINE : オシレーター B のファイン・チューニングを設定 (およそ 1 オクターブの範囲で設定)

SHAPE : 以下の 3 種類の波形を選択することができます

ノコギリ波

三角波

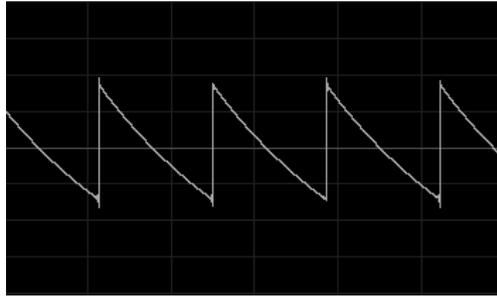
矩形波

PW : ノコギリ波、矩形波、三角波のパルスワイズを設定します

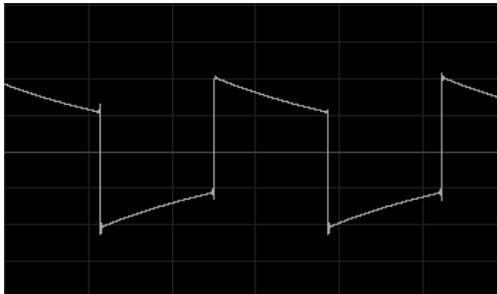
KBD : キーボードと接続します

補足！ “LOFREQ”ボタンを使用すると、LFO を使用したときより少ない CPU パワーでオシレーター Aや“POLY-MOD”のフィルター変調を行なうことができます。

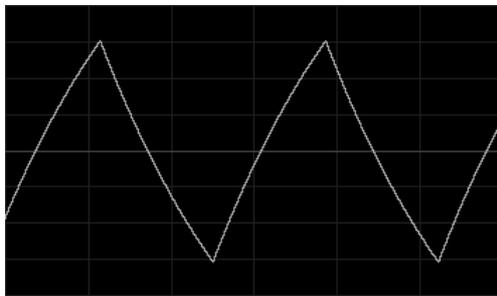
▶ 以下はプロフェット 5 モードのオシレーターで使用される波形図です：



ノコギリ波



矩形波



三角波

6.1.2 ミキサー

ミキサーはオシレーター A、オシレーター B とホワイトノイズ・モジュールの音量を調節します。

ホワイトノイズ・モジュールはサウンドに面白い効果を付加します。例えばフルートのような音色のブレス部分や風のような音色を作るときなど特殊な効果を付けたいときに役立ちます。

OSC A : オシレーター A の音量を設定します

OSC B : オシレーター B の音量を設定します

NOISE : ホワイトノイズの音量を設定します



ミキサー

6.1.3 フィルター

プロフェット 5 モードのローパス・フィルターはオリジナルの Prophet 5™ に搭載されていたフィルターをエミュレートしています。当時のアナログ・シンセサイザーが持つフィルター特性をぜひ堪能してください。



フィルター設定

CUTOFF : フィルターのカットオフ周波数を 10Hz から 25KHz の範囲で設定します
RESO : フィルターのレゾナンスを設定します
KBD : キーボード・フォローを手動で設定します
ENV AMT : フィルターの ADSR エンベロープの変調量を手動で設定します

注意! 通常のスケールにキーボード・フォローを設定する場合は「KBD」を中央の位置 (1.00) に設定してください。

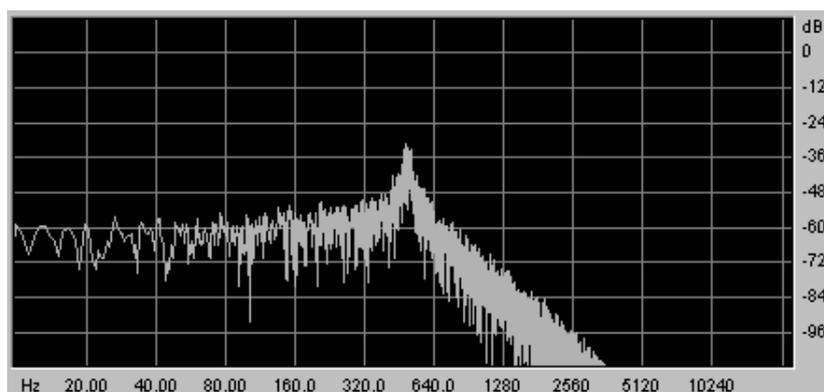
フィルターはカットオフ周波数をエディットするために ADSR エンベロープ (エンベロープの項を参照) を搭載しています。その他にも LFO を利用してワウワウ風なエフェクト効果を与える“WHEEL-MOD”やオシレーター B を利用して特殊な効果を与える“POLY-MOD”などを利用して変調させることも可能です。

ローパス 24dB フィルター

プロフェット 5 モードのローパス・フィルターは 24dB タイプのもので、設定されたカットオフ周波数を超える周波数をカットします。

レゾナンスはカットオフ周波数で指定した周波数帯を強調します。レゾナンスの強さは“RESO”つまみで設定することができます。このつまみを右へ開けばフィルターのレゾナンス量は増加し、開けば開くほどフィルター自身が共鳴しホイッスルのようなサウンドになります。

補足！ Windows では右クリック、Macintosh では CTRL+クリックでつまみを操作することで細かい単位で値を設定することができます。これはフィルターのカットオフ周波数やレゾナンスを微調整するときに便利なテクニックです。



ローパス・レゾナント 24dB フィルター

6.1.4 アンプ

アンプは音色作成の最後のステップです。ここでプロフェット 5 の最終的な音量を設定します。



アンプ

このモジュールはシンプルで 1 種類のパラメーターしかありません：

VOLUME : : シンセサイザーの最終的な音量を設定します

6.1.5 エンベロープ

2 系統の ADSR エンベロープでいくつかのパラメーターを設定します。

プロフェット 5 モードではフィルターのカットオフ周波数を変調するエンベロープとアンプの音量を変調するエンベロープを搭載しています。

ADSR エンベロープはアタック・タイム、ディケイ・タイム、サステイン・レベル、リリース・タイムといった 4 つの連続したパラメーターで構成されています。バーチャル・キーボード等を使用してノートを発音してから鍵盤を離すまでの間をエンベロープの各パラメーターを使用して変調します。



フィルターの «ADSR» エンベロープ

ATTACK (アタック・タイム) : ノートが発音されてからカットオフ周波数に達するまでの時間を設定します

DECAY (ディケイ・タイム) : カットオフ周波数に達した後、一定のレベルに落ち着くまでの時間を設定し

ます

SUSTAIN (サステイン・レベル) : ノートが発音中に保つ一定のレベルを設定します

RELEASE (リリース・タイム) : 鍵盤を離してからカットオフ周波数が閉じるまでの時間を設定します

6.1.6 LFO (ロー・フリケンシー・オシレーター)

ロー・フリケンシー・オシレーター (LFO) は他のパラメーターを変調させるためのオシレーターです。LFO を使用するとオシレーターの周波数を周期的に変調させたビブラート効果やフィルターのカットオフ周波数を周期的に変調させてワウワウ効果を得ることができます。

- SYNC : LFO の周期をホスト・アプリケーションの MIDI テンポにシンクさせます
- RATE : LFO の周波数スピードを設定します
- SHAPE : LFO の波形を選択します
 - ノコギリ波
 - 三角波
 - 矩形波



LFO

6.1.7 WHEEL- MOD (ホイール・モジュレーション)

このモジュールではモジュレーション・ホイール (LFO) によって変調するパラメーターを選択します。

また、このモジュールのつまみは LFO とピンクノイズ・モジュールの音量を調節することもでき、音色にランダムな変化を付けることができます。

LFO/ NOISE : LFO とピンクノイズのミキシングします

DESTINATION : LFO 変調させるパラメーターを選択します

- オシレーター A の周波数 (« FREQ A »)
- オシレーター B の周波数 (« FREQ B »)
- オシレーター A (矩形波) のパルスワイズ (« PWA »)
- オシレーター B (矩形波) のパルスワイズ (« PWB »)
- フィルターのカットオフ周波数 (« FILT »)



変調先のパラメーター接続

6.1.8 POLY MOD (ポリ・モジュレーション)

フリケンシー・モジュレーション (FM : 周波数変調) させるパラメーターを選択します。

このモジュールではオシレーター B やフィルターのエンベロープを利用することでより複雑な変調を行なうことができます。

“POLY-MOD”機能を使用することでフィルターのカットオフ周波数変調と同様にオシレーター A の周波数や矩形波のパルスワイズ変調させることができます。これによりメタリックなサウンド、ベル・サウンドを作り出すことができ、併せてオシレーター B のカットオフ周波数を変調することで特殊な効果音も作成できます。

補足！ オシレーター B をモジュレーション・ソースとして使用する場合、キーボードで演奏したノートに比例した速度で変調することができます。オシレーター B をロー・フリケンシー・モード (LOFERQ) で使用するととても面白い効果が得られるでしょう。.

SOURCE AMOUNT : モジュレーション・レイト (変調量) を設定します

- フィルター・エンベロープのレイトを設定します (« FILT ENV »)
- オシレーター B のレイトを設定します (« OSC B »)

DESTINATION : モジュレーション・デスティネーション (変調先) を選択します

- オシレーター A の周波数 (« FREQ A »)
- オシレーター A (矩形波) のパルスワイズ (« PWA »)
- フィルターのカットオフ周波数 (« FILT »)



FM 変調によるポリ・モジュレーション

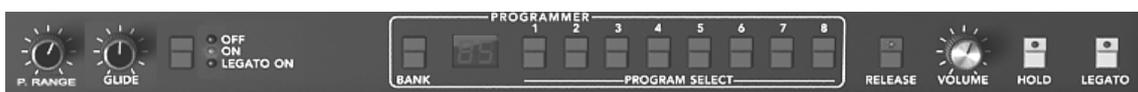
6.1.9 キーボード・セクション

このセクションでは以下の設定を行ないます:

- “RELEASE”ボタンでリリースの有無を設定します。このボタンがON (点灯) の時はリリースが有効になりますが、OFFにした場合はリリース・タイムの設定が無効になり鍵盤を離すとすぐにサウンドが止まるようになります。
- “HOLD”ボタンでサステインの有無を設定します。このボタンがON (点灯) の時はリリースが保持され、鍵盤を離しても発音したノートを発音しつづけます。
- “LEGATO”ボタンでレガート演奏の有無を設定します。このボタンがON (点灯) の時、キーボードで演奏した 2 つ以上のノートが滑らかに演奏されるようになります。

- “GLIDE”ボタンをONにするとノートを演奏した際に徐々にオシレーターの周波数が変化するようにすることができます。つまり、バイオリンのグリッサンドのような効果を演出することができるようになります。

- RELEASE** : リリースの ON/OFF を選択します
- HOLD** : ホールド (サステイン) の ON/OFF を選択します
- LEGATO** : レガート・モードの ON/OFF を選択します (モノ・モードのみ動作)
- GLIDE** : このつまみでグライド (徐々に変化) させる時間を設定します
- GLIDE MODE** : GLIDE つまみの右側にあるボタンでグライドさせるモードを切り替えます (“OFF / ON / LEGATO ON”)
- P.RANGE** : ピッチバンド幅を設定します



演奏モードの切り替え

補足！ ボリュームのエンベロープだけが“HOLD”機能に関連付けられています。これは、エンベロープが有効な場合にのみノートが保持されるようにするためです。

6.1.10 ジェネラル・パラメーター

最も基本的なパラメーターがジェネラル・パラメーターです。プロフェット 5 インターフェイスには全体の音量を設定する“VOLUME”、全体の基礎となるチューニングを設定する“FINE”、440Hz を出力する“A440”スイッチがあります。その他にもユニゾン・モードの設定を行なう“UNISON”モジュールなどがあります。



ジェネラル・パラメーター

- TUNE** : シンセサイザーの基本的なチューニングを設定します
- A440** : 440Hz (A の音程) のサイン波を出力します
- UNISON** : ユニゾン・モードの設定をします

V.DETUNE : オシレーター間のデチューン量を設定します

補足! “V DETUNE”つまみはユニゾン・モードで容易に各オシレーターの周波数をデチューンさせることができ、コーラス・エフェクトをかけたような効果を得ることができます。ユニゾン・モードを使用していない場合は、このつまみでアナログ・シンセサイザー特有のオシレーター的不安定さを演出することができます。

6.1.11ホイール

バーチャル・キーボード左側にはオシレーター周波数を変調するピッチベンド・ホイール“PITCH”と LFO のモジュレーション・レイトを変調するモジュレーション・ホイール“MOD”があります。

PITCH : オシレーターのピッチ (周波数) を変調します

MOD : LFO のモジュレーション・レイトを変調します



ホイール

注意! モジュレーション・ホイールが 0 になっている場合は LFO によって変調されたサウンドを聴くことができません。また、モジュレーション・ホイールの位置 (設定値) は作成しているプリセット音色にも保存されることに注意してください。

6.2 プロフェット VS モード

“プロフェット VS モード”はこのモード自体でもユニークで力強いサウンドを作り出せるだけでなく、プロフェット 5 モードを補完してより斬新なサウンドを作り出すことも可能です。

このモードの音色作成はウェーブ・テーブル方式、ベクトル・シンセシスを用いています。この方式では 96 種類もの波形の中から 1 つを選択してオシレーターにアサインすることができ、バラエティに富んだ音色を作成することを可能にしています。また、最大 4 つのオシレーターの波

形をミックスしてユニークなサウンドにすることもできます。しかも、波形をミックスさせる割合は最大 4 種類設定でき、この 4 種類を徐々に切り替えていくことも可能です。



プロフェット VS モード

プロフェット VS モードで使用するパラメーター：

- **4 基のオシレーター** : オシレーターA から D に波形をアサインして使用
- **ミキサー** : 各オシレーターの音量バランスをジョイスティックで自動制御可能
- **マルチモード・レゾナント・フィルター**
- **アンプ**
- **ポイント・エンベロープ** : フィルター変調とアンプ変调用
- **2 基のLFO (ロー・フリケンシー・オシレーター)**
- **モジュレーション・マトリックス**
- **コーラス・エフェクト/ディレイ・エフェクト**

6.2.1 オシレーター

このモードでは 4 つのオシレーターを使用することができます。

オシレーターでは基本となる音程（周波数）や音色を設定します。プロフェット 5 モードとの大きな違いは、このモードではあらかじめサンプリングされている波形をオシレーターにアサインして音色や効果音を作成していくところです。これによりアナログ・シンセサイザーでは作成することが困難であった音色も容易に作成することができます。

オシレーターに波形をアサインするにはオシレーター名の右側に表示されている「数字」をクリックしてください。すると現在選択されている波形がグラフィカルに表示されますので、マウスをクリックしたままアサインしたい波形までマウスを上下にドラッグしてください。

FREQ : 基本音程から上下 2 オクターブの範囲を半音単位で設定

FINE : オシレーターのファイン・チューニングを設定

SHAPE : オシレーター名右側の LCD 画面でオシレーターにアサインする波形を選択



オシレーター



波形の選択

6.2.2 ミキサー (ジョイスティック)

ミキサーで 4 つのオシレーターの波形をミックスする割合を設定します。ミックスする割合はジョイスティックの位置で指定します。ジョイスティックの周囲に表示されている“A,B,C,D”の位置がそれぞれのオシレーターの最大音量をあらわしています。

ジョイスティック：リアルタイムに 4 つのオシレーター・ボリュームを調節可能



ミキサー (ジョイスティック)

ジョイスティックをダブルクリックすることで、センター・ポジションに戻ります。

6.2.3 ミキサー (エンベロープ)

ミキサー (ジョイスティック) で設定した各オシレーターの音量バランスは最大で 5 種類設定することができます。

プロフェット VS インターフェイスの右上にある LCD 画面に表示されている“ENVELOPE”をクリックし、左下に表示されている“MIXER”をクリックしてください。

ジョイスティック部分によく似た画面が表示されます。ミキサーのエンベロープは 4 つのポイントで構成され、画面の中央にジョイスティックの位置に相当するポイントが 0 から 4 まであります。

それぞれのポイントを設定するためには画面中央をクリックしたまま希望する音量バランスの位置までマウスをドラッグします。その後、ポイント“0”からポイント“1”というように設定したポイントから次のポイントに変化する時間を設定します。

この設定はジョイスティックの下に位置する“ENVELOPE”モジュールにある 4 つのつまみで設定します。このつまみを操作すると先ほど設定した LCD 画面の右側に表示されている“T1”から“T4”までの数値が変化します。このつまみをマウスでドラッグして各ポイントが変化していく時間を設定してください。

ENVELOPE (エンベロープ) : 各オシレーターの音量バランスを自動的に設定するパラメーターです。5つのポイント(0から4)を使用してノートが発音されている間に音量バランスを順次変化させていくことも可能です。

LOOP (ループ) : ループ機能を使用してエンベロープの各ポイント間をループさせることができます。ポイント“0”からポイント“3”へ、またはポイント“1”とポイント“3”を繰り返すなど様々な設定が可能です。鍵盤を離すとループ機能も中断され、エンベロープで設定した変化も終了します。

REPEAT (リピート) : リピート機能を使用してエンベロープで設定したポイント間を繰り返す回数を指定することができます。※“C”は無限ループ-



ミキサー・エンベロープ

6.2.4 フィルター

プロフェット VS モードで使用できるフィルターはマルチモード・フィルターです。プロフェット 5 モードで使用したローパス・レゾナント 24dB フィルターに加え、ハイパス・フィルター、バンドパス・フィルター、バンドリジェクト・フィルターを使用することができます。

MIX LVL : フィルターに送るオシレーターの信号量を設定します

FREQ : フィルターのカットオフ周波数を 10Hz から 25KHz の範囲で設定します

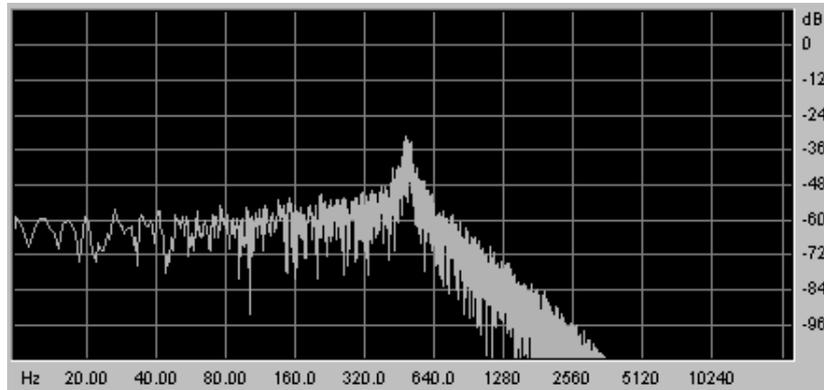
RESO : フィルターのレゾナンスを設定します



フィルター・モジュール

ローパス・レゾナント 24dBフィルター(LP Filter)

ローパス・レゾナント 24dB フィルターは典型的なフィルターです。このフィルターはカットオフ周波数で設定した周波数より高い周波数を減少させます。

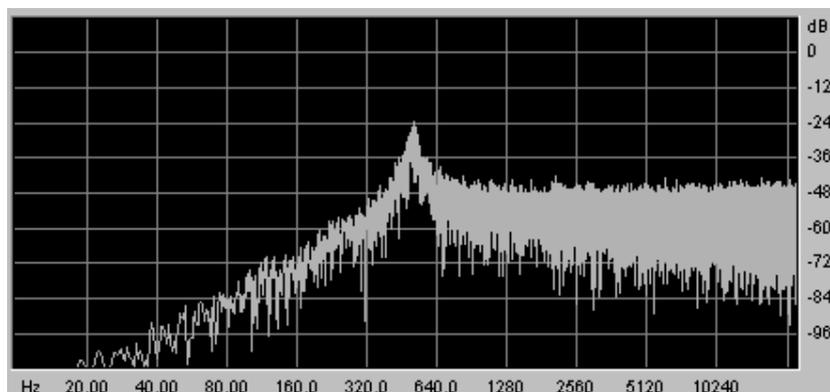


ローパス・レゾナント 24dB フィルター

残り 3 つのフィルターはオリジナルの Prophet VS™ には搭載されていないフィルターですが、他の数多くのアナログ・シンセサイザーに搭載されていたフィルターです。スロープはすべて 12dB タイプのフィルターですが、これらのフィルターによってプロフェット V2 の音色作りの可能性がより広がるでしょう。

ハイパス・レゾナント・フィルター (HP Filter)

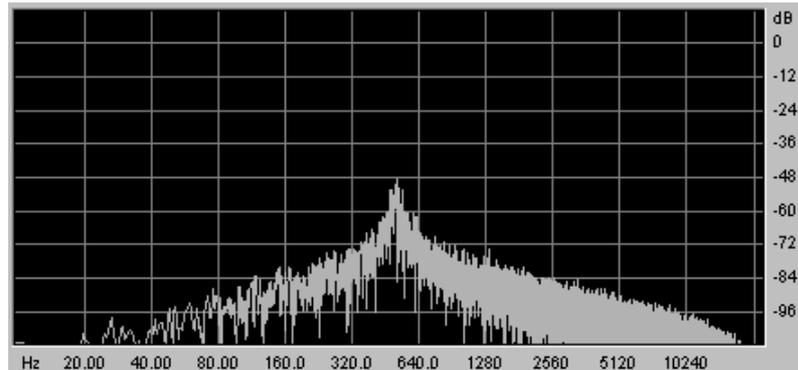
ハイパス・フィルターはローパス・フィルターとは反対にカットオフ周波数で設定した周波数より低い周波数を減少させます



ハイパス・レゾナント・フィルター

バンドパス・フィルター(BP Filter)

バンドパス・フィルターはローパス・フィルターとハイパス・フィルターを組み合わせたようなフィルターです。このフィルターではカットオフ周波数で設定した周波数より高い周波数と低い周波数を減少させます。設定した周波数帯を強調することができるのでより鋭いサウンドを作ることができます。

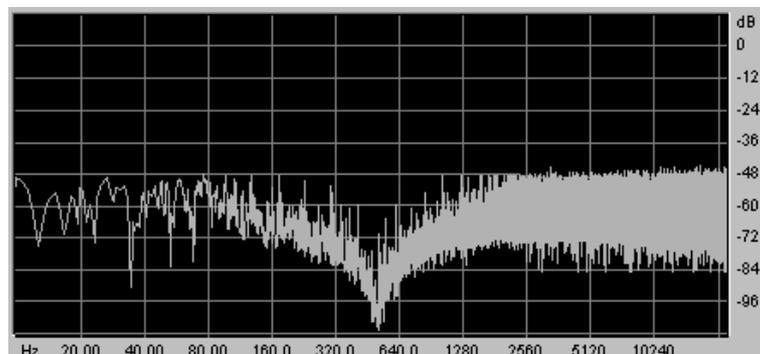


バンドパス・フィルター

バンドリジェクト・フィルター(ノッチ・フィルター)

バンドリジェクト・フィルター(ノッチ・フィルター)はバンドパス・フィルターとは反対にカットオフ周波数で設定した周波数付近の周波数を減少させます。

レゾナンスを上げることで設定した周波数帯のたるみをより強調させることができます。



バンドリジェクト・フィルター(ノッチ・フィルター)

注意！ フィルターのレゾナンスを上げすぎるとフィルターがかかりすぎて効果的にフィルタリングされたサウンドを聴くことができなくなります。

6.2.5 フィルター・エンベロープ

フィルターのエンベロープをエディットするにはフィルターの“ENVELOPE”モジュールの下側にある“EDIT”ボタンをクリックしてください。

プロフェット VS インターフェイスの右上にある LCD 画面にエンベロープのエディット画面が表示されます。

フィルターのエンベロープはイニシャル・レベル（初期値）であるポイント“0”からリリース・タイムに相当するポイント“4”までの 5 つのポイントで設定します。

初期値であるポイント“0”は 1 種類のパラメーター（レベル）、ポイント“1”からポイント“4”まではレベルとタイムの 2 つのパラメーターで設定します。タイムは次のポイントまでの移動時間を 0.00 から 10000ms の範囲で設定します。

ポイントをエディットするためには LCD 画面でエディットしたいポイントをクリックしたまま希望の位置（レベルとタイム）までドラッグしてください。垂直方向でレベル、水平方向でタイムを設定することができます。

このエディット画面は LCD 画面上部の“ENVELOPES”パネルをクリックし、“FILTER”オプションを選択して切り替えることができます。

5 ポイント・フィルター : フィルターのカットオフ周波数の閉開を設定します。5 つのポイント（0 から 4）を使用してノートが発音されてからリリースまでのフィルター変化をレベル、タイムというパラメーターで調節していきます。

LOOP（ループ） : ループ機能を使用してエンベロープの各ポイント間をループさせることができ

きます。ポイント“0”からポイント“3”へ、またはポイント“1”とポイント“3”を繰り返すなど様々な設定が可能です。鍵盤を離すとループ機能も中断され、エンベロープで設定した変化も終了します。

REPEAT (リピート) : リピート機能を使用してエンベロープで設定したポイント間を繰り返す回数を指定することができます。※“C”は無限ループ



フィルター・エンベロープ

6.2.6 アンプ / パン

プロフェット VS モードの基本的な音量と各オシレーターの定位を設定します。

この“PAN”で各ボイスの定位を設定します。各ボイスの切り替えはこのモジュールのタイトル部分にある“VOICE”横の LCD 画面をクリックして選択します。ここでいうボイスとは現在再生されている 1 音を指しています。

VOLUME : プロフェット VS モードの音量を設定します

PAN : 各ボイスの定位を設定します

VOICE : 設定するボイスを選択します



アンプ

6.2.7 アンプ・エンベロープ

アンプ・エンベロープをエディットするためには、“AMPLIFIER / PAN”モジュールのすぐ下にある“ENVELOPE”モジュール内にある“EDIT”ボタンをクリックします。

プロフェット VS インターフェイスの右上にある LCD 画面にエンベロープのエディット画面が表示されます。

アンプのエンベロープはイニシャル・レベル（初期値）であるポイント“0”からリリース・タイムに相当するポイント“4”までの 5 つのポイントで設定します。

初期値であるポイント“0”は 1 種類のパラメーター（レベル）、ポイント“1”からポイント“3”まではレベルとタイムの 2 つのパラメーターで設定します。ポイント“4”はリリース・タイムの相当するためレベルは常に“0”に設定され、タイムを 0.00 から 10000ms の範囲で設定します。

このエディット画面は LCD 画面上部の“ENVELOPES”パネルをクリックし、“AMPLIFIER”オプションを選択して切り替えることができます。

AMPLIFIER : フィルターのカットオフ周波数の閉開を設定します。5 つのポイント（0 から 4）を使用してノートが発音されてからリリースまでのフィルター変化をレベル、タイムというパラメーターで調節していきます。

LOOP（ループ） : ループ機能を使用してエンベロープの各ポイント間をループさせることができます。ポイント“0”からポイント“3”へ、またはポイント“1”とポイント“3”を繰り返すなど様々な設定が可能です。

REPEAT（リピート） : リピート機能を使用してエンベロープで設定したポイント間を繰り返す回数を指定することができます。※“C”は無限ループ



アンプ・エンベロープ

6.2.8 LFO (ロー・フリケンシー・オシレーター)

2 つの LFO (ロー・フリケンシー・オシレーター) をモジュレーション・ソースとして使用することができます。LFO を使用すると様々なパラメーターを周期的に変調させることができます。

LFO と変調させたいパラメーターの接続は、プロフェット VS インターフェイス右側にある LCD 画面のモジュレーション・マトリックス画面で行ないます。LCD 画面上部の“MODULATION”パネルをクリックし、LFO と変調させるパラメーターの交差点をクリックしてください。

- RATE : LFO の周期スピードを設定します
- SYNC : LFO の周期をホスト・アプリケーションの MIDI テンポにシンクさせます

WAVE : タイトル部分右側の LCD 画面をクリックして LFO にアサインする波形を選択します

- 三角波 (Tri)
- 矩形波 (Square)
- ノコギリ波 (Saw)
- 逆ノコギリ波 (Ramp)
- ランダム (Random)



6.2.9 モジュレーション・マトリックス

“モジュレーション・マトリックス”は LFO やエンベロープなどをモジュレーション・ソースとして利用し、オシレーターの周波数やパルスワイズ、フィルターのカットオフ周波数など様々なパラメーターの変調を行なうことができる機能です。

モジュレーション・マトリックスの設定はプロフェット VS インターフェイス右上の LCD画面で行ないます。“MODULATION”パネルをクリックすると設定画面に切り替わります。

モジュレーション・ソース (変調用パラメーター) : ※画面左側に表示

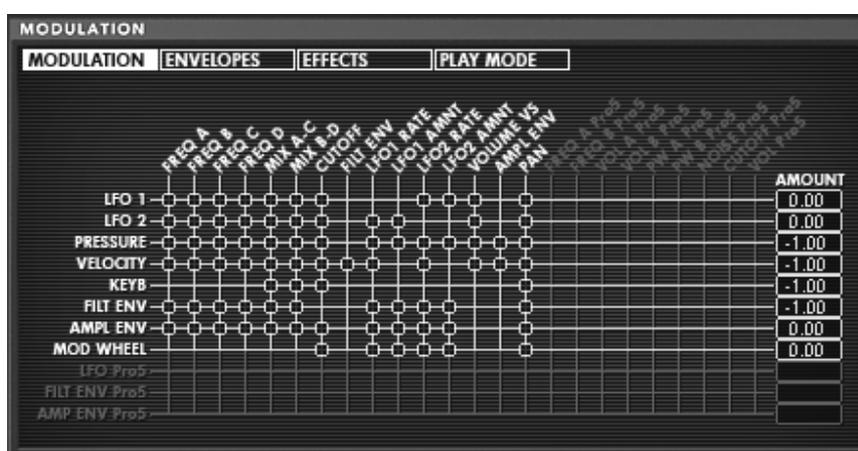
- LFO1
- LFO2
- PRESSURE (キー・プレッシャー)
- VELOCITY (ベロシティ)
- KEYB (キーボード)
- FILT ENV (フィルター・エンベロープ)
- AMPL ENV (アンプ・エンベロープ)
- MOD WHEEL (モジュレーション・ホイール)
- JOYSTICK X (ジョイスティック X)
- JOYSTICK Y (ジョイスティック Y)

モジュレーション・ディステーション (変調先パラメーター) : ※画面上側に表示

- FREQ A (オシレーター A の周波数)
- FREQ B (オシレーター B の周波数)
- FREQ C (オシレーター C の周波数)
- FREQ D (オシレーター D の周波数)
- MIX A-C (ジョイスティックの横方向)
- MIX B-D (ジョイスティックの縦方向)
- CUTOFF (フィルターのカットオフ周波数)
- FILT ENVELOPPE (フィルター・エンベロープ)
- LFO1 RATE (LFO 1 のオシレーター周波数)
- LFO1 AMOUNT (LFO 1 の変調量)
- LFO2 RATE (LFO 2 のオシレーター周波数)

- LFO2 AMOUNT (LFO 2 の変調量)
- VS VOLUME (プロフェット VS のボリューム)
- AMPL ENVELOPPE (アンプ・エンベロープ)
- AMPL ENVELOPPE (アンプ・エンベロープ)
- PANORAMIC (パン)

それぞれのパラメーターはモジュレーション・ソースとモジュレーション・デスティネーションが交差するポイントをクリックして接続します。交差したポイントがオレンジ色に点灯すれば接続されています。



モジュレーション・マトリックス



Click on the white points to add a modulation connection

6.2.10 コーラス / デイレイ・エフェクト

“プロフェット V2”ではサウンドに広がりを与えるコーラス・エフェクトとデイレイ・エフェクトという 2 種類のエフェクトを使用することができます。

エフェクトの設定はプロフェット VS インターフェイスの右側にある LCD 画面で“EFFECTS”パネルをクリック、またはツール・バーの“EFFECTS EDIT”アイコンをクリックして行ないます。

これらのエフェクトの設定はツール・バーにある“CHORUS”ボタン、または“DELAY”ボタンをクリックすると有効になります。

1.1.1.4 コーラス・エフェクト

コーラス・エフェクトは“RATE”、“DEPTH”、“DRY/WET”の 3 種類のつまみを使用してエフェクト効果を付加します。

3 種類のつまみの下にある 3 つのスイッチで様々なコーラス・タイプを選択することができます。シンプルなもの、深めの効果をもつタイプなどアナログ・シンセサイザー特有のコーラス効果を表現することが可能です。

RATE : コーラスの揺れ具合 (速さ) を調節します

DEPTH : コーラス効果の深さを調節します

DRY/WET : 原音とエフェクト処理されたサウンドとのバランスを調節します

TYPE : 3 種類のコーラス・タイプから選択します



コーラス・エフェクト

1.1.1.5 デイレイ・エフェクト

デイレイ・エフェクトは以下の 5 種類のつまみを使用してエフェクト効果を付加します。

- **TIME L / TIME R** : 左右チャンネルのデイレイ・タイムを設定します
- **FEEDBK L / FEEDBK R** : 左右チャンネルでこだまさせる回数を設定します
- **DRY/WET** : 原音とエフェクト処理されたサウンドとのバランスを調節します
- **SYNC** : デイレイ・タイムをホスト・アプリケーションの MIDI テンポに同期させます



デレイ・エフェクト

6.2.11プレイ・モード

プロフェット VS インターフェイス右上の LCD 画面で“PLAY MODE”パネルをクリックするとこのモードでの基本的な音量や音程、その他にグライド、ユニゾン・モードを設定する画面が表示されます。

“GLIDE”つまみ右のスイッチを ON にするとノートを演奏した際に徐々にオシレーターの周波数が変化するようにすることができます。つまり、バイオリンのグリッサンドのような効果を演出することができるようになります。徐々に変化させるスピードは“GLIDE”つまみで設定してください。

VOLUME : プロフェット VS モードの基本的な音量を設定します

TUNE : シンセサイザーの基本的な音程を設定します

UNISON : 演奏モードを“ユニゾン・モード”にします

V. DETUNE : 各ボイス間の周波数をデチューンさせます

HOLD : 演奏モード“ホールド・モード”にします

LEGATO : 演奏モードを“レガート・モード”にします (モノ・モードでのみ動作)

GLIDE : グライド・モードの ON/OFF とグライドさせる時間を設定します

- OFF
- ON
- LEGATO (モノ・モードでのみ動作)

PITCH RANGE : ピッチバンド幅を設定します



プレイ・モード

6.2.12 ホイール

PITCH : オシレーターのパitch (周波数) を変調します

MOD : LFO のモジュレーション・レイトを変調します

注意！モジュレーション・ホイールが 0 になっている場合は LFO によって変調されたサウンドを聴くことができません。また、モジュレーション・ホイールの位置 (設定値) は作成しているプリセット音色にも保存されることに注意してください。

6.3 ハイブリッド・モード

このモードではプロフェット 5 とプロフェット VS という 2 つのシンセサイザーを使用したこれまでにないまったく新しいサウンドを作り出すことができます。モードを切り替えるにはツール・バーの“HYBRID”アイコンをクリックしてください。

このインターフェイスには 2 つのシンセサイザーの全パラメーターとこれから紹介するパラメーターがすべて搭載されています。

ここでは主にこのモード特有のパラメーターについて説明していくことにします。これから紹介するパラメーターはプロフェット VS モード右上の LCD 画面で確認することができます。



ハイブリッド・モード

6.3.1 オーディオ接続マトリックス

オーディオ接続マトリックスはその名の通り、オシレーターからフィルターへの接続など、両センサイザーのオーディオ信号のルーティングを設定するモジュールです。設定はプロフェット VS インターフェイス右上の LCD 画面で“AUDIO”パネルをクリックして行ないます。

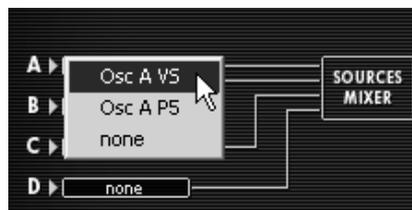
このルーティングは接続したいパラメーターが交差するポイントをクリックすると接続されます。ポイントがオレンジ色になれば接続されています。

1.1.1.6 オシレーターの選択：

この画面左側に表示されたオシレーター部分 (A から D まで) をクリックすると使用するオシレーターを最大 4 種類まで選択することができます。選択可能なオシレーター：

- • オシレーター A : “OSC. A VS”、 “OSC. A P5”、 もしくは “none”
- • オシレーター B : “OSC. B VS”、 “OSC. B P5”、 もしくは “none”
- • オシレーター C : “OSC. A VS”、 もしくは “none”
- • オシレーター D : “OSC. A VS”、 もしくは “none”

補足！ CPU 負荷の関係上、4 つ以上のオシレーターを同時に使用することはできません。

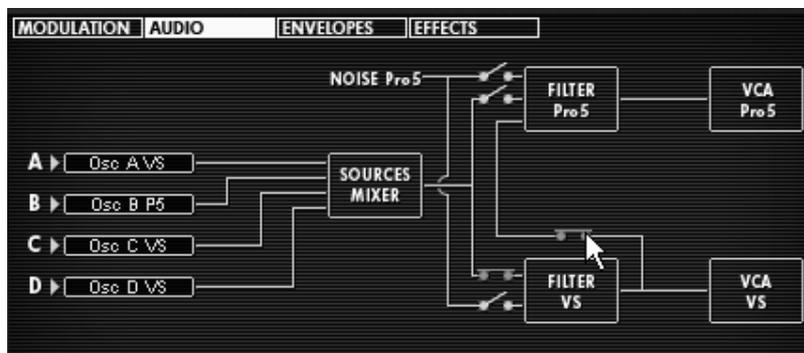


オシレーター A の選択

1.1.1.7 2 種類のフィルターへの接続

オシレーター A から D までのオーディオ信号は 2 種類のフィルターへ接続することが出来ます。接続方法には以下の 3 種類が考えられます。

- オシレーターの信号をプロフェット VS モードのフィルターへ接続する
- オシレーターの信号をプロフェット 5 モードのフィルターへ接続する
- プロフェット VS モードのフィルターとプロフェット 5 モードのフィルターを順列に接続する



フィルターの順列接続

1.1.1.8 プロフェット 5 のノイズとフィルターの接続

プロフェット 5 モードのノイズ・モジュールから出力される信号をプロフェット VS モードのフィルターやプロフェット 5 モードのフィルター、または前項同様に両フィルターへ順列に接続することができます。



ノイズ・モジュールとプロフェット VS フィルターの接続

1.1.1.9 プロフェット 5 フィルター、プロフェット VS フィルターと VCA との接続
 フィルターと同様にアンプへ 2 つのシンセサイザーの信号を送る際も様々なルーティングを設定
 することができます。

6.3.2 モジュレーション・マトリックス

このモードにおけるモジュレーション・マトリックスはプロフェット VS モードで見えてきた機能
 だけでなく、プロフェット 5 モードの各パラメーターとの接続を行なうことができます。

つまりプロフェット VS モード単体で使用している時では不可能だったプロフェット 5 モード
 のパラメーターをモジュレーション・ソースやモジュレーション・ディステイネーションとして使
 用し、さらに複雑な変調を可能にしています。

以下はモジュレーション・マトリックスでしようできるパラメーターです：

モジュレーション・ソース (変調用パラメーター)： ※画面左側に表示

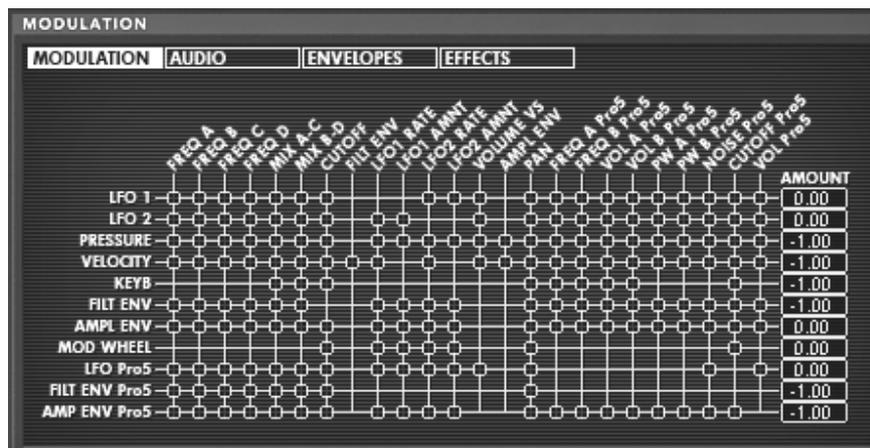
- LFO1 (プロフェット VS モード)
- LFO2 (プロフェット VS モード)
- PRESSURE (プロフェット VS モード)
- VELOCITY (プロフェット VS モード)
- KEYBOARD (プロフェット VS モード)
- FILT ENVELOPE (プロフェット VS モード)
- AMPL ENVELOPE (プロフェット VS モード)
- MODULATION WHEEL (プロフェット VS モード)
- LFO PROPHET 5 (プロフェット 5 モード)
- FILT ENV PROPHET (プロフェット 5 モード)
- AMPL ENV PROPHET (プロフェット 5 モード)

モジュレーション・ディステイネーション (変調先パラメーター)： ※画面上側に表示

- FREQ A (プロフェット VS モード)
- FREQ B (プロフェット VS モード)

- **FREQ C (プロフェット VS モード)**
- **FREQ D (プロフェット VS モード)**
- **MIX A-C (プロフェット VS モード)**
- **MIX B-D (プロフェット VS モード)**
- **CUTOFF (プロフェット VS モード)**
- **FILT ENVELOPPE (プロフェット VS モード)**
- **LFO1 RATE (プロフェット VS モード)**
- **LFO1 AMOUNT (プロフェット VS モード)**
- **LFO2 RATE (プロフェット VS モード)**
- **LFO2 AMOUNT (プロフェット VS モード)**
- **VS VOLUME (プロフェット VS モード)**
- **AMPL ENVELOPPE (プロフェット VS モード)**
- **PANORAMIC (プロフェット VS モード)**
- **FREQ A Pro5 (プロフェット 5 モード)**
- **FREQ B Pro5 (プロフェット 5 モード)**
- **VOL A Pro5 (プロフェット 5 モード)**
- **VOL B Pro5 (プロフェット 5 モード)**
- **PW A Pro5 (プロフェット 5 モード)**
- **PW B Pro5 (プロフェット 5 モード)**
- **NOISE Pro5 (プロフェット 5 モード)**
- **CUTOFF Pro5 (プロフェット 5 モード)**
- **VOL Pro5 (プロフェット 5 モード)**

補足！ 例えば、ハイブリッド・モードからプロフェット 5 モードに切り替えた場合、オーディオ接続が自動的に切断されますのでプロフェット VS のサウンドを聴くことができなくなります。しかし、再度ハイブリッド・モードに戻ればオーディオ接続がもとの設定に戻り、再び以前設定したサウンドを聴くことができます。たとえモードを切り替えてもプロフェット VS モードの設定が消去されることはありません。



ハイブリッド・モードのモジュレーション・マトリックス

7 減算方式シンセシスの基礎

減算方式の音色作成は 1960 年代の終わりごろに登場した初期のアナログ・シンセサイザーに使用され、最もポピュラーな音色作成方式です。この方式を採用していたシンセサイザーには、Moog (モーグ)、Sequential Circuits社のプロフェット・シリーズ、ARP (アープ)、EMS、Oberheim (オーバーハイム)、ローランドのSHシリーズやジュビター・シリーズ、ヤマハのCSシリーズ、コルグのMSシリーズやPSシリーズがあります。しかし、1980 年代になると純粋なアナログ・シンセサイザーは次第に数を減らし、代わりにProphet VS™ のようにサンプリングされた波形を使用するウェーブ・テーブル方式のシンセサイザーが主流となりました。

“プロフェット V2”ではプロフェット 5 モードでは減算方式、プロフェット VS モードでウェーブ・テーブル方式の音色作成を採用し、さらにそれらを組み合わせて使用することも可能です。これによりこれまででない斬新な音色を生み出すことを可能にしています。

基本的な特徴

数ある音色作成方式の中でも“減算方式”はもっとも歴史があり、今日でもサウンド・デザイナーやミュージシャンに愛用されている音色作成方式です。この方式では複雑なテクニックを特に必要とせず、手軽にアナログ・シンセサイザー特有のざらつき感ある味のある音色を作成することができます。減算方式による音色作成の特徴は、サイン波とさまざまな倍音によって自然なサウンドを作り出すところにあります。またこの方式においてはノコギリ波を使用したリッチなサウンドやフィルターを通すことで余分や倍音を取り除くこともできます。

7.1 3つの主要なモジュール

7.1.1 オシレーター (VCO)

オシレーター (Voltage Controlled Oscillator = ボルテージ・コントロールド・オシレーター) とノイズ・ジェネレーターは、プロフェット V における音色作りのスタート地点であると言えます。オシレーターの音色信号 (波形や音程) は音色の基本となり、原形となる音色信号を加工してバイオリンや、ギターなどの音色に仕上げていきます。



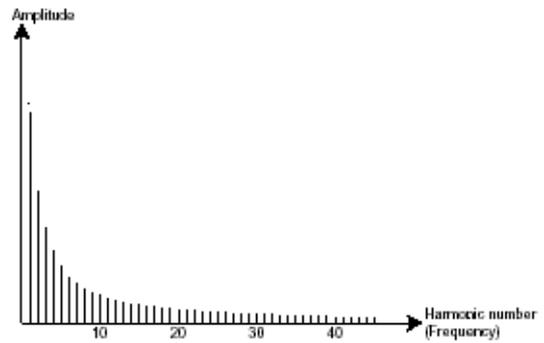
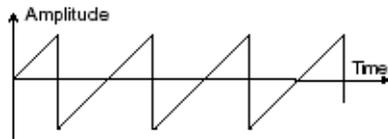
プロフェット 5 モードのオシレーター・セクション



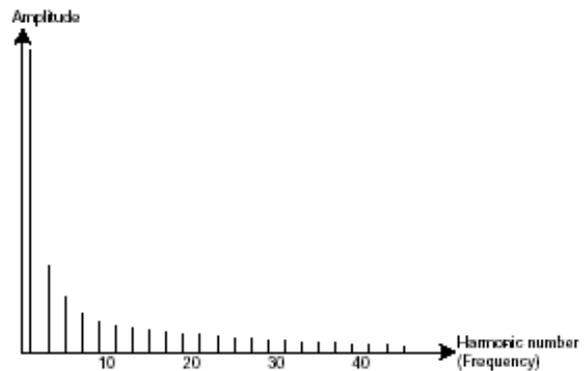
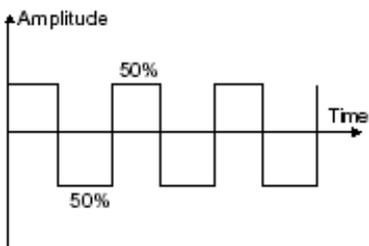
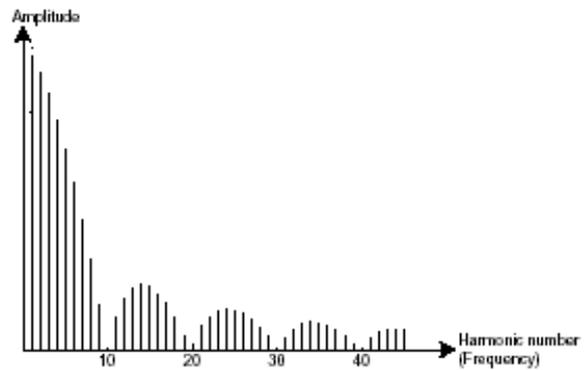
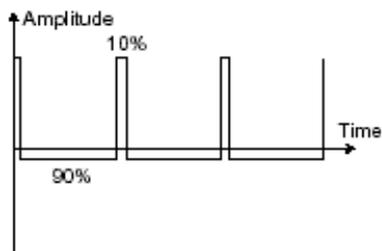
プロフェット VS モードのオシレーター・セクション

メインとなるオシレーターの設定：

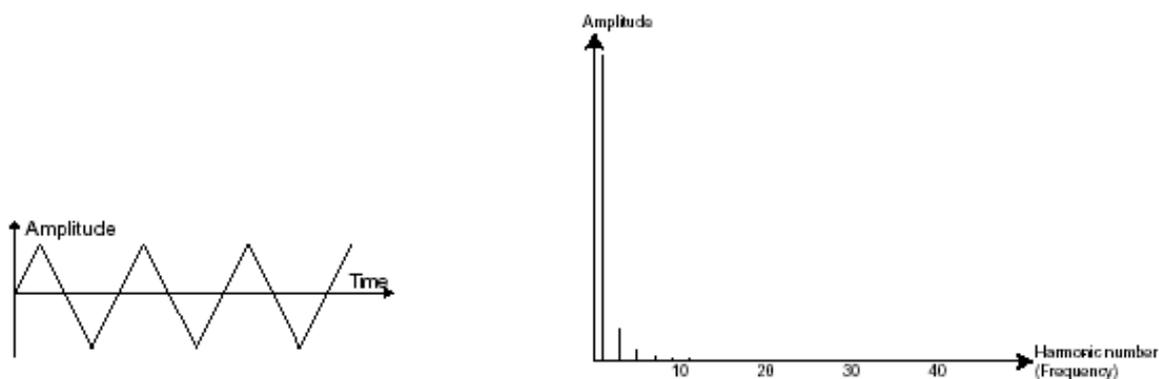
- ▶ オシレーターの周波数で基本となる音程を決めます。2 つのコントローラーでオシレーターの周波数を設定しましょう。
 - « FREQ » を使用して基本となる周波数を決めます。上下 5 オクターブの範囲を半音単位で設定します。
 - « FINE » ではファイン・チューンを設定することができます。このパラメーターでオシレーター間の周波数をデチューンさせることができます。
- ▶ 波形はオーディオ信号の倍音構成を決定します。プロフェット V では 6 種類の波形が用意されています。
 - ノコギリ (鋸歯状) 波は 3 種類の波形で最も多く倍音を含みます (高周波に倍音の全てを含んでいます)。そのサウンドはプラスの音色とパーカッシブ・ベースの音色、あるいはそれらが融合した音色を作るのに向いています。



- スクエア（矩形）波はノコギリ波より「丸い」感じに聞こえます。しかしその豊かなサウンドはノコギリ波のオクターブ下にサブ・ベース・サウンドとしての使用や木管楽器（例えば少しフィルターを通すとクラリネット風サウンド）などに使用できます。



- 三角波は矩形波のサウンドを更にフィルターをかけて倍音を減らした素朴な音に聴こえます。三角波はサブ・ベースとしての使用やフルートのような音色などを作成するのに適しています。



三角波

PWM (パルスウィズ・モジュレーション) は矩形波の振幅周期が変調された波形です。これは « PW », またはモジュレーション (エンベロープまたは LFO) により手動で変調を行なうことができます。また、振幅幅のバリエーションはスペクトルの変調によるウェーブ・フォームの変化にそっくりです。

古典的なアナログ・シンセサイザーと違ってプロフェット VS モードではプロフェット VS モードで使用できるウェーブ・テーブルを使用してパルス幅が変更できるので、非常に多くの基本波形のバリエーションを得ることができます。

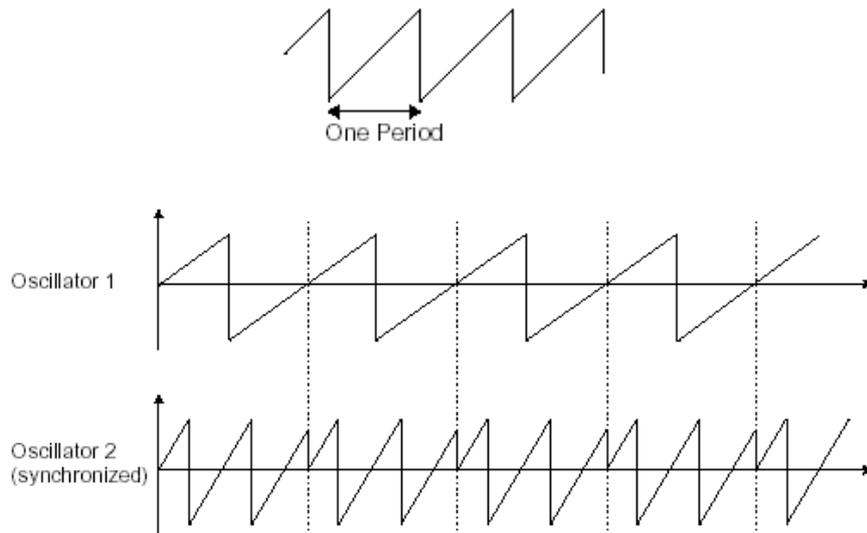


プロフェット 5 モードの波形



プロフェット VS モードの波形例

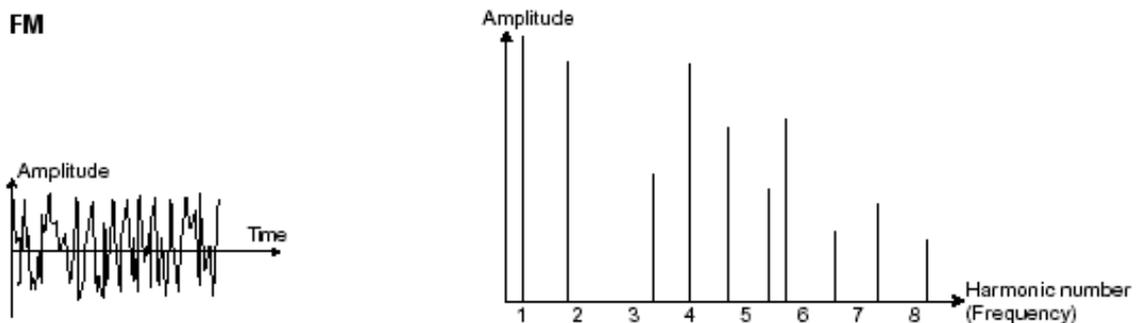
オシレーター・シンクさせることで、さらに複雑な波形を作り出すことができます。たとえば、オシレーター2 をオシレーター1 にオシレーター・シンクさせた場合、オシレーター1 が 0 位置に達するたびにオシレーター2 の波形は周期の途中であっても強制的に 0 位置にリセットされます。オシレーター2 のピッチを高くチューニングするほど複雑な波形を得ることができます。（ここでは、2 つのオシレーターのピッチが同じに設定されていない例を挙げて説明しています）



前ページの図はオシレーター2 がオシレーター1 によって強制的にシンクされ、二倍の振幅にチューニングされたものです。これによってレイヤーやフィルター効果のような通常のシンセシス・テクニックでは作り出せないユニークな波形を作ることができます。

フリクエンシー・モジュレーション (FM) は、1 基目の正弦波オシレーターを 2 基目のオシレーターのモジュレーション入力に接続することによって作り出されます。プロフェット V2 では、モジュレーション・レイトを増加させることでより豊かなハーモニクスを得ることができます。Square (矩形波) や、Saw (ノコギリ波) を選択することで歪んだ音色を作ることができます。この方法は、面白い倍音を得られることがあり、ベルや特殊な効果音を作るときに有効と言えるでしょう。

FM



ノイズ・モジュール

ノイズ信号のスペクトルを見ると同じレベルで全ての周波数を含んでいます。ノイズ・モジュールは風の音やスペシャル・エフェクトを作るのに適しています。ホワイト・ノイズはノイズの中で最も豊かなノイズ成分を含んでいます。一般的なシンセサイザーにはローパス・フィルターをかけたホワイト・ノイズよりも高周波成分が少なくなっているピンク・ノイズも用意されています。

ノイズのオーディオ出力は（特に強くフィルターをかけた時に効果的です）ランダム周期のバリエーションを作るための変調信号としても使用できます。

モジュラー・タイプのシンセサイザーと違い、すでに内部で結線されたシンセサイザーでは、ノイズ・モジュールはウェーブ・フォームの一つとしてオシレーターに統合され、オシレーター出力として扱われるか、ミキサーに直接つなぐられその信号をフィルターに送るようになっています。

プロフェット 5 モードではミキサー・モジュールの中でノイズ・モジュールのボリューム調節を行いません。



プロフェット V2 のノイズ・モジュール

7.1.2 ミキサー

通常、オシレーターから出力されたオーディオ信号はフィルター・モジュール(VCF)へ送られます。

プロフェット V には 2 種類のミキサー・モジュールがあります：

- プロフェット 5 モードのミキサー・モジュール：

オシレーター A とオシレーター B、およびノイズ・モジュールのボリューム調整を行いません。ミキサー・モジュールには変調用の入力先がないため手動で設定します。



プロフェット 5 モードのミキサー・モジュール

- プロフェット VS モードのミキサー・モジュール：

プロフェット 5 モードのミキサーと同様に 4 つオシレーターのボリューム調整を行いません。各オシレーター間のボリュームはダイヤモンド型の縁取られたモジュール内にあるジョイスティックの位置によって設定します。A,B,C,D と書かれている位置がそれぞれのオシレーターのボリュームが最大になるポイントです。

また、このオシレーター間のボリューム調整は最大 4 種類まで設定でき、それぞれのポイント間を時間的に変化させていくことやモジュレーション・マトリックスのモジュレーション・ソースとしても使用することもできます。詳しくはミキサー (エンベロープ)、モジュレーション・マトリックスの章を参照してください。



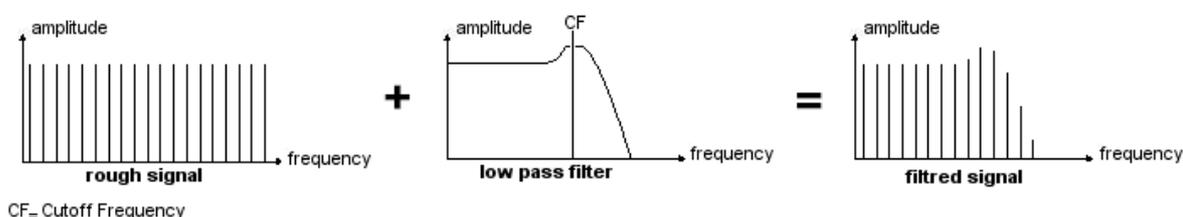
プロフェット VS モードのミキサー・モジュール (ミキサー・エンベロープ)

7.1.3 フィルター (VCF)

オシレーターで生成されたオーディオ信号は、通常、フィルター・モジュール (Voltage Controlled Filter = ボルテージ・コントロールド・フィルター) へと流れていきます。フィルターはカットオフ周波数で指定された周辺の倍音を削ります (これが減算方式と呼ばれる所以です)。フィルターは洗練されたイコライザーと考えることができ、場合に応じて指定した周波数よりも低い周波数成分、もしくは高い周波数成分をカットすることができます。

必要のない成分をカットする傾斜をフィルター・スロープによって決めることができます。このフィルター・スロープは dB/Octave という単位で表されます。アナログ・シンセサイザーで使用されているフィルターは、通常 12dB/Octave もしくは、24db/Octave です。24dB/Octave タイプのフィルターは、12dB/Oct のフィルターよりも、強力なフィルタリングが可能です。

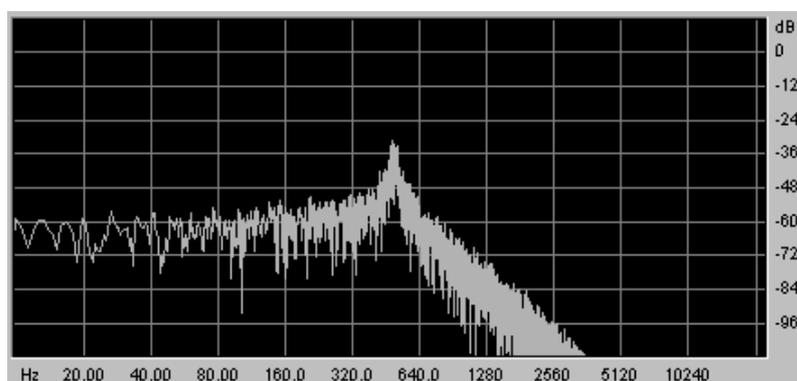
プロフェット V では 24 dB/Oct slope タイプのフィルターを 1 種類搭載しています。



プロフェット 5 モードではこのタイプのフィルターを 1 種類使用できますが、その特性は以下の通りです。

- **ローパス・フィルター (LPF)** はカットオフ周波数で設定した周波数より高い周波数を取り除きます。一般的なフィルターはこのローパス・フィルターです。そして低い周波数だけを通過させます音色が「明るく」なったり「暗く」なったりするのはこの設定に依存しています。

このタイプのフィルターはビンテージ・シンセサイザーから今日のデジタル・シンセサイザーに至るまで非常に多くの減算方式のシンセサイザーで使用されています。

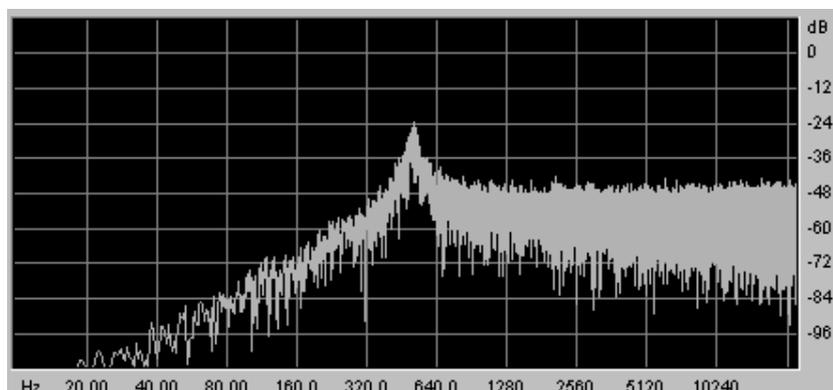


ローパス・レゾナント・フィルター

プロフェット VS モードではその他に以下のフィルターを使用することができます：

- ハイパス・フィルター (HP Filter)

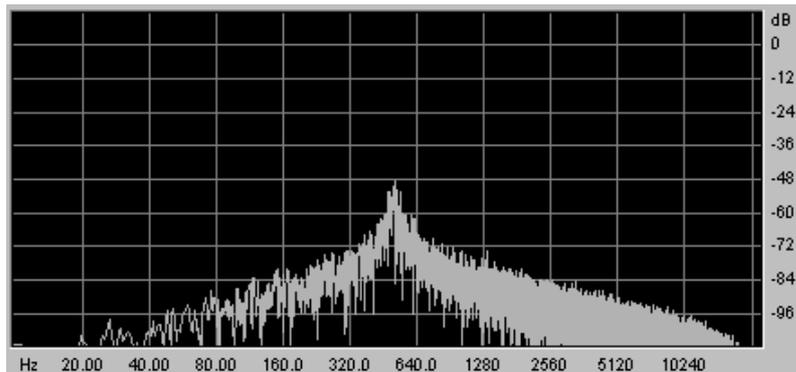
ハイパス・フィルター (HPF) は、ローパス・フィルターとは正反対にカットオフ周波数で指定した周波数よりも低い周波数成分をカットします。余分な低周波数成分を取り除くときに有効です。



ハイパス・レゾナント・フィルター

- バンドパス・フィルター (BP Filter)

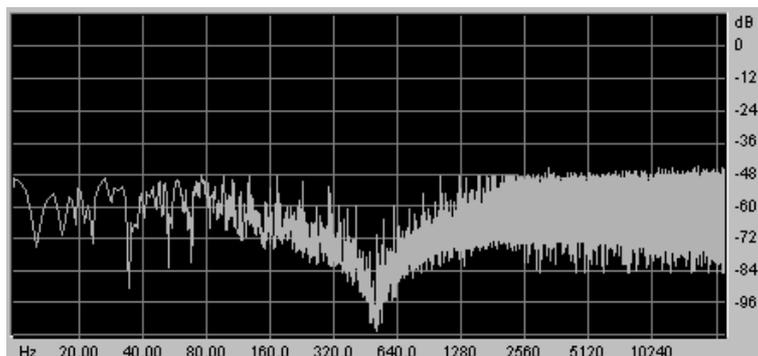
バンドパス・フィルター (BPF) は、カットオフ周波数で指定した周波数成分を残して高周波数、および低周波数成分をカットします。特定の周波数を強調したい場合に有効です。縮み上がった音色を作ることができます



バンドパス・フィルター

- バンドリジェクト・フィルター (ノッチ・フィルター)

バンドリジェクト (ノッチと表現されることもあります) は、カットオフ周波数で指定した周波数部分を著しくカットし、そのほかの周波数を残します。このフィルターは周波数帯域をいろいろ変化させるとおもしろい効果を生み出します。プロフェット V では、LFO によってカットオフ周波数を変えることができます。これによりフェイズ効果に近い効果を得ることが可能です。



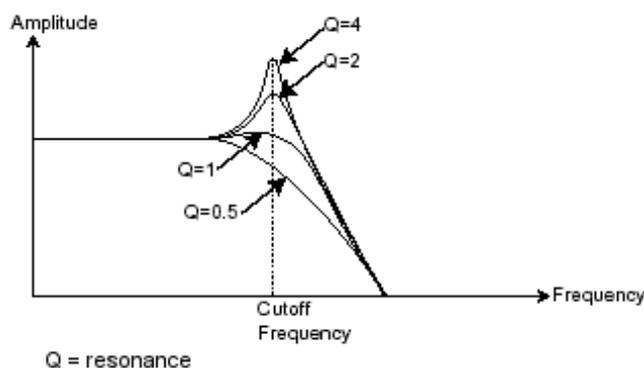
バンドリジェクト・フィルター

カットオフ周波数で指定した周波数帯のサウンドに独特のクセをつけるコントローラーにレゾナンスがあります。レゾナンスは「Emphasis」、もしくは「Q」と表記されることもあり、カットオフ周波数付近の周波数成分を強調することでサウンドを変化させます。レゾナンスの値を増加させるとカットオフ周波数以前の周波数成分は変わらず、カットオフ周波数以降の周波数成分が減少します。

プロフェット V では「RESO」つまみによってレゾナンスの発振量を設定します。

レゾナンスの発振量を増やすとフィルターはさらに精選され、カットオフ周波数帯域が増幅されます。

音色はピーピーと鳴るようになります。



レゾナンスを高い値に設定すると、フィルターは次第に正弦波に近い音色を作り出します。この場合、キー・フォローを使用することでオシレーターの周波数とカットオフ周波数をコントロールでき、メロディーを生成することができます。



プロフェット V2 のフィルター設定

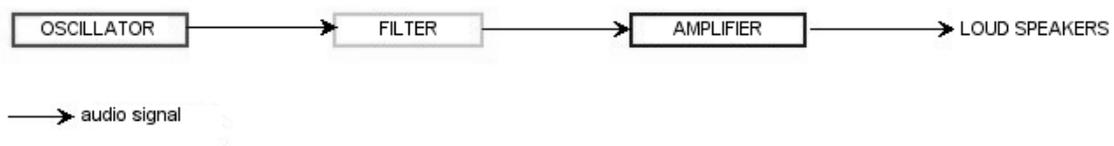
7.1.4 アンプ (VCA)

アンプ (Voltage Controlled Amplifier = ボルテージ・コントロールド・アンプリファイアー) はフィルターから (または、フィルターを経由せずオシレーターから直接) オーディオ信号を受け取り、信号が直接スピーカーに流れる前に時間経過によるボリューム変化を調整します。



アンプ・モジュール (プロフェット 5 モード)

結論として、基本的なサウンドの流れは以下のようになります。



7.2 その他のモジュール

7.2.1 キーボード

キーボードのひとつをクリックすると単一の音 (鍵盤の音程) が出力され、離すまで鳴り続けます。事実上、オシレーターは音程が変わらない一定の持続音 (波形のオーディオ出力) を発します。キーボードは単に音を出力するだけでなく、フィルターのコントロールや音量の調節など、様々な機能を持たせることもできます。

- ▶ サウンドを発音や停止は、オシレーターに接続されたキーボードを使用します。キー (鍵盤) が押されると音色が再生され、離すとミュートされます。プロフェット V ではこの接続は MIDI によって内部接続されています。
- ▶ また、音色をキーボード・ノートに正しくチューニングしたい場合、キー・フォロー・モジュレーションを適用する必要があります (アナログ・シンセサイザーでは、通常 1 オクターブ毎に 1 ボルト電圧が上がる仕組みになっています) 。

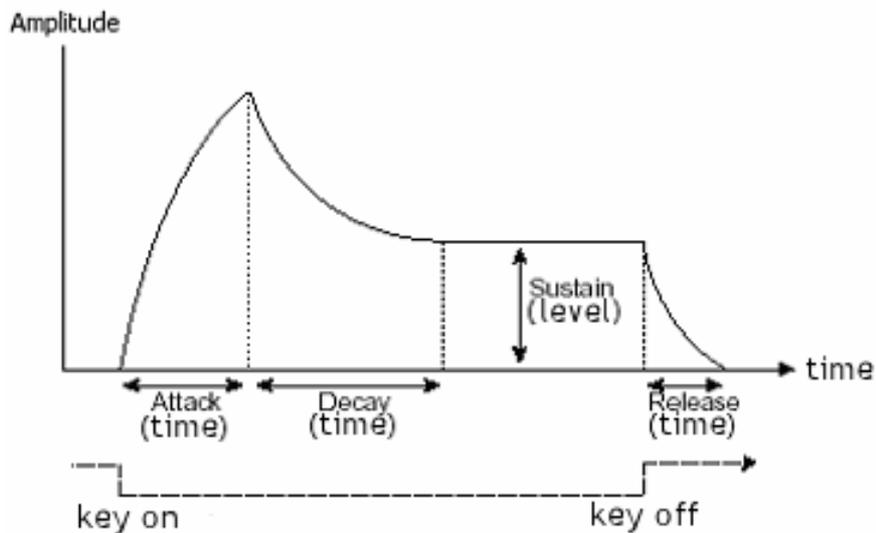
外部 MIDI キーボードをお持ちでなくても、プロフェット V のバーチャル・キーボードで演奏することも可能です。

7.2.2 エンベロープ・ジェネレーター (ADSR)

エンベロープ・ジェネレーターはアンプに接続されており、キーボードを押したときから離すまでの音色の時間経過による変化を設定する役割をもっています。

ほとんどのエンベロープ・ジェネレーターは、以下の 4 つのパラメーターを持っています：

- **アタック・タイム**は、キーボードが押されてから最大値へたどりつくまでの時間です
- **ディケイ・タイム**は、最大値にたどりついた音色がサステイン・レベルで指定されたレベルにたどり着くまでの時間を設定します
- **サステイン・レベル**は、キーボードが押されている間、発音される音量レベルです
- **リリース・タイム**は、鍵盤を離してから音色が消えるまでの時間です



ADSR エンベロープ

プロフェット VS モードでは 0 から 4 までの数字であらわされる 5 ポイント・タイプのエンベロープで設定します。ポイント“0”はエンベロープのイニシャル・レベル (初期値) を意味し、レベル・パラメーターのみを設定します。ポイント“1”からポイント“4”まではレベルとタイムという 2 つのパラメーターで設定を行ない、ポイント“4”がリリース・タイムに相当します。なお、アンプ・エンベロープのポイント“4”はタイムのみの設定となります。



ADSR インベロープ (プロフェット 5 モード)



ADSR インベロープ (プロフェット VS モード)

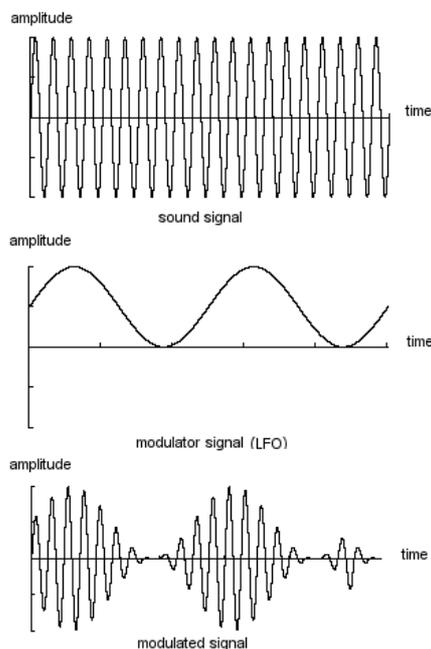
7.2.3 ロー・フリクエンシー・オシレーター (LFO)

LFO は古典的なオシレーターと同じ特徴を持っており、20Hz 以下の周波数を作りだします。言い換えると、LFO をアンプに接続しても人間の耳ではその音を聞くことはできません。

LFO は音色そのものを作り出すものではなく、接続されたモジュールに対して周期的なモジュレーションを与えるために使用されます。

たとえば：

- LFO をアンプのモジュレーション入力に接続した場合、音色のボリュームは LFO のスピード (周波数) で設定された周期で出たり消えたりを繰り返します。これによってトレモロ効果を作りだすことができます
- ビブラート効果をつけるには LFO 出力の正弦波出力をオシレーターに接続します。これにより、オシレーターの周波数が上下しビブラート効果をつけることができます
- 最後に、LFO 出力をレゾナンスの効いたローパス・フィルターに接続してみましょう。すると、ワウワウ効果を得ることができます



LFO によるビブラート



プロフェット 5 モードの LFO モジュール

補足！ “LOFREQ”ボタンを使用すると、LFO を使用したときより少ない CPU パワーでオシレーター Aや“POLY-MOD”のフィルター変調を行なうことができます。

7.3 ウェーブ・テーブル方式シンセシス

ウェーブ・テーブル方式の原理は基本的に減算方式のものと変わりありません。大きく違うところはあらかじめシンセサイザーにサンプリングした波形を用意し、その波形をオシレーターにアサインして音色を作成していくという点です。一般的なクラシック・シンセサイザーにはノコギリ波、矩形波、サイン波が搭載されていました。

プロフェット VS モードのオシレーターにはアコースティック楽器や電子楽器など数多くの波形を使用することができ、よりリッチなサウンドを作成することが可能です。また、これらの波形を利用してプロフェット 5 モードで作成した音色を色づけることもできます。

7.4 プロフェット V2 のモジュール

最終的に全体のシンセサイザー・スペックは次のようになります：

- 基のオシレーター (プロフェット 5 モード：2 基、プロフェット VS モード：4 基)
- ノイズ・モジュール
- ミキサー (オシレーター、ノイズ・モジュールの音量調整を行ないフィルターへ接続)
- 2 種類のフィルター (プロフェット 5 モード：ローパス・レゾナント・フィルター、プロフェット VS モード：マルチモード・フィルター)
- 2 系統のアンプ
- 4 系統のエンベロープ (プロフェット 5 モード：2 系統、プロフェット VS モード：4 系統)
- 3 基の LFO (プロフェット 5 モード：1 基、プロフェット VS モード：2 基)
- モジュレーション・マトリックス (プロフェット VS モード)

8 サウンド・デザインの要素

この章ではプロフェット V2 での音色作成における、いくつかの凡例を紹介していきます。ここでは難易度別に 3 つのステップに分けて説明します：

- 最初のステップはプロフェット 5 モード (減算方式シンセシス) の基本です。最も基本的なプリセット音色 (VCO オシレーターをVCA アンプへ出力したもの) を使用して、ベル音色を作成します。複数のオシレーターやフィルター、アンプ、フィルター、エンベロープ、オシレーターのフリケンシー・モジュレーションなどを使用してより豊かな音色を作成する手順を理解できます。
- 次のステップはプロフェット VS モード (ウェーブ・テーブル方式シンセシス) の基本です。はマトリックス・モジュレーションの使用法です。最初のステップ同様、基本的な音色を使用してモジュレーション・マトリックス、オシレーター波形のミキシング・テクニックを紹介しています
- 最後のステップでは ハイブリッド・モードでの音色の作成方法です。これまでにないより豊かで斬新な音色の作成方法を紹介します。

それでは早速それぞれのステップを見ていきましょう！

8.1 プロフェット 5 モード：プラス音色を作成する

« Prophet 5 » アイコンをクリックしてプロフェット 5 モードにします。それではまず始めに基本的な音色を作ってみましょう。ここでは 4 つの基本的なパラメーターを使用します：

- 2 基のオシレーター (VCO A、VCO B)
- ローパス・フィルター (VCF)
- フィルター用ADSR エンベロープ
- アンプ用ADSR エンベロープ

このステップではこれらのパラメーターを使用して基本的な音色の作成方法を理解することができます。では早速始めましょう。



プロフェット 5 モードのパラメーター

- ▶ **« Prophet 5 »** バンクのサブ・バンク **« Temp_Synth »** から **« Temp/Blank »** を選択します。この音色を演奏してもサウンドが鳴らないと思うかもしれませんが。しかし心配することはありません。これはソフトウェアの不具合ではなく、アンプのポリュームしが設定されていないためです。
- ▶ オシレーター A の ノコギリ波スイッチをクリックしてください。これによりオシレーター A にノコギリ波が選択されます。鍵盤をクリックすると力強く明るいサウンドが再生されます。



オシレーター A の“ノコギリ波”アイコンをクリック

- ▶ 同様にオシレーターBにも波形をアサインします。ノコギリ波スイッチを選択してください。
- ▶ オシレーターBの周波数を少しだけ変更するとデチューン効果によりより厚いサウンドになります。



オシレーター B をデチューンさせる

- ▶ 次にローパス・フィルターにある **« FREQ »** を使用してフィルターのカットオフ周波数を設定します。ここではパラメーターの値を 200.00 あたりに設定してみましょう。これによ

りサウンドがマイルドになるだけでなく、フィルターをエンベロープで変調させたときの効果がよりわかりやすくなります。

- ▶ さらにフィルターの ADSR エンベロープを設定します。ではアタック・タイムを“40ms”、ディケイ・タイムを“200ms”、サステイン・レベルを“0.25”に設定してください。これにより音色のデユレーションが短くなります。



アタック・タイムを設定する

ここで作成した音色を“brass1”として保存しておきましょう。保存しておくことでいつでも好きなときに再度使用することができます。“SAVE AS”アイコンをクリックし、保存先として « new bank » を選択しましょう。先ほど作成した音色が新たな音色バンクに保存されます。バンク名や音色名は任意の名前に変更することができますので、例えばバンク名にあなたの名前、サブ・バンク名を“brass”、プリセット音色名を“brass1”としておくと後ほど探しやすいかもしれません。また単純に現在選択されているバンクに追加保存することも可能です。この場合は、保存する際に« User » → « New subbank » → « New Preset » の順に選択して音色を保存してください。

8.2 プロフェット 5 モード：パッド音色を作成する (FM変調を利用)

それでは先ほど作成した音色 “brass1” を利用して次の音色を作ってみましょう。

ここではオリジナルの Prophet 5™ にも搭載されていた“POLY-MOD”機能を使用して音色を作成します。ただし、プロフェット V の“POLY-MOD”機能はオリジナルの機能を遥かに凌ぎ、さらに進化しています。そのほかにもここでは LFO を使用します。

この音色で使用するモジュール、パラメーター：

- 2 基のオシレーター (オシレーター B はLFOとして使用)
- ミキサー
- ローパス・フィルター
- フィルター用ADSRエンベロープ
- アンプ用ADSRエンベロープ
- LFO (オシレーター A の矩形波のパルスワイズに接続)
- オシレーター B の周波数 (フィルターのカットオフ周波数を変調)

- コーラス・エフェクト

- ▶ オシレーターとフィルターの間に位置するミキサーの設定から始めます。ミキサーでオシレーター B の音量レベルを左いっぱいにして完全にボリュームを下げてください。オシレーター B はフィルターのカットオフ周波数を変調させる LFO として使用するため、ボリュームを上げてサウンドを聞く必要がないからです。



ミキサーでオシレーター B の音量レベルを下げる

- ▶ オシレーター A の波形は矩形波を選択してください。
- ▶ オシレーター B も同じ波形を選択します。
- ▶ オシレーター B の「LO FREQ」ボタンをクリックして LFO モードにします。



« LO FREQ » ボタンをクリックする

- ▶ 次にローパス・フィルターのカットオフ周波数を 600.00 あたりまで上げてください。これでサウンドが明るくなります。



カットオフ周波数を上げる

- ▶ 同様にフィルターのレゾナンスも上げます。ここでは 3.50 くらいがよいでしょう。これは共鳴させてフィルターを自己発振させるためです。



フィルターのレゾナンスを上げる

- ▶ プロフェット 5 インターフェイスの左上にある“POLY-MOD”モジュールを使用するとオシレーター B の周波数を通じてフィルターのカットオフ周波数を変調させることができます。変調させるためには“POLY-MOD”モジュールの“FILT”ボタンをクリックします。次に“OSC B”で変調させるレベルを設定します。ここでは 30 くらいに設定するとよいでしょう。これでフィルターのカットオフ周波数はオシレーター B の周波数によって周期的に変調されるようになります。



“Poly Mod”モジュールの設定



キーボード・フォローを有効にする

- ▶ “LFO”モジュールを使用してオシレーター A で選択している矩形波のパルスワイズを変調させます。今度はバーチャル・キーボードのすぐ左上にある“WHEEL MOD”モジュールの“PWA”ボタンをクリックしてください。



PWA ボタンを有効にする

- ▶ “WHEEL MOD” モジュール上に位置する “LFO” モジュールで三角波を選択してください。
- ▶ バーチャル・モジュレーション・ホイールでモジュレーション・レイト (変調量) を設定します。ここでは 0.50 あたりがよいでしょう。
- ▶ LFOモジュールの “RATE”でモジュレーション・スピードを設定します。3.00Hz あたりに設定しましょう。



LFO 設定

サウンドを広げたい場合はコーラス・エフェクトを使用しましょう。画面右上にあるモード・ボタンの右側に “Chorus” ボタンがあります。このボタンをクリックするとコーラス・エフェクトが有効になります。



EFFECTS EDIT アイコンをクリックする

- ▶ “EFFECTS EDIT” アイコンをクリックし、コーラス設定をエディットしましょう。
- ▶ 原音とコーラス処理されたサウンドのバランスは « DRY/WET » で設定します。



サウンドのバランスを調整する

- ▶ 次に、« RATE » でコーラスのオシレーター・スピードを調節します。

- ▶ 最後に « DEPTH » でコーラスの深さを設定します。
- ▶ コーラス・エフェクトはその効果により 3 種類 (Chorus 1、Chorus 2、Chorus 3) から選択することができます。シンプルなものから強力なコーラス効果を付加するものまでコーラス・レンジによって分類されています。



コーラス設定

ここで一度音色を保存しておきましょう。

8.3 プロフェット VS モード : Sweet Pad音色を作成する

ここではプロフェット VS モード (ウェーブ・テーブル方式) における基本的な音色作りを紹介します。このステップでは 4 つのオシレーターのさまざまな音色をアサインして重厚なパッド・サウンドを作成していきます。

- ▶ はじめに « Prophet VS » アイコンをクリックしてプロフェット VS モードにします。



Prophet VS アイコンをクリックする

- ▶ « ProVS » バンクのサブ・バンク « Templates » から « 4_Osc_Saw » を選択します。

この音色で使用するモジュール、パラメーター :

- 4 基のオシレーター
- ローパス・フィルター

- アンプ
- フィルター用エンベロープ
- アンプ用エンベロープ
- ジョイスティック (オシレーター・ ボリュームの調節)

それぞれのオシレーターに波形をアサインすることから始めましょう。

- ▶ オシレーター A に No.35 の « VS1 » をアサインします。同様にオシレーターには No.39 の « VS 38 »、オシレーター C には No.63 の « 32 » をアサインします。最後にオシレーター D No.33 の « Saw » をアサインします。もちろんお好みでそれぞれのオシレーターに違う波形をアサインしても OK です。



4 つのオシレーターに波形をアサインする

- ▶ それぞれの音色 (波形) のサウンドは“MIXER”モジュールにあるジョイスティックをポイントA,B,C,D に倒すことで聞くことができます。これによりウェーブ・ テーブル方式シンセシスのリッチで豊かなサウンドを確認できたと思います。



ミキサーのジョイスティックを動かす

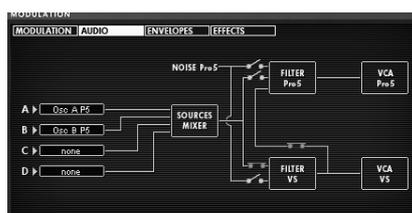
- ▶ フィルターのカットオフ周波数を下げてください。ここでは中央の « 45 » に設定してください。



カットオフ周波数を変更する

プロフェット VS のほとんどのパラメーター値とエンベロープ・ポイントは 0 から 99 までの範囲で設定します。しかしいくつかのパラメーター値 (周波数やエンベロープのタイムなど) はヘルツ (Hz) やミリ秒で設定します。

- ▶ レゾナンスも 70 くらいまで上げてサウンドを少しだけ明るくしましょう。



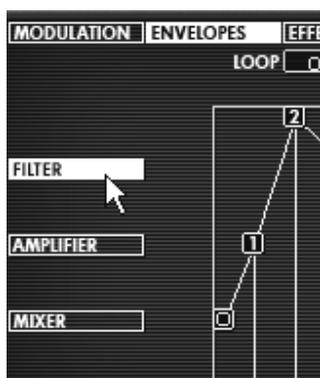
フィルターの設定

エンベロープの設定にうつりましょう。この設定はフィルターのカットオフ周波数の変調やアンプのボリューム調節など音色作りの生命線となる部分です。

- ▶ フィルターのエンベロープがエディットしましょう。“ENVELOPE”モジュールにある « EDIT » ボタンをクリックすると画面右側に編集用の LCD 画面が表示されます。LCD 画面の “ENVELOPE”/ “FILTER” メニューを直接クリックしてもこの編集画面にアクセスすることが可能です。



« EDIT » ボタンをクリック



« ENVELOPE » / « FILTER » メニューをクリック

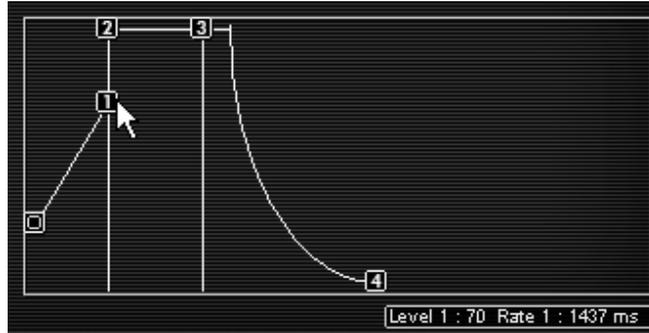
フィルター・エンベロープのエディット :

- ▶ ポイント“0”のレベルを 22 くらいまで上げます。これはフィルターのイニシャル・レベル (初期値) の設定になります。



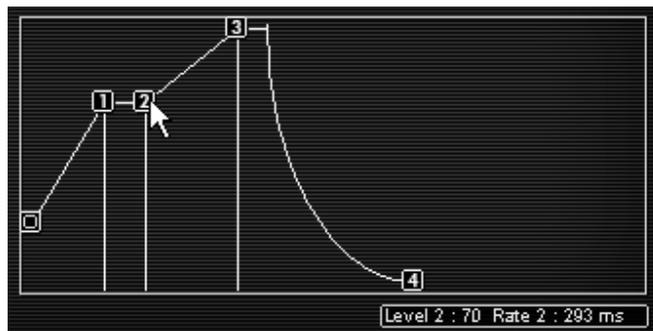
ポイント“0”の設定

- ▶ 次にポイント“1”のレベルを 70、レイトを 1400ms くらいに設定してください。これでフィルターのカットオフ周波数は発音してから 3 秒後にサウンドが明るくなるような緩やかなエンベロープに設定されました。ポイント“0”とポイント“1”間の変化は ADSR エンベロープでいうアタック・タイムに相当します。



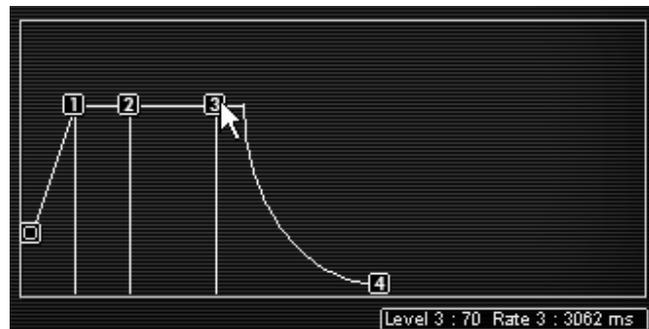
ポイント“1”の設定

- ▶ ポイント“2”はレベルを **70** くらい、レイトを **300ms** くらいに設定しましょう。ポイント“1”とポイント“2”間の変化は **ADSR** エンベロープでいうディケイ・タイムに相当します。



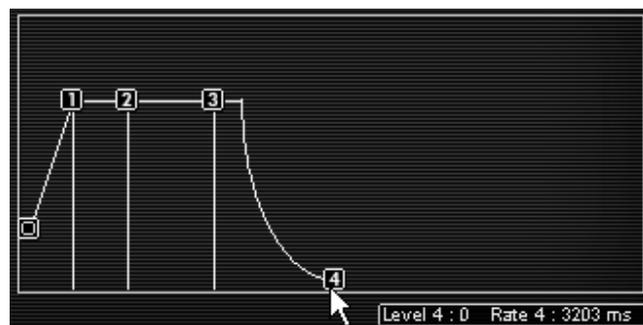
ポイント“2”の設定

- ▶ ポイント“3”はレベル **0**、レイトを **3000ms** くらいに設定しましょう。ポイント“2”とポイント“3”間でノート発音時にカットオフ周波数を安定させるレベルを設定します。つまり **ADSR** エンベロープでいうサステイン・レベルに相当しています。



ポイント“3”の設定

- ▶ 最後にポイント“4”はレベルを 0、レイトを 3000ms くらいに設定しましょう。ポイント“3”とポイント“4”間の変化は、鍵盤を離した後にフィルターのカットオフ周波数が閉じるまでの時間を設定します。つまり ADSR エンベロープでいうリリース・タイムに相当します。



ポイント“4”の設定

アンプ・エンベロープのエディット：

LCD 画面左側に表示されている“AMPLIFIER”オプションをクリックしてください。



“AMPLIFIER”オプションをクリック

- ▶ ポイント“0”は必ず最大値の 99 にしてください。なぜならこのポイントはアンプ・ボリュームのイニシャル・レベル（初期値）だからです。



ポイント“0”の設定

- ▶ ポイント“1”はレベル、レイトともに 0 に設定しましょう。これで発音されてすぐに最大ボリュームになるように設定されます。



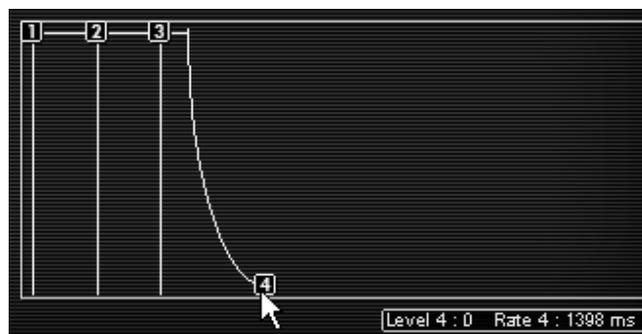
ポイント“1”の設定

- ▶ ポイント“2”と“3”はレベルを 99、レイトを 1000ms にしてください。この設定はノート発音中のサステイン・レベルに相当します。



ポイント“2”と“3”の設定

- ▶ 最後にポイント“4”のレベルを 0、レイトを 1300ms に設定してください。ここで鍵盤を離した後のリリース・タイムを設定しています。



ポイント“4”の設定

サウンドにステレオ効果をつけたい場合は、それぞれのボイスにパン（定位）を設定してください。

- ▶ アンプ・モジュールの“AMPLIFIER”というタイトル部分の右側にある“VOICE”パネルをクリックして « 1 » を選択してください。そして“PAN”を 0 にするとこの音色が左側のチャンネルから出力されるようになります。



ボイス“1”を選択する

- ▶ 次に « 2 » を選択し、“PAN”を 99 に設定するとこの音色は右側のチャンネルから出力されます。



ボイス“1”を選択する

- ▶ 同じように他の音色も設定するとよりサウンドが広がります。

この方法は CPU に負荷がかかるエフェクトを使用しなくてもサウンドにステレオ効果をつけるテクニックです。ぜひマスターしましょう！

8.4 モジュレーション・マトリックスとダイナミック・ミキシングを利用した音色作成

ここではモジュレーション・マトリックスと 4 つオシレーターをダイナミックに使用した音色の作成方法を紹介します。このテクニックは 80 年代風の力強いリード音色 (モノフォニック) を作成するときに利用するとよいでしょう。

- ▶ « Prophet VS » バンクのサブ・バンク « Templates » から « 4_Osc_Saw » を選択します。

4 つのオシレーターに新しい波形をアサインしましょう。

- ▶ オシレーター A に No.39 の « VS38 »、オシレーター B には No.40 の « Junk 19 »、オシレーター C には No.36 の « VS25 »、オシレーター D No.34 の « Square » をアサインします。
- ▶ オシレーター A の周波数 « FREQ » を“+12 semi-tons”に設定します。これでオシレーター A は他の 3 つのオシレーターより 1 オクターブ上の音程で再生されます。
- ▶ フィルターのカットオフ周波数 « CUTOFF » を最大まで開きサウンドを明るくしましょう。

次にエンベロープの設定をします：

フィルターとアンプのエンベロープのうちポイント 4 のみを設定し、ここではその他のポイントには触れません。

- ▶ フィルター・エンベロープのポイント“4”のレイトを 5000ms くらいに設定します。これにより鍵盤を離した後、ゆっくりとフィルターのカットオフ周波数が閉じていくようになります。

- ▶ アンブ・エンベロープのポイント“4”のレイトを **2500ms** くらいに設定します。これはいわゆるリリース・タイムの設定です。

4 つのオシレーターの波形をミキシングします :

- ▶ エンベロープ・モジュレーションのジョイスティックの位置でミックスする度合いを設定する。ノートの発音からリリース時までの間にポイント 0 の設定からポイント 4 の設定まで次第に変化していくように設定することができます。
- ▶ ミキサー・エンベロープのそれぞれのポイントが次のポイントへ変化する時間を設定する。

8.4.1 ジョイスティックの位置を設定する

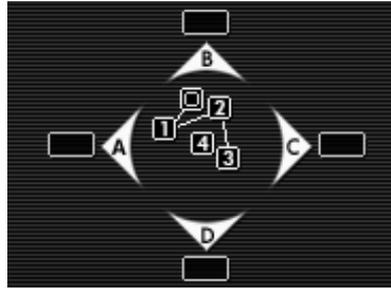
エンベロープ同様にミキサーも 5 つのポイントでエディットすることができます。画面右上の LCD 画

面上部にある“ENVELOPE”パネルをクリックし、LCD 画面左下の“MIXER”オプションを選択してください。

- ▶ この画面には 5 つのポイント (0 から 4) をもつダイヤモンド型のミキサー画面があり、ミキサー画面の中央をクリックしながらドラッグすることでそれぞれのポイントの位置を設定します。それぞれのオシレーターに対応する 4 方向 (A,B,C,D) の枠に表示される値で波形がミックスされている割合を見ることができます。

ここでは以下のように設定してください :

- ポイント 0 (Osc A= 21%, Osc B= 55%, Osc C= 17%, Osc D= 6%)
- ポイント 1 (Osc A= 50%, Osc B= 30%, Osc C= 7%, Osc D= 12%)
- ポイント 2 (Osc A= 9%, Osc B= 43%, Osc C= 38%, Osc D= 8%)
- ポイント 3 (Osc A= 12%, Osc B= 16%, Osc C= 39%, Osc D= 30%)
- ポイント 4 (Osc A= 23%, Osc B= 28%, Osc C= 25%, Osc D= 22%)



ミキサーで 4 つのオシレーターをミキシングする

8.4.2 ミキサー・エンベロープ

このエンベロープはミキシングにおいてそれぞれのポイント間が変化する時間を設定するためだけにあるオリジナルのエンベロープです。

プロフェット VS インターフェイス左上にある“MIXER”モジュールのすぐ下に 4 つのつまみがある“ENVELOPE”モジュールがあります。このモジュールではジョイスティックで設定したポイントへ変化する時間を設定します。

- ポイント“0”から“1”までの変化時間 (つまみ 1)
- ポイント“1”から“2”までの変化時間 (つまみ 2)
- ポイント“2”から“3”までの変化時間 (つまみ 3)
- ポイント“3”から“4”までの変化時間 (つまみ 4)

つまみの設定：

つまみ 1 は 1000ms に設定します。

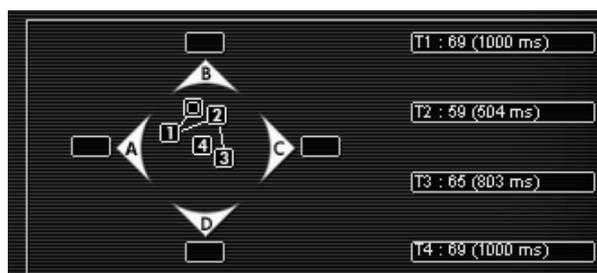
つまみ 2 は 500ms に設定します。

つまみ 3 は 800ms に設定します。

つまみ 4 は 1000ms に設定します。



ミキサー・エンベロープを設定する



設定完了後の LCD 画面

ノートを発音する際、エンベロープによる変化を聴きたい場合は“ENVELOPE”モジュールの右側にあるスイッチを“ON”にすることを忘れないでください。

ループ機能はポイント“2”からポイント“3”というように 2 ポイント間の変化を一方向だけでなく、ポイント“2”からポイント“3”へ変化した後、ポイント“3”からポイント“2”へ変化させることを可能にした機能です。この機能は LFO のようにオシレーター間を周期的に変化させることができます。

設定例：

0>3 (ポイント“0”からポイント“3”)

1>3 (ポイント“1”からポイント“3”)

2>3 (ポイント“2”からポイント“3”)

0><3 (ポイント“0”とポイント“3”のループ)

1><3 (ポイント“1”とポイント“3”のループ)

2><3 (ポイント“2”とポイント“3”のループ)

- ▶ ここでは LCD画面に表示された“LOOP”パネルをクリックして « 0><3 » を選択してください。
- ▶ “REPEAT”パネルをクリックして « C » を選択してください。これでポイント“0”とポイント“3”の間を無限にループします。 ※C は無限ループを意味します。



LOOP と REPEAT の設定

8.4.3 モジュレーション・マトリックス

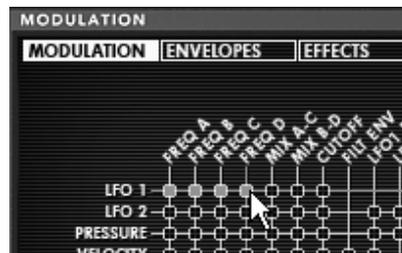
ここではモジュレーション・マトリックスの使用方法を見ていきましょう。モジュレーション・マトリックスはサウンドに複雑な変調効果を付加することが可能です。

- ▶ プロフェット VS インターフェイスの右側にある LCD 画面でモジュレーション・マトリックスを開いてください。LCD 画面の中の“MODULATION”オプションをクリックしてください。



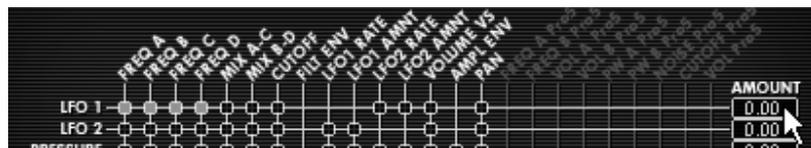
モジュレーション・マトリックスを開く

- ▶ この画面で変調用のソースと変調先のディステイネーションを選択します。ここでは LFO1 で 4 つのオシレーターの周波数を変調させることにしましょう。画面左側に表示されている変調用ソース“LFO1”と画面上側に表示されている変調先であるオシレーター周波数を意味する“FREQ A”が交差するポイントをクリックしてください。クリックすると交差点がオレンジ色になり接続されたことが確認できます。同様に“LFO1”と“FREQ B”、“FREQ C”、“FREQ D”が交差するポイントもクリックしてください。



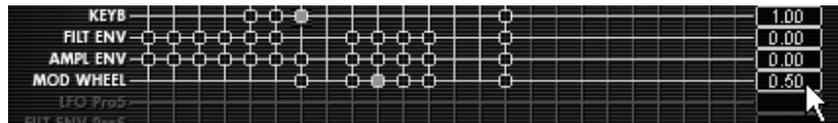
変調用ソースとディステイネーションを選択する

- ▶ 接続が終了したら、変調の深さを設定します。オレンジ色の交差点の一番右側にある“AMOUNT”で変調の深さを設定することができますので、このパネルをクリックしたままマウスを上方向へドラッグして設定してください。



AMOUNT パネルでモジュレーション・レイトを設定する

- ▶ モジュレーション・ホイール (MOD WHEEL) を LFO1 の変調量 (LFO1 AMNT) に接続してください。これでモジュレーション・ホイールによって LFO1 のモジュレーション・レイトを調節することができるようになります。ここでは 50 あたりに設定しておきましょう。



モジュレーション・ホイールの設定

キーボード・フォロー (KEYBD) はあらかじめフィルターのカットオフ周波数に接続されていますのでフィルターのカットオフ周波数を半分ほどまで下げてサウンドをマイルドにしてください。

8.4.4 ユニゾン・モード

より力強いサウンドで演奏するために“ユニゾン・モード”があります。このモードではオシレーターすべての音色を単音として再生することができます。

想像してみてください。例えば 20 個のオシレーターが同時に 1 つの音色として発音されたらどれほど強烈なサウンドになるのでしょうか。このモードでは 5 声を同時に単音としてならすことができるのです。

- ▶ LCD 画面にある“PLAY MODE”ウィンドウをクリックして“Poly”を選択してください。



“PLAY MODE”パネルをクリックする

- ▶ “UNISON”ボタンをクリックするとボタンが赤くなりこのモードが有効になります。
- ▶ 各オシレーターの周波数をデチューンさせるとより厚いサウンドになり、コーラス・エフェクトに似た効果を付けることができます。では“V. DETUNE”を 80 まで上げてみましょう。



ユニゾン・モードを ON にする

ここからは各オシレーターの音色の定位を左右に振り分けてステレオ感のある音色にしていきましょう。

- ▶ アンプ・モジュールのタイトル部分“AMPLIFIER”の右側にある“VOICE”パネルをクリックして 1 を選択してください。次に“PAN”を 0 に設定してください。これでこの音色は左側のチャンネルから出力されるようになります。
- ▶ 次は“VOICE”パネルで 2 を選択し、“PAN”を 99 に設定しましょう。これでこの音色は右側のチャンネルから出力されるようになります。
- ▶ 同様の手順で他の音色も好きなように設定してみてください。

以上の方法でエフェクトを使用せずにサウンドに広がりをもたせることができます！

8.5 ハイブリッド・モードにおける音色作成

では最後にハイブリッド・モードにおける音色作成について見ていきましょう。

前項で作成した「FM 変調を利用したパッド音色」を使ってこのモードでの音色作成のテクニックを紹介します。以前作成した音色を選択してください。

- ▶ ツール・バーにある“Hybrid”アイコンをクリックしてハイブリッド・モードに切り替えてください。



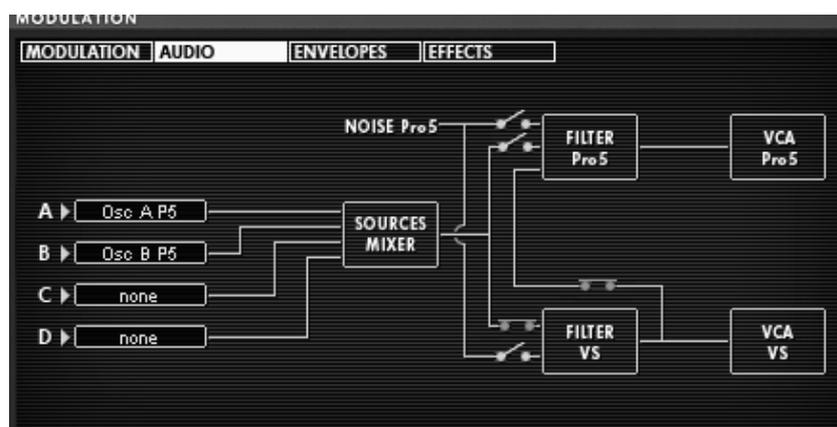
“Hybrid”アイコンをクリックする

8.5.1 オーディオ・マトリックス

オーディオ・マトリックスはプロフェット V の 2 つのシンセサイザーから出力されるオーディオ信号を管理します。

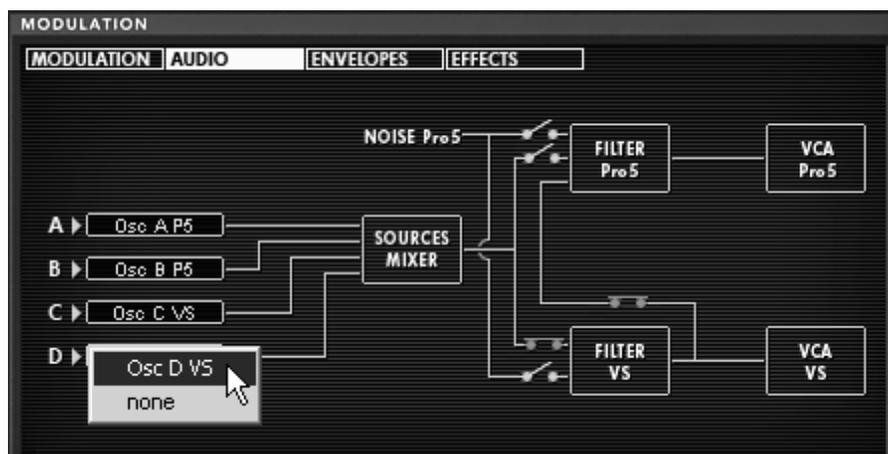
この機能によってプロフェット V の 2 つシンセサイザーの信号をフィルターへ直列に接続するか並列に接続するかを選択することができます。これによりそれぞれのシンセサイザー・サウンドの違いを理解することができます。

- ▶ ここではフィルターから出力されるオーディオ信号を直列に接続してみましょう。始めにモジュレーション・マトリックスの LCD 画面上部に表示された“AUDIO”パネルをクリックし、オーディオ・マトリックス画面を開いてください。次に 2 つのシンセサイザーの信号を受け取る“SOURCE MIXER”とプロフェット VS のフィルターをあらわす“FILTER VS”が交差するポイントをクリックしてください。接続されるとポイントがオレンジ色に点灯します。



オーディオ信号とフィルターの接続

- ▶ “SOURCE MIXER”の左側に表示されている“C”と“D”はプロフェット VS のオシレーターC とオシレーターD に対応しています。“C”と“D”のパネルをクリックし、“OSC C VS”と“OSC D VS”を選択してください。



オーディオ・ミキサーでプロフェット VS のオシレーター C と D を有効にする

注意！同時に 4 つ以上のオシレーターを接続することはできません。したがって、すでにプロフェット 5 のオシレーターを 2 つ使用している場合はプロフェット VS のオシレーターを 2 つしか使用できません。

- ▶ バーチャル・キーボードの鍵盤をクリックしてみてください。2 つのシンセサイザーのサウンドを同時に聴くことができます。

8.5.2 プロフェット VS の音色をエディットする

プロフェット 5 で作成した音色はそのままにしておき、プロフェット VS の音色をエディットしていきましょう：

- ▶ フィルターの種類を変更しましょう。プロフェット 5 のローパス・フィルターを補完するためバンドパス・フィルター“Band Pass”を選択してください。
- ▶それほどアグレッシブなサウンドにしないためカットオフ周波数“CATOFF”を 35 あたりまでさげてください。
- ▶ レゾナンス“RESO”も完全に下げてください。



フィルターの設定

- ▶ オシレーターの波形を変更します。オシレーターC には 055 番の“hitop1”、オシレーターD には 062 番の“synbell 31”をアサインしてください。

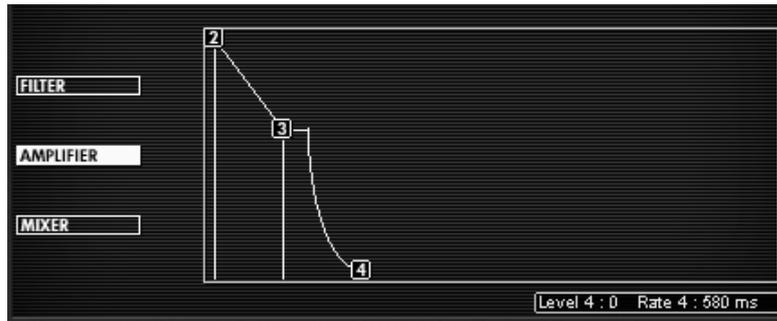


オシレーターC と D の波形を変更する

フィルター・エンベロープをエディットする：

始めにフィルターのエンベロープをエディットしましょう。フィルターのエンベロープにある“EDIT”ボタンをクリックすると画面右側の LCD 画面がエンベロープのエディット画面に切り替わります。

- ▶ ポイント“0”はフィルターのイニシャル・レベル（初期値）になるため、必ず最大値（99）に設定してください。
- ▶ ポイント“1”はレベルを 99、レイトを 0 に設定します。これでフィルターのアタック・タイムが限りなく短くなります。
- ▶ ポイント“2”はレベルを 48、レイトは比較的短めの 144ms に設定します。これでカットオフ周波数は設定した値に向けて急速に閉じていくようになります。
- ▶ ポイント“3”はレベルを小さめの 30 くらい、レイトは長めの 479ms に設定します。これでカットオフ周波数はポイント“2”を通過後、“3”のレベルまで下がりそのレベルを保つようになります。
- ▶ 最後にポイント“4”のレベルを先ほどよりやや高めめの 63、レイトは少し長めの 600ms に設定してください。これにより鍵盤のリリース時にカットオフ周波数がゆるやかに開くようになります。

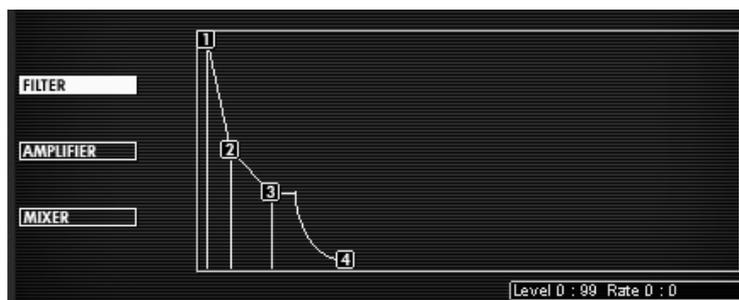


フィルター・エンベロープを設定する

アンプ・エンベロープをエディットする：

次にアンプのエンベロープをエディットしましょう。アンプのエンベロープにある“EDIT”ボタンをクリックすると画面右側の LCD 画面がエンベロープのエディット画面に切り替わります。

- ▶ ポイント“0”はフィルターのイニシャル・レベル（初期値）になるため、必ず最大値（99）に設定してください。
- ▶ ポイント“1”はレベルを **99**、レイトを **0** に設定します。これでアンプのアタック・タイムが限りなく短くなります。
- ▶ ポイント“2”はポイント“1”と同じ設定にしてください。
- ▶ ポイント“3”はディケイとサステインの関する設定になります。レベルは **60**、レイトは長めの **1500ms** に設定してください。
- ▶ 最後にポイント“4”のレベルを **0**、レイトは **1500ms** に設定してください。これにより鍵盤のリリース後、ゆるやかにボリュームが下がるようになります。



アンプ・エンベロープを設定する

ここでプロフェット VS の音色を加えて作成したサウンドはシタールのようなサウンドになります。この音色は基本的な部分をプロフェット 5 のあたたかみあるアナログ・サウンドにより形成し、プロフェット VS の波形によってさらに色づけている音色なのです。

いま、あなたは伝説のシンセサイザーを組み合わせたこれまでにない斬新なサウンドを手に入れたのです！

さらにディレイ・エフェクトを利用してより広がりのあるサウンドにすることも可能です。ツール・バー右上の“DELAY”をクリックしてディレイ・エフェクトを有効にしてください。

ディレイ・エフェクトはサウンドにステレオ・エコーを付加することができます。プロフェット V のディレイ・エフェクトは左右それぞれのチャンネルに独立したディレイ・タイム、フィードバックを設定することができ、リズムカルなディレイ効果を生み出すことが可能です。また、ディレイ・タイムは外部 MIDI シーケンサーのテンポに同期することも可能です。それではディレイ・エフェクトを設定してみましょう。

- ▶ LCD 画面上部に表示されている“EFFECTS”パネルをクリックするとエフェクトの設定画面が表示されます。(左側はコーラス、右側がディレイ・エフェクトの設定になります)



“EFFECTS”パネルをクリックする

- ▶ “DRY/WET”で原音とディレイ処理されたサウンドのバランスを調節します。
- ▶ 次に“TIME L”と“TIME R”を使用してそれぞれのチャンネルのディレイ・タイムを設定します。
- ▶ こだまを繰り返す回数は“FEEDBK L”と“FEEDBK R”を使用して設定することができます。お好みの数に設定してください。



ディレイ・エフェクト

これまで見てきたようにプロフェット V には様々な機能が搭載されています。すみずみまでこのソフトウェアをお楽しみいただき、ぜひこのプロフェット V の全機能をあますことなくお使いください。あなたの前には現代のテクノロジーによって生み出された無限の可能性が広がっているのです。

9 プロフェット V”の様々なモードでの使用方法

9.1 スタンドアローン・モードで使用する

“プロフェット V”アプリケーションは、シーケンサーから独立したインストルメントとして使用することができます (スタンドアローン・モード)。“プロフェット V”では、1 つ、または複数台のインストルメントとして開くことができ、マスター-MIDI キーボードや他のコンピューターで動作するシーケンス・ソフトウェアを使って演奏することができます。

9.1.1 アプリケーションを立ち上げる

Windows : “プロフェット V”アプリケーションを起動するには、スタートメニュー → **Arturia** → “**Prophet V2**”を選択します。

Macintosh : インストールしたフォルダーを開き、“**Prophet V2**”アプリケーションのアイコンをダブルクリックします。

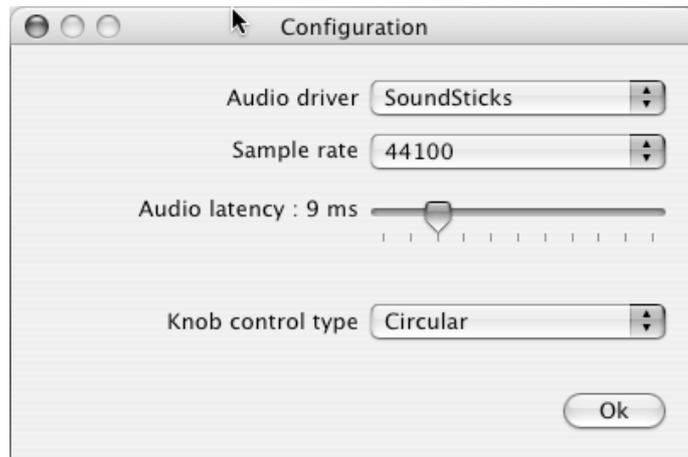
また、保存した“プロフェット V”のインストルメント・ファイルをダブルクリックすることによって、直接“プロフェット V2”を立ち上げることもできます。

9.1.2 初期設定の変更

「初期設定」ウインドウでは、“プロフェット V”の初期設定をおこなうことができます。また、ここで設定したセッティングは自動的に保存されます。

初期設定を表示するには、Windows 版の場合、「ファイル」メニューから「初期設定」を選択します。

Mac OS X 版では、“プロフェット V”メニューから、初期設定を選択します。



初期設定ウインドウの設定例

- プロトコル (Windows 版のみ) : 使用するオーディオ・プロトコルを選択します。使用しているサウンド・カードに ASIO に対応している場合は、ASIO プロトコルを使用することを推奨しています。ASIO ドライバは DirectX ドライバより高いパフォーマンスを実現します。
- ドライバ : 使用するサウンド・カードに対応するドライバを選択します。
- サンプリング・レート : サウンド・カードで使用するサンプル周波数を選択します。
- 遅延設定 : サウンド・カードとコンピューターのパフォーマンスに最適の遅延時間を設定します。遅延設定を小さく選択した場合、コンピューターへの負荷が高くなり、音色を再生中に予期せぬ音切れを引き起こすことがあります。
- コンフィギュレーション・パネルASIOプロトコルを使用したPCのみ : オーディオ・インターフェースがASIOドライバーを使用可能な場合、そのドライバーのコンフィギュレーション・パネルを開きます。
- ノブ・モード : つまみのコントロール・モードを選択します。
 1. 直線モード (Linear) ・ ・ ・ マウスを上下に直線的に操作することでつまみの値を設定し

ます

2.回転モード (Circular) . . . つまみをなぞるようにドラッグしてつまみの値を設定します

9.1.3 コントロール・バー

MIDI 入力やオーディオの入出力のルーティングをコントロール・バーによって設定します。



Windows 版のコントロール・バー画面



Macintosh 版のコントロール・バー画面

MIDI に関する設定

ユーティリティー・バーの一番左上のセクションでは、インストゥルメントに適用する MIDI 入力デバイスを選択します。

インストゥルメントをコントロールするためのキーボード、または外部 PC のシーケンサーが接続された MIDI ポートと MIDI チャンネルを選択します。が接続された MIDI ポートと MIDI チャンネルを選択します。使用する MIDI チャンネルは 1~16 の任意のチャンネルを選択できます。また、'All'を選択すると全ての MIDI チャンネルのコントロールを受信します。

キー・レンジの設定

キー・レンジは、インストゥルメントをコントロールするにあたり、使用する音程の範囲を決めることができます。これにより、異なるゾーンごとに別々の音色を設定でき、ひとつのキーボード上でいくつかのインストゥルメントを演奏することができます。

この機能を使用するには、コントロール・バー上の 'Range (または Split)' オプションをチェックし、最も低いノートと最も高いノートを設定してキー・レンジを設定してください。

オクターブの設定

オクターブ設定では、キーボードのノートをオクターブ単位でトランスポーズできます。この機能は、演奏したい音域をキーボードがカバーしていない場合や、キーレンジ・オプションを使用しているときに効果的です。

オーディオの入出力設定

コントロール・バー最後のセクションで使用するサウンド・カードやオーディオ・データの出力先を選択します。

選択したサウンド・カードが複数の出力先を持っている場合には、使用可能なオーディオ出力がリスト形式で表示されます。リストの中から使用する入出力先を選択してください。

9.1.4 CPU 使用率について

CPU への負荷を確認することができます。この情報は”プロフェット V”のシンセシスが CPU に与えている負荷レベルをリアルタイムに表示します。

Macintosh 版では、Window メニューから、Cpu を選ぶと表示されます。もしくは、ショートカット”コマンド・キー () + L”でも表示させることができます。Windows 版では、コントロール・バーに直接、負荷状況を表示します。

注意: この情報は、音色シンセシスに使用されるプロセッサの負荷のみを表しており、OS 他を含めた全体のシステムの負荷を表しているわけではありません。したがってシステム全体の負荷より低い負荷が表示されていることになります。

9.1.5 コンフィギュレーションの保存

インストゥルメントのつまみ情報、その他オーディオ、MIDI 設定までを含めた現在の状態を保存することができます。

保存するには、「ファイル」メニューから保存を選ぶか、もしくは、「ファイル」メニューから名前を付けて保存...を選択し、新しい名前をつけて保存します。

注意：ここでの保存されるのは、”プロフェット V”スタンドアローン・アプリケーションのコンフィギュレーションです。これは、プリセット音色の保存 (Export) とは、なんら関係ありません。

ん。プリセット音色のエクスポートは日本語ユーザーマニュアル「プリセット・バンクのインポートとエクスポート」をご参照ください。

9.2 VST

9.2.1 インストール

8.2.1.1 Windowsの場合

インストール中に表示されるプラグイン・フォーマットの選択画面で VST オプションを選択してください。Cubase をご使用の場合、インストーラーは自動的に VST プラグイン・フォルダーを検出し、プラグイン・ファイルをインストールします。Logic Audio など他の VST互換性を持つシーケンサーをご使用の場合は、適切なフォルダーにプラグインのファイルを手動でコピーする必要があります。

プラグイン・ファイルは下記の場所にインストールされています：

フォルダー名 « C:\Program Files\Arturia\Prophet V2 »

ファイル名 « Prophet-V2.dll »

Mac OS Xの場合

Mac OS X の場合、プラグイン・ファイルはすべて自動的にインストールされます。インストール完了後、VST プラグインに対応したホスト・アプリケーションから起動して使用することができます。

9.2.2 VST インストゥルメントとして使用する場合

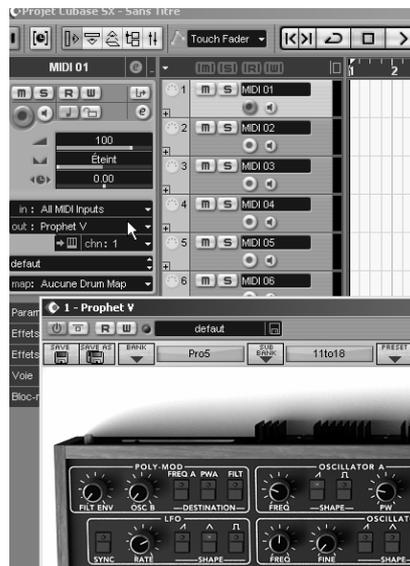
プラグインとして**プロフェットV2** VSTを開くことは、他のどのVSTプラグインとも同じように簡単です。詳細はホスト・シーケンサーのユーザ・マニュアルを参照して下さい。Cubase 5 ではメニューのデバイス/VSTインストゥルメンツを開き、ラックに**プロフェットV2**を選択して下さい。



CUBASEで Prophet V2を開く

9.2.3 MIDIトラックとの接続

プロフェットVをMIDIトラックからプレーできるように、あなたはMIDIトラックを選択しなければなりません。また、使用するトラックをCUBASEでメニューを使用して、このトラックのMIDI出力先をプロフェットV2に選択することが必要です。



MIDIトラックへの接続方法

MIDI キーボードで演奏された MIDI イベントはシーケンサーを通じてプロフェット V2 に送信されます。これらの MIDI イベントを録音し、シーケンサーの MIDI エディット機能を使用して編集することも可能です。

9.2.4 プリセットの保存

セッションを保存すると、プリセットを変更した音色であってもプロフェットV2 で操作した情報は保存されます。例えば、プリセットの « Bass1 » をエディットした音色を « Bass2 » として保存していなくても、次にその曲を開くとプロフェットV2 のプリセット « Bass1 » を変更した音色が保存されています。

VST 対応のホスト・アプリケーションのメニューからプラグイン・インストゥルメントに関する設定を保存することも可能です。しかし、特に必要がない場合、プロフェットV2 のコントロール・バーから保存することをお奨めします：この方法で保存されたプリセットは他のモード（スタンドアローン、他のシーケンサー）でも使用でき、独立したファイルとしてエクスポートすることができます。

9.2.5 オートメーション

プロフェットV2 へのオートメーション操作は他の VST プラグインと同様です（詳細については VST シーケンサーのプラグイン・オートメーション関連の項目を参照ください）。ただし、プリセットの変更はオートメーション化することはできません。

9.3 Audio Unit (Max OSX only)

9.3.1 インストール

プラグイン・ファイル（コンポーネント・ファイル）はインストール・プログラムによって自動的にインストールされます。（/ライブラリ/Audio/Plug-Ins/Component/）

9.3.2 Logic Audioで使用する場合

プロフェットV2 を挿入するインストゥルメント・トラックを選択し、そのトラックのミキサー・ウインドウの“I/O”ボタンをクリックします。表示されたメニューを“Stereo -> AU Instrument（またはAudio Unit）-> Arturia -> ProphetV2 の順位選択すると Audio Unit インストゥルメントとして起動することができます。



Logic Audioでプロフェット V2 を開く

Logic Pro Audioには マネージャーが搭載されています。AU マネージャーを起動するには“Logic Pro”メニューから“Preferences -> Start Logic AU Manager”の順に選択してください。

Checked Audio Units will be available in Logic:					
Use	Audio Unit Name	Manufacturer	Version	Compatibility	Rescan
<input type="checkbox"/>	ALBInDpass	Apple	1.4.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	ALDelay	Apple	1.4.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	ALDynamicsProcessor	Apple	1.4.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	ALGraphicEQ	Apple	1.4.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	ALHighShelfFilter	Apple	1.4.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	ALHipass	Apple	1.4.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	ALLowpass	Apple	1.4.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	ALLowShelfFilter	Apple	1.4.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	ALMatrixReverb	Apple	1.4.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	ALMultibandCompressor	Apple	1.4.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	ALParametricEQ	Apple	1.4.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	ALPeakLimiter	Apple	1.4.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	DLSMusicDevice	Apple	1.4.0	passed validation	Rescan
<input checked="" type="checkbox"/>	ARP2600 V	Arturia	1.0.0	passed validation	Rescan
<input checked="" type="checkbox"/>	ARP2600 V Fx	Arturia	1.0.0	passed validation	Rescan
<input checked="" type="checkbox"/>	Prophet V	Arturia	1.0.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	CS-30V	Arturia	1.5.0	passed validation	Rescan
<input checked="" type="checkbox"/>	minimoog V	Arturia	1.5.0	passed validation	Rescan
<input checked="" type="checkbox"/>	minimoog V Fx	Arturia	1.5.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	Moog Modular V	Arturia	1.0.0	crashed validation	Rescan
<input checked="" type="checkbox"/>	Moog Modular V 2	Arturia	2.1.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	Moog Modular V 2 Fx	Arturia	2.1.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	BFD (all outs)	FXpansion	0.32.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	BFD (group outs)	FXpansion	0.32.0	passed validation	Rescan
<input type="checkbox"/>	BFD (master out)	FXpansion	0.32.0	passed validation	Rescan

AU マネージャー

AU マネージャーでは、使用可能なプラグインのリストの表示、Logic との互換性、プラグインの使用/不使用などを設定することができます。

Logic 上でトラブルが発生した場合は、この機能を使用して互換性のチェック等を行ってください。

9.3.3 Use in Digital Performer

Digital Performer4 のメニュー・バーで「Project>Add Track>Instrument Track」を選択すると、インストールされている Audio Unit インストゥルメントとして起動することができます。

プロフェット V2 の起動後、MIDI チャンネルの設定を行います。プロフェット V2 は MIDI トラックのノート情報によって演奏させることができます。この場合は、プロフェット V2 と MIDI トラックとの接続を行う必要があります。

MIDI トラックの出力先をクリックすると接続している他のシンセサイザーと同様に「Prophet V2」がリストに表示されます。デバイスの MIDI 接続設定に関しては Digital Performerのマニュアルをご参照ください。

9.4 Pro Tools

9.4.1 インストール

インストール中に表示されるプラグイン・フォーマットの選択画面で RTAS/HTDM protocol を選択してください

RTAS と HTDM プラグインをインストールするフォルダーを選択するアラートが出た場合、次のパスを指定してください：

- Mac OS X の場合：System Folder/DAE Folder/Plug-Ins
- Windows の場合：C:\Program Files\Common Files\Digidesign\DAE\Plug-Ins
- ご使用のシステムが、HTDM プラグインを使用する有無を問わず、インストール方法は同じになります。

9.4.2 プラグインとして使用する場合

プラグインとして開く

プロフェット V2 をプラグインとして起動するには、他のプラグイン同様オーディオ・トラックに挿入します（下図の例を参照）：

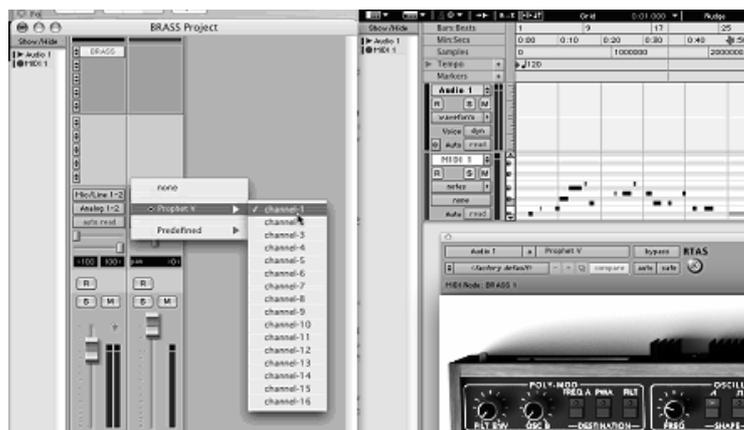


Pro Toolsでプロフェット V2 を開く

プロフェット V2 はステレオのオーディオ・トラックに開かなくてはなりません。またバーチャル・キーボード上のマウスでプロフェット V2 をプレーすることがkのうです。

9.4.3 MIDI トラックとの接続

プロフェット V2 は MIDI トラックのノート情報で演奏することができます。この場合は、使用したいMIDI インターフェースや MIDI チャンネルの設定をプロフェット V2 に関連付けてください。以降、プロフェット V2 はキーボードを通じてコントロールできます (デバイス接続についての詳細は Pro Tools のマニュアルを参照ください)。



Connecting a MIDI track to Prophet V

9.4.4 プリセットの保存

一旦セッションを閉じると、プロフェット V2 はそのときの状態を自動的に保存します。プリセットへの変更などもすべて保存されます。曲を開くと前回保存したときの状態から再開することができます。

Pro Tools の « Librarian Menu » は、他のプラグインと同様に使用することができます。しかし、パッチの保存は、プロフェット V2 のエクスポート機能を使用して保存することをお奨めしています。その理由は以下の通りです：

- エクスポートしたプリセットは、他のシーケンサーでも使用可能。とりわけ、ユーザー同士のデータのやりとりがしやすくなります。
- 今後予定されているプロフェット V2 のバージョン・アップ後もエクスポートしたパッチを開くことができるため。(上位互換)

9.3.6 Pro Tools におけるオートメーション

オートメーション機能は他の RTAS/HTDM プラグインと同様に機能します(プラグインのオートメーション機能の詳細については、Pro Tools のマニュアルをご参照ください)。プリセットのパッチ変更に関するオートメーションは組むことができません。

プロフェット V2 エンドユーザー使用許諾契約書

アートリア社はお客様に対し、非独占的な権利として単一のコンピュータでプロフェット V2 のプログラム (以下“ソフトウェア”という) を使用する権利を与えます。また、アートリア社は許諾者に非明示的に付与した権利のすべてを留保します。

ソフトウェアのすべての知的所有権はアートリア社に属します (以下: 「アートリア」)。アートリアは、あなたが本契約の契約条件に従ってソフトウェアをコピーして、ダウンロードして、インストールして、使用するのみであることを許諾します。

本製品は、不法にコピーすることからの保護のために、製品アクティベートを含みます。アクティベート・プロセスが完了された後に、このシステムはeLicenserとして知られ、ソフトウェアを永久的な使う自由を許します。ソフトウェアが、eLicenserドングル (ドングル) やSoft-eLicenserと共に使用することが可能です。; OEMソフトウェアは、登録のみの後で使用することが可能です。

インターネット接続は、アクティベート・プロセスを行う間必要です。あなたによるソフトウェアの使用のための契約条件、エンドユーザーは下記のようになります。ソフトウェアをあなたのコンピュータ上にインストールすることによって、あなたはこれらの契約条件に同意します。完全に慎重に以下のテキストを読んでください。あなたがこれらの契約条件を承認しないならば、あなたはこのソフトウェアをインストールすることはできません。同意しない場合、製品をあなたが購入価格の返済を求める場合、30 日以内 (ハードウェアと同様に完全なダメージを受けていないパッキング) を含む本製品の全てを購入したところに返品してください。

1. 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。アートリア社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. 実施権の許諾

- 本許諾に関する条件に応じてアートリアはソフトウェア使用の通常実施権をユーザーに与えます。ソフトウェアを貸与、賃貸することはできません。
- ソフトウェアが単独でeLicenserドングルでプロテクトされている場合、あなたは1台、または多くても3台のコンピュータにソフトウェアのためにライセンスをインストールすることが可能です。ソフトウェアが、Arturiaキーを用いて同時に使用できるのは1台のコンピュータのみです。

- ソフトウェアがSoft eLicenser (単独、またはArturiaキーと一緒に) によりプロテクトされているか、他のソフトウェアやハードウェアと共にエンドユーザーに売られた、(以下に : 「 OEMソフトウェア」)、あなたはあなたの所有する1台のコンピュータだけに、ソフトウェアのためにライセンスをインストールすることができ、使用可能です。必要であれば、eLicenser dongleを購入することによって簡単に3台のコンピュータでソフトウェアを使用可能にします。
- プログラムを同時に複数で使用の可能性がある場所で、ネットワークの中のソフトウェアの使用は違法です。
- あなたはストレージ目的以外の目的に使用しないソフトウェアのバックアップ・コピーを行う権利があります。
- 本契約において指定されるように、あなたには限られた権利以外のソフトウェアを使用するために更なる権利または利益がありません。アートリア社が、与えたすべての権利を保有するというわけではありません。

3.ソフトウェアのアクティベート

- アートリア社は、ソフトウェアを不法にコピーすることから保護するため、ライセンスのコントロールのためにソフトウェアの強制的なアクティベートとOEMソフトウェアの強制的な登録を使うかもしれません。あなたが本契約の契約条件を受け入れないならば、ソフトウェアは機能しません。
- そのような場合、ソフトウェアを含む製品は、製品のご購入後の後、30日以内に返品されるだけになる可能性もございます。返品と同時に、§11による主張は、あてはまりません。

4. 製品登録後のサポート、アップグレードとアップデートについて

- あなたは、個人の製品登録の後でサポート、アップグレードと最新版を受けることが可能です。サポートは、現在のバージョン、そして、新しいバージョンの公表の後の1年の間の前のバージョンだけのために提供されます。アートリア社は、いつでもサポート (ホットライン、ウェブサイトのフォーラムその他)、アップグレードと最新版の内容を修正することができます、部分的に、または、完全に、修正することができます。
- 製品登録はアクティベーション・プロセスの間に可能であるか、インターネットを通じていつでも後からでも可能です。そのようなプロセスでは、あなたはその目的のためのあなたの個人データ (名前、アドレス、接触、電子メールアドレスと許可データ) 保管に同意するよう求められ、その使用は上記を指定します。アートリア社は、サードパーティ、特定の卸売

業者の中に、サポート目的、アップグレードの確認のため等、正当な目的でこれらのデータも使用する可能性があります。

5. ライセンス・モジュール (eLicenserキーやソフトeLicenser)

- アートリアは、ユーザーが多数の製品を所持している場合にも、一括でライセンス管理が可能な、コンピュータの USBポートに接続して使用するeLicenser dongle、または保護機能ソフトウェア (以下「Soft eLicenser」) のいずれか、もしくは両方 (ハードウェア / ソフトウェア・dongle) を使用します。「eLicenser dongle」および Soft eLicenser は、ライセンス情報を半永久的に記憶し、ソフトウェアに対するアクセスを規制します。本ソフトウェアを使用するためeLicenser dongleが必要な場合、eLicenser dongleをUSB インターフェイスを介してコンピュータに接続しなければなりません。
- 本ソフトウェア、またはソフトウェアのアップデート、アップグレードのアクティベーションを行うには、eLicenser dongleと接続しているか、もしくは Soft eLicenser、OEMソフトウェア製品いずれかをインストールしているコンピュータでインターネットを通して SIA Syncrosoft 社のサーバーへ接続しなければなりません。本ソフトウェアにeLicenser dongleが付属している場合、本ソフトウェアのライセンス情報は既に付属のeLicenser dongleにアクティベーションされています。本ソフトウェアに付属しているプロダクト・カードのみが付属している (eLicenser dongleが付属していない) 場合、ユーザーはインストールを行った後に、付属されているカードに記入されているアクティベーション・コードを入力し、本製品のライセンス情報をSIA Syncrosoft社のサーバーから取得しeLicenser dongleをアクティベーションしなければなりません。
- OEM ソフトウェア製品の場合、アクティベーション・コードはユーザーが登録した E メール・アドレスに送信されます。本コードはインストールの際、手動で入力する必要があり、これにより SIA Syncrosoft のサーバーとの間でライセンス情報の交換がおこなわれるようになります。
- ソフトウェアをインストールしていたコンピュータ、またはそれ以外の他のコンピュータへのソフトウェアの再インストールについては、インストールされていた当該ソフトウェアがアンインストールされるなど、使用が不可となった場合のみに許可されます。当該ソフトウェアがeLicenser dongleではなく、アクティベーション・コードを必要とする場合、新規のアクティベーション・コードは個人登録の際に作成されたユーザー・オンライン・サポート・アカウントから入手することができます。なお、このアクティベーション・コードは再インストールの際、ユーザーが手動で入力する必要があり、これにより SIA Syncrosoft社のサーバーとの間でライセンス情報の交換が行われるようになります。Steinbergアートリア社は追加のアクティベーション・コードの提供にあたっては、購入記録 (請求書、領収書) や住所、氏名および以前にインストールされたソフトウェアが使用不可になったことを

証明する旨の署名入り確認書をファックスもしくは郵便にて送付するようお願いする場合があります。

- またユーザーは、ソフトウェアがeLicenser dongleを使用している場合には、本ソフトウェアをインストール（使用）するコンピュータ以外のコンピュータを使用してアクティベーションを実行し、ライセンスデータをeLicenser dongleへ送ることができます。しかしその場合、アクセス用ソフトウェアeLicenser Controlセンター、「eLC」）をインターネットに接続したコンピュータにインストールしなければなりません。これについては別途定めるライセンス契約に従うものとします。

6. eLicenser dongleの欠陥および紛失

- eLicenser dongleに欠陥がある場合またはこれが破損している場合、アトリア社またはアトリア社と関連するサードパーティ各社は、eLicenser dongle（現物）の確認を行います。確認の結果その申し立てが正当であると判断された場合、eLicenser dongleおよびこれに含まれるライセンスは手数料（実費）のみで交換されるものとします。ただし、ライセンスの交換は Steinberg が発行したライセンスであることを条件とします。アトリア社は、以上を限度とし、これに対する更なる申し立てについては除外します。
- ユーザーの責任においての紛失、盗難またはその他の原因でeLicenser dongleを紛失した場合、Steinberg アトリア社は責任または義務を一切負わないものとします。アトリア社は登録ユーザーから紛失について通知を受け次第eLicenser dongleに保存されているライセンスの使用を禁止する権利を保有します。ただし、eLicenser dongle に保存されているライセンスは交換の対象になりません。

7. アンバンドリング

- 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、逆アセンブル、逆コンパイル、翻訳などをおこなうことはできません。またライセンスとeLicense dongleを別々に販売することもできません。； 使用の権利はソフトウェアと、特にオリジナルのソフトウェア・データキャリア（例：CD-ROM）に残っています。

8. 権利の譲渡

- あなたはあなたのすべての権利をあなたが(i)本契約と(ii)にソフトウェアまたはハードウェアを、(a)第三者に譲渡する場合すべてのコピー、アップグレード、最新版、バックアップと前のバージョン(それはこのソフトウェアで最新版またはアップグレードの権利)を含むソフトウェア(パッキングされるか、プレインストールされる)で(b)あなたがアップグレード、最新版、バックアップとこのソフトウェアの前のバージョンを保持しないと定めたという状況を前提としてもう一人の人にソフトウェアを使用するよう譲渡できるかもしれませんが、そして、(c)受取人はあなたが有効なソフトウェア許可を得た他の規則と同様に本契約の契約条件を受け入れる必要があります。

9. アップグレードとアップデート

- あなたには、アップグレードを使用するか、ソフトウェアをアップデートさせておくために、ソフトウェアの以前のバージョンの有効なライセンスを保有していなければなりません。ソフトウェアの以前のバージョンを第三者へ譲渡すると、即座にソフトウェアのアップグレードまたは最新版を使用する権利は、無効になります。
- アップグレード、またはアップデートの入手ではソフトウェアを使用する権利を与えることはありません。
- ソフトウェアの以前のバージョンに対するサポートの権利はアップグレード、またはアップデートのインストールと同時に無効となります。
-

10. 限定保証

アートリア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。アートリア社は、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。

11. 賠償

アートリア社が提供する補償はアートリア社の選択により (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、アートリア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が 30 日間のどちらか長いほうになります。

12. 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。アートリア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。

13. 付随する損害補償の制限

アートリア社は、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、アートリア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。