

ユーザーマニュアル

solina v

ARTURIA®
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

ディレクション

Frédéric Brun

Kevin Molcard

プログラミング

Pierre-Lin Laneyrie (project manager)

Valentin Lepetit

Theo Niessink (lead)

Samuel Limier

Stefano D'Angelo

Germain Marzin

Baptiste Aubry

Mathieu Nocenti

Corentin Comte,

Pierre Pfister

Adrien Courdavault

Benjamin Renard

Baptiste Le Goff

デザイン

Glen Darcey

Sebastien Rochard

Shaun Ellwood

Greg Vezon

Morgan Perrier

サウンドデザイン

Glen Darcey

Theo Niessink

Boele Gerkes

Erik Norlander

Randy Lee

Pierce Warnecke

マニュアル

Randy Lee

Jason Valax

Tomoya Fukuchi

スペシャルサンクス

Chuck Capsis

Koshdukai

Denis Efendic

Simon McDonnell

Ben Eggehorn,

Lewyn Mitchell

David Farmer

Ken Flux Pierce

Ruary Galbraith

Daniel Saban

Jeff Haler

Chad Wagner

ARTURIA S.A. – 1999–2016 – All rights reserved.

11 Chemin de la Dhuy

38240 Meylan

FRANCE

<http://www.arturia.com>

Table of Contents

1	はじめに	5
1.1	オリジナルインストゥルメントの歴史	5
1.1.1	ストリングスのセオリー	5
1.1.1.1	Chamberlin と Mellotron	6
1.1.1.2	Ken Freeman: ストリングスシンセシスト	6
1.1.1.3	傑出	6
1.1.2	ARP String Ensemble	7
1.1.2.1	最適な仕様	7
1.1.2.2	フォームファクター	8
1.1.2.3	ストリングのスピノフ	8
1.1.2.4	Solina が使用されているディスコグラフィの例	9
1.2	フィジカルモデリングシンセシス	9
1.2.1	音楽と数学: さらに別のリンク	10
1.2.2	難問	10
1.2.3	終わりなき革命	11
2	アクティベーションとはじめの操作	12
2.1	レジストレーションとアクティベート	12
2.2	最初のセットアップ	12
2.2.1	オーディオと MIDI のセッティング: Windows	12
2.2.2	オーディオと MIDI のセッティング: Mac OS X	15
2.2.3	プラグインモードで Solina V を使用する	16
3	ユーザーインターフェイス	17
3.1	バーチャルキーボード	17
3.2	ツールバー	17
3.2.1	プリセットの保存 (save Preset)	17
3.2.2	新規保存 (Save Preset As...)	18
3.2.3	プリセットのインポート (Import preset)	18
3.2.4	プリセットのエクスポート (Export preset)	19
3.2.5	ウィンドウのリサイズ (Resize window options)	19
3.2.6	オーディオ・セッティング (Audio settings)	20
3.2.7	プリセットのブラウジング (Preset browser overview)	20
3.2.8	アドバンス・セクションのオープン/クローズ	21
3.2.9	MIDI ラーンのアサイン	21
3.2.9.1	コントロールのアサイン/アンアサイン s	22
3.2.9.2	最小値/最大値の設定	23
3.2.9.3	相対的コントロール	23
3.2.9.4	固定された MIDI CC ナンバー	23
3.2.10	MIDI コントローラーの設定	24
3.2.11	下部のツールバー	24
3.2.11.1	現在のコントロール値	24

3.2.11.2	MIDI チャンネルの設定.....	25
3.2.11.3	MIDI プリファレンス: PREF ボタン.....	25
3.2.11.4	パニック・ボタンと CPU メーター.....	28
3.2.11.5	ポリフォニック.....	28
3.3	プリセット・ブラウザー.....	29
3.3.1	プリセットの検索.....	29
3.3.2	タグを使用したフィルタリング.....	30
3.3.3	プリセット情報.....	31
3.3.4	プリセットの選択: その他の方法.....	32
3.3.4.1	タイプ別のプリセット選択.....	33
3.3.5	プレイリスト.....	33
3.3.5.1	プレイリストを追加する.....	33
3.3.5.2	プリセットを追加する.....	34
3.3.5.3	プリセットの並べ替え.....	34
3.3.5.4	プリセットの削除.....	34
3.3.5.5	プレイリストの削除.....	34
3.4	メイン・コントロール.....	35
3.4.1	アンサンブル.....	36
3.5	オープン・モード.....	37
3.5.1	概要.....	37
3.5.1.1	粗い調整と微調整.....	39
3.5.2	マスター・セクション.....	40
3.5.3	LFO.....	41
3.5.4	ベースセクション: フィルター、FENV とサスティン.....	42
3.5.5	ベースセクション: アルペジエーター.....	43
3.5.6	アッパー・レゾネーター.....	44
3.5.7	エフェクト.....	46
3.5.7.1	アマウント・コントロール.....	47
3.5.7.2	エフェクト・センド.....	48
3.5.7.3	FX 1: フェイザー.....	48
3.5.7.4	FX 1: アナログ・コーラス.....	49
3.5.7.5	FX 2: アナログ・ディレイ.....	50
3.5.7.6	FX 2: デジタル・ディレイ.....	50
3.5.7.7	コンボリユーション・リバーブ.....	51
4	エンドユーザーライセンス契約書.....	53

1 はじめに

Arturia 社の最新モデルであるシンセサイザー、Solina V をお買い上げ下さり誠に有り難うございます。この製品は貴方の音楽制作スタジオに大変高い付加価値をもたらすものと確信しております。

以前に当社の製品をご購入頂いた事のある方は、当社の従来からの機器はサウンドの再現において大変に優れたものであると感じられているかと思います。そして、当社はこの製品を当時から利用が望まれていた技術を搭載した21世紀仕様の最高の製品として打ち出しました！

また、今回始めて当社の製品をご購入された方は、当社の製品に関して多くの知識を得る事が可能となる絶好の機会となるでしょう。

この製品は、1970年代から1980年代初期の多くのヒットソングの重要なパートを担当していたということに基づいた仮想モデルです。また、当然のことではありますが、当製品は以前は度重なる変化を遂げた Mellotron によってスポットが満たされていた、当時流行ったシンフォニックなロックの様々な形態に見合う完璧な製品でした。

皆様は Solina サウンドのファンでいらっしゃると思いますので、この素晴らしい機器の歴史を簡単に振り返ってみたいと思います。どうぞお楽しみください。

1.1 オリジナルインストゥルメントの歴史

1.1.1 スtringスのセオリー

ロックが生まれた初期の頃は、そのバンドの中におけるキーボード奏者のオプションは非常に限られたものでした。特に良質なクラブ内にはグランドピアノ、もしくはハモンドオルガンなどが設置されていました。しかしそれほど良質ではないクラブとなると、アップライトピアノ(チューニングは任意)がある程度でしたが、大多数の多くのクラブでは何も無いというのが現状でした。従って、もしも何かを演奏したいという場合は、自身で楽器を持参する必要があったのです。

残念なことに、それらの持参可能な楽器は電子ピアノや持ち運びが自由なオルガン（中には本当に持ち運びやすいものもありました）に限定されていました。しかし、それらの機器が素晴らしい音楽を生み出すことのできる機能がある一方で、それらの機器にはバイオリンの音、ビオラ、チェロ、カウンターバスの音が部屋を満たしている状態、ということに取って替えることが出来ない、という欠陥もありました。そういった持ち込む事が不可能であった楽器は人間の感情を歌う甘いラブソングや、胸が張り裂けるような切ない気持ちを表すことが出来るものなのです。

また、大抵は重要なアーティストを除いては、小さなオーケストラを採用することはスタジオにとって実現が困難なものでした。ただ唯一、平均的なミュージシャンが出来たことは、将来ベーシックなインストゥルメンテーションを上回る、自身の音楽を聴くことを願うということでした。

よって、楽器が設置されたステージはそれらのニーズを満たすことができるものでした。有り難いことに、とある技術革新がすぐそこまで迫っていたのです。

1.1.1.1 Chamberlin と Mellotron

この問題を解決するための初の試みはキーボードであり、1940年代の終わりに遡るそのルーツを辿ると、ハリー・チェンバリンという男性がオルガンスタイルのキーボードから磁気の記録テープをトリガーとした実験を開始しています。氏が初めて試みた機器は予め録音されていたドラムのループを再生するものであり、次に氏はこの試みと共に様々なオーケストラの機器をテープに録音し、それをキーボードにて再生するというキーボードシリーズを発明しました。サンプラーの歴史はアナログテープと共に始まったのです！チェンバリンの発明した製品と、後に発売され有名な機器となったメロトロンは重なり合うドラマのようなものがあります。あえて言うならば、これらの製品は Beatles、the Moody Blues、King Crimson、Genesis、Led Zeppelin and、Yes などから広く用いられました。

しかし、そのサイズや信頼性の欠如、値段が高いことなどから多くの人に対しては不向きなものでした。他のソリューションの構築が必要とされていました。

1.1.1.2 Ken Freeman: スtringスシンセシスト

1960年代半ばのキーボードプレイヤーであったケン・フリーマンは、彼のバンドがライブショーで演奏する際のポピュラーミュージックのストリングアレンジを再現する機器の必要性を感じていました。しかし、メロトロンは問題外でした。その理由ですが既に様々な場面で使われていたからです。

氏は、Selmer Clavioline とディレイユニットの3つの LFO 適切なアプリケーションを伴った、アンサンブルのような音であるビブラートを用いた単音のユニットのトリプルヘッドのディレイユニットの実験を通じた発見をしました。この発見は氏のイメージーションを刺激するものであり、正に初期のストリングシンセサイザーであった、Freeman String Symphonizer の開発へと繋がりました。

Freeman にとっては不運なことに、その会社の不況を打開する策として、氏はそのシンフォナイザーを最初のストリングシンセサイザーとして商業化させ、大量生産することを提案しましたが、妨げられてしまいます。しかし、彼のこの発明とこの分野における開拓者であったことは称賛に値すべきことであり、それはまた類似した製品の開発に拍車をかけるものとなったのです。

1.1.1.3 傑出

1972年、ドイツの Eminent Orgelbouw B.V 社は、コンソールオルガンの Eminent 310 シリーズを市場に投入しました。この企業の当時のターゲットは、家庭と劇場で利用されるオルガンのマーケットであり、それは大きな利益をもたらしました。

しかし、2、3年の間に世界中のミュージックシーンでこの310モデルの家庭用オルガンが使われるということは予測されていませんでした。この目新しい製品はジャン・ミッシェル・ジャールというアーティストが注目し、彼はそれぞれ1976年と1978年に Oxygène と Équinoxe という独創性に富んだアルバムをリリースしましたが、それは Eminent310 を利用して制作されたものでした。

この Eminent が発表される前から、Eminent Orgelbouw B.V 社は、特別な技術を保有しており、長年の間に渡り未開発であった市場に対しニーズを満たすものとして突出したものであることを認識しておくべきでした。また1974年、つまり最初の310シリーズオルガンの発表の2年後に Eminent Solina は誕生しました。

この Solina は 4 オクターブのキーボードを搭載し、わずかな音源を提供するに留まっていた。しかし、それは温かみのある音であること、ギタリストがソロパートを担当する際にサウンドを満たすアンサンブルストリング、歌を凌駕してキラキラしたサウンドに導く高いストリングライン、等の多くのミュージシャンが忘れてしまっている重要なサウンドでした。また、最も重要なことは、そういった製品は今日の水準と比較すると、50ポンドでも大変重いと感じられていたのに、コンサートの際には一人の手でやすやすと運べることだったかもしれません。

しかし、世界で最も人気のあるビンテージ・キーボードの 1 つである ARP String Ensemble が発売されるまでにはさらにもう 1 ステップが必要でした。

1.1.2 ARP String Ensemble

Eminent Solina と ARP String Ensemble のサウンドに誤りはなく、これらは異なるレベルを持つ同じキーボードです。ARP は実際には暫くの間、その設計をアンサンブルシンセサイザーのものを追従したのになっており、また様々な理由により製品の製造を廃止し、Eminent 社と契約を締結して ARP 製品としての Solina ですが名前を変えて売り出すことなど行いました。

ARP 社は“新顔”ではありませんが、Eminent 社と大きな契約を締結したのには理由があります。それは、ARP 社は既に独自に今や伝説となったオデッセイを含む、素晴らしい幾つかの製品をシンセサイザー市場内に確実に展開することを企画していたのです。また、普遍的ではありませんが、このパートナーシップは両当事者にとって大変賢明なものであり、両企業は着実に前進を始めたのです。

注意：ARP String Ensemble の当時のバージョンは、実際には“ARP Model 2100 String Ensemble SE-IV”と名付けられましたが、長過ぎる名前でした。よって名前を明記しなければならない国においては、現在のマニュアルは“ARP String Ensemble”から“Solina”へと徐々に変更されています。

1.1.2.1 最適な仕様

上述したように、RP String Ensemble は世界中のキーボードプレイヤー向けに開発された、初のアンサンブルキーボードではありませんでした。しかし、1974年のリリース後に世界における主流製品となりました。

事実、String Ensemble は今まで製作された ARP 製品の中で最も人気の高い製品であるだけでなく、最も特徴のあるサウンドとなっています。一般の人々は、シンセを聞く際にはそれが ARP か Moog もしくは Oberheim かどうか分かりませんが、ARP String Ensemble は常に一般の人々に対し、これは何であるか、そして、これは何か他の製品であるさえと考えさせるものとなっています。ジャン・ミッシェル・ジャールの Oxygène と Équinoxe というアルバムを例にとると、このアルバムは ARP String Ensemble のヒットした後にリリースされ、ARP ではなく Eminent 310 を使って製作されています。

また、サウンドが明らかにシンセサイザーを使って作られたものだとしても、それはメロントロン・テープによって供給されるリアルなストリングとは対照的なものであり、それは世界中のキーボードプレイヤーが当然選択するものであることから、一定の利益を得ています。その理由ですが、より小さく軽い重量、チューンもしくはブレイクのためのテープが不要、そして家庭で利用するものよりも安価であるということです。

ARP は販促資料の中でも明確に表現している通りに、その声明は「極度の疲労によりコードを落としてしまうまで、コードを保つことができます。これは確かに他のシステムでみられる8秒が限界を確実に凌駕するものである」というものであり、これは事実でした。メロトロンテープはループではなく、キーが押された時は、終わりに近づく前に約8秒間演奏し、その後それらは元あったポジションに再設定される必要がありました。

全体像としては、60 bpm で4/4拍子の2小節ですこれは重要なトがドロップアウトすることを防ぐためのもので、コードボイスンを行うときにキーボーディストに注意を必要でした。しかし、String Ensemble はそのような制限を課す事はしません。

1.1.2.2 フォームファクター

Solina のその他の素晴らしい点については、その寸法ですが特に幅は38で奥行きは14.5となっています。Rhodes, Wurlitzer や Hammond のキーボードのように、上にその他の基礎となるキーボードを積み重ねることが可能です。また当製品は堅牢であり、フラットトップであるのでオデッセイなどの小さなシンセも上に積み重ねることが可能となっている仕様です。

Solina は機内持ち込み可能なスーツケースにも入るサイズであり、ツアーバスの貨物室にも十分に入る大きさとなっています。これらのことから、ARP と Eminent はベストセラーを生み出してきました。

1.1.2.3 スtringのスピノフ

制限に関しては嘘偽りが無いものであると話しました。ビジネスの世界では、ランチを横取りするかのような事がありますが、それと同様に Solina とその関係会社は実に数年の間に数多くの競合他社とのせめぎ合いがありました。更に驚愕すべきことには、そういった競合他社も Solina と同様のことを成し遂げてきました。ここに簡単にどのような競合他社との競争があったかを添付します。

年	ARP モデル	競合他社
1973		Logan String Melody I
1974	Solina/SE-IV	Crumar Stringman, EKO Stradivarius
1975	Omni	Roland RS-101
1976		Godwin String Concert S249, Jen SM2007 String Machine, Roland RS-202
		Korg PE-2000
1977	Omni 2	Crumar Orchestrator, Hohner K4 / Stringer (USA) / String Performer (Europe)
		Elgam String Ensemble, Logan String Melody II, Multivox MX202
		<i>Oberheim Eight-voice</i>
1978	Quadra	Farfisa Soundmaker, Roland RS-505
		<i>Oberheim OB-1</i>

		<i>Sequential Circuits Prophet 5</i>
1979	Quartet*	Crumar Performer, Korg Lambda, Roland VP-330, Yamaha SK-10/20/30/50D
		Siel Orchestra (*rebadged for ARP as the Quartet)
		<i>Oberheim OB-X</i>
1980		Godwin Model 749 String Concert, Korg Trident
		<i>Oberheim OB-Xa</i>
1981		<i>Roland Jupiter 8</i>

注意: 1977年の8ボイスのプログラミングが可能なシンセサイザーの発表においては、他社の様々なポリフォニーが追随し人気を博しました。1981年までには、競合は更に激化し、製品の研究開発は非常に高額なものとなりましたが、民間の関心はアンサンブルのシンセサイザーに向いていました。悲嘆すべき事に ARP Instruments, Inc.は倒産を余儀なくされました。

しかし、そのレガシーは21世紀にも生き続けており、シンセサイザーファンにより Solina String Ensemble を含む ARP のシンセサイザーはドル箱のものへと返り咲きました。この歴史と技術、音楽に最大限の敬意を払い当社は皆様に Arturia Solina V を提供します。

1.1.2.4 Solina が使用されているディスコグラフィーの例

Solina を使用してレコーディングされた多くのアルバムがありますが、その一部を個々に紹介します。:

Dream Weaver – Gary Wright

I'm In You – Peter Frampton

The Grand Illusion – Styx

Captain Fantastic – Elton John

Come Get It! – Rick James

Rumours – Fleetwood Mac

Thrust – Herbie Hancock

The Age of Plastic – The Buggles

Wish You Were Here – Pink Floyd

Premiers Symptômes – Air

これは、本当に簡単なリストです。この他にも数十年に及ぶ膨大なヒットソングがあります。これは明らかに楽器を使用したことを幅広い視聴者にアピールしたものです。

1.2 フィジカルモデリングシンセシス

サウンドシンセシスの世界では、サウンドを作るための様々な方法があります。

- **加算合成:** サイン波を合わせることによって音色を作成
- **減算合成:** オーディオ信号の部分音の音色を変更するためにフィルターによって減衰される

- **Frequency Modulation (FM):** 波形は、キャリア／モジュレーターの関係が使用され、キャリアに倍音を生成するために高調波になるに従い調整される
- **Wavetable:** 幅広い種類のデジタル波形を提供し、X/Y コントローラーやループ・エンベロープのクロスフェード・ターゲットとしてレイヤー、フィルターを使用することが可能
- **Sample Playback:** 録音したサウンドをプレーバックデバイスでトリガーされ、異なるピッチが必要な場合には再生速度を上げることでトランスポーズが可能
- **グラニューラ合成:** サンプルと同じ原理に基づいたマイクロサウンド・タイムスケールで動作するベーシックなサウンドシンセサイズ
- **フィジカルモデリング・シンセシス:** 生成される音の波形が物理的なソースをシミュレートするための方程式とアルゴリズムで設定され、数学的モデリングを用いて計算される方法

1.2.1 音楽と数学:さらに別のリンク

フィジカルモデリングにはサウンドプロダクションをコントロールする(おそらく簡略化された)物理法則によって構成され、典型的にはいくつかのパラメーターがあります。そのうちのいくつかは、弦を叩いたり、トーンホールを覆うようなプレイヤーの相互作用を時間依存的なセクションや物理的なマテリアルや楽器の寸法を表す定数です。

このアイデアはサウンドシンセサイズの歴史の中でも古くからありますが、コンピューターの演算の複雑さや処理スピードの問題から最近に開発されたものに限定されています。

しかし、技術的な軌道を見るならば、それらが過去の問題であることに気付くでしょう。私たちは、あなたと同じくらい幸せに感じています。

1.2.2 難問

ドラムの音をモデリングするためには、ドラムのヘッドを叩く、二次元のヘッドにエネルギーを注入する方法については式があるでしょう。ストライクの特徴(剛性、ヒットの速度、材料、ストライクの方法)、ヘッド(質量密度、剛性)、ドラムの胴の共振との結合とその境界(リジッドターミネーション)の条件はすべてが音の発生の動作に関与するため数式で記述する必要があります。

- 打撃時の特性: 剛性、ヒットする速度、材料、方法、どこを叩くか
- メンブレン: 質量、密度、弾性、皮膚 vs プラスチック vs 布
- ドラムのヘッドとボディの共鳴
- ヘッド境界での条件: ドラムのボディの終端の剛性、複数ある独立して調整可能な圧力ポイント
- スネアドラム下のスナッピー等の付加条件によるもの

モデリングされる類似したステージは、アコースティックギターのような楽器でも見受けられます。数年前、フランスの科学者は、すべてのアコースティックギターのパラメーターの完全なモデリングを行いました。計算は、音を出すために3日間続きました。

フィジカルモデリングの課題はリアルタイムで使用できるモデルを取得するためのアルゴリズムと計算を簡素化することです。

1.2.3 終わりなき革命

フィジカルモデリング・シンセシスにはいくつかの方法があり、Karplus-Strong アルゴリズム、digital waveguide シンセシス、フォルマントシンセシス...音の目的に音を向かわせるためにそれぞれ異なるパラダイムを使っています。

特筆すべきは、フィジカルモデリング・シンセシスは“サンプリング”方式よりも 1000 倍少ないスペースの使用で本物の楽器に音質に近づくことができます。小型でポータブルな電子楽器を想像し、忠実にスタインウェイピアノの鮮明な音を再現することができ、ストラディバリウスバイオリンやトランペットの華麗なサウンドや甘い音があり、フィジカルモデリング・シンセシスにリミットはありません。

大学や研究センターの多くはこの技術の関心を理解し、革命的な“方程式”はピアノとエレクトリックピアノのサウンドを再現するツールズにある数学の権威ある研究所で開発されました。このブランドの新しいフィジカルモデルはこの Solina V に実装されました。結果は魔法のように音は本当に(本物の Solina のようにリアルタイムに作られ)再生される音は生きているようです。;それは単純なレコーディングではなく、プレーヤーの解釈による本物の楽器です。それはコンピュータにとって光であり—DVD のコレクションを必要としている大規模なデータストレージを保存することも必要とせず — それは RAM に簡単にロードされ、インストールも素早く行えます。

2 アクティベーションとはじめの操作

2.1 レジストレーションとアクティベート

Solina V は、Windows 7 以降、MAC OS X 10.7 以降の OS を搭載したコンピューターで動作します。スタンドアローンの他に Audio Units、AAX、VST2、VST3 のインストゥルメントとして使用することが可能です。



Solina V のインストールが終了したら、次のステップはソフトウェアを登録することです。

レジストレーションにはシリアルナンバーと製品に付属しているアンロックコードの入力を必要とします。

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

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

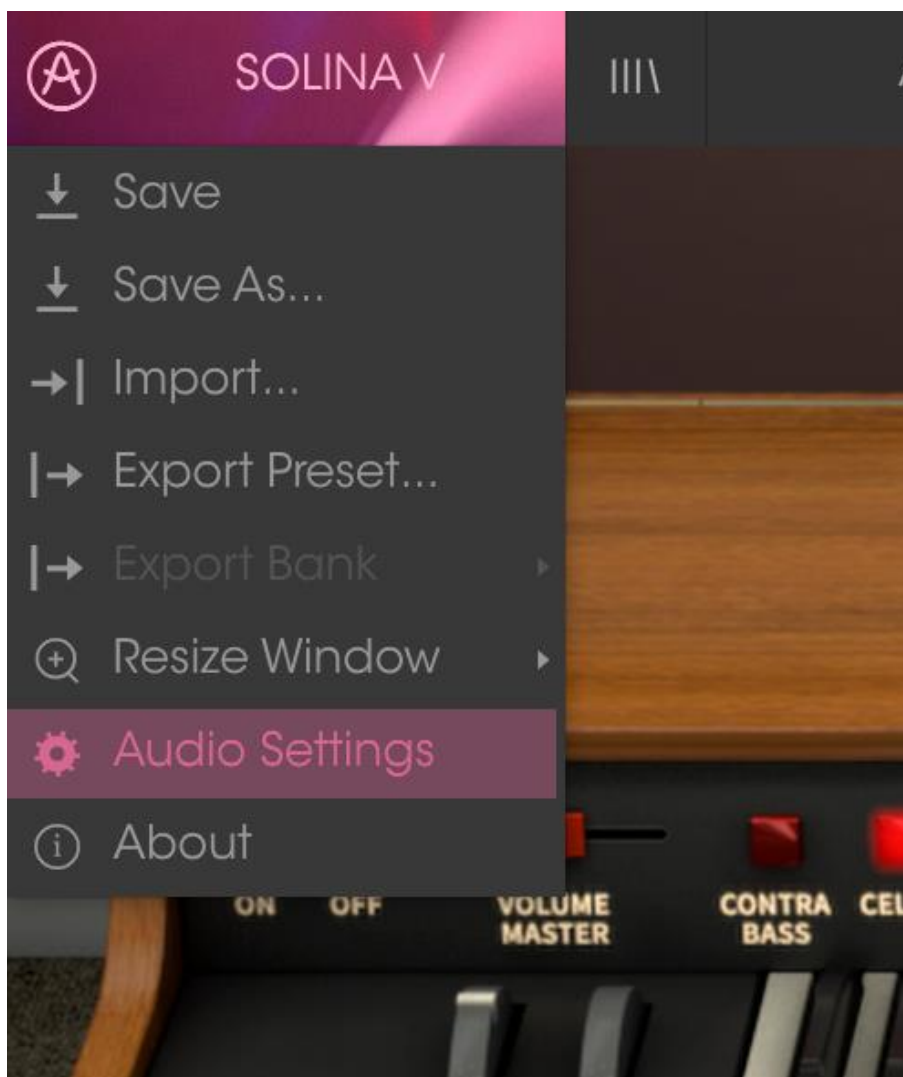
注: Arturia アカウントをお持ちでない場合は、アカウントを作成する必要があります。アカウントの作成は簡単にできますが、この手順の間にアクセス可能なメールアドレスが必要になります。

Arturia アカウントをお持ちの場合、すぐに製品の登録を行なうことができます。

2.2 最初のセットアップ

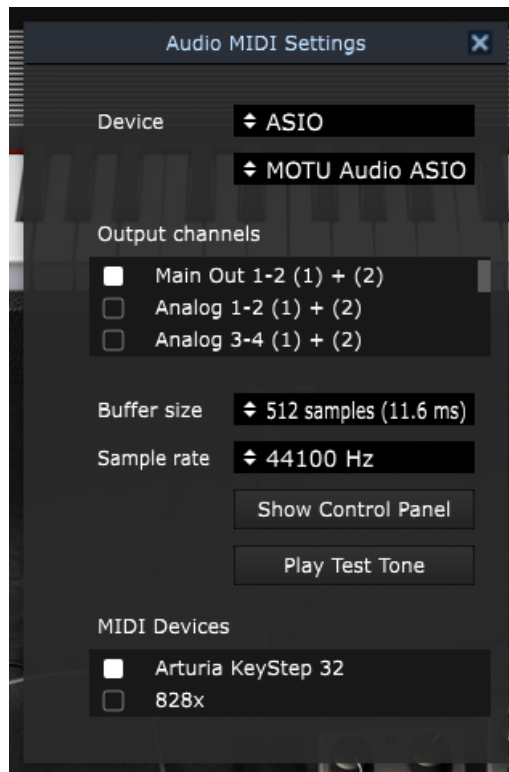
2.2.1 オーディオと MDI のセッティング: Windows

Solina V アプリケーションの左上にあるプルダウンメニューです。ここには様々な設定を行なうことができます。最初にここへ移動し、オーディオ・セッティングのオプションを選択する必要があります。



Solina V のメインメニュー

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



オーディオ & MIDI セットアップ・ウィンドウ

上から順に以下のようなオプションがあります。:

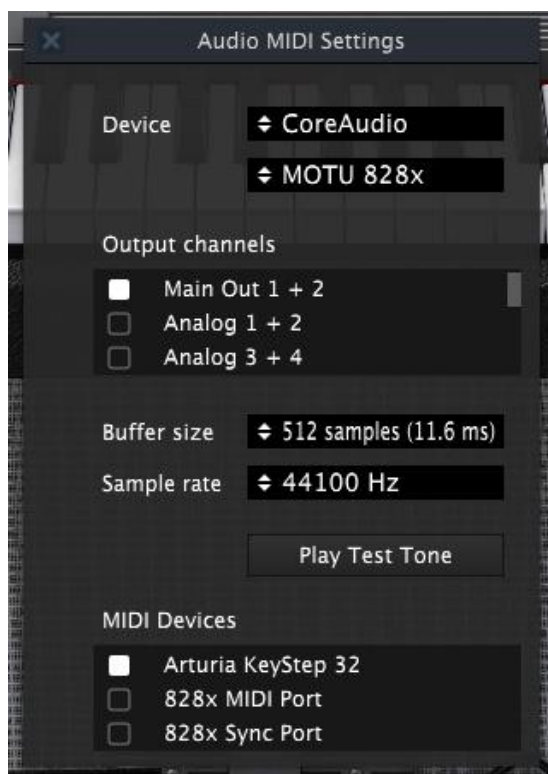
- **Device:** インストゥルメントのオーディオ出力にどのドライバーを使用するかを選択することができます。これは“Windows Audio”や“ASIO driver”のようにコンピューター自身のドライバーである場合もあります。また、ハードウェア・インターフェイスの名称がこのフィールドに表示されることもあります。
- **Output Channels:** オーディオ出力に使用するどのチャンネルにオーディオをルーティングするのかを選択することができます。2 系統のアウトプットを備えている場合、2 系統のオプションが表示されます。2 系統以上ある場合は、その中から 1 つのペアを出力として選択することができます。
- **Buffer Size:** お使いのコンピューターがサウンドを演算するために使用するオーディオ・バッファのサイズを選択することができます。小さいバッファ値では、少ないレイテンシーを実現しますが、負荷が高くなります。大きなバッファ値は、コンピューターが演算する時間を与えることができるので、CPU 負荷は軽減されますが、多少のレイテンシーを伴う場合があります。お使いのシステムに最適なバッファ・サイズを探してください。現在のコンピューターは、高速になっているので、サウンドにポップノイズやクリックを発生させずに 256、128 サンプル程度のバッファ・サイズで動作させることが可能です。クリック音が発生する場合は、バッファ・サイズを少し上げてください。レイテンシーはこのメニューの右側に表示されます。
- **Sample Rate:** インストゥルメントから出力するオーディオのサンプルレートを設定することができます。多くのコンピューターでは最高で 48kHz で動作が可能ですが、こ

のオプションは、オーディオ・インターフェイスの性能に依存します。高いサンプルレートでは、多くの CPU 負荷を必要とし、96kHz まで設定することができますが、特に理由のない限り 44.1, または 48kHz での使用を推奨します。“Show Control Panel” ボタンは、選択しているオーディオ・デバイスのシステム・コントロールパネルにジャンプします。

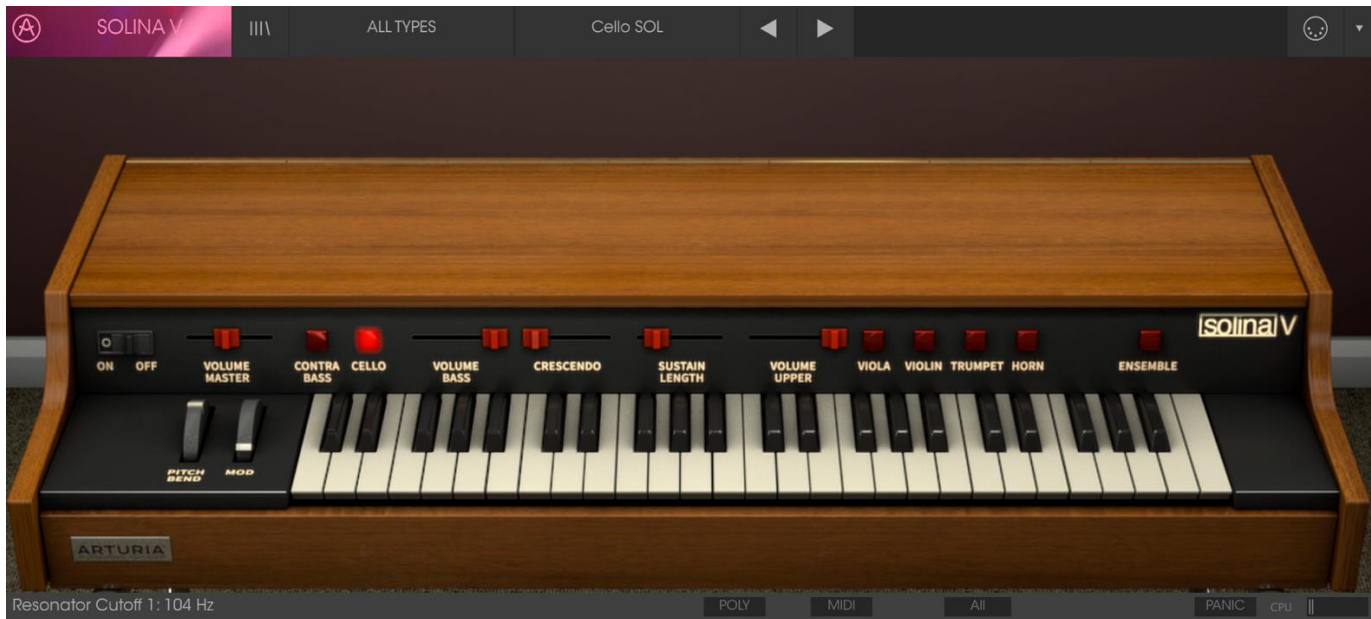
- **Play Test Tone:** デバイスを正しく接続し認識しているかテスト・トーンを再生することでオーディオに関するトラブルシューティングを行なうことができます。
- **MIDI devices:** 接続している MIDI デバイスが表示されます。インストゥルメントをトリガーするために使用する楽器のチェックボックスをクリックしてください。チャンネルを指定する必要はありません。スタンドアローン・モードでの Solina V は、すべての MIDI チャンネルに反応します。一度に複数のデバイスを指定することも可能です。

2.2.2 オーディオと MIDI のセテイング: Mac OS X

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



2.2.3 プラグインモードで Solina V を使用する



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

- DAW のオートメーション・システムを使用して多くのパラメーターをオートメーション化することができます。
- DAW プロジェクト内では複数の Solina V インスタンスを使用することができます。スタンドアロン・モードでは 1 台だけの使用が可能です。
- DAW のオーディオ・ルーティングによって DAW 内部でよりクリエイティブな JUP-8 V のオーディオ出力をルーティングすることができます。

3 ユーザーインターフェイス

Solina V は、多くの素晴らしい機能を備え、それぞれが何をするかについて説明します。Solina V は、様々なプロジェクトに絶妙な音色をどれくらい速く提供できるか驚くことになるでしょう。

Solina V はとても柔軟性があり、使用するのとはとても簡単です。いくつかの微調整によって新しい世界へ導きます。ユーザーのクリエイティビティを解放し、それは常に Arturia プロダクトの主なフォーカスです。

3.1 バーチャルキーボード

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

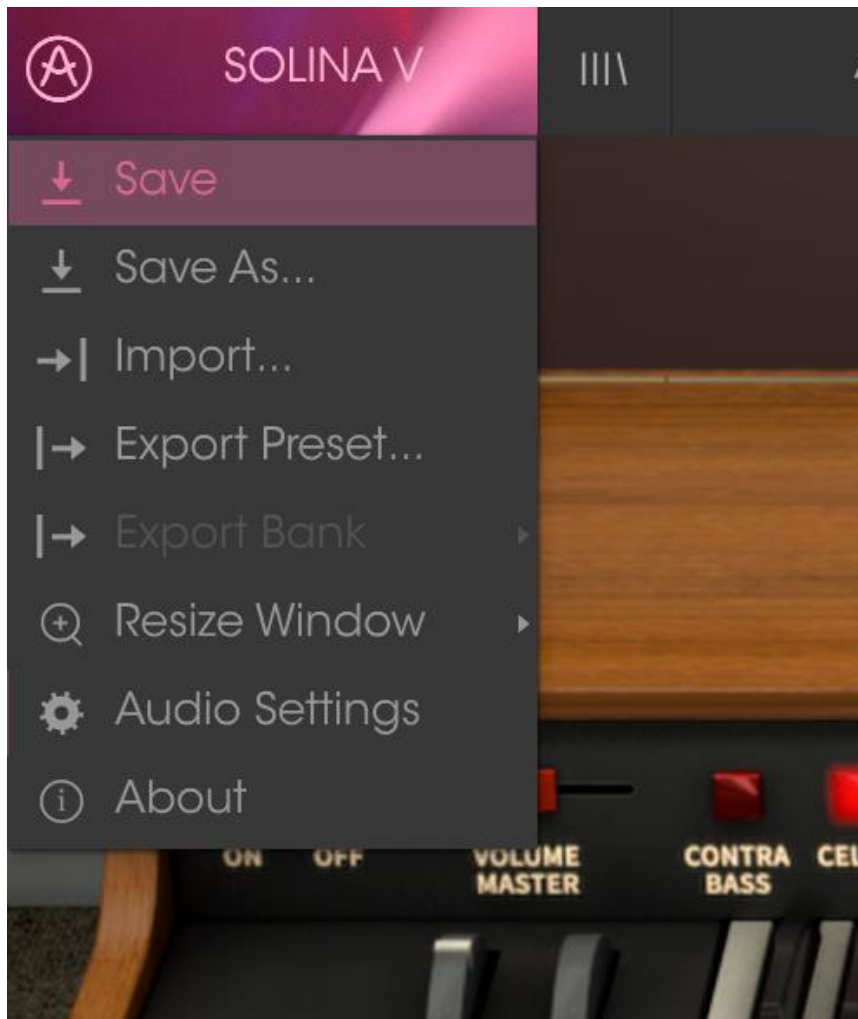


3.2 ツールバー

スタンドアロン、プラグイン・モードの両方でインストゥルメントの一番上にあるツールバーは、多くの役立つ機能に素早くアクセスすることができます。これらの詳細を見てみましょう。これらのオプションの最初の 7 つは、インストゥルメント・ウィンドウの左上隅の Solina V と書かれた部分をクリックすることでアクセスすることができます。

3.2.1 プリセットの保存 (save Preset)

最初のオプションは、プリセットのセーブを行います。これを選択した場合、プリセットに関する情報を入力するウィンドウが表示されます。プリセット名、作成者を入力し、バンクやタイプを選択してサウンドに関するいくつかのタグを選択することができます。この情報は、プリセット・ブラウザーによって読み取られ、それ以降にプリセットを検索する場合に役立ちます。より詳細な説明をコメント・フィールドで自由に記入することができます。



セーブプリセット・ウィンドウ

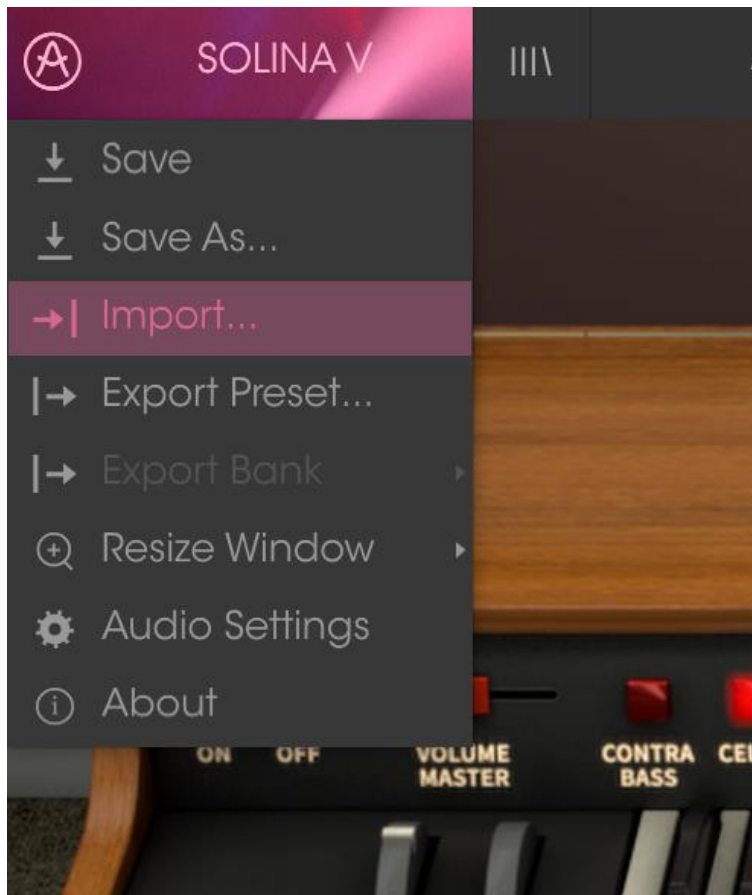
3.2.2 新規保存 (Save Preset As...)

これは、保存と同様の動作を行いますが、オリジナルへの上書きではなく新しく名称を付けて保存することができます。パッチのバリエーションを作ったり、それぞれのコピーを作る場合に便利です。

3.2.3 プリセットのインポート (Import preset)

このコマンドを使用すると 1 つのプリセット、またはプリセットバンク全体のプリセット・ファイルを読み込むことができます。どちらのタイプも拡張子 .arpx フォーマットで保存されます。

このオプションを選択すると、ファイルへのデフォルトパスがウィンドウに表示されますが、必要に応じて任意のフォルダに移動させることができます。

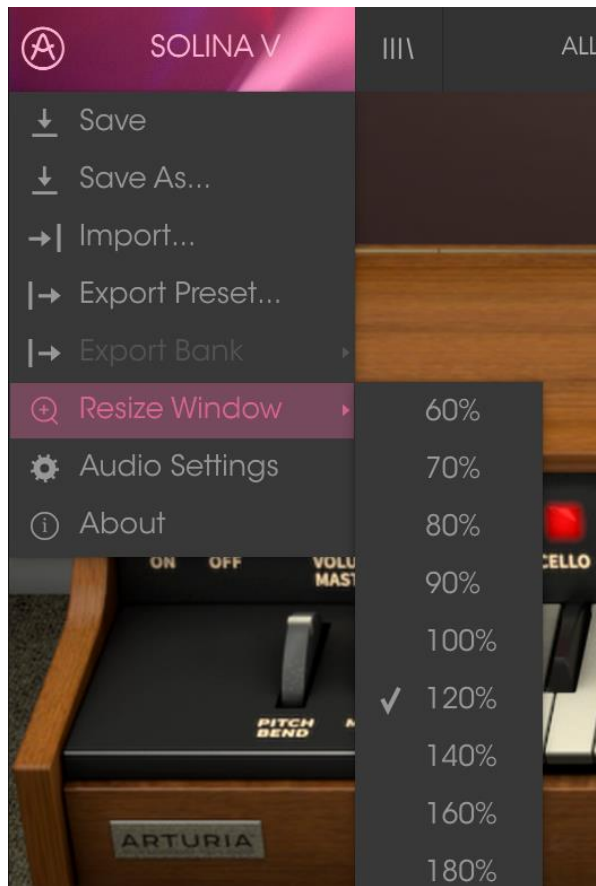


3.2.4 プリセットのエクスポート(Export preset)

このコマンドを使用すると、1つのプリセットをエクスポートし共有することができます。このオプションを選択すると、ファイルへのデフォルトパスがウィンドウに表示されますが、必要に応じて任意のフォルダに移動させることができます。

3.2.5 ウィンドウのリサイズ(Resize window options)

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



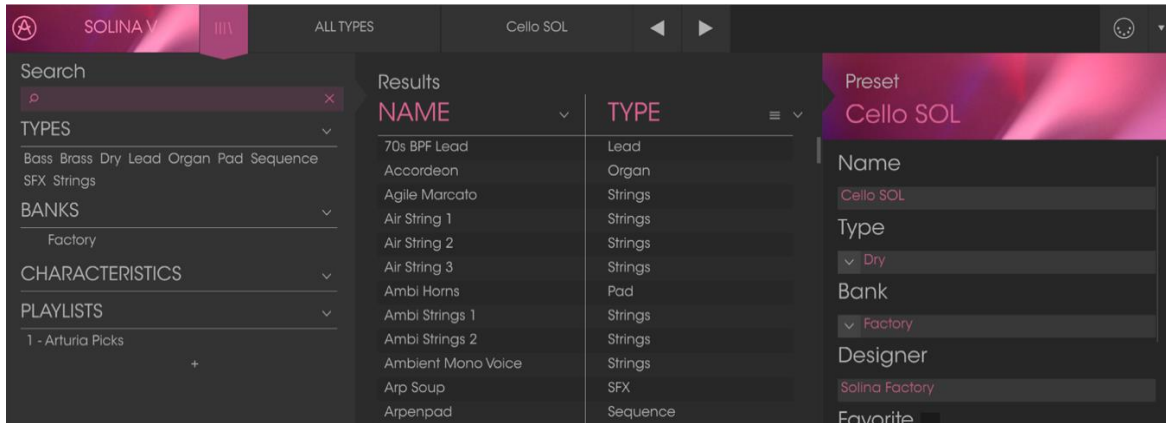
リサイズウィンドウ・メニュー

3.2.6 オーディオ・セッティング (Audio settings)

インストゥルメントがサウンドを送り、MIDI 信号を受信する方法を管理します、詳細については、セクション 2.2 を参照してください。

3.2.7 プリセットのブラウジング (Preset browser overview)

プリセット・ブラウザーは、4 本の垂直線マークのブラウザー・ボタンをクリックすることで呼び出すことができます。詳細な説明については、セクション 3.3 を参照してください。ツールバーの“フィルター”、“ネーム”フィールドと左右の矢印で、プリセットの選択を行います。



プリセット・ブラウザー

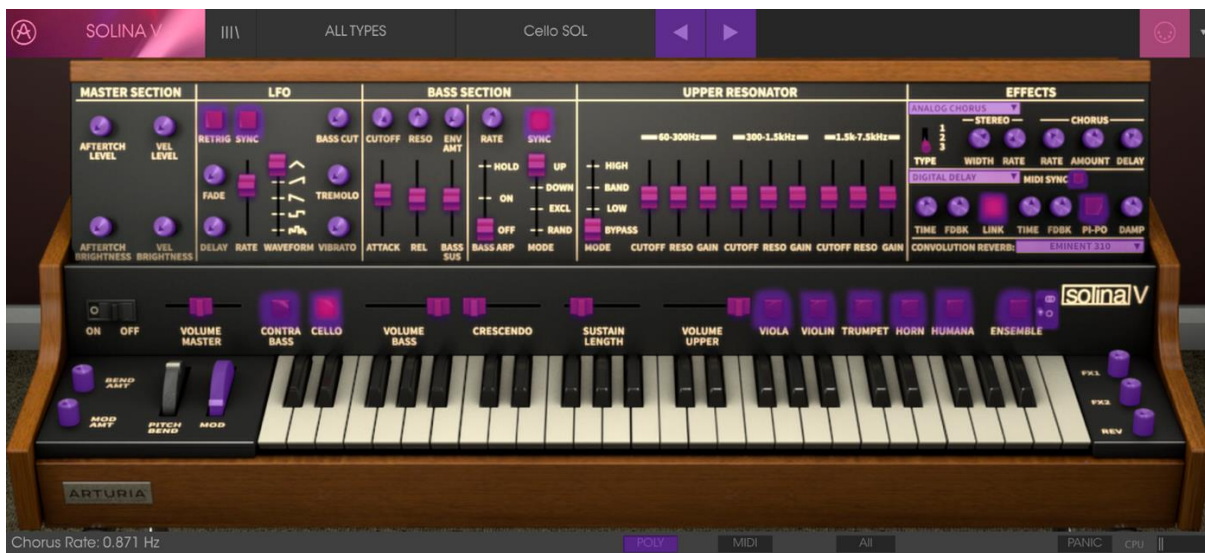
3.2.8 アドバンス・セクションのオープン/クローズ

ツールバー右側にある 2 つの下向き矢印のボタンをクリックするとアドバンス・セクションを表示することができます。これにより、高度な機能にアクセスすることができます。このセクションについての詳細は、閉じるためにインストゥルメントのフレームをクリックしてください。



3.2.9 MIDI ラーンのアサイン

ツールバーの右側にある MIDI プラグのアイコンをクリックするとインストゥルメントが MIDI ラーン・モードに入ります。MIDI コントロールをアサインすることができるパラメーターは紫色で表示され、物理的なボタン、ノブ、フェーダー、ペダルをハードウェア MIDI コントローラーからインストゥルメント内の特定のディスティネーションにマッピングすることができます。典型的な例は、リアルなエクスプレッション・ペダルをバーチャル・ボリュームペダルに、コントローラーのボタンをエフェクトスイッチにマッピングし、ハードウェア・キーボードからサウンドを変更することができるようになります。



MIDI ラーン・モード

3.2.9.1 コントロールのアサイン/アンアサイン

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



フィルターアタック・スライダーを選択しアサイン

3.2.9.2 最小値/最大値の設定

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

2 つのポジション(オン/オフ)があるフットスイッチの場合、通常はコントローラーのボタンにアサインされますが、フェーダーやその他のコントロールを使用して切り替えることも可能です。

3.2.9.3 相対的コントロール

このウィンドウ内の最後のオプションは、“Is relative”と書かれたボタンです。これはコントロールの特定のタイプに対して使用するために最適化されています。:ほんの少しの値でノブを回す方向とスピードを示すためにわずかな値しか送信しません。これはリニアな方法でフルレンジ(0-127)の値を送信する事とは異なります。

具体的には、“relative”ノブが、ネガティブに回すと 61-63 の値を送り、ポジティブに回すと 65-67 の値を送ります。

回転速度がパラメーターのレスポンスを決定します。この機能に対応しているかどうかはハードウェアコントローラーのマニュアルを参照してください。その場合、MIDI アサインの設定するときに必ずこのパラメーターをオンに切り替えてください。

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

現在のセッティングを大きくジャンプすることを望まないボリュームやエフェクトペダルのようなコントロールに割り当てると快適なコントロールを行なうことができます。

3.2.9.4 固定された MIDI CC ナンバー

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

- Pitch Bend(ピッチベンド)
- Expression MSB (CC #11)(エクスプレッション MSB)
- Expression LSB (CC #43)(エクスプレッション LSB)
- Sustain (CC #64)(サスティン)
- All Notes Off (CC #123)(オールノート・オフ)

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

3.2.10 MIDI コントローラーの設定

ツールバーの右端にある小さい矢印は、MIDI コントローラーの設定を行います。これは MIDI ハードウェアからインストゥルメントのパラメーターをコントロールするために設定している MIDI マップのセットを管理することができます。現在使用している MIDI アサインの設定をコピー、またはエクスポートしたり、設定のファイルをインポートすることができます。これはハードウェアを交換するたびに、すべてをゼロからアサインを構築することなく異なるハードウェア MIDI キーボードで Solina V を使用するために使うことができます。



3.2.11 下部のツールバー

3.2.11.1 現在のコントロール値

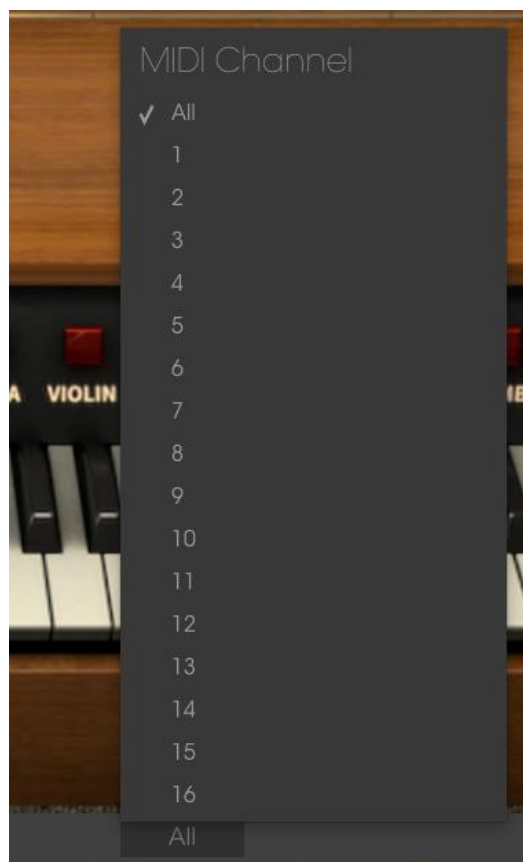
下部ツールバーの左側には現在変更しているコントロール値の状態や数値を表示しています。またパラメーターの現在の値をエディットせずに表示します。関連するコントロールの上にカーソルを置くだけで値は以下のように表示されます。



現在のコントロール値を表示

3.2.11.2 MIDI チャンネルの設定

下部のツールバーの右側に 3 つの小さなウィンドウがあります。最初の 1 つは、使用する MIDI チャンネルを表示します。これをクリックすると選択可能な値 (All、1~16) が表示されます。



3.2.11.3 MIDI プリファレンス: PREF ボタン

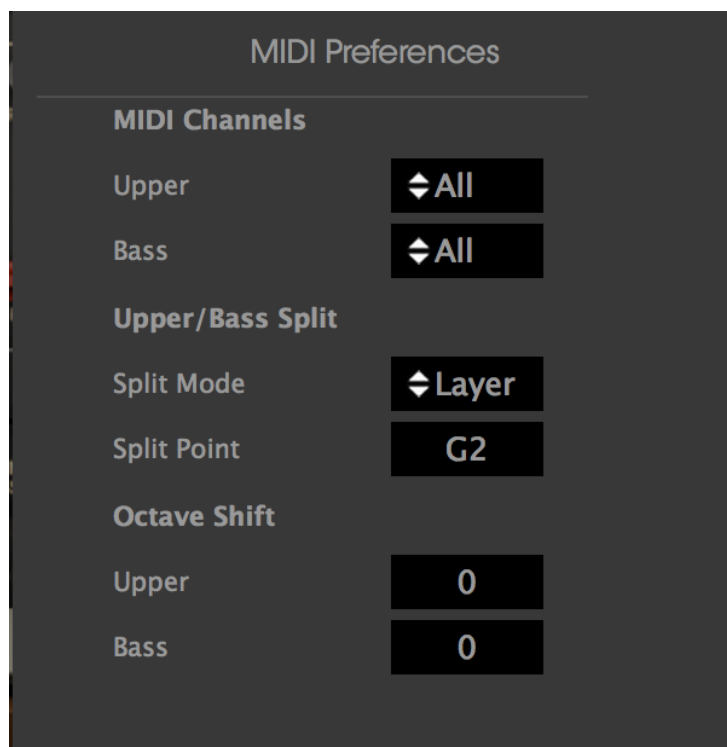
オリジナルの Solina は、アッパーインストゥルメントとベースインストゥルメントの 2 つのキーボードを同時に演奏することができました。当然、Arturia の Solina V も同様の操作を可能とします。

しかし、キーボードをコンピューターに接続してジャム・セッションを行う等、他の可能性も考慮に入れました。それは、1 つの受信 MIDI チャンネルから両方のインストゥルメント (アッパーとベース) にアクセス可能とするためにキーボードのオクターブは、コントローラー上で範囲をシフトしてスプリット・ポイントを指定することができます。

これらの優れた機能にアクセスするには“PREF”ボタンを押してください。:



MIDI プリファレンス・メニューは、Solina V ウィンドウの中央に表示されます。ここでこのセクションで説明したすべてのパラメーターを設定することができます。



MIDI プリファレンス・ウィンドウ

このウィンドウで見えるパラメーターのいずれかを変更する場合、その名称の横にある値フィールドをクリックし、ドロップダウンメニューから選択します。

これらのパラメーターの役割は以下の通りです。

- **MIDI Channels:** アップパー、またはベース・インストゥルメントに独立したチャンネルを設定するか、片方、または両方に“ALL”を選択することができます。
- **Split Mode:** ベース・インストゥルメント、または“Split Point”のセッティングに関わらず、“Layer”セッティングは、フルキーボードの範囲に渡って、アップパー・インストゥルメントを広げます。そして“Split”セッティングは 2 つのインストゥルメントをスプリットポイントで分割します。
- **Split Point:** 各インストゥルメントのスプリット・モード(=Split)間の境界を設定します。“Layer”に設定した時、アップパー・キーのリミットは、ベース・インストゥルメントが設定します。
- **Octave Shift:** 選択したインストゥルメントのオクターブを調節します。

MIDI プリファレンス・ウィンドウを閉じるには、右上隅の“X”印をクリックしてください。ここで設定した内容は各プリセットに保存されます。

オムニ・モード vs. “MIDI チャンネル= All”

技術的な側面而言えば、オムニ・モードは“全 16 の MIDI チャンネルに反応します。”しかしその精度を高くするためにもっとも包括的な“ALL”ラベルを設定しました。これは、Vox Continental V 内の MIDI チャンネル・アサインの階層を反映しています。グローバル MIDI チャンネルで始まり、ベース・チャンネルに使用可能なインストゥルメントを指定します。

このような仕組みになっています。

- グローバル MIDI チャンネルは、フィルターとして機能を設定し、いずれかの命令系統下にすべてのチャンネルを通すか、1 つの特定のチャンネルをインストゥルメントに通すか設定。
- 次に、アッパー/ロウワー、ベースの MIDI チャンネルの設定が表示されます。グローバルチャンネルが“All”に設定されていて、インストゥルメントの 1 つも“All”に設定されている場合、そのインストゥルメントは Solina V が受信するすべての MIDI チャンネルに反応します。両方のインストゥルメントはスプリットの設定に関係なくチャンネル上のすべての MIDI ノートを受信します。
- 両方のインストゥルメントが同じ MIDI チャンネル、または All に設定されている場合は、スプリットモード/スプリットポイントの設定が有効になります。
- グローバル MIDI チャンネルが All 以外で、2 つのインストゥルメントの 1 つに一致するとそのインストゥルメントはすべての音域で再生されます。その値がいずれのインストゥルメントとも一致しない場合、どちらの MIDI チャンネルも受信しません。

実際の MIDI チャンネル・ナンバーを使った例です。グローバル MIDI チャンネルが“All”に設定されていると仮定します。:

- 1 アッパーが“1”に設定され、ロウワーは“All”に設定されると、2 つのインストゥルメントは MIDI チャンネル 1 にフルレンジで反応します。MIDI チャンネル 2~16 は、ロウワーだけが受信します。
- 2 アッパーが“All”に設定され、ロウワーが 1 に設定されている場合、2 つのインストゥルメントは MIDI チャンネル 1 でフルレンジで反応します。MIDI チャンネル 2~16 は、アッパーだけが受信します。

上記の内容で、セッティングに関する知識を得られたかと思おいます。その他の方法で行うには、様々なセッティングで実験してください。これらが参考になることを願っています。

3.2.11.4 パニック・ボタンと CPU メーター

パニックボタンを押すと、ノートやその他の問題が発生した場合にすべての MIDI 信号をリセットします。パニックボタンも MIDI アサイン可能です。

CPU メーターを使用してコンピューターの CPU がどれくらい使用されているかモニタリングすることができます。



3.2.11.5 ポリフォニック

試すことなくても“Poly”ボタンが Solina V にポリフォニック機能を加えることがわかるでしょう。(実は、アッパーインストゥルメントに影響を与えるだけで、ベースインストゥルメントは常にモノフォニックです)



しかし、この場合“ポリ”の反対は“モノ”ではありません。アッパーインストゥルメントの“poly”ボタンを無効にすると、それは“1 つのフィルターとアンプ・ジェネレーターを共有するたくさんのボイスを持つ”パラフォニックという奇妙な言葉のモードになります。実際的な条件では、演奏した最初の音がフィルターやアンプエンベロープを開くことを意味し、それをキープする限り、その他の音は、最初の音がトリガーしたエンベロープにどのステージからも入ります。

このアクションを確認するには“Viola SOL”プリセットを選択してください。(ツールバーの“All Banks”と“All Types”で見つけることができます)

- 音を演奏し、それをキープ
- 2、3 秒後に他の音を演奏してください。

この時点で、追加したそれぞれの音は、同じアタックを持っている必要があります。それらはすぐに聞こえるでしょう。

- フロントパネル上の Crescendo スライダーを右側へ動かしてください(機能については、[セクション 3.5.1](#)で説明します)。
- 1 つの音を演奏するとそれがフェードインするのに数秒かかることに気付くでしょう。
- その音をリリースしてください。
- 他の音を演奏し、次の音を演奏する前にそれぞれの音をリリースしてください。

各音が最初の音のようにフェードインしながら再生されることに注意してください。そしてすべてのキーを離します。

- 他の音を演奏し、それが完全にフェードインするまでホールドしてください。
- 他の音を数秒間次々に演奏してください。

最初の音のフェードインを除き、これは最初に起こったことと同じことは次の通りです。:他のすべての音は速いアタクを持ちます。Solina V は、ポリモードでない時にクレッシェンド・スライダーは、最初の音を除く音のいずれにも影響を与えません。

今すぐツールバーの“poly”ボタンをクリックしてこのセクションの実験を再現してください。最初の音がキープされるかどうかに関係なく、最終ステージに届くと音のすべてがフェードインすることに気がきます。

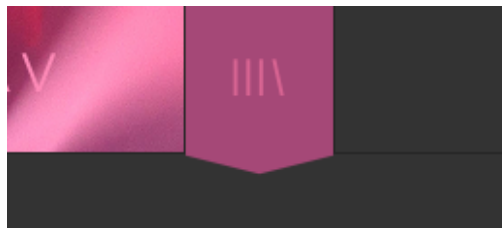
これ以降、本マニュアルでは、2 種類の状況を“Poly”モード、“Non-Poly モード”と称します。

“Poly”ボタンは、ベースインストゥルメントに影響を与えないことに注意してください。それは常に“モノフォニック”です。

3.3 プリセット・ブラウザー

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

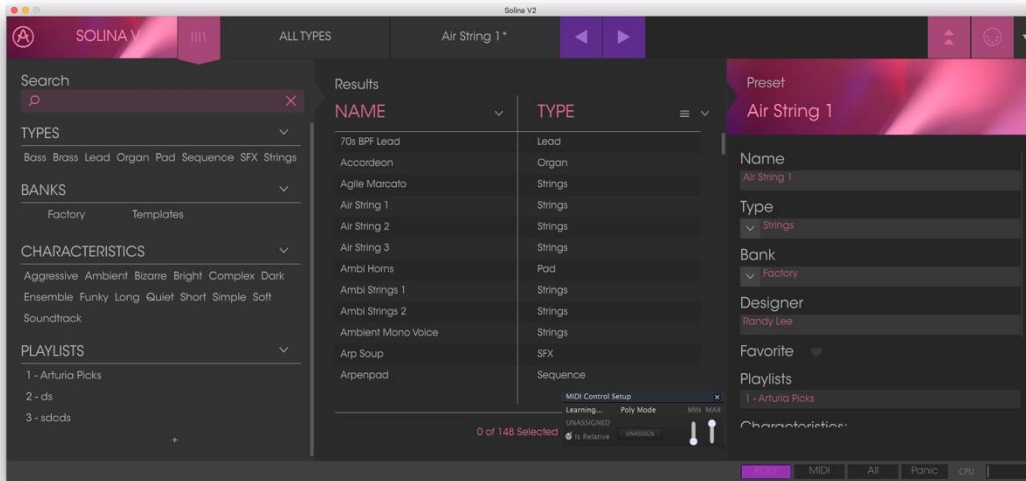
サーチ・ビューにアクセスするには、ブラウザー・ボタン(アイコンは本棚にある本をイメージ)をクリックしてください。



プリセットブラウザー・ボタン

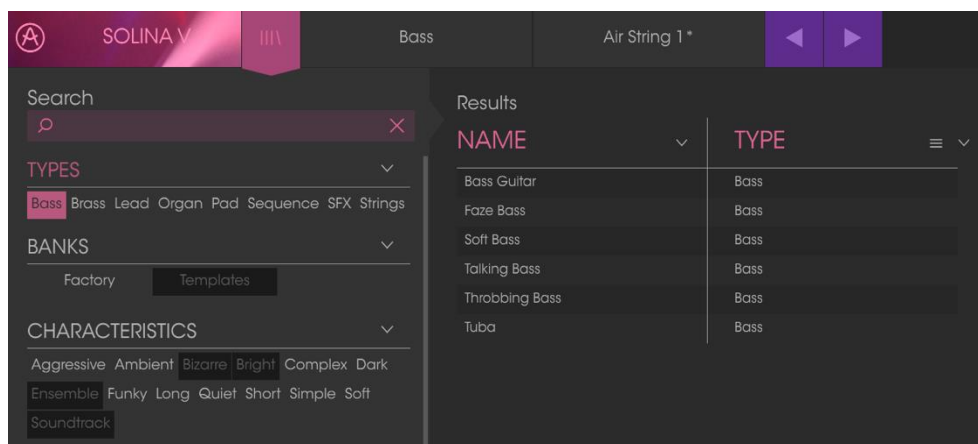
3.3.1 プリセットの検索

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

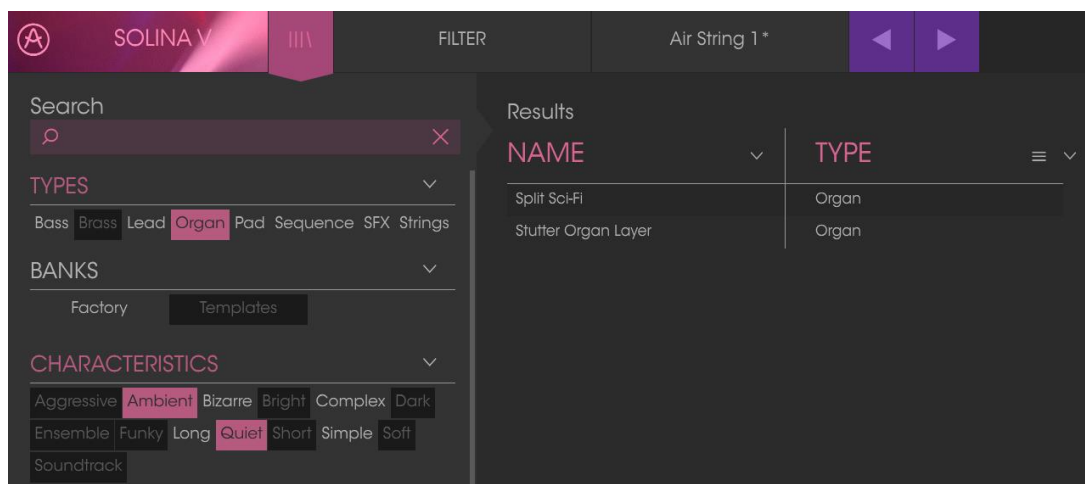


3.3.2 タグを使用したフィルタリング

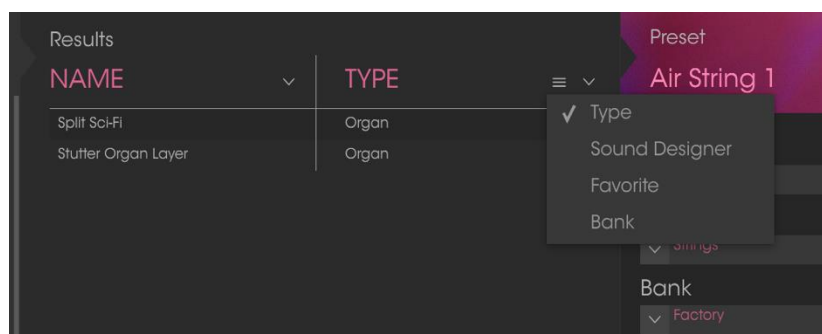
別のタグを使用して検索することもできます。例えば、タイプ・フィールドの“Suitcase”をクリックすることでこれらのタグに一致するプリセットのみを表示することができます。タグ・フィールドを表示、または非表示するには、タイトル・フィールドの右側になる下向きの矢印ボタンをクリックしてください。“Results”列の各セクションにある矢印ボタンをクリックすることでソートすることができます。



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



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

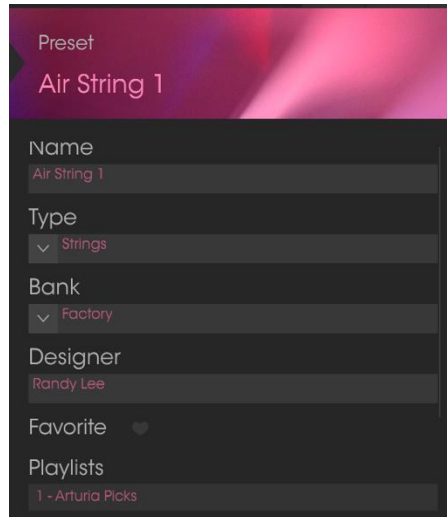


3.3.3 プリセット情報

検索フィールドの右側にあるプリセット情報の欄には、プリセットに関する情報が表示されます。ファクトリープリセットを変更した場合に、名称を変更したり、コメントやタグを加えて設定したい場合、メインメニューの“Save As”コマンドを使用してユーザー・プリセットとして再保存することができます。

こうした時にインフォメーション欄を更新するためにエディットやデリート・ボタンを使用することができます。ファクトリープリセットを上書きすることはできません。

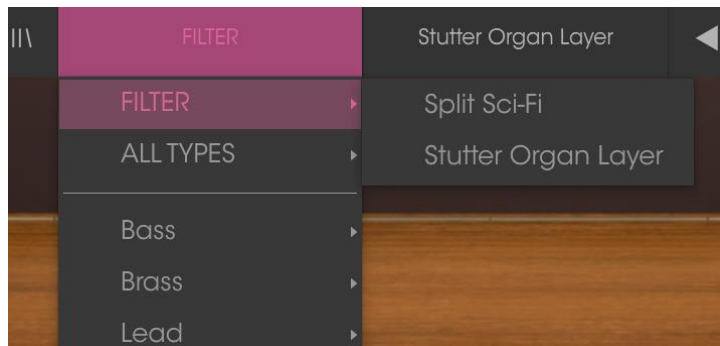
エディットをクリックし、フィールドの 1 つに入力することによって、バンクやタイプの変更などを行うことができます。そのリストの最後にある+記号をクリックすることで新しいキャラクターを追加することも可能です。完了したらセーブ・ボタンを押してください。



3.3.4 プリセットの選択: その他の方法

サーチ・メニューの右側にあるプルダウン・メニューは、プリセットを選択する別の方法を提供します。このメニューの最初のオプションはフィルターと呼ばれ、サーチ・フィールドで使用した検索条件に一致したプリセットが表示されます。メインのサーチエリアで“Love”を検索した場合、その結果がここに現れます。

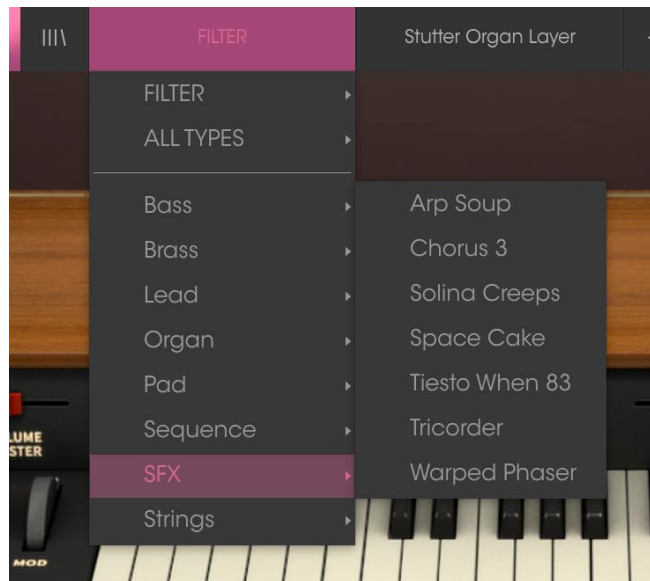
同様に前にサーチ・フィールドでタイプ: Stage、バンク: R&B を選択した場合は、代わりにその検索結果が表示されます。



フィルタリングされた結果は、検索条件に基づいて異なる場合があります。

プルダウンメニューの“All Types”を選択すると検索条件が省略され、プリセットのリスト全体が表示されます。

白線の下のカテゴリーは、入力した検索条件を無視し、Stage、Suitcase、Rock などのタイプに基づいたプリセットを表示します。



3.3.4.1 タイプ別のプリセット選択

ツールバーの中央にあるネーム・フィールドをクリックすると使用可能なすべてのプリセットのリストが表示されます。リストには、サーチフィールドで選択した項目も含まれます。したがって、キャラクターを選択している場合、このショートカットメニューには、そのタグと一致するプリセットのみが表示されます。

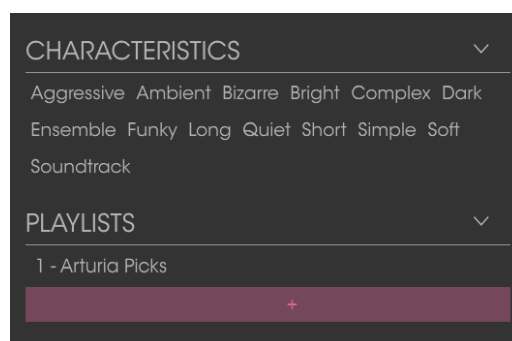
ツールバーの左右の矢印は、プリセットリストを上下にナビゲートします。フルリスト、または1つ、複数の検索ワードによりフィルタリングされたリストのいずれかです。

3.3.5 プレイリスト

プリセットブラウザー・ウィンドウの左下にプレイリストという機能があります。これは特定のパフォーマンスのプリセットや、スタジオプロジェクトに関連したプリセットのバッチなど、様々な目的で異なるグループにプリセットを集めるために使用します。

3.3.5.1 プレイリストを追加する

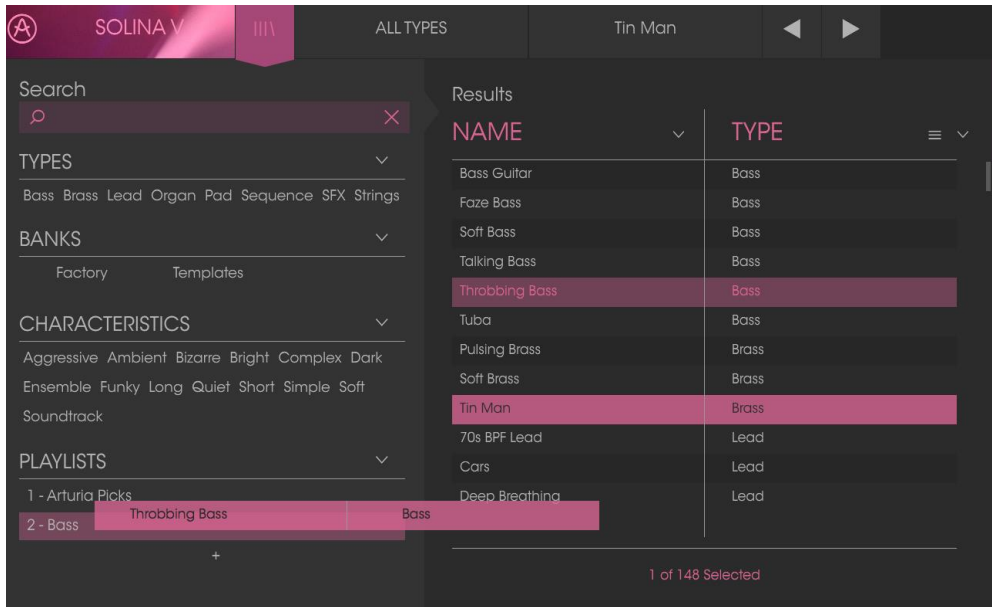
プレイリストを作成するには、下部にある“+”記号をクリックしてください。:



プレイリストに名前を付けるとプレイリストメニューに表示されるようになります。プレイリスト名は、その行の最後にある鉛筆アイコンをクリックしていつでも変更可能です。

3.3.5.2 プリセットを追加する

サーチウィンドウのすべてのオプションを使用して、プレイリストに含めるプリセットを見つけることができます。適切なプリセットを見つけたらそれをクリックし、プリセット名にドラッグしてください。



サーチリザルト・リストからクリックして、プレイリストの1つにドラッグしてください。プレイリストの内容を表示するには、プレイリスト名をクリックしてください。

3.3.5.3 プリセットの並べ替え

プリセットは、プレイリスト内で並べ直すことが可能です。例えば、プリセットをスロット 2 からスロット 4 に移動させるには、プリセットを目的の場所にドラッグ & ドロップしてください。プリセットを新しい場所にコピーします。

3.3.5.4 プリセットの削除

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

3.3.5.5 プレイリストの削除

プレイリストを削除するには、プリセットの右にある X をクリックしてください。プレイリストを削除するには、X をクリックしてください。

3.4 メイン・コントロール

まず、両方のエディット・モードに共通するコントロールについて説明します。これを行うもつとも簡単な方法はクローズ・モードです。開いていない場合、オープン・ボタンをクリックして蓋を開くことができます。鍵盤に最も近いコントロールの列だけが表示されます。



ベーシックな Solina V のコントロール

オープンとクローズの大きな違いは、このエリアでのコントロール数の違いにあります。ピッチベンド・ホイールの左側にノブが見える場合は、オープン・モードであり、蓋を閉じる必要があります。これらのコントロールに関しては、[セクション 3.6](#) で触れています。

基本的なコントロールを操作することはかなり簡単です。:ボタンの場合、オン/オフを切り替えるには、それをクリックしてください。ホイールやスライダのコントロールを行う場合には、クリックして値をエディットするためにコントロールをドラッグしてください。

パネルの左から右に向かって、各コントロールを説明します。:

- | | |
|----------------------|---|
| Pitch bend | バネ付きホイールは、リリースされた後は、中央に戻ります。これはピッチベンドを目的としており、他の MIDI コントロール・ナンバーにアサインできない唯一のコントローラーです。. |
| Mod wheel | 音にビブラートやトレモロを加えるために使用します。このホイールは、デフォルトでは、MIDI CC#1 に反応しますが、任意の MIDI コントローラーに割りアサインすることができます。 |
| Volume Master | Solina V 全体のアウトプットをコントロールし、アッパーとベース・インストゥルメントの両方のレベルを同時にコントロールします。 |
| Bass sounds | “Contrabass”と“Cello”ボタンは、ベース・インストゥルメントで使用するためにオン/オフします。コントラバスはチェロよりも 1 オクターブ低く演奏します。両方を同時に使用することも可能です。両方がオフでそれをオンにしたい場合(またはその逆)、クリックして、両方のボタンをドラッグしてください。 |
| Volume Bass | このスライダーは、アッパー・インストゥルメントと独立してベース・インストゥルメントのレベルをコントロールします。 |
| Crescendo | 演奏するときに、音がフェードインするかどうかコントロールします。レスポンスは、ベース、またはアッパー・インストゥルメントによって異なり、 |

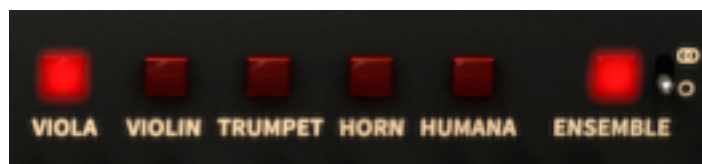
プリセットが“Poly”、または“Non-Poly”モードであるかによっても影響します。詳細については、[セクション 3.2.12.4](#) を参照してください。

Sustain Length	アッパー・インストゥルメントのキーをリリースした後にフェードアウトするまでの時間を最大 4 秒間までの間で調節します。ベース・インストゥルメントは別におサステイン・コントロールを持ちます。オープン・モードを使用する際にそれをカバーします。
Volume Upper	このスライダは、ベース・インストゥルメントと独立してアッパー・インストゥルメントのレベルを調節します。
Upper sounds	Trumpet と Horn ボタンのように、Viola、Violin ボタンは、アッパー・インストゥルメントの音を切替えます。Violin は、他の3つより1オクターブ高く、全4つのボタンは、一度に点灯させることが可能ですが、Trumpet と Horn を同時に聴くことはできません。Horn は Trumpet に上書きします。この場合、Trumpet が点灯しているかどうかは、音に影響を与えません。しかし、点灯させておくと、Horn が使用不可能時にその音が聞こえることを意味します。 2 つ以上の隣接した音をまとめてオン / オフさせたい場合、それらをクリックしてごラッグしてください。
Ensemble effect	アンサンブル・エフェクトのオン / オフを切替えます。

これらは、蓋が開いていても閉じていても常に見えるコントロールです。次に、オープン・モードの中に存在する他のコントロールを見てみましょう。

3.4.1 アンサンブル

ベーシック・モードのコントロールには、オープンとクローズモードの両方に不自然なボタンがあります。これはストリングスマシンの世界の MSG のようなものです。すべてが美しい音になります。アッパー・インストゥルメントの右側にこのボタンがあります。:



オープン・モードでのアンサンブルエフェクト

アンサンブルの概念は、1 つのストリングの音を、チューニングを少しずらすことによって生まれる差をもって多くのパフォーマーのように聴かせることです。それは美しく、1 人の演奏とは違い、ファンダメンタルやハーモニクスがわずかに動くことでチューニングや位相がずれ信じられないほど大きなサウンドを達成します。

これはバケツリレー・サーキットを使用し生まれます。オリジナルシグナルを分割し、半分を直接のコンデンサーに送ります。そして各信号を少し送らせて次のコンデンサーなどに

渡すよう調節されます。シグナルのわずかな劣化が各ステージで起こり、一種の伝言ゲームのように最初と最後では少しの変化が起こります。

LFO はディレイタイムを変更するために使用され、アウトプットの多様性を増します。最後に遅れて、劣化したシグナルは、ハーモニックの不一致による非常にリッチな組み合わせとなり、オリジナル・シグナルと再び合わせられます。その意味で、これを使用するといくつかのインストゥルメントのアンサンブルによる魔法のような結果を誘発します。

3.5 オープン・モード

3.5.1 概要

ファクトリープリセットをチェックしている間に、ベーシック・コントロール(アルペジオなど)で表されていないことが起こっていると感じる事があります。

それは正しく、オープン・ボタン、または蓋をクリックすると蓋が上に折れ曲がり、いくつかの新しいエフェクト・モジュールが現れ、シンプルな Solina がサウンドスカルプティング・パワーハウスに変身します

OPEN

オープン・モードは、Solina V のパワーを強化するためのたくさんの隠されたパラメーターを表示します。ここでは、ベース・セクションのエフェクト、ベロシティやアフタータッチ・コントロールの選択、レゾネーターや、アルペジエーターを見ることができます。



オープン・モードでの Solina V のコントロール

その他の方法もあります。:3 つのノブが、キーボードの右側に表示され、2 つは左側に表示されます。左の 2 つは、ピッチベンドと、モジュレーション・ホイールのレンジを設定し…



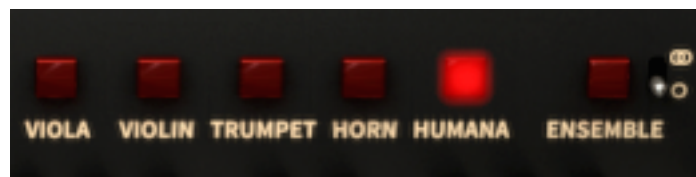
アマウント・コントロール

…右側の3つはエフェクト・SENDとして使用することができます。



エフェクトSEND

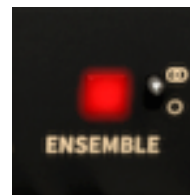
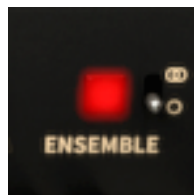
それだけではありません。“HUMANA”という新しいサウンド・ボタンがアッパー・インストゥルメントのために用意されます。これは Vox Humana の複雑なテクスチャーが 1970 年代に提供したものをパラフォニック・シンセサイザーのプリセットとして加えました。



オープン・モードでの“Humana”ボタン

Humana サウンドは、Trumpet が Horn に上書きされる前述の例外を除き、他の音色と同時に使用することができます。

大きな違いを生み出す、見逃しやすい小さなコントロールがあります。:このスイッチは、Ensemble エフェクトをモノフォニックから、ゴージャスなステレオエフェクトに変更します。



モノとステレオのアンサンブル・セッティング

ご覧の通り、オープン・モードは、Solina V の音をとて素晴らしくさせるための多くの要素を公開します。そして蓋を閉じた時でも隠れたパラメーターの個々のセティングは、プリセットの音に影響を与え続けます。

前と同じように上部から始まり、左から右へと解説します。ベーシック・コントロールに関してはここでは触れません。:

Master section	ボリュームやフィルターへのベロシティとアフタータッチ・レスポンスの量を設定します。
LFO	“LFO”とは、“Low Frequency Oscillator”の略で、シンセサイズにおける一般的な用語です。ビブラート、トレモロを微調整し、ベース・フィルターの Mod セッティングの設定を行います。
Bass section	2つのサブ・セクション: フィルター / エンベロープの設定、アルペジエーターのコントロール
Upper Resonator	アッパー・インストゥルメントに高度な設定が可能なフィルターセクションを提供します。
Effects	最大3つまで使用可能な5種類の本格的なFXモジュール。コンボリネーション・リバーブは見逃せませんが、細かく見なくても使用可能です。
Amount controls	ピッチベンドとモジュレーション・ホイールの左側にそのレンジをコントロールする2つのノブがあります。
Humana	アッパー・インストゥルメントの“Humana”サウンドのオン / オフを切替えます。エフェクトを使用しなくても素晴らしいサウンドが得られますが、エフェクトを加えるとさらによいサウンドが得られます。
Ensemble width	アンサンブル・エフェクトをモノラル / ステレオを切り替えます。
Effect sends	FX1、FX2、リバーブへのセンド・ノブ。ベース / アッパー・インストゥルメントのアウトプットは、エフェクトのいずれか、またはすべての送ることができます。s.

3.5.1.1 粗い調整と微調整

通常、パラメーター値は、粗い調整を行います。しかし、高い精度が必要な場合、微調整を行うように変更することも可能です。Control キーを押しながらカーソルをドラッグするか、右クリックしながらカーソルをドラッグしてください。パラメーターをデフォルト値にリセットするには、そのコントロールをダブルクリックしてください。

3.5.2 マスター・セクション

Solina の時代は、電子キーボードのキーが、オン / オフ以上に別の何かを行うことは非常に珍しいことでした。その点で、これらは基本的にスイッチと考えられます。ベロシティ・センシビリティとアフタータッチは何年も後のことです。

しかし、Solina V は、Arturia によって、ベロシティとアフタータッチの両方にレスポンスする能力を身につけています。これはシンプルですが、非常に効果的です。



オープンモードでのマスターセクション

2 つの全体的なボリューム(レベル)へのルーティングと、2 つのフィルター(ブライトネス)を合わせた 4 つのコントロールがあります。アフタータッチが、フィルターフリーケンシーに影響を与えるだけの間、ベロシティは、レベルとフィルターに影響を与えることができます。(その逆も可能)

フィルターやレベルの両方で動作する方法は、“基本レベル”、またはスタートポイントを減少させることがあるので、少しだけヘッドルームがあります。

例えば、Vel Brightness をゼロにするとフィルターは大きく開くので、ベロシティによって影響を受けません。しかし、このパラメーターを 30.0%程度の値に設定するともっともソフトなベロシティで演奏すると音はそんなに明るくなりません。

ブライトネスはベロシティ値とともに増加していきます。

同じことは、アフタータッチやレベル・パラメーターにも有効です。

プロのテクニク: より暗い音を全体的なサウンドに求めるのであれば、速い方法は、Vel Brightness パラメーターを増やし、コントローラー・キーボードのベロシティカーブをフィックスさせることです。これはベース、アッパーの両インストゥルメントに等しい影響を与えることに注意してください。

アッパーインストゥルメントのみを暗くしたい場合には、さらに多くのコントロールを必要としますが、別の方法があります。: アッパー・レゾネーター。この強力なツールについては [s セクション 3.5.6](#) で説明しています。.

3.5.3 LFO

モジュレーション・ホイールは数種類のモジュレーションを与えることができます。そしてそのほとんどはアッパーとベースの両インストゥルメントに対し、同時に影響を与えます。ベース・インストゥルメントにだけ影響を与える独立したルーティングもあります。ビブラートとトレモロは、グローバルなモジュレーション・タイプで、LFE もベース・インストゥルメントのフィルター・フリーケンシーにルーティングすることができます。

もう一つには、モジュレーションに送る量をコンスタントにプログラムすることができます。これは必要に応じてモジュレーション・ホイールで増減させることができます。

どのようなシェイプでモジュレーション・コントロールを行っても LFO セクションはこれらの決定を行う場所です。



オープンモードでの LFO セクション

ただ単純にビブラートを取り入れる方法を知りたいのかもしれないので、これらのパラメーターを使用した説明はここでは飛ばします。モジュレーション・ホイールの設定を無視し、それらは [セクション 3.5.7.1](#) で説明します。

- Rate** Mod のスピードをコントロールします。クリックして、スライダーをドラッグすると表示され得る値は、シンク・スイッチの状態によって異なります。シンクの状態やレートの周期を表示します。: Sync = Off(範囲: 0.010 ~ 13.0 Hz)、または、Sync = On (range: 1/32 ~ 16x)
- Waveform** 5 ポジション: Random、Square、Saw Down、Saw Up、Triangle
- Vibrato** ピッチ・モジュレーションを追加、削除します。モジュレーション・ホイールがモジュレーションをコントロールするように設定されていない場合、ビブラートは一定のままです。
- Tremolo** アンプ・モジュレーションを追加、削除します。モジュレーション・ホイールがモジュレーションをコントロールするように設定されていない場合、トレモロは一定のままです。
- Bass Cut** ベース・インストゥルメントに使用するフィルター・モジュレーションを追加、削除します。モジュレーション・ホイールは、モジュレーションをコントロールする

ように設定されていない場合、フィルターは一定のままです。また、ベース・セクションのカットオフ・フリークエンシーは、フィルター・モジュレーションが起こるために十分なヘッドルームを作るには低いことが要因として挙げられます。

- Delay** 演奏した直後から LFO が影響しないようにディレイ・パラメーターによって最大で 3 秒間ディレイを加える事ができます。しかしモジュレーションがかかるタイミンになると、ビブラートやトレモロやベースカット・パラメーターで指定した量にすぐにジャンプします。後述のフェード・パラメーターと組み合わせると、もっとも効果的だと言えます。
- Fade** LFO の量は、すべて一度に入ってくるよりも時間を掛けて徐々に増加させることができます。レンジ 0~3000 ミリセカンド。
- Retrig** オフの場合、LFO は“フリーラン”です。オンにすると LFO は常にそのサイクルの開始時にスタートします。“ランダム”ウェーブフォームでは、このパラメーターの影響を受けません。
- Sync** マスター MIDI クロックに LFO をロックし、シンクパラメーターをオンにしておくと、他のどの Solina V のエフェクトも同期します。

3.5.4 ベースセクション:フィルター、FENVとサステイン

ベースセクションは、2 つの部分でそれについて説明する必要があり、とてもおおくの興味深い機能を備えています。ここでは、フィルターエンベロープ(FENV)、フィルターの設定自体と、ベースサステイン・パラメーターに関連したパラメーターを確認します。ベースセクション・アルペジエーター機能に関しては、[セクション 3.6.5](#) でカバーしています。

いくつかのプリセットで見えてきたようにベースインストゥルメントは、アッパーインストゥルメントから独立した機能を持っています。これから解説しようとしているパラメーターは、非常に大きなものです。



オープンモードでのベースフィルター・セクション

Attack	Env Amt とカットオフパラメーターと共に動き、FENV アタックタイムをコントロールします。レンジ: 0~3000 ミリセカンド
Release	Env Amt とカットオフパラメーターと共に動き、FENV のリリースタイムをコントロールします。レンジ: 0~3000 ミリセカンド
Bass Sustain	ベースインストゥルメントのアンプエンベロープ専用の唯一のパラメーターです。(クレッシェンドはアッパーインストゥルメントにも同様に影響を与えます)ベースインストゥルメントの高い値では、その音がリリースされた後、フェードアウトに時間がかかります。最大値は 4,000 ミリセカンド。
Cutoff	フィルターのカットオフ・フリークエンシーをコントロールし、低い値に設定するとカットオフ・フリークエンシーが FENV ステージを通してスイープされることを可能にします。レンジ: 20 - 20kHz
Resonance	フィルターが、最小値から最大値までスイープし、特定の周波数帯を強調し、また戻ります。設定によってはセルフオシレーションを起こすので、設定には充分注意してください。
Env Amount	アタックとリリース・パラメーターがフィルターに影響を与えることを可能にします。低いカットオフ値では、全体的な FENV セッティングをより効果的にする傾向があります。

これら 6 つのパラメーターは、ベースインストゥルメントのサウンドデザインに柔軟性を与えます。

3.5.5 ベースセクション:アルペジエーター

アルペジオは現代音楽の主流になっていると言っても過言ではありません。オリジナルのストリング・マシンはこれを備えていませんでしたが、新しい機能との融合は、Arturia の得意とすることです。そこで、ベースインストゥルメントを強化するためにアルペジエーターを導入しました。皆さんに喜んで頂けると幸いです。



オープンモードでのベース・アルペジエーター

シンプルで素晴らしいアルペジエーターが提供するパラメーターは以下の通りです。:

- Bass Arp mode** “オン”と“オフ”は明確です。“HOLD”は、アルペジエーターをラッチし、すべての鍵盤をリリースするまで、自分で定義したアルペジオを演奏します。次の音はアルペジエーターをクリアし、新しい音を皮切りに再び音をキャプターし、開始します。
- Mode** アルペジオの再生順序を決定します。アップ(Up)、ダウン(Down)、ランダム(Random)はその名の通りです。“Excl”は“Exclusive”の略で、最高と最低音を繰り返し替えず事なくアップとダウンの組み合わせで演奏します。
- Rate** アルペジオのスピードをコントロールします。調整はノブをクリックし、ドラッグします。表示される値は、シンク・スイッチの状態によって異なります。シンクの状況やレートの周期を表示します。: Sync = Off(レンジ: 0.010 ~ 50.0 Hz) または Sync = On ではレシオとして(レンジ: 1/256 to 2x)
- Sync** マスター MIDI クロックに アルペジエーター をロックし、シンクパラメーターをオンにしておくと、他にもシンクがオンになっているパラメーターがあればそれらも同期します。(LFO とエフェクトの一部)

ベースとアッパー・インストゥルメントは、±2 オクターブ分トランスポートすることができ、スプリットポイントは、かなり移動させることができます。たとえば、左手で高いアルペジオと右手で中域のパッドを演奏することが可能です。オプション: 独立したコントロールを行うには、各インストゥルメントに独立した MIDI チャンネルを設定します。

そしてプリセットの多くは、Solina V がオープンモードになっていない場合でもベースセクションのアルペジエーターはアクティブなままにすることができます。それは、シーンの後ろからストリングス引き出す(または、押し出す)ことができます。

3.5.6 アッパー・レゾネーター

3 バンド・パラメトリックイコライザーを使用している時、ボーナス・コントロールパネルとしてこのエリアでそれに似たような機能が得られます。用語として: カットオフは周波数を、レゾナンスは Q を、そしてゲインブーストは、選択したバンドのレベルをカットします。

しかし、ローパス、ハイパス、バンドパス・オプションで、大部分の EQ は、mシンセサイザーのフィルターのように動作しません。アッパー・レゾネーターは、3 バンド・フォルマントフィルターということができ、入力した周波数に関係なく、これらのキャラクターを維持したまま一定のピークと谷を重ねることができます。これらのクオリティはアッパー・レゾネーターをプリセットの音をスカulptingするためのユニークなツールとして機能させます。



オープンモードでのアッパーレゾナンス・セクション

一回だけ同じような機能を持つコントロールを定義します。60～300 Hz の間で行うことと 300～1.5 kHz などの間で行うことは同じことです。

Mode すべて 3 バンドに影響を与える 4 つの設定:

Bypass (バイパス) これはもちろんコントロールが何もしないことを意味します。(何もしないことが OK な場合もあります!) モードの切換えに外部 MIDI コントローラーを使用することができます。

Low (ローパス: Low Pass) 各バンドの高い周波数を減衰させます。低い周波数を通過させます。

Band (バンドパス: Band Pass) 各バンドの高、低域周波数に影響を与え、中域のものを通過させます。

High (ハイパス: High Pass) 各バンドの低い周波数を減衰させます。高い周波数を通過させます。

Cutoff フィルターのコーナー周波数を設定します。選択したバンドによってレンジが異なります。: 60 ~ 300 Hz, 300 ~ 1.5 kHz, 1.5k ~ 7.5 kHz

Resonance 0.5 (広域) ~ 10 (狭域) までの範囲で選択したフィルター周波数のゲインが影響を与える範囲をセットします。

Gain カットオフとレゾナンス・パラメーターで設定した周波数をカット、またはブーストします。範囲: +6 = -72 dB。

忘れないでください: これらの各パラメーターは、MIDI アサインによって多くの可能性を広げます。例えば、アッパーレゾネーターのカットオフフリークエンシーの選択にアサインし、コントローラー上の 3 の隣接したスライダーを使用してその場でエディットすることはこの上ない楽しみといえるでしょう。

アッパーレゾネーターは、Solina V を暗く、沈んだアンビエントのパッドジェネレーターに変えることができます。少しの LFO、コーラスのヒント、コンボリユーション・リバーブを加えていくとそれをプレーするとそのコードには、人々の耳が向かうでしょう。

3.5.7 エフェクト

Solina V には、非常に便利なエフェクトユニットが装備されています。新しいサウンドを作成したり、往年のサウンドを再現することも可能です。

プリセットのエフェクトをエディットするには、まず Solina V がオープンモードになっていることを確認してください。一番簡単な方法は、普段は隠れているパラメーターを表示するために蓋をクリックすることです。もし、蓋がない場合、すでにオープンモードになっています。



Solina V のエフェクトセクション

ボーナスパネルのこのセクション内に、3つの独立したシグナルプロセッサーがあります。: FX1、FX2、コンボリユーションリバーブ。FX 1 は、2つの“ピッチ系”エフェクト(フェイザーとアナログ・コーラス)が選択できます。FX 2 は、2つの“タイムベース”エフェクト(アナログディレイとデジタルディレイ)を含みます。コンボリユーション・リバーブは、あらゆる種類のリバーブユニットをモデリングした 20 種類以上(スプリング、プレート、デジタル等)のプリセットを提供します。

選択はプルダウンメニューを使用して行います。プルダウンメニューは赤線で囲んでいます。

4つ目のエフェクトもあります。: アンサンブルエフェクトは優れた効果を発揮します。これが無ければストリングスマシンは完成しません。しかし、このエフェクトに関連するエディット機能はありません。オンかオフのみです。詳細は[セクション 3.7.6](#)で説明しています。

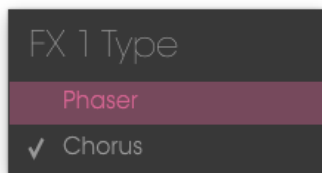
上から順に各エフェクトユニットを取り上げていきます。

これを覚えておいてください。: すべての FX パラメーターは、MIDI アサインが可能です。つまり外部 MIDI デバイスのコントローラーにリンクさせることができます。この方法については、[セクション 3.2.10](#)を参照してください。

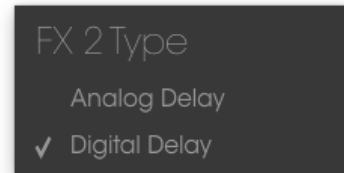


プラグインメニューから選択

それぞれのケースで、ラベルの右側の矢印をクリックすると使用可能なエフェクトのリストが表示されます。FX 1 In と FX 2 では、下図のように表示されます。



FX 1 のメニュー

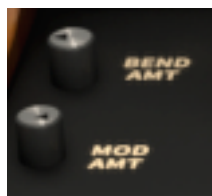


FX 2 のメニュー

エフェクトを使用することは難しいことはありません。それぞれの説明とそのパラメーターについては、[セクション 3.5.7.3](#) を参照してください。

3.5.7.1 アマウント・コントロール

オープンモードになっている時、Mod アマウントと、バンド・アマウントという 2 つの新しいノブがホイールの左側に表示されます。これらの機能は、操作をする上の限度をそれぞれのホイールに設定することです。ホイールの 1 つが、0 から 100% まで動かされた時、そのホイールは、アマウント・コントロールによって割り当てられた範囲の中で反応します。



アマウント・コントロール

ピッチベンド・ホイールの場合、レンジは 0 セントから 1200 セント(1 オクターブ)まで設定可能で、どちらの方向ピッチベンドに対しても有効です。デフォルトでは、±200 セント(全音)です。

モジュレーション・ホイールの機能はそこまで単純ではありません。LFO セクションに接続されており、アッパー、ベースインストゥルメントに対し、3 種類までの異なるモジュレーションをコントロールすることができます。Mod アマウントは、モジュレーション・ホイールによって加えられるモジュレーションの量に制限をかけます。レンジは 0~100%です。

3.5.7.2 エフェクト・センド

オープンモードになっている時、FX 1、FX 2、REV という 3 つの新しいノブがバーチャルキーボードの右側に表示されます。これらは、それぞれのエフェクトに送る Solina V のアウトプット量をコントロールします。各コントロールのレンジは 0~100%です。



エフェクト・センド

結果として得られる音は、アクティブなエフェクトによって変わります。

3.5.7.3 FX 1: フェイザー



Solina V のフェイズシフターは、実際にはデュアルステージ・フェイザーです。よく見ると中央の赤いボタンを挟んで、左右に同じコントロールが並んでいます。左側はステージ 1 に、右側は ステージ 2 を調整します。

次のパラメーターは、ステージ 1 とステージ 2 のためにそれぞれ独立して使用できます。

- | | |
|----------|---------------------|
| Rate | フェイザーのスピードを設定します。 |
| Feedback | フェイザーのレゾナンス量を設定します。 |
| Depth | フェイザーの動作の深さを設定します。 |

以下のパラメーターは両方のステージで共有します。

Sync 両方のステージのレートを DAW で設定されたテンポや他のシンク機能を持った Solina V の機能(LFO 等)に同期させます。

Dual Mode “オフ”は、ステージ 1 が左側、ステージ 2 は右側にあることを意味します。“オン”は、両方のステージが両方のサイドをプロセッシングします。アウトプットはモノラルです。

フェイズシフターは、1970年代の電子楽器で使用されたもっとも人気のあるエフェクトの 1 つでした。これはインプットシグナルを分割し、片方の位相を変化させ、それをエフェクトのかかっていないシグナルと再結合させることによって機能します。

これは、ノッチ・コムフィルターを作成し、周波数スペクトルに渡ってスウィープし、“唸るような”フェイズシフター・サウンドを作ることができます。

エフェクトのかかった半分のフェイズは、オシレーターによってモジュレーションされたときにスウィープが起き、**Rate** コントロールによって周波数をコントロールします。**Depth** ノブは、フィルタリングのアクションの振幅を設定し、**Feedback** 特定のハーモニクスを増幅します。

3.5.7.4 FX 1: アナログ・コーラス



Type コーラスのタイプを3種類の中から選択します。

Stereo Width コーラス・エフェクトの幅をコントロールします。

Stereo Rate コーラス・エフェクトのスピードをコントロールします。

Chorus Rate コーラスの速さをコントロールします。

Chorus Amount コーラスの深さをコントロールします。

Chorus Delay インプットシグナルに適用するディレイの量を設定します。

コーラスモジュールは、ミックスで組み合わされた楽器の複数の音を再現します。パフォーマンスが最高のものでもチューニングやタイミングのずれは常に起こります。どちらにでも極端に使用されると、結果は、ゆっくりなものから速いものまで揺れやビブラートを作ることができます。

エフェクトのスピードは、**Chorus Rate** ノブで設定され、その深さや幅は **Amount** と **Delay** ノブでコントロールされます。得られるフリーケンシー・ブラーは、モノラルからステレオシグナルを得ることを可能にするように左半分と右半分が異なります。2 つのパートの違いは、その後、**Stereo rate** ノブでコントロールし、左右の回転スピードの違いで **Stereo width** をコントロールします。

Type スイッチは、シンプル、ミディアム、コンプレックスという3つの異なるコーラス・モデルから選択可能です。

3.5.7.5 FX 2: アナログ・ディレイ



- Time** デレイタイムを設定します(ディレイは確実性のためにモノラルです)
- Feedback Tone** フィードバック・フィルタリングの変更を行います。
- Feedback Amount** フィードバック・レベルの調整を行います。
- LFO Rate** モジュレーション・レートをコントロールします。(正弦波に従って)
- LFO Depth** デレイタイム・モジュレーションの量を設定します。

このアナログ形式のディレイは、アナログ・バケツリレー回路を使用した古いソリッドステート・ユニットのサウンドを再生します。Delay ノブは、4.5ms ~ 1000ms の間でタイムを選択することはできます。Feedback Amount ノブは、フィードバック・レベルを設定します。Tone ノブは、フィルター・エフェクトのフィードバックをコントロールします。: 左はローパスで、右向かうとハイパスになります。LFO rate と LFO depth の値を変更することでディレイ・モジュレーションを設定することができます。

3.5.7.6 FX 2: デジタル・ディレイ



デジタルディレイは、インプットシグナルを受信し、それを繰り返す店でアナログディレイと同じですが、わずかに異なるパラメーターセットを持っています。

- MIDI Sync** シンクボタンがオンになっている場合、ディレイを MIDI クロックにロックさせます。
- Time** 左の時計回りに回すとディレイタイムが増加し、逆に回すと減少します。
レンジ: 9.07 ms ~ 1000ms
- Feedback** 左のディレイのフィードバック量を調整します。値が大きいほどディレイが長く聞こえます。.
- Link** モノのディレイを作り、ディレイタイムとフィードバックは 1 つのセットで調整することができます。
- Time** 右の時計回りに回すとディレイタイムが増加し、逆に回すと減少します。
レンジ: 9.07 ms ~ 1000ms

- Feedback** 右のディレイのフィードバック量を調整します。値が大きいほどディレイが長く聞こえます。
- PiPo** “ピンポン”の略。左から右へハンドするようにエフェクトシグナルをハードパンします。
- Damping** 高い値では、より早くディレイ音の高周波数帯を減衰させます。

3.5.7.7 コンボリューション・リバーブ

コンボリューション・リバーブの作成は魅力的なプロセスです。アイデアは、コンピュータモデリングによって特定の物理的空間、または電子デバイスの特性を再現することです。インパルスと呼ばれるノイズの極めて短いバーストは、デバイスやホールで供給されます。、その一方でインパルスレスポンスを録音します。その記録の呼応範囲なコンピューター分析は、オリジナルのスペース、またはデバイスがどんなインプットシグナルにでも同様に反応するというアルゴリズムを作成することができます。

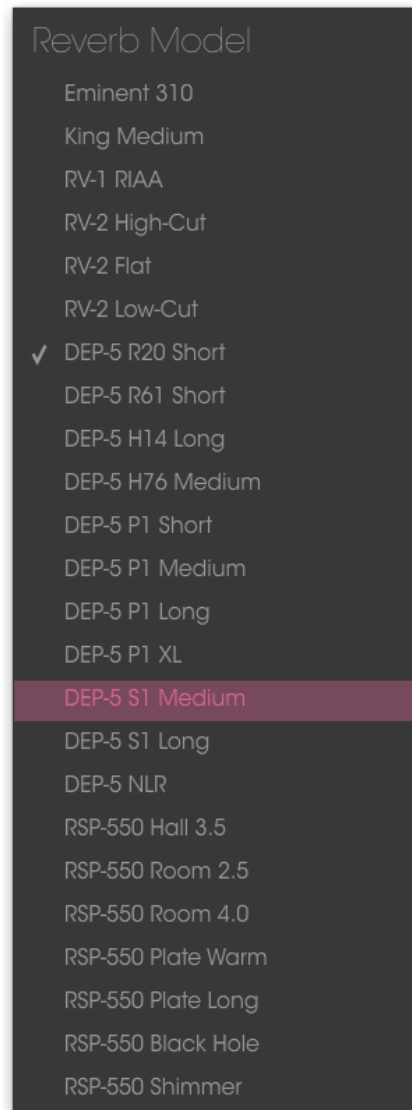
Solina V にはリバーブデバイスがモデルに成った25以上の異なるコンボリューションを提供します。中には、ストリングマシンとペアになった実際のリバーブユニットもあります。

コンボリューション・リバーブのタイプを選択するには、ボーナス・コントロールパネルのエフェクトエリアの右下隅を見てください。このように細いストリップがあります。



Solina V のリバーブ・ロケーション

プルダウンメニューの矢印をクリックすると、長いオプションリストが展開されます。



Solina V のリバーブ・プリセット

リバーブのプリセットを調整するパラメーターはありませんが、オープンモードでのキーボードの右側にある REV ノブを使用してドライシグナルとエフェクトシグナルのバランスを録ることができます。



REV ノブ

4 エンドユーザーライセンス契約書

1. 一般

1.1 ライセンス料（あなたが支払った金額の一部）を考慮し、アートリア社はライセンサーとしてあなた（被ライセンス者）に Solina V ソフトウェア（以下、ソフトウェア）のコピーを使用する非独占的な権利を与えます。ソフトウェアのすべての知的財産権は、アートリア社（以下アートリア）に帰属します。アートリアは、本契約に示す契約の条件に従ってソフトウェアをコピー、ダウンロード、インストールをし、使用することを許諾します。

ソフトウェアのすべての知的財産権は Arturia SA（“Arturia”という）に属します。

1.2 本製品には、次のエディションが用意されています。：“デモ”、“スタンダード”、“エデュケーション”。各エディションは、ユーザーに同じソフトウェアを提供しますが、各エディションによって使用可能な機能や範囲、そして本 EULA 内で与えられる使用に関する権利も異なります。

1.3 ソフトウェアをコンピューター上にインストールすることによって本契約に同意したこととみなします。これらの条件を承認しない場合、ソフトウェアをインストールすることはできません。

1.4 これらの条件を受け入れられない場合、購入日から 14 日以内に購入した販売店に購入時の領収書をそえて商品を完全な状態で返却してください。Arturia のオンラインストアで購入した場合については、インターネットのウェブサイト上から Arturia にお問い合わせください。：www.arturia.com/support/askforhelp/purchase

1.5 Arturia は、EULA で明示されていないすべての権利を留保します。

2. 使用の権限

2.1 製品は、著作権で守られています。ライセンスはローン、ライセンスの又貸し、リースを認めていません。ライセンスは、ソフトウェアの改ざんも認めていません。

2.2 “NFR”バージョンとして提供された製品は、ライセンスに限られた期間については、製品を使用する比独占的な権利を付与します。製品は、デモンストレーション、テスト、および評価の目的に使用されなければなりません。NFR 製品は、商業目的で使用することはできませんし、販売、譲渡することもできません。ライセンスは、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、最大で 5 台までのコンピューターで使用することが可能です。ライセンスは、クライアント・サポートへのアクセスを可能にするために、Arturia に製品を登録し、アクティベートする必要があります（製品を登録し、アクティベートする際に、インストールされているコンピューターは、インターネット接続されている必要があります）。

2.3 NFR は、アップグレード、クロスグレード、アップデートからは除外され、バウチャーやクーポンを使用することもできません。NFR の所有者として製品のスタンダード・バージョンに同梱されているバウチャーを受け取る権利はありません。

2.4 “エデュケーション”バージョンとしてライセンスを提供された製品を所有しているライセンスは、商業目的など永続的に製品を使用する比独占的な権利を付与します。製品は、学生や教育機関で働く人々によって使用されなければなりません。この定義は、学生、教

職員、スタッフ、管理職、など教育機関の施設で働く人を意味します。:私立、公立学校、大学と大学に類するもの。製品は、営利目的のために使用されてはならず、再販、譲渡をすることもできません。ライセンスは、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、最大で 5 台までのコンピューターで使用することが可能です。ライセンスは、クライアント・サポートへのアクセスを可能にするために、Arturia に製品を登録し、アクティベートする必要があります(製品を登録し、アクティベートする際に、インストールされているコンピューターは、インターネット接続されている必要があります)。製品は、アップグレード、クロスグレード、アップデートからは除外され、バウチャーやクーポンを使用することもできません。またエデュケーション製品の所有者として製品のスタンダード・バージョンに同梱されているバウチャーを受け取る権利はありません。

2.5 “Demo”バージョンとして提供された製品は、デモンストレーション、および評価の目的のために製品を使用する権利を与られます。製品は、営利目的のために使用されてはならず、再販、譲渡をすることもできません。またアップグレード、クロスグレード、アップデートからは除外され、バウチャーやクーポンを使用することもできません。

3. アンバンドルの不可

バンドル(製品バンドルは、ソフトウェアとハードウェア、またはソフトウェアのみの製品)は、製品全体でのみ転売、譲渡することができます。バンドル内の個々の製品を別々に転売、譲渡することはできません。

4. 再販

4.1 ライセンスソフトウェアを第三者にレンタル、または貸与することは明確に禁止されています。本 EULA の範囲内で別段に定める場合は別とする。

4.2 本 EULA の範囲内で明示されている場合を除き、ライセンス保持者が第三者にソフトウェアを再販、または無料で永久にソフトウェアを譲渡することができ、第三者が本 EULA に同意し、ライセンス保持者が本ソフトウェアのすべての使用を停止し、コンピューターからソフトウェアやインストールされているすべてのコピーを消去 —ソフトウェアがダウンロード購入でなかった場合 — 第三者にソフトウェアを転送した後は元のメディアを消去する必要があります。また、ライセンスは Arturia 社(www.arturia.com)で購入したソフトウェアの登録を解除する必要があります。

5. サウンド・ライブラリーが製品の一部であった場合の EULA の付加項目

提供されるサンプル、インストゥルメントやプリセットは、本契約の条件下で Arturia からの事前の許可無く商用、または非商用の音楽やオーディオ・プロダクションに使用することができます。サウンド・ライブラリー作製のためにシンセサイザー、バーチャル・インストゥルメント、サンプル・ライブラリー、サンプルベースの製品、またはその他の楽器の任意の種類サウンド・ライブラリーとして本製品(特にサンプル、インストゥルメント、プリセット)の使用は厳しく禁止されています。個々のサンプル、サウンドセット、またはオーディオ・ループは、いかなる場合でも個々に配布することはできません。さらにこれらのサンプル、サウンドセット、オーディオが、全体的、部分的にでもその他のオーディオ・サンプル、サウンド・ライブラリーや効果音として再販することはできません。

6. データの保護

Arturia は、個人情報の保護に関する法律の遵守を重視しています。収集したユーザー・データは、その契約上の義務を履行するためだけに使用され、決して第三者にデータを提供しません。さらに詳しい情報については、www.arturia.com/privacy でプライバシーポリシーについて参照してください。

7. 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。すべてのプログラム、および付随するものは、現状のまま提供されます。

8. 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。