

ユーザーマニュアル

# Stage-73 V

バージョン 1.0

**ARTURIA**<sup>®</sup>  
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

---

## ディレクション

---

Frédéric Brun

Kevin Molcard

---

## 開発

---

Samuel Limier (project manager)  
Pierre Pfister (lead)  
Stefano D'Angelo  
Baptiste Aubry  
Corentin Comte  
Baptiste Le Goff

Pierre-Lin Laneyrie  
Valentin Lepetit  
Germain Marzin  
Mathieu Nocenti  
Benjamin Renard

---

## デザイン

---

Glen Darcey  
Yannick Bonnefoy  
Morgan Perrier

Sebastien Rochard  
Greg Vezon

---

## サウンドデザイン

---

Jean-Baptiste Arthus  
Jean-Michel Blanchet  
Marion Demeulemeester

Boele Gerkes  
Christian Laffitte  
Victor Morello

---

## マニュアル

---

Randy Lee  
Tomoya Fukuchi

Léonard Sauget  
Jason Valax

---

## スペシャルサンクス

---

Jeremy Bernstein  
François Best  
Alejandro Cajica  
Chuck Capsis  
Ben Eggehorn  
Tom Hall  
Koshdukai  
Laurent Lemaire  
Bruce Mariage  
Sergio Martinez

Shaba Martinez  
Miguel Moreno  
Theo Niessink  
Stuart Peck  
Ken Flux Pierce  
Daniel Saban  
David Poot Swayze  
Carlos Tejeda  
Chad Wagner

© ARTURIA S.A. – 1999-2016 – All rights reserved.  
11 Chemin de la Dhuy  
38240 Meylan  
FRANCE  
<http://www.arturia.com>

# もくじ

もくじ	3
1 はじめに	6
1.1 Stage-73 V とは？	6
1.2 オリジナル・インストゥルメントの歴史	6
1.3 名声を得る	7
1.4 オリジナルと比べ Stage-73 V に追加された機能	8
2 アクティベーションとはじめの操作	9
2.1 レジストレーションとアクティベート	9
2.2 最初のセットアップ	9
2.2.1 オーディオと MIDI セットアップ：Windows	9
2.2.2 オーディオ & MIDI セットアップ：Mac OS X	11
2.2.3 Stage-73 V をプラグインとして使用する	12
3 ユーザー・インターフェイス	14
3.1 バーチャル・キーボード	14
3.2 ツールバー	14
3.2.1 プリセットのセーブ	14
3.2.2 プリセットを新規保存	15
3.2.3 プリセットのインポート	15
3.2.4 プリセットのエクスポート	16
3.2.5 バンクのエクスポート	16
3.2.6 ウィンドウのリサイズ	16
3.2.7 オーディオ・セットアップ	17
3.2.8 プリセット・ブラウザーについて	17
3.2.9 アドバンス・セクションのオープン/クローズ	18
3.2.10 MIDI ラーンのアサイン	19
3.2.10.1 コントロールのアサインと解除	20
3.2.10.2 スライダーの最小値/最大値	20
3.2.10.3 相対コントロール・オプション	20
3.2.10.4 リザーブ MIDI CC ナンバー	20
3.2.11 MIDI コントローラーの設定	21
3.2.12 下部のツールバー	21
3.3 プリセット・ブラウザー	22
3.3.1 プリセットの検索	23
3.3.2 タグを使用したフィルタリング	23
3.3.3 プリセット情報について (Info)	24
3.3.4 プリセットの選択：他の方法	25
3.3.5 プレイリスト	26

3.3.5.1	プレイリストの追加 .....	27
3.3.5.2	プリセットの追加 .....	27
3.3.5.3	プリセットの並べ替え .....	28
3.3.5.4	プリセットの削除 .....	28
3.4	フロントパネルのコントロール .....	28
3.4.1	Suitcase モデル .....	29
3.4.1.1	パワーアンプ .....	29
3.4.1.2	アクセサリ (FX ループ) .....	29
3.4.1.3	ボリューム .....	29
3.4.1.4	トレブル/ ベース・コントロール .....	29
3.4.1.5	ビブラート・スイッチ/ インテンシティ/ スピード .....	29
3.4.2	Stage モデル .....	30
3.4.2.1	'73 / '74 スイッチ .....	30
3.4.2.2	トーン ('73 年以降) .....	30
3.4.2.3	ベース・ブースト ('74 年以降) .....	30
3.4.2.4	ボリューム (両方) .....	30
3.5	アドバンス機能 .....	31
3.5.1	ハーモニック・プロファイル .....	31
3.5.2	物理的なコンポーネント .....	31
3.5.3	トーンバー・レゾナンス .....	32
3.5.4	ピックアップ・ディスタンス .....	32
3.5.5	チューニング .....	32
3.5.6	ピックアップ・アライメント .....	32
3.5.7	ダンパー・ディスタンス .....	32
3.5.8	ダイナミクス .....	32
3.5.9	ハンマー・ハードネス (硬度) .....	33
3.5.10	ハンマー・ノイズ .....	33
3.5.11	ベロシティ・カーブ .....	33
3.5.11.1	カーブの選択 .....	33
3.5.11.2	ベロシティ・カーブのエディット .....	34
3.6	アンプ (Stage モデルのみ) .....	35
3.6.1	オン・アクセス .....	35
3.6.2	ブライト .....	36
3.6.3	ボリューム .....	36
3.6.4	EQ (トレブル、ミドル、ベース) .....	36
3.6.5	リバーブ .....	36
3.6.6	ビブラート・スピード/ インテンシティ .....	36
3.6.7	マスターボリューム .....	36



3.6.8	アンプ・オン/オフ .....	36
3.7	エフェクト .....	37
3.7.1	フランジャー .....	38
3.7.2	フェイザー .....	38
3.7.3	コーラス .....	39
3.7.4	アナログ・ディレイ .....	39
3.7.5	コンプレッサー .....	40
3.7.6	オーバードライブ .....	40
3.7.7	ボリューム/ワウ/オートワウ .....	41
3.7.7.1	ボリューム・ペダル .....	41
3.7.7.2	ワウ・ペダル .....	41
3.7.7.3	オート・ワウ .....	42
4	エンドユーザー・ライセンス契約書 .....	43
1.	全般 .....	43
2.	使用の権限 .....	43
3.	アンバンドルの不可 .....	44
4.	再販 .....	44
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 .....	45
6.	データの保護 .....	45
7.	限定保証 .....	45
8.	付随する損害補償の制限 .....	45

# 1 はじめに

バーチャル・エレクトリックピアノ Stage-73 Vをお買い上げいただきましてありがとうございます。あなたに多くのインスピレーションと楽しみの時間を与えることを確信しています。

Stage-73 V は、入手困難なクラシック・キーボードやシンセを再現する当社の豊富なファミリーの最新モデルです。あなたのスタジオで本物のオリジナルのサウンドが得られることに加え、オリジナルでは使用できなかった 21 世紀ならではの機能を追加しました。

このバーチャルモデルの元となるインストゥルメントは、1960 年代半ばに発売され、その後ポップス、ソウル、ジャズなどで必要不可欠な楽器となりました。そのサウンドは、190 年代には特定のデジタル・シンセサイザーの隆盛の中も生き延び、現在でも人気を得ています。

本物の Stage-73 は、移動させることが難しく、維持にコストがかかるため、我々は、Stage-73 V によって多くの利点をもたらすと確信しています。

## 1.1 Stage-73 V とは？

Stage-73 V は、20 世紀後半に Fender から発売されたクラシックなエレクトリック・ピアノのソフトウェア・バージョンです。

まず徹底的に Stage と Suitcase の両方のインストゥルメント・バージョンの物理的、機械的な特性を分析しました。その後、ハンマーの組成はどのようにサウンドに影響を与え、か、ティン(歯)のレゾナンスから詳細な部分まですべての側面を表現するために数学的モデルを構築しました。

オリジナルの回路図を使用してプリアンプのピックアップからすべてのコンポーネントにいたるまですべてのバージョンの電気的特性を再現しました。

開発の各段階で物理的なユニットと開発の結果を比較し、必要に応じて調整を行いました。また Fender Deluxe Reverb アンプのスプリング・リバーブの IR(インパルス・レスポンス)を記録し、最終的な結果は、Stage ピアノと比較しても驚く程本物と違いがありませんでした。

Windows と Mac OS X 上でスタンドアローンのインストゥルメントとして、DAW 内でプラグインとして使用できるよう主要なフォーマットでも動作を行います。MIDI ラーン機能により簡単にパラメーターの多くを実際にコントロールすることができ、プラグイン・モードでは、よりクリエイティブなコントロールを行なうためにオートメーションにも対応しています。

## 1.2 オリジナル・インストゥルメントの歴史

人間が電力を使用し始めてすぐにエレクトリック・ピアノの開発は始められました。最初のモデルは、アコースティック・ピアノに弦の振動をスピーカーシステムによって拡声できる電気信号に変換する内蔵マグネティック・ピックアップを搭載したものでした。

初期のエレクトリック・ピアノは、従来のアコースティック・ピアノよりは軽量でしたが、それでもサウンドボードは数百ポンドの重量がありました。可搬性を高めるために、トーンを生み出すためにメタル・バー、またはロッドを使用

した新しい電気機械式アセンブリーの開発を行いました。そしてそれは順番にピックアップでキャプチャーされ、拡声するためのスピーカーが続きました。

エレクトリック・ピアノの響きは、アコースティック・ピアノのそれから大きな出発となりました。それはスタジオ、ステージで大きな人気を得ました。これらの人気の理由の一部は、サウンドをアイソレーションすることが用意で、エフェクター（例えばリバーブ、コーラス、フェイザー、ディレイ）によってサウンドを簡単に修飾することができます。これは、アーティストがラジオですぐに確認できる特徴的なサウンドを作ることができるようになりました。

Stage-73 V は、Harold Rhodes が設計したティン（歯）ベースのエレクトリック・ピアノの電気機械の特性をエミュレートしています。サウンドは、唯一の競争相手、Wurlitzer よりリッチで、ファンクや、ジャズから穏やかなバラードにまでふさわしいサウンドを奏でることができました。

Suitcase は最初に 2 台の 73 鍵モデルを製造しました。ピアノ・セクションは、スタンドとの兼用につた一組のスピーカーペアになり、完全なパッケージと鳴りました。それをパッキングして何処にでも持っていけるようになりました。

これらの商品は、1960 年代に名を馳せて以来、何十年もの間ポピュラーミュージック・シーンを支配してきました。これらのサウンドは今日でも頻繁に使用され続けています。

エレクトリック・ピアノの注目すべき機能は以下の通りです。:

- 可搬性
- 丈夫な作り
- アコースティック・ピアノよりもメンテナンスが容易
- 初期のモデルは、丸みのあるトップパネルでしたが、後にシンセサイザーや他のキーボードを置けるようにフラットトップになりました。

いくつかの部品によって独特なサウンドを得られました。

- 純粋な、ベルのようなトーン
- リードやストリングスと対照的なティン（歯）とトーンバー
- Wurlitze よりも長いサステイン
- もっとも初期のモデルはフェルトのチップのハンマーを装備
- 1969 年のモデルからネオプレン・チップのハンマーを採用

## 1.3 名声を得る

最小限のプロセッシングで痛烈に輝くことができるトーンは、ティン・ベースのエレクトリック・ピアノの響きを多くの音楽スタイルに融合させました。比較的小さいサイズは、バンド、スタジオ、リハーサル・ルームに一台は置いておきたいと思わせるもので、レコーディングやライブで多く使用されました。

### 著名なユーザーと使用されている代表曲

- The Beatles: "Get Back"
- Chick Corea: "Spain", "La Fiesta"
- Doobie Brothers: "Minute by Minute"
- The Doors: "Riders on the Storm"
- Eagles: "New Kid in Town", "I Can't Tell You Why"
- Earth, Wind & Fire: "Shining Star", "Reasons"
- Peter Frampton: "Baby, I Love Your Way"
- Herbie Hancock: "Chameleon"

- Billy Joel: “Just the Way You Are”
- Elton John: “Daniel”, “Little Jeannie”
- One Day as a Lion: “Wild International”
- Pink Floyd: “Breathe”
- Linda Ronstadt: “Blue Bayou”
- Steely Dan: “Peg”
- Stevie Wonder: “You Are the Sunshine of My Life”, “Isn’t She Lovely”

## 1.4 オリジナルと比べ Stage-73 V に追加された機能

ソフトウェアで楽器をモデリングする場合、オリジナル・ハードウェアを忠実に再現するだけでなく、より高度な機能を追加することができます。Stage-73 V では、調整が難しかった、またはオリジナルでは見かけなかったいくつかの機能があります。:

- スwitchの切り替えによって Stage と Suitcase の 2 モデルを使用可能
- プリセット！新しいプリセットを選択することでエフェクトを含めた様々なパラメーターを即座に変更します。
- 通常は技術者によってメンテナンスされる“ボンネットの下”へ簡単にアクセスし、トーン調整可能：
  - マスター・チューニング
  - ダイナミックレンジ
  - ピックアップ・ディスタンスとアライメント
  - ハンマーノイズや硬さ: フェルトとネオプレンの切替え
  - ダンパー・ディスタンス
  - トーンバーのレゾナンス、サスティンの長さ
- ハーモニック・プロファイル: ダーク、ブライト、ベーシック、ノイジー、ハーモニック・ブースト
- ベロシティカーブ・シェイピングとプリセット
- 並べ替え可能なストンプボックス・エフェクトユニット：
  - Chorus (コーラス)
  - Flanger (フランジャー)
  - Phaser (フェイザー)
  - Analog Delay (アナログ・ディレイ)
  - Auto-wah (オートワウ)
  - Compressor (コンプレッサー)
  - Overdrive (オーバードライブ)
- 出カルーティング: ダイレクト、またはモデリングしたアンプを介した出力

## 2 アクティベーションとはじめの操作

Stage-73 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。



### 2.1 レジストレーションとアクティベート

Stage-73 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>

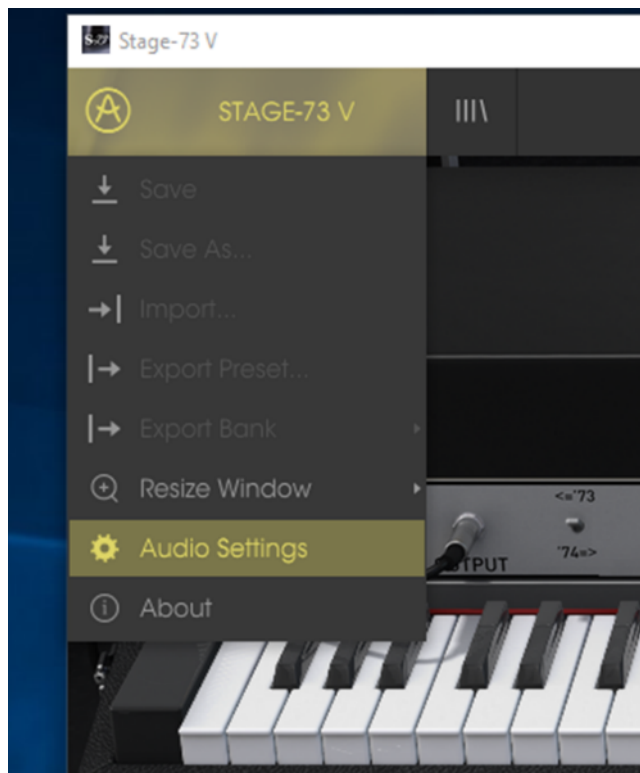
注: Arturia アカウントをお持ちでない場合は、アカウントを作成する必要があります。アカウントの作成は簡単ですが、この手順の間にアクセス可能なメールアドレスが必要になります。

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

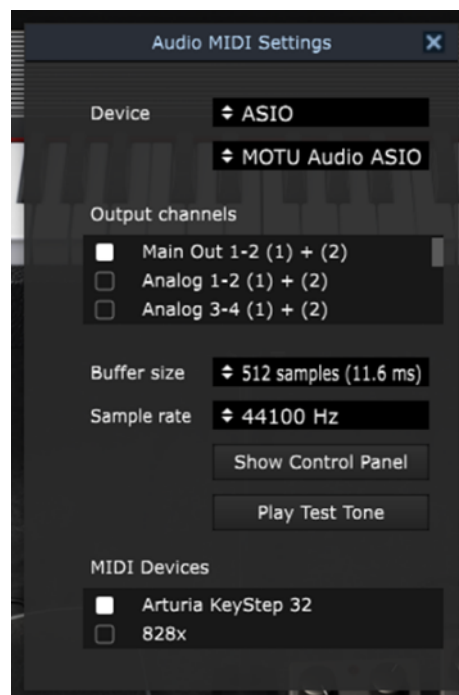
#### 2.2.1 オーディオと MIDI セッティング: Windows

Stage-73 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。



Stage-73 V メインメニュー

オーディオ&MIDI 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。



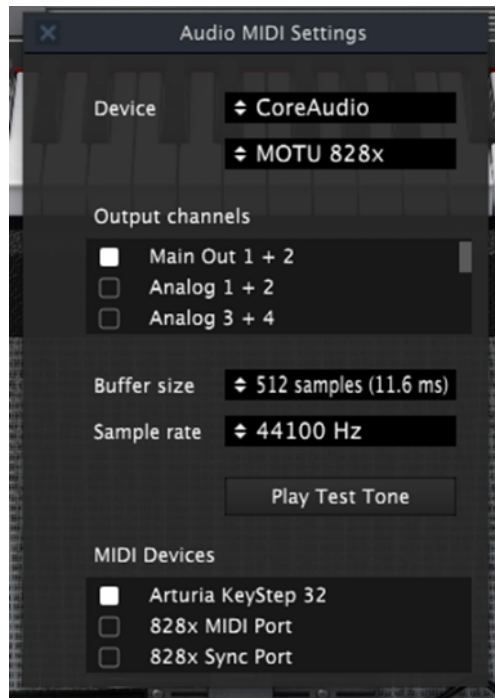
オーディオ & MIDI セットアップ・ウィンドウ

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選択することができます。これは“Windows Audio”や“ASIO driver”のようにコンピューター自身のドライバーである場合もあります。また、ハードウェア・インターフェイスの名称がこのフィールドに表示されることもあります。
- **Output Channels:** オーディオ出力に使用するどのチャンネルにオーディオをルーティングするのか選択することができます。2 系統のアウトプットを備えている場合、2 系統のオプションが表示されます。2 系統以上ある場合は、その中から 1 つのペアを出力として選択することができます。
- **Buffer Size:** お使いのコンピューターがサウンドを演算するために使用するオーディオ・バッファーのサイズを選択することができます。小さいバッファー値では、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。大きなバッファー値は、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ー・サイズを探してください。現在のコンピューターは、高速になっているので、サウンドにポップノイズやクリックを出不さずに 256、128 サンプル程度のバッファー・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、バッファー・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 B-3 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 & MIDI セッティング: Mac OS X

設定の方法は、Windows とよく似ており、メニューへのアクセスは同じ方法で行います。OS X での違いは、オーディオ・ルーティングに CoreAudio を使用することと、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。



OS X のオーディオ & MIDI セットアップ・ウィンドウ

### 2.2.3 Stage-73 V をプラグインとして使用する





Stage-73 V は、Cubase、Logic、Pro Tools 等のような主要な DAW ソフトウェアで動作できるよう VST、AU、AAX プラグイン・フォーマットに対応しています。プラグイン・インターフェイスとセッティングが、2、3 の違いだけでスタンドアローン・モードの時と同じように動作してそれらを使用することができます。

- DAW のオートメーション・システムを使用して多くのパラメーターをオートメーション化することができます。
- DAW プロジェクト内では複数の Stage-73 V インスタンスを使用することができます。スタンドアローン・モードでは 1 台を使用できるだけです。
- 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 Stage-73 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

Stage-73 V は、多くの優れた機能を持っており、この章でそれぞれがどんな機能化を説明します。Stage-73 V が、プロジェクトのあらゆるシーンに絶妙なサウンドを素早く提供できることに驚かれると思います。

また、本当に使いやすくできています。いくつかのパラメーターの微調整をするだけでサウンドが新しい世界に入ります。それは、“使いやすさを保ったままクリエイティビティを解き放つ”という、すべての Arturia プロダクトのフォーカスでもあります。

### 3.1 バーチャル・キーボード

バーチャル・キーボードを使用すると、外部 MIDI コントローラーを必要とせず音を再生することができます。選択している音色を確認するためには、バーチャル・キーボードをクリックしてください。キー全体をカーソルでドラッグすることで、グリッサンドさせることも可能です。

鍵盤のフロントエッジ部分をクリックすると高いペロシティで再生し、後ろ側をクリックするとソフトなペロシティになります。



Stage-73 V のバーチャル・キーボードと基本的なコントロール

### 3.2 ツールバー

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

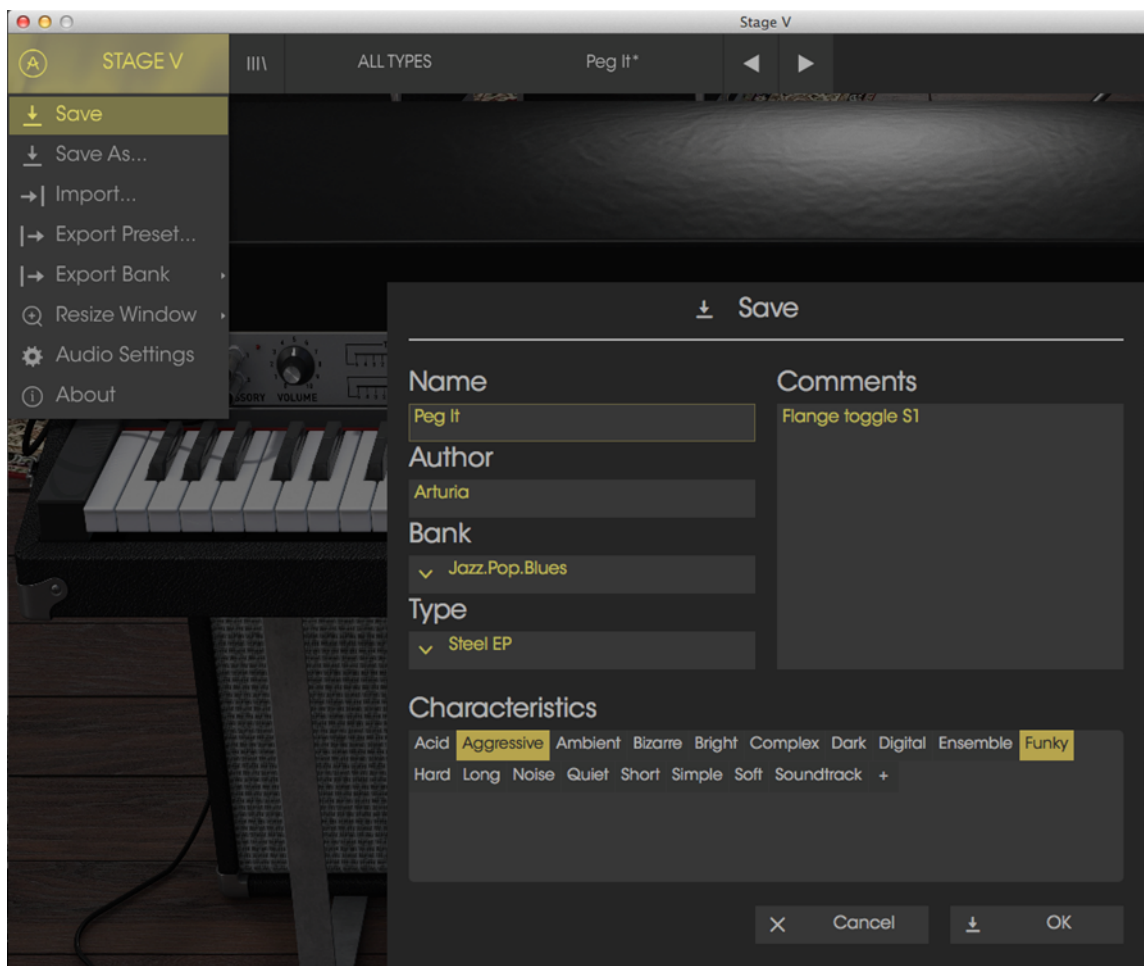
これらのオプションの最初の 7 つは、インストゥルメント・ウィンドウの左上隅の Stage-73 V と書かれた部分をクリックすることでアクセスすることができます。

次のセクションでこれらの機能について説明していきます。

#### 3.2.1 プリセットのセーブ

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

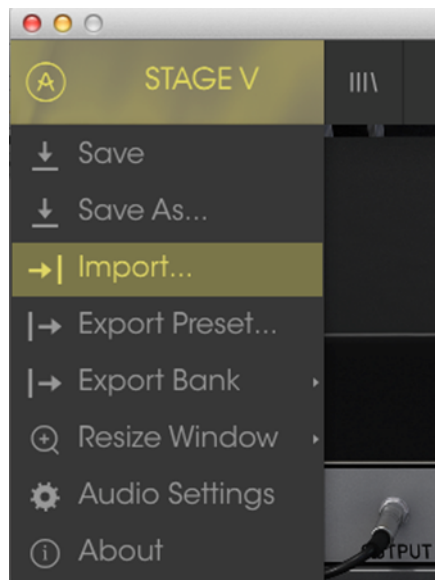
### 3.2.2 プリセットを新規保存

セーブと同様の動作を行います。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

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

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



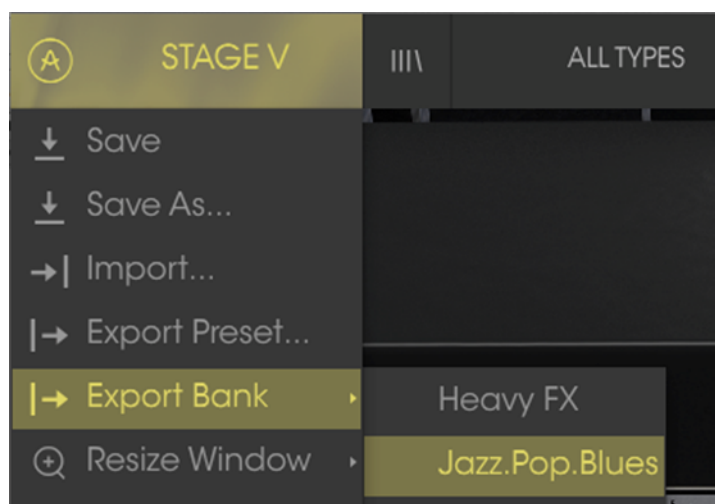
インポートプリセット・ウィンドウ

### 3.2.4 プリセットのエクスポート

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

### 3.2.5 バンクのエクスポート

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

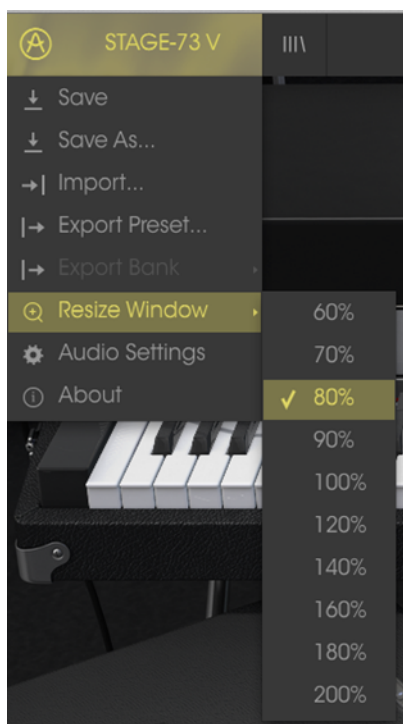


バンクのエクスポート

### 3.2.6 ウィンドウのリサイズ

Stage-73 V のウィンドウは視覚的なノイズなくオリジナルのサイズの 60%~200%までの間でサイズを変更することができます。ラップトップなどの小さいディスプレイで表示できるようインターフェイスのサイズを小さくすることができます。大きなディスプレイや、セカンド・モニターを使用している場合、コントロールをより見やすくするためにサイズ

を大きくすることも可能です。コントロールのすべては、任意のズームレベルでも同じように動作しますが、小さいサイズは縮小されるので、確認が難しくなる場合があります。



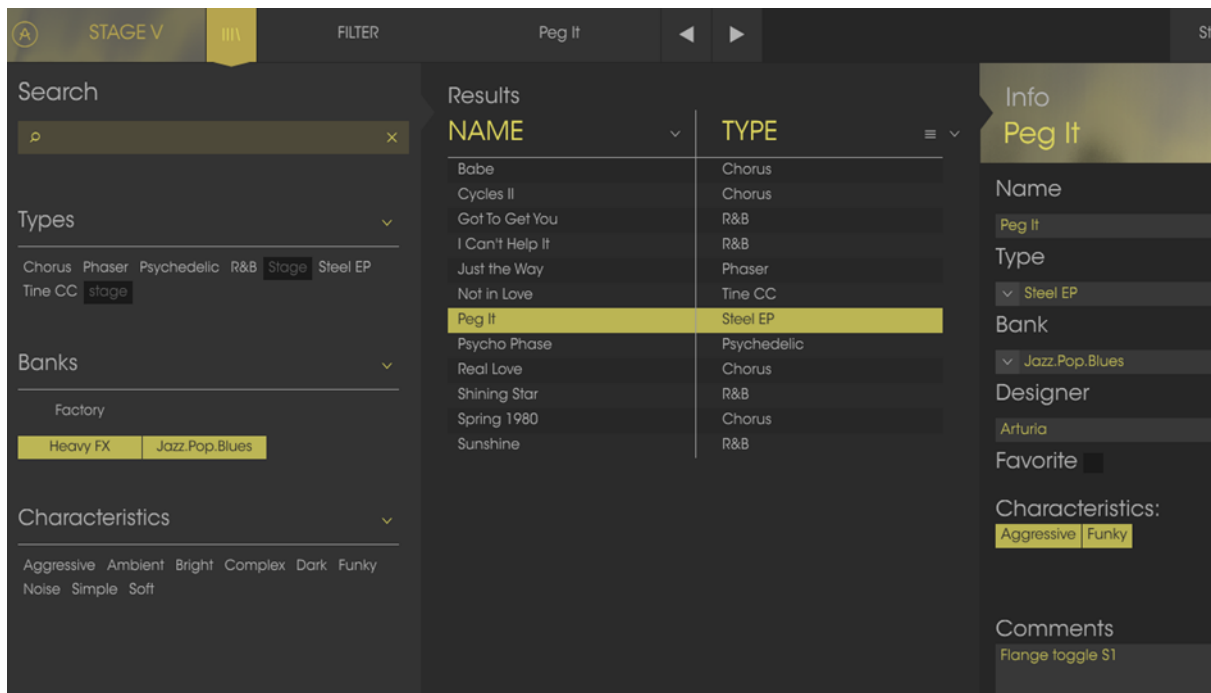
リサイズ・ウィンドウ

### 3.2.7 オーディオ・セッティング

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

### 3.2.8 プリセット・ブラウザーについて

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



プリセット・ブラウザー

### 3.2.9 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。これは、個々のノート、ユーザー・ウェーブフォームやエンベロープを微調整できる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、セクション 3.5 を参照してください。オルガンの内部を表示するためにこのボタンをクリックしてください。また閉じるためにもう一度ボタンを押してください。閉じているオルガンの蓋をクリックして開くこともできます。





### 3.2.10 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ます。そしてインストゥルメント内のパラメーターを Beatstep や Keystep のようなハードウェア・ユニットの物理的なダイヤル、フェーダーやペダルにマッピングすることができます。一般的な例は、ご使用のハードウェア・キーボードからサウンドを変更できるように、トーンセレクト・スイッチのコントローラー上にあるバーチャルスウェル・ペダルにエクスプレッション・ペダルやボタンをマッピングすることが挙げられます。



MIDI ラーン・モード: スーツケース・モデル

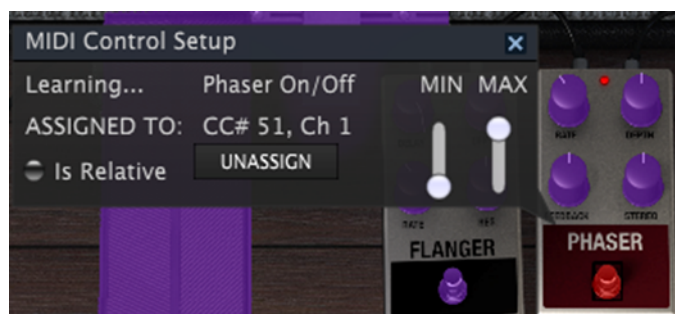
ステージ・モデルのアンプにもマッピング可能なコントロールがあります。:



MIDI ラーン・モード: アンプのコントロール (ステージのみ)

### 3.2.10.1 コントロールのアサインと解除

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



ふらいざーのスイッチをアサイン

### 3.2.10.2 スライダーの最小値/最大値

パラメーターの範囲を 0%~100%以外の数値に変更するミニマム/マキシマム・スライダーもあります。例えば、アンプのマスター・ボリュームをハードウェア・コントロールによって 30%~90%の間でコントロールしたいと思った場合、この設定はミニマムで 0.30、マキシマムでは 0.90 に設定すると、ハードウェアの物理的な文字盤の表示とは関係なく、最小位置で 30%、最大位置で 90%になるよう設定されます。誤って小さすぎる音や大きす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(上/下)があるフットスイッチの場合、ミニマムとマキシマム値を MIDI ラーン・ポップアップウィンドウで使用することができますが、これらの動作は少し異なります。

### 3.2.10.3 相対コントロール・オプション

このウィンドウ内の最後のオプションは、“Is relative”と書かれたボタンです。これはコントロールの特定のタイプに対して使用するために最適化されています。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 MIDI アサインでスイッチを使用した場合、ノブのような物理的なコントロールで行なう動作は、“Absolute”コントロールされている場合、現在の設定でソフトウェア・パラメーターをピックアップし、それを動かし始めると極端な動きをします。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はチェックを外すほうが良いでしょう。

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。

### 3.2.10.4 リザーブ MIDI CC ナンバー

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

- Pitch Bend(ピッチベンド)
- Sustain (CC #64)(サスティン)
- All Notes Off (CC #123)(オールノート・オフ)

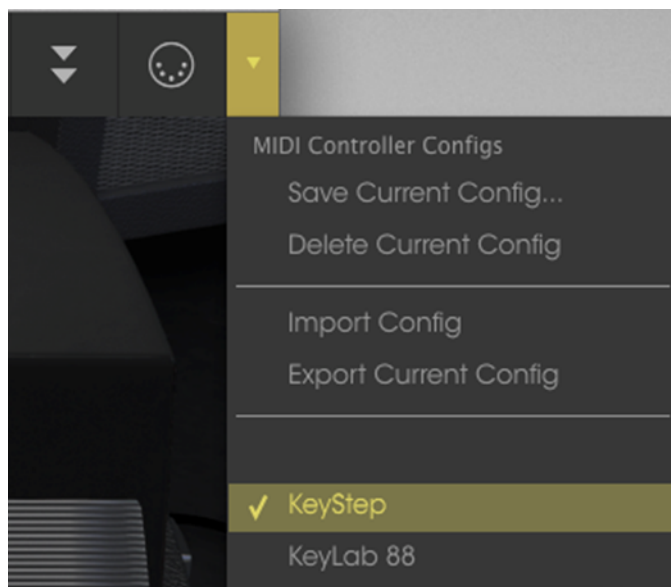


他のすべての MIDI CC ナンバーは、Stage-73 V のパラメーターをコントロールためのアサインに使用することができます。

### 3.2.11 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 Stage-73 V を使用するために使うことができます。



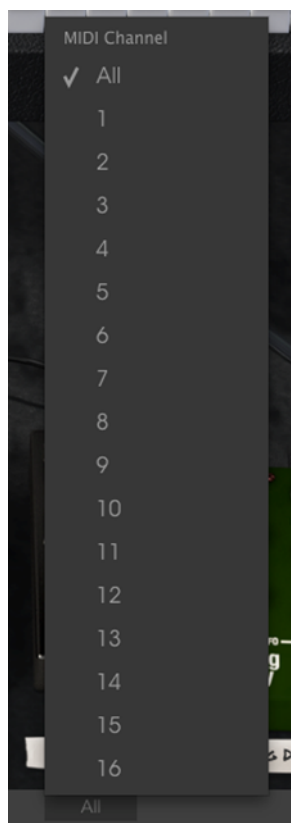
### 3.2.12 下部のツールバー

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



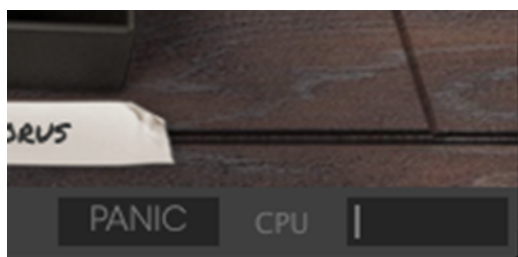
現在のコントロール値を表示

右側には 3 つの小さいウィンドウがあります。左側は、使用中の MIDI チャンネルを表示します。それをクリックすることによって使用する MIDI チャンネルを変更することができます。(All、1-16)



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

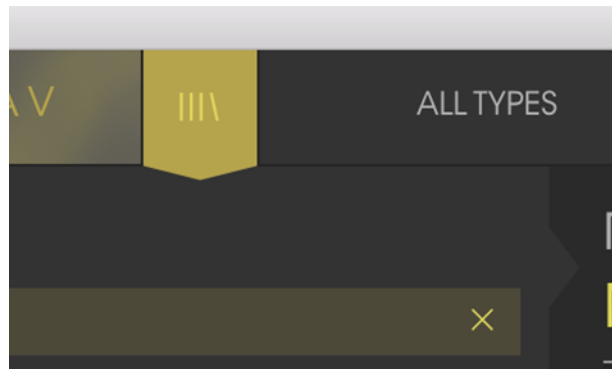
CPU メーターは、インストゥルメントによって使用しているコンピューターの CPU 負荷をモニターするために使用することができます。



### 3.3 プリセット・ブラウザー

プリセット・ブラウザーでは Stage-73 V のサウンドを検索し、ロードとマネージメントする方法を提供します。これはいくつかの異なるビューがありますが、すべてのプリセットの同じバンクにアクセスすることができます。

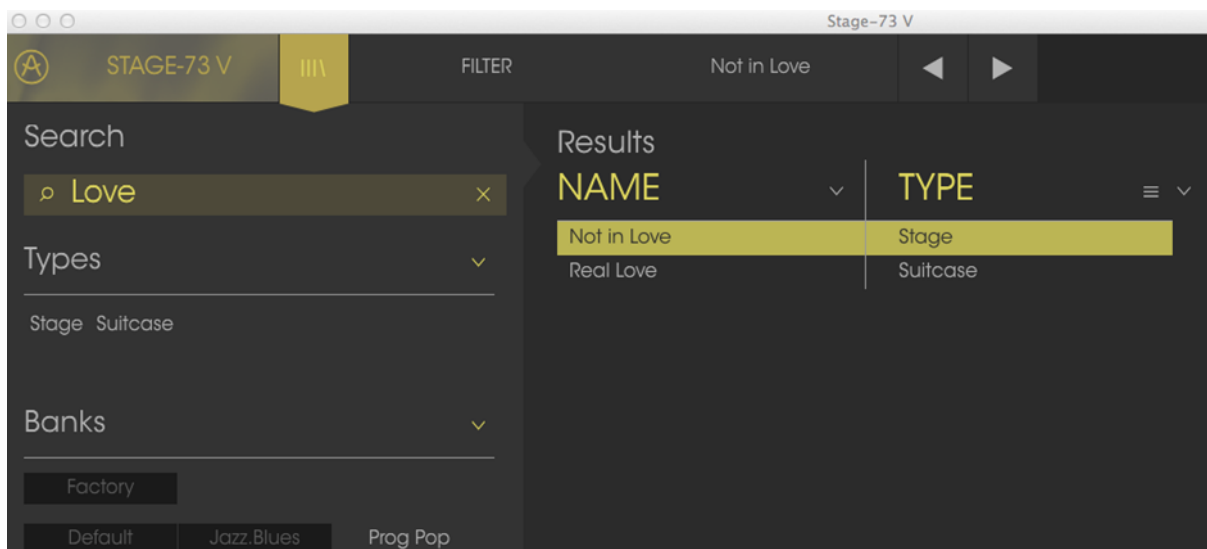
サーチ・ビューにアクセスするには、ブラウザー・ボタン(3本の縦線と1本の斜線)をクリックしてください。



プリセットブラウザー・ボタン

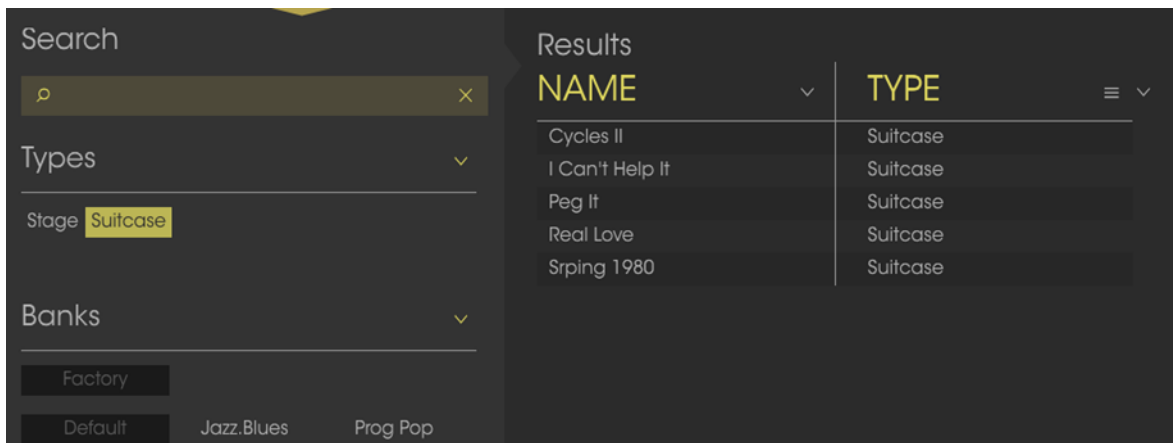
### 3.3.1 プリセットの検索

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

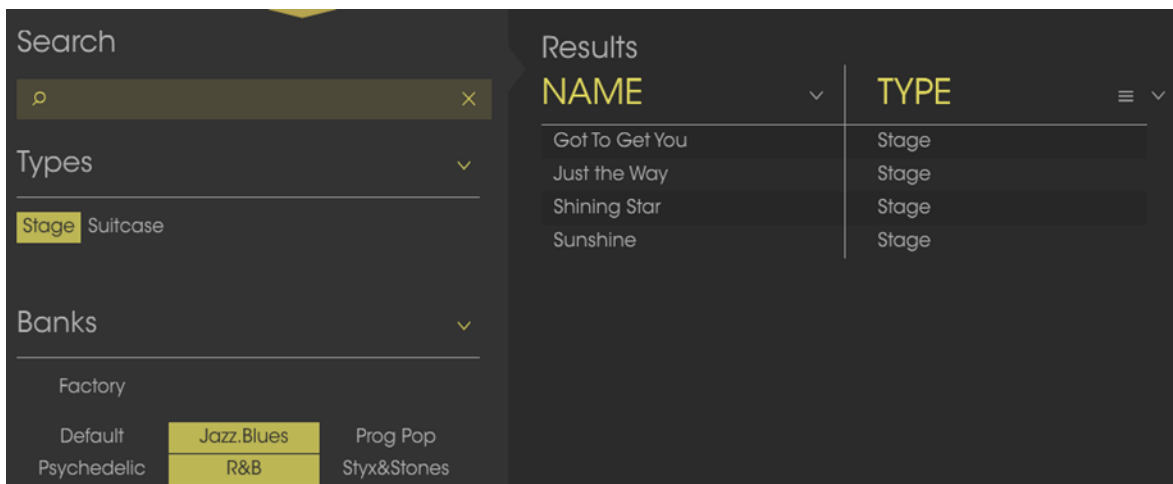


### 3.3.2 タグを使用したフィルタリング

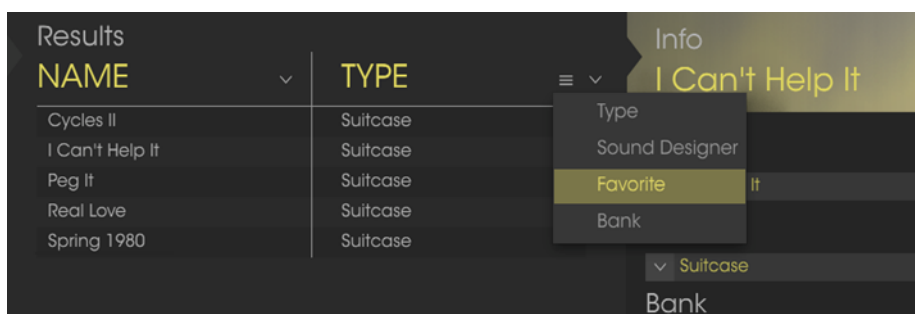
また、別のタグを使用して検索することもできます。例えば、タイプ・フィールドの“Suitcase”をクリックすることでこれらのタグに一致するプリセットのみを表示することができます。タグ・フィールドを表示、または非表示するには、タイトル・フィールドの右側になる下向きの矢印ボタンをクリックしてください。“Results”列の各セクションにある矢印ボタンをクリックすることでソートすることができます。



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。



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

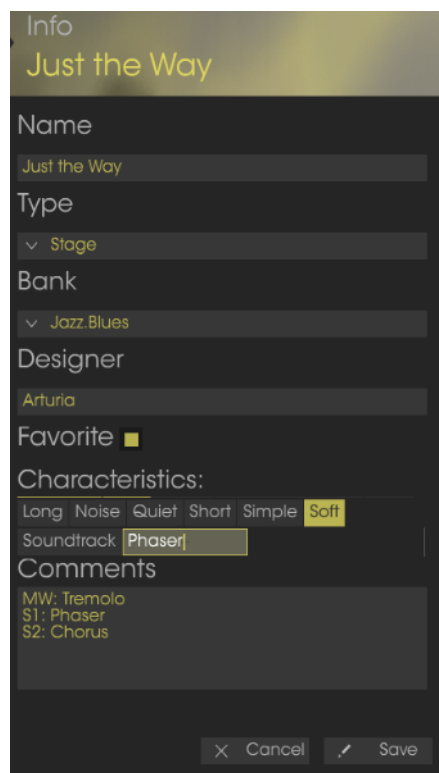
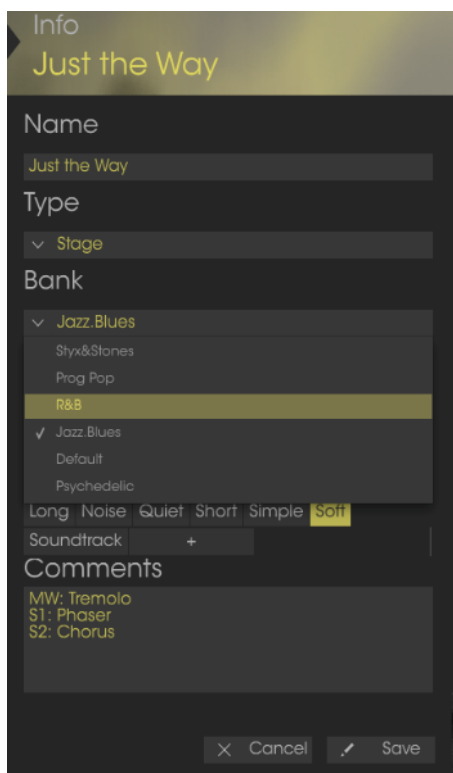


### 3.3.3 プリセット情報について(Info)

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

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

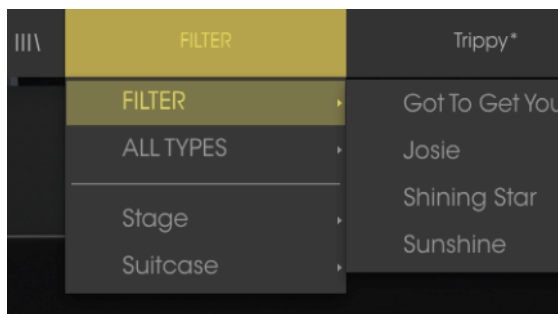
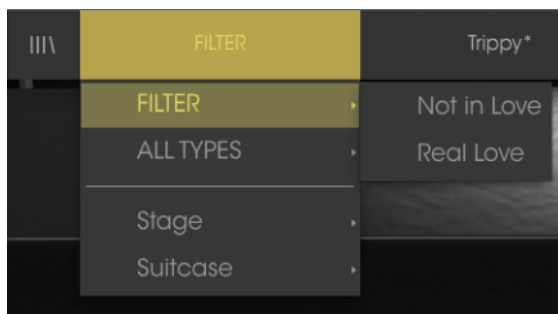
エディットをクリックして、フィールド内のいずれかを入力するか、バンク、タイプを変更するためにプルダウン・メニューを使用して必要な変更を行ってください。リストの最後の“+”をクリックして新しいキャラクターを追加することができます。設定が終了したら“Save”をクリックしてください。:



### 3.3.4 プリセットの選択: 他の方法

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

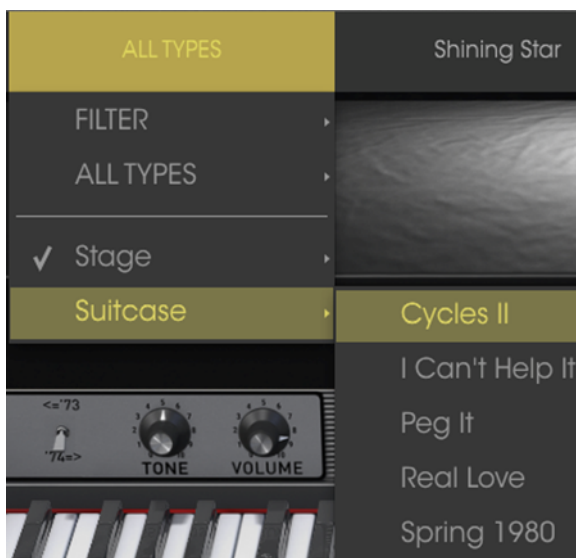
同様にタイプ: Stage、とバンク: R&B を選択した場合、その結果をここに表示されます。



フィルターの結果は検索基準に基づいて異なります。

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

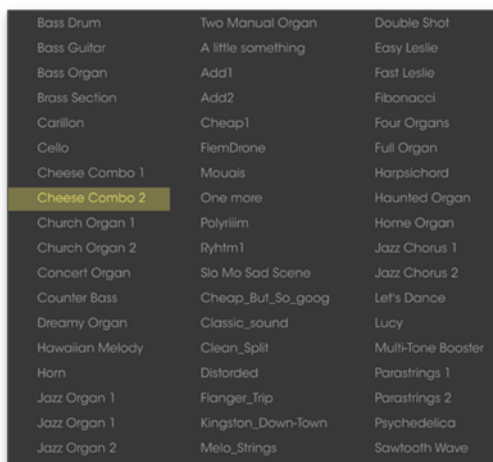
ラインよりも下にあるカテゴリは検索の条件を無視し、その種類に基づいたプリセットを表示します。: Stage、Suitcase、Rock など...



タイプによるプリセットの選択

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

ツールバーの左右の矢印は、リスト全体、または 1 つ以上の検索ワードから生じたリストのプリセット・リスト内を循環します。:



### 3.3.5 プレイリスト

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

### 3.3.5.1 プレイリストの追加

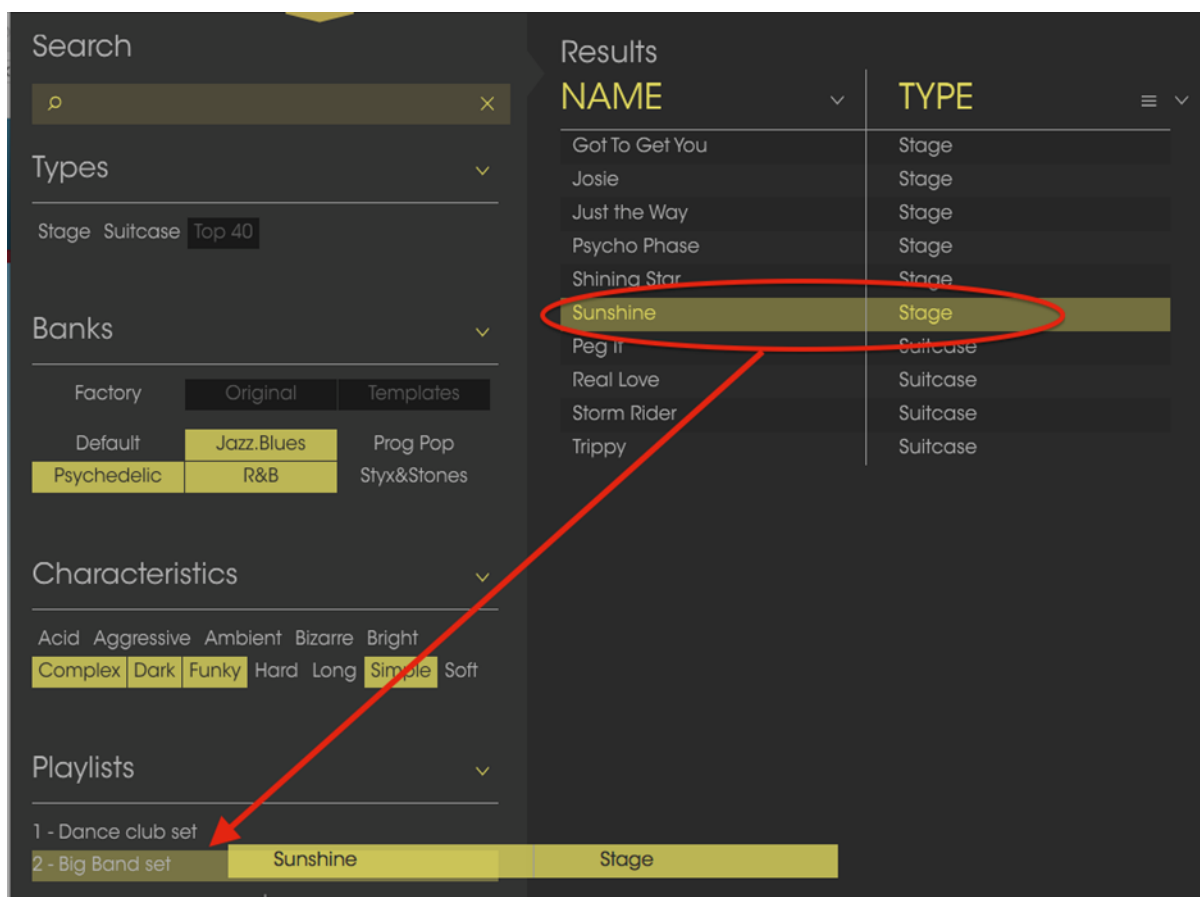
プレイリストを作成するには、下部にある“+”をクリックしてください。:



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

### 3.3.5.2 プリセットの追加

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



検索結果のリストから選択肢でプレイリストヘドラッグしてください。

プレイリストの内容を表示するには、プレイリスト名をクリックしてください。

### 3.3.5.3 プリセットの並べ替え

プリセットは、プレイリスト内で並び替えることができます。例えば、下図のようにスロット 2 をスロット 4 にドラッグ & ドロップし、移動させることができます。

Playlist : Big Band set	
NAME	TYPE
1 Got To Get You	Stage
2 Sunshine	Stage
3	
4 Sunshine	Stage
5	

新しい場所にプリセットをコピーします。

### 3.3.5.4 プリセットの削除

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

1	Got To Get You	Stage	
2	Sunshine	Stage	X
3			
4	Sunshine	Stage	
5			

“X”をクリックしてプリセットをプレイリストから削除

プレイリストの削除

Playlists	
1 - Dance club set	
2 - Big Band set	X

“X”をクリックしてプレイリストを削除してください。

## 3.4 フロントパネルのコントロール

Stage-73 V のフロントパネルは、オリジナルのように合理化されています。Suitcase と Stage という 2 つの主なモデルがあります。これらは、フロントパネル・コントロールでは若干の違いがありますが、それらはボンネットの下のアドバンス・セクションでは同一の機能を備えています。

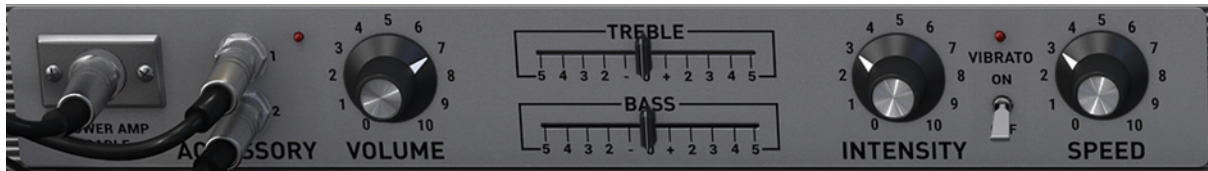
各モデルによって多くの外観が存在することを知っておくことは重要です。機能の変更は、信号経路やハードウェア、またはその両方を伴っていることがありました。



我々は、サウンドボード、トレモロ、ハンマー、プリアンプなどこれら製品のすべてのバージョンのあらゆるニュアンスを丹念にモデリングしました。

### 3.4.1 Suitcase モデル

Suitcase のフロントパネルには、トレブル、ベース用の EQ スライダー、ビブラート・コントロール、エフェクト・ループ、パワーアンプのコネクター、マスターボリューム・コントロールがあります。



Suitcase のフロントパネル・コントロール

#### 3.4.1.1 パワーアンプ

ケーブルをクリック、またはケーブルが接続されていない時はコネクターをクリックしてモデリングしたパワーアンプ回路のサウンドのオン/オフを切替えます。オフ時(ケーブル未接続)には、DAW へダイレクトに出力します。



#### 3.4.1.2 アクセサリー(FX ループ)

このコネクターは常に接続されています。プリアンプからピアノの下にあるエフェクト・ユニットへとルーティングし再びリターンされます。



#### 3.4.1.3 ボリューム

このノブは、プリアンプのマスターボリューム・コントロールとして機能します。高い値に設定すると、オリジナルのようにわずかにアンプをオーバードライブさせます。



#### 3.4.1.4 トレブル/ ベース・コントロール

このスライダーを使用すると出力信号のトレブルとベースのブースト/カットをすることができます。



#### 3.4.1.5 ビブラート・スイッチ/インテンシティ/スピード

信号のピッチではなく増幅を変化させるので、ビブラートは実際にはトレモロ・エフェクトです。これらはオリジナルと同じ信憑性を保つためにラベルを残しました。



ビブラートをオン/オフするには、中央のスイッチをクリックしてください。オンになっている時は、LED が点灯しています。

インテンシティ・ノブは、ビブラートの深さをコントロールします。両サイドの音量を変更することでエフェクトは、音に微妙な動きを加えます。最大値では、オーディオ新語彙が左右のチャンネル間でバウンスするように聞こえます。

スピード・ノブは、ビブラートのスピードをコントロールします。

### 3.4.2 Stage モデル

Stage-73 V は、下記のように左側のスイッチで選択可能な Stage モデルの 2 種類のバージョンがあります。2 モデル間のコントロールにいくつかの違いがありますが、主な違いは、モデリングされている回路にあります。両方の特性を正確に再現するために細心の注意を払いました。



1973 年以前

1974 年以降

#### 3.4.2.1 '73 / '74 スイッチ

'73 コントロールと'74 コントロールを切り替えるには、このスイッチをクリックしてください。

#### 3.4.2.2 トーン('73 年以降)

'73 バージョンにはトーン・コントロールを装備しています。これは高域と低域を同時にカット/ブースト可能なマルチバンド EQ です。

#### 3.4.2.3 ベース・ブースト('74 年以降)

エレクトリック・ピアノの低域のみのブースト/カットをコントロールします。

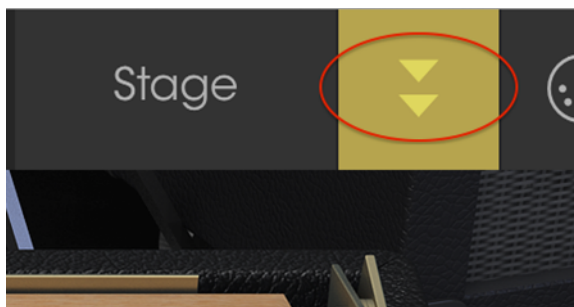
#### 3.4.2.4 ボリューム(両方)

プリアンプのマスターボリューム・コントロールとして機能します。高い値に設定すると、オリジナルのようにアンプをわずかにオーバードライブさせます。

## 3.5 アドバンス機能

---

アドバンス機能は、“アドバンス”ボタンをクリックするか、ピアノの上をクリックしてアクセスすることができます。



アドバンス・ボタン

ピアノの上部には、楽器のサウンドのコントロールのはるかに超えるレベルの高度なコントロールを表示/非表示することができます。

このコントロールは、Stage と Suitcase モデルの両方で同じコントロールを搭載しています。

### 3.5.1 ハーモニック・プロファイル

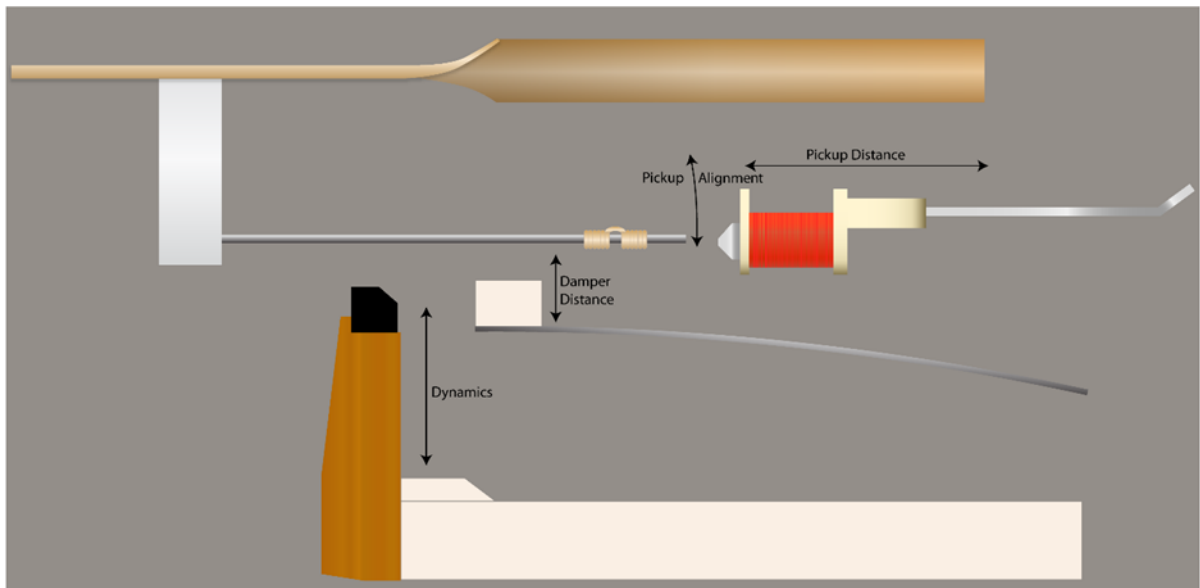
ソフトウェアで楽器をモデリングするプロセスは、楽器のサウンドの様々な側面を表現する複雑な方程式を生成することにあります。サウンドの成分を分離し、強調や弱めたり、さらに個々の部品を取り外したりします。これにより同じ楽器内で相互作用によって異なって聞こえるハーモニック・プロファイルを作成することができます。

Stage-73 V は、ユーザーがサウンドを正確に作成する基礎として使用する多くの異なるハーモニック・プロファイルが含まれています。:

- Basic
- Noisy Basic
- Bright
- Noisy Bright
- Open
- Noisy Open
- Dark
- 3rd Boost

### 3.5.2 物理的なコンポーネント

下図にある側面図はキー間の物理的関係を表し、トーン・バーと以下のパラメーターを視覚化するために有効であると考えます。



キーボード/トーン・バー/タイン・メカニズムの側面図

### 3.5.3 トーンバー・レゾナンス

このパラメーターは、メタルのトーンバーのキャラクターの変化をシミュレートし、ティン(歯)のサステイン・タイムを調整します。多いレゾナンス・ティンでは、サステインが長くなり、少ないレゾナンス・ティンでは、サステインが短くなります。

### 3.5.4 ピックアップ・ディスタンス

ティンとピックアップの距離は、その出力レベルとトーンに若干の影響を与えます。

### 3.5.5 チューニング

インストゥルメント全体を 1.5 半音の間でフラット、またはシャープに調整することができます。

### 3.5.6 ピックアップ・アライメント

ピックアップ・アライメントは、インストゥルメント全体のトーンに効果を表します。ピックアップは、オフアクシスへ動かすと各ノートの基本周波数のより多くを再現し、リッチなサウンドになります。

### 3.5.7 ダンパー・ディスタンス

ダンパーとティンの距離はキーを放したあとにティンがどれくらい速く振動するのを止めるかに影響を与えます。

### 3.5.8 ダイナミクス

ハンマーからの距離を移動した時に起こる違いをモデリングしています。近くなるほどダイナミックレンジが少なくなります。

弱く弾いてもノートは比較的大きな音量でコンプレッサーのような効果を得られ、その倍音をより明確に聴くことができます。

### 3.5.9 ハンマー・ハードネス(硬度)

初期のティン・ベースのピアノは、音の立ち上がりが心地よいフェルトで覆われていました。しかしそれには耐久性がなく、頻繁に取り替える必要がありました。

フェルトで覆われているネオプレン・ゴムチップを含む様々な解決策を試されました。最終的にはネオプレンゴムチップを使用することがもっとも耐久性がありました。

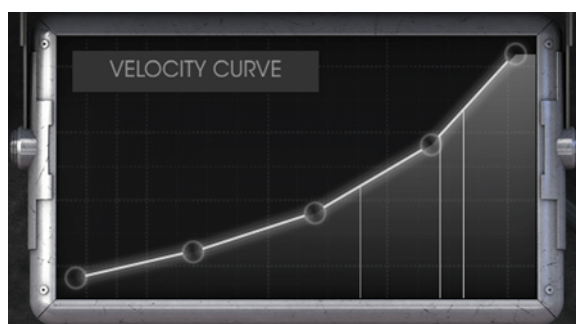
我々は、ハンマーのすべてのタイプをモデリングしており、このパラメーターによって正確にどのタイプのアタック使用することが望ましいか選択することができます。2種類あり、アグレッシブ(ネオプレン)、ジェントル(フェルト)から選択可能です。

### 3.5.10 ハンマー・ノイズ

ティンを打つ時にハンマーから発生するノイズのレベルをコントロールします。ハンマー・ハードネスのパラメーターと併用することでハンマー・ノイズを完全に無くすこと、またはコントロールすることができます。

### 3.5.11 ベロシティ・カーブ

アドバンス・ボタンをクリックするとシミュレートされたタッチスクリーン・タブレットがキーボードの下に表示されます。これはベロシティカーブ・エディターです。



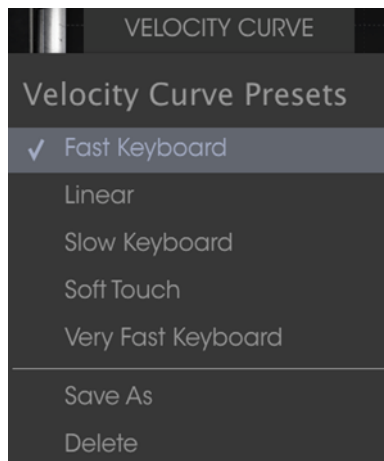
ベロシティカーブ・エディター

ノートをキーボードで演奏すると垂直線がベロシティカーブ・エディター・ウィンドウに表示され、演奏された各ノートのベロシティを表示します。線の長さは特定のノートの振幅を表します。

いくつかのプリセット・カーブが提供されますが、オリジナルのカーブを作成することができます。

#### 3.5.11.1 カーブの選択

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



ベロシティカーブ・メニュー

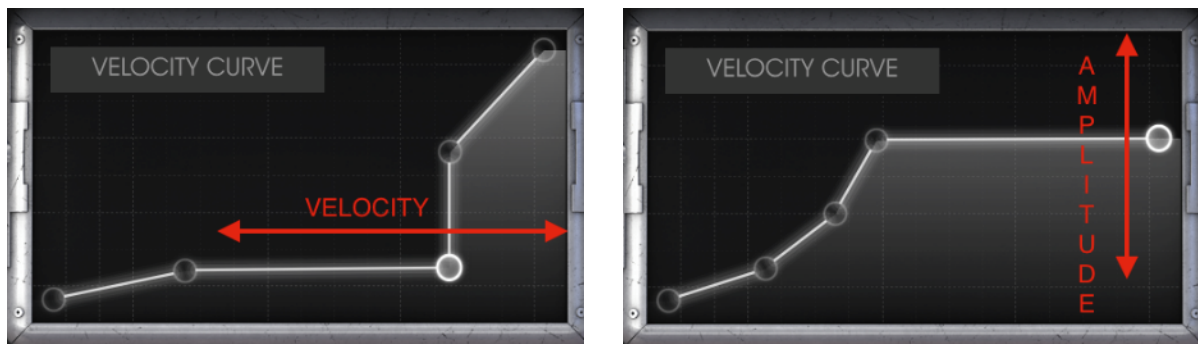
プリセット・カーブの横にあるチェック・マークは、選択中のカーブであることを示しています。異なるカーブを選択するためには、その名称をクリックしてください。メニューは閉じ、新しいカーブがエディター・ウィンドウに表示されます。

ベロシティ・カーブをエディットした後、それをセーブしたい場合、“Save As”オプションを使用してください。それに名前を付け、保存した後、新しいカーブは、アルファベット順にベロシティカーブ・リストに表示されます。

プリセット・カーブの 1 つを削除したい場合、そのベロシティ・カーブが選択されていることを確認してください(チェック・マークがあります)。選択しているカーブを削除するには、ベロシティカーブ・メニューの“delete”をクリックしてください。これによりベロシティカーブのプリセット・リストから削除されます。

### 3.5.11.2 ベロシティ・カーブのエディット

各ベロシティ・カーブをエディットする 5 つのポイントがあります。エディター・ウィンドウを XY グリッドに分け、X 軸のベロシティ値と Y 軸のアンプリチュード値とみなします。



ベロシティ・カーブ: ベロシティ(X 軸)、アンプリチュード(Y 軸)

クリックして別のポイントへベロシティ・ポイントをドラッグしてください。削除するベロシティ・ポイントはダブルクリックしてください。再度追加するには X/Y グリッドの任意の場所をクリックしてください。

ここでは、ベロシティ・カーブのエディットについて覚えておくべき重要な点を説明します。以下の通りです。:

- 2 つ以上で 5 つまでのベロシティ・ポイントを作成可能です。
- 1、5 ポイントは、垂直方向にのみエディット可能で、削除することはできません。
- 中間の 3 ポイントは、X/Y グリッドの何処にでも配置することができます。
- 中間の 3 ポイントは、削除、再度追加することが可能です。



これらの特徴を組み合わせることで、ベロシティ・カーブ無限の数を作成することができます。以下に 3 つの例を示します。:



## 3.6 アンプ(Stage モデルのみ)

Suitcase バージョンは、独自のアンプ・システムを持っていましたが、Stage バージョンにはありませんでした。Fender は、この目的のためにギター・アンプの 1 つを推薦しました。それを忠実にモデリングし、Stage-73 V に搭載しました。インストゥルメントの Stage バージョンを選択するとギター・アンプがアプリケーション・ウィンドウの下部に表示されます。



アンプ(Stage バージョンのみ)

この有名なアンプのよく知られたコントロールのすべてが用意されています。:

### 3.6.1 オン・アクセス

マイクの配置は楽器のサウンドに大きな影響を与えます。このスイッチは、モデリングしているマイク(SM-57)のポジションをオン・アクセス、またはオフ・アクセスの 2 ポジションから選択します。

オン・アクセスは、マイクがアンプに対してステレートに向き、オフ・アクセスは、アンプに対して角度をつけて向けられた状態をシミュレートしています。

オン・アクシスは、基本周波数を強調する傾向があり、オフ・アクシスは、それを弱める傾向にあります。

### **3.6.2 ブライト**

サウンドの高周波数帯の成分をブーストしてサウンドを明るくすることができます。これは低音量時のみに有効です。

### **3.6.3 ボリューム**

プリアンプ・セクションをコントロールします。歪みを多く加えるには、このコントロールを高い値にし、マスター・ボリュームを下げてください。歪みを少なくするには、ボリュームを下げ、マスター・ボリュームを上げてください。

### **3.6.4 EQ (トレブル、ミドル、ベース)**

ハイ、ミドル、ベースの周波数成分のトーン・コントロールを行います。

### **3.6.5 リバーブ**

サウンドに“深さ”を与えるスプリング・リバーブのコンボリューション・モデリングを用意しました。アンプを横に降った場合、ガラガラと音が鳴ることを除いて特徴のすべてを忠実に再現しました。

### **3.6.6 ビブラート・スピード/インテンシティ**

シグナルではなく、ピッチの振幅を変化させるので、Suitcase バージョンと同様に“ビブラート”は実際にはトレモロ・エフェクトです。スピードはエフェクトの速度を、インテンシティは、その深さをコントロールします。

ビブラートは、Suitcase モデルのようなモノではなく、ステレオです。

### **3.6.7 マスターボリューム**

出力ステージの最終的な部分をコントロールします。歪みを得るには、ボリュームを高い値にし、マスター・ボリュームを下げてください。歪みを少なくするには、ボリュームを下げ、マスター・ボリュームを上げてください。

### **3.6.8 アンプ・オン/オフ**

アンプをオンにすると LED が点灯し、アンプが信号経路に影響を与えていることを示します。消灯している時は、アンプはオフになり、インストゥルメントが DAW に直接ルーティングされます。



## 3.7 エフェクト

エフェクトは、インストゥルメントとアンプの間に接続され、Piano と Suitcase の両方で使用可能です。エフェクトやアンプがすべてオフになっているとどんな効果をもたらすこと無く、インストゥルメントの純粋な出力が聴こえます。

エフェクトやアンプを音にすると音の処理を開始します。エフェクト・スロットのラベルをクリックするとその他のエフェクトを選択することができ、エフェクトの順序を入れ替えることができます。



Stage-73 V エフェクト・セクション

この場合、使用中のペダルを選択するとペダルの位置を入れ替えることになることにご注意ください。スロット 3 のフェイザーをオーバードライブに交換するとフェイザーの代わりにオーバードライブに変わります。

それらのすべてをオンにする必要はありませんが、選択可能な 6 種類のペダルの内、4 種類がペダルボード内に存在していなければなりません。スロットが空になっている選択肢はありません。

バーチャル・フットスイッチを押すことによってエフェクトのオン/オフが可能です。すべてのエフェクト、アンプ、ペダルは MIDI ラーン・モードを使用してコントロールするよう設定することが可能です。

### 3.7.1 フランジャー



フランジング・エフェクトは、2 つの同じ信号を合成し、信号の一方を少しだけディレイさせ、その後、そのディレイ・タイムを調整することによって作成します。再度結合した出力は、オリジナルの信号の周波数スペクトルを上下にスウィープさせることができます。コントロールは以下の通りです。:

- Flanger Rate (フランジャー・レート)
- Delay amount (ディレイ・アmount)
- Effect Depth (エフェクト・デプス)
- Resonance (レゾナンス)

### 3.7.2 フェイザー



フェイザーは、60 年代に人気のあったサイケデリックなスウィープ・エフェクトでサウンドに動きと回るような感覚を加えます。これはトーンホイール・オルガンのようなサウンドに適しています。コントロールは以下の通りです。:

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

### 3.7.3 コーラス



コーラスは、信号を分割し、片方を遅らせてディレイタイムを変化させた後に戻し、2つの信号をミックスすることはフランジャーに似ています。違いは、ディレイタイムの長さがフランジャーよりも長いという点です。繊細で広がりのあるサウンドが得られます。コントロールは以下の通りです。:

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

### 3.7.4 アナログ・ディレイ



ディレイは、リバーブとは違った方法で音の広がりを増すことができます。グルーブを強調するようにリズミカルなディレイを使用することもあります。コントロールは以下の通りです。:

- Delay Time (ディレイ・タイム)
- Feedback Tone (フィードバック・トーン)
- Feedback Amount (フィードバック・アmount)
- Dry / Wet Mix (ドライ/ウェット・ミックス)

- LFO Rate(LFO レイト)
- LFO Depth(LFO デプス)

### 3.7.5 コンプレッサー



コンプレッサーは、一般的にサウンドを一定のレベルにするために使用します。しかし、他の使用方法もあります。

例えば、次に接続しているエフェクトのインプットに過負荷が掛からないように調整したり、通常はディケイが短い音色をすぐに減衰しないように調節することができます。コントロールは次の通りです。:

- Input level(インプット・レベル)
- Threshold(スレッシュホールド)
- Ratio(レシオ)
- Attack rate(アタック・レイト)
- Release rate(リリース・レイト)
- Makeup gain(メイクアップゲイン)

### 3.7.6 オーバードライブ



オーバードライブは信号にサチュレーションやディストーションを起こし、過激なクリッピング信号を作ることで音を歪ませます。コントロールは次の通りです。:

- Drive Amount(ドライブ・アmount)
- Output Level(アウトプット・レベル)
- Drive Tone(ドライブ・トーン)

### 3.7.7 ボリューム/ワウ/オートワウ

バーチャル・サステインペダルの左側の別のスロットです。これはボリューム・ペダル、ワウペダル、またはストンプボックスのオートワウのいずれかをアサインすることができます。

これら3種類のエフェクトのいずれかを選択するには、ペダル下側のラベルをクリックしてください。



#### 3.7.7.1 ボリューム・ペダル

ボリューム・ペダルは、エフェクト・ペダルやアンプに接続する前にピアノの出力レベルをコントロールします。

MIDI キーボードから Stage-73 V をトリガーすると金い、より本格的な演奏経験を持っている場合、実際のハードウェアで使用するようなボリューム・ペダルを使用するようにバーチャル・ボリュームペダルををマッピングするために MIDI ラーン機能を使用することができます。

#### 3.7.7.2 ワウ・ペダル

ワウ・ペダルの見た目はボリューム・ペダルと似ていますが、ボリュームをコントロールする代わりに音の倍音成分をコントロールします。

### 3.7.7.3 オート・ワウ



3 つ目の選択肢は、オートワウとして知られるエフェクト・ペダルです。音のハーモニクス成分をコントロールしますが、LFO(ローフリークエンシー・オシレーター)で自動的に行います。コントロールは以下の通りです。:

- Frequency(フリークエンシー)
- Threshold(スレッシュヨルド)
- Modulation depth(モジュレーション・デプス)
- Automatic rate(オートマチック・レート)

## 4 エンドユーザー・ライセンス契約書

### 1. 全般

1.1 I ライセンス料金(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(被ライセンサー)に Spark Creative Drum 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](http://www.arturia.com/support/askforhelp/purchase).

1.4 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 “スタンダード”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。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)。製品のライセンスを所有するということは、本製品の将来公開される最新版へアクセスする権利も与えます。

2.3 “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）。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えられます。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られる場合は別とする。

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](http://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](http://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。

サンプルレート・コンバーターは、Voxengo の Aleksey Vaneev によって設計されました。