

ユーザーマニュアル

VOX *Continental-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)

Theo Niessink (lead)

Stefano D'Angelo

Baptiste Aubry

Corentin Comte,

Adrien Courdavault

Baptiste Le Goff

Valentin Lepetit

Samuel Limier

Germain Marzin

Mathieu Nocenti

Pierre Pfister

Benjamin Renard

デザイン

Glen Darcey

Shaun Ellwood

Morgan Perrier

Sebastien Rochard

Greg Vezon

サウンドデザイン

Glen Darcey

Stéphane Schott

Luca Torre

Theo Niessink

マニュアル

Randy Lee

Tomoya Fukuchi

Jason Valax

スペシャルサンクス

Chuck Copsis

Leandro Domingues

Ben Eggehorn

Liselotte Frejdig

Andy Gray-Ling

Jeff Haler

Lawrence Horton

Till Kopper

Koshdukai

Sergio Martínez Lu

Bruce Mariage

Lewyn Mitchel

Mian Mogra

Pierre-Henri Parneix

Iain Robertson

Chava Rocker

Fernando Manuel Rodrigues

Daniel Saban, Carlos Tejada

Chad Wagner

Kevin Williams

Includes Kiss FFT library © 2003–2010

Mark Borgerding

Under license from

VOX Amplification Limited©

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..... | 6 |
| 1.1 | オリジナルの歴史..... | 6 |
| 1.1.1 | エレクトロニック・オルガン..... | 6 |
| 1.1.1.1 | はじめに..... | 6 |
| 1.1.1.2 | 初めての電子オルガン: the Telharmonium..... | 6 |
| 1.1.1.3 | 技術革新..... | 7 |
| 1.1.2 | VOX Continental..... | 8 |
| 1.1.2.1 | Jennings によって製造された Vox Continental..... | 8 |
| 1.1.2.2 | 見た目の特徴:クールなルックス!..... | 9 |
| 1.1.2.3 | 名声を欲しいままにしたサウンド..... | 10 |
| 1.1.2.4 | メンテナンス..... | 10 |
| 1.1.2.5 | VOX が使用されているディスコグラフィの例..... | 10 |
| 1.2 | フィジカルモデリング・シンセシス..... | 11 |
| 1.2.1 | 音楽と数学: さらに別のリンク..... | 11 |
| 1.2.2 | 難問..... | 12 |
| 1.2.3 | 終わりなき革命..... | 12 |
| 2 | アクティベーションとはじめの操作..... | 13 |
| 2.1 | レジストレーションとアクティベート..... | 13 |
| 2.2 | 最初のセットアップ..... | 13 |
| 2.2.1 | オーディオとMDI のセッティング: Windows..... | 13 |
| 2.2.2 | オーディオとMIDI のセッティング: Mac OS X..... | 16 |
| 2.2.3 | プラグイン・モードで Wurlid V を使用する..... | 17 |
| 3 | ユーザーインターフェイス..... | 18 |
| 3.1 | バーチャルキーボードとペダル..... | 18 |
| 3.2 | ツールバー..... | 18 |
| 3.2.1 | プリセットの保存 (save Preset)..... | 19 |
| 3.2.2 | 新規保存 (Save Preset As...)..... | 19 |
| 3.2.3 | プリセットのインポート (Import preset)..... | 20 |
| 3.2.4 | プリセットのエクスポート (Export preset)..... | 20 |
| 3.2.5 | ウィンドウのリサイズ (Resize window options)..... | 20 |
| 3.2.6 | オーディオ・セッティング (Audio settings)..... | 21 |
| 3.2.7 | プリセットのブラウジング (Preset browser overview)..... | 21 |
| 3.2.8 | アドバンス・セクションのオープン/クローズ..... | 22 |
| 3.2.9 | MIDI ラーンのアサイン..... | 22 |
| 3.2.9.1 | コントロールのアサイン/アンアサイン..... | 23 |
| 3.2.9.2 | 最小値/最大値の設定..... | 24 |
| 3.2.9.3 | 相対的コントロール..... | 24 |
| 3.2.9.4 | 固定された MIDI CC ナンバー..... | 24 |
| 3.2.10 | MIDI コントローラーの設定..... | 25 |
| 3.2.11 | 下部のツールバー..... | 25 |

| | | |
|----------|-----------------------------|----|
| 3.2.11.1 | 現在のコントロール値..... | 25 |
| 3.2.11.2 | MIDI チャンネルの設定..... | 26 |
| 3.2.11.3 | MIDI プリファレンス: PREF ボタン..... | 26 |
| 3.2.11.4 | アウトプット・モード..... | 29 |
| 3.2.11.5 | パニックボタンと CPU メーター..... | 29 |
| 3.3 | プリセットブラウザー..... | 29 |
| 3.3.1 | プリセットの検索..... | 30 |
| 3.3.2 | タグを使用したフィルタリング..... | 31 |
| 3.3.3 | プリセット情報..... | 33 |
| 3.3.4 | プリセットの選択: その他の方法..... | 34 |
| 3.3.4.1 | タイプ別のプリセット選択..... | 35 |
| 3.3.5 | プレイリスト..... | 35 |
| 3.3.5.1 | プレイリストを追加する..... | 35 |
| 3.3.5.2 | プリセットを追加する..... | 36 |
| 3.3.5.3 | プリセットの並べ替え..... | 36 |
| 3.3.5.4 | プリセットの削除..... | 37 |
| 3.3.5.5 | プレイリストの削除..... | 37 |
| 3.4 | MIDI モード・タブ..... | 37 |
| 3.5 | 拡張モード..... | 38 |
| 3.5.1 | アッパー鍵盤ドローバー..... | 38 |
| 3.5.2 | ロウワー鍵盤ドローバー..... | 38 |
| 3.5.3 | ペダル・ドローバー..... | 39 |
| 3.5.4 | ベース / エフェクト・スイッチ..... | 39 |
| 3.5.5 | パーカッション・スイッチ..... | 39 |
| 3.6 | オープン・モード..... | 40 |
| 3.7 | ペダル..... | 42 |
| 3.8 | スウェル・ペダル..... | 43 |
| 3.9 | エフェクト..... | 43 |
| 3.9.1 | フランジャー..... | 45 |
| 3.9.2 | フェイザー..... | 46 |
| 3.9.3 | コーラス..... | 47 |
| 3.9.4 | ディレイ..... | 48 |
| 3.9.5 | オーバードライブ..... | 49 |
| 3.9.6 | ワウ..... | 50 |
| 3.10 | 出力モード..... | 50 |
| 3.10.1 | ダイレクトアウト..... | 50 |
| 3.10.2 | レスリースピーカー・モデル..... | 51 |
| 3.10.3 | ギターアンプ・モデル..... | 52 |
| 4 | エンドユーザーライセンス契約書..... | 54 |

1 はじめに

Arturia のバーチャルオルガンをお買い上げいただきましてありがとうございます。VOX Continental V! 本機は、あなたに多くの時間インスピレーションと楽しさを与えると確信しています。

VOX Continental V は、良い状態のものを見つけるのが難しいクラシックなキーボードやシンセの 1 つです。この重要な楽器の本格的なサウンドをあなたの音楽の一部に加えることに加え、オリジナル・インストゥルメントにはなかった 21 世紀の機能も追加しました！

1.1 オリジナルの歴史

1.1.1 エレクトロニック・オルガン

1.1.1.1 はじめに

“オルガン”という楽器は多種多様で、いくつかの構造の違いや、電気によるものなど多くが挙げられます。ギリシャ語の語源では、“*organon (原則)*”という言葉です。そして文字通り、それは“1 台だけで作品を作る”という意味です。それは、Johann Sebastian Bach よりさかのぼり、Joey DeFrancesco 以降の幅広い世代のミュージシャンが同意するでしょう。オルガンは、これまでに生産されたあらゆる形態の音楽の中心となっています。

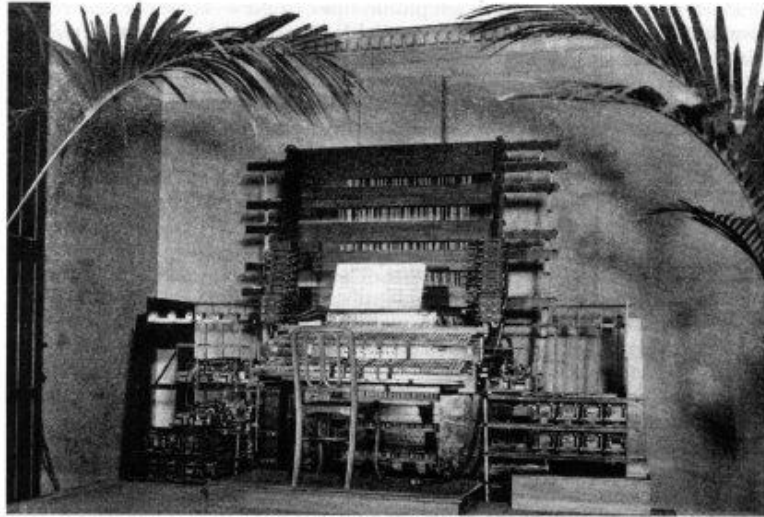
オルガンの歴史には、多くの分岐があります。19 世紀後半以前のトーン生成法は、パイプまたはリードに空気を通す方法が一般的であり、それは、常に 1 人またはそれ以上の人間の手によってエアフローが提供されていました。ポンピングは、腕や、自分の足でペダルを押して風を送り込みます。または、ハーモニカの部類に属するいくつかの装置に息を吐き出します。

これを、電気を使って行うアイデアを思いついた人がいたのです。これまでプレーヤーは自分の心拍数以上の音楽に集中することができませんでした。それが、音色の可能性がほぼ無限につながった技術革新の範囲を開いたのです。オルガンは今もなおピッチと音色の両方で最も幅の広い多様性が可能な楽器として君臨しています。それは人類に存在する、ほぼすべての音楽スタイルで使用されている理由なのかもしれません。

20 世紀に至るまでのオルガンの歴史については、他の場所でも多くの情報があります。ここでは、電子オルガンの開発に焦点を当てて掘り下げていきます。

1.1.1.2 初めての電子オルガン: *the Telharmonium*

人類初の電子オルガンは、1897 年に Thaddeus Cahill によって発明された Telharmonium で、その重量は 200 トン近くになる巨大なものでした。



Thaddeus Cahill の Telharmonium コンソール (1897 年頃)

Telharmonium (通称「Dynamophone」) は、もともと現在のスピーカーの前身である「ペーパーコーン」に取り付けられた電気配線を通じて、人々の耳元へと届けられました。音楽は急成長していた電話システムを使って、ニューヨークの様々な場所へと送信されました！ しかし、Telharmonium からの混信は時として電話の会話を妨害するので、そのアイデアは長続きしませんでした。

1906～1908 年の間には、コンサートホールにおいても数々の公演において好評を得ていました。「建設し、客が来る…」(Telharmonium には、気軽に持ち運べる携帯性がありませんでした。)

残念なことに、Telharmonium の音色が収められた録音は存在しません。しかし、この魅力的で画期的な楽器に関する豊富な情報を含む多くのウェブサイトがあります。

1.1.1.3 技術革新

Telharmonium が、他の電動式オルガンと異なっていた点は、パイプ内、またはリードを通過させる空気を吹き込むために電気を使用するのではなく、音を発生させる電気機械装置を使用していたことでした。

これらのデバイスは、トーンホイールとして知られるようになり、後のハモンドオルガン社の伝説的な楽器に採用される技術の前身でした。結果として得られるサウンドは、最終的にパイプオルガンやリードオルガンとは一線を画すものとなり、加算合成を使用することによってミュージシャンが楽器の音色を作り出すことを可能にしました！ 私たちは、これらの技術革新の恩恵を大きく受けています。

トランジスタの出現により、トーン生成の新しい方式が確立され、携帯性と信頼性が向上しました。およそ 10 年前に開発された周波数分割技術と組み合わせることで、電子(またはコンボ)オルガンは、より手頃な価格になり、メンテナンスが容易になりました。例えば、数百あった個々の発振回路の調整は、わずか 12 の回路の基本周波数を設定するだけとなりました。ピッチ及びその倍音の残りの部分は、周波数分周器および位相ロックループ(PLL)周波数シンセサイザの併用を通して調整される仕組みになりました。1つをチューニングすれば、それらをすべて(12回)が調整されるのです。

これらの発見は、おそらく最も人気と影響力のある“コンボ”オルガンシリーズ Vox Continental とその子孫が生まれるきっかけとなったのです。

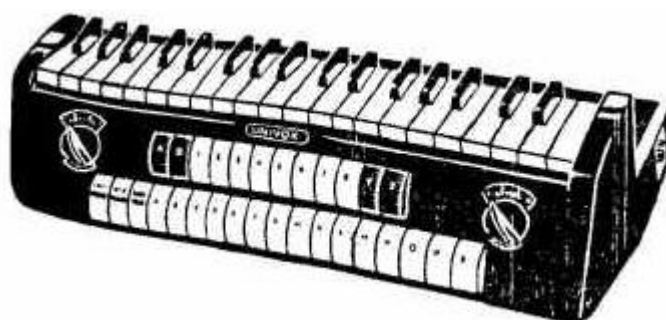
1.1.2 VOX Continental

1.1.2.1 Jennings によって製造された Vox Continental

Vox Continental は当初 Jennings Instruments (JMI) によって製造されました。JMI 社は、1950 年代にオルガンビジネスに参入しました。当初はアコーディオンの製造から始まり、その後、家庭や教会のオルガンの市場へと進出していきました。彼らが初めて開発した「持ち運びのできる」オルガンは、最初はピアノ鍵盤の右側の下に金属クリップを用いて取り付けられるよう設計されていた、UniVox と呼ばれる楽器でした。後には、セットアップ手順を合理化するために調整可能な、クロームメッキ仕上げのスタンドを設計しました。

UniVox のモデルには、音色作成のためのボタンがあり、真空管ベースのトーン生成器、および内蔵アンプとスピーカーを搭載していました。それらは、ややアコーディオンに似ていたが、「腕の力(アーム・パワー)」で駆動できなかったため、固定位置に設置し、近くに AC 電源を必要としていました。

下の写真は、Univox の J10 と呼ばれるモデルです：



前身の J6 と同じように、J10 はモノフォニック仕様でした。しかし、J10 には利便性または魅力とも言える、プリセットを選択するためのボタンが装備されていました。そして、1962 年の 12 月に発表され、ナンバー1 ヒットを記録した、Tornados の Telstar で使用され一躍脚光を浴びることとなります。トルネイドースは、Vox Continental も早期に導入し、数々のヒットを世の中へと送り出しました。

開発期間の後、JMI 社は 1962 年、最初の Vox Continental オルガンの量産を開始しました。後にイタリアのメーカーと合併で生産されます。Continental をベースにしながらも、様々な機能の違いを持ったモデルが多数発売されました：Continental (シングルマニュアル)、Super Continental (デュアルマニュアル)、Jaguar (ドローバーの代わりにスイッチを採用)、Corinthian (Jaguar に似た仕様)、Baroque (アンプ/スピーカー内蔵)。そして最も先進的だった 300 には、下段では Continental 同等、上段には、異なるドローバーを有する拡張された Continental を併せた仕様となっています。

およそ 1967 年、Tom Jennings は、買収後、自分の会社から解雇されました。彼はその後、

Jennings Electronic Instruments (JEI) 社を立ち上げ、もう一度自分のオルガンを作り始めました。これらのオルガンは Continental 300 に基づいていますが、上段のマニュアルには、さらに多くのドローバー、拡張パーカッションセクション、トレモロ、スプリング・リバーブの追加だけでなく、いくつかのトーンプリセットが追加されています。

Vox オルガンのそのサウンドは、Animals、Beatles、Zombies など多くのグループによって使用され、瞬く間に広がっていきました。

1.1.2.2 見た目の特徴:クールなルックス!

Vox Continental のように、すぐにそれと認識できるデザインを持ったキーボードはほとんどありません。その独特の形状と独自のカラーバリエーションは、他のどのポータブルオルガンとも一線を画すものと言えるでしょう。



VOX Continental I

クローム脚は、取り外し可能な蓋の中に収納でき、ライバルであるハモンドよりもはるかに簡単に輸送することを可能にしました。頑丈でフラットな赤／オレンジのトップは、フェンダーローズピ

アノなどのサブキーボードを置くための最適な場所で、Doors の Ray Manzarek がしばしば使用していました。以前ハーブシコードで見られた、逆のカラーリングの鍵盤は、審美的な天才の最終的なストロークであり、非常に魅力的な組み合わせ(すなわち「コンボ」)でした。

1.1.2.3 名声を欲しいままにしたサウンド

Vox Continental は、Hammond オルガンとは全く異なったサウンドを持っています。それは、サイン波に依存しないため、実際により柔軟性があると言えるでしょう。また、ユーザーは(実際に矩形波をフィルタリングされた)三角波を追加または代用することができ、大幅に音のパレットを拡大します。

この柔軟性により、その音色は「滑らか」と「まるやか」、「明るい」、「開放感」、「エッジの効いた」と交互に説明されます。ライバルは、特定の設定において聞かせることに苦勞している一方、Vox Continental では、ギターを多用したミックスでも問題なくその存在感を確認することができます。より繊細な色調が必要な場合にはシンプルなサイン波が代わりに使用され、または「甘味料」として三角波形と組み合わせて使用することができます。

そしてもちろん、Vox Continental V ソフトウェア・インストゥルメントでは、それらのオプションすべてを提供しています！

1.1.2.4 メンテナンス

Vox Continental のチューニングなどの多くは、分周器コンポーネントによって簡素化されたものの、キーボードの電気機械には、まだ懸念が残されていました。キーごとに、各ドロワー・ストップのための独立した接点があり、それが使用された頻度に比例して、これらの個々の接点も、多くの場合、異なるスピードで消耗していきます。非常に古い、整備不良の Vox Continental では、演奏する鍵盤によって異なるサウンドをもたらします。この場合、全体的な出力は全く予測できません。

しかし、私たちは忠実にこれらの古典楽器を再現しようと真剣に考えています。我々の Vox Continental V エミュレーションで行った興味深い事柄の一つは、「予測不可能」である部分を追加する機能を提供したことです！ オープンモードの **Key Contact Age** と名付けられた項目で制御することができます。それを変化させると何が起るかを見てください！ それは作成しているプリセットに個性を注入することができるでしょう。

1.1.2.5 VOX が使用されているディスコグラフィーの例

様々な Vox のモデルを使用してレコーディングされた多くのアルバムがあるが、その一部を個々に紹介します。

- 96 Tears – Question Mark & the Mysterians
- House Of The Rising Sun – The Animals
- I’ m Down – The Beatles
- Light My Fire – The Doors
- Watching the Detectives – Elvis Costello
- Do You Love Me – The Dave Clark Five
- I’ m a Believer – The Monkees
- In-A-Gadda-Da-Vida – Iron Butterfly

- One Step Beyond – Madness
- Working My Way Back To You – The Four Seasons

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。

今日では良好な状態で Vox オルガンを保持することは非常に困難です。これらは悲しいことに音楽業界で最も頻繁に使用される鍵盤楽器ではなく、近年では珍しくなってきました。Vox Continental V は、それに第二の人生を与えるために生まれ、チューニングトラブルの軽減を行います。

1.2 フィジカルモデリング・シンセシス

サウンドシンセサイズの世界では、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ー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られています。

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VOX Continental 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VOX Continental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

VOX Continental 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 のインストールメントとして使用することが可能です。



VOX Continental 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>

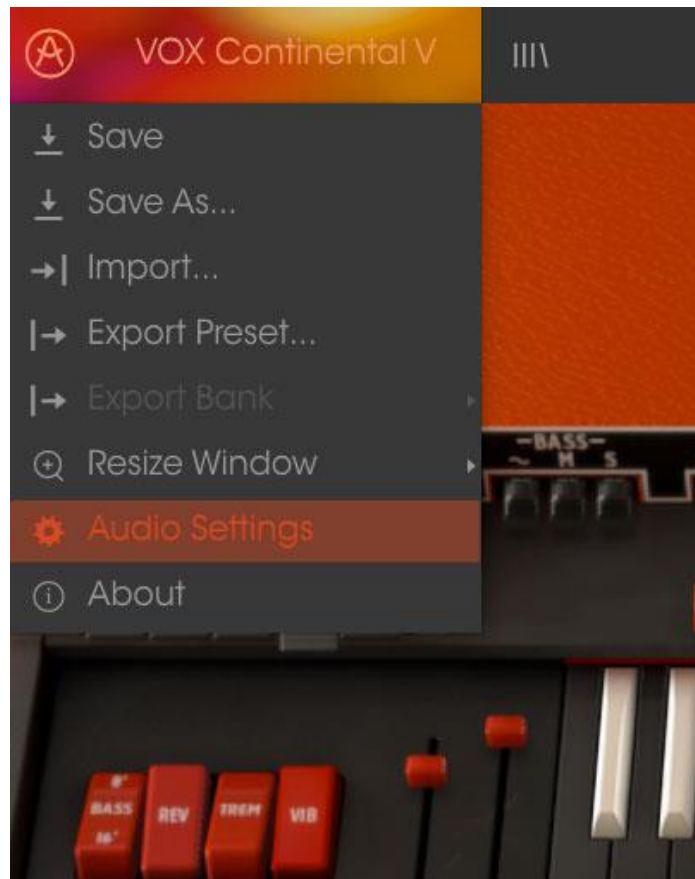
注: Arturia アカウントをお持ちでない場合は、アカウントを作成する必要があります。アカウントの作成は簡単にできますが、この手順の間にはアクセス可能なメールアドレスが必要になります。

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

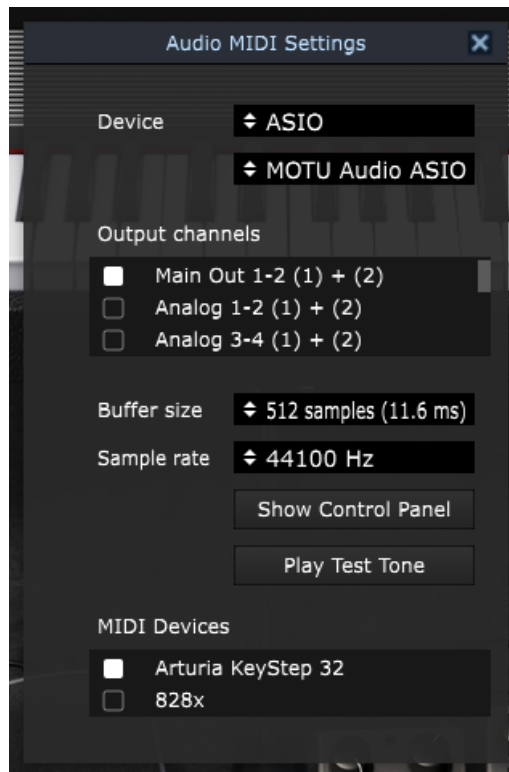
2.2.1 オーディオと MDI のセテイング: Windows

VOX Continental 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。



VOX Continental 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 セッティング・ウィンドウ

上から順に以下のようなオプションがあります。:

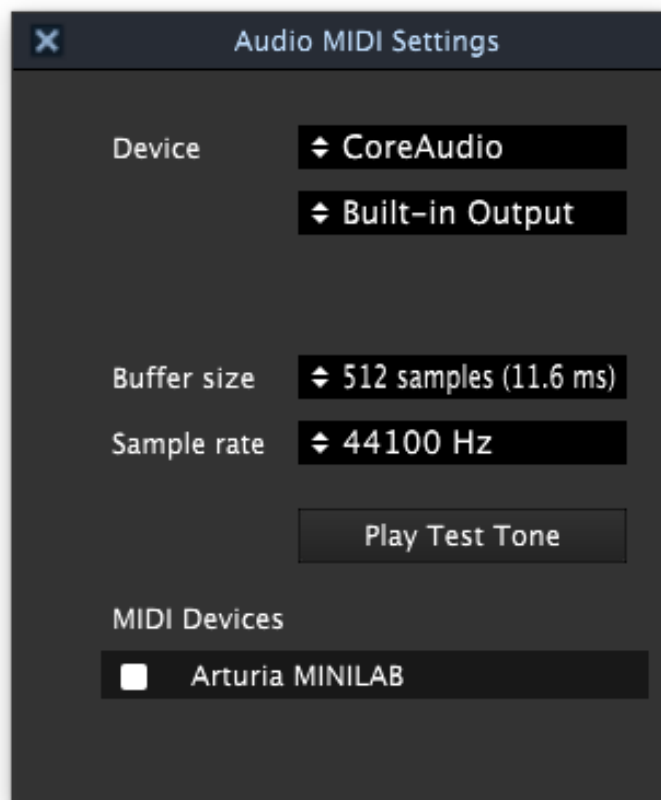
- **Device:** インストゥルメントのオーディオ出力にどのドライバーを使用するか選択することができます。これは“Windows Audio”や“ASIO driver”のようにコンピューター自身のドライバーである場合もあります。また、ハードウェア・インターフェイスの名称がこのフィールドに表示されることもあります。
- **Output Channels:** オーディオ出力に使用するどのチャンネルにオーディオをルーティングするのか選択することができます。2 系統のアウトプットを備えている場合、2 系統のオプションが表示されます。2 系統以上ある場合は、その中から 1 つのペアを出力と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

プシオンは、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 VOX Continental 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 Wurli V を使用する



VOX Continental 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設定が、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 VOX Continental 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

この章では、VOX Continental V で使用可能な機能について説明します。すべての Arturia 製品と同様に私たちのソフトウェア・インストゥルメントをできるだけシンプルで楽しいものにするために努力してきましたが、あなたの知識が深まってからも新しい発見が尽きないように努めています。この章を読んだら、VOX Continental V の動作を深く掘り下げる準備ができています。

3.1 バーチャルキーボードとペダル

VOX Continental V ウィンドウのバーチャルキーボードやペダル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にバーチャルキーボードやペダル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。



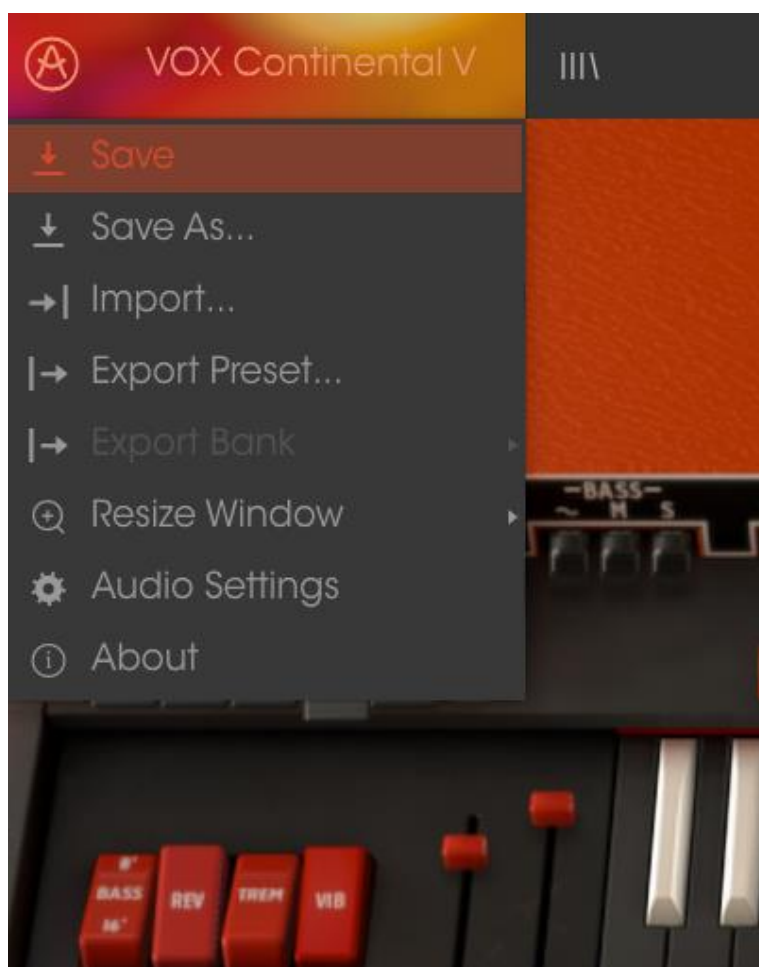
3.2 ツールバー

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 VOX Continental 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

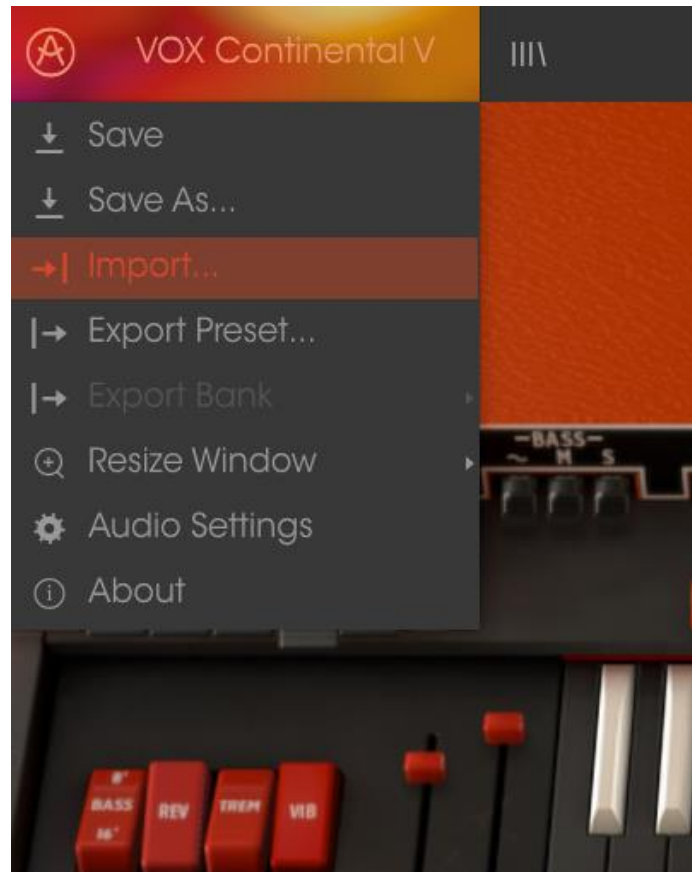
3.2.2 新規保存 (Save Preset As...)

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。

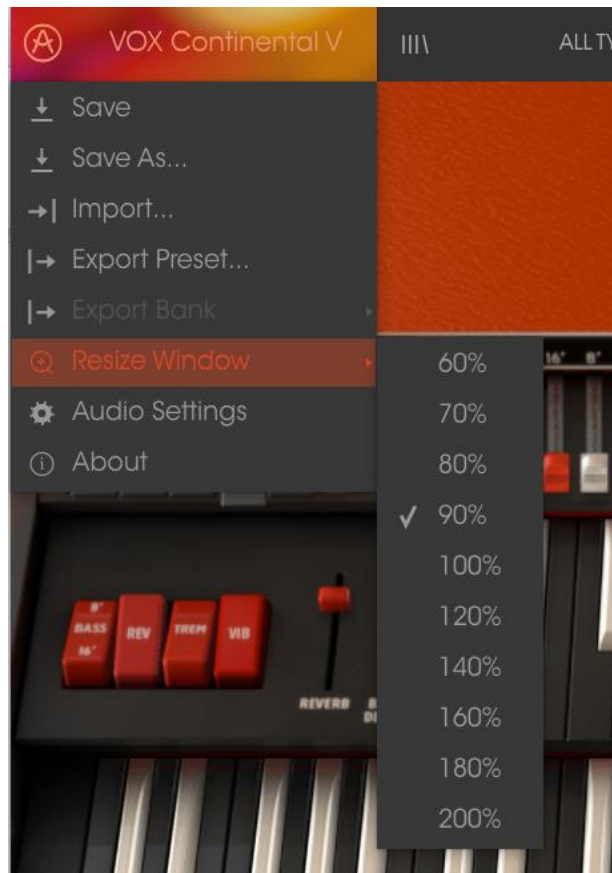


3.2.4 プリセットのエクスポート(Export preset)

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)

VOX Continental 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。



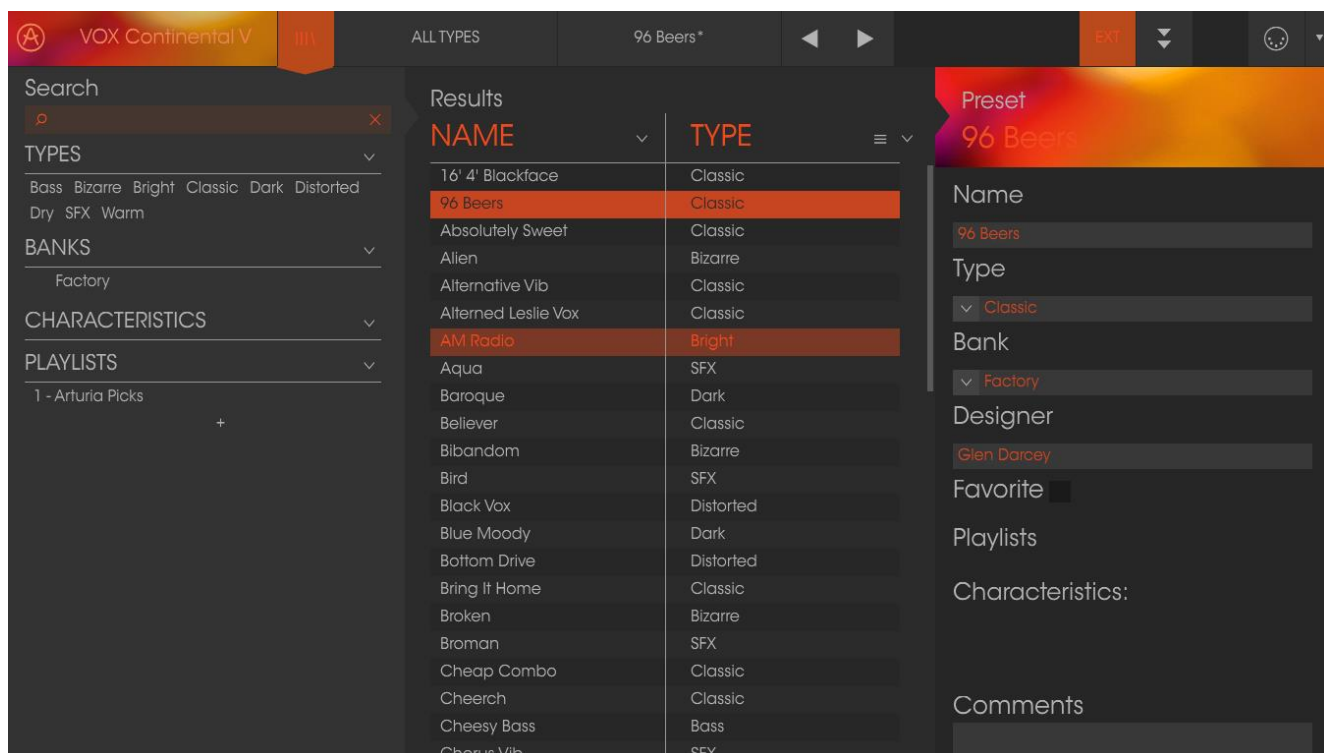
リサイズウィンドウ・メニュー

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)

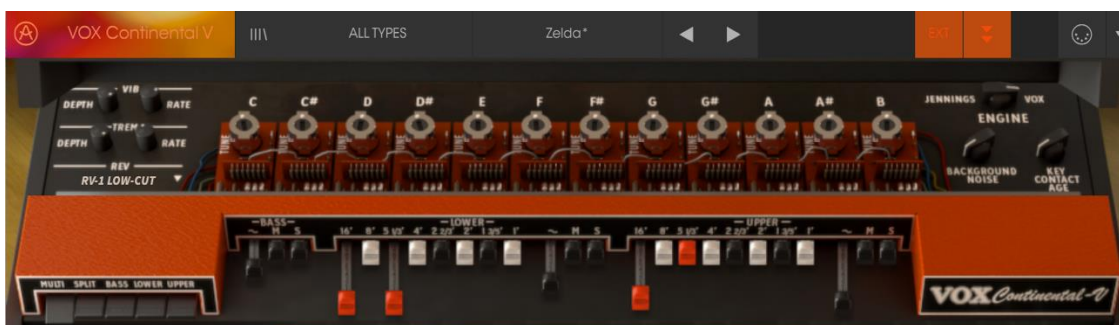
プリセット・ブラウザーは、4 本の垂直線マークのブラウザー・ボタンをクリックすることで呼び出すことができます。詳細な説明については、セクション 3.3 を参照してください。ツールバーの“フィルター”、“ネーム”フィールドと左右の矢印で、プリセットの選択を行います。



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。



フェイザースイッチを選択しアサイン

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

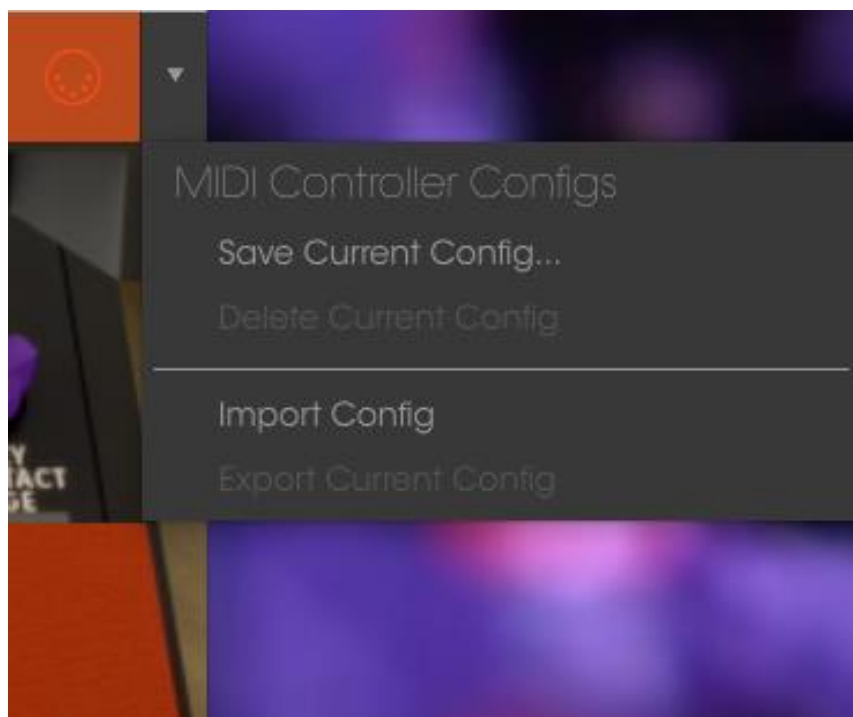
特定の MIDI CC コントローラー(MIDI CC)ナンバーは予め役割が決まっており、他のコントロールをアサインすることができません。それは以下の通りです。:

- 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、VOX Continental V のパラメーターをコントロールする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 VOX Continental 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

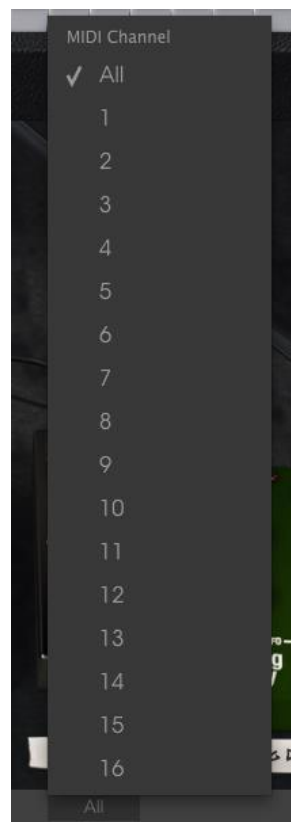
下部ツールバーの左側には現在変更しているコントロール値の状態や数値を表示しています。またパラメーターの現在の値をエディットせずに表示します。関連するコントロールの上にカーソルを置くだけで値は以下のように表示されます。



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

Vox Continental オルガンをフルに活用すると、3 つのパートをプレイすることができます。アッパー、ロウワー鍵盤とペダルボード。当然、Vox Continental V ソフトウェアは、同時に 3 つの MIDI チャンネルに対応することができます。

しかし、Arturia は、そこで止まりませんでした。コンピューターとキーボード・コントローラーを接続してジャムをするような用途など、他の可能性を考慮に入れてあります。1 つの MIDI

チャンネルからすべての楽器（アッパー、ロウワー、ベース）にアクセスしプレイできるように、コントローラー全体を分散させ、オクターブレンジをトランスポーズしスプリットさせて使用することもできます。

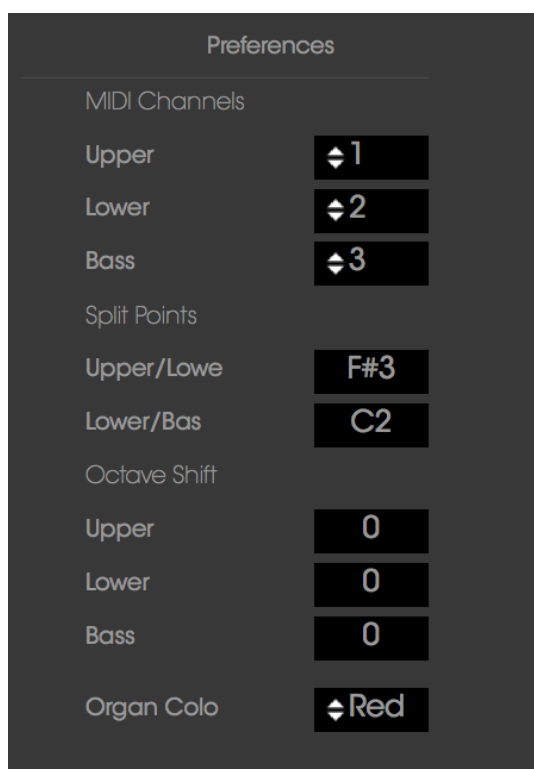
マルチ・チャンネルとシングル・チャンネルでのパフォーマンスを切り替える方法については、[セクション 3.4](#) を参照してください。

このセクションの 2 番目の段落で、“ペダル”の代わりに“ベース”という言葉を使用したことを思い出してください。これはペダルがプレイするパートを、このシナリオではマスター・コントローラーのキーボードで使用できるよう左手の鍵盤でベースパートをプレイすることができます。ペダルは、それらが設定されているかどうかに応じて MIDI 受信に影響を与えます。

この優れた機能にアクセスするには、ツールバーの“PREF”ボタンをクリックしてください。



MIDI プリファレンス・メニューが画面中央に表示されます。先に説明したように、ここではパラメーターのすべてを設定したり、オルガンのカラー（赤、またはグレー）を選択することができます。



MIDI プリファレンス・ウィンドウ

このウィンドウに表示されているパラメーターを変更するには、パラメーター名の隣にある数値フィールドをクリックし、表示されているドロップダウンメニューから任意の値を選択してください。

各パラメーターについての説明は次の通りです。

- **MIDI Channels:** マルチ・モード時のみ。アッパー、ロウワー、ベースに独立したチャンネルを設定するか、オムニ・モードとして“All”を設定することができます(詳細については[セクション 3.4](#)を参照してください)。
- **Split Points:** 各インストゥルメント間のスプリット・モード時の境界を設定します。
- **Octave Shift:** MIDI ノートを異なるオクターブレンジでプレーすることができます。例えば、ペダルを使用したマルチ・モードでは、ベースには Octave Shift = 0 を適用し、その場合の MIDI ノートは C1 ~ C2 に反応します。Octave Shift = -1 にした場合、MIDI ノート C2 ~ C3 で同じピッチが反応します (MIDI ノートに関する詳細は、[セクション 3.4](#)を参照してください)。

それぞれのインストゥルメントの音域は、物理的なタイプの限界を越えることはできないことにご注意ください。キーボードは、それぞれ 4 オクターブ、ペダルは 1 オクターブ(計 13 音)

MIDI プリファレンス・ウィンドウを閉じるには、右上の小さな“X”印をクリックしてください。

オムニ・モードと“MIDI チャンネル = All”の違い

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。これらのインストゥルメントのいずれかが“All”に設定されている場合、そのチャンネルは残りの MIDI チャンネルに送られるすべてのデータを受信します。
- 複数のインストゥルメントが同じ MIDI チャンネルを設定した場合、類似したことが起こります。例えば、アッパーとロウワーが MIDI チャンネル 1 を受信するように設定した場合、ロウワーには何も起こりません。しかし、ベースは、他の MIDI チャンネルが設定されているようにそれが可能です。

それは完全に理にかなっていません。実際の MIDI チャンネルを使用した例が役に立つでしょう。グローバル MIDI チャンネルは、この例のために“All”に設定されていると仮定します。

- アッパーが“All”に設定されるとそれは全 16 MIDI チャンネルを受信します。これは、ロウワーとベースを締め出します。それらは MIDI チャンネルによってアクセスすることはできません。
- アッパーが“1”に設定され、ロウワーは“All”に設定されると、アッパーはチャンネル 1 に対して反応し、MIDI チャンネル 2～16 は、ロウワーが受信します。これはベースを締め出し、他のチャンネルでアクセスすることはできません。
- アッパーを“1”、ロウワーを“2”、ベースを“All”に設定すると MIDI チャンネル 1 はアッパーが、2 はロウワーが、そしてその他のチャンネル(3～16)は、ベースが反応します。

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 アウトプット・モード

このボタンによってインストゥルメントのサウンドをキャプチャーする方法を選択することができます。このオプションは、キャプチャーするサウンドに重要な役割を果たし、特定のパラメーターにアクセスできるようになります。



3.2.11.5 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 がインストゥルメントによって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。



3.3 プリセットブラウザー

プリセット・ブラウザーでは VOX Continental 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。

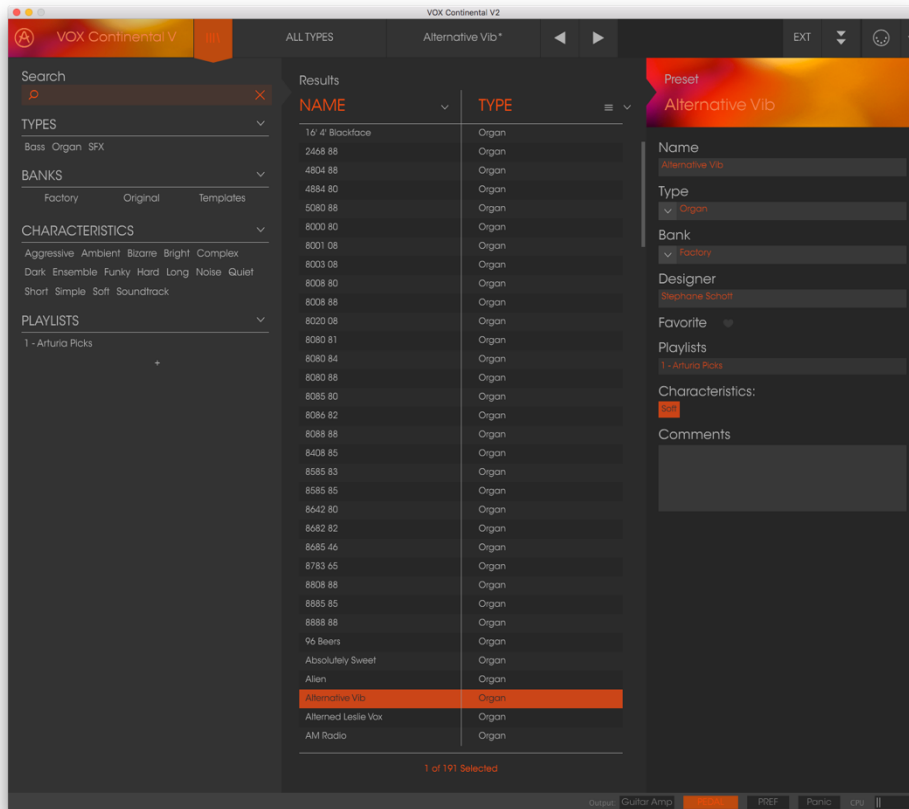
サーチ・ビューにアクセスするには、ブラウザー・ボタン(アイコンは本棚にある本をイメージ)をクリックしてください。



プリセットブラウザー・ボタン

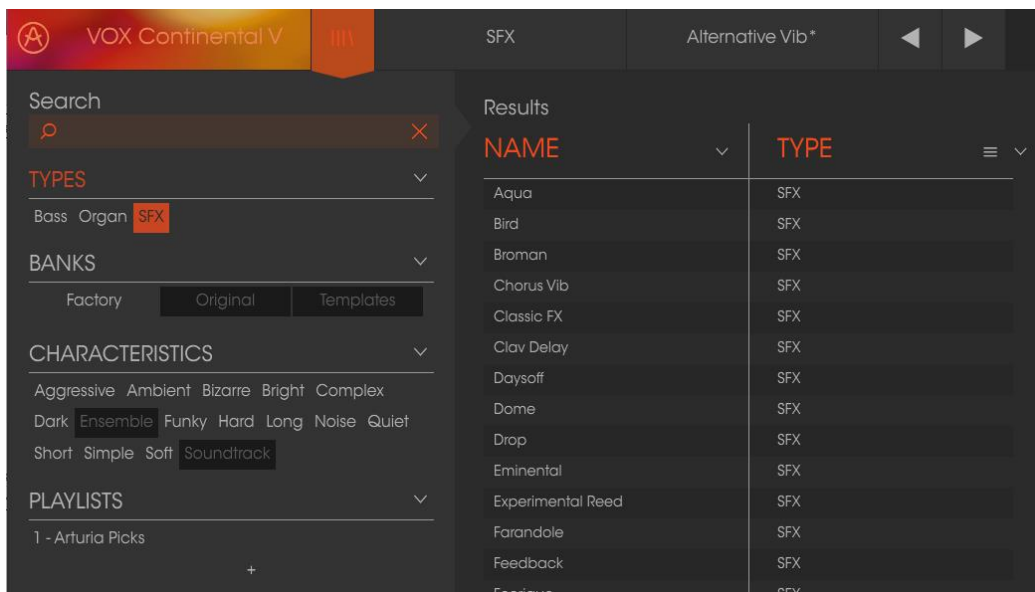
3.3.1 プリセットの検索

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。

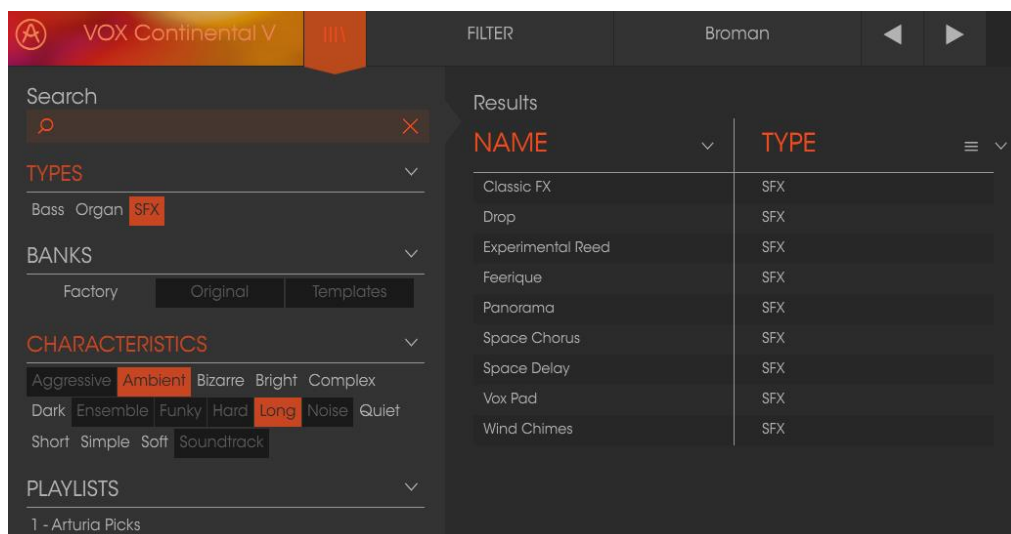


3.3.2 タグを使用したフィルタリング

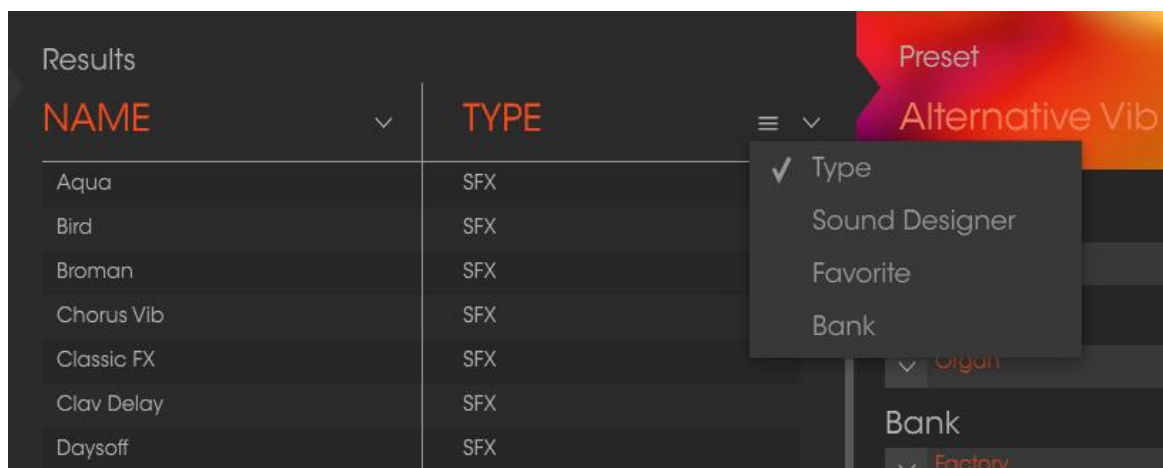
別のタグを使用して検索することもできます。例えば、タイプ・フィールドの“Suitcase”をクリックすることでこれらのタグに一致するプリセットのみを表示することができます。タグ・フィールドを表示、または非表示するには、タイトル・フィールドの右側になる下向きの矢印ボタンをクリックしてください。“Results”列の各セクションにある矢印ボタンをクリックすることでソートすることができます。



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。

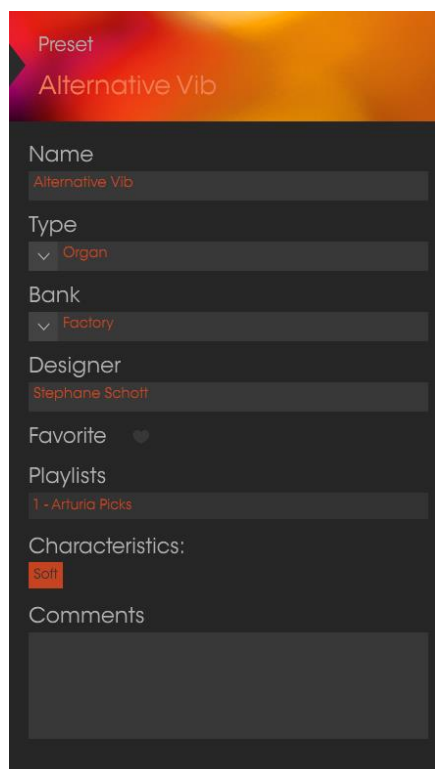


3.3.3 プリセット情報

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。

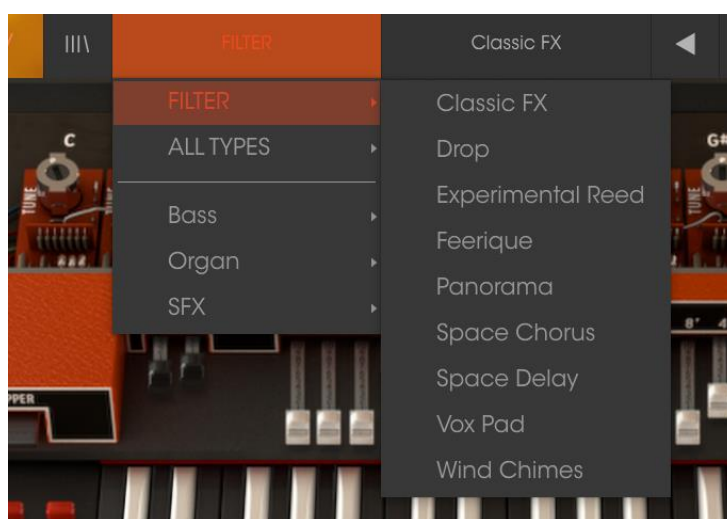
エディットをクリックし、フィールドの 1 つに入力することによって、バンクやタイプの変更などを行うことができます。そのリストの最後にある+記号をクリックすることで新しいキャラクターを追加することも可能です。完了したらセーブ・ボタンを押してください。



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。

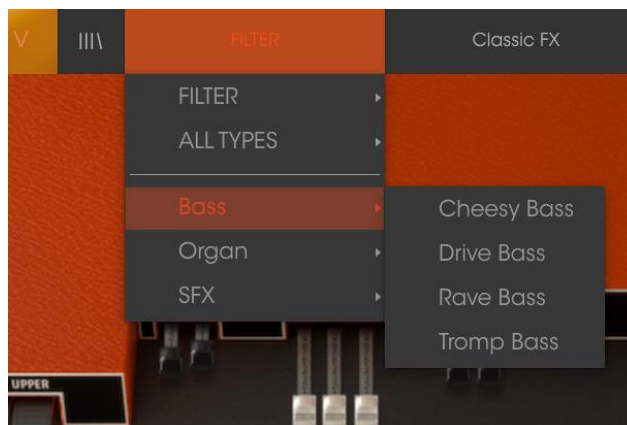
同様に前にサーチ・フィールドでタイプ:LEAD を選択した場合は、代わりにその検索結果が表示されます。



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、そ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。

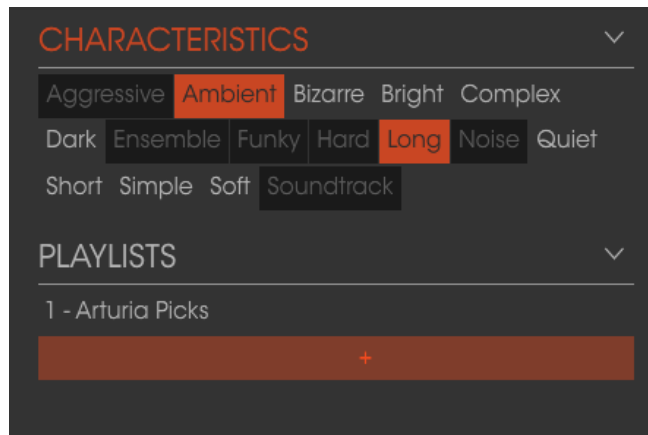
ツールバーの左右の矢印は、プリセットリストを上下にナビゲートします。フルリスト、または1つ、複数の検索ワードによりフィルタリングされたリストのいずれかです。

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

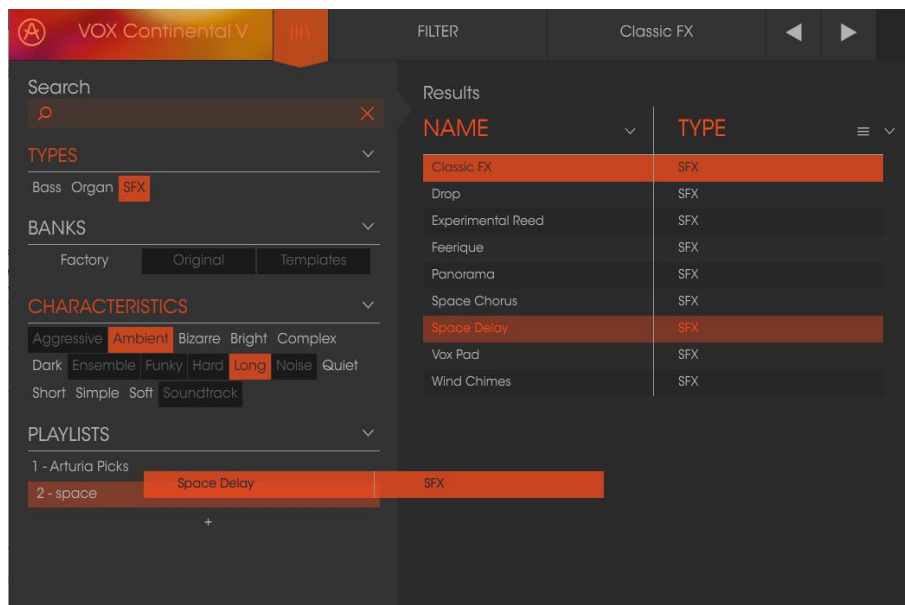
プレイリストを作成するには、下部にある“+”記号をクリックしてください。:



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

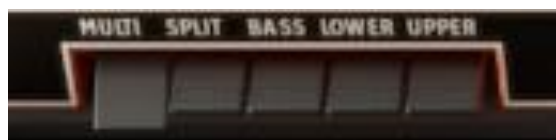
プレイリストからプリセットを削除するには、プリセットの最後にある X をクリックしてください。
プレイリストからプリセットを削除するには、X をクリックしてください。

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 MIDI モード・タブ

外部 MIDI キーボード・コントローラーを使用する際に、マルチ・チャンネルとシングル・チャンネルを切り替える簡単な方法があります。それは MIDI モード・タブといいます。



MIDI モード・タブ

注：以下の例ではグローバル MIDI チャンネルは“All”に設定されていると仮定します。

単純に必要とする設定に対応する MIDI モード・タブを選択します。:

- **Multi:** これは、独立した MIDI チャンネルをアッパー/ロウワー鍵盤や、ペダルに適用します。ペダルが隠されている場合、ロウワー鍵盤で MIDI チャンネルを共有しています。MIDI チャンネルの値は、MIDI プリファレンス・メニューの中で設定しています。
- **Split:** たとえどの MIDI チャンネルを受信しても、すべてのインストゥルメントはそのチャンネル上の外部 MIDI デバイスを使用できるようになります。MIDI プリファレンス・メニューで定義されているスプリット・ポイントの設定に応じて MIDI ノートの範囲が分散させられます。
- **Bass:** たとえどの MIDI チャンネルを受信しても、ベースだけが反応します。オルガン・キーボードは、カーソルで使用できるだけです。
- **Lower:** MIDI チャンネル・セッティングに関係なく、どのデータでもロウワー鍵盤が反応します。ペダルが格納されない限り、2 つのインストゥルメントはカーソルによって演奏が可能です。この場合、ベースは、受信する MIDI データよるスプリット・ポイントより下にトリガーされます。
- **Upper:** MIDI チャンネル・セッティングに関係なく、どのデータでもアッパー鍵盤が反応します。他のインストゥルメントはカーソルによってプレーすることができます。

最初の 2 つの MIDI モード・タブの設定について強調する点があります。:ペダルが格納された時は、その MIDI チャンネルは受信するデータに反応しません。ロウワー鍵盤でもっとも低いオクターブが、その代わりにベースサウンドをその MIDI チャンネルでトリガーします。

また、MIDI モード・タブは、Vox Continental V に入力される MIDI データに反応する方法を決定することにご注意ください。カーソルによってトリガーされる場合の違いはありません。ペダルボードの有無は、ロウワー鍵盤がカーソルに反応する方法に唯一影響を与えます。

3.5 拡張モード



“EXT”ボタンをクリックすると、拡張モードになり、Vox Continental V organ のドロージャーとペダルのためにドロージャーをマニュアルで操作できるようになります。しかし、このモードではもっと多くのことを行えます。:それは上部の鍵盤部の左側に拡張スイッチ(トレモロ用の“TREM”)を追加し、下部の鍵盤部の“パーカッション”スイッチを変更し、プリセットで使用可能なパーカッション・ストップ・ボタンを使用可能にします。

これを説明するために 2 つのモードを並べた比較表を下記に表します。:

3.5.1 アッパー鍵盤ドロージャー

| | | | | | | | | | | | |
|-------|---------|--------|------------|----|------------|----|------------|----|---|---|---|
| 標準モード | 16 , | 8 , | 4' | II | III | | | | ~ | M | |
| 拡張モード | 16 , | 8 , | 5- 1/3' | 4' | 2- 2/3' | 2' | 1- 3/5' | 1' | ~ | M | S |

注: I、II、~、M、S の定義については次ページを参照してください。

3.5.2 ロウワー鍵盤ドロージャー

| | | | | | | | | | | | |
|-------|---------|----|------------|----|------------|--------|------------|--------|---|---|---|
| 標準モード | 16 , | 8' | 4' | IV | | | | | ~ | M | |
| 拡張モード | 16 , | 8' | 5- 1/3' | 4' | 2- 2/3' | 2 , | 1- 3/5' | 1 , | ~ | M | S |

注: IV、~、M、S の定義については次ページを参照してください。

3.5.3 ペダル・ドローバー

| | | | |
|-------|---|---|---|
| 標準モード | ~ | M | |
| 拡張モード | ~ | M | S |

注: ~、M、S の定義については次ページを参照してください。

定義について:

II = 5-1/3' と 1-3/5' のミックス

III = 2-2/3', 2' と 1' のミックス

IV = 2-2/3', 2', 1-3/5' と 1' のミックス

~ = ドローバーごとのサイン波出力、別名“フルート”ストップ

M = ドローバーごとのフィルタリング・スクエア波出力、“リード”ストップとしてラベリングされている

S = ドローバーごとの三角波出力、拡張モード時のみ、“ストリング”ストップと呼ばれている

3.5.4 ベース / エフェクト・スイッチ

| | | | | |
|-------|----------|-----|------|-----|
| 標準モード | 8' / 16' | Rev | Vib | |
| 拡張モード | 8' / 16' | Rev | Trem | Vib |

ベース / エフェクト・スイッチについて覚えておくべき、いくつかの重要なことがあります。

- 8' / 16' スイッチは、ペダルのオクターブを選択
- Vib スイッチは、オルガンのマニュアルとペダルの両方にビブラートを加えます。
- Trem スイッチは、アッパー鍵盤にトレモロを加えます。

リバーブの量は、ベース/エフェクト・スイッチの次にあるリバーブ・スライダーによってコントロールされる点にご注意ください。ベースディケイ・スライダーは、ベース音のペダルがリリースされてからどれくらい鳴り続けるかを指定します。

3.5.5 パーカッション・スイッチ

| | | | | | |
|-------|----|----|--------|--------------|--------------|
| 標準モード | 8' | 4' | Mix | Short / Long | |
| 拡張モード | 8' | 4' | 2-2/3' | 1' | Short / Long |

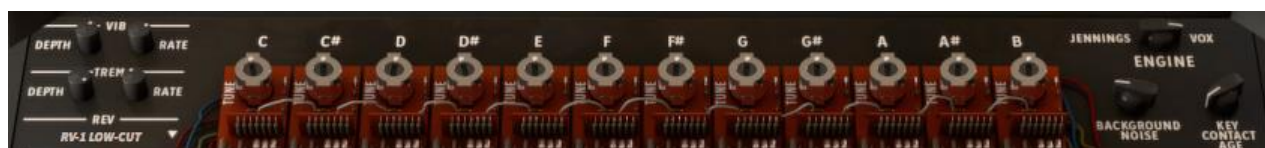
パーカッション機能について覚えておくべき点が2つあります。

- Mix は、パーカッシブな部分に2つのピッチを提供します。: 5-1/3' and 1-3/5'
- Percussion は、アッパー鍵盤に影響を与えるだけです。

3.6 オープン・モード



オープン・モードは、Vox Continental V の機能を拡張する“フードの下”にあるパラメーターを提供します。エンジンのタイプ (Vox、または Jennings)、リバーブ・タイプ、ビブラート/トレモロのデプスやレートの設定、バックグラウンド・ノイズの追加/削除、オクターブ・ディバイダーのファインチューニングとキーコンタクト・エイジコントロールによってインストゥルメントに“ビンテージ感”を与えることができます。



オープン・モードの機能リストは左から右へ、上から下の順です。

Vibrato Depth プリセットにかかるビブラートの深さをコントロールします。“Vib”ボタンがオンになっている時のみ、ビブラートを使用可能です。

注: ビブラートはグローバル・エフェクトです。アッパー/ロウワー・オルガンや、ペダルに影響を与えます。

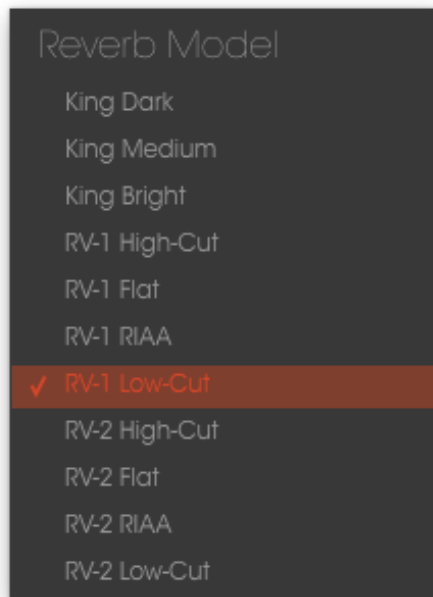
Vibrato Rate ビブラートのスピードを設定します。

Tremolo Depth プリセットにかかるトレモロの深さをコントロールします。“Trem”ボタンがオンになっている時のみ、トレモロを使用可能です。

注: トレモロは、アッパー鍵盤にのみ影響を与えます。これは、ロウワー鍵盤やペダルへの影響はありません。

Tremolo Rate トレモロのスピードをコントロールします。

Rev (Reverb) Vox Continental V には、コンボリユーション・リバーブを含む、インパルス・レスポンスに由来する新しい 3 種類の異なるスプリングリバーブ・モデリングを搭載しています。: Spring King、RV-1、RV-2。プリセットに適したものを選択するには、このパラメーターを使用します。



チューニング・コントロール Vox Continental は、各オクターブのピッチを作成するために“octave divider”回路を使用しています。このコントロールは、半音階で音を微調整することができます。調整したイントネーションを使ったプリセットを作成したいときにこのコントロールを使用することができます。



各ツマミのレンジは、 ± 50 セントで、0.4 セント単位で調整可能です。より細かい分解能を必要とする場合、マウスを右クリックしてツマミをクリック&ドラッグすると 0.025 セント単位で調整することができます。

Engine 右上のスイッチを使用してエンジンを Vox と Jennings の 2 つから切り替えることができます。多少の細かい違いが 2 つのオルガン・ラインにあり、全体的な音質の違いを区別することができます。音質的な好みで切り替えることができ、機能は同じものを提供しています。

Background Noise: アナログ回路は、経年変化によって、コンポーネントの不安定性によりノイズを発生させることがあります。Vox Continental V は、この“好ましくない”状態をもモデリングしてノブによりノイズを加える事ができます。使用可能なレンジは、 -90 dB (ノイズ無し) \sim -30 dB (ノイズが多い状態) の間で調整可能です。

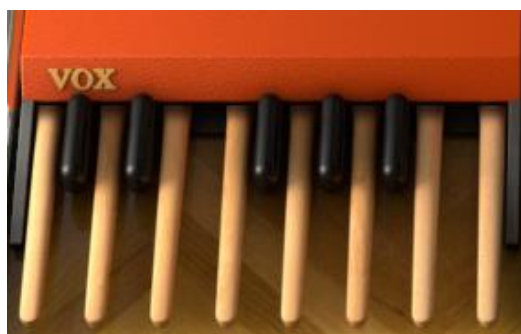
Key Contact Age: オルガンのキーボードのデザインは、キャラクターかなりの影響を与えます。各キーは、ドローバー・ストップごとに別々のコンタクトをします。そしてこれらの接続が、経年変化によって異なる状況を作り出します。このノブを使用して何も無い状態 (0.00%) ~ メンテナンスが必要な状態 (100.0%) の間で調整可能です。全体的な出力は、鍵盤と鍵盤の間で大きく異なる可能性があり、それが Vox Continental V が提供する他の効果と組み合わせたり、興味深いサウンドになる可能性があります。

もう一つの良いお知らせは、シンプルにオルガンの上をクリックすることでオープン・モードに入ることができるということです。もう一度クリックすると閉じることができますが、オープンにした状態だと、トップが無いいため、チューニング・コントロールや、他のノブ類を越えた、後ろのフードをクリックしなければなりません。

3.7 ペダル

キーボード・プレーヤーは、時々、演奏中にローエンドを必要とします。これを知って Vox は、オプションのアクセサリとしてペダルボードを提供しました。しかし、Arturia は無料で Vox Continental V に付属させました。

我々のペダルは組み立てる必要がありません。PEDAL ボタンをクリックするだけで 1 オクターブ分のペダルが現れます。ドローバーに専用のセットを持っており、アッパーの左側にオクターブレンジ・スイッチ、そしてスライダーは、ペダル・サウンドのリリースタイムをコントロールするベースディケイがあります。これらは、アッパー/ロウワーのオルガンの鍵盤のように個々の MIDI チャンネルを割り当てることも可能です。



またペダルの上部、床をクリックすることができ、これによりペダルの表示、非表示を切り替えることができます。

注: ペダルを収納した時は、MIDI コントロールに反応しません。その代わりに、ロウワー鍵盤の最も低いオクターブがそのベースサウンドをその MIDI チャンネルでプレーします。

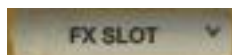
3.8 スウェル・ペダル



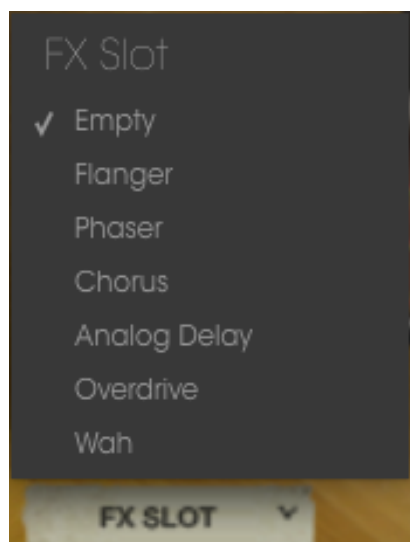
ペダルボード、アンプや FX ペダルを使っているかどうかに関わらず、スウェル・ペダルは、常にオルガン下のフロア中央にあります。全体的なレベルを決めるには、ペダルの上部をクリックしてドラッグすることができます。または MIDI コントローラーを割り当てることも可能です。

3.9 エフェクト

エフェクトの 1 つを Vox Continental V のアウトプットに加えるためにメイン・ウィンドウの下にある“FX SLOT”の右側の矢印をクリックしてください。



ポップアップメニューに使用可能なエフェクターの選択肢が表示されます。:



エフェクトを選択すると、それは Vox Continental のバーチャル・フロアに現れます。

上から順に FX スロット・メニュー内のそれぞれを選択してみましょう。

最初のラベルは、**Empty** です。このオプションは、信号経路から FX デバイス、FX ペダルや FX スロット・メニューを閉じ、取り外します。

一時的に FX ユニットのサウンドを必要としない場合などは、**Empty** が唯一の選択方法ではありません。どの FX デバイスにもバイパス・ボタンを備えているので、それをクリックすると 100%ドライのシグナルを確認することができます。赤い LED は、FX デバイスがどの状態にあるかを示します。消灯時は FX デバイスのバイパスを意味します。

バイパス・スイッチのない唯一の FX は、WAH ペダルです。このユニットは基本的にフィルターなので、信号経路から取り除く場合には、ペダルトップをクリックし、カーソルを奥までドラッグし、ペダルを前方に倒すことです(ペダルを踏み込んだ状態)。ペダルは大きく開き、100%の値に達するとバイパスと同じ状況になります。

○もう一つの方法は、すべての FX パラメーターを外付けの USB MIDI デバイスにアサインし、コントロールする“Learn”を行う方法です。これについての詳細は[セクション 3.2.10](#)を参照してください。

以下に各 FX デバイスについての説明を行います。

3.9.1 フランジャー



- Delay** ハーモニック成分に変化させるディレイ・タイムを設定します。
- Depth** モジュレーションの深さを設定します。これはフィードバックの暴走を制限するために 100%未満で“最大出力”になるよう設定されています。
- Rate** ディレイ・タイムのモジュレーション率を設定します。
- Res.** “レゾナンス”の略。激しい音、または“リングング”サウンドを作成するためにポジティブ、またはネガティブのフィードバックを加えます。ストレートにするには“0”フィードバックに設定してください。

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イープさせることができます。

フランジングは、モジュレーションの **RATE** や **DEPTH** に応じて微妙だったり、極端な効果を作成することができます。デプスを高い値に設定するとピッチが変わります、これはアナログフランジャーの回路がどのように動作するかをモデリングしているためです。

3.9.2 フェイザー

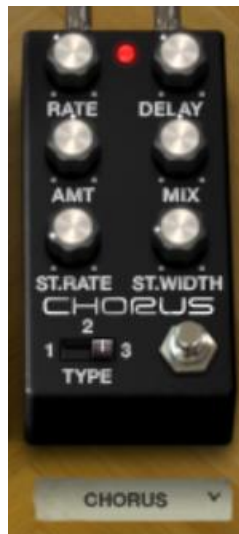


- Rate** フェイザーのスピードを設定します。
- Depth** フェイザーの動作の深さを設定します。
- Feedback** レゾナンスの量をコントロールします。
- Stereo** 全体のステレオ幅を調節します。

フェイズシフターは、70年代のエレクトリップピアノで使用された最もポピュラーなエフェクターの一つでした。分割して入力した信号のドライ音をリファレンスにし、そのフェイズ(位相)を変化させることによって効果を生み出します。こうすることによって周波数スペクトルをすくフィルター(ノッチフィルター)を作成します。

次に、**Rate** ボタンで周波数設定をオシレーターのリズムに合わせてフェイズを変更させるようにします。フィードバックが特定のハーモニックを増幅し、**Depth** ボタンはフィルタリングアクションの振幅を設定します。音質的にフェイジングは、周波数スペクトルをさまよひ、揺れ、スウィープするサウンドを作成するために使用します。

3.9.3 コーラス



- Type** 3種類のコーラスタイプから選択します。
- Rate** コーラスのスピードを設定します。
- Delay** 入力信号に適用するディレイの量を設定します。
- Amount** コーラスの深さをコントロールします。
- Mix** 入力信号とエフェクト信号のバランスを調整します。
- Stereo Rate** ステレオ効果のスピードを設定します。
- Stereo Width** ステレオ効果の幅をコントロールします。

コーラスは、ほぼ同じ時間に同じ楽器を演奏し、複数の人が演奏しているように聴かせるエフェクトです。複数でプレーした場合、若干のチューニング差が常にあるので、広がりのあるサウンドに聴こえます。

この時の揺らぎのスピードは **Rate** ノブ、**Amount** によって振幅、幅は **Delay** によって設定されます。得られた周波数のぶれは、左右のトラックごとに異なります。これによりモノラル信号からステレオ信号を得ることができます。2つのトラックの違いは、**Stereo rate** ノブで、**Stereo width** と左右の回転速度を設定することができます。

セレクターではコーラスの種類 (**Type**) の選択を simple、medium、complex から行います。**Mix** ノブは、入力信号とエフェクト信号間の比率を設定します。

3.9.4 デイレイ



- Delay** デイレイ・タイムを設定します。(デイレイはモノラルです)
- LFO rate** モジュレーションの速度を設定します。
- Feedback** フィードバックを調整します。
- FB Tone** フィードバック・フィルターをコントロールします。
- Mix** ウェット/ドライのミックスを調整します。
- LFO Depth** デイレイタイム・モジュレーションの量を設定します。(サイン波にしたがって)

デイレイは、より多くのスペースと深みを与え、音を繰り返します。このアナログ・デイレイは、アナログ・バケツリレー回路を使用したクラシカルなソリッドステート・デバイスのサウンドを再現します。**Delay** ボタンによってデイレイ・タイムを 12msec から 1000m sec の間で設定することができます。**Feedback** ボタンは、フィードバックレベルを設定します。左端の位置でソフトサチュレーション、右端の位置でハードクリッピングを得られます。**Tone** ボタンは、フィードバック・フィルタリングをコントロールし、左へ回すとローパス、右に回すとハイパスになります。**LFO rate** と **LFO amount** の値を調整することでデイレイモジュレーションを設定することができます。**Mix** ツマミによってドライ/ウェット・シグナルの比率を設定することができます。

3.9.5 オーバードライブ



- Drive** ディストーション量をコントロールします。
- Output** 出力レベルをコントロールします。
- Tone** ローパスフィルターのスイープを設定します。

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によって音を歪ませます。 **Drive** はサチュレーションのレベルを設定します。 **Tone** ボタンは、ディストーションフィルタリングをコントロールします。 **Output** ボタンでは出力レベルを調整します。

3.9.6 ワウ

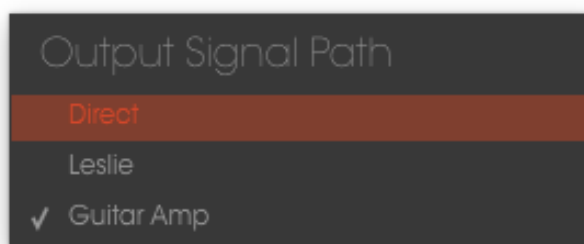


スタンダードな“ワウワウ”ペダルをエミュレートしています。ペダルの動作は、デフォルトでは MIDI CC #11(エクスプレッション)に割り当てられています。また、ペダルを操作して“ワウ”効果の周波数帯を変更するには、ペダルをクリックして上下にドラッグしてください。

3.10 出力モード



出力モードには、3つのオプションがあり、それは FX ユニットの信号経路にあります。“Direct”ボタンをクリックすると、以下のオプションが表示されます。



3.10.1 ダイレクトアウト

Direct: Vox Continental V と FX ユニットの、ギターとレスリー・キャビネットのモデリングをバイパスし、出力に直接接続されます。Vox Continental V に組み込まれているコンボリユーション・リバーブは使用することができます。

3.10.2 レスリースピーカー・モデル

Hammond オルガンで使用されることが多いレスリー・スピーカーは、スピーカーの周りにアコースティックホーンを回転させるモーターを使用してサウンドを円状に送り、ドップラー効果を作り出します。キーボードの音の周波数が素早く動くので、リスナーの耳にはこのような結果となります。Vox Continental organ でレスリー・スピーカーを使用すると、新しい効果を生み出します。



High Shape と High Width は、高域ローターのパラメーターを設定します。(高音域の振幅とパン)

Low Shape と Low Width は、低域ローターのパラメーターを設定します。(低音域の振幅とパン)

Speed と Rate は、ロータースピードを設定します。

High Depth は、レスリー・スピーカーのドップラー効果をコントロールします。

Level は出力オーディオレベルを設定します。

3.10.3 ギターアンプ・モデル

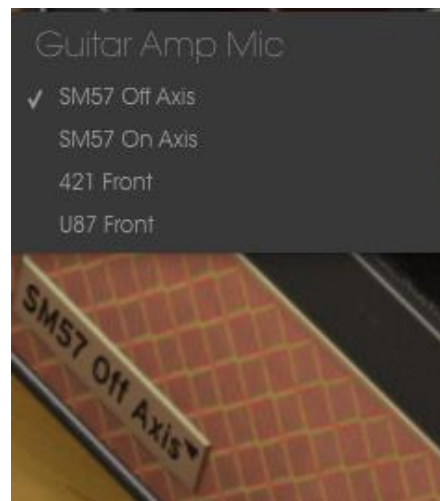
ギターアンプ: この出力オプションは、忠実にギターアンプのキャラクターをモデリングしています。初期は、レスリー以外の専用キーボード・アンプが存在しませんでした。この頃は、Vox Continental オルガンのバンド経験者は、ほとんどのケースでギターアンプに接続を指定しました。このモデリングは当時のガレージからステージに至るまで実際のシチュエーションを連想させます。



別のスピーカー出力モデリングを選択する場合、アンプフェイスの上部にあるラベルをクリックしてください。



別のマイクモデリングを選択する場合、アンプフェイスの左下にあるラベルをクリックしてください。



Volume: 出力レベルをコントロールします。

Drive: ドライブ・レベルを調整します。

Reverb: スプリングの量を増減させます。

Low: 低域 EQ をブースト、またはカットします。

Mid: 中域 EQ をブースト、またはカットします。

High: 高域 EQ をブースト、またはカットします。

Amp Type: アンプのモデルを 4 種類の中から選択します。

Mic Type: マイクのモデルを 4 種類の中から選択します。

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）に VOX Continental 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。