

ユーザーマニュアル

WURLI V

ARTURIA®
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

ディレクション

Frédéric Brun

Kevin Molcard

プログラミング

Stefano D'Angelo

Valentin Lepetit

Baptiste Aubry

Samuel Limier

Niccolo Comin,

Germain Marzin

Corentin Comte

Mathieu Nocenti

Baptiste Le Goff

Pierre Pfister

Pierre-Lin Laneyrie

Benjamin Renard

デザイン

Glen Darcey

Morgan Perrier

Romain Dejoie

Sebastien Rochard

Shaun Ellwood

Greg Vezon

サウンドデザイン

Jean-Baptiste Arthus

Steve Ferlazzo

Jean-Michel Blanchet

Boele Gerkes

Chuck Capsis

Kevin Lamb

Richard Courtel

Victor Morello

Jim Cowgill

Paul Steinway

Marion Demeulemeester

Katsunori Ujii

マニュアル

Antoine Back

Sylvain Missemer

Valentin Fesigny

Jason Valax

Tomoya Fukuchi

スペシャルサンクス

Alejandro Cajica

Shaba Martinez,

Chuck Capsis

Miguel Moreno

Koshdukai

Pierre-Henri Parneix

Douglas Kraul

Alexandre Schmitz

Sergio Martinez

Carlos Tejeda

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

11 Chemin de la Dhuy

38240 Meylan

FRANCE

<http://www.arturia.com>

もくじ

1	はじめに	5
1.1	オリジナル楽器の歴史	5
1.1.1	エレクトリック・ピアノ	5
1.1.1.1	専門用語	5
1.1.1.2	起源	5
1.1.1.3	テクノロジー	6
1.1.1.4	人気	6
1.1.2	1972年のオリジナルのリードベースのエレクトリック・ピアノ	7
1.1.2.1	歴史	7
1.1.2.2	解説	8
1.1.2.3	サウンド	9
1.1.2.4	メンテナンス	9
1.1.2.5	ディスコグラフィ	9
1.2	フィジカルモデリング・シンセシス	10
1.2.1	音楽と数学	10
1.2.2	計算上の問題	11
1.2.3	無限の革命	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MDIのセティング: Windows	12
2.2.2	オーディオとMIDIのセティング: Mac OS X	14
2.2.3	プラグイン・モードでWurli Vを使用する	15
3	ユーザーインターフェイス	16
3.1	バーチャルキーボード	16
3.2	ツールバー	16
3.2.1	プリセットの保存 (save Preset)	16
3.2.2	新規保存 (Save Preset As...)	17
3.2.3	プリセットのインポート (Import preset)	17
3.2.4	プリセットのエクスポート (Export preset)	18
3.2.5	ウィンドウのリサイズ (Resize window options)	18
3.2.6	オーディオ・セッティング (Audio settings)	19
3.2.7	プリセットのブラウジング (Preset browser overview)	19
3.2.8	アドバンス・セクションのオープン/クローズ	20
3.2.9	MIDI ラーンのアサイン	20
3.2.9.1	コントロールのアサイン/アンアサイン	21
3.2.9.2	最小値/最大値の設定	22
3.2.9.3	相対的コントロール	22
3.2.9.4	固定された MIDI CC ナンバー	22
3.2.10	MIDI コントローラーの設定	23
3.2.11	下部のツールバー	23
3.2.11.1	現在のコントロール値	23

3.2.11.2	MIDI チャンネルの設定.....	24
3.2.11.1	アウトプット・モード.....	24
3.2.11.2	パニックボタンと CPU メーター.....	24
3.2.11.3	スキン・カラー.....	25
3.2.11.4	最大同時発音数.....	25
3.3	プリセット・ブラウザー.....	25
3.3.1	プリセットの検索.....	26
3.3.2	タグを使用したフィルタリング.....	26
3.3.3	The Preset Info section.....	28
3.3.4	プリセットの選択: その他の方法.....	29
3.3.4.1	タイプ別のプリセット選択.....	30
3.3.5	プレイリスト.....	30
3.3.5.1	プレイリストを追加する.....	30
3.3.5.2	プリセットを追加する.....	31
3.3.5.3	プリセットの並べ替え.....	31
3.3.5.4	プリセットの削除.....	31
3.3.5.5	プレイリストの削除.....	31
3.4	メインコントロール.....	31
3.5	オープンモード.....	32
3.6	エフェクト.....	33
3.6.1	スロット 1: ワウワウ/オートワウ/ボリュームペダル.....	35
3.6.1.1	ボリュームペダル.....	35
3.6.1.2	ワウワウ.....	35
3.6.2	スロット 2/3/4/5.....	36
3.6.2.1	オートワウ.....	36
3.6.2.2	フランジャー.....	36
3.6.2.3	フェイザー.....	37
3.6.2.4	コーラス.....	38
3.6.2.5	ディレイ.....	39
3.6.2.6	コンプレッサー.....	40
3.6.2.7	オーバードライブ.....	40
3.6.2.8	ボーカル・フィルター.....	41
3.6.2.9	ピッチシフト・コーラス.....	42
3.7	アウトプット・モード.....	42
3.7.1	リバーブ(ダイレクトアウト).....	43
3.7.2	レスリースピーカー・シミュレーター.....	44
3.7.3	ギターアンプ&シミュレーター.....	45
4	エンドユーザー・ライセンス契約書.....	47

1 はじめに

Arturia のモデリング・エレクトリックピアノ Wurlli V をお買い上げ頂きましてありがとうございます！ :Wurlli V は、あなたの音楽制作スタジオにとって、非常に貴重なものになると確信しております。これまでに弊社製品を購入された事があれば、オリジナルの楽器のサウンドやフィーリングを細部まで忠実に再現していることにご理解頂けるという自信があります。

あなたが初めて手に入れた弊社製品であるならば、この楽しみをすぐにお分かりいただけるでしょう！ 当時の技術が利用可能であったなら製品が持つ能力に加え、21 世紀の機能でさらに表現力を増しています。

1.1 オリジナル楽器の歴史

1.1.1 エレクトリック・ピアノ

1.1.1.1 専門用語

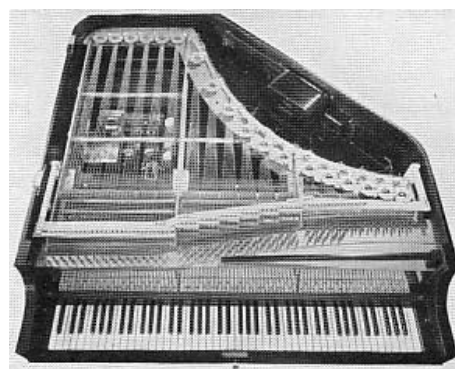
エレクトリック・ピアノは、エレクトリックメカニカル・ミュージックインストゥルメントです。音は機械的に作られ、電子ピックアップを使用して電気信号に変換されます。これはアナログ、またはデジタル回路を使用してピアノ(または他の楽器)の音色をシミュレートする電子ピアノとはかなり異なります。

1.1.1.2 起源

初期のエレクトリック・ピアノは、1920 年代後半に考案されました。1929 年、ドイツの Neo-Bechstein エレクトリック・グランドピアノは最初のものでした。おそらくエレクトリックピアノの最古のモデルは Gibson のサウンドエンジニアとマスター 弦楽器製作者 Lloyd Loar によって作成された Vivi-Tone Clavier でした。(1994 年に発見された時、楽器はおどろくべきことに完璧な状態でした)



Neo-Bechstein Electric Grand Piano



ViviTone Clavier

1.1.1.3 テクノロジー

エレクトリックピアノによって音色の作り方が異なります。それは 1 つのモデルから別のものへと変化していきます。一般的なものは次の通りです。; 打弦式(Yamaha、Baldwin、Helpinstill、Kawai)、音叉を叩く(Fender Rhodes、Hohner の “Electra piano”)リードを弾く(Hohner の “Pianet” と “Cembalet”、Weltmeister claviset)、リードを叩く(Wurlitzer、Denon elepian)。一つの方法が他よりも優れていると言うことはできません。これらの技術については独自のキャラクターを持っています。

1.1.1.4 人気

当初の目標はチューニングの狂わないピアノを提供することと、本物のピアノより搬送しやすいものでした。エレクトリックピアノはより便利な製品としてスタートしましたが、その後に独自の音楽のアイデンティティを獲得しました。ミュージシャンが自分の楽器と演奏テクニックを開発し、音の可能性を高めるためにフェイズシフターやディレイ、トレモロのような様々なエフェクト使用して独自のサウンドを作成しました。エレクトリックピアノの人気は 70 年代にその高みに達すると多くの伝説的なバンドはこれらを使用しました。: The Beatles、the Doors、Herbie Hancock、Chick Corea、Pink Floyd、Led Zeppelin、Ray Charles、Queen、Supertramp、Elton John、等...



SUPERTRAMP はステージ で、Wurlitze を使用

エレクトリックピアノ・プレイヤーは、ほとんど 2 つの陣営に別れるように見える。: Rod エレクトリックピアノとリード・エレクトリックピアノ。音色的にもは、アンプ接続したギターがメインのロックバンドサウンドで映えます。一方の Rod ベースのものは、フュージョン、アシッドジャズ、ジャズのようなスタイルに適し、リズムギターの代わりに務めることもでき、よりソロ楽器寄りです。両方の楽器とも本当に宝石のような存在です。

結局これらの楽器は機械部品を動かす不利がなく、ピアノのような音が出るシンセサイザーや電子ピアノにとって代わられました。これらは小さく、軽くなりました。

しかしエレクトリックピアノはファッションとして戻っています。数年前に生産をやめた企業は再び新たなモデルを作り、ビンテージ楽器の価格はほとんど手の届かないような価格まで上昇しています。

1.1.2 1972年のオリジナルのリードベースの電気ピアノ

1.1.2.1 ヒストリー

長年、ロックンロール・キーボードプレイヤーの愛機を中心でした。Wurlitzer 以前の電気ピアノは、60年代初頭に国内の家庭環境内で使用することを目的として製造されました。これらの電気ピアノが最初の製造販売された電気ピアノでした。ピアノはミュージシャンにとってとても便利なツールであることを証明し、すぐにプロのステージで使われるようになりました。

もともとそのアイデアは、普通のアコースティックピアノのサウンドボードを外し、各弦にエレキギターのようにピックアップを置くような方法が B.F. Meissner によって何十年も前に考案されました。彼は Everett piano company にこの概念を売却し、それから Orgatron が生産されました。これは Meissner のインディビジュアルピックアップの配置を採用しました。しかし、パーカッシブなアタックを作るために弦を叩く代わりに Everett システムは、“電気オルガン/ハーモニウム・エフェクト”のためにフラットリード・ボーイングを取り入れました。



Orgatron

Wurlitzer がインスパイアを受けた楽器の原点であるメーカーは、このコンセプトがハンマーでメタルリードを打つことで効果的に増幅できるピアノを作ることができることに気づき、リード・電気ピアノが誕生しました。

この楽器の最初のバージョンは、1954年に生産に入り、1955年まで様々な形で生産され続けました。

Wurlitzer がインスパイアを受けたリード・電気ピアノは、コレクターとプレイヤーの間で最も人気のあるモデルとして名声を確立しました。それはリードを使用したピアノで、最軽量のもので、おそらく他のモデルの中でも最高のアクションとサウンドアンプリファイアーを備えています。



1972 年製オリジナルのリードベース・エレクトリックピアノ

1.1.2.2 解説

Wurli V をインスパイアしたオリジナルのエレクトリックピアノは、センターポイント付近でハンマーがフラットリードを叩き本物のピアノアクションを使用し、エレクトロスタティック・ピックアップで電気的なエネルギーに変換される順番でリードが振動する原因となります。そしてキーボードの範囲は C88 鍵盤ピアノの最高音はトップノートより 1 オクターブ低く、最低音は、ボトムノートよりも 1 オクターブ高い 64 鍵です。プラスチックボディは、ブラックとアボカドグリーンの 2 種類がありました。内部アンプを搭載した 2 つのスピーカーはプレーヤー側を向いて取り付けられていました。トレモロエフェクトを内蔵し、オーディオ出力はギターアンプや PA に接続して使用可能でした。生産は 1972 年に開始されました。



1972 年製リード・エレクトリックピアノ

1.1.2.3 サウンド

そのライバルのエレクトリックピアノと比較すると、より明るく、ふくよかな音を持ちます。穏やかにプレーすると似たサウンドに聴こえ、甘くビブラフォンのような音になります。より激しくプレーするとアグレッシブになり、“Bark”と呼ばれる特徴的な歪んだトーンを生み出します。ギター、ベースとドラムによるポップスやロックバンドのセッティングでは特徴的でクリアなサウンドを実現しますが、Rod ベースは溶け込む傾向があります。それはバラードやカントリーミュージックでもよく使われました。

1.1.2.4 メンテナンス

リードベースのエレクトリックピアノにはチューニングの問題がつきまといまいます。各リードの端にハンダの塊があり、多くのハンダを追加するとピッチがフラットになり、一部を取り除くとピッチがシャープになります。リードをゆるめたり締め直すことでチューニングを行なうのに充分です。万が一、まだリードピックアップ・アッセンブリーがまだある場合、ハンダの一部を削除する勇気があるのであれば、微妙なリードの調性は、壊してしまうかもしれませんが、リードとピックアップの間を短くしたり、長くしたりして音色の調整を行なうことができます。またハンダの塊の形状が大きく変わると音の変化に影響を与える可能性があります。各ノートは、音色、またはピッチに悪影響を与えること無く上下 2 音半分を調整できる正確なリードサイズを持っています。

1.1.2.5 ディスコグラフィ

Wurli V にインスパイアを与えたエレクトリックピアノを使用したすべてのレコードをリスト表示することは不可能ですが、ここでは素晴らしい Wurlitzer を使用した有名なアルバムのリストを紹介します。

The Archies – Sugar sugar

Justice – Valentine

Beck – Where its At

The Mars Volta – Inertiatic ESP

Belle & Sebastian – The boy with the Arab strap

Marvin Gaye – I heard it through the grapevine

Bob Dylan – Til I fell in love with you

Muse – Hate this and I´ll love you

Chicago – Feelin stronger every day

Neil young – The old laughing baby

Daft Punk – Digital love

Norah Jones – What am I to you

The Doors – Queen on the highway

Panic at the Disco – Mad as rabbits

Eels – Agony

Paul McCartney – Ram oh

Elton John – Lady Samantha

Pink Floyd – Money

George Harrisson – All those years ago

Queen – You´re my best friend

Jet – Bring it on back

Ray Charles – What´d I say

John Lennon – How do you sleep

Stereolab – Infinity girl

Stevie Wonder – Love having you around

Van Halen – And the cradle will rock...

Supertramp – The logical song

Wilco – I am trying to break your hear

Tori Amos – Pancake

今日では良好な状態でエレクトリック・ピアノ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。Wurlitzer 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。:

- **Additive**, which creates a timbre by adding various waveforms together
- **Subtractive**, in which partials of an audio signal are attenuated by a filter to reduce the original harmonic content of the sound
- **Frequency Modulation (FM)**, where waveforms are used in carrier/modulator relationships and tuned according to the harmonic series to produce overtones in the carrier waves
- **Wavetable**, which offers a wide selection of digital waveforms and then allows them to be layered, filtered, and/or used as the crossfade targets of an X/Y controller or a looping envelope
- **Sample Playback**, where recordings of a sound are triggered by a playback device, and can be transposed by increasing the playback speed when different pitches are required
- **Granular**, which splits samples into very short “grains” and allows them to be manipulated through a myriad of playback options, and
- **Physical modeling**. In this method the output waveform is calculated according to a set of equations and algorithms derived through extensive analysis of a physical sound source.

1.2.1 音楽と数学

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世界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。

1.2.2 計算上の問題

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。

- ストライカーのプロパティ: 強さ、ヒットの速さ、マテリアル、ストライクの発生場所
- メンブレイン: 質量密度、弾性、ファブリック vs プラスチック vs スキン
- メンブレインとドラム本体のレゾナンス
- メンブレインの境界の環境: ドラム本体にリジッドターミネーションがありますが、独立して調整可能な複数のプレッシャー・ポイントがあります。
- スネアドラムの下のスネア等、追加コンポーネントの付随的なレスポンス

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。目的は、ミュージシャンがクリエイティビティが込み上げてくる間に自然発生的な道を邪魔することなくリアルタイムにインタラクティブな操作を行える効率的なモデリングを実現することです。

1.2.3 無限の革命

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Wurlitzer 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Wurlitzer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

Wurli 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。



Wurli 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>

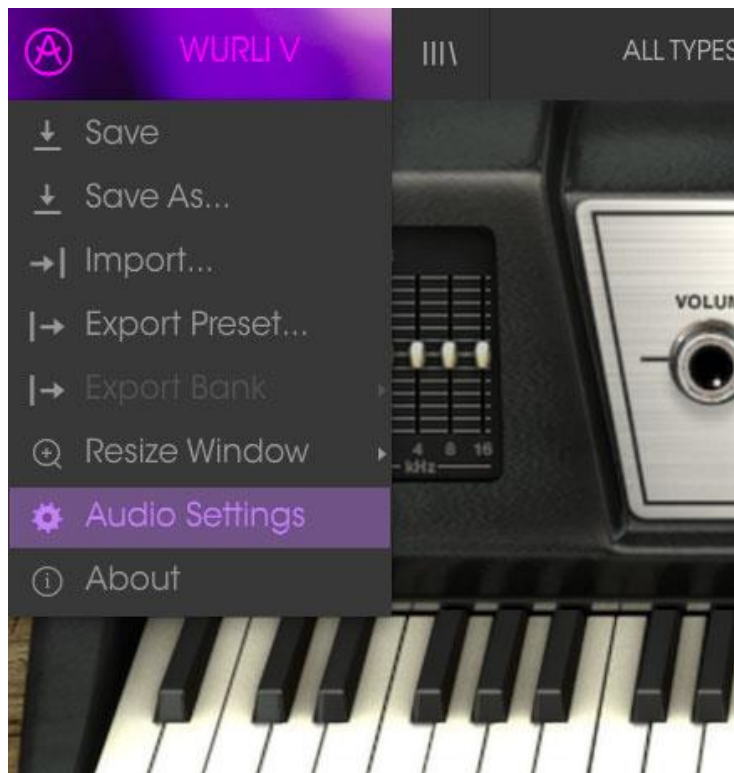
注：Arturia アカウントをお持ちでない場合は、アカウントを作成する必要があります。アカウントの作成は簡単にできますが、この手順の間にアクセス可能なメールアドレスが必要になります。

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

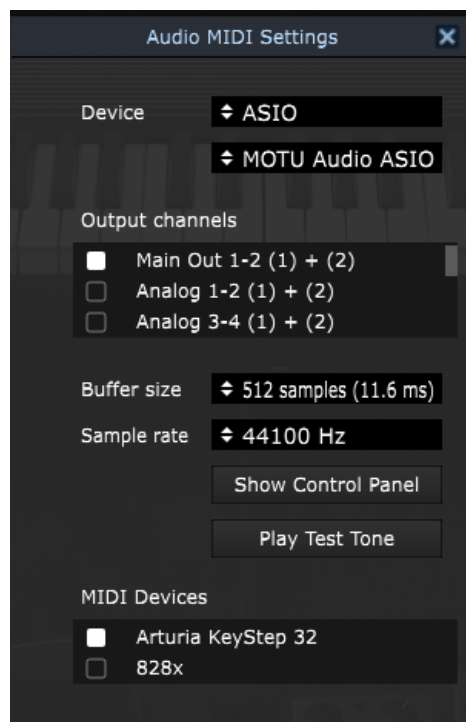
2.2.1 オーディオと MIDI のセッティング：Windows

Wurli 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。



Wurlli V のメインメニュー

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。



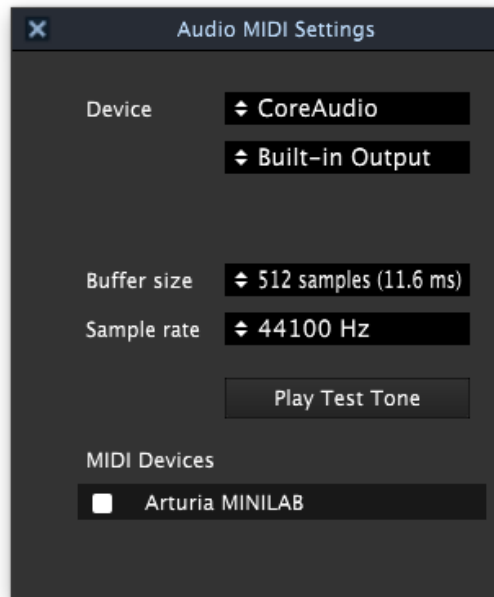
オーディオ & MIDI セットアップ・ウィンドウ

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・バッファのサイズを選択することができます。小さいバッファ値では、少ないレイテンシーを実現しますが、負荷が高くなります。大きなバッファ値は、コンピューターが演算する時間を与えることができるので、CPU 負荷は軽減されますが、多少のレイテンシーを伴う場合があります。お使いのシステムに最適なバッファ・サイズを探してください。現在のコンピューターは、高速になっているので、サウンドにポップノイズやクリックを出不さずに 256、128 サンプル程度のバッファ・サイズで動作させることが可能です。クリック音が発生する場合は、バッファ・サイズを少し上げてください。レイテンシーはこのメニューの右側に表示されます。
- **Sample Rate:** インストゥルメントから出力するオーディオのサンプルレートを設定することができます。多くのコンピューターでは最高で 48kHz で動作が可能ですが、このオプションは、オーディオ・インターフェイスの性能に依存します。高いサンプルレートでは、多くの CPU 負荷を必要とし、96kHz まで設定することができますが、特に理由のない限り 44.1、または 48kHz での使用を推奨します。“Show Control Panel”ボタンは、選択しているオーディオ・デバイスのシステム・コントロールパネルにジャンプします。
- **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。スタンドアロン・モードでの Wurli 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 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

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

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

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。

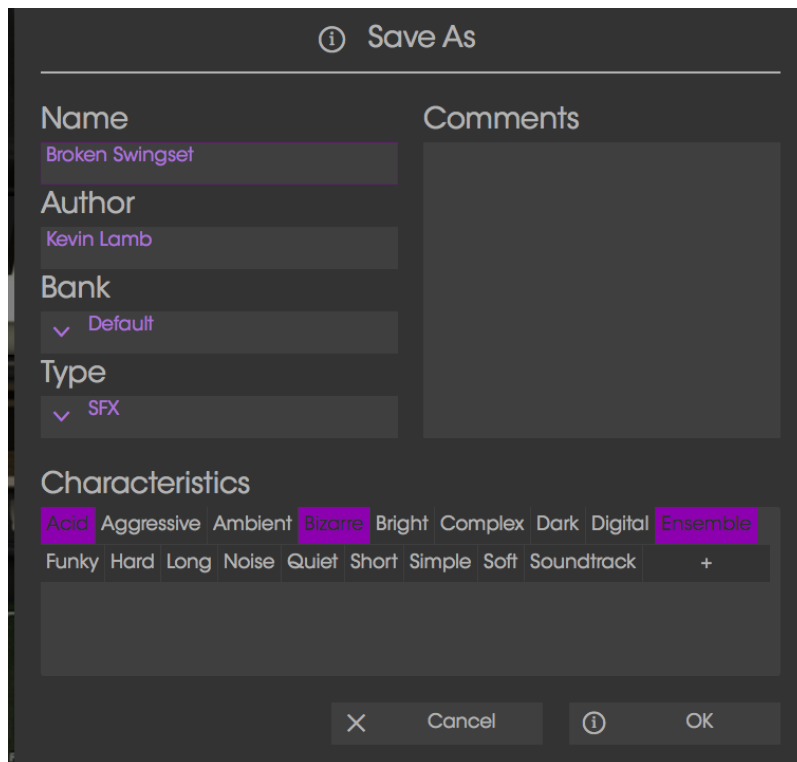


3.2 ツールバー

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 Wurli 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

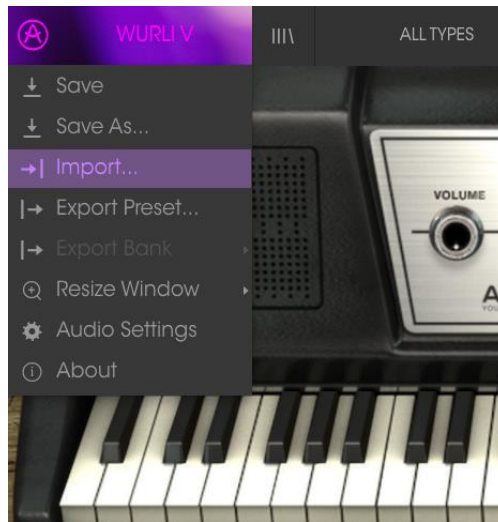
3.2.2 新規保存 (Save Preset As...)

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。

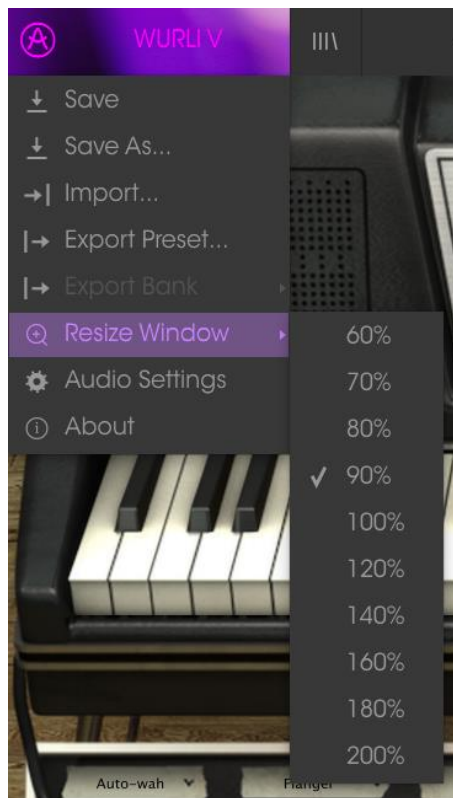


3.2.4 プリセットのエクスポート(Export preset)

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)

Wurlli 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。



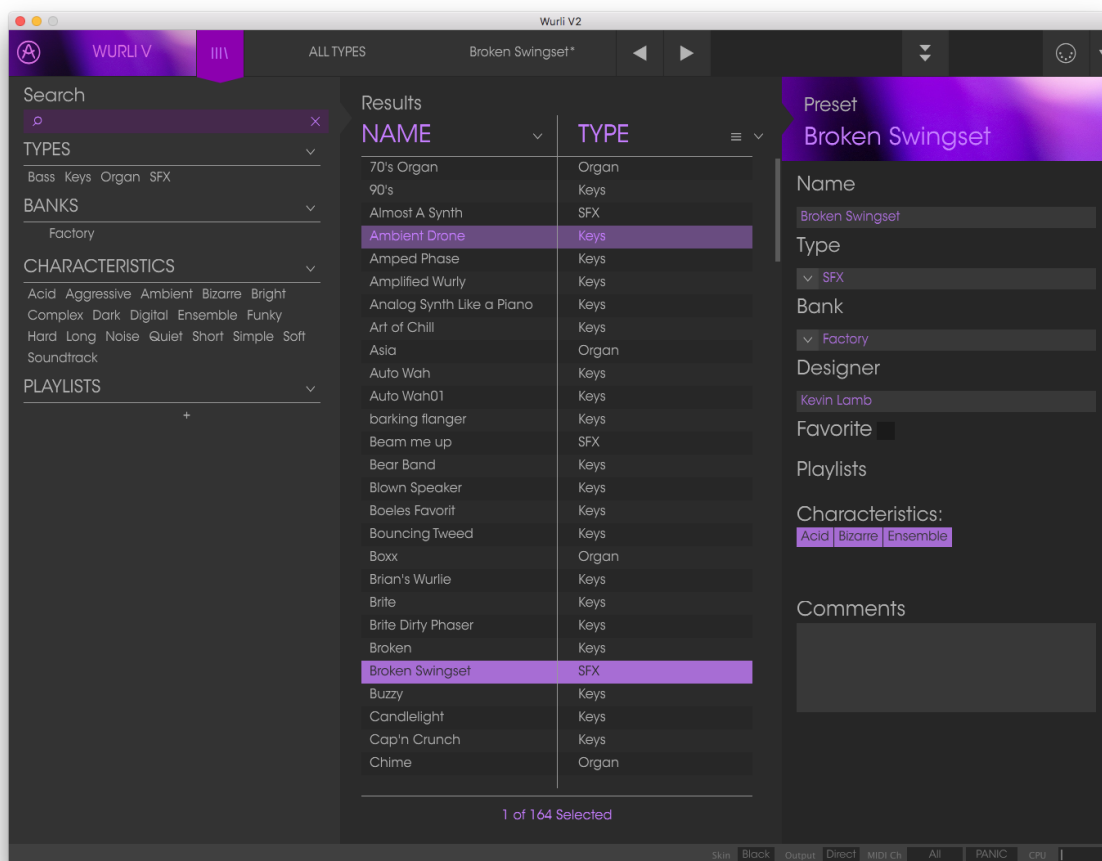
リサイズウィンドウ・メニュー

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。これは、個々のノート、ユーザー・ウェ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。



3.2.9 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。



フランジャーペダルのレートを選択しアサイン

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、Wurli 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

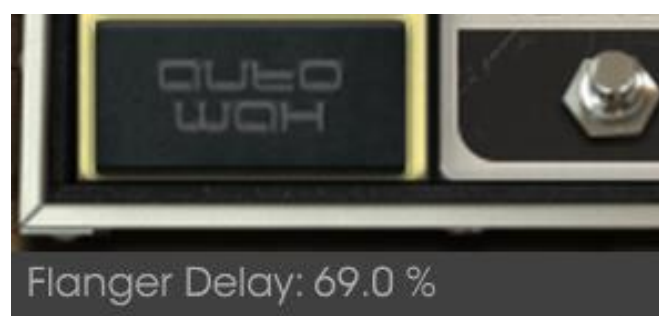
ツールバーの右端にある小さい矢印は、MIDI コントローラーの設定を行います。これは MIDI ハードウェアからインストゥルメントのパラメーターをコントロールするために設定している MIDI マップのセットを管理することができます。現在使用している MIDI アサインの設定をコピー、またはエクスポートしたり、設定のファイルをインポートすることができます。これはハードウェアを交換するたびに、すべてをゼロからアサインを構築することなく異なるハードウェア MIDI キーボードで Wurli V を使用するために使うことができます。



3.2.11 下部のツールバー

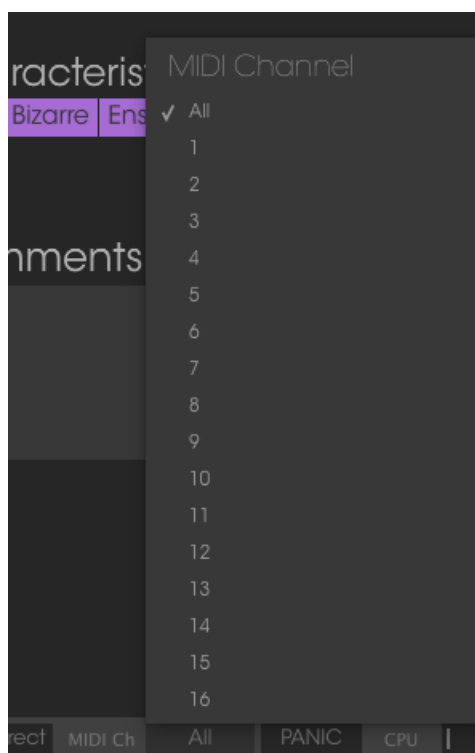
3.2.11.1 現在のコントロール値

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。



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。



3.2.11.1 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。

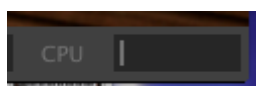


3.2.11.2 パニックボタンと CPU メーター

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。

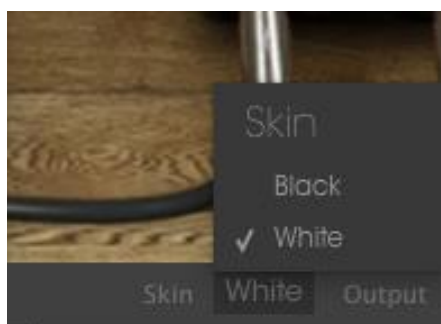


CPU メーターを使用してコンピューターの CPU がどれくらい使用されているかモニタリングすることができます。



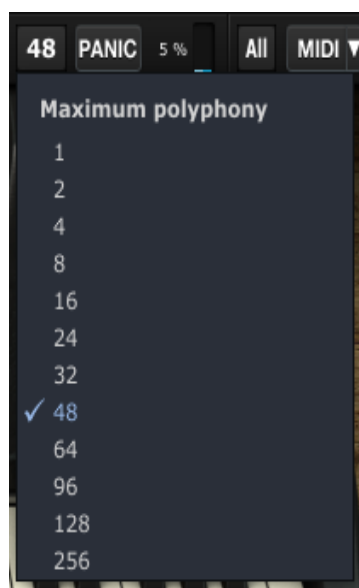
3.2.11.3 スキン・カラー

Menu Setup > Wurli color では、黒、白の2種類のスクリーンカラーを選択することができます。



3.2.11.4 最大同時発音数

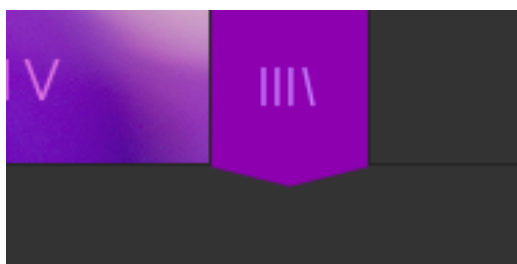
このボタンをクリックすると、Wurli V で演奏できるボイス数の上限を 1～32 の間で設定することができます。設定値を低くすると CPU 負荷は下がります。数値を低く設定するとサステインがかすれ、ノイズを発生させる場合があります。設定の鍵は、コンピューターと共存可能なバランスを見つけることです。



3.3 プリセット・ブラウザー

プリセット・ブラウザーでは Wurli 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。

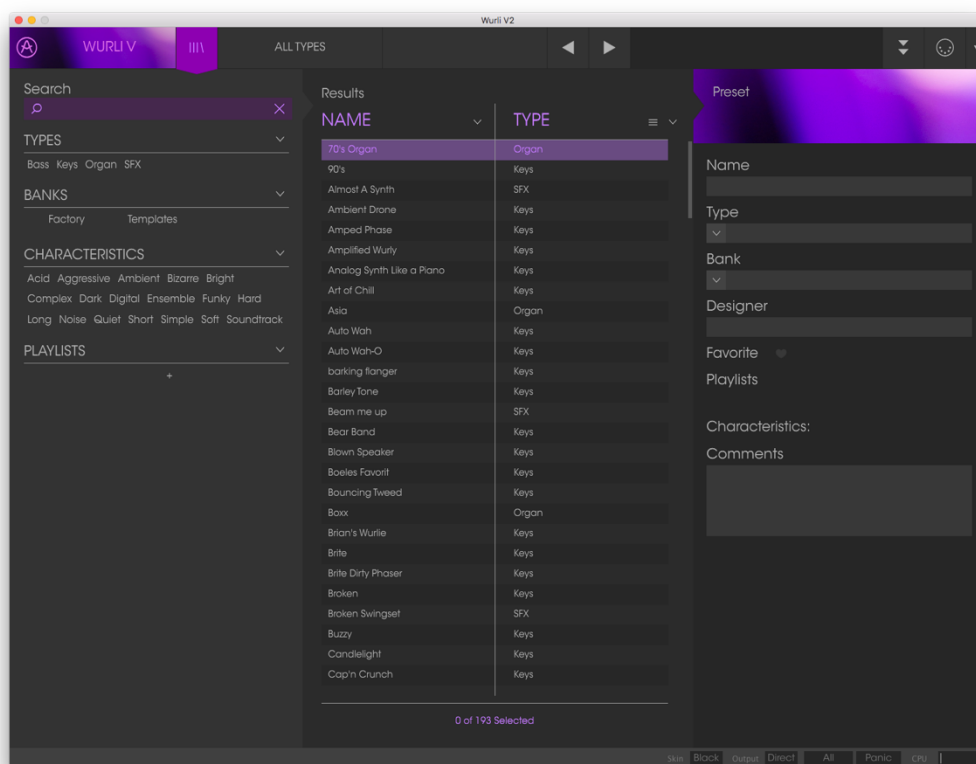
サーチ・ビューにアクセスするには、ブラウザー・ボタン(アイコンは本棚にある本をイメージ)をクリックしてください。



プリセットブラウザー・ボタン

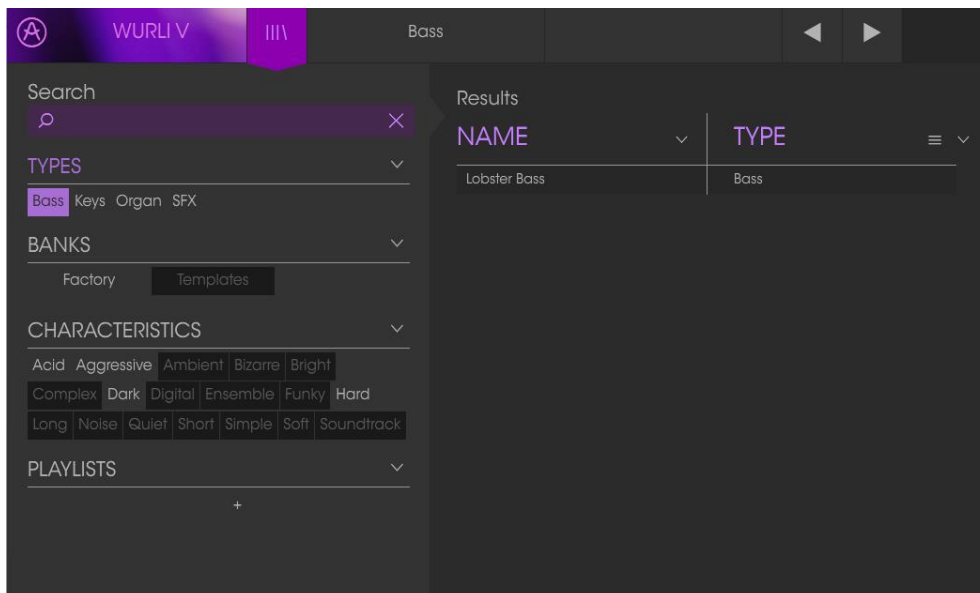
3.3.1 プリセットの検索

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。

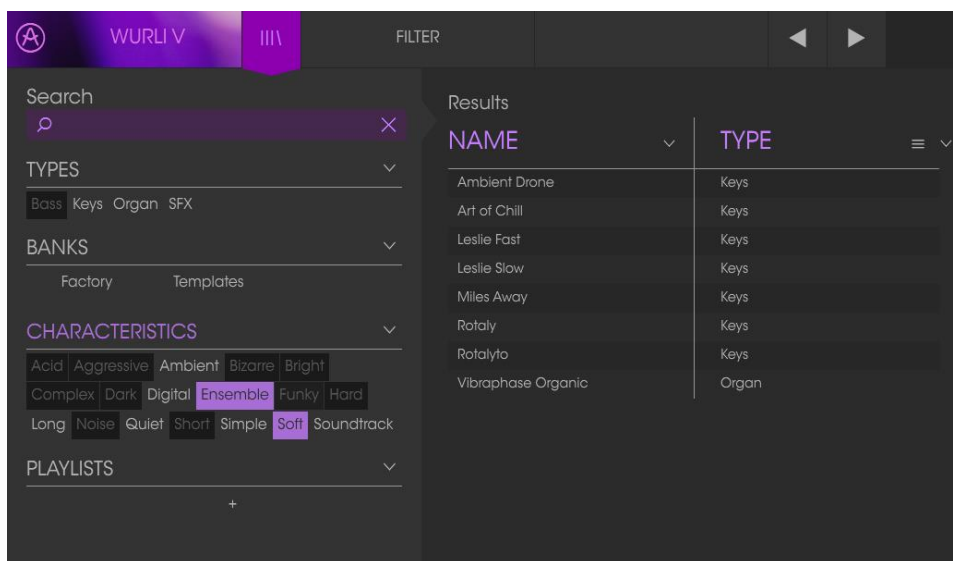


3.3.2 タグを使用したフィルタリング

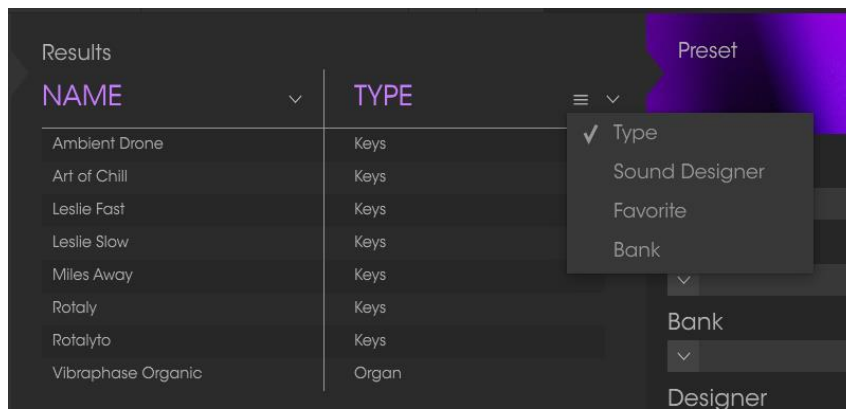
別のタグを使用して検索することもできます。例えば、タイプ・フィールドの“Suitcase”をクリックすることでこれらのタグに一致するプリセットのみを表示することができます。タグ・フィールドを表示、または非表示するには、タイトル・フィールドの右側になる下向きの矢印ボタンをクリックしてください。“Results”列の各セクションにある矢印ボタンをクリックすることでソートすることができます。



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。

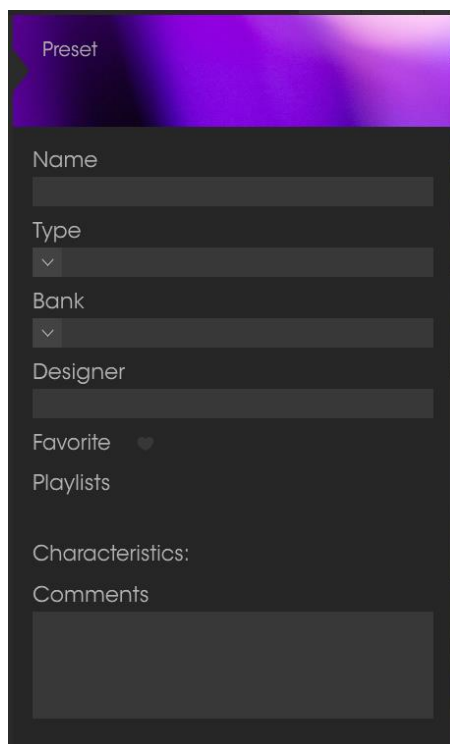


3.3.3 The Preset Info section

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。

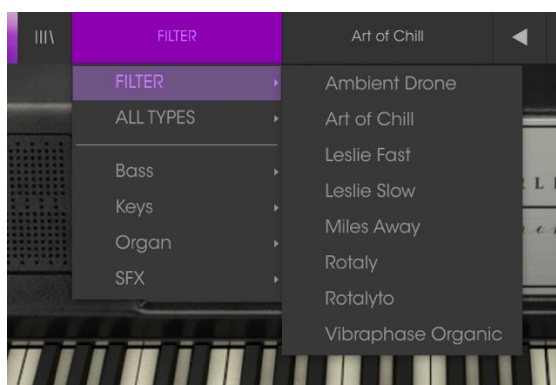
エディットをクリックし、フィールドの 1 つに入力することによって、バンクやタイプの変更などを行うことができます。そのリストの最後にある+記号をクリックすることで新しいキャラクターを追加することも可能です。完了したらセーブ・ボタンを押してください。



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。

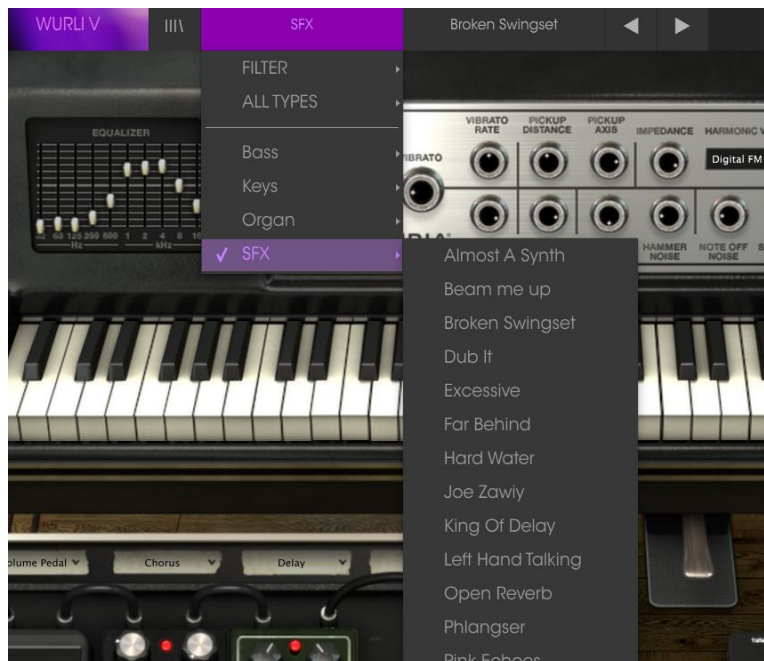
同様に前にサーチ・フィールドでタイプ:LEAD を選択した場合は、代わりにその検索結果が表示されます。



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。

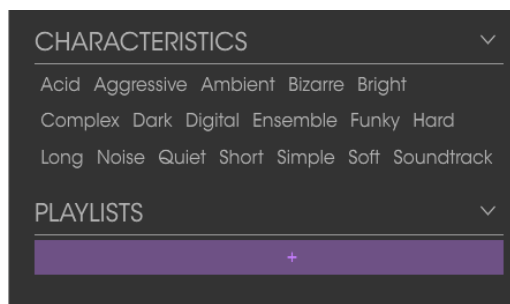
ツールバーの左右の矢印は、プリセットリストを上下にナビゲートします。フルリスト、または 1 つ、複数の検索ワードによりフィルタリングされたリストのいずれかです。

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

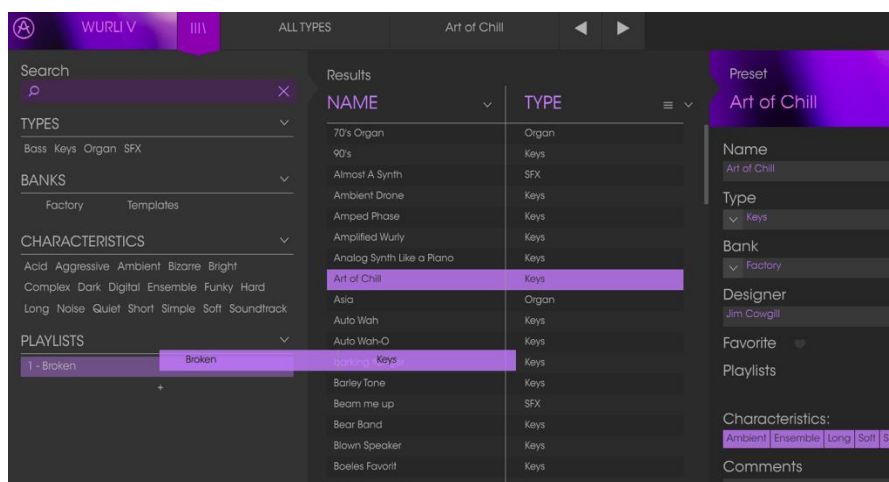
プレイリストを作成するには、下部にある“+”記号をクリックしてください。:



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 メインコントロール

Wurlit V のベーシックオペレーション・モードは、ツールバーを上に表示することとシンプルなボリュームとビブラートノブを表示します。これは Wurlitzer 本来のコントロールです。



Volume: 本物の Wurlitzer のように、ノブが 9 時の位置にくるとボリュームは 0 になります。

Vibrato: トレモロ効果の強さをコントロールします。9 時の位置にあり、270 度になった時、完全にオンになっています。本物の Wurlitzer は、6.34Hz の固定レートを備えています。モントレモロ(ボリュームモジュレーション)です。

3.5 オープンモード

オープンモードでは、より詳細なサウンドデザインを可能にするパラメーターにアクセスすることができます。ユニークな方法で探しているサウンドを手に入れられるようになります。



Equalizer: 10バンドのグラフィックイコライザーは、Wurlitzer Vのサウンドスペクトルをコントロールします。

Vibrato Rate: ビブラートのスピードを設定します。

Pickup Distance: トーンソースとピックアップの距離を設定します。ピックアップがトーンソースの近くに移動した場合、サウンドはソフトでラウドさが増し、歪んだ音色になります。

Pickup Axis: 本物の Wurlitzer では、トーンソースが休んでいる時もピックアップが必ずしもフロントにあるとは限りません。正確にフロントにある場合、デバイスの対称性によりノートは通常のトーンよりも1オクターブ上にジャンプします。時計回りに“Pickup Axis”ノブを回していくと、非対称な位置から対称の位置へ移動させます。このように広範囲に渡る音色を使用することができます。

Impedance: メカニカルインピーダンスを設定します。インピーダンスが大きいほど音は大きくなります。

Dynamics: ピアニッシモとフォルテッシモの間の音量レベルをコントロールします。エフェクトが各ノートを計算して適用するというので、ディストーション無しでもダイナミクスを調節することができます。ダイナミクス機能は、パーフェクトなコンプレッサーとして使用することができます。

Octave Stretch: オクターブストレッチは、ストレッチチューニングを微妙にも、極端にもシミュレートすることができます。

Hammer Hardness: ハンマーの硬さを選択することができます。硬くなるほどよりブライトなサウンドになります。

Hammer Noise: ハンマーノイズ(ハンマーの打撃音)の重量を調整することができます。大きなハンマーノイズに設定するとピアノの近くになっているように感じます。

Note Off Noise: キーリリース・ノイズのレベルを調整します。

Sustain Pedal Noise: Wurlitzerでは、サスティンペダルのメカニカルノイズが聞こえることがあります。このメカニカルノイズをラウド、またはソフトに設定することができます。

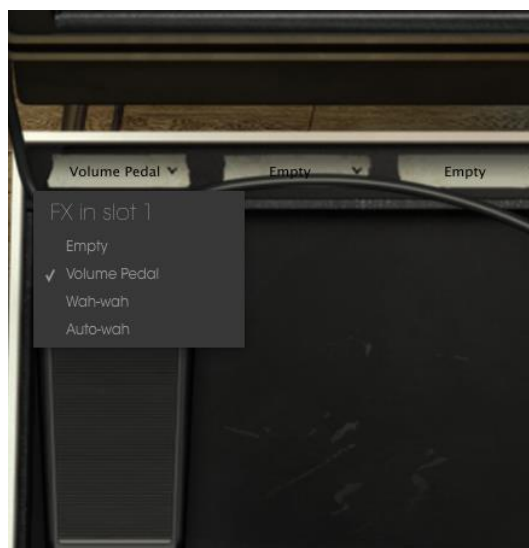
Velocity Curve: キーボードへのレスポンスを調整することができます。

3.6 エフェクト

エフェクト・セクションは Wurlli V キーボードの下にあります。



各エフェクトスロットには、使用可能なエフェクトのリスト、または空のドロップダウンメニューがあります。ドロップダウンメニューをクリックしてエフェクトを選択すると、そのエフェクトが下のペダルボードに表示されます。ペダルボードには、5つのスロットがあり、様々なサウンドが得られます。スロット1には、ワウワウ、オートワウ、ボリュームペダルの3種類の中から選択可能です。



他の 4 つのスロットは、スロット 1 とは異なり様々なエフェクトの選択が可能です。以下は使用可能なエフェクトのリストです。:

ドロップダウンメニューの Empty オプションを選ぶとエフェクトペダルを閉じ、ドロップダウンメニューだけが表示されます。



各エフェクトにはバイパスボタンもあります。ペダルをバイパスすると、グラフィックとパラメーターはそのままですが、ドライ信号になります。ペダルがオンのときは、エフェクトの赤色 LED が点灯し、バイパスすると LED が消灯します。

すべてのエフェクトパラメーターは、MIDI アサイン、ラーンに対応しています。MIDI ペダル・コントローラーを Wurlli V に簡単にアサインし、エフェクトをコントロールすることができます。

3.6.1 スロット 1: ワウワウ/オートワウ/ボリュームペダル

このスロットは、3つのエフェクトを使用可能です。:ワウ、オートワウとボリュームペダル

3.6.1.1 ボリュームペダル



これは MIDI CC#7 にアサインされるボリュームペダルとして動作します。ペダルをクリック、ドラッグをしてボリュームを変更することができます。

3.6.1.2 ワウワウ



これはスタンダードなワウペダルとして動作します。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。ペダルをクリック、ドラッグをしてワウの周波数を変更することができます。

3.6.2 スロット 2/3/4/5

3.6.2.1 オートワウ



オートワウモードでのワウワウ効果は、入力する信号の振幅によってトリガーされます。

Thresh: スレッショルドはオートワウがトリガーされるレベルを決定します。スレッショルドが左側いっぱい設定されている時は、エフェクトは無効になります。右に回すほど、ワウワウのトリガーが始まる振幅値が低くなります。

Mod Depth: ワウフィルターの周波数シフト量をコントロール。フィルタースウィープ音を得るためには、このパラメーターをあげてください。

Freq: フィルターエフェクトの中心周波数を設定

AutoRate: 自動的にフィルター周波数をコントロールします。0に設定するとこのコントロールは効果がありません。値が上がっている時はそれに応じてオートワウエフェクトのスピードをコントロール

3.6.2.2 フランジャー



フランジャー効果とは、2つの同じ信号の片方を徐々に変化させ遅らせたものを混ぜ合わせることによって作成されます。ディレイ量を変化させることによって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。フランジング効果は、モジュレーションの速度や深さ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。ディレイタイムをモジュレーションすると BBD デバイスのピッチを変更します。

Delay: ハーモニックコンテンツが返るディレイタイムを設定

Depth: モジュレーションデプスを設定します。— フィードバックと低域のビルドアップを制限するために100%未満に設定

Rate: モジュレーションレート(サイン波)を設定します。— スタティック・コムフィルターのために最小限に設定

Res.: 耳障りな音や、リングサウンドを得るためにポジティブ、またはネガティブな値のフィードバックを追加

3.6.2.3 フェイザー



フェイズシフターは、70年代のエレクトリック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い、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。

Rate: フェイザーのスピードを設定

Depth: フェイザーアクションの深さを設定

Feedback: フェイザーのレゾナンスを設定

Stereo: ステレオ幅を設定

3.6.2.4 コーラス



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。

Type: コーラスタイプを 3 種類から選択

Rate: コーラスの速度を設定

Delay: 入力信号に適用するディレイを設定

Amount: コーラスアクションの深さを設定

Mix: 入力信号とエフェクト信号間のゲイン比を設定

Stereo Rate: ステレオ展開の速度を設定

Stereo Width: ステレオスペースの幅を設定

3.6.2.5 デイレイ



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。

Delay: デレイタイムを設定(デイレイはモノラル)

LFO rate: モジュレーションレートを設定

Feedback: フィードバックを設定

FB Tone: フィードバック・フィルタリングを設定

Mix: ウェット/ドライのミックス量を設定

LFO Depth: デレイタイム・モジュレーション(サイン波)を設定

3.6.2.6 コンプレッサー



コンプレッサーは、ゲインリダクションを行い、ダイナミクスの差を滑らかにします。(音の大小の音量差)このエフェクトは、同じボリュームにすることで音をより近くに聴こえさせ、個々の要素を“太く”聴かせるためにも使用されます。音が一定量(Threshold)を超えると指定された量(Ratio)リダクションを行います。Attack とRelease は、リダクションがどれくらいの速さで行われ、いつまでリダクションを行なうかを設定します。Makeupはコンプレッションした信号のレベルをブーストします。

Input: 入力ゲインレベルを設定

Threshold: スレッシュホールドレベルを設定

Ratio: ゲインリダクション量を設定

Attack: アタックタイムを設定

Release: リリースタイムを設定

Makeup: 出力ゲインレベルを設定

3.6.2.7 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。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。

Drive: ディストーション量を設定

Output: 出力レベルを設定

Tone: ローパスフィルターを設定

3.6.2.8 ボーカル・フィルター



ボーカルフィルターは、フォルマントフィルターです。LFO Rate ノブと FO On/Off セレクターは LFO のパラメーターを設定します。Resonance ノブはフィルターのバンド幅を設定し、右に回すと細かい音になります。

Dry/Wet ツマミは、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。

中央のテレビのような画面にあるボーカルフィルターの主なインターフェイスは 5 つの母音を示しています。(A,E,I,O and U)

ボーカルフィルターの周波数をリアルタイムに設定できます。:

- マニュアルで 5 つの母音の間に赤いボールカーソルを動かしたり、ボーカルフィルターの画面の表面にそれらをドラッグすることでノートはフィルタリングされます。:
- LFO は、カーソルの動きをオートメーションさせることが可能です。
- 赤いボールカーソルをクリックして、イニシャルの中心位置からそれを動かすことによって、LFO の動きを設定することができます。この操作は、循環ボールムーブメントの幅を設定します。
- スクリーンスペースの 5 つの母音のオーダーを再編成することもできます。これを行なうにはシンプルに 5 つのレターの内のいずれかをクリックし、画面上の任意の場所にドラッグします。5 つのフィルターをマニュアル、または LFO で 5 つのフィルターを調整していくつかの面白いバリエーションをその変化のなかに導入します。

Rate: ボーカルフィルターLFO のレイトを設定
LFO On/Off: LFO のスタート/ストップを設定
Res: 5 バンドパスフィルターの帯域幅を設定
Mix: ウェット/ドライ・シグナルのミックス比を設定.

3.6.2.9 ピッチシフト・コーラス



ピッチシフトコーラスは、厚いユニゾンディチューン音を作成するピッチシフターです。それは一般的なコーラスから得られる効果とは異なります。Detuneノブによってディチューン量を設定します。(左に回すとピッチは下降し、右に回すとピッチは上昇します)ディレイノブはディレイや低周波数レスポンスをオフセットするために入力信号のディレイタイムを設定します。

Mix ノブは、入力信号と処理後の信号の比率を設定し、Level ノブはミックスした信号のトリムレベルを設定します。

Delay: レイテンシーと低周波数レスポンスの間のトレードオフを設定

Mix: 入力信号のゲインとウェット信号のゲインの比率を設定

Detune: ディチューン量をセントごとに設定

Level: トリムレベルを設定

3.7 アウトプット・モード

3 系統の出力経路から選択可能です。アウトプットを選択した 3 種類の異なるデバイスをシミュレートします。(エフェクトユニットの後):

3.7.1 リバーブ(ダイレクトアウト)



リバーブは、別の空間(部屋、ホール等)の音の反射をエミュレートします。マテリアルセクション(Damp、Brightness)は、リバーブの質(明るい、または暗い)を設定します。シェイプセクション(Diffusion、Decay)では、リバーブのサイズと継続時間を設定します。

プリディレイセクションは(Feedback、Time)は初期反射音をエミュレートするためにリバーブに小さなディレイを追加します。

Mix ノブは、入力信号と処理後の信号の比率を設定します。

Input: 入力ゲインの設定

Mix: 入力信号のゲインとエフェクト音のゲインの比率を調整.

Time: プリディレイ・タイムを調整

Fbk: プリディレイ・フィードバックを調整

Damp: 高周波数ダンピングを設定

Bright: ブライトネスの設定

Diff: デイフュージョンの設定

Dec: デイケイタイムの設定

3.7.2 レスリースピーカー・シミュレーター



B3 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。Wurlitzerでレスリースピーカーを使用することは、典型的ではなく、ユニークな効果を生みます。

Speed: ローターのスピードを設定します: ストップ/スロー/ファースト

High Depth: 高域ローターの周波数モジュレーション(ドップラー)を設定

High Width: 高域ローターのパン・モジュレーションを設定

High Shape: 高域ローターのアンプ・モジュレーションを設定

Low Width: 低域ローターのパン・モジュレーションを設定

Low Shape: 低域ローターのアンプ・モジュレーションを設定

Rate: ローター速度の微調整

Level: 出力レベルの設定

3.7.3 ギターアンプ&シミュレーター



このモジュールは、ギターアンプをデジタルエミュレートしています。多くのユーザーは、バンドを経験したときにWurlitzer をギターアンプに接続したことがあります。それはよく聴いていたWurlitzerサウンドでもあります。

Lo、Hi、Midボタンはトーンを調整するときに使用します。これらのつまみは、特定の周波数帯域のエネルギーをブースト、またはカットします。
Driveボタンは、サチュレーションのゲインを設定し、Reverbボタンはリバーブレベルを調整します。

Microphoneは、4種類のマイクとポジション(Dyna57オンアクシス、Dyna57オフアクシス、SH421フロント、YOU87フロント)から選択することができます。これはギターアンプに使用する一般的なマイクセッティングのシミュレーションです。キャビネットの左上のドロップダウンメニューをクリックすることによってマイクのタイプを選択することができます。

Cabinet オプションを指定すると、ギターアンプ・キャビネットを 4 種類(1x12” Blackface、2x12” Blackface、4x10” Tweed または 4x12” HalfStack)の中から選択することができます。これらの代表的なキャビネットはそれぞれ異なるキャラクターを持っています。キャビネットの左下にあるドロップダウンメニューをクリックすることによってキャビネットの種類を選択することができます。

Vol: ボリュームレベルを設定します
Drive: ドライブレベルを設定します
Reverb: リバーブレベルを設定します。
Lo: イコライザーの低域部を設定します
Mid: イコライザーの中域部を設定します

Hi: イコライザーの高域部を設定します

Microphone: マイクを4種類の中から選択します

Cabinet: キャビネットを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、アトリア社はライセンスとしてあなた（被ライセンス）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、アトリア社（以下アトリア）に帰属します。アトリアは、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 A“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。