

BLADE



ユーザー・ガイド

Powered by RPCX

ようこそ.....	4
インストール.....	6
PC (VST) でのインストール.....	6
PC (RTAS) でのインストール.....	6
Mac (VST、AU、及びRTAS) でのインストール.....	7
コントロール.....	8
Presets.....	10
ECS (外部MIDIコントロール).....	12
Play Mode (プレイ・モード).....	13
Harmolator (ハーモレーター).....	15
Base.....	16
Range.....	16
Symmetry.....	17
Timbre.....	18
Timbre Type.....	19
Timbre Waves.....	20
Even / Odd.....	20
Ripple / Ripple Width.....	21
Harmonic / Harmonic Volume / Shift.....	22
Distortion (ディストーション).....	25
Filter (フィルター).....	26
Amplifier (アンプ).....	28
XY Controller (XY コントローラー).....	30
Harmolator Velocity (ハーモレーター・ベロシティ).....	33
Harmolator LFO (ハーモレーターLFO).....	34
Harmolator Envelope (ハーモレーター・エンベロープ).....	35
Modulation (モジュレーション).....	36
Pitch LFO / Envelope (ピッチLFO/エンベロープ).....	40
Arpeggiator (アルペジエーター).....	42
FX.....	45
Mono Delay.....	46
Stereo Delay /Tape Delay.....	46
Comb.....	46
Reverb.....	47
Chorus.....	47
Chorus/Delay.....	47
Flanger/Tape Flanger.....	47
Phaser/Analogue Phaser.....	48
Wah/Delay.....	48
Distortion.....	48
Low-Fi.....	49
Amp Sim.....	49
WaveShaper.....	49
Widener.....	50

AutoPan.....	50
Gator.....	50
FX Filter	51
Equalizer.....	51
Compressor	51
Ensemble.....	51
Cabinet.....	52
MultiDistort.....	52
AutoWah.....	52
Effect modulation matrix	52
FX Commands	53
Spectrum (スペクトル)	54
Advanced (アドバンス)	55
Easy Page (イージー・ページ)	56
Preset / Bank Manager (プリセット/バンク・マネージャ)	57
Back Panel (バック・パネル)	59

ようこそ

BladeはRPシンセシスの最新章です。Bladeは加算シンセシスと革新的なユーザー相互作用のコンビネーションを組み込んでいます。Bladeの心臓部、Harmolator（ハーモレーター）は、あなたのミュージック・マインドを驚嘆みにすることでしょう。Bladeは加算シンセシス方式で動作しますが、個々のパーシャルを部分的に変更するのではなくグローバル・コントロールを使用した直感的な方法でサウンドのコントロールを行ないます。実際に、Bladeは他の加算合成シンセよりもサウンド・メイキングをより簡単にしています。9つのHarmolatorコントロールによって、直感的かつ音楽的手法で、和音構成をダイレクトに操作することができ、従来の減算合成コンポーネントとエフェクトの単純性で補われます。これらは、矩形波とサイン波のサブオシレーター、21のプリボイス・ディストーション・タイプと14のフィルター・タイプを含みます。

Bladeは、様々なタイプのモジュレーション・コントロールを使用して、時間とともにサウンドをトータル・コントロールすることができます。Bladeにとって最も重要なパートのひとつは、中心にあるXYスクリーンです。ここでカーソルを動かしてサウンドを直接変化させたり、その動きを記録することによって、信じられないほど先進のプログラマブルなLFOをつくります。

Bladeは、Harmolatorコントロールのために専用のモジュレーション・エンベロープ、LFO、XYノブ、ベロシティと、その他すべてのモジュレーション・ソースを含むあらゆるモジュレーション・ソースを搭載しています。また、プログラム可能なモジュレーション・パスを準備するために、2つのフリー・エンベロープ、2つのフリーLFOと4つのモジュレーション・スロットを備えています。

他のRob Papen製品とアルペジエーター／シーケンサーから、すべてのエフェクトをフィーチャーし、Harmolatorは今日のシンセシスの最先端において、驚くほど柔軟で役に立つツールとなるでしょう。そして、集約されたコントロール・セットでサウンドを操作することができるイージー・ページも装備しています。

仕様：

- ・ 16ボイスポリ／モノ1/2、レガート1/2、アルペジエーター。
- ・ 9つのコントロール付きHarmolatorオシレーター、波形設定、2種類のスプレッド・ファンクショと拡張サブオシレーター。
- ・ ボイスごとの21のディストーション・ユニット。
- ・ 6/12/18/24/dB ローパス／ハイパス・フィルター、12/24dB バンドパス／ノッチ・フィルター、ボーカル&コム・フィルター。
- ・ ボリューム、ベロシティとエンベロープ付きのアンプ・セクション。
- ・ ポリ／モノ／フリーいずれのモードでも、ダイレクトに操作したり動きを記録したりすることが可能なXYパッド。
- ・ 専用のHarmolatorベロシティ、LFOとエンベロープ・コントロール。
- ・ ピッチLFOとピッチ・エンベロープ、2つのフリーHarmolatorコントロール・ソース、2つのフリー・エンベロープ、2つのフリーLFOと4つのモジュレーション・ソース。
- ・ BLADEのすべてのパラメーターは、モジュレーション・デスティネーションとして使用可能。MIDIコントロールとインターナル・コントロールを含むフルレンジのモジュレーション・ソースがあります。
- ・ ディストーション、リバーヴ、テープ・ディレイなど、27のエフェクト・タイプを備えた2つのFXユニットを装備。
- ・ モジュレーション目的のためのシーケンサーとしても使用可能な、ステップごとに個別のコントロールを持つ16ステップのアルペジエーター。
- ・ イージー・ページは、主要なパラメーターを簡単にフレキシブルにコントロールすることができます。

- ・コピー／ペースト／クリアー／コンペア(比較)が可能なプリセット。
- ・「クイック・ブラウザ」「最近のブラウザ」「お気に入り」機能。
- ・検索、プリセットやバンクの編成が容易にできるプリセット・マネージャー画面。
- ・すべてのパラメーターを操作可能なMIDIコントロール。
- ・PC : 32/64Bits Mac : 32/64Bits VST / AU / RTAS プラグイン。

インストール

PC (VST) でのインストール

1. パッケージ版を購入した場合には、CD-ROM/DVDのインストーラを使用できます。最新版を使っていることを確認するために、次に示すステップに従って、RobPapen社のウェブサイトから最新版をダウンロードしてください。
2. www.robpapen.com ホームページにログインします。まだアカウントを作成されていない場合はアカウントを作成してください。
3. 次に、付属のシリアル・ナンバー・カードに記載されているシリアル・ナンバーを使用して、RPプラグインを登録します。
注記：プラグインを登録すると、サポートやアップデートを得られるだけでなく、追加のコンピュータのための2台目用シリアル・ナンバーを得ることもできます。
4. 次に、登録後に表示されるダウンロード・リンクをクリックして、お使いのコンピュータにとって適正なバージョンをダウンロードしてください。PC用マルチコア・バージョンはマルチコア・プロセッサ・コンピュータ用で、64ビット・バージョンは64ビット（ミュージック・ソフトウェア）ホストとコンピュータ用です。
5. プラグインのインストーラを実行し、シリアルの入力欄にRPシリアル・ナンバーを入力します。
6. ご使用のホスト・シーケンサーを起動し、RPプラグインを立ち上げてシリアル・ナンバーを入力します。シリアル・ナンバーが正しく入力されると、プラグインが認証され、使用準備が完了します。

RPソフトウェアのインストールに関するご質問は、FAQセクションを見るか、ディリгентのサポートチームにご連絡ください (www.dirigent.jp/support)。一般的なプラグインの取り扱い方法の詳細については、ご使用のホスト・シーケンサーのマニュアルをご参照ください。

PC (RTAS) でのインストール

1. パッケージ版を購入した場合には、CD-ROM/DVDのインストーラを使用できます。最新版を使っていることを確認するために、次に示すステップに従って、RobPapen社のウェブサイトから最新版をダウンロードしてください。
2. www.robpapen.com ホームページにログインします。まだアカウントを作成されていない場合はアカウントを作成してください。
3. 次に、付属のシリアル・ナンバー・カードに記載されているシリアル・ナンバーを使用して、RPプラグインを登録します。
注記：プラグインを登録すると、サポートやアップデートを得られるだけでなく、追加のコンピュータのための2台目用シリアルを得ることもできます。
4. 次に、登録後に表示されるダウンロード・リンクをクリックして、お使いのコンピュータにとって適正なバージョンをダウンロードしてください。
5. プラグインのインストーラを実行し、シリアルの入力欄にRPシリアル・ナンバーを入力します。
6. ご使用のホスト・シーケンサーを起動し、RPプラグインを立ち上げてシリアル・ナンバーを入力します。シリアル・ナンバーが正しく入力されると、プラグインが認証され、使用準備が完了します。

RPソフトウェアのインストールに関するご質問は、FAQセクションを見るか、ディリгентのサポートチームにご連絡ください (www.dirigent.jp/support)。一般的なプラグインの取り扱い方法の詳細については、ご使用のホスト・シーケンサーのマニュアルをご参照ください。

Mac (VST、AU、及びRTAS) でのインストール

1. パッケージ版を購入した場合には、CD-ROM/DVDのインストーラを使用できます。最新版を使っていることを確認するために、次に示すステップに従って、RobPapen社のウェブサイトから最新版をダウンロードしてください。
2. www.robpapen.com ホームページにログインします。まだアカウントを作成されていない場合はアカウントを作成してください。
3. 次に、付属のシリアル・ナンバー・カードに記載されているシリアルを使用して、RPプラグインを登録します。
注記：プラグインを登録すると、サポートやアップデートを得られるだけでなく、追加のコンピュータのための2台目用シリアルを得ることもできます。
4. 次に、登録後に表示されるダウンロード・リンクをクリックして、お使いのコンピュータにとって適正なバージョンをダウンロードしてください。
5. プラグインのインストーラを実行し、シリアルの入力欄にRPシリアル・ナンバーを入力します。
6. ご使用のホスト・シーケンサーを起動し、RPプラグインを立ち上げてシリアル・ナンバーを入力します。シリアル・ナンバーが正しく入力されると、プラグインが認証され、使用準備が完了します。

RPソフトウェアのインストールに関するご質問は、FAQセクションを見るか、ディリгентのサポートチームにご連絡ください（www.dirigent.jp/support）。一般的なプラグインの取り扱い方法の詳細については、ご使用のホスト・シーケンサーのマニュアルをご参照ください。

コントロール

Bladeは、コントローラ・ノブとボタンを使ってパラメータを調整します。各コントロール上でマウスを動かすと、Bladeの上部にある読み出し画面に、コントローラ名とその値が表示されます。

ノブ

ノブを左クリックしたままマウスを上下にドラッグすると、ノブが回転し、読み出し画面にノブの値が表示されます。シフトキーを押したまま上下にドラッグすると、コントロールを微調整することができます。WindowsはCtrlキー、MacはCommandキーを押したままマウスボタンを押すと、コントロールはデフォルト値に設定されます。

ボタン

3種類のボタンがあります。

オン/オフボタン	これらのボタンを左クリックすると、ボタンはオン/オフを切り替えます。 例) Harmolatorフリー・ランニング・ボタン
ラジオボタン	いくつかのオプションの中から1つを選択します。 例) FXセレクトボタン
メニューボタン	メニューボタンを左クリックすると、ポップアップメニューが表示され、選択することができます。

右クリック

各コントロール上を右クリック (MacはCtrl-クリック) すると、MIDI/コントロール・メニューが表示されます。ここにパラメータ名、現在値、このコントロールがラッチしているMIDIコントロール名が表示されます。また、以下を行うこともできます。

Set to default	コントロールをデフォルト値に設定します。
Set to minimum	コントロールを最小値に設定します。
Set to maximum	コントロールを最大値に設定します。
Set to mid	コントロールを中間値に設定します。
Set to random	コントロールをランダムな値に設定します。
Increase	コントロールを1%増加します。
Decrease	コントロールを1%減少します。
Set value	コントロール値を直接入力するためのエントリー・ボックスを表示します。
Latch to midi	このコマンドを実行後、最初に操作したMIDIコントローラのノブやツマミをラッチして、そのパラメータをコントロールすることができるようになります。

例えば、「Volume」をMIDIエクスプレッションにラッチするには、ボリューム・ノブを右クリックし、ポップアップメニューの「Latch to MIDI」を実行してから、MIDIエクスプレッション・コントロールを動かします。こうすることで、MIDIエクスプレッション・コントロールは「Volume」にラッチされます。

ラッチMIDIコントローラは、起動している全てのBladeで動作します (グローバル・モード)。

Set midi	MIDIコントローラのコントロール値を直接入力するためのエントリー・ボックスを表示します。
----------	---

Unlatch midi	そのコントロールにラッチしているすべてのMIDIコントロールをアンラッチします。
Clear midi	Bladeにアサインしているすべてのラッチをクリアします。

注記：プリセット・セクションで、すべてのラッチ情報をセーブ/ロードすることができます。このファイル・ボタンは「ECS」と呼ばれます。

ECSに関する詳細は、このマニュアルの「ECS」のチャプターをご覧ください。

コンピュータ・キーボード・コントロール

コンピュータのキーボードを使用して、プリセットとバンクを変えることができます。これは、BladeのバックパネルでON/OFFすることができます。バックパネルにアクセスするには、Bladeロゴをクリックしてください。この設定はグローバルです。

↑	前のプリセットへ
↓	次のプリセットへ
→	32個先のプリセットへ (バンク・マネージャ画面で便利です)
←	32個前のプリセットへ (バンク・マネージャ画面で便利です)
Page Down キー	次のBladeバンクへ
Page Up キー	前のBladeバンクへ

マウス・スクロール・ホイール・コントロール

マウスホイールを上下にスクロールすると、プリセット内をスクロールします。

Presets



Preset セクションでは、Bladeの全てのプリセット、バンク、外部コントロール設定を管理します。このセクションには、Bladeプリセットのお気に入りのセットを簡単に作成できるようにする「Favorite」機能が含まれています。スクリーンのプリセット名が表示されている部分をクリックすると、ポップアップが表示されますので、ここで好きなプリセットを選択します。また、プリセット名の右にある「< >」キーを使用して、選択したバンクのプリセットを1つずつスクロールすることもできます。

また、プリセット・メニューには、Quick Browser (クイック・ブラウザ)、Recently Browsed (最近のブラウズ)、Favorites (お気に入り) もあり、各プリセットやバンクは、ロード、セーブ、リネーム、コピー、ペースト、デフォルトに戻す、などのコマンドを実行することができます。

注記：Presets (プリセット) は、Bank (バンク) の一部として保存されています。自分のプリセットを作成するときには、まず新しい名前を付けてバンクを保存したほうがいいでしょう。こうしておけば、BladeのFactory Presets (工場出荷時プリセット) をそのまま残しつつ、自分で作成/変更したプリセットは、自分のバンク内で整理しておくことができます。

Quick Browser

Quick Browserは、使用可能な全てのバンクとそのプリセットを表示します。プリセットをクリックすると、プリセットと対応するバンクがロードされます。

Recently Browsed

最近使用したプリセットのリストを表示します。表示されているプリセットをクリックすると、そのプリセットが再びロードされます。「Clear Recent」をクリックすると、全てのリストが消去されます。

Favorites

お気に入りプリセットとして追加されたプリセットのリストを表示します。「Add Current to Favorites」をクリックして、お気に入りにするプリセットを追加することができます。「Remove Current from Favorites」は、現在のプリセットをFavoritesリストから削除します。「Clear Favorites」は、全てのリストを削除します。

Favoritesリストは、コンピュータに記憶されていますので、次にプラグインを使用するときにも表示されます。

Bank

Bank画面に表示されているバンク名をクリックするか、バンク名の左に表示されている「< >」キーをクリックすることで、バンクを切り替えることができます。全てのバンクは、コンピュータの「Blade/Banks」フォルダに保存されています。自分で作成したバンクは、自分で作成したフォルダに保存したほうがわかりやすいでしょう。

バンクのセーブ/ロードは、このセクションのファイル機能を使用する必要があります。

注記：バンク内でプリセットを変更する場合、変更したプリセットをキープするには、バンク全体とともにそのプリセットも保存する必要があります。元のプリセット・バンクをキープするには、常に新しい名前を付けてそのバンクを保存してください。

Edit / Orig

いったんプリセットを編集すると、「EDIT」ボタンが点灯します。その後「ORIG」ボタンをクリックすると、編集したプリセットはオリジナルの設定に戻りますが、再び「EDIT」ボタンをクリックすると、プリセットは編集された状態に戻ります。これによって、ユーザーはオリジナル・プリセットと編集したプリセットの間で、加えた全ての変更の違いを比較することができます。

注記：バンク内でプリセットを変更する場合、変更したプリセットをキープするには、バンク全体とともにそのプリセットも保存する必要があります。元のプリセット・バンクをキープするには、常に新しい名前を付けてそのバンクを保存してください。

ECS (外部MIDIコントロール)

Bladeは、ダイナミックにアマウントを変えるために、外部MIDIメッセージに反応します。Bladeを内部制御するための外部MIDIメッセージの割当ては、ECSで定められます。ECSとは、外部コントローラ・セットアップのことです。Bladeのパラメータをリアルタイムに操作するために設定されているすべてのMIDIコントローラのアサインが含まれます。各コントローラの独立したアサインは、マウスの右クリックメニュー (MacはCtrl + クリック) から「Latch to midi」を実行することにより行われます。ラッチの解除も右クリックメニューから行えます。ECSボタンは、完全な外部MIDIコントローラ設定をセーブ/ロードすることができます。一旦設定されたECS情報は、ホスト・シーケンサーに起動している全てのBladeで共有されます。

Load ECS	保存しているECSファイルをロードします。Bladeのインストール時に作成されたECSフォルダに「.ECS」ファイルとして保存されています。
Save ECS	作成したECSの情報を保存し、別のセッションで使用することができます。実行すると「.ECS」ファイルとして保存されます。
Reset all Midi	作成したすべてのECS情報をクリアします。最初からやり直したいときに便利です。

外部MIDIコントロール・キャプチャ・モード

Bladeのバックパネルには、ラッチされたBladeコントロールが、受信されたMIDIコントローラ・メッセージをどのように反応させるかを設定するグローバル機能があります。この設定がONの場合、MIDIコントローラの値がBladeコントロールの値と一致するまで、Bladeコントロールにラッチされている受信されたMIDIコントローラ・メッセージを無視します。この機能により、ラッチしている外部コントローラに触れた瞬間に、パラメータ値が突然上昇してしまうといったハプニングを防ぐことができます。

Help

Helpボタンをクリックすると、Bladeの英語マニュアルを閲覧することができます。

Easy

フル・ページとEasyページを切り替えます。詳細は「Easy Page」のチャプターをご覧ください。

Manager

フル画面とPreset/Bnak Manager画面を切り替えます。詳細は「Preset/Bnak Manage」のチャプターをご覧ください。

Blade Logo

Bladeのロゴをクリックすると、バックパネルを表示します。詳細は「Back Panel」のチャプターをご覧ください。

Play Mode (プレイ・モード)

Play Modeセクションは、ポリフォニックでの打鍵、モノフォニックでの打鍵、また内部のアルペジエーターによる演奏のすべてにおいて、打鍵したノートに対してBladeがどれだけ反応するかを調整することができるセクションです。



Play modes

Poly	16ボイスのポリフォニック・シンセサイザー・モードです。
Mono	モノフォニック・シンセサイザー・モードで、1音声を使用します。一度に1音しか演奏できませんので、別のノートが打鍵されたらエンベロープはリトリガーされ、新しいノートが演奏されます。このノートがリリースされたときは、前のノートが再びトリガーされます。
Mono2	Monoモードと同じですが、新しいノートのアンプ・エンベロープは、前に演奏されたノートのレベルからスタートします。
Legato	モノフォニック・シンセサイザー・モードで、1音声を使用します。モノに似ていますが、最初のノートを押したまま次のノートを押した時、ノートはリトリガーされません(つまり、エンベロープはリスタートしません)。2番目のノートをリリースした時、ピッチは最初のノートに戻ります。
Legato2	レガート・モードに似ていますが、すべてのアンプ・エンベロープ・レベルは、最後に演奏されたノートのレベルから始まります。
Arp	アルペジエーターを起動させます。詳細については「Arpeggiator」のチャプターをご覧ください。

Portamento (ポルタメント)

ポルタメント・コントロールは、1番目のノートと2番目のノートのピッチが変化していく速度(ポルタメント速度)をセットします。この値がゼロの場合は、ピアノの演奏のように瞬間的にピッチが変化し、値を上げていくと、バイオリンの弦をスライドさせるような感覚で、滑らかにピッチが変化していきます。

Port modes

Off	ポルタメントはなく、次のノートが演奏された瞬間、ピッチは変化しません。
Constant Rate	演奏する2つのノートのレンジが広いほど、時間をかけてピッチを変更させるモードです。
Constant Time	演奏する2つのノートのレンジに関わらず、変化するピッチの時間は一定になるモードです。
Held Rate	Constant Rateモードと同じですが、1番目のノートを押したまま次のノートを押した時にだけ、ポルタメントになるモードです。
Held Time	Constant Timeモードと同じですが、1番目のノートを押したまま次のノートを押した時にだけ、ポルタメントになるモードです。

Demo (C3)

Demoボタンは、C3のノートをデモ演奏します。Bladeのプリセットを試聴したり、サウンドを編集したりするときに使用します。

Pitch Bend (ピッチ・ベンド)

Pitch Bendは、キーボードのピッチ・ベンドを上いっぱい/下いっぱいにした時のデチューンの値を設定します。上/下とも個別に調整することができます。

Strum / Chord

Chord Memoryコントロールで、コードを記録することができます。最高8つのノートを記録可能で、コードはプリセットの一部として保存されます。Chordをクリックすると、以下のオプションを選択できます：

Off	Chord memoryはOFFとなります。
Rec	Chord Memoryは、演奏した8つのノートを記録します。最初にルートのノートを演奏してから、コードの残りのノートを演奏してください。
Play	Chord Memoryを演奏します。 Chord Learn ModeのときにC、E、Gを、Chord Play ModeのときにDを打鍵すると、コードD、F#、Aを演奏します。

Strum Speedは、コードのノートのストラミング (かき鳴らし) のタイミングを調整します。

Strum Syncは、ストラミングのタイミングをテンポに同期してくれます。

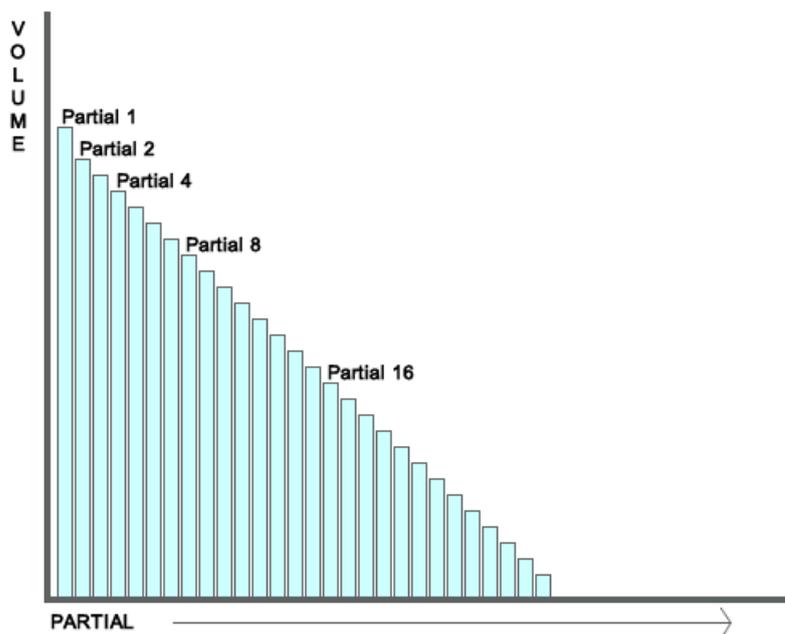
Harmolator (ハーモレーター)

Harmolatorは、Bladeの心臓部です。Harmolatorは、96のパーシャルによる付加的なオシレーターです。Harmolatorの詳細を解説する前に、加算合成の解説を少ししておきましょう。

加算合成は、複合波をつくるために、異なる周波数の正弦波を使います。最初の正弦波は、基本波または最初の部分波として知られています。2番目の正弦波は基本波の周波数の2倍で、2番目の部分波として知られています。3番目の正弦波は基本波の周波数の3倍で、3番目の部分波として知られています。そして一般には、第 n thの正弦波は基本波の周波数の n th倍で、第 n thの部分波として知られています。



加算合成のスペクトル



従来の加算合成シンセサイザーは、異なるパーシャル・ボリュームと時間とともに変化させる方法を個別にセットすることにより、異なる音をつくることができます。この方法は素晴らしい管理水準と言えますが、時間を浪費しているとも言えます。

いくつかの加算合成シンセサイザーは、128までパーシャルを構築し、個々のパーシャルのためのボリューム・エンベロープを設定します。

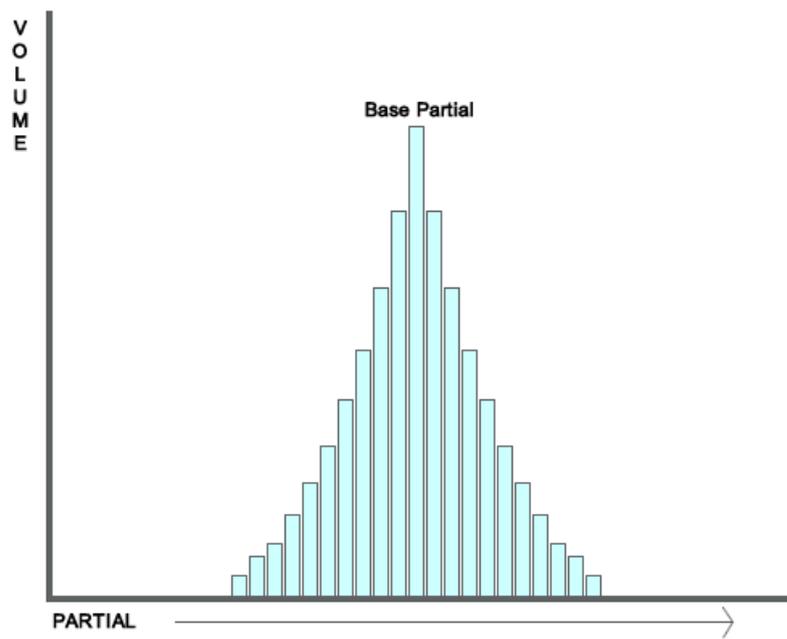
Bladeは、完全な加算スペクトルを切り替えるためのグローバル・コントロールを使用することにより、別の働きをします。

その目的は、音楽的にユニークなサウンドを、より直観的に素早く作成するためです。

そして生まれたのが、Harmolatorです。

Harmolatorには、以下のコントロールがあります。

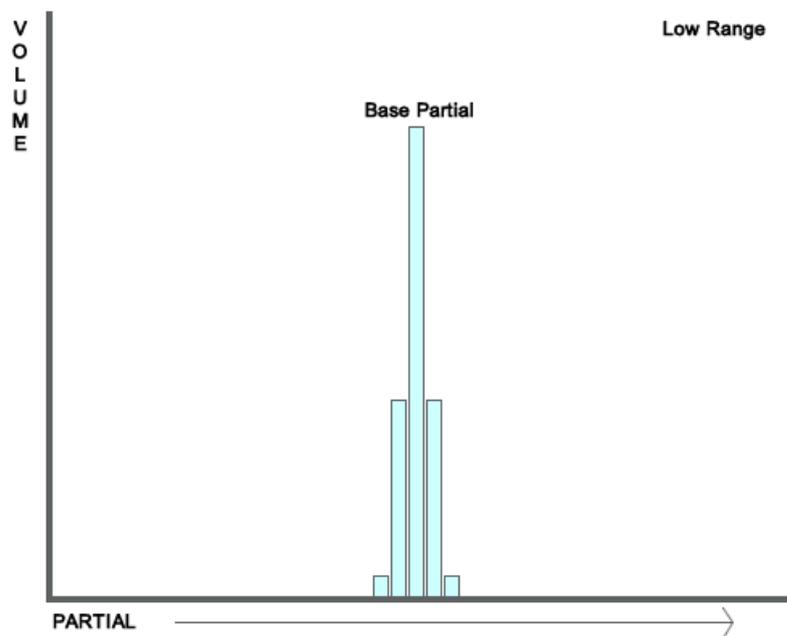
Base

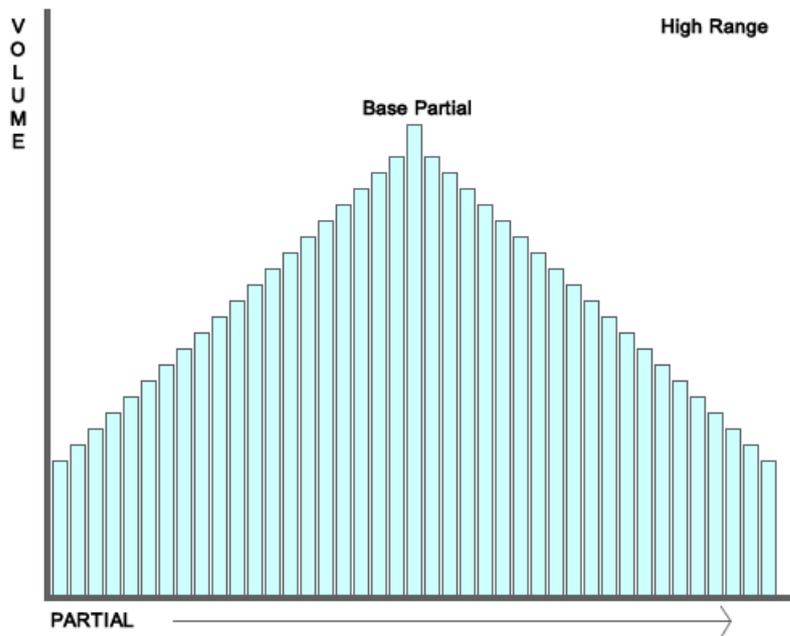


「Base」ノブは、基本となるパーシャルをコントロールして、サウンドのベースとなる周波数を決定する、最も重要な部分です。

このBaseのアmountを上げればサウンドのピッチ (音程) が上がり、アmountを下げればピッチは下がります。

Range



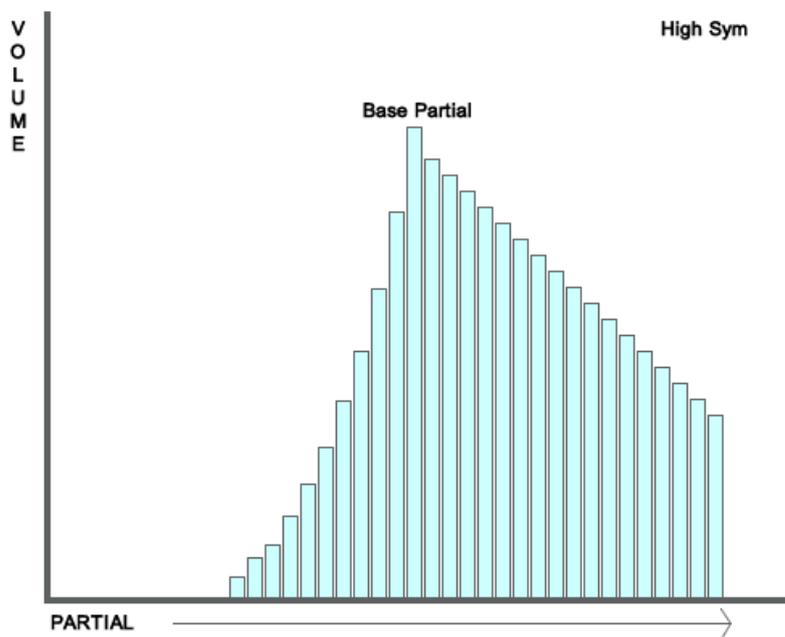


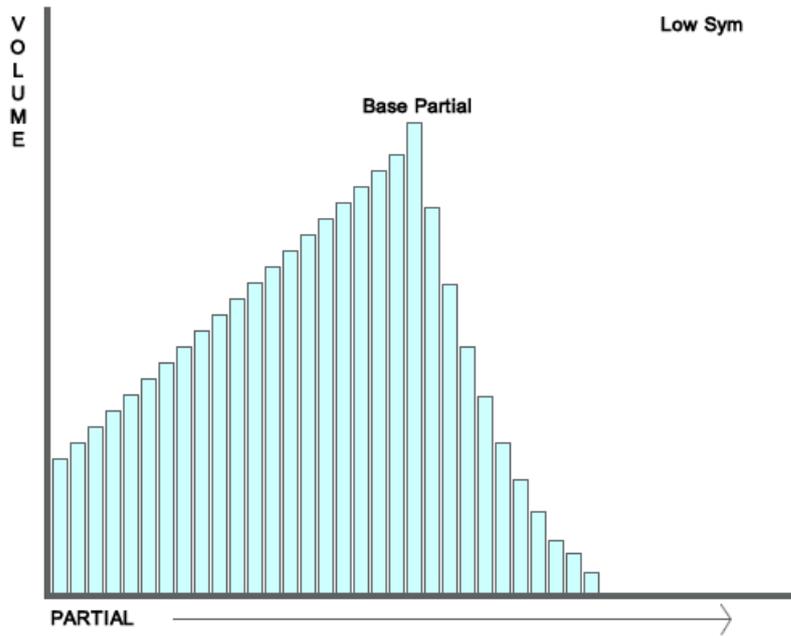
「Range」ノブは、加算スペクトルの幅をコントロールします。

低いRange値では、Baseで設定したパースシャルの周辺だけが直接使用されますので、全体的なスペクトル幅は狭くなり、メロウな音の立ち上がりとなります。

高いRange値では、ほぼ全てのパースシャルが活発に鳴りますので、ハーモニーなどでリッチなサウンドを演出することができます。

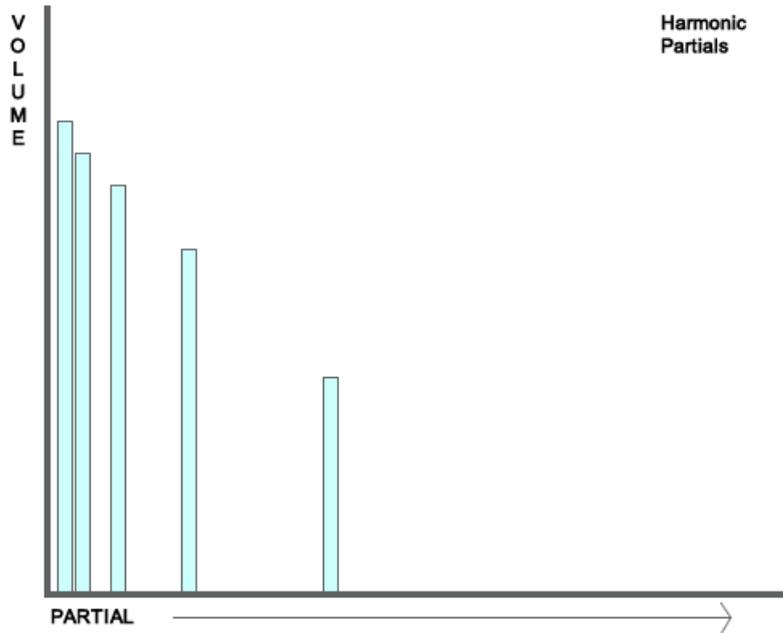
Symmetry

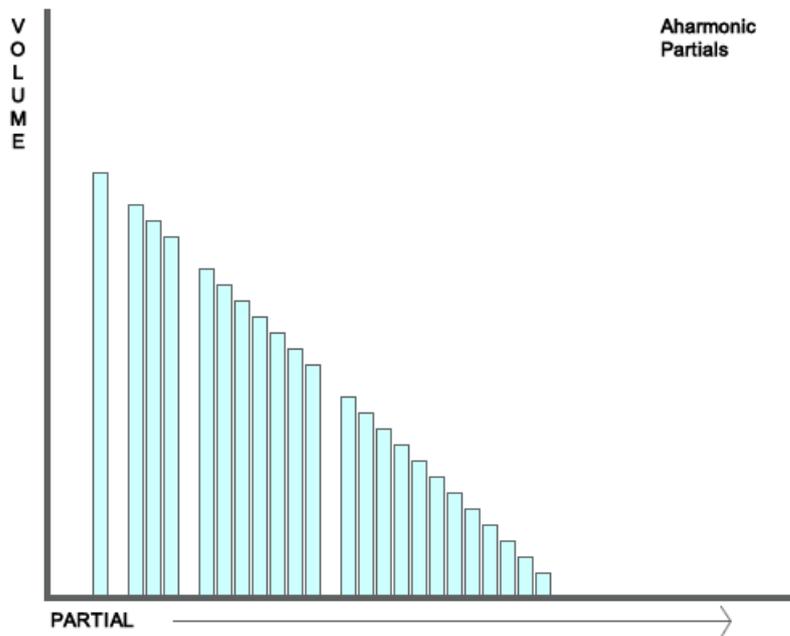




「Symmetry」ノブは、基本パーシャルより高いパーシャルと低いパーシャルの間で、ボリュームのバランスをコントロールします。
 アマウントを中心にするると、低いパーシャルと高いパーシャルのボリュームは全く同じになります。
 「Symmetry」ノブを左に回すと低いパーシャルが強調され、右へ回すと明るいサウンドとなります。

Timbre





「Timbre」は、サウンドの全体的な倍音構成をコントロールします。
 Harmonicパーシャル/a-harmonicパーシャルそれぞれの倍音の関係性を制御することができます。

音色のタイプは「Timbre Type」メニューで設定することができます。

TimbreノブはTimbre Type1～16を選択した場合加算スペクトルの倍音を変更し、Timble Wavesを選択した場合は現在の加算スペクトルとのミックス・バランスを調整します。

Timbre Type

このモードでは、異なるパーシャルはTimbre Typeに応じたボリューム内で変更されます。

これらはハーモニック・パーシャルとして知られています。

例えば、「Timbre Type 1」でオクターブと5度の基本パーシャルが使用されていますが、基本パーシャルが4の場合、倍音は1 (基本の1/4倍)、2 (基本の1/2)、4 (原音と同じ)、8 (基本の2倍)、12 (基本の3倍)、16 (基本の4倍) 等となり、残りのパーシャル (3,5,6,7,9 etc.) はa-harmonicとなります (下図は、解りやすいようにオクターブだけを表示しています)。

「Timbre」アマウントを中心にとすると、全てのパーシャルは変化しません。

「Timbre」ノブを右へ回すと、a-harmonicのボリュームが減少します。

「Timbre」ノブを左へ回すと、harmonicのボリュームが減少します。

Timbreタイプ :

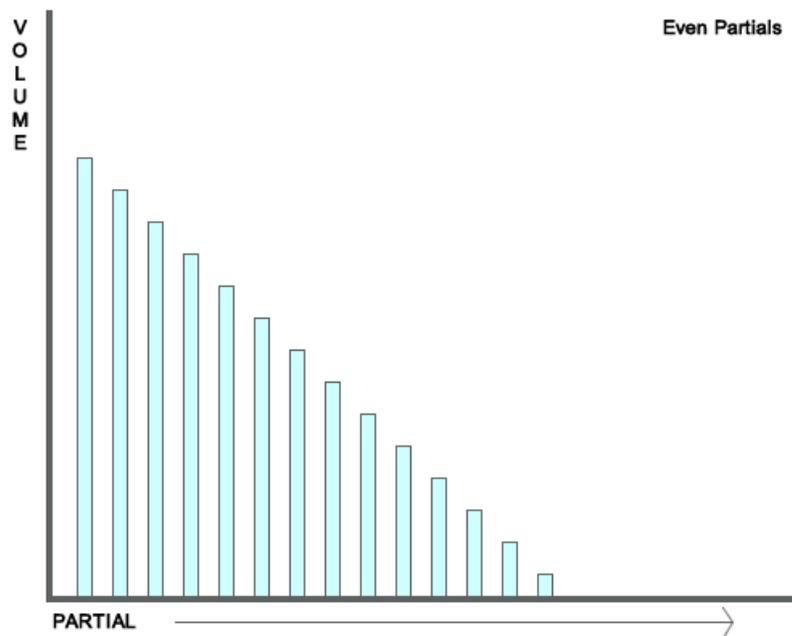
Timbre 1	オクターブ + 5度
Timbre 2	上のオクターブ + 5度 (x1, 2, 3, 4, 6, 8 etc)
Timbre 3	下のオクターブ + 5度 (x1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, etc)
Timbre 4	オクターブのみ
Timbre 5	上のオクターブのみ
Timbre 6	下のオクターブのみ
Timbre 7	3度構成 (例 : 1, 3, 1/3, 6, 1/6 ..)
Timbre 8	Near fractions (1, 1/2, 2, 1/3, 2/3, 3/2, 3 ..)
Timbre 9	プライム (1, 2, 1/2, 3, 1/3, 5, 1/5, 7, 1/7 ..)
Timbre 10	上のプライム (1,2,3,5,7,11..)
Timbre 11	下のプライム (1,1/2,1/3,1/5,1/7, 1/11)
Timbre 12	矩形 (1,4, 1/4, 9, 1/9, 16, 1/16 ..)
Timbre 13	A-ハーモニック 1 (1, 3, 1/3, 9, 1/9, 15, 1/15, 33, 1/33)
Timbre 14	A-ハーモニック 2 (1, 5, 1/5, 7, 1/7, 17, 1/17, 31, 1/31)
Timbre 15	上部すべて (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7)
Timbre 16	下部すべて (1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/7)

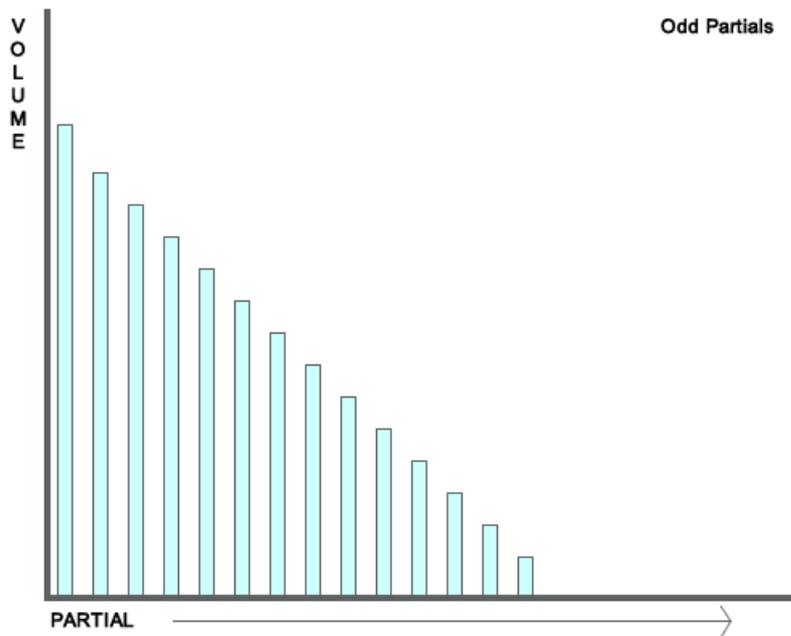
Timbre Waves

Base、Range、Symmetryコントロールによって定義された加算スペクトルで、保存されたスペクトルに対してミックスされ、これによりサウンドに広がりを与えます。

+のTimbreアmountにのみ効果を発揮します。

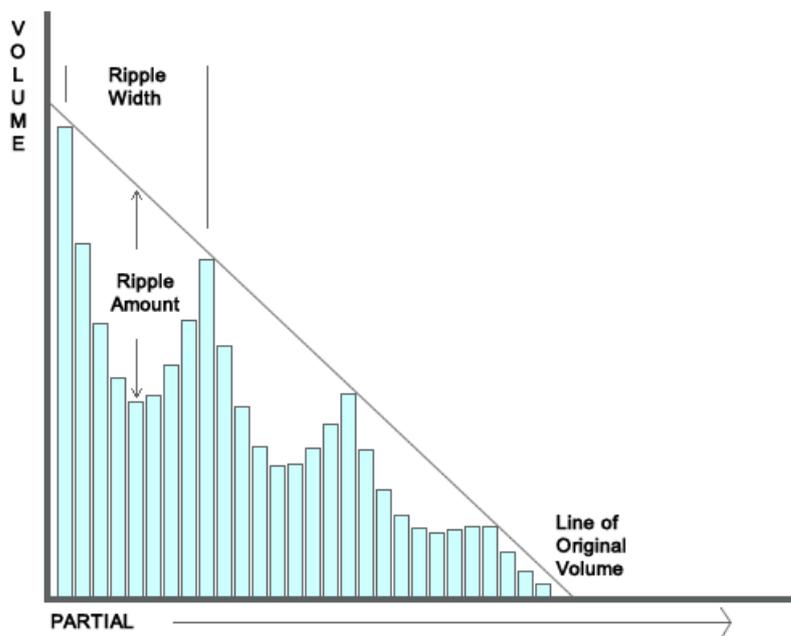
Even / Odd





Even / Oddは、偶数／奇数のパシャルの相対的なボリュームをコントロールします。
 「Even / Odd」アマウントを中心にすると、パシャルは平衡状態です。
 「Even / Odd」ノブを右へ回すと、偶数のパシャルのボリュームが減少し、鼻声もしくは矩形波のようなサウンドになります。
 「Even / Odd」ノブを左へ回すと、奇数のパシャルのボリュームが減少し、ノコギリ波のようなサウンドになります。

Ripple / Ripple Width



RippleとRipple Widthコントロールは、「リップル (波紋)」タイプのパターンを加算スペクトルに適用します。
 これは、スペクトルの中にピークをつくります。
 リップル・パターンは、「Ripple Type」と「Ripple Wave」メニューで設定します。
 「Ripple」は、パターンの強さをコントロールし、「Ripple Width」はその幅をコントロールします。

「Ripple Wave」は、リップルのタイプまたはパターンの形状をコントロールします。
 選択できるオプションは、「サイン」、「トライアングル」、「鋸 (Up/Down)」と「矩形」です。
 「Static Rand」は、ボイスごとにセットされるランダムなリップル波を使用します。
 「Random」は、時間とともに変化するランダムなリップル波を使用します。
 Spectrum 1~10は、プリセットの加算スペクトルを使用します。
 パターンの各々の繰り返しによってカバーされるパーシャルの数は、「Ripple Width」コントロールによってセットされます。

「Ripple Type」は、リップルがどのようにスペクトル全体で分散し、どのパターンからパーシャルが開始するかを定義するオプションです。

「Base」モードでは、リップルは基本パーシャルが中核となります。

「Start」モードでは、リップルは最初のパーシャルが中核となります。

その他のタイプ (Const~Narrow) は、リップルがどのようにスペクトルを拡散させるかを決定します。

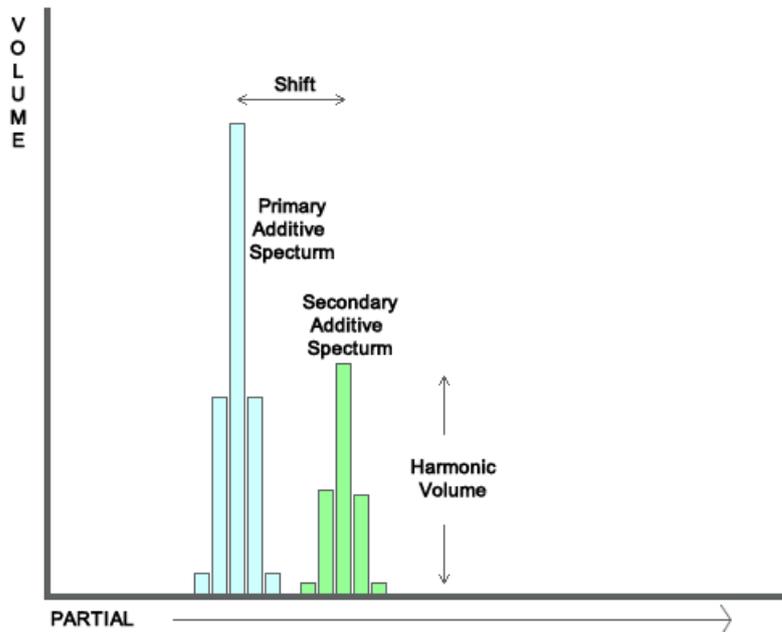
「Const」モードでは、すべての加算スペクトルを通して、同じリップル・アmountとなります。

その他のモードでは、Rippleセンターから離れるほどRippleのインパクトは減少します。

「Log」モードは、スペクトル全体のRippleアmountを徐々に減少させます。

「Narrow」は、Rippleの中心の周辺にRippleアmountを集約し、パーシャルを中心から遠ざけるため、非常に速く減少します。

Harmonic / Harmonic Volume / Shift



「Harm」と「Harm Volume」は、メインの加算スペクトル (図の青色で表示されている倍音) に、より高周波の第二加算スペクトル (図の緑色で表示されている倍音) を追加することができるオプションです。第二スペクトルは、メインと形状は同じですが、異なる基本周波数を徐々に削除し、メインのスペクトルとは別のボリュームを持つことになるかもしれません。音響的検知から、第二スペクトルは追加の倍音を定義することができます。

「Harm」ノブは、メインと第二スペクトルの距離を設定することができます。
ノブを左へ回すと、メインのスペクトルよりも低い周波数帯域で第二スペクトルを設定することができます。
ノブを右へ回すと、メインのスペクトルよりも高い周波数帯域で第二スペクトルを設定することができます。

「Harm Volume」ノブは、第二スペクトルのボリュームを調整することができます。
アmountを「0」にすると、第二スペクトルのボリュームはゼロになります。

この第二加算スペクトルがシフトされる方法は、「Shift」ボタンで決定します。

「Shift」ボタンがOFFの場合、倍音のパーシャルはメインの加算スペクトルに比例して(一定のアmountによって乗算される)周波数を変更します。

「Harm」値が2.0の場合、倍音の中のパーシャルの周波数はメインの加算スペクトルの2倍となります。
倍音のボリュームを最大にした場合、倍音の中の第二パーシャルはメインの加算スペクトルの中に第一パーシャルのボリュームを持ち、倍音の中の第四パーシャルはメインの加算スペクトルの中に第二パーシャルのボリュームを持ち、倍音の中の第八パーシャルはメインの加算スペクトルの中に第四パーシャルのボリュームを持つ、という感じで続いていきます。
倍音の中のパーシャルの中間を補うために補完値が使用されますので、倍音の中の第三パーシャルはメインのスペクトルの第一パーシャルと第二パーシャルの値から補完値を持つことになります。

「Shift」ボタンがONの場合、倍音のパーシャルはメインの加算スペクトルに比例して(一定のアmountによって乗算される)位置を変更します。

Harmの値が1の場合、倍音の中のパーシャルの周波数は一次加算スペクトルよりも大きくなります。
倍音のボリュームを最大にした場合、倍音の中の第二パーシャルはメインの加算スペクトルの中に第一パーシャルのボリュームを持ち、倍音の中の第三パーシャルはメインの加算スペクトルの中に第二パーシャルのボリュームを持ち、倍音の中の第四パーシャルはメインの加算スペクトルの中に第三パーシャルのボリュームを持つ、という感じで続いていきます。

他のHarmolatorコントロールは、加算スペクトルのパーシャルには直接接続されず、サウンド全体に渡って接続されます。

Free-running

この「Free」ボタンがOFFの場合、Harmolatorは打鍵するたびに初期位置にリセットされます。
ONの場合、Harmolatorの状態は打鍵に関係なく継続して引き継がれます。
これを「Free-Running」といいます。
エンベロープのアタック部分を取り除く効果がありますので、パッドサウンドの演奏などに役立ちます。

Octave

「Octave」ノブは、デフォルト周波数の2オクターブ下から2オクターブ上までの基本パーシャルまたは最初のパーシャルの周波数を調整します。

Spread / Spread Type

これがOnの場合、2つのHarmolatorが追加されます(ひとつはメインより僅かに低くデチューンされた周波数、もうひとつはメインより僅かに高くデチューンされた周波数)。

周波数の設定は「Spread」ノブで行います。

このエフェクトは、2つの僅かにデチューンされた昔の減算合成オシレーターに匹敵します。

「3 Harm」モードでは、デチューンされていないHarmolatorを出力に含みます。

「2 Harm」モードでは、追加された高/低2つのHarmolatorのみが使用されます。

Sub-Oscillator

このノブは、Harmolatorのサブオシレーター量を設定します。

サブオシレーター・チューニングは、「Sub-Shift」メニューで設定することができます。

たとえば、「-1 Oct」に設定されている場合、サブオシレーター・チューニングはHarmolatorの1オクターブ下に設定されます。

「Sub」ノブは、2種類の異なる波形を使用することができます。

ノブを左へ回すとサイン波、右へ回すと矩形波をジェネレートします。

ノブが中央の位置にあるときは、サブオシレーターをオフにします。

矩形波サブオシレーター用に、矩形波の幅を変えるためのサブオシレーター・シンメトリー・ポジション・モジュレーション・デスティネーションを使うことができます。

LFOのモジュレーション・ターゲットとして設定する場合は、パルス・ワイズ・モジュレーション (PWM) としてジェネレートします。

Distortion (ディストーション)

Harmolatorの後、信号はディストーション・セクションを通過します。Harmolatorのディストーションは、様々なディストーション・タイプと2つのコントロールを持っています。

「Distort 1」ツマミはアマウントを、「Distort 2」ツマミは原音とディストーションのミックス量を調整します。

「Distort」をクリックすると、ディストーションのON/OFF (バイパス) を切り替えることができます。

ディストーションは、大音量のサウンドを管理/調整するための内部のノーマライズ機能を持っています。



ディストーション・タイプ：

None	ディストーションはOFFです。
Bits	サウンドのビット数を減少させます。BITSノブでビットレートを調整します。
Clipper	ハード・クリッパー。UPPERノブはトップ・クリッピングの量を、LOWERノブはボトム・クリッピングの量を調整します。
Cos	Cos ディストーション。
Cross 1	クロス・ディストーション (タイプ 1)。
Cross 2	クロス・ディストーション (タイプ 2)。UPPERノブはトップ・クロッシングの量を、LOWERノブはボトム・クロッシングの量を調整します。
Foldover	フォールド・オーバー・ディストーション。サンプルを折り重ねながら増幅するサウンドを作ります。
Fuzz	ファズボックス・ディストーション。FREQノブで周波数を調整します。
Gapper	ギャッパー・ディストーション。GAPSでギャッピング周波数を調整します。
Hard Limiter	ハード・リミッター。LIMITノブでリミッティング量を調整します。
OverDrive	オーバードライブ・エフェクト。
Octave	オクターブ・エフェクト。サウンドを1オクターブ上げます。UPPERノブは、上部ミキシングを、LOWERノブは下部ミキシングを調整します。
Octave 2	オクターブ・エフェクト・タイプ-2。MULTIノブはシフトさせる周波数を調整します。
Power	パワー・ウェーブシェーピング・エフェクト。
Rectify	信号を矯正します。
Ring Mod	リング・モジュレーター。FREQノブでリング・モジュレーションのフリクエンシーを調整します。
S&H	サンプル・アンド・ホールド。SAMPLEノブでサンプリングレートを調整します。
Saturate	サチュレーション・エフェクト。
SoftLimit	ソフト・リミッター。MIXノブで、原音とリミッティングされたサウンドのミックスを調整します。
Square	信号を二乗します。UPPERノブは、上部ミキシングを、SQUAREノブは下部ミキシングを調整します。
Transient	サウンドのアタック部分 (トランジェント) を歪ませます。RANGEノブはトランジェントのレンジ(範囲)を、AMOUNTノブでディストーションの量を調整します。

Filter (フィルター)

ディストーションを通過した後、信号はマルチモード・フィルターを通過します。「DISTORT」 「FILTER」をクリックすることで各ON/OFF (バイパス) を切り替えることができます。

Bypass	フィルターはバイパスされます。
6db Low Pass	低周波数帯がこのフィルターを通過し、設定したカットオフ周波数を超える周波数は、1オクターブあたり6dBまで削減されます。例えば、CUTOFFが1000Hzに設定されている場合、2000Hzのボリュームは6dB削減されます。
6db High Pass	高周波数帯がこのフィルターを通過し、設定したカットオフ周波数を下回る周波数は、1オクターブあたり6dBまで削減されます。CUTOFFノブが完全に左に回されている場合、フィルターは開ききった状態です。
12db Low Pass	低周波数帯がこのフィルターを通過します。設定したCUTOFFを超える周波数は、1オクターブあたり12dBまで削減されます。
12db High Pass	高周波数帯がこのフィルターを通過します。設定したCUTOFFを下回る周波数は、1オクターブあたり12dBまで削減されます。CUTOFFコントロール・ノブが完全に左に回されている場合、フィルターは開ききった状態です。
12db Band Pass	12dB LowPassフィルターと12dB HighPassフィルターを組み合わせたものです。設定したCUTOFF周辺の周波数帯だけを過します。QでCUTOFF周辺の帯域幅を調整します。
12db Notch	BandPassとは逆に、設定したCUTOFF周辺の周波数帯を、12dB/octで削除します QでCUTOFF周辺の帯域幅を調整します。
18db Low Pass	低周波数帯がこのフィルターを通過します。設定したCUTOFFを超える周波数は、1オクターブあたり18dBまで削減されます。
18db High Pass	高周波数帯がこのフィルターを通過します。設定したCUTOFFを下回る周波数は、1オクターブあたり18dBまで削減されます。CUTOFFコントロール・ノブが完全に左に回されている場合、フィルターは開ききった状態です。
24db Low Pass	低周波数帯がこのフィルターを通過します。設定したCUTOFFを超える周波数は、1オクターブあたり24dBまで削減されます。
24db High Pass	高周波数帯がこのフィルターを通過します。設定したCUTOFFを下回る周波数は、1オクターブあたり24dBまで削減されます。CUTOFFコントロール・ノブが完全に左に回されている場合、フィルターは開ききった状態です。
24db Band Pass	24dB LowPassフィルターと24dB HighPassフィルターを組み合わせたものです。設定したCUTOFF周辺の周波数帯だけを過します。QでCUTOFF周辺の帯域幅を調整します。
24db Notch	BandPassとは逆に、設定したCUTOFF周辺の周波数帯を、24dB/octで削除します。 QでCUTOFF周辺の帯域幅を調整します。
Comb	コム・フィルター周波数を強調する非常に短いディレイです。CUTOFFはディレイの長さを、Qはフィルターのフィードバックを調整します。
Vox	Vowelフィルターです。このモードではQノブが、フィルターのVowel(母音)を制御します。

Filter Smoothing

この「Filter Smoothing」がONの場合、フィルターに入力される信号のボリュームとフィルターから出力される信号のボリュームが同じ大きさになります。フィルタリングによるあらゆるボリュームの変化を減少させ、サウンドを「スムーズ」に作り変えます。

Filter Frequency

フィルターのカットオフ周波数を設定します。

カットオフを2kHzに設定した12dBのローパス・フィルターを使用した場合、2kHzを超えたサウンドはフィルタリングされます (例：4kHz周辺のサウンドは12dBリダクションされます)。

通常、設定したカットオフ周波数はそのまま固定されますが、Bladeのモジュレーション・コントローラーを使用してカットオフ周波数を変調させることもできます。

Resonance (Q)

「Q (レゾナンス)」は、設定したカットオフ周波数周辺のサウンドをどれだけ強調させるかを調整します。

このQを増やせば増やすほど、カットオフ周波数周辺のサウンドは強調され、やがて自己発振し始めます。

基本的に、Q (レゾナンス) はカットオフ周波数のフィードバックです。

注記：6dBのフィルター・タイプは自己発振することができません。Combフィルターを選択している場合、このQノブはコム・フィルターのフィードバックをコントロールし、Vowelフィルターを選択している場合は、ボウエル (母音) を変更します。

Keytrack

キーボードのノート位置によって正(+)または負(-)のカットオフ・フリクエンシー・モジュレーションを追加します。正(+)の量であると、プレーヤーがキーボードで高い音を弾くにつれて、カットオフ・フリクエンシーはさらに高くなります。負(-)の量であると、プレーヤーがキーボードで高い音を引くにつれて、カットオフ・フリクエンシーは下がります。

Separation

Bladeは、ステレオ・フィルターを使用します。

「SEP」ノブで、左チャンネルと右チャンネル間のフィルター周波数のステレオ・バランスを変更します。

ノブが中央 (0%) で左右均等となり、右へ回すほど右寄りのバランス、左へ回すほど左寄りのバランスとなります。

このノブは、サウンドの広がりを作ることができます。

Amplifier (アンプ)



Volume

プリセット全体のボリュームを調整します。

Velocity

キー・ベロシティ (打鍵の速度) によるパッチのボリュームを設定することができます。

Volume Envelope

このエンベロープは、ボリュームの輪郭を制御します。

エンベロープとは、シンセサイザー内部の時間をベースにしたモジュレーションのことです。キーを押すと、エンベロープは0%から100%まで動き、キーを放すとエンベロープは0%に戻ります。このボリューム・エンベロープを使用することによって、時間によるボリュームの変化を調整できます。

第1の部分はアタックステージとして知られ、エンベロープが100%に達するのに要する時間です。第2の部分はディケイとして知られ、エンベロープがサステーン (最終ステージ) レベルに達するのに要する時間です。このサステーンレベルが例えば50であると、ディケイは50%まで下がり、そこに留まります。最終的に、ユーザーがキーを放すと、エンベロープは、ユーザーがリリースタイムで設定した時間の後に0%になります。

Bladeの内部の特別な機能がフェードです。フェードは、サステーンレベルに第2の部分を追加します。入力された値が正 (+) であると、サステーンレベルは設定期間に渡って100%まで上昇します。値が負 (-) であると、サステーンレベルは設定期間に渡って0%まで下がります。アンプエンベロープは、各ノートの主音量がどの程度聞こえるのかをコントロールします。

Attack

エンベロープは、常に0%から100%に上昇し、キーが放されると0%に戻ります。attackは、エンベロープがどれほど速く100%に上昇するのかを制御します。attackタイムを長く取ると、ボリュームが0%から100%になるまでに、より長い時間がかかります。attackタイムが最短(1ms)の場合、エンベロープは100%で開始します。

Decay

attackステージの後に、エンベロープが100%の状態からdecayステージに到達します。decayは、設定した時間内にエンベロープ・レベルをsustainレベルまで低下させます。decayタイムを長く取ると、sustainレベルになるまでに、より長い時間がかかります。sustainレベルが100%になると、decayは全く低下しないため、attack直後にsustainステージに達します。

Sustain

sustainレベルを調整します。attackとdecayステージの後、エンベロープはsustainステージに達し、ユーザーがキーを押している限り、ここに留まります。sustainレベルは、このsustainステージのレベルです。ボリューム・エンベロープのsustainレベルは、キーを押さえている限りボリュームのパラメータのレベルが留まることを意味しています。

Sustain fade

fadeがOFFに設定されていると、sustainはsustainレベルに留まります。

正の値でfadeタイムを上げていくと、sustainは第二のattackに変化します。

したがって、decayがsustainレベルに達した後、fadeで設定した時間内にdecayは再び100%まで上昇する動作を行います。

負の値でfadeタイムを上げていくと、sustainは第2のdecayに変化します。

したがって、decayがsustainレベルに達した後、fadeで設定した時間内にdecayは再び0%まで低下します。

Release

キー(ノート)を放した後、releaseステージが開始します。

releaseで設定した時間内に、エンベロープがsustainレベルから0%に減衰します。

XY Controller (XY コントローラー)



画面中央にあるXYコントローラは、Blade最大の特徴です。

マウスを使用して、XYパッドに表示されている青いドットを動かすことにより、Bladeの全てのコントロールを制御することができます。この動きは記録可能で、XYパッドをプログラム可能な二次元的LFOとして使用することもできます。

XYパッドの周りには、Harmolatorパラメータ、フィルタやボリュームなどのノブ類が組み込まれています。このノブのパラメータの一つを変えてから青いドットを動かしてみると、どのようにサウンドが変化してゆくのかを聞くことができます。XYパッドの記録/再生モードを「OFF/LIVE」にしているときは、青いドットを手動で動かすことが可能です (マウスをクリック・アンド・ドラッグしてください)。

XYパッドの動きは記録することができます。XYパッド画面の右上にある「REC」ボタンをONにしてから、画面をクリック・アンド・ドラッグして描くだけです。マウスボタンが押されている間、Bladeは全ての動きを記録し続けます。

記録が終わったら、モードを「REC」から「PLAY」に切り替えてから鍵盤を演奏すると、今記録した動きが再現されているはずで、この動きはプリセットの一部としてセーブされますので、再利用可能です。

XYパッド画面の左上にある「XY PAD」の文字をクリックすることで、XYパッドの機能をON/OFFすることができます。XYパッドを囲む各ノブの文字部分をクリックすることで、そのノブの機能をON/OFFしバイパスさせることができます。「OFF/REC/PLAY」ボタンの下には、XYパッドのパス (動き) の状態を変えるためのコントロールがあります。

Loop

Loopが「On」に設定されている場合、記録した動きが最後にさしかかると、また最初から動きをループします。「<>」に設定されている場合、記録した動きが最後にさしかかると、今度は動きの順番を逆になぞるように逆行し、最初に戻ったらまた同じ動作を繰り返します。

Mode

Bladeは、ポリ/モノ、Freeモードで動きます。「MODE」設定は、一つ以上の打鍵をしたとき、XYパッドがどのように反応するかを決定します。

Poly	各ノートは個別にXYパスを持ち、ゼロポジションから動きはスタートします。
Free	XYパスはフリーランニングになり、全てのノートで動きをシェアします。パスは常にループされていますので、別のノートを演奏しても動きはリセットされず引き継がれます。
Mono	Freeモードと似ていますが、XYパスは打鍵のたびにリセットされます。

Sync To

この「SYNC TO」パラメータがOFFに設定されているときは、XYパスの動きは記録した時と全く同じ時間をかけて動作しますが、OFF以外の数値を設定して、パスの動きをホスト・シーケンサーのテンポと同期させることができます。

例：

パラメータが「1」のときは、記録したパス (動き) は、1小節かけて完結されます。

パラメータが「2/1」のときは、記録したパス (動き) は、2小節かけて完結されます。

パラメータが「1/2」のときは、記録したパス (動き) は、0.5小節、つまり2部音符で完結されます。

Smooth

XYパスの動きの滑らかさを設定します。値が高いほどパスの動きを滑らかにしますので、元の動きが激しい場合でもサウンドは滑らかになります。

Speed / Speed Control / Speed Source

設定された値に同期することができるだけでなく、速度を変調することもできます。

「SPEED」ノブは、再生速度を標準時間の1/16倍～16倍の間で設定することができます。

「SPEED CTRL」と「SPD MOD SRC」は、モジュレーション・ソースのノーマルレンジを使用して、この速度を変調させることができます。

右クリック・メニュー

XYスクリーン上を右クリックすることにより、様々なオプションを実行することができます。

Edit Position	編集のON/OFFを切り替えることができます。ONの場合はReplayモードとなり、記録したパスがXYパッド上に表示され、パスを編集することができますようになります。
Edit Grouping	Single – 選択したポイントだけを編集します。 Narrow – 選択したポイントの前後3点の範囲を編集します。 Wide – 選択したポイント前後8点の範囲を編集します。
Reset to Position	Directモード時のXYパスを中心にリセットします。
Set to circle, square etc	XYパスを、プリセットの円形/正方形/渦巻状などにします。
Reverse	XYパスの描画をひっくり返し、動きを逆にします。
Flip Horizontally	XYパスを水平方向にひっくり返します。
Flip Vertically	XYパスを垂直方向にひっくり返します。
Rotate	XYパスを入力した角度で回転させます。
Snap to Grid	XYパスを入力したグリッド値に従ってスナップします。
Smooth	パスの角(かど)を滑らかにします。
Scale X & Y	XYパスの大きさを、入力した%ぶん拡大/縮小します。
Undo	最後の動作を取り消します。
Copy	現在のXYパスをコピーします。
Paste	コピーしたパスをペーストします。
Clear	現在のXYパスをクリアします。

Harmolator Velocity (ハーモレーター・ベロシティ)

このHarmolator Velocityで、Bladeの様々なサウンド生成に影響を与えるベロシティの調整を行うことができます。

「VELOCITY」の文字をクリックすることで、ベロシティの機能をON/OFFすることができ、必要に応じてベロシティ・センシティビティを無効にするショートカットとして機能します。

また、各パラメータの青く点灯している文字をクリックすることで、そのパラメータの機能だけをOFFにすることができます。



Harmolator LFO (ハーモレーターLFO)

このセクションは、LFOを使用したHarmolator/フィルター・コントロールのモジュレーションを設定します。

「LFO」の文字をクリックすることで、LFOモジュレーションの機能をON/OFFすることができ、各パラメータの青く点灯している文字をクリックすることで、そのパラメータの機能だけをOFFにすることができます。



LFOには、以下のコントロールがあります：

Waveform

Harmolator/フィルター・コントロールをモジュレートする波形のタイプを設定することができます。サイン波、三角波、鋸波 (アップ)、鋸波 (ダウン)、矩形波、S&H (サンプルアンドホールド) の6種類から選択します。

一般的には、波形がスムーズに上下するサイン波か三角波が使用され、その他の波形は効果音系や特別なサウンド・メイキングに使用されます。

Speed

LFOの周期を決定する周波数を設定を設定します。

SYNCボタンがONの場合、ホスト・シーケンサーのテンポに同期します。

Sync

このSYNCボタンがONの場合、LFOのスピードはホスト・シーケンサーのセッション・テンポに同期します。

この時、SPEEDのパラメータは周波数表示 (Hz) からノートのデュレーション表示に切り替わります。

Mode

LFOは、ポリ、Free、モノの3つのモードで稼働します。ここでの選択は、同時に一つ以上のキーを打鍵したときに、LFOがどのように反応するかを設定します。

Poly	各ノートは個別のLFOを持ち、各LFOはゼロからスタートします。
Free	LFOはフリー・ランニング・モードとなり、各ノートは同じLFOを共有します。別のノートを打鍵しても、LFOはリセットされず続きます。
Mono	Freeモードに似ていますが、打鍵のたびにLFOはリセットします。

Speed control and source

定義済みのモジュレーション・パスは、Bladeのあらゆるモジュレーション・ソースを使用して、LFOのスピードをモジュレートすることができます。

SPEED CTRLノブは、モジュレーションの強さ/アマウントを調整します。

Harmolator Envelope (ハーモレーター・エンベロープ)

このセクションは、モジュレーション・ソースとしてエンベロープを使用したHarmolator/フィルター・コントロールのモジュレーション設定をします。

「ENVELOPE」の文字をクリックすることで、エンベロープ・モジュレーションの機能をON/OFFすることができ、各パラメータの青く点灯している文字をクリックすることで、そのパラメータの機能だけをOFFにすることができます。



Sync

ONにすることで、現在のテンポにエンベロープのステージ時間を同期させることができます。

Pre-Delay

エンベロープがスタートする前の時間を設定します。

Attack

エンベロープは、常に0%から100%に上昇し、キーが放されると0%に戻ります。

attackは、エンベロープがどれほど速く100%に上昇するのかを制御します。

attackタイムを長く取ると、ボリュームが0%から100%になるまでに、より長い時間がかかります。

attackタイムが最短(1ms)の場合、エンベロープは100%で開始します。

Decay

attackステージの後に、エンベロープが100%の状態decayステージに到達します。

decayは、設定した時間内にエンベロープ・レベルをsustainレベルまで低下させます。

decayタイムを長く取ると、sustainレベルになるまでに、より長い時間がかかります。

sustainレベルが100%になると、decayは全く低下しないため、attack直後にsustainステージに達します。

Sustain

sustainレベルを調整します。

attackとdecayステージの後、エンベロープはsustainステージに達し、ユーザーがキーを押している限り、ここに留まります。

sustainレベルは、このsustainステージのレベルです。

ボリューム・エンベロープのsustainレベルは、キーを押さえている限りボリュームのパラメータのレベルが留まることを意味しています。

Sustain fade

fadeがOFFに設定されていると、sustainはsustainレベルに留まります。

正の値でfadeタイムを上げていくと、sustainは第二のattackに変化します。

したがって、decayがsustainレベルに達した後、fadeで設定した時間内にdecayは再び100%まで上昇する動作を行います。負の値でfadeタイムを上げていくと、sustainは第2のdecayに変化します。

したがって、decayがsustainレベルに達した後、fadeで設定した時間内にdecayは再び0%まで低下します。

Release

キー(ノート)を放した後、releaseステージが開始します。

releaseで設定した時間内に、エンベロープがsustainレベルから0%に減衰します。

Modulation (モジュレーション)



XYパッド下部には、Bladeの様々な機能にアクセスできるパネルがあり、パネル上部にあるボタンをクリックすることで、ARP (アルペジエーター)、PITCH (ピッチ)、MOD (モジュレーション)、ADV (アドバンス)、FX (エフェクト)、SPEC (スペクトル) といった特殊な機能のパラメータ表示に切り替えることができます。

「MOD」ボタンをクリックすると、モジュレーション画面が表示され、左にあるボタンをクリックすることで、モジュレーションの詳細パラメータを表示させることができます。

Harmonic / Filter Modulation Source

MOD画面が表示されている状態で、左にあるHARMボタンをONにすると、この画面になります。ここでは、これらの2セットのノブ (SOURCE 1/2) によって、各SRCメニューで選択したBladeのモジュレーション・ソースを使ってHarmolator/フィルター・コントロールをモジュレートすることができます。

「SOURCE 1/2」の文字をクリックすることで、モジュレーションの機能をON/OFFすることができます。各パラメータの青く点灯している文字をクリックすることで、そのパラメータの機能だけをOFFにすることができます。

Free Envelope

Bladeには、全てのコントロールをモジュレート可能な2つのフリー・エンベロープがあります。MOD画面が表示されている状態で、左にあるENVボタンをONにすると、この画面になります。「ENV 1/2」の文字をクリックすることで、エンベロープ機能をON/OFFすることができます。

Pre-Delay

エンベロープがスタートするまでの時間を設定します。

Attack

エンベロープは、常に0%から100%に上昇し、キーが放されると0%に戻ります。

attackは、エンベロープがどれほど速く100%に上昇するのかを制御します。

attackタイムを長く取ると、ボリュームが0%から100%になるまでに、より長い時間がかかります。

attackタイムが最短(1ms)の場合、エンベロープは100%で開始します。

Decay

attackステージの後に、エンベロープが100%の状態decayステージに到達します。

decayは、設定した時間内にエンベロープ・レベルをsustainレベルまで低下させます。

decayタイムを長く取ると、sustainレベルになるまでに、より長い時間がかかります。

sustainレベルが100%になると、decayは全く低下しないため、attack直後にsustainステージに達します。

Sustain

attackとdecayステージの後、エンベロープはsustainステージに達し、ユーザーがキーを押している限り、ここに留まります。

sustainレベルは、このsustainステージのレベルです。

ボリューム・エンベロープのsustainレベルは、キーを押さえている限りボリュームのパラメータのレベルが留まることを意味しています。

Sustain fade

fadeがOFFに設定されていると、sustainはsustainレベルに留まります。

正の値でfadeタイムを上げていくと、sustainは第二のattackに変化します。

したがって、decayがsustainレベルに達した後、fadeで設定した時間内にdecayは再び100%まで上昇する動作を行います。負の値でfadeタイムを上げていくと、sustainは第2のdecayに変化します。

したがって、decayがsustainレベルに達した後、fadeで設定した時間内にdecayは再び0%まで低下します。

Release

キー(ノート)を放した後、releaseステージが開始します。

releaseで設定した時間内に、エンベロープがsustainレベルから0%に減衰します。

Destination

エンベロープ・モジュレーションのデスティネーションを設定します。

Amount

エンベロープ・モジュレーション・アmountを調整します。

設定値は-100%~+100%です。

Amount control and source

アmount・エンベロープ・パラメータをコントロールするためのコントローラを選択します。

AMOUNT CTRLノブを使用して、-100%~+100%の範囲でアmountを調整できます。

Free LFO

Bladeには、全てのコントロールをモジュレート可能な2つのフリーLFOがあります。

MOD画面が表示されている状態で、左にあるLFOボタンをONにすると、この画面になります。

「LFO 1/2」の文字をクリックすることで、LFO機能をON/OFFすることができます。

Waveform

サイン波、三角波、鋸波(アップ)、鋸波(ダウン)、矩形波、S&H(サンプルアンドホールド)の6種類から、フリーLFOで使用する波形を選択します。

一般的には、波形がスムーズに上下するサイン波か三角波が使用され、その他の波形は効果音系や特別なサウンド・メイキングに使用されます。

Mode

LFOは、ポリ、Free、モノの3つのモードで稼働します。ここでの選択は、同時に一つ以上のキーを打鍵したときに、LFOがどのように反応するかを設定します。

Poly	各ノートは個別のLFOを持ち、各LFOはゼロからスタートします。
Free	LFOはフリー・ランニング・モードとなり、各ノートは同じLFOを共有します。別のノートを打鍵しても、LFOはリセットされず続きます。
Mono	Freeモードに似ていますが、打鍵のたびにLFOはリセットします。

Speed

LFOの周期を決定する周波数を設定を設定します。

SYNCボタンがONの場合、ホスト・シーケンサーのテンポに同期します。

Sync

このSYNCボタンがONの場合、LFOのスピードはホスト・シーケンサーのセッション・テンポに同期します。

この時、SPEEDのパラメータは周波数表示 (Hz) からノートのデュレーション表示に切り替わります。

Humanization

LFOのスピードをランダム化して、機械的な印象を軽減します。

Symmetry

LFO波形が中心にくる速さを決定する「LFOシンメトリー」を調整します。

この機能を使ってパルス・ワイズを変更することができるので、矩形波LFOでよく使用されます。

Phase

LFOの初期フェイズを調整します。

Smooth

LFO波形を滑らかにします。矩形波やS&Hでよく使用されます。

Destination

LFOモジュレーション・デスティネーションを選択します。

Amount

LFOモジュレーション・アmountを調整します (-100%~+100%)。

Amount control and source

LFOパラメータのアmountをコントロールするためのコントローラを選択します。

AMOUNTノブで、LFOパラメータの深さを調整することができます (-100%~+100%)。

Modulation Slots

Bladeには、全てのパラメータをモジュレート可能な4つのフリー・モジュレーション・スロットがあります。

MOD画面が表示されている状態で、左にあるMODボタンをONにすると、この画面になります。

「MOD 1/2/3/4」の文字をクリックすることで、各モジュレーション機能をON/OFFすることができます。

Source 1 - 4

37個あるモジュレーション・ソースから1つを選択します。

Destination 1 - 4

80個あるモジュレーション・デスティネーションから1つを選択します。

Destination amount 1 - 4

モジュレーション・アmountを調整します (-100%~+100%)。

Amount control 1 - 4 and source

デスティネーション・アmount・パラメータをコントロールするためのコントローラを選択します。

AMOUNT CTRLノブで、デスティネーション・アmountを調整することができます (-100%~+100%)。

Pitch LFO / Envelope (ピッチLFO/エンベロープ)



Bladeは、「PITCH」ボタンをクリックすることにより、ピッチを変調することができるLFOとエンベロープにアクセスすることができます。

Pitch LFO

Pitch LFOは、Bladeのピッチに直結するLFOです。

「PITCH LFO」の文字をクリックすることで、ON/OFFを切り替えることができます。

Waveform

サイン波、三角波、鋸波 (アップ)、鋸波 (ダウン)、矩形波、S&H (サンプルアンドホールド) の6種類から、フリーLFOで使用する波形を選択します。

一般的には、波形がスムーズに上下するサイン波か三角波が使用され、その他の波形は効果音系や特別なサウンド・メイキングに使用されます。

Mode

PITCH LFOは、ポリ、Free、モノの3つのモードで稼働します。ここでの選択は、同時に一つ以上のキーを打鍵したときに、PITCH LFOがどのように反応するかを設定します。

Poly	各ノートは個別のLFOを持ち、各LFOはゼロからスタートします。
Free	LFOはフリー・ランニング・モードとなり、各ノートは同じLFOを共有します。別のノートを打鍵しても、LFOはリセットされず続きます。
Mono	Freeモードに似ていますが、打鍵のたびにLFOはリセットします。

Speed

LFOの周期を決定する周波数を設定を設定します。

SYNCボタンがONの場合、ホスト・シーケンサーのテンポに同期します。

Sync

このSYNCボタンがONの場合、LFOのスピードはホスト・シーケンサーのセッション・テンポに同期します。

この時、SPEEDのパラメータは周波数表示 (Hz) からノートのデュレーション表示に切り替わります。

Speed control and source

Bladeの通常のリモジュレーション・ソースを使ってPitch LFOの速度を調整することができます。

SPEED CTRLは、リモジュレーションとリモジュレーション・ソースのアマウントを調整します。

Amount

Pitch LFOが変更するピッチ・アマウントを、セミトーン単位で調整します。

Amount control and source

Bladeの通常のリモジュレーション・ソースを使用して、Pitch LFOのアマウントを変調することができます。AMOUNT CTRLは、リモジュレーションとリモジュレーション・ソースのアマウントを調整します。

Pitch Envelope

これは、Bladeのピッチを直接コントロールするエンベロープです。「PITCH ENV」の文字をクリックすることで、ON/OFFを切り替えることができます。

Pre-Delay

エンベロープがスタートする前の時間を調整します。

Attack

エンベロープは、常に0%から100%に上昇し、キーが放されると0%に戻ります。attackは、エンベロープがどれほど速く100%に上昇するのを制御します。attackタイムを長く取ると、ボリュームが0%から100%になるまでに、より長い時間がかかります。attackタイムが最短(1ms)の場合、エンベロープは100%で開始します。

Decay

attackステージの後に、エンベロープが100%の状態からdecayステージに到達します。decayは、設定した時間内にエンベロープ・レベルをsustainレベルまで低下させます。decayタイムを長く取ると、sustainレベルになるまでに、より長い時間がかかります。sustainレベルが100%になると、decayは全く低下しないため、attack直後にsustainステージに達します。

Sustain

attackとdecayステージの後、エンベロープはsustainステージに達し、ユーザーがキーを押している限り、ここに留まります。sustainレベルは、このsustainステージのレベルです。ボリューム・エンベロープのsustainレベルは、キーを押さえている限りボリュームのパラメータのレベルが留まることを意味しています。

Sync

SyncボタンをONにすることにより、エンベロープ・タイムをホスト・シーケンサーのテンポに同期させることができます。

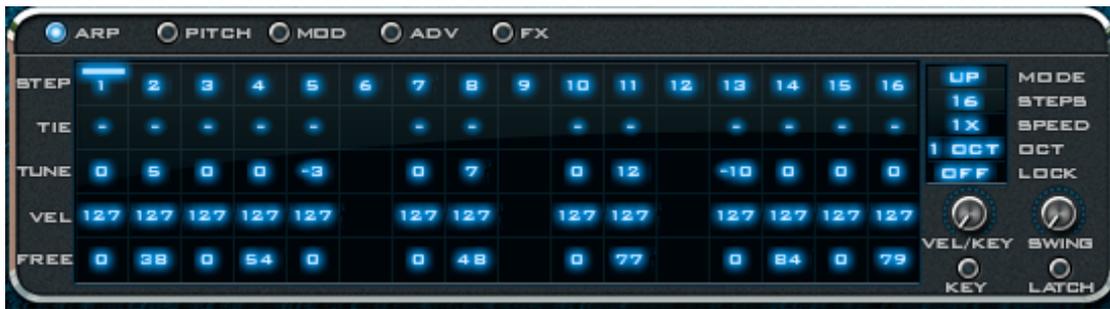
Amount

Pitch LFOが変更するBladeのピッチを調整します (-3~+3オクターブ)。

Amount control and source

Bladeの通常のリモジュレーション・ソースを使用して、Pitch LFOのエンベロープを変調することができます。AMOUNT CTRLは、リモジュレーションとリモジュレーション・ソースのアマウントを調整します。

Arpeggiator (アルペジエーター)



Bladeは、簡易シーケンサーとして使えるユニークでパワフルなアルペジエーターを搭載しています。標準的なアルペジエーターは、押されたすべてのキーを同時にプレイする代わりに、キーを次々と無限にプレイします。さらにBladeは、プレイされたノートをコードとしてトリガーするChord Mode (コード・モード) と呼ばれる特殊なモードも搭載しています。

アルペジエーターには、リズム・パターンを作るための内蔵シーケンサーが付いています。パターン・シーケンサーの各ステップは、ON/OFF、TIE (タイ)、TUNE (チューン)、VEL (ベロシティ)、FREE (フリー) を調整することができます。

BladeのアルペジエーターをONにしてパラメータ画面を表示させるには、ARPボタンをクリックします。

Steps

アルペジエーター・シーケンサーのステップ数を決定します (1~16ステップ)。

Speed

ホスト・テンポと比較したアルペジエーターの再生スピードを決定します (1/4倍速~4倍速)。

Mode

押されたノートが、アルペジエーターとしてどのように演奏されるのかを選択します。

Up	ノートは押された順序でプレイされます。
Down	ノートは押された逆の順序でプレイされます。
Up/Down	ノートは押された順序でプレイされ、次に逆の順序でプレイされます。
Down/Up	ノートは逆の順序でプレイされて、通常の順序でプレイされます。
Random	押されたノートの中から、ランダムにプレイされます。
Ordered	ノートは最も低いノートから最も高いノートに順序付けられ、その順序でプレイされます。
Rev. Ordered	ノートは、最も高いノートから最も低いノートに順序付けられ、その順序でプレイされます。
Ordered Up/Down	ノートは順序付けられ、最も低いノートから最も高いノートにプレイされたあと、次に最も低いノートに戻ります。
Ordered Down/Up	ノートは順序付けられ、最も高いノートから最も低いノートにプレイされたあと、次に最も高いノートに戻ります。
Chord	和音を作り出すように、押された全てのキーが同時にプレイされます。

Octaves

アルペジエーターがいくつのオクターブをプレイするのかを決定します。

例えば、オクターブを「2」に設定すると、アルペジエーターは最初に元のオクターブで押されたノートをプレイしてから、次に1オクターブ上のノートをプレイします。したがって、オクターブが2に設定されている状態でA4、C4、E4をUpモードで押すと、A4、C4、E4、次にA5、C5、E5の順にプレイされます。

Lock

現在のアルペジエーターをロックし、プリセットの上書きを防止します。

Off	LOCKモードはOFFです。
On	LOCKモードはONになり、プリセットのパラメータは編集不可能となります。
Set	ロックされたシーケンスを現在のプリセットに登録し、ロックを解除します。

Host sync

アルペジエーターをホスト・シーケンサーに同期させるかどうかを決定します。

初期状態はONとなっており、ON/OFFの変更はバック・パネルで行うことができます。

Latch

Latchをオンにしておけば、キーを離してもシーケンスのプレイをし続けてくれます。

例えばC4を押してリリースしてからA4を押してリリースした時、締まることが進行中であるとき、

LatchがONの場合アルペジエーターはC4の後にA4を演奏します。

LatchをON/OFFすると、あらゆるノートのアルペジエーターがクリアされます。

ヒント：アルペジエーターのラッチ/アンラッチは、サスティーン・ペダルを使用して行うこともできます。

Arp Key Entry on/off

MIDIキーボードから直接ノートを入力する際に使用します。

C3 (MIDI# 60) は、0とルート・キーにセットされますので、Cのキーを基準に入力する必要があります。

Swing

アルペジエーターの スウィング・アマウントを調整します。連続するノートの間のタイミング差をコントロールして、より人間的なニュアンスを加えます。

Vel / Keyboard

ノートのボリュームを調整する方法を選択します。

0%で、アルペジエーターで設定している各「VEL」のパラメータに従います。

100%で、その都度押されたキーのベロシティに従います。

それ以外の数値は、2つの組み合わせによってコントロールされます。

Pattern/Sequencer Section

アルペジエーター画面の主要機能は、パターン/シーケンサー画面にほぼ集約されています。

このシーケンサー機能を使いこなすことにより、他社製のシンセサイザーよりも複雑で複合的なアルペジエーター・パターンを作成することが可能となります。

BladeのARPシーケンサーは、最高16のステップを構築可能です。

ステップ数は、ステップ・セレクターを使用してセットされます。

ARPシーケンサーの各ステップは、音の変化や演奏情報などを個別に調整することが可能です。

Step 1-16 on/off

ARPシーケンサーのステップ番号を表示します。

数字部分をクリックすると、そのステップがオン/オフします。

オフに設定されているときにアルペジエーターがプレイされた場合、そのステップはミュート状態でプレイされます。

Tie

現在のノート (ステップ) が前のノートにタイするかどうかを設定します。

各ステップのマスをクリックすることで、ON/OFFすることができます。

タイがONの場合、前のノートは2つのステップに渡ってそのノートを途切れることなくプレイし続けるので、通常のノートの2倍 (またはそれ以上) の長さのノートをプレイすることができます。

言い換えると、この機能を使用することでノートを「結び付ける」ことができます。

Tune

-36セミトーン～+36セミトーンの間で、各ノートのチューニングを調整します。

アルペジエーターがNormalのタイ・モードであるとき、そのステップでタイがONの場合には、TUNE機能はOFFになります。

Vel

各ステップ/ノートのベロシティを設定します。

これは、シーケンサーの速度がPredatorシンセサイザーのパートをどのように制御するのかを決定するvel / keyboard コントロール・ノブと組み合わせて使用します。

アルペジエーターがNormalのタイ・モードであるとき、そのステップでタイがONの場合には、VEL機能はOFFになります。

Free

FREEコントロールは、アルペジエーターを使用してBladeの他のパラメータ (パンニングなど) をダイナミックに制御できるようにします。

これは、ソースをARP FREEとなるように選択することによって、他のコントロールを変調するために、フリー・モジュレーション・セクションでフリー・コントロールを使用できるためです。

アルペジエーターがNormalのタイ・モードであるとき、そのステップでタイがONの場合には、FREE機能はOFFになります。

Right Click Menu

ARP画面上でマウスを右クリックすると、アルペジエーター・メニューが表示されます。

Copy	現在のアルペジエーターをコピーします。
Paste	最後にコピーしたアルペジエーターをペーストします。
Clear	現在のアルペジエーターをクリアします。
Load	以前セーブしたアルペジエーター・データをロードします。
Save	現在のアルペジエーター・データをディスクにセーブします。
Undo	最後の作業を取り消します。
Sync	アルペジエーターのホスト同期をON/OFFします。

Free Playing Mode

BladeがARPモードでなくても、アルペジエーターをモジュレーションとして使用することができます。

ノートの打鍵と同時にアルペジエーターもスタートし、FREE列とVEL列をモジュレーション・ソースとして使用することができます。

FX



このセクションでは、Bladeに最高2つのエフェクトを使用できます。

2つのエフェクトは直列接続で、信号の流れは、FX 1 → FX 2 となります。

BladeのFXは、MIDIによって全てのFXパラメータをコントロールしたり、モジュレーション・ソースとして使用できるという特殊機能を持っています。

FXボタンをクリックすることにより、各FXのパラメータにアクセスすることができます。

「FX 1 / 2」の文字をクリックすることで、ON/OFFを切り替えることができます。

Type

ここからエフェクトの種類を選択します。Bladeのエフェクトは、全26種類です。

Mix

FXウェット／ドライのミックスを調整します。

ノブがセンター (50D/50W) で、ドライ(エフェクトなしの音)とウェット(エフェクトありの音)のミックスが50%になります。

左いっぱい (100D/0W) に回すと原音だけになり、右いっぱい(0D/100W)に回すとエフェクト音だけになります。

Pan

選択したエフェクトのパンニングを調整します。

エフェクト・タイプ

Mono Delay

テンポ・ベースのモノラル・ディレイです。ホストと同期すれば、リズムミッなグルーブを演出することができます。MODを加えることにより、サウンドをスペースで回った感じにすることができます。

LEN	SYNCがONの場合、テンポ・ベースでディレイの長さを調整します。
FEED	ディレイのフィードバックを調整します。
LP	ローパス・フィルターを調整します。
HP	ハイパス・フィルターを調整します。
WIDTH	ステレオの広がりを調整します。
MOD	ディレイ・モジュレーション・アマウントを調整します。
SPD	ディレイ・モジュレーション・スピードを調整します。

Stereo Delay /Tape Delay

左右個別に調整可能なステレオ・ディレイです。

L/Rそれぞれに別のディレイ・タイムを設定すると、スベ左1/8、右1/4でセッティングすると、ディープなパッド・サウンドを演出することができます。ディレイ長に関わらず左右のフィードバックが等しくなるEQUAL機能が付属しています。

LEFT	SYNCがONの場合、左ディレイの長さをテンポ・ベースで調整します。
RIGHT	SYNCがONの場合、右ディレイの長さをテンポ・ベースで調整します。
FEED	ディレイのフィードバックを調整します。
CROSS	左ディレイと右ディレイの間のフィードバックを調整します。
EQUAL	ONの場合、ディレイ長に関わらず左右のフィードバックが等しくなります。
LP	ローパス・フィルターを調整します。
HP	ハイパス・フィルターを調整します。
MOD	ディレイタイム・モジュレーション・アマウントを調整します。

Comb

フィードバック型のコム・フィルターで、非常に短い周期のディレイを重ねることで、ユニークなサウンドを作り出します。

FREQ 1	コム・フィルター1の周波数を調整します。
FEED 1	コム・フィルター1のフィードバック・アマウントを調整します。
MOD 1	コム・フィルター1のフィードバック・モジュレーション・アマウントを調整します。
FREQ 2	コム・フィルター2の周波数を調整します。
FEED 2	コム・フィルター2のフィードバック・アマウントを調整します。
MOD 2	コム・フィルター2のフィードバック・モジュレーション・アマウントを調整します。
SPD 1 / 2	フィードバック・テンポベースのモジュレーション速度を調整します。

Reverb

自然空間のナチュラルな反響を演出します。様々なパラメータでルームを演出できます。

PRE	プリディレイを調整します。
SIZE	シミュレートする部屋の「ルームサイズ」を調整します。
DAMP	リバーブのダンピング・アマウントを調整します。
LP	ローパス・フィルターを調整します。
HP	ハイパス・フィルターを調整します。
SPRD	ステレオの広がりを調整します。
LEN	リバーブ長を調整します。

Chorus

コーラスです。サウンドにファットな「広がり」と「厚み」を演出します。

LEN	コーラスの長さを調整します。
WIDTH	Lengthの「揺れ幅」を調整します。
SPEED	揺れ幅の速度を調整します。
SPRD	L/Rチャンネルの間のSpeedの差を調整します。
LP	ローパス・フィルターを調整します。
HP	ハイパス・フィルターを調整します。
WIDEN	ステレオの広がりを調整します。

Chorus/Delay

ディレイ付きのコーラスです。ディレイとコーラスを組み合わせると別のエフェクトを使用したいときのために、特別に開発されました。1つのFXスロットに2つのエフェクトを使用するので、もう一方のスロットを3つめのエフェクトとして使用することができます。

LEN	コーラスの長さを調整します。
WIDTH	Lengthの「揺れ幅」を調整します。
SPEED	揺れの速度を調整します。
SPRD	L/Rチャンネルの間のLengthの差を調整します。
DELAY	ディレイの長さを調整します。ディレイはコーラスの後にルーティングされます。
FEED	ディレイのフィードバック・アマウントを調整します。
VOL	ディレイのボリュームを調整します。

Flanger/Tape Flanger

フランジャーです。機能はコーラスとほぼ同じですが、ディレイ・タイムの違いから独特の「うねり」を演出することができます。

LEN	フランジャーの長さを調整します。
WIDTH	Lengthの「揺れ幅」を調整します。
SPEED	揺れの速度をMIDIテンポベースで調整します。
FEED	フランジャーのフィードバック・アマウントを調整します。
PAN	フランジャーのパンニングを調整します。
LP	ローパス・フィルターを調整します。
HP	ハイパス・フィルターを調整します。

Phaser/Analogue Phaser

フェイザーです。サウンドに回転感や広がり、奥行きを与えることができます。

STAGES	フェイザーのステージ数を調整します。
LEN	フェイザーのピッチを調整します。
FEED	フェイザーのフィードバック・アmountを調整します。
WIDTH	フェイザーのピッチの広がりを調整します。
SPEED	揺れの速度をMIDIテンポベースで調整します。
SPRD	STAGEがセンター・ピッチから広がる量を調整します。
PAN	フェイザーがパンニングする速度を調整します。
Q	レゾナンスを調整します。

Wah/Delay

ディレイ付きのワウです。時間とともに周波数に変化していくローパス・フィルターを通してサウンドを再生することで、ワウワウタイプのエフェクトを作り出します。

LOW	フィルターの最低周波数レンジを調整します。ダイヤルを左に回すほど、フィルターのレンジは低くなります。
HIGH	フィルターの最高周波数レンジを調整します。ダイヤルを右に回すほど、フィルターのレンジは高くなります。
SPEED	フィルター周波数が時間とともに変化する速度をテンポベースで調整します。
Q	フィルターのレゾナンスを調整します。
DELAY	ディレイの長さを調整します。ディレイはワウの後にルーティングされます。
FEED	ディレイのフィードバック・アmountを調整します。
VOL	ディレイのボリュームを調整します。

Distortion

ディストーションです。音を歪ませるエフェクトの代表的存在です。インプットをサチュレート/リミッティング/矯正して、バンドパス・フィルターにかけることで音を歪ませます。

LIMIT	ハード・リミッティングのスレッシュホールド値を調整します。
RECT	矯正量(-100%~100%)を調整します。
SAT	ディストーション・アmountを調整します。
TONE	バンドパス・フィルターを調整します。
EMP	Toneの帯域幅を調整します。
VOL	フィルターからの信号をブーストします。
MOD	バンドパス・フィルターがモジュレーション・ホイールで変調される量を調整します。

Low-Fi

ローファイ・エフェクトです。音質を劣化させて、オールドスタイルのコンピュータ・サウンド・エフェクトを演出することができます。

BITS	信号のビット・レベルを調整します。
SAMP	信号のサンプルレートを調整します。
FILT	ローパス・フィルターを調整します。
MOD	ローパス・フィルターがモジュレーション・ホイールで変調される量を調整します。

Amp Sim

アンプ・シミュレーターです。複数のアンプタイプをシミュレートします。実際にアンプを通したようなサウンドを演出し、ファットなサウンドを作り出すのに適しています。

TYPE	キャビネットのタイプを選択します。 キャビネットタイプ：なし、4x10" ギター・スピーカー、4x12" ギター・スピーカー、ベース・スピーカー、コンボ・スピーカー、ラジオ・スピーカー。 「NONE」は、エフェクトだけを使いたいときに役立ちます。
DIST	ディストーション・アmountを調整します (キャビネットタイプの選択が「none」のときのみ)。
BASS	Bass(低域)のEQです。
TREBLE	Treble(中高域)のEQです。
VOL	エフェクト・ボリュームを調整します。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

WaveShaper

ウェーブシェーパーです。歪んだサウンドに作り替えます。信号はその後、テンポベースのLFOにより時間とともに周波数が変化するローパスフィルターを通過します。

TOP	波形の+位相をシェイプします。
BOT	波形の-位相をシェイプします。
RECT	サウンドが矯正値を調整します。-100%では、サウンドはノーマルの状態です。0%では、マイナス位相の出力がゼロになり、100%ではマイナス位相の全出力がプラス位相に変換されます。
LOW	ローパス・フィルターです。ハイレンジをフィルタリングする機能はありません。
MOD	ローパス・フィルターのモジュレーション・アmountを調整します。
SPD	MODの速度を調整します。

Widener

ステレオ・ワイドナーです。ステレオ・サウンドをシミュレートします。

AMT	ステレオのワイドニング(拡大量)を調整します。
WIDTH	Widenに対する更なるステレオの広がりを調整します。
SPEED	ステレオの広がりの速度を調整します。
LP	ローパス・フィルターを調整します。
HP	ハイパス・フィルターを調整します。

AutoPan

オート・パンです。サウンドを自動で左右にパンニングします。

AMT	パンニングのアマウントを調整します。多いほどパンの広がりが大きくなります。
SPEED	サウンドが左右にパンニングする速度をテンポベースで調整します。 (例：1/1は、パンが左から右に1小節範囲内で動きます)

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

Gator

ゲート・エフェクトです。16ステップ・シーケンサーで、サウンドのボリュームをオン/オフして「トランsgate」タイプのエフェクトを演出します。

SPEED	ゲーターの速度を調整します。速度は、16/1から最高1/32Tまでの時間をベースにしています。 (例：速度が1/1に設定されていると、各ステップは1/16ノートとなり、速度が2/1に設定されていると、各ステップはノートの1/8となります)
SMTH	ゲートのスムージングを調整します。スムージングが低すぎると、再生の途中で急激にパンニングが切り替わったときに、クリック・ノイズが発生してしまいますので、このSMTHを調整してクリック・ノイズを回避します。
Mode	ゲートのモード(種類)を調整します。ツマミが左いっぱいではLチャンネルのみ、右いっぱいではRチャンネルのみ、中央で両チャンネルのエフェクトとなります。
SYNC	ホスト・シーケンサーとの同期をオン/オフします。 例えば、ホスト・シーケンサーが停止中にGatorの効果を確認する場合には、「OFF」に切り替えてください。ホスト・シーケンサーをプレイ状態で使用する場合は「AUTO」または「SYNC」にしておくのがベストでしょう。大部分のプリセットで、デフォルトの設定は「AUTO」ですので、設定に問題がある場合には「OFF」を試してください。
L/R	チャンネル・シーケンサー。各ステップをクリックするとオン/オフされます。ステップがオン(明るい色)でゲートは開き、サウンドが聞こえます。ステップがオフ(暗い色)でサウンドはミュートされます。デフォルトでは、全ステップがオン(明るい色)になっています。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

FX Filter

フィルターです。ヴィンテージのアナログEQをモデリングしたステレオ・マルチモード・フィルターで、Bladeのメイン・フィルターの全ての特性を備えています。

Type	フィルターのタイプを選択します。 6dBローパス/ハイパス、12dB、18dB、24dBローパス/ハイパス、12dB、24dBバンドパス、12dB、24dBノッチ/コム・フィルターフィルター
Distort	プリフィルター・ディストーションを調整します。
Frequency	カットオフ周波数を調整します。
Q	レゾナンスを調整します。
LFO Amount	フィルターLFOを調整します。
LFO Speed	フィルターLFOの速度を調整します。
Volume	エフェクトのボリュームを調整します。

Equalizer

イコライザーです。60Hz、200Hz、600Hz、2kHz、8kHzで固定された周波数帯を調整することができます。各バンドのコントロール・ノブを使用して、-20dbから+20dBの範囲で調整します。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

Compressor

コンプレッサーです。音を圧縮することで、出すぎた音と小さすぎる音の差(ダイナミック・レンジ)を平均化して、サウンドを落ち着かせる役割があります。

THRSH	コンプレッサーが効き始めるスレッシュホールド値を調整します。 dBリダクション・アmountを調整します。
RATIO	(例：1:2のRATIOで信号が4dBスレッシュホールドを超えると、2db圧縮されます)
ATK	アタック・タイム(コンプレッサーが作動するまでの時間)を調整します。
REL	リリース・タイム(コンプレッサーが解除されるまでの時間)を調整します。
VOL	圧縮後のボリュームを調整します。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

Ensemble

アンサンブルです。それぞれ独立した設定を持つ6つのコーラスを使用して、複数のサウンドのコピーを再生するエフェクトです。

LEN	アンサンブル・エフェクトのディレイ・タイムを調整します。
WIDTH	LENGTHの広がりを調整します。
SPEED	LENGTHが広がっていく速度を調整します。
FEED	コーラスのフィードバックを調整します。
ENSEM	互いのコーラス値の差異を調整します。
SPRD	コーラスが左右にパンニングされる量を調整します。
LP	ローパスフィルターを調整します。
HP	ハイパスフィルターを調整します。

Cabinet

キャビネットです。複数のタイプのアンプ・キャビネットをシミュレートします。

TYPE	キャビネットのタイプを選択します。 「NONE」は、エフェクトだけを使いたいときに役立ちます。
DIST	ディストーション・アマウントを調整します (キャビネットタイプの選択が「none」の時のみ)。
BASS	Bass(低域)のEQです。
TREB	Treble(中高域)のEQです。
VOL	エフェクトをブーストします。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

MultiDistort

マルチ・ディストーションです。様々なタイプのディストーション・エフェクトを使用できます。

TYPE	さまざまなタイプのディストーションを選択します。 「None」は、ディストーションが選択されていない状態です。
PRE	入力をディストーションに送る前のゲインを調整します。
AMT1	ディストーション・アマウントを調整します。
AMT2	ファズ用の追加のディストーション・パラメータです。
NORM	エフェクトの出力をノーマライズします。100%で、入力と同じ出力値となります。
LP	エフェクト後のローパス・フィルターを調整します。
HP	エフェクト後のハイパス・フィルターを調整します。
VOL	ディストーションの出力をブーストします。

AutoWah

オートワウ・フィルターです。ボリュームを使用して信号をフィルタリングし、フィルターの周波数を変えるために、ローパス/バンドパス・フィルターを使用します。

TYPE	オートワウ・フィルターのタイプを選択します。
LOW	オートワウ・フィルターの最低周波数を調整します。
HIGH	オートワウ・フィルターの最高周波数を調整します。
AMT	入力のボリュームが、フィルターの周波数を変調する量を調整します。
Q	オートワウ・フィルターのレゾナンスを調整します。
SMTH	フィルターのスムージングを調整します。

Effect modulation matrix

FXセクションの右側には、2つのモジュレーション・マトリクス・スロットがあります。このスロットで、各エフェクトのパラメータを変調することができます。このスロットを使用して、さまざまなMIDIまたはBladeのシンセパートをFXパラメータにルーティングすることができます。60のモジュレーション・ソースがあり、どのFXパラメータもデスティネーションとして使用できます。

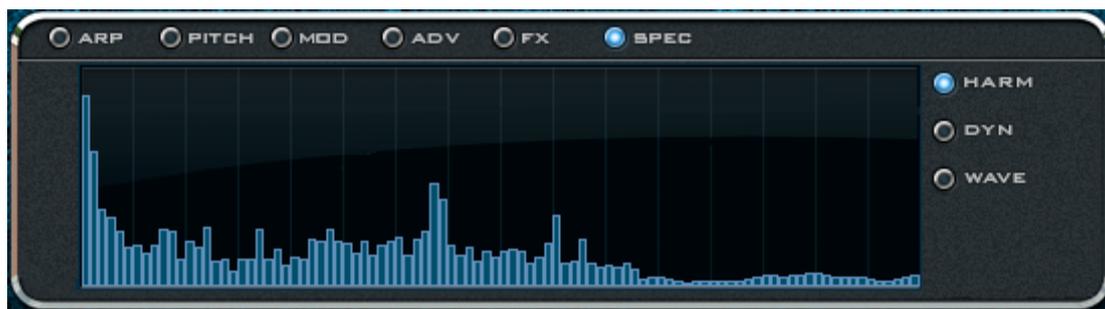
SRC 1 / 2	FXパラメータを変調するソースを選択します。
AMT 1 / 2	モジュレーションソースでFXパラメータを変調する量を調整します。
DEST 1 / 2	変調先を選択します。 現在選択されているFXのパラメータがここに表示されます。

FX Commands

エフェクト選択メニューの最下段には「Commands」メニューがあり、エフェクトに関する様々なサブコマンドを実行することができます。

Bypass FX 1	FX1をOFFにします。
Bypass FX 2	FX2をOFFにします。
Bypass All	FX1/2ともにOFFにします。
Turn All On	FX1/2ともにONにします。
Copy FX 1 to 2	FX1のパラメータをFX2にコピーします。
Copy FX 2 to 1	FX2のパラメータをFX1にコピーします。
Swap FX 1 / 2	FX1とFX2を入れ替えます。
Set FX 1 to Default	FX1のパラメータを初期値に戻します。
Set FX 2 to Default	FX2のパラメータを初期値に戻します。
Set All to Default	両方のFXのパラメータを初期値に戻します。
Clear FX 1	FX1のスロットを空にします。
Clear FX 2	FX2のスロットを空にします。
Clear All	両方のFXのスロットを空にします。
Undo	最後の作業を取り消します。
Load FX 1	セーブしているFXデータをFX1にロードします。
Load FX 2	セーブしているFXデータをFX2にロードします。
Save FX 1	現在のFX1のデータをハードディスクにセーブします。
Save FX 2	現在のFX2のデータをハードディスクにセーブします。
FX Sync 1	FX1のテンポ同期をON/OFFします。
FX Sync 2	FX2のテンポ同期をON/OFFします。

Spectrum (スペクトル)



Spectrumスクリーンは、Bladeで作成されたサウンドを視覚的に表示します。表示されるのはハーモニクススペクトラムか、ウェーブフォームのどちらか一方です。Spectrumスクリーン右のHARM、DYN、WAVEボタンから表示を切り替えて使用します。

Harm	Harmolatorセッティングによって定義される付加スペクトルを表示します。
Dyn	Bladeが生成する全てのパラメータ設定を取り入れた付加スペクトルを表示する画面で、サウンドが時間とともに変化してゆく様子スペクトルを動的に表示します。
Wave	Harmolatorセッティングによって定義された波形を表示します。

Advanced (アドバンス)



Advanced (アドバンス) ページは、エンベロープの形状やBladeのペロシティの動的な反応をコントロールするパラメータなどにアクセスすることができます。

Global

Tuning

プレイ・モード・セクションのTuningパラメータは、Bladeのマスター・ピッチを決定します。オシレータのピッチは、このセッティングに比例してチューニングされます。

Warmth

アナログ電子回路の主要部分であるサウンドに、僅かな誤差を発生させます。これらの誤差は、微妙なデチューンやほんの少しのクリックノイズなど、様々な音のアーティファクトとして現れます。ツマミを上げるほど、このアーティファクトは増大し、サウンドをウォームな質感にします。

Vel Shape

Exponential (負の値) ~ linear (0) ~ Logarithmic (正の値)まで、キーボード入力またはホスト入力に対するBladeのペロシティ・カーブ率の反応を変更します。デフォルトはlinear(0)です。

Amp / Add / Free 1 / Free 2 Envelope

アンプ、Harmolator、Free 1、Free 2のエンベロープの詳細設定をします。

Attack shape

Exponential (負の値) ~ linear (0) ~ Logarithmic (正の値)まで、全てのBladeのエンベロープ・アタック・ステージのカーブ率を変更します。

Decay / Release shape

Exponential (負の値) ~ linear (0) ~ Logarithmic (正の値)まで、全てのBladeのエンベロープDecay/Releaseステージのカーブ率を変更します。

Key Tracking

押されたMIDIノート・ナンバー (キーボードの音程) によるエンベロープの速度を調整します。デフォルト時のエンベロープ速度は、全て均等です。

Easy Page (イージー・ページ)



Bladeの画面上部にあるEASYボタンをクリックすることで、Bladeのメイン・パラメータだけを一面で表示するイージー・ページにアクセスすることができます。大部分のコントロールは、通常モード時と同様に操作可能です。

Harmolator Group 1 to 3

Harmolatorのグローバル・コントロールが可能な3つのノブが表示されます。

Global X/Y, Velocity, LFO & Envelope Amount

モジュレーターがHarmolator/フィルター・コントロールを変化させるアマウント量を全体的に変更します。これらのコントロールは、ゼロ以外の値に設定されたharmolator/フィルタ・コントロールのみを変更します。

Global LFO & Envelope Speed

LFOとエンベロープの速度をグローバルに変えます。

イージー・ページ・モード時にコントロールを右クリックし、メニューから「Translate Easy to Main」を実行することで、イージー・ページ上でフルスクリーンモード時のパラメータをコピーすることができます。この時、イージー・ページの設定はデフォルト値にリセットされます。

Preset / Bank Manager (プリセット/バンク・マネージャ)



プリセットとバンク・マネージャは、Bladeが利用できるすべてのプリセットとバンクを構成することができます。プリセットとバンクでコピー&ペーストしたり、全てのバンク内のプリセットを検索したりすること可能です。EASYボタンの左側にあるMANAGERボタンをクリックすることで、プリセット/バンク・マネージャ画面をON/OFFすることができます。

マネージャ画面左側の大きなスクリーンには、選択しているバンクのプリセットが、右スクリーンにはすべてのバンクが表示されています。

スクリーン下部にはプリセット/バンク・コントロールが表示されています。

選択しているプリセット/バンクは、常にハイライト表示されています。

プリセットは、プリセット名をクリックするだけですぐにロードされます。

Selecting multiple Presets

Shift+クリックすることで、プリセットを連続して選択することができます。

Ctrl+クリック (MacはCmd+クリック) することで、プリセットをランダムに選択することができます。選択されているプリセットは、画面下部のSAVEボタンをクリックすることで、ディスクに保存することができます。

Preset and Bank Command Menu

プリセット・スクリーン/バンク・スクリーン上を右クリックすることで、プリセット・コマンド・メニュー/バンク・コマンド・メニューを表示することができます。

選択されているバンクはハイライト表示されています。

バンク・スクリーンの右にあるスクロール・バーをドラッグすることで、隠れているバンクを表示させることができます。

Preset Commands

Load	セーブされている1つ／複数のプリセットをロードします。
Save	1つ／複数のカレント・プリセットを「fxp」ファイルとしてセーブします。
Copy	カレント・プリセットをコピーします。
Paste	前回コピーしたプリセットを貼り付けます。
Swap	カレント・プリセットを別のプリセットとスワップします。
Move	カレント・プリセットを別の位置に移動します。
Insert	空のプリセットを現在位置に挿入し、以降のプリセット番号はひとつ後ろにずれていきます。
Original	カレント・プリセットをオリジナルの設定に戻します。
Edited	カレント・プリセットを前回編集した設定に戻します。
Default	カレント・プリセットをデフォルト設定に設定します。
Delete	カレント・プリセットを削除し、以降のプリセット番号はひとつ前にずれていきます。
Rename	カレント・プリセットの名前を変更します。
Find	下の「find (検索)」のセクションをお読みください。
Help	MANAGERヘルプ画面を表示します。
Undo	前回のプリセットコマンドを取り消します。
PREVIEW	カレント・プリセットをC3キーでプレビューします。

Bank Commands

Load	カレント・バンクがオリジナルの状態から変更されている場合に、バンクをロードします。
Save	カレント・バンクをセーブします。
Copy	カレント・バンクのコピーを作成します。
New	新しいバンクを作成します。
Delete	カレント・バンクを削除します (実際には、それが表示されないように～fxbファイルとして名前を変更します)。
Rename	カレント・バンクの名前を変更します。

Find

「FIND」ボタンをクリックすると、検索のダイアログが立ち上がります。このダイアログで、検索されている文字列を含むプリセットを、全てのバンクから探し出すことができます。バンク画面では、全てのバンクの全ての検出されたプリセットが表示されます。これらは、最初はバンク名として表示され、次にそのバンク内のリストとして表示されます。バンクをクリックすると、そのバンクがロードされます。バンク内のプリセットをクリックすると、そのプリセットがロードされます。FINDボタンを再度クリックすることで、元のバンク・スクリーンに戻ることができます。

Back Panel (バック・パネル)



Bladeのロゴをクリックすることで、バック・パネルにアクセスすることができます。

バック・パネルでは、クレジットやBladeを使用するための幾つかのヒント、グローバル・コントロールなどが表示されています。

Big Screen

「big screen」ボタンをクリックすることで、通常時の150%拡大表示を行うことができます。

ご使用のDAWホストによっては、正しく拡大表示を行うために設定変更後にBladeを再起動する必要がある場合があります。

Plain Text

「plain text」ボタンをクリックすることで、テキストのカラーを、蛍光ブルーから通常の白色テキストに切り替えることができます。

ご使用のDAWホストによっては、設定変更後にBladeを再起動する必要がある場合があります。

Computer Keyboard Up / Down

「computer keyboard up / down」がONの場合、コンピュータの↑キーと↓キーを使用してプリセットの選択を行うことができます。

この設定はグローバルなので、ホスト上でアクティブなすべてのBladeに機能します。

Midi Program Change

この機能をONにすることで、MIDIプログラム・チェンジ・コマンドを使用してBladeのプリセットを変更することができます。

Midi Bank Change

この機能をONにすることで、MIDIバンク・セレクト・コマンドを使用してBladeのバンクを変更することができます。

External Midi Control Capture Mode

この機能がONの場合、MIDIコントローラの値とBladeコントロールの値が一致するまで、Bladeコントロールに送信したMIDIコントローラ・メッセージはラッチされません。

この機能を有効にする事で、アサインしようとしているMIDIコントローラーをラッチした瞬間、Bladeのパラメータ値が急激に動いてしまうトラブルを回避することができます。

Arp Sync to 16th Note

このセッティングは、ホスト・シーケンサのテンポにアルペジエーターを同期させるかどうかを設定することができます。

同期は、16部音符に基づきます。

プリセットごとのON/OFF選択と、全てのプリセットのアルペジエーター同期をOFFにする「All Off」を選択することができます。

A4

220Hz～880Hzまでの間で基本チューニングを行うことができます。デフォルト値は440Hzです。

Tuning Scale

Bladeは、オルタネイト・チューニングを行うことができます。

調律の定義は「.tun」ファイルで定められます。

「DEFAULT」をクリックすることで、プレインストールされている「.tun」ファイルをロードすることができます。

チューニングはプリセットごとに行います。

Tuning Reset

チューニングを12階調クロマティック・チューンにリセットします。