

BLUE II



ユーザーガイド

Powered by RPCX

Welcome

本マニュアルに指定されている製品すべての技術仕様は、予告なしに変更されることがあります。文書の変更は許可されていません。特に著作権に関する注意を削除または変更することは許可されていません。Rob Papen は、Rob Papen Sound Design & Music の商標です。BLUE は Rob Papen ConcreteFX の商標です。VST は、Steinberg Media Technologies GmbH の登録商標です。他の全ての商標は、それぞれの所有物です。

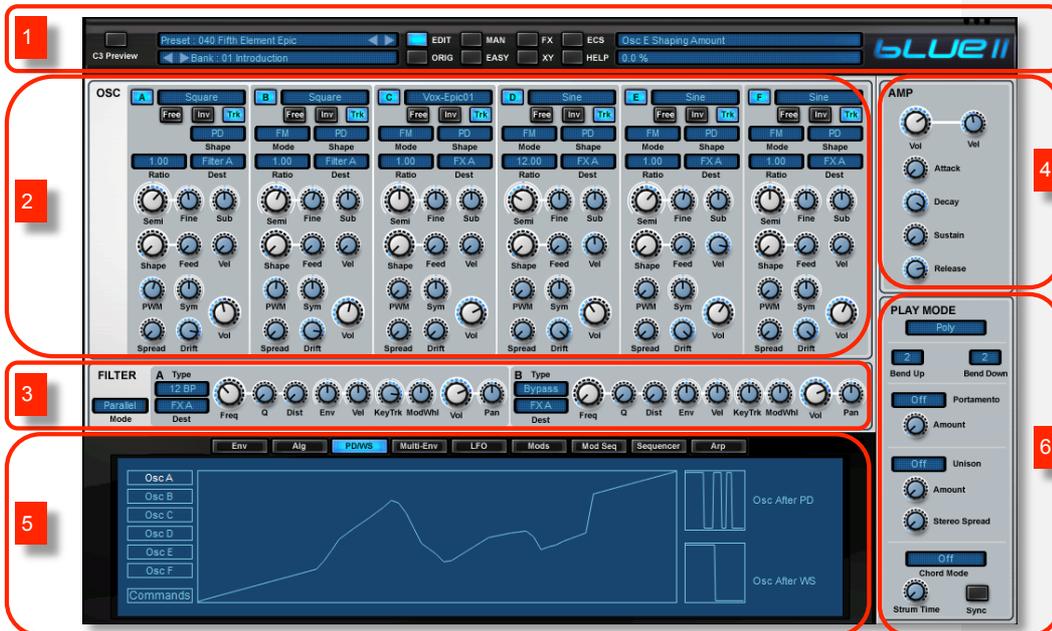
製品登録及び2つめのシリアル・ナンバー要求:

例えば2台目のコンピュータでの使用のためのサポートと2つめのシリアル・ナンバーコードが必要な場合には、www.robpapen.com ウェブサイトでアカウントを作成してください。

2度目のアクティベーションを要求するには、「My products」のセクションにお使いの Rob Pape 製品を追加する必要があります。パッケージに同梱のシリアルナンバーを用いて登録を行ってください。

BLUE-II の操作

BLUE-II の操作方法を理解しやすくするために、まずは全体をざっと見渡してみましょう。BLUE-II の構成要素の詳細については、後の章で解説しています。



1	プリセットおよび全般的な設定	このセクションでは、プリセットとバンクの選択および、バンク・マネージャーとイージー・ページ、エフェクト・ページ、XY ページ、外部 MIDI コントローラーの設定機能、ユーザー・ガイドの利用ができます。BLUE-II ログをクリックするとバックパネルが開きます。
2	オシレーター	オシレーター・エリアでは、6 台あるオシレーターの全てのパラメーターがコントロールできます。
3	フィルター	Blue-II の 2 台のフィルターが利用できます。
4	アンプ	プリセットの全体的な音量を設定します。
5	LCD パネル	LCD パネルからは、Blue-II の様々なエリアが利用できます。エンベロープや LFO、シーケンサー、アルペジエーターなどのコントロール・モディファイアーを探したり、アルゴリズムの構成やフェーズ・ディストーション、ウェーブシェーピングのパラメーターを設定して、オシレーターのアーキテクチャーを構成したりできます。
6	プレイ・モード	Blue-II をモノフォニックとポリフォニックのどちらのシンセサイザーとして演奏するか、あるいは、内蔵のシーケンサーやアルペジエーターで演奏するかどうかを選択できます。ユニゾンとコードの各モードは、あなたの演奏スタイルをさらに高めるのに役立つでしょう。

コントロール

BLUE-II では、ノブやスライダー、ボタン、ドロップダウン・メニューでパラメーターを調節します。目的のコントローラーは、一般的なマウスボタンのクリック & ドラッグによって設定を調節するのが基本です。コントローラーを動かすと、その名前と値が BLUE-II のプラグイン・パネルの上部にある表示画面に現れます。

ほとんどのノブやスライダーは、左クリックしたまま上下（ノブ）または左右（スライダー）に動かします。表示画面では、値の変化が確認できます。Shift キーを押したままマウスを動かすと、より細かな、精度の高い調節ができます。コントロールをダブル・クリックするか、Ctrl キーを押しながらクリックすると、コントロールの設定が初期値に戻ります。

ボタンは 3 種類あります：

オン/オフ・ボタン	マウスをクリックする度に、オンとオフが切り替わります。
ラジオ・ボタン	あらかじめ指定されたいくつかの設定の中から、好みのものをクリックして選択します。
メニュー・ボタン	技術的に言えば、メニューはボタンではありませんが、実際の機能はラジオ・ボタンと似ています。最初のクリックで選択可能な値を含んだメニューが開くので、次のクリックで値を選びます。

コントロールを右クリック（Mac の場合は Ctrl を押しながらクリック）すると、MIDI コントロール・メニューが開きます。このメニューには、パラメーター名とその設定値、そのパラメーターがリンクされた MIDI コントロールが表示されます。ここでは、以下の設定が選択できます：

Set to default	コントロールの設定を初期値に戻します。
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	コントロールを真ん中の値に設定します。
Set to random	コントロールの値をランダムに設定します。
Increase	テキスト・フィールドで設定値を 1% 刻みで増やします。
Decrease	テキスト・フィールドで設定値を 1% 刻みで減らします。
Set value	テキスト・フィールドに設定値を直接入力します。
Latch to midi	コントロールを、直後に受信した MIDI コントロールに割り当てます。

たとえば、音量調節を外部の MIDI エクスプレッション・コントローラーに割り当てる場合、ボリューム・ノブを右クリックして、ポップアップ・メニューの Latch to Midi を選択した後、MIDI エクスプレッション・コントローラーを動かします。これで、エクスプレッション・コントローラーで BLUE-II のボリューム・ノブが操作できるようになります。ただし、この状態でも、BLUE-II の音量は BLUE-II 上でも直接変更できます。

割り当てられた MIDI コントローラーはグローバルで、ホスト・ソフトウェア上に呼び出された BLUE-II インストゥルメントの全てのプリセットに対して有効になります。

<i>Set midi</i>	MIDI コントローラーの設定値を数字で直接設定できる、入力ボックスが表示されます。
<i>Unlatch midi</i>	BLUE-II 上で選択したパラメーターに対する MIDI コントロールの割り当てを解除します。
<i>Clear midi</i>	全ての MIDI コントローラーの割り当てを解除します。

注意：全ての MIDI コントローラーの割り当て情報は、プリセット・セクション上でハードディスクに保存したり、ディスクから読み込んだりできます。この機能を ECS (エクスターナル・コントロール・セットアップ) といいます。この機能についての詳細は、本説明書の後ろのほうにある、ECS の章を参照してください。

プリセットやバンクは、コンピューターのキーボードを使って選択することもできます。BLUE-II のバックパネルで、この機能を有効または無効にできます。バックパネルは、BLUE-II ログをクリックすると開きます。

注意：マウスのホイールを上下に回すと、プリセットが変わります。

上カーソル・キー	1 つ前のプリセットが選択されます。
下カーソル・キー	1 つ後のプリセットが選択されます。
右カーソル・キー	プリセット・ナンバーが 32 進みます (バンク・マネージャーの利用時に便利です)。
左カーソル・キー	プリセット・ナンバーが 32 戻ります (バンク・マネージャーの利用時に便利です)。
Page Down キー	BLUE-II の次のバンクが選択されます。
Page Up キー	BLUE-II の前のバンクが選択されます。

プリセットおよびグローバル



プリセット・セクションでは、BLUE-IIの全てのプリセットとバンク、外部コントロールの設定が管理できます。ここには、お気に入りのBLUE-IIのプリセットを組み合わせたセットが組めるフェイバリット (Favourite) 機能も含まれます。Presetの画面をクリックすると、プリセットを選択するメニューが現れます。選択したバンクのプリセットは、上下のカーソル・キーを使って順にスクロールできます。

プリセットのメニューには、クイックブラウザーや、最近表示したプリセットを確認する機能、フェイバリット機能も用意されています。ここには、プリセットとバンクを管理するためのロードやセーブ、コピー、ペースト、初期設定に戻す、といった操作も行えます。

注意：プリセットは、バンクの一部として保存されます。自分のプリセットを作成する時には、そのバンクをコピーして別名で保存しておくことをお勧めします。こうしておけば、BLUE-IIの工場出荷時のプリセットはそのままに、元のバンク内で新しいプリセットの作成や変更が自由にできます。

Quick Browser (クイックブラウザー)

クイックブラウザーには、全ての利用可能なバンクとプリセットが表示されます。プリセットをクリックすると、そのプリセットとそれに対応するバンクがロードされます。

Recently Browsed (最近表示したプリセット)

最近利用したプリセットが表示されます。表示された項目をクリックすると、そのプリセットがロードされます。"Clear Recent"をクリックすると、このメニュー内の項目が全て消去されます。

Favourites (フェイバリット)

フェイバリット・プリセットに選んだプリセットのリストが表示されます。表示された項目をクリックすると、そのプリセットがロードされます。"Add Current to Favourites"をクリックすると、そのプリセットがフェイバリットに追加されます。"Remove Current from Favourites"をクリックすると、現在表示されているプリセットがフェイバリットのリストから消去され、"Clear Favourites"をクリックすると、フェイバリットに登録された全ての項目がこのリストから消去されます。

フェイバリットのリストは、コンピューターのハードディスクに保存されます。そのため、次回BLUE-IIを使用する時にも、プラグインのあらゆるオブジェクトも含めた形でリストが利用できます。

Bank (バンク)

バンク・セクションでは、Bankのスクリーンをクリックしてメニューから選択するか、あるいは上下のカーソル・キーでスクロールしてバンクを選択します。BLUE-IIのバンクは全て、コンピューター上の"BLUE-II/Banks"というフォルダーに保存されます。自分で作成したBLUE-IIのバンクは、専用のフォルダーに保存することをお勧めします。

バンクをセーブまたはロードする際には、このセクションのファイル機能を使う必要があります。

注意：バンク内のプリセットに変更を加え、変更したプリセットを維持したい場合は、そのバンクごとセーブする必要があります。元のプリセット・バンクを取っておくためには、そのバンクごと新しい名前を付けてセーブしておくようにしてください。

Edit / Orig (エディット／オリジナル)

プリセットのエディットを始める（BLUE-IIのコントロールを動かす）とすぐに、Edit ボタンが点灯します。Orig ボタンをクリックすると、プリセットが元の設定に戻ります（エディットした状態にも戻せます！）。ここでEdit ボタンをクリックすると、プリセットがそれまでエディットした状態に戻ります。この機能を利用すると、プリセットの元の状態とエディットした状態を比較して、あるパラメーターの変更がサウンドにどう影響するかを確認することができます。

注意：バンク内のプリセットに変更を加え、変更したプリセットを維持したい場合は、そのバンクごとセーブする必要があります。元のプリセット・バンクを取っておくためには、そのバンクごと新しい名前を付けてセーブしておくようにしてください。

ダイレクト・アクセス・ボタン

プリセットおよびグローバル・セクションの中心部には、BLUE-IIの様々なエリアにアクセスするためのボタンが6個あります。以下がそのボタンです：

Man	クリックすると、バンク・マネージャーが開きます。
Easy	クリックすると、Easy Page（イージー・ページ）が開きます。
FX	クリックすると、FX（エフェクト）セクションが開きます。
XY	クリックすると、XY パネルが開きます。
ECS	クリックすると、ECS メニューが開きます。
Help	クリックすると、Blue-II のマニュアル (英語) が開きます。

ECS (外部 MIDI コントロール)

BLUE-II は、外部からの MIDI メッセージを受信して、演奏中にサウンド・パラメーターを変化させることができます。外部からの MIDI メッセージは、ECS 内で BLUE-II のコントロールに割り当てます。ECS は External Controller Setup (外部コントローラー設定) の略で、BLUE-II のコントロールをリアルタイムで変更するための、MIDI コントローラーの割り当ては全て、このセクションで設定します。個々の MIDI コントローラーの割り当ては、マウスの右ボタンをクリック (Mac の場合は control キーを押しながらクリック) して表示されるメニューから、目的の MIDI パラメーターを選択して設定します。同じ方法で、MIDI コントロールを切り離したり、全ての MIDI コントロールへの割り当てを解除したりできます。ECS ボタンを使うと、外部 MIDI コントロールの全ての設定をロードしたりセーブしたりできます。この設定は全てのプリセットと、DAW 上に呼び出された BLUE-II の全てのオブジェクトに対して有効になります。

<i>Load ECS</i>	ECS の設定を保存したフォルダーが開きます。全ての .ECS ファイルを保存する ECS フォルダーは、BLUE-II のインストーラーがインストールしています。
<i>Save ECS</i>	作成した MIDI 設定を、別の曲でも利用するためにセーブします。設定は、ECS 形式のファイルとしてセーブされます。
<i>Reset all Midi</i>	BLUE-II の MIDI 設定をすべてクリアにします。

イージー・モード



最小限のコントロールを使って最大限のインパクトを与えるサウンドが作りたいという方のために、BLUE-IIにはイージー・モードというページが用意されています。イージー・モードでは、サウンドを最も劇的に変化させるコントロールが選ばれています。とはいえ、イージー（簡単）という言葉に惑わされないでください。イージー・モードは、イージー・ページのコントロールに割り当てたフィジカル・キーボードのホイールやノブ、スイッチを駆使するライブでは、とくに便利です。

一般的に、フェーダーやノブの数が限られた外部コントローラーと組み合わせる場合には、イージー・モードのページだけでも十分な機能が利用できるでしょう。

イージー・コントロールのページには、LCDパネルの上部付近にある Easy ボタンでアクセスできます。

イージー・モードのページでは、音作りのための以下のパラメーターが利用できます：

BLUE-IIの全てのオシレーターチューニング	-48~+48半音の範囲で調節できます。
オシレーターA、CおよびEのチューニング	-48~+48半音の範囲で調節できます。
オシレーターB、DおよびFのチューニング	-48~+48半音の範囲で調節できます。
フリケンシー・モジュレーションの量	0%~100%の範囲で調節できます。
全てのフィードバックの設定	-100%から100%の範囲で調節できます。プログラムされた個々の量に対する相対的な値です。
全てのシンメトリー設定	-100%から100%の範囲で調節できます。プログラムされた個々の量に対する相対的な値です。
全てのPWM設定	-100%から100%の範囲で調節できます。プログラムされた個々のPWMの量に対する相対的な値です。

	PWM がアクティブになっているプリセットのみに有効です。
全ての波形設定	-100%から 100%の範囲で調節できます。プログラムされた個々の波形設定に対する相対的な値です。PD/WS で波形が変更されたプリセットのみに有効です。詳細は本マニュアルの PD/WS の章を参照してください。
フィルター周波数の設定	-100%から 100%の範囲で調節できます。プログラムされた個々の周波数に対する相対的な値です。
フィルターの Q 値の設定	-100%から 100%の範囲で調節できます。プログラムされた個々の Q 値に対する相対的な値です。
フィルターのディストーションの設定	-100%から 100%の範囲で調節できます。プログラムされた個々の設定に対する相対的な値です。
エンベロープのタイミングの設定	-100%から 100%の範囲で調節できます。プログラムされた個々の設定に対する相対的な値です。
LFO スピードの設定	-100%から 100%の範囲で調節できます。プログラムされた設定に対する相対的な値です。
LFO のモジュレーション量の設定	-100%から 100%の範囲で調節できます。プログラムされた設定に対する相対的な値です。
モジュレーション・シーケンサーのスピードの設定	-100%から 100%の範囲で調節できます。プログラムされた設定に対する相対的な値です。
アルペジエーター／シーケンサーのスピードの設定	-100%から 100%の範囲で調節できます。プログラムされた設定に対する相対的な値です。
FX A から D までのエフェクト・タイプ	
The FX Mix settings	-100%から 100%の範囲で調節できます。プログラムされた設定に対する相対的な値です。
FX A から D までのバイパス設定	.
XY パッドの X の値の設定	-100%から 100%の範囲で調節できます。プログラムされた設定に対する相対的な値です。
XY パッドの Y の値の設定	-100%から 100%の範囲で調節できます。プログラムされた設定に対する相対的な値です。
XY パッドの再生スピードの設定	-100%から 100%の範囲で調節できます。プログラムされた設定に対する相対的な値です。

これらの設定を、いろいろと試してみてください！好きなプリセットを選んでパラメーターを変えてみれば、ワクワクするような新しいプリセットを作成できることがわかりいただけるでしょう。このイーजी・ページで加えた変更は全て、プリセットの一部として保存されます。変更を加えたプリセットを後から呼び出したい場合は、プリセットやバンクの保存をお忘れなく。

オシレーター



オシレーターは音の発振器です。サウンド作りの最初の部品で、オシレーターの周波数設定でピッチが決まります。波形の選択でサウンドのキャラクターや音色成分が決まります。

BLUE-IIでは、1ボイス（演奏される音）あたり6台までのオシレーターが利用できます。オシレーターは音色合成の方法によって、様々な形で組み合わせることができます。合成の方法は、LCDパネルのアルゴリズム・セクションで選択できます。

アルゴリズムは、FM、Ring および Sync 機能による、A から F までのオシレーターの相互作用も決定します。利用可能なアルゴリズムの構成については、本マニュアルのアルゴリズムの項を参照してください。

以下はオシレーターのコントロールで、A から F まで全てのオシレーターで利用できます。

オシレーターのオン/オフ

A から F のボタンを押すと、対応するオシレーターがオン/オフできます。CPU の利用率を抑えるために、使用しないオシレーターはオフにしておくのが良いでしょう。ボタンを右クリックして表示するメニューから、オシレーターをソロ・モードに設定できます。この時、ボタンは点滅します。

波形

オン/オフ・ボタンの横にあるディスプレイで、オシレーターが使用する波形やサンプルが選択できます。BLUE-IIではアナログ、アディティブ、スペクトラルといった、異なるタイプの波形が利用できます。

サンプルはグループに分類されています。サンプル A と B はパーカッションで、BLUE-IIですぐに利用できます。サンプル ST A と B は、ディスクからロードする必要があります。同時に最大4個までのサンプル・セットが利用できます。

波形選択ボタンの左右の端をクリックして、様々な波形を選択します。波形選択エリアにマウス・カーソルを持って行くと、-と+のシンボルが現れます。

Inv

Inv ボタンはオシレーター出力を入れ替えます。

Free

Free ボタンが有効の場合、オシレーターはキーを押す度に発振の初期値に戻ります。無効の場合

井橋 紀彦 14/5/8 11:22

削除: すると

合は、ノートがトリガーされていない時でも、オシレーターは常に発振しつづけているので、新しいキーを押しても初期値に戻ることはありません。

Trk

Trk が有効の場合、オシレーターはキーボードのピッチをフォローします。無効の場合はオシレーターのピッチはどのキーがプレイされるかに左右されません。

Mode (オシレーター B-F のみ)

オシレーターB-F の場合、入力オシレーターによってオシレーターがどのように変調されるのかを設定できます。次に示す多様なモードがあります。

FM	入力オシレーター周波数がオシレーターを変調します。
Ring	入力オシレーターリングがオシレーターを変調します。
Sync A	オシレーターは、OSC A に同期します。

Shape

BLUE-II にはフェーズ・ディストーション(PD)とウェーブ・シェーピング(WS)の2つのシェーピング・モードがあります。フェーズ・ディストーションでは、オシレーターのフェーズは時間とともに変化し、別の波形を作り出します。ウェーブ・シェーピングでは、オシレーターの出力が変化し、別の波形を作り出します。LCD スクリーンの「PD/WS」でフェーズ・ディストーション/ウェーブ・シェーパーのアマウントを変更することができます。

注:フェーズ・ディストーションとウェーブ・シェーピングは、「ホワイトノイズ」と「ピンクノイズ」では動作しません。

Ratio

オシレーター周波数比率を設定します。

例えば、Ratio を「2.00」に設定するとオシレーターの周波数は2倍になります。

Ratio は、オシレーター間で音楽的に有効なオシレーター間のフリケンシー・モジュレーションの設定に使用されます。そのため、FM とリング・モジュレーション・サウンドを作り出すのに便利です。

Semi

-48~+48 セミトーン値(±4 オクターブ)で、オシレーターのチューニングを調整します。

ヒント: FM スタイルのサウンドを作るときに、Semi を Ratio パラメータと組み合わせて使用すると非常に便利です。

Fine

-100~+100 セントの間でオシレーターのファインチューニングを調整します。

Sub

サブオシレーターの調整ボリュームです。2つの異なる波形を調整し、ノブの真ん中を中心して波形が切り替わります。ノブが真ん中にある場合はサブオシレーターは動作していません。

Shape

オシレーターに適用されるフェーズ・ディストーションやウェーブ・シェーピングのアマウントを調整します。フェーズ・ディストーション、ウェーブ・シェーピングの効果を確認するには、LCD 画面の「PD/WS」でそれぞれのアマウントを変更してください。

Feed

オシレーター用のセルフ・フィードバックのアマウントを調整します。
例) サイン波の場合、フィードバックは波形をサイン波からノコギリ波に変更できます。

PWM

Square(矩形波)と他の波形のパルス幅を調整します。
パルス・**ワイズ**・モジュレーション・サウンドをセットアップするために、パルス・**ワイズ**・モジュレーション **LFO** と共に使用します。詳細は **LFO** の項をご覧ください。

注: 変化がわかりづらい場合は、PWM アマウントと LFO 速度のパラメータを上げてみてください。どちらかがゼロであると LFO が停止して、機能していない状態となります。

Sym

オシレーター波形のシンメトリー値を調整します。一般的にはパルス幅を変更する **Square**(矩形波)と共に使用します。ホワイト・ノイズとピンク・ノイズでは利用できません。

Spread

Spread は元の音よりもわずかに低い音または高い音を加えて、音に厚みを持たせます。

Drift

Drift は不規則なオシレーター・ピッチを加えて、音を増幅させます。

Vel

プレイしたノート・ベロシティによって、オシレーター・ボリュームがどの程度変えられるのかを調整します。従来の減算方式のシンセサイザーの場合、このパラメータをゼロのままにしておいても特に問題はありますが、**FM** カリング・モジュレーションを使用している場合は、インプット・オシレーターがもたらすモジュレーション・アマウントを変更するので、非常に重要なパラメーターとなります。

Vol

オシレーターのボリュームを調整します(dB 単位)。オシレーターが **FM** カリング・モジュレーション用のモジュレーターとして使用されるときには、これでモジュレーション・アマウントを調整します。

Dest

オシレーターのデスティネーションを調整します・音として出力されるオシレーターだけに使用されますので、オシレーターをモジュレーターとして使用する場合には無視されます。オシレーターの出力は、**LCD** 画面の **Alg** で選択されているアルゴリズムによって決定されます。

ルーティングのオプションは以下のとおりです:

<i>Dry</i>	全てのフィルターとエフェクトをバイパスします。
<i>Filter A</i>	フィルターAに信号を送ります。
<i>Filter B</i>	フィルターBに信号を送ります。
<i>Filter A + B</i>	フィルターAとBに信号を送ります。
<i>FX A</i>	フィルターをバイパスして信号をエフェクトAに送ります。
<i>FX B</i>	フィルターをバイパスして信号をエフェクトBに送ります。
<i>FX A + B</i>	フィルターをバイパスして信号をエフェクトAとBに送ります。
<i>FX C</i>	フィルターをバイパスして信号をエフェクトCに送ります。
<i>FX D</i>	フィルターをバイパスして信号をエフェクトDに送ります。
<i>FX C + D</i>	フィルターをバイパスして信号をエフェクトCとDに送ります。

オシレーター・コマンド・メニュー

数多くのオシレーター設定を手動で行うのは大変だと感じることもあるかもしれません。そんな時のために、ひとつのオシレーターの設定を別のオシレーターにコピーやペーストしたり、設定をクリアしたりするためのコマンド・メニューが用意されています。オシレーターのラベルをクリックすると、オシレーター・コマンド・メニューにアクセスできます。

フィルターA/B



BLUE-IIには、サブトラクティブ方式でサウンド作りのできる、高品質なアナログ・モデリングによるフィルターが2台用意されています。クロスフュージョン・シンセサイザーでも、FMサウンドにこれらのフィルターをかけることができるので、従来のFM方式にさらなる可能性が加わります。これらのフィルターでは、エンベロープやベロシティ、モジュレーション・ホイールといった、もっとも重要なモジュレーション・パラメーターが予め設定されています。そのため、サウンド・エディットがより手早く簡単におこなえます。以下の項では、フィルターAとBのコントロールについて説明します。どちらのフィルターも、コントロールは同じです。

モード・スイッチで、オシレーターの信号を2つのフィルター・セクション（AとB）に送るルートを設定します。2つのフィルターを並列接続するか直列接続するかが選択できます。直列接続では、全てのオシレーター出力がフィルターAに送られ、フィルターAの出力がフィルターBに入力されます。そして、フィルターBの出力がアンプ・セクションに送られます。並列接続では、全てのオシレーター出力が2つのフィルターの両方に送られ、両方のフィルターの出力がミックスされて、アンプ・セクションに送られます。

フィルターのタイプ

Bypass	フィルターはバイパスされ、サウンドは影響を受けません。
6dB LowPass	低音を通すフィルターです。カットオフ周波数以上の周波数帯域は、オクターブあたり6dB減衰します。たとえば、カットオフ周波数を1000Hzに設定すれば、2000Hzの音が6dB減衰します。
6dB HighPass	高音を通すフィルターです。カットオフ周波数以下の周波数帯域は、オクターブあたり6dB減衰します。カットオフ周波数設定ノブを反時計方向に回しきると、フィルターは完全に開いた状態になります。
12dB LowPass	低音を通すフィルターで、カットオフ周波数以上の帯域は、オクターブあたり12dB減衰します。
12dB HighPass	高音を通すフィルターで、カットオフ周波数以下の周波数帯域は、オクターブあたり12dB減衰します。カットオフ周波数設定ノブを反時計方向に回しきると、フィルターは完全に開いた状態になります。

18dB LowPass	低音を通すフィルターで、カットオフ周波数以上の帯域は、オクターブあたり 18dB 減衰します。
18dB HighPass	高音を通すフィルターで、カットオフ周波数以下の周波数帯域は、オクターブあたり 18dB 減衰します。カットオフ周波数設定ノブを反時計方向に回しきると、フィルターは完全に開いた状態になります。
24dB LowPass	低音を通すフィルターで、カットオフ周波数以上の帯域は、オクターブあたり 24dB 減衰します。
24dB HighPass	高音を通すフィルターで、カットオフ周波数以下の周波数帯域は、オクターブあたり 24dB 減衰します。カットオフ周波数設定ノブを反時計方向に回しきると、フィルターは完全に開いた状態になります。
12dB BandPass	12dB LowPass と 12dB HighPass のフィルターを組み合わせたモードで、カットオフ周波数付近（帯域）の音だけを通過させます。レゾナンス（Q）コントロールは、高音と低音をカットするための通過帯域の幅を調節します。
24dB BandPass	24dB LowPass と 24dB HighPass のフィルターを組み合わせたモードで、カットオフ周波数付近（帯域）の音だけを通過させます。レゾナンス（Q）コントロールは、高音と低音をカットするための通過帯域の幅を調節します。
12dB Notch	カットオフ周波数付近の音を（12dB）減衰させます。レゾナンスは、減衰させる帯域の幅をコントロールします。
24dB Notch	カットオフ周波数付近の音を（24dB）減衰させます。レゾナンスは、減衰させる帯域の幅をコントロールします。
36dB LowPass	低音を通すフィルターで、カットオフ周波数以上の帯域は、オクターブあたり 36dB 減衰します。
36dB HighPass	高音を通すフィルターで、カットオフ周波数以下の周波数帯域は、オクターブあたり 36dB 減衰します。カットオフ周波数設定ノブを反時計方向に回しきると、フィルターは完全に開いた状態になります。

Comb Positive	コム（楕形）フィルター効果の周波数を強調するタイプの、非常に短いディレイです。カットオフはディレイ・タイム、レゾナンス（Q）はフィルターのフィードバックの量をそれぞれコントロールします。
Comb Negative	コム（楕形）フィルター効果の周波数を減衰させるタイプの、非常に短いディレイです。カットオフはディレイ・タイム、レゾナンス（Q）はフィルターのフィードバックの量をそれぞれコントロールします。
Vox filter	声のようなサウンドを創り出す、ボーカル・フィルターです。Vox フィルター・モードでは、ディストーションのノブで母音成分の量を、Vowel のノブで母音のフォルマント（ア、エ、イ、オ、ウ）をそれぞれ設定します。
Formant 2 Band	2つの周波数帯域を使って声のようなサウンドを創り出す、ボーカル・フィルターです。Formant 2 モードでは、周波数帯域の分離をディストーション・ノブで調節します。
Formant 4 Band	4つの周波数帯域を使って声のようなサウンドを創り出す、ボーカル・フィルターです。Formant 2 モードでは、周波数帯域の分離をディストーション・ノブで調節します。
Ring	リング・モジュレーターで、Q のノブでモジュレーションの量をコントロールします。

フィルターのコントロール

Freq（周波数）

フィルターが効き始めるカットオフ周波数を調節します。たとえば 12dB ローパス・フィルターで 2000Hz に設定すると、2000Hz よりも高い周波数がカットされ、4000Hz のポイントでは信号が 12dB 減衰します。カットオフ周波数は、単独で設定すれば固定された値ですが、フィルター・エンベロープやキーボード・トラッキング、モジュレーション・ホイール、LFO でモジュレーションをかけてみてください。よりダイナミックな効果が得られます。

Q（レゾナンス）

フィルターのレゾナンスの量を調節します。フィルターのカットオフ周波数付近の音が強調されますが、6dB のフィルターはカットオフの特性が急峻ではないので、効果はありません。Ring フィルターではリング・モジュレーションの深さ、Comb フィルターではフィードバックの量、Vox フィルターでは周波数帯域の幅をそれぞれコントロールします。

Vowel（母音）

Vox フィルターの母音成分を選択します。Formant 2 および 4 のフィルターでは、周波数帯域の分離の度合いをコントロールします。

カットオフ周波数のモジュレーション

Env（エンベロープ）

エンベロープの形状に応じて、フィルターのカットオフ周波数を動かします。エンベロープはフィルター・セクションの一部です。マイナスの値に設定するとコントロール信号が反転し、エンベロープの量が増加するにつれて周波数が低い方に移動します。

Vel（ベロシティ）

鍵盤を速く弾くとフィルターが大きく開くというのが、典型的な動作です。モジュレーションの値をマイナスに設定すると、ペロシティが速くなるにつれてフィルターは閉じていきます。BLUE-II がシーケンサー（プレイ）・モードの時には、シーケンサーのペロシティがフィルターの周波数設定に作用します。

KeyTrk（キーボード・トラッキング）

キーボードで弾く音程が高くなるほどカットオフ周波数が高くなる、すなわちフィルターが開くというのが、典型的な動作です。マイナスの値に設定すると、高い音程になるほどフィルターが閉じていきます。

ModWhl（モジュレーション・ホイール）

モジュレーション・ホイールでフィルターのカットオフ周波数をコントロールする量を調節します。

ボリュームおよびパン

ボリュームとパンニングについては、説明の必要はないでしょう。前者はフィルター出力の音量、後者はそのステレオ音場における定位を調節します。

参考：フィルターをバイパスして、オシレーターの出力を直接パンニングしたり、パンニングをモジュレーション・エフェクトとして使ってみたりするのも良いでしょう。

フィルター・コマンド・メニュー

数多くのフィルター設定を手動で行うのは大変だと感じることもあるかもしれません。そんな時のために、ひとつのフィルターの設定を別のフィルターにコピーやペーストしたり、設定をクリアしたりするためのコマンド・メニューが用意されています。フィルターのラベルをクリックすると、フィルター・コマンド・メニューにアクセスできます。

アンプ



オシレーター・セクションではピッチ、フィルター・セクションでは音色をコントロールします。いっぽう、アンプ・セクションは信号の音量コントロールを受け持ち、信号を増幅したり音量を変化させたりします。ボリューム・エンベロープはアンプ・セクションの重要な要素で、音量変化のカーブを決定します。アンプ・セクションではベロシティ・コントロールも用意され、BLUE-IIの音量がベロシティに反応する度合いが設定できます。

Vol (ボリューム)

プリセット全体の音量を設定します。同一バンク内のプリセット同士の音量バランスも、このコントロールで調節してください。

Vel (ベロシティ)

ノート情報のベロシティ値によって音量が変化する度合いを設定します。キーボードで弾いた音と、BLUE-IIのシーケンサーでトリガーした音の両方に対して有効です。

ボリューム・エンベロープエンベロープはシンセサイザー内蔵のセクションで、時間軸に沿ってモジュレーションの量を変化させます。トリガーする——通常は音符を鳴らす——と0%から100%に向かって値が変化し、鍵盤を離すと0%に戻ります。ボリューム・エンベロープは音量変化を決定します。

エンベロープの最初の段階はアタックで、値が100%に達するまでの時間を設定します。アタックのノブを時計方向に回すほど値が0から100%に変化する時間が長くなり、反時計回りに回すほど、その時間が短くなります。

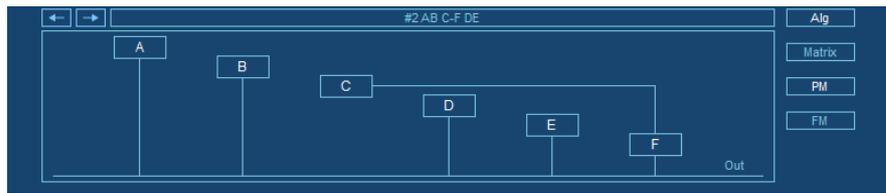
アタックの段階でエンベロープ値が 100%に達すると、ディケイの段階が始まります。ディケイの段階では、エンベロープ値がサステーンで設定した値に達する時間が決定されます。サステーンを 50%に設定すると、ディケイの段階で値が半分になるまで変化し、その値は鍵盤を離すまで保たれます。ディケイが長いと、サステーン・レベルに達するまでの時間が長くなります。長い設定はパッドのサウンドに効果的で、短い設定はパーカッション風のサウンドに向いています。サステーン・レベルを 100%に設定すると、ディケイの段階は存在しないのと同じ結果になります。

サステーンの段階は、音量設定で決まります。アタックとディケイの段階が終わると、エンベロープはサステーンの段階に入り、鍵盤を押している限りサステーンの値が維持されます。サステーン・レベルはこの段階の音量を設定するので、サウンドの聴感的な音量を決定する要素になります。

鍵盤を離すと、エンベロープのリリースの段階がはじまります。リリースのコントロールで設定した時間に沿って、サステーン・レベルで設定した音量から 0%まで変化し、音が消えます。

注意：LCD パネルの Envelope 画面には、ボリューム・エンベロープに関するより多くのコントロールが用意されています。

アルゴリズム



アルゴリズム画面では、6台のオシレーターの相互接続の様子を一覧したり設定したりできます。アルゴリズムはあらかじめ設定されたものも用意されていますが、FMマトリックスを利用して自分で作成することもできます。アルゴリズム画面は、BLUE-IIのいちばん下のLCDパネルに表示されます。Algボタンを押すと画面が現れます。

プリセット・アルゴリズム・モード

プリセット・アルゴリズム・モードは、Algボタンがオンの時に作動します。BLUE-IIには、プリセットの波形発生方法を決定するための、あらかじめ構成されたアルゴリズム（オシレーターの組み合わせ）がいくつも用意されています。

アルゴリズム画面の最上段にある左右の矢印ボタンを使って、個々のアルゴリズムを選択します。選択されたアルゴリズムの名前は、画面の最上段に表示されます。アルゴリズムは、アルゴリズム・セレクション・メニューから直接選択することもできます。メニューには、あらかじめ構成されたアルゴリズムが全て含まれます。アルゴリズム画面の任意の位置を右クリックすると、メニューにアクセスできます。

アルゴリズムをよく見ると、オシレーターは2種類の方法で接続できることがわかります。

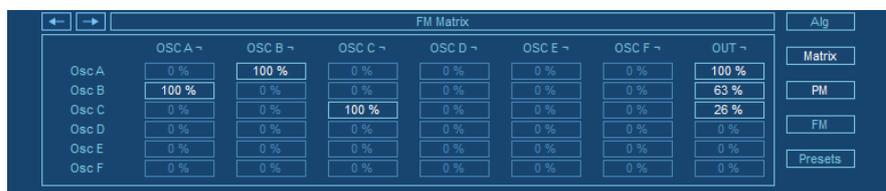
1. 信号をフィルターやエフェクトに出力する音声発生器として
2. 他のオシレーターのモジュレーターとして

音声発振器としてのオシレーターは、画面下部の出力バーに対して垂直な線で接続されています。モジュレーターとしてのオシレーターは、他のオシレーターの入力に水平な線で接続されています。

具体例として、AB C-F DE という名前のアルゴリズム 2 を見てみましょう。名前からもアルゴリズムの構成がわかりますが、オシレーターA、B、D および E が単体の音声発生器として動作しており、オシレーターC は音声を出力するオシレーターF に対するモジュレーターとして動作しています。

FM マトリックス・モード

FM マトリックスでは、オシレーター各ペアの間でモジュレーションをかける量が設定できます。モジュレーション・パスは、マトリックスの数字ボックス（セル）で表します。マトリックスの左には音声発生器のオシレーターが縦に、上側にはモジュレーター（マトリックス）のオシレーターが横にそれぞれ並んでいます。モジュレーションの強さはマトリックスのセル内に、オシレーターの出力音量は右側の出力（OUT）カラムに、それぞれ%値で表示されます。



	OSC A	OSC B	OSC C	OSC D	OSC E	OSC F	OUT
Osc A	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %	0 %	100 %
Osc B	100 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	63 %
Osc C	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %	26 %
Osc D	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
Osc E	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
Osc F	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

したがって、上図の例は以下のような状況を表します：

- オシレーターAからBに100%のモジュレーションがかかり、63%の音量で出力
- オシレーターBからAに100%のモジュレーションがかかり、100%の音量で出力
- オシレーターCにはモジュレーションがかからず、26%の音量で出力
- DからFまでのオシレーターは、出力に接続されていない

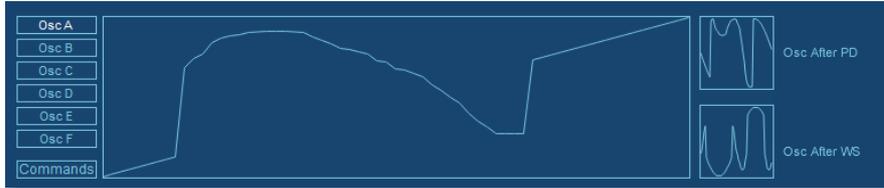
PM / FM

BLUE-IIでは、FM アルゴリズムの初期状態として（オリジナルの Yamaha DX7 に搭載されていた）位相モジュレーションを使用する設定になっていますが、FM ボタンをクリックすれば、通常の周波数モジュレーションが使用できます。これらの方式では、互いに異なる構成のハーモニクスが発生します。2つの方式は簡単に切り替えられるので、実際に試しながら目的に合う方を選んでください。

プリセット

Preset ボタンを押すと、プリセット・アルゴリズム・モードに戻ります。

フェーズ・ディストーション／ ウェーブシェーピング（PD／WS）



フェーズ・ディストーション／ウェーブシェーピング（PD/WS）モジュールは、基本波形に手を加える時に使用します。元の波形を変えることで、ハーモニクス構成が変化します。この画面の大半を占めるシェーパと呼ばれるグラフが、フェーズ・ディストーション／ウェーブシェーピング・モジュールで元波形に手を加えるための作業場になります。

シェーパをある数式、元波形をもうひとつの数式とお考えください。PD/WS モジュールは、波形の数式にシェーパの数式をあてはめることで、出力波形を劇的に変化させます。シェーパの右側にある小さな2つのウィンドウには、PD/WS モジュールを通った後の波形が表示されます。

フェーズ・ディストーション／ウェーブシェーピングの可能性を示す例としては、Bank 07 Tempo Based 01 の 021 PD molate というプリセットが挙げられます。このプリセットでは、フェーズ・ディストーションの量が LFO でコントロールされています。

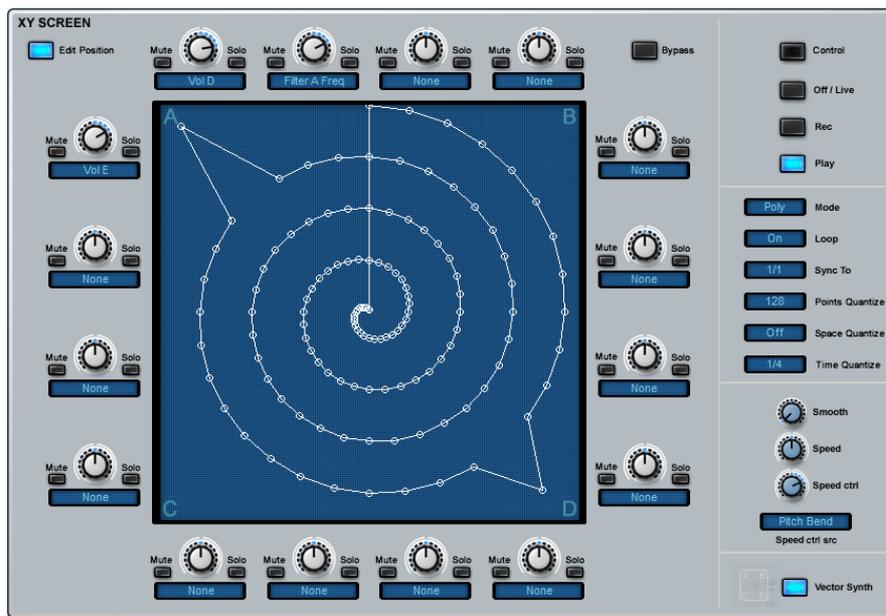
注意：PD/WS モジュールが効果を発揮するには、オシレーターの Shape ノブをゼロ以外の値に設定し、同じオシレーター・セクションのフェーズ・ディストーションまたはウェーブシェーピングを選択する必要があります。

A から F までのオシレーター・ボックスから、それぞれのオシレーターのフェーズ・ディストーション／ウェーブシェーピングの設定にアクセスできます。シェーパの線は自分で描くことができます。初期設定のプリセットは1本の直線で、波形に対する効果はないので、好きな形の線を描いてみてください。描く線の形によって、元波形に微妙なハーモニクスが加わったり、波形が極端に歪んだりします。

このセクションにも、作成したシェーパのコピーやペースト、クリアができる PD/WS コマンドが用意されています。画面の右クリックあるいはコマンドボタンの操作で、PD/WS コマンド・メニューにアクセスしてみてください。

参考：モジュレーション・マトリックスで個々のオシレーターに対して設定する Shape の量は、モジュレーション・ターゲットとして考えると良いでしょう。このモジュレーション・パスによって、元の波形と変形された波形を混ぜ合わせることができるからです。

XY SCREEN (XY 画面)



XY コントローラーは、BLUE-II の最も魅力的な機能のひとつです。マウスでこのパッド上の青いドットを自在に動かして、BLUE-II のコントロールを最大 16 個まで同時に変化させてみてください。ドットの動きはパスとしてレコーディングすることが可能で、XY パッドをプログラム可能な 2 次元 LFO としても利用できます。XY は、互いにリンクされた 16 個のモジュレーション・パスとお考えになれば良いでしょう。XY ドットの位置がモジュレーション元で、XY パッドの周囲にある 16 個のノブがモジュレーション先です。

XY コントローラーの基本

XY パッドの周囲にあるノブは、それぞれの下にあるデスティネーション・メニューから、BLUE-II のあらゆるパラメーターに割り当てることができます。コントロールのレベルは、XY パッドとパラメーターの連携の強さを示します。XY パッドの効果を有効にするには、コントロールをゼロ以外の値に設定する必要があります。個々のノブには、専用のミュートおよびソロ・ボタンが用意されています。ミュート・ボタンを押すと、そのコントロールとパッドの連携が外れ、ソロ・ボタンを押すとそのコントロールだけがパッドと連携します。

リプレイがオフ/ライブに設定されていれば、XY パッド上の青いドットは手動で（マウスのクリック&ドラッグで）動かせます。

XY パッド上の動きは、パスとしてレコーディングもできます。XY パッドの右側にある Rec ボタンをクリックして、パスを描きます。BLUE-II は、マウスボタンを押している間ずっと、ドットの動きをパスとして記録し続けます。

レコーディングしたパスはすぐに再生できます。Play ボタンを押した状態で音を鳴らしてみてください。レコーディングしたパスに従って、XY インジケーターが画面上を動き回ります。パスはプリセットの一部として保存され、プリセットと一緒に呼び出すこともできます。

Loop (ループ)

ループをオンにすると、パスが最後まで再生されたところで青いドットが最初の位置に戻り、ドットの動きが繰り返されます。<>モードでも XY パスの動きが繰り返されますが、ドットは描いた線を往復します。ループをオフにすると、パスは 1 回だけ再生されます。

Mode (モード)

BLUE-II ではポリ、フリーあるいはモノ・モードに設定できます。モードの選択によって、1 個または複数の鍵盤を同時に押した時の XY パッドの反応が変わります。

<i>Poly</i>	個々の音符それぞれに専用の XY パスが最初から再生されます。
<i>Free</i>	XY パスは他の影響を受けずに再生され、全ての音符が同じ XY パスの影響を受けま す。新たに音符を弾いても、パスはリセットされません。また、フリー・モードでは、 パスが自動的にループ再生されます。
<i>Mono</i>	全ての音符が同じ XY パスに影響されます。新たに音符を弾くと、パスがリセットされ ます。

Sync To (シンクトゥ)

初期設定では、XY の再生時には再生速度もレコーディングされた時と同じになりますが、シンク・トゥ機能を使うと、XY パスの再生速度をタイムフレームに同期できます。タイムフレームはビートまたは小節で、パスのタイミングは選択した値に応じて調節されます。

Point Quantize (ポイント・クオンタイゼーション)

パスは 128 個の点の集合として保存されますが、点の数はポイント・クオンタイゼーション・メニューで変更できます。点の数(解像度)は、非常に単純なパスを描く 4 が最小値です。解像度を 128 に戻せば、(エディットしていなければ)元の点が復元されます。

Space Quantize (スペース・クオンタイズ)

現在のパス上の全ての点の位置を、特定のグリッドに合わせる機能です。初期設定ではオフですが、32、16、8 または 4 の値に設定すると、全ての点がそれぞれ最も近いグリッドの点に移動します。オフにすると、(エディットしていなければ)元の点の位置に戻ります。

Time Quantize (タイム・クオンタイズ)

XY ポジション(青いドットの位置)がアップデートされる頻度を設定します。シンク機能と組み合わせて、アップデートの頻度とパスの点の数が理想的なバランスになるポイントを見つけてください。

Smooth (スムーズ)

スムーズ・コントロールは、パスが描く線の角を丸める度合いを調節します。モジュレーション信号の急激な変化(耳障りなサウンドになる場合があります)を抑える効果があります。

Speed / Speed Ctrl / Speed Src スピード/スピード・コントロール/スピード・ソース
XY パスの再生速度は、音楽のテンポに合わせられるだけではなく、手動やモジュレーション・ソースで変化が付けられます。**Speed** ノブでは、再生速度をオリジナルの 1/16 から 16 倍の間で調節できます。**Speed Ctrl / Speed Src** のコントロールでは、通常モジュレーション・ソースを利用して、再生速度に変化が付けられます。

Edit Position (エディット・ポジション)

エディット・ポジション・ボタンを押すと、XY パスがエディット・モードに入り、個々の点を新しい位置に移動できるようになります。

XY メニュー

XY 画面を右クリックまたは **command** キーを押しながらクリックすると、以下の機能が利用できる XY メニューが現れます：

<i>Edit Position</i>	パス上の点の位置がエディットできます。
<i>Edit Grouping Single</i>	選択した点の位置だけがエディットできます。
<i>Edit Grouping Narrow</i>	現在のポジションの前後 3 個までの点の位置が変更できます。
<i>Edit Grouping Wide</i>	現在のポジションの前後 8 個までの点の位置が変更できます。
<i>Reset to Position</i>	XY の点をダイレクト・モードの中央位置にリセットします。
<i>Set to circle, square</i>	XY パスを円、正方形その他のプリセットの形に設定します。
<i>Reverse</i>	XY パスを反転させて、逆方向に再生されるようにします。
<i>Flip Horizontally</i>	XY パスを水平に裏返します。
<i>Flip Vertically</i>	XY パスを垂直に裏返します。
<i>Rotate</i>	XY パスを設定した角度だけ回転させます。
<i>Snap to Grid</i>	XY パスを設定した数のグリッド・ポイント分だけ移動させます。
<i>Smooth</i>	XY パスを滑らかにします。
<i>Scale X & Y</i>	XY パスを設定した割合で中心に対して拡大縮小します。
<i>Undo</i>	操作を取り消します。
<i>Copy</i>	現在の XY パスをコピーします。
<i>Paste</i>	現在の XY パスをペーストします。
<i>Clear</i>	現在の XY パスをクリアします。

Env (エンベロープ)



Env 画面では、使用するメイン・エンベロープをセットアップできます。

画面左の各ボタンをクリックして、OSC A~F 用のボリューム・エンベロープ、フィルター A/B 用のフィルター・エンベロープ、そしてメイン・ボリューム・エンベロープを選択します。

このエンベロープ・セクションは非常に強力です。BLUE-II は標準的な減算シンセシスのシグナル・ルーティングに従っています (OSC → Filter → Amp)。

ただし、さまざまなアルゴリズムといくつかのオシレーター・アウトプット・デスティネーションにより、異なるタイプのシンセシスを特別に組み合わせることができます。

例えば、各オシレーターにはフリクエンシー・モジュレーション・スタイルのサウンドとリング・モジュレーション・スタイルのサウンドに使用される独自のエンベロープを設定できます。ただし、オシレーター・エンベロープを使用する必要がなく、オシレーターを標準的な減算方式のオシレーターとして動作させたい場合には、単にオシレーター・エンベロープ内のエンベロープ・アmountをゼロに設定してください。

Pre-Delay Time (プリディレイ・タイム)

エンベロープのプリディレイ・タイムを調整します。

Attack time / Curve (アタック・タイム / カーブ)

左のパラメータでアタック・タイムを、右のパラメータでラインのカーブを調整します。

Hold (ホールド)

エンベロープのホールド・タイムを調整します。

Decay time / Curve (ディケイ・タイム / カーブ)

左のパラメータでエンベロープのディケイ・タイムを、右のパラメータでラインのカーブを調整します。

Sustain (サステイーン)

エンベロープのサステイーン・タイムを調整します。

Fade (フェード)

サステイーンの傾きを調節します。通常はフラットで音量変化はありませんが、プラスの値に設定するとサステイーンの音量が少しずつ増加し、マイナスの値に設定すると少しずつ減少します。

Release Time / Curve (リリース・タイム / カーブ)

音量がサステイーンのレベルからゼロまで減衰する時間を設定します。リリースの段階は、鍵

盤を離れた時点で始まります。リリース・カーブでは、音量の減衰曲線を設定します。

Key > Speed (キーボード>スピード)

エンベロープの変化速度を音程でコントロールできます。プラスの値では、音程が高くなるほど変化が速くなり、マイナスの値では逆に、音程が高くなるほど変化が遅くなります。

Vel > Speed (ベロシティ>スピード)

エンベロープの変化速度をベロシティ(鍵盤を押す速さ)でコントロールできます。プラスの値では、音量が大きくなるほど変化が速くなり、マイナスの値では逆に、音量が小さくなるほど変化が速くなります。

Envelope Retrigger、Times (エンベロープ・リトリガーおよびタイム)

エンベロープは、演奏する音符とは無関係に再びトリガーできます。この機能は、エンベロープをモジュレーション・ソースとして使用している場合にはとくに便利です。エンベロープがリトリガーされるタイミングは、ホストの DAW と同期させて、全音符や 2 分音符といった音楽的な値に設定できます。音量用のもの以外の全てのエンベロープに対して、リトリガーされる回数を **Retrigger Times** スライダーで設定できます。値をゼロに設定すると、リトリガーが延々と繰り返されます。

Velocity > Vol (ベロシティ>ボリューム)

エンベロープの変化量をベロシティ(鍵盤を押す速さ)でコントロールできます。プラスの値ではエンベロープの変化が大きくなり、マイナスの値では逆に、変化が小さくなります。

Tempo Sync (テンポ・シンク)

オンにすると、全てのエンベロープのタイミングが DAW のテンポに同期します。

エンベロープ画面

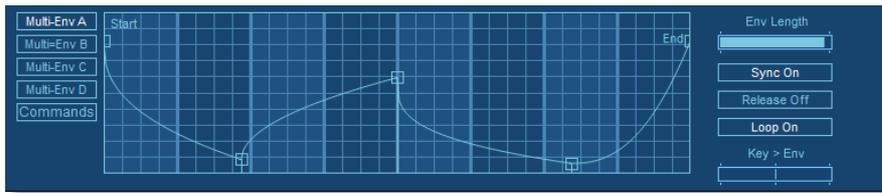
エンベロープ画面では、クリック & ドラッグでエンベロープを好きな形に描けます。線を選んでドラッグすると、エンベロープのパラメーター値が変化します。

- 画面の最初の部分で変更できるのは、アタックのタイムとレベルです。Shift キーを押しながら操作すると、アタックのカーブが変わります。
- 2 番目の部分はディケイ・タイムで、Shift キーでディケイのカーブが変わります。
- 3 番目の部分はサスティーンで、Shift キーでサスティーンのフェードが変わります。
- 最後の部分はリリースで、Shift キーでリリースのカーブが変わります。

エンベロープ・コマンド・メニュー

数多くのエンベロープ設定を手動で行うのは大変だと感じた時のために、設定を別のフィルターにコピーやペーストしたり、設定をクリアしたりするためのコマンド・メニューが用意されています。エンベロープをクリックすると、コマンド・メニューにアクセスできます。

Multi-Envelopes (マルチ・エンベロープ)



BLUE II のマルチ・エンベロープを調整することができます。モジュレーション・マトリックスを使用していない場合は、マルチ・エンベロープを使用することはできません。

BLUE II のマルチ・エンベロープは、16 の異なるセクションから構成されていて、ループ開始位置とループ終了位置があります。

各ループ・ポイントには、アタック・フェーズ、サステイン・フェーズ、リリース・フェーズのエンベロープがあります。アタック・フェーズでは、ループ開始位置前のエンベロープが使用されます。サステイン・フェーズでは、ループ開始位置とループ終了位置の間のエンベロープが使用されてから、ループされます。リリース・フェーズでは、ループ終了位置の後の領域が使用されるか、ループされた領域が使用させるのかのいずれかです。

エンベロープ・ポイントの編集

任意のポイントをドラッグ&ドロップして、ポイントの移動が行えます。

ポイント間を上下にドラッグすることによって、ポイント間のカーブを変更できます。

ポイント間を Shift + クリック、或いはダブル・クリックすることで、マウスの現在位置にポイントが追加されます。

Alt + クリックすることで、現在選択されているポイントがループ開始位置として選択されます。

Ctrl (Mac の場合は Command) + クリックすることで、現在選択されているポイントがループ終了位置として選択されます。

画面内を右クリック (Mac は Control + クリック) すると、マルチ・エンベロープ・ポップアップ・メニューが表示されます。

コマンドは以下の通りです：

Undo	最後のエディット操作を取り消します
Add Point	ポイントを追加します。
Delete Point	ポイントを消去します。
Copy	現在のエンベロープをコピーします。
Paste	コピーしたエンベロープをペーストします。
Loop Start	ループの開始位置を設定します。
Loop End	ループの終了位置を設定します。
Loop Off	ルーピングをオフにします。
Loop All	全てのポイントの間をループさせます。
Load	あらかじめ作成したエンベロープをロードします。
Save	作成したエンベロープをディスクにセーブします。
Presets	エンベロープのプリセット

Env Length (エンベロープ・レングス)

マルチ・エンベロープ全体の長さを設定します。長さの単位は、Tempo Sync のパラメーターがオンになっている場合にはテンポ、それ以外の場合はミリ秒になります。

Sync (テンポ・シンク On/Off)

Tempo Sync スイッチの設定は、エンベロープの長さなどのパラメーターの単位を決定します。オンの状態ではテンポ単位、オフの場合はミリ秒単位になります。

Release stage (リリース On/Off)

リリースの段階の動作を決定します。オフに設定した状態では、リリースにはループされた部分を使用され、リリースのタイミングで音が減衰します。リリースの段階が定義された状態では、ループの終了位置からリリースの段階が始まります。

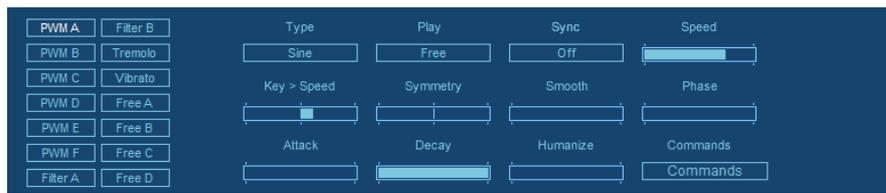
Key > Env (キーボード>エンベロープ)

エンベロープの変化時間を音程でコントロールできます。プラスの値では、音程が高くなるほど変化が速くなり、マイナスの値では逆に、音程が高くなるほど変化が遅くなります。

Loop On / Off (ループ On/Off)

エンベロープ・ループのオン/オフを選択するスイッチです。オフではループ・ポイントが無視され、マルチ・エンベロープ全体が最初から最後まで順に変化します。

LFO



BLUE-IIには14のLFOがあり、その内の10個は素早いアクセスと簡単な編集を行う為に予め用意されています。残りの4つのLFO(Free A to D)はモジュレーション・マトリックスに接続して、使用することができます。

利用できるLFOの一覧:

PWM A to F	オシレーター用のパルス・ワイズ・モジュレーション LFO
Filter A/B	Filter A/B 用のフィルター・フリケンシー LFO
Trem	トレモロ LFO (メイン・ボリューム用モジュレーション)
Vib	ビブラート LFO (メイン・ピッチ用モジュレーション)
Free A to D	モジュレーション・マトリックスで使用する為のフリーの LFO

各 LFO の動作について

Waveform type(波形タイプ)

LFO の波形は、Sine (正弦波)、Triangle (三角波)、Saw Up/Down (ノコギリ波)、Square (矩形波) があります。

Reset Type (リセット)

リセットタイプには、次の3種類の異なるモードがあります:

Poly	再生された各ノートに LFO を持たせます。
Free	再生された全てのノートが、常時動作している LFO を共有します。
Mono	Free モード同様に再生された全てのノートは同じ LFO を共有しますが、キーを押すと LFO はリセットされます。

LFO Sync Off / On

Sync が有効(ON)になると、LFO はホスト・シーケンサーのテンポに同期します。

LFO Speed

LFO の同期速度を調整します。Sync が有効の場合は 1/4 ビート単位で、無効の場合は Hz 単位で調整ができます。

LFO Amount

Filter A/B、Tremolo、Vibrato の LFO の場合に、LFO アマウントを調整します。

Free A – D にも Amount がありますが、モジュレーション・マトリックスに信号を送る為に、通常はアマウント値を 100%にしてください。

Key > LFO Speed

ノートによって LFO 速度がどのように変化をするかを調整します。正の値 (+) の場合はノートが高いほど、LFO は速い速度になります。負の値 (-) の場合はノートが高くなるほど遅い LFO 速度になります。

LFO Symmetry

LFO が中間点に到達する速度を調整します。波形をスクエアにし、パルス・ワイズ・モジュレーションとして利用することもできます。

LFO Smooth

LFO 波形を微調整します。値の急激な変化を滑らかにするために、スクエアと同時に使用するとよいでしょう。

LFO PhaseLFO

波形の開始点を設定します。0 が開始点、90 で 4 分の 1、180 で半分、270 で 4 分の 3 となります。

LFO Attack

LFO のアタックタイムを調整します。

LFO Decay

LFO のディケイ・タイムを調整します。

最大値(100%)では、LFO が最大アマウント値のままになるようになっています。

LFO Humanization

LFO がより自然に聴こえる様に、無作為に LFO 同期を変調します。

LFO Command Menu

LFO の編集ができます。右クリックで (Copy、Paste、Clear LFO) 等の操作を選択します。

Modulation Matrix

(モジュレーション・マトリックス)

Slot	Source	Amount	Destination	Bypass
Slot 1	Free LFO B	+6.0 %	Filter B Pan	
Slot 2	Free LFO B	+24.0 %	Filter B Freq	
Slot 3	None		None	
Slot 4	None		None	
Slot 5	None		None	
Slot 6	None		None	
Slot 7	None		None	
Slot 8	None		None	
Slot 9	None		None	
Slot 10	None		None	

Mod Page 1

Mod Page 2

Key Scale

Vel Scale

Modulation Matrix はエンベロープ、LFO、ピッチベンド、アフタータッチ等を外部 MIDI コントローラを使用して、BLUE2 のパラメータの全てを変更 / 調整することができます。

Modulation Matrix には 20 のモジュレーション・マトリックス・スロットがあり、これらのスロットは順番に使用されていきます。よって、各モジュレーション・コントロール間に空のスペースがないことを予め確認する必要があります。

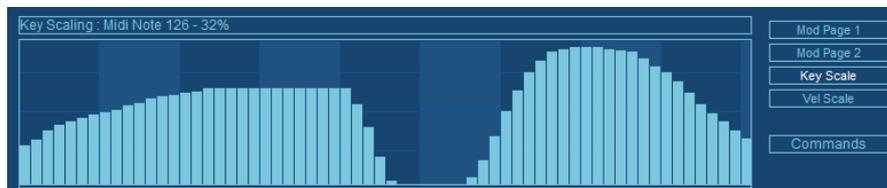
Page 1 がスロット 1-10、Page 2 がスロット 11-20 を表示します。

Source の列をクリックすると、モジュレーション・ソースを選択することができます。

Amount の列を上下にドラッグすることで、モジュレーション・アmountを調整することができます。表示されているアmountは、モジュレーション・デスティネーションにより変化します。例えば、デスティネーションがピッチである場合、モジュレーション・アmountはセミトーンで表示されます。モジュレーション・ターゲットが LFO Speed の様にタイムラインベースの場合、範囲は 25% から 400% まで上昇します。つまり、速度が元の速度（4分の1）から元の速度の4倍に変わります。

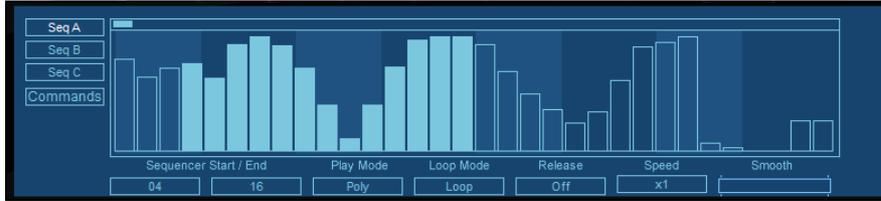
Destination の列をクリックすると、モジュレーション・デスティネーションを選択できます。

Key and Velocity Scale



Key Scale、Vel Scale それぞれのボタンをクリックすると、2つのモジュレーション・ソースが表示されます。ノート値によってモジュレーション値を定義するために利用できます。MIDI キーボードのスプリットやゾーン機能を使ってオシレーター・ボリュームを調整することもできます。

Mod Sequencer (モジュレーション・シーケンサー)



BLUE-IIには、モジュレーション・ソースとして32ステップのモジュレーション・シーケンサーが搭載されています。左端のボタンでシーケンサーA、BまたはCを選びます。

シーケンスの各ステップの値は、シーケンサー画面内で直接入力できます。縦のバーの高さは、そのステップの値を表します。

Start / End (スタート/エンド)

シーケンス・ループの開始ポイントと終了ポイントを示します。ループ・モードでは、シーケンスが終了ポイントまでくると、開始ポイントに戻ります。**Start**と**End**の値はどちらも、ステップの番号を表します。

Play Mode (プレイ・モード)

ステップ・シーケンサーは、3つの異なるモードで動作します：

<i>Poly</i>	個々の音符に専用のステップ・シーケンサーが割り当てられます。
<i>Free</i>	ステップ・シーケンスは他の影響を受けずに再生され続け、全ての音符が同じシーケンスの影響を受けます。新たに音符を弾いても、シーケンスはリセットされません。
<i>Mono</i>	フリー・モードと同様、1台のステップ・シーケンサーが全ての音符に作用します。ただし、音符を弾く度に、シーケンサーは最初のステップ（開始ポイント）に戻ります。

Loop Mode (ループ・モード)

ループ・モードにおけるシーケンサーの動作を決定します：

<i>Loop</i>	初期設定のモードで、シーケンスは設定した終了ポイントまで再生されると、最初のステップに戻ります。開始ポイントと終了ポイントをそれぞれステップ2と5に設定すると、ステップは1-2-3-4-5-2-3-4-5-2...の順で再生されます。
<i>Single</i>	シーケンサーのステップが最後まで、1回だけ再生されます。
<i>Ping-Pong 1 & 2</i>	ピンポン・モードでは、シーケンスが順方向と逆方向と交互にループ再生されます。ピンポン・モード1では開始ポイントと終了ポイントが1回ずつ、モード2では2回繰り返して再生されます。上記と同じ設定では、以下のように各ステップが再生されます： モード1：1-2-3-4-5-4-3-2-3-4-5-4-3-2-3-... モード2：1-2-3-4-5-5-4-3-2-2-3-4-5-5-4-...

Release (リリース)

鍵盤を離した時のステップの再生方法を選択します。リリースをオフにすると、シーケンスは

ループに設定されたセクションを繰り返し再生し続けます。オンにすると、シーケンサーは終了ポイントに設定したステップまで再生すると、その後のステップを引き続き再生します。

Speed (スピード)

ホスト **DAW** のテンポに対するステップ・シーケンサーの再生スピードを設定します。

Smooth (スムーズ)

シーケンスのステップ間の急激な変化をやわらげます。ステップ間のモジュレーション値が滑らかに変化します。

Sequencer (シーケンサー)

Step	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1 to 16	17 to 32
Tie																	Normal	
Tune	+0	+24		+0	+24				+0	+24	+0	+0		+0	---	+0		
Vel	124	79		127	73				127	127	81	127		127	---	77		
Slide																		
Filter A	+0%	+0%		+0%	+0%				+0%	+0%	+0%	+0%		+0%	---	+0%		
Filter B	+0%	+0%		+0%	+0%				+0%	+0%	+0%	+0%		+0%	---	+0%		
Free	+37%	-23%		+54%	-35%				+0%	-89%	+58%	-30%		-2%	---	-62%		
Start / End	01	16	Loop	On	Relrig	Speed	Key	Swing	Vel / Key	Slide	Osc Wave	Tied Mode						
						x1	Off				Wave	Normal						

このシーケンサーは、最大 32 ステップのフレーズを演奏します。シーケンサーを利用するには、BLUE-II のプレイ・モードをシーケンサー (Seq) に切り替えてください。シーケンサーはモノフォニックです。同時に複数の音を鳴らしたいと思うかもしれませんが、最後に演奏された音符しか発音しません。シーケンサーのそれぞれのステップには、それに対応する音符の演奏の仕方決定する項目がいくつか用意されています。ほとんどの項目は、シーケンサーの通常 (Normal) 画面に表示されます。オシレーターの波形を変更する場合は、波形 (Wave) 画面を使用してください。ディスプレイには、同時に 16 個のステップしか表示されません。ステップ 1~16 と 17~32 は、専用のボタンで切り替えてください。

通常 (Normal) 画面

Step ナンバー	番号をクリックして、そのステップをミュートするかしないかを選択します。
Tie	対応するステップとその直前のステップの音をつなげて、音価を伸ばします。
Tune	各ステップの音程は、-/+3 オクターブの範囲で半音単位で設定できます。
Vel	音符のベロシティ値を決定します。
Slide	音符と音符の間の音程を滑らかにつなぎます。ポルタメントに似た機能です。
Filter A	フィルターAの周波数ポイントを-100%~100%の範囲で設定できます。
Filter B	フィルターBの周波数ポイントを-100%~100%の範囲で設定できます。
Free	この項目は、モジュレーション・マトリックス内でモジュレーション・ソースとして利用できます。

波形 (Wave) 画面

波形画面では、各ステップが使用するオシレーターの波形が選択できます。オシレーターは、ステップごとに異なる波形やサンプルを鳴らせます。作成した波形を使用する場合は、ステップの値に対して設定できます。値をオフにすると、そのステップだけ音が出なくなります。つまり、波形画面ではサンプルの選び方によって、ウェーブ・シーケンスやリズムミクパターンを構成することもできるのです。

以下は、シーケンス全体の全てのステップに関わるコントロールです。

Start / End (開始位置 / 終了位置)

Start / End は、シーケンス・ループの開始位置と終了位置を示します。ループ・モードでは、シーケンスが終了ポイントに到達すると、開始ポイントに戻ります。数値はステップの番号です。

ループ・モード

ループ・モードは、ループ・モードにおけるシーケンサーの動作を決定します。

Loop	初期設定のモードで、シーケンスは設定した終了ポイントまで再生されると、最
------	--------------------------------------

	初のステップに戻ります。開始ポイントと終了ポイントをそれぞれステップ 2 と 5 に設定すると、ステップは 1-2-3-4-5-2-3-4-5-2... の順で再生されます。
<i>Single</i>	シーケンサーのステップが最後まで、1 回だけ再生されます。
<i>Ping-Pong 1 & 2</i>	<p>ピンポン・モードでは、シーケンスが順方向と逆方向と交互にループ再生されます。ピンポン・モード 1 では開始ポイントと終了ポイントが 1 回ずつ、モード 2 では 2 回繰り返して再生されます。上記と同じ設定では、以下のように各ステップが再生されます：</p> <p>モード 1 : 1-2-3-4-5-4-3-2-3-4-5-4-3-2-3-...</p> <p>モード 2 : 1-2-3-4-5-5-4-3-2-2-3-4-5-5-4-...</p>

Retrig (リトリガー)

リトリガーの項目では、演奏スタイルに応じて、シーケンサーをリスタートさせるかそのまま演奏を続けさせるかを選択します。レガートで（前後の音符を一瞬だけ重複させて）演奏した時、新たな音符を弾いてもシーケンサーにはその時のポジションからそのまま再生を続けさせたいければ、リトリガーはオフに設定してください。リトリガーをオンにすると、音符を弾く度にシーケンサーがリスタートします。

Speed (スピード)

ホストの DAW のテンポに対するシーケンサーの再生スピードを、ホストの 2 倍や 1/4 倍のテンポといった形で設定できます。

Key (キーボード)

シーケンサーの音程をキーボードで入力できるようにするためのスイッチです。

Swing (スイング)

1 個置き音符のタイミングを、固定されたグリッドのタイミングからわずかにずらすことで、シーケンスのリズムのフィーリングを調節します。演奏に見合う効果が得られるかどうかは楽曲にもかなり左右されるので、いろいろな値を設定して実験してみてください。

Vel / Key (ベロシティ / キーボード)

シーケンス内のステップのベロシティは、プログラムした値、シーケンスをトリガーするために弾いたキーボードのベロシティ、あるいはその両方でコントロールできます。この Vel / Key では、プログラム値とキーボードのベロシティのバランスが調節できます。

Slide (スライド)

このパラメーターの値は、スライドの度合いを決定します。スライドの効果がオンになったステップのみに有効です。

Volume Smoothing (ボリューム・スムージング)

シーケンスのステップ間の急激な音量変化を緩和します。ステップが切り替わる際にクリックが出るのを防ぎます。

Bypass (バイパス)

シーケンサーをバイパスして、BLUE-II をポリ・プレイ・モードに切り替えます。

Latch (ラッチ)

オンにすると、シーケンサーに再生を続けさせるために鍵盤を押し続ける必要がなくなり、手が自由になります。参考：シーケンサーのラッチ / アンラッチは、サステーン・ペダルでも切り替えることができます。

Lock (ロック・モード)

現在のシーケンスをロックして、プリセットを切り替えても演奏を続けさせることができます。このモードの設定は 3 種類あります：

Off	ロックがオフになります。
On	ロックがオンになり、プリセットを変更しても同じシーケンスが維持されます。ただし、シーケンスに手を加えることはできなくなります。新たに選択したプリセットには影響を与えません。
Set	現在の（ロックされた）シーケンスが、新たなプリセットと一緒にセーブされます。新しいプリセットでは、ロックがオフになります。

Tied Mode (タイド・モード)

タイで結ばれた各ステップのチューニングやベロシティなどのパラメーターに、それぞれにプログラムされた値が適用されるか（オフ）、タイで結ばれた最初のステップの値が適用されるか（オン）が選択できます。

シーケンサー・コマンド・メニュー

シーケンサーの設定のエディットやコピー、ペースト、クリアが行えるメニューです。シーケンサー画面を右クリックすると、メニューが現れます。

Arpeggiator (アルペジエーター)

Step	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1 to 16	
Tie	X	X				X	X			X	X						17 to 32	
Slide	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	Mode	
Tune	0	---	---	---	0	---	---	---	0	---	---	0	---	0	---	---	Chord	
Vel	127	---	---	---	127	---	---	---	127	---	---	---	127	---	---	---	Bypass Latch	
Len	-	---	---	---	-	---	---	---	-	---	---	-	---	---	---	---	Off Off	
Free	+58%	---	---	---	+0%	---	---	---	-56%	---	---	---	+68%	---	---	---	Lock	
Start / End	Loop	Oct	Speed	Key	Swing	Vel / Key	Slide	Lenght										Lock Off
1	16	Loop	1 Oct	x1	Off												Tied Mode	
																	Normal	

BLUE-II は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。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、キーを無限にプレイします。また、標準的なアルペジエーター・モードの他にプレイされたノートに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・パターンを作る為の内蔵シーケンサーが搭載されており、ステップ/ノートごとのチューン、リセット、スライド、ベロシティ、フリー・モジュレーション、レングスを調整することができます。

アルペジエーターを有効にするには、Global ページで Play Mode を Arpeggiator にしておく必要があります。アルペジエーター・コントロールを表示する場合は、Arp セレクタをクリックしてください。

Arpeggiator Screen(アルペジエーター画面)

アルペジエーターは最大で 32 ステップがあり、「Step」のプルダウンより設定することができます。各ステップ機能の一覧は下記のとおり:

Step Number	数字部分をクリックすると、そのステップの有効/無効を決定します。無効に設定されているときにアルペジエーターを動作させると、そのステップはミュートされます。
Tie	前のステップと次のステップをつなげて、「タイ」の状態にします。
Slide	ノートが前のピッチから現在のピッチにスライドするために要する時間を調整します。各ステップの「Step」セルにある「S」をクリックすることで、有効/無効を決定します。
Tune	±3 オクターブ内のセミトーンでチューニングできます。
Vel	ノートのベロシティを調整します。
Len	各ステップのノートの長さを設定します。例えば、長さを 50% にすると、ノートはアルペジエーター・ノート長の半分の長さでプレイされます。タイの状態を作りたい場合は、100% に設定する必要があります。
Free	モジュレーション・マトリックスのモジュレーション・ソースを利用する為の機能です。

Arp Mode

アルペジエーター・モードの各パラメータ説明。

Up	ノートが押された順序でプレイされます。
Down	ノートが押された逆の順序でプレイされます。
Up/Down	ノートが押された順序でプレイされた後、逆の順序でプレイされます。
Down/Up	ノートが逆の順序でプレイされた後、押された順番にプレイされます。
Random	押されたノートの中から、ランダムにプレイします。
Ordered	ノートが最も低いノートから最も高いノートに順序付けされ、その順序でプレイされます。
Rev. Ordered	ノートが最も高いノートから最も低いノートに順序付けされ、その順序でプレイされます。
Ordered Up/Down	ノートが順序付けされ、最も低いノートから最も高いノートにプレイされた後、次に最も低いノートに戻ります。
Ordered Down/Up	ノートが順序付けされ、最も高いノートから最も低いノートにプレイされた後、次に最も高いノートに戻ります。
Chord	コード(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。

Bypass (バイパス)

アルペジエーターをバイパスして、**BLUE-II** をボリ・プレイ・モードにします。

Latch (ラッチ)

Latch を有効にすると、キーを離してもシーケンスをプレイし続けます。

ヒント：アルペジエーターのラッチ/アンラッチはサステーン・ペダルで切り替えることができます。

Lock Mode (ロック・モード)

現在有効なアルペジエーターをロックします。詳細は下記のとおり：

Off	ロックが解除され、編集が可能になります。
On	ロックが有効になり、シーケンスの編集ができなくなります。
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。

Tied Mode (タイド・モード)

タイ (Tie) に設定されたシーケンスのオン/オフを設定します。

Start / End (開始位置 / 終了位置)

シーケンスの開始位置と終了位置を表示します。**Loop** モード時は終了位置に達すると、開始位置に戻ります。

Loop Mode (ループ・モード)

ループ時の動作を設定します。

Loop	初期設定です。開始位置から終了位置をループします。
Single	開始位置から終了位置までプレイして、終了します。
Ping-Pong 1 & 2	ピンポン・ループになります。下記例をご覧ください。 <> 1: 1-2-3-4-5-4-3-2-3-4-5-4-3-2-3-... <> 2: 1-2-3-4-5-5-4-3-2-2-3-4-5-5-4-...

Octave (オクターブ)

何オクターブにわたって、アルペジエートするかを設定します。

Speed (スピード)

ホストアプリケーションに対するアルペジエート速度を設定します。

Key (キーボード)

有効になっていると、アルペジエーターのキーのみに反応します。

Swing (スイング)

アルペジエーターに対して、人間的なニュアンスを追加します。

Vel / Key (ベロシティ/キーボード)

キーが押される値 (ベロシティ) によって、アルペジエーターのステップ速度を調整することができます。

Slide Amount (スライドアmount)

ステップ間でのスライド効果のアmountを設定します。Slide にチェックが入っているときのみ有効です。

Length (レンジ)

すべてのステップに対して、ノートのリゾリューションを 1%~100%の値で調整します。

プレイ・モード



このパネルで、BLUE-II のプレイ・モードの諸設定ができます。

Play Mode (プレイ・モード)

<i>Poly</i>	同時に複数の音が鳴らせます。BLUE-II はポリフォニックで動作します。
<i>Mono</i>	同時に 1 音だけが鳴らせます。新たに音を鳴らすと、前の音が消えます。
<i>Legato</i>	Mono と似ていますが、前の音と重なるようにして次の音を弾いた時に、エンベロープと LFO がリトリガーされなくなります。
<i>Sequencer</i>	音を鳴らすとシーケンサーがトリガーされます (シーケンサーの項参照)
<i>Arpeggiator</i>	音を鳴らすとアルペジエーターがトリガーされます (アルペジエーターの項参照)

Bend Up / Bend Down (ピッチ・ベンド・アップ/ダウン)

MIDI コントローラーのピッチ・ベンドによる音程変化幅の最大値を設定します。

Portamento (ポルタメント・モード)

ポルタメント・モードを選択します。ポルタメントの度合いは、アマウント (Amount) ノブで調節します。

None	ポルタメントはかかりません。
Constant Rate	最初の音から次の音に一定の割合で音程が変化します。音程差が大きくなればなるほど、変化に時間がかかります。
Constant Time	音程差に関係なく、常に同じ時間で音程が変化します。
Held Rate	コンスタント・レート (Constant Rate) と動作は同じですが、音符が重なり合った (レガートで演奏した) 時のみ、ポルタメントがかかります。
Held Time	コンスタント・タイム (Constant Time) と動作は同じですが、音符が重なり合った (レガートで演奏した) 時のみ、ポルタメントがかかります。

Amount (アマウント)

ポルタメント効果の速さを調節します。

Unison (ユニゾン)

BLUE-II をユニゾン・モードにすると、1音弾いた時に複数のボイスが鳴ります。ディチューン・アマウント (Detune Amount) で、複数のボイスのチューニングをわずかにずらすことができます。これによって、ボイスを重ねた非常に豊かなサウンドが得られます。ユニゾンのパラメーターは、図太いリード・サウンドを作るのにはうってつけのツールです。

ユニゾンの各設定は以下のとおりです：

Off	ユニゾン機能はオフになります。1音弾いた時に1つのボイスだけが鳴ります。
Unison 2	1音弾くと2つのボイスが鳴ります。ディチューンを効かせると、2つのボイスのチューニングがわずかにずれて、より太いサウンドになります。
Unison 4	1音弾くと4つのボイスが鳴ります。ディチューンを効かせると、4つのボイスのチューニングがわずかにずれて、より太いサウンドになります。
Unison 6	1音弾くと6つのボイスが鳴ります。ディチューンを効かせると、6つのボイスのチューニングがわずかにずれて、より太いサウンドになります。

Detune Amount (デチューン・アマウント)

ユニゾン 2/4/6 のモードに設定した時に、重なったボイスのデチューンの度合いを調節します。ナチュラルなコーラス効果が得られます。

Stereo Spread (ステレオ・スプレッド)

ユニゾンのボイスをステレオ音場の中に定位させます。空間的な広がりを感じさせるサウンドが得られます。

Chord (コード)

コード・メモリー機能で、最大 8 音のコードまで記憶させ、プリセットの一部としてセーブできます。以下の 4 種類の設定が選択できます。

Off	コード・メモリーの効果がオフになります。
Learn	演奏した 8 音までのコードを記憶します。最初にコードのルート音を弾いてから、コードの構成音を弾きます。
Play	記憶したコードを演奏します。コード・ラーン・モード (Learn) で C、E、G と記憶させていれば、コード・プレイ・モード (Play) で D の鍵盤を弾くと、D、F#、A の音が鳴ります。
Alt	コードの構成音が最初は順番通り、次には逆の順番で鳴ります。ストラム・タイム (Strum Time) の設定との組み合わせで、ギターを弾くような効果が得られます。

Strum Time (ストラム・タイム)

コード・ボタンのすぐ下のノブで、コード機能で演奏される音が鳴る時間差を調節します。弦のかき鳴らし効果を得るためには、この設定が必要です。シンク (Sync) ボタンを押すと、かき鳴らしタイミングがホスト DAW のテンポに同期します。

バンクおよびプリセットのマネージャー



Man ボタンをクリックすると、バンクおよびプリセットのマネージャーが開きます。バンクおよびプリセットのマネージャーは、BLUE-II に付属する数千種類のサウンドの管理に役立ちます。ひとたび自分のサウンド創りを始めると、この数字はさらに大きくなります。レイアウトは至極明快で、画面の左側には現在ロードされたバンクに含まれる全てのプリセット、右側にはインストールされた全てのバンクがそれぞれ表示されます。画面の下には、バンクやプリセットのセーブやコピー、クリアを行ったり、バンクやプリセットを移動させたりするためのボタンが並んでいます。

しかしながら、多くの操作はこの画面上で直接行うこともできます。プリセットをクリック & ドラッグすれば、別の位置に移動できます。コンピューターの **shift キー** や **control キー** と **組み合わせることで**、隣り合ったプリセットや離れたところにあるプリセットを同時に選択できます。バンク・セクション内に表示されたバンクは、クリックすればすぐにロードされます。

バンクおよびプリセットのコマンド・メニュー

コマンド・メニューでバンクやプリセットのセーブやロード、コピー、ペーストの操作が行えます。画面のプリセットまたはバンク・セクションを右クリックすると、メニューが現れます。

プリセットのコマンド

Load	1個または複数のプリセットをロードします。
Save	現在の1個または複数のプリセットを、fxpファイルとしてセーブします。
Copy	現在のプリセットをコピーします。
Paste	最後にコピーしたプリセットをペーストします。
Swap	現在のプリセットを他のものと入れ替えます。
Move	現在のプリセットを新しい位置に移動します。
Insert	現在の位置に空のプリセットを挿入して、同じバンク内の他のプリセットの位置を移動させます。
Original	現在のプリセットの設定を元の状態に戻します。
Edited	現在のプリセットの設定を、最後に設定した状態に戻します。
Default	現在のプリセットの設定合を初期状態に戻します。
Delete	現在のプリセットを消去し同じバンク内のプリセットの位置をずらします。
Rename	現在のプリセットの名前を変更します。
Find	検索を開始します。
Help	マニュアルを表示させます。
Undo	最後の操作を取り消します。
Preview	現在のプリセットを試聴します。

バンクのコマンド

Load	バンクをロードします。現在のバンクが元の状態から変更されている場合には、自動的にバックアップ・ファイルが作成されます。
Save	現在のバンクをセーブします。
Copy	現在のバンクをコピーします。
New	新しいバンクを作成します。
Delete	現在のバンクを消去します。
Rename	現在のバンクの名前を変更します。

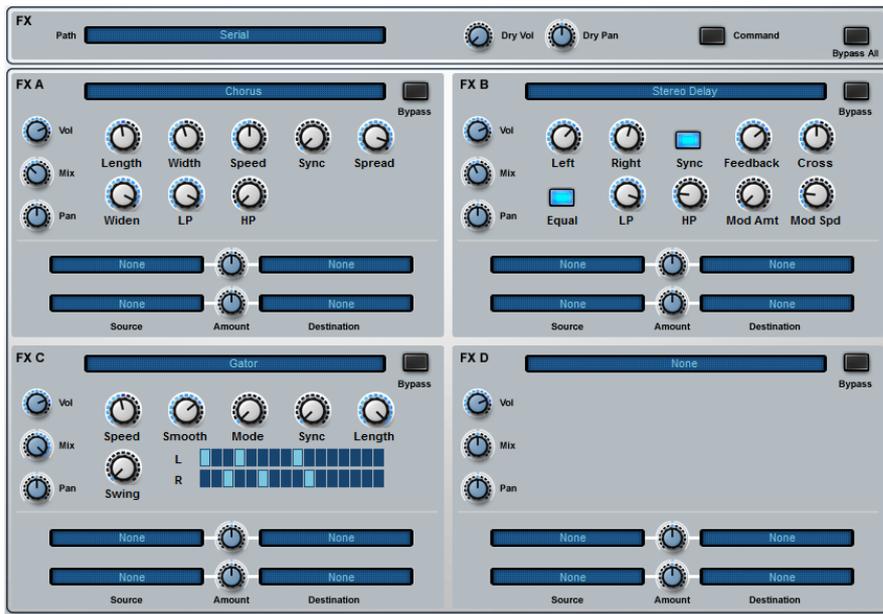
Preview (プレビュー)

選択されたプリセットを、C3の音程で鳴らすボタンです。

Find (検索)

検索機能は、検索文字列を入力する別ウィンドウで動作します。検索文字列を含む名前のプリセットを全てのバンク内から検索し、プリセット・セクション内でハイライト表示します（文字列に適合しないプリセットはグレー表示されます）。バンク・セクション内では、全てのバンクに含まれる全ての適合したプリセットが、同じ形で表示されます。BLUE-IIは、バンクとそのバンク内の全ての（適合した）プリセットをリスト表示します。あとはクリックひとつでそのバンクまたはプリセットがロードできます。

FX (エフェクター・セクション)



BLUE-IIにはパラレル・モードまたはシリアル・モードで使用できる4系統のエフェクターを搭載しています。各エフェクトごとにすぐに利用できるプリセットを用意しており、設定を変更したり、その変更を記憶できます。

井橋 紀彦 14/5/8 15:33
削除: 2 セット

Dry Volume / Dry Pan

ドライ信号のボリュームとパンを調整します。

Command

FX に於けるコマンドメニューを表示します。

Path

エフェクターのルーティングパスを設定します。

<i>Parallel</i>	全てのエフェクターを並列（パラレル）に処理します。
<i>Serial</i>	エフェクターを直列（シリアル）に処理します。
$(A + B + C) > D$	FX A,B,C をパラレル処理し、出力を FX D からシリアル処理します。
$A > B > C + D$	FX A,B,C をシリアル処理し、FX C の出力を FX の出力と見なして、FX D でシリアル処理します。
$(A + B) > C > D$	FX A, B をパラレル処理し、その出力を C > D の順番でシリアル処理します。
$(A + B) > C + D$	FX A,B をパラレル処理し、その出力を C と D それぞれにシリアル処理させます。
$A > B + C > D$	FX A の出力を FX B、FX C の出力を FX D に送信します。
$A > B + C + D$	FX A の出力を FX B, C, D にパラレル送信します。

Bypass

エフェクターのバイパス・ボタンです。

Volume

それぞれのエフェクター・ボリュームです。

Mix

原音とエフェクト音のミックス・ボリュームです。

Pan

エフェクト音のパン・ボリュームです。

Effect modulation matrix (エフェクト・モジュレーション・マトリックス)

下記が FX セクションで利用できる、モジュレーション・マトリックスの一覧です。

<i>Source</i>	モジュレーション・ソースを選択します。
<i>Amount</i>	モジュレーション・パスのアマウント値を調整します。
<i>Destination</i>	モジュレーション・デスティネーションを選択します。

Effect Types (主なエフェクターの紹介)

Mono Delay

テンポ・ベースのモノラル・ディレイです。ホストと同期することで、リズムカルなグループ

を演出できます。

<i>Length</i>	テンポ・ベースでディレイの長さを調整します。
<i>Feedback</i>	ディレイのフィードバックを調整します。
<i>LP Filter</i>	ローパス・フィルターを調整します。
<i>HP Filter</i>	ハイパス・フィルターを調整します。
<i>Widen</i>	ステレオの広がりを調整します。
<i>Mod Amount</i>	ディレイ・モジュレーション・アmountを調整します。
<i>Mod Speed</i>	ディレイ・モジュレーション・スピードを調整します。

Stereo Delay

ステレオ・ディレイ。L/Rそれぞれに別のディレイ・タイムを設定すると、スペイシーな空間を演出できます。左右のフィードバックを同じにする「EQUAL」オプションも付いています。

<i>Left Delay</i>	左ディレイの長さをテンポ・ベースで調整します。
<i>Right Delay</i>	右ディレイの長さをテンポ・ベースで調整します。
<i>Feedback</i>	ディレイのフィードバックを調整します。
<i>CrossFeed</i>	左右ディレイ間のフィードバックを調整します。
<i>LP Filter</i>	ローパス・フィルターを調整します。
<i>HP Filter</i>	ハイパス・フィルターを調整します。
<i>Mod Amount</i>	ディレイ・モジュレーション・アmountを調整します。
<i>Equal</i>	左右それぞれのフィードバック値を同じにします。

Mono Tape Delay

テープ・ディレイをエミュレーションします。

<i>Length</i>	テンポ・ベースでディレイの長さを調整します。
<i>Sync</i>	テンポ・ベースかタイム・ベースかを切り替えます。
<i>Feedback</i>	ディレイのフィードバック値を調整します。
<i>LP Filter</i>	ローパス・フィルターを調整します。
<i>HP Filter</i>	ハイパス・フィルターを調整します。
<i>Widen</i>	ステレオの広がりを調整します。
<i>Mod Amount</i>	ディレイ・モジュレーション・アmountを調整します。
<i>Mod Speed</i>	ディレイ・モジュレーション・スピードを調整します。

Stereo Tape Delay

ステレオタイプのテープ・ディレイをエミュレーションします。

<i>Left Delay</i>	左ディレイの長さをテンポ・ベースで調整します。
<i>Right Delay</i>	右ディレイの長さをテンポ・ベースで調整します。
<i>Sync</i>	テンポ・ベースかタイム・ベースかを切り替えます。
<i>Feedback</i>	ディレイのフィードバック値を調整します。
<i>CrossFeed</i>	左右ディレイ間のフィードバックを調整します。
<i>Equal</i>	左右それぞれのフィードバック値を同じにします。
<i>LP Filter</i>	ロー・パス・フィルターを調整します。
<i>HP Filter</i>	ハイ・パス・フィルターを調整します。
<i>Mod Amount</i>	ディレイ・モジュレーション・アmountを調整します。

Comb (コム・フィルター)

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。

<i>Comb 1/2 Freq</i>	コム・フィルター1/2の周波数を調整します。
<i>Comb 1/2 Feed</i>	コム・フィルター1/2のフィードバック・アmountを調整します。
<i>Comb 1/2 Mod</i>	コム・フィルター1/2のフィードバック・モジュレーション・アmountを調整します。
<i>Mod Speed</i>	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 (リバーブ)

さまざまなパラメータを使用して、室内の「残響音」をシミュレートします。

<i>Pre-Delay</i>	プリディレイを調整します。
<i>Size</i>	シミュレートする部屋の「ルームサイズ」を調整します。
<i>Damp</i>	リバーブのダンピング・アマウントを調整します。
<i>LP Filter</i>	ローパス・フィルターを調整します。
<i>HP Filter</i>	ハイパス・フィルターを調整します。
<i>Spread</i>	ステレオの広がりを調整します。
<i>Length</i>	残響の長さを調整します。
<i>Limit</i>	ノイズ・ゲートのスレッショルドを調整します。
<i>Hold</i>	ノイズ・ゲートのホールド・タイムを調整します。
<i>Decay</i>	ノイズ・ゲートのディケイ・タイムを調整します。

HQ Reverb

ハイクオリティなリバーブです。CPU パワーを必要とします。

<i>Pre-Delay</i>	プリディレイを調整します。
<i>Size</i>	シミュレートする部屋の「ルームサイズ」を調整します。
<i>Damp</i>	リバーブのダンピング・アマウントを調整します。
<i>LP Filter</i>	ローパス・フィルターを調整します。
<i>HP Filter</i>	ハイパス・フィルターを調整します。
<i>Spread</i>	ステレオの広がりを調整します。
<i>Length</i>	残響の長さを調整します。
<i>Limit</i>	ノイズ・ゲートのスレッショルドを調整します。
<i>Hold</i>	ノイズ・ゲートのホールド・タイムを調整します。
<i>Decay</i>	ノイズ・ゲートのディケイ・タイムを調整します。

Chorus (コーラス)

サウンドに「広がり」と「厚み」を演出します。

<i>Length</i>	コーラスの長さを調整します。
<i>Width</i>	Length の「揺れ幅」を調整します。
<i>Speed</i>	揺れ幅の速度を調整します。
<i>Spread</i>	L/R チャンネルの間の Speed の差を調整します。

<i>LP Filter</i>	ローパス・フィルターを調整します。
<i>Widen</i>	ステレオの広がり調整します。

Tape Chorus (テープ・コーラス)

テープ・コーラスをエミュレーションします。

<i>Length</i>	コーラスの長さを調整します。
<i>Width</i>	Length の「揺れ幅」を調整します。
<i>Speed</i>	揺れ幅の速度を調整します。
<i>Spread</i>	L/R チャンネルの間の Speed の差を調整します。
<i>Length</i>	コーラスの長さを調整します。
<i>Widen</i>	ステレオの広がり調整します。
<i>LP Filter</i>	ローパス・フィルターを調整します。
<i>HP Filter</i>	ステレオの広がり調整します。

Chorus/Delay (コーラス・ディレイ)

ディレイとコーラスを組み合わせて別のエフェクトを使用したいときのために、開発されました。

<i>Length</i>	コーラスの長さを調整します。
<i>Width</i>	LENGTH の「揺れ幅」を調整します。
<i>Speed</i>	揺れの速度を調整します。
<i>Spread</i>	L/R チャンネルの間の LENGTH の差を調整します。
<i>Delay</i>	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。
<i>Feedback</i>	ディレイのフィードバック・アmountを調整します。
<i>Delay Vol</i>	ディレイのボリュームを調整します。

Flanger (フランジャー)

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。

<i>Length</i>	ディレイ・タイムの長さを調整します。
<i>Width</i>	Length の「揺れ幅」を調整します。
<i>Speed</i>	揺れの速度を MIDI テンポベースで調整します。
<i>Feedback</i>	フィードバック・アmountを調整します。
<i>Pan Mod</i>	パンニングを調整します。

<i>LP Filter</i>	ローパス・フィルターを調整します。
<i>HP Filter</i>	ハイパス・フィルターを調整します。

Phaser (フェイザー)

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。

<i>Stages</i>	フェイザーのステージ数を設定します。
<i>Pitch</i>	ピッチを調整します。
<i>Feedback</i>	フィードバック・アmountを調整します。
<i>Width</i>	ピッチの広がりを調整します。
<i>Speed</i>	揺れその速度を MIDI テンポベースで調整します。
<i>Spread</i>	Stage がセンター・ピッチから広がる量を調整します。
<i>Pan Mode</i>	フェイザーがパンニングする速度を調整します。

Distort (ディストーション)

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。

<i>Limit</i>	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。
<i>Rect</i>	矯正量(-100%~100%)を調整します。
<i>Distort</i>	ディストーション・アmountを調整します。
<i>Tone</i>	バンドパス・フィルターを調整します。
<i>Emp</i>	Tone の帯域幅を調整します。
<i>Post-Boost</i>	フィルターからの信号をブーストします。
<i>MWheel > T one</i>	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)

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。

<i>Bits</i>	信号のビット・レベルを調整します。
<i>Sample Rate</i>	信号のサンプルレートを調整します。
<i>LP Filter</i>	ローパス・フィルターを調整します。
<i>MWheel > Fi lter</i>	モジュレーション・ホイールでハイパス・フィルターを調整します。

WaveShaper (ウェーブ・シェーパー)

<i>Top Amt</i>	波形の+位相をシェイプします。
<i>Bottom Amt</i>	波形の-位相をシェイプします。
<i>Rect</i>	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。
<i>Filter</i>	ローパス・フィルターを調整します。
<i>LFO Amount</i>	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。
<i>LFO Speed</i>	モジュレーションの速度を調整します。

Amp Sim (アンプ・シミュレーター)

実際にアンプを通したようなサウンドを演出します。

<i>Type</i>	スピーカー・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。
<i>Distort</i>	ディストーション・アmountを調整します。
<i>Bass</i>	Bass(低域)のEQです。
<i>Treble</i>	Treble(中高域)のEQです。
<i>Volume</i>	エフェクト・ボリュームを調整します

注：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)にすることを勧めます。

Compressor (コンプレッサー)

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。l

<i>Threshold</i>	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。
<i>Ratio</i>	dB リダクション・アマウントを調整します。(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)
<i>Attack</i>	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。
<i>Release</i>	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。
<i>Volume</i>	圧縮後のボリュームを調整します。

注：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)にすることを勧めます。

Wah/Delay (ディレイ付きワウ)

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。

<i>Low Range</i>	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。
<i>High Range</i>	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。
<i>Speed</i>	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。
<i>Resonance</i>	レゾナンス (共振) を調整します。
<i>Delay</i>	ディレイ・タイムを調整します。ディレイはワウの後にルーティングされます。
<i>Feedback</i>	ディレイのフィードバック・アマウントを調整します。
<i>Delay Vol</i>	ディレイのボリュームを調整します。

Back Panel (バック・パネル)



画面上部にある BLUE のロゴをクリックすることで、リア・パネルにアクセスできます。
ここには、特殊設定の他にクレジット、コントロール、シリアル・ナンバー情報が表示されています。

Arp / Seq Sync On/Off

アルペジエーターとシーケンサーのホスト同期をオン/オフします。

Computer Keyboard up / down

お使いのコンピュータ・キーボードのカーソルキーを使用して、カレント・プリセットを変更することができます。

Midi Channel

使用する MIDI チャンネルを Omni、1～16ch で選択できます。

Midi Program / Bank Change

MIDI プログラムチェンジ及びバンクチェンジ信号受信の On/Off を切り替えます。

External Midi Control Capture Mode

グローバル MIDI コントロールをオン/オフします。オンの場合、あらゆるプリセットが同じ MIDI ラッチを使用します。オフの場合は、各プリセットには個別の MIDI ラッチが設定されています。

注：「ECS(外部コントローラセットアップ)」も参照してください。

Velocity Curve

ベロシティ・カーブを調整できます。

Global Tuning

グローバル・チューニングを設定できます。初期設定では A 440 Hz に設定されています。

付表 A: LFO/エンベロープ・シンクの設定

Off	16/1*	16/1	16/1T
8/1*	8/1	8/1T	4/1*
4/1	4/1T	2/1*	2/1
2/1T	1/1*	1/1	1/1T
1/2*	½	1/2T	1/4*
1/4	1/4T	1/8*	1/8
1/8T	1/16*	1/16	1/16T
1/32*	1/32	1/32T.	

注意：Tは三連符、*は付点音符を表します。付点音符の音の長さは、付点のない音符の1.5倍になります。

付表 B: ディレイ・シンクの設定

Off	½	1/2T	1/4*
1/4	1/4T	1/8*	1/8
1/8T	1/16*	1/16	1/16T
1/32*	1/32	1/32T.	

注意：Tは三連符、*は付点音符を表します。付点音符の音の長さは、付点のない音符の1.5倍になります。

付表 C:モジュレーション・ソース一覧

<i>None</i>	モジュレーション・ソースなし
<i>Mod Wheel</i>	モジュレーション・ホイールの値
<i>Mod/After</i>	モジュレーション・ホイールまたはアフタータッチの最大値
<i>Channel After</i>	チャンネル・アフタータッチ
<i>Poly After</i>	ポリフォニック・アフタータッチ
<i>Note</i>	Midi ノートナンバー
<i>Velocity</i>	ノート・オン・ベロシティ
<i>Release Velocity</i>	ノート・オフ・ベロシティ
<i>Pitch Bend</i>	ピッチ・ベンドの値
<i>Breath to CC90</i>	Midi CC ソース
<i>Osc Env A to F</i>	オシレーター・エンベロープ A~F の値
<i>Filter Env A to B</i>	フィルター・エンベロープ A および B の値
<i>Volume Env</i>	ボリューム・エンベロープの値
<i>Multi-Env A to C</i>	マルチ・エンベロープ A~C の値
<i>Filter A LFO to Vibrato LFO</i>	LFO 値の設定
<i>Free LFO A to D</i>	フリーLFO A~D の値
<i>Mod Seq A to C</i>	モジュレーション・シーケンサーA~C の値
<i>Seq Vel</i>	シーケンサーのベロシティ列の値
<i>Seq Free</i>	シーケンサーのフリー列の値
<i>Arp Vel</i>	アルペジエーターのベロシティ列の値
<i>Arp Free</i>	アルペジエーターのフリー列の値
<i>Vector X / Y</i>	XY パッドの X / Y の値
<i>Offset</i>	コンスタント・オフセット
<i>White Noise</i>	ホワイト・ノイズの量
<i>Pink Noise</i>	ピンク・ノイズの量
<i>Note Random 1 / 2</i>	ノート・オンのランダム設定値
<i>Osc A to F</i>	オシレーターA~F の出力
<i>Filter A to B</i>	フィルターA および B の出力
<i>Output</i>	最終出力
<i>Output Left / Right</i>	左および右チャンネルの最終出力
<i>Key / Vel Scale</i>	キーボード/ベロシティのスケールリング

付録 D: モジュレーション・センド一覧

<i>None</i>	モジュレーションなし
<i>Global Volume</i>	メイン・ボリューム（アンプ）・コントロール
<i>Global Mod Volume</i>	メイン・モジュレーション・ボリューム・コントロール（下記参照）
<i>Global Pan</i>	メイン・パンニング・ポジション
<i>Global Pitch</i>	メイン・ピッチ・コントロール（半音単位）
<i>Global Fine</i>	メイン・ピッチ・コントロール（セント単位）
<i>Port Time</i>	ポルタメント・タイム・コントロール
<i>Unison Detune</i>	ユニゾン・ディチューンの量
<i>Unison Spread</i>	ユニゾン・スプレッドの度合い
<i>Strum Time</i>	コード・ストラムの時間差
<i>Volume Envelope Speed</i>	メイン・ボリューム・エンベロープのスピード・コントロール
<i>Volume Envelope Pre Delay</i>	メイン・ボリューム・エンベロープのプリディレイ・タイム
<i>Volume Envelope Attack</i>	メイン・ボリューム・エンベロープのアタック・タイム
<i>Volume Envelope Hold</i>	メイン・ボリューム・エンベロープのホールド・タイム
<i>Volume Envelope Decay</i>	メイン・ボリューム・エンベロープのディケイ・タイム
<i>Volume Envelope Sustain</i>	メイン・ボリューム・エンベロープのサスティーン・レベル
<i>Volume Envelope Fade</i>	メイン・ボリューム・エンベロープのフェード量
<i>Volume Envelope Release</i>	メイン・ボリューム・エンベロープのリリース・タイム
<i>Volume Envelope Retrigger</i>	メイン・ボリューム・エンベロープのリトリガー・タイム
<i>Tremolo / Vibrato Speed</i>	トレモロ/ビブラート LFO のスピード
<i>Tremolo / Vibrato Amount</i>	トレモロ/ビブラート LFO の量
<i>Tremolo / Vibrato Symmetry</i>	トレモロ/ビブラート LFO の対称性の度合い
<i>Tremolo / Vibrato Phase</i>	トレモロ/ビブラート LFO の位相
<i>Tremolo / Vibrato Attack</i>	トレモロ/ビブラート LFO のアタック
<i>Tremolo / Vibrato Decay</i>	トレモロ/ビブラート LFO のディケイ
<i>Dry Volume</i>	ドライ出力チャンネルのボリューム
<i>Dry Pan</i>	ドライ出力チャンネルのパンニング・コントロール
<i>Volume A to F</i>	オシレーターA~Fのボリューム
<i>Mod Volume A to F</i>	オシレーターのモジュレーション・ボリューム・コントロール（下記参照）
<i>Pan A to F</i>	オシレーターのパンニング位置

<i>SubOsc A to F</i>	サブオシレーターのボリューム
<i>Semi A to F</i>	オシレーターのピッチ・コントロール（半音単位）
<i>Fine A to F</i>	オシレーターのピッチ・コントロール（セント単位）
<i>Drift A to F</i>	オシレーターのドリフト・コントロール
<i>Spread A to F</i>	オシレーターのスプレッド量
<i>Type A to F</i>	オシレーターの波形タイプ
<i>WS A to F</i>	ウェーブシェーピングによるモジュレーション量（ウェーブシェーピング使用時のみ）
<i>Shaping A to F</i>	PD/WS シェーパーの量
<i>FM A to F</i>	FM の量
<i>Ratio A to F</i>	FM の速度
<i>Feed A to F</i>	フィードバックの量
<i>Offset A to F</i>	オシレーターの位相オフセット量
<i>Sym A to F</i>	対称性の度合い
<i>PWM A to F Amount</i>	PWM LFO の量
<i>PWM A to F Speed</i>	PWM LFO の速度
<i>PWM A to F Sym</i>	PWM LFO の対称性
<i>PWM A to F Phase</i>	PWM LFO の位相
<i>PWM A to F Attack</i>	PWM LFO のアタック
<i>PWM A to F Decay</i>	PWM LFO のディケイ
<i>Env A to F Amount</i>	オシレーター・エンベロープの量
<i>Env A to F Speed</i>	オシレーター・エンベロープのスピード
<i>Env A to F Pre-Delay</i>	オシレーター・エンベロープのプリディレイ・タイム
<i>Env A to F Attack</i>	オシレーター・エンベロープのアタック・タイム
<i>Env A to F Hold</i>	オシレーター・エンベロープのホールド・タイム
<i>Env A to F Decay</i>	オシレーター・エンベロープのディケイ・タイム
<i>Env A to F Sustain</i>	オシレーター・エンベロープのサスティーン・レベル
<i>Env A to F Fade</i>	オシレーター・エンベロープのフェード量
<i>Env A to F Release</i>	オシレーター・エンベロープのリリース・タイム
<i>Env A to F Retrig</i>	オシレーター・エンベロープのリトリガー・タイム
<i>Filter A / B Freq</i>	カットオフ周波数コントロール。
<i>Filter A / B Q</i>	レゾナンス、リング・フィルターのモジュレーション量、またはコム・フィルターのフィードバック量。母音（Vowel）フィルターには効果なし
<i>Filter A / B Vowel</i>	母音コントロール
<i>Filter A / B Distort</i>	サチュレーション・ディストーションのプリ・フィルター・コントロール

<i>Filter A / B Pan</i>	フィルターのパンニング
<i>Filter A / B Volume</i>	フィルターのボリューム
<i>Filter A / B LFO Amount</i>	フィルター-LFO の量
<i>Filter A / B LFO Speed</i>	フィルター-LFO の速度
<i>Filter A / B LFO Sym</i>	フィルター-LFO の対称性
<i>Filter A / B LFO Phase</i>	フィルター-LFO の位相
<i>Filter A / B LFO Attack</i>	フィルター-LFO のアタック
<i>Filter A / B LFO Decay</i>	フィルター-LFO のディケイ
<i>Filter Envelope A / B Amount</i>	フィルター・エンベロープの量
<i>Filter Envelope A / B Speed</i>	フィルター・エンベロープの速度
<i>Filter Envelope A / B Pre-Delay</i>	フィルター・エンベロープのプリディレイ・タイム
<i>Filter Envelope A / B Attack</i>	フィルター・エンベロープのアタック・タイム
<i>Filter Envelope A / B Hold</i>	フィルター・エンベロープのホールド・タイム
<i>Filter Envelope A / B Decay</i>	フィルター・エンベロープのディケイ・タイム
<i>Filter Envelope A / B Sustain</i>	フィルター・エンベロープのサスティーン・レベル
<i>Filter Envelope A / B Fade</i>	フィルター・エンベロープのフェード量
<i>Filter Envelope A / B Release</i>	フィルター・エンベロープのリリース・タイム
<i>Filter Envelope A / B Retrig</i>	フィルター・エンベロープのリトリガー・タイム
<i>Multi-Envelope A to D Speed</i>	マルチ・エンベロープ・コントロールの速度
<i>Free A to D LFO Speed</i>	フリー-LFO のスピード
<i>Free A to D LFO Amount</i>	フリー-LFO の量
<i>Free A to D LFO Sym</i>	フリー-LFO の対称性
<i>Free A to D LFO Phase</i>	フリー-LFO の位相
<i>Free A to D LFO Attack</i>	フリー-LFO のアタック
<i>Free A to D LFO Decay</i>	フリー-LFO のディケイ
<i>Mod Seq A to C Speed</i>	モジュレーション・シーケンサーのスピード
<i>Mod Seq A to C Amount</i>	モジュレーション・シーケンサーの量
<i>Sequencer Speed</i>	シーケンサーの速度
<i>Arp Speed</i>	アルペジエーターの速度
<i>XY Speed</i>	XY の速度

<i>XY Multiply</i>	XY ポジションの増加量
<i>X Amount</i>	XY における X のオフセット
<i>Y Amount</i>	XY における Y のオフセット
<i>X > Dest 1 to 8</i>	XY における X のモジュレーション量
<i>Y > Dest 1 to 8</i>	XY における Y のモジュレーション量
<i>Osc A mod A to F</i>	FM マトリックスにおいて、オシレーターA~F がオシレーターA にモジュレーションをかける量
<i>Osc B mod A to F</i>	FM マトリックスにおいて、オシレーターA~F がオシレーターB にモジュレーションをかける量
<i>Osc C mod A to F</i>	FM マトリックスにおいて、オシレーターA~F がオシレーターC にモジュレーションをかける量
<i>Osc D mod A to F</i>	FM マトリックスにおいて、オシレーターA~F がオシレーターD にモジュレーションをかける量
<i>Osc E mod A to F</i>	FM マトリックスにおいて、オシレーターA~F がオシレーターE にモジュレーションをかける量
<i>Osc F mod A to F</i>	FM マトリックスにおいて、オシレーターA~F がオシレーターF にモジュレーションをかける量
<i>Osc A to F Out</i>	FM マトリックスにおけるオシレーターA~F の音量
<i>Mod Slot 1 to 20</i>	スロット 1~20 のモジュレーション量
<i>Trigger</i>	モジュレーション先のリトリガー。値が 0 以外の時、前回と異なる値でリトリガーされます。

モジュレーション・ボリュームのモジュレーション先

モジュレーション・ボリュームは、音量がモジュレーション・ソースによって完全にコントロールされる、二次的なボリューム・コントロールです。

たとえば、モジュレーション・マトリックス・スロット内でソースをモジュレーション・ホイール、モジュレーション量を 100%、モジュレーション先をグローバル・オシレーター・ボリュームに設定した場合、ホイールが 0%位置の時にはオシレーターの音量は 0 ですが、ホイールが 100%位置の時には、プログラムされたそのままの音量になります。

もうひとつのモジュレーション・マトリックス・スロットを上記と同様に、ただし、モジュレーション量を-100%、モジュレーション先を異なるオシレーターに設定すれば、モジュレーション・ホイールの位置によって 2 つのサウンドがクロスフェードするプリセットになります。

モジュレーション・ホイールの代わりに鍵盤位置をモジュレーション・ソースに設定すると、音程によってクロスフェードのバランスが変化します。

付録 E: サンプル

サンプル A および B

サンプル A および B のセットには、モノラルのサンプルのみが含まれます。各オブジェクトでは、キーボードの全音域にわたって単体のサンプルが使用されます。これらのサンプルが最良の（最もリアルな）音質で再生される音域は限られています。しかし、トランスポーズされた時にももしろい副作用が生じて、クリエイティブな応用が可能になることもあります。サンプル A および B のサンプル波形は、シーケンサー上でウェーブ・シーケンスを作成する時の素材にも適しています。

パーカッション・サンプル A~C

<i>BD</i>	ベースドラム（アコースティックおよびエレクトロニック）
<i>SN</i>	スネアドラム（アコースティックおよびエレクトロニック）
<i>HH</i>	ハイ・ハット、クローズおよびオープン（アコースティックおよびエレクトロニック）
<i>Clap</i>	クラブ（アコースティックおよびエレクトロニック）
<i>Tom</i>	タムタム（アコースティックおよびエレクトロニック）
<i>Perc</i>	様々なパーカッション・サウンド（アコースティックおよびエレクトロニック）
<i>FX</i>	パーカッション風の効果音（アコースティック）

サンプル ST A および B

ST の文字は「ステレオ」あるいは「スタック」を意味します。スタックされたサンプルは、キーボードの全音域にわたるマルチ・サンプルが含まれますが、鍵盤を押す強さによって異なるサンプル・セットが再生される、ベロシティ・レイヤーを含むものもあります。

<i>Bass01s</i>	マルチ・サンプルのエレクトロニック・ベース
<i>Bass02s</i>	低音域に別のサンプルを含むマルチ・サンプルのエレクトロニック・ベース
<i>Bass03s</i>	サンプルが交互に再生されるマルチ・サンプルのエレクトロニック・ベース。同じ音を 2 回弾いて、サウンドを確認してください。
<i>Bass04s</i>	ベロシティ・スイッチ付きのマルチ・サンプルのエレクトロニック・ベース。ベロシティ値 097 から別のサウンドが鳴ります。
<i>BottleHisS</i>	特殊な金属音を含むボトルのスタック・サウンド
<i>BottleWaveS</i>	ステレオのボトル・ブロー・サウンド
<i>FXBoil02s</i>	摩擦音のようなステレオ特殊効果音
<i>Glass08s</i>	ベロシティ・スイッチ付きのワイン・グラス・ヒット。ベロシティ値 097 から別のサウンドが鳴ります。
<i>Glass09s</i>	サンプルが交互に再生されるワイン・グラス・ヒット。同じ音を 2 回弾いて、サウンドを確認してください。
<i>Glass10s</i>	サンプルが交互に再生されるワイン・グラス・ヒット。同じ音を 2 回弾いて、サウンドを確認してください。
<i>Glass11s</i>	ステレオ定位がランダムに変化するワイン・グラス・ヒット
<i>Glass12s</i>	ステレオ定位がランダムに変化するワイン・グラス・ヒット
<i>Glass13s</i>	ステレオのワイン・グラス・ヒット
<i>Glass14s</i>	ステレオのワイン・グラス・ヒット

Glass15s	ステレオのワイン・グラス・ヒットを組み合わせたもの
Glass16s	ステレオのワイン・グラス・ヒット
GlassFX01s	ステレオのワイン・グラス・エフェクト
GlassFX02s	ステレオのワイン・グラス・エフェクト
GlassFX03s	ステレオのワイン・グラス・エフェクトを組み合わせたもの
MboilHit02s	ステレオのメタル・ボウル・ヒット
MuteG01s	マルチ・サンプルのミュート・ギター
MuteG02s	低音域に異なるサウンドを含むマルチ・サンプルのミュート・ギター
MuteG03s	ステレオのマルチ・サンプル・ミュート・ギター
MuteG04s	単独サンプルのステレオ・ミュート・ギター
Panflute01s	マルチ・サンプルのパン・フルート
Panflute02s	サンプルが交互に再生されるパン・フルート。同じ音を2回弾いて、サウンドを確認してください。
Panflute03s	サンプルが交互に再生されるパン・フルート。同じ音を2回弾いて、サウンドを確認してください。
Panflute04s	ペロシティ・スイッチ付きのパン・フルート。ペロシティ値 097 から別のサウンドが鳴ります。
Panflute05s	サンプルが交互に再生されるパン・フルート。同じ音を2回弾いて、サウンドを確認してください。
RingFX01s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
RingFX02s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
RingFX03s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
RingFX04s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
RingFX05s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
RingFX06s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
R-Tube01s	複数のサウンドをミックスしてループにした、レイン・チューブのステレオ・サンプル
R-Tube02s	ループにしたレイン・チューブのステレオ・サンプル
R-Tube03s	複数のサウンドをミックスしてループにした、レイン・チューブのステレオ・サンプル
Valve01s	フルートのキーを指で弾いて音程を付けたステレオ・サンプル
Valve02s	フルートのキーを指で弾いて音程を付けたステレオ・サンプル
Valve03s	フルートのキーを指で弾いて音程を付けたステレオ・サンプルを2種類ミックスしたもの
Vox-Aah01s	コーラス「アー」をステレオ・マルチ・サンプルしたもの
Vox-Aah02s	ステレオ「アー」コーラスのバリエーション（ミックス）
Vox-Aah03s	ステレオ「アー」コーラスのバリエーション（ミックス）
Vox-Aah04s	ステレオ「アー」コーラスのバリエーション
Vox-Aah05s	ステレオ「アー」コーラスのバリエーション
Vox-Aah06s	ステレオ「アー」コーラスのバリエーション（ミックス）
Vox-Aah07s	ステレオ「アー」コーラスのバリエーション
Vox-Aah08s	ステレオ「アー」コーラスのバリエーション（ミックス）
Vox-Aah09s	ステレオ「アー」コーラスのバリエーション（ミックス）
Vox-Aah10s	ステレオ「アー」コーラスのバリエーション（ミックス）
Vox-Aah11s	ステレオ「アー」コーラスのバリエーション
Vox-hmmm01s	ステレオ「ムー」コーラス

Vox-hmmm02s	ステレオ「ムー」コーラス
Vox-hmmm03s	ステレオ「ムー」コーラスのバリエーション（ミックス）
Vox-hmmm04s	ステレオ「ムー」コーラス／シンセ・ボイスのバリエーション（ミックス）
Vox-hmmm05s	ステレオ「ムー」コーラス／シンセ・ボイスのバリエーション（ミックス）
Vox-hmmm06s	ステレオ「ムー」コーラス／シンセ・ボイスのバリエーション（ミックス）
Vox-oe01s	ステレオ・マルチ・サンプルの「オエー」コーラス
Vox-ooh01s	ステレオ・マルチ・サンプルの「ウー」コーラス
Vox-ooh02s	ステレオ・マルチ・サンプルの「ウー」コーラスのバリエーション
Vox-ooh03s	ステレオ・マルチ・サンプルの「ウー」コーラスのバリエーション（ミックス）
Vox-ooh04s	ステレオ・マルチ・サンプルの「ウー」コーラス（ミックス）
* Vox-syn01s	ステレオ・シンセ・ボイス
* Vox-syn02s	ステレオ・シンセ・ボイス（ミックス）
* Vox-syn03s	ステレオ・シンセ・ボイス（ミックス）
* Vox-syn04s	ステレオ・シンセ・ボイス
* Vox-syn05s	ステレオ・シンセ・ボイス
* Vox-syn06s	ステレオ・シンセ・ボイス（ミックス）
* Vox-syn07s	ステレオ・シンセ・ボイス（ミックス）
* Vox-syn08s	ステレオ・シンセ・ボイス（ミックス）
* Vox-syn09s	ステレオ・シンセ・ボイス
* Wglass01s	ステレオのワイン・グラス・フィンガートーン
* Wglass02s	ステレオのワイン・グラス・フィンガートーン
* Wglass03s	ステレオのワイン・グラス・フィンガートーン
* Wglass04s	スタート・ポイントを変えたステレオのワイン・グラス・フィンガートーン
* Wglass05s	スタート・ポイントを変えたステレオのワイン・グラス・フィンガートーン
* Wglass06s	2種類のサンプルをミックスしたワイン・グラス・フィンガートーン
* Wglass07s	スタート・ポイントを変えたステレオのワイン・グラス・フィンガートーン
* Wglass08s	2種類のサンプルをミックスしたワイン・グラス・フィンガートーンのスタート・ポイントを変えたもの
* Wglass09s	2種類のサンプルをミックスしたワイン・グラス・フィンガートーンのスタート・ポイントを変えたもの
* XMetal01s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
* XMetal02s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
* XMetal03s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
* XMetal04s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
* XMetal05s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
* XMetal06s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
* XMetal07s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
* XMetal08s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
* XMetal09s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
* XMetal10s	Rob Papen パテントのステレオ・サンプル
* XyloOcts	オクターブで重ねたシロフォンのステレオ・サンプル

サンプル ST ビッグ

サンプル ST ビッグのグループには、ステレオ・サンプルやより凝った波形のセットが含まれます。これらのサンプルは、ロードに少し時間がかかることがあります。

<i>OddStr B</i>	Strings B とは異なるスタート・タイムの、クラシック・ストリングスのサンプル
<i>OddStr C</i>	Strings C とは異なるスタート・タイムの、クラシック・ストリングスのサンプル
<i>OddStrings</i>	Strings とは異なるスタート・タイムの、クラシック・ストリングスのサンプル
<i>Strings B</i>	弾く度と同じサンプル・レンジで再生されるクラシック・ストリングス
<i>Strings C</i>	弾く度と同じサンプル・レンジで再生されるクラシック・ストリングス
<i>Strings</i>	弾く度に Strings B と Strings C が交互に鳴るサンプル
<i>Vox-Epic01</i>	大編成のコーラス
<i>Vox-Epic02</i>	Epic01 と同様の編成のコーラスで、サンプルのスタート・ポイントを変えたもの
<i>Vox-Hoe01</i>	「ホウ」という母音の混じったコーラス
<i>Vox-Hoe02</i>	Vox-Hoe01 と同様のコーラスで、サンプルのスタート・ポイントを変えたもの。