



# ソフトウェアユーザーマニュアル

SOFTWARE VERSION 2026  
JP251016



# ソフトウェア使用許諾 (EULA) とシステム条件



本製品を使用するには、EULA (エンドユーザー使用許諾契約) に同意する必要があります。  
EULA (エンドユーザー使用許諾契約) の確認はこちらをクリックします。

システム条件と互換性の確認は、こちらをクリックします。

©2025 UVI.  
全ての登録商標はその権利帰属者の所有物です。





# 目次

イントロダクション.....6	TREE (ツリー) .....58	FALCONチュートリアル 300: イベントプロセッサ.....105	エフェクト .....141
更新履歴.....7	LIST (リスト) .....60	301 アルペジエーター .....106	DELAY
インストール.....12	ライブラリーブラウザー .....63	302 MICRO TUNER.....108	ANALOG TAPE DELAY.....142
FALCONのインストール.....13	ファイルブラウザー.....64	303 スクリプトプロセッサ.....109	DIFFUSE DELAY .....143
スタートアップ画面.....14	プリセットブラウザー .....70		DUAL DELAY X.....144
オーディオとMIDIの設定 .....15	MIXER (ミキサー) .....71	巻末付録 A	TAPE ECHO .....146
サウンドバンクの読み込み.....16	PERFORMANCE (パフォーマンス) .....73	サンプリングオシレーター .....110	TRACK DELAY .....147
構造 .....17	操作に関する一般慣習 .....74	SAMPLE.....111	VELVET DELAY .....148
コンポーネント.....20	ユーザープリセット .....75	SLICE.....112	REVERB
オシレーター.....21	ユーザーテンプレート .....77	STRETCH.....114	BLOOM .....149
エフェクト.....22	PREFERENCES (環境設定) .....78	GRAINS .....115	DIFFUSION .....150
モジュレーター.....23	FALCONチュートリアル 100: シンセシス .....80	IRCAM GRANULAR.....117	IREVERB .....151
イベントプロセッサ.....24	101 プリセット操作 .....81	IRCAM MULTI GRANULAR.....119	SPARKVERB .....152
操作画面.....25	102 PROGRAMの保存.....82	IRCAM SCRUB.....120	MODULATION
ツールバー .....26	103 MULTIの保存 .....83	IRCAM STRETCH .....121	ANALOG CHORUS.....153
ステイタスバー .....28	104 シンプルシンセ .....84	シンセシスオシレーター.....122	ANALOG FLANGER.....154
MAIN (メイン) .....29	105 アルペジオサウンド.....85	8o8 BASS DRUM.....123	ENSEMBLE 505.....155
EDIT (エディット) .....30	106 躍動的なパッド .....87	ADDITIVE.....124	FLANGER.....156
PROGRAM (プログラム) .....32	107 リアルタイム操作できるワブルベース .....89	ANALOG.....126	FREQ SHIFTER .....157
LAYER (レイヤー) .....33	108 サンプルを使用したドラムキット .....91	ANALOG STACK .....127	GRANULIZER .....158
KEYGROUP (キーグループ) .....34	109 ループを使用したドラムキット.....92	BOWED STRING .....128	PHASOR.....159
OSCILLATOR (オシレーター) .....35	110 シンセオシレーターを使用したドラムキット .....93	DRUM.....129	ROTARY.....160
MAPPING (マッピング) .....36	FALCONチュートリアル 200: エフェクトとモジュレーション ... 95	FM .....130	THORUS .....162
MODULATION (モジュレーション) .....40	201 DUAL DELAY .....96	HARMONIC RESONATORS .....131	FILTER
SAMPLE EDITOR (波形エディター) .....46	202 SPARKVERB.....97	NOISE .....132	ANALOG FILTER .....163
EFFECTS (エフェクト) .....49	203 エフェクトラック .....98	ORGAN.....133	BIQUAD FILTER.....164
EVENTS (イベント) .....51	204 マクロ .....99	PHASE SHAPER .....134	BRICKWALL FILTER .....165
MODS (モジュレーション) .....52	205 ホストオートメーション .....101	PLUCK .....135	COMB FILTER .....166
MAPPERS (マップパー) .....54	206 STEP ENVELOPE.....102	SUPRASAW .....137	CROSSOVER FILTER.....167
INFO (インフォ) .....55	207 MULTI ENVELOPE.....103	TEXTURE.....138	DIGITAL FILTER.....168
PARTS (パート) .....56	208 OSC.....104	VOSIM .....139	FORMANT CRUSHER .....169
		WAVETABLE .....140	LADDER.....170
			LOWPASS 12.....171
			LOWPASS 24.....172
			ONE POLE .....173



# 目次

PHASOR FILTER .....	174
REZ FILTER .....	175
SVF.....	176
SALLEN KEY FILTER.....	177
UVI FILTER .....	178
VCF-20 .....	179
VCF-20 DUAL.....	180
VCF-4023.....	181
VOWEL FILTER .....	182
VOWELS.....	183
WAHWAH.....	184
XPANDER FILTER .....	185
<b>EQUALIZER</b>	
3 BAND SHELF .....	186
BIG PI TONE .....	187
CONVOLVER .....	188
DIGITAL EQ.....	189
HARMONIC RESONATORS.....	190
TILT .....	191
TONE STACK.....	192
<b>AMP / STEREO</b>	
AUTOPAN .....	193
GAIN.....	194
GAIN MATRIX .....	195
TREMLO .....	196
UVI WIDE.....	197
<b>DRIVE / DISTORTION</b>	
ANALOG CRUCH.....	198
DIODE CLIPPER .....	199
DRIVE.....	200
EXCITER.....	201
FUZZ .....	202
GUITAR BOXES .....	203
MAGNETIC BASS SHAPER.....	204
OVERDRIVE.....	205
TS OVERDRIVE .....	206
TUBE AMP .....	207
WAVE SHAPER .....	208
<b>DYNAMIC</b>	
3 BAND COMPRESSOR.....	209
3 BAND LIMITER.....	210
COMPRESSOR EXPANDER .....	211
FEEDBACK COMPRESSOR.....	212
GATE .....	213
MAXIMIZER .....	214
OPAL .....	215
STUDIO LIMITER .....	216
<b>PITCH</b>	
HARMONIZER.....	217
SHIFTER .....	218
<b>ANALYSIS</b>	
PHASE METER .....	219
SPECTRUM ANALYZER.....	220
TUNER.....	221
<b>EFFECTRACK .....</b>	<b>222</b>
FILTER .....	223
FUZZ4 .....	224
MAXMS .....	225
FEEDBACK MACHINE.....	226
<b>MISCELLANEOUS</b>	
DISPERSOR.....	227
REDUX.....	228
UVINYL .....	229
<b>レガシーエフェクト</b>	
<b>DELAY</b>	
DUAL DELAY .....	231
FX DELAY.....	232
FAT DELAY.....	233
PING PONG DELAY.....	234
SIMPLE DELAY .....	235
STEREO DELAY .....	236
<b>REVERB</b>	
GATE REVERB .....	237
PLAIN REVERB .....	238
PREDELAY REVERB .....	239
SIMPLE REVERB .....	240
<b>MODULATION</b>	
CHORUS .....	241
CROSS PHASER .....	242
PHASER .....	243
ROTARY (旧) .....	244
<b>FILTER</b>	
AUTO WAH .....	245
FX FILTER .....	246
TALKBOX.....	247
<b>EQUALIZER</b>	
2 BAND EQ.....	248
3 BAND EQ.....	249
8 BAND EQ.....	250
<b>AMP / STEREO</b>	
ROTARY SIMPLE .....	251
ROTARY SPEAKER .....	252
<b>DRIVE / DISTORTION</b>	
DOUBLE DRIVE.....	253
UVI DRIVE .....	254
<b>DYNAMIC</b>	
COMPRESSOR.....	255
LIMITER.....	256
UVI MASTERING.....	257
<b>MISCELLANEOUS</b>	
BEAT REPEAT .....	258
REDUX (旧) .....	259
RING MODULATOR.....	260
ROBOTIZER.....	261
UVI DESTRUCTOR .....	262
<b>イベントプロセッサー</b>	
ARPEGGIATOR .....	264
MIDI OUT.....	266
MIDI PLAYER.....	267
MICRO TUNER .....	268
SCRIPT PROCESSOR .....	269
<b>ANALYSIS</b>	
CHORD RECOGNITION.....	270
VIRTUAL PITCH.....	271
<b>EFFECTS</b>	
ENSEMBLE .....	272
MIDI PITCH DELAY .....	273
NOTE PAN .....	274
SHEPARD.....	275
TAPE MODE.....	276
TIMBER SHIFTING .....	277
TREMLO .....	278
UNISON .....	279
VIBRATO .....	280
<b>HARMONIZATION</b>	
CHORD BANK .....	281
CHORD GENERATOR .....	282
CHORDER .....	283
CHORDER EXTENDED .....	284
SCALE .....	285
TONAL HARMONIZER .....	286
<b>PERFORMANCE</b>	
CHORD STRUM.....	287
LEGATO .....	288
MODWHEEL GLISSANDO.....	289
PORTAMENTO.....	290
PORTAMENTO STEPPED .....	291
STRUM.....	292

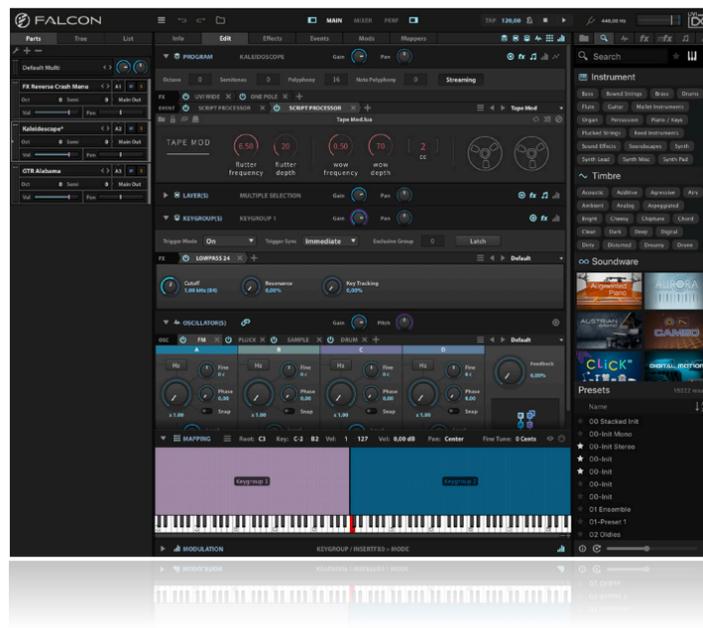


# 目次

STRUM WHEEL .....	293	MIDI DELAY .....	326
PHYSICS		MIDI MONITOR .....	327
BALLOONS .....	294	MIDI RECORD .....	328
BOIDS .....	295	MPE .....	329
SEQUENCING		PROGRAM CHANGE SWITCHER .....	330
CARTESIAN SEQUENCER .....	296	TRANSPOSE .....	331
CHIP ARP .....	297	VELOCITY TEST .....	332
DRUM SEQUENCER .....	298		
EUCLIDEAN DRUM SEQUENCER .....	300	モジュレーター	
EUCLIDEAN KEYS SEQUENCER .....	301	AHD .....	334
EUCLIDEAN TONAL SEQUENCER .....	302	ANALOG ADSR .....	335
GATE MOD .....	303	ATTACK DECAY .....	336
GATE MOD BERNOULLI .....	304	DAHDSR .....	337
GATE MOD POLY .....	305	DRUNK .....	338
MIDI CC LFO .....	306	FLOW NOISE .....	339
MOTION GRID .....	307	LFO .....	340
NODE ARP .....	308	MACRO .....	341
OSTINATO ARP .....	309	MULTI ENVELOPE .....	342
POLYPHONIC SEQ .....	310	MULTI LFO .....	343
PROBABILITY ARP .....	311	PARAMETRIC LFO .....	344
RAIN SEQUENCER .....	312	SMOOTH RANDOM .....	345
SLICE REMIXER .....	313	STEP ENVELOPE .....	346
SNOWFLAKES .....	314	VOICE MODULATOR .....	347
STEP ARP .....	315	外部モジュレーションソース .....	348
STEP LINE .....	316		
WARP SEQUENCER .....	317	巻末付録 B: LUA言語によるスクリプトプログラミング .....	349
WATERFALL .....	318		
WAVE SEQUENCER .....	319	巻末付録 C: FALCON FACTORY プリセット .....	351
UTILITIES			
INVERT PITCH .....	320	リンク .....	360
LIMIT RANGE .....	321		
MAPPER .....	322		
MIDI CC FILTER .....	323		
MIDI CC REDIRECT .....	324		
MIDI CC SMOOTHER .....	325		



# イントロダクション



## FALCON - 思い描いた音を現実に...創造のすべてがここに

Falconは単なる音源ではありません。これは、サウンドデザインの森羅万象です。

オシレーター、エフェクト、モジュレーター、イベントプロセッサーによるセミモジュラー構造は、ひらめきを音へと変換し、形づくることができます。

直観操作のブラウザーと、数千におよぶインスピレーション豊かなプリセットが、これから音作りに臨む方から経験豊富なプロフェッショナルまで、すべての音楽家の創造力を解き放ちます。

## 限界なきサウンドソース

FALCONには、バーチャルアナログ、ウェーブテーブル、フェイズモジュレーション、FM、加算、ドラム、ノイズ、フォルマント、撥弦、ハーモニックレゾネーター、擦弦、サンプル、ストレッチ、グラニューラーなど、シンセサイズとサンプルベースのサウンドジェネレーターを幅広く提供する24のオシレーターが含まれています。それらを重ねたり、マッピングしたり、モジュレートしたりして、自分だけの音色や響きにすることが可能です。

FALCONの最大の強みのひとつは、これらのオシレーターを自由に重ねることが可能で、サンプルベースとアルゴリズムベースの音作りの特性を融合させた、複雑で個性的なハイブリッド音源を構築できる点にあります。使用できるオシレーターの種類や数に制限はなく、使い手の想像力とコンピューター環境の処理能力が唯一の限界です。

## 豊富多彩なエフェクト

FALCONには100種を超える高品位エフェクトが搭載されており、操作性を高めるために「DELAY」「REVERB」「MODULATION」「FILTER」「EQUALIZER」「AMP & STEREO」「DRIVE & DISTORTION」「DYNAMICS」「ANALYSIS」、そして新たに追加された「PITCH」など、用途別にカテゴリ化されています。サウンドを大胆に変化させるクリエイティブな加工から、緻密な音作り、ミキシング、解析に至るまで、あらゆるニーズに応える柔軟なサウンドデザイン環境を提供します。

## 強力柔軟モジュレーション

豊富なモジュレーションソースを所構わず、数を気にすることなく扱えるのもFALCONの大きな魅力です。シンプルなAHD、ATTACK DECAY、DRUNK、アナログタイプのADSR、多段のDAHDSR、クラシックとパラメトリックLFO、自由なモジュレーションを描くマルチとステップエンベロープがお好みのパラメーターにお気に召すままの動きを加えます。オシレーターやエフェクトはもちろん、他のモジュレーターなどFALCONのほぼすべてに適用可能で、よく使うパラメーターをマクロパネルに配置して、明解な直観操作やワンノブコントロールによるダイナミックな演奏パフォーマンスに役立てることも可能です。さらにマッパーを使用することで、その変化の具合も自由自在にカスタマイズできます。

## イベントとスクリプト編集による機能拡張と演奏補助

FALCONでは、様々なスクリプトを使用した着信MIDIを操作したり、アルゴリズム的に生成したりして、演奏を向上させたり、拡張したり、変調したりすることができます。そのデータをスタジオ全体に結線することが可能で、プログラミングの知識なしにおこなえます。また、LUA言語が堪能な方は、FALCONに独自の機能拡張を与え、オリジナルデザインのプロセッサーや音源を作成することが可能で、そのための強力な手段を提供します。

## ワークフロー

FALCONのインターフェースは、プリセット探索やサウンド編集から、音源の作成、マルチチャンネル演奏とミキシングまで、あらゆるニーズに適応します。UIスナップショット、プログラムテンプレート、広範なプリセットの実装、ツリービューなどの機能により、インスピレーションの具現化をより迅速に実現できるように手助けします。

## パフォーマンス

FALCONは、柔軟な操作性を装備します。OSC (OPEN SOUND CONTROL)、ホストオートメーション、自由なMIDIアサインとオーディオルーティング、そして、MIDIラン、キーとベロシティレンジ設定、キースイッチ設定など、1つのインストゥルメントからマルチパートの取り扱いまで自由に設定し、操作することができます。もちろん、スタンドアロンでもDAWのプラグインしてでも、演奏に必要な設定をして、コントロールすることが可能です。

## 欲しい音がすぐそこに

FALCONには1600以上の音色と500ウェーブテーブルがファクトリーライブラリーとして付属します。世界中の卓越したサウンドデザイナーが丹念に仕上げた音色はすべて、読み込んだ瞬間からインスピレーションに満ちたサウンド体験が始まります。すぐに使える即戦力の音を求めるときも、自分だけの音作りの出発点としても、FALCONはあなたの創造に寄り添い、その力の源になります。

さらなる音色や創造性を探求したいときは、FALCON EXPANSIONS (専用拡張)やUVI SOUNDWARE (音源)が新たな扉を開きます。FALCONの高度なアーキテクチャを最大限に活かして設計されたこれらの拡張ライブラリーは、ブラウザーとシームレスに統合され、検索・タグ付け・発見が驚くほどスムーズにおこなえます。





# 更新履歴



## FALCON 2026

### 【追加】

- 4オシレーター: Phase Shaper, SupraSaw, 8o8 Bass Drum, Grains
- 3エフェクト: Bloom Reverb, Tube Amp, Vowels
- 2モジュレーター: Voice Modulator, Flow Noise
- スクリプトプロセッサー: Chord Generator
- 100のファクトリープリセットの拡充

### 【改善】

- UIの各部更新: ノブ、記述、フォント、スペースの調整による操作性の向上
- ArpeggiatorにMarkovian (マルコフ性) モードを追加
- DiffuseDelayとVelvetDelayにビジュアルディスプレイを追加

## FALCON 3.1.1

### 【改善】

- Timbreタグで、ANDとORオペレーションが利用可能に
- 新しいタグブラウザーのユーザーインターフェイスを微調整

### 【解消】

- 新しいタグブラウザーに関連したいくつかの問題とクラッシュ

## FALCON 3.1

### 【追加】

- 新ブラウザー: プリセットタグ、オーディオプレビュー、検索の向上、お気に入り、レイアウトの最適化
- VCF-4023 (フィルターエフェクト): OTAサチュレーションと自己発振するARP 4023 VCF回路 (ARP Odyssey rev1に装備) をバーチャルアナログエミュレーション
- Open Sound Controlアドレスでアンダースコアをスペースに置き換えるオプションを追加

### 【改善】

- Cartesian Sequencerでの二重ノート問題
- Program段以上でサブモジュレーションを接続しようとする際のクラッシュ

## FALCON 3.0.3

### 【解消】

- いくつかの細微な問題

### 【追加】

- 将来リリースの新製品対応

## FALCON 3.0.2

### 【解消】

- 整数とブールパラメーターのオートメーションテキスト表示問題
- Granulizerエフェクトのクリッピングの可能性
- TapeEchoのモノラル化問題
- NoiseオシレーターのRosslerモードの非常に高いピッチに関する問題
- SFZ形式ファイルの取り込みに関する諸問題

### 【追加】

- スクリプトにより多くのウィジェットサポート

## FALCON 3.0.1

### 【解消】

- スタンドアロンバージョンのMIDI出力問題
- MIDI Outのチャンネルの取り扱いに関する問題
- MIDI Recordスクリプトに関する問題
- Mapperプリセットの再読み込み時の問題
- いくつかのFalcon Factoryプリセットのクラッシュ
- いくつかのFalcon FactoryプリセットがMPEで反応しない問題

## FALCON 3.0

### 【追加】

- 3シンセオシレーター: Bowed String, Harmonic Resonators, VOSIM
- 4エフェクト: Dispersion, Harmonic Resonators, Ladder, OPAL
- 3シーケンススクリプトプロセッサー: Motion Grid, Node Arp, Snowflakes
- ユーティリティスクリプトプロセッサー: MIDI CC Smoother
- プログラムエディターのMapper編集列と表示
- MIDI出力 (DAWが対応する場合)
- UIスナップショット機能 (保存と読込)
- プログラムテンプレート
- ファクトリープリセット (+GUI刷新)

### 【改善】

- UIの調整
- Slice Remixerスクリプトの強化
- MPEスクリプトの最適化

## FALCON 2.8.5

### 【改善】

- 重いスクリプトを使用するサウンドバンクの読込速度

### 【解消】

- Performanceページでクラッシュする可能性
- Digital EQ使用時にクラッシュする可能性

## FALCON 2.8.4

### 【追加】

- スクリプトでより多くのカスタマイズに対応

### 【解消】

- 交互ループに関する問題の可能性
- Windows 7対応に関する退化
- Augmented OrchestraやQuadraシリーズでマルチパート使用時のスローダウン

## FALCON 2.8.3

### 【追加】

- スクリプトでより多くのウィジェットに対応
- AAX形式のApple ARM (M1) 対応

### 【解消】

- いくつかの問題

## FALCON 2.8.2

### 【解消】

- Ostinato Arpのサステインペダルの扱い
- いくつかのWindows環境でVST3バージョンがクラッシュする可能性

## FALCON 2.8.1

### 【解消】

- Ableton Live使用時のクラッシュ
- Sliceオシレーターが無サンプル時にSlice Remixerを追加した際のクラッシュ
- Windows環境で長名UFSのボリューム名がブラウザーでカットされる問題

### 【暫定処置】

- OS Xで適切な問題解決があるまでMetalレイヤーを無効

## FALCON 2.8

### 【追加】

- オシレーター: TEXTUREシンセオシレーター
- エフェクト: 新装備のピッチシフトエンジンによるSHIFTERとHARMONIZER (+Pitchカテゴリー)、DIFFUSE DELAY, DUAL DELAY X, VELVET DELAY, GRANULIZER, FEEDBACK COMPRESSOR
- シーケンススクリプトプロセッサー: CHIP ARP, SLICE REMIXER, WATERFALL
- パフォーマンスプロセッサー: PORTAMENTO STEPPED, STRUM WHEEL
- フィジックスプロセッサー: BALLOONS, BOIDS (+PHYSICSカテゴリー)
- エフェクトスクリプトプロセッサー: TAPE MOD
- 新機能を活用した100の即戦力ファクトリープリセットとORGANIC TEXTUREカテゴリー

### 【向上】

- いくつかのM1 CPUに関する最適化
- MULTI ENVELOPEのサンプルドラッグ&ドロップによるエンベロープ適用機能にピッチ抽出設定を追加
- いくつかのフィルターモジュールにキートラッキングパラメーターを装備
- いくつかの歪系エフェクトのUIを更新 (グラフィカル表示やパラメーターの追加)
- いくつかのEQエフェクトのUIを更新 (グラフィカル表示やパラメーターの追加)

### 【解消】

- M1 MacでLogic使用時のクラッシュの可能性
- VST3バージョンにまつわるいくつかの問題
- Analog Chorusでのグリッジノイズの可能性

## FALCON 2.5.6

### 【追加】

- 今後の新製品対応

### 【向上】

- オーディオとUI間の交信に関するCPUの最適化【解消】
- ボリュームマウントの視覚的な不具合

## FALCON 2.5.5

### 【解消】

- VST3版の問題

## FALCON 2.5.4

### 【追加】

- VST3対応

### 【向上】

- ARMに関連した最適化

### 【解消】

- ARM版のREX対応
- いくつかのシーケンススクリプトでのペダル操作の扱いに関連したノートスタックの可能性
- 操作画面に関連したクラッシュの可能性
- Parametric LFOのソングポジショントリガーモードの問題
- その他の些細な修正

## FALCON 2.5.3

### 【解消】

- スタンドアロンバージョンでの新問題
- Step LineプロセッサーのLengthパラメーターの問題
- Strumプロセッサーの問題
- FXモジュレーション削除後のクラッシュの可能性

## FALCON 2.5.2

### 【解消】

- Wavetableオシレーターに関するリグレッション
- スタンドアロンバージョンでのオーディオデバイス変更後のルーティング設定の未更新問題
- いくつかのポップアップメニューのスケールリングの扱い
- MIDI Recordのプロセッサーのビートカウント





## FALCON 2.5.1

### 【解消】

- オートメーション再読み込みに関するリグレッション
- 前 (Prev)・次 (Next) 操作に関するスクリプトエラーの可能性
- Euclidean Keysに関するスクリプトエラーの可能性
- 新装備のシーケンサースクリプトのいくつかでのMIDI CCに関する問題
- スタンドアローンバージョンでのオーディオ設定 (サンプルレートやバッファサイズ) 表示
- Falcon Factoryの更新

## FALCON 2.5

### 【追加】

- Apple ARM (M1) ネイティブ対応
- エフェクト: TS Overdrive、VCF-20、VCF-20 Dual
- モジュレーター: Multi LFO、Smooth Random
- シーケンススクリプトプロセッサ: Cartesian Sequencer、Euclidean Keys Sequencer、Probability Arp、Rain Sequencer、Wave Sequencer、Warp Sequencer
- ユーティリティスクリプトプロセッサ: MIDI Monitor、MIDI Record、Velocity Test
- エフェクトスクリプトプロセッサ: MIDI Pitch Delay、Note Pan
- スクリプトUIのみのスケーリング
- 新機能を活用した100超の即戦力ファクトリープリセット

### 【向上】

- スクリプトモジュールのUI更新: Chord Bank、Chorder、Chorder Extended、Scale、Mapper、Tonal Harmonizer、Step Line、Polyphonic SequencerとMIDI CC LFO
- Sallen Keyフィルターの最適化

### 【解消】

- スタンドアローン版での出力選択に関するリグレッション

## FALCON 2.1.8

### 【解消】

- 出力数に関する問題
- Logic Xでの出力数に関するメニュー表示の問題
- その他マイナーフィックス

### 【更新】

- 新製品対応

## FALCON 2.1.7

### 【更新】

- 新製品対応

## FALCON 2.1.6

### 【解消】

- スケーリング設定時のポップアップの扱い
- アンドゥ時のクラッシュの可能性

## FALCON 2.1.5

### 【更新】

- JUCEによるプラグイン形式 (AU、VST、AAx) およびスタンドアローン
- Sampleオシレーターのリバースパラメーター装備

### 【解消】

- macOS環境でのUIリフレッシュ問題
- スケーリング設定時のポップアップの扱い
- タッチオートメーション時の問題の可能性
- その他マイナーフィックス

## FALCON 2.1.4

### 【解消】

- 旧ビルドで発生した問題

## FALCON 2.1.2

### 【追加】

- グローバルアンドゥ/リドゥ機能
- サウンドバンクのINFO画面切替無効設定

### 【解消】

- いくつかの不明のクラッシュ
- UTF-8フォルダを持つシステムのファイルダイアログに関するリグレッションの問題

## FALCON 2.1.1

### 【追加】

- スケーリング設定に175%を追加

### 【向上】

- スクリプトAPIの強化

### 【解消】

- スケーリング設定時のポップアップの扱い
- その他マイナーフィックス

## FALCON 2.1

### 【追加】

- Feedback Machineエフェクト
- Magnetic Bass Shaperエフェクト
- Step Arpスクリプトプロセッサ
- Gate Mod、Gate Mod PolyとGate Mod Bernoulliスクリプトプロセッサ
- Chord Strumスクリプトプロセッサ
- Arpeggiatorのレコーディング機能
- 40のウェーブテーブル
- 100の即戦力ファクトリープリセット

### 【向上】

- Tonal Euclideanスクリプトプロセッサの強化
- ポップアップ画面のスケーリングの扱い
- スクリプトAPIの強化

### 【解消】

- モノベースラインモード時のArpeggiatorのオクターブ設定の扱い

## FALCON 2.0.9

### 【解消】

- Mapperのリグレッションレンダリングの問題
- Noiseオシレーターで非常に高いピッチ時の問題の可能性
- macOSのCore Graphicsレンダラーの問題
- Windows DPIのリグレッションレンダリングの問題

## FALCON 2.0.8

### 【改善】

- macOSのCore Graphicsレンダラーでの非同期描画が有効になりました

### 【解消】

- EXS形式ファイルの取り扱い
- WaveShaperのデフォルトニー設定時の最適化
- Windows DPIのリグレッションレンダリングの問題
- Step LineとPolyphonic Seqでのサスティンペダルを扱う際の問題
- MIDI Playerのノート範囲から外れる可能性
- SFZ形式ファイルの取り扱い
- IRCAM Multi Granularでの境界線付近のポジションスプレッド処理の問題
- macOS環境のスタンドアローン使用時におけるオーディオデバイスを見失う可能性

## FALCON 2.0.7

### 【解消】

- WaveShaper、Lowpass 12、Lowpass 24の問題発生の可能性
- OSX環境のスタンドアローン使用時におけるオーディオデバイスを見失う可能性
- SFZ形式ファイルの取り扱い
- EXS形式ファイルの取り扱い
- ユーザーインターフェイスの問題

## FALCON 2.0.6

### 【追加】

- マッピングエディターに選択したシェイプに対するスムージングボタンを装備

### 【解消】

- macOS CatalinaにおけるGrageBandのプラグインとして使用した際の問題

## FALCON 2.0.5

### 【改善】

- DMG (インストーラーイメージ) のOSX Catalina対応の承認
- Wavetableオシレーターのエイリアシング処理の向上

### 【解消】

- SFZ形式ファイルの読み込みに関する問題
- Best Interpolationモード使用時の問題

## FALCON 2.0.3

### 【解消】

- SFZ形式ファイルの読み込みに関する問題
- GUIの高解像度環境におけるスクリプトに関するエラーの可能性
- Cubase 10でのプラグインスキャンに関するエラーの可能性

## FALCON 2.0.2

### 【解消】

- お気に入り (Favorite) プリセットに関する問題

## FALCON 2.0.1

### 【解消】

- Additiveオシレーターの低周波発振時におけるクリックノイズ発生の可能性
- プリセット並び順 (Pure Additiveフォルダが一番下に表示される問題)
- 2.0専用プリセットの検索向上
- SFZ形式ファイルの読込問題
- LFOのbipolarモード時におけるRiseとDelayの挙動問題
- Digital EQにおける複数バンド選択エディットの問題
- 44.1kHz以外のサンプルレート時のスペクトラムアナライザーの背景

## FALCON 2.0

### 【追加】

- Additive: 加算合成方式のシンセオシレーター
- Tape Echo: 70年代テープディレイを再現するエフェクト
- Sallen Key Filter: 二次シングルオペアンプの回路モデリングによるノンリニアのサイレンキローパスフィルター
- Redux: アナログビットクラシング用に完全再設計したリサンプルエフェクト
- Formant Crusher: レゾナントフィルターとビットクラッシャーを合わせたボーカルフォルマント効果
- Track Delay: シンプルな信号遅延装置
- Parametric LFO: 変幻自在のLFO変調モジュール
- Step Sequencer: スクリプトベースのステップシーケンスモジュール
- Euclidean Drum Sequencer: スクリプトベースのユークリッドドラムシーケンサー
- Euclidean Tonal Sequencer: スクリプトベースのユークリッドメロディーシーケンサー
- Chord Bank: スクリプトベースのコードトリガー
- Range limiting: 意図的に演奏範囲を制限するスクリプトモジュール
- ユーザーテンプレート
- モジュレーションクイックビュー
- 150以上のウェーブテーブル
- 150以上の即戦力プリセット

### 【向上】

- 3 Band Compressor

### 【解消】

- 様々な問題





## FALCON 1.6.6

### 【解消】

- モジュレーションマトリクススライダーをマウスホイール操作する際のアイテム選択問題
- Digital EQの操作画面問題
- Digital Filterでの安定性に関わる問題
- Preferences/パネルでの非ASCIIディレクトリに関する操作問題
- BandLab Cakewalkの問題

## FALCON 1.6.5

### 【更新】

- セッション再ロード時のサウンドバンクがマウントできないエラー表示

### 【解消】

- サンプルレート変更時のPhaserとCrossPhaserのLFOスピードの問題
- Vienna Ensemble Proの問題

### 【向上】

- Windows環境のHiDPIサポート

## FALCON 1.6.4

### 【解消】

- ProToolsオートメーションの問題
- OSX環境でのDigital EQ表示の問題
- オシレーター表示順問題の可能性

## FALCON 1.6.3

### 【追加】

- IRCAM Scrubオシレーターにサイン、ノイズ、トランジェントボリュームのRemix設定

### 【解消】

- 正逆ループ設定の再生時にループポイントを移動した際の問題
- Digital EQにおけるサンプルレート変更時の問題

## FALCON 1.6.2

### 【解消】

- Digital Filterを18dB/octに設定した際の画面表示
- Windows環境でのUISケーリングの問題
- Micro Tunerといくつかのスク립ト間での干渉問題の可能性
- いくつかのサウンドバンクアップデート後の検索インデックス更新時の問題

## FALCON 1.6.1

### 【解消】

- Digital Filterのグリッジノイズ

## FALCON 1.6

### 【追加】

- Digital Filterエフェクト
- Digital EQ エフェクト
- Wavatableを新たに40拡充
- Expressive E (Touchéの開発元) による50プリセットを含むFalcon Factoryの拡充

### 【解消】

- UISケーリングの問題

## FALCON 1.5.6

### 【解消】

- Windows 7との互換性問題

## FALCON 1.5.5

### 【解消】

- Multi Envelopeの同期問題
- Windows環境における多数サンプルを使用したカスタムドラッグ&ドロップ時の問題

## FALCON 1.5.4

### 【解消】

- 1.5.2以降で発生した空のSliceオシレーターのドラッグ&ドロップにまつわる問題
- 空のMIDI Playerモジュールを再生させた際の問題
- Multiブラウザーがプラグインウィンドウを閉じるのを阻止する問題

## FALCON 1.5.3

### 【解消】

- Xpander Fileterlに関する問題

## FALCON 1.5.2

### 【追加】

- Exciter, Fuzz, OverdriveとCrunchエフェクトにオーバーサンプリング設定を追加

### 【解消】

- Wave Shaperのオーバーサンプリングに関する問題
- オシレーターの種類変更時におけるクラッシュの可能性

### 【改善】

- Sliceオシレーターで、サンプルのマーカー情報からの変更を保持
- 画面表示の細部修正

## FALCON 1.5.1

### 【解消】

- AVX非対応のCPUのWindows環境でのクラッシュ
- Freq Shifterエフェクトに関するクラッシュ

## FALCON 1.5

### 【追加】

- Freq Shifter エフェクト
- WavetableオシレーターにFM機能
- MIDI Delayスク립ト
- MIDI Controls and remapperスク립ト
- Comb Filterのダイレクトキートラッキングコントロール
- UISケーリング機能 (環境設定/Preferences)
- ブラウザーのお気に入りタグ設定
- 検索タブのプレビュー機能 (右ブラウザー)
- Falcon Factoryを100音色追加

### 【解消】

- 既に選択済みの場合、Mapperの選択が更新されない問題

## FALCON 1.4.1

### 【改善】

- エンベローププリセットの読みによるトリガーモードの変更を回避

### 【追加】

- Step lineスク립トにレングスプロパティを追加。ゲートを最大110%に設定可能になり、その際モノフォニックガイド時はオーバーラップします
- マッピングエディターに”Center Root Note”コマンドを追加

### 【解消】

- 1.4.0で発生したエディションに関連した再ロード時の問題
- Stretchオシレーターで、ループを扱った際の問題発生の可能性
- Falcon Factoryプリセット”Prehistory 2 1.4”のシーケンスボタン問題
- Falcon Factoryプリセット”Winter 1.4”のCPUオーバーロード問題

## FALCON 1.4

### 【追加】

- スク립トプロセッサー
  - Scale
  - Polyphonic Seq
  - Chorder 2
  - MIDI CC Redirect
- ファクトリープリセットの拡充
- 右ブラウザーの検索機能

### 【更新】

- MIDIまたはサンプルのドラッグ&ドロップによるMultiEnvelopeのポイント作成

### 【改善】

- Stepline スクリプトプロセッサーのスケール機能追加
- Strum スクリプトプロセッサーの強化

## FALCON 1.3.2

### 【解消】

- Vintage Vault 1を使用したセッションでサウンドバンクをV2のものに置き換えた際の問題
- 非ラテン文字表示の問題 (右ブラウザーの日本語表示対応)
- 前バージョンで発生したUIの問題

## FALCON 1.3.1

### 【更新】

- MultiEnvelopeのポイント数を最大128に拡張

### 【解消】

- Wavetable OSCのSymFormモードでPhaseDistを”0”に設定した際の問題
- Windowsで内蔵ブラウザーからサンプルをドラッグ&ドロップした際にクラッシュする可能性

## FALCON 1.3

### 【更新】

- RotaryエフェクトのGUI刷新と機能追加

### 【追加】

- 基礎的なAnaMarkチューニング形式(.tun)の対応

### 【改善】

- オシレーター表示 (高さの修正)

### 【解消】

- Xpander Filterのボイスごとのイニシャルブースト
- ゼロ位相以外に設定した際のLFOライズタイムの問題
- いくつかのケースにおけるマルチエンベロープのバイポーラー設定に関する問題
- Analog ADSRのサスティンに変調をかけた際にクリックノイズが発生する可能性

## FALCON 1.2.1

### 【追加】

- レイヤーポルタメントカーブ (インスペクター内)
- 基礎的なEXSファイル形式の対応

### 【改善】

- オシレーター表示 (高さの修正)

### 【解消】

- ラウンドロビントリガーモードに設定されている場合、MIDIセレクトによる発音オシレーターの表示に関する問題
- マルチ (Multi) でいくつかのエフェクトをエディットした際にクラッシュする可能性
- AUプラグイン時のコンティニューアパラメーターの表示に関する問題
- OS X プラグインモード時の操作画面に関する問題





# 更新履歴



## FALCON 1.2

### 【追加】

- Phasor: 12段バリエーションのオートマティックフェイザーエフェクト
- Phasor Filter: 12段バリエーションフェイズフィルター
- Diode Clipper: 回路モデリングによるクリップ歪みエフェクト
- IRCAM Stretch オシレーター機能追加
  - Remixセクションの追加: 倍音、ノイズとトランジェントシグナル成分のミキシング機能
- Dual Delay エフェクト機能追加
  - Peak EQ (Frequency, Gain, Q) をフィードバック回路に追加
  - Channel Offsetコントロールをモジュレーションセクションに追加
- Xpander Filter エフェクト機能追加
  - Thicknessコントロールの追加
  - アルゴリズムの選択 (IとII) とオーバーサンプリング設定を追加
- Rotary エフェクト機能追加
  - ユーザーインターフェイスの刷新
  - パラメーター: Box Reverb, Horn Filter, Horn Volume, Drum Volume, Cabinet Model と Cabinet Radiusの追加
- UVI Wide エフェクト機能追加
  - M/S処理時のサイドチャンネルの補正/強調設定を追加
- ファクトリープリセットを100音色追加

### 【改善】

- Tilt エフェクト: ユーザーインターフェイスの刷新
- マウス選択範囲からスタート/エンドポイント設定

### 【解消】

- Stretch / IRCAM Stretchオシレーターのレガートモード時の挙動に関する問題
- メモリーリークの問題
- IRCAM Stretchオシレーターのオフラインバウンスに関する問題

## FALCON 1.1.4

### 【解消】

- Analog OSCに極小のユニゾンディチューン値を設定した際の問題
- Wavetable OSCでクラッシュする可能性
- Arpeggiator, Triggerモード時のソングポジションに関する問題
- ストリーミングモードにおける問題発生する可能性
- 空白のMulti Envelopeループを使用した際の問題
- 連続したマッパーを読み込む際に問題発生する可能性
- Logicでスマートコントロールを使用した際にクラッシュする可能性

## FALCON 1.1.3

### 【改善】

- プラグインバージョンの画面がリサイズ可能に (画面右下のドラッグ)
- Exciter エフェクトに入力と出力ゲインを追加
- 無音時におけるSparkverbとDualDelayのCPU消費を改善

### 【解消】

- MPEスクリプトで同一チャンネルのノートオーバーラップした際の問題を解消
- Effect Rackをプリセット保存する際に問題発生する可能性を解消

## FALCON 1.1.2

### 【改善】

- テイルフィルターユーザーインターフェイス
- ロータリーエフェクト

### 【解消】

- ストップマーカーを含んだストリーミング時の問題
- 幾つかのスクリプトで問題発生する可能性
- Falcon FactoryのIRverbのマクロ接続

## FALCON 1.1.1

### 【改善】

- VST-XMLのドラッグ&ドロップ対応
- LFOに”Song”トリガーモードを追加 (ホストのソングポジションと同期可能に)
- アルペジエーターのコードモードの挙動を改善

### 【解消】

- レイヤー/キーグループにエフェクトトラックを追加した際のカスタムバックグラウンドの表示問題
- バージョン1.1で発生したIRCAM Stretchにループ設定のないサンプルを追加した際の問題
- IRCAM Stretchにとても高いストレッチ設定をした際に発生する問題
- オシレーターでサンプルを差し替えた際にマーカーがリセットされる問題
- アルペジエーターのソングトリガーモードの問題
- Falcon Factoryのマイナー問題

## FALCON 1.1.0

### 【追加】

- Thorus: 最大8ボイスのコーラスエフェクト
- FMオシレーターの機能追加
  - 固定ピッチ (周波数) 設定の追加 (Hzモード)
  - ファインチューンノブの追加 (Hzモードでは倍算設定として機能)
  - スナップレシオスイッチの追加 (Hz設定の整数値クオンタイズによるFM変調のハーモニックスナップング)
  - スタートフェイズの追加
- Pluckオシレーターの機能追加
  - サンプルセクション: スタート、ディチューン、キーフォローの追加
  - ノイズセクション: サステインモードの追加
  - ステレオモードの追加
- エフェクトトラックプリセットの追加
  - M/S Maximiser: M/S仕様のマキシマイザー
  - FUZZ 4: マルチバンドディストーション
- Falcon Factoryを100音色追加
- Falcon FactoryにMPE対応プリセット

### 【改善】

- MPEデバイス (LinnStrument, Roli Seabordなど) 対応のスクリプト
- いくつかのエフェクトでのCPU消費の最適化
- クリップボードを介したモジュールプリセットのコピー&ペースト。このことでインスタンス間のエフェクト設定コピーがより簡単に
- エフェクトトラックがモジュールツリーで独自のフォルダーを装備

### 【解消】

- バージョン1.0.7で発生した Double Drive と UVI Driveの問題
- Convolver と IR ReverbでIRを読み込んだ際にクラッシュする可能性
- Micro Tunerの問題
- オシレーターの種類を変更した際のサンプルマーカーに関する問題
- 大量のMIDIイベントを受信した際のクラッシュ
- 再読み込み時にエディションモードでマトリクスモジュレーション接続のオフセット
- その他のマイナーフィックス

## FALCON 1.0.7

### 【追加】

- 複数選択されたオシレーターの同時操作 (同種のみ)

### 【改善】

- モジュールタブの右クリックによる種類の変更 (タブの長押しと同じ挙動)
- Rotaryエフェクトの改善

### 【解消】

- バージョン1.0.4で発生したMultiEnv のレガート設定時の問題
- Reaperのプラグインとして使用した際のGuitar Boxesの問題
- セッションを閉じる際に問題発生する可能性
- バッチ処理を含む、複数選択されたオシレーター操作の問題
- マッパーを削除した際にクラッシュする可能性
- UVI Drive と Double Driveでフィルターをオンにした際のノイズ発生
- TreeビューでGranular オシレーターを追加した際にクラッシュする可能性
- EditビューでMIDI playerを追加した際にクラッシュする可能
- Sampleオシレーターでサンプルスタートを操作した際の問題
- 膨大な量 (100,000以上) の非同期コマンドを扱うスクリプトプロセッサに関するクラッシュする可能性
- Mono Retriggerモードに関する問題
- サイズが0のスカラー (scala) キーボードマッピング (.kbm) 扱った際の問題

## FALCON 1.0.6

### 【追加】

- Analog Stackモジュールでオシレーターごとにフリーランニング設定 (Treeビューインスペクターからアクセス可能)

### 【改善】

- ランダムLFOでスムーズをかけた際の最初の出力値がランダムにならない問題

### 【解消】

- スクリプトエラーにまつわるクラッシュ
- 全オシレーターの同時エディットまたは選択した際に発生するクラッシュの可能性
- Drunkモジュールのイニシャル値でモジュレーションを扱った際の問題
- 旧バージョンで作成したクロスフェードループ (フォワード) の問題
- Digital Performerでスクリプトを含んだ音色を使用した際のノートスタックの可能性
- Analog ADSRで極端に短いアタックタイムを設定した際に問題発生する可能性

## FALCON 1.0.5

### 【改善】

- バッチエンコーディングの最適化

### 【解消】

- バージョン1.04で発生したいくつかのスクリプトで発生した問題
- Sampleオシレーターのオルタネイトループモードでクロスフェード設定に関する問題発生の可能性

## FALCON 1.0.4

### 【追加】

- alt/optionキーを使用したオシレーター、エフェクト、イベントプロセッサの複製

### 【改善】

- MultiEnv のモジュレーションスピード問題
- S&H LFOの0スピードに設定した際の問題





## FALCON 1.0.3

### 【改善】

- 1つのMIDIポートに限定したオムニ設定
- AUXインサートのPre/Post 設定表示

### 【解消】

- カスタムスタート/ストップマーカを含んだオシレーター種類のバッチ変更
- サンプル読み込みトパーズクリプトの問題
- Mac OS X 10.11以前のグラフィクス処理

## FALCON 1.0.2

### 【追加】

- Treeビューブラウザーに”Reveal in Explorer/Finder” (エクスプローラー/ Finderで表示) コマンド
- パート複製 (duplicate) コマンド (右クリック操作)
- returnキーを使用した親フォルダーアクセス (右パネルブラウザー)
- ポリフォニックのモジュレーションソースに対応したスクリプトプロセッサ (MPE対応モジュール)
- レイヤーグライド (Layer glide) タイムのモジュレーション
- エディションモード (Macro と MIDI learn) にオフセット設定とマップパー (Mapper) 対応
- shiftキーを使用したループポイントの移動
- キーグループリストにkey と velocity 欄 (並び替え可能)

### 【改善】

- 再生・停止のトグル操作による波形エディターのサンプル試聴
- スタンドアロン時のオーディオ設定保持
- デフォルトのVSTオーディオコンフィグレーションの変更。スピーカーアレンジメントを保持しないVSTプラグインホストのための機能です。
- Mac OS X環境のMIDIパネルでの2バイト文字の表示対応
- Noiseオシレーターのランダム機能
- LFOのChaos波形にPhaseパラメーター
- Noiseオシレーターにステレオスイッチ

### 【解消】

- モジュレーションを設定した際のクラッシュする可能性 (レアケース)
- 格納状態のキーグループマッピングビューにサンプルなどをドラッグによるクラッシュの可能性
- NoiseオシレーターのBrown ノイズの音量問題

## FALCON 1.0.1

### 【追加】

- オートメーション名の変更
- IRCAM Streachにレガートモード。通常のStreachオシレーターと同様、後で演奏したボイスのポジションが現在発音中のボイスと同じ箇所からスタートすることが可能になりました。
- Big PI Toneにマスターゲイン
- Treeビューに MIDI モジュレーションの接続表示
- 特定モジュールのユーザーファイルブラウジング
  - ウェーブテーブル:  
保存場所 = \$(documents)/UVI/Falcon/User Data/Wavetable/
  - Pluck エクシテーション:  
保存場所 = \$(documents)/UVI/Falcon/User Data/Pluck/
  - インパルスレスポンス (IR)  
保存場所 = \$(documents)/UVI/Falcon/User Data/IR/

### 【改善】

- マクロ名が自動でホストオートメーション名として反映
- 異なる “.wt” 形式ファイルのインポートに対応
- Xpanderのフィルターモードメニューをカテゴリー表示に変更
- サンプルインポートの自動設定で'を使用したノート名のサンプルに対応

### 【解消】

- 右パネルファイルブラウザーの横幅を変更した際にスクロールバー表示の問題
- アルペジエーターのタイモードの問題を解消 (レアケース)
- ブラウザーの Places (お気に入り) セクションの問題
- MultiEnv でエンベロープの動作ならびにループポイント再生中にポイントを削除した際にクラッシュする問題
- MultiGranular でリバースしたグレインを扱った際にクラッシュする可能性
- AUプラグイン時のパラメーターオートメーション表示の問題
- Treeビューブラウザーの連続状態の問題
- レシオ (ratio) モジュレーション表示の問題
- Organ Harmonic/パラメーターに関するモジュレーションの問題
- スクリプトプロセッサにMIDIポートDを使用した際のエラー発生の可能性



# インストール





## UVI PORTAL

UVI Portal  
ダウンロードとインストール



UVI Portalは、UVI製品の登録とダウンロード、インストール、アクティベーションおよび更新を一括管理するための専用ソフトウェアです。(現段階では英語バージョンのみのご提供となります。)

ご利用のシステム環境に適合したUVI Portalをダウンロードします:

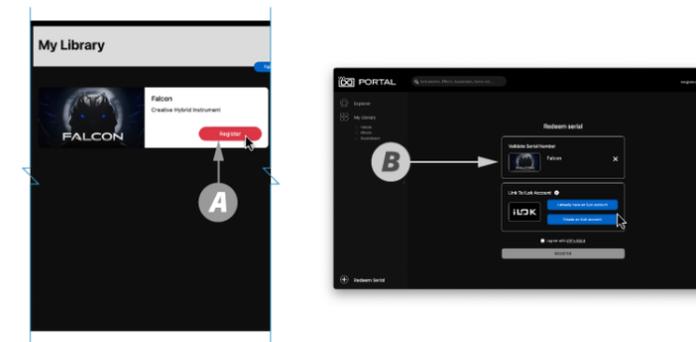
**UVI PORTAL FOR MAC OS**

**UVI PORTAL FOR WINDOWS**

**SONICPASS - サブスクリプションメンバーの方:**  
インストール方法は、こちらに記載しています。

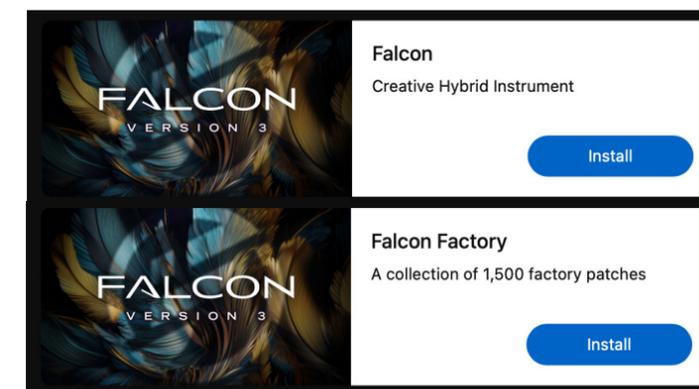
1. UVI PORTALを起動し、お客様のUVIアカウントにログインします。
2. シリアル番号とILOKアカウント (ILOK USER ID) の登録をします。

A - REGISTERボタンをクリックして登録画面を開きます。  
 B - ILOK IDと紐づけて、登録を完了します。  
 ILOK IDをお持ちの方は「I ALREADY HAVE AN ILOK ACCOUNT」  
 持っていない方は「CREATE AN ILOK ACCOUNT」をクリックして、必要事項を入力します。



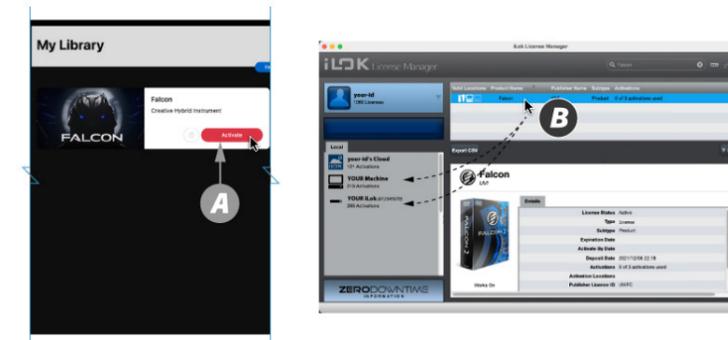
重要 - 登録時のiLok IDを間違えるとサポート窓口を介した修正手続きが必要になり、すぐのご利用ができませんので、ご注意ください。

3. 製品の“**INSTALL**”ボタンのクリックで、FALCONと付属サウンドバンク: FALCON FACTORYのダウンロードとインストールを開始します。



4. 最後にILOK LICENSE MANAGERを起動して、発行されたライセンスのアクティベート (認証) をします。

A - ACTIVATEボタンをクリックして、ILOK LICENSE MANAGERを起動します。  
 B - 発行されたライセンスを見つけて、左側のLOCALリストに表示されている有効なデバイスにドラッグ&ドロップします。



詳細については、**UVI PORTALのマニュアル** をご覧ください。



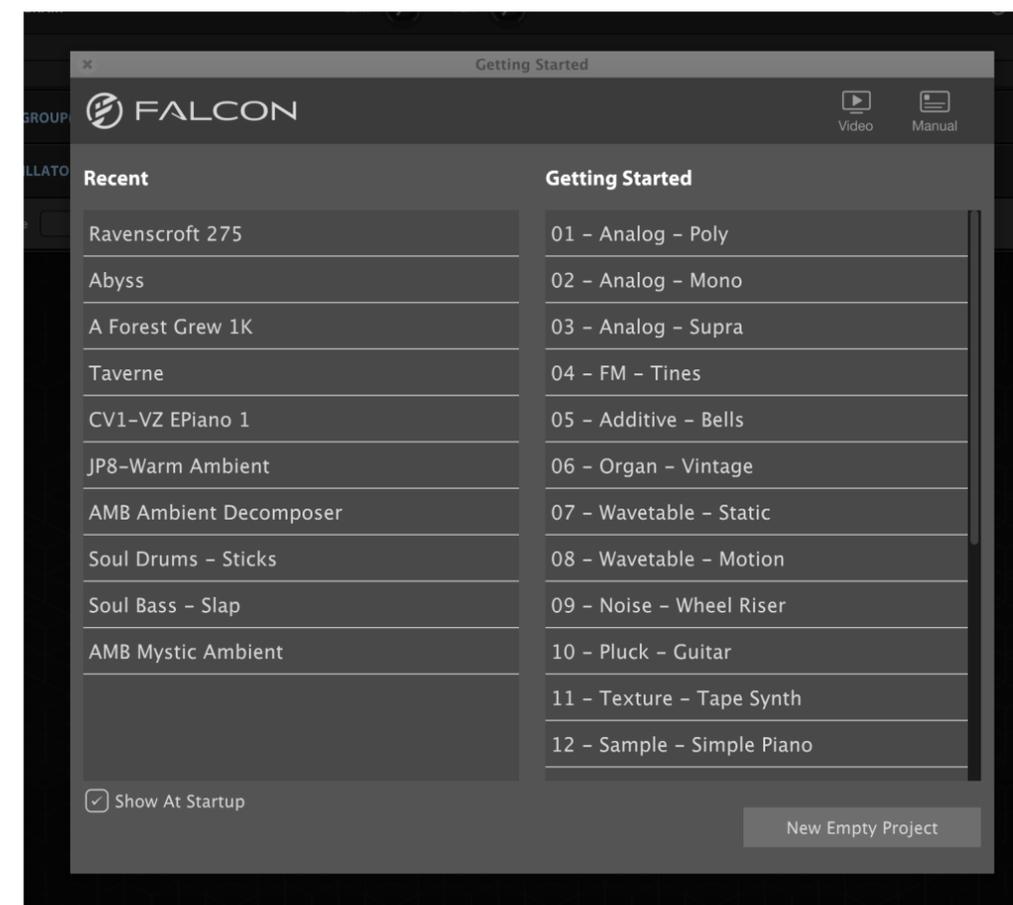


## スタートアップ画面

Falconは通常、スタートアップ画面と共に起動します。この画面は、新規に開始する際に有用なオプションを提供します。

様々なシンセサイザーやサンプラー、MPEなどのセットアップをカバーする、プログラムテンプレートは創造的なプロセスを迅速に始める素晴らしい方法です。自分自身でテンプレートを作成することもできます！

1. FALCONを起動します。
2. 以下のオプションを選択して開始します：
  - A. **GETTING STARTED**からテンプレートを選択して始めます。
  - B. **RECENT**から直近のファイルを開きます。
  - C. **NEW EMPTY PROJECT**をクリックして空の状態から始めます。サウンドバンクのプリセットを選ぶ際もここをクリックします。



その他の設定：

- X - 左上のボタンでこの画面を閉じます。
- SHOW AT STARTUP - チェックを外すことでこの画面なしで起動します。
- VIDEO - ウェブブラウザ経由で、FALCONのYOUTUBEビデオを表示します。
- MANUAL - ウェブブラウザにこのマニュアル (の最新版) を表示 (あるいはダウンロード) します。



## 入出力設定

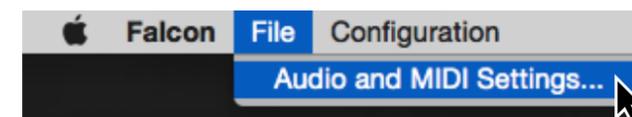
Falconをスタンドアロンでご利用の場合、MIDIの入力とオーディオ出力をする為のデバイス設定が必要です。これらの設定は、Falconを最初に起動した際、あるいは変更が必要な場合(オーディオインターフェイスやMIDIコントローラーの変更、システムアップデート後などの時)におこないます。Falconは、これらの設定保持します。

Falconをプラグインとして利用する場合、オーディオとMIDIの設定は、DAW(ホストアプリケーション)側でおこないます。

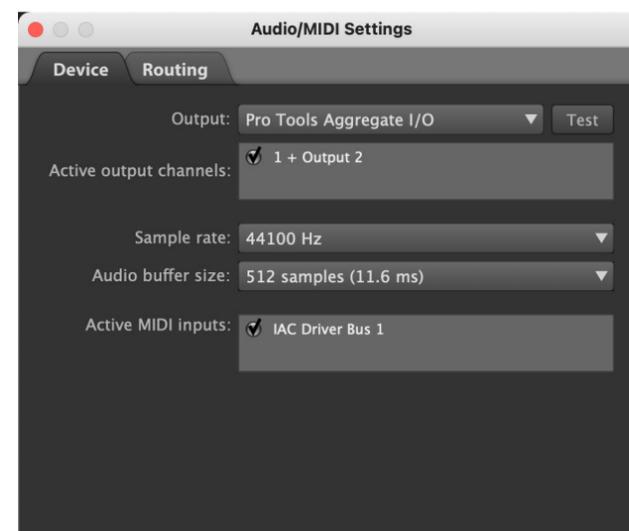
1. FALCON を起動します。



2. ‘AUDIO AND MIDI SETTINGS...’ を FILE メニューから選択します。



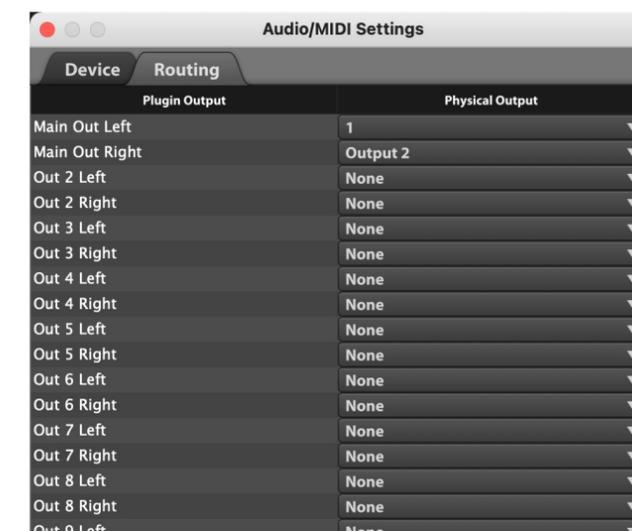
3. 目的のオーディオと MIDI デバイスを設定します。



### DEVICE

オーディオ出力: ドライバーの種類 (API) とオーディオインターフェイス (Output) を選び、表示されたチャンネル (Active output channels) から必要なものを有効にします。そして、サンプリングレート、バッファサイズをメニューから選択します。

MIDI入力: Active MIDI Inputsに表示されているシステムで認識されているMIDIデバイス (ポート) から必要なものにチェックを入れて有効にします。有効にしたMIDIポートの信号はマージされ、Falconに送られます。Falconのパートで適切なMIDIチャンネル (OMNI、またはA1~16) を設定します。



### ROUTING - ルーティング

Falconには、17の独立したステレオアウトが用意されています。オーディオインターフェイスの出力から音色をパート個別に出力する際、Falconの出力がオーディオインターフェイスのどのポートから出力されるのかを設定しておきます。





## UFSパス

UVIおよびサードパーティーデベロッパーから、ハイクオリティのサウンドやインストールメントライブラリーがUVIサウンドバンクとして、数多くリリースされています。UFS形式で供給されているこれらのサウンドバンクは、Falconで読み込んで使用することができます。

サウンドバンクをFalconで使用するには、これらのサウンドバンクファイルがどこにあるのかを設定することで、より快適なファイルアクセスを実現します。

サウンドバンク (UFSファイル) のインストール場所は、内蔵ドライブだけでなく、外付けドライブにインストールをすることも可能可能です。

インストールを実行する前に、UVI PortalのPreferences画面で保管場所を変更することが可能です。保管場所は複数の箇所を設定することが可能で、UVI Portal以外に、FalconのPreferences画面のSoundbanksタブで追加することも可能です。

Falcon ExpansionをFalcon Factory.ufsと同じフォルダーにインストールした場合、フォルダーの設定であれば、ここでの設定は不要です。

UVI WorkstationとFalconを併用している場合、通常のサウンドバンクファイルと、Falcon専用のサウンドバンク (Falcon Factory.ufsやFalcon Expansion) のフォルダを分けておくことをおすすめします。

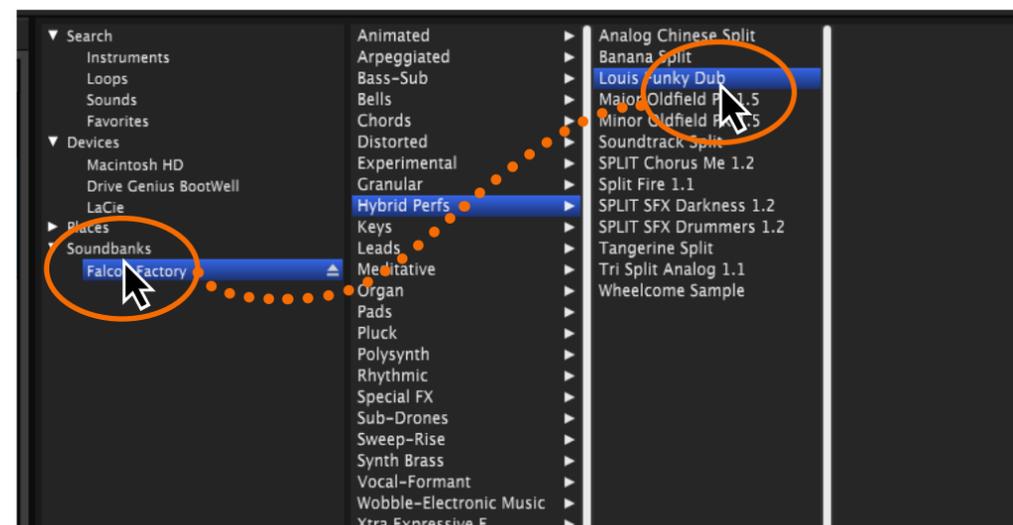
1. FALCONを起動します。



2. パートの‘EMPTY’の箇所をダブルクリックしてブラウザを開きます。

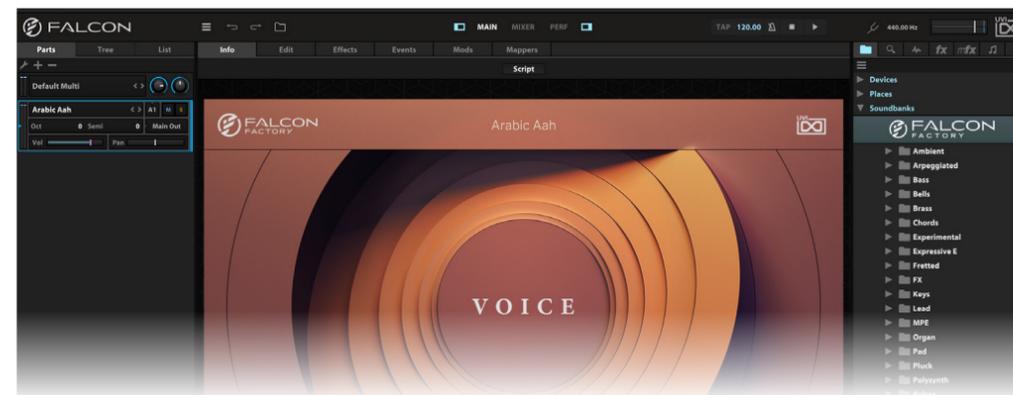


3. ‘SOUNDBANKS’ タブをクリックします。



4. サウンドバンクファイルを選びます。右図の例では‘FALCON FACTORY’から、右隣の欄でカテゴリーを選び、更に階層を辿っていきます。目的のサウンドパッチをダブルクリックすることで、音色が読み込まれます。

5. 操作画面が表示されたら、読み込み完了です。どうぞお楽しみ下さい！



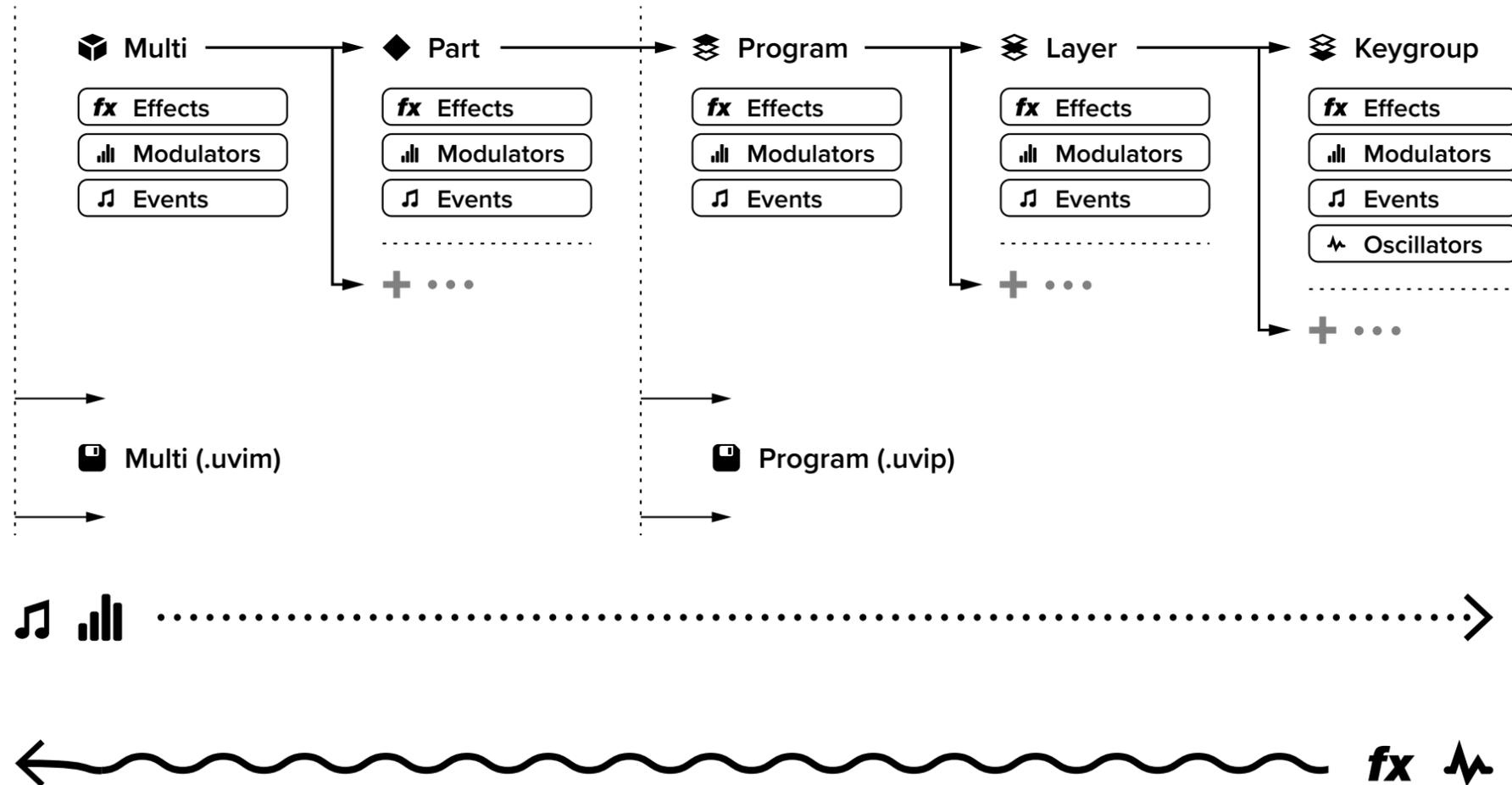


# 構造





## Falconのシステム構造



**FALCON**は直感操作と深層までエディットに集中できるよう、各コンポーネントの階層化がなされた設計と構造に仕上がっています。

FALCONはインスタンスごとに次の要素を保有します：

- 1つの**マルチ (MULTI)**は以下の要素を保有...
- 1つまたは複数の**パート (PART)**

**パート**は次の要素を保有します：

- 1つの**プログラム (PROGRAM/パッチ)**は以下の要素を保有...
- 1つまたは複数の**レイヤー (LAYER)**は以下の要素を保有...
- 1つまたは複数の**キーグループ (KEYGROUP)**は以下の要素を保有...
- 1つまたは複数の**オシレーター (OSCILLATOR)**

各階層には音色を形成するオプションが豊富に用意されています：

- **モジュレーション (MODULATION)** コントロール：LFO、エンベロープ、MIDIコントローラーなど
- **オーディオエフェクト (FX)**：フィルター、ディレイ、リバーブなど
- **MIDIイベント (EVENT) プロセッサ**：アルペジエーター、マイクロチューナー、スクリプトプロセッサなど

**メモ**：エンベロープのノートトリガーが機能するのは**キーグループ**のみです。上位の階層 (レイヤーやプログラム) では機能しません。





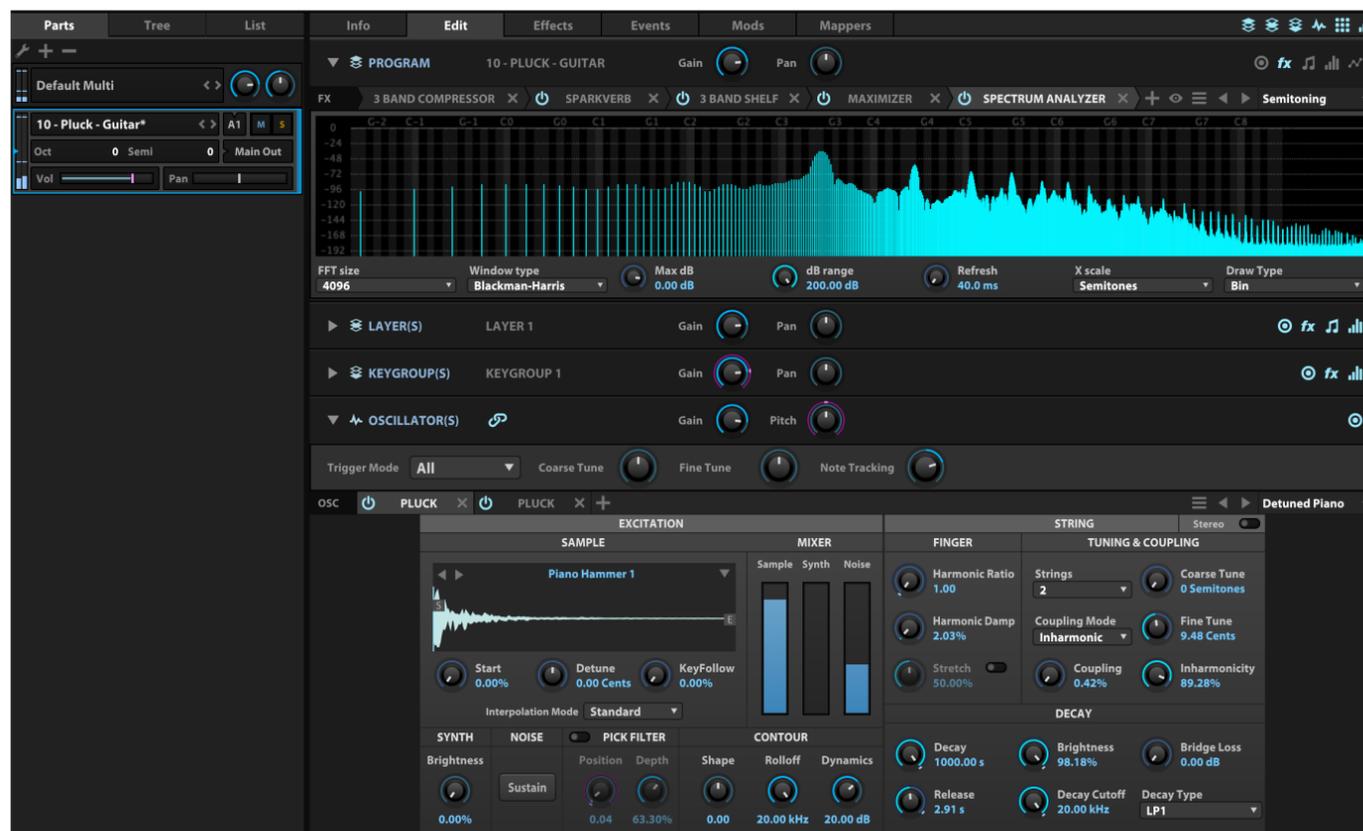
# 構造



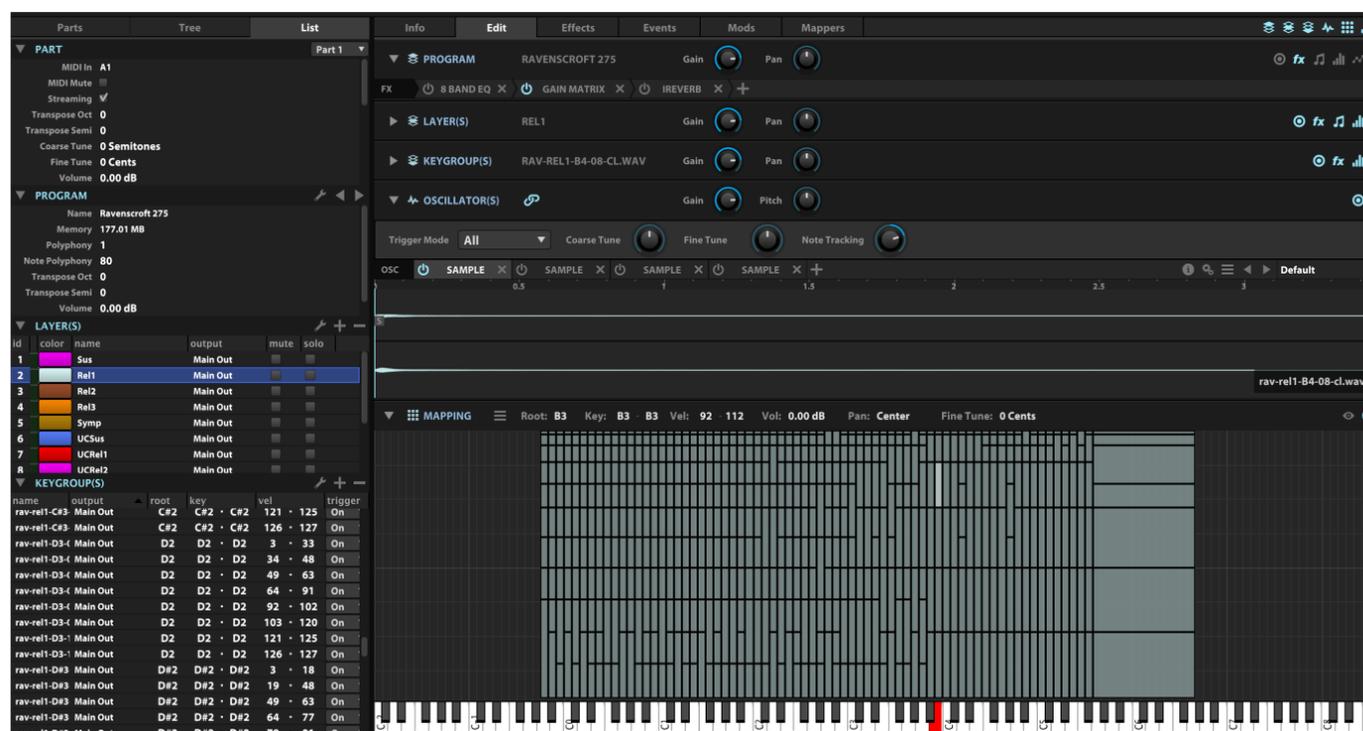
例えば、マルチ (multi) はドラムループとグランドピアノの2つのパートを含みます。このドラムループは1つサンプル再生をするためのオシレーターで1つのキーグループによるシングルレイヤーで、グランドピアノの音色は3つのレイヤーで構成され、それぞれのレイヤーに多数のキーグループが含まれています。このピアノに含まれているキーグループはそれぞれにサンプル波形が設定され、さらに複数のエンベロープと1つのスクリプトプロセッサで制御され、そのオーディオ信号はリバーブ、EQとマルチバンドコンプレッサーに送られます。

操作はとてもシンプルです。Falconを起動し、音色またはループを読み込めば、その構造や挙動を気にすることなくすぐに演奏ができます。その一方で、全く何も無いところからのサウンドデザインをしたいという欲求を満たすことも可能です。数百のオシレーター、無数のミュージレーションソースで構成されたオリジナルのマルチレイヤープログラムの創作も、複数の音色とループで構成されたマルチパートの音源の構築も自由で、Falcon内でミキシングとエフェクト処理も自在におこなえます。

Falconに含まれる音色やサードパーティーを含む数多く用意されている市販のライブラリーは、どれも洗練されたプログラミングによって、ほとんどエディットをする必要はありません。しかしながら、Falconはこれらの音色の細部に入り込み、ご自身のテイストの趣くまま、さらなる調整も可能です。

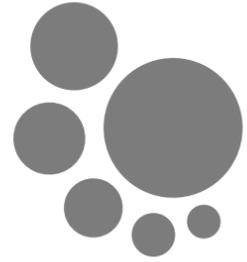


1つ'Pluck'オシレーターに、スペクトラムアナライザーをプログラム階層に追加した状態



多数のサンプルオシレーターで形成されたキーグループとエフェクトを複数持つ、綿密に設計された VI Labs Ravenscroft グランドピアノ音源のレイヤーの1つ





# コンポーネント





## オシレーター

オシレーターを自由に重ねられることは、Falconの最も注目すべき点の1つです。サンプルベースのオシレーターとシンセアルゴリズムを1つのソフトウェア上で、組み合わせられるこのハイブリッドインストゥルメントは、サウンドデザインにこれまでに無い柔軟さと多様性をもたらします。音色プリセットを構築する上で、オシレーターの種類と数に制限はありません。イマジネーションとコンピューターの処理能力が許す限り、自由に追加し、組み合わせることが可能です。

### OSCILLATORS - オシレーター

オシレーターFalconで音色プログラムを作成する際に最も基本的なブロックとなります。オシレーターによってベースとなる音が出力されます。このソースサウンドに変調と変化をかけたリ、他のオシレーターサウンドと混ぜることで音色を形成していきます。Falconのオシレーターは大きく分けてシンセシス (synthesis) とサンプリング (sampling) の2つの種類が用意され、その中でさらに細分化されたものが用意されています。

### SYNTHESIS - シンセシス

シンセシスオシレーターは、純粋に音を生成します - オーディオサンプルのトリガーはしません。シンセシスオシレーターは伝統的なバーチャルアナログから、ドラムモデリングや弦楽器のシンセシスまで、多種多様取り揃えています。

### SAMPLING - サンプリング

サンプリングオシレーターは、オーディオサンプル (波形) の再生をします。サンプリングオシレーターは基本的なピッチとスピードのトランスポーズをおこなうものから、ドラムループのスライス、グラニューラーピッチまで、異なるものを幾つか取り揃えています。

各種オシレーターの詳細については、  
[巻末付録 A > オシレーター]  
の項目に記載しています。



シンセオシレーターの1つ: Analog Stack



サンプリングオシレーターの1つ: IRCAM Multi Granular



## fx

### エフェクト

100以上の高品位エフェクトを装備します。これらのエフェクトは、扱いやすいようにDelay、Reverb、Modulation、Filter、Equalizer、Amps and Stereo、Drive and Distortion、Dynamics、Analysisなどにカテゴリー分けされ、有用なプリセットともに用意されています。これらのエフェクトは、サウンドデザインから、ミキシング、解析まで、クリエイティブワークからマスター処理まで、Falcon上でのあらゆる作業に適しています。

#### EFFECTS - エフェクト

エフェクトはオーディオ信号の加工をおこないます。この中にはフィルター、リバーブやディレイなどの伝統的なエフェクトからフェイズメーターやスペクトラムアナライザーなどの先進的な解析ツールまで取り揃えています。エフェクトは1つのキーグループからマスター出力まで、マルチ内のすべての階層で独立して追加できます。

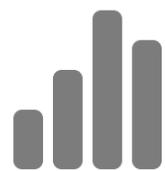
#### MULITFX - マルチエフェクト

複数のエフェクト設定を1つのグループにまとめてMulti FX (マルチエフェクト) プリセットとして、保存とリコールが可能です。このことで、より複雑なエフェクトチェーンのリコールを効率よくおこなうことができます。

エフェクトの利用に関する追加情報は、  
[操作画面 > MAIN > EFFECTS]  
の項目に記載しています。

各種エフェクトの詳細については、  
[巻末付録 A > エフェクト]  
の項目に記載しています。





## モジュレーター

Falconには、強力なモジュレーションジェネレーター：AHD、Analog ADSR、Attack Decay、DAHDSR、Drunk、LFO、Multi Envelope、Step Envelopeなどが用意されています。これらのジェネレーターは、モジュレーションソースとして、Falcon上のパラメーター、ほぼ全てに割り当てることが可能です。時間経過や演奏と連動した変化をオシレーター、エフェクトパラメーターはもちろんのこと、他のモジュレーションソースにかけることも不可能ではありません。パッチシンセのように自由に割り当てること、サウンドに動きを与え、複雑を極めた設定も直観的にこなうことができます。



Multi Envelope (マルチエンベロープ) は、制限の無いポイント設定による複雑なカーブコントロールと補間オプションを装備

### MODULATORS - モジュレーター

Modulatorはコントロールパラメーターに変化をもたらす信号の生成と扱いをおこないます。この信号はオーディオあるいはMIDI信号に直接影響を与えるものではありません。モジュレーションは、Falcon上のコントロールに働きかけます。このコントロールパラメーターに影響を与えることをモジュレーション(変調)と呼び、パラメーターに変調をかける信号源はモジュレーションソースといいます。モジュレーションソースにはインターナル(internal = 内部)とエクスターナル(external = 外部)の2つにカテゴリ分けされます。

### INTERNAL - インターナル

Falconのマルチまたはプログラム内の信号を選ぶことができます。様々な異なる種類のエンベロープやLFOが用意され、モジュレーションソースとして扱えます。これらの要素はマスター、パート、プログラム、レイヤー、キーグループとFalconのどの階層でもモジュレーションを割り当てることができます。

マクロ(macro)は特別に用意されたインターナルモジュレーションです。コントロールパラメーターにマクロをソースとして割り当てた場合、マクロはインフォ(Info)タブに表示されます。画面上のマクロを操作すると、割り当てられたパラメーターが連動して動作します。マクロはコントロールパラメーターを1つだけ割り当てて、1対1で操作することができます。音色(プログラム)を作った際によく使用するパラメーターのショートカットを用意する際に最適です。また複数のパラメーターを1つのマクロに割り当てることも可能です。このことでツマミ1つで複雑な変化を操作する特別なパラメーターを作成する場合や、複数パラメーターをボタン1つで一括オン・オフを扱う際に有効です。

### EXTERNAL - エクスターナル

Falcon外からの信号を扱います。コンティニューアスクонтроローラー(CC)、ピッチベンド、ベロシティ、アフタータッチなどのMIDIメッセージがこれに該当します。また、ランダムイズやオルタネイトなど、予め定義されているエクスターナルソースも用意されています。

Falconをプラグインとして利用する場合、コントロールパラメーターをホストアプリケーション(DAW)のオートメーションコントロールと紐づけることが可能です。ホストオートメーションはFalconに用意されているモジュレーションオプションとホストアプリケーションのモジュレーションとオートメーション機能を結びつけます。

モジュレーションの利用に関する追加情報は、  
[操作画面 > MAIN > MODULATION]  
の項目に記載しています。

各種モジュレーションの詳細については、  
[巻末付録 A > モジュレーター]  
の項目に記載しています。



## イベントプロセッサ

Falconには、MIDI信号を扱うイベントプロセッサが装備されています。このモジュールは、オシレーター発音前のFalconに入力されたMIDI信号の解析や加工をおこないます。このことによって、自動アルペジオ演奏をおこなったり、実際ギター演奏のようにギターサウンドをかき鳴らしたり、民族楽器演奏に最適なチューニングに変更したり、MIDIファイルで音源を再生したりすることができます。

### EVENT PROCESSORS - イベントプロセッサ

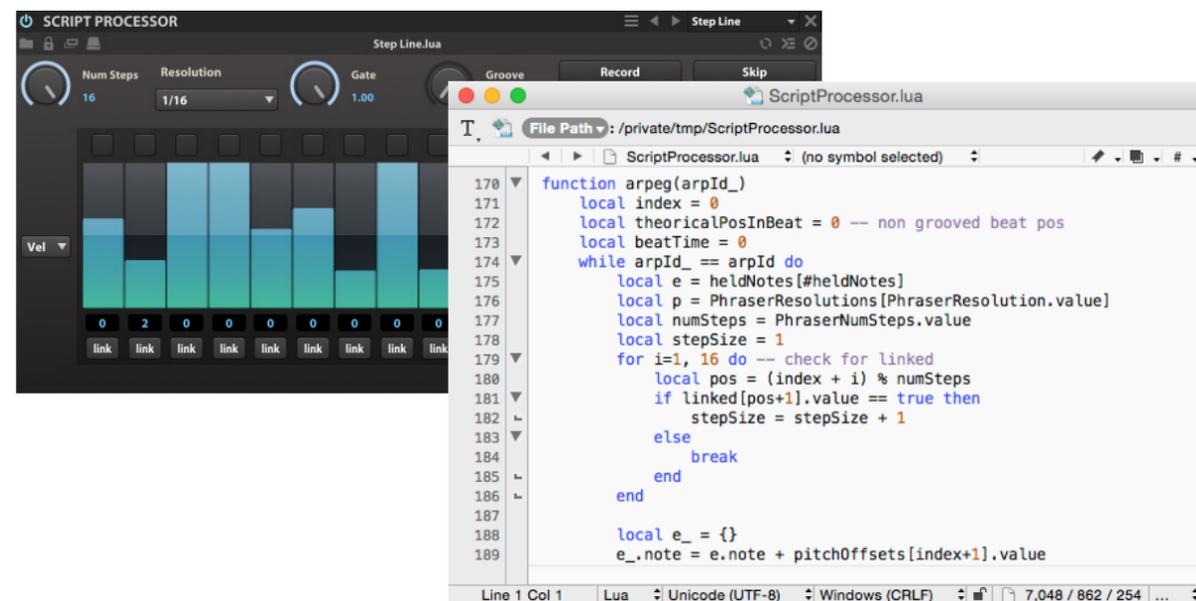
イベントプロセッサは、MIDI信号を扱います。一番よく知られているMIDIのシグナルプロセッサはアルペジエーターやマイクロチューナーです。スクリプトプロセッサ (script processor) はより複雑でカスタマイズされた信号処理・加工をいたします。

### SCRIPT PROCESSORS - スクリプトプロセッサ

イベントプロセッサの1つであるスクリプトプロセッサは、開発言語の Lua を使用して作成することが可能で、Falconの機能拡張に使用します。ファクトリーのスクリプトプロセッサには、Chorder、Harmonizer、Unison、EnsembleなどのMIDIエフェクトが用意されています。これらのプロセッサの”Edit Script”ボタンをクリックすることで、その内容を確認することができます。また、これらのプロセッサをお好みに合わせてエディットすることも不可能ではありません。スクリプトプロセッサは、洗練されたコードプログラミングベースによる、これまでにない柔軟なアプローチでのサウンドデザインとオリジナルインストゥルメントの開発への可能性をもたらします。

イベントプロセッサの利用に関する追加情報は、  
[操作画面 > MAIN > EVENTS]  
の項目に記載しています。

各種イベントプロセッサの詳細については、  
[巻末付録 A > イベントプロセッサ]  
の項目に記載しています。



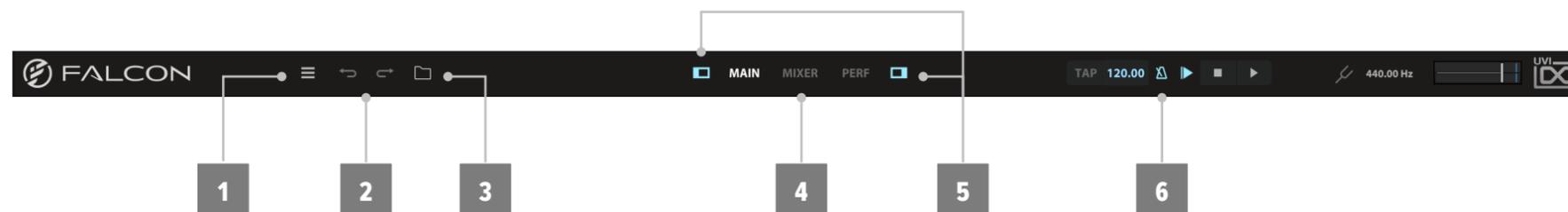
Falconのスクリプトプロセッサは、オリジナルツールの作成を強力にサポート





# 操作画面





## ツールバー

ツールバーは画面上端に表示されています。ツールバーのコントロールはFalcon全体に関するコントロールパラメーターが用意されています。ツールバーはメイン、ミキサー、パフォーマンスのどの画面に切り替えても常に表示されます。

- 1 メインメニュー**  
 ツールバーのメインメニューには、ファイルの読み込みと保存やFalconに関する設定コマンドにアクセスします。メニューは以下のセクションに分割されています：
- [ユーザープリセット > MULTI の保存と読込]
  - [ユーザープリセット > PROGRAM の保存と読込]
  - [アンドゥとリドゥ、アンドゥヒストリー]
  - [スナップショット]
  - [環境設定 (Preferences)]
  - [画面サイズ]

**SNAPSHOT** コマンドは、画面の左と中央パネルの状態を保存 (SAVE)、読込 (LOAD) および、直近 (RECENT) の保存済みのものを選択するために使用します。

- 2 UNDO (取り消し) と REDO (やり直し)**  
 2つの折り返し矢印ボタンはそれぞれ、直近操作の取り消しとやり直しを操作します。また、メインメニューの HISTORY... で、ヒストリーダイアログを開いて、操作履歴を遡ることが可能です。

- 3 ブラウザー**  
 フォルダーアイコンボタンのクリックで、選択パートに音色プログラムを読み込むブラウザーを開きます。この操作は、パートプログラム名のダブルクリックと同じです。  
 詳細は [操作画面 > MAIN > ライブラリーブラウザーおよびファイルブラウザー] の項目に記載しています。

- 4 画面切替**  
**MAIN**、**MIXER** および **PERF** ボタンは、Falcon の主要画面 (メイン、ミキサー、パフォーマンス) の切り替えに使用します。詳細は、[操作画面 > MAIN]、[操作画面 > MIXER] と [操作画面 > PERFORMANCE] の項目に記載しています。

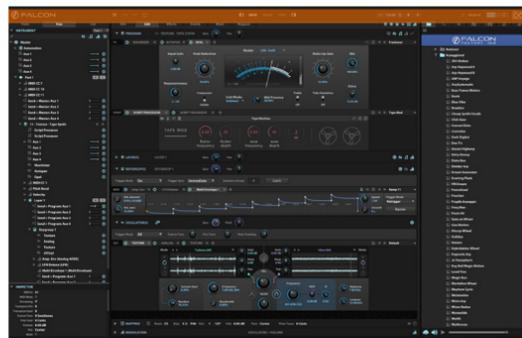
- 5** 画面左右のサイドバーは、ツールバー上の **ボタン操作で表示・非表示** にできます。左のサイドバーで、**パート (PARTS) エディター**、**ツリー (TREE) エディター**、**リスト (LIST) エディター** の表示と右サイドバーで、**プリセットブラウザー** の表示を扱います。

**[メモ]**：左のサイドバーはメイン (MAIN) ビューと連動します。他の2つの画面では使用しませんので、サイドバーボタンの設定と関係なく自動で隠れます。

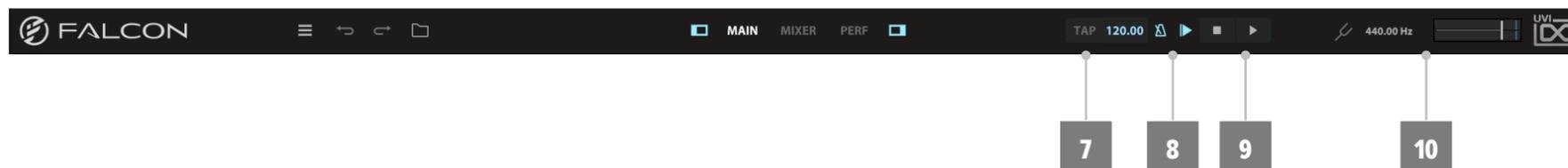
- 6 テンポとトランスポートコントロール**  
 Falcon は現在の **テンポ** をツールバーに表示し、10 から 400 bpm の間で設定することが可能です。設定の変更は上下のマウスドラッグ、あるいはダブルクリックしての数値入力でおこないます。このテンポによって、Falcon 内のテンポシンク可能なパラメーターに作用します。

**[メモ]**：ホストシンク (Sync To Host) スイッチがオンになっている場合、手動設定は機能しなくなります。  
 タップ機能を使用して、テンポを設定することも可能です。'TAP' ボタンを数回クリックしてテンポを決定します。





## ツールバー



**7** テンポの手動設定は、数値操作以外に、タップテンポも利用できます。**TAP**ボタンをリズムに合わせて数回クリックすることで、それに応じたテンポが設定されます。

**8** Falconをプラグインとして扱う場合、ホストアプリケーション(DAW)のテンポに同期することができます。**'SYNC TO HOST'**をオンにすることで、ホストのテンポがそのまま、Falconのテンポとして設定されます。また、Falconをスタンドアロンで起動した際、このボタンでMIDI入力ポートからのMIDIクロックのテンポに同期します。プラグインモード時では、**'オートプレイ (AutoPlay)'**スイッチが表示され、オンにすることでFalconの再生と停止が、ホストアプリケーションの再生・停止と連動します。スタンドアロンモードではオートプレイは表示されません。オートプレイに関する情報は、[操作画面> MAIN > PARTS > オートプレイ]の項目にも記載しています。

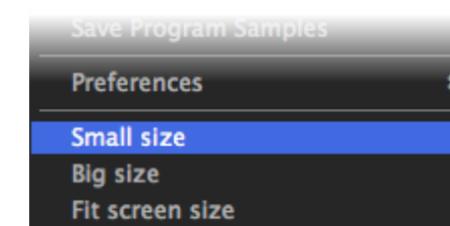
**9** **再生**と**停止**ボタンは手動で、Falconの再生と停止を操作します。オートプレイが有効に設定されている場合でもこの2つのボタンはホストアプリケーションの動作と連動し、その挙動をあらわします。

**10** **グローバルチューンとボリューム**  
**'グローバルチューン'**すべてのパートに影響する全体のチューニングを設定します。ミドルC上のA=440HZをリファレンスピッチとし、392HZ から493.88HZの間で調節が可能です。

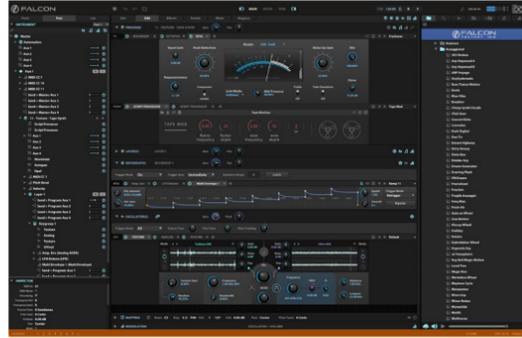
**'グローバルボリューム'**メインアウトの音量を調節します。

### 画面サイズ

Falconの画面サイズを変更します。メニューから、小 =Small size、大 =Big Size またはディスプレイサイズに合わせる =Fit screen sizeを選ぶことができます。

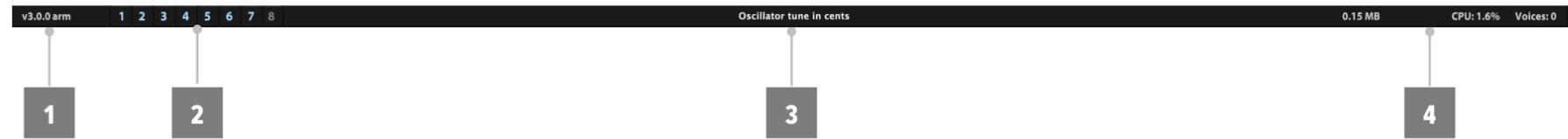


**[メモ]**:画面サイズの変更は、ウィンドウ左下端のクリック&ドラッグでもおこなえます。



## ステイタスバー

ステイタスバーは画面下端で、様々な情報を表示します。マウスオーバーした箇所の情報確認に便利です。

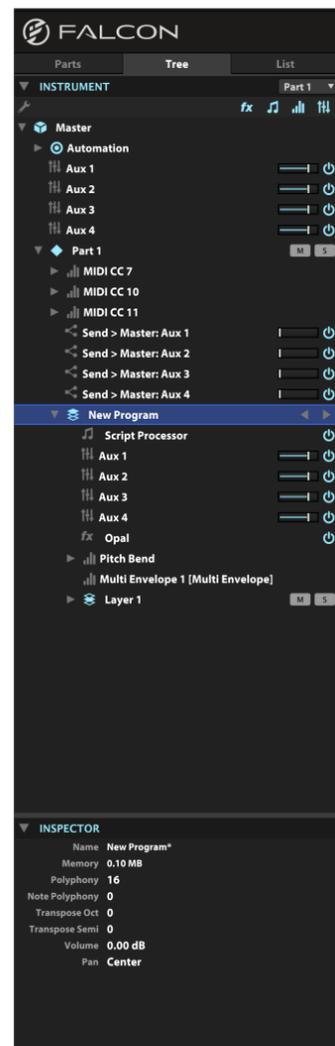


- 1 バージョン**  
Falconのバージョンをステイタスバーの左端に表示します。
  - 2 ワークスペース**  
FalconのUI (左と中央パネルで構成されたメインのユーザーインターフェイス画面) 構成を最大8つまで保存し、切り替えることが可能です。  
ワークスペースの保存は、希望番号のShift + クリックをします。これで現在の画面構成がワークスペースとして保存されます。  
保存済みのワークスペースはボタンの番号表示が明るくなり、クリックをすると、画面構成はそこに保持された状態に切り替わります。  
保存済みのワークスペースの削除は、希望のボタンをCmd/Ctrl + Shift + クリックします。
- [メモ]**: ワークスペースとスナップショットは、いずれもFalconのUIを操作するために使用しますが、個別に機能します。

- 3 ホバーヘルプ**  
Falcon上のアイテムにマウスカーソルを重ねた際に、関連した情報を (英語で) 表示します。例えば、ツールバー右端のスライダーにカーソルを置くと”Global Volume”と表示され、オシレーターモジュールのCoarse Tuneノブの場合は”Oscillator tune in semitones” = オシレーターのチューニングを半音単位で調節と表示します。
- 3 CPUパフォーマンス**  
ステイタスバー右側には現在のマルチのパフォーマンス (CPUリソース消費) に関する状況が表示されます。左から：
  - メモリ占有量
  - CPU消費率
  - ボイス数



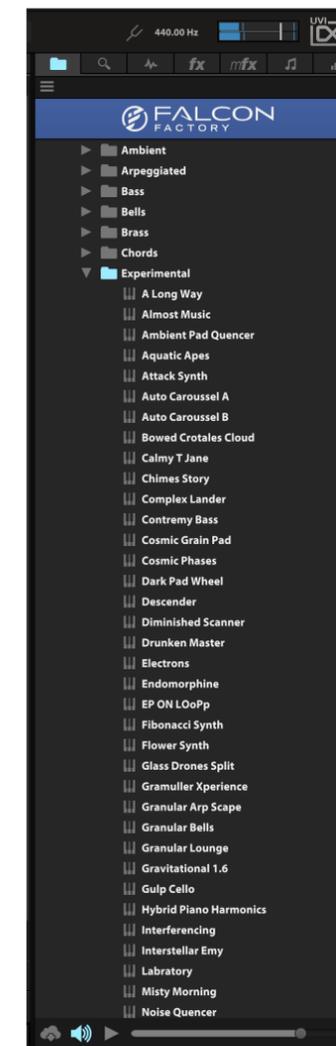
# 操作画面 » MAIN (メイン)



左サイドバー



センターパネル



右サイドバー

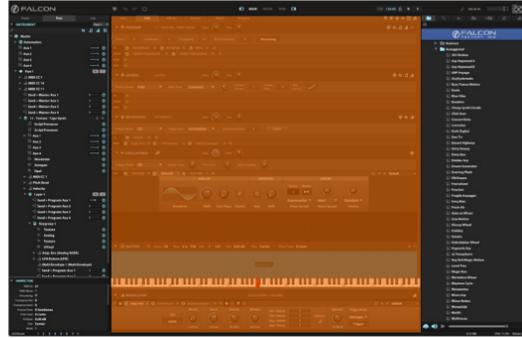


## メイン

メイン (MAIN) ビューはFalconで最も重要な部分で、パートの作成とエディット、そしてパート内のインストゥルメントの構築やサンプルのエディットをおこないます。

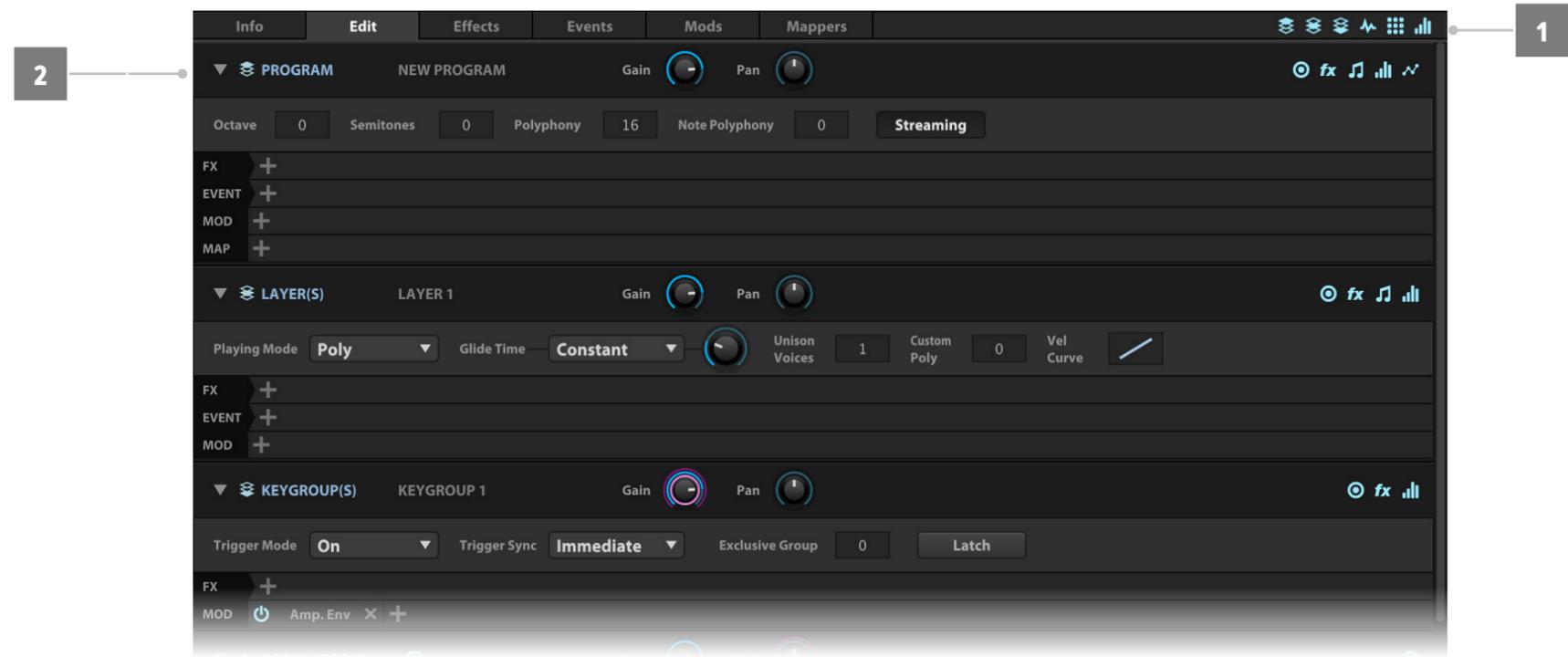
メインビューの主要部は次の通りに構成されています：

- **センターパネル**は、選択されたパートの内容表示とエディットをおこないます。
- **左サイドバー**は、パートの選択や追加操作・設定をおこないます。
- **右サイドバー**は、サンプルや音色プリセットのブラウジングと読み込みをおこないます。



## エディット

エディットタブは、音色プログラムを編集するための主要画面です。



### EDIT - エディットタブ

エディットビューは、主に次のセクションに分割されます：

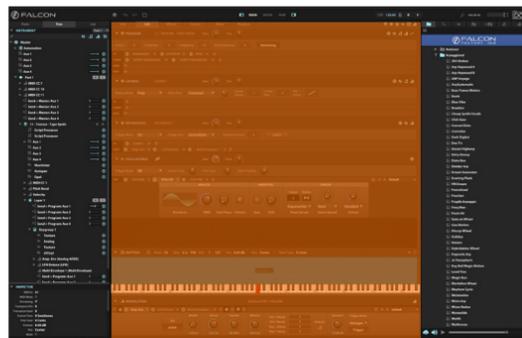
- 1 PROGRAM (プログラム)
- LAYER (レイヤー)
- KEYGROUP (キーグループ)
- OSCILLATOR (オシレーター)
- MAPPING EDITOR (マッピングエディター)
- MODULATION EDITOR (モジュレーションエディター)

2 各セクションは、エディットタブのツールバー、右上のアイコンボタンで表示・非表示にできます。

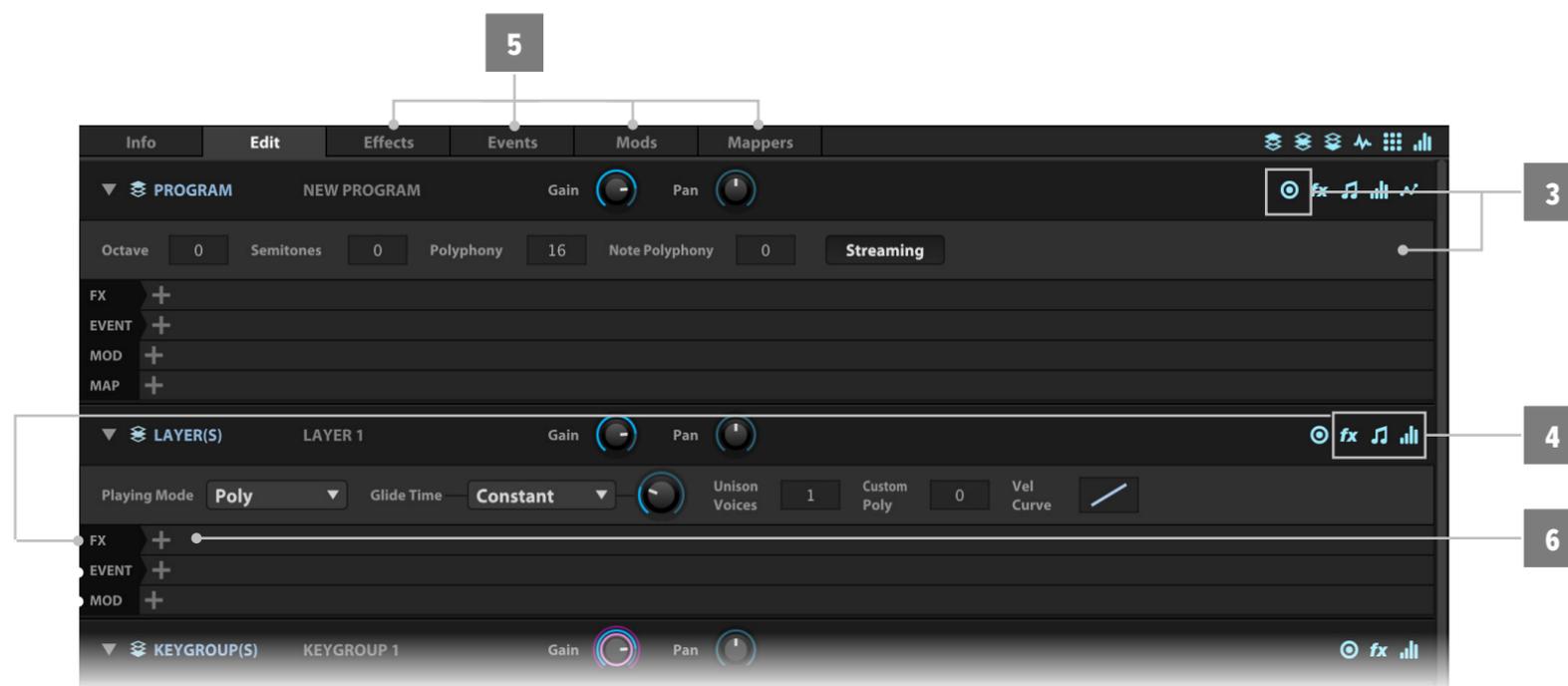


表示されているセクションは、左上の(三角形の)スイッチ操作、またはセクション名のダブルクリックでパラメーターの表示と非表示をおこないます。

最初に4つのセクション — PROGRAM、LAYER、KEYGROUP、OSCILLATOR — は階層順になっています。プログラムの中にレイヤー、レイヤーの中にキーグループ、キーグループの中にオシレーターのように、下に行くに従って階層が深くなります。これらのセクションを組み合わせる方法などの詳しい情報は、[構造] の項目に記載しています。



## エディット



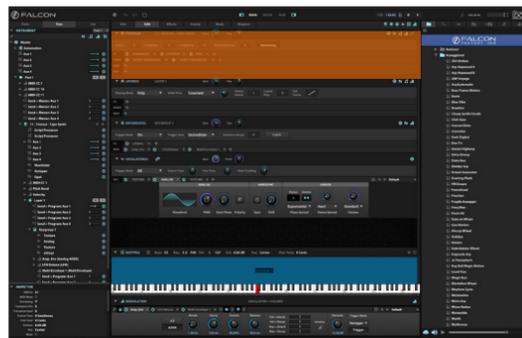
**3**  4つのセクションにはそれぞれ、操作をするためのパラメータービューが用意され、ボタン操作でパラメーターの表示・非表示を設定します。

**4** **fx**   セクションヘッダーには、パラメータービューボタン以外のビューボタン：エフェクト、イベントプロセッサー、モジュレーションソース、マッパーレーン(列)が用意され、ボタン操作でこれらの列の表示・非表示にできます。

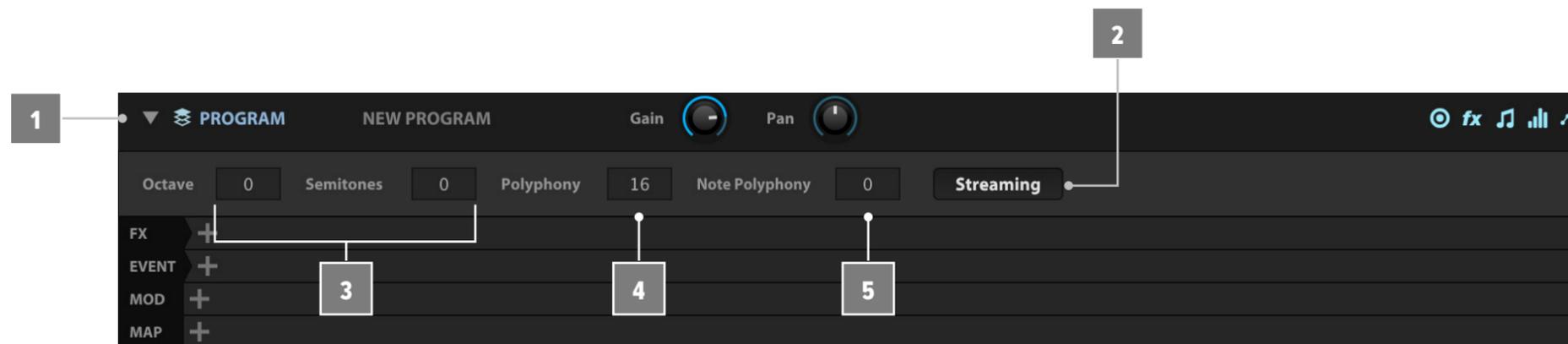
**5** これらの列は、プログラム内で特定の階層に追加されているモジュールを種類別にタブとして表示します。例えば、レイヤーセクションのイベントレーンにあるイベントプロセッサーは、EVENTS (イベント) タブでも確認・操作できます。ただしEVENTSタブの表示は、そのレイヤーに追加されているものだけに限定されます。

**6** 新しいモジュールを追加するには、プラス(+)ボタンを押したままにします。選択可能なモジュールがメニュー表示されます。モジュールが追加されるとタブとともに画面に表示されます。タブのモジュール名の箇所をクリックすることで、パラメーターの表示・非表示がおこなえます。タブ左端の電源ボタンで、モジュールを削除せずにバイパスできます。タブを削除する際は右端の削除(X)ボタンをクリックします。また、モジュール名を押したままにするとメニューが表示され、モジュールを違うものに置き換えることができます。

**[メモ]** エフェクト (FX) とイベント (EVENT) レーンは左から右、並んでいる順番通りにモジュールが信号が処理されます。つまり画面でこの信号の流れを確認できることとなります。モジュレーション (MOD) とマッパー (MAP) レーンのモジュールに並び順はありません。詳しい情報は、[MAIN > MODS] の項目に記載しています。



エディット » プログラム



### PROGRAM - プログラムエディター

1

**GAIN (ゲイン)**と**PAN (パン)**は、プログラムの出力レベルとステレオ定位を決定します。この2つのパラメーターはパートボリュームとパン設定とは異なり、音色プログラムに保存されます。

2

**STREAMING (ストリーミング)** スイッチは、サンプルを使用したプログラムで再生 (演奏) の都度、ディスクからデータを直接読み込みかどうかを決定します。オフにした場合、サンプル容量分RAMメモリを占有します。詳しい情報は、[PREFERENCES > STREAMING] の項目に記載しています。

3

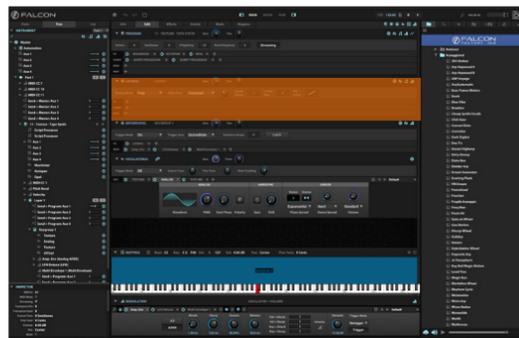
**OCT (オクターブ)**と**SEMI (セミ)**はプログラムに入力されたMIDI信号のトランスポーズ (オクターブと半音) に使用します。

4

**POLY (ポリフォニー)** 設定は、プログラムのボイス (最大同時発音) 数を設定します。(発音数の設定は、レイヤー個々でも設定できます。この設定との関係は、レイヤーセクションの [カスタムポリフォニー] の項目に記載しています。

5

演奏に必要な設定にしておくことで、CPU消費を抑えることができます。特にキーグループごとのエフェクトやモジュレーションを設定した場合、**ノートポリフォニー**は同じノートを最大同時トリガー数となります。値を0に設定した場合、ポリ数は**無制限**となります。



エディット » レイヤー



## LAYER - レイヤーエディター

**1 GAIN (ゲイン) と PAN (パン)** は選択されたレイヤーの出力レベルとステレオ定位を決定します。

**2 PLAY MODE (プレイモード)** は、ノートトリガー (打鍵) した際の基礎的な動作を決定します。**POLY (ポリ)** モードは、複数ノートの同時入力 (=和音) 演奏ができます。**MONO (モノ)** モードでは常に1つの (最後に入力された) ノートのみを発音します。

**3 POLY PORTAMENTO (ポリポルタメント) と MONO PORTAMENTO (モノポルタメント)** は、最初に演奏されたノートを押さえたまま、次に入力されたノートの音程まで滑らかに変化するモードです。音程移行の長さは、**GLIDE TIME (グライドタイム)** で設定します。**ポルタメントモード**ではノートの間隔 (音程差の大小) に関わらず、同じ長さの **CONSTANT (コンスタント)** と、ノート間隔と比例して長さが変化する **PROPORTIONALLY (プロポーショナルリー)** を選択できます。**MONO PORTAMENTO SLIDE (モノポルタメントスライド)** モードでは、ノートリリース後でも常に前のノートから音程がスライドします。

**4 UNISON VOICES (ユニゾンボイス)** は、1つのノート入力に対してのボイス数を設定します。デフォルト値は1で、ボイス数を増やすことで音を重ねた”太さ”を演出します。複数ボイスを設定した場合、ユニゾンモジュレーションソース (EXTERNAL > OTHER) でボイスごとにパラメーターに変調をかけることができます。この機能はキーグループのピッチやパンに有効で、ボイスごとにバリエーションをつけることでよりダイナミックなサウンドを形成します。

**5 CUSTOM POLY (カスタムポリフォニー)** は、レイヤーの最大発音数を設定します。0に設定した場合、レイヤー上における発音数の制限がなくなります。ここでの最大設定値に関わらず、実際の最大発音数はプログラム設定に依存します。

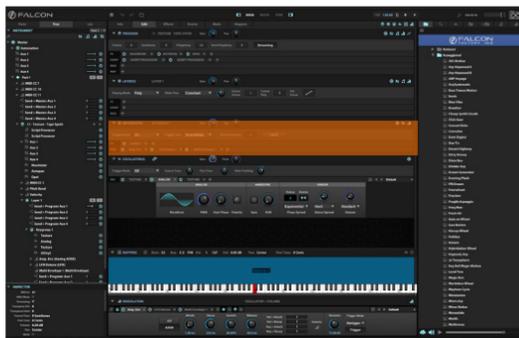
**6 VEL CURVE (ベロシティカーブ)** は、ベロシティの入力値とレイヤーに送られる値の対比曲線を選択します。デフォルト設定では、比率1:1の **NORMAL** 設定になります。つまり、ベロシティ入力値が72の場合、そのままレイヤーに値72が送られます。ベロシティカーブは、右クリックでプリセットをメニューから選択できます：

- **CONSTANT (コンスタント)** : 入力値に関わらず、固定値が出力されます。出力値の設定はダブルクリック後の数値入力でおこないます。
- **MAX (最大)** : 常に最大値 = 127が送られます。
- **HARD (ハード)** : より強いベロシティ入力が必要です。
- **NORMAL (ノーマル)** : デフォルトの1:1 (リニア) マッピングです。
- **SOFT (ソフト)** : 弱く演奏してもベロシティ値が高く送られます。

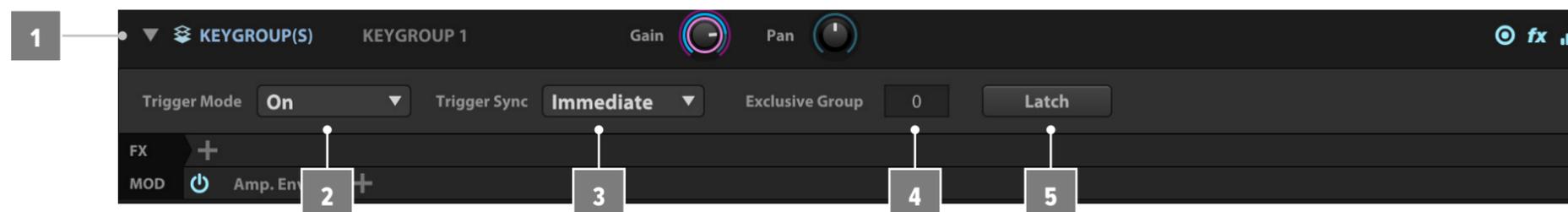
ベロシティカーブの曲線は画面に表示されます。縦軸が入力で横軸が出力ベロシティを表します。画面のカーブを上下にドラッグすることで任意のカーブに変更することができます。また画面のダブルクリックでカーブ曲線を数値入力で設定できます：

- 設定値が -1 から 0の間は、ハード方向に曲線を設定します。
- 設定値が +1 から 0の間は、ソフト方向に曲線を設定します。
- 設定値が +1 から 127の間は、固定値を設定します。





エディット » キーグループ



## KEYGROUP - キーグループエディター

**1** **GAIN (ゲイン) と PAN (パン)** は選択されたキーグループの出力レベルとステレオ定位を決定します。

**2** **TRIGGER MODE (トリガーモード)** は、イベント入力に対するキーグループのトリガー挙動 (発音) を決定します：

- **ON**: ノートオンでキーグループをトリガーするデフォルト設定です。
- **OFF**: ノートオフでキーグループをトリガーします。
- **OFF + E**: ノートオフでキーグループをトリガーし、現在のアンプリチュードエンベロープレベルがイニシャル値として使用されます。
- **OFF + V**: ノートオフでキーグループをトリガーし、ノートオフベロシティがイニシャルのアンプリチュードとして使用されます。
- **OFF + VE**: ノートオフでキーグループをトリガーし、ノートオフベロシティとアンプリチュードエンベロープがイニシャルのアンプリチュードを決定づけます。

Off + E、Off + V、Off + VEモードは、リリースサンプルとリリース前のサンプルのアンプリチュード (音量) マッチングに有効です。

**3** **TRIGGER SYNC (トリガーシンク)** は、トリガー後にキーグループがどのように発音するのかを決定づけます：

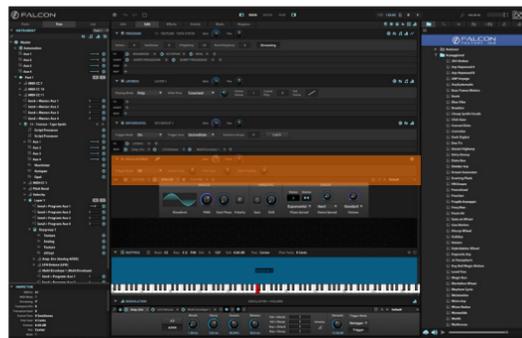
- **IMMEDIATE (イミディエイト)**: キーグループは即座に発音します。
- **NEXT BEAT (ネクストビート)**: キーグループはトリガー後、次の拍頭のタイミングで発音します。
- **NEXT BAR (ネクストバー)**: キーグループはトリガー後、次の小節頭のタイミングで発音します。

Next Beat/Barはキーグループをアルペジエーターなどのテンポシンクのエフェクトとトリガータイミングを合わせる際に便利です。また、ループ素材の再生をテンポシンクする時も有効です。

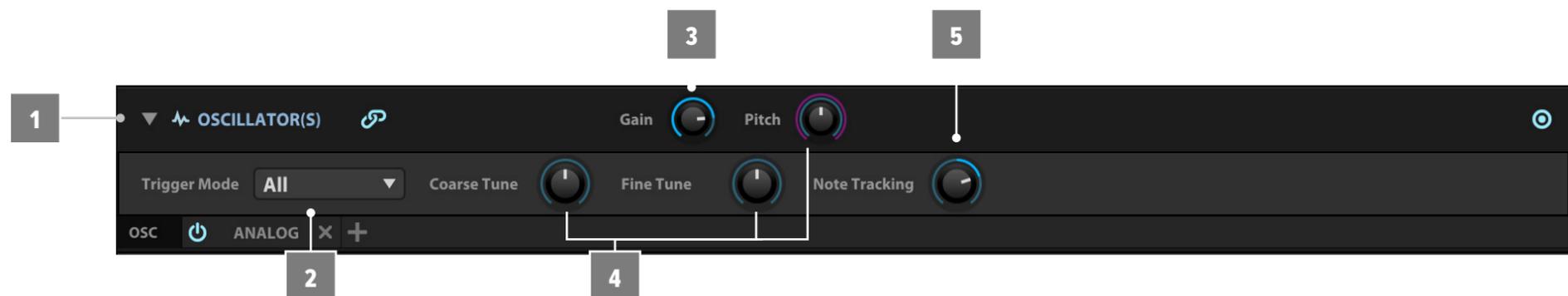
**4** **EXCLUSIVE GROUP (エクスクルーシブグループ)** は、複数のキーグループを相互に使用する際に設定します。一番代表的な例は、ハイハットサウンドです。クローズハイハットとオープンハイハットを同じエクスクルーシブグループに設定しておくことで、片方のキーグループがトリガーされるともう片方のキーグループの発音が中断されます。1つのレイヤーに対して最大で32のエクスクルーシブグループを設定することができます。設定値が0の場合、そのキーグループはどのエクスクルーシブグループにも属さなくなります。

**5** **Latch (ラッチ)** モードが有効の場合、ノートトリガーは持続されません。ノートトリガーを解除 (リリース) する場合は同じノートを再度入力します。





エディット » オシレーター



**OSCILLATOR - オシレーターエディター**

オシレーターは、キーグループ内に複数保持できます。

**エディットオールオシレーター (鎖アイコン)** ボタンをオンにした場合、ここで解説するパラメーターは、同一キーグループ内の全オシレーターに対して同時に作用します。オシレーターを個々にエディットする場合、リンクを解除 (オフ) にして、OSCレーンで対象のオシレータータブのクリック選択後、パラメーターを調節します。

**2 TRIGGER MODE (トリガーモード)** は、キーグループに複数のオシレーターが存在する場合に機能します:

- **ALL (オール)**: キーグループ内の全オシレーターを同時トリガーします。
- **CYCLE (サイクル)**: キーグループ内のオシレーターが順番にトリガーされる”ラウンドロビン”スタイルです。1回目のノート入力で最初のオシレーター、同じノートの2回目の入力で2つ目のオシレーター...と追加されているオシレーター数の分だけ順番に発音します。例えば、3つのオシレーター:A、B、Cが存在する場合、1つのノート入力に対する発音順は常にA-B-C-A-B-C...と続きます。
- **RANDOM CYCLE (ランダムサイクル)**: サイクルモードと同じサイクル、異なる順番で発音します。例えば、3オシレーター:A、B、Cの場合、1サイクル内でランダム順に発音します。再生順例は、B-A-C-A-B-C-B-C-Aで、サイクルの頭は直前のサイクルと同じオシレーターは使用されません。また直接リピートすることはありません。つまり上記例でもう少し解説をしますと、1番目がBで、3番目がCであるため、4番目は必然的にAとなり、この2回目のサイクルはAで始まりCで終了したので、7番目はBが必ずトリガーされます。

- **RANDOM (ランダム)**: 完全なランダムモードです。3オシレーターの発音例として:A-C-C-B-A-B-B-C-A...の順でトリガーされます。

**3 GAIN (ゲイン)** は、オシレーターの出力レベルを決定します。

**4 COARSE TUNE (コースチューン)** と **FINE TUNE (ファインチューン)** は、オシレーターピッチを半音とセント単位で調節します。この2つのパラメーターは、オシレーターの基準ピッチを決定しますので、モジュレーション設定はできません。オシレーターピッチに変調をかける場合、**PITCH (ピッチ)** コントロールを使用します。ピッチは、±4オクターブの範囲でピッチを設定できます。

これらのパラメーターの一般的な利用方法は:

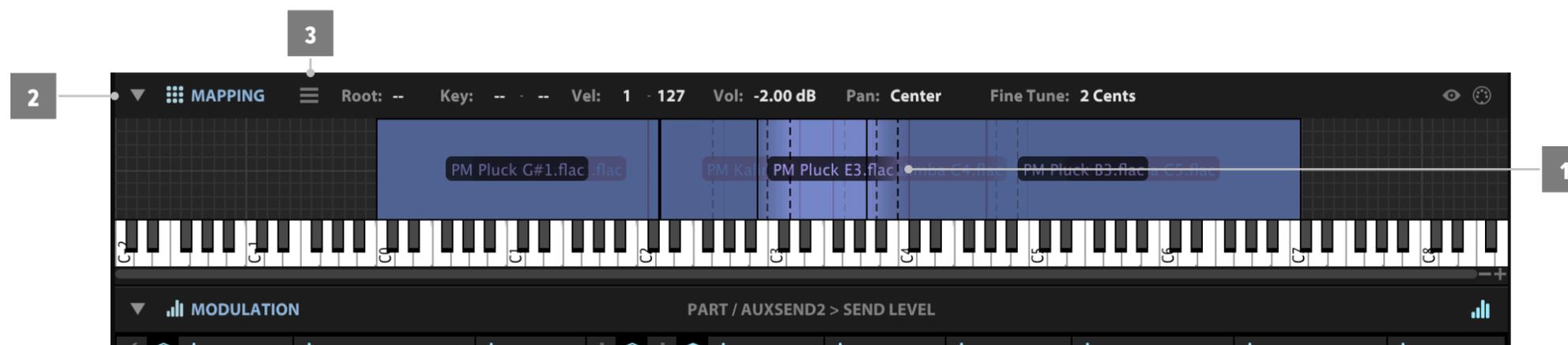
- ファインチューンは、特定のサンプルピッチの修正に使用します。
- コースチューンは、打鍵に対してのトランスポーズに使用します。
- ピッチはLFOやエンベロープによるモジュレーションに使用します。

**5 NOTE TRACKING (ノートトラックング)** は、ノート入力に対してのトランスポーズを決定します。設定値: 100% = ルートキーに対しての比率は1:1 = ノート入力のままの音程で出力されます。設定値: 200%では、比率が2倍になり、例えばルートキーがG4で、G#4を演奏すると、A4を演奏した時の音程にトランスポーズされます。マイナス値は逆の挙動をします。例えば、設定値: -200%の場合、ルートキーG4でG#4を演奏すると、F4の音程で発音されます。設定値: 0%は、コンスタントピッチとなり、どのノートでトリガーをしても同じ音程で発音されます。





## エディット » マッピング



### MAPPING - マッピングエディター

マッピングエディターは、プログラムのレイヤーとキーグループの表示と範囲設定(マッピング)をおこないます。プログラムは1つのキーグループを持つ1つのレイヤーからキーレンジとベロシティレンジに従って割り当てられた複数のレイヤーとキーグループを保持することができます。レイヤーはそれぞれ、細かい範囲内で設定したキーグループを多数持つことができます。

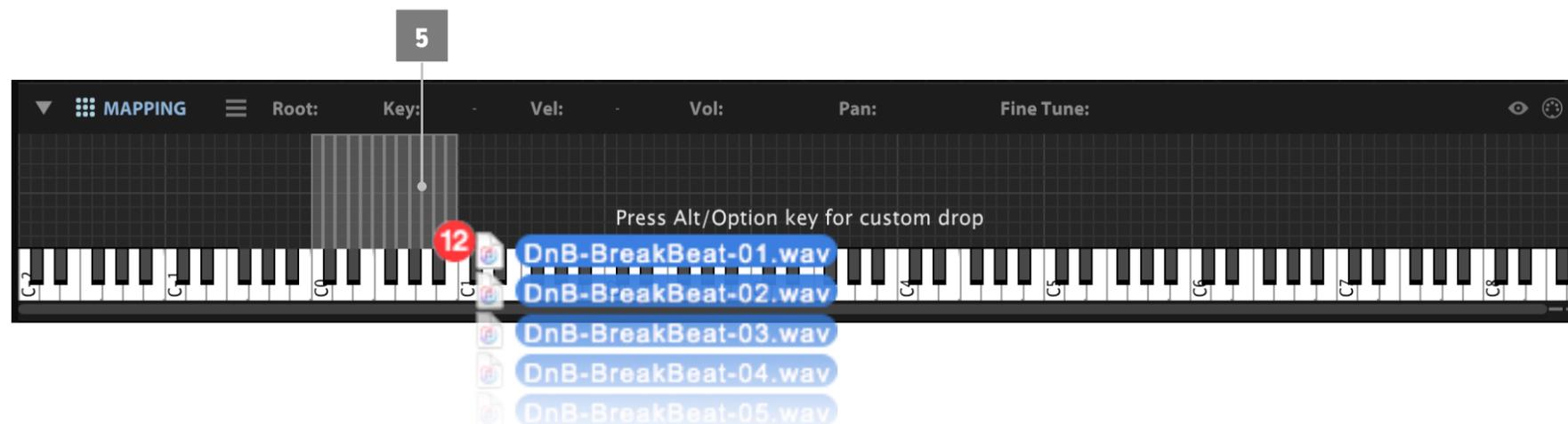
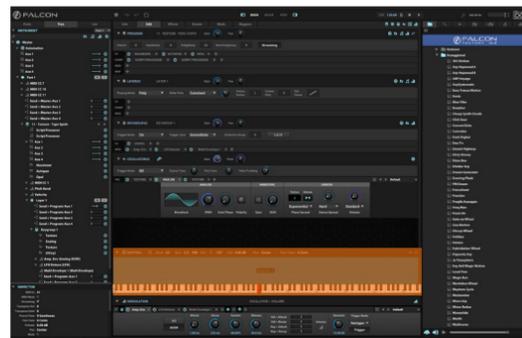
画面の横軸はピアノ鍵盤スタイルに従ったキーレンジで、縦軸はベロシティレンジをあらわします。キーグループは画面上でブロック表示され、その割り当て(マッピング)範囲をしめします。プログラムに複数のレイヤーが存在する場合、レイヤーは重なります。

画面上のピアノ鍵盤を押した際、そのノートに割り当てられたキーグループがトリガーされます。鍵盤表示の下端にいくに従って、高いベロシティ値を送ります。

マッピング表示は鍵盤表示の右下の+と-ボタンで横軸の拡大・縮小がおこなえます。縦軸表示はマッピングエディターのツールバーの上端を上下のドラッグでサイズを変更できます。

キーグループの範囲変更はキーグループの端のドラッグ操作でおこなえません。

- 1 Command (Mac) またはCTRL (Windows) キーを押しながらの操作で、レンジのフェード効果を設定できます。この場合、フェード開始ポイントを点線であらわします。
- 2 マッピング表示上のツールバーは、選択されたキーグループの詳細情報:**ルートキー (Root)**、**キーレンジ (Key)**、**ベロシティレンジ (Vel)** などを表示します。これらの項目は編集可能で、他のパラメーターと同様、ダブルクリック後の数値・テキスト入力や上下のドラック、クリック後の上下のカーソルキー操作で設定できます。また複数のキーグループを選択しての一括設定も可能です。
- 3 ツールバー左側の**メニュー (三本線アイコン)** ボタンのクリックで、メニューコマンドにアクセスすることもできます。  
[ヒント]:このメニューはマッピングエディター上の右マウスボタンのクリック操作でもアクセスできます。



エディット » マッピング

4

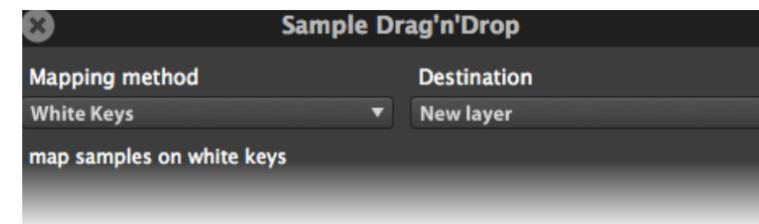
ツールバー右端の演奏したキーグループのハイライト(目のアイコン)、MIDIセレクト(MIDIアイコン)ボタンは、マッピングエディターの操作に役立つオプションです。ハイライトボタンは、トリガーされたキーグループをハイライト表示します。MIDIセレクトは、トリガーされたキーグループを選択します。複数のキーグループが同時にトリガーされた場合、最上層のキーグループが選択されます。

複数のキーグループを編集する場合、あるいは選択を解除する場合、マッピングエディターメニューからキーグループに関するエディットコマンドにアクセスします。(以下に記載)

5

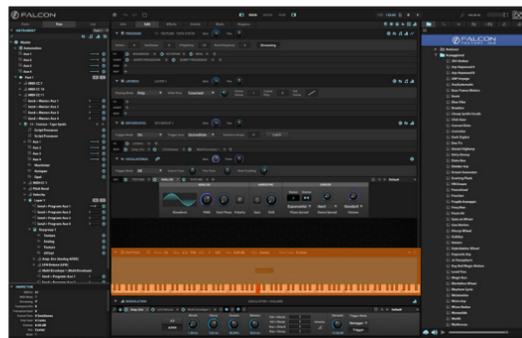
### サンプル取込時のキーグループ設定

サンプル波形はサイドブラウザまたはデスクトップからのドラッグ&ドロップでキーグループとしてインポートできます。この操作は1つのサンプルでも複数のサンプルでも可能です。この操作を実行する際、縦軸のポイントでインポートするキーレンジを設定できます。上にドラッグ&ドロップするに従って広範囲に割り当てることができます。



Alt/Optionキーを押しながらサンプルをドラッグ&ドロップした場合、カスタムインポートオプションのダイアログが表示されます。**MAPPING METHOD (マッピングメソッド)**で、**NOTE NAME (ノート名)**や**BLACK KEYS (黒鍵)**など、サンプル名やその他のメタデータに従って、範囲を割り当てることができます。ダイアログには選択されたオプションに関する解説(英文)が記され、インポートをする際の法則を知ることができます。**DESTINATION (ディスティネーション)**はインポート先のレイヤー指定に使用します。このオプションを利用して新しいレイヤーにインポートすることも可能です。





## キーグループの追加、移動と削除

マッピングエディターメニューには、一般的なエディットコマンドが用意されています。メニューを開くにはエディターツールバーの左側のメニュー (スパー) アイコンのクリック、またはエディター上のグリッドで右クリックします。

通常のエディットと選択コマンドを使用できます:

- CUT (カット)
- COPY (コピー)
- PASTE (ペースト/貼り付け)
- DUPLICATE (デュプリケート/複製)
- DELETE (デリート/削除)
- UNDO (アンドゥ/取消)
- REDO (リドゥ/再実行)
- SELECT ALL (セレクトオール/すべてを選択)
- DESELECT ALL (デセレクトオール/すべての選択を解除)
- INVERT SELECTION (インバートセレクション/選択の反転) : 現在選択されているキーグループ以外のグループを選択

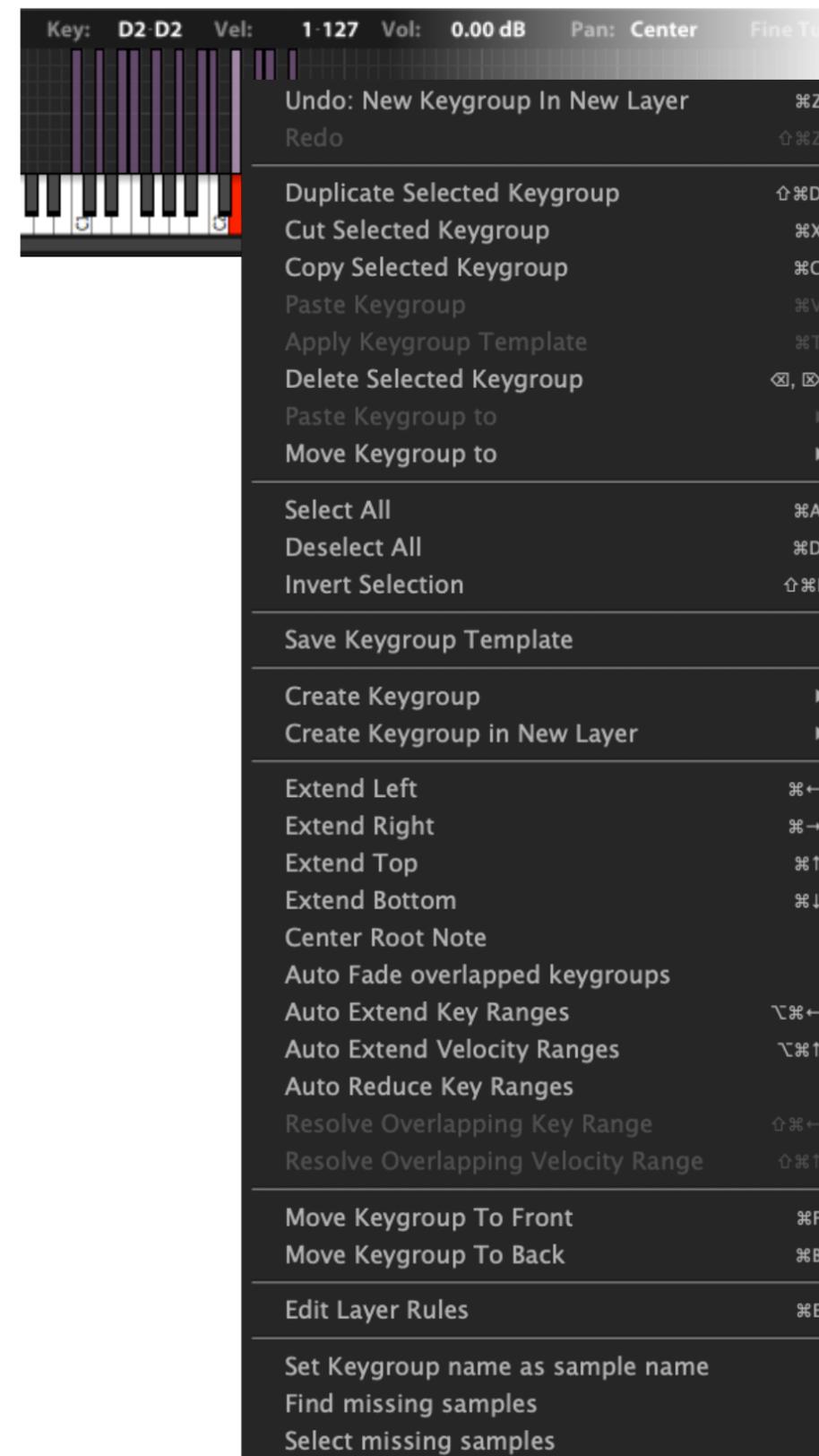
選択されたキーグループを異なるレイヤー、あるいは新規レイヤーに移動するには次のコマンドを使用します:

- PASTE KEYGROUP TO (キーグループのペースト >)
- MOVE KEYGROUP TO (キーグループの移動 >)

新規キーグループを作成するには次のコマンドを使用します。コマンドのサブメニューからサンプルまたはシンセテンプレートを選擇して実行します:

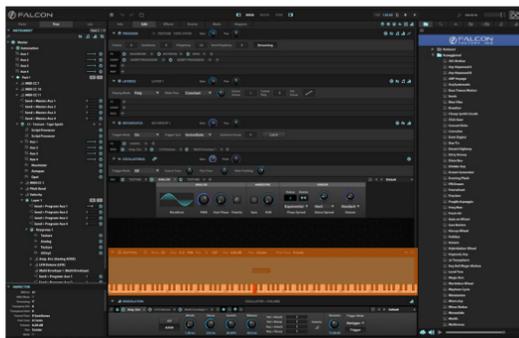
- CREATE KEYGROUP (キーグループの作成 >)
- CREATE KEYGROUP IN NEW LAYER (キーグループを新規レイヤーに作成 >)

キーグループ設定を他のキーグループに適用する場合、キーグループをコピー後、対象のキーグループを選擇し、メニューから**APPLY KEYGROUP TEMPLATE (キーグループテンプレートを適用)**を選擇します。これで、オンレーターの種類を変更することなく、キーグループ設定 (エンベロープやモジュレーションソースなど) を差し替えることができます。



エディット » マッピング





## エディット » マッピング

### キーグループレンジのエディット

**EXTEND (拡張)** コマンドはキーグループの範囲を (上=top、下=bottom、左=left、右=rightに) 拡張する際に使用します。拡張範囲は他のキーグループとの境界線、もしくは上限(下限)になります。**AUTO EXTEND (オートエクステンド)** オプションは、同様の動作を実行しますが、上下=**AUTO EXTEND VELOCITY RANGES** または、左右=**AUTO EXTEND KEY RANGES** に範囲を広げます。また、**AUTO REDUCE KEY RANGES** コマンドでキーグループの範囲をルートキーのみに割り当て直すことも可能です。

キーレンジ、あるいはベロシティレンジが重なったキーグループはリゾルブオーバーラッピング (resolve overlapping) コマンド= **RESOLVE OVERLAPPING KEY RANGE** または **RESOLVE OVERLAPPING VELOCITY RANGE** で重ね合った部分を解消することが可能です。また、重ね合った部分にフェードをかける場合は、**AUTO FADE OVERLAPPED KEYGROUPS** を実行します。

キーグループの重なり順を変更する場合は、**MOVE KEYGROUP TO FRONT (キーグループを手前に)**、**MOVE KEYGROUP TO BACK (キーグループを背面に)** コマンドを実行します。

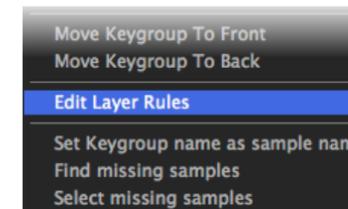
### サンプルを使用したキーグループ

サンプリングオシレーターを使用したキーグループの場合、**SET KEYGROUP NAME AS SAMPLE NAME (サンプル名をキーグループ名に設定)** コマンドで、キーグループ内のサンプル名を揃えることができます。

この際、プログラムで使用しているサンプルの場所が不明な場合、サンプルに不明マークがつきます。**SELECT MISSING SAMPLES (不明サンプルの選択)** コマンドで見失ったサンプルの場所を指定し直すことができます。また、**FIND MISSING SAMPLES (不明サンプルを見つける)** コマンドでエラー画面で不明サンプルのリストを一括表示できます。この画面で不明サンプルの無視 (ignore/イグノア) またはファイルブラウザーからサンプルの再指定をおこないます。

### レイヤールール

レイヤールール (Layer Rules) は、プログラムのレイヤーがトリガーされた際の挙動を設定します。例えば、レガートとスタッカートのアーティキュレーションの切り替えや、同じノート演奏を繰り返した際の自然な発音を実現するためのサイクル設定などに有効です。マッピングエディターの **EDIT LAYER RULES (エディットレイヤールール)** コマンドで、レイヤールールエディターを開いて、編集することができます。



この画面の左側にルール、右側にレイヤーがリスト表示されます。ルールを追加するにはまず、右クリックで **ADD ROOT RULE (ルートルールを追加)** で新規ルール作成し、次にもう一度右クリックで **ADD SUB-RULE (サブルールの追加)** コマンドでサブルールを追加します。さらにメニューからルール、サブルールを設定し、選択したルールに対して、右側のリストでレイヤーを関連付けします。

**RULE TYPE (ルールタイプ)** はルートルールの項目で設定します。サブルールでルートルール対しての設定をして、特定のレイヤーに関連付けていきます。例えば、2つのレイヤーをキースイッチで切り替える場合、ルートルールをキースイッチ (Key Switch) に設定し、2つのサブルールを作成します。ノート設定をC0とD0にして、それぞれのレイヤーに関連付けます。

次のルールタイプが用意されています：  
 キースイッチ (Key Switch)、ピッチベンド (Pitch Bend)、  
 スピード (Speed)、ノートデュレーション (Note Duration)、  
 サイクル (Cycle=ラウンドロビン)、ランダム (Random)、  
 レガート (Legato)、ランダムサイクル (Random Cycle)、MIDI CC

サブルールの中にさらにサブルールを作成して、レイヤートリガーの構成内にさらに細かな制御を与えることができます。

[ヒント]: FALCONのスクリプトプロセッサーモジュールでも演奏スタイルをダイナミックに変えることが可能です。詳しい情報は[巻末付録 B: LUA言語によるスクリプトプログラミング]の項目に記載しています。





## エディット » モジュレーション

### MODULATION - モジュレーションエディター

モジュレーションエディターは、モジュレーションの割当てとソースを表示します。

- 1 パラメーターを選択すると、パラメーター名とその階層がモジュレーションエディターに表示されます。例えばレイヤーのゲインノブをクリックすると、モジュレーションエディターに”**LAYER > VOLUME**”と表示されます。
- 2 モジュレーションエディターの上部は、選択されたパラメーターの**MODULATION ASSIGNMENTS (モジュレーション割当)**を表示します。
- 3 下部は、**MODULATION SOURCE EDITOR (モジュレーションソースエディター)**で、選択されたモジュレーションソースのパラメーターを表示します。

- 4 モジュレーションソースエディターは、ヘッダー部右端の**バーグラフアイコンボタン**で表示・非表示にできます。

### モジュレーションソースとは

モジュレーションソースは、他のコントロールパラメーターに作用するコントロール信号を送り出す発信元です。

モジュレーションソース自身、Falconのオーディオ出力に直接影響

(可聴できる信号として出力) することはありません。モジュレーションソースは何かのパラメーターに割り当てられ、コントロール信号を送ることで変調効果による変化をもたらします。パラメーターに割り当て可能なモジュレーションソースは、Falconの階層によって選択肢が決定づけられます。

モジュレーション信号は、上層部(マスター)から、下層(パート > プログラム > レイヤー > キーグループ > オシレーター)へと流れます。つまり、上層部のモジュレーションソースは、その内包する下層部に割当てては可能だが、その逆はできないことを意味します。例えば、マスターレベルのモジュレーションジェネレーターは、Falcon内のどの階層のパラメーターにもソースとして割当てては可能だが、キーグループに追加されたモジュレーターは、そのキーグループ内のパラメーターのみに適用することができます。

**[メモ]**: プログラムはマルチとは個別に保存・リコール可能なため、マスターとパートモジュレーションソースは、プログラム、レイヤー、キーグループ上のパラメーターに割当てては、マルチ(.uvim)ファイルを扱うとき以外は、おすすめできません。

Falconの信号の流れに関する情報は、[構造] の項目に記載しています。





## エディット » モジュレーション

### MODULATION ASSIGNMENTS - モジュレーション割当

5

パラメーターは、複数のモジュレーション割り当てが可能です。モジュレーション割り当ては、タブ左側の”電源”ボタンで個別にオン・オフ可能です。割り当てを削除するにはタブ右端の”X”をクリックします。

6

この割当名は、階層およびモジュレーションソースが示されます。例えば、”Amp. Env”と名付けられたキーグループに、DAHDSRエンベロープを接続した場合、画面には”Keygroup > Amp. Env [DAHDSR]”と表示されます。この接続を別のモジュレーションソースに変更する場合、割当て名の箇所を押したままで表示されるメニューでおこないます。メニューで選択したソースに差し替えられます。

7

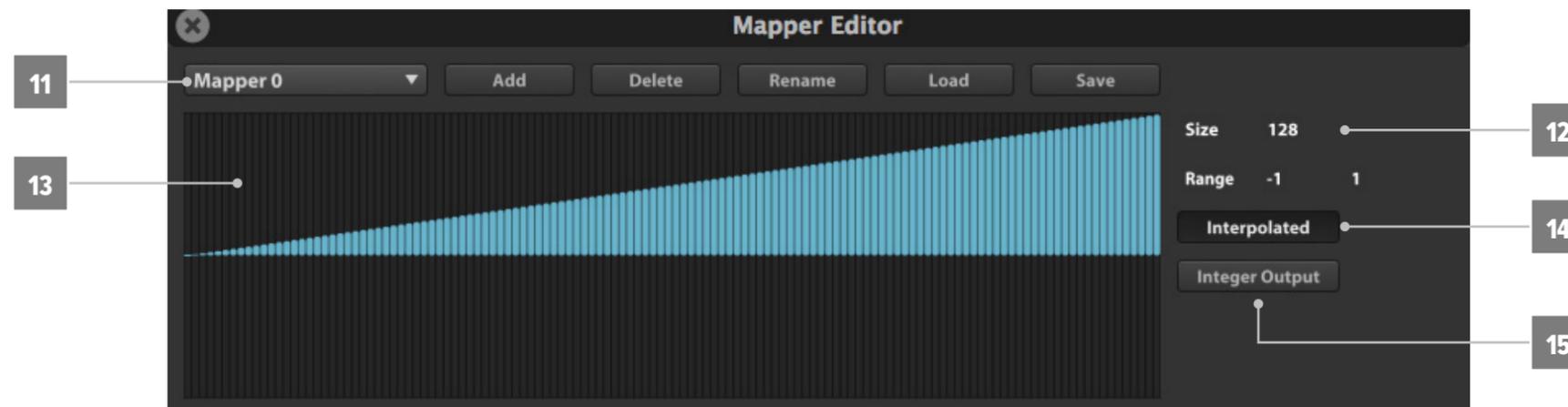
**RATIO (レシオ)** スライダーは、モジュレーションソースのパラメーターへの適用量を設定します。多くのパラメーターの設定範囲は +1 から -1で、+100% から -100%とご理解ください。音程に関するパラメーターは設定範囲が +48 から -48 半音になります。

8

スライダー横のスイッチは**INVERT (インバート)**で、適用範囲を反転します。その右横のスイッチは**MODULATION MAPPER EDITOR (モジュレーションマッパーエディター)**で、オリジナルシェイプでのモジュレーション値の適用をします。

9

モジュレーションソースには、**SUB-MODULATION (サブモジュレーション)**ソースを追加設定することができます。サブモジュレーションは、モジュレーションソースの深さに作用します。サブモジュレーションソースは、親のソースと同様、オン・オフ、削除、差し替えが可能です。適用量を設定するレシオノブも用意されています。例えば、オシレーターピッチにLFOを割り当ててビブラート効果を演出し、サブモジュレーションにモジュレーションホイールを設定することで、モジュレーションホイールを使用してビブラートの深さを操作できます。



## エディット » モジュレーション

**10 MAPPER EDITOR - マッパーエディター**  
 モジュレーションマッパーエディターは、モジュレーションソースとパラメーターの間に介在し、ソースから送られた信号(値)をエディター上で定めたシェイプに従った値に変換してパラメーターに送ります。

オフ(Off)の場合、モジュレーションソースの信号はそのままの1対1の比率でパラメーターに送られます。

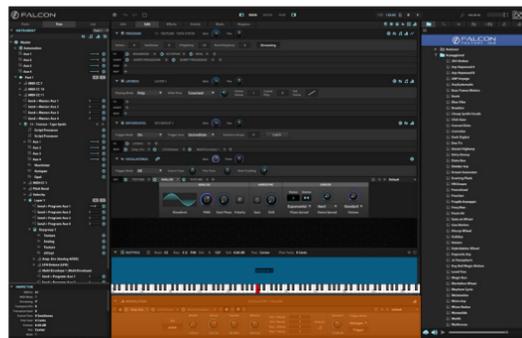
**11** マッパーを追加するには、**MAPPER SELECTOR MENU(マッパーセレクトメニュー)**から既存のマッパーを選択、あるいは**ADD**ボタンをクリックして新しいマッパーを作成します。作成されたマッパーをプリセットとしてディスクに**SAVE(保存)**と**LOAD(読込)**が可能で、**RENAME(リネーム)**ボタンで名称変更、**DELETE(デリート)**ボタンで削除をすることができます。

**12** グラフの範囲を設定するには、**SIZE(サイズ)**で横軸のステップ数、**RANGE(レンジ)**で縦軸の適用範囲を設定します。

**13** 画面上のドラッグまたはクリック操作でグラフシェイプを描くことができます。Alt/Optionキーを押しながらのマウス操作で直線を描くことができます。右クリックで、プリセットシェイプや機能にアクセスするメニューを表示します。

**14** **INTERPOLATED(インターポレート)**は、ステップ間の変化にスムーズさをあたえます。オフにした場合、ステップ間の値補正はおこなわれず、設定値にジャンプします。

**15** **INTEGER OUTPUT(インテジャーアウトプット)**は、マッパーの出力値を整数に補正して送るためのオプションです。



## エディット » モジュレーション

### モジュレーションソースエディター

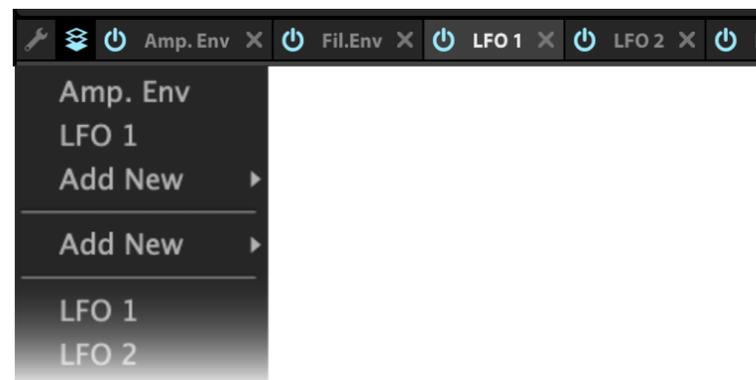
モジュレーションソースエディターは、選択されたモジュレーションソースまたはサブソースのパラメーターを表示します。

モジュレーションソースによってパラメーターが異なります。モジュレーションソースとパラメーターに関する詳細は、[巻末付録A: モジュレーター]に記載しています。一般的なモジュレーションモジュールの操作については [操作画面 > MAIN > MODS] で解説します。

モジュレーションソースエディターには、他のモジュレーションソースにナビゲートするための追加コントロールがいくつか用意されています。

16

画面左端のツールアイコンのクリックでモジュレーションクイックビューメニューを表示し、目的の階層のモジュレーションジェネレーターにアクセスまたは新規作成が可能です。



17

モジュレーションソースコントロールは、選択されたパラメーターに対するモジュレーションソースをタブ表示するナビゲーションストリップです。このストリップは水平方向のスクロール表示に対応し、画面アイコンで、そのソースがどの階層に属しているのかを確認できます。

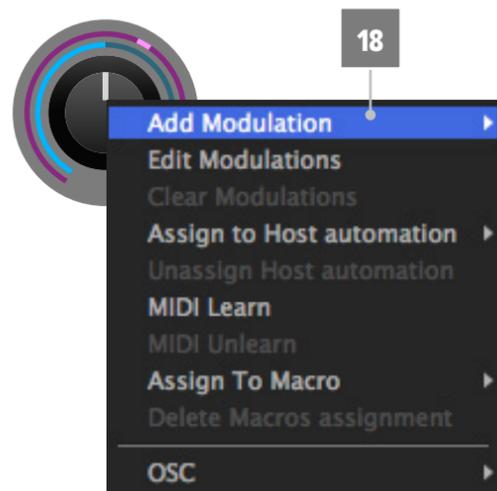
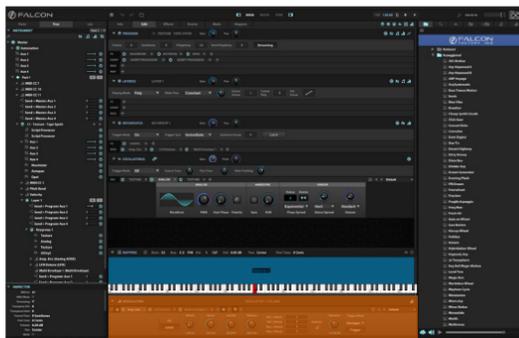


ストリップ上の '+' ボタンでその階層にモジュレーションソースを追加できます。ただし、この操作で追加されたソースは未割り当ての状態です。追加されたソースはソース割り当てメニューで選択することが可能です。

18

いくつかのモジュレーションジェネレーターは、テンポ同期に対応します。モジュレーションストリップツールバー上の **TEMPO SYNC (テンポシンク)** ボタンで、テンポ同期のオン・オフをします。オンにした際、テンポ同期するパラメーターの設定値は音符/小節単位になります。





エディット » モジュレーション



## モジュレーション割当操作

モジュレーションソースの割り当ては、目的のパラメーターの右クリックでメニューから選びます。このメニューから新規のモジュレーションソースを作成して追加することも可能です。

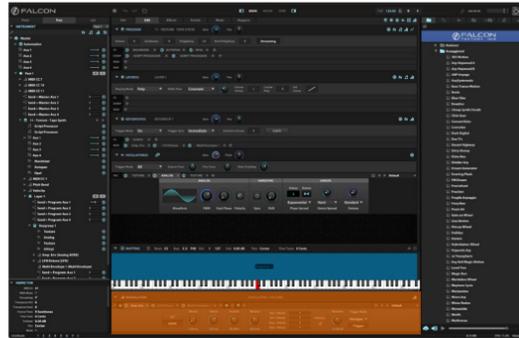
**18** **ADD MODULATION (モジュレーションの追加)** から既存のモジュレーションソースあるいは、新規 (new...) のソースを選びます。外部モジュレーションソースについては、[外部モジュレーションソース] の項目に記載しています。

**19** このメニューで既存のモジュレーションソースにアクセスして、エディットすることができます。**EDIT MODULATIONS (モジュレーションエディット)** を選択するとそのパラメーターに割り当てられたソースエディターがポップアップ表示します。**CLEAR MODULATIONS (クリアモジュレーション)** コマンドで、そのパラメーターに割り当てられたモジュレーションの接続をすべて解除します。

パラメーターにマクロを割り当てることも可能です。マクロはインフォタブで操作できるクイックコントローラーです。メニューから**ASSIGN TO MACRO (マクロに割当)** を選び、サブメニューから既存のマクロまたは新規マクロを選びます。割当てを解除するには**DELETE MACROS ASSIGNMENT (マクロ割当の削除)** を選びます。

**20** **MIDI LEARN (MIDIラーン)** を選ぶことで、MIDIコントローラーを使用して、パラメーターにMIDI CCを割当てることができます。またこの画面のメニューで、特定のMIDI CCを選ぶことも可能です。MIDI CCの割当てを解除するにはこの画面の **CLEAR (クリア)** ボタンをクリック、またはメニューから **MIDI UNLEARN (MIDIラーンの解除)** を選びます。





## オートメーション割当

### HOST AUTOMATION - ホストオートメーション

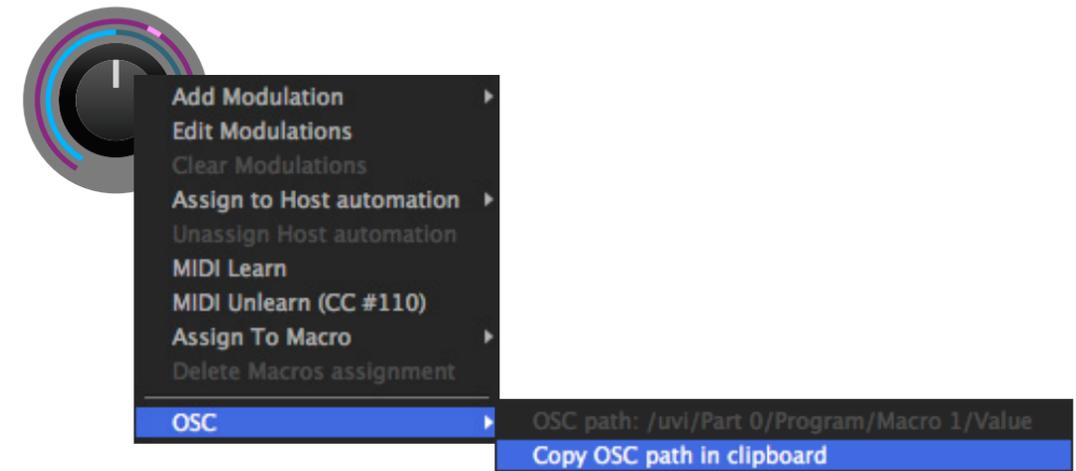
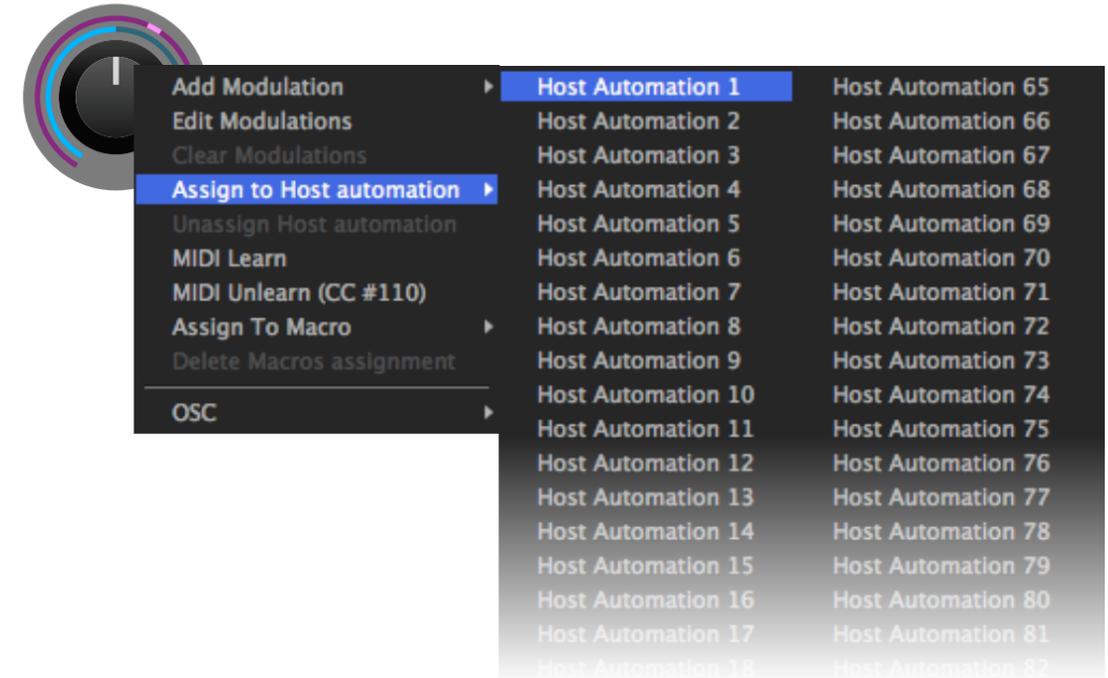
Falconをプラグインとして使用する場合、パラメーターをホストアプリケーション (DAW) のオートメーションツールで扱うことが可能です。メニューから **ASSIGN TO HOST AUTOMATION (ホストオートメーションに割当)** を選択します。

Falconは最大で128のホストオートメーションコントローラーを扱うことが可能です。割当てを解除するにはメニューから **UNASSIGN HOST AUTOMATION (ホストオートメーションの割当解除)** を選びます。

ごく少数のパラメーターの中に、モジュレーションの割り当てはできないが、外部オートメーションに対応するものが存在します。これらのパラメーターは右クリックをすると、**MIDI/AUTOMATION CONTROL (MIDI/オートメーションコントロール)** ダイアログが表示され、MIDIまたはホストオートメーションソースを割り当てることが可能です。

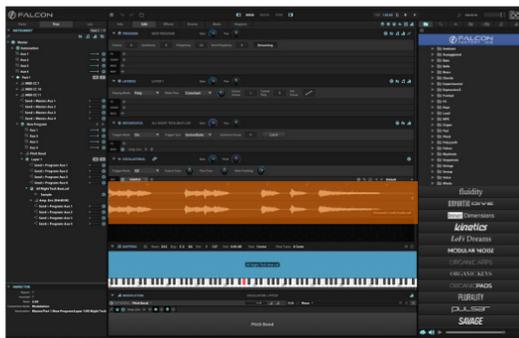
### OSC (OPEN SOUND CONTROL)

パラメーターをOSC (Open Sound Control) 経由でコントロールすることも可能です。メニューからOSCのパスの選択、またはパスをクリップボードにコピーして他のアプリケーションで設定をします。



エディット » モジュレーション





## 波形エディター

### SAMPLE EDITOR - サンプル波形エディター

サンプルベースのオシレーターを使用する場合、波形編集とオーディオファイルとループ素材に特化したパラメーターがサンプルエディターとして表示されます。(シンセシスベースのオシレーターに関する情報は [巻末付録 A > シンセシスオシレーター] の項目に記載しています。)

**1** サンプルエディターは、オーディオサンプルを読み込んだ際の主要画面になります。オシレーターにサンプルが存在しない場合、サイドバーのファイルブラウザー、あるいはFinder (Mac) / エクスプローラー (Windows) からエディター部にドラッグ&ドロップします。

**2** 波形表示の上端のタイムルーラーでサンプルの長さを確認できます。ルーラーの右クリックで時間の単位をサンプル数、拍、秒数に変更可能です。

通常、読み込まれたサンプルの波形は画面サイズに合わせて全体表示されます。横軸のズームイン・アウトはAlt/Optionキーを押さながら、マウスのスクロールホイールまたはトラックパッドのスクロールジェスチャー操作でおこないます。縦軸のズームイン・アウトはShiftキーを押しながらのスクロール操作でおこないます。画面表示領域の拡張は、サイドバーとの境界線=横軸、サンプルディスプレイの下端=縦軸のドラッグでおこないます。

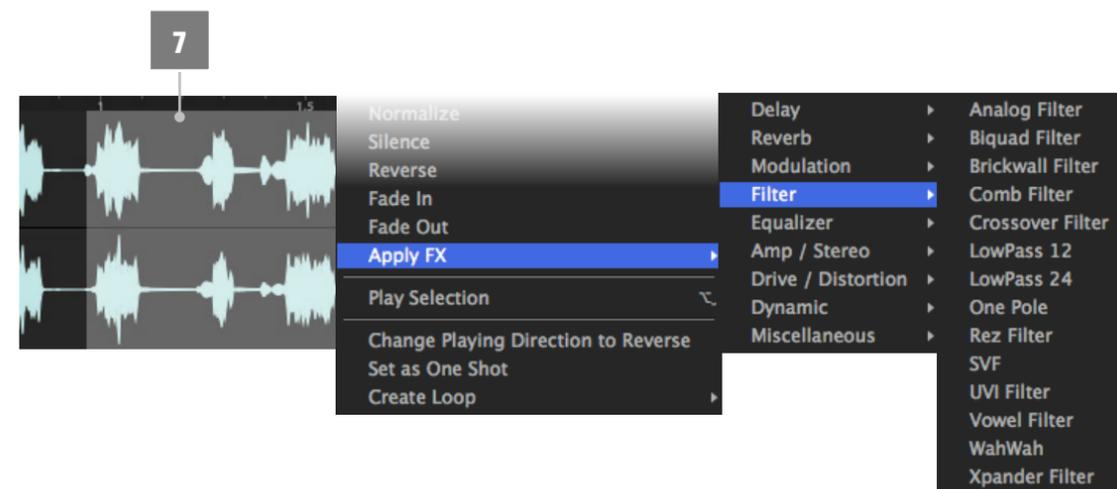
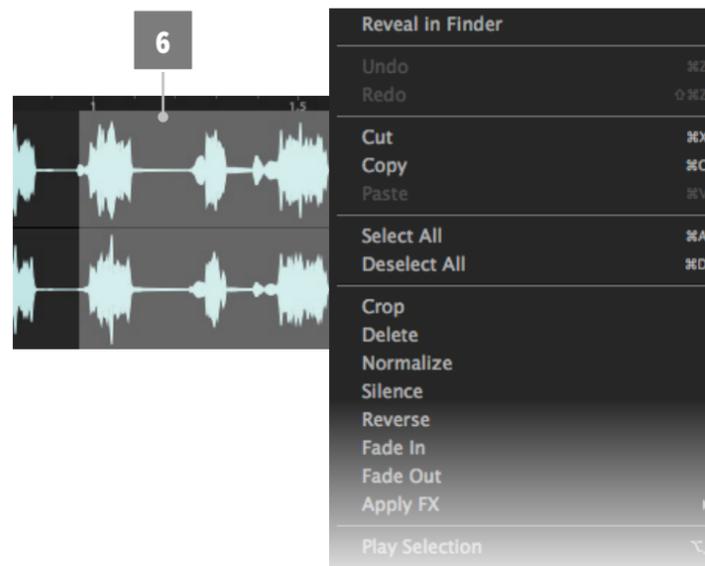
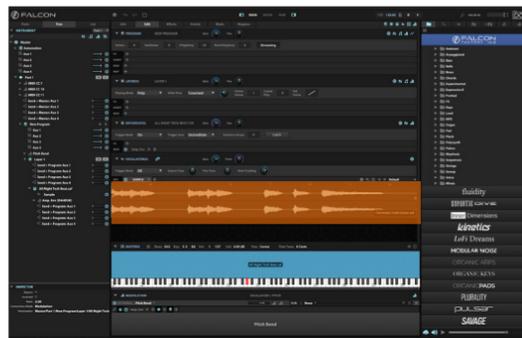
**3** **SAMPLE INFO (サンプルインフォ/"i"アイコン)** ボタンは波形表示の上にサンプルファイルの情報:場所、bit数、サンプルレート、チャンネル数、長さ、サイズをオーバーレイ表示します。サンプルにループが設定されている場合、その情報も表示されます。

**4** **PARAMETERS (パラメーター/歯車アイコン)** ボタンは、オシレーターの種類に特化したパラメーターの表示・非表示をおこないます。各種サンプリングオシレーターの詳細は [巻末付録 A > サンプリングオシレーター] の項目に記載しています。

**[メモ]:**いくつかのサンプリングオシレーターは後記の通り、サンプル編集オプションが制限されています。**SAMPLE (サンプル)** オシレーターが、最も多くのサンプル編集コマンドを扱えるモジュールです。

**5** **サンプルスタート/エンドマーカー**  
サンプルが読み込まれるとサンプルの再生開始と停止ポイントがマーカー表示されます。**"S"**または**"E"**マーカーの左右ドラッグでポイントを変更できます。





## 波形エディター

### 6 サンプル編集

画面のドラッグで選択範囲のエディットが可能です。画面の右クリックで編集メニューコマンドにアクセスします。

メニューには、標準的な編集と選択コマンドが用意されています：  
**カット (CUT)、コピー (COPY)、ペースト (PASTE)、アンドゥ (UNDO)、リドゥ (REDO)、すべてを選択 (SELECT ALL)、すべてを選択解除 (DESELECT ALL)**

一般的なサンプル編集コマンドも用意されています：  
**クロップ (CROP)、削除 (DELETE)、ノーマライズ (NORMALIZE)、サイレンス (SILENCE)、リバース (REVERSE)、フェードイン (FADE IN)、フェードアウト (FADE OUT)、選択範囲の再生 (PLAY SELECTION)、ゼロクロスポイントの吸着 (SNAP TO NEAREST ZERO-CROSSING POINT)、など**

### 7 エフェクトの適用

Falconのオーディオエフェクトをサンプルファイルに適用することが可能です。コンテキストメニューで、**APPLY FX (エフェクトの適用)**を選び、そのサブメニューから希望のエフェクトを選択します。エフェクトパラメーターを設定した後、OKボタンで適用します。エフェクト処理された結果を残す場合、サンプルファイルを保存します。処理を取り消す場合は、アンドゥコマンドを実行します。

\*ここでのエフェクト処理は、リアルタイムではありません。

### ループ設定

サンプル再生とループ設定がいくつか用意されています。

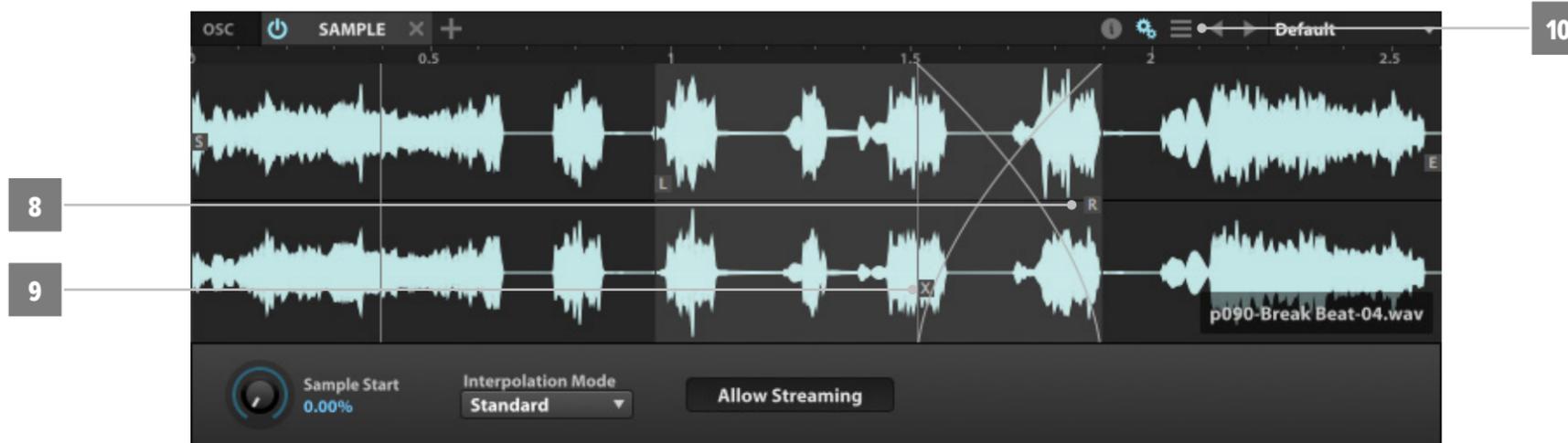
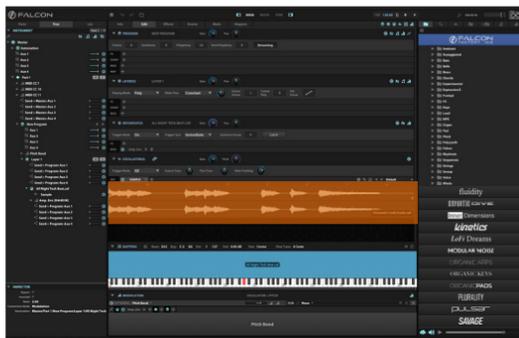
**CHANGE PLAYING DIRECTION TO REVERSE (逆方向から再生)**は、サンプル再生をリバース方向からおこないます。**CHANGE PLAYING DIRECTION TO FORWARD (正方向から再生)**は、サンプル再生方向を元に戻します。

**SET AS ONE SHOT (ワンショットに設定)**は、キーグループのアンプリチュード設定に関わらず、トリガーされると波形 (再生範囲) の最後まで再生されます。このコマンドはドラム・パーカッションサンプルに有効です。通常の再生に戻す場合は、**DISABLE ONE SHOT (ワンショットを無効)**コマンドを選びます。

サンプルにループを設定する場合、範囲選択後、メニューの**CREATE LOOP (ループの作成)**からループの種類を選びます：

- **FORWARD LOOP (フォワードループ)**：常に正方向でループ再生をします。再生位置がループエンドに達するとループスタートにジャンプバックして再生を続けます。
- **ALTERNATE LOOP (オルタネイトループ)**：ループポイント間で正逆の再生を繰り返します。再生位置がループエンドに達するとループスタートに向かって逆再生し、ループスタートに達すると、再びループエンドに向かって正方向の再生をします。





## 波形エディター

8

ループが作成されると、画面上にループのスタートとエンドマークが追加されます。「L」と「R」マークのドラッグでループ範囲の微調整をします。

9

**ENABLE XFADE (クロスフェードを有効)** コマンドで、ループにクロスフェードを追加することができます。クロスフェードはサウンドのループ感の軽減やループポイントのノイズを取り除くのに便利です。「X」マークのドラッグでクロスフェード範囲、画面上のクロスポイントのドラッグでフェードカーブを調節できます。クロスフェードを削除する場合は、**DISABLE XFADE (クロスフェードを無効)** を実行します。

ループを持つサンプルには2種類のリリースオプションが用意されています：

- **ENABLE LOOPED RELEASE (ループリリースを有効)** : サンプル再生のリリースがループ範囲内に達した場合、ループポイント内で音量0になるまで繰り返されます。
- **DISABLE LOOPED RELEASE (ループリリースを無効)** : サンプル再生のリリースがループ範囲内で発生した場合、ループエンドマークに達した後、サンプルエンドに向かってリリース再生されます。ループ前にリリースが発生した場合、サンプル再生はループせずにそのままリリース再生されます。

ループ設定を取り除く場合は、**DELETE LOOP (ループを削除)** を実行します。

10

### 保存

設定の保存は、モジュールプリセットブラウザーコントロール (詳細は、[モジュールプリセットブラウザー] の項目に記載) を使用します。このメニューにはサンプリングオシレーターに特化したオプションが用意されています：

- **SAVE PRESET (プリセット保存)** : オシレーター設定を保存します。
- **SAVE SAMPLE (サンプル保存)** : サンプルを上書き保存します。
- **SAVE SAMPLE AS... (サンプルの別名保存)** : サンプルを別名保存します。
- **SAVE SAMPLE WITH PLAYBACK OPTIONS (サンプル再生オプションと共に保存)** : 再生とループマークer情報を含めた、サンプルの上書き保存します。
- **SAVE SAMPLE AS WITH PLAYBACK OPTIONS... (サンプルに再生オプションとともに別名保存)** : 再生とループマークerを含めた、サンプルの別名保存をします。

サンプルファイルの保存場所確認は、メニューから **REVEAL IN FINDER (ファインダーに表示/Mac)** / **REVEAL IN EXPLORER (エクスプローラーに表示/Windows)** を実行します。

### BATCH - バッチ処理

複数のキーグループを選択すると、**バッチ (BATCH)** ボタンが表示されます。このボタンメニューは、エフェクト適用やノーマライズなど、選択されたキーグループの一括処理をする際に便利です。





**fx** エフェクト



## EFFECTS - エフェクトタブ

エフェクトタブは、個々のキーグループからマスター出力まで、すべてのオーディオエフェクトパスを表示します。

[ヒント]: キーグループエフェクトはボイスごとに処理されます。つまり、ボイス数を重ねただけコンピューターの処理能力が要求されます。キーグループエフェクトはボイスごとにエフェクト処理が必要な場合に適しています。

1



### ナビゲーション

エフェクトパスのナビゲーションは、画面上端のストリップのノード名(階層)をクリックすることで任意のパスを開くことができます。また、ノード右横のカーソルアイコン(→)をクリックすることで、下の階層にアクセスしたり、別のキーグループやレイヤーを選ぶことができます。例えば、プログラム右横のボタンをクリックすることで、そのプログラムに含まれているレイヤーの1つを選ぶことができます。

2

左サイドバーのツリー (TREE) ビューから選ぶこともできます。ツリービューに関する詳細は、[操作画面 > TREE] の項目に記載しています。

3

### エフェクトの追加

エフェクトを追加するには、右上の + ボタンを押してメニューからエフェクトの種類 > プリセットを選択します。また、右サイドバーのプリセットブラウザーからのドラッグ&ドロップでも追加することができます。

パス内の信号の流れは、上から下に直列接続で処理されます。エフェクトヘッダーを上下のドラッグで順番を変えることができます。エフェクト名を押したままにするとメニューが表示され、エフェクトの種類を変更することができます。

Falconに装備されたエフェクトに関する詳細は、[巻末付録 A > エフェクト] の項目に記載しています。

各エフェクトは、エフェクト名左横の”電源”ボタンでオン・オフできます。エフェクトの削除は、エフェクトモジュールヘッダー右端の”X”ボタンをクリックします。

4

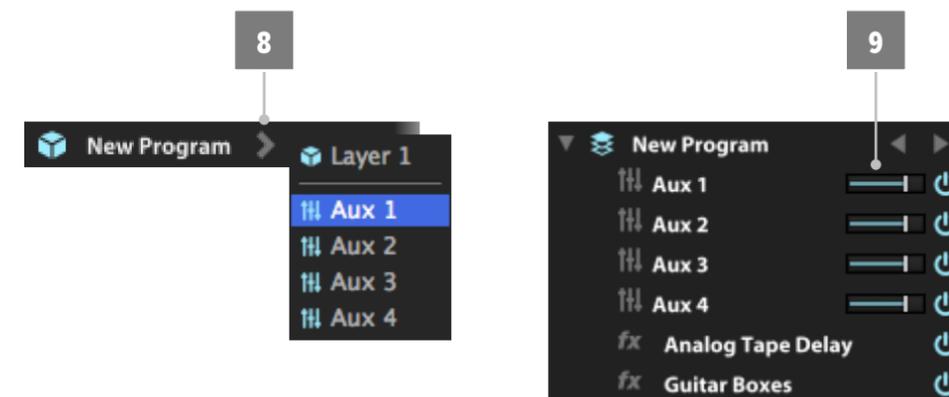
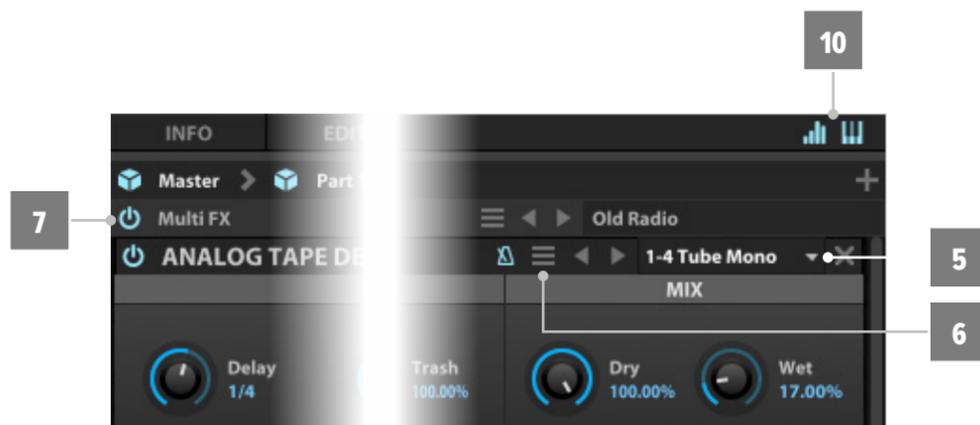
### テンポ同期エフェクト

ディレイやトレモロなどのエフェクトは、テンポ同期可能なパラメーターが用意されています。これらのエフェクトはヘッダー部のプリセットファイルメニューの左横に、**TEMPO SYNC(メトロノームアイコン)** ボタンが表示され、オンにすることで、特定のパラメーター設定単位が、音符/小節に変化します。





## fx エフェクト



**5 プリセット保存**  
エフェクトモジュールは、個別に設定をプリセット保存、読み込みが可能です。プリセットの保存とリコールはヘッダー右側のメニューでおこないます。保存されたプリセットは、右サイドバーのブラウザーからもアクセスできます。

**6 プリセット保存は、プリセットファイルメニューをクリックし、SAVE PRESET (プリセット保存) を選択し、名前をつけて保存します。プリセットブラウザーの詳細は、[ユーザープリセット > モジュールプリセットブラウザー] に記載しています。**

**7 MULTI FX - マルチエフェクト**  
マルチエフェクトは、同じチェーン内のエフェクト設定をまとめて扱い、プリセット保存とリコールすることができます。複数のエフェクトの一括で読み込みに便利です。また、左端の”電源”ボタンで一括バイパスできます。保存 (SAVE PRESET) や一括削除 (CLEAR MULTI FX) は、マルチエフェクトヘッダーのプリセットファイルメニューで実行します。

**AUX エフェクト**  
Falconには2つのAUXエフェクトセクション、マスターAUXエフェクトとプログラムAUXエフェクトが用意されています。  

- マスターAUXは、パートからのセンドバスからの信号を受けます。これらの設定はマルチ含まれて保存されます。

- プログラムAUXは、プログラム内のレイヤーあるいはキーグループからのセンドバスからの信号を受けます。これらの設定はプログラムに含まれて保存されます。

**8** エフェクトタブでのAUXエフェクトの表示と追加は、画面上のストリップでパートあるいはレイヤー階層のクリックでおこないます。AUXエフェクトは、セクションそれぞれに4つの独立したAUXバスが用意されています。

**9** AUXバスへのセンド量の調節は、左サイドバーのツリービューのAUXエフェクトノードでおこないます。ここではレイヤーおよびキーグループごとのセンドレベルとバイパス、ミュート、画面下のINSPECTOR (インスペクター) ではプリ/ポストフェーダー設定もおこなえます。ツリービューに関する詳しい情報は、[操作画面 > TREE] に記載しています。

マスターAUXとそのセンドは、MIXER (ミキサー) ビューでも確認・設定可能です。ミキサーに関する詳しい情報は、[操作画面 > MIXER] の項目に記載しています。

**10 モジュレーションとキーボードセクション**  
モジュレーションとキーボードセクションは、タブ表示右端のグラフィックアイコンと鍵盤アイコンでそれぞれ表示・非表示にできます。





## イベント



### EVENTS - イベント(プロセッサー)タブ

イベントタブは、個々のレイヤーからマスター出力まで、すべてのMIDIイベントプロセッサーパスを表示します。(イベントプロセッサーは通常、すべてのキーグループに信号を送って使用しますので、キーグループには追加できません。)

パス内の信号の流れは、上から下に直列接続で処理されます。イベントプロセッサーヘッダーを上下のドラッグで順番を変えることができます。イベントプロセッサー名を押したままにするとメニューが表示され、プロセッサーの種類を変更することができます。

Falconに装備されたイベントプロセッサーに関する詳細は、[巻末付録A > イベントプロセッサー]の項目に記載しています。

イベントプロセッサーは、プロセッサー名左横の“電源”ボタンでオン・オフできます。イベントプロセッサーの削除は、プロセッサーモジュールヘッダー右端の“X”ボタンをクリックします。

### プリセット保存

イベントプロセッサーモジュールは、個別に設定をプリセット保存、読み込みが可能です。保存されたプリセットはブラウザーからもアクセスできます。

プリセット保存は、プリセットファイルメニューをクリックし、**SAVE PRESET (プリセット保存)**を選択し、名前をつけて保存します。プリセットブラウザーに関する情報は、[ユーザープリセット > モジュールプリセットブラウザー]に記載しています。

### モジュレーションとキーボードセクション

モジュレーションとキーボードセクションは、タブ表示右端のグラフアイコンと鍵盤アイコンでそれぞれ表示・非表示にできます。

1 Master > Part 1 > New Program

### ナビゲーション

イベントプロセッサーパスのナビゲーションは、画面上端のストリップのノード名(階層)をクリックすることで任意のパスを開くことができます。またノード右横のカーソルアイコン(>)をクリックすることで、下の階層にアクセスしたり、別のレイヤーを選ぶことができます。例えば、プログラム右横のボタンをクリックすることで、そのプログラムに含まれているレイヤーの1つを選ぶことができます。

2 左サイドバーのツリー(TREE)ビューから選ぶこともできます。ツリービューに関する詳細は、[操作画面 > TREE]の項目に記載しています。

### イベントプロセッサーの追加

イベントプロセッサーを追加するには、右上の+ボタンのメニューからプロセッサーの種類 > プリセットを選択します。また、右サイドバーのブラウザーから、ドラッグ&ドロップで追加します。





## モジュレーション



### MODS - モジュレーションタブ

モジュレーション (MODS) タブは、個々のキーグループからマスター出力まで、すべての階層のモジュレーションソース (モジュレーター) を表示します。

1



#### ナビゲーション

モジュレーションソースのナビゲーションは、画面上端のストリップのノード名 (階層) をクリックすることで任意のパスを開くことができます。またノード右横のカーソルアイコン (>) をクリックすることで、下の階層にアクセスしたり、別のレイヤーを選ぶことができます。例えば、プログラム右横のボタンをクリックすることで、そのプログラムに含まれているレイヤーの1つを選ぶことができます。

2

左サイドバーのツリー (TREE) ビューから選ぶこともできます。ツリービューに関する詳細は、[操作画面 > TREE] の項目に記載しています。

3

#### モジュレーションソースの追加

モジュレーションソースを追加するには、右上の + ボタンを押してメニューからモジュレーションソースの種類を選択します。また、右サイドバーのプリセットブラウザーからのドラッグ&ドロップでも追加することができます。

[ヒント]: キーグループモジュレーションは、ボイスごとに処理されます。つまり、ボイス数を重ねた分だけコンピューターの処理能力が要求されます。キーグループモジュレーションはボイスごとに変調効果が必要な場合に適しています。

[メモ]: モジュレーションソースリストは、エフェクトやイベントプロセッサと異なり、シグナルフローを持ちません。画面上のモジュールはそれぞれ関連付けられたパラメーターにコントロール信号を送ります。詳細については、[操作画面 > MAIN > MODULATION] の項目に記載しています。

モジュレーションソース名を押したままにするとメニューが表示され、モジュレーションの種類を変更することができます。

Falconに装備されたモジュレーションソースに関する詳細は、[巻末付録 A > モジュレーター] の項目に記載しています。

モジュレーションソースは、モジュレーション名左横の”電源”ボタンでオン・オフできます。モジュレーションソースの削除は、モジュレーションソースヘッダー右端の”X”ボタンをクリックします。





## モジュレーション

### プリセット保存

モジュールは個別に設定をプリセット保存、読み込みが可能です。プリセットの保存とリコールはヘッダー右側のメニューでおこないます。保存されたプリセットは、右サイドバーのブラウザーからもアクセスできます。

4

プリセット保存は、プリセットファイルメニューをクリックし、**SAVE PRESET (プリセット保存)** を選択し、名前をつけて保存します。プリセットブラウザーの詳細は、[ユーザープリセット > モジュールプリセットブラウザー] に記載しています。

5

### 名称変更

モジュレーションソースの名称変更は、モジュレーションソース名の箇所をダブルクリックします。開いた画面のテキスト入力で、新しい名前を適用できます。この場合、用途が判別できるように付けることをおすすめします。例えば、"Amp. Env." と "Filter Env." と付けておけば、同じエンベロープでもアンプリチュード用の設定なのか、フィルター用の設定なのかをプログラム内でも確認できます。

6

### モジュレーションソースの割当

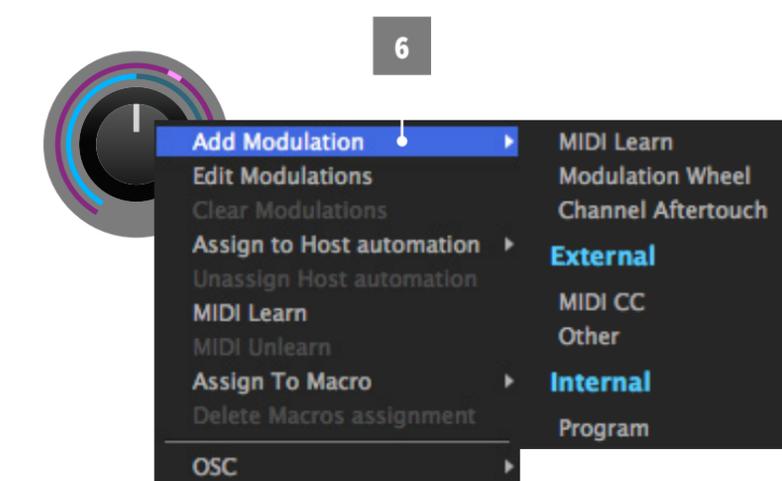
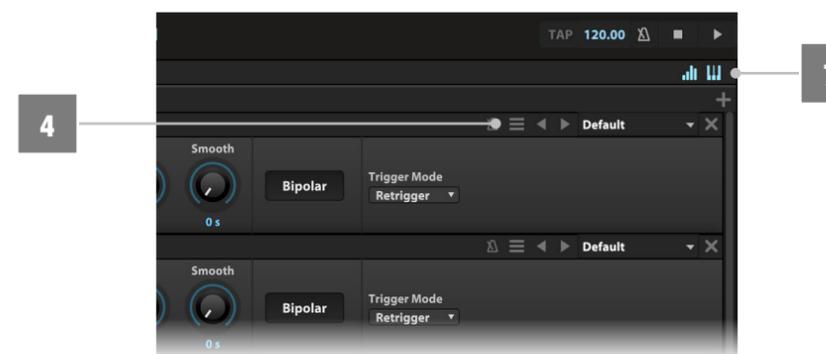
モジュレーションソースの割り当ては、画面上のコントロールパラメーターを右クリックのメニュー表示からAdd Modulation (モジュレーションの追加) を選択し、サブメニューのリストからモジュレーションソースを選びます。リストから既製のソースや新規ソースの作成と追加を選ぶことができます。

モジュレーションの割り当てについての詳細情報は、[操作画面 > MAIN > MODULATION] の項目に記載しています。

7

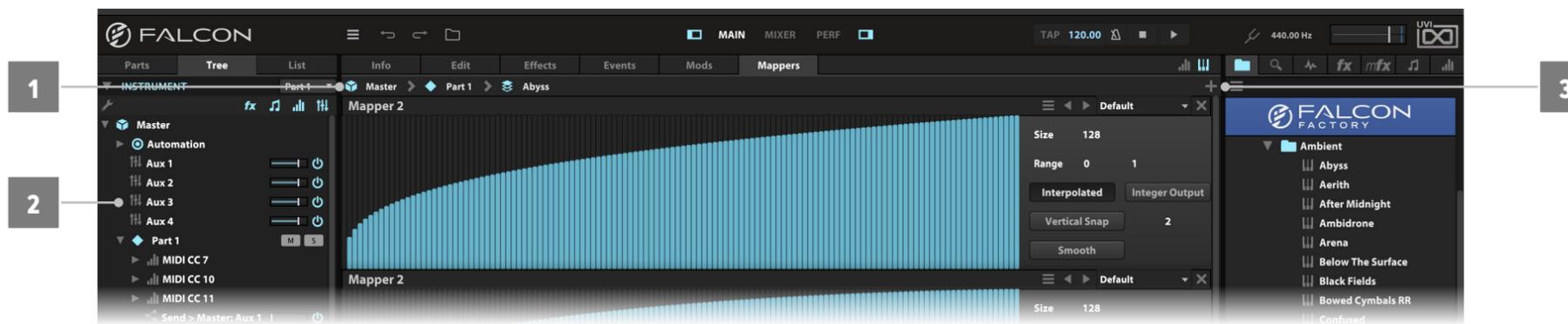
### モジュレーションとキーボードセクション

モジュレーション (ソースエディター) とキーボードセクションは、タブ表示右端のグラフアイコンと鍵盤アイコンでそれぞれ表示・非表示にできます。





## マッパー



### MAPPERS - マッパータブ

マッパー (Mappers) タブは、全階層のカスタムモジュレーションマッピングを表示します。

1

#### ナビゲーション



マッパーのナビゲーションは、画面上端のストリップのノード名(階層)をクリックすることで任意のパスを開くことができます。またノード右横のカーソルアイコン(>)をクリックすることで、下の階層にアクセスしたり、別のレイヤーを選ぶことができます。例えば、プログラム右横のボタンをクリックすることで、そのプログラムに含まれているレイヤーの1つを選ぶことができます。

注: マッパーは、モジュレーターの内部に作用するため、それ自身に階層構造はありません。従いまして、この操作は、マッパーに対して無効です。

2

左サイドバーのツリー (TREE) ビューから選ぶこともできます。ツリービューに関する詳細は、[操作画面 > TREE] の項目に記載しています。

3

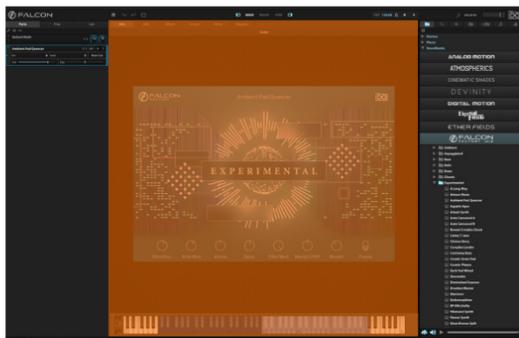
#### マッパーの追加

マッパーを追加するには、右上の + ボタンを押してメニューからモジュレーションソースの種類を選択します。

**[メモ]:**モジュレーションソースリストは、エフェクトやイベントプロセッサと異なり、シグナルフローを持ちません。画面上のモジュールはそれぞれ関連付けられたパラメーターにコントロール信号を送ります。詳細については、[操作画面 > MAIN > MODULATION] の項目に記載しています。

モジュレーションソースは、モジュレーション名左横の”電源”ボタンでオン・オフできます。モジュレーションソースの削除は、モジュレーションソースヘッダー右端の”X”ボタンをクリックします。





## インフォメーション

### INFO - インフォタブ

インフォタブは、選択されたプログラムの概要を表示します。プログラムで設定されているマクロコントロールの操作もここで起こります。また、(i) ボタンのクリックで、カスタムテキストや画像を表示します。

1

### MACROS - マクロ

プログラムにマクロが割り当てられた場合、鍵盤表示の上にノブまたはスイッチとして表示されます。マクロは、演奏時によく使用するパラメーターをまとめたプログラムのフロントパネルとして扱う際に便利です。

2

マクロの配置は変更可能です。**EDIT (スパナアイコン)** ボタンのクリックで、エディットモードに切替ります。このモードでは、ドラッグ操作による配置、背景画像の追加、ダブルクリックによるパラメーターの名称変更、右クリックの編集コマンドアクセスがこなえます。マクロに関する詳細は、[巻末付録 A > モジュレーター > MACRO] の項目に記載しています。

3

### プログラム情報

画面右上の (i) ボタンで、プログラムに関する情報を表示します。多くのファクトリープリセットにはプログラムの解説や演奏時のヒントなど(英文)が含まれています。例えば、オルガンの音色で、モジュレーションホイールにレスリースピーカーのロータースピードコントロールが割り当てられている場合、ここに記載されます。また、ご自身のメモなどをここに加えることも可能です。

UVIサウンドバンクのプログラムには画像が含まれ、ここに表示されます。複数の画像が含まれている場合、画面にカーソルボタン<“>”が表示され、画像表示の切り替えが可能です。

4

### キーボード

インフォタブの下端にはバーチャルキーボードが用意されています。画面上の鍵盤クリックすることで音色の試聴ができます。発音範囲の鍵盤はハイライト表示され、発音しない鍵盤はグレーアウト表示されます。レイヤールールのキースイッチが設定されている場合、その鍵盤はブルー表示します。キースイッチに関する詳細は、[操作画面 > MAIN > MAPPING > LAYER RULES] に記載しています。



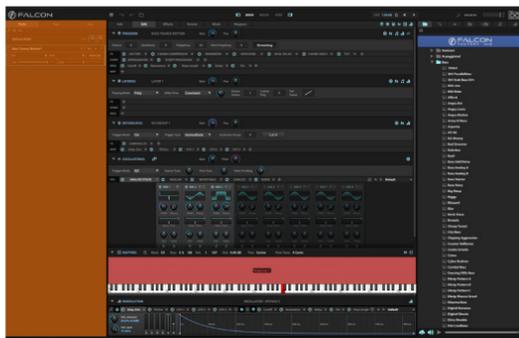
5

### SCRIPT - スクリプトインターフェイス



プログラムにカスタムの操作画面が含まれている場合、インフォタブのデフォルト表示となります。カスタムの操作画面は、スクリプトと呼ばれる特別なプログラミング言語で構築されています。この場合、インフォタブ上端の**SCRIPT (スクリプト)** ボタンで専用画面と情報画面の切替えが可能です。





## パート

### PARTS - パートタブ

パートタブは、左サイドバーにFalcon上のパートをリスト表示します。マウスクリックで、目的のパートを選択します。

ツールバーボタンで、パートリスト(左サイドバー)の表示・非表示を操作します。

1

パートリストの幅は、右端の中央パネルとの境界線の左右ドラッグで変更できます。パートリスト上のパラメーターは横幅に従って配置が自動で変更され、幅を広げることで、一度に多くのパートを同時表示することができます。

### パート操作

リスト上のパートをクリック選択すると、中央パネルにその内容が表示され、パートにに含まれる音色編集がおこなえます。

パートリストメニュー(スパナアイコン)は画面の左上に位置し、次の選択パートに対するオプションコマンドが用意されています:

- Empty selected part (選プログラム解除)
- Load program in selected part (プログラム読込)
- New program in selected part (新規プログラムの作成)

2

メニューボタン右横の + と - ボタンは、パートの追加と削除をします。パートの上下ドラッグ操作で、順番変更が可能です。

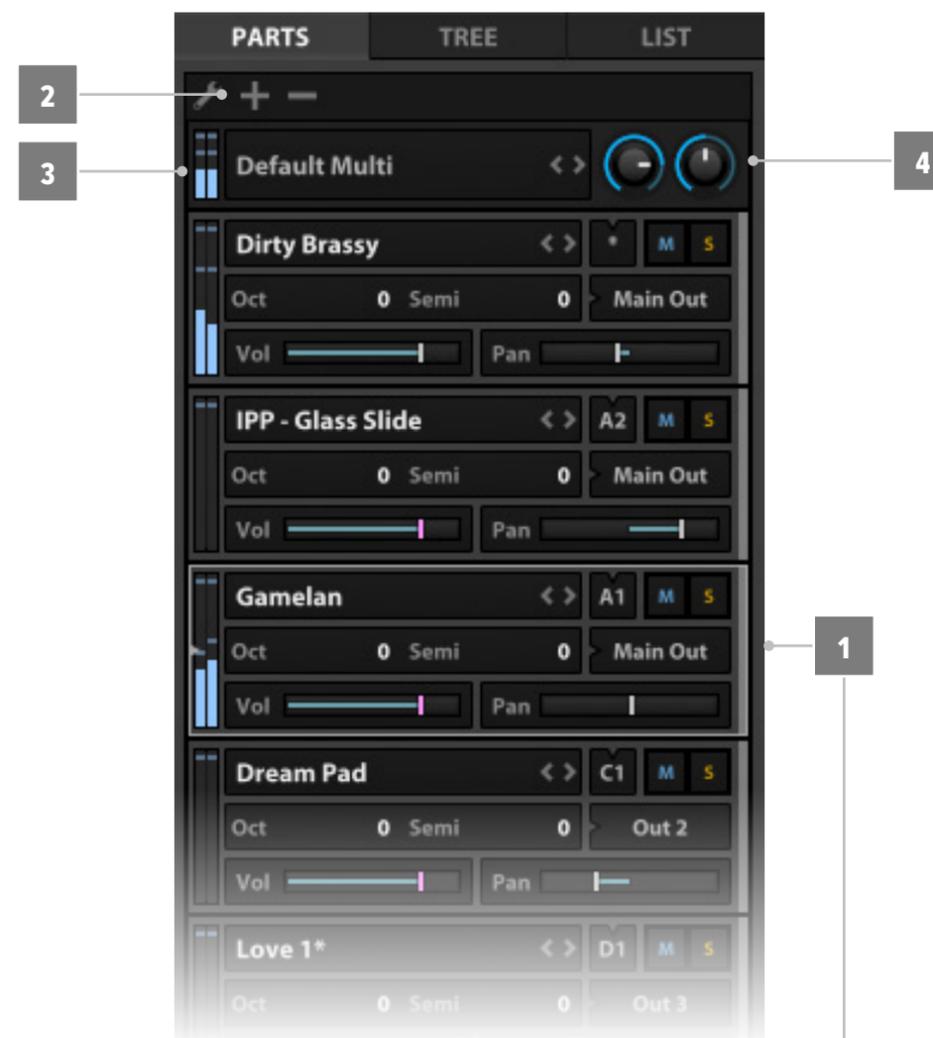
3

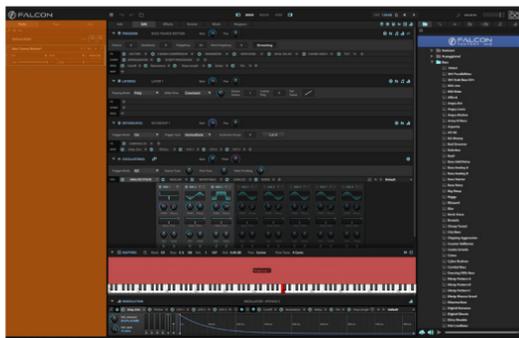
### マルチ(MULTI)コントロール

タブ上端のセクションは、Falconのマルチ(Multi)のグローバル設定になります。レベルメーター右横に現在のマルチファイル名(通常は"Default Multi")を表示します。この箇所のダブルクリックで、Multiファイルブラウザーが開き、保存済みマルチファイルを開きます。(このブラウザーは、プログラムを開くことはできません。)画面右側の2つのカーソルボタンは、同じディレクトリー(フォルダ)のマルチファイル切替えに使用します。

4

ツールバー上のグローバルボリュームとチューニングは、ここでも操作できます。詳細は、[ツールバー > GLOBAL VOLUME] と [ツールバー > GLOBAL TUNE] に記載しています。出力メーターは、メイン出力(Main Out)のオーディオレベルを表示します。





## パート

### PARTS LIST - パートリスト

パートリストは、Falcon内のパートに関するパラメータを表示します。これらの設定は、音色プログラムとは分離された形で保存されます。パート設定は、マルチ(あるいはDAWのプロジェクトに含まれるプラグイン設定)として保存・読み込みをします。

**5** 現在読み込まれているプログラムのファイル名は、パートのディスプレイに表示されます。プログラムが存在しない場合は、**エンプティ (Empty)**が表示されます。プログラムの内容を変更した場合、保存されるまでプログラム名の後ろにアスタリスク(\*)が表示され、未保存であることを示します。例:”Love 1\*”

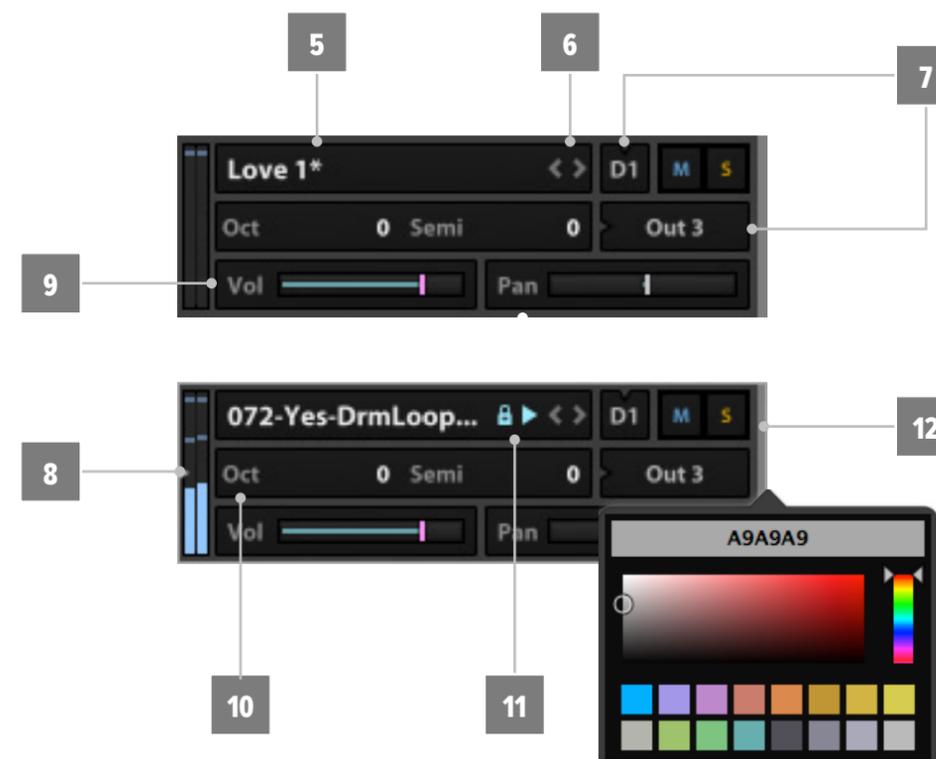
プログラム名のダブルクリックでファイルブラウザー、またはshiftキー+ダブルクリックで右サイドバーのプリセットブラウザーが開き、現在読み込まれているプログラムを表示します。

**6** ディスプレイ右側の2つのカーソルボタンで、同じディレクトリー(フォルダ)に保存されているプログラムファイルの切替えをすることができます。また、右クリックで次のオプションメニューが表示されます: プログラム解除 (Empty part)、パートの削除 (Delete part)、プログラムの読み込み (Load program)、プログラムの再読み込み (Reload program)、新規プログラムの作成 (New program)

**7** パート設定には、パートの**MIDI入力チャンネル**と**オーディオ出力**設定を表示します。通常、パートのオーディオ出力はFalconのメインアウト(Main Out)に設定されます。MIDI入力にはパートの追加順にポートとチャンネル(A1、A2、A3...)が割振られます。設定を変更する場合、これらの箇所のマウスクリックで、メニューから目的のポートを選択します。パートのMIDI入力はオムニ(Omni)に設定することが可能で、すべてのポートの全チャンネルに反応します。この場合、画面上の表示はアスタリスク(\*)でオムニ設定であることを示します。

**8** 画面左端の**出力メーター**は、パート出力のオーディオレベルを表示します。パートがMIDI信号を受信した場合、MIDI入力設定の箇所にMIDIアイコンが点滅します。

**9** **VOL (ボリューム)**と**PAN (パン)**は、パートの音量とステレオ定位を設定します。



画面上のパート**S(ソロ)**と**M(ミュート)**ボタンは、COMMAND (MAC) /CTRL (WINDOWS) キー+クリックで、クリックした以外のパートのミュートまたはソロに設定できます。ALT/OPTIONキー+クリック操作で、そのパートのみのミュートとソロ設定が可能です。

**10** **OCT (オクターブ)**と**SEMI (半音)**は、そのパートのMIDI入力に対するトランスポーズを設定します。

**11** ループ素材をパートに追加した場合、プログラム名ディスプレイの右端の2つのパラメーターが追加表示されます:

- **AUTO PLAY (南京錠アイコン)**: Falconの再生挙動と連動した、ループ再生をおこないます
- **PLAY (三角形アイコン)**: ループ再生の状況: 点灯=再生中、滅灯=停止を表示し、この箇所のでループの再生の手動操作ができます。

**12** パートの右端をクリックすることで、パートカラーの変更がおこなえます。ポップアップされたカラーピッカーで、好みの色を設定します。





## ツリー

### TREE - ツリー(タブ)ビュー

ツリービューは、パート内の階層を表示します。ツリー内の枝葉は1つの”ノード (node)”として扱われます。

ツリービューの表示は、ノードの階層をあらわす **INSTRUMENT (インストゥルメント)** と、ノードの詳細と設定をおこなう **INSPECTOR (インスペクター)** の2つに分割されています。ツリービューは左サイドバーのタブ表示の1つで、ツールバーボタンで表示・非表示にできます。表示幅は右端の中央パネルとの境界線の左右ドラッグで変更できます。

インスペクターとインストゥルメントは、それぞれのヘッダー部左横の三角形のボタンで、表示の展開と格納がおこなえます。また、インスペクターは上端の境界線のドラッグ操作で表示領域を広げることができます。

1

### INSTRUMENT - インストゥルメント

インストゥルメントセクションは常に1つのパート内のノードのみを表示します。パートの変更は、ヘッダー部右端の **PART SELECTOR MENU (パートセレクターメニュー)** でおこないます。

2

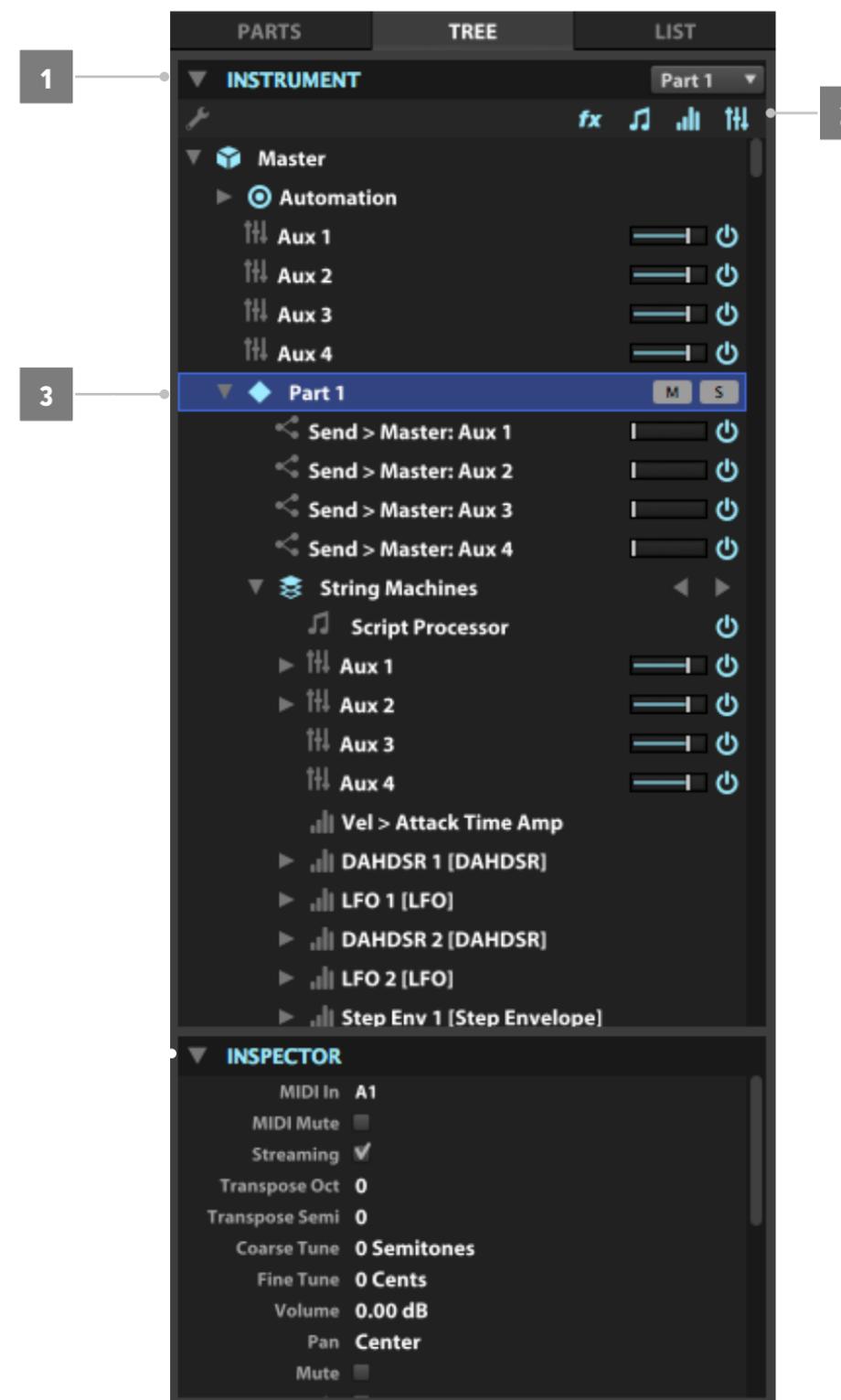
特定のノードの表示・非表示を設定が可能です。画面右上のアイコンボタンで次の種類のノードの表示操作がおこなえます：エフェクト (fxアイコン)、イベントプロセッサ (音符アイコン)、モジュレーションソース (バーグラフアイコン)、AUXバスとセンド (フェーダーアイコン)

いくつかのノードは常に表示されます：マスター (Master)、ホストオートメーション (Host Automation)、パート (Part)、プログラム (Program)、レイヤー (Layer)、キーグループ (Keygroup)、オシレーター (Oscillator)

3

### ツリービューナビゲーション

ノードの操作は、クリック選択でおこないます。選択されたノードの詳細は、インスペクターに表示されます。ノード左横の三角形アイコンボタンの操作で、下位階層表示の展開・格納をおこないます。Alt/Optionキーを押しながらの操作で下位階層のノードを含めて一括展開することが可能です。





## リスト

ツリービューで選択され、操作をおこなったノードの設定は、エディット (EDIT) ビューやエフェクト (EFFECTS) タブなど、別の画面にも反映されます。ツリービューは大規模で複雑なプログラムのレイヤー、キーグループ、エフェクトやモジュレーションソースのエディットをおこなう際にとっても便利です。

ノードのダブルクリックで、そのノードをエディットビュー上に表示することができます。また、エフェクトノードをダブルクリックした場合はエフェクトタブ、モジュレーションソースをダブルクリックした場合はモジュレーション (MODS) タブに、そのモジュールが表示されます。

4

### NODE OPTIONS - ノードオプション

ノードそれぞれに特定のメニューオプションが用意されています。ノードの右クリックでメニューを表示します。また、画面左上のスパナアイコンボタンで、選択されたノードに対するメニューを表示することも可能です。

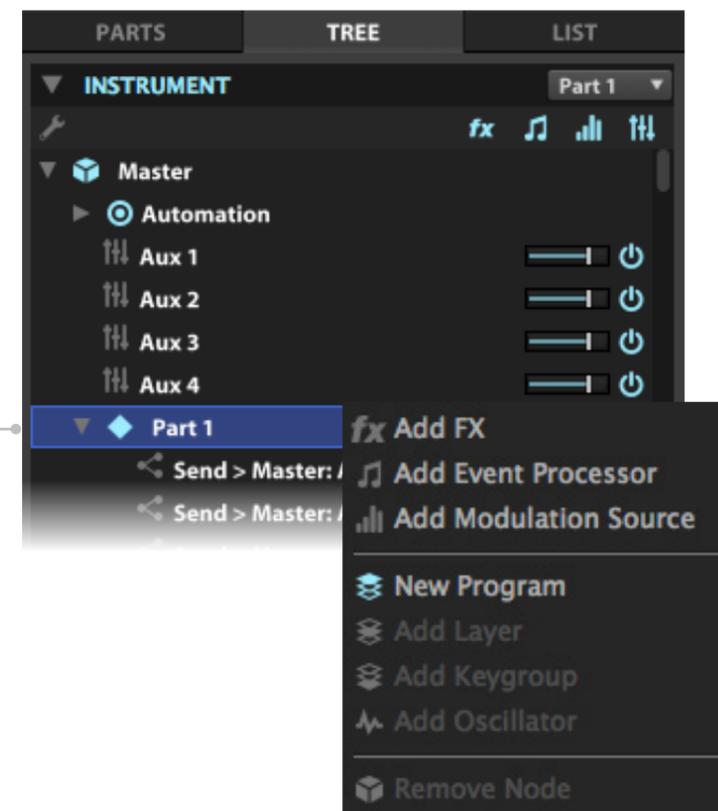
5

### INSPECTOR - インスペクター

インスペクターはインストゥルメントセクションで選択されているノードの詳細を表示します。

画面上的の設定は編集可能です。ダブルクリックによる数値/テキスト入力、または上下のドラッグ操作で設定を変更できます。

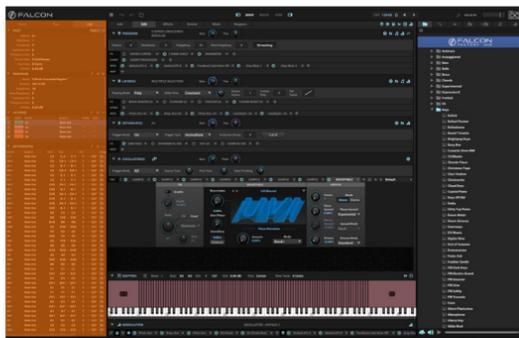
[ヒント]: 多くのパラメーターはメイン編集画面上のモジュール内に表示され、設定が連動します。ただし、いくつかのパラメーターは、「隠された」パラメーターとしてインスペクターからしかアクセスできないものも存在します。



4



5



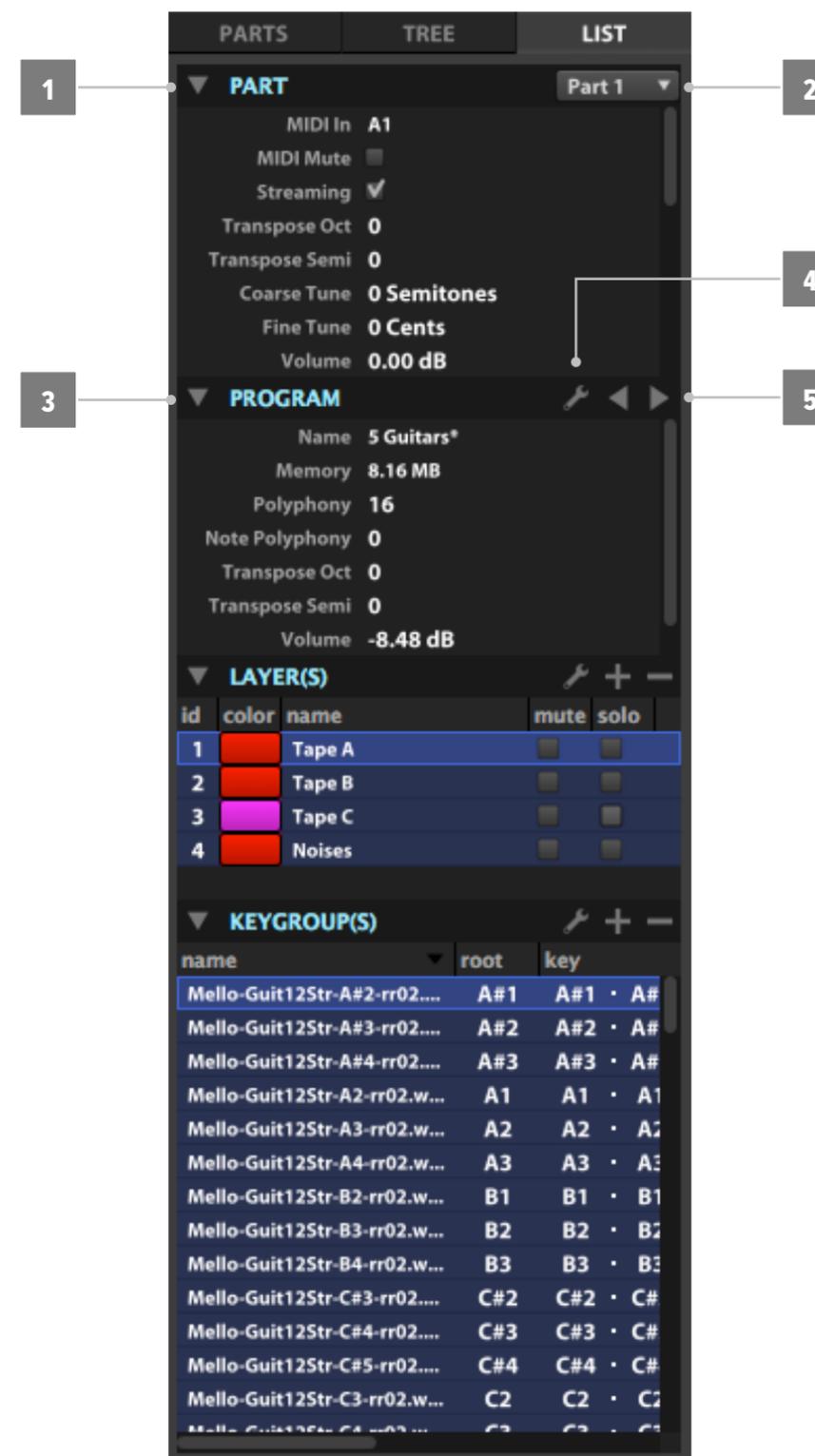
## リスト

### LIST - リスト (タブ) ビュー

リストビューは、パート内のプログラムの設定をセクション別に表示・エディットする画面です。ここでは、パート (PART)、プログラム (PROGRAM)、レイヤー (LAYER)、キーグループ (KEYGROUP) に関する設定をリスト表示します。

リストビューは左サイドバーのタブ表示の1つで、ツールバーボタンで表示・非表示にできます。表示幅は右端の中央パネルとの境界線の左右ドラッグで変更できます。

各セクションは、セクション名左横の三角形ボタンで、格納と拡張表示操作がおこなえます。



**1 PART - パート**  
パート設定は、選択パートに対しての設定を表示します。画面をスクロールすることで表示範囲外のパラメーターを表示します。

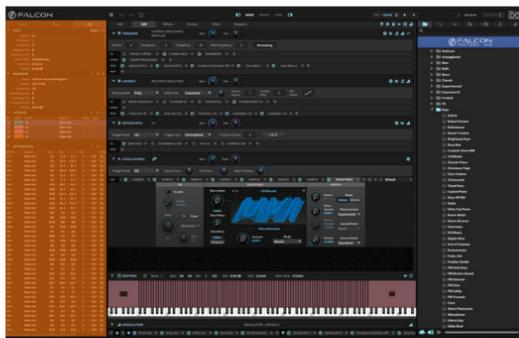
**2** パートの選択は、ヘッダー部右端の **PART SELECTOR MENU (パートセレクターメニュー)** でおこないます。

リストビュー上のパート設定は、パート (PARTS) ビュー上のパラメーターをリスト表示したものです。詳細は、[操作画面 > PARTS] に記載しています。

**3 PROGRAM - プログラム**  
プログラムセクションは、選択パートの音色プログラム設定 (エディットビューのプログラム設定と同じ内容) をリスト表示します。スクロール操作で表示範囲外のパラメーターを表示します。

**4** プログラムセクションのヘッダー部には **Program menu (プログラムメニュー)** が用意されています。このスパナアイコンボタンのクリックで、プログラム作成、読み込み・保存とプロテクションがおこなえます。このメニューの詳細は、[ユーザープリセット] に記載しています。

**5** ヘッダー部右端の2つのカーソルボタンは、同じディレクトリーに保存 (収録) されたプログラムの切替えに使用します。



## ≡ リスト

### LAYERS - レイヤー

レイヤーセクションは、プログラム内のすべてのレイヤーを一括表示します。画面をスクロールすることで表示範囲外のレイヤーにアクセスできます。エディット (EDIT) ビューの表示は、ここでのレイヤー選択と連動します。レイヤーのリスト表示は大規模で複雑なプログラムの編集をおこなう際に便利です。

6 レイヤー名または ID をクリックすることで、レイヤーを選択します。command (Mac) / CTRL (Windows) キーを押しながらのクリック操作で、複数のレイヤーを同時選択できます。すべてのレイヤーの選択解除をする場合は、リスト表示下端の空いている箇所をクリックします。(特定のレイヤーが選択されていない場合、エディット (EDIT) ビュー上のレイヤー設定は、すべてのレイヤーに適用します。)

リストビュー上のレイヤー設定は、エディットビューのプログラム ([操作画面 > MAIN > EDIT > PROGRAM]) とツリービューインスペクター ([操作画面 > MAIN > TREE]) と同じパラメーターをコラム表示します。

7 レイヤー設定は、その欄の表示・非表示、と表示順の設定ができます。ヘッダー (項目名) 部の右クリックで、メニューから必要項目表示設定をします。表示順の変更は、ヘッダー部の左右ドラッグでおこないます。

8 レイヤーヘッダーの右側には、**LAYER MENU (レイヤーメニュー)** が用意されています。このスパナアイコンボタンのクリックで、レイヤールールの編集、コピー、ペースト、カット、複製のメニューにアクセスします。設定に関する詳細は、[操作画面 > MAIN > MAPPING] の項目に記載しています。

9 ヘッダー部右端の + と - ボタンは、**レイヤーの追加 (ADD LAYER)** と**選択レイヤーの削除 (REMOVE LAYER)** をおこないます。

8

6

9

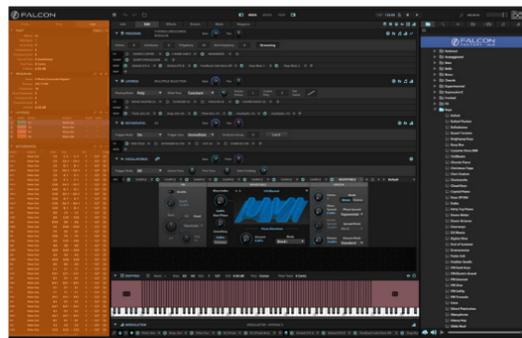
7

Auto-size this column  
Auto-size all columns

- id
- color
- name
- mute
- solo
- key
- volume
- pan
- output
- MIDI mute
- Audio meter

id	color	name	mute	solo
1	Red	Tape A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Red	Tape B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Purple	Tape C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Red	Noises	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

name	root	key
Mello-Guit12Str-A#2-rr02....	A#1	A#1 · A#
Mello-Guit12Str-A#3-rr02....	A#2	A#2 · A#
Mello-Guit12Str-A#4-rr02....	A#3	A#3 · A#
Mello-Guit12Str-A2-rr02.w...	A1	A1 · A1
Mello-Guit12Str-A3-rr02.w...	A2	A2 · A2
Mello-Guit12Str-A4-rr02.w...	A3	A3 · A3
Mello-Guit12Str-B2-rr02.w...	B1	B1 · B1
Mello-Guit12Str-B3-rr02.w...	B2	B2 · B2
Mello-Guit12Str-B4-rr02.w...	B3	B3 · B3
Mello-Guit12Str-C#3-rr02....	C#2	C#2 · C#
Mello-Guit12Str-C#4-rr02....	C#3	C#3 · C#
Mello-Guit12Str-C#5-rr02....	C#4	C#4 · C#
Mello-Guit12Str-C3-rr02.w...	C2	C2 · C2
Mello-Guit12Str-C4-rr02.w...	C3	C3 · C2



## リスト

### KEYGROUPS - キーグループ

キーグループセクションは、レイヤー内の全キーグループをリスト表示します。画面をスクロールすることで表示範囲外のキーグループを表示します。エディット (EDIT) ビューの表示はここでのキーグループ選択と連動します。キーグループセクションは大規模で複雑なプログラムの編集をおこなう際に便利です。

10 キーグループ名をクリックすることで、キーグループを選択します。command (Mac) / CTRL (Windows) キーを押しながらのクリック操作で、複数のキーグループを同時選択できます。キーグループの選択解除をする場合は、リスト表示の下端の空いている箇所をクリックします。(特定のキーグループが選択されていない場合、エディットビュー上のキーグループ設定は、すべてのキーグループに適用します。)

11 キーグループ設定は、コラムリスト表示され、ヘッダー部の右クリックで、必要項目の表示・非表示を設定します。またこのヘッダー部の左右ドラッグで設定の表示順を変更できます。加えてキーグループ名の箇所のクリックで、キーグループの並び順を変更できます。

12 キーグループヘッダーの右側には、**KEYGROUP MENU (キーグループメニュー)** が用意されています。このスパナアイコンボタンをクリックすることで、コピー、ペースト、カット、複製がおこなえます。設定に関する詳細は、[操作画面 > MAIN > MAPPING] の項目に記載しています。

13 ヘッダー部右端の + と - ボタンは、**キーグループの追加 (ADD KEYGROUP)** と **選択キーグループの削除 (REMOVE KEYGROUP)** をおこないます。

14 画面右端の中央パネルとの境界線の左右ドラッグで、より多くのキーグループ設定 (欄) を表示できます。

id	color	name	mute	solo
1	Red	Tape A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Red	Tape B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Purple	Tape C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Red	Noises	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

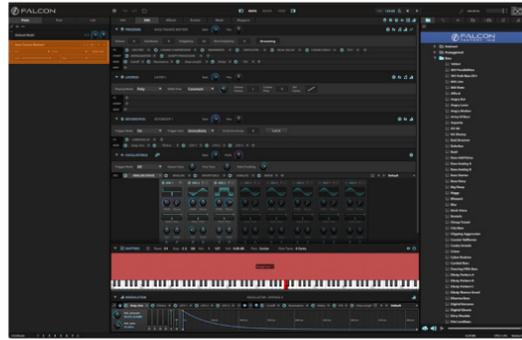
  

name	root	key
Mello-Guit12Str-A#2-rr02....	A#1	A#1 · A#
Mello-Guit12Str-A#3-rr02....	A#2	A#2 · A#
Mello-Guit12Str-A#4-rr02....	A#3	A#3 · A#
Mello-Guit12Str-A2-rr02.w...	A1	A1 · A1
Mello-Guit12Str-A3-rr02.w...	A2	A2 · A2
Mello-Guit12Str-A4-rr02.w...	A3	A3 · A3
Mello-Guit12Str-B2-rr02.w...	B1	B1 · B1
Mello-Guit12Str-B3-rr02.w...	B2	B2 · B2
Mello-Guit12Str-B4-rr02.w...	B3	B3 · B3
Mello-Guit12Str-C#3-rr02....	C#2	C#2 · C#
Mello-Guit12Str-C#4-rr02....	C#3	C#3 · C#
Mello-Guit12Str-C#5-rr02....	C#4	C#4 · C#
Mello-Guit12Str-C3-rr02.w...	C2	C2 · C2
Mello-Guit12Str-C4-rr02.w...	C3	C3 · C3

name	root	key	mute	solo	volume	pan	output
Da Room 1.wav	D-1	D-1 · D-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	127	0.00 dB	Center 0
Da Room 2.wav	D#-1	D#-1 · D#-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	127	0.00 dB	Center 0
Detune Acc.wav	E-1	E-1 · E-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	127	0.00 dB	Center 0
Dirty 1.wav	F-1	F-1 · F-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	127	0.00 dB	Center 0
Dirty 2.wav	F#-1	F#-1 · F#-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	127	0.00 dB	Center 0
Dynamic Room.wav	G-1	G-1 · G-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	127	0.00 dB	Center 0
Explosion 1 S.wav	G#-1	G#-1 · G#-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	127	0.00 dB	Center 0
Explosion 2 S.wav	A-1	A-1 · A-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	127	0.00 dB	Center 0
Fat Roomy S.wav	A#-1	A#-1 · A#-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	127	0.00 dB	Center 0
Flat Box.wav	B-1	B-1 · B-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	127	0.00 dB	Center 0
Gated S.wav	C0	C0 · C0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	127	0.00 dB	Center 0
Messy 1.wav	C#0	C#0 · C#0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	127	0.00 dB	Center 0





## LIBRARY BROWSER - ライブラリーブラウザー

ライブラリーブラウザーは、Falconでサウンドバンク内のプリセット読み込み、検索、試聴を洗練されたタグブラウジングでおこないます。

1 このブラウザーは、パートリスト、ミキサーまたはパフォーマンスビュー上のパート名の部分(未設定の場合は Emptyと表示)のダブルクリックで開きます。また、ツールバーメニュー(スパナアイコン)からロードプログラム(Load Program)の選択やブラウザーグループでも開くことができます。

2 ライブラリーブラウザーは、プログラムファイルブラウザーと切り替えて使用します。ライブラリーブラウザーにアクセスするには、左上の **LIBRARY** タブをクリックします。

3 ライブラリーブラウザーのメインパートはタグブラウジングで、以下の3つに分類され、これらのタグの組み合わせで検索結果を絞り込みます:

- **INSTRUMENT** (インストゥルメント) - 楽器/音源の種類
- **TIMBRE** (ティンバー) - 音色の種類
- **SOUNDWARE** (サウンドウェア) - UVIサウンドバンク

タグのクリックでそのタグの選択または解除をします。個々のタグタイトルバーのクリックで、その項目の表示と折り畳みを操作します。

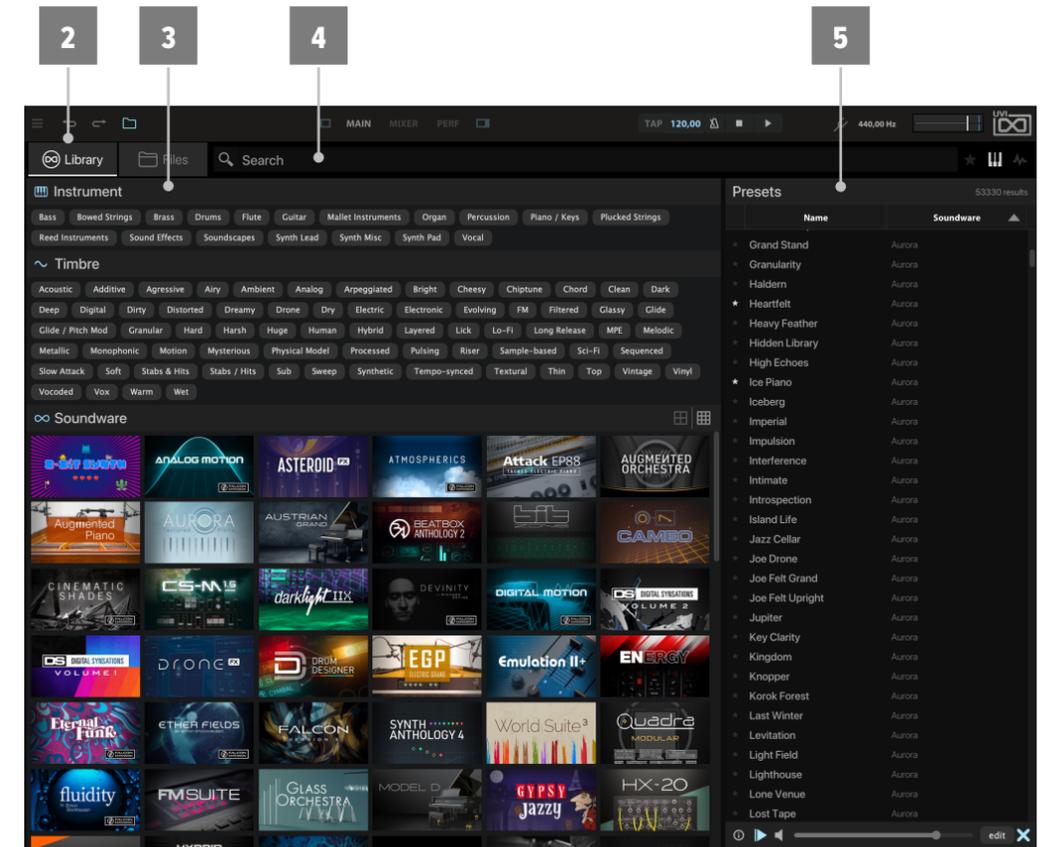
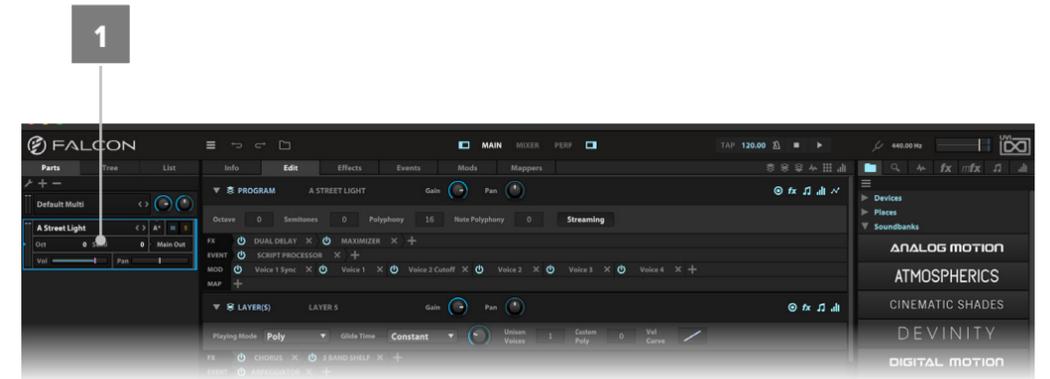
4 **SEARCH**は、プリセットのワード検索に使用します。検索結果は、右側の **PRESETS** 欄に一覧表示されます。

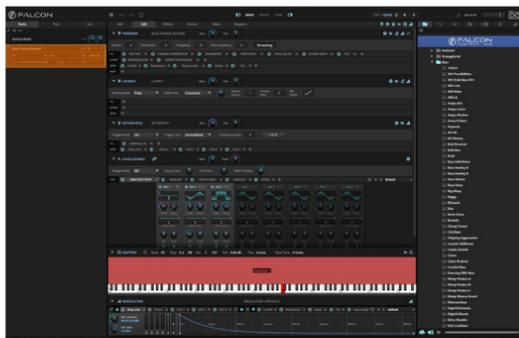
SEARCHバーの右端に、**プリセット** (鍵盤アイコン) と **サウンド** (波形アイコン) 検索の切り替えボタンがあり、検索対象を決定します。**お気に入り** (星アイコン) ボタンは、検索結果をお気に入りのみに絞り込む際に使用します。

5 **PRESETS**は、検索結果を一覧表示します。プリセットをダブルクリックすると、選択されているパートに読み込まれます。

ヘッダー部分のクリックで、検索結果の降順と昇順の切り替えをします。また、右クリックで、メニューから表示項目の設定や表示サイズの自動調整を実行できます。

この項目の下端には、クリック選択したプリセットのタグ設定 (i)、音色の **自動プレビュー** (再生ボタン)、**プレビューボリューム**、プリセット読み





## ファイルブラウザー

### FILE BROWSER - ファイルブラウザー

ファイルブラウザーは、Falconで必要(特定)のファイルの読み込み、検索、試聴をする際に使用します。

Falconには3種類のファイルブラウザーが用意されています：

- **プログラムファイルブラウザー**：音色プログラム、ループ、サンプルの読み込みに使用します。
- **マルチファイルブラウザー**：マルチ (MULTI) 形式のファイル読み込みに使用します。
- **サイドバーファイルブラウザー**：様々な形式・種類のファイルのドラッグ&ドロップによる読み込み操作に使用します。

#### 1 プログラムファイルブラウザー

このブラウザーは、パートリスト、ミキサーまたはパフォーマンスビュー上のパート名の部分(未設定の場合は Emptyと表示)のダブルクリックで開きます。また、ツールバーメニュー(スパナアイコン)からロードプログラム(Load Program)の選択でも開くことができます。

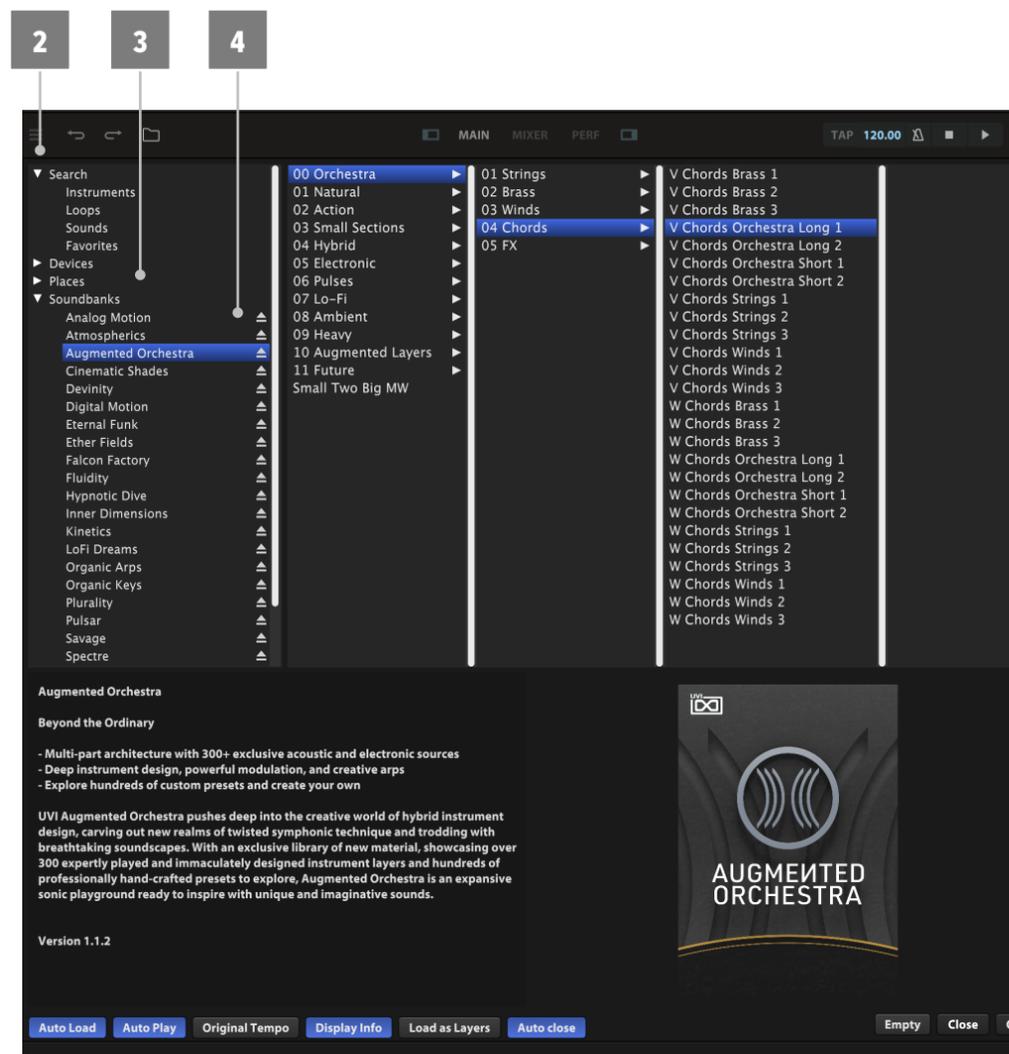
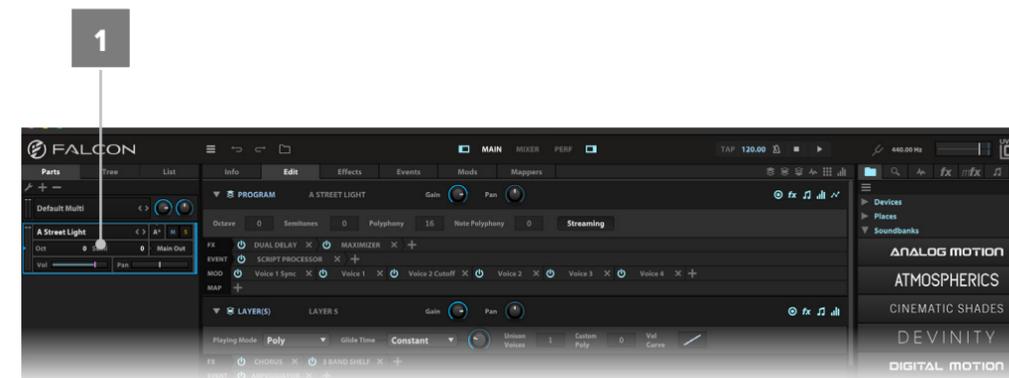
プログラムファイルブラウザー内の左欄(サイドバー)は、次の4セクションに分割されます：

- **SEARCH**(検索)
- **DEVICES**(デバイス)
- **PLACES**(お気に入りフォルダ)
- **SOUNDBANKS**(サウンドバンク)

2 **DEVICES**は、ネットワークボリュームを含む、コンピューターにマウントされているディスクドライブを表示します。

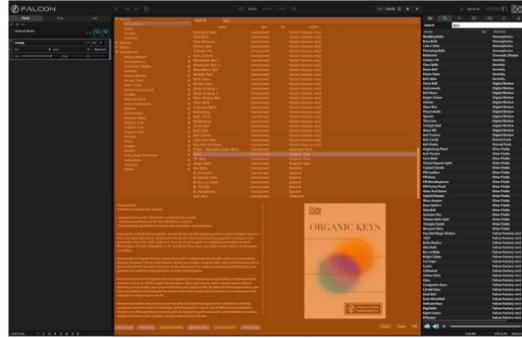
3 **PLACES**は、よく使用するフォルダーを追加して使用します。フォルダーの追加は、上のDEVICESから目的のフォルダーを見つけ出し、ブラウザーサイドバーにドラッグ&ドロップします。お気に入りの削除は、登録されているフォルダーの右クリックでメニューから、Remove from Favorite Places(お気に入りの解除)を実行します。

4 **SOUNDBANKS**は、マウントされたサウンドバンクライブラリー(UFS)をリスト表示します。UFSのマウントは必要な時に応じて手動、またはFalcon起動時に自動でおこないます。UFSの自動マウント設定については、[PREFERENCES > SOUNDBANKS]に記載しています。





# 操作画面 » MAIN » ファイルブラウザー



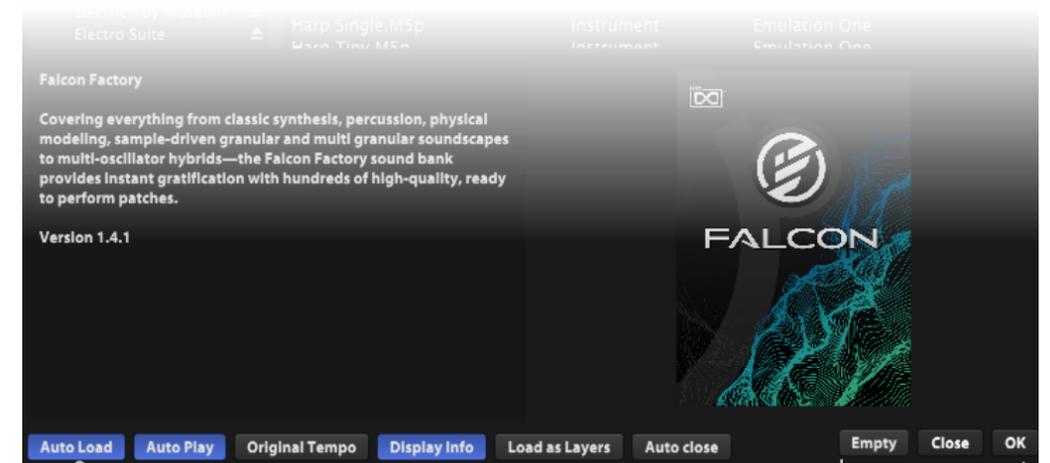
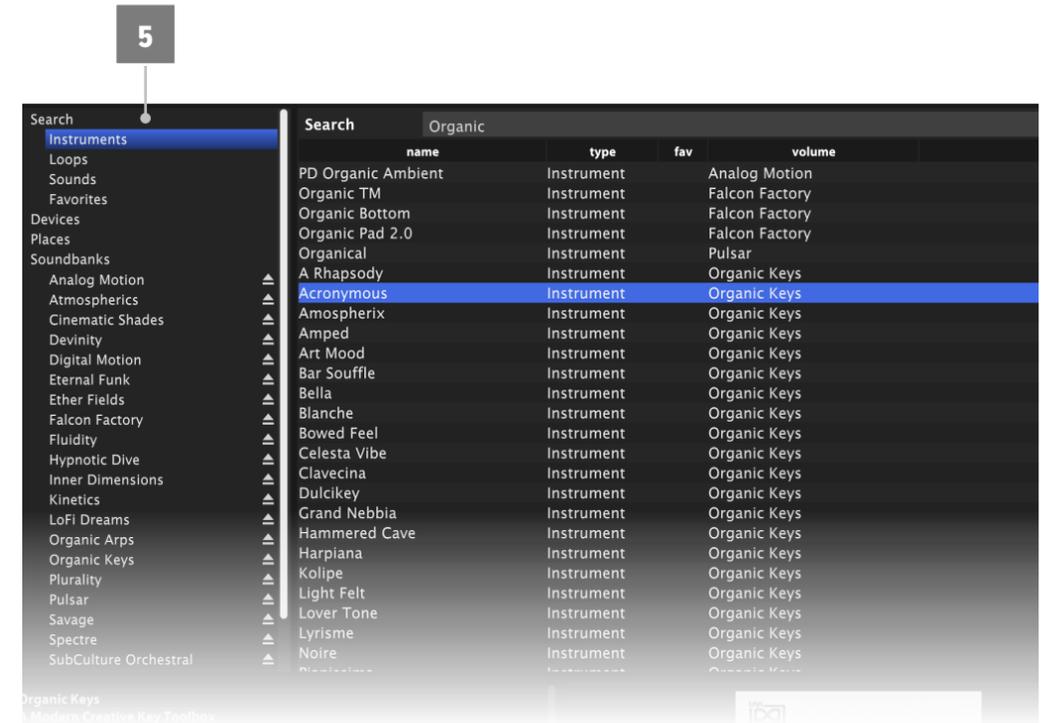
込みとともにブラウザーを自動で閉じる**オートクローズ(X)**スイッチが用意されています。

5

6



## ファイルブラウザー

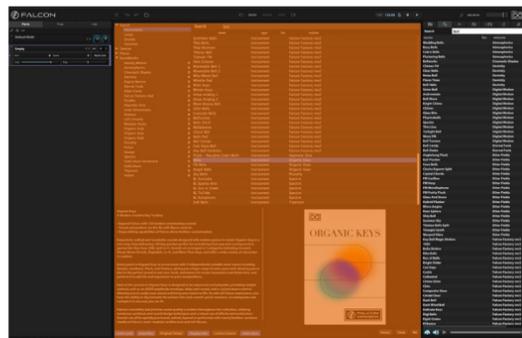


7

7

6





layers including Sample, Synthesis, Pluck, and Texture, giving you a huge range of sonic space and allowing you to dial-in the perfect sound to suit your track, automate it to create movement and distinction, and perform it to add life and expression to your compositions.

Each of the presets in Organic Keys is designed to be expressive and playable,

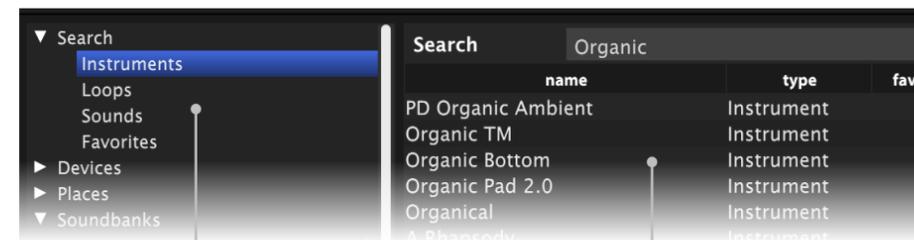
**Auto Load** **Auto Play** **Original Tempo** **Display Info** **Load as Layers** **Auto close**

8

9

10

11



12

13



## ファイルブラウザー

8

9

10

11

12

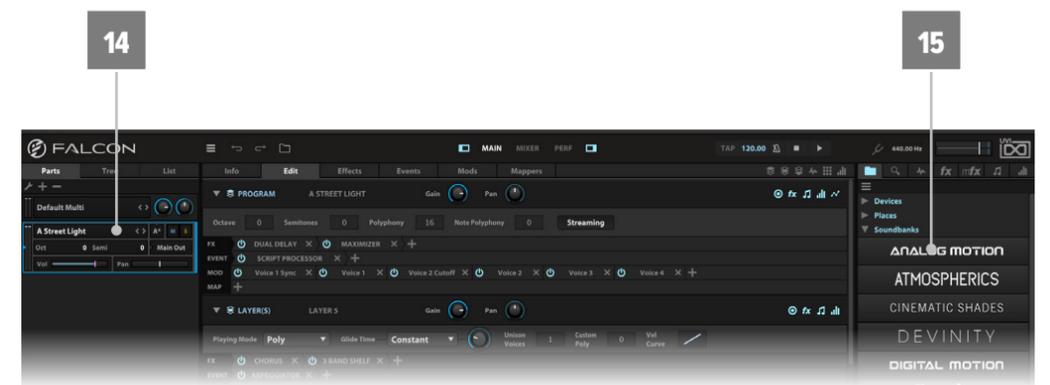
13



14



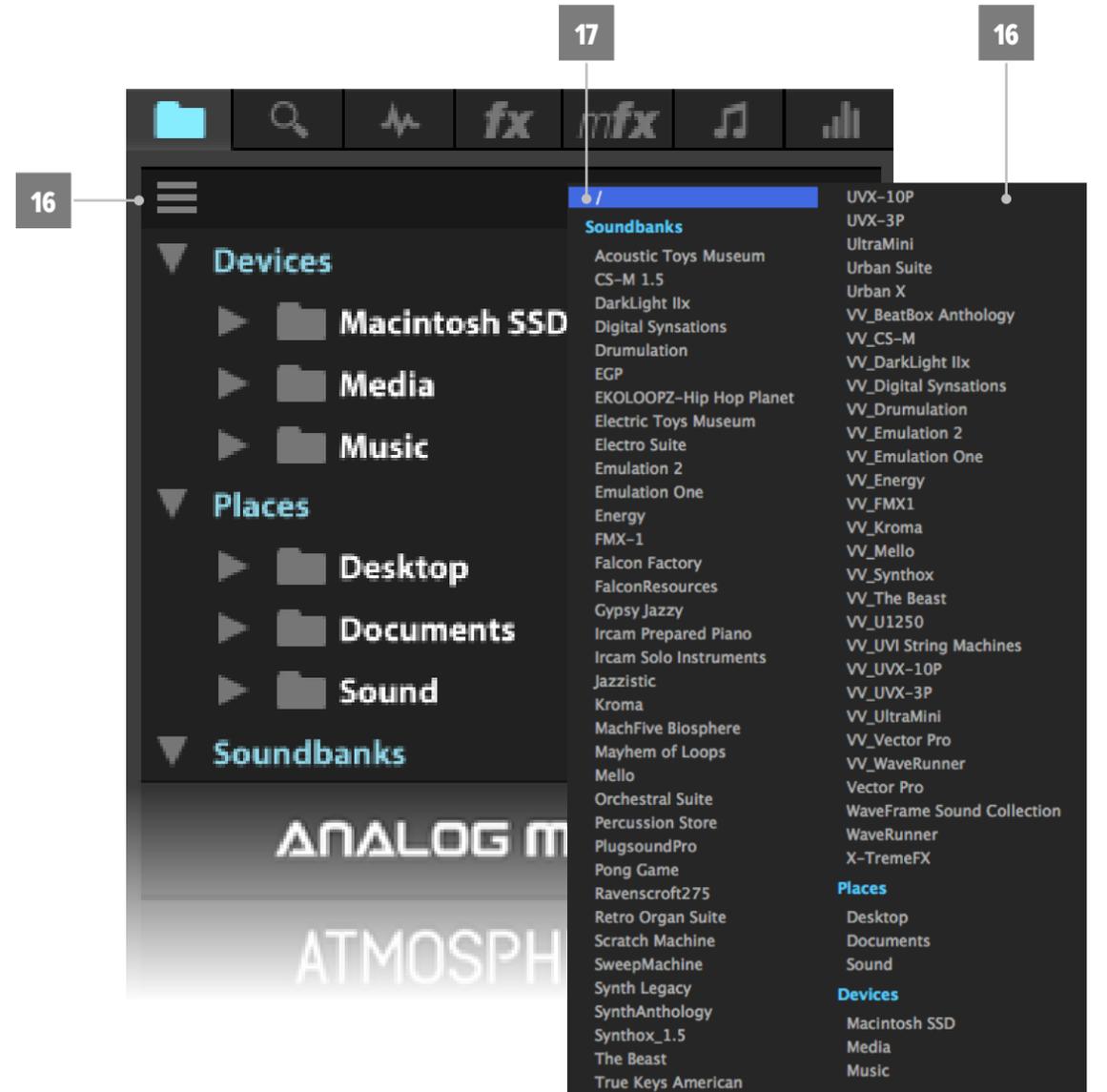
ファイルブラウザー



14

15

15



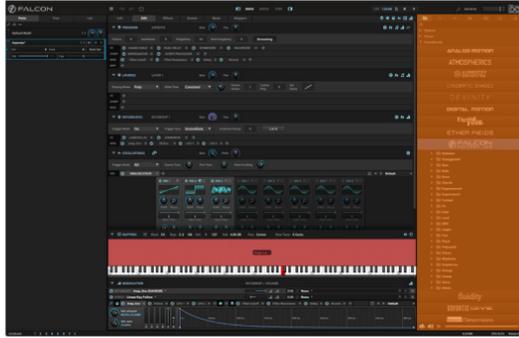
17

16

16

17





18



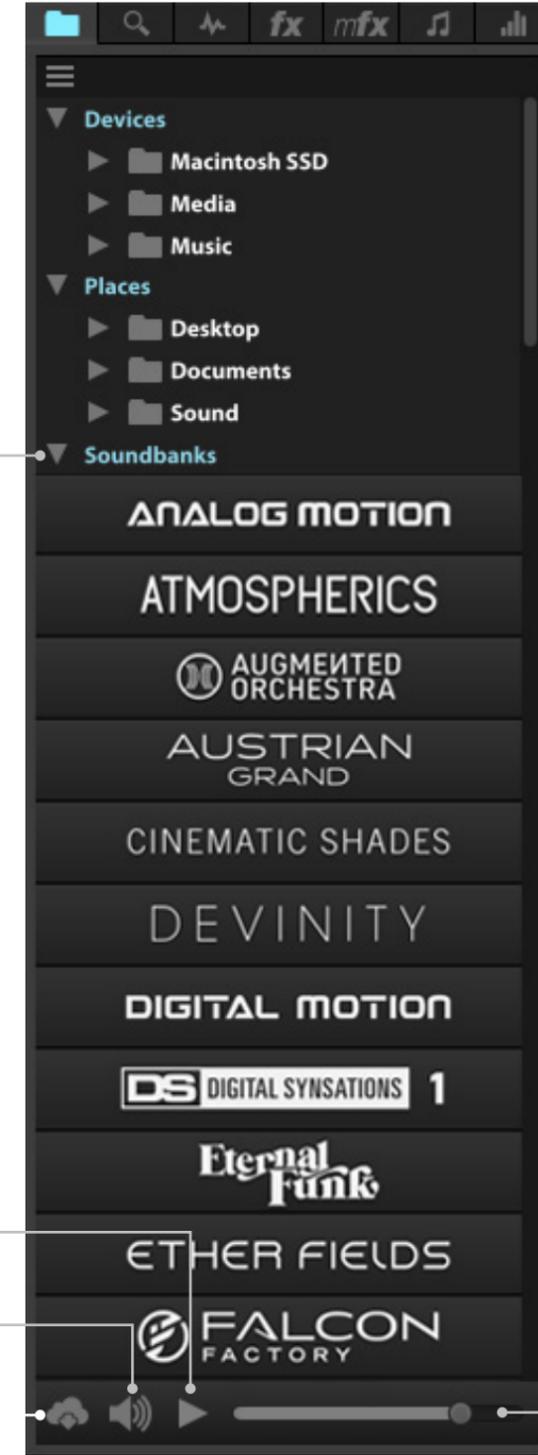
ファイルブラウザー

19

20

21

22



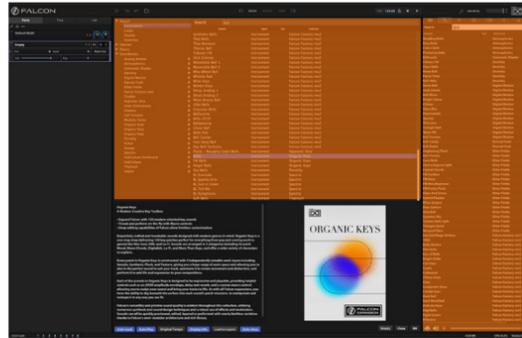
18

20

19

22

21



## ファイルブラウザー

### お気に入り登録

Falconで作成した音色やUVIサウンドバンクに含まれていますプリセットやサウンドは、ブラウザーでお気に入り登録が可能です。

お気に入り登録をするには、選択したファイルを右クリックし、'Add to favorites'あるいは、add/remove favoritesを実行することで、タグ付けされます。

### UVIプリセットと音色

登録されたプリセットと音色は、メインファイルブラウザーのSearchカテゴリーのFavoritesに一覧表示されます。右サイドバーではファイルと検索ブラウザーで、ファイル名横に'★'アイコンが付き、お気に入り登録されていることを確認できます。また、右サイドバーの検索ブラウザーでは、'Fav'の箇所をクリックすることで、お気に入り登録を基準にした表示の並び替えをします。

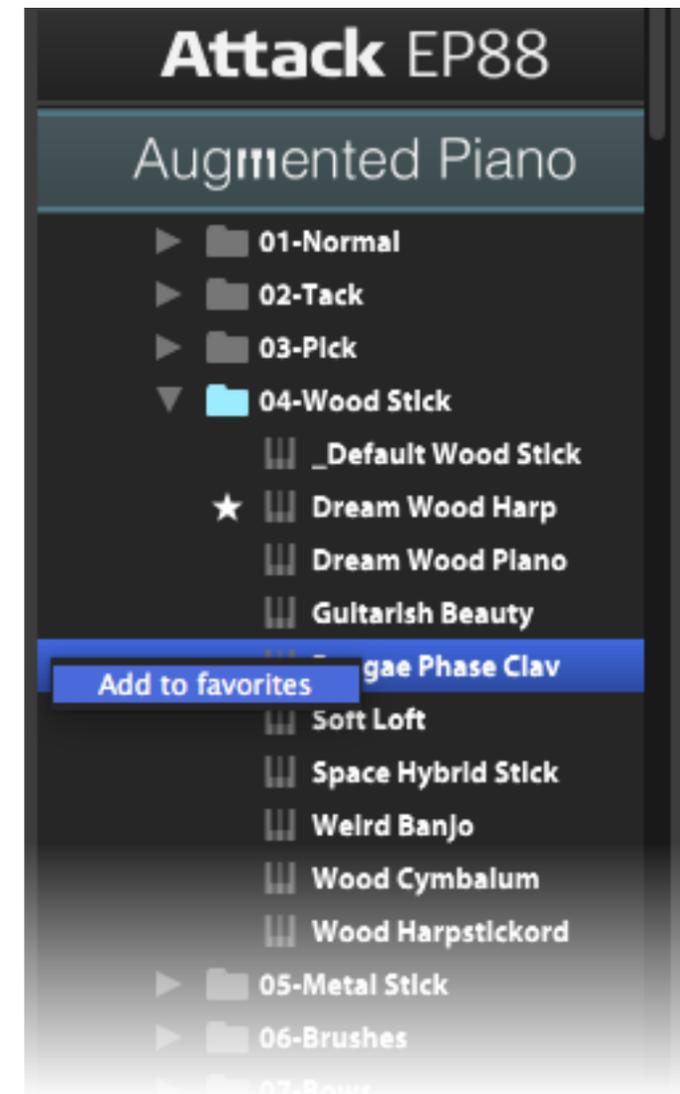
### ユーザープリセットと音色

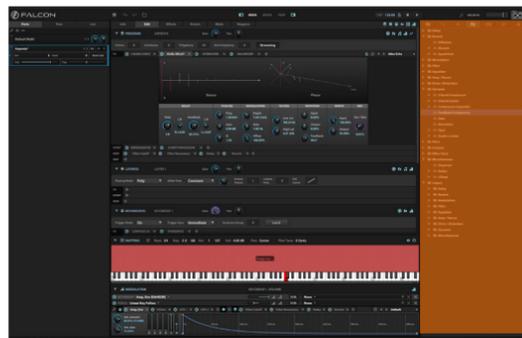
Falconで作成したプリセットと音色は、お気に入り登録可能です。また、オリジナルのプリセットフォルダーを環境設定 > サウンドバンクの'search path'に追加することで、ご自身で作成したFalconのプリセットやループ、サンプルファイルのフォルダーを検索対象にすることが可能です。

メモ: 検索とお気に入り登録は、ファイルと検索ブラウザーのみに適用されます。各種モジュールのプリセットには対応していません。

### お気に入りフォルダー登録

繰り返しよく使うフォルダーは、ブラウザーの"Places"カテゴリーに登録可能です。ブラウザーのPlaces、もしくはDevicesカテゴリーから目的のフォルダーを見つけ出し、右クリックして"Add to Favorite Places"の実行、あるいは左端のカテゴリーコラムにドラッグ&ドロップをすることでフォルダーのお気に入り登録が可能です。





## プリセットブラウザー

### プリセットファイルブラウザー

プリセットブラウザーは、プリセットファイルのブラウジングをおこないます。エフェクトやイベントプロセッサなど、モジュールの種類ごとに用意されています。

プリセットブラウザーは右のサイドバーに表示されます。サイドバーの表示・非表示はツールバーのボタンでおこないます。プリセットブラウザーのサイズ(幅)はブラウザーの左端、中央表示との境界線のドラッグで変更できます。

1

サイドバーには6種類のプリセットブラウザーと検索画面が用意され、タブで表示切り替え可能です：

- **FILES (ファイルブラウザー)** : フォルダーアイコン
- **SEARCH (検索画面)** : 虫眼鏡アイコン
- **OSCILLATORS (オシレータープリセット)** : 波形アイコン
- **EFFECTS (エフェクト)** : FXアイコン
- **MULTI FX (マルチエフェクト)** : mFXアイコン
- **EVENT PROCESSORS (イベントプロセッサ)** : 音符アイコン
- **MODULATION SOURCES (モジュレーションソース)** : バーグラフアイコン

ファイルブラウザーに関する詳細は、[操作画面 > ファイルブラウザー]に記載しています。その他の(プリセット)ブラウザーについては以下の通りに記載します。

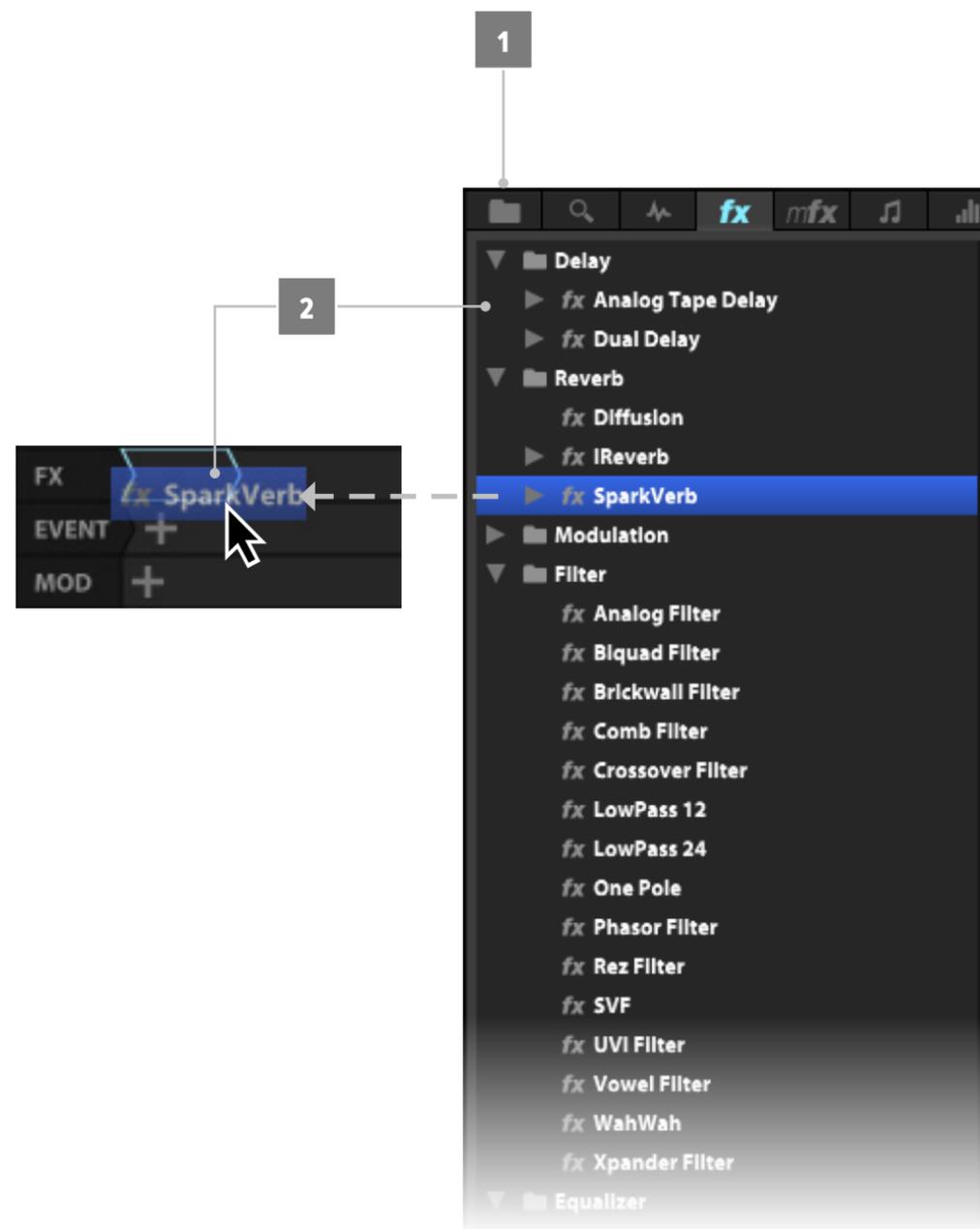
### プリセットブラウジング

タブ表示にはすべてのファクトリープリセットとユーザープリセットを種類別に表示します。プリセットはフォルダーにまとめられ、必要に応じて様々なレベルで供給します。

2

### プリセットの読込

ブラウザーからプリセットを読み込むには、プリセットを目的の箇所にドラッグ&ドロップします。例えば、オシレータープリセットの場合、マッピングエディターにドラッグ&ドロップします。エフェクトプリセットの場合、ミキサーのチャンネルストリップ、あるいはプログラム階層のエフェクトレーンに、モジュレーションソースの場合は、対象のコントロールパラメーターにドラッグ&ドロップします。適用可能な箇所は、ハイライト表示されます。





## ミキサー

ミキサー (MIXER) ビューは、伝統的なオーディオミキシングコンソールに似た画面です。ここではボリューム、パン、オーディオ出力設定とインサートエフェクトの追加と選択エフェクトの調節が可能です。画面上半分は選択エフェクト、画面下半分はパートAUXとマスターのチャンネルストリップを表示します。



1

### ミキサーオプション設定

画面下半分の右端の+ と - ボタンはパートの追加と削除に使用します。パートのチャンネルストリップは、チャンネル名の箇所の左右ドラッグ操作で順番を変更することができます。

2

右端のアイコンボタンは、ミキサーセクションの表示・非表示をおこないます：

- ◆ PARTS (パート)
- ≡ AUXES (AUXチャンネル)
- ◻ MASTER (マスター)
- fx FX (エフェクトスロット)
- ↔ AUX SENDS (AUXセンド)



## ミキサー

3

### パート設定

パート設定は、左サイドバーのパートリストのパラメーターをオーディオミキサースタイルで表示します。設定に関する情報は、[操作画面 > MAIN > PARTS] に記載しています。

パート名の箇所をダブルクリックすることで、ファイルブラウザーが表示されます。この箇所の右クリックで次のメニューオプションを実行できます：

- **EMPTY PART (パートのプログラム解除)**
- **LOAD PROGRAM (プログラムの読込)**

4

### エフェクトスロット

ミキサービューは、オーディオエフェクトを直観的に扱える画面です。チャンネルストリップ上の+ボタンをクリックすることで、エフェクト追加メニューを表示して、選択したエフェクトを追加します。右サイドバーのエフェクトブラウザーから+ボタンへのドラッグ&ドロップでも追加することができます。また、マルチエフェクトプリセットブラウザーからのドラッグ&ドロップで、チャンネルストリップへマルチエフェクト設定を追加できます。

追加されたエフェクトをクリックすると、エフェクト (EFFECTS) タブビューと同様、画面上にそのモジュールが表示され、パラメーター操作が可能です。

追加されているエフェクトを別のプリセット設定や種類に変更するには、エフェクト名を押したまま、メニューで選択します。また、エフェクトプリセットブラウザーからドラッグ&ドロップで差し替えるエフェクトに重ねることで変更することも可能です。

エフェクト名左横のボタン、またはエフェクト名のshiftキーを押しながらのクリック、あるいはエフェクトモジュール上の”電源”ボタンのクリックでエフェクトのバイパスを操作できます。

エフェクトを削除するには、エフェクト名を押しながらのメニュー操作で、**EMPTY (エンプティ)** を選びます。あるいは画面上のエフェクトモジュール右上の”X” ボタンのクリックでも追加エフェクトの削除がおこなえます。

5

### AUX

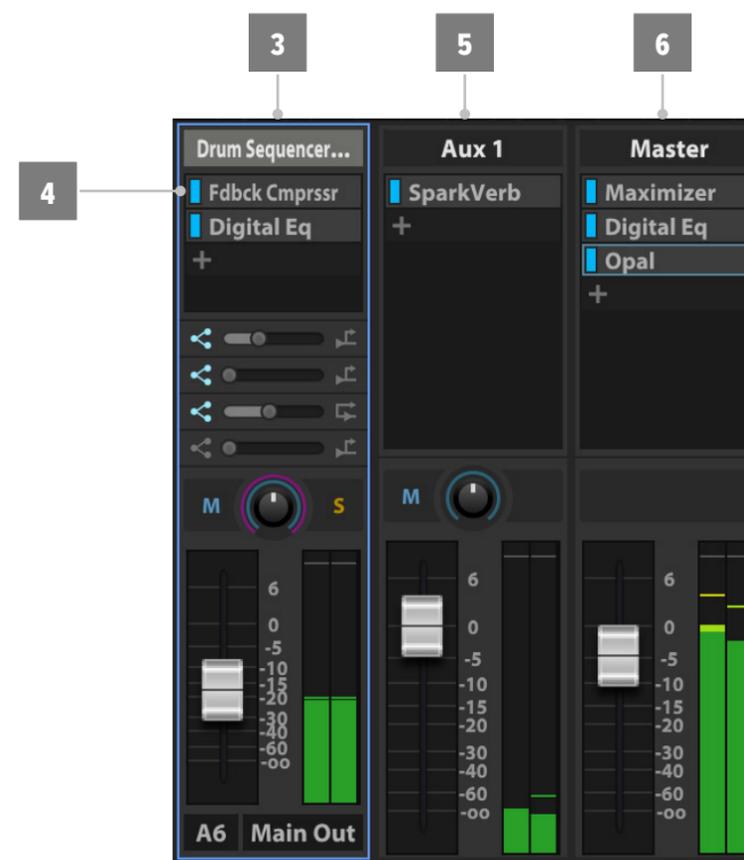
ミキサーには、4つのマスターAUXエフェクトバスが表示されています。パートのチャンネルストリップにはAUXバスへの SEND コントロールを装備しています。AUX SEND にはバイパスボタン (左)、SEND フェーダー、プリ・ポストスイッチ (右) が用意されています。デフォルト設定ではポストフェーダーで、プリフェーダー SEND に切り替えることができます。

AUX チャンネルストリップは、SEND とオーディオ出力設定が装備されていない以外、パートチャンネルストリップと同じパラメーターを装備します。AUX バスはメイン出力に固定されています。

6

### MASTER - マスター

ミキサー右端のチャンネルストリップは、マスター出力のインサートエフェクトと音量設定を扱います。マスターフェーダーは、Falcon のグローバルボリュームと連動します。





## パフォーマンス

パフォーマンスビューはすべてのパートを俯瞰する画面です。大規模のパートの全体像やライブパフォーマンスのためのパート設定へのクイックアクセスに有効な表示です。

Parts						Keyboard Range		Velocity Range	Key Switch
String Machines*	Vol	Pan	Oct 1	Semi 0	Main Out	A#1	F#8	127	None
Bass Funky M	Vol	Pan	Oct 0	Semi 0	Out 2	C-2	D#3	127	None
Beast Box	Vol	Pan	Oct 0	Semi 0	Out 3	C-2	G8	127	None
2-Page B	Vol	Pan	Oct 0	Semi 0	Out 4	C4	B6	127	✓ C3
UVI AP-09	Vol	Pan	Oct 0	Semi 0	Out 5	C4	G8	127	✓ C3
Blue Rim	Vol	Pan	Oct 0	Semi 0	Main Out	C1	G8	127	None
Choir Boys_MK	Vol	Pan	Oct 0	Semi 15	Main Out	C-2	G8	127	None
BA 80's Seq A	Vol	Pan	Oct 0	Semi 0	Main Out	C-2	D#7	127	None
BA FM Soft A	Vol	Pan	Oct 0	Semi 0	Main Out	C-2	G8	127	None
PA Table Tapper MV	Vol	Pan	Oct 0	Semi 0	Main Out	C-2	G8	127	None

1

### PARTS - パート設定

パート設定は、左サイドバーのパートリストのパラメーターを横一列で表示します。設定に関する情報は、[操作画面 > MAIN > PARTS] に記載しています。画面の情報量は、パート項目の横幅(ヘッダー右端のドラッグで変更可能)に応じて変化します。

2

**KEY / VELOCITY RANGE - キー/ベロシティレンジ**  
**KEYBOARD RANGE (キーボードレンジ)**と**VELOCITY RANGE (ベロシティレンジ)**は、プログラムレイヤーの音域とベロシティ範囲を表示します。範囲の変更は領域の両端のドラッグ操作で設定します。設定領域の中央部のドラッグ操作は、範囲を維持しながら適用領域を変更します。Option/Altキーを押したままのドラッグ操作はフェード範囲を適用します。

[メモ]: パフォーマンスビュー上でのパートに対するキーやベロシティ範囲の設定は、元々プログラムに設定されているキー/ベロシティ範囲を再設定(拡張)するものではありません。この画面での設定は、パートを利用して音色を重ねたり、ライブパフォーマンスのためのスプリット設定を構築する際に便利です。

3

### KEYSWITCH - キースイッチ

**KEYSWITCH (キースイッチ)**は、特定のMIDIノートを実際のパートのオン・オフスイッチに使用する機能です。設定されたMIDIノートを入力するとオン、もう一度入力をする则为オフになります。この機能は同じ楽器で異なるアーティキュレーション(奏法)、例えばスタックカートとピチカートを鍵盤で切替えて演奏をする際に便利です。設定は、チェックボックスオンにして、ノート名の箇所のダブルクリックでノートのテキスト入力に適用されます。

[メモ]: パフォーマンスビュー上のパートのキースイッチ設定は、プログラムで設定されているキースイッチとは個別のものです。プログラムのキースイッチに関する情報は、[MAPPING EDITOR > LAYER RULES] の項目に記載しています。

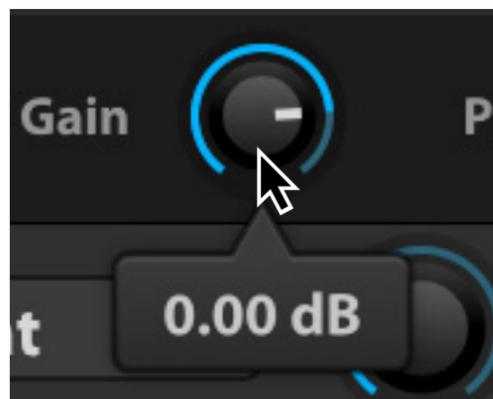


## 一般操作慣習

Falconは、いくつかの一般的なコンピューターの操作方法でコントロールパラメーターを扱います。

### ホバー表示

マウスカーソルをパラメーター上に置くと、パラメーター設定値がポップアップ表示されます。(このことを”ツールディップ”、あるいは”バルーン表示”と呼ぶ場合もあります。)

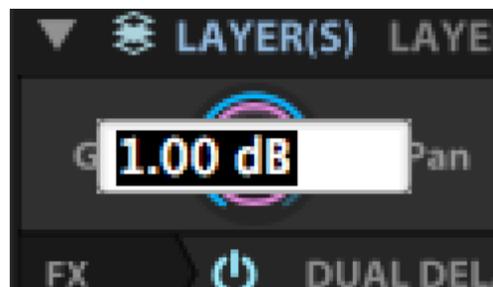


### クリック&ドラッグ

ドラッグ操作(マウスボタンをおしたままの上下または左右の操作)は、ノブ、フェーダー/スライダー、数値表示欄などのパラメーター値の変更に使用できます。command (Mac) / CTRL (Windows) キーをおしながらのドラッグ操作は値の詳細設定に使用します。また、マウスカーソルを置いたパラメーターのスクロールホイール/トラックパッドのスクロールジェスチャーで、値を調節することも可能です。

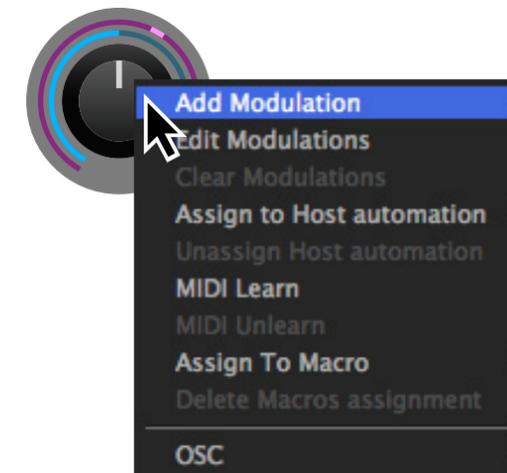
### ダブルクリック

ダブルクリックは、パラメーターの数値入力(一部のパラメーターはテキスト入力)で、値を設定することができます。値の入力後、enter/returnキーまたは入力欄以外のクリックで適用します。入力値を適用しない場合は、エスケープ(esc)キーを押します。



### 右クリック

右クリック(右ボタンのマウスクリック、Mac環境では controlキー+クリック、あるいは2本指クリックなどのトラックパッドジェスチャー)操作で、コンテキストメニューを表示します。この操作によって、パラメーターに関する設定メニューを直接表示し、より効率の良い操作をサポートします。例えば、パラメーターへのモジュレーションソースの割り当て操作は、右クリックを使用することでカーソル移動とクリック回数を省くことができます。また、右クリックによって、そのパラメーターに適したメニューコマンドを的確に選ぶことも可能です。



### ALT/OPTION + クリック

Alt/Optionキー + クリックはパラメーターをデフォルト(Falconの初期設定値)に戻す際に使用します。

### カーソルキー

カーソルキーはリスト、メニュー、ファイルブラウザー内のアイテム選択などに使用します。例えば、ファイルブラウザーのようにコラム表示の画面では、左右のカーソルキーでコラム(階層)の移動、上下のカーソルキーでコラム内の選択移動をします。プリセットブラウザーやツリービューなどのリスト表示では、上下のカーソルで選択対象の移動、左カーソルキーで表示の格納、右カーソルキーで表示の展開を操作します。



## ユーザープリセット

Falconで作成したサウンドは、プログラムとして音色を保存できるだけでなく、個々のモジュール設定のプリセット、マルチとしてFalcon全体の設定を保存できます。

### モジュールプリセット

モジュールの種類 — オシレーター、モジュレーション、エフェクトおよびイベントプロセッサ — に関わらず、個別にプリセットの保存と読み込みが可能です。多くのモジュールにはファクトリープリセットが用意されています。またユーザー独自のプリセットを保存することも可能です。モジュールプリセットを用いることで、異なるプログラムへの設定の流用が簡単におこなえるようになります。

### モジュールプリセットブラウザー

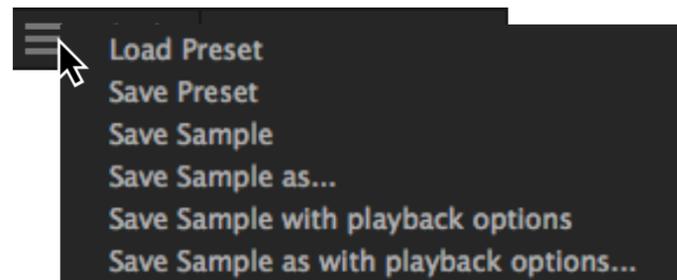
モジュールの右上にはプリセットにアクセスするためのブラウザー (メニュー) が用意されています:



**PRESET MENU (プリセットメニュー):** 現在適用されているプリセット名を表示します。プリセット名を押したままにするとファクトリーとユーザープリセットにアクセスするためのメニューを表示します。

2つのカーソルボタンは、モジュールプリセットを1つ前、または次のプリセットの切替えに使用します。

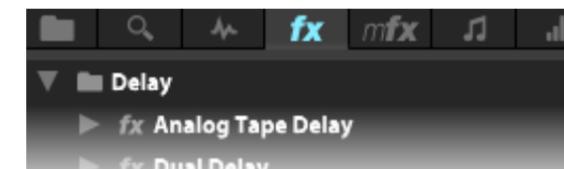
ユーザープリセットを保存するには**PRESET FILE MENU (プリセットファイルメニュー)**をクリックし、**SAVE PRESET (プリセット保存)**を選びます。ユーザープリセットは必要に応じてサブフォルダーにまとめることができます。[ヒント]: サンプルベースのオシレーターのメニューには、特別な保存オプションが用意されています。詳しくは、[操作画面 > MAIN > SAMPLE EDITOR] に記載しています。



コンピューター内のお好みの場所に保存したプリセットの読み込みは、メニューの**LOAD PRESET (プリセットの読み込み)**を使用します。

### サイドバープリセットブラウザー

プリセットブラウザーは、画面の右サイドバーに表示されます。



プリセットブラウザーはすべてのモジュールのプリセットを一箇所に表示します。詳しくは、[操作画面 > MAIN > プリセットブラウザー] の項目に記載しています。

### PROGRAMS - プログラム

プログラムファイルはレイヤーとキーグループなど、音色に関するすべての設定を保存します。インフォ (INFO) タブとエディット (EDIT) タブに表示されるすべての要素は、プログラムに含まれて保存されます。(UVIではプログラムのことをインストールメントと呼ぶことがあります。)

[メモ]: パート固有の設定; パートボリューム、パン、パートエフェクトなどはプログラムとして保存することはできません。これらの設定はマルチに含まれて保存します。(以下を参照)

Falconのほとんどの画面表示に、プログラムファイルを扱うオプションが用意されています。ツールバーのメインメニューやパートリストのコンテキストメニューなどがこれに該当します。プログラムファイルメニューのコマンドは次の通りです。

### 作成

- **NEW PROGRAM:** 空のプログラムを新規作成します。

### 読み込み

- **LOAD PROGRAM:** プログラムを読み込むためのファイルブラウザーを開きます。
- **RELOAD PROGRAM:** 直前に保存されたプログラムを読み込みます。この際、保存されていないプログラムは破棄されます。プログラムを保存時の状態に“復帰”する際に使用します。
- **RECENT PROGRAMS:** 最近開いたプログラムにクイックアクセスします。



## ユーザープリセット

### 保存

- **SAVE PROGRAM**: プログラムの保存をします。
- **SAVE PROGRAM AS...**: プログラムに名前をつけて保存します。
- **SAVE PROGRAM AND SAMPLES**: プログラムと使用サンプルファイルの保存をします。
- **SAVE PROGRAM AND SAMPLES AS...**: プログラムに名前をつけて保存し、使用サンプルファイルは、そのプログラム名のサブフォルダに集めて保存します。
- **SAVE PROGRAM SAMPLES**: プログラムファイルで使用しているすべてのサンプルファイルを保存します。プログラムファイルは保存しません。

### プロテクション

- **PROTECT PROGRAM**: プログラムにパスワードロックをかけます。このオプションは、主に複雑なスクリプトを使用したプログラムの保護に使用します。プロテクトがかけられたプログラムはインフォビューのみが表示可能で、エディットビューへのアクセスが無効となります。ツリーとリストビューでの表示と設定も制限されます。レイヤー、キーグループ、オシレーターノードは隠されます。この機能によって不要な設定変更を防ぐことができます。
- **UNPROTECT PROGRAM**: プログラムのプロテクトを解除します。解除をするにはプロテクトをかけた際に入力したパスワードが必要です。

### MULTIS - マルチ

マルチ (Multi) ファイルは、Falconの現在の状態 (設定) — すべてのパート、プログラム、エフェクト、マスター設定を保存します。

1

マルチ (Multi) ファイルは、主にツールバーのメインメニュー (三本線アイコン) で扱います。

### 読込

- **LOAD MULTI**: マルチファイルを読込むためのブラウザーを開きます。
- **RECENT MULTIS**: 最近使用したマルチファイルを最大10までリスト表示し、選択して読み込むことができます。

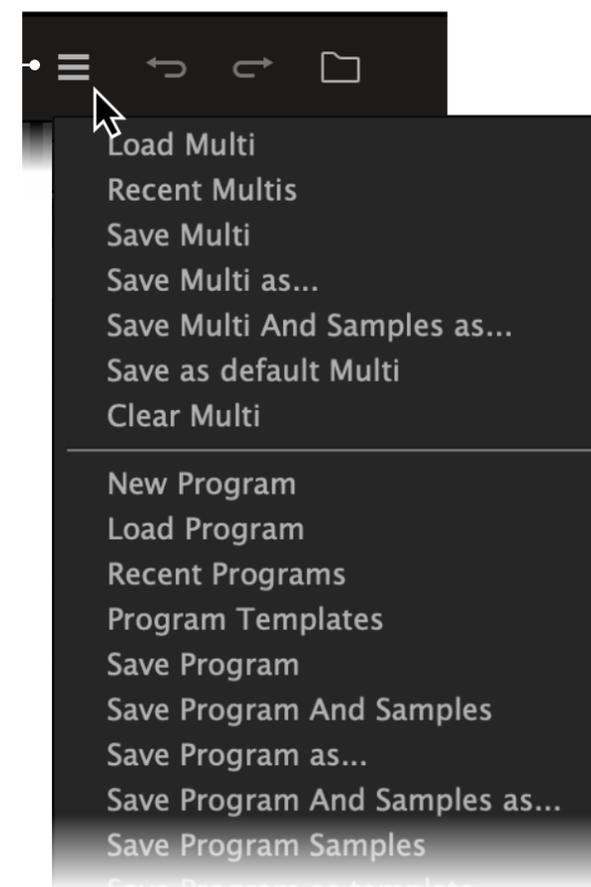
### 保存

- **SAVE MULT**: 現在のマルチの状態を上書き保存します。
- **SAVE MULTI AS...**: 現在のマルチに名前をつけて保存します。
- **SAVE MULTI AND SAMPLES AS...**: 現在のマルチに名前をつけて、マルチ内のプログラムで使用しているサンプルは、プログラム名のサブフォルダに集められて保存されます。
- **SAVE AS DEFAULT MULTI**: 現在のマルチ設定を、Falcon起動時のデフォルト設定 (default multi) として保存します。このオプションは、決まったサウンドやエフェクト、イベントプロセッサをいつも使用する際に便利です。

### 消去

- **CLEAR MULTI**: マルチのすべての設定をクリアします。(= 全パートのプログラム解除)

1





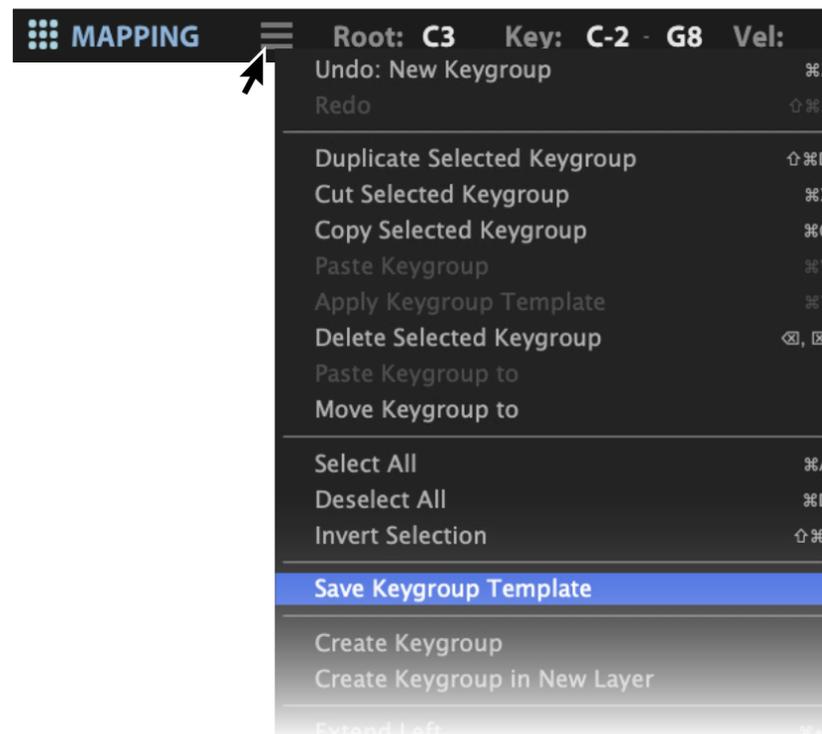
## ユーザーテンプレート

ユーザーテンプレートは、お好みのオシレーターとモジュレーターやエフェクトなどのモジュールを保存して、音色の新規作成時に活用できます。

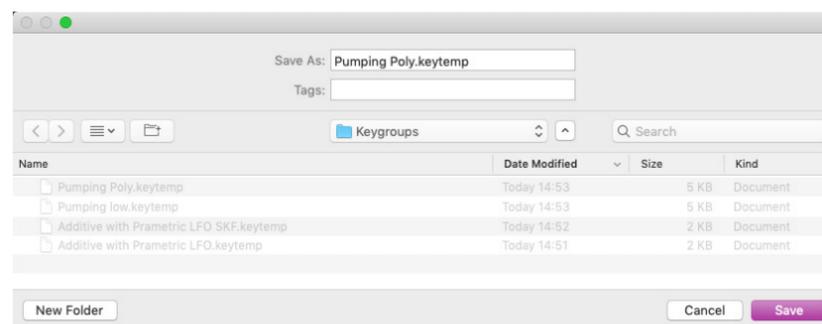
この設定はキーグループ内の設定を全て保持し、複数のオシレーターやモジュール設定を一括保存し、呼び出すことが可能です。

### ユーザーテンプレートの作成

キーグループにオシレーターおよび必要なモジュールを追加し、設定をします。設定完了後、そのキーグループを選択し、マッピングエディターツールアイコンのクリックでメニューから**SAVE KEYGROUP TEMPLATE (セーブキーグループテンプレート)** コマンドを選択して実行します。



システムの保存画面が表示されましたら、テンプレート名を付けて保存をします。



### ユーザーテンプレートの読込

保存されたユーザーテンプレートは、マッピングエディターメニューのCreate Keygroup、およびCreate Keygroup in New LayerコマンドのサブメニューのUser Templateから選択することが可能です。

マッピングエディターメニューは左図のようにツールアイコンのクリック、またはマッピングエディター上の右クリックで表示します。

### ヒント

メニューのSave Keygroup Templateコマンドがグレースアウト表示で実行できない場合は、キーグループが適切に選択されていないことを示します。この場合、TREEビューで、目的のキーグループを選択して、再度実行を試みます。また、1つのテンプレートは1つのキーグループのみに有効ですので、複数のキーグループを1つのテンプレートとして保存、あるいは複数のキーグループをテンプレートして一括保存することはできませんので、ご注意ください。

ユーザーテンプレートは以下の場所に保存されます：

**~/Documents/UVI/Falcon/User Presets/Keygroups**

\*システム環境によっては、Documentsフォルダーは書類フォルダーとして表示されます。

他のユーザーやPCと設定を共有する場合は、上記の場所から目的のファイルを見つけます。

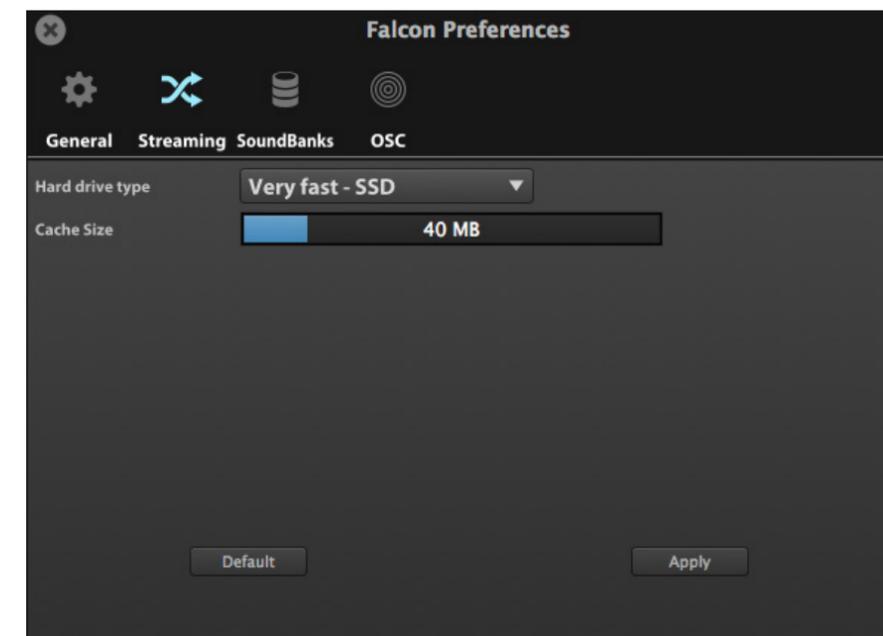
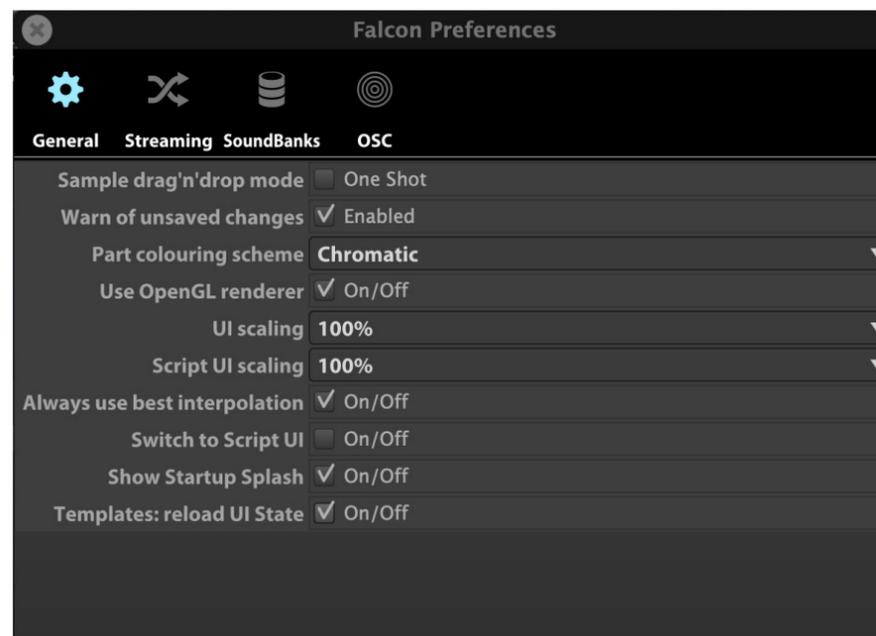
テンプレートの名称変更は、この箇所ですら直接おこなうことが可能です。

既存テンプレートの書換は、保存時に同じ名前でも保存することで編集結果を上書きできます。



## 環境設定

Falconの動作などに関する設定は、環境設定 (Preferences) 画面でおこないます。環境設定を開くにはツールバーメニュー (スパナアイコン) からPreferencesを選択します。



### GENERAL - ジェネラルタブ

**SAMPLE DRAG'N'DROP MODE (サンプルドラッグ&ドロップモード)**: サンプルを追加する際、ワンショットで扱うかどうかを決定します。ワンショットモードについては、[操作画面 > MAIN > SAMPLE EDITOR] の項目に記載しています。

**WARN OF UNSAVED CHANGES (保存確認)**: 終了時に未保存設定があることを注意喚起するかどうかの設定です。

**PART COLOURING SCHEME (パートカラースキーム)**: パートを新規追加した際の色ラベルに関する設定です。Chromatic (クロマチック) はランダム、Grey (グレー) はグレーに設定します。

**USE OPENGL RENDERER (OpenGLレンダラー使用)**: OpenGLを使用することで画面表示処理をGPUでまかなうことになり、より多くのCPUリソースを発音処理に利用できるようになります。Windows環境で、この機能を最良の結果を得るには、グラフィックカードのドライバーが最新のものである必要があります。

**UI SCALING (表示スケーリング)**: 画面表示の拡大または縮小設定をします。HiDPIや4kなどの高解像度ディスプレイで作業する際の最適化に役立ちます。

**SCRIPT UI SCALING (スクリプト表示スケーリング)**: スクリプトで作成された専用画面表示の拡大または縮小設定をします。

**ALWAYS USE BEST INTERPOLATION (サンプル処理品位)**: Sampleオシレーターの新規追加時に、最高処理品位を使用します。

**SWITCH TO SCRIPT UI (サウンドバンク表示設定)**: スクリプトで作成された専用画面を持つサウンドバンクをINFO画面で開きます。

**SHOW STRATUP SPLASH (起動画面設定)**: Falcon起動時にスタートアップ表示をするかどうかを設定します。

**TEMPLATES RELOAD UI STATE (リロードUIステート)**: テンプレート使用時にUIの状態をテンプレートのデフォルト状態にする稼働かを設定します。

### STREAMING - ストリーミングタブ

演奏 (発音) をするときのみサンプルを直接ディスクドライブから読み込む機能のことをストリーミング (Streaming) と呼びます。この機能によって、メモリ消費を軽減したり、実装メモリ容量以上のサンプル数を扱えるようになります。ストリーミングを使用した場合、より多くの音を同時に発音したり、複雑なサンプル発音の挙動によって、リアルや複雑な音色を実現するには、転送速度に優れた (転送バス幅が広い) ディスクドライブが必要です。

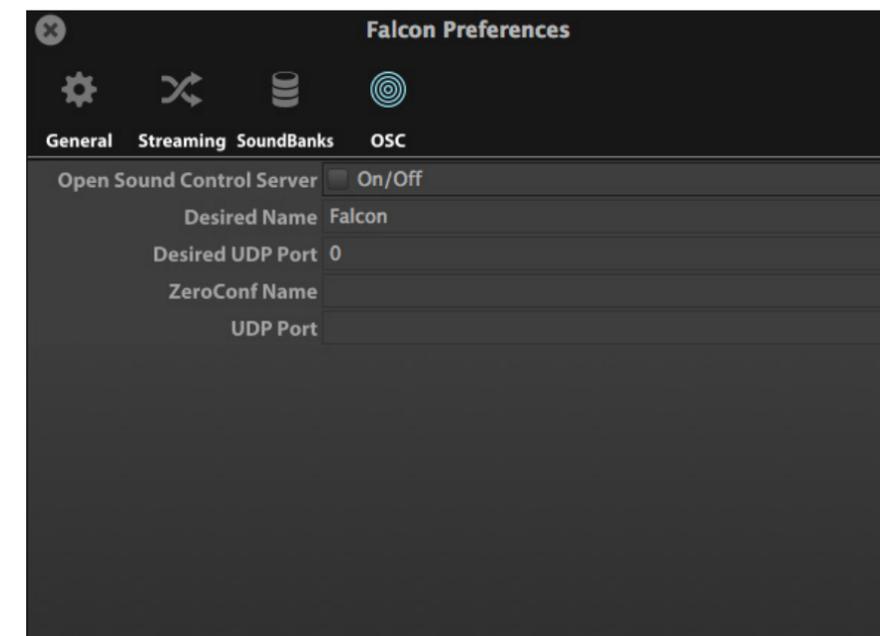
Falconでは、様々な種類のディスクドライブに合わせた設定がおこなえます:

- **HARD DIRIVE TYPE (ハードドライブタイプ)**: サウンドバンクファイルを格納するディスクドライブの仕様に合わせて設定します。
- **CACHE SIZE (キャッシュサイズ)**: スムーズな発音をするためにサンプルを一時的に蓄える容量を設定します。
- **APPLY (アプライ) ボタン**: 設定を適用します。
- **DEFAULT (デフォルト) ボタン**: 設定を初期設定値に戻します。

ストリーミング設定はパートごとにおこなえます。詳しくは、[操作画面 > MAIN > EDIT > PROGRAM] に記載しています。



## 環境設定



### SOUNDBANKS - サウンドバンクタブ

**SEARCH PATH (サーチパス)** は、サウンドライブラリーを検索するフォルダーの場所 (パス) を表示します。パスを設定するには、パス表示右横の“...”ボタンをクリックして、希望のフォルダーを選びます。パスはご利用環境に合わせて複数設定することができます。パスを削除するには、パス名の箇所をテキスト選択し、deleteキー、そしてreturnキーを押します。サーチパスは、プログラムファイルブラウザーでの検索とFalcon起動時のサウンドバンクの自動マウントに使用します。

サーチパスには次のオプションが用意されています：

- **INDEXED (インデックス)** : サーチパス内のサポートファイルの検索インデックスを作成します。ファイル検索に関する情報は、[操作画面 > MAIN > ファイルブラウザー] に記載しています。
- **RECURSIVE (リカーシブ)** : サーチパス内のサブフォルダーを検索対象にするかどうかを設定します。[メモ] : この機能はFalconの起動時間に影響を及ぼします。
- **AUTO-MOUNT (オートマウント)** : サーチパス内のUFS形式のサウンドバンクの自動マウントをするかどうかを設定します。[メモ] : Falconの起動時間はオートマウントするUFSサウンドバンクの数と比例します。

### OSCタブ

OSC (Open Sound Control) は、ネットワークを経由した複数のコンピュータとオーディオデバイスの通信規格です。FalconはOSCに対応したアプリやデバイスを使用したリモートコントロールに対応します。

- **OPEN SOUND CONTROL SERVER (OSCサーバー)** : FalconをOSCの対象として有効にします。
- **DESIRED NAME (デザイアネーム)** : OSCサーバーを有効にした際のFalconの名を設定します。
- **DESIRED UDP PORT (デザイアUDPポート)** : OSCサーバーを有効にした際のFalconのポートを設定します。
- **ZEROCONF NAME (ゼロコンフィグネーム)** : 実際にFalconに割り当てられた名称を表示します。
- **UDP PORT (UDPポート)** : 実際にFalconに割り当てられたUDPポートを表示します。

FalconのOSC設定に関する情報は、[操作画面 > MAIN > MODULATION > AUTOMATION ASSIGNMENTS] に記載しています。OSCに関する一般情報は、<http://opensoundcontrol.org> にて公開(英文)しています。



# FALCONチュートリアル100： シンセシス

Falconは、装備されているオシレーターの種類によって、扱い方が異なります。この章では、基礎的な操作といくつかの使用例について図解とともに解説します。

Falconのシンセシスエンジンは、演奏、編集あるいは音色を創造するためのツールが幅広く用意されています。ピュアなシンセサウンドとシンプルサンプル再生から、複数のシンセオシレーターを複合したオリジナルサウンドプログラムまで、その可能性は無限です。

次の項目に進む前に、オーディオとMIDI設定で、Falconの発音と演奏するためのデバイス設定が正常に動作することをまずご確認ください。

設定に関する詳細は項目：オーディオMIDI設定に記載しています。設定後、いくつかのファクトリーサウンドバンクから音色を読み込んで、動作をご確認ください。サウンドバンクの設定に関しては項目：サウンドバンクの追加に記載しています。

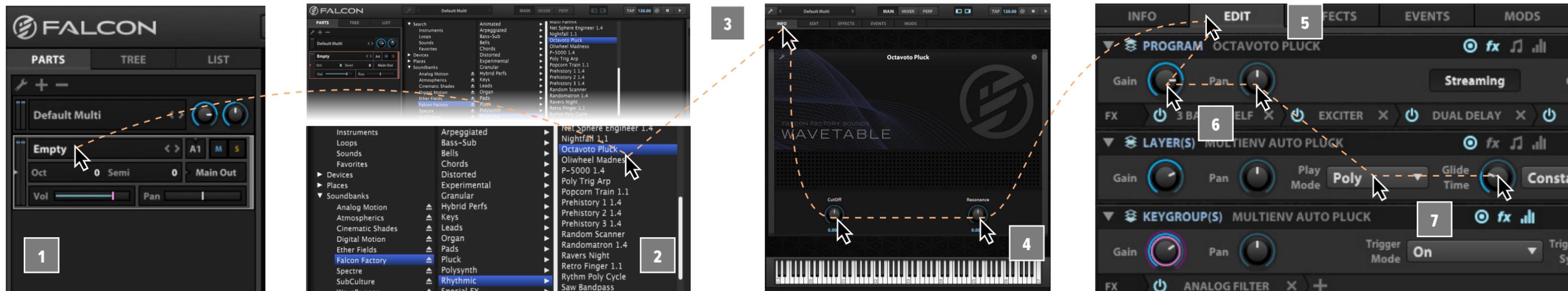
ここに記載されたチュートリアルを実行するには"Falcon Factory.ufs"以外に別売のサウンドバンクからドラムループやサンプルを使用していますが、ご自身のサンプルやループライブラリーなどで代用することが可能です。

Falcon Factory.ufsは、UVI PortalあるいはUVI.netのマイプロダクトページから入手できます。

- 101 プリセット操作
- 102 PROGRAMの保存
- 103 MULTIの保存
- 104 シンプルシンセ
- 105 アルペジオサウンド
- 106 躍動的なパッド
- 107 応答性のあるワブルベース
- 108 サンプルを使用したドラムキット
- 109 ループを使用したドラムキット
- 110 シンセシスを使用したドラムキット



# FALCON チュートリアル 101: プリセット操作



## プリセットの読み込みと操作

**1** 早速、付属のサウンドバンク (Falcon Factory) から音色を1つ選んで、読み込んでみましょう。パートリストからパート名 (empty) の箇所をダブルクリックしてファイルブラウザを開きます。

**2** ファクトリーサウンドバンクは、ファイルブラウザの Soundbanks セクションに表示されます。サウンドバンク **FALCON FACTORY** をクリックし、右横の欄からプリセットの **RHYTHM > OCTAVOTO PLUCK** を選びます。画面下半分には、選択されているプログラム (サウンドバンク) に関する情報が表示されます。ここでは、音色を扱う際のヒントが記されていることがあります。

画面右下のOKボタンのクリック、または音色名のダブルクリックで、パートに読み込みをします。音色が読み込まれると、メイン画面に音色プログラムのパラメーターが表示されます。Infoタブは、音色プログラムのフロントパネルのようなもので、マクロ (コントロール) があらかじめ設定されている場合がここに表示されます。Editタブは、プログラムの操作パラメーターを階層別に表示します。

**3** まずは**INFO**タブからみてみましょう。画面には音色を操作するマクロコントロールとオンスクリーンキーボードが表示されます。画面下の鍵盤をクリックすることで、音をノートトリガーできます。お手持ちのMIDIコントローラーで音が鳴らない場合はまず、画面上のキーボードでご確認ください。それでも音が鳴らない場合はオーディオ設定、発音する場合はMIDI設定をご確認ください。

画面右上の*i*ボタンをクリックすると、音色 (サウンドバンク) に関する情報 (ファイルブラウザに表示されているものと同一) が表示されます。

**4** プログラムのパラメーターを変更してみましょう。**CUTOFF** と **RESONANCE** のマクロを操作します。これらのパラメーター操作は、マウスドラッグまたは、スクロールホイール/ジェスチャーでおこなうことができます。

**5** これが基本操作になります。より深い操作やプログラムの編集をするには、画面を**EDIT**タブに切替えます。画面は上から下に、音色のコンポーネント: プログラム、レイヤー、キー

グループ、オシレーターを階層表示します。オシレーターの下には、サンプルエディター (オシレーターの種類に依存)、マッピングエディター、モジュレーションエディターを表示します。

**6** プログラムの動作を理解するのに、いくつかのパラメーターを操作してみましょう。プログラムの出力とパンを調節するには、**PROGRAM**セクションの**GAIN**と**PAN**を操作します。

**7** 次に発音をポリフォニックからモノフォニックに変更してみます。**LAYER**セクションのPlay Modeメニューをクリックし、**MONO PORTAMENTO**に設定します。そして、**GLIDE TIME**パラメーターで、音程が”スライド”する時間を設定します。





## PROGRAMの保存

1

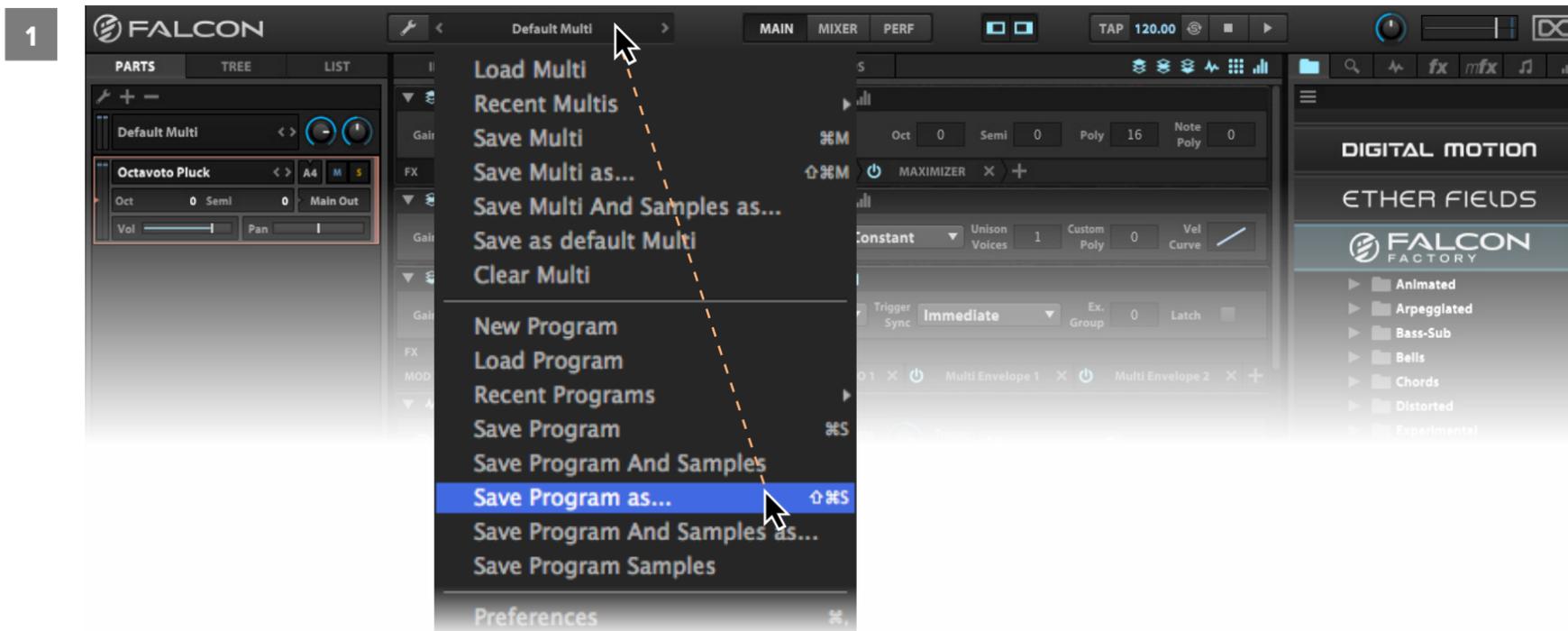
プログラムのパラメーターをお好みに合わせて設定し直したら、保存をしましょう。メイン画面の**ツールバーメニュー**（スパナアイコン）をクリックして、Falconの保存/読み込みメニューにアクセスします。ここでは、様々なオプションコマンドが用意されています。**SAVE PROGRAM AS**を選んで、エディットしたプログラムに名前を付けて保存します。

このメニューコマンドを実行すると、システム標準のファイル保存画面が表示され、保存場所の設定とファイル名の入力が可能です。元のプログラムが上書きされないように、場所とファイル名を指定して保存します。ファイル名をつける際、半角英字を使用します。

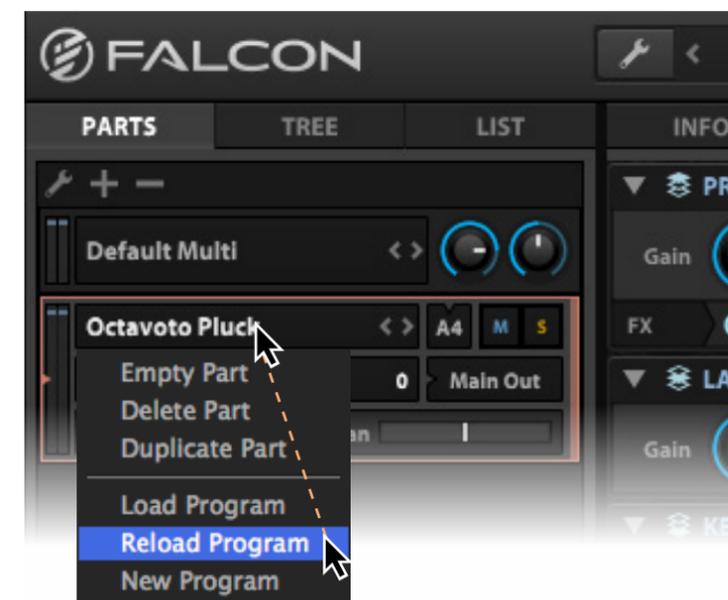
名称変更した保存したプログラムに対して、さらにエディットをおこなった場合、ツールバーメニューのSave Programで、上書き保存できます。

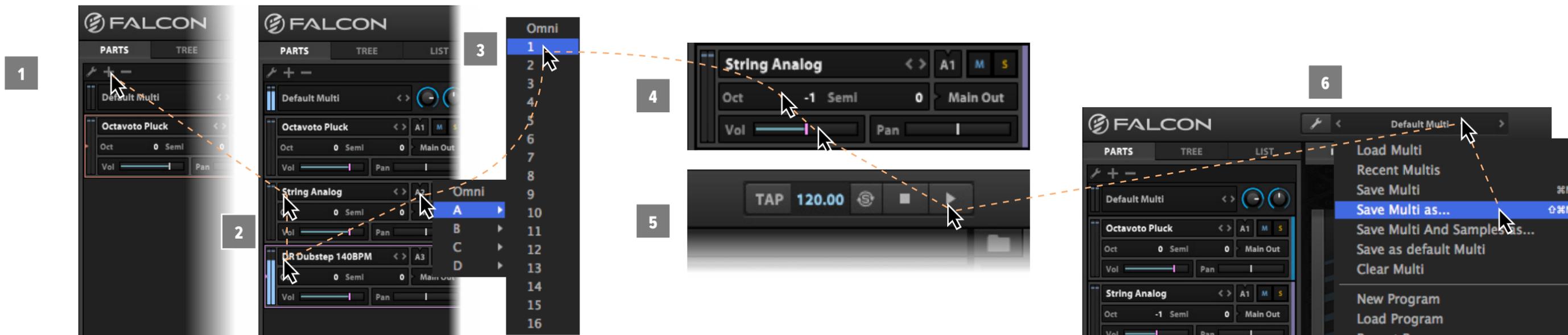
2

もし、音色設定を保存する前の（=ディスクに保存されている）状態に復帰する場合は、**パートリスト**のプログラム名の箇所を右クリックし、メニューから**RELOAD PROGRAM**を選択して実行します。



2





## MULTIの保存

1

前項目ではFalconに1つの音色を読み込んで、保存するまでの手順を解説してきました。ここでは複数パートの扱いについて、解説します。**パートリストの+ボタン**をクリックして、パートの追加をおこないます。

2

追加されたパートに音色を設定します。サウンドバンク Falcon Factoryから、**PADS > STRING ANALOG**とリズムの **RHYTHM > DR DUBSTEP 148BPM** (ご自身のドラムループでも可) それぞれ、別のパートに追加します。この操作で、Falconをマルチティンバー (マルチパート) のソフトウェアインストゥルメントとして、複数の音源を扱うことができますようになります。UVIではこのことをマルチ (Multi) と呼びます。

3

**MIDIチャンネル**を変更して、パート1とパート2の音色をスタックして (重ねて) みましょう。この2パートのMIDI入力を、**A1**に設定します。(チャンネル1に設定した) MIDIコントローラーのキーボードを演奏すると、2つのパートの音色が同時に発音することを確認できます。(オンスクリーンキーボードは、常に選択したパートのみに対して反応しません。複数パートの演奏はできません。)

4

2つのパートが演奏されることを確認したら、パート2の**ボリューム**を-12dBに下げ、**OCT**を-1に設定します。これで2つのパートの音色バランスが変化し、なおかつ、パート2の音色が1オクターブ下の音程で発音されます。

5

パート3のリズム再生はMIDIノートの入力でおこないます。ドラムループの再生は、Falconのツールバー上の**トランスポート** (再生と停止) ボタンでおこないます。読み込まれているドラムループは、オートプレイ (auto-play) 機能によって、Falconの操作とテンポに同期します。ツールバー上のテンポ設定を変更すると、リズム/ループ再生のテンポが変化することを確認できます。

6

複数パートの構成は、Multi (マルチ) 形式のファイルとして保存できます。**ツールバーメニュー** (スパナアイコン) から**SAVE MULTI AS**を選んで、マルチファイルに名前を付けて保存します。

Multiファイルは、現在開いているFalconの状態を1つのファイルとして一括保存します。この中には音色プログラムの設定以外に、パートの設定も含まれます。





## 1 シンプルなシンセサウンドの作成

この項目では何もないところからの音色プログラミングについて解説します。パート名がemptyと表示されている音色プログラムを読み込まれていないパートを選び、メイン画面の表示をEditタブに切り替えます。次に**マッピングエディター** (Mapping Editor) で、右クリックメニューから、**CREATE KEYGROUP > SYNTH TEMPLATE**を選択します。

これで、全キーレンジとベロシティレンジにシンセオシレーターのキーグループが1つ作成されます。

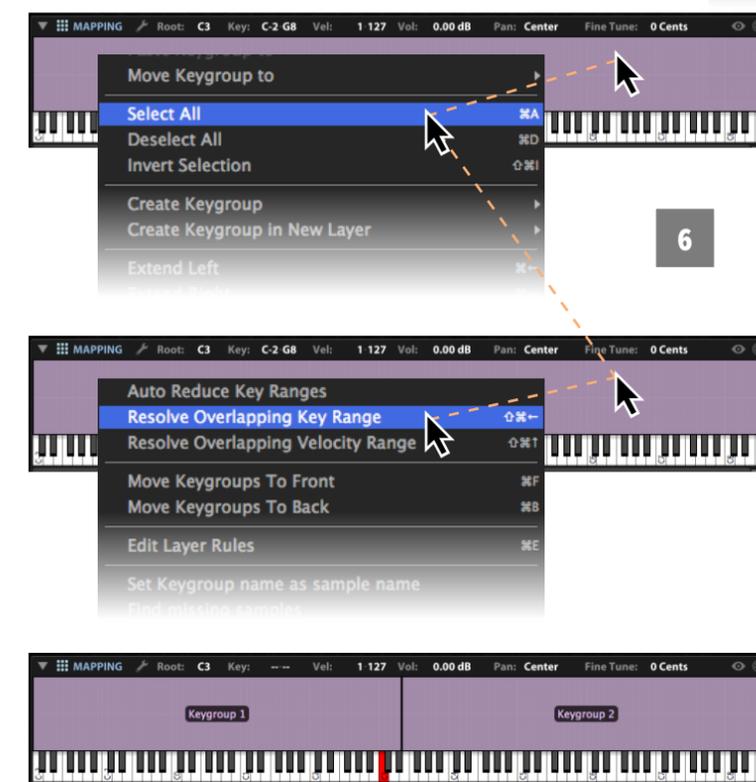
シンセオシレーターは最もシンプルなANALOGオシレーターのデフォルト設定が割り当てられ、演奏をするとサイン波形が発音されます。オシレーターの**波形メニュー**から**ノコギリ波** (sawtooth) を選んで、確認してみましょう。

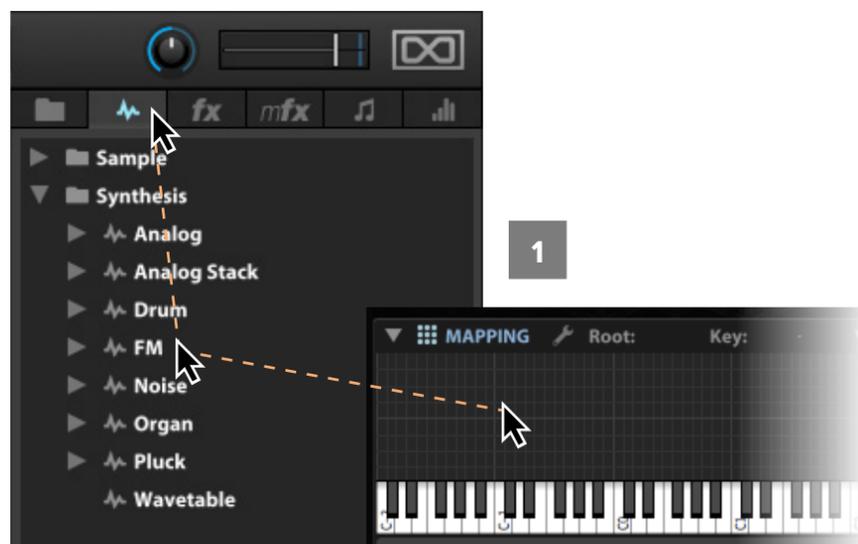
次に他のシンセパラメーターを操作してみましょう。Stereoスイッチをオンにして、ユニゾンボイス数を増やします。

5 キーグループを追加して、シンセサウンドを重ねることができます。再度マッピングエディター画面の右クリックで、**CREATE KEYGROUP > SYNTH TEMPLATE**をもう一度実行します。これでキーグループがもう1つ、追加されます。今度は、オシレーターのファクトリープリセット**"MARIO SQUARE"**をメニューから選択します。

6 2つのキーグループを重ねた状態ではなく、それぞれ個別のキーレンジに設定する場合、画面上のキーグループ範囲をマウスドラッグで変更します。選択されたキーグループの割り当て範囲の左端または右端のマウスドラッグで、キーレンジの変更がおこなえます。キーグループの均等割り当ては、マッピングエディターの右クリックで、メニューから、**"SELECT ALL"**で、すべてのキーグループを選択し、再度右クリックメニューの**"RESOLVE OVERLAPPING KEY RANGE"**コマンドで、キーグループのオーバーラップを解消します。

これで個々のキーグループの範囲設定を簡単におこなえるようになります。上下端のドラッグでベロシティレンジ、左右端のドラッグでキーレンジの変更がおこなえます。





## アルペジオシンセサウンドの構築

Falconには様々なシンセオプションが装備されています。ここではFMシンセオシレーターファクトリープリセットを利用して、シンセサウンドに躍動的な動きを加える手順を解説します。

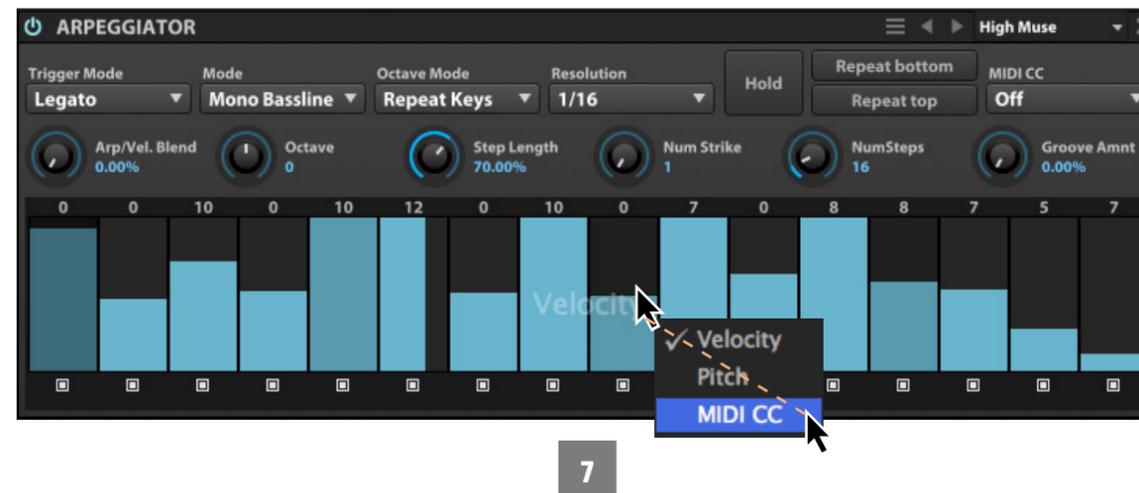
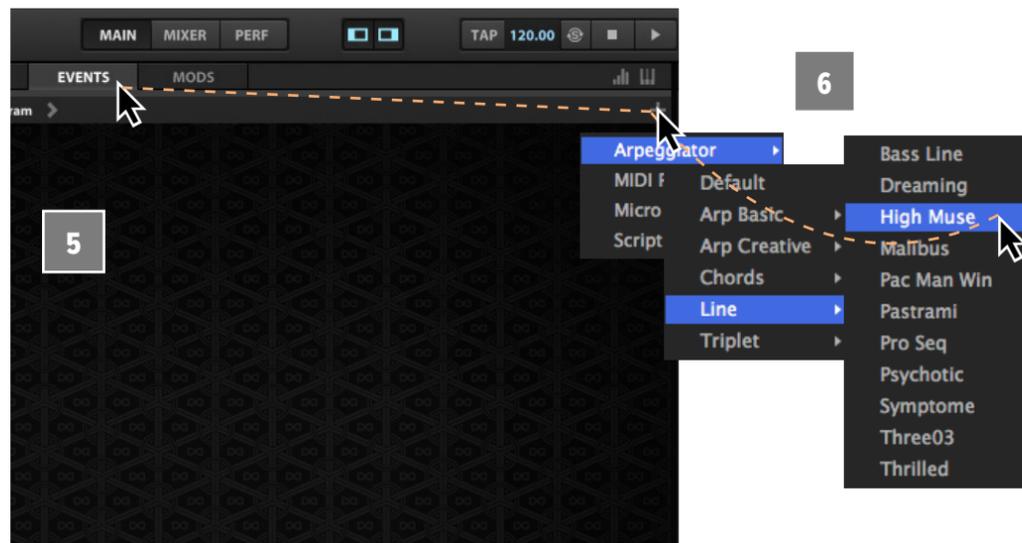
- 1 右サイドバーの**オシレータータブ**から**FM**オシレーターを**マッピングエディター**にドラッグ&ドロップします。
- 2 ノートを演奏して音が出るのを確認したら、プリセットメニューから**EP HOLLOW**を選択します。この音を使用してエディットしていきます。
- 3 FMオシレーターは4つのオペレーター (A、B、CとD) のベースノートに対する周波数比率 (RATIO) 設定によって、音色を決定付けます。例えば、2.0に設定した場合、ベースノートの2倍の周波数=オクターブ上を発振します。この設定をシンプルな整数比 (3/2、4/3など) にすることで、相互作用による明瞭な倍音効果を生み出します。

また、設定値を微妙に調節することが可能で、趣深いサウンドや予期しない結果を生み出します。ここでは、**オペレーターCを2.17、Dを1.17**に設定して確認をします。

- 4 オペレーター配列は、アルゴリズムによって決定され、同じRatio設定でも異なるアルゴリズムによって、オペレーター間の相互作用が変化し、音色に劇的な変化をもたらします。画面右下の配列をあらわす画面をクリックし、メニューから違う**アルゴリズム**を選択してみましょう。試しに8番目のアルゴリズムを1つ上の7番目に変えてみます。

これでソースとなるサウンドの設定を終了して、アルペジオエーターでダイナミックな変化を加えます。





5 メイン画面の表示を**EVENTS**タブに切り替え、+ボタンで、メニューからArpeggiatorを選択します。

6 次にアルペジエーターのプリセットメニューから、シーケンスピッチに変化をもたらすプリセット、例えばプリセットの**ARPEGGIATOR > LINE > HIGH MUSE**を選びます。

いくつかのノートをおさえたまま、アルペジオシーケンスを確認します。

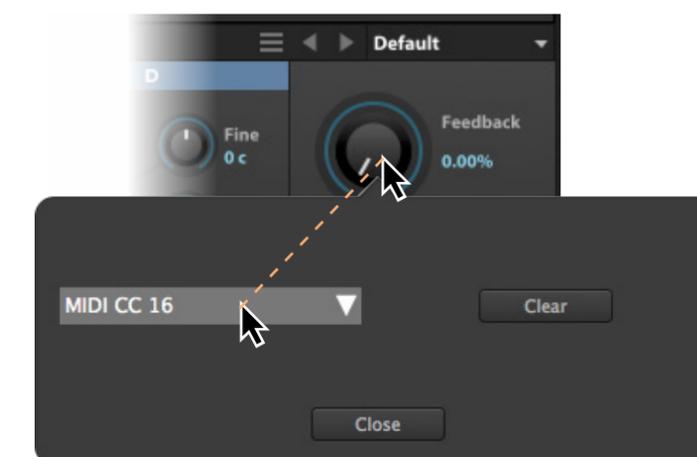
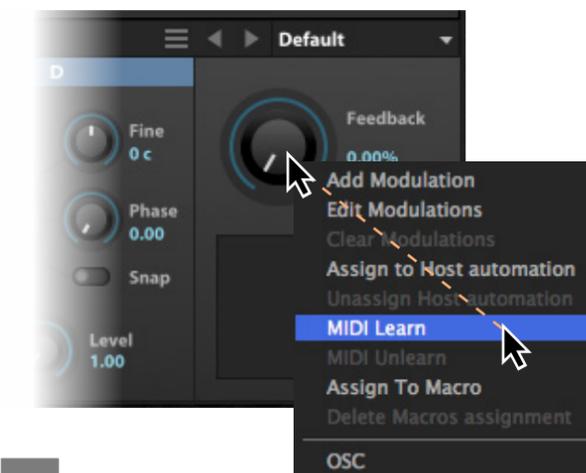
7 このアルペジエーターには3つのレイヤー：ノートベロシティ、ピッチ、MIDI CCが用意されています。それでは、MIDI CCレイヤーをFMオペレーターのパラメータソースとして設定してみましょう。表示を**MIDI CC**レイヤーに切り替えて、グリッドのドラッグで、いくつかのステップに値を設定します。

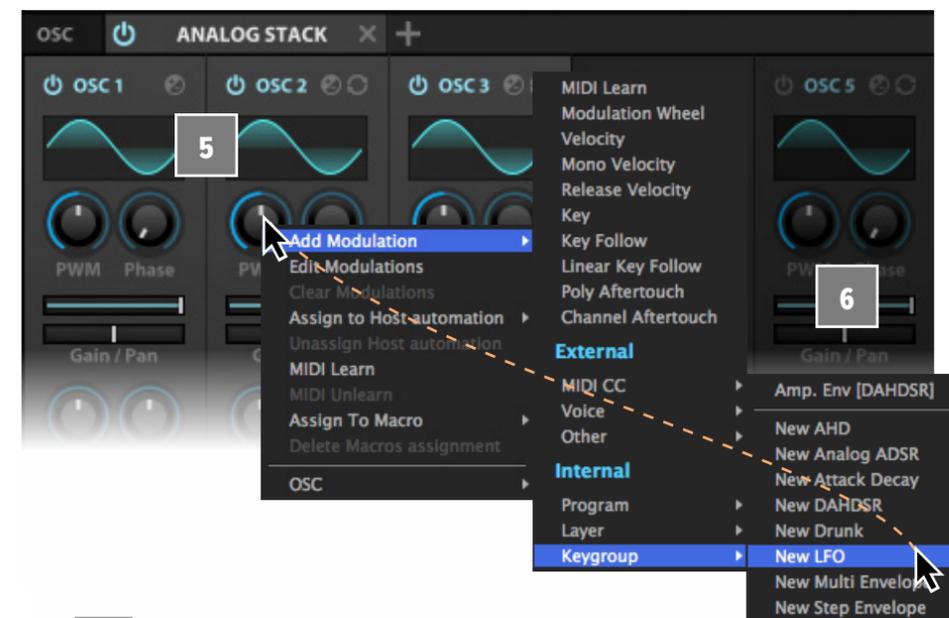
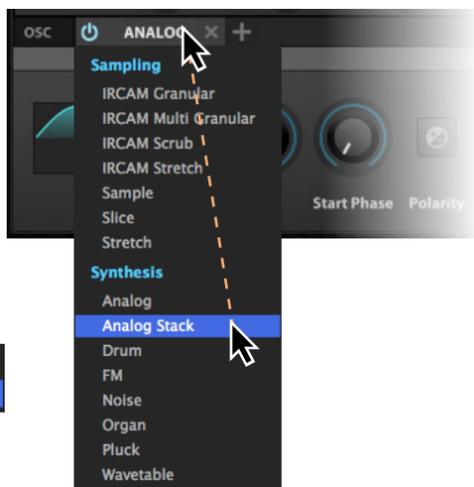
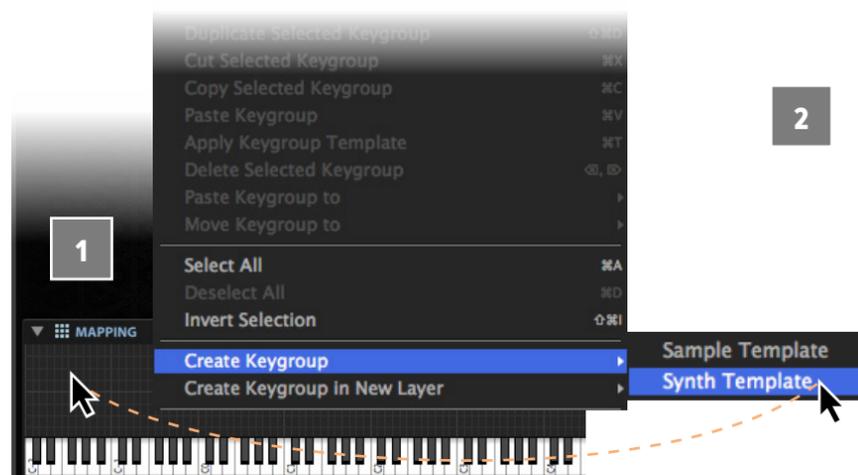
レイヤーの表示と設定をおこなうには、**ステップグリッドの右クリック**でメニューから目的のレイヤーを選びます。

8 次にターゲットのMIDI CCを設定します。ここでは、MIDI CC **#16**に設定します。

9 **EDIT**画面に戻り、FMモジュールの**FEEDBACK**パラメータを右クリックし、メニューから**MIDI LEARN**を選択します。画面のメニューで**MIDI CC 16**を選んで、Closeボタンのクリックで画面を閉じます。

ノートを演奏しておさえたままにすると、Feedback値がアルペジオシーケンスにあわせて変化するのを確認できます。テンポを少し下げ、確認してみましょう。アルペジエーターは、Falconのテンポ設定と同期していますので、メインのツールバー上のテンポ設定をダブルクリックし、新しいテンポ値を入力します。数値入力後、Enter/Returnキーで設定が適用されます。





## 躍動的なパッドサウンドの構築

次にパッドサウンドを構築してみましょう。モジュレーションを駆使して時間経過とともに音色に脈打つ変化を加えます。

**1** まず、空 (empty) のパートから新しいシンセキーグループ (マッピングエディターツールメニュー > Create Keygroup > Synth Template) を作成します。

**2** そしてシンセオシレーターをデフォルトのAnalogからAnalog Stackに変更します。シンセオシレーターの種類はOSCタブの箇所を押し続けて表示されたメニューでおこないます。

Analog Stackオシレーターは、Analogオシレーターを8つ装備したモジュールで、オシレーターを重ねた音色に有用です。

**3** ここでは、オシレーター**2**と**3**の”電源”ボタンを押して、オンにします。このモジュールは、波形、ゲイン、パン、ピッチオフセットなどのパラメーターをオシレーター個々に設定することができます。

**4** オシレーター**2**のSEMIパラメーターを**+7**、オシレーター**3**のOCTを**+1**に設定します。

**5** オシレーターは個別にモジュレーションをかけることが可能です。オシレーター**2**のパルスワイズモジュレーションにモジュレーションソースを割り当てます。オシレーター**2**のPWMパラメーターを右クリックし、**ADD MODULATION**を選びます。

**6** メニューから**INTERNAL > KEYGROUP > NEW LFO**を選択して、新しいLFOを追加します。キーグループ階層にLFOを加える理由は、ボイスごとにモジュレーションをかけるためです。

**7** モジュレーションソースが追加されると、そのモジュールが**モジュレーションエディター**に表示されます。モジュレーションエディターが表示されていない場合、Editタブ右上のトグルスイッチ類の右端のバーグラフアイコンがオンになっていることを確認し、画面一番下のMODULATIONと表示されている項目の三角形のボタンをクリックして下向きに設定します。



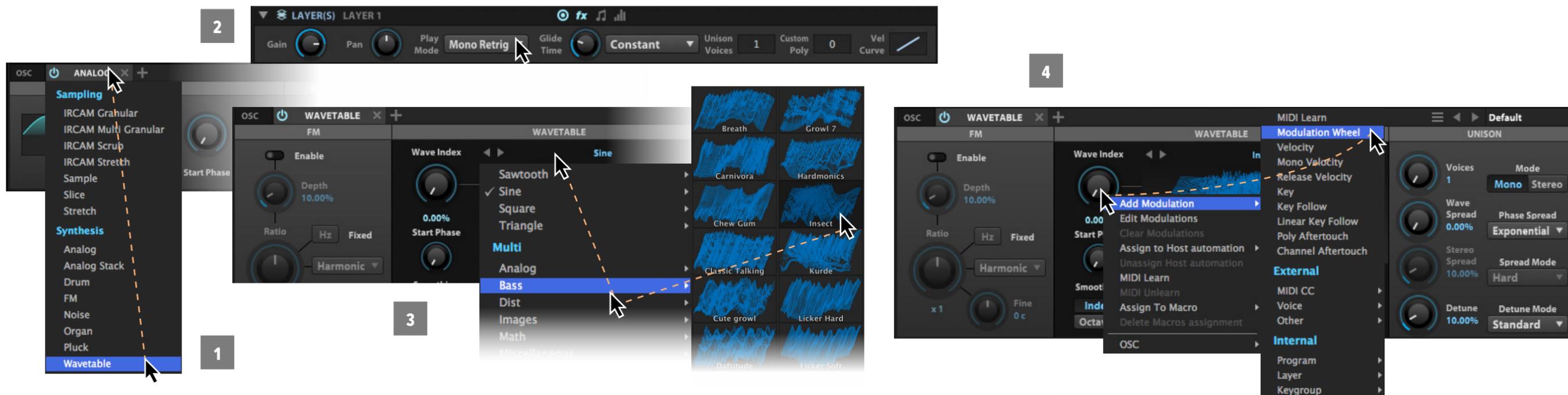
演奏をするとLFOがオシレーター2のPWMに変調を加えているの確認できます。サウンド変化が少し過激すぎますので、調節をします。

8 **モジュレーションデプススライダーを0.25に設定**します。これでちょうど良い感じになったの確認できます。

9 次に**FREQ**を**0.15Hz**にして、LFOスピードを少し遅くします。同じようにオシレーター3のPWMにも、同じ手順で新しいLFOを追加して、調節をします。LFO2のFreqをLFO1とは異なる速度に設定します。

10 異なる速度のLFOを使用した変調は結果として、躍動的な(周期的に脈打つ)音色変化をもたらします。同様に、パンやフェイズ、オシレーターピッチなどのオシレーターパラメーターにモジュレーションを加えることも効果的な結果を得ることができます。





## リアルタイム操作できるワブルベースサウンドの作成

Falconのモジュレーションエンジンは、サウンド変化に無限の可能性をもたらします。それではMIDIコントローラーでリアルタイム操作できるワブルベースを作成してみましょう。

- 1 空 (empty) のパートから、シンセテンプレートを追加して、**WAVETABLE**オシレーターに変更します。
- 2 そして、モノシンセベースサウンドのために、レイヤーセクションで、Play ModeをPolyから**MONO RETRIGGER**に変更します。
- 3 次にオシレーター波形を変更します。メニューをクリックして、**MULTI > BASS > INSECT**を選びます。

ノートを演奏し、鍵盤をおさえたままウェーブテーブルを試聴します。ノートをおさえたまま、**WAVE INDEX**を操作することで、ウェーブテーブルシンセシスの特徴である、再生波形がリアルタイムに変化します。このパラメーターをモジュレーションホイールで操作できるようにします。

- 4 このパラメーターを右クリックし、メニューから**ADD MODULATION > MODULATION WHEEL**を選択します。
- 5 モジュレーションソースが追加されると、そのモジュールがモジュレーションエディターに表示されます。モジュレーションエディターが表示されていない場合、Editタブ右上のトグルスイッチ類の右端のバーグラフアイコンがオンになっていることを確認し、画面一番下のMODULATIONと表示されている項目の三角形のボタンをクリックして下向きに設定します。

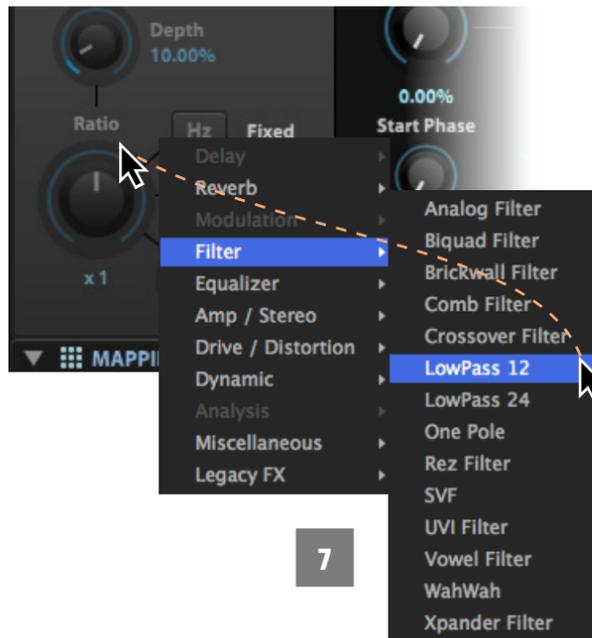




6 モジュレーション割り当てごとに、モジュレーションソースの適用度を設定するスライダーが用意されています。デフォルト設定では、モジュレーションホールの動きが、Wave Indexパラメーターの全範囲を操作します。ここでは、半分までの波形インデックスしか使用しませんので、この設定値を半分にします。**MIDI CC 1**とラベルされている箇所の**スライダー**をダブルクリックし、**0.5**と入力して、enter/returnキーを押します。

7 次にローパスフィルターをキーグループに追加します。画面の**KEYGROUP > FX**レーンで**+**ボタンをクリックし、メニューから**FILTER > LOWPASS 12**を選択します。

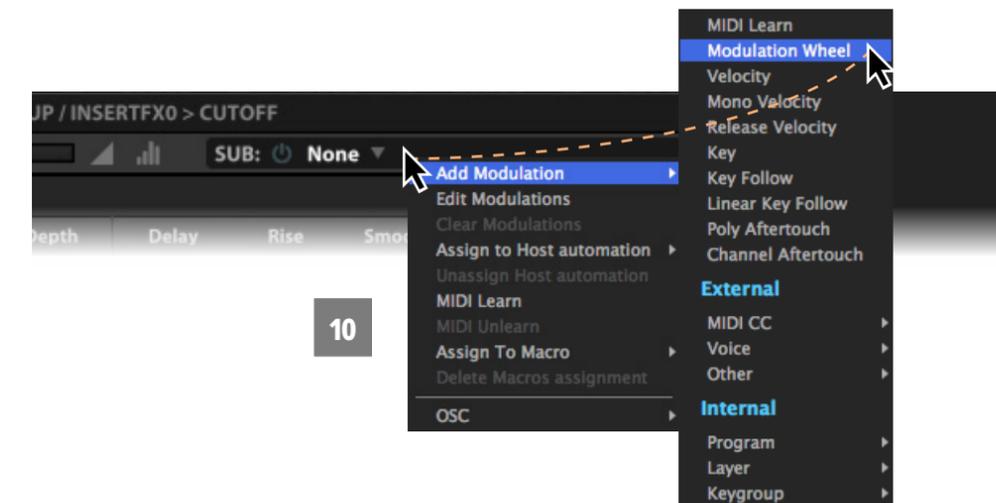
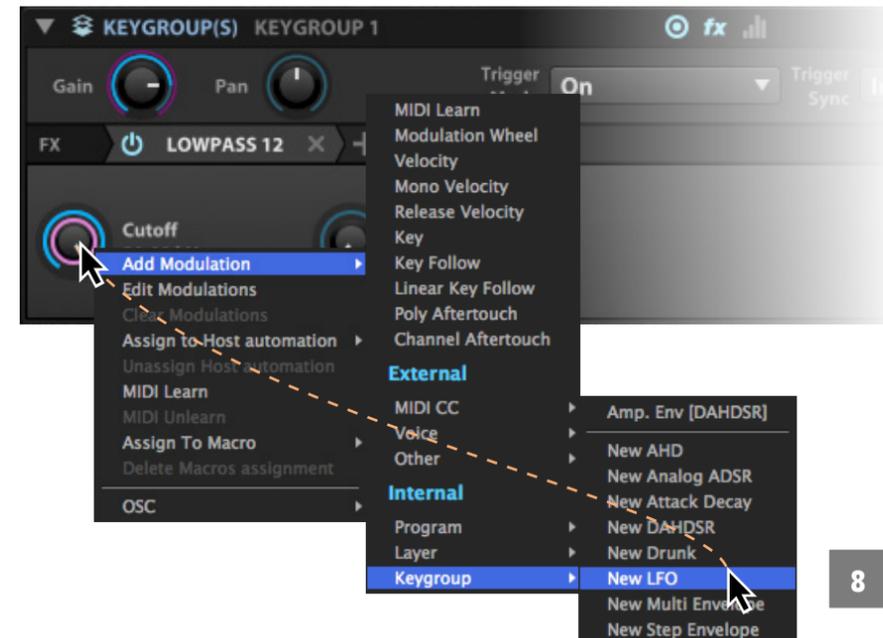
8 ワブル効果を得るために、フィルターのカットオフにLFOを割り当てます。**CUTOFF**パラメーターを上限近くに設定し、右クリックでメニューを表示します。**ADD MODULATION**から**NEW LFO**を選んで、フィルターカットオフに新規作成したLFOを割り当てます。

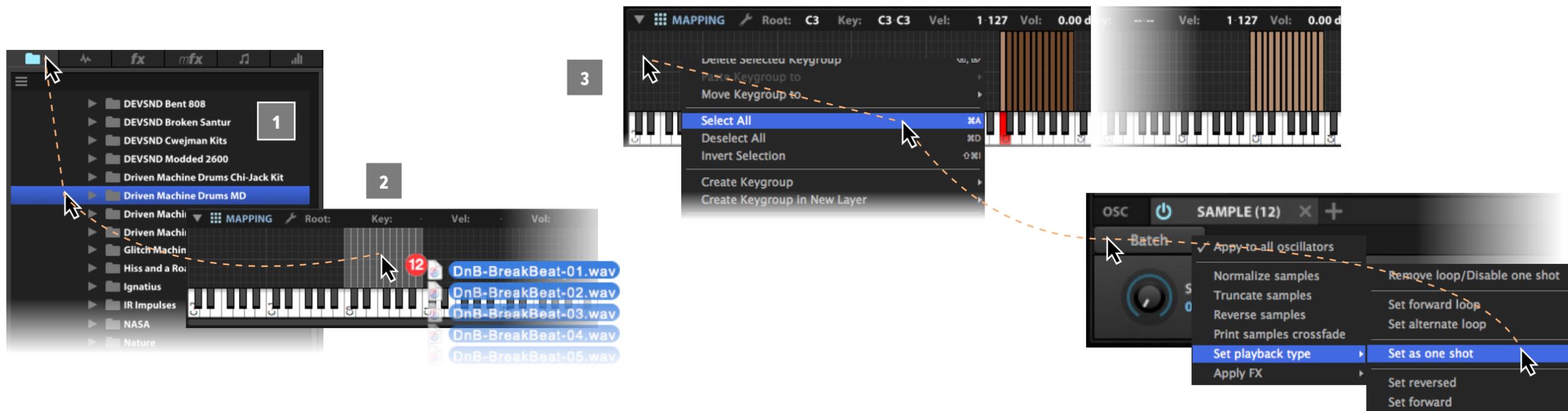


9 次にLFOモジュールで、**BIPOLAR**をオフにし、モジュレーションレシオスライダーの設定を **-0.5**にします。これでLFOは単一方向で、下降のみに作用するようになります。

10 ノートを演奏すると、フィルターのカットオフがLFOによって閉じられるのを確認できます。この状態ではLFOはコンスタントに適用されています。LFOの深さをモジュレーションホイールと連動するように設定します。モジュレーションレシオスライダーの右側にあるサブモジュレーションの項目にモジュレーションホイールを設定します。**SUB**のメニューから、**MODULATION WHEEL**を選択することで、フィルターカットオフに対するLFOのモジュレーションレシオが、モジュレーションホイールによって操作できるようになります。

これで、演奏をしながらのモジュレーションホイール操作で、ウェーブテーブルインデックスの変化とLFOによるフィルターカットオフを同時に操ることができます。





## サンプルファイルを使用したドラムキットの構築

サンプルベースの音色プログラミングは、シンセベースのサウンドプログラミングと同様、簡単におこなえます。Falconのコントロールパラメーターの多くはシンセオシレーター、サンプルファイルに関係なく使用することができます。

**1** それでは、サンプルファイルからドラムキットを作成してみましょう。右サイドバーのブラウザーから、ドラムサンプルを含むフォルダーを表示します。

**2** コンピューターキーボードのshiftキーを押しながら、複数のサンプルを選択します。そして、選択したサンプルをマッピングエディターにドラッグ&ドロップします。

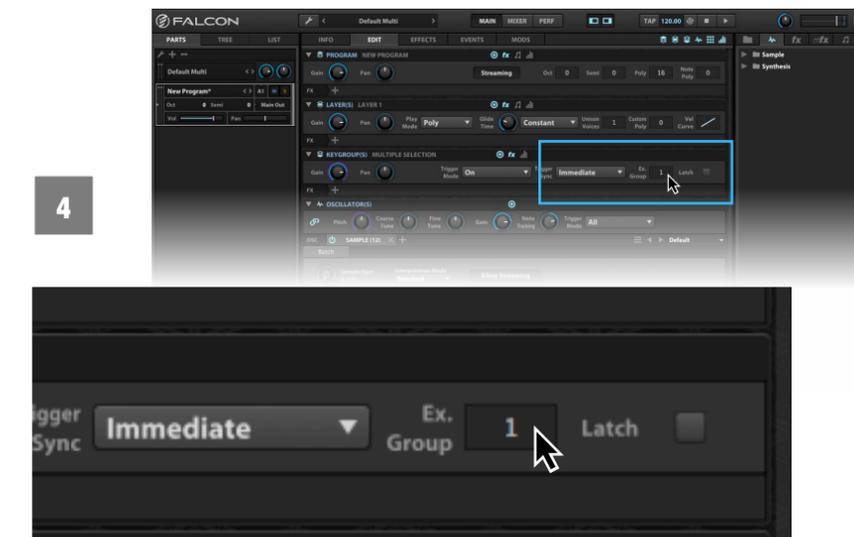
取り込まれたサンプルは、ドラムサウンドの演奏に適した”ワンショット”設定にする必要があります。このことで、サンプル個々のエンベロープを調節することなく、ドラムサンプルの発音を適切(サンプル通り)におこなうことができます。

**3** マッピングエディターの右クリックでメニューから**SELECT ALL**でキーグループを全選択し、サンプルエディター(Multiple Selectionと表示)の右端の**BATCH**(バッチ)メニューから、**SET PLAYBACK TYPE > SET AS ONE SHOT**を選択します。

サンプル個々の調節、例えば、ドラムパーツのパンやピッチを変更する場合は、そのサンプルが含まれているキーグループをマッピングエディター上でクリック選択します。マッピングエディターのツールバーで、選択されたサンプル(オシレーター)のパンやピッチの調節がおこなえます。

**4** 最後にハイハットサウンドのグループ設定について解説します。通常、実際のドラム演奏においてオープンとクローズのハイハットサウンドは、同時に発音することはありません。ハイハットサウンドを同じグループに設定することで、複数のハイハットサウンドが同時に発音しないようにします。

設定をおこなうには、ハイハットのキーグループの”**EX. GROUP**”(エクスクルーシブグループ)を**1**に設定します。

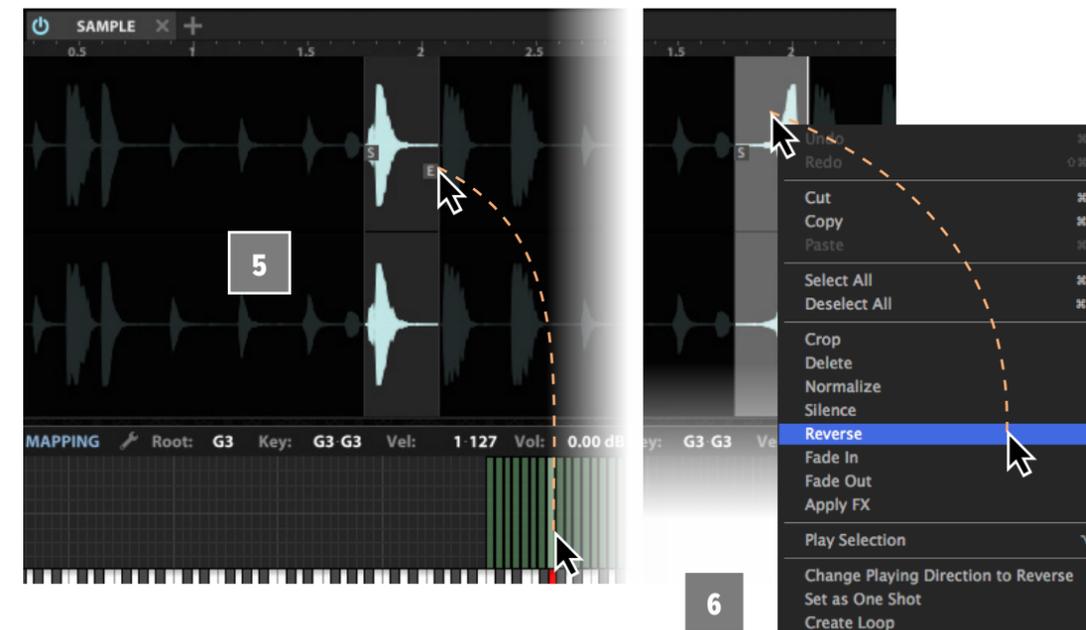




2



4



6

## ループファイルからドラムキットを構築

Falconでは、ドラムループ素材からドラムキットを構築することも可能です。この項目では、ドラムループのスライスからキットの構築するまでの手順を解説します。

**1** まず、スライス情報を持つドラムループをダブルクリックで、パートに読み込みます。ここでは、別売のサウンドバンク (Mayhem of Loos, Beat Box Anthology 2, Toy Museum など) に含まれているループを使用していますが、ご自身のループライブラリーから代用しても構いません。

**2** ループが読み込まれると、サンプルは**SLICE** (スライス) オシレーターに割当てられます。このオシレーターではファイルに含まれるトランジェントマーカーによってサンプルは分割され、Falconのテンポに同期して、再生をおこないます。

**3** このサンプルのスライス情報を使用して、マーカーごとのキーグループに変換をします。Sliceオシレーター上の**MAP** (鍵盤アイコン) ボタンをクリックすることで、スライスが1つ1つキーグループに変換されたレイヤーが作成されます。

**4** この際、オリジナルのループ素材は、もともとのレイヤーキーグループとして残っていますが、このレイヤーは自動でミュートされ隠されます。**TREE**ビューでこのスライスされたキーグループが、"**MAPPED**" (マッピングされたレイヤー) として選択されていることを確認できます。

ノート演奏で、スライスされたキーグループの発音を確認します。音を確認してこれらのキーグループをドラッグして、一般的なドラムキットのように配列を変更することができます。

これらのスライスには元のサンプルループを参照し、1つのサンプルの中で各々の再生範囲をマーカーで設定されています。

**5** スライス再生範囲は、サンプルエディターのスタート (**S**) とエンド (**E**) マーカーのドラッグで調節できます。この調節で、不要箇所の再生を排除することができます。

マーカーの選択はダブルクリックでおこないます。

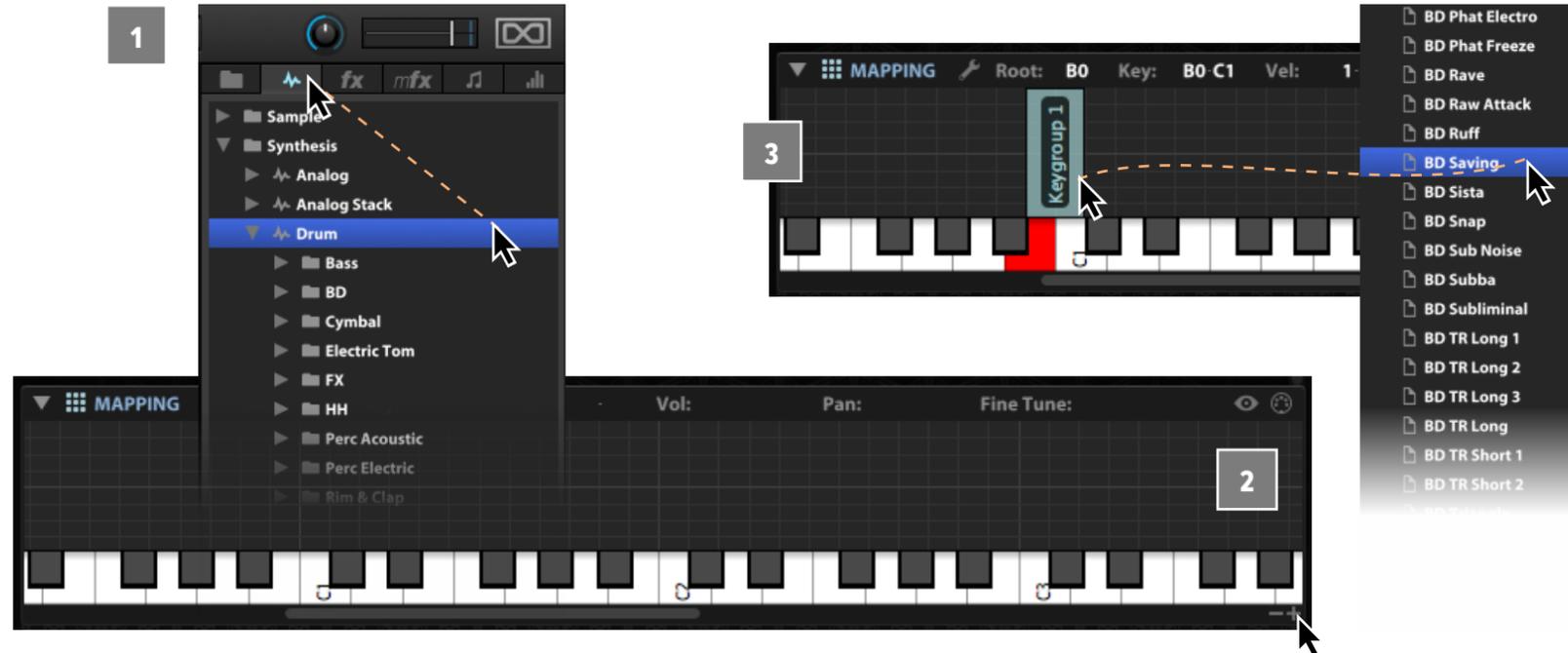
## サンプル波形のダブルクリック

マッピングエディター上のキーグループのクリックで、目的の波形を表示して編集することができます。マッピングエディターツールバー右端のMIDIアイコンボタンで、演奏したキーグループの波形を表示することができます。

**6** サンプルエディター上で、右クリックで、リバースやノーマライズ、フェードなどの波形編集コマンドにアクセスすることができます。ただし、元波形を参照していますので、不用意に上書きされないようご注意ください。

スライス操作に制限はありません。スライスサンプルのオシレーターをStretchに変更することで、スライス個々にリアルタイムのタイムストレッチやエフェクト処理が可能です。キーグループエフェクトを用いた場合はスライスごと、レイヤーエフェクトを使用した場合は全スライスに適用します。





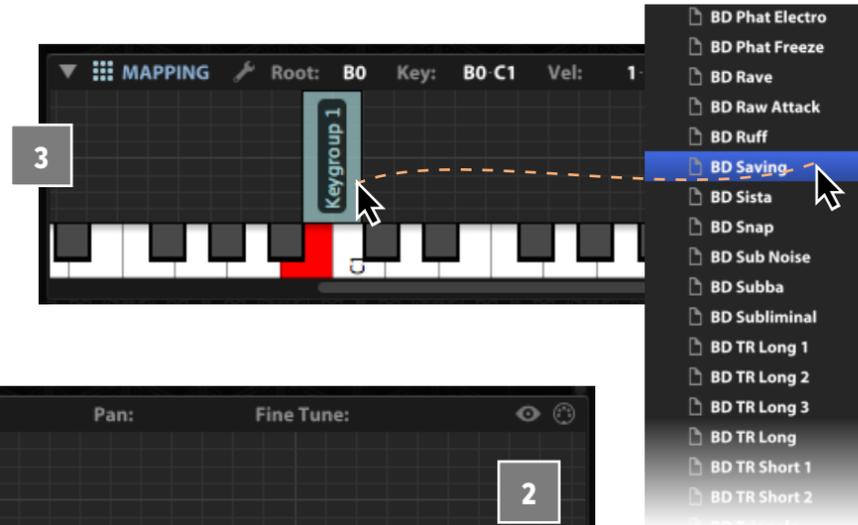
## シンセオシレーターからドラムキットを構築

前項目ではサンプル（またはドラムループ）を使用した、ドラムキットの構築方法を見てきました。この項目ではFalconに装備されている Drum synth（ドラムシンセ）オシレーターを使用した、ドラムキット構築について解説します。

**1** 画面の右サイドバーのオシレーター（波形）タブは、オシレータープリセットブラウザーで、様々なシンセオシレーターのプリセットにアクセスできます。ここで、**SYNTHESIS** > **DRUM**を開き、ドラムシンセオシレーターのプリセットを表示します。

**2** **マッピングエディター**を拡大表示して、ドラムオシレーターの割り当て範囲を的確におこなえるようにします。画面右下の+ボタンで、マッピングエディターのキーレンジ（横軸）表示の拡大縮小します。エディターツールバーとエディター画面の境界線の上下ドラッグで、ベロシティレンジ（縦軸）表示の領域を調節できます。

それではまず、キックドラムのサウンドから割り当てましょう。

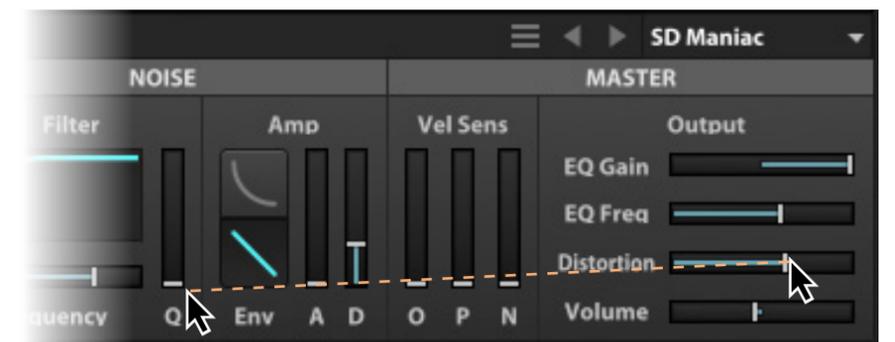
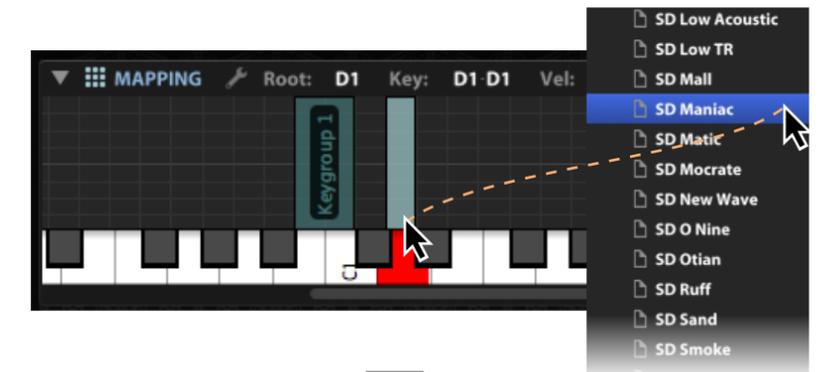


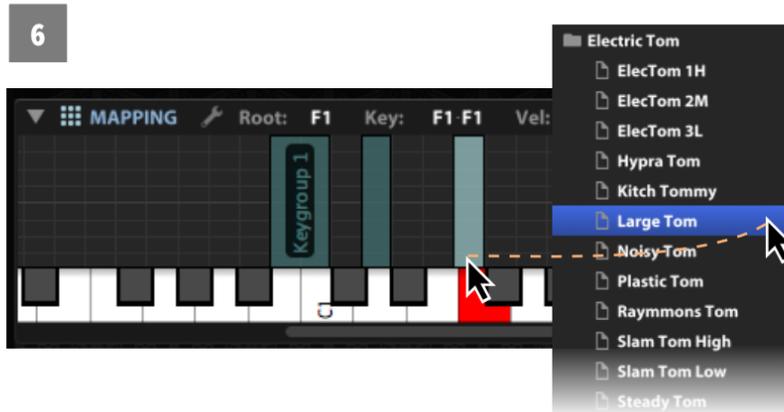
**3** オシレータープリセットブラウザーのBD（バス/キックドラム）からプリセット**BD SAVING**を選んで、マッピングエディターにドラッグ&ドロップします。この際、エディター画面の縦軸でキーレンジの割り当て範囲を決定します。上方向は広範囲、下方向で狭めることができます。ここでは、BDオシレーターを**B0**から**C1**の範囲になるようにドラッグ&ドロップをします。

Drumオシレーターはピッチ（OSC）とノイズ（NOISE）の2つのサウンドジェネレーターで構成されています。それぞれ独立したパラメーター設定を持ち、オシレーター内のミキサーでバランスを調節します。そしてマスター（MASTER）セクションのEQやディストーションなどで最終出力を調節します。

**4** 例えば、キックにもう少し輪郭が欲しい場合、オシレーター波形をサイン（sine）から**三角（triangle）**に変更し、**MIXER**でノイズを少し追加します。

**5** 次にスネア（SD）ドラムのプリセット**SD Maniac**を**D1**に追加します。演奏をしてキックとのバランスを確認します。そして**DISTORTION**を上げ、ノイズフィルターの**Q**を下げます。





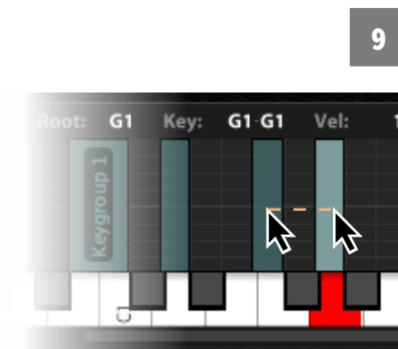
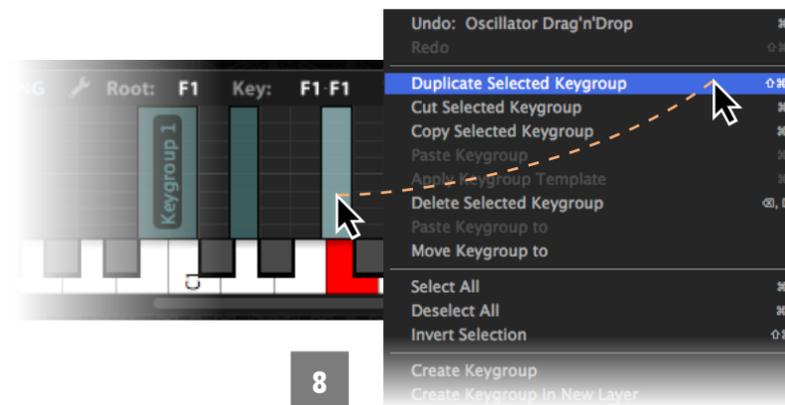
6 そしてElectric Tomフォルダーから**LARGE TOM**プリセットをノート**F1**に追加します。

7 オシレーターの**FREQUENCY**スライダーでタムの音程を設定します。

8 通常のドラムキットでは、音程の異なったタムが用意されています。ここでは、1つのプリセットをコピーし、オシレーター周波数で、異なった音程のタムタムをキットに追加します。追加したタムのキーグループを選択し、右クリックメニューから**DUPLICATE SELECTED KEYGROUP**を実行し、選択させたキーグループの複製を実行します。

9 複製されたキーグループは、そのままコピーソースのキーグループ上に追加されますので、これをマウスドラッグで、横の**G1**に移動します。そして、オシレーター (OSC) のFrequencyパラメーターを操作して、タムのピッチを調節します。

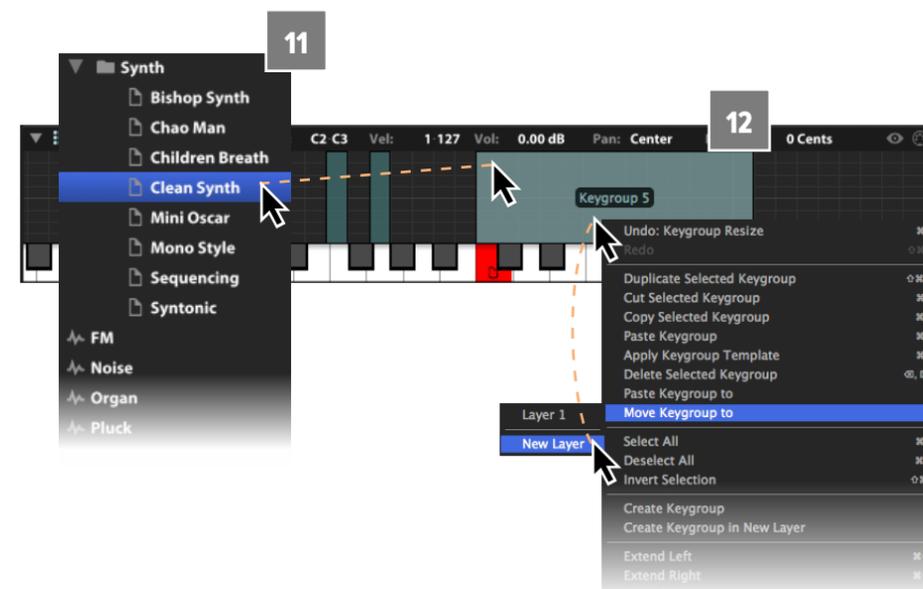
キーグループエンベロープを調節して、タムをヒットした際の長さ (リリース) を調節します。



10 キーグループを選択し、モジュレーションエディターで**AMP. ENV**タブマウスクリックで表示し、その**RELEASE**パラメーターを調節してみましょう。また、キーグループを複数選択して、エンベロープを一括調節することもできます。

11 Drumオシレーターは、シンセリードやシンセベースサウンドを作ることも可能です。ブラウザーのSynthフォルダーから、プリセット**CLEAN SYNTH**を**C2**から**C3**に割当てられるようにドラッグ&ドロップして確認しましょう。このシンセサウンドは、ドラムサウンドと別のレイヤーにすることで、1つのプログラムの中でも別系統のエフェクト処理やパラメーター設定などがおこなえるようになります。

12 シンセのキーグループを右クリックして、メニューから**MOVE KEYGROUP TO > NEW LAYER**を実行して、新しいレイヤーを作成して、そこに移動します。





# fx

## FALCONチュートリアル200： エフェクトとモジュレーション

Falconには膨大なオーディオエフェクトとモジュレーションソースが用意されています。次の項目はこれらのモジュールを効率よく使用するための解説について記載しています。

前章の音作りのチュートリアルではFalconのエフェクトやモジュレーションに関する基礎的な操作について解説しています。ここではこれらの要素についてより深く解説していますので、前章をおさらいすることをお勧めします。

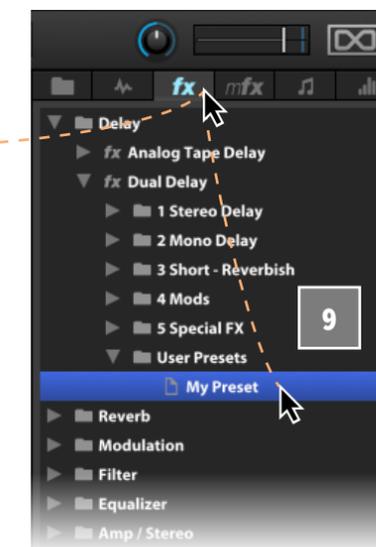
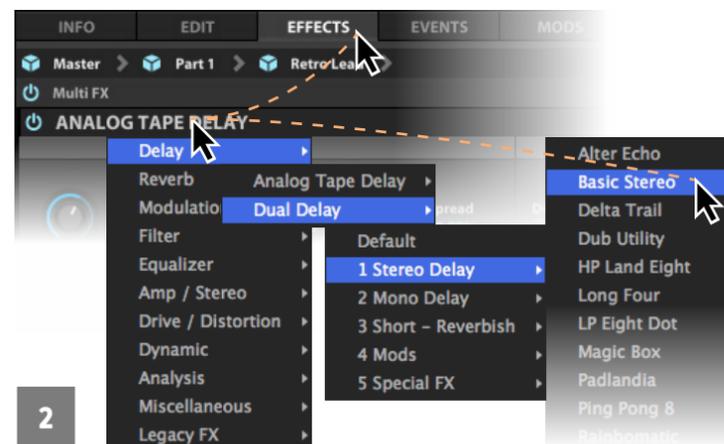
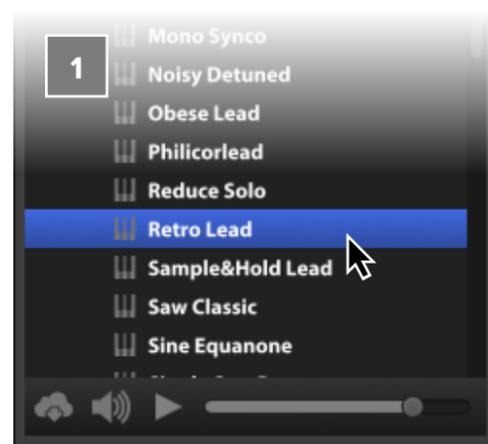
この章では特定のモジュールいくつかに絞って、その操作と音造りのエキスパートになるためのヒントやテクニックを見つけることができます。

エフェクトとモジュレーションソースに関する詳細は巻末付録 Aのエフェクト及びモジュレーターの項目に記載しています。

201	DUAL DELAY
202	SPARKVERB
203	エフェクトラック
204	マクロ
205	ホストオートメーション
206	STEP ENVELOPE
207	MULTI ENVELOPE
208	OSC



fx



## DUAL DELAYの操作手順

デュアルディレイ (Dual Delay) は、様々なタイムベースの効果を生み出すディレイエフェクトモジュールです。伝統的なディレイ効果から、リバーブのような残響、あるいは特別な効果までもたらし、直感的な操作と明快なステレオ、フェイズ表示によって、効率よく扱うことができます。

1 シンセリードサウンドに加えてみましょう。Falcon Factory サウンドバンクからプリセット"RETRO LEAD"を見つけて、ダブルクリックで読み込みます。

2 画面をEFFECTSタブに切替えて、すでに挿入済みのAnalog Tape Delayのヘッダーを右クリックし、DUAL DELAY > BASIC STEREOに変更します。

3 まず、DELAY > TIMEを"1/4"に増やしてディレイ効果を明確にします。ディレイタイムはミリ秒 (ms) 単位、あるいは(この例のように) 音符単位 (テンポシンクをオンにした場合) で設定することができます。

4 ステレオ (Stereo) とフェイズ (Phase) グラフは、Dual Delayモジュールの中心部となります。画面下のパラメーターを操作に応じて、このグラフ表示がリアルタイムに変化します。例えば、ディレイセクションのフィードバック (Feedback) を操作することで、画面上のタップ数が増えるのを確認できます。

5 タイム (Time) とフィードバック (Feedback) は、左右のチャンネルに同じ値を設定します。左右チャンネルの設定値は、それぞれの右隣のL/Rノブで、設定値からシフトする形で設定できます。例えば、タイムのL/Rノブを左方向に操作して、"L x 0.50"に設定することで、左チャンネルのディレイタップが右チャンネルの半分の長さになります。

6 少しピッチモジュレーションによるコーラス効果を加えましょう。MODULATION > DEPTHを"1.00 Cents"、MODULATION > RATEを"0.1 Hz"に設定します。

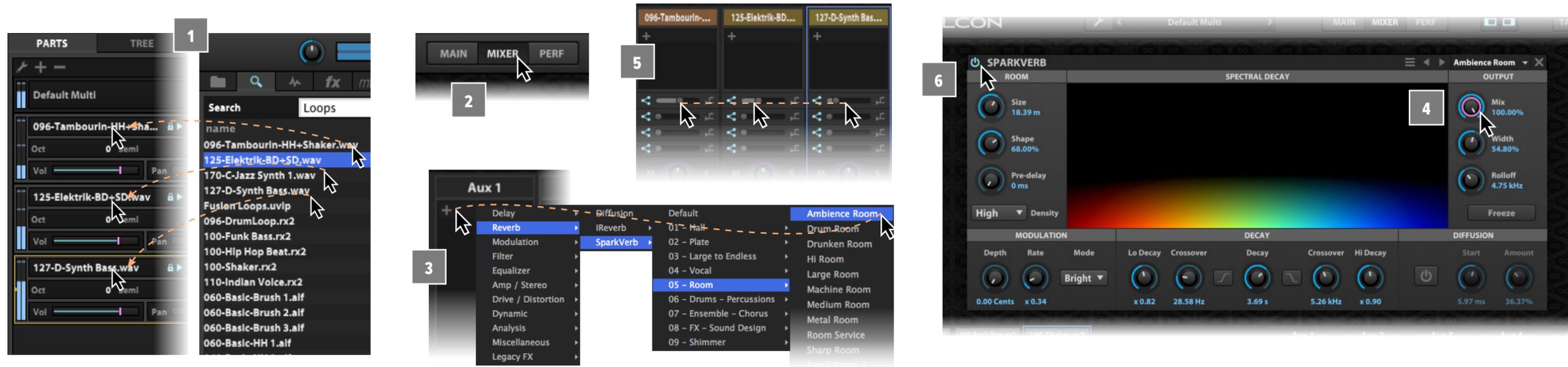
7 次にフィルターを調節して低域をすっきりさせます。FILTERS > LOW CUTを"1.6 kHz"に設定します。

8 ファクトリープリセットをお好みの設定に変更したら、新しいプリセットとして保存しましょう。モジュール右上のプリセットファイルメニューから"SAVE PRESET"を選択し、プリセットに名前をつけて保存を実行します。ここでは仮に"MY PRESET"とします。

9 プリセット保存を完了しますと、プリセットメニューにUser Preset (ユーザープリセット) の項目に保存されたプリセットが表示されます。

Dual Delayはタイムとフェイズ効果の設定で多くの定番クラシックエフェクトを生み出します。例えば、ショートディレイとモジュレーション設定によってコーラスやフランジャー効果を演出することができます。この際、モジュレーション、フィルターおよびローテーションパラメーターでそのサウンドキャラクターを決定づけます。また、これまで経験したことのないようなサウンドを創り出すことができます。ファクトリープリセットのSpecial FXのカテゴリーには、様々な特殊効果が例として用意されていますので、ぜひご確認ください。





## SPARKVERBの操作手順

SparkVerb (スパークバ Verb) は、特別かつ汎用性に富んだリバーブエフェクトです。画面中央には周波数ベースのスペクトル表示が用意され、周波数帯域ごとの残響効果をビジュアルで確認することができます。またCPU負荷が非常に低いのもこのリバーブの魅力です。

**1** それではパートをいくつか追加して、それぞれにループ素材を読み込んで（例では検索機能を使用して別売のMayhem of Loopsのループを使用）、SparkVerbの効果を確認していきましょう。もし、ループが自動再生しない場合、Falconのヘッダーにある再生ボタンあるいはDAWの再生ボタンをクリックしてください。

**2** パートとループを追加したら、AUXチャンネルにSparkVerbを追加し、1つのSparkVerbですべてのパートに同じ効果を加えます。Falconの**MIXER**ボタンをクリックし、ミキサー画面を表示します。ここには追加した3つのパートが左、右側に4つのAUXチャンネルが表示されているのを確認できます。

**3** チャンネル**AUX1**の上にある**+**ボタンをクリックし、メニューから**Reverb > Sparkverb > 05 - Room > Ambience Room**を選びます。これでSparkVerbの画面が上に表示されます。

SparkVerbモジュールの中央にはスペクトルディスプレイが用意されています。低周波帯域の残響は画面の左側に赤、高周波帯域は右側に青色で表示されます。ルームサイズ (リバーブタイム) の長さに応じて、表示が縦軸の上方向に伸びていきます。この画面表示は、SparkVerbのパラメーター操作に反応し、設定変更をするとその場で表示が変化します。

**4** SparkVerbはAUXバスに追加されていますので、**MIX**ノブを右方向に回して、エフェクトのドライ/ウェットバランスを**"100%"**エフェクト=ウェットに設定します。リバーブ効果の量はAUXチャンネルのフェーダーで調節し、パート個々のセンド量に応じて効果が適用されます。

**5** 3つのループのSparkVerbへのセンド量を調節していきます。それぞれのAux1 sendを**"-16db"**、**"-30db"**そして**"-60db"**に設定します。これで3つのトラックにエフェクト効果が加わります。

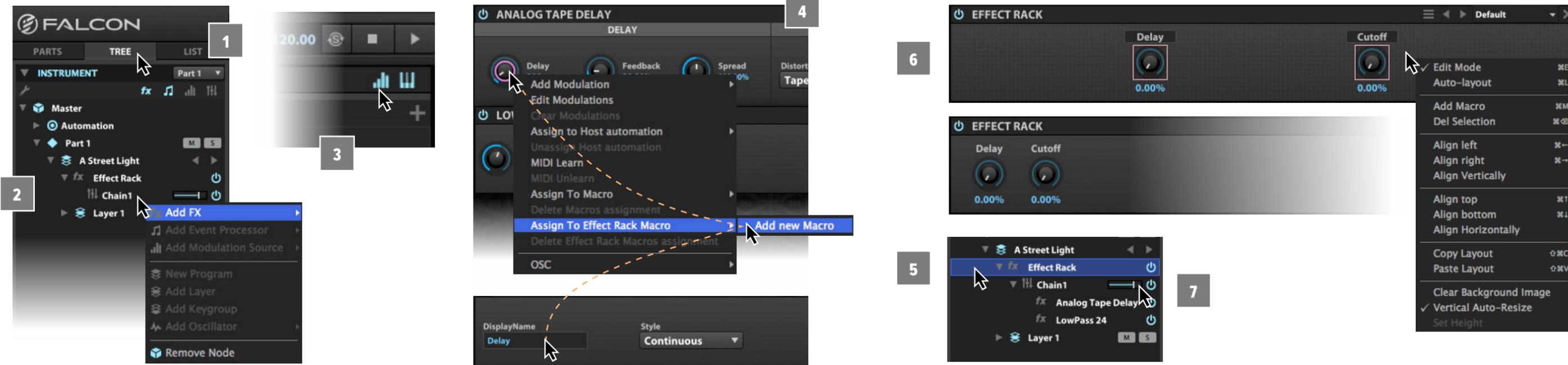
**6** 最後にSparkVerbの**"電源"**ボタンのオン・オフでその効果を確認します。ここからSparkVerbのパラメーターを操作しながら設定をしていきます。お気に入りの設定が見つかったらプリセットとして保存しておきましょう。これでお好みの設定を後からいつでも呼出すことが可能になります。

SparkVerbにはフリーズ機能が装備されています。この機能は残響を瞬間的に捉え、永遠に持続=フリーズさせる特別な効果を生み出します。例えば、ドラムループを再生しながら、スネアドラムが鳴った時点でFreezeボタンを押すと、スネアヒットの残響のみが永遠に鳴り響きます。この効果はドラムループに再生を停止しても持続され、Freezeボタンを再度クリックして無効になるまで、響き続けます。





fx



## エフェクトラック (EFFECT RACK) の利用方法

エフェクトラックはミキサー外部にあるエフェクトラックのように、複数のエフェクトとエフェクトパスを扱う特別なエフェクトモジュールです。エフェクトラックは、そのフロントパネルにエフェクトラックマクロ (EffectRack Macro) を追加して、格納されたエフェクトのパラメーターをコントロールします。

どのように扱うのか、まずはプログラムを1つ読み込み、**EFFECTS**タブで画面を切替えて、**EFFECT RACK**を1つ追加しましょう。

1

エフェクトラック (デフォルト設定) を追加すると、このモジュールの画面にツマミやスイッチが無いことを確認できます。また、このまま何か音を鳴らしてもこのラックによる効果/変化はありません。デフォルトのエフェクトラックの中にはエフェクトが追加されていないためです。エフェクトラックの構築 (エフェクトやエフェクトチェーンの追加) をするには **TREE**ビューを使用するのが最も効率的です。それでは左サイドバーの**TREE**をクリックし、エフェクトラックのノード=Chain1を右クリックしてエフェクトを追加しましょう。

2

メニューから**ANALOGTAPDELAY**、そして**LOWPASS24**を選んで、このChain1にディレイとフィルターを追加します。

3

画面下の**ツールバー**のスイッチで**モジュレーションエディター**を表示可能にします。

4

Analog Tape Delayの**DELAY**ノブを右クリックし、メニューから**ASSIGN EFFECT RACK MACRO > ADD NEW MACRO**でマクロ (コントロールパラメーター) を追加します。これでFalconsの画面下のエディターにマクロ設定が表示されます。**"DISPLAYNAME"**の箇所をダブルクリックすることで、マクロの名称変更ができます。ここではわかりやすく**"DELAY"**としておきましょう。同様にフィルターのCutoffもマクロを設定し、**"CUTOFF"**と名前を変えます。

5

一通りの設定を終えたら、エフェクトラックのフロントパネルに戻ると追加されたマクロが追加されているのを確認できます。

6

マクロの配置やエフェクトラックのパネルを編集する場合、コンピューターキーボードのctrl (PC) / command (MAC) + Eで**エディットモード**入ることができます。ここで作成した2つのマクロを選択し、背景の右クリックで配置操作に関するレイアウトオプションがメニュー表示されます。ここでは、ドラッグ&ドロップによる背景画像の追加も可能です。キーボードショートカットの再実行でエディットモードを解除します。

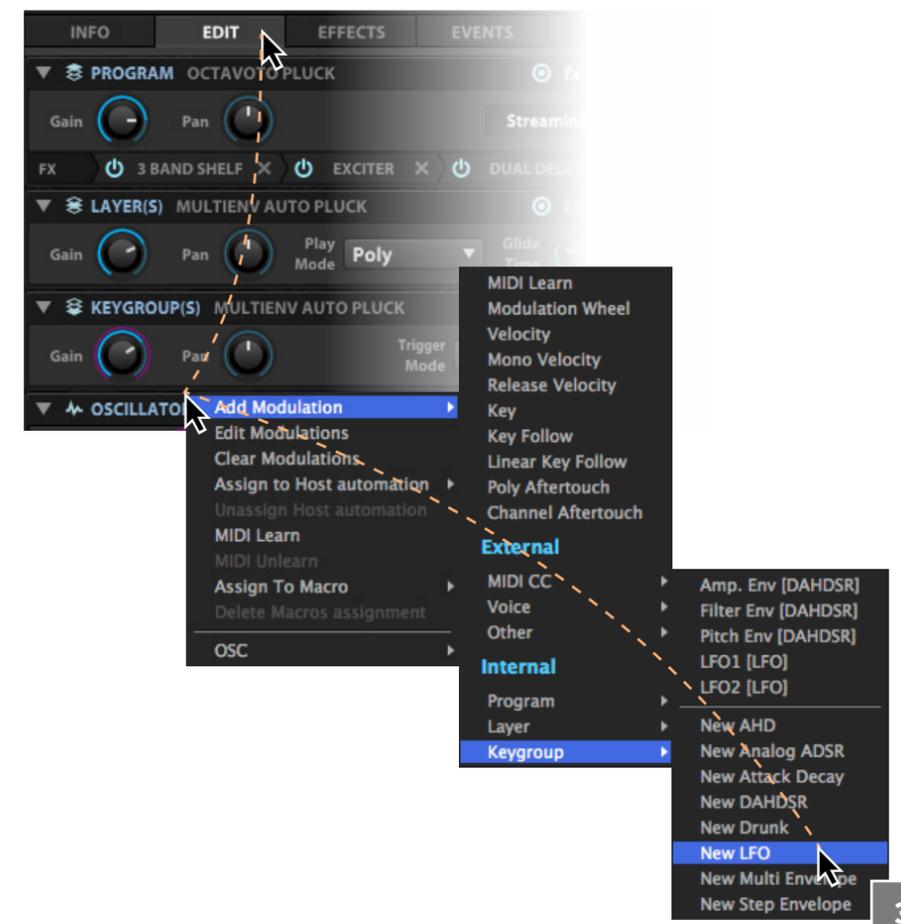
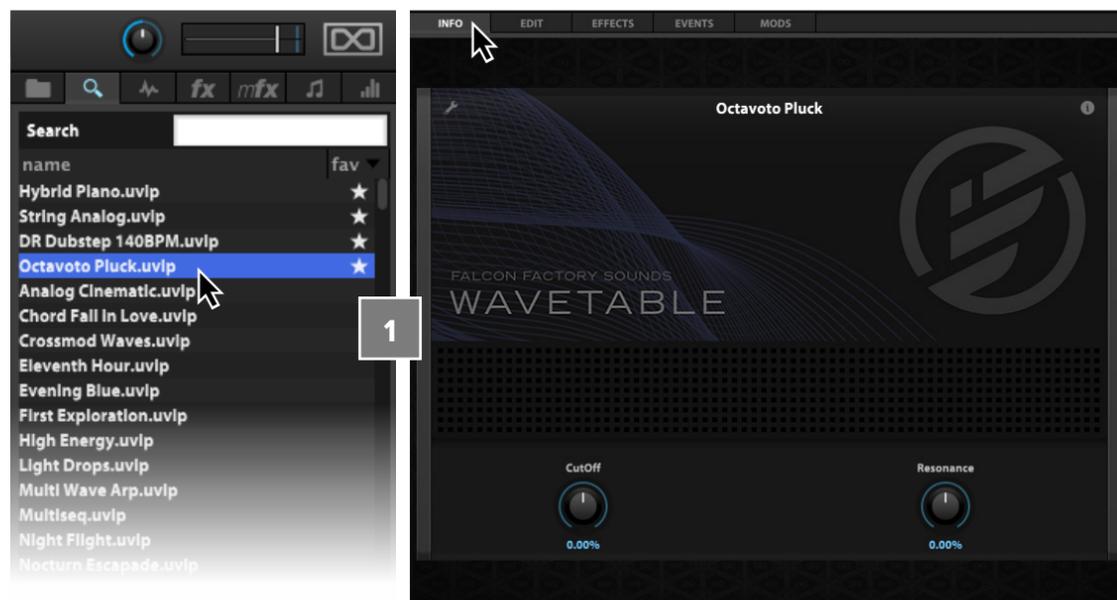
7

ラック内のエフェクトチェーンの音量設定はTREEビューでチェーン右横の**ボリュームスライダー**でおこないます。

エフェクトラックは複数のエフェクトチェーンを持つことができます。このことは複数のエフェクトを並列処理するオリジナルのマルチエフェクトを創造できることを意味します。エフェクトチェーンの追加はツリービューで、エフェクトラックのノードを右クリックし、**"ADD FX CHAIN"**を選びます。

エフェクトラックの構築、設定を完了したらユーザープリセットとして保存しましょう。フロントパネルのマクロ設定を含め、保存しておくことができます。





## MACRO (マクロ) の設定方法

マクロ (Macro) は、他のコントロールパラメーターを直接操作するモジュレーションソースです。プログラムを演奏する際に操作に必要不可欠、あるいはよく使用するパラメーターをマクロに設定して、プログラムの”フロントパネル”のツマミやスイッチのように扱う際に便利です。モジュレーション可能なパラメーターはすべて、マクロを割り当てる事が可能で、1つのマクロで複数のパラメーターを操作することも可能です。

- 1 まず、マクロが設定されているプログラムから見てみましょう。サウンドバンクの**FALCON FACTORY**から**OCTAVOTO PLUCK**を開き、メイン画面の表示を**INFO**に切替えます。

ここには2種類のマクロを確認できます。値の連続可変を操作するツマミとオン・オフを繰り返すトグルスイッチがこのプログラムで設定されています。これらのマクロを操作すると関連づけられたパラメーターが連動します。またマクロ自身に、他のモジュレーションソースを割り当てる事が可能です。

例えば、マクロにMIDIまたはHost Automationを割り当てて、外部のMIDIキーボードやホストアプリケーションでマクロを操作することができます。実際このファクトリープログラムのマクロにはMIDI CCがすでに割り当てられています。

- 2 マクロの割り当てを確認するには、**TREE**ビューが便利です。左サイドバーの表示を**TREE**ビューに切り替えて、三角ボタンをクリックしてマクロの表示を展開します。

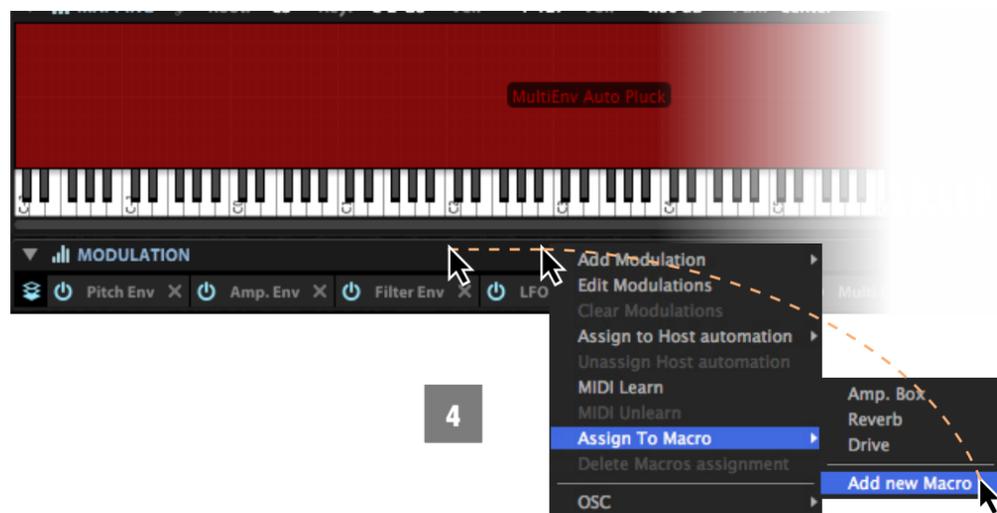
それではマクロをさらに追加しましょう。ビブラートを調節するマクロを作成します。まず、キーグループのピッチを揺らすLFOを追加してビブラート効果を生み出す仕組みをつくります。そしてLFOの深さを操作するマクロを設定します。

- 3 メイン画面を**EDIT**ビューに切り替えて、キーグループの**PITCH**ノブを右クリックします。メニューから**ADD MODULATION > KEYGROUP > NEW LFO**を選びます。





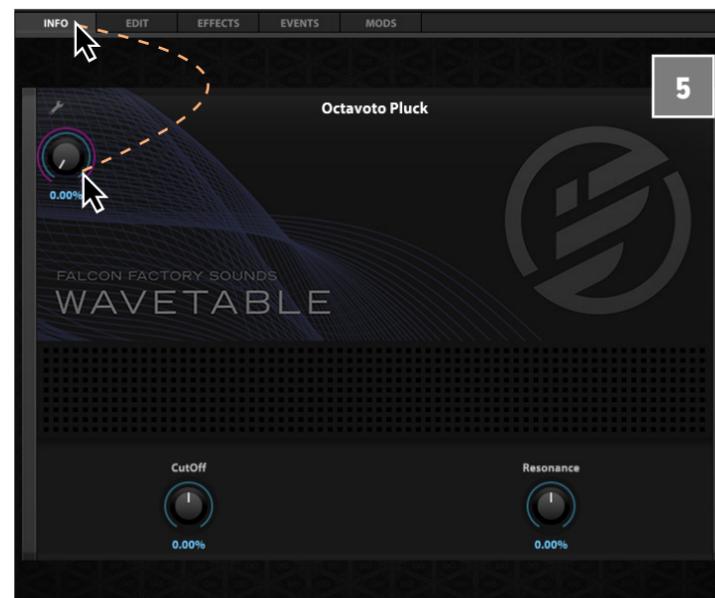
fx .ll



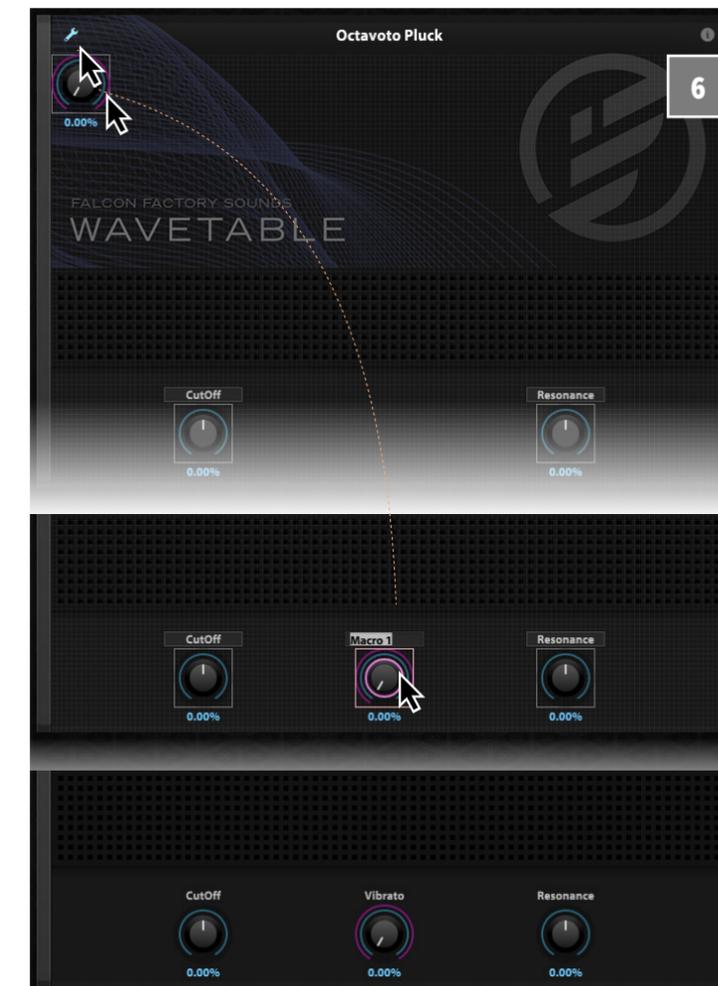
4 この新しいLFOを設定します。**FREQ**を**5.8 Hz**に設定し、**DEPTH**ノブを**0**まで下げます。そしてこのつまみを右クリックで **Assign To Macro > ADD NEW MACRO**を選びます。これで、ビブラートの深さを調節するマクロが追加されました。

5 画面を再び**INFO**タブに戻し、新しく追加されたマクロノブを操作します。、ビブラートの強さが変化することを確認します。

6 最後にこのマクロの場所の移動とそれがなにを操作するのがすぐに判るようにマクロ名を変更します。画面左上の**エディット** (スパナアイコン) ボタンをクリックし、このフロントパネルを編集モードに切替えます。次にこのつまみを他のつまみと同じ高さの場所に移動します。そしてラベルの箇所をダブルクリックして、名前を入力します。ここでは**"VIBRATO"**と入力してみましょう。入力を完了したら再度エディットボタンをクリックして編集モードを解除します。

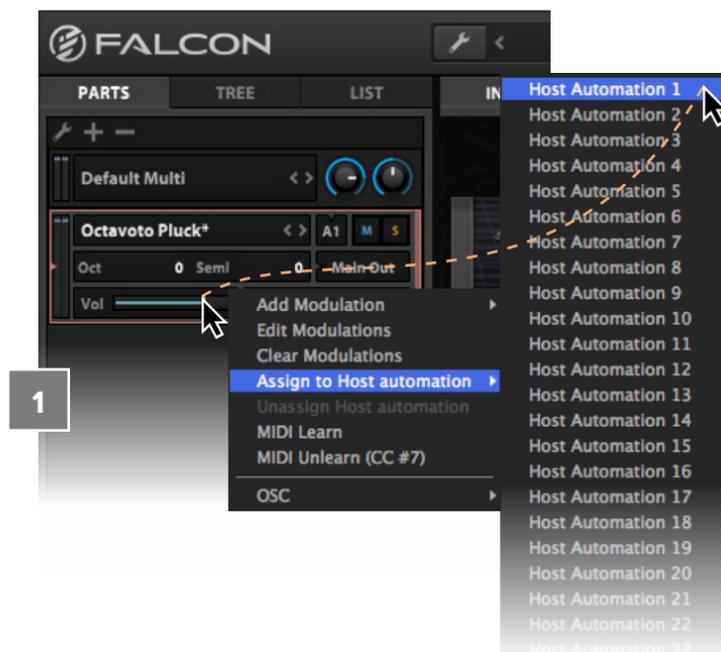


マクロはこれまでの解説の通り、1つのパラメーターを直接リモートコントロールすることができます。また複数のパラメーターを1つのマクロで操作することも可能です。このことで、1つのノブ操作で、複数のパラメーターが個別の領域(比率)で動作する特別なコントロールパラメーターを創り出せることを意味します。例えば、フィルターのカットオフとレゾナンスを1つのマクロに設定します。それぞれの比率をカットオフは1.0、レゾナンスは-0.5に設定します。このことで、マクロノブを右方向に回すと、カットオフ値は増加するが、レゾナンス値は減少するようになります。そして、レゾナンスの変化はカットオフの半分で値になります。つまり、マクロのつまみを10上げると、カットオフは連動して10上がり、レゾナンスは5下がります。





fx



## ホストオートメーション (HOST AUTOMATION) の設定

Falconをプラグインとして扱う場合、ホストアプリケーション (DAW) のプラグインオートメーション機能とFalcon内のパラメーターを連動させることができます。Falconは1つのインスタンス (プラグイン) に対して、最大で128のオートメーションコントロールと割り当てが可能です。

パラメーターをオートメーションに割り当てる場合、パラメーターの右クリックでメニューを表示し、Assign to Host Automation、そしてその中から1つを選びます。

1 例えば、パート1の**ボリューム**を右クリックし、**ASSIGN TO HOST AUTOMATION > HOST AUTOMATION 1**を選択することで、パート1ボリュームはDAWから見た場合、Falconの1番目のオートメーションパラメーターで操作できるようになります。

2 **TREE**ビューで割り当てられたパラメーター名を確認することができます。

3

ホストアプリケーション側で、プラグインオートメーションのパラメーター名を表示可能な場合、割り当てられたパラメーター名が表示されます。対応していない場合は、"Host Automation 1"のように固定の名前と数字でオートメーションを表示します。

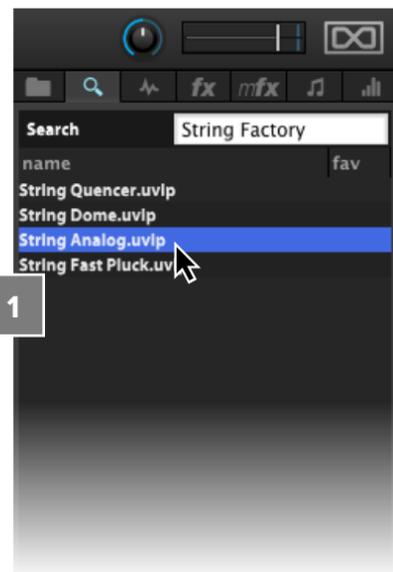
ホストアプリケーションにオートメーションツールが用意されている場合、Falconだけでは複雑になりがちな設定やモジュレーションをDAW側で直感的におこなうことができます。例えば、LFO波形のようにオートメーションを描き、時間経過と実際のアレンジメントに適した変化をもたらすことが可能です。

ホストオートメーションは、1つのパラメーターのみを扱います。すでにパラメーター割り当て済みのホストオートメーションに別のパラメーターを割り当てた場合、それまで割り当てられていたパラメーターは解除されます。複数のFalconパラメーターを同時にオートメーション操作する場合は、マクロを活用しましょう。

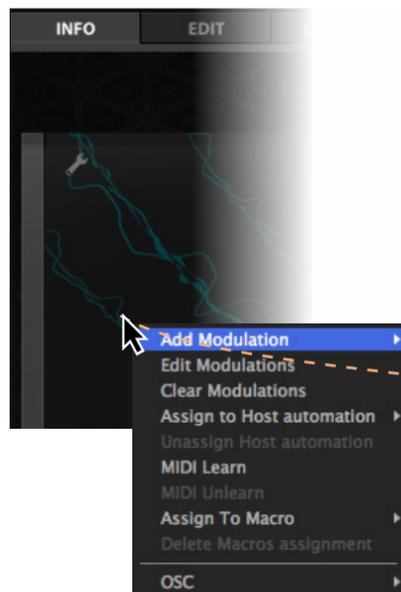




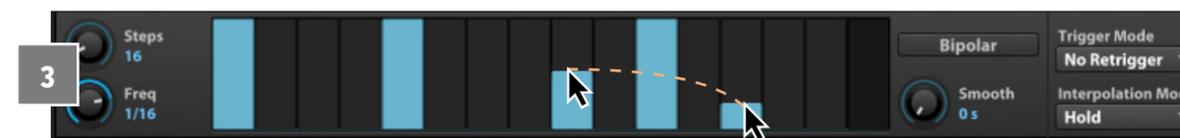
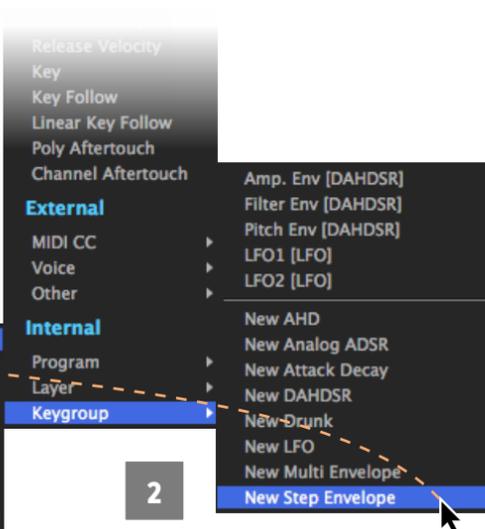
fx



1



2



## STEP ENVELOPES (ステップエンベロープ) の設定

ステップエンベロープ (Step Envelope) と時間経過に沿った効果をプログラミングするのに適したエンベロープジェネレーター (モジュレーションソース) です。

1

ステップエンベロープを理解するのにキーグループゲインは有用なパラメーターです。FALCON FACTORYサウンドバンクからプログラムSTRING ANALOGを開きます。

2

そして、キーグループゲインを割当てます。KEYGROUPのGAINパラメーターを右クリックし、ADD MODULATION > KEYGROUP > STEP ENVELOPEを選びます。少しだけ演奏してみましょう。バーが上いっぱい描かれている箇所はフルボリュームで発音され、空欄になっている箇所はゲートされているのを確認できます。

ステップは、フルオン・オフである必要はありません。つまりステップのマウスクリック、あるいはドラッグでステップごとの音量を設定することができます。

3

例えばステップの間隔をあけて、値を半分、さらにその半分 (=1/4) に設定することで、ディレイのフィードバックに似た効果を出すことができます。スムーズ (Smooth) パラメーターでステップ間の変化に滑らかさを加え、不要なポップ/クリックノイズなどを防ぐことができます。

ステップ数と分解能 (=1ステップの長さ) の設定が可能です。Stepsでエンベロープのステップ数を設定し、Freqパラメーターでステップの長さをHzまたは音符 (テンポシンクをオンにした場合) 単位で決定します。ステップエンベロープのテンポシンクをオンにした場合、通常、ステップ数は拍子の倍数に設定します。ただし、拍子の倍数以外の値に設定した場合、パターンの再生がループから段々ズれていく趣深い結果を得ることがあります。

4

モジュールのヘッダーにあるテンポシンクボタンをオンにすることでStep Envelopeの動作をテンポと連動させることができます。

テンポシンクしたステップエンベロープは、ピッチモジュレーションに有効です。設定をバイポーラー (Bipolar=双極) にすることで、上下のピッチ変化をもたらします。ステップの設定範囲は+1 から -1となりますが、実際のピッチ変化の範囲はモジュレーションレシオの項目で設定します。+12設定した場合、エンベロープのモジュレーション範囲は±1オクターブ (12半音) となります。

5

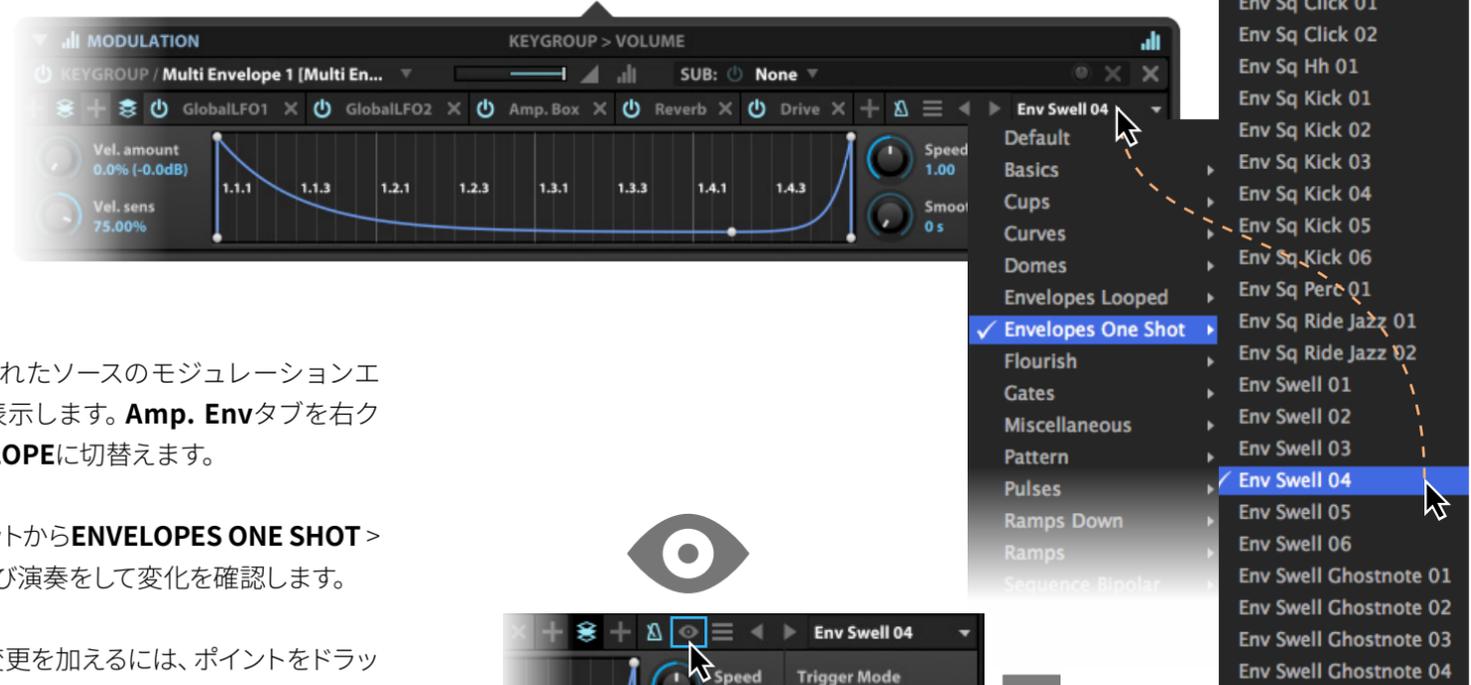
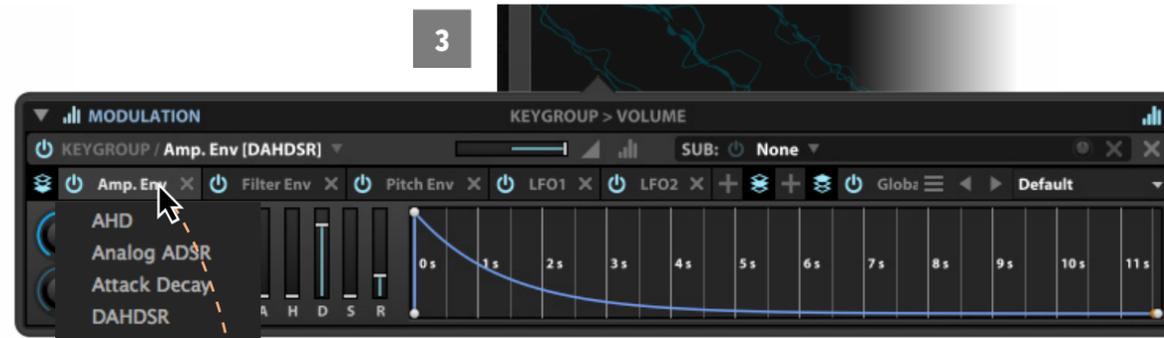
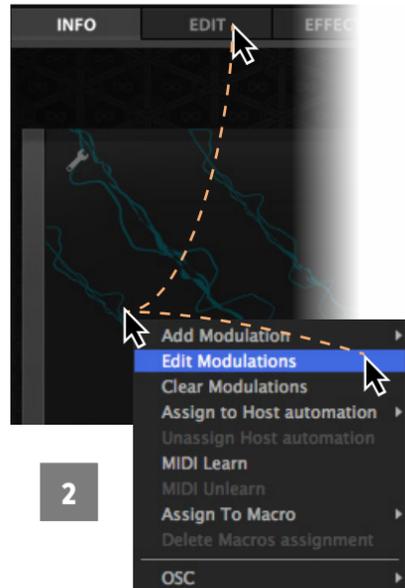
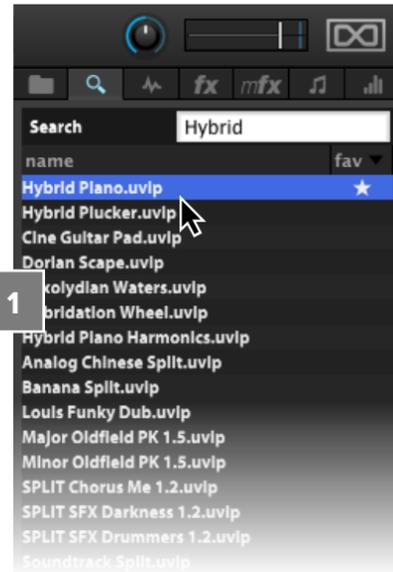
またステップ間の変化を滑らかにしてLFOに似た効果をパターン設定できます。Interpolation ModeをSPLINEに切替えることで、バー表示上に変化曲線が表示されます。これはピッチ変化やワブルなど様々な連続変化をもたらすモジュレーションソースとして有効です。

Step Envelopeのプリセットをチェックすることをお忘れなく！ここには1,000以上の即戦力パターンが用意されています。





fx



## MULTI ENVELOPE (マルチエンベロープ) の設定

マルチエンベロープは、ポイントを自由に追加してオリジナルのエンベロープシェイプを設定できるエンベロープジェネレーターです。この機能によって、完全カスタマイズ可能なDAHDSRエンベロープや長い時間かけてスィープする効果、ループ箇所がLFOがかかっているようなシェイプなど、様々なエンベロープを視覚的に設定することができます。

1 マルチエンベロープを理解するのにキーグループゲインは有用なパラメーターです。FALCON FACTORYサウンドバンクからプログラムHYBRID PIANOを開きます。ファイルを見つける際、Falconの検索エンジンを使用すると良いでしょう。

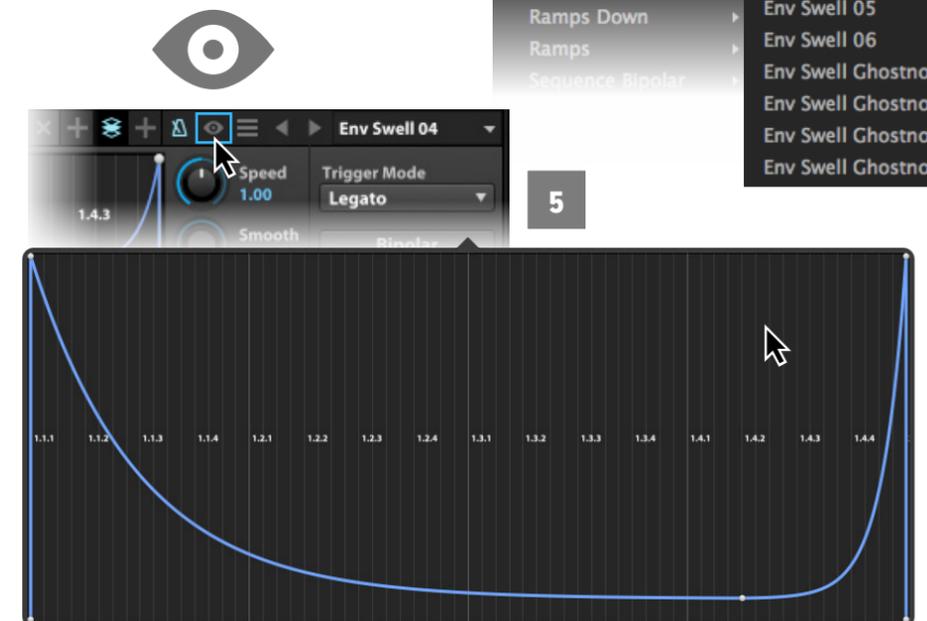
2 MAIN > EDITビューを表示し、KEYGROUP GAINノブを右クリックし、メニューからEDIT MODULATIONSを選びます。

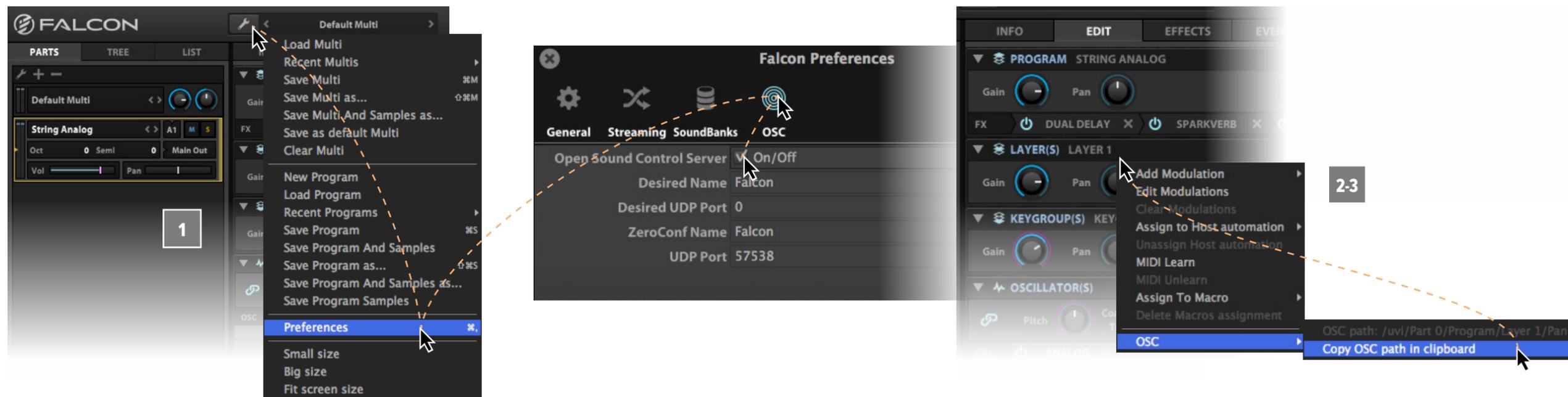
3 パラメーターに割当てられたソースのモジュレーションエディターがポップアップ表示します。Amp. Envタブを右クリックし、MULTI ENVELOPEに切替えます。

4 Multi EnvelopeのプリセットからENVELOPES ONE SHOT > ENVELOPE SWELLを選び演奏をして変化を確認します。

エンベロープシェイプに変更を加えるには、ポイントをドラッグします。ポイントを追加するにはダブルクリックをします。shift+右クリックでポイントを削除します。ポイント間を線をドラッグすることでカーブ曲線を変えることができます。

5 プリセットファイルメニュー左横の「目」のアイコンボタンをクリックすることで、より細かなエディットができる大画面のエンベロープエディターを表示します。





## OSC (OPEN SOUND CONTROL) の設定

OSCはネットワークを使用した異なるコンピューターとオーディオデバイス間の通信規格です。OSCは一般的にソフトウェアのリモートコントロールに使用します。例えば、ネットワークの中心にあるシーケンサーから、ネットワーク上の複数のコンピューターにインストールされているFalconを演奏したり、ワイヤレスのモバイルデバイスのタッチスクリーンで操作をしたりする際に使用します。

- 1 まず、FalconのOSCサーバーはオンにする必要があります。ツールバーのメインメニューから**PREFERENCES** > **OSC**タブを開き、**OPEN SOUND CONTROL SERVER**をオンにします。このことで、他のOSC対応アプリケーションがFalconをネットワーク上で見つけることができます。サーバーが有効になると、自動でネットワークで認識されるFalconの名前とポート番号が表示されます。

- 2 OSCサーバーの有効後、OSCに対応したアプリケーションまたはデバイスを使用して、Falconをリモートコントロールできるようになります。Falconのパラメーターは1つずつ、個別のOSCパスによって認識され、リモートコントロールできます。OSCパスはこのように表示されます: "/uvi/Part 3/Program/Layer 1/Gain"。OSCパスはパラメーターの右クリックで、メニューのOSCの項目で確認できます。

- 3 この右クリックメニューでは、OSCパスをコピーすることができます。OSCパスのクリップボードコピーは、OSCが装備されたアプリケーションでそのパラメーターを操作する際の設定に役立ちます。





# FALCONチュートリアル300： イベント

イベントプロセッサ (Event Processor) は、MIDI信号を処理するプロセッサで、キーボードやシーケンサーから入力されたMIDI信号を独自のイベントに変換します。イベントプロセッサは、微細なものから劇的なものまで、演奏の表現力の幅を広げる際に役立ちます。

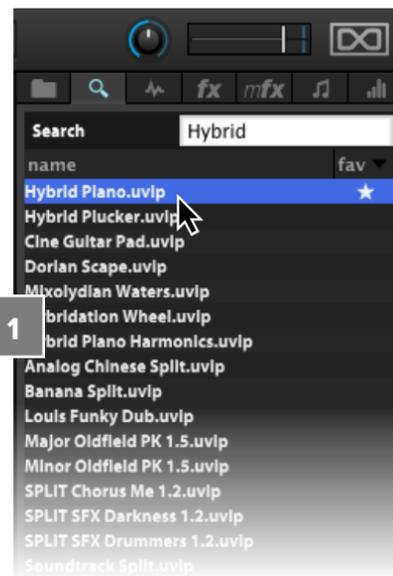
イベントモジュールはMIDI信号専用のエフェクトとしてご理解ください。またこの中のスクリプトプロセッサ (Script Processor) は操作画面のカスタマイズを含む洗練された高度なデバイスです。

おそらく最もよく使われるイベントプロセッサはアルペジエーター (Arpeggiator)、マイクロチューナー (Micro Tuner) やコーダー (Chorder)、ハーモナイザー (Harmonizer)、ストラム (Strum) などのMIDIフィルターでしょう。これらのモジュールは演奏や表現力の幅を広げるのに適しています。

以下の項目ではこれらのデバイスの操作や活用方法について解説します。

各プロセッサに関する詳細は 巻末付録 A: モジュール > イベントプロセッサの項目に記載しています。

- 301 アルペジエーター
- 302 MICRO TUNER
- 303 スクリプトプロセッサ



## アルペジエーター (ARPEGGIATOR) 操作方法

アルペジエーター (Arpeggiator) は、古典的なシンセサイザーエフェクトで、入力されてくるMIDIノートと演奏をプログラミング可能なパターンに変換して、ダイナミックシーケンスを創り出します。

**1 FALCON FACTORY** サウンドバンクからプログラム **HYBRID PIANO** を開きます。

**2 EDIT** ビューでレイヤーの Play Mode を **POLY PORTAMENTO** に切替えます。

次に画面を MAIN > **EVENTS** タブに切り替え、右上の + ボタンのクリックでメニューから **ARPEGGIATOR > ARP BASIC > 2 OCTAVE UP** のアルペジエーターファクトリープリセットを読み込みます。

アルペジエーターは常にテンポと同期します。通常、ステップ数は曲の拍子の倍数に設定します。しかしながら、拍子

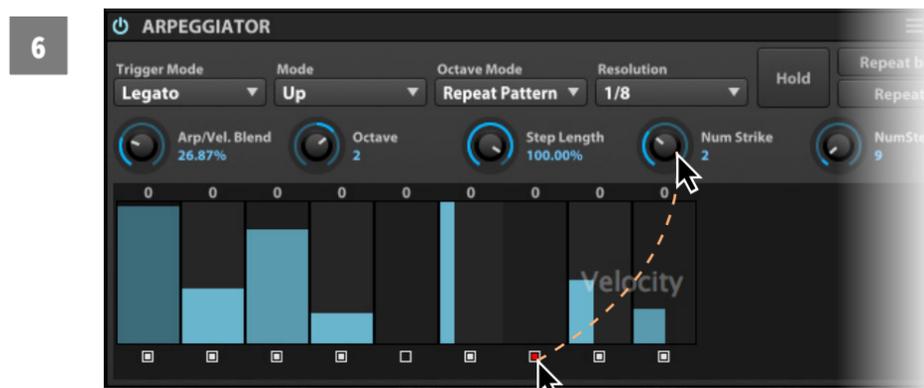
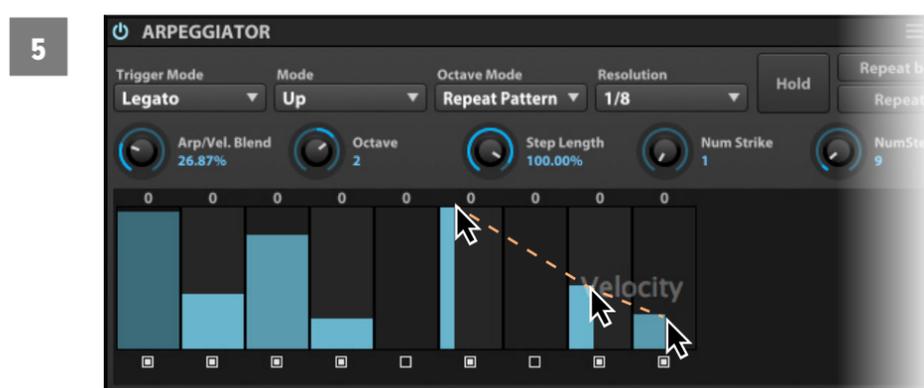


の倍数ではない値に設定することで、パターンをループから段々ズれていく特別な効果を生み出すことができます。

**4 SPEED** 設定を **1/8** に下げ、このパターンにステップを追加します。 **NUMSTEPS** を **9** に設定し、9番目のステップ下のチェックボックス: **ステップステート** をクリックしてオンにします。これで、ステップの1、2、3、4、6、8と9はオンで、5と7はオフの状態になります。

**5** ステップの値を設定していきます。グラフの **VELOCITY** 量をドラッグ操作で変更し、shiftキー+ドラッグ操作で **GATE** 値を調節します。

**6** さらにグルーブ感を追加するために **NUM STRIKE** の設定を **2** にし、ステップ7の **ステート** を shift+クリックで前のステップとマージします。





7



演奏ノート数はオクターブ (Octave) リピート設定 (Repeat TopとRepeat Bottom) およびストライク数 (Num Strike) によって決定されます。オクターブパラメーターは、アルペジオ演奏範囲の拡張に使用します。トリガーされたノートのオクターブ上 (あるいは下) をアルペジオ演奏に追加します。リピート設定は、アルペジオ演奏で一番高いノート (Repeat Top) と一番低いノート (Repeat Bottom) を繰り返すかどうかを決定します。ストライク設定は、ノートの連続ストライク数を設定します。

演奏モード (Mode) は、アルペジエーターの演奏サイクル (パターン) 設定します。例えば、モードを "Up & Down" に設定した場合、低いノートから高いノートの順番に演奏され、最も高いノートに達したら、低いノートに向かって順番に演奏され、この順番を繰り返します。このモードで、C2、F2とG2の3つのノートをおさえた場合、演奏順は C2 - F2 - G2 - F2 - C2 - F2...となり、ノートをおさえている間、この順番で演奏されます。"Chord"モードに設定した場合、和音演奏で繰り返されます。この際ノートは分散されずに演奏されますが、ステップのオン・オフ、ベロシティ、ピッチは適用されます。

7

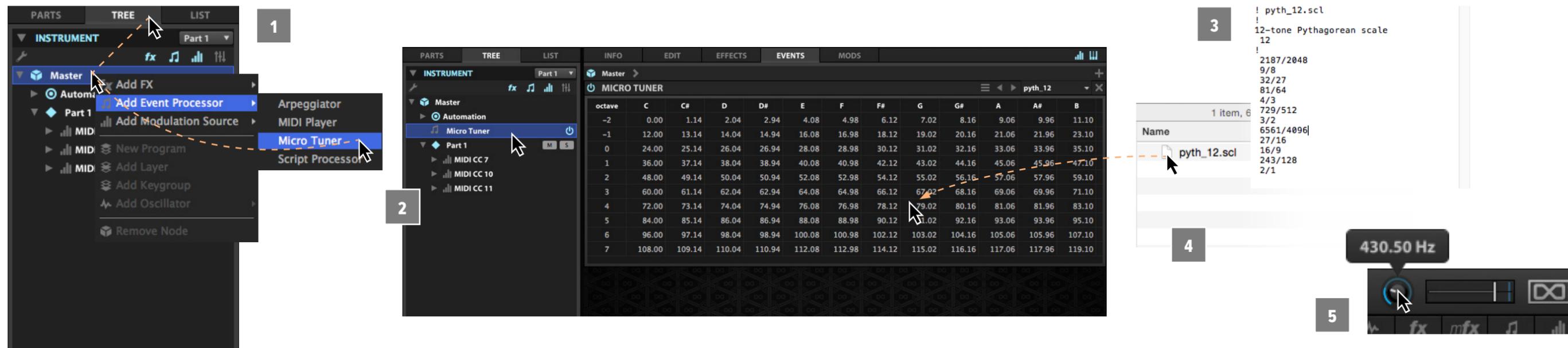
アルペジエーターには、ノートベロシティとピッチ、そして MIDI CCの3つのレイヤーが存在します。MIDI CCは追加のコントロール信号として送信することができます。ステップレイヤーの表示は、ステップ上の右クリックでメニューから目的のレイヤーに切り替えることができます。ステップ下のチェックボックスはステップステート設定は (オン/オフ/マージ) 3つのレイヤーすべてに適用が、それぞれのレイヤーのステップ設定は個別におこなえます。

ピッチレイヤーは、±48半音 (4オクターブ) の範囲で音程を変更できます。中心の0が入力ノートのピッチになります。また、ピッチ設定の値は、ステップグリッド上に表示され、ここでもステップピッチを調節することができます。グリッド上の設定はレイヤー表示に関わらず、常に表示されます。

MIDI CCレイヤーは追加の繰り返し演奏できるモジュレーションソースとして有用です。例えば、フィルターカットオフに割り当てると、アルペジオノート演奏と連動したフィルターカットオフの動きをつけることができます。

MIDI CCレイヤーをユーザーがプログラミングしたステップモジュレーターのように扱うことができます。設定方法は、MIDI CCでアルペジエーターから送り出す、MIDI信号の番号を決定し、目的のパラメーターの右クリックで、アルペジエーターで設定したMIDI CCを選びます。





## マイクロチューナー (MICRO TUNER) 設定方法

マイクロチューナーは、通常の12音平均律から様々な特別チューニングに変換するプロセッサです。この機能は、民族楽器の音源をその楽器に適したチューニングで演奏する際に使用します。

ここでは、試しにC=256Hzの12音階のピタゴラス(Pythagorean)チューニングを作成してみましょう。ピタゴラス音階は3:2の比率の完全5度の音程で構成され、特徴的な倍音効果を生み出します。

**1** **TREE**タブを開き、**MASTER**ノードの右クリックで、メニューから**ADD EVENT PROCESSOR > MICRO TUNER**の選択でモジュールを追加します。Micro Tunerをマスターレベルで追加するのはFalconの全パートにこのイベント処理を適用させるためです、すべての音色が同じチューニングで演奏されるようにするためです。

**2** Micro Tunerをダブルクリックし、**EVENTS**画面にエディターを表示します。これはデフォルトの状態、画面はチューニングの一覧をマトリクス表示するだけで、操作することはできません。通常既製のチューニングプリセットを読み込みますが、ここでは新たなScala形式のファイルを作成します。

**3** テキストエディターを開き、ピタゴラススケールの設定が記載された下記の記述をペーストします：

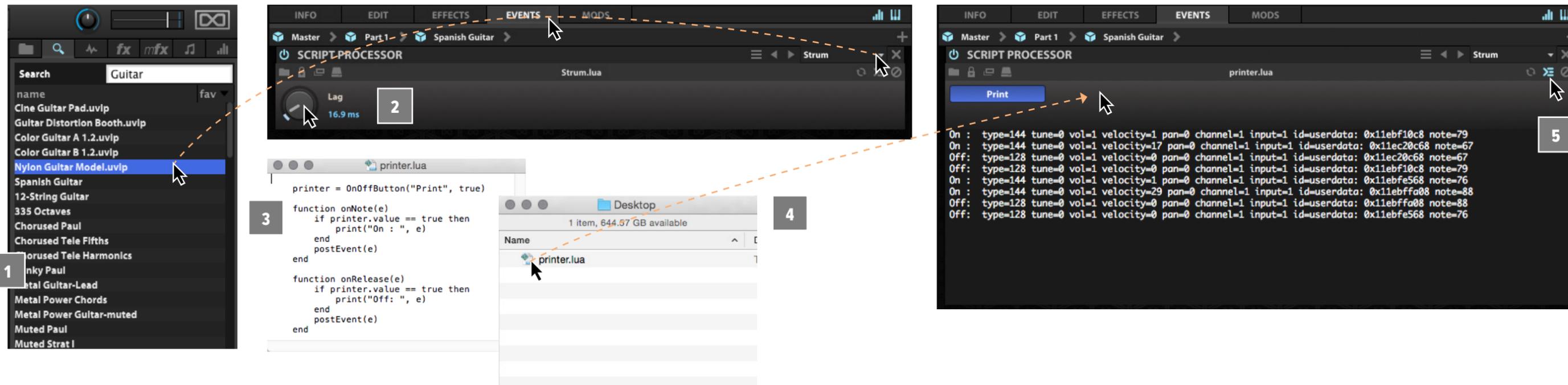
**4** このファイルに名前と拡張子をつけて**pyth\_12.scl**として保存 (UTF-8 エンコーディング) します。そして、ファイルをMicro Tunerにドラッグ&ドロップします。これで、新しいチューニングプリセットが反映されます。

**5** そしてFalconのヘッダーにある**GLOBAL TUNE**を**430.5 Hz**に設定します。これで、A4は430.5 Hzとなり、C4は256 Hzになります。この設定はMultiとして保存することができます。もし、Falconを開いた際、常にこの設定で作業される場合は、"Save as Default Multi"でFalconのデフォルト設定として保存します。

このチューニングがロングリリースのパッドに適しています。**FALCON FACTORY**サウンドバンクの**PADS > BEAUTY IS SIMPLE 2**を開いて確認してみましょう。

FalconのMicro Tunerには沢山のチューニングプリセット(カスタムScalaファイル)が用意されていますので、ぜひご確認ください。





## スクリプトプロセッサ (SCRIPT PROCESSOR) のプログラミング概要と操作

スクリプトプロセッサ (Script Processor) は、Lua (プログラミング言語の1つ) で記述されたUVIスクリプトを使用したカスタムのイベントプロセッサです。

イベントプロセッサモジュールには2つの主要コントロールセットが存在します。1つはスクリプトそのものに反応する通常のコントロールパラメーター、もう1つはスクリプトで定められたコントロール (ノブ、ボタン、メニューなど) です。

**1** FALCON FACTORYからプログラム"NYLON GUITAR MODEL"を開き、画面をMAIN > EVENTSタブに切替えスクリプトプロセッサのプリセット:PERFORMANCE > STRUMを追加します。

**2** このスクリプトには1つのパラメーター:LAGのみが用意されています。ノブの設定範囲は1.0から200ミリ秒 (ms) で、和音入力した際のノートタイミングをズラしたタイムラグによるギターのコード演奏をシミュレーションします。

Falconには、自動ハーマナイズ、ユニゾンボイスジェネレーター、MIDI CCフィルタリングなど、バラエティに富んだファクトリープリセットスクリプトが多数用意されています。また、オリジナルのスクリプトを作成してFalconをカスタマイズすることも可能です。

**3** 試しにプロセッサに入力されたノートをプリントするシンプルなスクリプトを書いてみましょう。テキストエディターで以下のスクリプトを入力し、"printer.lua"として保存します。

**4** デフォルトのスクリプトプロセッサモジュールを追加し、モジュールの左上の"LOAD SCRIPT" (フォルダーアイコン) ボタンをクリックして、保存した"printer.lua"を選択します。

**5** モジュール右上の"SHOW SCRIPT CONSOLE OUTPUT"スイッチをオンにします。このオプションは通常、デバッグメッセージの表示に使用します。いくつかのノートを演奏すると、画面に演奏されたノートのトリガーとリリース情報がコンソール画面に表示されます。このスクリプトで設定したボタン:PRINTをオフにすると、情報はコンソール画面に表示されなくなります。





# 巻末付録 A: サンプリングオシレーター

Falcon には8種類のサンプリングオシレーターが用意されています。シンプルなサンプル再生やループスライスから、先進的なタイムストレッチ、グラニューラ処理によるサウンド合成まで、様々な用途に応じて、それぞれのオシレーターに特別な機能やパラメーターが装備されています。





## サンプル

シンプルかつ高性能なサンプル・オシレーターで、基本的なサウンドボード構築や伝統的なサンプル再生に最適です。Sampleディスプレイはインタラクティブにリサイズ可能で、トリミング、ノーマライズ、サイレンス、リバース、フェードイン/アウトといった編集機能を備えています。さらに、Falconのエフェクトをインプレースで適用することも可能です。Falconの効率的なディスク・ストリーミング機能により、膨大なサンプル群を扱ってもRAM消費を最小限に抑えることができます。

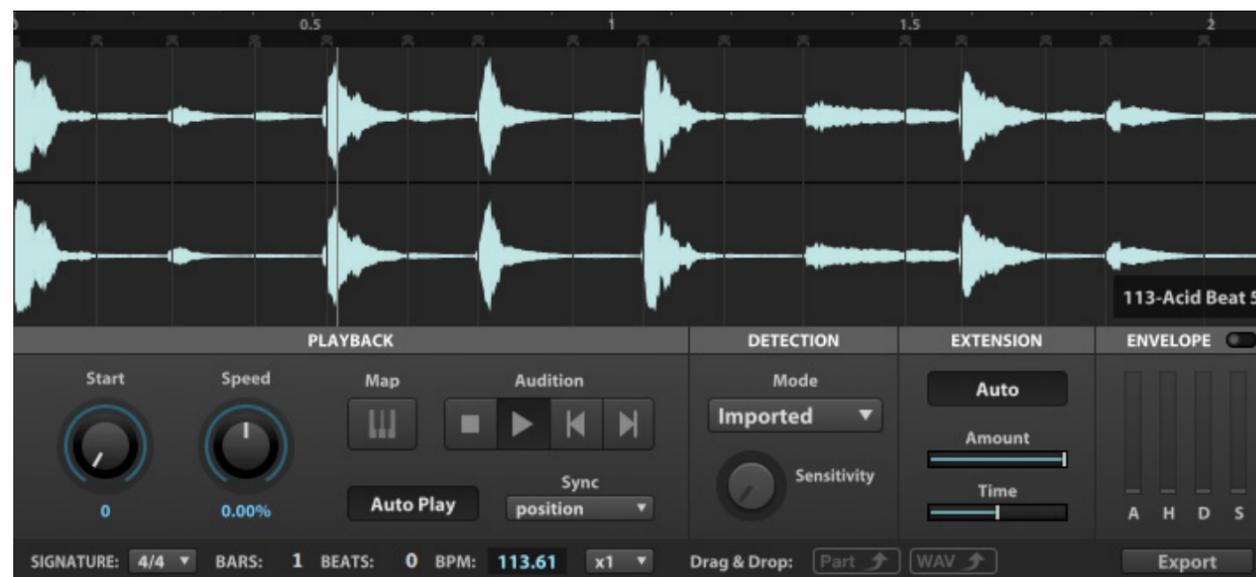
**SAMPLE START (サンプルスタート)** は、サンプルトリガーされた際の再生開始位置を設定します。この設定は波形エディターのスタートとエンドマーカーの間をパーセンテージで設定します。つまり、0%=スタートマーカー、100%=エンドマーカーから再生を開始します。波形エディター操作とマーカー設定については、[操作画面 > MAIN > SAMPLE EDITOR] の項目に記載しています。

**INTERPOLATION MODE (インターポレーションモード)** は、サンプルトランスポートクオリティを決定します。この設定は、再生品位と引き換えにCPUパワーを必要とします。Lo-fi (ローファイ) に設定した場合、CPUリソース消費を軽減することができます。Best (ベスト) に設定した場合、より多くのCPU処理がサンプル再生にさかれます。(最適な結果を得るには、ほかのサンプルングオシレーターに切り替えて試すことをおすすめします。)

**ALLOW STREAMING (ストリーミング許可)** は、発音時のサンプルデータ呼び出しをサンプルが保存されているディスクドライブから直接おこなうかどうかを設定します。無効にした場合、プログラムのストリーミング設定に関わらず、このオシレーターのサンプルは常にメモリから発音されます。

**REVERSE (リバース)** は、サンプル再生モードをリバース (エンドポイントからスタートポイント) に切り替えます。





## スライス

リズムックおよびパーカッシブ素材に最適なオシレーターで、サンプルを分割して独立したキーグループとして再シーケンス可能です。トランジェント感度を手動で調整するほか、REXファイルなどに埋め込まれたマーカーも利用できます。スライスしたファイルは、Falcon パッチ、個別のWAVファイル、またはMIDIシーケンスとしてドラッグ&ドロップで多様にエクスポートできます。

### TEMPO - テンポ

ループのテンポは、**TIME SIGNATURE (拍子)**、**BARS (小節)**と**BEATS (拍)**の設定値によって算出され、**BPM**の項目に表示されます。また、数値入力でテンポを設定することも可能です。

**TEMPO FACTOR (テンポファクター)**: 算出されたテンポを倍、または半分(最大で4倍または1/4)に調整します。

### DETECTION - ディテクション

**MARKERS (マーカー)** 設定は、ファイルのスライスをする基準です。マーカー情報は取り込まれたサンプルに含まれていることがあります。含まれていない場合は、ユーザーで設定することができます。UVIサウンドバンクに含まれているループは、スライスマーカーが設定されています。またREXやAppleLoops形式のファイルなどもマーカーが含まれています。

**SENSITIVITY (センシティビティ)** は、ユーザーレベルでマーカーを追加する際に使用します。サンプル波形の振幅に従ったマーカー設定の感度を調節して、素材に適した数のマーカーが表示される場所に設定します。

スライスマーカーを手動で追加する場合、サンプル波形とタイムルーラーの間をダブルクリックします。マーカーのドラッグで、マーカーポイントを1つずつ調節することができます。この箇所の右クリックで、すべてのマーカー取り除くことが可能です。また、このメニューの**ADD MARKERS WITH GRID SETTING (グリッド設定に従ったマーカーを追加)**で、拍や小節、音符に従ったポジションにマーカーを追加します。

スライスマーカーは、左右のドラッグ操作で、スライス位置を微調整できます。また、マーカーの右クリックで、マーカーの**LOCK (ロック)**、**MUTE (ミュート)**、**DELETE (削除)**をおこなうことが可能です。

### PLAYBACK - プレイバック

波形部分をクリックすると、1スライス分の再生がおこなわれます。**AUDITION (オーディション)**セクションの早送り・巻き戻しボタンで、次のスライスまたは1つ手前のスライスの選択と再生がおこなわれます。この箇所の再生と停止ボタンでスライスの連続再生と停止をおこないます。





## スライス

**AUTOPLAY (オートプレイ)** は、ループ再生をFalconの再生と連動します。このボタンはパートリスト上のオートプレイボタンと同じ機能を行います。

**SYNC (シンク)** は、Falconのテンポ同期した再生モードを設定します。**position (ポジション)** モードは、テンポとポジション(小節/拍)同期した再生をおこないます。**tempo (テンポ)** モードは、テンポ同期のみの再生となります。**off (オフ)** は、テンポ同期をせず、ループ素材のオリジナルテンポで再生をおこないます。

**START (スタート)** パラメーターは、ループトリガーした際の開始スライスを設定します。**SPEED (スピード)** パラメーターは、再生スピードの微調整(±50%)をおこないます。

**MAP (マップ)** は、ループスライスのキーボードマッピングモードをオン・オフします。詳細は右項の"ループのエクスポートと変換"に記載しています。

### EXTENSION - エクステンション

ループ再生のテンポがオリジナルテンポよりも遅い場合、スライスを伸ばしてつながりを自然にすることができます。**AUTO (オート)** スイッチをオンにした場合、スライスのストレッチ処理は自動におこなわれます。オフにした場合、**AMOUNT (アmount)** と**TIME (タイム)** パラメーターでスライスのストレッチを調節します。

### ENVELOPE - エンベロープ

**ENVELOPE (エンベロープ)** スイッチをオンにすることで、スライスに**ATTACK (アタック)**、**HOLD (ホールド)**、**DECAY (ディケイ)**、**SUSTAIN (サスティン)** のアンプリチュードエンベロープを適用することができます。

### ループのエクスポート(書出し)と変換

ループ素材は、テンポマッチした新しいオーディオファイルとして書き出すことができます。Drag & Drop (ドラッグ&ドロップ) セクションの**WAV**アイコンをドラッグし、デスクトップやDAWのオーディオトラックにドロップすることで、テンポと画面上の設定が反映されたオーディオファイルとして作成(エクスポート)されます。



**EXPORT (エクスポート)** ボタンをクリックすることで、スライスを個別のファイルとして、1つのフォルダーにまとめて書き出し保存を行います。**PART (パート)** アイコンをパートリストまたはデスクトップ(あるいはフォルダー)にドラッグ&ドロップすることで、ループをスライスマッピングされたプログラムとして書き出すことができます。



キーボードアイコン(MAP) ボタンをオンにすることで、スライス1つ1つを個別のノートに割り当ててトリガー演奏できるレイヤーを追加します。レイヤーが追加されると、もとのレイヤーにMIDIミュートが適用されます。



MAP (マップ) がオンになると、Drag & Drop (ドラッグ&ドロップ) セクションのWAVアイコンは**MIDIアイコン**に変化し、デスクトップまたはDAWのMIDI (インストゥルメント)トラックにMIDIファイルとしてドラッグ&ドロップできます。このMIDIファイルにはスライスをトリガーするノートが、スライスの順番とタイミングでシーケンスとして記録されています。このMIDIイベントの編集でスライスから新しいリズムパターンをつくりだすことができます。





## ストレッチ

リアルタイムかつ低CPU負荷で動作するピッチシフト・サンプルオシレーターです。サンプルの長さを維持したまま、±2オクターブの範囲でピッチを調整できます。サンプルのスタートタイム、再生モード、テンポ解析を自由に設定できます。Solo Modeボタンで、モノフォニック/ポリフォニックのピッチシフト・アルゴリズムを切り替えられます。

ストレッチオシレーターのピッチシフト範囲は、ルートキーから±2オクターブ範囲内になります。キーグループレンジがこの範囲以上にされている場合、それ以上あるいはそれ以下のノートを演奏しても上限又は下限でノートの音程で発音されます。

### PLAYBACK - プレイバック

**SAMPLE START (サンプルスタート)** は、サンプルトリガーされた際の再生開始位置を設定します。この設定は波形エディターのスタートとエンドマーカーの間をパーセンテージで設定します。波形エディターとマーカーについては、[操作画面 > MAIN > SAMPLE EDITOR] の項目に記載しています。

**LEGATO MODE (レガートモード)** は、ノートトリガーでの再生中に別のノート入力をした際、サンプル再生を継続しながら、次に入力ノートした音程にピッチシフトします。この機能を使用することで、フレーズ・メロディサンプル再生中の音程変化を操作できます。レガートをオフにした場合、サンプルはノート入力に対して常に頭(スタートポジション)から再生をします。

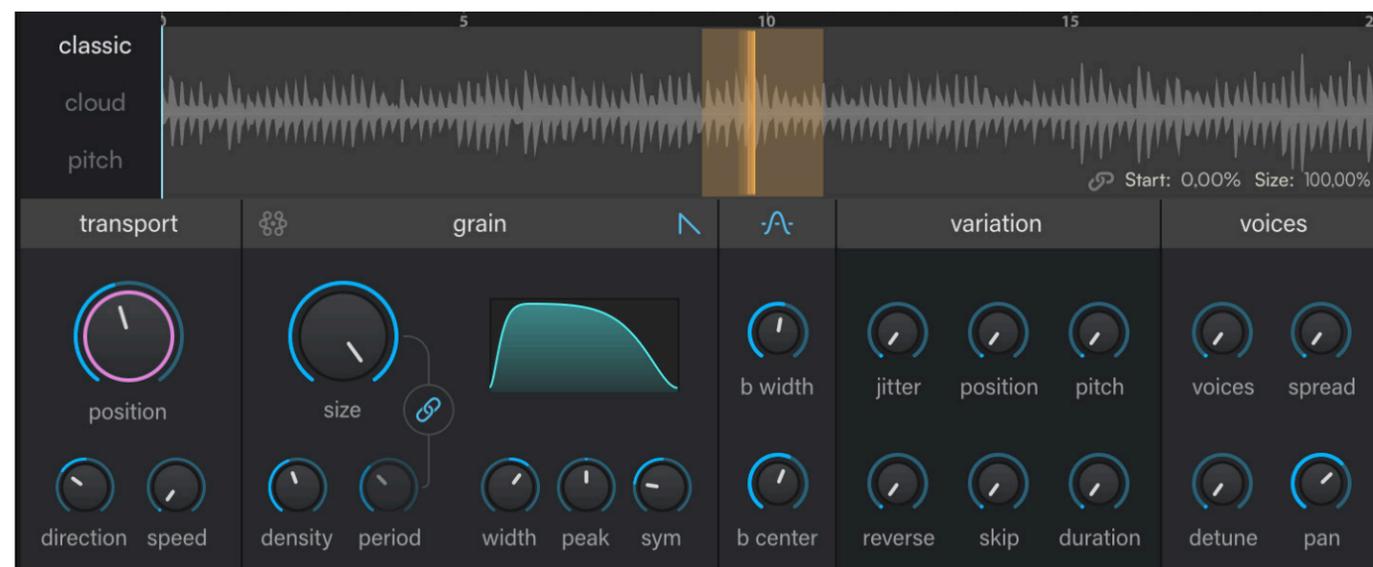
### SAMPLE TEMPO - サンプルテンポ

サンプル再生のスピードは、Sample Tempoの項目で、設定をします。

**SYNC (シンク)** モードを、「**TEMPO (テンポ)**」に設定した場合、サンプル再生はFalcon (またはDAW) のテンポと同期します。テンポは画面上の**テンポ表示**の数値入力、あるいは**TEMPO FACTOR (テンポファクター)**と**TEMPO FINE (テンポファイン)**パラメーターでそれぞれ、± 400%、± 50%の範囲で調節をすることができます。

### ANALYSIS - アナライシス

**GRAIN SIZE (グレインサイズ)**と**SENSITIVITY (センシティブティ)**でピッチシフトの品位を調節します。リズムック、あるいはパーカッシブな素材に対しては、まず「Sensitivity」値を上げてみましょう。サンプル素材が単音の場合、**SOLO MODE (ソロモード)**に設定して、単音フレーズあるいは音色に適したピッチシフトアルゴリズムを使用します。和音あるいはポリフォニックのサンプル素材の場合はスイッチをオフにします。



## グレイン

Falconで最も高度なグラニューラー・エンジン、深いサウンドデザインに対応するために再構築したオシレーターです。Classic、Cloud、Pitchの各スケジューリングモードを備え、完全パラメトリックのグレイン・エンベロープ、フォルマントコントロールを含むグレイン単位のフィルター処理により、緻密なテクスチャーやリズムカルなモーションを自在に創出します。

### グレイン・スケジューリングモード

グレインの再生間隔を決定します。

- **CLASSIC** (クラシック) : 一定周期の間隔に設定します。
- **CLOUD** (クラウド) : ランダム間隔で再生をします。
- **PITCH** (ピッチ) : ピッチ周期に基づく間隔で再生をします。

### 波形ディスプレイ

**リンク (鎖アイコン)** をオンにすると、サンプルループの開始位置 (START) とトランスポートのPOSITIONと連動します。

**START (スタート)** はサンプルループの開始位置を設定し、**SIZE (サイズ)** はループの長さを設定します。画面上の左右の青色の縦線のドラッグ操作でも、この2つのパラメーターを調整できます。

### TRANSPORT - トランスポート

**POSITION (ポジション)** は、グレインが生成される中心点、再生の開始位置を決定します。

**DIRECTION (ディレクション)** は、再生方向を制御する主要パラメーターで、正数値で正方向に再生をします。

**SPEED (スピード)** は、メインポジションマーカーがサンプル内を移動する速度と方向を制御します。値が0の場合、ポジションは固定されます。

### GRAIN - グレイン

**ランダムパン** (タイトルバー左のアイコン) ボタンは、グレインごとのパン位置をランダム化します。オフにすると、ボイスはより構造的で交互的なパターンでパンされます。

**アタック** (タイトルバー右のアイコン) ボタンは、打鍵した際、最初の周期を待たずにグレインを即座にトリガーします。このことで、より即応的なアタックが得られます。

**SIZE (サイズ、CLASSIC/CLOUDモード)** は、各グレインの長さを秒単位で設定します。短い設定は抽象的に、長いグレインは元のサンプルの断片としてより明確に聴えます。

**FORMANT (フォルマント、PITCHモード)** は、基本ピッチを変えずに、音の共鳴特性 (音色) をシフトします。このことで、音源がより大きな、または小さな共鳴体から発せられているように感じさせることができます。

**PERIOD (ピリオド)** は、連続するグレインの開始間隔となる基本時間を設定します。

**リンク (鎖アイコン)** は、PERIODを自動的にSIZEの半分に設定します。

**DENSITY (デンシティ)** は、同時に再生されるグレインの数、密度を決定します。



## グレイン

**WIDTH (ウイドス)** は、エンベロープのアタックおよびディケイの傾斜を調整します。負数値では幅広く柔らかなエンベロープとなり、正数値では狭くパーカッシブなサウンドになります。

**PEAKINESS (ピーキネス)** は、エンベロープのカーブ特性を制御します。値を上げるとピークが鋭く明確になり、値を下げると滑らかで丸みのある形状になります。

**SYMMETRY (シンメトリー)** は、各グレインのボリュームエンベロープ形状を調整します。負数値では速いアタックと遅いディケイ (弦を弾いたようなサウンド) になり、正数値では遅いアタックと速いディケイ (逆再生のようなサウンド) になります。

これら3つのパラメーターは、上部のエンベロープディスプレイをクリック&ドラッグすることで直観的に調整することも可能です。

### BAND LIMIT GRAIN - 帯域制限

タイトルバーのアイコンボタンのクリックで、個々のグレインに適用するバンドパスフィルターを有効にします。

**B WIDTH (バンドウイドス)** は、フィルターの帯域幅を調整します。値を下げると狭く共鳴的なピークが生まれ、値を上げるとより広帯域のサウンドになります。

**B CENTER (バンドセンター)** は、フィルターの中心周波数を設定します。このことで、ソースサンプルから特定の音色的特徴を抽出して再生することができます。

### VARIATION - バリエーション

**JITTER (ジッター)** は、個々のグレインの発音タイミングにわずかなランダム変化を加え、機械的でない、より自然で有機的なサウンドを作り出します。

**POSITION (ポジション)** は、各々のグレインの開始位置にランダムオフセットを追加します。値を上げるほど、メインのPosition周辺の広い範囲からグレインを取得し、より多様なテクスチャーを生成します。

**PITCH (ピッチ)** は、グレインごとに対してランダムピッチ変化を加えます (最大1オクターブ)。不協和音的なサウンドクラウドや、微妙なコーラス効果の作成に有効です。

**REVERSE (リバース)** は、グレインが逆再生される確率 (0%~100%) を設定します。これはメインの再生Direction設定とは独立して動作します。

**SKIP (スキップ)** は、予定されているグレインの再生スキップする確率を設定します。テクスチャーをランダムに間引く用途に適しています。

**DURATION (デュレーション)** は、グレイン個々の長さにランダム性を加えます。0%ではすべてのグレインが同じ長さになり、値を上げるとより多様な持続時間が生成されます。

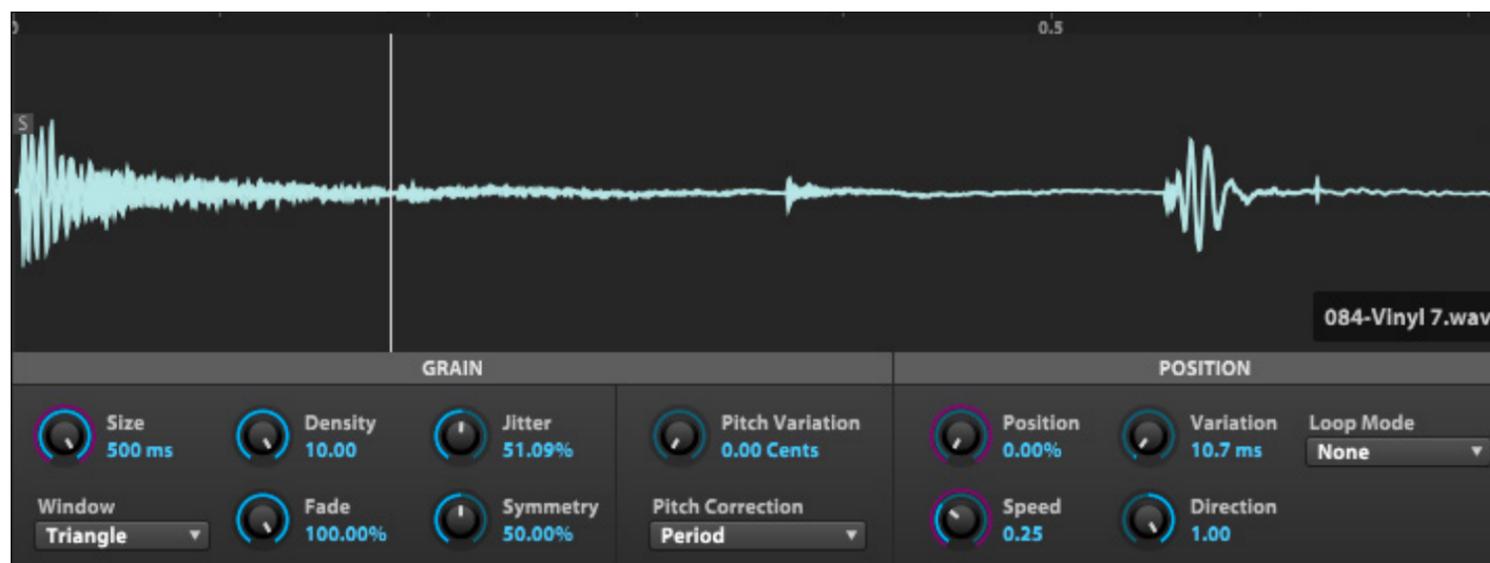
### VOICES - ボイス

**VOICES (ボイス)** は、同時に生成されるグレインストリーム (または再生ヘッド) の数を設定します。数値を増やすことで、豊かで重厚なユニゾン効果やコーラス効果を生み出すことができます。

**SPREAD (スプレッド)** は、ユニゾンボイスの再生位置をメインのPositionの周囲に拡散させます。値を上げるほど、各ボイスが異なる位置から再生され、立体的な広がりが見られます。

**DETUNE (ディチューン)** は、ユニゾンボイス間にわずかなピッチ差を加え、音に厚みと揺らぎを与えます。

**PAN (パン)** は、グレインのステレオ幅を調整します。0%ではモノラル、100%では各グレインやユニゾンボイスがステレオ音像全体に広がり、包み込むような広がりを実現します。



## IRCAM グラニューラー

IRCAMが開発した最高品質のグラニューラー・オシレーターで、オーディオサンプルを微細なグレインに分割し、再構築することでリアルなピッチシフトやサウンドスケープの生成を実現します。Grain Size、Density、Jitter、Position、Speed、Direction、Loop Mode、Pitch Variation、Correction Methodといった各種パラメーターを精密に調整できます。

### GRAIN - グレイン

**GRAIN (グレイン)** セクションには、グレインのサイズや形を決定するパラメーターが用意されています。

**SIZE (サイズ)** は、グレインの長さ(大きさ)を設定します。**DENSITY (デンシティ)** は、同時再生するグレインの数(=密度)を決定します。1.00に設定した場合、通常再生を意味します。値を1.00以下に設定した場合、グレインの間に空白がつけられ、トレモロのような効果をもたらします。設定値を大きくした場合、グレイン同士の重なりが増し、コーラスやリングモジュレーションのような効果を得ることができます。

**JITTER (ジッター)** は、グレインの再生タイムングに変化(揺れ)を加えます。

**FADE (フェード)** は、グレインのアタックとディケイにフェード効果を加えます。デフォルト値の100%ではフェードオフに設定されます。値を下げることで、グレインのゲインエンベロープシェイプは台形から三角形へと変化します。

**SYMMETRY (シンメトリー)** は、グレインエンベロープのアタックとディケイのバランスを調節します：

- **0%** に設定した場合、アタック= 0%、ディケイ=100%となり、よりパーカッシブな結果をもたらします。

- **50%** に設定した場合、通常のアタックとディケイが50% ずつで配分されます。
- **100%** に設定した場合、アタック= 100%、ディケイ=0%となり、リバース再生に似た効果をもたらします。

**WINDOW (ウィンドウ)** は、グレインエンベロープの形を設定します。メニューから、Triangle (三角形)、Hanning (ハニング曲線)、Welch (ウェルチ曲線)、Square (矩形) を選択することができます。

**PITCH VARIATION (ピッチバリエーション)** は、グレインごとにピッチのランダム化効果を加えます。1/100セントから1オクターブの間で設定できます。

**PITCH CORRECTION (ピッチコレクション)** は、グレインをトランスポーズした際のアルゴリズムを決定します。

**GRAIN SIZE (グレインサイズ)** は、グレインの大きさを一定に保ちます。

**PERIOD (ピリオド)** は、グレインのサイズをトランスポーズにあわせて調節します。



### POSITION - ポジション

**POSITION (ポジション)** セクションには、サンプル素材の再生ポジションに関するパラメーターが用意されています。

**POSITION (ポジション)** は、サンプルトリガーされた際の再生開始位置を設定します。波形エディターのスタートとエンドマーカ間のポジションをパーセンテージで設定します。

**POSITION VARIATION (ポジションバリエーション)** は、再生ポジションのランダム化効果を加える際に使用します。現在の再生ポジションに対してのランダム化範囲は、0から500ミリ秒の間で設定できます。

**SPEED (スピード)** は、サンプルトリガーした際の再生速度を設定します。設定値を”0”近辺に設定することで、Positionパラメーターの操作と連動して手動スクラブ効果を生み出すことができます。最大値の10.00に設定した場合、10倍のスピードで再生されます。

**DIRECTION (ディレクション)** は、スクラブ再生の方向を決定します。1.00で正方向、-1.00で逆方向に設定されます。

**LOOP MODE (ループモード)** は、サンプル素材にループが設定されている場合のループ再生挙動を設定します：

- **NONE (ノン)** : ループ設定は無効になります。
- **FORWARD (フォワード)** : ループ再生は常にループスタートから開始します。再生がループエンドに達すると、再生ポジションはループスタートにジャンプします。
- **FORWARD-BACKWARD (フォワード - バックワード)** : ループ再生はループ範囲内で正逆を繰り返します。再生がループエンドに達すると、ループスタートに向かって逆再生し、ループスタート達したら再び正方向に再生をします。

波形素材のループ設定については、[操作画面 > MAIN > SAMPLE EDITOR] の項目に記載しています。



## IRCAM マルチグラニューラー

IRCAM Granularオシレーターをマルチボイス構成に拡張したバージョンで、複雑なユニゾンサウンドを生み出すのに最適です。IRCAM Granularと同一のコントロール群を備えるほか、ボイス数、ポジション、スプレッドを制御する追加セクションを搭載しています。

### VOICES - ボイス

**VOICES (ボイス)** セクションは、オシレーターボイスに関する設定パラメーターが用意されています:

**VOICES (ボイス)** パラメーターは、重ねる(ユニゾンする)ボイス数を設定します。設定値が1の場合、IRCAM Granularと同じ音色を創り出すことができます。

**TIME SPREAD (タイムスプレッド)** は、トリガーした際のボイスの発音タイミング(間隔)を設定します。

**POSITION SPREAD (ポジションスプレッド)** は、サンプル再生時のポジション間隔を設定します。

### GRAIN - グ레인

**GRAIN (グ레인)** セクションには、グ레인に関するパラメーターが用意されています。これらのパラメーターのほとんどはIRCAM Granularと同一のものが装備されています。詳しくは、

[巻末付録 A: サンプルングオシレーター > IRCAM GRANULAR] の項目に記載しています。

- **SIZE (サイズ)**
- **DENSITY (デンシティ)**
- **JITTER (ジッター)**
- **WINDOW (ウィンドウ)**
- **FADE (フェード)**

- **SYMMETRY (シンメトリー)**
- **PITCH VARIATION (ピッチバリエーション)**
- **PITCH CORRECTION (ピッチコレクション)**

このモジュールには、IRCAM Granularにはないグ레인に関するパラメーターが用意されています:

**DURATION VARIATION (デュレーションバリエーション)** は、グ레인サイズにバリエーション(変化)を加える際に使用します。

**REVERSE (リバース)** は、グ레인個々の再生方向を設定します。この再生方向は、サンプル再生全体の方向を決定づけるものではありません。つまり、Reverseをオンにした場合、グレインを逆再生しながら、正方向に発音していきます。

### POSITION - ポジション

**POSITION (ポジション)** セクションには、IRCAM Granularと同一のものが装備されています。詳しくは、[巻末付録 A: サンプルングオシレーター > IRCAM GRANULAR] の項目に記載しています。

- **POSITION (ポジション)**
- **VARIATION (バリエーション)**
- **SPEED (スピード)**
- **DIRECTION (ディレクション)**
- **LOOP MODE (ループモード)**





## IRCAM スクラブ

IRCAM Granularと類似した操作感を持つオシレーターで、ランダムアクセスによるスクラブ再生、スピードおよび再生方向の制御が可能です。内部アルゴリズムにはIRCAM Stretchと同等の高品質フェーズ・ボコーダーを採用しています。

### PLAYBACK - プレイバック

PLAYBACKパラメーターは、IRCAM Granularと同一のものが装備されています。詳しくは、[巻末付録: サンプルングオシレーター > IRCAM GRANULAR > POSITION] の項目に記載しています。

- **SPEED (スピード)**
- **POSITION (ポジション)**
- **DIRECTION (ディレクション)**

### ANALYSIS - アナライシス

ANALYSISパラメーターは、IRCAM Stretchと同一のものが装備されています。詳しくは、[巻末付録 A: サンプルングオシレーター > IRCAM STRETCH > ANALYSIS] の項目に記載しています。

- **WINDOW (ウィンドウ)**
- **PADDING (パディング)**
- **OVERLAP (オーバーラップ)**

### REMIX - リミックス

サンプルに含まれている3つの要素の音量を調節します:

- **SINE (サイン)**: 倍音成分の音量を調節します。
- **NOISE (ノイズ)**: ノイズ成分の音量を調節します。
- **TRANSIENTS (トランジェント)**: トランジェント成分の音量を調節します。

### OPTIONS - オプション

OPTIONSパラメーターは、IRCAM Stretchと同一のものが装備されています。詳しくは、[巻末付録A: サンプルングオシレーター > IRCAM STRETCH > OPTIONS] の項目に記載しています。

- **TRANSIENTS (トランジェント)**
- **SHAPE (シェイプ)**
- **ENVELOPE (エンベロープ)**
- **STEREO (ステレオ)**



## IRCAM ストレッチ

Stretchオシレーターと同様の機能を備えつつ、IRCAMの高精度フェーズ・ボコーダーを実装し、トランジェントおよびエンベロープを保持したまま、タイムストレッチとピッチシフトを高品質に処理します。標準的なアルゴリズムよりも高い処理負荷を要しますが、その分、音質は著しく向上します。

### PLAYBACK - プレイバック

**SPEED (スピード)** は、再生 (スクラブ) 速度を設定します。設定値は倍率で、10.00に設定した場合、再生速度は10倍になります。

**SAMPLE START (サンプルスタート)** は、サンプルトリガーされた際の再生開始位置を設定します。波形エディターのスタートとエンドマーカー間の位置をパーセンテージで設定します。

### SAMPLE TEMPO - サンプルテンポ

このセクションのパラメーターは、Stretchオシレーターと同一のものが用意されています。詳細は、[巻末付録 A: サンプルオシレーター > STRETCH > SAMPLE TEMPO] に記載しています。

### ANALYSIS - アナライシス

**WINDOW (ウィンドウ)** は、ストレッチ/ピッチシフト処理に使用するグレインサイズを決定するサンプル検出範囲を設定します。この際のグレインサイズは、サンプルの基音サイズに比例して定められます。

**PADDING (パディング)** は、オーバーサンプリング数を設定します。高い設定値ほど、プロセッサの処理能力を必要とします。可能な限り設定値を低くすることをおすすめします。聴感上の問題 (タイムストレッチやピッチシフトによる不要な音) が発生しなければ、設定はx1にすることで、不要なCPUリソース消費を防ぎます。

**OVERLAP (オーバーラップ)** は、グレインのオーバーラップ (重なり) 量を設定します。オーバーサンプリング設定と同様、高い設定値ほど、CPUの処理能力を必要とします。

### REMIX - リミックス

サンプルに含まれている3つの要素の音量を調節します:

- **SINE (サイン)**: 倍音成分の音量を調節します。
- **NOISE (ノイズ)**: ノイズ成分の音量を調節します。
- **TRANSIENTS (トランジェント)**: トランジェント成分の音量を調節します。

### OPTIONS - オプション

4つのスイッチは、示されている要素を保持し、最適な結果が得られるための設定です。実際にソースサンプルに合わせて、オンまたはオフに設定します:

- **TRANSIENTS (トランジェント)**: リズミックやパーカッシブな (波形の振幅が大きく振れる) サンプル素材に適したオプションです。
- **SHAPE (シェイプ)**: 声やモノフォニック (単音) の素材に使用します。
- **ENVELOPE (エンベロープ)**: ピッチシフトした際に、不要な音が発生した際に使用します。
- **STEREO (ステレオ)**: ステレオ素材の位相ずれを防ぎます。

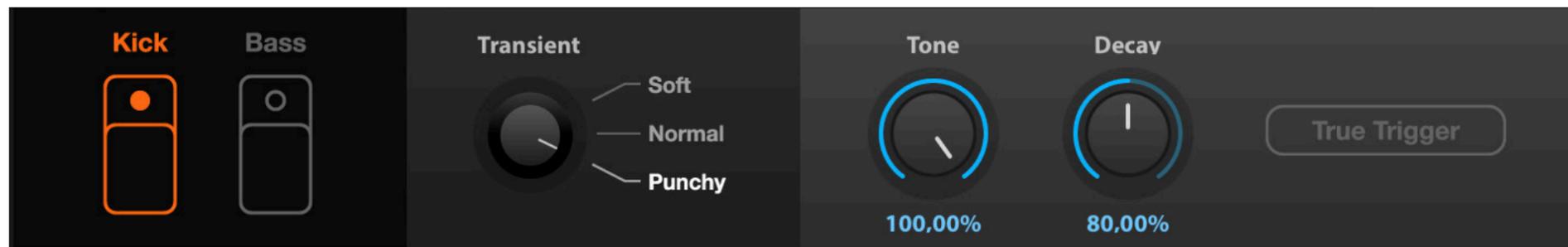




# 巻末付録 A： シンセオシレーター

Falconには16種類のシンセオシレーターが装備されています。  
加算、バーチャルアナログ (VA)、アナログスタック、パーカッション、ノイズ、オルガン、FM、ウェーブテーブル、テクスチャー、そして撥弦や擦弦モデリングオシレーターなどによるサウンドクリエーションを可能にします。





## 808ベースドラム

Falconの卓越した回路モデリングによる808オシレーターで、伝説的なアナログバスドラムを再現します。Tone、Decay、Pulseの精密なコントロールで、柔らかなキックから強烈なパンチまで幅広く対応します。

左端のスイッチでオシレーターモードを選択します：

**KICK (キック)** は、マシンエミュレーションを行い、可変ディケイとトゥルートリガーを備えた短いサウンドを生成します。

**BASS (ベース)** は、より長い固定ディケイを持ち、トリガー前に再初期化 (reinit) される動作を行います。

**TRANSIENT (トランジェント)** は、SOFT、NORMAL、PUNCHYのアタック特性を選択します。

**TONE (トーン)** は高域成分の明るさを調整します。

**DECAY (ディケイ)** は音の減衰時間を設定します。

**TRUE TRIGGER (トゥルートリガー)** を有効にすると、KICKモードでトリガーの正確な再現が可能になります。



## 加算合成

伝統的な減算方式のシンセシスに着想を得た、直観的で使いやすい加算方式のオシレーターです。パーシャル・ストレッチ、周波数シフト、分数次フィルター、偶数/奇数倍音の制御、スクエア波からノコギリ波への連続モーフィングなど、独自の加算的要素を備えています。

**MAX PARTIALS (マックスパーシャル)** は、オシレーターの構成音 (パーシャル) 数を決定します。例えば、A2のノートには200の倍音成分 (サンプリングレート=44.1kHzの場合) があります。この数を扱うことで、倍音分布を意図的に制限したサウンドデザインや、倍音制限によるCPUリソースの消費を調節することが可能になります。

### FREQUENCY - フリクェンシー

**STRETCH (ストレッチ)** は、パーシャルのスペクトラム分布による不調和性の量を調節します。ピアノやギターなどの硬質な弦を用いた楽器の響きはこの共鳴によるもので、この分散動作によって静的なスペクトラム分布の響きにスパイスを効かせることが可能です。

**DISSONANCE (ディズナンス)** は、 $f_n = f * (1 + n * dissonance)$  の法則に従った、パーシャル分布を調節します。

- 100%設定の場合、パーシャルは倍音:  $f * (1\ 2\ 3...)$  で構成されます。
- 200%設定の場合、パーシャルは奇数倍音:  $f * (1\ 3\ 5\ 7...)$  のみの構成となります。
- 50%設定の場合、パーシャルは倍音とサブオクターブ (が欠落した) 奇数倍音の交差:  $f * (1\ 3/2\ 2\ 5/2\ 3...)$  =  $f * (1\ 2\ 3...)$  +  $f/2 * (3\ 5\ 7...)$  の構成となります。
- 素数を含む不合理値の場合、不調和性のパーシャル構成になります。

**FREQUENCY SHIFT (フリクェンシーシフト)** は、固定のHzによるスペクトラム分布のトランスポーズをおこない、全パーシャルの不調和性を生み出します。

### TIMBRE - ティンバー

**SLOPE (スロープ)** は、スペクトラム分布の傾きを調節します。

- デフォルト値では、1/fの比率で減衰し、ノコギリ波を生み出します。
- +100%設定の場合、フラットで単極のパルス列が形成されます。
- -100%設定の場合、1/f<sup>2</sup>で減衰する放物線 (または偶数倍音のない三角波) を生成します。(下記のEVEN/ODDを参照)。

**EVEN/ODD (イーブン/オッド)** は、偶数と奇数倍音のバランスを調節します。

- +100%設定の場合、偶数倍音を除いた矩形波を生み出します。
- -100%設定の場合、奇数倍音のない、オクターブに同じ波形が存在する状態になります。例:  $(2f\ 4f\ 6f...)$  =  $2(f\ 2f\ 3f...)$

**HARMONY SHIFT (ハーモニーシフト)** は、スペクトラム分布を最大+48semitones (半音) トランスポーズさせます。この際、パーシャルのスペクトラム分布は基音に基づく間隔に保たれています。この機能はアナログオシレーターのハードシンクのように扱うことが可能です。



## 加算合成

### COMB/PWM - コムフィルター/パルスワイズモジュレーション

**FREQ (フリクェンシー)** は、オシレーターの倍音成分に作用するコムフィルターの周波数を設定します。このパラメーターを動かすことで、スペクトラム分布上のノッチが移動し、PWM (Pulse Width Modulation/パルス幅変調) 効果をシミュレートすることが可能です。

**DEPTH (デプス)** は、コムフィルターによるキャンセル効果の深さを設定します。

### FILTER - フィルター

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターが作用する周波数を設定します。

**Q (キュー)** は、設定されたフィルターの種類によるレゾナンス効果を調節します。

**ORDER (オーダー)** は、フィルターの段数と鋭さを設定します。フラクショナルフィルターは、通常のフィルターでは得られない8.0 (48dB/oct) が可能です。

**TYPE (タイプ)** は、フィルターの動作モードを設定します。バターワース仕様のローパス (LP-BW)、バンドパス (BP-BW)、ハイパス (HP-BW、Q無効)、レゾナント仕様のローパス (LP-Res)、バンドパス (BP-Res)、ハイパス (HP-Res) から選ぶことが可能です。

### UNISON - ユニゾン

**VOICES (ボイス)** は、同時に発音する (スタックされる) ボイス数を設定します。

**BEATING (ビーティング)** は、ユニゾン効果を有効にした際、パーシャルを特定の周波数 (Hz) に固定させます。この効果によって、LFOによるものではない、加算合成方式でしか得られない特別なアンプリチュードの変調効果が生まれます。

**DETUNE (ディチューン)** は、スタックボイスのピッチ調整をします。

### GLOBAL- グローバル

**KEEP BASS (キープベース)** スイッチで、オシレーターの基音を保持します。この機能は主に、コムフィルターやハーモにシフトなどのパラメーターによって、基音成分が打ち消される音痩せを防ぐために使用します。

**RAMP TIME (ランプタイム)** は、アンプリチュードの変化する間隔を設定します。



## アナログ

サイン波、ノコギリ波、矩形波、三角波、ノイズ、パルスなどの基本波形を備えたバーチャルアナログオシレーターです。パルスワイドモジュレーション (PWM/パルス幅変調)、シンクコントロールに加え、ユニゾンは最大8ボイスで、フェイズ、チューニング、広がり調整を備えた強力仕様です。

### ANALOG - アナログ

**ANALOG**セクションには、主なオシレーターパラメーターが用意されています。

**WAVEFORM (ウェーブフォーム)** は、オシレーター波形: saw (ノコギリ)、square (矩形)、triangle (三角)、sine (サイン)、noise (ノイズ)、pulse (パルス) を選択します。

**PWM (Pulse Width Modulation/パルスワイドモジュレーション)** は、波形の横幅を変形させるのに使用します。このパラメーターは、主にLFOをかけて矩形波の変形によるサウンド効果に用いられます。

**START PHASE (スタートフェイズ)** は、波形のスタートポイントを調節します。

**POLARITY (ポラリティ)** は、波形の極性を逆転する際に使用します。

### HARDSYNC - ハードシンク

**HARD SYNC**セクションは、ボイス間のフェイズシンクに関する設定をします。

**SYNC (シンク)** をオンにした場合、ボイスは(非表示で可聴音声のない)コントロールオシレーターにフェイズシンクします。

**SHIFT (シフト)** は、コントロールオシレーターの”揺れ”を調節します。

### UNISON - ユニゾン

**UNISON**セクションは、オシレーター内部でボイスをスタックする(重ねる)機能に関するパラメーターを提供します。

**VOICES (ボイス)** は、同時に発音する(スタックされる)ボイス数を設定します。

**STEREO (ステレオ)** は、ステレオモードで発音をする際に設定します。

**PHASE SPREAD (フェイズスプレッド)** は、ボイスのフェイズ処理(スタックの発音)の種類を設定します。

**STEREO SPREAD (ステレオスプレッド)** は、ステレオモード時の広がりとその(ボイス分布の)種類を設定します。

**DETUNE (ディチューン)** は、スタックボイスのピッチ調整とモードを設定します。



## アナログスタック

8ボイス構成のAnalogオシレーター実装で、迅速なレイヤー作成を容易にしたマルチオシレーターです。各ボイスはAnalogオシレーターと同じ基本エンジンを使用しつつ、UnisonおよびSyncセクションをPanとGainに置き換えることで、ステレオ定位と音量のミキシングが可能です。また、Pitchセクションを備え、繊細なデチューンから極端なピッチ変化まで幅広く対応します。

Analog Stack上のオシレーター1つ1つは、Analogオシレーターのアナログセクションのパラメーターを装備します。これらのパラメーターの詳細は、[巻末付録 A > シンセオシレーター > ANALOG] に記載しています。

- **WAVEFORM (ウェーブフォーム)**
- **PWM (パルスワイズモジュレーション)**
- **START PHASE (スタートフェイズ)**
- **POLARITY (ポラリティ)**

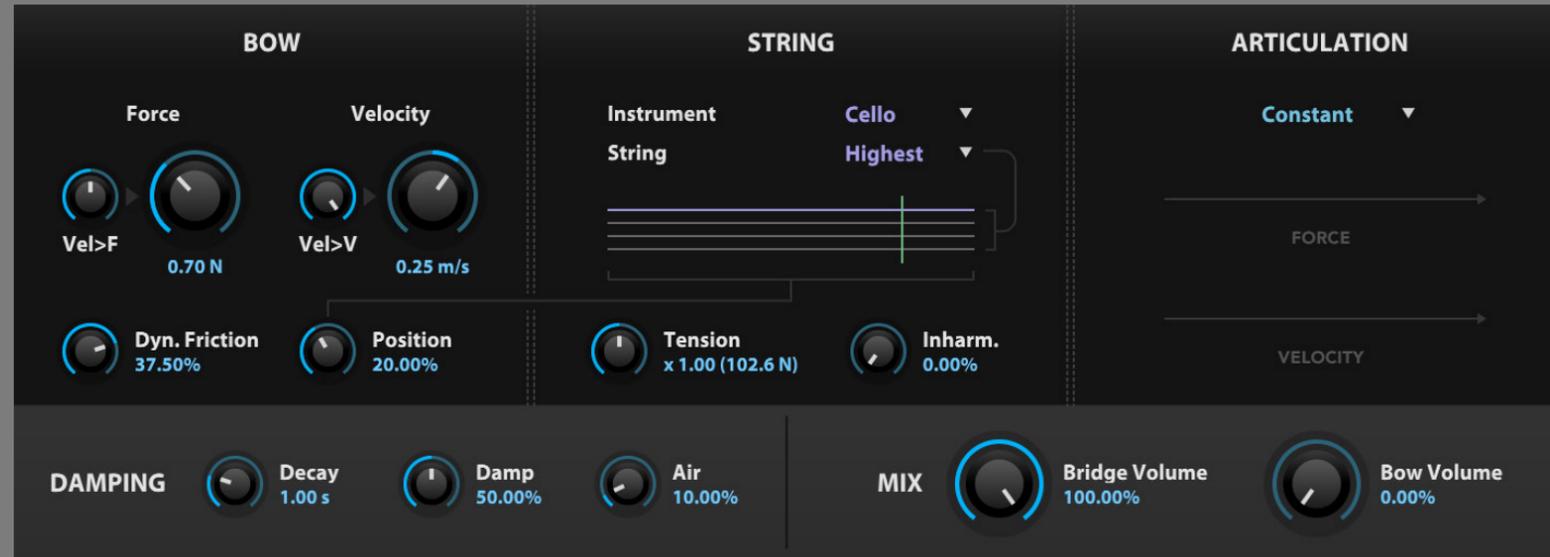
追加設定として、各オシレーターのオン・オフ(電源)ボタン、オシレーター2から8に**SYNC TO OSC 1 (オシレーター1とシンク)**スイッチが用意され、オシレーター1とフェイズシンクをする機能が装備されています。

ミキサーセクションには、**GAIN (ゲイン)**と**PAN (パン)**が装備され、個々のオシレーターボリュームとステレオ定位を設定します。

トランスポーズセクションには、オシレーターピッチに関するパラメーターが4つ装備されています：

**OCT (オクターブ)**と**SEMI (セミ)**は、オクターブと半音のMIDIトランスポーズ、**CENTS (セント)**と**PITCH (ピッチ)**は、オーディオトランスポーズ(ピッチシフト)を設定します。





## ボウドストリング

擦弦楽器の弓と弦の相互作用をエミュレートするオシレーターで、さまざまな奏法やアーティキュレーションに対応する詳細なコントロールを備えています。幅広い音色表現が可能です。

### BOW - ボウ

弓に関する設定です。

**FORCE (フォース)** セクションは、弓を当てた際の**圧力 (N)** を設定します。左横の小さな**VEL>F** ノブは、ノートベロシティによる変化を調整します。

**VELOCITY (ベロシティ)** セクションは、弓使いの**速度 (M/S)** を設定します。左横の小さな**VEL>V** ノブは、ノートベロシティによる変化を調整します。

**DYN. FRICTION (ダイナミックフリクション)** は動的な摩擦係数を設定し、**POSITION (ポジション)** は、弓をあて始める弦の位置を設定します。

### STRING - ストリング

弦に関する設定です。

**INSTRUMENT (インストゥルメント)** は、響きの基準となる楽器: Violin (バイオリン)、Viola (ビオラ)、Cello (チェロ) の選択をし、**STRING (ストリング)** は、響きの源となる弦: Lowest (4弦)、Low (3弦)、High (2弦)、Highest (1弦) の選択をします。

**TENSION (テンション)** は、弦の張力 (N) を設定し、**INHARM. (不調性)** は、響きの不調性を調節します。

### ARTICULATION - アーティキュレーション

響きを決定づける奏法をメニューから選択します。Constant (コンスタント: 一定の圧と速度による演奏)、Sautillé (ソティエ: 跳弓)、Fast Martelé (速いマルトレ: 短く強く強いアクセント)、Staccato (スタッカート)、Tremolo (トレモロ)、Detaché (デタッシェ: 一音ずつ弓を返す基礎演奏)、Accentue (アクセンチェア: アクセント)、Bouncing (バウンシング: スピカート)、Manual (マニュアル) が利用可能です。

選択した奏法に応じて、以下のパラメーターが提供されます。そのほとんどが弓のストローク (Stroke) に関連したものです:

- Stroke Frequency (フリクエンシー): ストロークの速度を決定します。
- Stroke Pulse Width (パルスワイズ): ストロークの往復幅バランスを調整します。
- Stroke Phase Offset (フェイズオフセット): 弓の位置を調整します。
- Stroke Duration (デュレーション): ストロークの長さを設定します。
- Stroke Attack (アタック): ストロークのアタックタイムを調整します。
- Stroke Release (リリース): ストロークのリリースタイムを調整します。
- Bouncing Damp (バウンシングダンプ): 跳弓時の減衰を設定します。
- Manual Bow (マニュアルボウ): 手動ストロークのためのノブです。

### DAMPING - ダンピング

響きの減衰に関する設定です。

**DECAY (ディケイ)** は低域の減衰時間、**DAMP (ダンプ)** と **AIR (エアー)** はそれぞれ、低域と高域の減衰量を調節します。

### MIX - ミックス

**BRIDGE VOLUME (ブリッジボリューム)** は楽器の音量、**BOW VOLUME (ボウボリューム)** は、弓の音量を設定します。



## ドラム

リズムカルでパーカッシブなサウンド制作に特化したオシレーターです。ピッチ付きオシレーターとノイズジェネレーターを搭載し、それぞれに独立したAD (アタック - ディケイ) エンベロープを持ちます。ピッチモジュレーションやEQ、ディストーションによる音色の幅広い調整が可能です。

### OSC - オシレーター

**ピッチオシレーター (OSC)** セクションの **WAVEFORM** (オシレーター波形) ではサイン、三角、ノコギリ、パルス波を選択できます。

**FREQUENCY (フリクェンシー)** は、オシレーターのベースピッチを設定します。

**PITCH MODULATION (ピッチモジュレーション)** はベースピッチに変化を加えます。

**DEPTH (デプス)** は、モジュレーション量を半音単位で設定します。

**RATE (レート)** は、ピッチ変化の速さを設定します。

**シェイプ**メニューで、変化曲線を選択します：**EXPONENTIAL (エクスポネンシャル)** は急激な変化、**SINE (サイン)** は一般的なLFOによる変化、**NOISE (ノイズ)** はノイズに従った少しランダムな変化をもたらします。

**Amp (アンプリチュード)** セクションには、**アタック (A)** と**ディケイ (D)** のエンベロープパラメーターが用意されています。

### NOISE - ノイズ

**ノイズジェネレーター (NOISE)** には、**FILTER (フィルター)** が装備されています。**フィルタータイプ**メニューから、フィルターの種類をローパス、バンドパス、ハイパスを選択します。

**FREQUENCY (フリクェンシー)** はカットオフ周波数、**Q** はレゾナンスを操作します。

**AMP (アンプリチュード)** は、ピッチオシレーターと同様、**アタック (A)** と**ディケイ (D)** のエンベロープパラメーターが用意され、これに加え、**ENV (エンベロープ)** スイッチで、ディケイ曲線を設定します。

### MIXER - ミキサー

**MIXER (ミキサー)** は、オシレーターとノイズジェネレーターのバランスを設定するのに使用します。中央で、2つのソースは最大値でミックスし、ドラッグした方向と逆側のソースの音量がアッテネート (制限) されます。つまり、OSC方向に設定すると、オシレーターの音量は変化せず、ノイズの音量が小さくなります。

### MASTER - マスター

**MASTER (マスター)** セクションは、ミキシングされたサウンドに対するオーディオパラメーター：**EQ GAIN (イコライザーゲイン)** と**EQ FREQ (イコライザー周波数)** で特定の帯域をブーストまたはカットし、**DISTORTION (ディストーション)** で歪みを加え、**VOLUME (ボリューム)** で出力音量を設定します。

**VEL SENS (ベロシティセンシティビティ)** は、オシレーターボリューム (O)、ピッチモジュレーション (P)、ノイズボリューム (N) に対するベロシティ感度を設定します。





## FM

4オペレーター構成のFMオシレーターです。比率とHzのモード切替えが可能です。11種類のアルゴリズム選択も用意されています。Fine Ratioによる微細な比率調整やFreq Multiplierによる周波数の倍算設定、Snap Ratio (モジュレーション周波数の倍音へのクオンタイズ)、Start Phaseなど、詳細なコントロールが可能です。

### オペレーター

FMシンセシスでは、オシレーターのことをオペレーターと呼びます。FMモジュールには4つのオペレーターが装備されています。各オペレーターは、**RATIO (レシオ)**と**Hz (ヘルツ)**モードが用意されています。

**RATIO**は、オペレーター周波数を設定します。この設定は、基準周波数に比例値でおこないます。例えば、1.0に設定した場合、基準周波数の通りに出力し、2.0に設定した場合は2倍の周波数で出力します。

**Hz**は、オペレーターの動作モードを固定周波数設定にします。この場合、RATIOノブは周波数(Hz)設定として扱います。

**FINE**は、オペレーター周波数の微調整に使用します。設定された周波数に対して±1,200セント (RATIOモード)あるいはレンジ (HZモード)設定として機能します。このことで0.001Hz~20kHz設定を可能にします。

**PHASE**は、オペレーターのスタートポイントを設定します。

**LEVEL**はオペレーターの出力レベルを設定します。オペレーターのB、C、Dのレベルパラメーターは、FMアルゴリズムによって音量ではなく、モジュレーションインデックスとして扱います。その際、設定範囲も異なります。

**Snap**は、オペレーター周波数設定を特定の倍音制限する機能です。この機能はRATIOモード時のみ有効です。

### MASTER - マスター

このモジュールのマスターセクションには、**Topology (トポロジー)**メニューと**FEEDBACK (フィードバック)**設定が用意されています。

**TOPOLOGY**は、オペレーター配列=アルゴリズムを選択します。

**FEEDBACK**は、オペレーターのセルフフィードバック量を設定します。



## EXCITERS - エキサイター

音色の源になる信号を形成する2つのサンプルレイヤー:**TRANSIENT (トランジェント)**と**TEXTURE (テクスチャー)**、**NOISE (ノイズ)** ジェネレーターで構成されたセクションです。

**サンプル選択**はメニューまたは2つの矢印ボタンを使用します。トランジェントは音色のアタックとなる短いサンプル、テクスチャーは持続音になる長いサンプルが用意されています。

**GAIN**と**PITCH**、**TRACKING**は、それぞれレイヤーの音量、ピッチおよびMIDIノートピッチ追従設定です。

**START**はテクスチャーサンプルの開始位置を設定し、**RANDOM**はそのランダム化度合いを定義します。

**DENSITY**はノイズ密度を設定し、**CUTOFF**は生成したノイズの周波数特性を整えるフィルター周波数を定義します。12時の位置でオフ、右方向でハイパス、左方向でローパスフィルターとして機能します。

**TILT EQ**は、3レイヤー合計の響きを整えるローとハイ、2つのシェルビングフィルターを合わせたハイブリッドEQです。右方向の操作ではハイブーストとローカット、左方向の操作でその逆に作用します。下の小さいノブは、2つのフィルターの**周波数**を設定します。

**AMP ENV**は、3レイヤー合計の信号に作用するアタック (**A**)、ホールド (**H**)、ディケイ (**D**) の3段エンベロープです。

## RESONATOR BANK - レゾネーターバンク

Exciterの出力をさらに作用する6つのレゾネーターで構成されたフィルターバンクです。

レゾネーターバンド個々に以下のパラメーターが備えられています:

- On/Off (電源アイコン): バンドのオンとオフ (バイパス) を切り替えます。
- Level (レベル): バンドレベルの調整をします。
- Coarse (コース): バンドピッチを半音単位で設定します。
- Fine (ファイン): バンドピッチをセント単位で微調整します。
- Coupling (カップリング): バンド同士の相互作用量を設定します。(ReflectとRotCircモード時のみ有効)

**DECAY**は全バンドのフィルターディケイを設定し、**SCALE**は周波数に応じたディケイのスケール量を制御します (0% = スケールなし、100% = 周波数が高いほどディケイが短くなります)。そして、**DAMPING**は、各バンドの高域の減衰を調整します。

**MOD DEPTH**はフィルターモジュレーションの深さを設定します。

**MIX**はレゾネーター効果のバランスを調整し、**WIDTH**はレゾネーター出力のステレオ音像の拡がり方を定義します。

カップリングモードは以下からメニュー選択します:

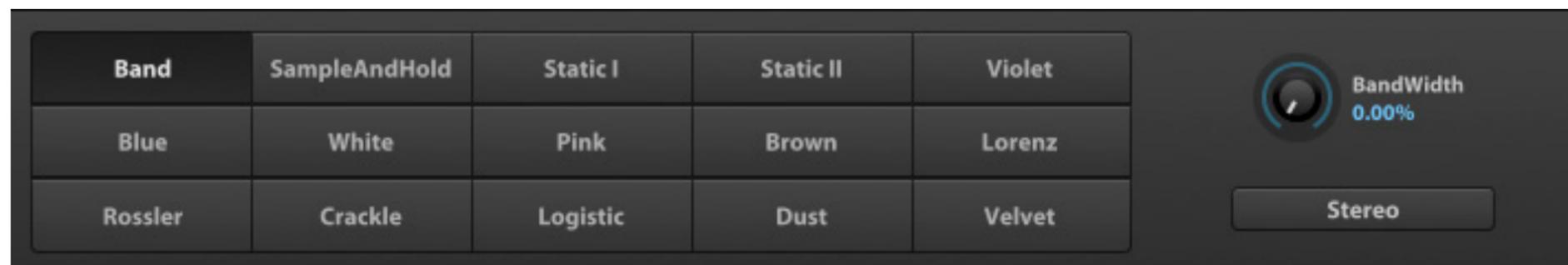
- Parallel (パラレル): 各バンドを並列 (そして個別に) 適用します。
- Reflect (リフレクト): 各バンドの荷重エネルギーの合計が、他の全バンドにフィードバックされます。
- RotCirc (ルートサークル): 各バンドから次バンドにわずかなエネルギーを循環させます。



## ハーモニックレゾネーター

3種類のミックス可能なエキサイター (Transient、Texture、Noise) を備え、6チャンネルのレゾネーターバンクをドライブするオシレーターです。各チャンネルには粗調整および微調整、さらにカップリングの個別コントロールが用意されており、緻密な共鳴特性のデザインが可能です。





## ノイズ

15種類のノイズタイプを搭載した強力なノイズオシレーターです。バンド、S&H、ホワイト、ピンク、ブラウンなどの定番から、カオス系ノイズまで幅広く対応します。ノイズの種類によっては、ノイズの密度やカオス量の調整が可能です。

**ノイズタイプ**スイッチで、ノイズの種類を設定します。

スイッチセクション右横のノブは、選択したノイズの種類によって機能が異なります。ノイズによって、このパラメーターは密度や帯域幅などで、そのノイズの種類に適した調節がおこなえます。いくつかのノイズではこのパラメーターは機能せず、ノブがグレイアウト表示になります。

**Stereo**は、ノイズを成分左右チャンネルに広げて特別なステレオ効果を生み出すためのモードです。



## オルガン

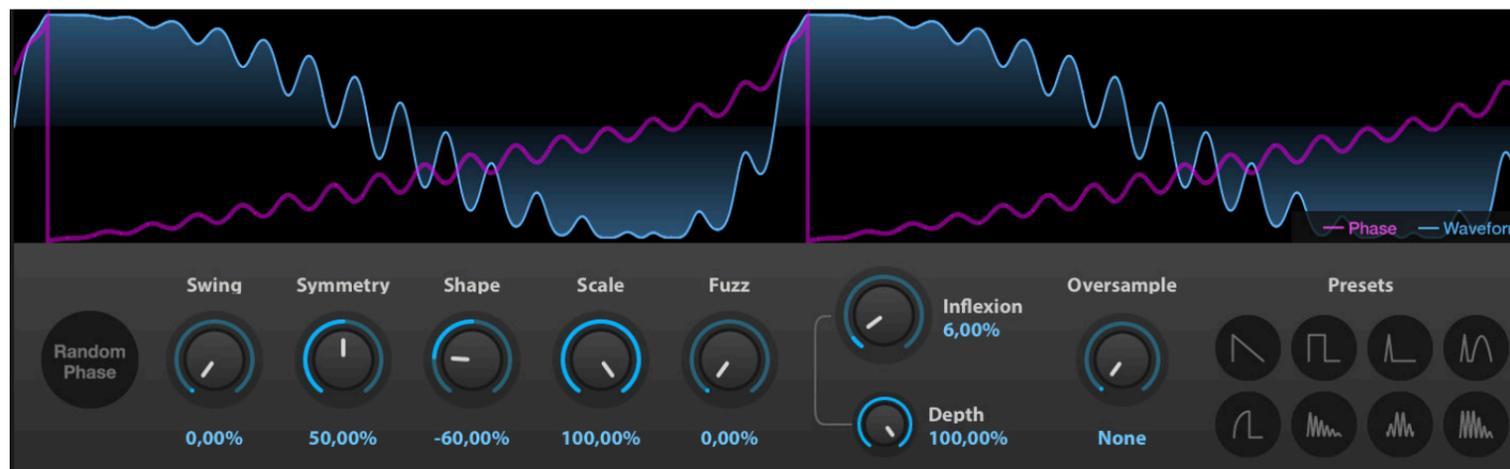
ドローバー式のオルガンオシレーターで、パイプオルガンで伝統的に使用される異なる倍音を表す8本のバーを備えています。各パーシャルには独立したGainおよびPanコントロールが用意されており、さらにFast/SlowおよびHarmonicコントロールを備えたパーカッションセクションも搭載しています。ロータリーエフェクトと組み合わせることで、伝統的なオルガンサウンドを再現できます。

このモジュールには8つのドローバーが装備され、異なる倍音を扱います。倍音は、パイプオルガンで使用しているパイプサイズに従ったラベル表示になっています。8'はベースノート(基音)で、その倍数で基音に対してのオクターブ上、または下をあらわします。例えば、C3を演奏した場合、8'はC3、16'はC2、2'はC5を発音します。

**GAIN (ゲイン)** はドローバーの音量、**PAN (パン)** はドローバーのステレオ定位を調節します。ゲイン設定は伝統的なドローバーと同じように、下に引いて倍音の音量を増加させます。

**PERCUSSION (パーカッション)** セクションは、パーカッシブな倍音を加えるのに使用します。**ON (オン)** ボタンで、パーカッションをオンにし、**HARMONIC (ハーモニック)** パラメーターで、パーカッションのピッチを設定します。

**FAST (ファースト)** スイッチでパーカッションディケイの速度を切替えます。伝統的なハーモニックディケイはノート演奏よりも速く減衰します。



PD

## フェイズシェイパー

高度なフェーズディストーションで、大胆かつ進化する音色造形を得意とします。Symmetry、Inflexion、Fuzzの各コントロールにより、繊細で温もりあるサウンドから攻撃的なデジタルカオスまで幅広く表現できます。複雑なテクスチャーや先鋭的なトーン作成に最適です。

**RANDOM PHASE (ランダムフェイズ)** は、有効にすると、発音ごとのフェーズスタート位置がランダム化されます。

**SWING (スウィング)** は、ローパスフィルターの周波数を設定します。

**SYMMETRY (シンメトリー)**、**SHAPE (シェイプ)**、**SCALE (スケール)**、および**FUZZ (ファズ)**の調整で、波形およびフェーズ特性を自在に成形できます。

**INFLEXION (インフレクション)**と**DEPTH (デプス)**で、音程(イントネーション)の揺れや変化のモジュレートを加え、その深さを調整します。

**OVERSAMPLING (オーバーサンプリング)**は、内部処理像度の倍算による高品位の詳細処理をおこないます。最大16倍まで設定できます。

**PRESETS (プリセット)**は、音作りを始める際に有用なプリセット選択に使用します。



## プラック

物理モデリングに基づくストリング・シンセシス・モジュールで撥弦楽器のサウンド合成を目的としたオシレーターです。アルゴリズムおよびサンプルベースの励起(エキサイテーション)を組み合わせることで、自然な減衰を伴う豊かな倍音サウンドを生成します。

ファクトリーインパルスを選択、あるいはユーザー独自のサンプルを読み込むことができ、サンプルの開始位置やチューニングのモジュレーション、初期励起の調整、複数弦のカップリング、さらにサンプル、シンセ、ノイズ各ジェネレーターの寄与度も設定可能です。

### MIXER - ミキサー

MIXER(ミキサー)セクションは、SAMPLE(サンプル)、SYNTH(シンセ)、NOISE(ノイズ)の3つオシレーターボリューム(バランス)で、イニシャルエキシテーション(弦振動を発生する初期段階)ソースのキャラクターを決定づけます。

### SAMPLE - サンプル

SAMPLE(サンプル)ディスプレイは、外部からのオーディオサンプルのドラッグ&ドロップ、あるいはその上のメニューからファクトリープリセット波形を選択します。読み込まれた波形が、エキシテーションとして扱われます。

この画面のマーカ: サンプルスタート(S)とサンプルエンド(E)で、波形の範囲を設定します。Startは、サンプルスタートタイム、Detuneは、オシレーターピッチの微調整(±48セント)、KeyFollowは、鍵盤演奏によるフィルターの適用度を設定します。

プリセットメニュー左隣の2つのカーソルボタンで、サンプルプリセットを切り替えることができます。

INTERPOLATION MODE(インターポレーションモード)は、サンプル再生の品位を設定します。Best(ベスト)に設定することでより高品位、Lo-Fi(ローファイ)に設定することで、CPU処理を軽減することができます。

### SYNTH - シンセ

BRIGHTNESS(ブライイトネス)は、エキシテーションソースのデューティーサイクルを変更し、パルスワイズモジュレーションと似た効果によって、エキシテーションソースの明るさを調節します。

### PICK FILTER - ピックフィルター

ピックパラメーターは、撥弦ポジションの調節に使用します。

PICK FILTER(ピックフィルター)で、ピッキングによる弦振動の発生をシミュレートします。

POSITION(ポジション)で位置、DEPTH(デプス)で、ピッキングの強さを設定します。

### CONTOUR - コントゥア

SHAPE(シェイプ)は、エキシテーションソースの丸み、あるいは厚みを調節します。マイナス値は丸み、正数値は厚みを調節します。

ROLLOFF(ロールオフ)は、ローパスフィルターの周波数を設定します。

DYNAMICS(ダイナミクス)は、高音域のアッテネーションをdB(デシベル)単位で設定します。この設定値は、ノートオンベロシティの最大と最小(=強弱)の差をあらわし、ベロシティが弱いほど、高音部の響きが制限されます。





## プラック

### FINGER - フィンガー

**HARMONIC RATIO (ハーモニックレシオ)** は、トリガーノートに対する倍音を設定します。1.00に設定した場合、基音を発します。2.00に設定した場合、基音の1オクターブ上の倍音が追加されます。例えば、実際の弦振動ではすべての倍音が明確に発生しません。一般的に整数値 (1.0、2.0など) を使用します。また、1.5 (3/2)、1.33 (4/3)、1.25 (5/4) などの値も有効な設定値です。また、設定値 = 1.01は、パームミュートのシミュレーションに有用です。

**HARMONIC DAMP (ハーモニックダンブ)** は、倍音のバランスを調節します。

**STRETCH (ストレッチ)** は、サンプルのパススルー量を設定します。通常、Pluckオシレーターで発音に使用するサンプルは、ディレイとフィルターによって加工されます。この機能をオンにした場合、Stretchパラメーターで設定値に従って、サンプルがパススルーされます。パススルーサンプルが多いほど、音のブザー感が増し、ノイズやドラムサウンド適した響きになります。

### TUNING & COUPLING - チューニングとカップリング

**STRINGS (ストリングス)** は、発音する弦の数を設定します。

**COUPLING MODE (カップリングモード)** は、複弦 (値を2に) 設定した際の相互作用を決定します。

**COUPLING (カップリング)** は、相互作用の量 (強さ) を設定します:

- **SERIAL (シリアル)**: 2つの弦は直列処理され、最初に弦の響きが2番目の弦に送られます。0に設定した場合、最初の弦のみが発音されます。1.00に設定した場合、(最初の弦によって発音された) 2番目の弦の響きだけが聴こえます。設定=1.00の場合、チェロのようなスローアタックサウンドを生み出します。
- **BRIDGE (ブリッジ)**: 最初の弦のエネルギーを少しの量だけ、ブリッジを通じて他の弦を振動させ、さらに弦同士のクロスフィードバック効果による響きを生み出します。
- **BEATING (ビーティング)**: 弦のローテーションマトリックスによる数Hz領域の打ち消し効果を生み出します。Coupling設定は、打ち消し効果のスピードに影響を与えます。2番目の弦のピッチ設定によって、この打ち消し効果に複雑な変化をもたらします。
- **INHARMONIC (インハーモニック)**: Beatingモードと同じ処理を可聴帯域でおこなうモードです。結果的にリングモジュレーターに似た、ベルやプレートのような響きを生み出します。

**COARSE TUNE (コースチューン)** と **FINE TUNE (ファインチューン)** は、2弦目に作用し、弦同士の音程差を半音単位 (最大2オクターブ) とセント単位 (最大20セント) で設定します。

**INHARMONICITY (インハーモニシティ)** は、弦の倍音成分のストレッチ量を調節して、非倍音成分を生み出します。いくつかの弦素材、例えばスチール製のピアノ線は、ナイロンギター弦よりも非倍音成分を多く含みます。このパラメーターは、そういった素材を用いた弦振動のシミュレーションに使用します。

### DECAY - ディケイ

**DECAY (ディケイ)** と **RELEASE (リリース)** は、減衰の長さを設定します。

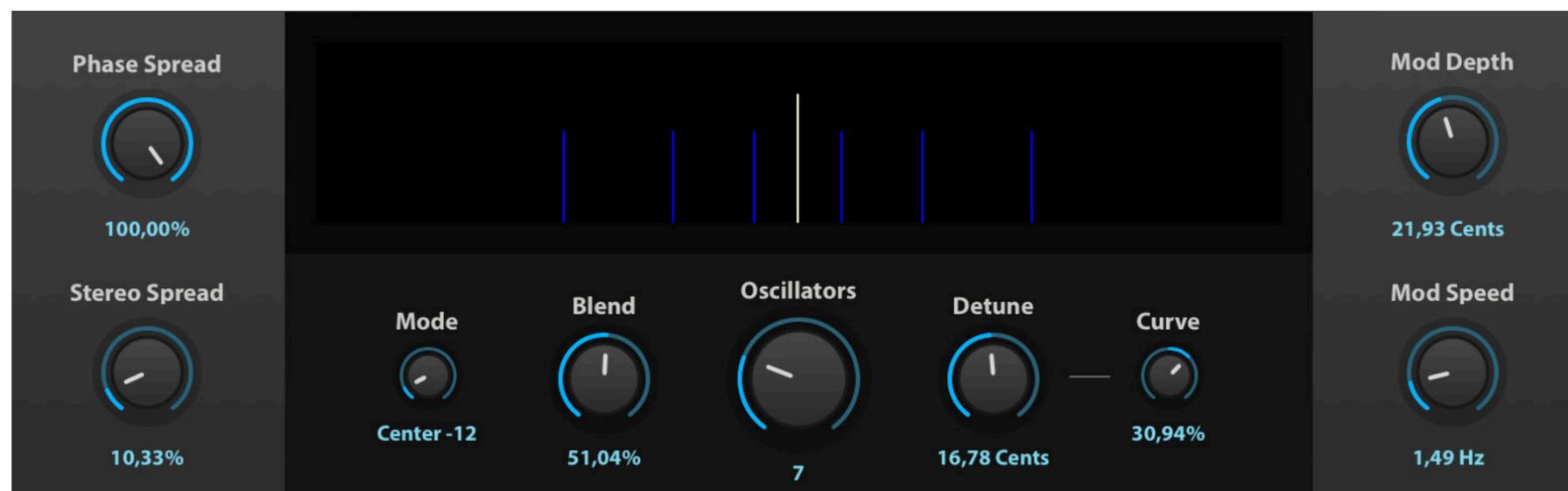
**BRIGHTNESS (ブライツネス)** は、高域の減衰を調節します。

**DECAY CUTOFF (ディケイカットオフ)** は、ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

**BRIDGE LOSS (ブリッジロス)** は、高周波数帯域のダンピング量を設定します。実際の弦に響きでは、低周波数帯域よりも高周波数帯域の方が早く減衰します。このパラメーターは、減衰の自然さを演出するのに使用します。

**DECAY TYPE (ディケイタイプ)** は、ディケイのダンピング (フィルター) モードを選択します:

- **MA**: Karplus-Strong (カープラスストロング) によって発明された撥弦楽器のシンセシスに採用されているダンピングモードです。
- **MA2**: MAフィルターよりも、よりコントロール可能なリニアフェイズフィルターモードです。
- **LP1**: MA と MA2よりも急激なカーブをもつフィルターで、MAとMA2よりも高いダンピング効果が特徴のモードです。ミュートベースサウンドなどに最適です。
- **SHELF (シェルフ)**: MA と LP1の間の結果をもたらすモードです。高周波帯のダンピング効果はLP1ほど強くはなく、MAやMA2よりも急激なフィルターカーブを使用します。



## スープラソー

最大24基のソウ(ノコギリ波)オシレーターを重ねることが可能で、壮大で迫力あるサウンドを構築します。Detune、Pan Spread、Blendの各コントロールで、豊かなパッド、突き抜けるリード、重厚なテクスチャーを自在にデザインできます。

**OSCILLATORS (オシレーター)** は、使用するオシレーターの数を設定し、**MODE (モード)** は、オシレーターのピッチ構成を決定します。

**BLEND (ブレインド)** は、センターオシレーターとサイドオシレーターのバランスを調整します。

**DETUNE (ディチューン)** と **CURVE (カーブ)** は、オシレーター間のピッチ間隔を設定します。

**PHASE SPREAD (フェイズスプレッド)** は、オシレーターのスタートフェーズを個別に変化させ、時間的な差異による厚みを演出します。

**STEREO SPREAD (ステレオスプレッド)** は、各オシレーターのステレオ配置を設定し、広がりを演出します。

**MOD DEPTH (デプス)** と **MOD SPEED (スピード)** は、ピッチモジュレーションの深さと速度を調整します。



## テクスチャー

デュアル・サンプルベースのオシレーターで、キー・トラッキング・フィルター、ミックス、ピッチ、再生モード、ステレオコントロール、ランダム性などを活用し、複雑かつ多様なテクスチャー生成が可能です。多数の内蔵サンプルを搭載しており、サウンドデザインの出発点として利用する際に便利です。

2つのサンプルスロットは、完全同一仕様で、パラメーターは次の通りです：波形表示上のメニューから**プリセット波形**を選択します。メニュー左端の**カーソル**スイッチで切替えることも可能です。もしくは、お好みのオーディオサンプルをこの箇所にドラッグ&ドロップして使用することもできます。

**MODE(モード)**：サンプル再生方向を設定します。上から、正方向、正方向ループ、逆方向、逆方向ループをスイッチ切り替えできます。

内側のノブ；**GAIN(ゲイン)**、**PITCH(ピッチ)**、**PAN(パン)**は、サンプルゲイン、ピッチ、パンポジションを設定します。

以下のパラメーターは、2つのサンプルスロットに対して適用します：

中央の音符アイコン；**レガートモード**で、オンにした場合、レガート演奏時のサンプル再生ポジションの再トリガーされことなく、ノートピッチに合わせて滑らかに変化します。

**MIX(ミックス)**は、2つのサンプルの音量バランスを調節し、**WIDTH(ウィドス)**で、ステレオ音像の拡がりを決めます。

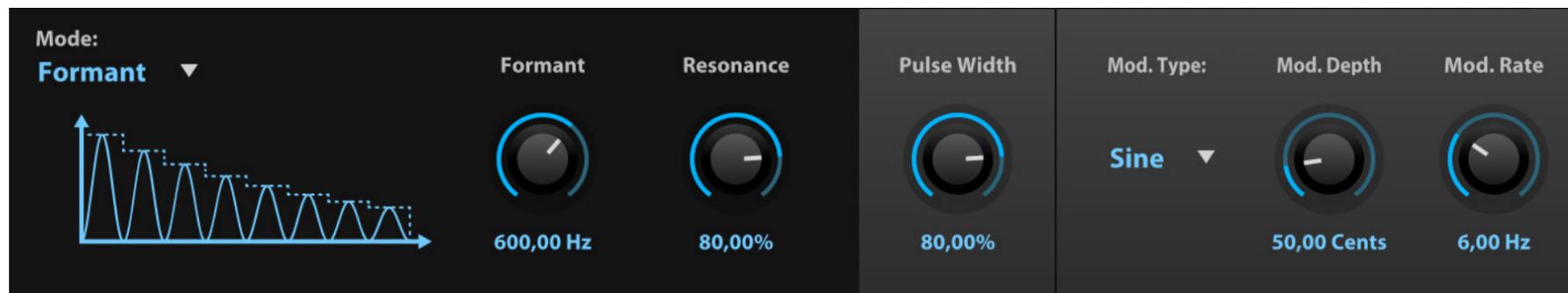
**SAMPLE START (サンプルスタート)**は、ノートを受けた際の開始位置を設定します。**RANDOM (ランダム)**ノブを上げると、打鍵ごとのポジションランダム度合いが強くなります。

このオシレーターには、バンドパス、ピーク、ハイパスとローパスの4つのフィルターを装備します。

Widthラベル左横のアイコンボタンのクリックで、**バンドパスフィルター**をオン・オフします。**FREQUENCY(フリクェンシー)**はバンド周波数を設定し、**BANDWIDTH (バンドワイズ)**はフィルターの帯域幅を設定します。

Widthラベル右横のアイコンボタンのクリックで、**ピークフィルター**をオン・オフします。**FREQUENCY(フリクェンシー)**はバンド周波数を設定し、**GAIN (ゲイン)**は帯域のブースト・カット、**Q(キュー)**はフィルターの帯域幅を設定します。

**Highpass(ハイパス)**はハイパス/ローカットフィルターのロールオフ周波数、**Lowpass(ローパス)**はローパ/ハイカットフィルターのロールオフ周波数を設定します。



## ボイスシミュレーター

ビンテージ・ボーカル・シンセのトリビュートであるVOSIMは、2つの異なるオシレーターモード:FormantとPhonemを提供し、それぞれのシンセタイプに専用のコントロールを提供します。

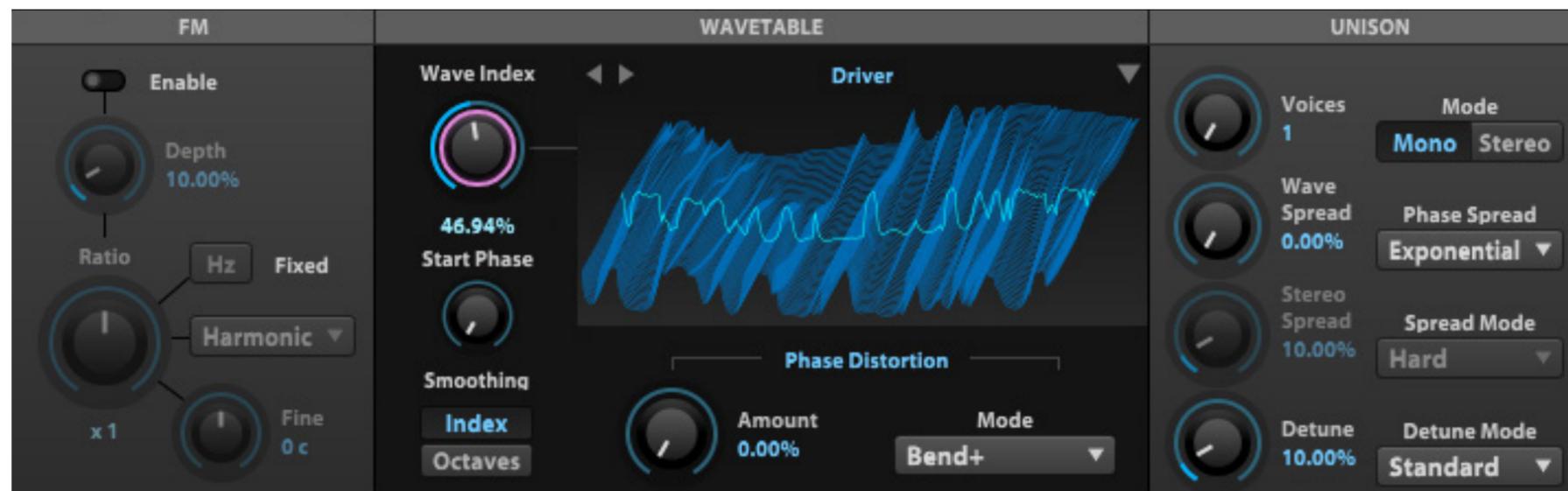
**MODE (モード)**メニューで、**FORMANT (フォルマント)**または**PHONEM (フォーンム)**を選択して、基礎的なキャラクターを決定づけます。

Formantモードはフォルマントフィルターを用いたサウンド合成で、**FORMANT**はフォルマントのベース周波数を決定し、**RESONANCE**は、そのレゾナンス量を調整します。

Phonemモードは母音フィルター:**AA**から**Y**を用いたサウンド合成で、**FORMANT SHIFT**はフォルマント周波数を調整し、**MORPH TIME**は母音をリアルタイム操作した際の遷移時間、**NUM FORMANT**は、フォルマント数を決定します。

**PULSE WIDTH (パルスワイズ)**は、フォルマントの非対称性を調整します。

**MOD.TYPE (モジュレーションタイプ)**メニューは、モジュレーションの種類:SineまたはNoiseを設定し、**MOD.DEPTH**と**MOD.RATE**はそれぞれ、モジュレーションの深さと速度を定義します。



## ウェーブテーブル

多機能なウェーブテーブル・オシレーターで、複数のフェーズ・ディストーション・モードと最大8ボイスまでのウェーブおよびステレオスプレッドを持つ強力なユニゾン機能を備え、さらにFMにも対応しています。

Wave Indexをモジュレートすることで、膨大なファクトリーウェーブテーブル群を自在にスキャン可能で、WAV、ユーザーテーブル、あるいはグラフィック画像ファイルなど多様なユーザーファイルのインポートにも対応します。画像をウェーブテーブル化する際、ピクセル行を1周期として、明度を振幅として変換します。

波形表示上のメニューからプリセット波形を選択します。メニュー左端のカーソルスイッチで切替えることも可能です。もしくは、お好みのオーディオサンプル、あるいは画像ファイルをこの箇所にドラッグ&ドロップして、波形として使用することもできます。

オーディオファイルを取込む際、チャンネル毎に1つの波形サイクルとして扱います。ファイルにスライスが含まれている場合、ファイル名の後ろにスライス1つに対するサンプル数をアンダーバー「\_」とともに追加すること(例: "MySweep\_128.wav")で、スライスを波形サイクルとして取り込みます。画像ファイルは、ピクセル列毎に波形サイクルとして変換されます。(高解像度画像はリマッピング、または有効範囲のクロップ処理が適用されます。)

**WAVE INDEX(ウェーブインデックス)**: 波形に複数のスライス(サイクル)が存在する場合、ここで発音するスライスを決定します。このパラメーターに変調をかけて演奏することで、特別なスイープ効果を生み出します。

ウェーブテーブル波形によっては、スライス間のつながりを調節する必要があります。**SMOOTH WAVE INDEX(スムーズウェーブインデックス)**と**SMOOTH OCTAVES(スムーズオクターブ)**で、スライスをトランスポートし、再生する際の変化に滑らかさを加えます。

**PHASE DIST MODE(フェイズディストーションモード)**と**PHASE DIST(フェイズディストーション)**は、フェイズディストーション(PD)の処理モードと適用量を設定します。

**START PHASE(スタートフェイズ)**はノートを受けた際の開始サイクルを設定します。シンプルな波形の場合、画面表示は発音に使用している波形サイクルと連動します。

**FM**はサイン波形を用いたFM効果をWaveTableオシレーターにもたらす機能です。**ENABLE(イネイブル)**スイッチでFM機能を有効にし、**DEPTH(デプス)**で変調効果の深さを調節します。**RATIO(レシオ)**は、**スナップモード**のメニュー設定によって比率の単位が決定付けられます。**FINE(ファイン)**は変調比率の微調整をおこない、**Hz(ヘルツ)**スイッチをオンにすると固定周波数による変調効果になります。

**UNISON(ユニゾン)**は一般的なWaveTableオシレーターの装備です。Analogオシレーターモジュール:[巻末付録 A > シンセオシレーター > ANALOG > UNISON]に装備されているものと同一です。**WAVE SPREAD(ウェーブスプレッド)**は、WaveTableオシレーター固有のパラメーターで、ボイス毎の波形インデックス範囲を設定します。





# fx

## 巻末付録 A： エフェクト

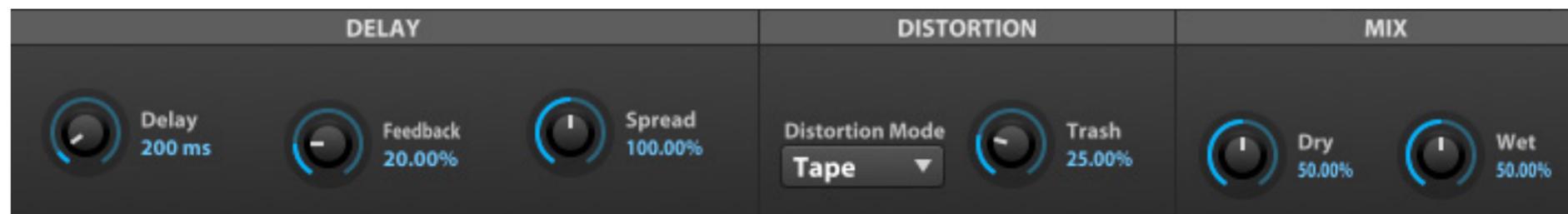
Falconには、100以上の高品位エフェクトを装備します。これらのエフェクトは、扱いやすいようにDelay、Reverb、Modulation、Filter、Equalizer、Amps and Stereo、Drive and Distortion、Dynamics、Analysisなどにカテゴリー分けされています。

この中には定評のUVIエフェクト：ディレイ、リバーブ（Sparkverbや低CPU消費のコンボリューションリバーブ）、コンプレッサー、バイナルエフェクトやリサンプリングプロセッサなどが有用なプリセットともに用意されています。これらのエフェクトは、サウンドデザインから、ミキシング、解析まで、クリエイティブワークからマスター処理まで、Falcon上でのあらゆる作業に適しています。





テンポシンク



**fx**

## アナログテープデイレイ

Analog Tape Delay (アナログテープデイレイ) は、万能タイプのデイレイで、テープを使用した伝統的なアナログデイレイサウンドを演出します。

### DELAY - デイレイ

**DELAY (デイレイ)** は、デイレイタイム (リピート間隔) をミリ秒 (MS) または音符 (テンポシンク時) 単位で設定します。

**FEEDBACK (フィードバック)** は、デイレイのフィードバック量 (モジュールの出力から入力に戻す信号の割合) をパーセンテージで設定します。

**SPREAD (スプレッド)** は、ステレオ定位での広がりを設定し、0=モノラル、100=フルステレオになります。

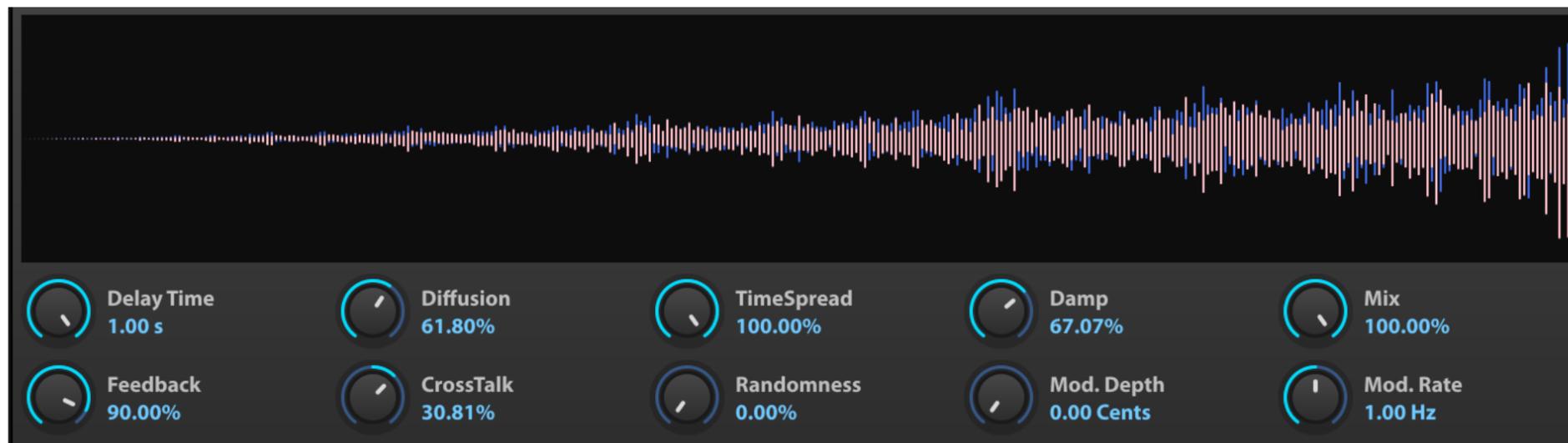
### DISTORTION - ディストーション

**DISTORTION MODE (ディストーションモード)** は、テープエコー回路の歪み (サチュレーション効果) を演出し、ここではその種類: Tape (テープ)、Tape/Tube (テープ/チューブ)、Analog (アナログ) を設定します。

**TRASH (トラッシュ)** は、歪み量を設定します。

### MIX - ミックス

**DRY (ドライ)** と **WET (ウェット)** は、入力信号の原音=ドライとエフェクト音=ウェットの出力ボリュームを設定します。



fx

## ディフューズデイレイ

単一タップの純粋なデイレイから、長く高密度の残響的なエコーへと連続的にモーフィング可能なエフェクトです。

ボーカルや各種楽器をアンビエントなエコーの霞に溶かし込むような表現に最適です。

**DELAY TIME (ディレイタイム)** は、ディレイタイム (リピート間隔) をミリ秒 (MS) 単位で設定します。

**DIFFUSION (ディフュージョン)** は、エコーの拡散効果を設定し、**TIMESPREAD (タイムスプレッド)** でその時間分布を操作します。

**FEEDBACK (フィードバック)** は、デイレイのフィードバック量 (モジュールの出力から入力に戻す信号の割合) をパーセンテージで設定します。

**DAMP (ダンブ)** は、フィードバックループのダンピング効果を調整します。

**CROSSTALK (クロストーク)** は、フィードバックループの左右チャンネルのクロストークを調整し、固有のステレオ効果を演出します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。

**MOD.DEPH (デプス)** と、**MOD. RATE (レート)** は、モジュレーションの深さと速度調整をします。

メモ: Delay TimeとTimeSpreadを操作した際、再演算をおこなうために、エフェクト効果は一時的に中断します。従って、この2つのパラメーターはリアルタイム操作やモジュレーション、オートメーションには向いていません。





テンポシンク



**fx**

## デュアルディレイエックス

Dual Delay X (デュアルディレイエックス)は、Dual Delayの進化バージョンで、ディスクリットチャンネルコントロールを備えた汎用性の高いディレイモジュールです。洗練されたディスプレイは、時間、ステレオ、位相の変化を視覚化し、内蔵の分散、拡散、デジタルグリット、テープサチュレーションにより、サウンドに更なる磨きをかけることが可能です。

Dual Delayは互換性のためにレガシーエフェクトとして残されており。

### DELAY - デイレイ

**TIME (タイム)** はディレイタイム (リピート間隔) をミリ秒 (ms) または音符 (テンポシンク時) 単位で設定し、**FEEDBACK (フィードバック)** はディレイのフィードバック量 (モジュールの出力から入力に戻す信号) をパーセンテージで設定します。

双方のパラメーター下の **L/R** コントロールは、それぞれに対する、左右チャンネルのシフト量を設定します。

### MODULATION - モジュレーション

ヘッダー右端の **スイッチ** で、このセクションのオン・オフを切り替えます。

**DEPTH (デプス)** はディレイタップに対するディチューン効果の深さを設定し、**RATE (レート)** は、モジュレーションスピードを設定します。**OFFSET (オフセット)** は、モジュレーション開始タイミングを意図的に遅らせる際に使用します。

### ROTATION/REFLECTION

#### - ローテーション/リフレクション

ヘッダー右端の **スイッチ** で、ローテーションとリフレクションモードの切替えをします。ローテーションモードはフィードバック音像 (位相) が時間経過とともに回転し、リフレクションモードは通常のピンポンディレイのように左右交互に適用します。

**ANGLE (アングル)** は、フィードバック経路の位相を操作します。

Rotationの **INPUT (入力)** と **OUTPUT (出力)** は、入出力信号それぞれの位相を操作します。

Widthの **INPUT** と **OUTPUT** は、入出力信号それぞれのステレオ音像の拡がり操作をします。

### FILTERING - フィルタリング

フィードバック経路に対するEQとフィルター設定です。ヘッダー右端の **スイッチ** で、このセクションのオン・オフを切り替えます。

**FREQUENCY (フリクвенシー)**、**GAIN (ゲイン)**、**Q** はそれぞれ、ピークEQの周波数、ブースト/カット量、帯域幅を設定します。

**LOW CUT (ローカット)** は、低音域のロールオフを設定します。**HIGH CUT (ハイカット)** は、高音域のロールオフを設定します。

### MIX - ミックス

**AMOUNT (アマウント)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。

### ディスプレイ

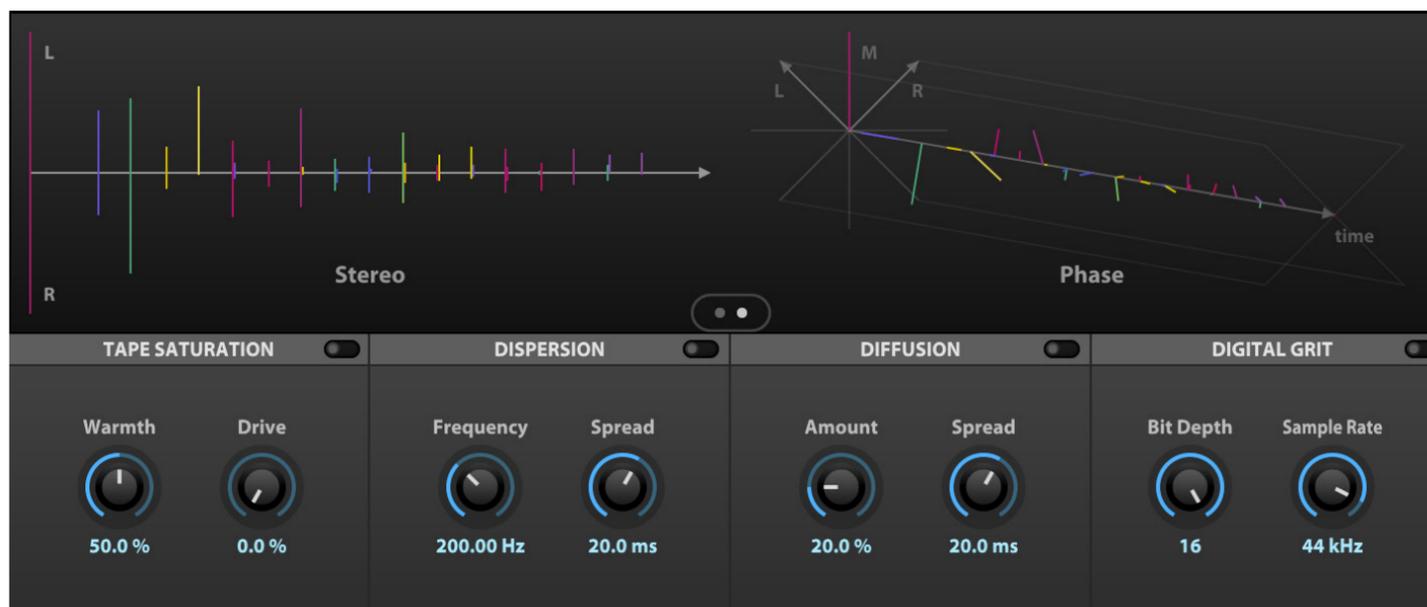
**STEREO (ステレオ)** と **PHASE (フェイズ)** 表示は、エフェクト出力を2D (ステレオ) と3D (フェイズ) であらわします。

表示下端の **スイッチ** 操作で、フィードバックシェイピングパラメーターにアクセスします。





テンポシンク



**fx**

デュアルディレイエックス

### TAPE SATURATION

#### - テープサチュレーション

ヘッダー右端の**スイッチ**で、このセクションのオン・オフを切り替えます。

**WARMTH (ウォーム)** は、歪前段のプリエンファシス量を調整します。

**DRIVE (ドライブ)** は、(飽和) 歪量を設定します。

### DISPERSION - ディスパーション

ヘッダー右端の**スイッチ**で、このセクションのオン・オフを切り替えます。

**AMOUNT (アmount)** は、フィードバックの分散量を設定します。

**SPREAD (スプレッド)** は、フィードバックの分散間隔を設定します。

### DIFFUSION - ディフュージョン

ヘッダー右端の**スイッチ**で、このセクションのオン・オフを切り替えます。

**AMOUNT (アmount)** は、フィードバックの拡散量を設定します。

**SPREAD (スプレッド)** は、フィードバックの拡散間隔を設定します。

### DIGITAL GRIT - デジタルグリット

ヘッダー右端の**スイッチ**で、このセクションのオン・オフを切り替えます。

**BIT DEPTH (ビットデプス)** は、フィードバックのビット深度制限値を設定し、ダイナミクスが制限されたローファイ感やデジタル歪を演出します。

**SAMPLE RATE (サンプルレート)** は、フィードバックの再サンプルレートを設定し、帯域特性が制限されたローファイ感を演出します。

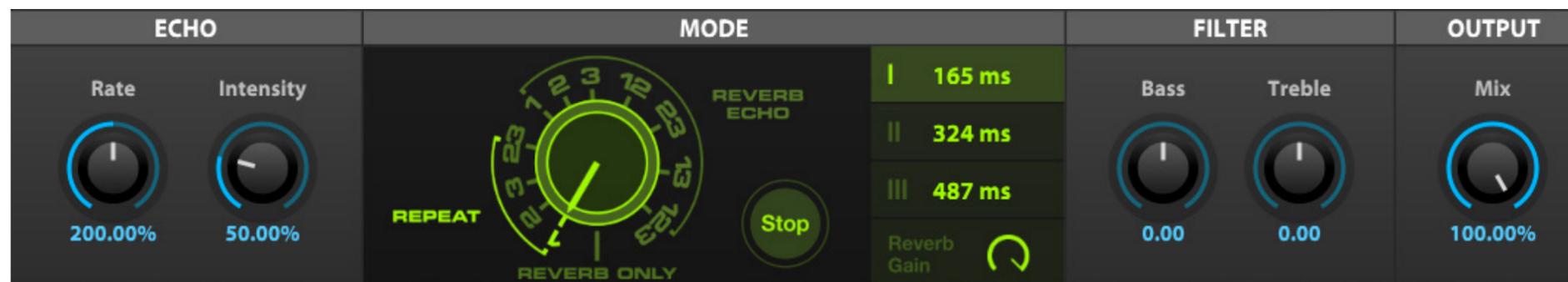
### ディスプレイ

**STEREO (ステレオ)** と **PHASE (フェイズ)** 表示は、エフェクト出力を2D (ステレオ) と3D (フェイズ) であらわします。

表示下端の**スイッチ**操作で、メインパラメーターにアクセスします。



テンポシンク



**fx**

## テープエコー

Tape Echo (テープエコー) は、70年代のテープディレイを再現したエフェクトモジュールです。

### ECHO - エコー

**RATE (レート)** は、リピート間隔を設定します。

**INTENSITY (インテンシティ)** は、ディレイのフィードバック量 (モジュールの出力から入力に戻す信号の割合) をパーセンテージで設定します。

### MODE - モード

中央の **モードダイヤル** は、3つのテープヘッドの組合せを選択します。

**STOP (ストップ)** ボタンは、テープ機構の動作の停止効果をオンにします。

**エコーヘッド (I/II/III)** は、テープヘッドのディレイタイムをミリ秒 (MS) または音符 (テンポシンク時) 単位で設定します。

**REVERB GAIN (リバーブゲイン)** は、リバーブ効果の音量を調節します。

### FILTER - フィルター

**BASS (ベース)** と **TREBLE (トレブル)** は、それぞれエフェクト信号の低域と高域を整えるのに使用します。

### OUTPUT - アウトプット

**MIX (ミックス)** は、入力信号の原音とエフェクト音のバランス調整に使用します。



 テンポシンク



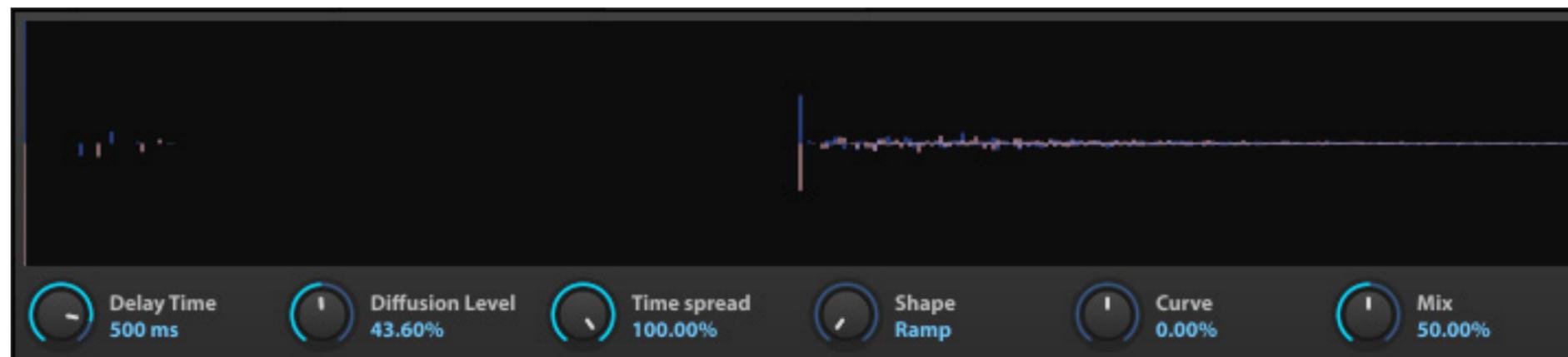
**fx**

## トラックデイレイ

Track Delay (トラックデイレイ) は、サンプルに入力信号のタイミングを変えるエフェクトモジュールです。

**DELAY TIME (デイレイタイム)** は、デイレイタイム (リピート間隔) をミリ秒 (MS) または音符 (テンポシンク時) 単位で設定します。

主にエンベロープアタックやMIDIデイレイとは異なるニュアンスのアタック遅延効果に使用します。



fx

## ベルベットデイレイ

単一タップのデイレイから滑らかな残響オーラへと移り変わる、もうひとつのタイプのモーフィングデイレイです。

Diffuse Delayと比べ、拡散の最大化よりも、エコーの前後の滑らかさと、鏡面反射 (Specular) と拡散反射 (Diffuse) の比率を精密に制御する点に重点を置いています。

**DELAY TIME (ディレイタイム)** は、ディレイタイム (リピート間隔) をミリ秒 (MS) 単位で設定します。

**DIFFUSION (ディフュージョン)** は、エコーの拡散効果を設定し、**TIMESPREAD (タイムスプレッド)** でその時間分布を操作します。

**SHAPE (シェイプ)** は、エコー拡散の形を設定します:

- UNIFORM (ユニフォーム): 均一分散します。
- RAMP (ランプ): 傾斜された形で拡散します。
- EXP (エクスポネンシャル): 指数関数の形 (RAMPの逆) で拡散します。

**CURVE (カーブ)** は、拡散曲線を調整します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



fx

## ブルーム

初期音の後から徐々に膨らみ、豊かなアンビエンスを形成するリバーブです。立ち上がり (Rise)、深み (Depth)、減衰 (Decay) を自在に調整することで、Bloomならではの濃密で発展的なサウンドスケープや、没入感のあるテクスチャーを創り出します。

### SPECTRAL DECAY - スペクトルディケイ

**DECAY (ディケイ)** は、リバーブ残響の長さを設定します。このパラメーターの両脇に用意されているパラメーターで、低音域と高音域の残響特性を調節します。

2つの **f (ローとハイクロスオーバー)** はそれぞれ、低音域と高音域の範囲 (帯域) を設定します。そして、**LO (ローディケイ)** と **HI (ハイディケイ)** は、低音域と高音域の残響の長さをメインディケイ設定に対する倍数で設定します。

**RISE (ライズ)** は、立ち上がり時間の長さを、現在のディケイ時間に対する割合で調整します。

### ROOM - ルーム

**SIZE (サイズ)** は、空間の大きさを設定します。小さな部屋から大空間までのシミュレーションが可能です。

**SHAPE (シェイプ)** は、ディレイの拡散とルームサイズの変形を設定します。0に設定した場合はエコー密度の高いサウンド、最大値の1.00に設定した場合は、スペクトルに従って分散されたエコー効果のリバーブを得ることができます。

**PRE-DELAY (プリディレイ)** は、初期反射音の量を設定します。

### MODULATION - モジュレーション

**DEPTH (デプス)** は、ディケイに対する変調の深さを設定します。

**RATE (レート)** は、エコーディレイラインの比率を設定します。

### MODE - モード

リバーブ処理モードを選択します:

- **SINGLE (シングル)**: 単一のリバーブエンジンを用いたシンプルなモードです。
- **PARALLEL (パラレル)**: ディチューンされた2つのリバーブエンジンを並列で扱うモードです。残響の立ち上がりには自然な広がり動きを加え、豊かでダイナミックな空間演出が可能になります。
- **SERIAL (シリアル)**: ディチューンされた2つのリバーブエンジンを直列で扱うモードです。この構成により、残響が時間とともに段階的に広がり、より自然で立体的な空間の成長感が生まれます。

### OUTPUT - アウトプット

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。

**WIDTH (ウイドレス)** は、ステレオの広がりを調節します。

**ROLLOFF (ロールオフ)** は、ウェットシグナル全体に適用するローパスフィルターで、リバーブ効果を明るさを調節します。

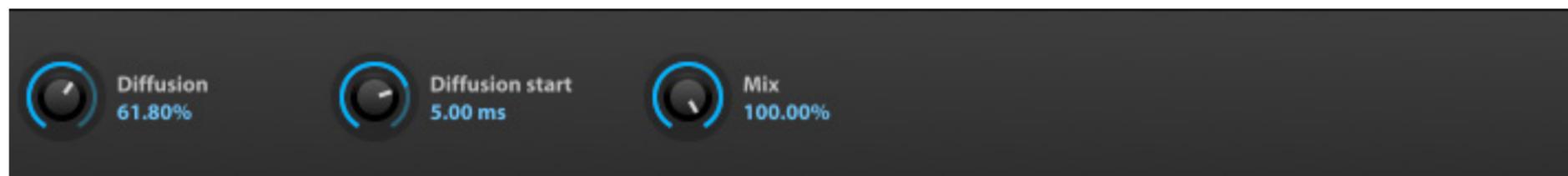
**FREEZE (フリーズ)** スイッチは、押した瞬間のディケイを永遠に持続させる機能です。ボタンの再クリックでフリーズ解除します。

**DIFFUSION (ディフュージョン)** は、響の拡散量をコントロールします。

### TAPS - タップ

リバーブ終端の時間的変化や空間的な分布を定義します。





**fx**

## ディフュージョン

Diffusion (ディフュージョン) は、信号を時間軸に沿って拡散するリバーブに似た効果を演出するエフェクトです。シンプル操作で様々なディケイを生み出します。

**DIFFUSION (ディフュージョン)** は、リバーブエコーの拡散量を設定します。

**DIFFUSION START (ディフュージョンスタート)** は、拡散開始時間 (ディレイ) を設定します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



fx

## アイリバーブ

IReverb(アイリバーブ)は、高いCPU効率=低負荷のコンボリューションリバーブです。インパルスレスポンス(IR)と呼ばれる実在の空間の残響と周波数特性や機器の特性を記録したサンプルファイルを使用して空間と周波数特性を演算するリバーブです。このことにより、IReverbは実在する空間や特定のハードウェアの特性を正確に再現できます。

豊富なファクトリーインパルスからお好み空間を選ぶだけでなく、サンプルインポートによるオリジナルのIRを使用することも可能です。

音を入力しながらの状態、IReverbのパラメーター調節した場合、その間はドライ音のみが出力されます。このリバーブは非常に複雑な演算をおこなうため、操作中にウェット信号をミュートすることで、不要なノイズ発生を未然に防ぎます。

### IMPULSE - インパルス

**IMPULSE RESPONSE(インパルスレスポンス)**は、選択されたプリセットのサンプル波形を表示します。また、この箇所にお好みのサンプルファイルをドラッグ&ドロップしてIRとして利用することができます。

### REVERB - リバーブ

**TIME(タイム)**は、ウェット信号(残響)の長さを設定します。

**PRE DELAY(プリディレイ)**は、エフェクト処理音(ウェット信号)が聴こえ始める時間を設定します。

**WIDTH(ウイドレス)**は、IRのステレオの広がりを調節します。負数値に設定した場合、左右チャンネル信号が入れ替わります。

### DAMP - ダンプ

**LOW DAMP(ローダンプ)**と**HIGH DAMP(ハイダンプ)**は、ウェット信号の低域と高域を調節するフィルターです。

### MIX - ミックス

**DRY(ドライ)**と**WET(ウェット)**は、入力信号の原音=ドライとエフェクト音=ウェットの出力ボリュームを設定します。

### インパルスファイル

読み込んだIRは、メニューを使用して保存できます。**SAVE IMPULSE(セーブインパルス)**あるいは**SAVE IMPULSE AS(セーブインパルスアズ)**コマンドで、インパルスを現在のファイルに上書き保存、または新しいファイルとして保存します。



fx

## スパークバーブ

Sparkverb (スパークバーブ) は、UVIの誇る、超低負荷のアルゴリズム演算によるリバーブモジュールです。定評のあるプラグインと同じエンジンを装備し、通常の空間処理のみならず、積極的なサウンドデザインをサポートします。

また、象徴的な周波数ベースのスペクトルディスプレイによって、周波数帯域別の残響設定を視覚的に(左側の低音域を赤色、右側の高音域を青色、縦軸は時間の長さを)捉えることができます。

### DECAY - ディケイ

**DECAY (ディケイ)** は、リバーブ残響の長さを設定します。このパラメーターの両脇に用意されているパラメーターで、低音域と高音域の残響特性を調節します。

**LO XOVER (ロークロスオーバー)** と **HI XOVER (ハイクロスオーバー)** は、低音域と高音域の範囲(帯域)を設定します。

**LO DECAY (ローディケイ)** と **HI DECAY (ハイディケイ)** は、低音域と高音域の残響の長さをメインのディケイ設定に対する倍数で設定します。

**DECAY LOW-CUT (ディケイローカット)** と **DECAY HI-CUT (ディケイハイカット)** スイッチは、低音域や高音域の残響をカットする際に使用します。

### ROOM - ルーム

**ROOM SIZE (ルームサイズ)** は、空間の大きさを設定します。4メートル四方の小さな部屋から50メートル四方の大空間をシミュレーションできます。

**SHAPE (シェイプ)** は、ディレイの拡散とルームサイズの変形を設定します。0に設定した場合はエコー密度の高いサウンド、最大値の1.00に設定した場合は、スペクトルに従って分散されたエコー効果のリバーブを得ることができます。

**PRE DELAY (プリディレイ)** は、初期反射音の量を設定します。

**DENSITY (デンシティ)** は、反射音 (=残響) 密度を設定します。

### MODULATION - モジュレーション

**DEPTH (デプス)** は、ディケイに対する変調の深さを設定します。

**RATE (レート)** は、エコーディレイラインの比率を設定します。

**MODE (モード)** は、モジュレーションの補完処理のスタイル: Dark (ダーク=デフォルト設、高域のダンピング効果)、Lo-Fi (ローファイ=より多い高域の反射音数)、Bright (ブライツ=明瞭で精密な高域が特徴、より多くのCPUパワーを消費)を設定します。

### DIFFUSION - ディフュージョン

**電源** ボタンは、ディフュージョンのオン・オフを設定します。

**START (スタート)** は、ディフュージョンの適用開始時間を設定します。

**AMOUNT (アマウント)** は、エコー拡散の適用量を設定します。

### OUTPUT - アウトプット

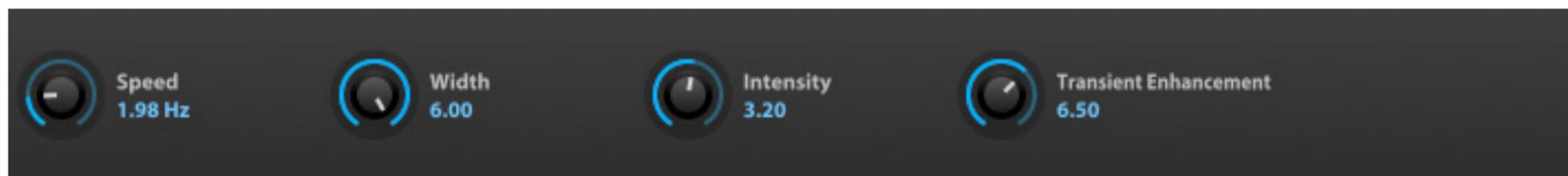
**MIX (ミックス)** は、ドライ信号(原音)とウェット(エフェクト処理された)信号のバランスを調節します。

**WIDTH (ウイドレス)** は、ステレオの広がりを調節します。

**ROLLOFF (ロールオフ)** は、ウェットシグナル全体に適用するローパスフィルターで、リバーブ効果を明るさを調節します。

**FREEZE (フリーズ)** スイッチは、押した瞬間のディケイを永遠に持続させる機能です。ボタンの再クリックでフリーズ解除します。





fx

## アナログコーラス

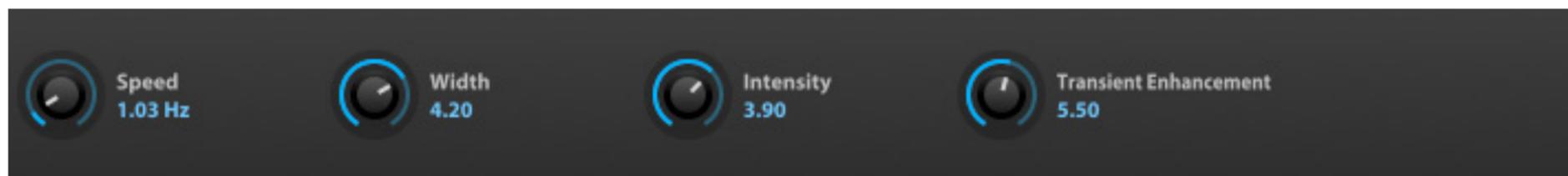
Analog Chorus (アナログコーラス) は、ビンテージアナログエフェクトペダルのコーラスを彷彿する伝統的なコーラスユニットです。

**SPEED (スピード)** は、モジュレーションの速度を調節します。

**WIDTH (ウイドレス)** は、ステレオの広がり調節します。

**INTENSITY (インテンシティ)** は、コーラスの深さを設定します。

**TRANSIENT ENHANCEMENT (トランジェントエンハンスメント)** は、モジュールに影響を及ぼすトランジェント数を設定します。設定値が高いほど明瞭な効果を得られます。



fx

## アナログフランジャー

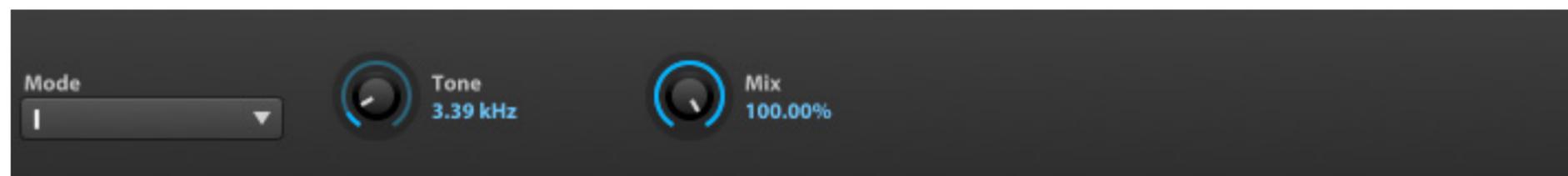
Analog Flanger (アナログフランジャー) は、ビンテージアナログエフェクトペダルのジェットサウンドが特徴の伝統的なフランジャーモジュールです。

**SPEED (スピード)** は、モジュレーションの速度を調節します。

**WIDTH (ウイドレス)** デレイタイムとモジュレーション深さに適用し、ステレオの広がりを決めます。

**INTENSITY (インテンシティ)** は、フランジャー効果の深さを設定します。

**TRANSIENT ENHANCEMENT (トランジェントエンハンスメント)** は、モジュールに影響を及ぼすトランジェント数を設定します。設定値が高いほど明瞭な効果を得られます。



**fx**

## アンサンブル 505

Ensemble 505 (アンサンブル 505) は、アンサンブル効果で著名なビンテージシンセサイザーのエフェクト部を取り出したアンサンブルコーラスエフェクトモジュールです。

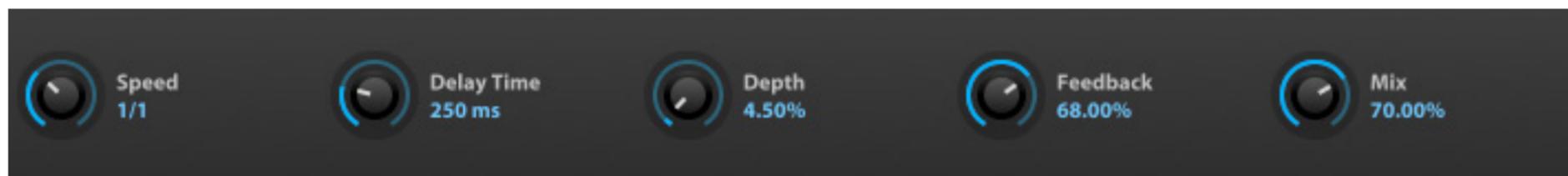
**MODE (モード)** は、アンサンブルブルエフェクトのモードを設定します。モードIは薄い、モードIIIは強い効果をもたらします。

**TONE (トーン)** は、内蔵ローパスフィルターのカットオフ周波数を調節します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



 テンポシンク



**fx**

## フランジャー

Flanger (フランジャー) は、ミックスとタイムパラメーターを装備した、様々なフランジャー効果を生み出すクラシックエフェクトモジュールです。

**SPEED (スピード)** は、モジュレーションの速度をHZまたは音符 (テンポシンク時) 単位で調節します。

**DELAY TIME (ディレイタイム)** は、フランジャーのディレイタイムを調節します。

**DEPTH (デプス)** は、フランジャー効果の深さを設定します。

**FEEDBACK (フィードバック)** は、モジュレーションの出力から入力に戻す信号量の割合を設定します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



テンポシンク



**fx**

## フリクエンシーシフター

Freq Shifter (フリクエンシーシフター) は、周波数帯域をリニアシフトする特別なエフェクトです。設定値 (Hz 単位) に従って、帯域をシフトさせることで、特徴的なモーフィング効果、あるいはサウンドに広がり、厚みを与えます。また、リピッチ作用によって、ドラムのような倍音から外れたサウンドに変化させることも可能です。

### PRE HP - プリハイパスフィルター

エフェクト初段のハイパスフィルターです。オンにすることで-24dB/octのバターワース特性で低域を調整します。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を設定します。低域を制限することで、高いシフト値による不要な低域のうなりを防ぎます。

### SHIFT - シフト

周波数シフトを設定し、効果を決定付けます。

**MIRROR (ミラー)** スイッチは、周波数シフト時のローエンドへの作用を設定します。オンにした場合、低域に逆方向のシフト効果を加えます。例えば、周波数がプラスの方向にシフトする場合、低域にはマイナス方向へのシフトが追加されます。逆にマイナス方向のシフトが発生した場合、低域にプラス方向のシフト効果がもたらされます。

**COARSE (コース)** と **FINE (ファイン)** は、周波数シフト量を設定します。

**SPREAD (スプレッド)** は、左右チャンネルのシフト量の差異を設定します。このことで広がりを含む様々なステレオ効果を生み出します。

### X-OVER - クロスオーバー

-24dB/oct仕様のクロスオーバーフィルターです。ソース信号の低域をミックスする際に使用します。このエフェクト効果による、低域不足がを防止する際に役立ちます。

**FREQ (フリクエンシー)** は、フィルターのクロスオーバー周波数を設定します。

### MIX - ミックス

エフェクトバランスを調節します。

**WET GAIN (ウェットゲイン)** は、エフェクト効果量を設定します。

**MIX (ミックス)** は、エフェクト効果とソース信号のバランスを設定します。



テンポシンク



**fx**

## グラニューライザー

Falconのグラニューラーオシレーターをエフェクト化したものに相当します。パッド、テクスチャ、アンビエンスを作り出すのに適し、オシレーターではオーディオファイルを粒子化して連結処理をするのに対して、このモジュールでは、グレイン(音の粒子)をオーディオ信号から直接、リアルタイム抽出して処理をします。さまざまな方法で音の分解と再構築をし、サウンドを万華鏡のように形成できます。

### PITCH - ピッチ

エフェクトピッチを**COARSE (コース)**と**FINE (ファイン)**で設定し、**DETUNE SPREAD (ディチューンスプレッド)**でピッチの揺れを調整します。

### GRAINS - グレイン

**DELAY TIME (ディレイタイム)**はエフェクト効果の開始時間を設定します。

**SPREAD (スプレッド)**はグレイン(音粒子)の間隔を調整します。

**PERIOD (ピリオド)**はグレインサイズを定義します。

**DENSITY (デンシティ)**はその密度を調整します。

**DIRECTION (ディレクション)**は、再生方向を設定します。

- FORWARD (フォワード) : 正方向
- BACKWARD (バックワード) : 逆方向
- ALTERNATE (オルタネート) : 正逆交互
- RANDOM (ランダム) : 正逆ランダム

**JITTER (ジッター)**は、グレイン再生に揺れをもたらします。

### MIX - ミックス

エフェクトバランスを調節します。

**MIX (ミックス)**は、エフェクト効果とソース信号のバランスを設定します。

**FEEDBACK (フィードバック)**は、フィードバック量(モジュールの出力から入力に戻す信号の割合)をパーセンテージで設定します。



テンポシンク



**fx**

## フェイザー

Phasor (フェイザー) は、12段バリアブルのフェイズエフェクトで、従来のフェイズエフェクトよりも多様性に富んだ効果を得ることが可能で、視覚的にも扱いやすいエフェクトモジュールです。

### ORDER - オーダー

**NOTCHES (ノッチ)** は、フェイザーの段数 (フィルターのピーク/ノッチの数) を設定します。画面表示は設定に従って反映されます。

### CONTOUR - コントウア

PHASORエフェクトは2つの周波数設定間をLFOで移行をします。ここでは周波数設定とフィードバックに関する設定をします。

**MIN FREQ (ミニマムフリクェンシー)** と **MAX FREQ (マックスフリクェンシー)** は、周波数スイープ効果の帯域 (下限と上限) を設定します。

**FEEDBACK (フィードバック)** は、モジュレーションの出力から入力に戻す (フィードバック) 信号量の割合を設定します。

### LFO - エルエフオー

LFOスピードとLFO波形を設定します。

**SPEED (スピード)** は、モジュレーションの速度をHz (0.01 ~ 10.00) または音符 (テンポシンク時) 単位で調節します。

**LFO SHAPE (LFOシェイプ)** は、LFO波形を設定します。三角波 (TRIANGLE)、サイン波 (SINE)、S&H (サンプル&ホールド)、ランダム (RANDOM) から選ぶことができます。

### MIX - ミックス

エフェクトバランスを調節します。

**SPREAD (スプレッド)** は、エフェクト効果のステレオ広がり感を設定します。

**DEPTH (デプス)** は、エフェクト効果の深さを設定します。





fx

## ロータリー

Rotary (ロータリー) は、1940年代のロータリースピーカーの効果を再現する高いカスタマイズ機能を備えたエフェクトです。マイクと異なるロータースピード設定を含むビンテージスピーカーキャビネットエミュレーションが可能です。ローター停止時の挙動を再現するブレーク効果も装備します。

### CABINET - キャビネット

**MODEL (モデル)** は、キャビネットの種類を選択します。

**DRIVE (ドライブ)** は、オーバードライブの歪み量を調節します。

**GAIN (ゲイン)** は、出力ゲインを設定します。

**SPEED (スピード)** はロータリースピードのモードを設定します：

- **TREMOLO (トレモロ)** : 高速
- **CHORALE (コーラル)** : 低速
- **BRAKE (ブレーク)** : ローター停止

**CHORALE (コーラル)** と **TREMOLO (トレモロ)** は、それぞれのモードの速度を決定します。

**HORN VOL (ホーンボリューム)** は、ホーンの音量を設定します。

**DRUM VOL (ドラムボリューム)** は、ドラム (ウーハー) の音量を設定します。

### MICS - マイク

ROTARYモジュールのマイク設定をおこないます：

**MIC DISTANCE (マイクディスタンス)** は、マイクの設置距離を設定します。

**MIC ANGLE (マイクアングル)** は、キャビネットに対してのマイク設置角度を設定します。

**WIDTH (ウイドレス)** は、2つのマイク間隔 (開口角) を設定します。

**SKEW (スキュー)** は、マイクポジションの非対称率を設定します。

### 歯車アイコン - バックパネル

オプション設定画面を開きます。



fx

ロータリー

## Directivity (指向性) タイプ

メニューには以下の選択肢が用意されています。

- Horn: 反射板を装備したホーンの指向性です。
- Omni: 無指向性、音量変化は発生しません。
- Cardio: 一般的なカーディオイドパターンでホーンがオフ角になった際にキャンセル (音の打ち消し) 効果が発生します。
- SoftCardio: ソフトバージョンのカーディオイドパターンで、オフ角になった際のキャンセル効果が発生しません。
- Unipolar: 双指向性で強い脈打ち効果が特徴です。
- Drum: サブビーム (サイドローブ) の少ないドラムスピーカーの指向性です。
- DrumCardio: 一般的なドラムスピーカーの指向性です。
- DrumCardio2: オフフェイズによるサブビーム (サイドローブ) が強いドラム指向性です。(ホーン設定では選べません。)
- DrumCardio3: 最もオフフェイズサブビーム (サイドローブ) が強いドラム指向性です。(ホーン設定では選べません。)

## SETTINGS - 設定

**DELAY COMPENSATION (ディレイ補正)** は、マイクポジションによるディレイを補正します。

**SPHERICAL DAMPENING (スフィリカルダンピング)** は、距離変化によって発生した反射音のアッテネート量を設定します。

**REFLECTION (リフレクション)** は、スピーカーキャビネット内の反射音の吸収量を設定します。

**ORDER (オーダー)** は、スピーカーキャビネットの初期反射数を決定します。

**Radius (ラディウス)** は、ホーンとドラムスピーカーのサイズを設定します。

## BOX REVERB - ボックスリバーブ

スピーカーキャビネット自体の箱鳴り効果を扱います。

**POWER (パワー)** は、BOX REVERB効果をオン・オフします。

**LEVEL (レベル)** は、箱鳴り効果の量を設定します。

**TYPE (タイプ)** は、スピーカーキャビネットの種類 (構造) を設定します。

## HORN - ホーン

**ACCELERATION TIME (アクセラレーションタイム)** は、ホーンスピーカーの回転加速時間を設定します。

**DECELERATION TIME (デセレーションタイム)** は、ホーンスピーカーの回転減速時間を設定します。

**FILTER (フィルター)** は、ホーンスピーカーの周波数特性を設定します。

**DIRECTIVITY (ディレクティビティ)** は、ホーンスピーカーサウンドの指向性を設定します。

## DRUM - ドラム

**ACCELERATION TIME (アクセラレーションタイム)** は、ドラムスピーカーの回転加速時間を設定します。

**DECELERATION TIME (デセレーションタイム)** は、ドラムスピーカーの回転減速時間を設定します。

**FILTER (フィルター)** は、ドラムスピーカーの周波数特性を設定します。

**DIRECTIVITY (ディレクティビティ)** は、ドラムスピーカーサウンドの指向性を設定します。





fx

トーラス

Thorus (トーラス) は、バリエブル8ボイスのコーラスエフェクトです。クリアな効果と有用なカラーコントロールを装備します。

### CHORUS - コーラス

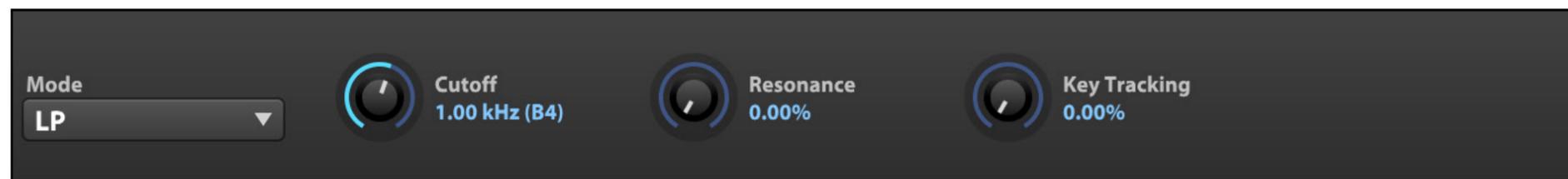
**VOICES (ボイス)** は、コーラスのボイス数 (2~8) を設定します。**SPEED (スピード)** は、コーラスモジュレーションの速度 (0.1~1.0Hz) を設定します。**DEPTH (デプス)** は、コーラスの深さ (1~40Hz) を設定します。**MODE (モード)** は、コーラス効果の広がり (Standard/Wide) を設定します。

### COLOR - カラー

**CROSSOVER (クロスオーバー)** は、低域と高域のクロスオーバーポイントを設定します。**LOW GAIN (ローゲイン)** は、低域の量の調節に使用します。**EDGE (エッジ)** は、高域のフィードバック量を調節します。**TONE (トーン)** は、高域に作用するローパスフィルターのカットオフ周波数の設定に使用します。

### OUTPUT - アウトプット

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



fx

## アナログフィルター

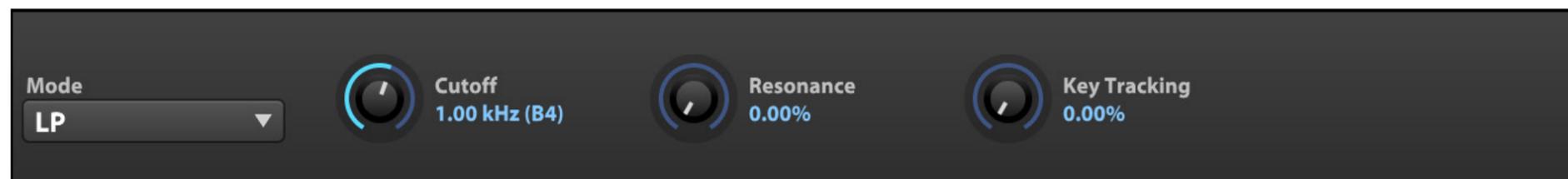
Analog Filter(アナログフィルター)は、米国製のアナログシンセサイザーの特徴的なフィルターセクションを再現したマルチモードフィルターです。

**MODE (モード)**は、フィルターモード:ローパス(LP)、ハイパス(HP)、バンドパス(BP)を選択します。

**CUTOFF (カットオフ)**は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数(HZ)とノート番号が表示されます。例:2KHZ (B5)

**RESONANCE (レゾナンス)**は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

**KEY TRACKING (キートラッキング)**は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。



fx

## バイクアッドフィルター

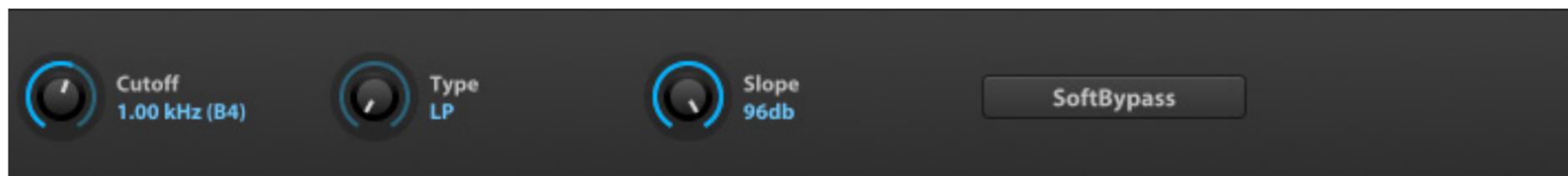
Biquad Filter (バイクアッドフィルター) は、サウンド補正から積極的なフィルター効果まで、様々な用途に適した、万能型のクラシックマルチモードフィルターです。

**MODE (モード)** は、フィルターモード: ローパス (LP)、ハイパス (HP)、バンドパス (BP)、ノッチ (NOTCH) を選択します。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (HZ) とノート番号が表示されます。  
例: 2KHZ (B5)

**RESONANCE (レゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。



fx

## ブリックウォールフィルター

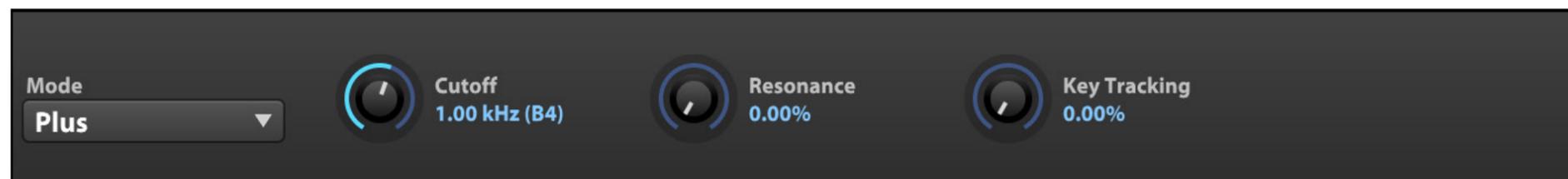
Brickwall Filter (ブリックウォールフィルター) は、24dBから96dB/oct まで、急激なカーブを設定できるハイ/ローパスフィルターです。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (HZ) とノート番号が表示されます。  
例: 2KHZ (B5)

**TYPE (タイプ)** は、フィルターモード: ローパス (LP)、ハイパス (HP)、バンドパス (BP) を選択します。

**SLOPE (スロープ)** は、カットオフ周波数からのフィルターの鋭さ (1オクターブごとのアッテネート量=DB) を設定します。

**SOFT BYPASS (ソフトバイパス)** は、エフェクト回路内のバイパス機能を用いたスイッチです。このフィルターはカーブが急激であるため、再生中にモジュールのバイパススイッチ操作で、不要なスイッチノイズが発生する場合があります。その際、このスイッチを使用することで、スイッチ操作によるノイズを防ぐことができます。



fx

## コムフィルター

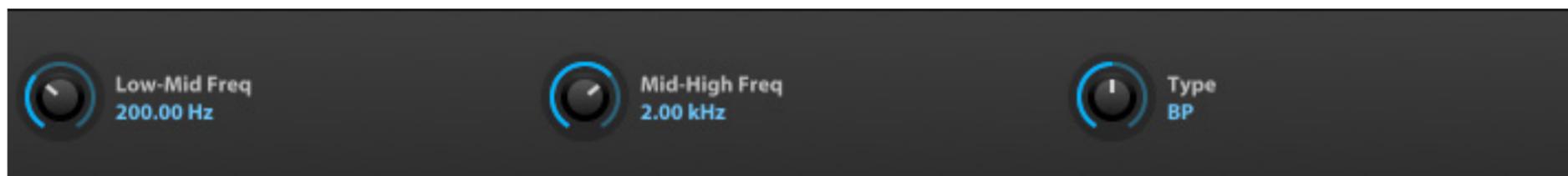
Comb Filter(コムフィルター)は伝統的な、くし形フィルターユニットです。フィルターの正相と逆相設定ができます。

**MODE (モード)** は、コムフィルターのモード: PLUS (周波数が通過) と MINUS (周波数のアッテネート) を選択します。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (HZ) とノート番号が表示されます。例: 2KHZ (B5)

**RESONANCE (レゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。



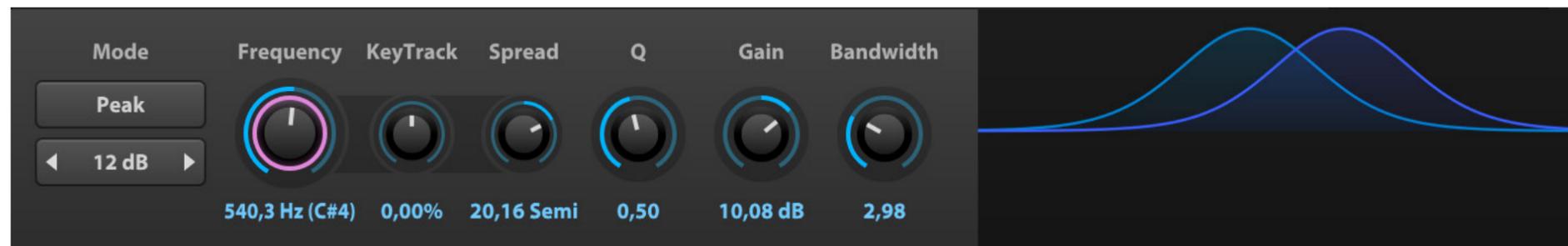
fx

## クロスオーバーフィルター

Crossover Filter(クロスオーバーフィルター)は、低中域と中高域のクロスオーバー周波数設定を持つ、マルチバンドフィルターです。EffectRackで、マルチバンドプロセッサーを作成する際の帯域を制限するユニットとして有用です。

**LOW-MID FREQ(ロー・ミッドフリクエンシー)**と**MID-HIGH FREQ(ミッド・ハイフリクエンシー)**は、低音域と中音域、中音域と高音域のそれぞれのクロスオーバー周波数を設定します。これらのノブは、フィルターモードと連動して、設定することが可能です。バンドパスフィルターを設定した場合、この2つのパラメーターでバンド幅の下限と上限を設定します。

**TYPE(タイプ)**は、フィルターモード:ローパス(LP)、ハイパス(HP)、バンドパス(BP)を選択します。



fx

## デジタルフィルター

Digital Filter (デジタルフィルター) は、6 から96dB/octまでの鋭さをカバーした広範囲マルチモードフィルターです。キートラック機能も装備します。

**MODE (モード)** は、フィルターの動作モードとフィルター帯域の鋭さを設定します。上のボタンはクリックをすることで、動作モード: Low Pass (ローパス)、High Pass (ハイパス)、Band Pass (バンドパス)、Notch (ノッチ)、Low Shelf (ローシェルフ)、High Shelf (ハイシェルフ) または Peak (ピーク) の切替えをします。下のボタンは両端のクリックで、フィルターの鋭さ: 6、12、18、24、36、48、72 と 96dB/oct を設定します。

**FREQUENCY (フリクェンシー)** は、モード設定に従ったフィルターのカットオフまたは中心周波数を設定します。

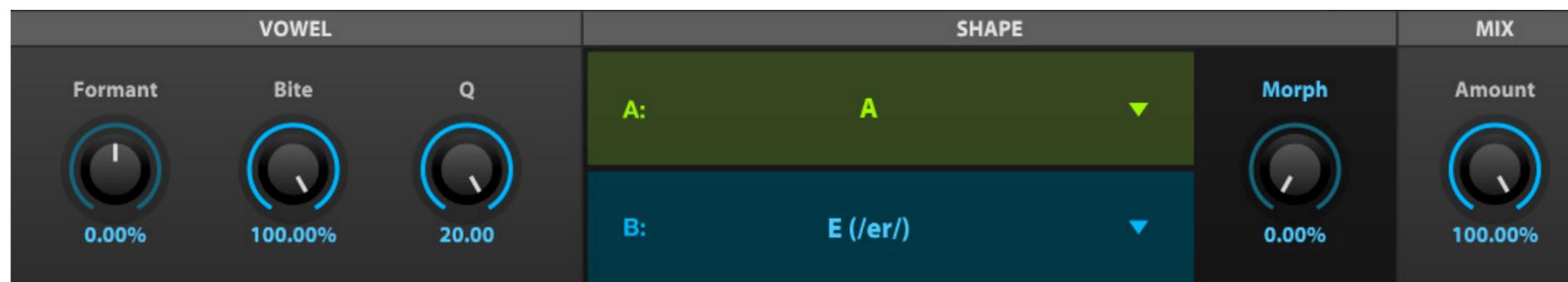
**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。

**SPREAD (スプレッド)** は、エフェクト効果のステレオ広がり感を設定します。

**Q (キュー)** は、フィルターレゾナンスを操作します。

**GAIN (ゲイン)** は、フィルターレベルをdB単位で設定します。

**BANDWIDTH (バンドワイズ)** は、フィルター帯域幅の調節を使用します。



fx

## フォルマントクラッシャー

Formant Crusher (フォルマントクラッシャー) は、フォルマントフィルター処理によるスクリーミングローファイサウンドが特徴のエフェクトです。レゾナントフィルターとビットクラッシャーの組合せによるボーカルフォルマント効果は、トーキングベースに最適です!

### VOWEL - バウエル

**FORMANT (フォルマント)** は、フォルマント周波数を調節します。

**BITE (バイト)** は、フォルマント周波数の強調度を調節します。

**Q (キュー)** は、フィルターの帯域幅を設定します。

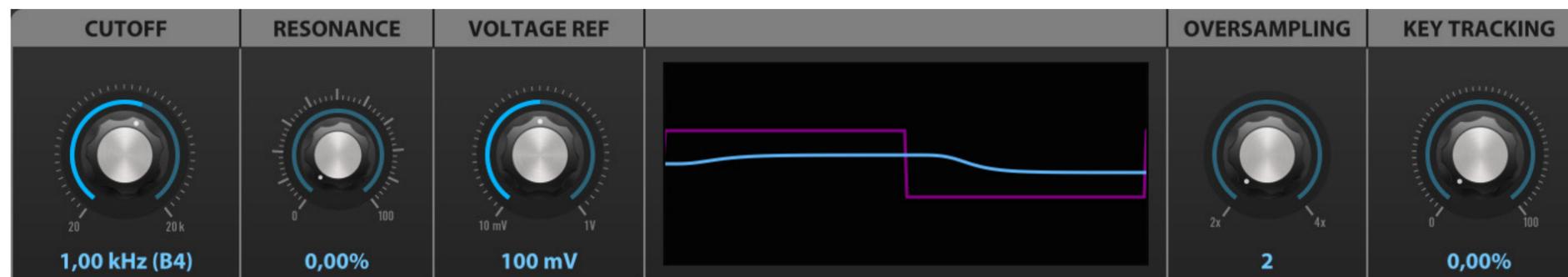
### SHAPE - シェイプ

AとB、2つの**フィルターシェイプ**は、クリックしたメニューから母音フィルターの種類を選択します。

**MORPH (モーフィング)** は、2つの母音フィルターのブレンド量を調節します。

### MIX - ミックス

**AMOUNT (アmount)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



fx

ラダー

定番の東海岸生まれのローパスフィルターサウンドを再現したもので、滑らかなトーンから鋭いスイープまでが可能  
です。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (HZ) とノート番号が表示されます。  
例: 2KHZ (B5)

**RESONANCE (レゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

**VOLTAGE REF (リファレンスボルテージ)** は、フィルターの基準電圧を設定します。

**OVERSAMPLING (オーバーサンプリング)** : 内部処理像度の倍算による高品位の詳細処理をおこないます。

**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。



fx

## ローパス 12

Lowpass 12 (ローパス12) は、レゾナンスコントロールを装備した、2ポール (=12dB/oct) のクラシックローパスフィルターです。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (HZ) とノート番号が表示されます。  
例: 2KHZ (B5)

**RESONANCE (レゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。



fx

## ローパス 24

Lowpass 24 (ローパス24) は、レゾナンスコントロールを装備した、4ポール (=24dB/oct) のローパスフィルターユニットです。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (HZ) とノート番号が表示されます。  
例: 2KHZ (B5)

**RESONANCE (レゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。



fx

## ワンポール

One Pole (ワンポール) は、キートラッキングパラメーターを装備した、6dB/octのロー/ハイパスフィルターです。Falconに装備されているフィルターユニットの中で、最もCPU負荷が低いフィルターです。

**MODE (モード)** は、フィルターモード: ローパス (LP)、ハイパス (HP) を選択します。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (HZ) とノート番号が表示されます。  
例: 2KHZ (B5)

**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。



テンポシンク



**fx**

## フェイザーフィルター

Phasor (フェイザー) エフェクトのマニュアルバージョンで、LFOを装備しないため、フェイズシフト効果ではなく、フェイズフィルター効果を適用するエフェクトです。

### ORDER - オーダー

**NOTCHES (ノッチ)** は、フェイザーの段数 (フィルターピーク/ノッチの数) を設定します。画面表示は設定に従って反映されます。

### CONTOUR - コントウア

**FREQ (フリクェンシー)** は、フィルター周波数を設定します。

**FEEDBACK (フィードバック)** は、フィルターの出力から入力に戻す (フィードバック) 信号量の割合を設定します。

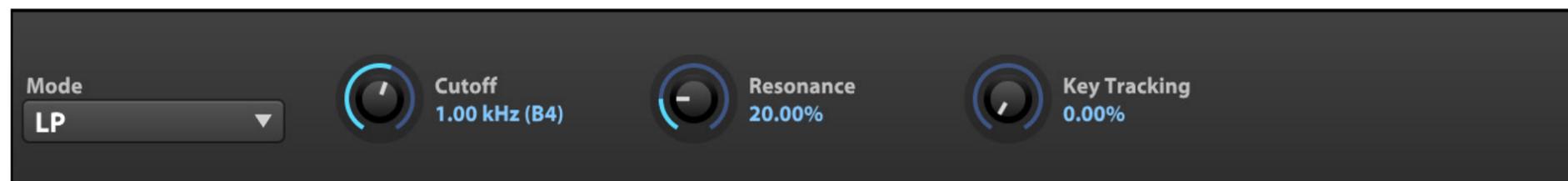
**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。

### MIX - ミックス

エフェクトバランスを調節します。

**SPREAD (スプレッド)** は、エフェクト効果のステレオ広がり感を設定します。

**DEPTH (デプス)** は、エフェクト効果の深さを設定します。



**fx**

## レズフィルター

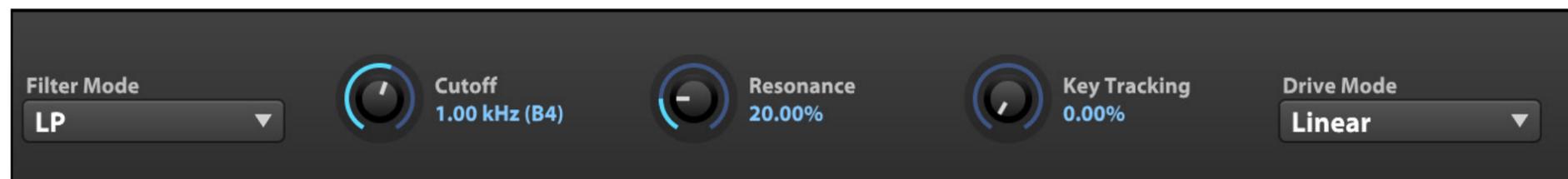
Rez Filter (レズフィルター)、特徴的なフィルターで著名な日本製のアナログシンセサイザーのフィルター部を再現したフィルターモジュールです。

**MODE (モード)** は、フィルターモード: ローパス (LP)、ハイパス (HP)、バンドパス (BP) を選択します。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (HZ) とノート番号が表示されます。  
例: 2KHZ (B5)

**RESONANCE (レゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。



fx

## ステートバリアブルフィルター

SVF (ステートバリアブルフィルター) は、ZDF (ゼロディレイフィードバック) タイプ、12dB/oct 仕様のマルチモード (LP/HP/BP/PEAK/NOTCH) フィルターで、サチュレーターを装備します。

**FILTER MODE (モード)** は、フィルターモード: ローパス (LP)、ハイパス (HP)、バンドパス (BP)、ピーク (PEAK)、ノッチ (NOTCH) を選択します。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (HZ) とノート番号が表示されます。例: 2KHZ (B5)

**RESONANCE (レゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。

**DRIVE MODE (ドライブモード)** は、オーバードライブの動作モード: リニア (LINEAR) またはソフト (SOFT) を設定します。



fx

## サイレンキーフィルター

Sallen-Key Filter (サイレンキーフィルター) は、二次シングルオペアンプの回路モデリングによる非対称クリッピングと電源供給制御を備えたノンリニアのサイレンキーローパスフィルターです。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (HZ) とノート番号が表示されます。  
例: 2KHZ (B5)

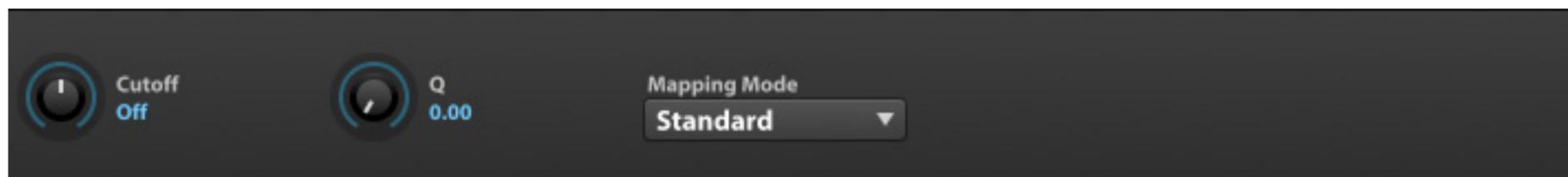
**RESONANCE (レゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。

**SYMMETRY (シンメトリー)** は、2つのダイオードによるサチュレーションバランスを調節し、非対称クリッピング効果を生み出します。

**RANGE (レンジ)** は、ダイオードサチュレーションの深さを調節します。

**OUTPUT (アウトプット)** は、出力ゲインを設定します。



fx

## UVI フィルター

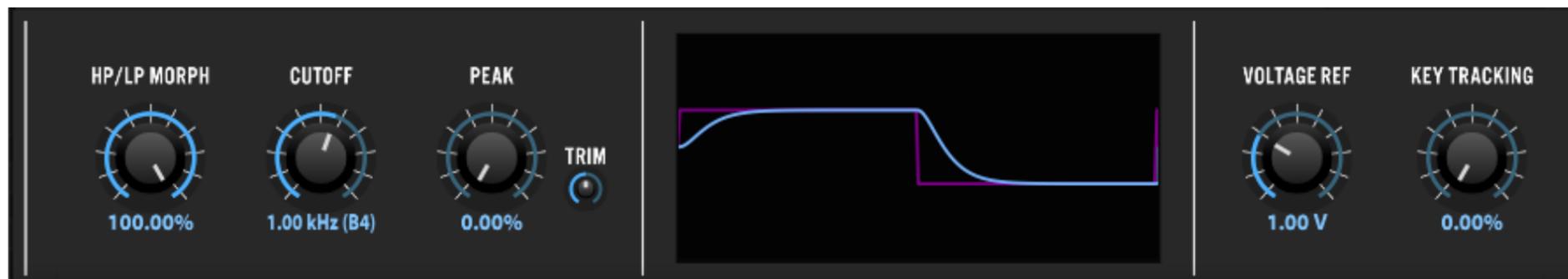
UVI Filter (UVIフィルター) は、スタンダードとレガシーモードを装備したデュアルモードフィルターです。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数の調節と動作モードを設定します。センターポジションではフィルターオフ、右方向ではハイパスフィルター、左方向ではローパスフィルターとして動作します。

**Q (キュー)** は、フィルターシェイプを設定します。

**MAPPING MODE (マッピングモード)** は、フィルターの動作特性を設定します。通常はスタンダード (STANDARD)、古いバージョンのMACHFIVEやUVI WORKSTATIONで保存したプリセットはレガシー (LEGACY) モードを使用します。





fx

VFC-20

MS-20のVCF (rev.2) を再現したフィルターで、ハイパスとローパスのモーフィングに対応したシングルバージョン仕様です。

**HP/LP MORPH (HP/LPモーフィング)** は、ローパス (LP = 100%) とハイパス (HP = 0%) フィルターのモーフィング(ブレンド)を設定します。

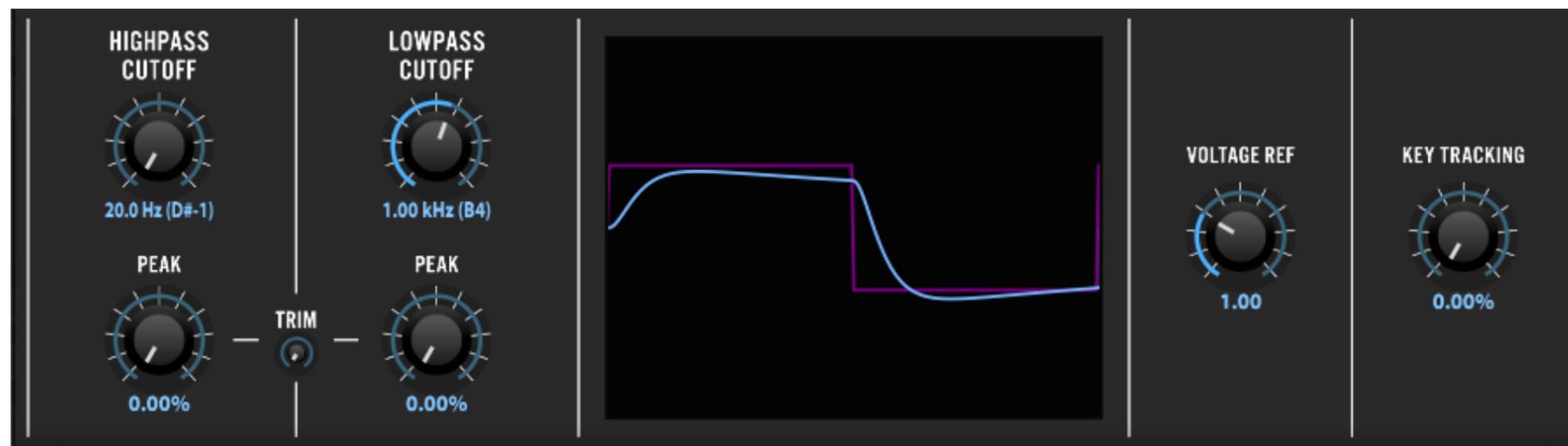
**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を設定します。

**PEAK (ピーク)** は、フィルターレゾナンスを設定します。

**TRIM (トリム)** は、レゾナンスシェイプの調節をします。

**VOLTAGE REF (リファレンスボルテージ)** は、フィルターの基準電圧を設定します。

**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。



fx

## VCF-20 DUAL

MS-20のVCF (rev.2) を再現したフィルターで、ハイパスとローパスが独立したデュアルバージョン仕様です。

### HIGHPASS (ハイパスフィルター)

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を設定します。

**PEAK (ピーク)** は、フィルターレゾナンスを設定します。

### LOWPASS (ローパスフィルター)

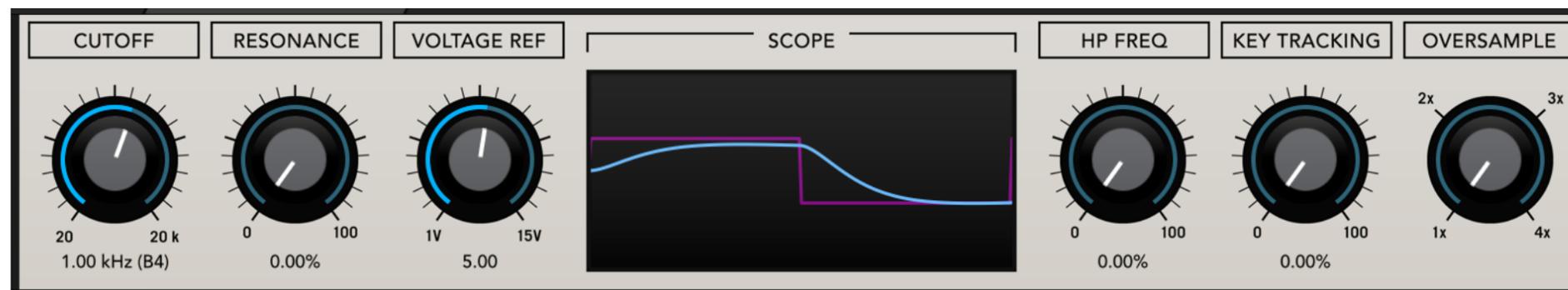
**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を設定します。

**PEAK (ピーク)** は、フィルターレゾナンスを設定します。

**TRIM (トリム)** は、レゾナンスシェイプの調節をします。

**VOLTAGE REF (リファレンスボルテージ)** は、フィルターの基準電圧を設定します。

**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。



fx

## VCF-4023

OTAサチュレーションと自己発振するARP 4023 VCF回路 (ARP Odyssey rev1に装備) をバーチャルアナログエミュレーションです。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を設定します。

**RESONANCE (レゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

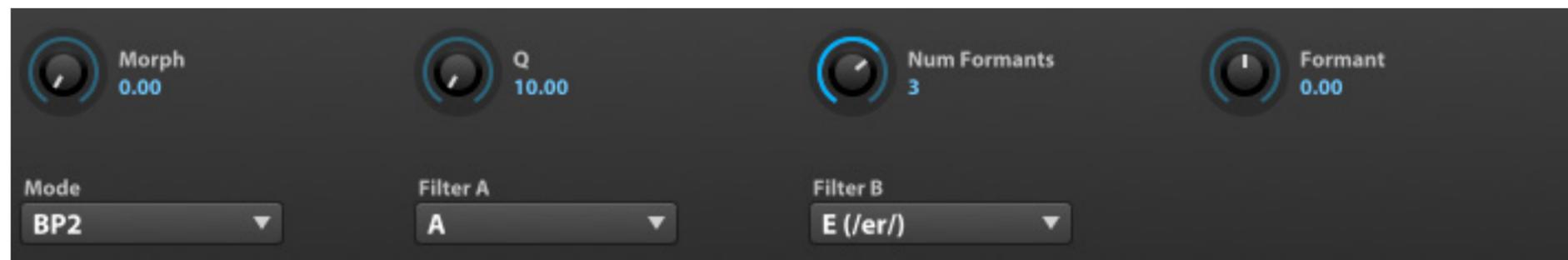
**VOLTAGE REF (リファレンスボルテージ)** は、フィルターの基準電圧を設定します。

**SCOPE (スコープ)** は、入力 (ピンク線の矩形波) に対する、パラメーター操作をした際の結果 (青線) を示します。

**HP FREQ (ハイパスフリクエンシー)** は、出力に適用するハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。

**OVERSAMPLE (オーバーサンプリング)** : 内部処理分解能による高品位 (二倍、三倍、四倍) の詳細処理をおこないます。



fx

## バウエルフィルター

Vowel Filter (バウエルフィルター) は、母音フィルターによるトークボックス効果を生み出すフィルターエフェクトです。クラシクトークボックスエフェクトのデュアルフィルターバージョンです。

**MODE (モード)** は、フィルターモード: ローパス (LP2)、ハイパス (HP2)、バンドパス (BP2) を選択します。

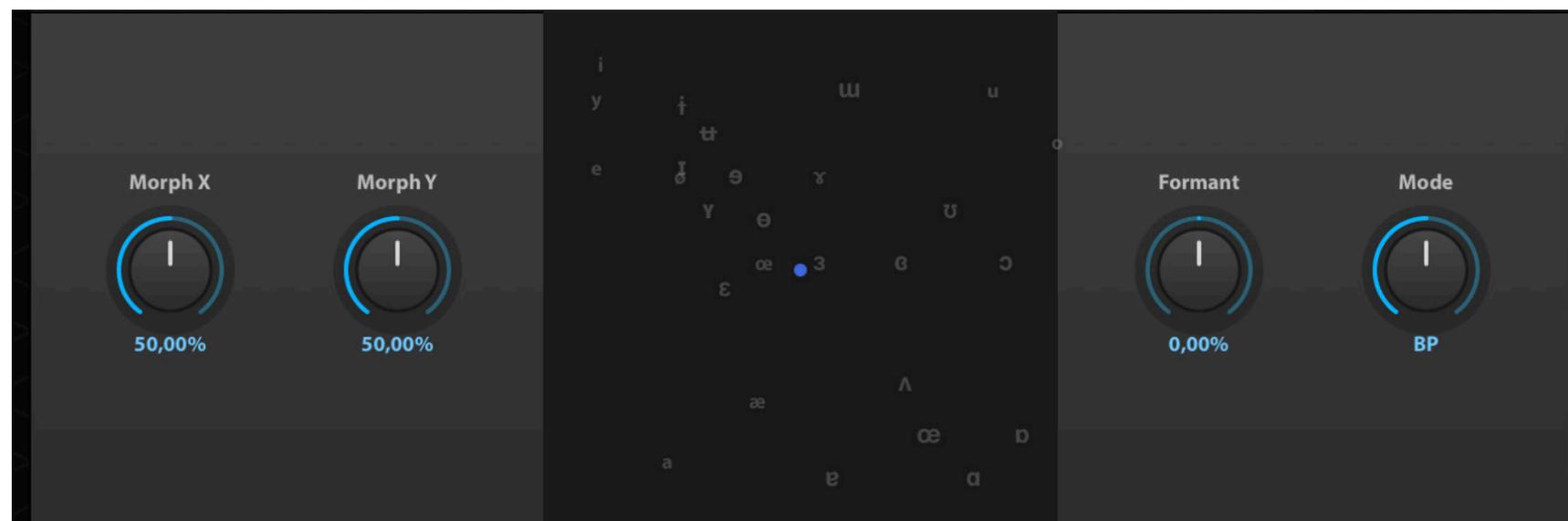
**FILTER A (フィルター-A)** と **FILTER B (フィルター-B)** \*はそれぞれ、母音フィルターのモードを設定します。

**MORPH (モーフィング)** は、AとBの2つのフィルターブレンド量を調節します。

**Q (キュー)** は、フィルターシェイプを設定します。

**NUM FORMANTS (ナムフォルマント)** は、フォルマント数を設定します。

**FORMANT (フォルマント)** コントロールは、フォルマント周波数の調節に使用します。



fx

## バウエルズ

サウンドに人声的なニュアンスを与えます。このフォルマントフィルターは、高精度のレゾナントフィルターを用いて母音の形状を模倣し、母音間を滑らかにブレンドすることで、ボーカルのような質感や表情豊かなエフェクトを生み出します。

**MORPH X (モーフX)**と**MORPH Y (モーフY)**、または中央ディスプレイのポイントのドラッグで、母音フィルターのモードを設定します。

**FORMANT (フォルマント)**コントロールは、フォルマント周波数の調節に使用します。

**MODE (モード)**で、フィルターモード:ローパス(LP)、バンドパス(BP)、ハイパス(HP)の選択をします。



fx

## ワウワウ

WahWah (ワウワウ) は、様々なクラシックワウペダルの特性を持つ、ワウフィルターエフェクトです。Wahパラメーターの操作で、ペダルワウ効果を演出できます。

**WAH (ワウ)** は、フィルター周波数を設定します。このパラメーターは通常、ペダルやその他のMIDIコントローラ、あるいはLFO、エンベロープなどでコントロールします。

**DRIVE (ドライブ)** は、オーバードライブの歪量の追加に使用します。

**MODEL (モデル)** は、ワウペダルの種類を設定します。このメニューには一般的なワウペダルを再現したモデルが用意されています。

**MASTER (マスター)** は、出力ゲインの調節をします。



fx

## エクスペンダーフィルター

Xpander Filter (エクスペンダーフィルター) は、37の特性を装備し、サチュレーションとオーバーサンプリングを内蔵したマルチモードバリエーション/4段ラダーフィルターです。

### MODE - モード

ここでは全部で、37種類のフィルターを選択できます。プルダウンメニュー (▼)、あるいは左右のカーソルボタンで設定をします。

フィルターの種類は以下に分類されます：

- **LP**:ローパスフィルター
- **HP**:ハイパスフィルター
- **BP**:バンドパスフィルター
- **AP**:オールパスフィルター
- **PK**:ピークフィルター
- **T**:ツイン (デュアル) フィルター

フィルター名の数字はポール数 (鋭さ) をあらわし、値が、大きいほど、フィルターは鋭くなります。例えば、LP1は、フィルターの鋭さが6dB/oct (1オクターブにつき、6dBアッテネート) であることをあらわします。

### FILTER - フィルター

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (HZ) とノート番号が表示されます。例: 2KHZ (B5)

**RESONANCE (レゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

**THICKNESS (シックネス)** は、低域に作用し、主にフィルター操作時のDCゲインの損失補正に使用します。

**KEY TRACKING (キートラッキング)** は、カットオフ周波数と演奏されたノートの連動 (比率) を設定します。

**ALGORITHM (アルゴリズム)** は、フィルターの処理モードを決定します：

- **MODE I**: Qが一定のビンテージタイプモードです。
- **MODE II**: 遅延なしのモダンモードです。

**2X (オーバーサンプリング)** : 内部処理分解能による高品位の詳細処理をおこないます。

### OVERDRIVE - オーバードライブ

**TYPE (タイプ)** は、オーバードライブの種類: SOFT SAT (ソフトサチュレーション)、HARD CLIP (ハードクリップ)、LINEAR (リニア) を設定します。

**AMOUNT (アマウント)** は、オーバードライブの歪量を設定します。





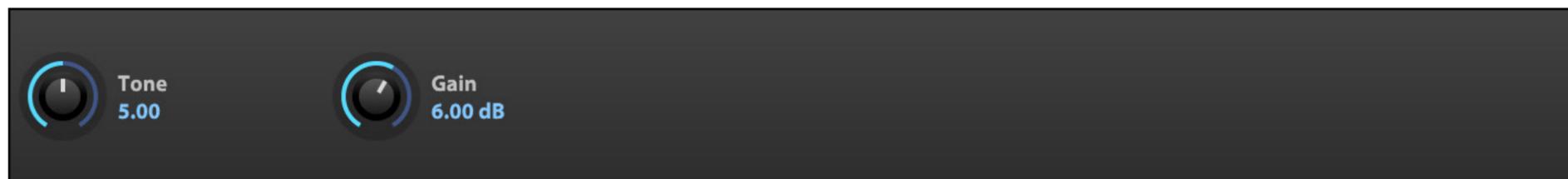
fx

## 3バンドシェルフ

3 Band Shelf (3バンドシェルフ) は、ベース (Low) とトレブル (High) がシェルフビン  
グ、ミドル (Mid) がベルカーブの3バンド  
EQです。

**LOW/MID FREQ (ロー/ミッドフリクェンシー)**と**MID/HIGH FREQ (ミッド/ハイフリクェンシー)**は、それぞれのバンド間のクロスオーバー周波数を設定します。中域の調節幅に使用したり、高低域のEQポイントの設定に用いたりします。

**GAIN (ゲイン)** コントロールは、それぞれの帯域のブースト/カットに使用します。



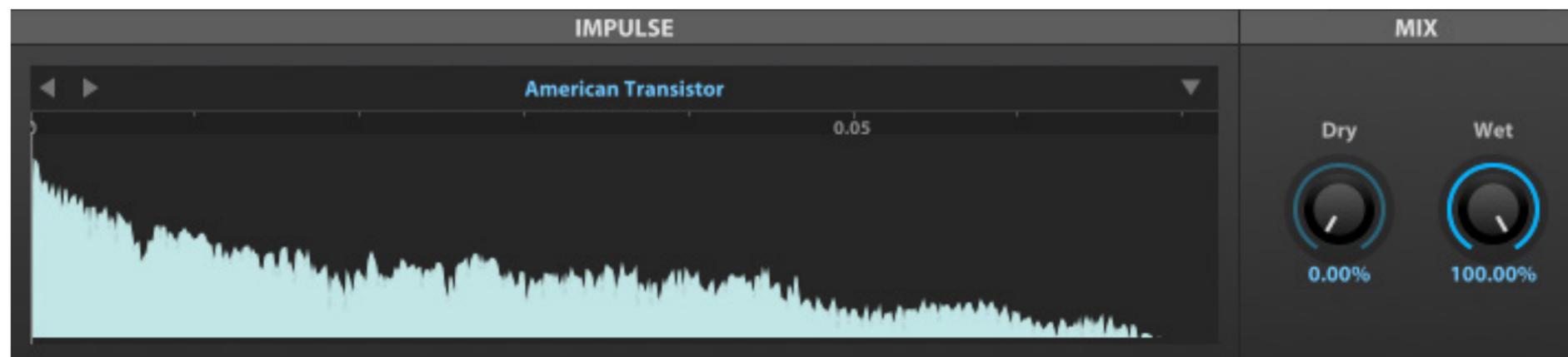
fx

## ビッグパイトーン

Big Pi Tone (ビッグパイトーン) は、有名なギター用のファズペダルのトーン回路を再現したエフェクトモジュールです。

**TONE (トーン)** は、ハイパスとローパスフィルターのブレンド量を設定します。0に設定した場合、ローパスフィルターとなり、10.0に設定した場合、ハイパスフィルターになります。中間値は2つのフィルターによる中域のノッチ効果を生み出します。

**GAIN (ゲイン)** は、エフェクト出力レベルの調整に使用します。



fx

## コンボルバー

Convolver (コンボルバー) は、IR (インパルスレスポンス) の周波数特性を利用したシンプルなコンボリューションプロセッサです。このモジュールは、スピーカーキャビネットやデバイス、特定のEQ特性を再現する際に有用です。

リバーブ効果を必要な場合は、IReverb [巻末付録 A > エフェクト > リバーブ > IREVERB]

### IMPULSE - インパルス

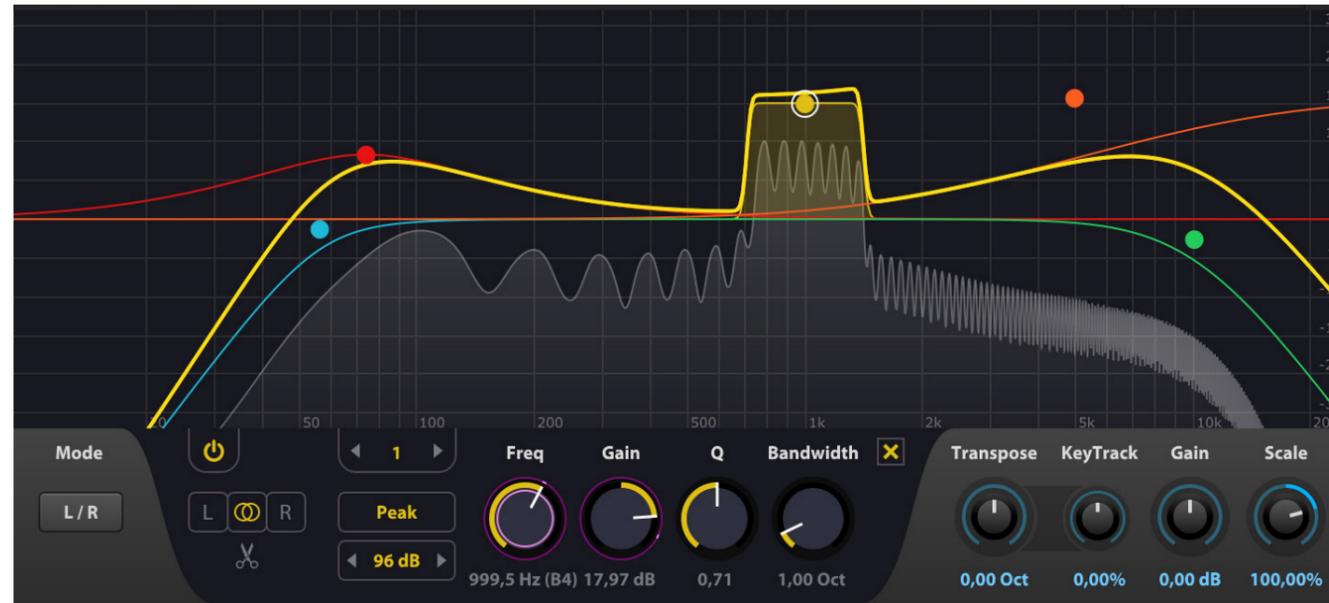
**IMPULSE RESPONSE (インパルスレスポンス)** は、選択されたプリセットのサンプル波形を表示します。また、この箇所にお好みのサンプルファイルをドラッグ&ドロップしてIRとして利用することができます。

### MIX - ミックス

**DRY (ドライ)** と **WET (ウェット)** は、入力信号の原音=ドライとエフェクト音=ウェットの出力ボリュームを設定します。

### インパルスファイル

読み込んだIRは、メニューを使用して保存できます。**SAVE IMPULSE (セーブインパルス)** あるいは **SAVE IMPULSE AS (セーブインパルスアズ)** コマンドで、インパルスを現在のファイルに上書き保存、または新しいファイルとして保存します。



fx

## デジタルEQ

Digital EQ (デジタル EQ) は、最大16バンドのパラメトリックEQです。様々なフィルターシェイプ、L/RとM/Sモード、スペクトラム表示、トランスポーズとキートラッキングの万能仕様です。

**MODE(モード)**は、EQの動作モード:L/RまたはM/Sの切替えをします。

各バンドは以下のパラメーターが用意されています:

- **オン・オフ**スイッチ (電源アイコン)
- **EQバンド選択**スイッチ:操作対象のバンドの選択をします。
- **エディットモード**スイッチ:操作対象のチャンネル;LまたはRのみ、あるいはステレオリンク操作を設定します。
- **EQモード**:対象バンドのモード;ローパス、ハイパス、バンドパス、ノッチ、ローシェルフ、ハイシェルフまたはピークを選択します。
- **ブースト/カット範囲**:対象のEQバンドのブーストカット範囲を設定します。
- **FREQ(フリクエンス)**:対象のEQバンドの中心周波数を設定します。
- **GAIN(ゲイン)**:対象のEQバンドのブーストカットをします。
- **Q(キュー)**:対象のEQバンドのレゾナンスを設定します。
- **BANDWIDTH(バンドワイズ)**:対象のEQバンドの帯域幅を設定します。

右側のパラメーターはグローバル設定で、EQ全体に作用します:

**TRANSPOSE(トランスポーズ)**は、全EQバンドの帯域シフトに使用します。

**KEY TRACKING(キートラッキング)**は、演奏ノートに比例したカットオフ周波数の適用割合を設定します。

**GAIN(ゲイン)**は、EQ全体の音量調節をします。

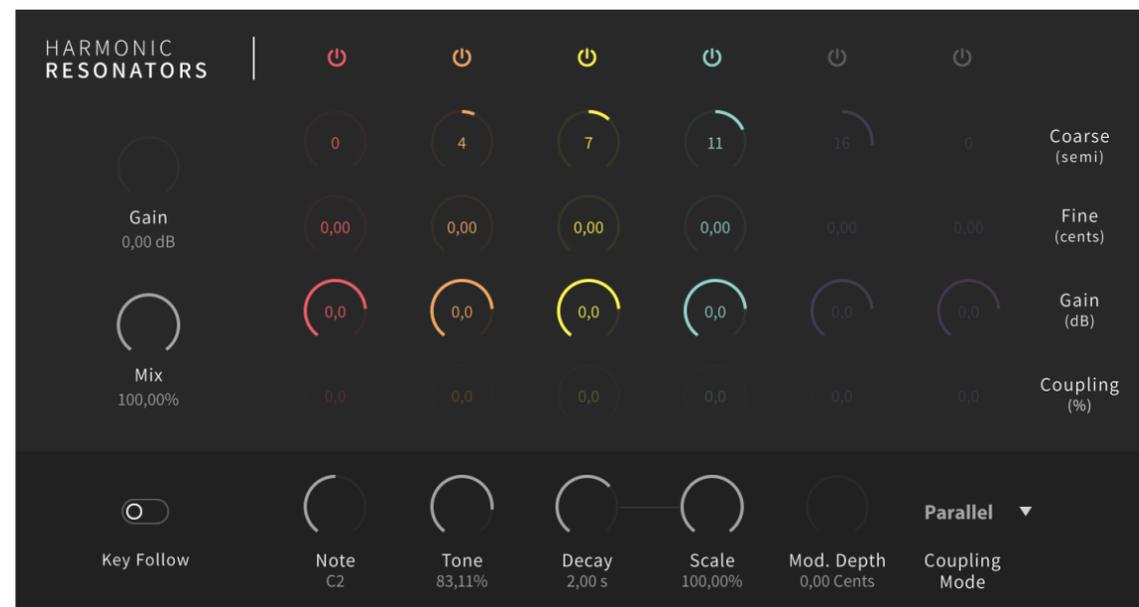
**SCALE(スケール)**は、EQ全体の適用量を操作します。

EQ操作は、グラフィック表示の画面でもおこなうことができます:

- EQバンドのポイントをクリックすることで、帯域が表示され、左右ドラッグで周波数、上下ドラッグでブースト/カットの設定がおこなえます。
- 帯域表示の境界線の左右ドラッグでQの設定がおこなえます。
- ポイントの右クリックで、EQバンドのオン・オフをします。
- ポイントのダブルクリックでデフォルト値に設定(リセット)します。
- 画面上の設定操作中、画面の左上に設定値:ゲイン、周波数、Qがリアルタイムに表示されます。

モジュールの下端、左右のサイドバーとの境界線をドラッグすることで、グラフィック画面の大きさを変更することができます。





fx

## ハーモニックレゾネーター

レゾネーターバンクのエフェクトバージョンで、チャンネルごとのピッチ調整、ゲイン、カップリングを装備し、キーフォローなどにも対応します。

**GAIN (ゲイン)** はエフェクト全体の出力レベルを設定し、**MIX (ミック)** はレゾネーター効果のバランスを調整します。

各バンドは以下のパラメーターが用意されています：

レゾネーターバンド個々に以下のパラメーターが備えられています：

- On/Off (電源アイコン)：バンドのオンとオフ(バイパス)を切り替えます。
- Coarse (コース)：バンドピッチ(フィルター周波数)を半音単位で設定します。
- Fine (ファイン)：バンドピッチ(フィルター周波数)をセント単位で微調整します。
- Gain (ゲイン)：バンドレベルの調整をします。
- Coupling (カップリング)：バンド同士の相互作用量を設定します。(ReflectとRotCircモード時のみ有効)

**KEY FOLLOW (キーフォロー)** は、演奏ノートの追従を有効にします。

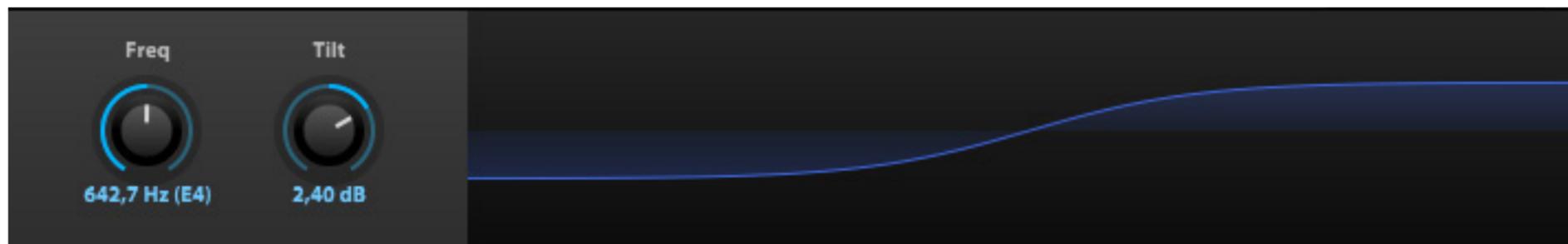
**TONE (トーン)** は、各バンドの高域の減衰を調整します。

**DECAY (ディケイ)** は全バンドのフィルターディケイを設定し、**SCALE** は周波数に応じたディケイのスケール量を制御します(0% = スケールなし、100% = 周波数が高いほどディケイが短くなります)。

**MOD DEPTH (モジュレーションデプス)** はフィルターモジュレーションの深さを設定します。

**COUPLING MODE (カップリングモード)** は以下からメニュー選択します：

- Parallel (パラレル)：各バンドを並列(そして個別に)適用します。
- Reflect (リフレクト)：各バンドの荷重エネルギーの合計が、他の全バンドにフィードバックされます。
- RotCirc (ルートサークル)：各バンドから次バンドにわずかなエネルギーを循環させます。



fx

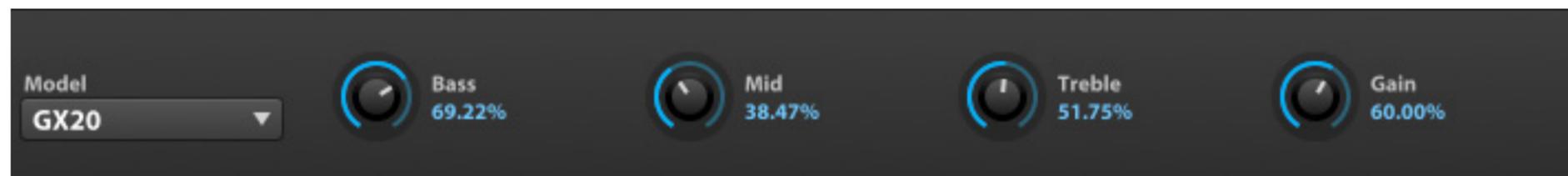
## ティルト

Tilt (ティルト) は、ハイとローの2つのシェルフバンドのイコライザーを同時に操作するトーンコントロールモジュールです。

**TILT (ティルト)** は、2つのイコライザーゲインを同時に操作します。負数値に設定した場合、低域のブーストと高域のカットをおこないます。整数値に設定した場合、その逆の高域のブーストと低域のカットをします。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (HZ) とノート番号が表示されます。

**例: 2kHz (B5)**



**fx**

## トーンスタック

Tone Stack (トーンスタック) は、多くの著名アンプのトーンコントロールを再現するモジュールです。

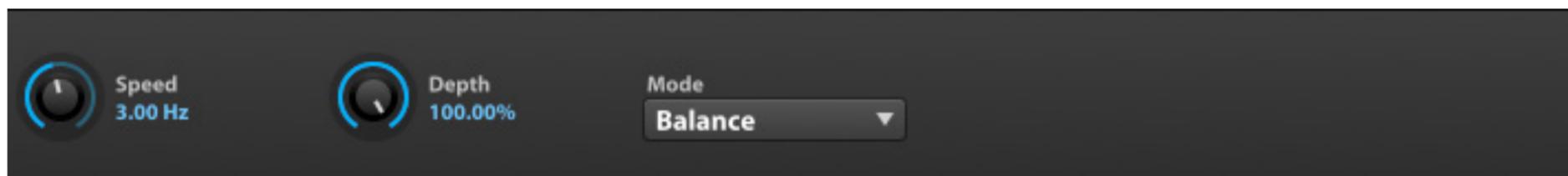
**MODEL (モデル)** は、アンプヘッドのモデルを設定します。

**BASS (ベース)、MID (ミッド)、TREBLE (トレブル)** は、3バンドEQで、選択されたアンプモデルに従ったEQ特性を持ちます。

**GAIN (ゲイン)** は、モジュールの出力ゲインを入力に対しての比率で設定します。



 テンポシンク



**fx**

## オートパン

Autopan (オートパン) は、LFOによるステレオパンニング効果を生み出すエフェクトです。

**SPEED (スピード)** は、オートパン効果の速度をHZまたは音符(テンポシンクオン時)単位で設定します。

**DEPTH (デプス)** は、オートパン効果の深さ(広さ)を設定します。100%に設定した場合、パンニング効果は、左右完全に振れます。

**MODE (モード)** は、パンニングの動作(PAN LAW/パンロー)を設定します。



**VOLUME (ボリューム)** は、ボリュームのブースト/カット量=+12DB から -∞ を設定します。

**fx**

ゲイン

Gain (ゲイン) は、シンプルなボリューム調節モジュールです。



in \ out	L	R	C	LFE	Ls	Rs
L	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
R	0.00	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00
C	0.00	0.00	1.00	0.00	0.00	0.00
LFE	0.00	0.00	0.00	1.00	0.00	0.00
Ls	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00	0.00
Rs	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00



## ゲインマトリックス

Gain Matrix (ゲインマトリックス) は、入力チャンネルに対しての出力チャンネルへの出力と位相を個々に設定するモジュールです。

チャンネルの左右入れ替え、逆相出力などに使用します。MS > ステレオ変換など、一般的な設定をファクトリープリセットとして用意しています。

**INPUT (入力)** チャンネルは、左端の縦軸、**OUTPUT (出力)** チャンネルは、横軸に表示されます。この縦と横のマトリックスによって、入力信号を出力音量と位相をマウスドラッグまたはダブルクリックで設定します：

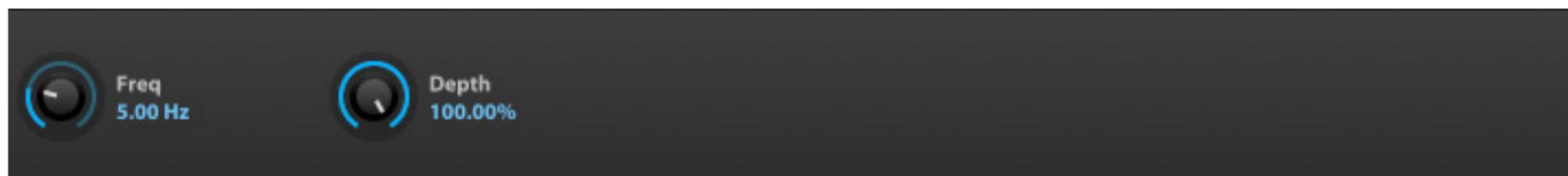
- 設定値=1.00: 指定したチャンネルに正相で出力します。
- 設定値=0.00: 指定したチャンネルに信号は送られません。
- 設定値=-1.00: 指定したチャンネルに逆相で出力します。

GAIN MATRIXは、マルチチャンネル: Quad、5.1、7.1などのフォーマットに対応します。Falconがマルチチャンネルモードで動作している場合、そのチャンネルに適したマトリックスが表示・設定できます。





 テンポシンク



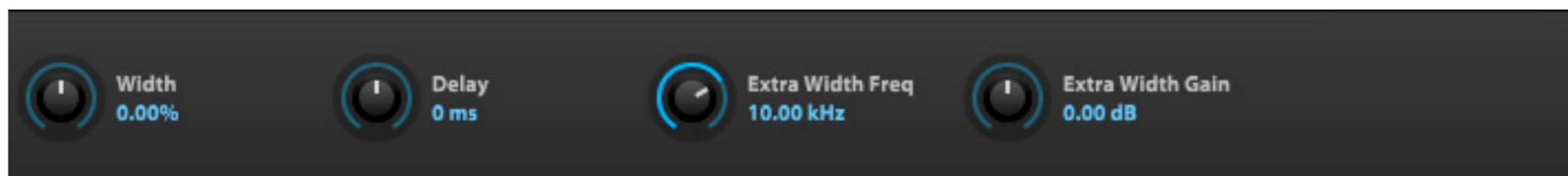
**fx**

## トレモロ

Tremolo (トレモロ) は、アンプリチュード (=音量) をLFOでコントロールする伝統的なトレモロエフェクトです。

**FREQ (フリクエンス)** は、トレモロ効果の速度をHZまたは音符 (テンポシンクオン時) 単位で設定します。

**DEPTH (デプス)** は、トレモロ効果が適用されるゲイン範囲を設定します。100%に設定した場合、信号のフレレベル (0DBFS) から無音 (-∞) まで間、音量変化をします。



fx

## UVIワイド

UVI Wide (キューブアイワイド) は、ステレオの広がりを調節 (強調) するモジュールです。

**WIDTH (ウイダンス)** は、モジュール出力のステレオの広がりを設定します。0%に設定した場合、ステレオ音像の広がりは、入力通りに出力されます。整数値はより広げられ、負数値は狭められます。-100%に設定した場合、モノラルに変換されます。

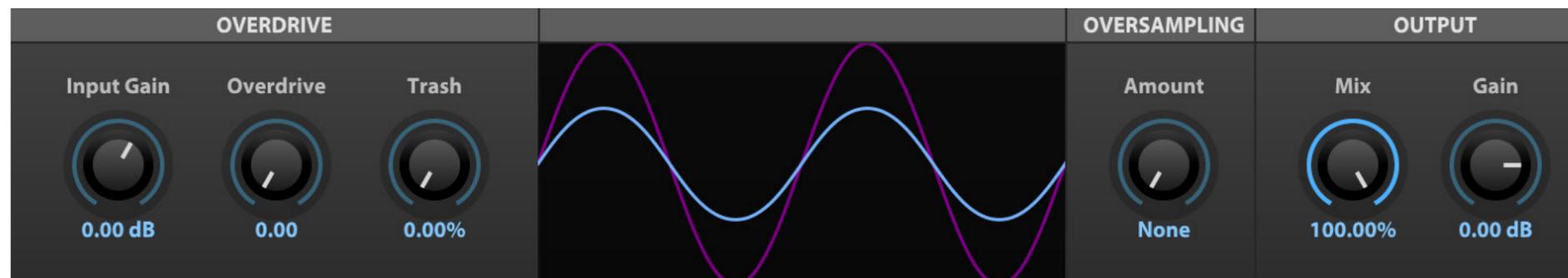
**DELAY (ディレイ)** は、チャンネル間に若干に時間差を与え、ステレオ効果を演出する際に使用します。

**EXTRA WIDTH** は、M/S処理時のサイドチャンネルに信号に対しての補正 (あるいは強調をする際に使用します。

**EXTRA WIDTH FREQ. (エクストラウイダンスフリクエンス)** は、ハイシェルフフィルターの周波数を設定します。

**EXTRA WIDTH GAIN (エクストラウイダンスゲイン)** は、フィルターゲインを設定します。





fx

## アナログクランチ

Analog Crunch (アナログクランチ) は、有名なギター用オーバードライブペダルを彷彿する歪みを持つ、クランチエフェクトモジュールです。

### OVERDRIVE - オーバードライブ

**INPUT GAIN (インプットゲイン)** は、モジュールの入力ゲインを調節します。

**OVERDRIVE (オーバードライブ)** と **TRASH (トラッシュ)** は、歪みの量とキャラクターを設定します。

**シェイピングディスプレイ** は、サイン波入力 (紫) に対するエフェクト設定を適用した際の出力波形 (青) を示します。

### OVERSAMPLING - オーバーサンプリング

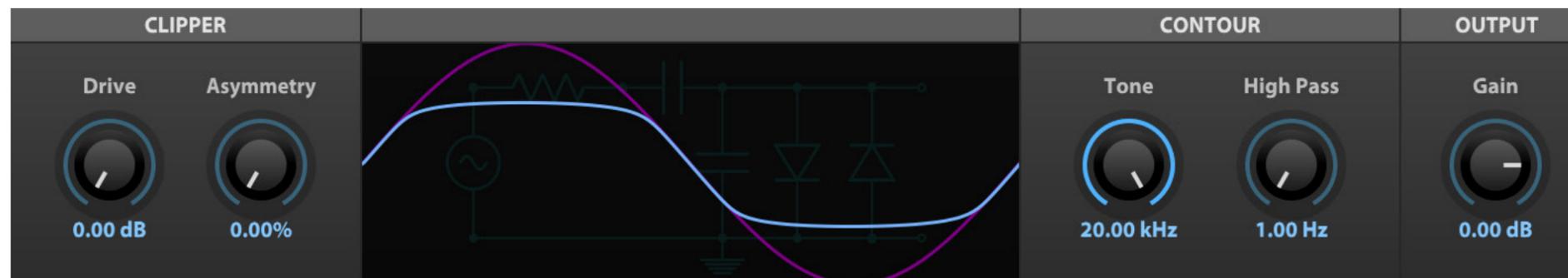
**AMOUNT (アマウント)** は、エフェクト処理の細かさ (内部処理解像度の倍算による品位:2X から 16X) を設定します。この設定はオーバーサンプリング数と比例して、CPUの処理能力を必要とします。不要なエイリアスノイズが発生した場合のみ、必要最低限の設定にとどめておくことをおすすめします。

### OUTPUT - アウトプット

**MIX (ミックス)** は、クリーンサウンドとオーバードライブサウンドのバランスを調節します。

**GAIN (ゲイン)** は、出力の音量レベルを調節します。

**[ヒント]**インプットゲインは歪具合、アウトプットゲインは歪んだサウンド全体の音量を調節します。



**fx**

## ダイオードクリッパー

Diode Clipper (ダイオードクリッパー) は、回路モデリングによるクリップ歪みを生み出すオーバードライブエフェクトです。歪み波形を操作することで、様々なストンプボックスの歪みを再現することが可能です。

### CLIPPER - クリッパー

**DRIVE (ドライブ)** は、歪量を設定します。

**ASYMMETRY (アシンメトリー)** は、2つのダイオードによる歪み波形の対称比率を操作します。このことにより非対称歪みを生み出し、偶数または奇数倍音の比率を変化させます。

**シェイピングディスプレイ** は、サイン波入力 (紫) に対するエフェクト設定を適用した際の出力波形 (青) を示します。

### CONTOUR - コントウア

DIODE CLIPPERのフィルター段は、ノンリニアのダイナミックローパスとハイパスフィルターで構成されています。サチュレーションの量によって、その作用は変化します。

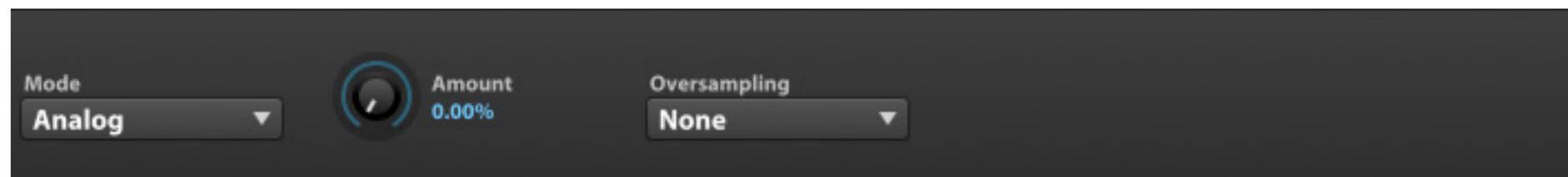
**TONE (トーン)** は、ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

**HIGH PASS (ハイパス)** は、ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

### OUTPUT - アウトプット

**GAIN (ゲイン)** は、出力の音量レベルを調節します。





**fx**

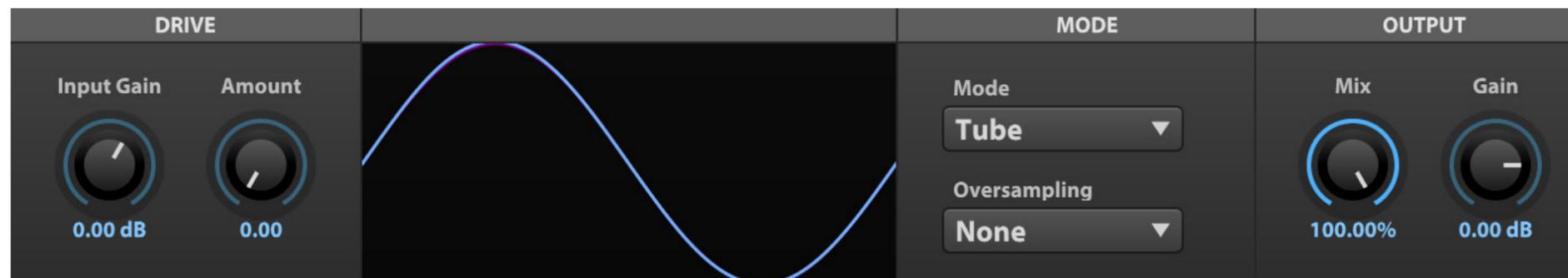
## ドライブ

Drive (ドライブ) は、3つのサチュレーションモードと16倍までのオーバーサンプリングを装備したディストーションモジュールです。

**MODE (モード)** は、オーバードライブの種類:ANALOG (アナログ)、MILD (マイルド)、STRONG (ストロング) を設定します。

**AMOUNT (アmount)** は、歪量の調節に使用します。

**OVERSAMPLING (オーバーサンプリング)** は、エフェクト処理の細かさ (内部処理像度の倍算による品位:2X から 16X) を設定します。この設定はオーバーサンプリング数と比例して、CPUの処理能力を必要とします。不要なエイリアスノイズが発生した場合のみ、必要最低限の設定にとどめておくことをおすすめします。



fx

## エキサイター

Exciter (エキサイター) は、テープ/チューブサチュレーションを装備した、レベルトラッキング用のエフェクトモジュールです。

### DRIVE - ドライブ

**INPUT GAIN (インプットゲイン)** は、モジュールの入力ゲインを調節します。

**AMOUNT (アマウント)** は、エフェクトの適用量を設定します。

**シェイピングディスプレイ** は、サイン波入力 (紫) に対するエフェクト設定を適用した際の出力波形 (青) を示します。

### MODE - モード

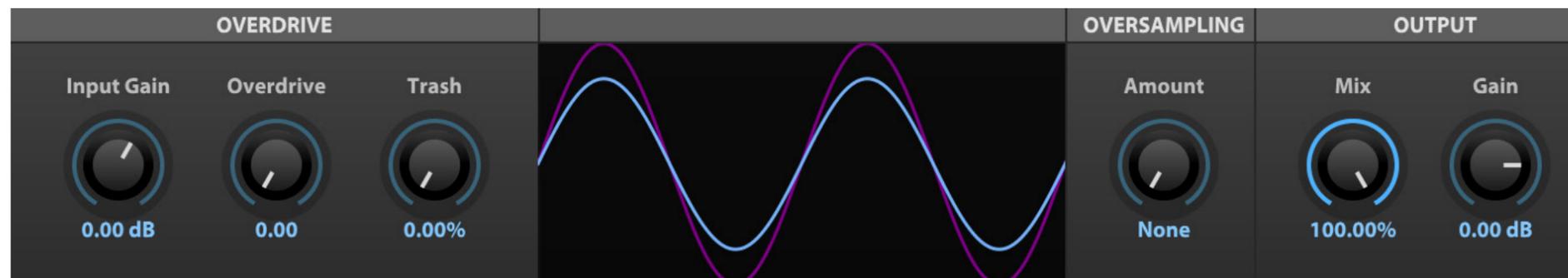
**MODE** は、エキサイターモデル: TAPE (テープ)、TUBE (チューブ) を設定します。

**OVERSAMPLING (オーバーサンプリング)** は、エフェクト処理の細かさ (内部処理分解能の倍算による品位: 2X から 16X) を設定します。この設定はオーバーサンプリング数と比例して、CPUの処理能力を必要とします。不要なエイリアスノイズが発生した場合のみ、必要最低限の設定にとどめておくことをおすすめします。

### OUTPUT - アウトプット

**MIX (ミックス)** は、クリーンサウンドとエキサイター処理サウンドのバランスを調節します。

**GAIN (ゲイン)** は、出力の音量レベルを調節します。



fx

## ファズ

Fuzz (ファズ) は、エレキギターやベースで一般的に用いられるクラシックタイプのファズユニットです。

### OVERDRIVE - オーバードライブ

**INPUT GAIN (インプットゲイン)** は、モジュールの入力ゲインを調節します。

**OVERDRIVE (オーバードライブ)** と **TRASH (トラッシュ)** は、歪みの量とキャラクターを設定します。

**シェイピングディスプレイ** は、サイン波入力 (紫) に対するエフェクト設定を適用した際の出力波形 (青) を示します。

### OVERSAMPLING - オーバーサンプリング

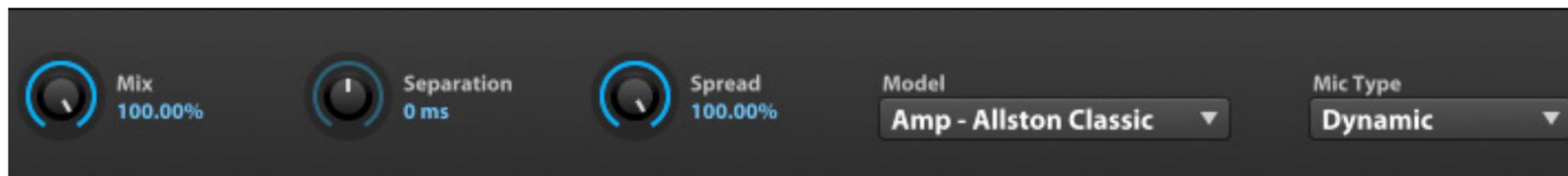
**AMOUNT (アマウント)** は、エフェクト処理の細かさ (内部処理分解能の倍算による品位:2X から 16X) を設定します。この設定はオーバーサンプリング数と比例して、CPUの処理能力を必要とします。不要なエイリアスノイズが発生した場合のみ、必要最低限の設定にとどめておくことをおすすめします。

### OUTPUT - アウトプット

**MIX (ミックス)** は、クリーンサウンドとファズサウンドのバランスを調節します。

**GAIN (ゲイン)** は、出力の音量レベルを調節します。

**[ヒント]**インプットゲインは歪具合、アウトプットゲインは歪んだサウンド全体の音量を調節します。



fx

## ギターボックス

Guitar Boxes (ギターボックス) は、ギターアンプのスピーカーキャビネットとマイク設定に特化したコンボリューションタイプのエフェクトです。

様々な種類のキャビネットが用意され、いわゆる”リアンプ”サウンドの再現に適しています。

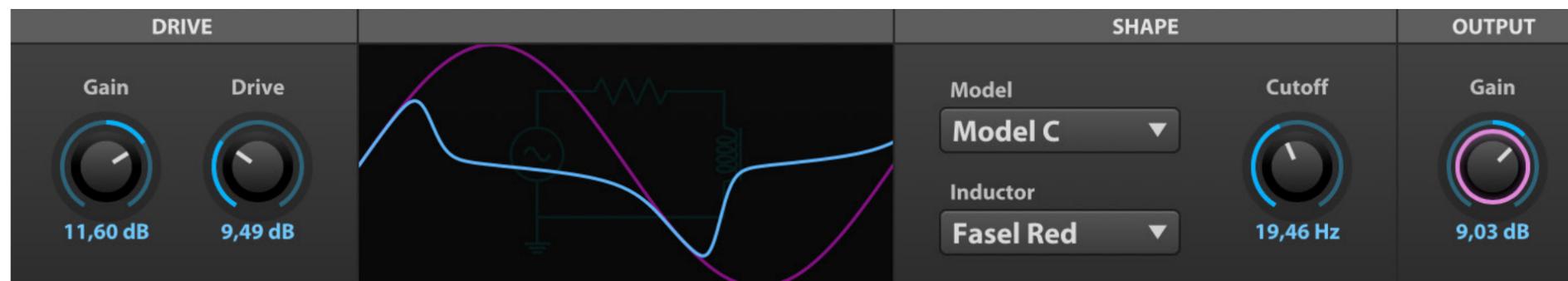
**MIX (ミックス)** は、原音とアンプサウンドの音量バランスを調節します。

**SEPARATION (セパレーション)** は、アンプとマイクの間隔を設定します。設定値はディレイと同じく、ミリ秒単位で設定します。

**SPREAD (スプレッド)** は、ステレオの広がりを設定します。0% = モノラル、100% = フルステレオとなります。

**MODEL (モデル)** は、アンプモデルを設定します。メニューには一般的な著名アンプやデバイス、特別なエフェクトまで、様々なモデルが用意されています。

**MIC TYPE (マイクタイプ)** は、アンプサウンドの収録に使用するマイクロホンの種類: DYNAMIC (ダイナミックマイク)、CONDENSER (コンデンサーマイク)、RIBBON (リボンマイク) を設定します。



**fx**

## マグネティックベースシェイパー

Magnetic Bass Shaper (マグネティックベースシェイパー) は、特異で魅力的なサチュレーション効果で有名なFasel インダクターモデルによるベースサウンドを整えつつ(高域を汚すことなく)パンチを与えるドライブエフェクトです。

### DRIVE - ドライブ

**GAIN (ゲイン)** は、モジュールの入力ゲインを調節します。

**DRIVE (ドライブ)** は、歪量を設定します。

**シェイピングディスプレイ** は、サイン波入力 (紫) に対するエフェクト設定を適用した際の出力波形 (青) を示します。

### SHAPE - シェイプ

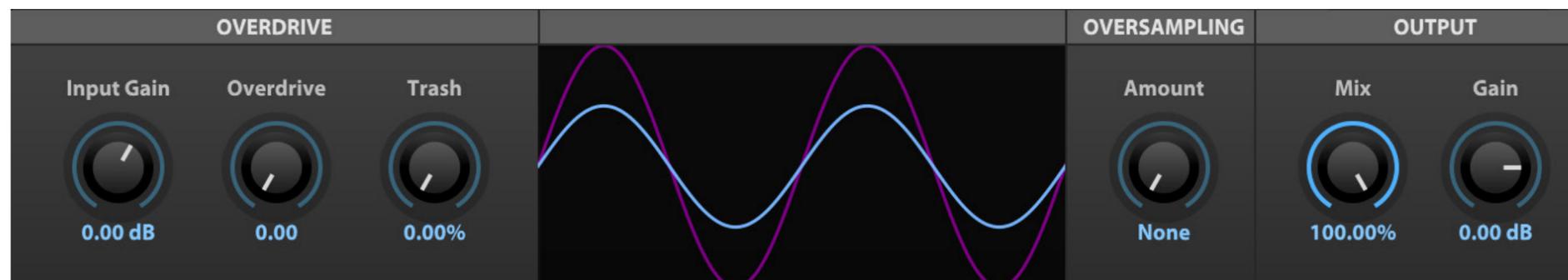
歪みの質感と特性を決定づけるモデルの選択と設定をします。

**MODEL (モデル)** と **INDUCTOR (インダクター)** で、歪み/サチュレーションを生み出すインダクターモデルを設定します。FASEL RED (赤) と YELLOW (黄)、それぞれ異なる歪み特性を提供します。

**CUTOFF (カットオフ)** は、インダクター回路のカットオフ周波数を設定します。

### OUTPUT - アウトプット

**GAIN (ゲイン)** は、出力の音量レベルを調節します。



**fx**

## オーバードライブ

Overdrive (オーバードライブ) は、基礎的なオーバードライブ/サチュレーションエフェクトユニットです。

### OVERDRIVE - オーバードライブ

**INPUT GAIN (インプットゲイン)** は、モジュールの入力ゲインを調節します。

**OVERDRIVE (オーバードライブ)** と **TRASH (トラッシュ)** は、歪みの量とキャラクターを設定します。

**シェイピングディスプレイ** は、サイン波入力 (紫) に対するエフェクト設定を適用した際の出力波形 (青) を示します。

### OVERSAMPLING - オーバーサンプリング

**AMOUNT (アマウント)** は、エフェクト処理の細かさ (内部処理分解能の倍算による品位:2X から 16X) を設定します。この設定はオーバーサンプリング数と比例して、CPUの処理能力を必要とします。不要なエイリアスノイズが発生した場合のみ、必要最低限の設定にとどめておくことをおすすめします。

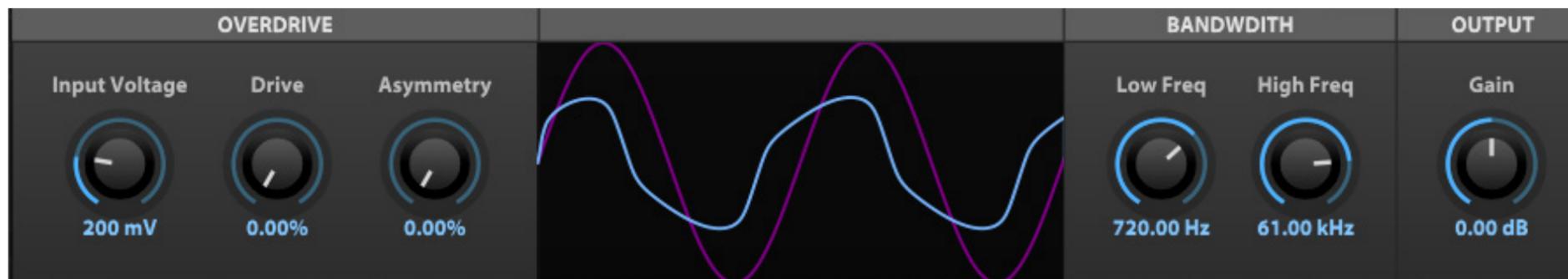
### OUTPUT - アウトプット

**MIX (ミックス)** は、クリーンサウンドとオーバードライブサウンドのバランスを調節します。

**GAIN (ゲイン)** は、出力の音量レベルを調節します。

**[ヒント]**インプットゲインは歪具合、アウトプットゲインは歪んだサウンド全体の音量を調節します。





**fx**

## TSオーバードライブ

定番のオーバードライブペダルのTube Screamerの歪段を再現し、様々なカスタマイズ機能を加えたドライブエフェクトです。

### OVERDRIVE - オーバードライブ

**INPUT VOLTAGE (インプットボルテージ)** は、入力電圧の調節をします。

**DRIVE (ドライブ)** と **ASYMMETRY (アシンメトリー)** は、歪みの量とキャラクター (非対称性) を設定します。

**シェイピングディスプレイ** は、サイン波入力 (紫) に対するエフェクト設定を適用した際の出力波形 (青) を示します。

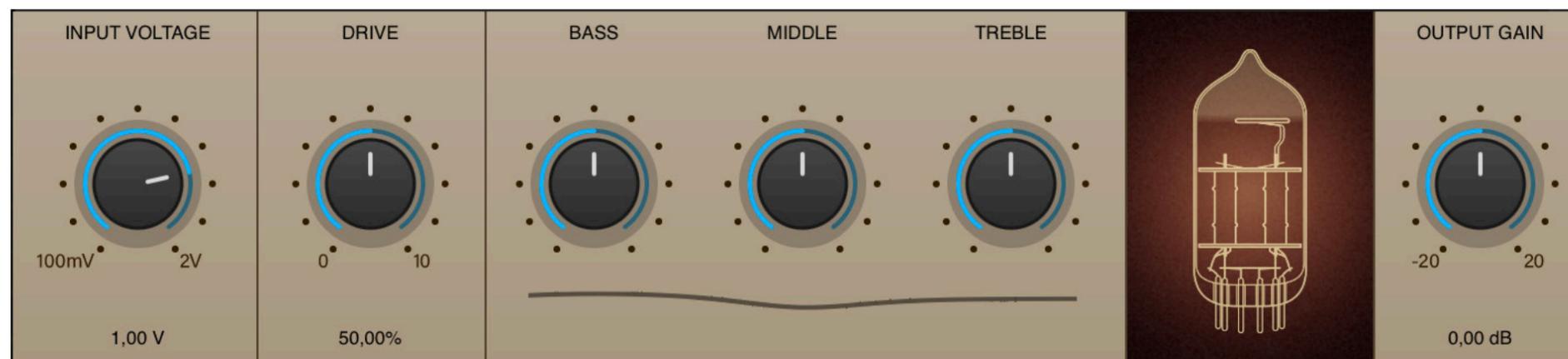
### BANDWIDTH - バンド幅

**LOW** と **HIGH FREQ (ロー/ハイフリクエンシー)** は、歪信号に対して作用するハイとローカットフィルターで、それぞれのカットオフ周波数を設定します。

### OUTPUT - アウトプット

**GAIN (ゲイン)** は、出力の音量レベルを調節します。





fx

## チューブアンプ

定番のブリティッシュハイゲインアンプを精密に再現したデジタルモデルです。回路全体と真空管を忠実にシミュレーションすることで、伝説的ハードウェアのトーン、歪み特性、ダイナミックレスポンスを再現します。

**INPUT VOLTAGE (インプットボルテージ)** は、入力電圧の調節をします。

**DRIVE (ドライブ)** は、歪みの量を設定します。

**BASS (ベース)、MIDDLE (ミドル) と TREBLE (トレブル)** は、ブリティッシュギターアンプのトーンコントロールを忠実に再現した3バンドEQです。

**OUTPUT GAIN (アウトプットゲイン)** は、出力の音量レベルを調節します。



fx

## ウェーブシェイパー

Wave Shaper(ウェーブシェイパー)は、歪み波形を設定できるマルチモードサチュレーターです。ドライブの前後段にフィルターと、内部処理設定(オーバーサンプリング)を装備します。

**INPUT GAIN(インプットゲイン)**は、モジュールの入力レベルの調節に使用します。

**PRE FREQ(プリフリクエンシー)**は、ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定し、ウェーブシェイピング処理をする信号の特性を整えるのに使用します。

**WAVE SHAPE(ウェーブシェイプ)**メニューは、歪みのソースとなる波形のクリック選択に使用します。

**AMOUNT(アマウント)**と**KNEE(ニー)**は、ウェーブシェイプの適用量とキャラクターの調節に使用します。選択波形によってはこれらのパラメーターは無効になります。

**OVERSAMPLING(オーバーサンプリング)**は、エフェクト処理の細かさ(内部処理分解能の倍算による品位:2X から 16X)を設定します。この設定はオーバーサンプリング数と比例して、CPUの処理能力を必要とします。不要なエイリアスノイズが発生した場合のみ、必要最低限の設定にとどめておくことをおすすめします。

**POST FREQ(ポストフィルター)**は、ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定し、ウェーブシェイピング処理されたサウンドに不要な高周波が含まれている際に使用します。

**OUTPUT GAIN(アウトプットゲイン)**は、ウェーブシェイピング処理されたサウンドの音量(POST FREQ処理後)を設定します。

**MIX(ミックス)**は、クリーンサウンドとオーバードライブサウンドのバランスを調節します。



fx

## 3バンドコンプレッサー

3 Band Compressor (3バンドコンプレッサー) は、クロスオーバー設定を装備したマルチバンドコンプレッサーです。

3バンドコンプレッサーは、入力信号を3つの周波数帯域：低 (Low)、中 (Mid)、高 (High) に分割してそれぞれ個別のコンプレッサーで処理をします。

### スペクトラムディスプレイ

信号特性の表示以外、編集対象バンドの選択に使用します。各帯域左上の[S]ボタンのクリックで、その帯域をソロにします。各バンドの帯域幅 (クロスオーバー周波数) 調節は画面上の**ボーダーライン**のドラッグ操作でおこないます。

### BAND 1-3 (バンドコントロール 1-3)

各バンドに一般的なコンプレッサーパラメーター：**THRESHOLD (スレッシュールド)**、**RATIO (レシオ)**、**ATTACK (アタック)**、**RELEASE (リリース)**、**GAIN (ゲイン)**、**MIX (ミックス)** が用意されています。

これらのパラメーターに関する詳細は、Compressor Expander モジュール[巻末付録 A: エフェクト > ダイナミクス > Compressor Expander] の項目に記載しています。

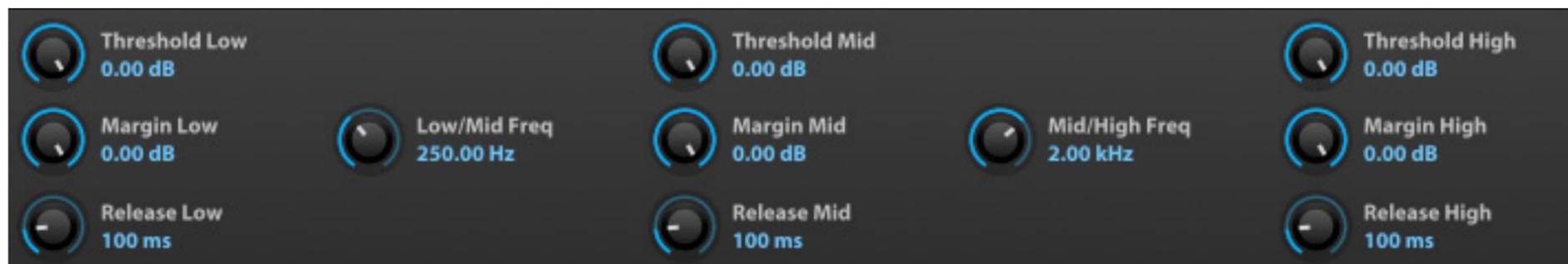
### MASTER (マスター)

モジュール全体の設定をします。

**GAIN IN (ゲインイン)** は、モジュールの入力ゲインを設定します。

**GAIN OUT (ゲインアウト)** は、モジュールの出力ゲインの調節をします。

**MIX (ミックス)** は、エフェクト処理されていない原音とエフェクト処理された信号のバランスを調節します。



fx

## 3バンドリミッター

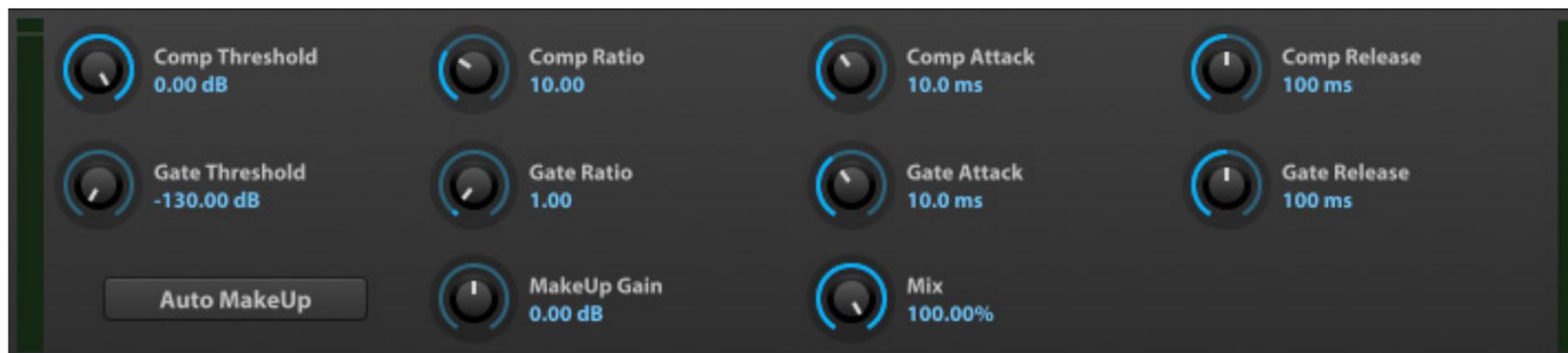
3 Band Limiter (3バンドリミッター)は、クロスオーバー設定を装備したマルチバンドのスタジオリミッターです。

3バンドリミッターは、入力信号を3つの周波数帯域:低 (Low)、中 (Mid)、高 (High) に分割してそれぞれ個別のコンプレッサーで処理をします。

**LOW-MID FREQ (ロー・ミッドフリクエンス)** と **MID-HIGH FREQ (ミッド・ハイフリクエンス)** は、低音域と中音域、中音域と高音域のそれぞれのクロスオーバー周波数を設定します。

各バンドに一般的なリミッターパラメーター: **THRESHOLD (スレッシュホールド)**、**MARGIN (マージン)**、**RELEASE (リリース)** が用意されています。これらのパラメーターに関する詳細は、Studio Limiterモジュール[巻末付録 A: エフェクト > ダイナミクス > STUDIO LIMITER] の項目に記載しています。





**fx**

## コンプレッサー エクspander

Compressor Expander (コンプレッサー/エクspander) は、コンプレッサーとゲートを装備したデュアルダイナミックプロセッサです。コンプレッサー段では信号レベルを抑え、ゲート段ではスレッシュールド値に達した信号の出力を制限(ミュート)します。

コンプレッサーとゲートそれぞれに、スレッシュールド、レシオ、アタック、リリースパラメーターが用意されています。

**THRESHOLD (スレッシュールド)** は、コンプレッサーまたはゲートが機能するレベルを設定します。

**RATIO (レシオ)** は、入力ゲインと出力ゲインの(レベル圧縮)比率を設定します。

**ATTACK (アタック)\*と\*RELEASE (リリース)** は、信号レベルがスレッシュールド値に達した際のコンプレッサーまたはゲートが機能するまでに時間とスレッシュールド値以下に減衰した後の動作時間を設定します。

**MAKEUP GAIN (メイクアップゲイン)** は、コンプレッサー処理前と処理後のレベルのバランスを手動で設定する際に使用します。基本、コンプレッサーオンとオフ時のレベル差が発生し無ないように調節をします。

**AUTO MAKEUP (オートメイクアップ)** は、出力レベルの自動設定をおこないます。これらのパラメーターは、コンプレッサー処理された信号の音量を処理前(バイパスした時)と同じに設定する際に使用します。

**MIX (ミックス)** は、エフェクト処理されていない原音とエフェクト処理された信号のバランスを調節します。

画面左端の**INPUT METER (入力メーター)** は、モジュールに入力された信号レベルを表示します。

画面右端の**GAIN REDUCTION METER (ゲインリダクションメーター)** は、コンプレッサー処理によって抑えられた信号レベル量を表示します。コンプレッサーが機能していない時、このメーターは振れません。



**fx**

## フィードバックコンプレッサー

Feedback Compressor (フィードバックコンプレッサー) は、現代版のビンテージコンプレッサーです。フィードバックデザインのために焦点を当てることで、時間定数に依存したノンリニア、限定されたゲインリダクション (あるいは同時の非常に速いアタック) の古いコンプレッサー固有の動作と質感を維持しつつ、現代的なフルパラメトリックコントロール、ソフトニー、メイクアップゲイン、パラレルコンプレッションを装備します。

**THRESHOLD (スレッシュヨルド)** は、コンプレッサーが機能するレベルを設定します。

**RATIO (レシオ)** は、コンプレッサー作動時の圧縮比を設定します。

**KNEE (ニー)** は、スレッシュヨルドレベル付近の動作特性を調整します。

**ATTACK (アタック)** は、信号レベルがスレッシュヨルド値以上に達した際のコンプレッサー動作 (立ち上がり) 時間を設定します。

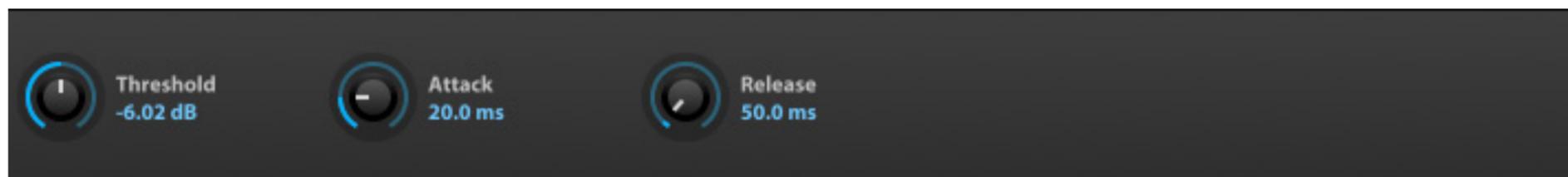
**RELEASE (リリース)** は、信号レベルがスレッシュヨルド値以下に減衰した後のコンプレッサー動作終了時間を設定します。

**I/O (入出力メーター)** は、モジュールに入力された信号、ゲインリダクション (圧縮された信号) および出力信号レベルを表示します。メーター下のスイッチで、画面下端にコンプレッション処理によって抑えられた信号レベル量をリアルタイム表示する **TIMELINE (タイムライン)** ディスプレイを開きます。

**DYN. RANGE (ダイナミックレンジ)** は、コンプレッサー全体のダイナミックレンジを制限する際に使用します。

**MAKEUP (メイクアップ)** は、コンプレッサーによって抑えられた信号出力の補正値を設定します。通常、エフェクトをバイパスした際と同じ音量になるように設定します。

**MIX (ミックス)** は、エフェクト処理されていない原音とエフェクト処理された信号のバランスを調節します。



**fx**

## ゲート

Gate (ゲート) は、スレッシュホールド値に達した信号をミュートする、伝統的なゲートエフェクトです。

**THRESHOLD (スレッシュホールド)** は、ゲートが機能するレベルを設定します。

**ATTACK (アタック)** と **RELEASE (リリース)** は、信号レベルがスレッシュホールド値に達した際のゲートが機能するまでに時間とスレッシュホールド値以下に減衰した後の動作時間を設定します。



fx

オパール

定番ハードウェアのオプティカルコンプレッサーを基にしたOpalは、深い物理モデリングにより印象的なリアリズムを提供します。7つの独自にモデリングされたフレーバーがあり、さまざまな有用なキャラクターを提供します。

**MODEL (モデル)** は、メニューからベースモデルを選択します。世界の著名スタジオから収集した7台のクラシックレベリングアンプ(光学式コンプレッサー)の特性(アタックとリリース、コンプ特性、ダイナミックレンジや応答時間)を忠実に再現します。

**INPUT GAIN (インプットゲイン)** は、入力信号のゲイン調整をします。コンプレッサーの動作に影響します。

**PEAK REDUCTION (ピークリダクション)** は、コンプレッサーの強度調整に使用します。一般的なコンプレッサーのスレッシュホールドに相当します。

- 最大値 = 0% は 0DBFS に対して動作するため実質的なオフです。
- 最小値 = 100% は およそ -50DBFS に対して動作し、最大のピークリダクションを実行します。

**RESPONSIVENES (レスポンス)** は、スコンプ動作の(アタックとリリースが連動した) 応答時間調整に使用します。これは信号に応じて動作した際の挙動に対する倍算設定です。

**COMPRESSOR / LIMITER (コンプレッサー/リミッター)** は、動作モード:コンプレッサーとリミッターの切り替えます。

中央の**メーターセクション**は、**OUT|GR**スイッチによって出力とゲインリダクションを示す大型の**針式VUメーター**と入力と出力のステレオレベルを常時表示する**IOメーター**で構成されています。

**LINK MODE (リンクモード)** は、準となる内部サイドチェーンへの送る信号)を設定します:

- LEFT = 左チャンネルを動作基準にします。
- RIGHT = 右チャンネルを動作基準にします。
- MONO = 左右チャンネルのモノラルサミングを使用します。
- MAX CH = 左右チャンネルの音量の大きい方の信号を使用します。
- UNCLICKED = 左右チャンネルをリンクせずに、それぞれの信号に応答します。

**MID PRESENCE (ミッドプレゼンス)** は、整のためのサイドチェーンフィルターの周波数特性を操作します。このパラメーターは実機の R37 "EMPHASIS" コントロールに相当します。

**TREBLE (トレブル)** は、フにした場合、実機に実装されたわずかなトレブルブーストが修正されます。

**MIX (ミックス)** は、コンプ未処理の音(ドライ)と処理済の音(ウェット)のバランス調整をします。ミックスレベルを下げるといわゆるパラレルコンプレッション効果をこのプラグインだけで得ることが可能です。

**MAKE-UP GAIN (メイクアップゲイン)** は、コンプ処理によって下がった出力レベルの補正に使用します。

**TUBE SIMULATION (チューブシミュレーション)** と **DRIVE (ドライブ)** は、メイクアップゲイン段の真空管シミュレーションに完全なフィジカルモデリングを使用するかどうかとその歪量を設定します。オンにした場合、CPU 負荷が若干上がります。





fx

## マキシマイザー

Maximizer (マキシマイザー) は、時間軸に沿ったエフェクト効果を表示するルックaheadタイプのリミッターモジュールです。

**THRESHOLD (スレッシュヨルド)** は、リミッターが機能するレベルを設定します。

**CEILING (シーリング)** は、最大出力レベルを設定します。

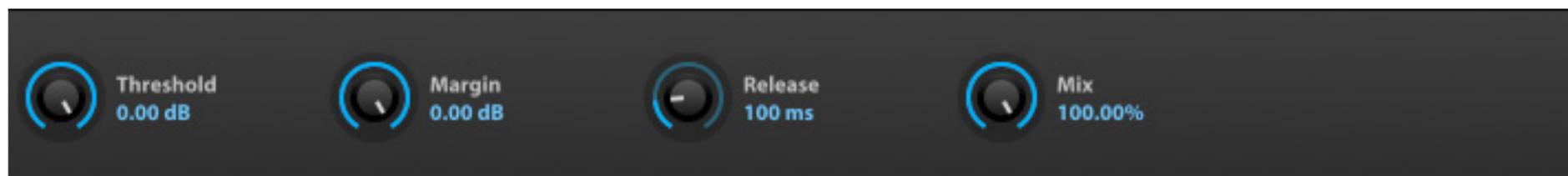
**LOOKAHEAD (ルックアヘッド)** は、入力信号の”先読み”時間を設定します。この設定によって、突然の音量変化に対して、スムーズな処理をおこなうことができます。

**RELEASE (リリース)** は、信号レベルがスレッシュヨルド値以下に減衰した後のリミッター動作終了時間を設定します。

画面左端の**INPUT METER (入力メーター)** は、モジュールに入力された信号レベルを表示します。

画面右端の**GAIN REDUCTION METER (ゲインリダクションメーター)** は、リミッター処理によって抑えられた信号レベル量を表示します。リミッターが機能していない時、このメーターは振れません。

**TIMELINE (タイムライン)** ディスプレイは、入力信号とゲインリダクションの変化を時間軸に沿ってリアルタイム表示します。青色の表示は信号レベル、赤色の表示はゲインリダクションレベルをあらわします。



fx

## スタジオリミッター

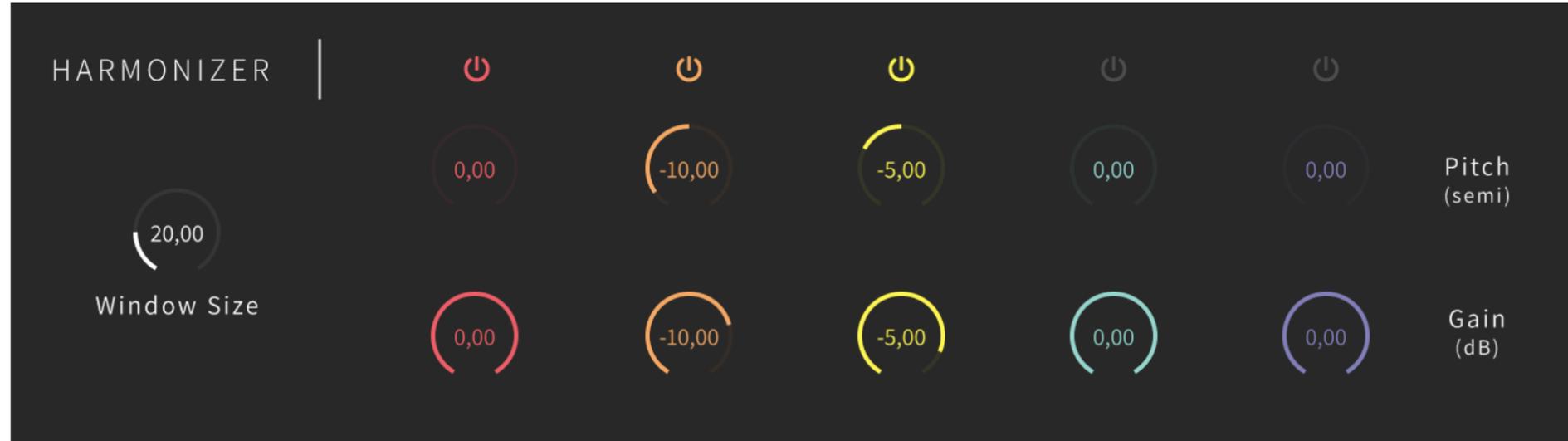
Studio Limiter (スタジオリミッター) は、  
ハイクオリティのリミッターエフェクト  
で、パーツ素材からステレオミックスま  
で、あらゆるサウンドソースの信号処  
理に適しています。

**THRESHOLD (スレッシュヨルド)** は、リミッターが機能するレ  
ベルを設定します。

**MARGIN (マージン)** は、最大出力レベル (DBFS) を設定します。

**RELEASE (リリース)** は、信号レベルがスレッシュヨルド値以下に  
減衰した後のリミッター動作時間を設定します。

**MIX (ミックス)** は、エフェクト処理されていない原音とエフェク  
ト処理された信号のバランスを調節します。



## ハーモナイザー

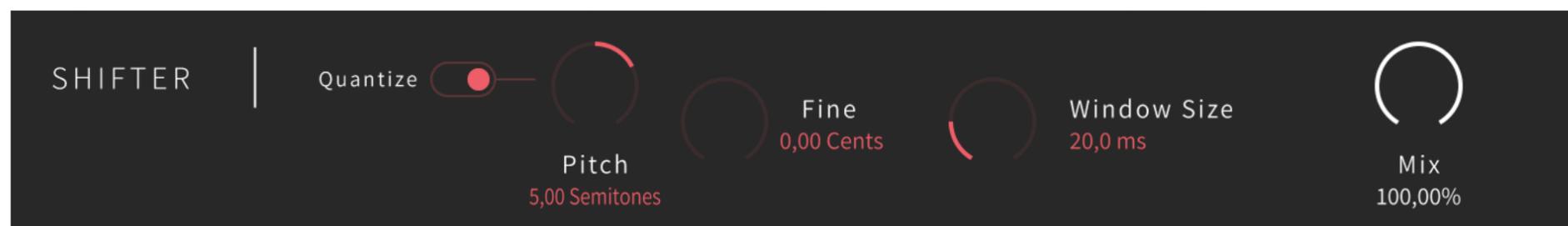
新設計のピッチシフトエンジンを使用した最大5ボイスのピッチシフトによるハーモナイズエフェクトです。モノフォニック成分に対して有効で、周期的なサウンド以外にも適しています。

**WINDOW SIZE (ウィンドウサイズ)** は、ピッチシフト処理をする際サイズを設定します。設定値に従った時間範囲のサンプルごとにリアルタイム処理をします。

**電源スイッチ** で、ボイスを有効にします。

**PITCH (ピッチ)** は、入力オーディオピッチシフト量を半音単位で設定します。最大で±12半音(上下1オクターブ)のオーディオトランスポーズが可能です。原音をハーモナイズに含める場合は設定値を0にします。

**GAIN (ゲイン)** は、ボイスの音量調節に使用します。



## シフター

新設計のピッチシフトエンジンを使用したピッチシフトエフェクトです。モノフォニック成分に対して有効で、周期的なサウンド以外にも適しています。

**PITCH (ピッチ)** は、入力オーディオピッチシフト量を半音単位で設定します。最大で±12半音/セミトーン(上下1オクターブ)のオーディオトランスポーズが可能です。**QUANTIZE (クオンタイズ)** スイッチはオンにした場合、Pitchノブ操作によるピッチ変化が段階的になります。Pitchノブをリアルタイム操作、またはモジュレーション/オートメーションかける際に有用です。

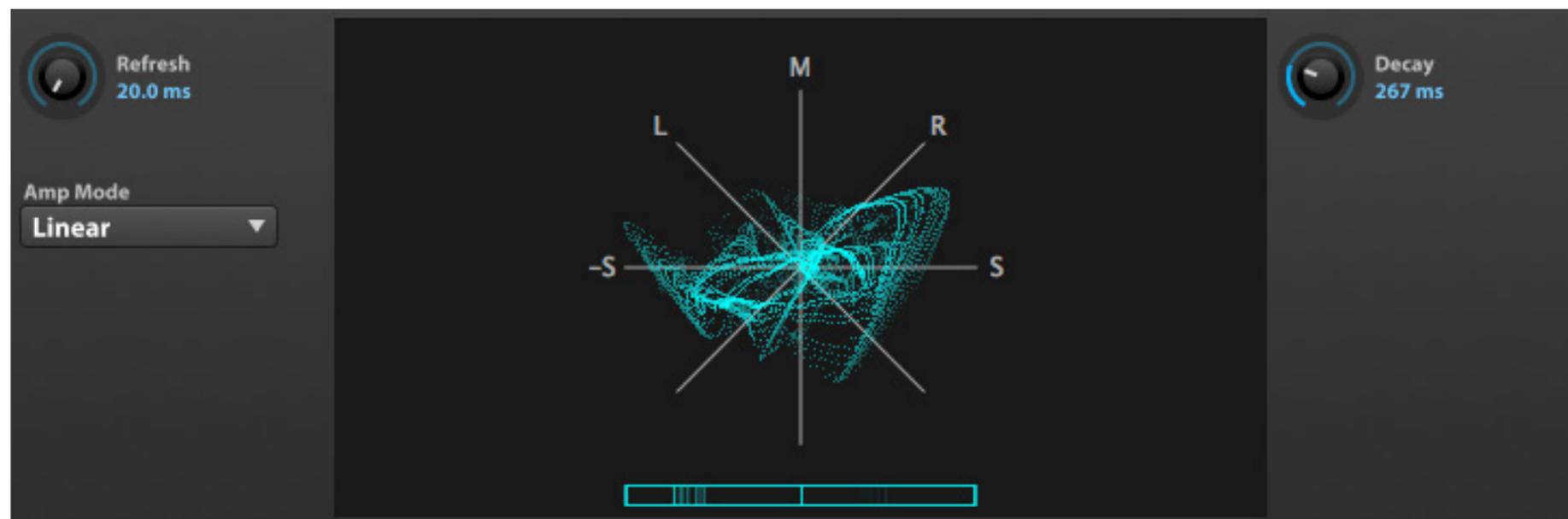
**FINE (ファイン)** は、オーディオピッチシフト量の微調整に使用します。最大で±100セント(上下1半音/セミトーン)のオーディオトランスポーズが可能です。

**WINDOW SIZE (ウィンドウサイズ)** は、ピッチシフト処理をする際サイズを設定します。設定値に従った時間範囲のサンプルごとにリアルタイム処理をします。

**MIX (ミックス)** は、エフェクト処理されていない原音とエフェクト処理された信号のバランスを調節します。



👁️ ポップアウトエディター



fx

## フェイズメーター

Phase Meter (フェイズメーター) は、信号を位相を確認する際に使用します。信号がモノラルの場合、メーターは縦軸に振れます。ステレオ信号で、完全に逆相担っている場合、メーターは横軸に振れます。

**REFRESH (リフレッシュ)** は、信号検出の単位 (時間) を設定し、メーターの反応速度 (リフレッシュレート) を決定します。

**DECAY (ディケイ)** は、表示の残像時間を設定します。

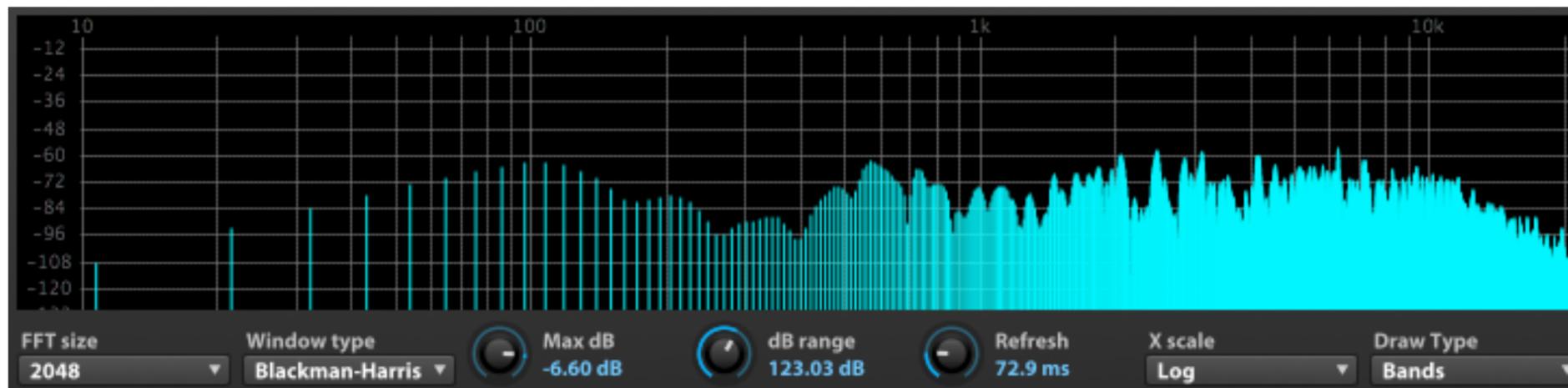
**AMP MODE (アンプモード)** は、メーターの表示方法: LINEAR (リニア) または dB (デシベル) を設定します。

モジュールの下端、左右のサイドバーとの境界線をドラッグすることで、グラフィック画面の大きさを変更することができます。

👁️ モジュールタイトルバーの右側にある **EXTERNAL WINDOW (目のアイコン)** ボタンをクリックすることで、独立したサイズ変更可能な画面として拡大表示できます。



 ポップアウトエディター



**fx**

## スペクトラムアナライザー

Spectrum Analyzer (スペクトラムアナライザー) は、信号の周波数特性を表示します。縦 (Y) 軸は信号レベル、横 (X) 軸は周波数をあらわします。

**FFT SIZE (FFTサイズ)** は、周波数帯域の細かさを設定します。値が大きいほど精密な表示をおこなうのに比例してCPUの処理能力を必要とします。

**WINDOW TYPE (ウィンドウタイプ)** は、測定モードの選択に使用します。

**MAX DB (マックスデシベル)** は、アナライザー表示の最大レベルを設定します。

**DB RANGE (レシベルレンジ)** は、アナライザーの表示範囲 (最大レベルからどの程度、下のレベル) を設定します。

**X SCALE (Xスケール)** は、横軸のグリッド表示: LINEAR (リニア=均等)、LOG (ログ)、SEMITONES (セミトーン=音符に従った均等)、3RD OCTAVE (サードオクターブ) を設定します。

**DRAW TYPE (ドロータイプ)** は、表示方法: LINE (ライン=線)、BIN (ビン=細かいバーグラフ)、BANDS (バンド幅=SEMITONE や3RD OCTAVE設定時のグリッド幅) を設定します。

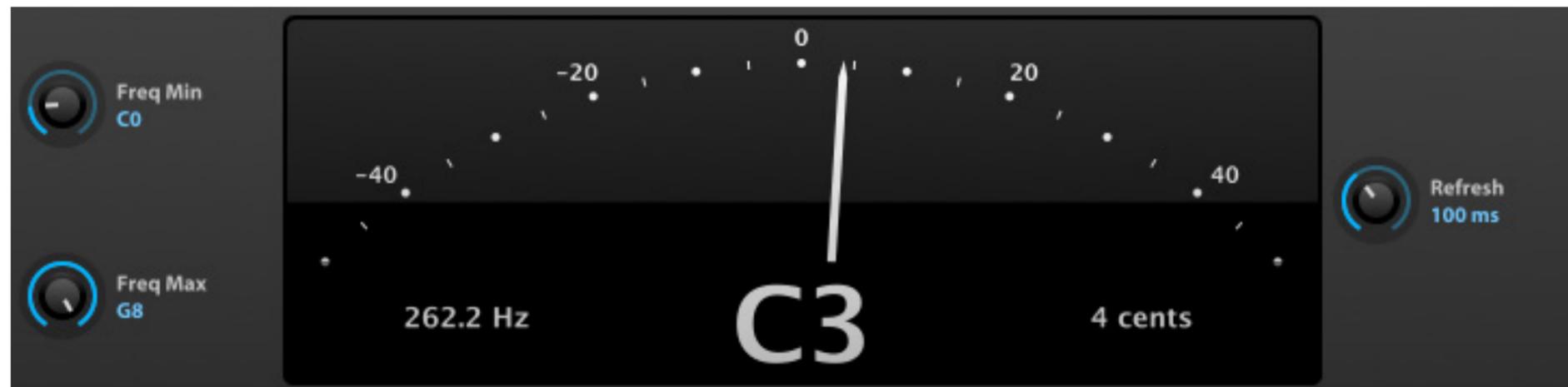
**REFRESH (リフレッシュ)** は、信号検出の単位 (時間) を設定し、メーターの反応速度 (リフレッシュレート) を決定します。

モジュールの下端、左右のサイドバーとの境界線をドラッグすることで、グラフィック画面の大きさを変更することができます。

 モジュールタイトルバーの右側にある **EXTERNAL WINDOW (目のアイコン)** ボタンをクリックすることで、独立したサイズ変更可能な画面として拡大表示できます。



👁️ ポップアウトエディター



**fx**

## チューナー

Tuner (チューナー) は、針式のチューニングメーターで、入力信号の音程を1セント単位で表示します。

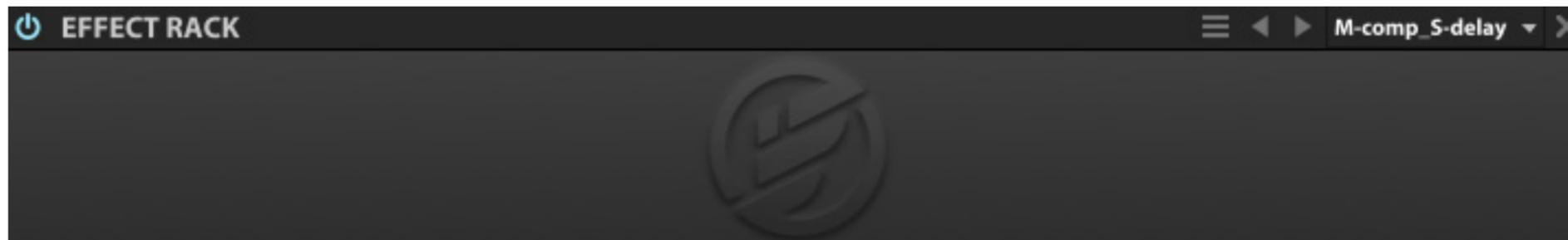
チューナーはキーグループのFine Tuneパラメーターを使用してサンプルピッチを調節する際に便利です。

**REFRESH (リフレッシュ)** は、信号検出の単位 (時間) を設定し、メーターの反応速度 (リフレッシュレート) を決定します。

**FREQ MIN (フリクエンシーミニマム)** と **FREQ MAX (フリクエンシーマキシマム)** は、チューニングメーターが反応する周波数帯域を設定します。

モジュールの下端、左右のサイドバーとの境界線をドラッグすることで、グラフィック画面の大きさを変更することができます。

👁️ モジュールタイトルバーの右側にある **EXTERNAL WINDOW (目のアイコン)** ボタンをクリックすることで、独立したサイズ変更可能な画面として拡大表示できます。



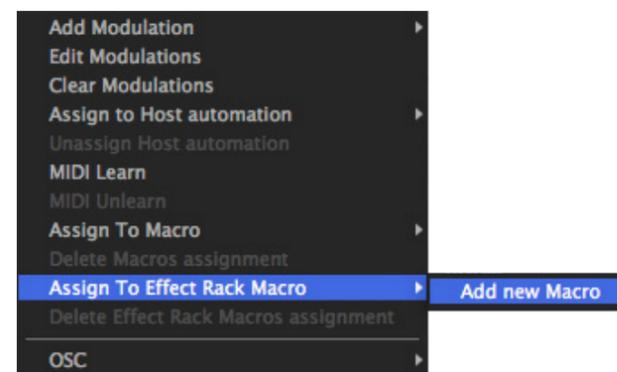
fx

## エフェクトラック

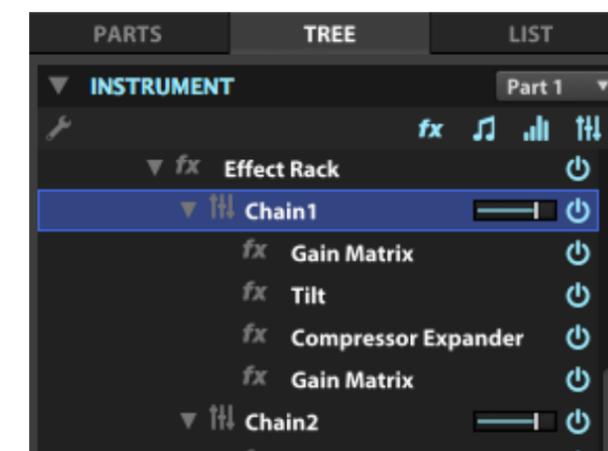
Effect Rack (エフェクトラック) は、複数のエフェクトを複合したマルチエフェクトとして扱う際に使用します。また、エフェクトパスを追加して、エフェクトの並列処理をすることも可能です。

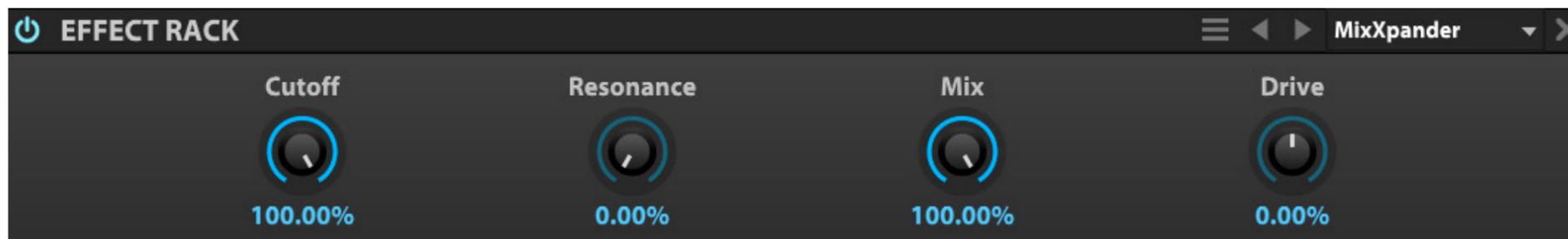
エフェクトラックを新規追加した場合、ブランクのモジュールとして追加されます。エフェクトラックは、8つの**MACRO (マクロ)**と無数の**FX CHAIN (エフェクトチェーン)** 作成ことができます。エフェクトチェーンのアクセスは、ツリービューまたはエフェクトタブのノードナビゲーションを使用します。選択表示されたラック内のエフェクトチェーンにエフェクトを追加して、ラックを構築します。

追加したエフェクトをエフェクトラックの**フロントパネル**で操作できるようにするには、パラメーターにマクロを割り当てます。パラメーターの右クリックメニューから**”ASSIGN TO EFFECT MACRO”**でマクロを追加します。マクロの名称変更は、ラック上のマクロをダブルクリックでおこないます。



エフェクトチェーンは、ツリービュー上の**”電源”**ボタンで個々のオン・オフがおこなえます。エフェクトラックにエフェクトチェーンを追加する場合は、エフェクトラックのノードを右クリックし、メニューから**”ADD FX CHAIN”**を選びます。





fx

## フィルター

エフェクトラック機能を駆使して作成した特製のフィルターです。

プリセットのMixXpander (画像例) は、シンプルなカットオフフィルターにエフェクトバランスを装備したもので、原音を残したフィルター効果を得る際に使用します。

ParallelとStereo Xpanderプリセットは、2つのフィルターを使用した並列効果や左右チャンネルを個別に処理するステレオフィルターが用意されています。

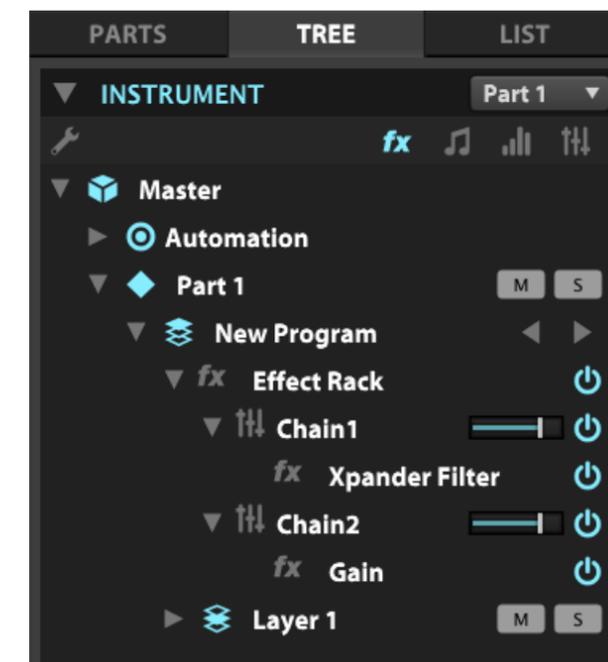
**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。

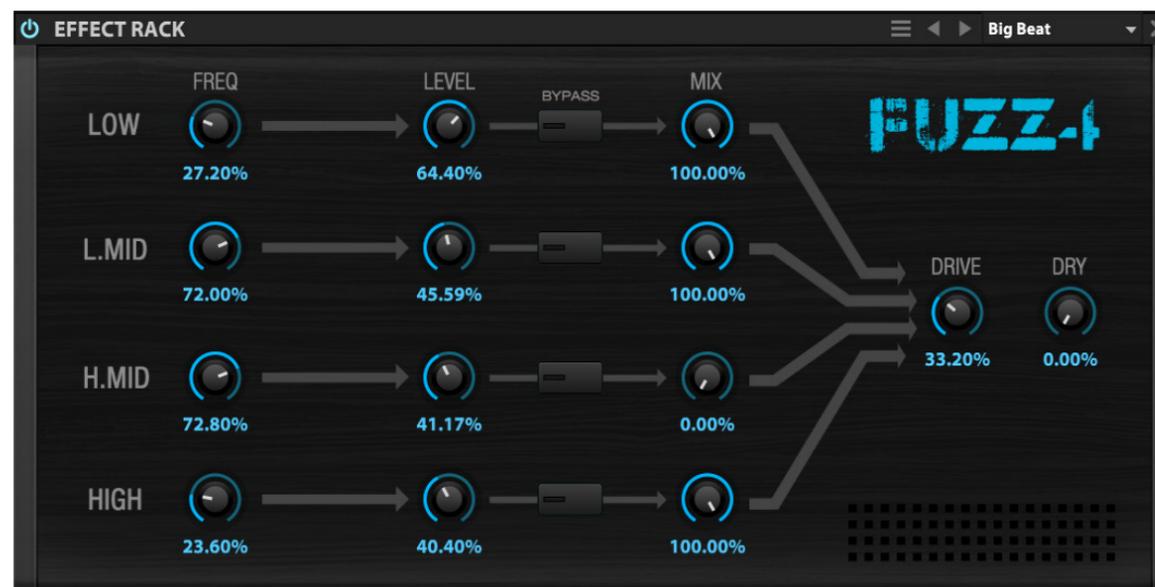
**RESONANCE (レゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

**MIX (ミックス)** は、原音とフィルター処理されたサウンドのバランスを調節します。

**DRIVE (ドライブ)** は、フィルターのオーバードライブ量を設定します。

エフェクトラック内のモジュール変更やモジュール個々の設定についてはTREEビューでEFFECT RACK > CHAINを開いて目的のノードをクリック選択で、中央のMAINビューに表示させておこないます。





fx

## ファズ4

Wave ShaperとXpander Filterを組み合わせた4バンド仕様のマルチバンドディストーションです。

**FREQUENCY (フリクェンシー)** は、バンド帯域を設定します。

**LEVEL (レベル)** は、その帯域の出力 (音量) を設定します。

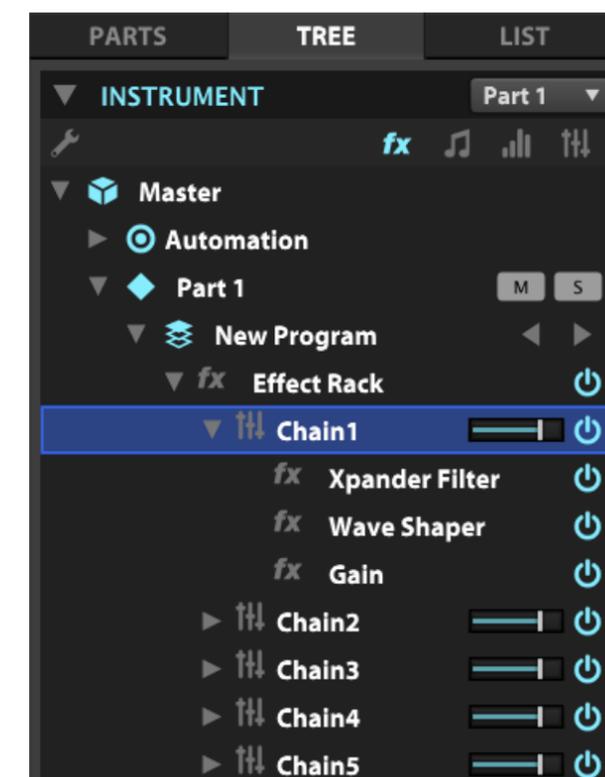
**BYPASS (バイパス)** は、エフェクトチェーンのバイパスを設定します。

**MIX (ミックス)** は、原音とエフェクト処理されたサウンドのバランスを調節します。

**DRIVE (ドライブ)** は、歪みの量とキャラクターを設定します。

**DRY (ドライ)** は、モジュールに入力された、エフェクト処理されていない原音の量を設定します。

エフェクトラック内のモジュール変更やモジュール個々の設定についてはTREEビューでEFFECT RACK > CHAINを開いて目的のノードをクリック選択で、中央のMAINビューに表示させておこないます。





## マックスMS

マルチバンドミドルコントロールを装備したMS(ミッドサイド)処理のマスターリングモジュールです。

### MID - ミッドチャンネル

**COMP (コンプレッション)** は、コンレッサーの圧縮レベルを設定します。

**MUTE (ミュート)** は、帯域をミュートします。特定の帯域を調整する際に便利です。

**GAIN (ゲイン)** は、その帯域の音量調節をおこないます。

**CROSSOVER (クロスオーバー)** は、ミッドチャンネルのLOWとHIGHの帯域設定をおこないます。

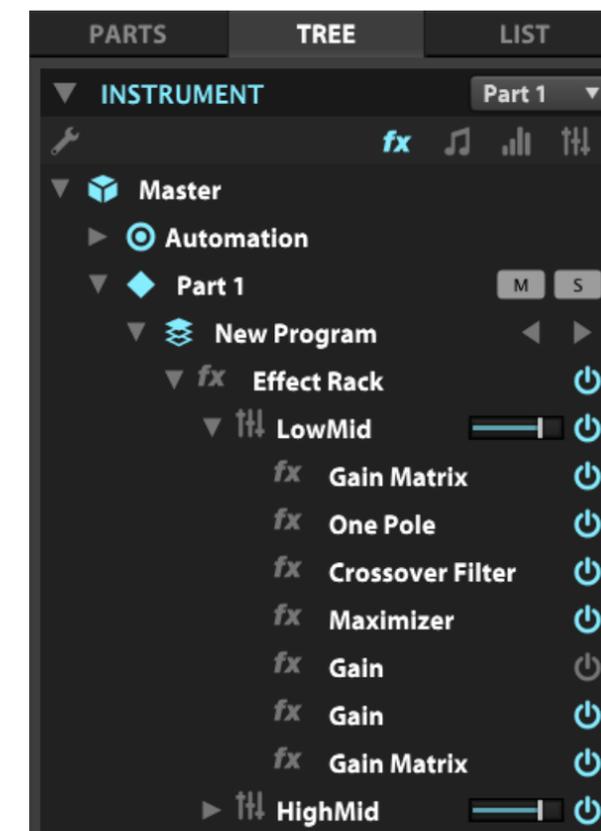
### SIDE - サイドチャンネル

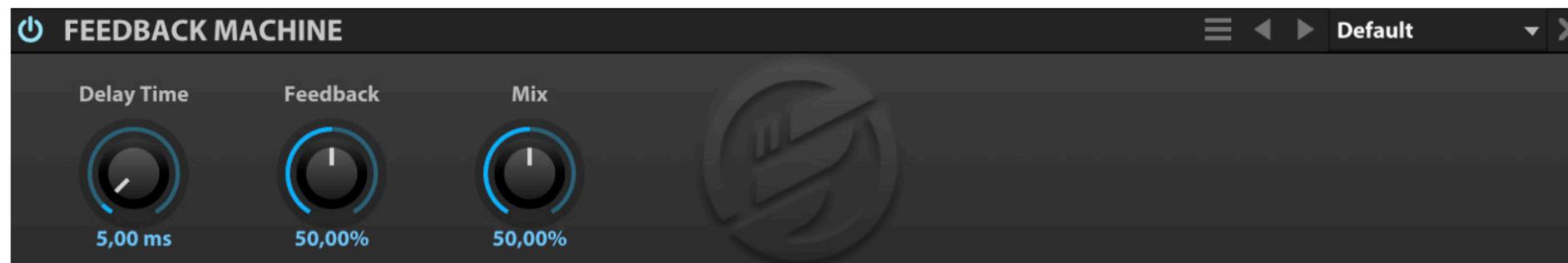
**COMP (コンプレッション)** は、コンレッサーの圧縮レベルを設定します。

**MUTE (ミュート)** は、チャンネルをミュートします。MIDチャンネル(の特定の帯域)を調整する際に便利です。

**GAIN (ゲイン)** は、チャンネルの音量調節をおこないます。

エフェクトラック内のモジュール変更やモジュール個々の設定についてはTREEビューでEFFECT RACK > CHAINを開いて目的のノードをクリック選択で、中央のMAINビューに表示させておこないます。





**fx**

## フィードバックマシーン

Feedback Machine (フィードバックマシーン) は、エフェクトループとそのため  
のコントロールパラメーターを持つエ  
フェクトラックです。

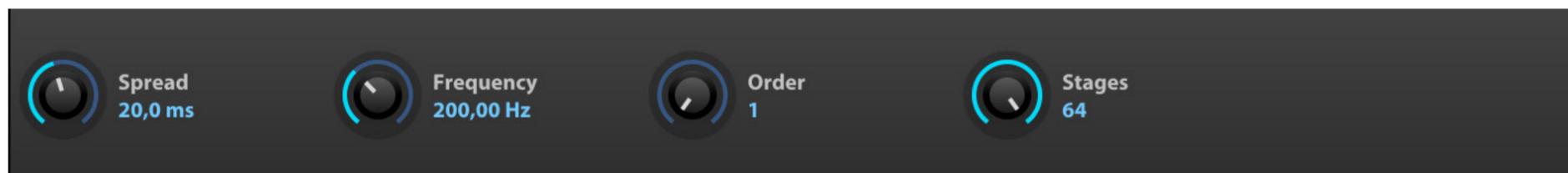
エフェクトラックの扱いについてはエフェクトラックの項目「巻  
末付録A:エフェクト > EFFECT RACK」に記載しています。

FEEDBACK MACHINEはエフェクトチェーンにフィードバック  
ループを提供するためのエフェクトラックです。デフォルトの状  
態では、フロントパネルに3つのフィードバック設定のためのノ  
ブを持つ「空」のエフェクトラックになります。

**DELAY TIME (ディレイタイム)** は、フィードバック信号のディレ  
イタイム (ミリ秒単位) を設定します。

**FEEDBACK (フィードバック)** は、このエフェクトチェーンの出  
力をチェーンの入力に戻す「(フィードバック) 量を調節します。

**MIX (ミックス)** は、原音とエフェクト処理されたサウンドの balan  
スを調節します。



**fx**

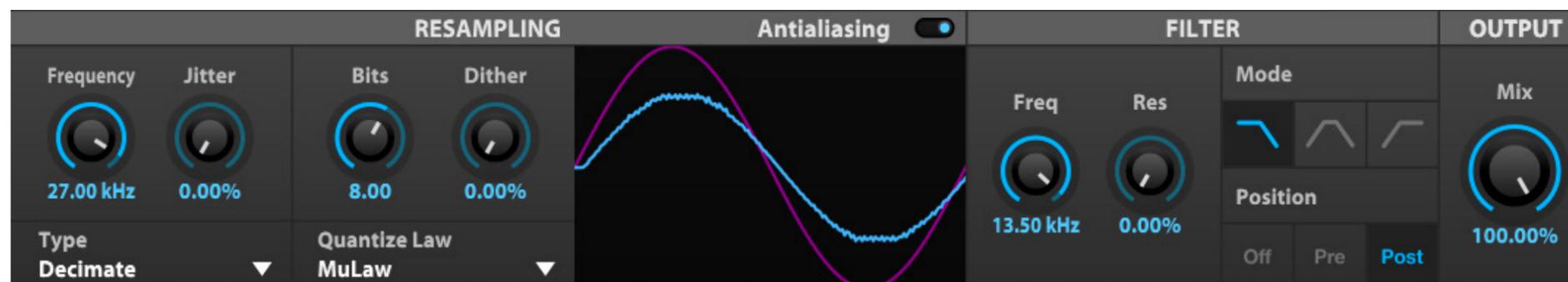
## ディスペーザー

可変スプレッド、周波数、オーダー、およびステージを持つ、独自の多目的トランジェントシェイパーです。

**SPREAD (スプレッド)**で分散時間を設定します。

**FREQUENCY (フリクェンシー)**で、トランジェントの周波数を設定します。

**ORDER (オーダー)**と**STAGES (ステージ)**で、処理段数を調節します。



## fx リダックス

Redux(リダックス)は、ローファイサウンドに適したリサンプリングエフェクトです。

Falcon 2では、このモジュールで様々なハードウェアの再現や極端なビットリダクション効果を実現するために、完全再設計されたアナログビットクラッシングアルゴリズムが用意されています。

### RESAMPLING - リサンプリング

**FREQUENCY (フリクェンシー)** は、再サンプリングレートを設定します。

**JITTER (ジッター)** は、再サンプリングをおこなった際のサンプリングレートに変化を加えます。

**BITS (ビット)** は、ビットリダクション値を設定します。

**DITHER (ディザー)** は、再サンプリング時に追加するランダムノイズ量を設定します。

**TYPE (タイプ)** は、再サンプリング処理モードを設定します。"DECIMATE (デシメイト)"はサンプル値間に0を挿入、"BLOCKER (ブロッカー)"は次のサンプル値までのサンプル値持続をおこないます。

**QUANTIZE LAW (クオンタイズロー)** は、再サンプリング処理時のクオンタイズアルゴリズム: LINEAR (リニア) またはMulaw ( $\mu$ -law/ミューロー) を設定します。

**ANTIALIASING (アンチエイリエシング)** は、アンチエイリエシングフィルターのオン・オフを設定します。オフにした場合、再サンプリングによる不自然な倍音が発生する場合があります。**シェイピングディスプレイ**は、サイン波入力(紫)に対するエフェクト設定を適用した際の出力波形(青)を示します。

### FILTER - フィルター

**FREQ (フリクェンシー)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。

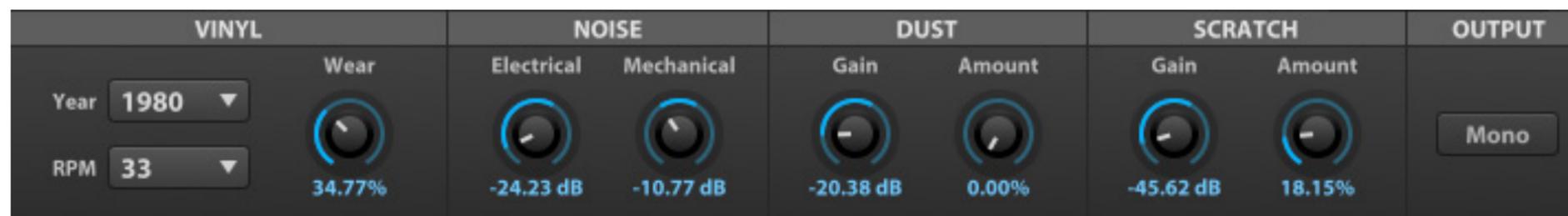
**RES (レゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

**MODE (モード)** は、フィルターの動作モード: ローパス (LP)、ハイパス (HP)、バンドパス (BP) を選択します。

**POSITION (ポジション)** は、フィルターの位置: 再サンプリングする前 (PRE) または後ろ (POST)、あるいはバイパス (OFF) を設定します。

### OUTPUT - アウトプット

**MIX (ミックス)** は、原音とエフェクト処理されたサウンドのバランスを調節します。



## ユーバイナル

UVinyl (ユーバイナル) は、洗練されたバイナルシミュレーションエフェクトです。年式、回転数、電気回路などのパラメーターで様々な種類のバイナル効果を演出できます。

### VINYL - バイナル

YEAR (イヤー)、RPM TYPE (回転数) と WEAR (ウェア) パラメーターで、バイナル効果のキャラクターを設定します。

### NOISE - ノイズ

MECHANICAL NOISE (メカニカルノイズ) と ELECTRICAL NOISE (エレクトリカルノイズ) パラメーターで、レコードプレーヤーの動作や電気ノイズを再現します。

### DUST / SCRATCH - ダストとスクラッチ

DUST (ダスト)、SCRATCHES (スクラッチ) でレコードの埃や傷などを再現します。

DUST AMOUNT (ダストアmount) と SCRATCH AMOUNT (スクラッチアmount) で、信号に応じた埃と傷の帯域を調節します。

### OUTPUT - アウトプット

MONO (モノ) スイッチで、モノラルバイナル効果を再現します。





# fx

## 巻末付録 A： レガシーエフェクト

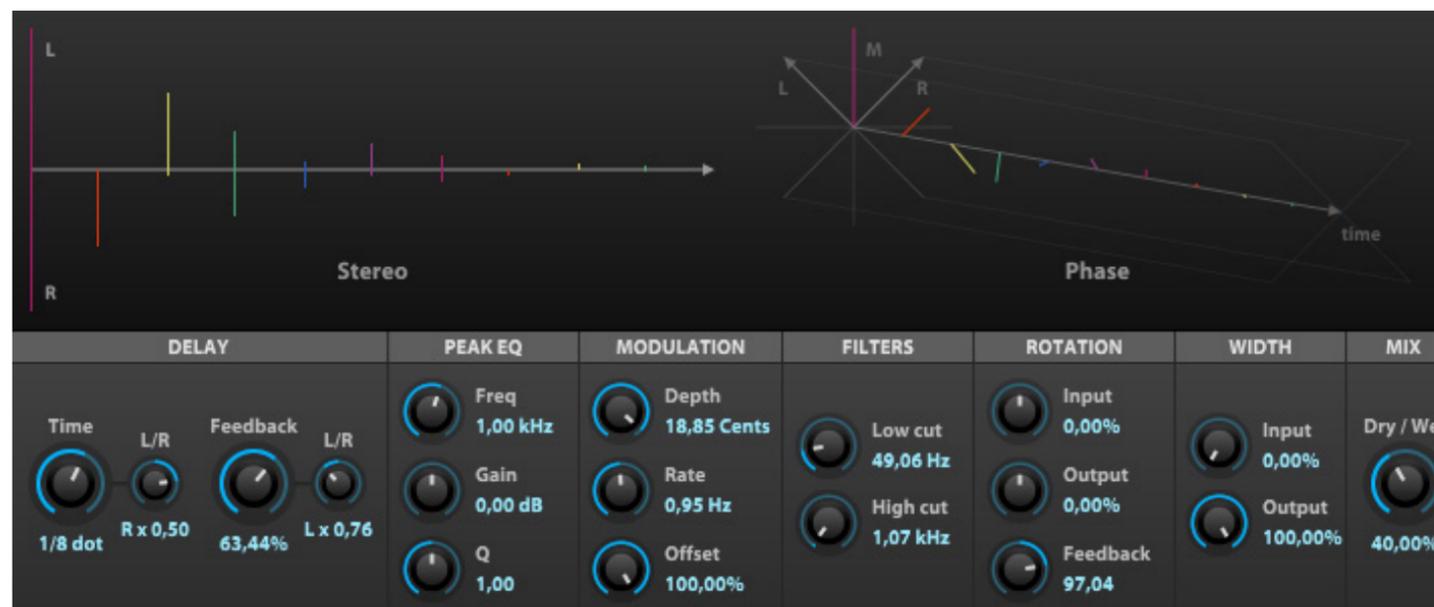
Legacy FX (レガシーエフェクト) モジュールは、旧バージョンのFalconやUVI Workstation、MachFiveとの互換性を保つために用意されています。古いプログラムやマルチファイルを読み込んだ際に、これらのエフェクトモジュールは必要に応じてロードされます。

新規にプログラムやマルチを作成する際、通常のエフェクトの使用をおすすめします。





テンポシンク



**fx**

## デュアルデイレイ

Dual Delay (デュアルデイレイ)は、新設計のデイレイモジュールで、独立したチャンネルコントロールを装備し、タイムベースのエフェクト効果を生み出します。洗練されたディスプレイによって、デイレイラインの間隔、ステレオと位相を2D/3D表示します。

### DELAY - デイレイ

**TIME (タイム)** は、デイレイタイム (リピート間隔) をミリ秒 (ms) または音符 (テンポシンク時) 単位で設定します。

**FEEDBACK (フィードバック)** は、デイレイのフィードバック量 (モジュールの出力から入力に戻す信号) をパーセンテージで設定します。

双方のパラメーター右横の **L/R** コントロールは、それぞれに対する、左右チャンネルのシフト量を設定します。

### PEAK EQ - ピークイコライザー

フィードバックに対するEQ設定をします。**FREQ (フリクエンス)** はピーク周波数、**GAIN (ゲイン)** はブースト/カット量、**Q** は帯域幅を設定します。

### MODULATION - モジュレーション

**DEPTH (デプス)** は、デイレイタップに対するディチューン効果の深さを設定します。

**RATE (レート)** は、モジュレーションスピードを設定します。

### FILTERS - フィルター

フィルターは、ウェット信号のみに適用されます。

**LOW CUT (ローカット)** は、低音域のロールオフを設定します。

**HIGH CUT (ハイカット)** は、高音域のロールオフを設定します。

### ROTATION - ローテーション

ローテーションセクションは、**INPUT (入力)**、**OUTPUT (出力)** および **FEEDBACK (フィードバック)** 信号の位相を操作します。

### WIDTH - ウィドス

**INPUT (インプット)** は、入力信号の広がりを設定します。

**OUTPUT (アウトプット)** は、出力信号の広がりを設定します。

### MIX - ミックス

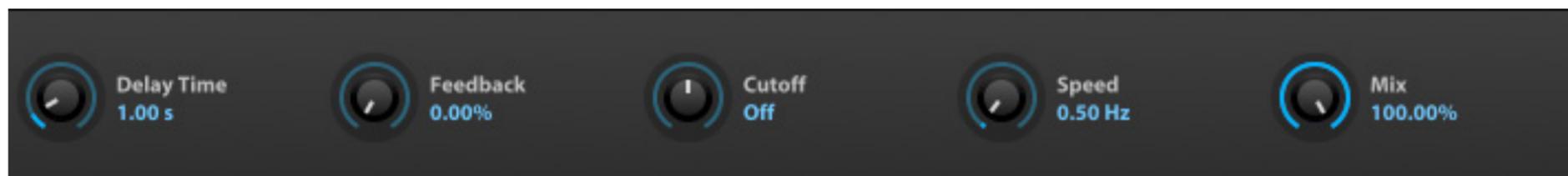
**DRY/WET (ドライ/ウェット)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。

### ディスプレイ

**STEREO (ステレオ)** と **PHASE (フェイズ)** 表示は、エフェクト出力を2D (ステレオ) と3D (フェイズ) であらわします。パラメーター設定をおこなうと、これらの画面表示が連動します。



 テンポシンク



**fx**

## FX デイレイ

FX Delay (FX デイレイ) は、オートパンを装備したステレオデイレイです。

**DELAY TIME(ディレイタイム)**は、ディレイタイム(リピート間隔)をミリ秒(MS)または音符(テンポシンク時)単位で設定します。

**FEEDBACK(フィードバック)**は、デイレイのフィードバック量(モジュールの出力から入力に戻す信号の割合)をパーセンテージで設定します。

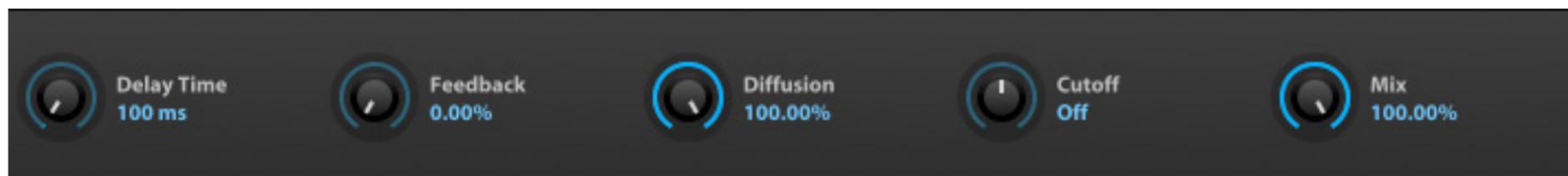
**CUTOFF(カットオフ)**は、フィルターのカットオフ周波数の調節と動作モードを設定します。センターポジションではフィルターオフ、右方向ではハイパスフィルター、左方向ではローパスフィルターとして動作します。

**SPEED(スピード)**は、オートパンの速度をヘルツ(Hz)または音符(テンポシンク時)単位で設定します。

**MIX(ミックス)**は、ドライ信号(原音)とウェット(エフェクト処理された)信号のバランスを調節します。



 テンポシンク



**fx**

## ファット デイレイ

Fat Delay (ファットデイレイ) は、デイレイラインの密度を調節できるデイレイエフェクトです。

**DELAY TIME (デイレイタイム)** は、デイレイタイム (リピート間隔) をミリ秒 (MS) または音符 (テンポシンク時) 単位で設定します。

**FEEDBACK (フィードバック)** は、デイレイのフィードバック量 (モジュールの出力から入力に戻す信号の割合) をパーセンテージで設定します。

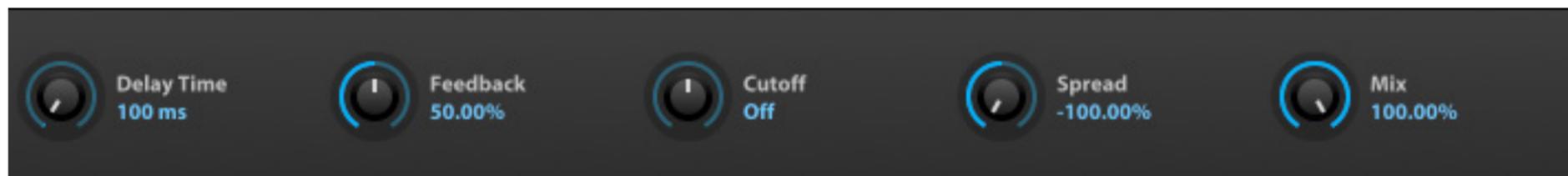
**DIFFUSION (ディフュージョン)** は、エフェクトタップの密度を設定します。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数の調節と動作モードを設定します。センターポジションではフィルターオフ、右方向ではハイパスフィルター、左方向ではローパスフィルターとして動作します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



 テンポシンク



**fx**

## ピンポンディレイ

Ping Pong Delay (ピンポンディレイ) は、デイレイ音を左右交互に発する、一般的なステレオデイレイエフェクトです。

**DELAY TIME (ディレイタイム)** は、ディレイタイム (リピート間隔) をミリ秒 (MS) または音符 (テンポシンク時) 単位で設定します。

**FEEDBACK (フィードバック)** は、デイレイのフィードバック量 (モジュールの出力から入力に戻す信号の割合) をパーセンテージで設定します。

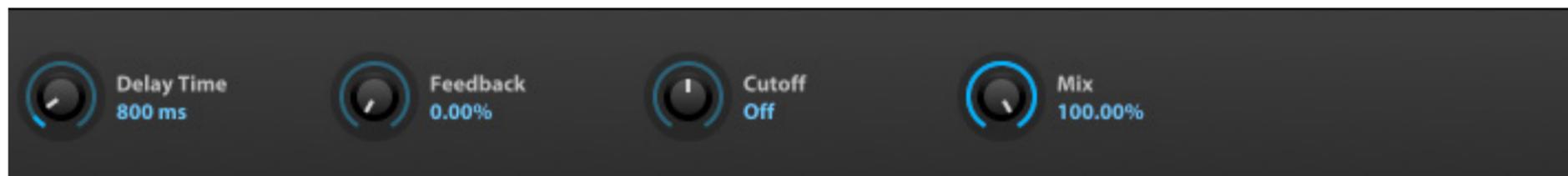
**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数の調節と動作モードを設定します。センターポジションではフィルターオフ、右方向ではハイパスフィルター、左方向ではローパスフィルターとして動作します。

**SPREAD (スプレッド)** は、ステレオの広がりを設定します。0% = モノラル、整数値は右チャンネル、負数値は左チャンネルから、最初のデイレイ音を発します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



 テンポシンク



**fx**

## シンプルデイレイ

Simple Delay (シンプルデイレイ) は、最もシンプルで一般的なデイレイエフェクトです。

**DELAY TIME (デイレイタイム)** は、デイレイタイム (リピート間隔) をミリ秒 (MS) または音符 (テンポシンク時) 単位で設定します。

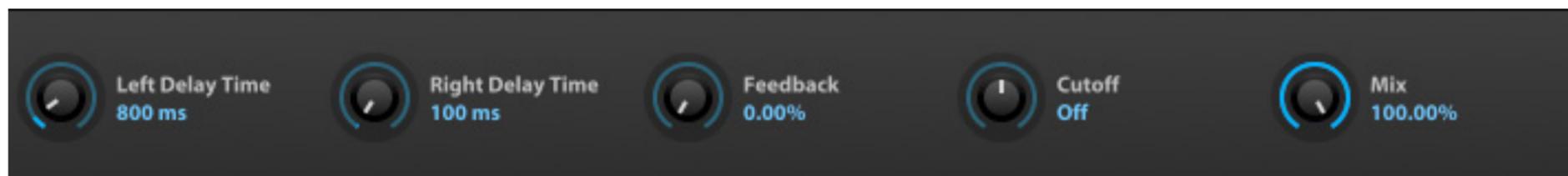
**FEEDBACK (フィードバック)** は、デイレイのフィードバック量 (モジュールの出力から入力に戻す信号の割合) をパーセンテージで設定します。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数の調節と動作モードを設定します。センターポジションではフィルターオフ、右方向ではハイパスフィルター、左方向ではローパスフィルターとして動作します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



 テンポシンク



## fx ステレオデイレイ

Stereo Delay (ステレオデイレイ) は、左右チャンネルに独立したディレイタイム設定を持つディレイエフェクトです。

**LEFT DELAY TIME (レフトディレイタイム)** と **RIGHT DELAY TIME (ライトディレイタイム)** は、左右チャンネルのディレイタイム (リピート間隔) をそれぞれ、ミリ秒 (MS) または音符 (テンポシンク時) 単位で設定します。

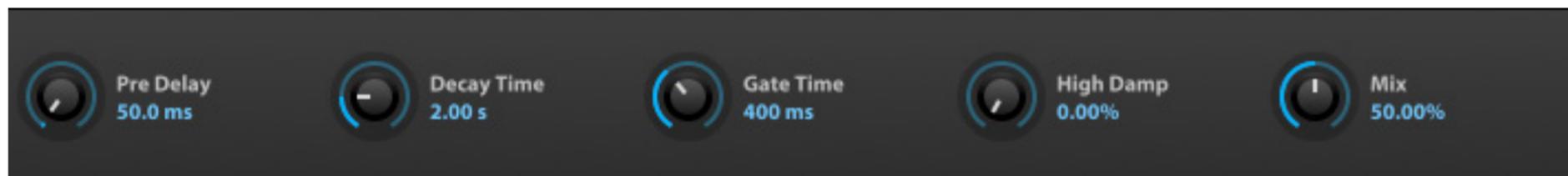
**FEEDBACK (フィードバック)** は、ディレイのフィードバック量 (モジュールの出力から入力に戻す信号の割合) をパーセンテージで設定します。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数の調節と動作モードを設定します。センターポジションではフィルターオフ、右方向ではハイパスフィルター、左方向ではローパスフィルターとして動作します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



 テンポシンク



**fx**

## ゲートリバーブ

Gate Reverb (ゲートリバーブ) は、リバーブの残響をゲートでカットする効果を持つモジュールです。80年代のドラムサウンド処理によく用いられているエフェクト効果を演出します。

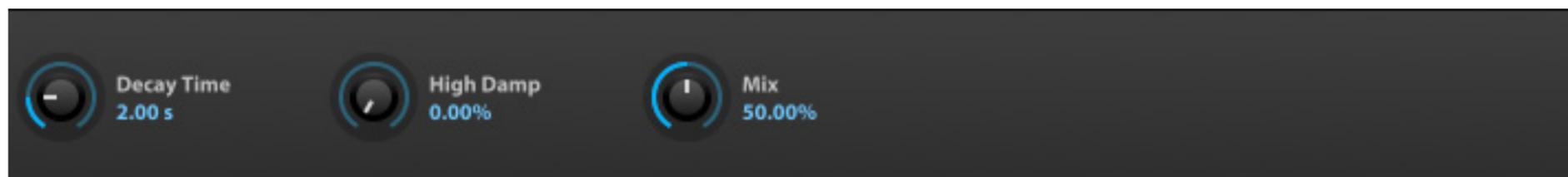
**PRE DELAY (プリディレイ)** は、リバーブ効果が発生し始めるタイミングをミリ秒 (MS) または音符 (テンポシンク時) 単位で設定します。

**DECAY TIME (ディケイタイム)** は、リバーブディケイ (残響) の長さを設定します。

**GATE TIME (ゲートタイム)** は、ゲートの長さをミリ秒 (MS) または音符 (テンポシンク時) 単位で設定します。

**HIGH DAMP (ハイダンプ)** は、リバーブの高域 (のダンピング比) を調節します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



**fx**

## プレーンリバーブ

Plain Reverb (プレーンリバーブ) は、低 CPU 負荷の一般的なリバーブエフェクトです。

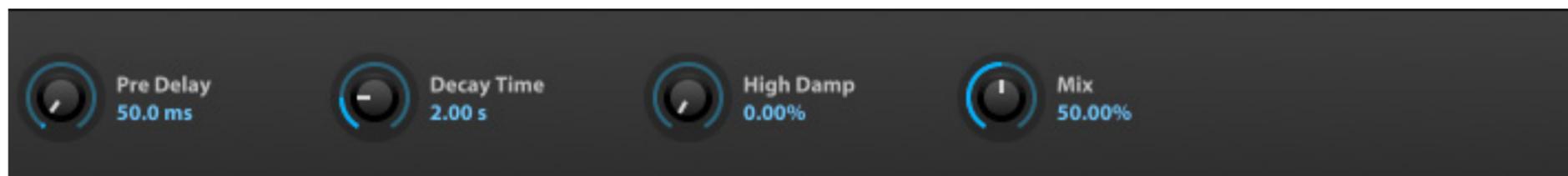
**DECAY TIME (ディケイタイム)** は、リバーブディケイ (残響) の長さを設定します。

**HIGH DAMP (ハイダンプ)** は、リバーブの高域 (のダンピング比) を調節します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



 テンポシンク



**fx**

## プリディレイバース

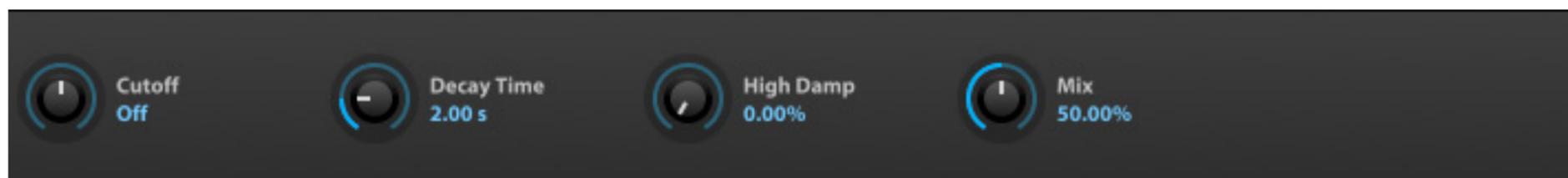
Predelay Verb (プリディレイバース) は、ディレイを装備したシンプルなリバーブエフェクトです。

**PRE DELAY (プリディレイ)** は、リバーブ効果が発生し始めるタイミングをミリ秒 (MS) または音符 (テンポシンク時) 単位で設定します。

**DECAY TIME (ディケイタイム)** は、リバーブディケイ (残響) の長さを設定します。

**HIGH DAMP (ハイダンプ)** は、リバーブの高域 (のダンピング比) を調節します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



fx

## シンプルリバーブ

Simple Reverb (シンプルリバーブ) は、ハイパスとローパスのデュアルモードフィルターを初段に装備したリバーブエフェクトです。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数の調節と動作モードを設定します。センターポジションではフィルターオフ、右方向ではハイパスフィルター、左方向ではローパスフィルターとして動作します。リバーブに送る前の信号を整える際に使用します。

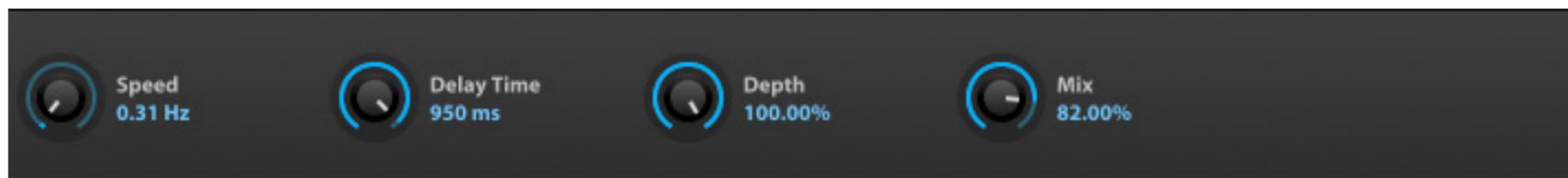
**DECAY TIME (ディケイタイム)** は、リバーブディケイ (残響) の長さを設定します。

**HIGH DAMP (ハイダンプ)** は、リバーブの高域 (のダンピング比) を調節します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



 テンポシンク



**fx**

## コーラス

Chorus (コーラス) は、ミックスとタイムパラメーターを装備した、様々なピッチモジュレーションやユニゾン効果を生み出すコーラスエフェクトです。

**SPEED (スピード)** は、モジュレーションの速度をHzまたは音符 (テンポシンク時) 単位で調節します。

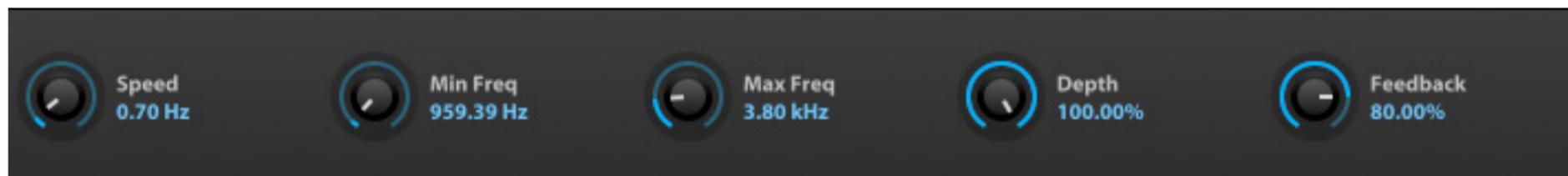
**DELAY TIME (ディレイタイム)** は、コーラスのディレイタイムを調節します。

**DEPTH (デプス)** は、コーラス効果の深さを設定します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



 テンポシンク



**fx**

## クロスフェイザー

Cross Phaser (クロスフェイザー) は、オートパンを装備した多彩なフェイズ効果を生み出す、特徴的なフェイザーモジュールです。

**SPEED (スピード)** は、モジュレーションの速度をHZまたは音符 (テンポシンク時) 単位で調節します。

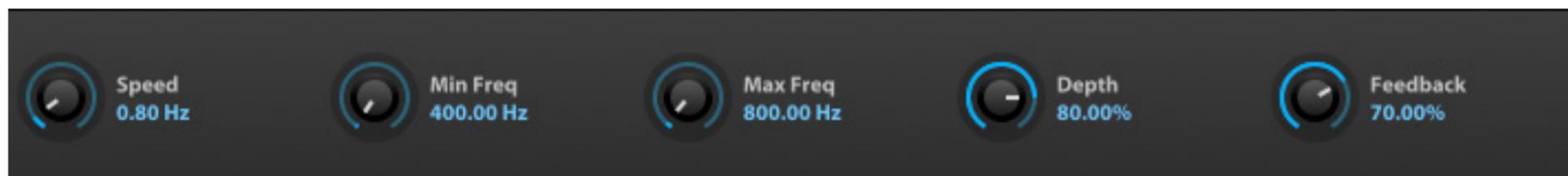
**MIN FREQ (ミニマムフリクエンシー)** と **MAX FREQ (マックスフリクエンシー)** は、周波数スイープ効果の帯域 (下限と上限) を設定します。

**DEPTH (デプス)** は、エフェクト効果の深さを設定します。

**FEEDBACK (フィードバック)** は、モジュレーションの出力から入力に戻す (フィードバック) 信号量の割合を設定します。



 テンポシンク



**fx**

## フェイザー

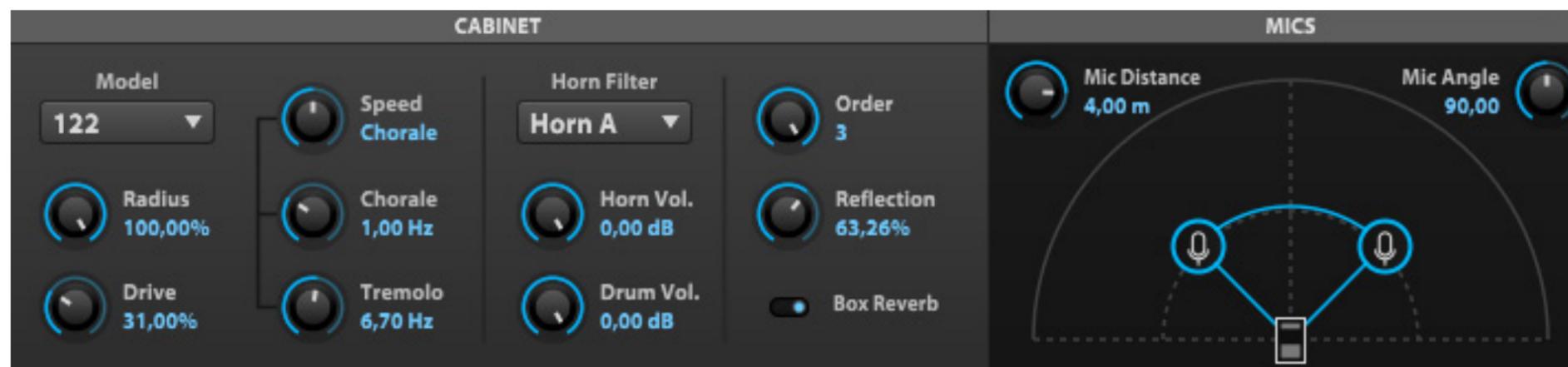
Phaser (フェイザー)、ミキシングパラメーターを持つ、幅広いフェイズモジュレーション効果が魅力のクラシックフェイザーユニットです。

**SPEED (スピード)** は、モジュレーションの速度をHZまたは音符 (テンポシンク時) 単位で調節します。

**MIN FREQ (ミニマムフリクエンシー)** と **MAX FREQ (マックスフリクエンシー)** は、周波数スイープ効果の帯域 (下限と上限) を設定します。

**DEPTH (デプス)** は、エフェクト効果の深さを設定します。

**FEEDBACK (フィードバック)** は、モジュレーションの出力から入力に戻す (フィードバック) 信号量の割合を設定します。



fx

## ロータリー (旧)

Rotary (ロータリー) は、1940年代のロータリースピーカーの効果を再現する高いカスタマイズ機能を備えたエフェクトです。マイクと異なるロータースピード設定を含むビンテージスピーカーキャビネットエミュレーションが可能です。ローター停止時の挙動を再現するブレーク効果も装備します。

### CABINET - キャビネット

**MODEL (モデル)** は、キャビネットの種類を選択します。

**RADIUS (ラディウス)** は、キャビネットサイズの再調整をおこないます。

**DRIVE (ドライブ)** は、オーバードライブの歪み量を調節します。

**SPEED (スピード)** はロータリースピードのモードを設定します：

- **TREMOLO (トレモロ)** : 高速
- **CHORALE (コーラル)** : 低速
- **BRAKE (ブレーク)** : ローター停止

**CHORALE (コーラル)** と **TREMOLO (トレモロ)** は、それぞれのモードの速度を決定します。

**HORN FILTER (ホーンフィルター)** は、キャビネットホーン (ツイーター) のフィルターモードを設定します。

**HORN VOL. (ホーンボリューム)** は、ホーンの音量を設定します。

**DRUM VOL. (ドラムボリューム)** は、ドラム (ウーハー) の音量を設定します。

**ORDER (オーダー)** は、スピーカーキャビネットの反射数を決定します。

**REFLECTION (リフレクション)** は、スピーカーキャビネットの反射量を決定します。

**BOX REVERB (ボックスリバーブ)** は、スピーカーキャビネット自体のリバーブ効果のオン・オフをします。

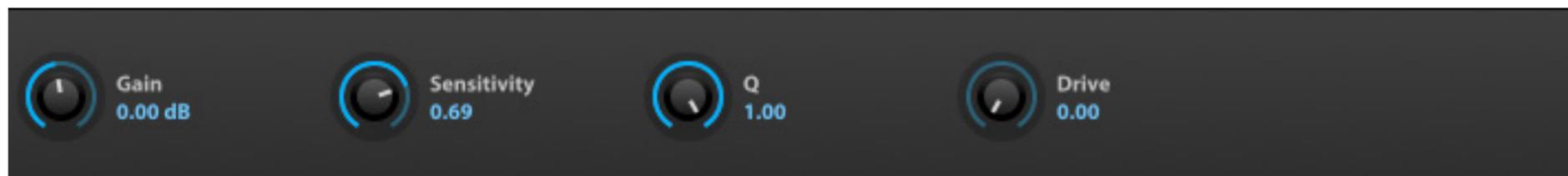
### MICS - マイク

ROTARYモジュールのマイク設定をおこないます：

**MIC DISTANCE (マイクディスタンス)** は、マイクの設置距離を設定します。

**MIC ANGLE (マイクアングル)** は、キャビネットに対してのマイク設置角度を設定します。





**fx**

## オートワウ

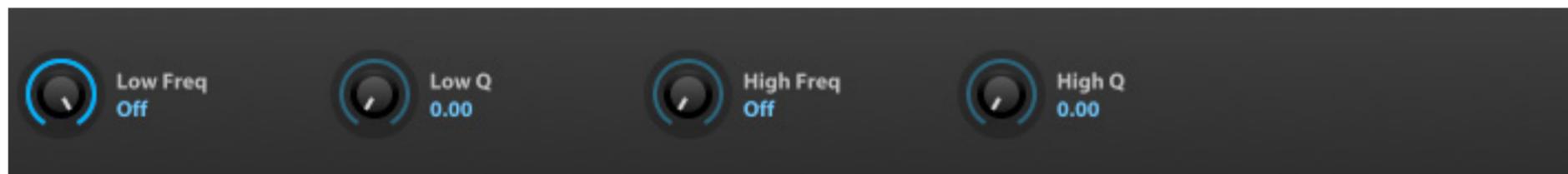
Auto Wah (オートワウ) は、信号の入力レベルに合わせてフィルターが動作する、ワウ効果を演出するエフェクトモジュールです。エンベロープフィルターと呼ばれることもあります。

**GAIN (ゲイン)** は、入力レベルの調節をします。

**SENSITIVITY (センシティビティ)** は、オートワウ効果の強さを設定します。

**Q** は、フィルターシェイプ (鋭さ) を設定します。

**DRIVE (ドライブ)** は、フィルター後に適用されるオーバードライブの歪量を設定します。



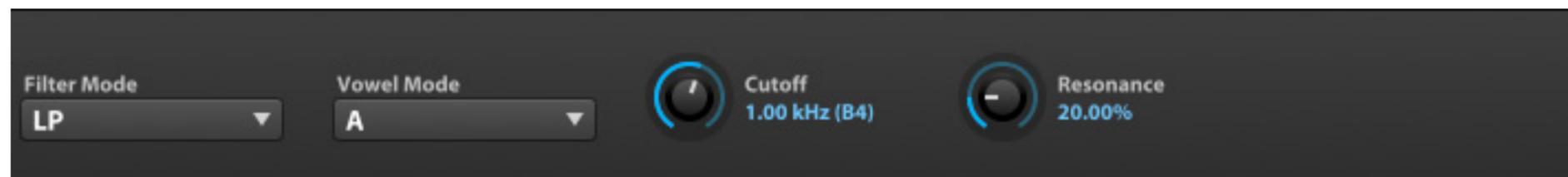
**fx**

## FXフィルター

FX Filter (FX フィルター) は、ローパスとハイパスの2つのフィルターが順番に接続された、直列処理をするフィルターモジュールです。

**LOW FREQ (ローフリクエンス)** と **HIGH FREQ (ハイフリクエンス)** は、ローパスとハイパスフィルターのカットオフ周波数 (またはオフ) を設定します。

**LOW Q (ローQ)** と **HIGH Q (ハイQ)** は、それぞれのフィルターのシェイプ (鋭さ) を設定します。



fx

## トークボックス

TalkBox (トークボックス) は、母音フィルターによる、トークボックスエフェクトの効果を再現したモジュールです。

**FILTER MODE (フィルターモード)** は、フィルターモード：ローパス (LP)、ハイパス (HP)、バンドパス (BP) を選択します。

**VOWEL MODE (バウエルモード)** は、母音フィルターのモードを設定します。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (Hz) とノート番号が表示されます。

**RESONANCE (レゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。



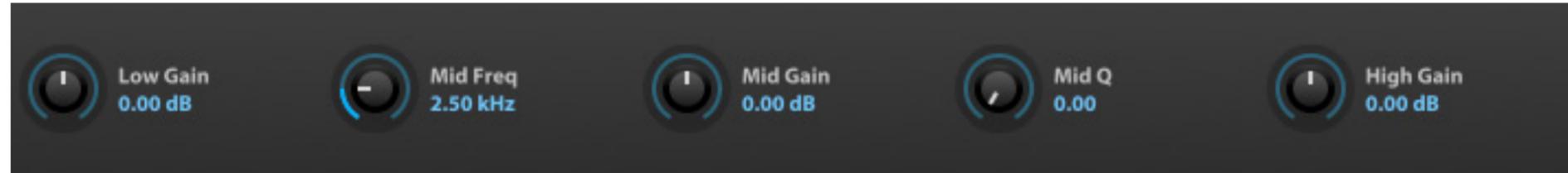
**fx**

## 2バンドEQ

2 Band EQ (2バンドEQ) は、ハイとローの2つのバンドを装備したシンプルなイコライザーです。

**FREQ (フリクェンシー)** は、EQ帯域の中心周波数を設定します。

**GAIN (ゲイン)** は、帯域のブースト/カットをおこないます。



**fx**

## 3バンドEQ

3 Band EQ (3バンドEQ) は、高低域が周波数固定で、中域がパラメトリック仕様の3バンドEQです。

**MID FREQ (ミッドフリクエンス)** は、中域の中心周波数を設定します。

**MID Q (ミドルQ)** は、中域のシェイプ (鋭さ) を設定します。

**GAIN (ゲイン)** は、帯域のブースト/カットをおこないます。



👁️ ポップアウトエディター



fx

## 8バンドEQ

8 Band EQ (8バンド EQ) は、6バンドのフルパラメトリックとハイパス、ローパスフィルターとグラフィック表示で構成された8バンドイコライザーです。

8つのバンドは以下の通りです:

- 2つのロールオフフィルター: **ハイパス (HP)** と **ローパス (LP)**
- 2つのシェルビングEQ: **ローシェルフ (LShelf)** と **ハイシェルフ (HShelf)**
- 4つのピークEQ: **PEAK1**、**PEAK2**、**PEAK3**、**PEAK4**

画面上のラベル部は、EQバンドのオン・オフスイッチになっています。オンにすると、定められた色に点灯します。

すべてのバンドは周波数可変で、**FREQ (フリクェンシー)** は、EQのカットオフ (LP/HP/SHELF)、あるいは帯域の中心周波数 (PEAK EQ) を設定します。

**GAIN (ゲイン)** は、帯域のブースト/カットをおこないます。

**Q (キュー)** は、帯域幅 = EQの鋭さを設定します。

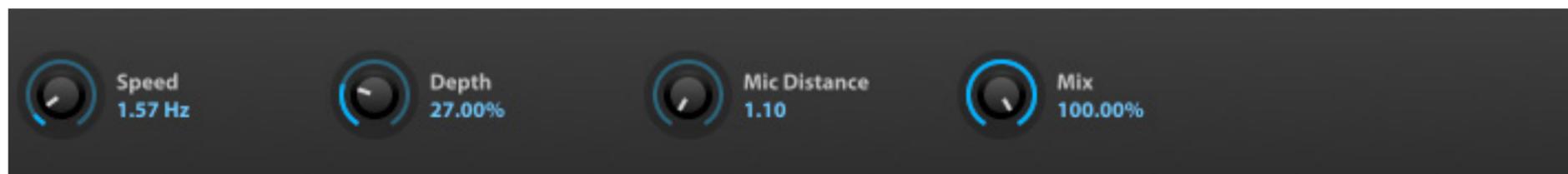
EQ操作は、グラフィック表示の画面でもおこなうことができます:

- EQバンドのポイントをクリックすることで、帯域が表示され、左右ドラッグで周波数、上下ドラッグでブースト/カットの設定がおこなえます。
- 帯域表示の境界線の左右ドラッグでQの設定がおこなえます。
- ポイントの右クリックで、EQバンドのオン・オフをします。

- ポイントのダブルクリックでデフォルト値に設定 (リセット) します。
- 画面上の設定操作中、画面の左上に設定値: ゲイン、周波数、Qがリアルタイムに表示されます。

モジュールの下端、左右のサイドバーとの境界線をドラッグすることで、グラフィック画面の大きさを変更することができます。

👁️ モジュールタイトルバーの右側にある **EXTERNAL WINDOW (目のアイコン)** ボタンをクリックすることで、独立したサイズ変更可能な画面として拡大表示できます。



fx

## ロータリーシンプル

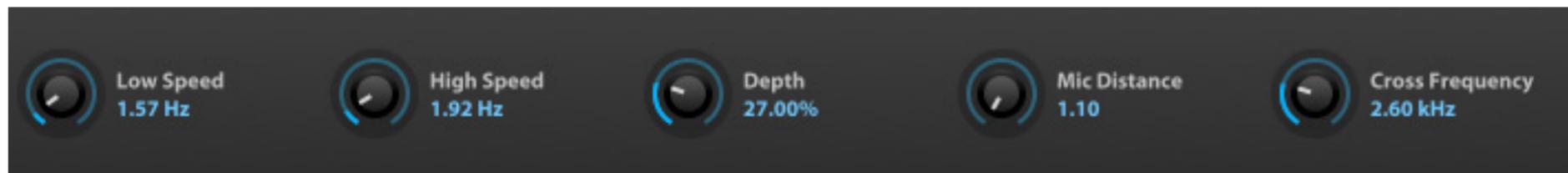
Rotary Simple (ロータリーシンプル) は、シングルタイプのロータリースピーカーを再現したエフェクトモジュールです。

**SPEED (スピード)** は、スピーカーローターの回転速度を調節します。

**DEPTH (デプス)** は、エフェクト効果の深さを設定します。設定値が高いほど、強いピッチ変化をもたらします。

**MIC DISTANCE (マイクディスタンス)** は、スピーカーと収録マイクの距離を設定します。

**MIX (ミックス)** は、ドライ信号 (原音) とウェット (エフェクト処理された) 信号のバランスを調節します。



fx

## ロータリースピーカー

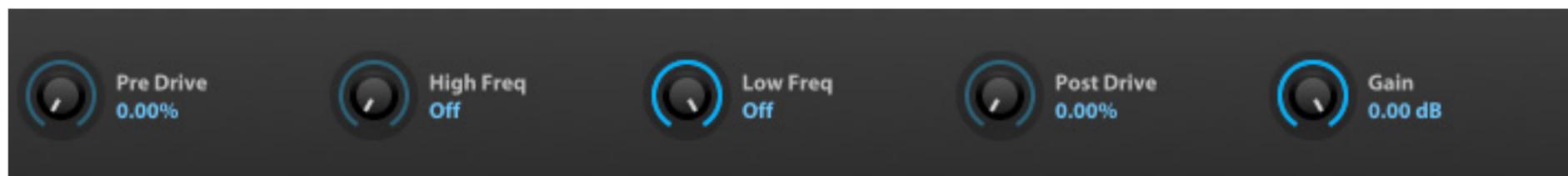
Rotary Speaker (ロータリースピーカー) は、高低2つのスピーカーとクロスオーバー設定を装備したロータリースピーカーシミュレーターです。

**CROSS FREQUENCY (クロスフリクェンシー)** は、低域と高域のクロスオーバーポイントを設定します。

**LOW SPEED (ロースピード)** と **HIGH SPEED (ハイスピード)** は、高低それぞれのスピーカーの回転速度を設定します。

**DEPTH (デプス)** は、エフェクト効果の深さを設定します。設定値が高いほど、強いピッチ変化をもたらします。

**MIC DISTANCE (マイクディスタンス)** は、スピーカーと収録マイクの距離を設定します。



**fx**

## ダブルドライブ

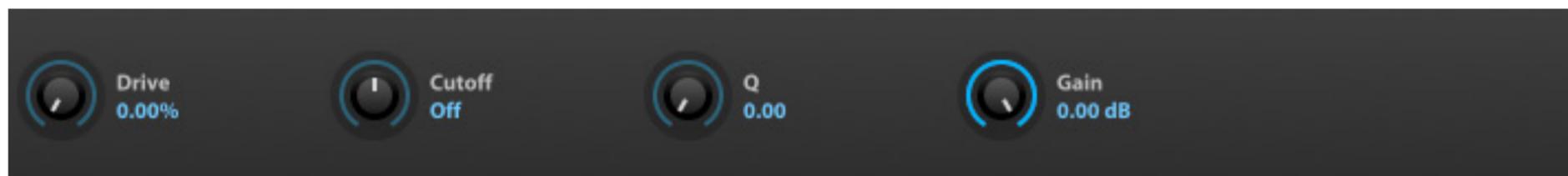
Double Drive (ダブルドライブ) は、2つのドライブの間にフィルターを挟んだオーバードライブエフェクトです。

**PRE DRIVE (プリドライブ)** は、初段の歪量を設定します。

**HIGH FREQ (ハイフリクエンス)** と **LOW FREQ (ローフリクエンス)** は、ハイパスとローパスフィルターのカットオフ周波数 (またはオフ) を設定します。

**POST DRIVE (ポストドライブ)** は、フィルター処理後の歪量を設定します。

**GAIN (ゲイン)** は、最終段の出力レベルを決定します。



**fx**

## UVIドライブ

UVI Drive (UVI ドライブ) は、ドライブ段の後ろに UVI Filter を装備した特徴的なドライブエフェクトです。

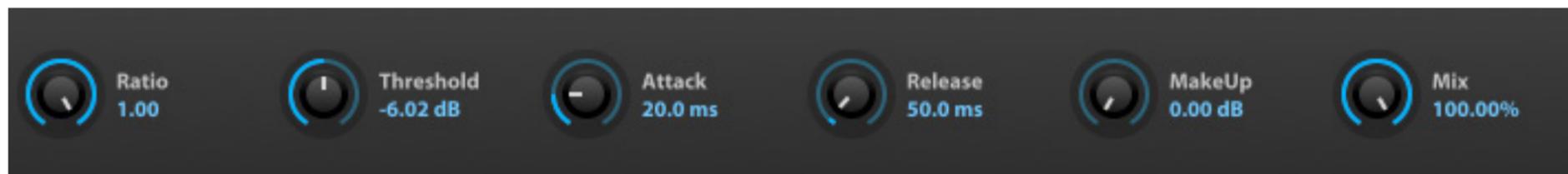
**DRIVE (ドライブ)** は、初段 (フィルター前) の歪量を設定します。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数の調節と動作モードを設定します。センターポジションではフィルターオフ、右方向ではハイパスフィルター、左方向ではローパスフィルターとして動作します。

**Q (キュー)** は、フィルターシェイプを設定します。

**GAIN (ゲイン)** は、最終段の出力レベルを調節します。





fx

## コンプレッサー

Compressor (コンプレッサー) は、一般的なコンプレッサーです。レシオ、スレッシュヨルド、アタック、リリース、メイクアップゲインなどのパラメーターを装備します。

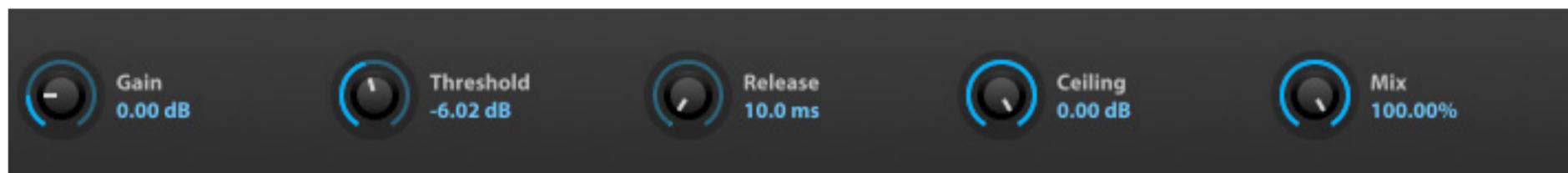
**THRESHOLD (スレッシュヨルド)** は、コンプレッサーが機能するレベルを設定します。

**RATIO (レシオ)** は、圧縮の比率を設定します。

**ATTACK (アタック)** と **RELEASE (リリース)** は、信号レベルがスレッシュヨルド値に達した際のコンプレッサーが機能するまでに時間とスレッシュヨルド値以下に減衰した後の動作時間を設定します。

**MAKEUP (メイクアップ)** は、コンプレッサー処理前と処理後のレベルのバランスを設定する際に使用します。

**MIX (ミックス)** は、エフェクト処理されていない原音とエフェクト処理された信号のバランスを調節します。



**fx**

## リミッター

Limiter (リミッター) は、一般的なリミッターです。コンプレッサーよりも高いレシオ設定で、入力信号をおさえます。

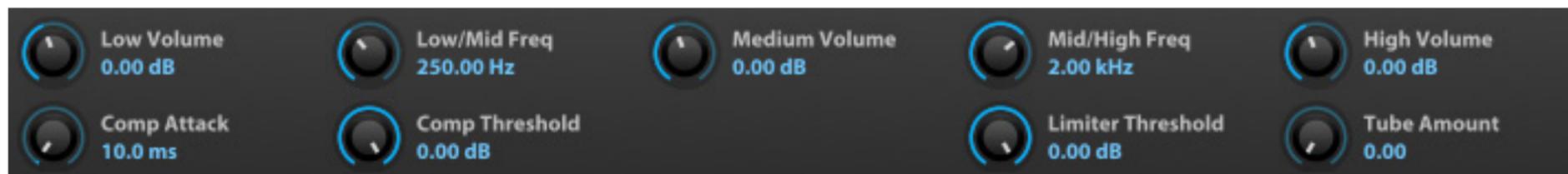
**GAIN (ゲイン)** は、入力レベルの調節に使用します。

**THRESHOLD (スレッシュホールド)** は、リミッターが機能するレベルを設定します。

**CEILING (シーリング)** は、最大出力レベルを設定します。

**RELEASE (リリース)** は、信号レベルがスレッシュホールド値以下に減衰した後のリミッター動作時間を設定します。

**MIX (ミックス)** は、エフェクト処理されていない原音とエフェクト処理された信号のバランスを調節します。



fx

## UVI マスタリング

UVI Mastering (UVI マスタリング) は、マルチバンドコンプレッサー/リミッター/チューブサチュレーターとして機能する。ステレオミックスの処理に適したマスタリングプロセッサです。

UVI MASTERINGは、入力信号を3つの周波数帯域：**低 (LOW)**、**中 (MID)**、**高 (HIGH)** に分割してエフェクト処理する信号の特性を整います。

**LOW/MID FREQ (ロー・ミッドフリクエンス)** と **MID/HIGH FREQ (ミッド・ハイフリクエンス)** は、低音域と中音域、中音域と高音域のそれぞれのクロスオーバー周波数を設定します。

3つのバンドそれぞれに **VOLUME (ボリューム)** コントロールを装備し、エフェクト処理前の信号帯域のブースト/カットをおこないます。

**COMP ATTACK (コンプアタック)** と **COMP THRESHOLD (コンプスレッシュホールド)** は、コンプレッサーのアタックタイムと動作レベルを設定します。

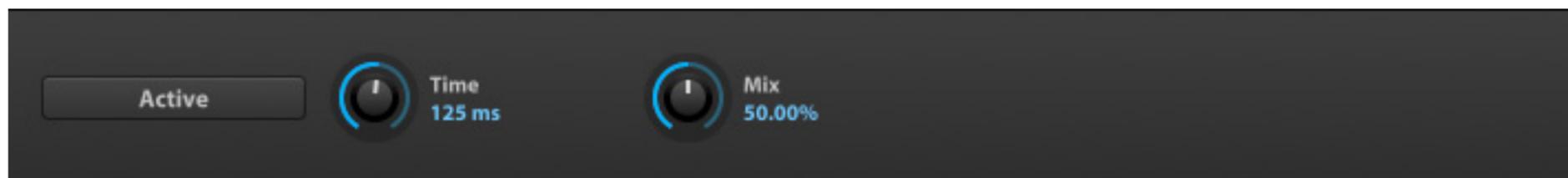
**LIMITER THRESHOLD (リミッタースレッシュホールド)** は、コンプレッション処理後の信号にかかるリミッターの動作レベルを設定します。

**TUBE AMOUNT (チューブアmount)** は、最終段のチューブサチュレーターのドライブ量を設定します。





 テンポシンク



**fx**

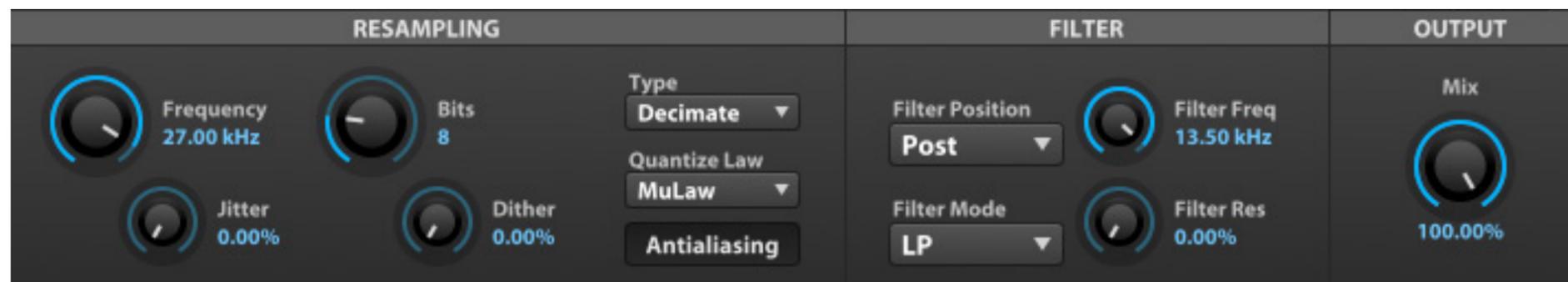
## ビートリピート

Beat Repeat (ビートリピート) は、入力信号のスライスとリピート再生を操作するグリッジエフェクトです。サンプルループやライブパフォーマンスに適したエフェクトです。

**ACTIVE (アクティブ)** は、ビートリピート機能のオン・オフをおこないます。オンにしている間、TIME設定に従った長さのリピート再生を繰り返します。

**TIME (タイム)** は、リピート効果の長さをミリ秒 (MS) または音符 (テンポシンク時) 単位で設定します。このパラメーターをリアルタイムに操作することで、グリッジ効果を生み出します。

**MIX (ミックス)** は、エフェクト処理されていない原音とエフェクト処理された信号のバランスを調節します。



fx

## リダックス (旧)

Redux (リダックス) は、ビットとサンプリングレートのリダクション処理によるローファイ効果を生み出すエフェクトモジュールです。

### RESAMPLING - リサンプリング

**FREQUENCY (フリクェンシー)** は、再サンプリングレートを設定します。

**JITTER (ジッター)** は、再サンプリングをおこなった際のサンプリングレートに変化を加えます。

**BITS (ビット)** は、ビットリダクション値を設定します。

**DITHER (ディザー)** は、再サンプリング時に追加するランダムノイズ量を設定します。

**TYPE (タイプ)** は、再サンプリングのモード: "DECIMATE (デシメイト)" = サンプル値間に0を挿入、"BLOCKER (ブロッカー)" = 次にサンプル値まで、サンプル値を持続を設定します。

**QUANTIZE LAW (クォンタイズロー)** は、再サンプリング処理時のクォンタイズアルゴリズム: LINEAR (リニア) または mu-law (μ-law/ミューロー) を設定します。

**ANTI\_ALIASING (アンチエイリエシング)** は、アンチエイリエシングフィルターのオン・オフを設定します。オフにした場合、再サンプリングによる不自然な倍音が発生する場合があります。

### FILTER - フィルター

**FILTER POSITION (フィルターポジション)** は、フィルターの位置: 再サンプリングする前 (PRE) または後 (POST) を設定します。

**FILTER MODE (フィルターモード)** は、フィルターモード: ローパス (LP)、ハイパス (HP)、バンドパス (BP) を選択します。

**FILTER FREQ (フィルターフリクェンシー)** は、フィルターのカットオフ周波数を調節します。設定値に周波数 (HZ) とノート番号が表示されます。

**FILTER RES (フィルターレゾナンス)** は、カットオフ周波数付近のブースト量を操作します。

### OUTPUT - アウトプット

**MIX (ミックス)** は、原音とエフェクト処理されたサウンドのバランスを調節します。





**fx**

## リングモジュレーター

Ring Modulator (リングモジュレーター) は、入力信号の変調信号の加算と減算の両方を混合した特徴的なピッチ変調効果を生み出すエフェクトモジュールです。

例えば、600Hzの入力信号に、250Hzで変調をかけた場合、350Hz (600-250) と 850Hz (600+250) の両方をミックスした信号を出力します。

**FREQ (フリクェンシー)** は、モジュレーション周波数 (Hz) を設定します。

**MIX (ミックス)** は、エフェクト処理されていない原音とエフェクト処理された信号のバランスを調節します。



**fx**

## ロボタイザー

Robotizer (ロボタイザー) は、リングモジュレーターにモジュレーションとカットオフフィルターを加えたエフェクトモジュールです。

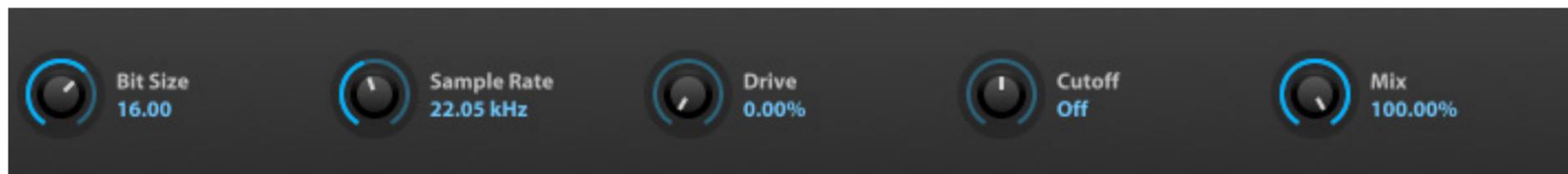
**FREQ (フリクェンシー)** は、モジュレーション周波数 (Hz) を設定します。

**DEPTH (デプス)** は、エフェクトの深さを設定します。

**FM** は、リングモジュレーターの周波数に作用するモジュレーターです。

**CUTOFF (カットオフ)** は、フィルターのカットオフ周波数の調節と動作モードを設定します。センターポジションではフィルターオフ、右方向ではハイパスフィルター、左方向ではローパスフィルターとして動作します。

**MIX (ミックス)** は、エフェクト処理されていない原音とエフェクト処理された信号のバランスを調節します。



fx

## UVI ディストラクター

UVI Desctructor (UVI ディストラクター) は、リサンプリング/ビットリダクション/オーバードライブ/フィルターを複合した、ローファイエフェクトです。

**BIT SIZE (ビットサイズ)**と**SAMPLE RATE (サンプルレート)**は、再サンプリングのビットとレートを設定します。

**DRIVE (ドライブ)**は、フィルター前段のオーバードライブの歪量を設定します。

**CUTOFF (カットオフ)**は、フィルターのカットオフ周波数の調節と動作モードを設定します。センターポジションではフィルターオフ、右方向ではハイパスフィルター、左方向ではローパスフィルターとして動作します。

**MIX (ミックス)**は、エフェクト処理されていない原音とエフェクト処理された信号のバランスを調節します。





# 巻末付録 A: イベントプロセッサ

Falconには、MIDI信号を扱うイベントプロセッサが装備されています。これらのモジュールは、オシレーター発音前のFalconに入力されたMIDI信号の解析や加工をおこないます。このことによって、特定の楽器演奏をシミュレーションしたり、特別な演奏効果を追加することができます。





## アルペジエーター

Arpeggiator (アルペジエーター) は、古典的なシンセサイザーエフェクトで、入力されてくるMIDIノートと演奏をプログラミング可能なパターンに変換して、ダイナミックシーケンスを創り出します。

Falconのアルペジエーターは、ステップごとの長さ、ゲート、ピッチとベロシティ、そして27種類の演奏モードなどを高度な機能を装備します。

### PATTERN - パターン

**STEPS (ステップ)** は、アルペジオ演奏のステップ数を設定します。

**LENGTH (レングス)** は、ステップ分解能に従った演奏ノートの長さ=ゲート値を設定 (パーセンテージ) します。短く設定した場合は、スタッカート演奏し、100% = ステップ分解能値に設定した場合、音色のリリースや発音モードによっては次にステップとオーバーラップした演奏になります。

**STRIKES (ストライク)** は、同じノートを繰り返す回数を設定します。例えば、2に設定した場合、同じノートを2回ずつ繰り返すアルペジオ演奏をします。

**RESOLUTION (レゾリューション)** は、ステップの分解能を小節または音符単位で設定をします。最大で32小節、最小で64分音符の細かさまで設定できます。この設定とDAWのテンポ設定、そしてLength設定によって、演奏ステップ長さが決定づけられます。

**HOLD (ホールド)** は、ノートトリガーのラッチモードを設定します。オンにすると、アルペジオ演奏はスイッチオフをするまで持続します。

### EXPRESSION - エクスプレッション

**OCTAVE (オクターブ)** は、ノートのアルペジオシーケンスのオクターブシフトを設定します。

**GROOVE AMNT (グループアmount)** は、アルペジオ演奏にスウィングを適用します。

**ARP/VEL. BLEND (アルペジオ/ベロシティブレンド)** は、アルペジエーターのベロシティ設定と実際のノートオンベロシティとの適用比率を設定します。0%に設定した場合、アルペジエーターのステップベロシティ設定が適用されます。100%に設定した場合、アルペジエーターのベロシティ設定は無効となり、ノートオンベロシティが演奏に採用されます。

[次ページに続く]



## アルペジエーター

### MODE - モード

**ARP (アルペジオ)** は、アルペジオ演奏パターン: 上昇、下降、上下、ジグザグ、スパイラルなどを設定します。

**TRIGGER (トリガー)** は、アルペジオ演奏を始動するトリガー設定をします:

- **NOTE (ノート)**: ノート入力が発見されると演奏が最初のステップから開始されます。
- **LEGATO (レガート)**: アルペジオ演奏中にノートを追加した場合、ステップポジションを維持してシーケンス再生をします。
- **SONG POSITION (ソングポジション)**: ノート入力をした際、直前に停止したステップからシーケンス再生をします。

**OCTAVE (オクターブ)** は、ノートリピートのオクターブシフトに対する挙動を決定します:

- **REPEAT PARTTERN (リピートパターン)** は、ノートがオクターブ内で個別に繰り返します。
- **REPEAT KEYS (リピートキー)** は、すべてのオクターブ内のノートを合計してパターンを繰り返します。

### MODIFIERS - モディファイア

**NOTE REPEAT (ノートリピート、BOTTOM/ボトムとTOP/トップ)** ボタンは、パターン演奏がトップノートとボトムノートに達した際にそのノートを繰り返すかどうかを決定します。

**MIDI CC** は、アルペジエーターのMIDI CCレイヤーの出力とCC (コンティニューアスコントローラー/コントロールチェンジ) 番号の設定をおこないます。OFF設定で、MIDI CC出力を無効にします。

### RECORD - レコード

**RECORD (レコード)** ボタンのクリックで、ノート入力 (ノート番号とベロシティ) を使用したパターンのステップレコーディングを開始します。レコーディングにはFalconのバーチャルキーボードまたは外部MIDI機器を使用します。ノート入力ごとにアルペジオステップとして加算され、ボタン下の**STEP**インジケーターにその数が表示されます。レコーディングを終了するには、再度RECORDボタンをクリックします。終了をするとそれまで入力したステップ数が**STEPS**設定に反映します。

**SKIP (スキップ)** ボタンは、ステップをミュートして次のステップを記録する際に使用します。

### STEP GRID - ステップグリッド

#### STEP GRID (ステップグリッド)

ステップの出力値のバーグラフで表示をします。FALCONのアルペジエーターには、**VELOCITY (ノートベロシティ)** と**PITCH (ピッチオフセット)**、そして**MIDI CC**の3つのレイヤーが存在します。MIDI CCは追加のコントロール信号として送信することができます。ベロシティとMIDI CCレイヤーは、上端にいくに従って高い設定値をあらわします。ピッチレイヤーはセンター=0で、上がプラスオフセット、下がマイナスオフセットの両極設定と表示になります。

設定は、画面上のマウスクリックまたはドラッグ、あるいは画面上端の数値入力でおこないます。

ステップグリッドでは以下の操作が可能です:

- 右クリックでメニューからVELOCITY、PITCH、MIDI CCのレイヤー切り替えができます。
- クリック&横方向のドラッグで、ステップ値を連続して設定 (描くこと) ができます。
- ダブルクリックで、ステップ値の数値入力が可能になります。

#### STEP VALUE (ステップ値)

ステップの出力値を数値で表示します。マウスクリックで数値入力できます。

#### STEP STATE (ステップステート)

ステップグリッド下のチェックボックスは、グリッドのオン・オフ (ミュート) を設定します。

Shiftキーを押したままのクリックで、前ステップとマージし、特定箇所のステップを長くすることができます。

Alt/Optionキーを押したままのクリックで、前ステップとマージし、スラー効果を得ることができます。この設定されたグリッドは、ステートスイッチが青色に点灯します。

#### PITCH OFFSET (ピッチオフセット)

ピッチレイヤーの場合、±48半音の範囲で、入力ノートに対するオフセット値を設定します。

#### MIDI CC

MIDI CCレイヤーの場合、MIDI CC値=0~127を設定します。



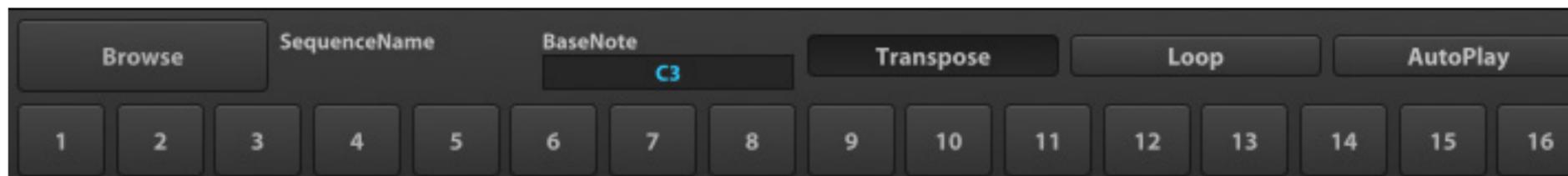


**MIDI CHANNEL**は、出力信号のMIDIチャンネルを設定します。  
**AS IS**はパートのチャンネル設定のまま、あるいは**1**から**16**の任意チャンネルに設定できます。



## MIDI アウト

パッチの任意箇所、Falconから直接外部のソフトウェア/ハードウェアを制御します。



## MIDI プレイヤー

MIDI Player (MIDIプレイヤー) は、スタンダードMIDI形式のファイル (SMF) を再生するモジュールです。MIDIプレイヤーはFalconのテンポと同期し、短いループフレーズから一般的なマルチチャンネルのシーケンス再生することができます。

**BROWSE (ブラウズ)** は、システムのファイル選択画面を開いて、スタンダードMIDIファイル (SMF) の読み込みをするためのボタンです。

**SEQUENCE NAME (シーケンスネーム)** は、読み込まれたSMFのファイル名がこの箇所に表示されます。

**BASE NOTE (ベースノート)** は、MIDIシーケンスのノートトリガーをするノートを設定します。ノートを押さえている間、再生がおこなわれます。

**TRANSPOSE (トランスポーズ)** は、BASE NOTE設定に従ったトランスポーズ再生をオンにします。オフにした場合、BASE NOTEのみがシーケンスのトリガー再生に使用されます。

**LOOP (ループ)** は、MIDIファイルのループ再生を設定します。

**AUTOPLAY (オートプレイ)** は、FALCONの再生設定と同期して再生をします。

**BYPASS (バイパス)** スイッチは、ボタン上の数値に従ったMIDIチャンネルのバイパス (ミュート) をおこないます。MIDIプレイヤーは、MIDIファイルに含まれている16チャンネルすべての再生をおこないます。不要なチャンネルをオンにして、そのチャンネルの再生をミュートにします。



octave	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
-2	0.00	0.00	3.52	3.54	4.98	5.05	5.15	7.02	7.02	7.02	10.24	10.30
-1	12.00	12.00	15.52	15.54	16.98	17.05	17.15	19.02	19.02	19.02	22.24	22.30
0	24.00	24.00	27.52	27.54	28.98	29.05	29.15	31.02	31.02	31.02	34.24	34.30
1	36.00	36.00	39.52	39.54	40.98	41.05	41.15	43.02	43.02	43.02	46.24	46.30
2	48.00	48.00	51.52	51.54	52.98	53.05	53.15	55.02	55.02	55.02	58.24	58.30
3	60.00	60.00	63.52	63.54	64.98	65.05	65.15	67.02	67.02	67.02	70.24	70.30
4	72.00	72.00	75.52	75.54	76.98	77.05	77.15	79.02	79.02	79.02	82.24	82.30
5	84.00	84.00	87.52	87.54	88.98	89.05	89.15	91.02	91.02	91.02	94.24	94.30
6	96.00	96.00	99.52	99.54	100.98	101.05	101.15	103.02	103.02	103.02	106.24	106.30
7	108.00	108.00	111.52	111.54	112.98	113.05	113.15	115.02	115.02	115.02	118.24	118.30



## マイクロチューナー

Micro Tuner (マイクロチューナー) は、通常の12音平均律から様々な特別チューニングに変換するプロセッサです。この機能は、民族楽器の音源をその楽器に適したチューニングで演奏する際に使用します。

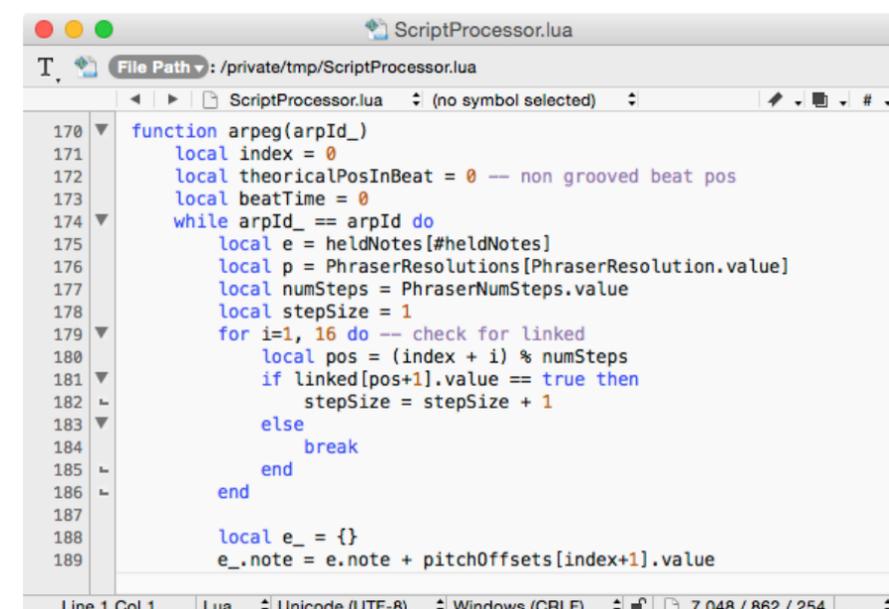
**NOTE GRID (ノートグリッド)** 表示は、オクターブ (縦軸) とノートナンバー (横軸) のマトリックス画面で、各ノートのチューニングを数値で表示します。通常の平均律では、整数: C-2 = 0.00、C#-2 = 1.00、D-2 = 2.00のように1:00=半音で設定されています。この画面では表示のみをおこないます。プリセット以外のチューニングを設定するには、Scala形式のスケールファイルを読み込みます。

Micro Tunerのプリセットファイルメニューには、以下のスケールファイル読み込みオプションが用意されています:

- **IMPORT SCALA TUNING (インポートスカラチューニング):** ".scl"形式のScalaチューニングファイルの読み込みをおこないます。
- **IMPORT SCALA MAPPING (インポートスカラマッピング):** ".kbn"形式のScalaマッピングファイルの読み込みをおこないます。
- **IMPORT ANAMARK TUNING (インポートアナマークチューニング):** ".tun"形式のAnaMarkチューニングファイルの読み込みをおこないます。

Scala形式に関する情報とサンプル例ファイルのダウンロードは、英語のウェブサイトにて公開されています。

<http://www.huygens-fokker.org/scala>



## スクリプトプロセッサ

Script Processor (スクリプトプロセッサ) は一般的なイベント処理、あるいは特別な機能を追加する際に使用します。

ファクトリープロセッサには、様々な MIDI エフェクトがカテゴリー別に用意されています。

さらにスクリプト言語の Lua を使用して、オリジナルプロセッサの開発と追加も可能です。

このモジュールの上端には、いくつかのコントロールボタンが用意されています。

### スタンダードコントロール

**ロードスクリプト (フォルダアイコン)** スイッチは、システムのファイル選択画面を表示し、UVI スクリプトファイルの読み込みをします。

**スクリプト名** は、読込んだスクリプトモジュール名を上端の中央に表示します。

**外部エディターで編集 (2つの四角形が重なったアイコン)** は、スクリプトファイルをテキストエディターで開いて、編集をする際にクリックします。

**プロテクト (南京錠アイコン)** ボタンは、スクリプトのパスワードロックと解除をおこないます。

**スクリプトの再読み込み (ループアイコン)** スイッチは、現在開いているスクリプトモジュールの設定をディスクに保存されている状態に復帰する際に使用します。Alt/Option キーを押しながらの操作で、現在のスクリプトパラメーターの状態を保持しながらの再読み込みをおこないます。

**スクリプト変更の監視 (ディスクアイコン)** ボタンは、現在開いているスクリプトファイルに変更が加えられると同時に自動で再読み込みをおこなうかどうかを設定します。この機能はスクリプトモジュールの開発に有用です。テキストエディターで編集または追加した機能を Falcon 上ですぐに確認する際に便利です。

**コンソール出力の表示 (>三アイコン)** ボタンは、デバッグメッセージを表示するコンソール画面の表示・非表示をおこないます。

**コンソール出力のクリア (禁止アイコン)** スイッチは、現在表示されているコンソールメッセージの削除をおこないます。

### スクリプト定義コントロール

スクリプトでは、パラメーターを操作するためのコントロール: ノブ、ボタン、メニューなど他の Falcon モジュールで確認できるコントロールを定義することができます。

### 詳しい情報

UVIScript に関する詳しい情報は、[巻末付録 B: LUA 言語によるスクリプトプログラミング] の項目に記載しています。





Chord

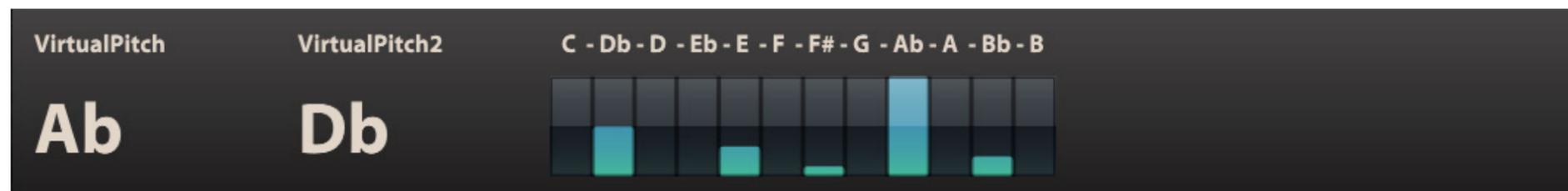
AM/C#



## コード検出

入力された複数のMIDIノートからコード名を検出して表示するモジュールです。

**CHORD (コード)** ディスプレイは、モジュールに同時入力された複数のMIDIノートから検出されたコード名を表示します。



## バーチャルピッチ

ピッチ検出をリアルタイムでおこなうモジュールです。

**VIRTUAL PITCH (バーチャルピッチ)** は、検出ピッチのノート名を表示します。

**VIRTUAL PITCH 2 (バーチャルピッチ 2)** は、検出されたピッチの次候補ノートを表示します。

**クロマチックディスプレイ** は、検出されたノートとその音量を表示します。一番大きいノートがルート = バーチャルピッチ、2番目に大きいノートがバーチャルピッチ 2として表示されます。

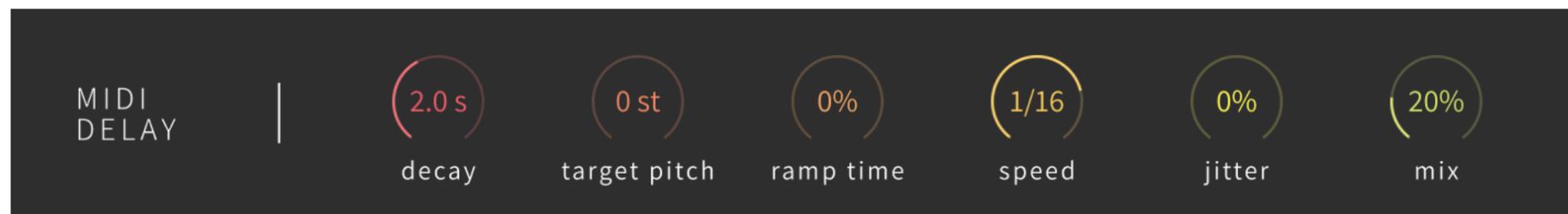


## アンサンブル

サンプルベースのキーゾーンに作用し、5つのディチューンボイスを生成してアンサンブル効果を生み出すモジュールです。

**PAN SPREAD (パンスプレッド)** は、生成されたボイスの広がりを設定します。広がり感によるアンサンブル効果を決定づけます。

**TIME SPREAD (タイムスプレッド)** は、生成されたボイスの発音タイミングの間隔を設定します。発音タイミングのズレによるアンサンブル効果を決定づけます。



## MIDIピッチディレイ

ピッチの揺れに対応した伝統的なMIDIイベントディレイです。

**DECAY (ディケイ)** は、エフェクト効果のディケイタイム (減衰時間) を設定します。

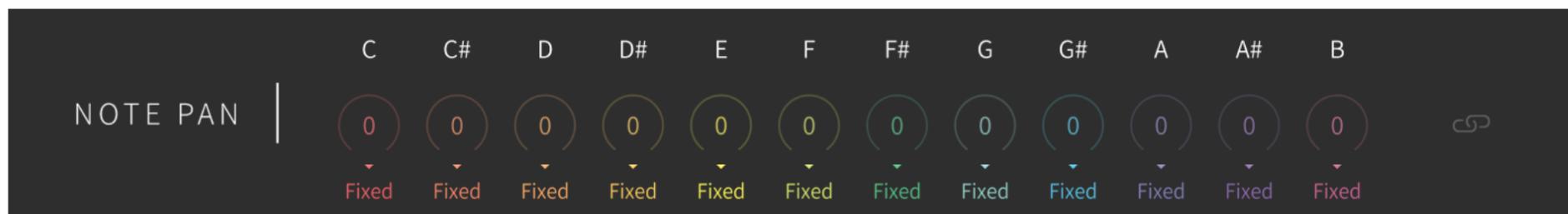
**TARGET PITCH (ターゲットピッチ)** は、受信ノートに対するピッチシフト量を設定します。

**RAMP TIME (ランプタイム)** は、エフェクト効果のランプタイムを設定します。

**SPEED (スピード)** は、ディレイの速度を設定します。

**JITTER (ジッター)** は、ディレイ速度のスウィング量を設定します。

**MIX (ミックス)** は、エフェクト効果のミキシングレベル (ベロシティ) を設定します。



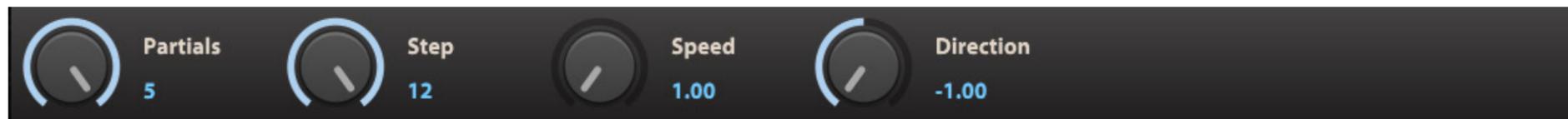
## ノートパン

MIDIノートに対して、打鍵の度に、ランダムまたは所定のMIDIパン値を適用します。

**モード**は、MIDIノートごとのパンモードをメニューから選択設定します：

- **FIXED (フィックス)** : メニュー上のダイヤル設定に従った固定値でパン出力します。
- **ALT (オルタネイト)** : 打鍵ごとに左右交互にパン出力します。ダイヤル設定はその際の深さ(度合い)を設定します。
- **RND (ランダム)** : 打鍵ごとにランダムにパン出力されます。ダイヤル設定はその際の深さ(度合い)を設定します。

**リンク(画面右端の鎖アイコン)** は、全ノートを一括設定する際に使用します。オンにすると、1つのダイヤルやメニュー操作で、全てのノートに適用されます。



## シェパード

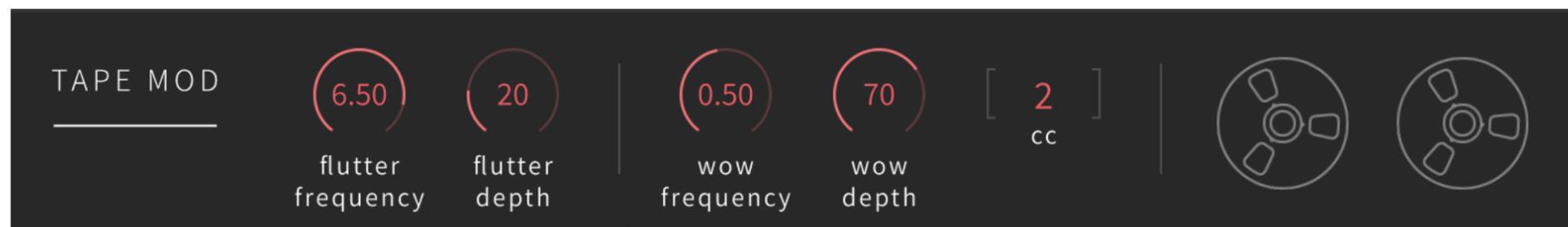
シェパードトーン(無限音階)効果を生み出すモジュールです。

**PARTIALS (パーシャル)** は、パーシャル(境界)数を設定します。

**STEP (ステップ)** は、パーシャル内の分割数を設定します。

**SPEED (スピード)** は、ピッチ変化の速度を設定します。

**DIRECTION (ディレクション)** は、ピッチ変化の方向(上昇または下降)とその度合を設定します。



## テープモジュレーター

Tape Mod (テープモジュレーター) は、ワウフラッターエミュレーションによるローファイ風味のピッチ変化をもたらすモジュールです。

### FLUTTER - フラッター

**FREQUENCY (フリクェンシー)** は、テープの走行むらによるフラッター周波数を設定します。

**DEPTH (デプス)** は、フラッター効果の深みを調節します。

### WOW - ワウ

**FREQUENCY (フリクェンシー)** は、テープの走行むらによるワウ周波数を設定します。

**DEPTH (デプス)** は、ワウ効果の深みを調節します。

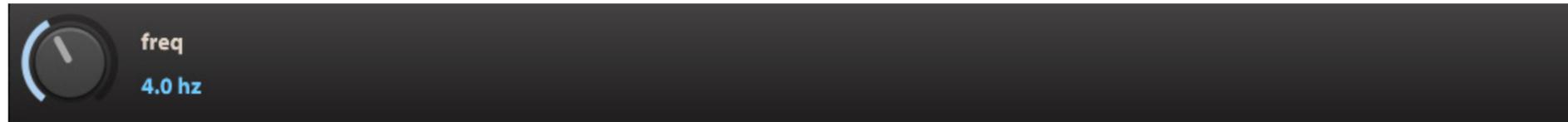
**CC** は、ワウ効果をリアルタイム操作するための MIDI CC (コンティニューアスコントローラー/コントロールチェンジ) を定義します。



## ティンバーシフト

サンプルベースのキーゾーンに作用し、その近接効果によって、音色の響きに変化を与えるモジュールです。

**SHIFT (シフト)** は、サンプル同士の距離を調節し、響きを決定づけます。

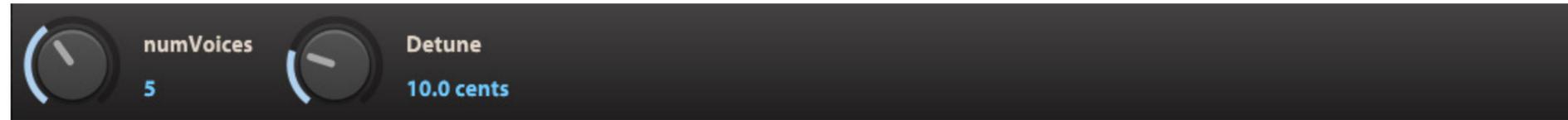


**FREQ(フリクェンシー)**は、トレモロ効果の速度を設定します。



## トレモロ

MIDIボリュームに作用してトレモロ効果を生み出すモジュールです。

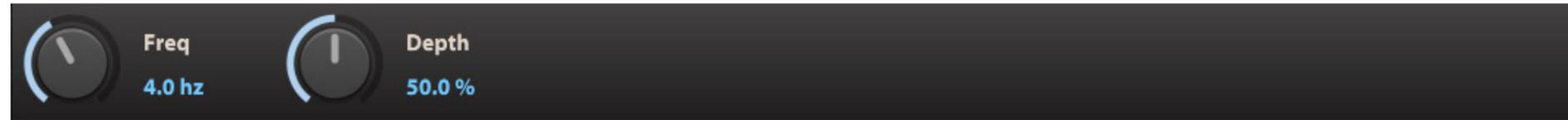


## ユニゾン

最大10のディチューンボイスを発生させるユニゾン効果のモジュールです。

**NUM VOICES (ナムボイス)** は、ユニゾンボイスの数を設定します。

**DETUNE (ディチューン)** は、ユニゾンボイスのピッチ間隔をセント (cent) 単位で設定します。

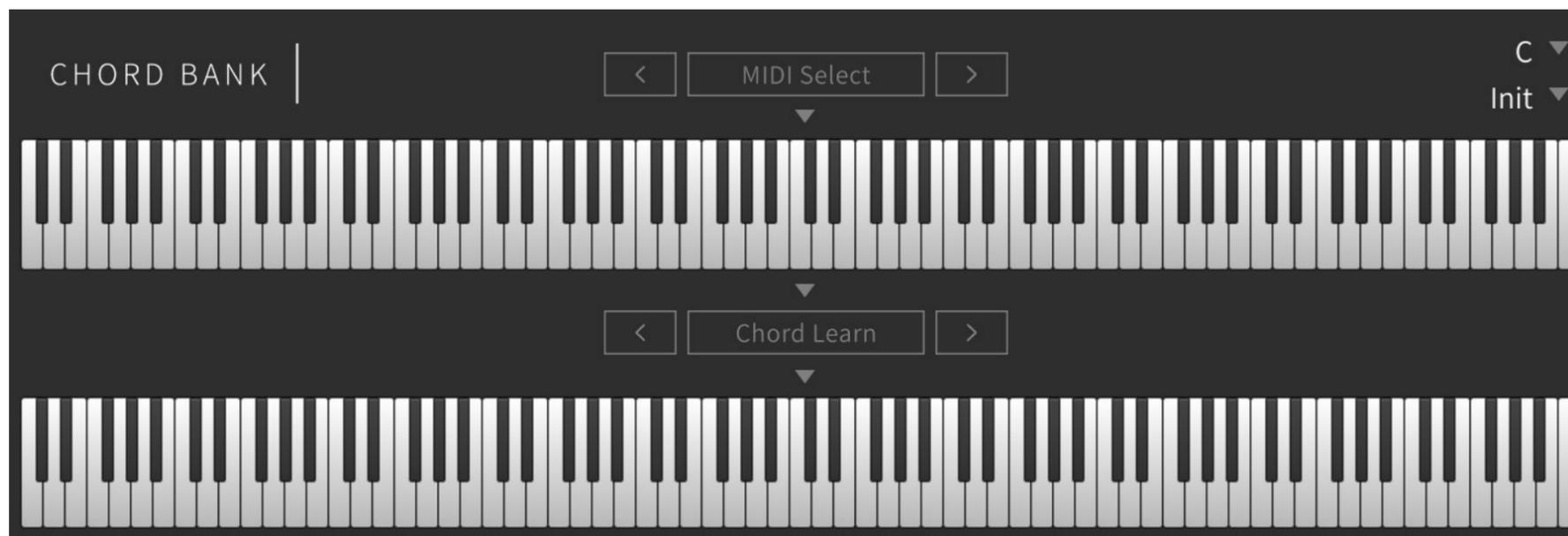


## ビブラート

MIDIピッチに作用してビブラート効果を生み出すエフェクトです。

**FREQ(フリクェンシー)**は、ビブラート効果の速度(細かさ)を設定します。

**DEPTH(デプス)**は、ビブラート効果の深さを設定します。



## コードバンク

MIDIノートごとにトリガーするコードを設定して演奏するためのモジュールです。

用意されていますプリセットとをする場合、**KEY(キー)**と**CHORD PRESETS(コードプリセット)**で、ルートキーとプリセットを右端上のメニューから選択します。

**上キーボード**表示は、MIDIノート入力に反応します。

- **灰色**表示の鍵盤はノートが入力されている状態を示します。
- **緑色**表示の鍵盤はコードが設定されている状態を示します。
- **赤色**表示の鍵盤はコード設定モードで選択されている状態を示します。

**下キーボード**表示は、MIDIノート入力によってトリガーされたコードに反応します。

- **灰色**表示の鍵盤はノートが出力されている状態を示します。
- **赤色**表示の鍵盤はコード設定モードで上のキーボードで選択されたノートに対して設定されているコードノートを示します。

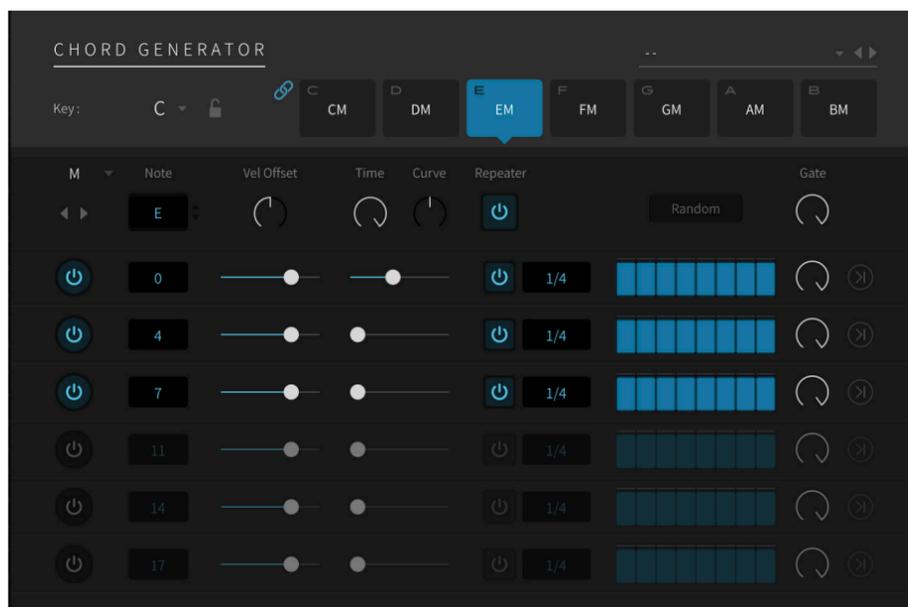
**キーボード**表示下の矢印ボタン(<と>)で、コードバンクの位置とコード出力のオクターブシフトをおこないます。

プリセット以外に、オリジナルのコードバンクを構築することが可能です。設定方法は次の通りです：

マウスで設定をする場合はまず、**上キーボード**表示で目的の鍵盤をクリックし、赤色表示の状態にします。次に**下キーボード**表示でコードを形成する鍵盤をクリックし、赤色表示の状態にします。

外部のMIDIキーボードで設定をする場合はまず、**MIDI SELECT (MIDIセレクト)** ボタンをオンにした状態で、目的のノートを入力します。次に**CHORD LEARN(コードラーン)** をオンにして、コードを入力します。この際、マウス設定時と同様、設定されるノートはキーボード画面で赤色表示されます。

上記の手順を上キーボードのノート1つ1つに対して設定を繰り返して、独自ののコードバンクを完成させます。



右端上のメニューから、**プリセット**を選択して使用できます。  
**KEY (キー)** は、全体のルートキーを設定し、横の**ロックスイッチ** (南京錠アイコン) で、プリセット選択に伴うルートキーの変更を防ぎます。

8つの**コードスロット**はそれぞれ、C~Bの8つのノートでトリガーをします。クリックまたはMIDIノートの入力で選択したスロットの設定を下のエディターで調整できます。  
**リンク (鎖アイコン)** を有効にすることで、全スロットのパラメーターを一括操作できます。

エディターの上端の行はグローバル設定です：  
**コードプリセット**で、あらかじめ用意された和音構成を選択できます。プリセットを選択は下の◀▶スイッチの操作でもおこなえます。**NOTE (ノート)** は、コードのルートノートを設定します。

**VEL OFFSET (ベロシティオフセット)** は、入力されたノートベロシティのオフセットを設定します。

**TIME (タイム)** は、ノートの発音タイミングのオフセットを調整します。**CURVE (カーブ)** は、構成音のタイムオフセットに対する適用曲線を調整します。

**RPEATER (リピーター)** は、ノートリピート機能のオンとバイパスの切り替えをし、**RANDOM (ランダム)** はクリックごとに、リピーターパターンのランダム化を適用します。**GATE (ゲート)** は、リピー

ターステップの長さ調節をします。

その下の箇所は構成音の個別設定です：

**NOTE (ノート)** は、ルートノートに対するオフセット (半音単位) でピッチを定義します。

**VEL OFFSET (ベロシティオフセット)** は、ノートベロシティのオフセットを設定します。

**TIME (タイム)** は、ノートの発音タイミングを調整します。

**RPEATER (リピーター)** は、ノートリピート機能のオンとバイパスの切り替えをします。

**スピード** は、リピーターパターンの再生速度を音価単位で設定します。**ステップ** は、それぞれノートベロシティを示し、マウスのクリック&ドラッグで自由にパターンを描くことが可能です。

**GATE (ゲート)** は、リピーターステップの長さ調節をします。

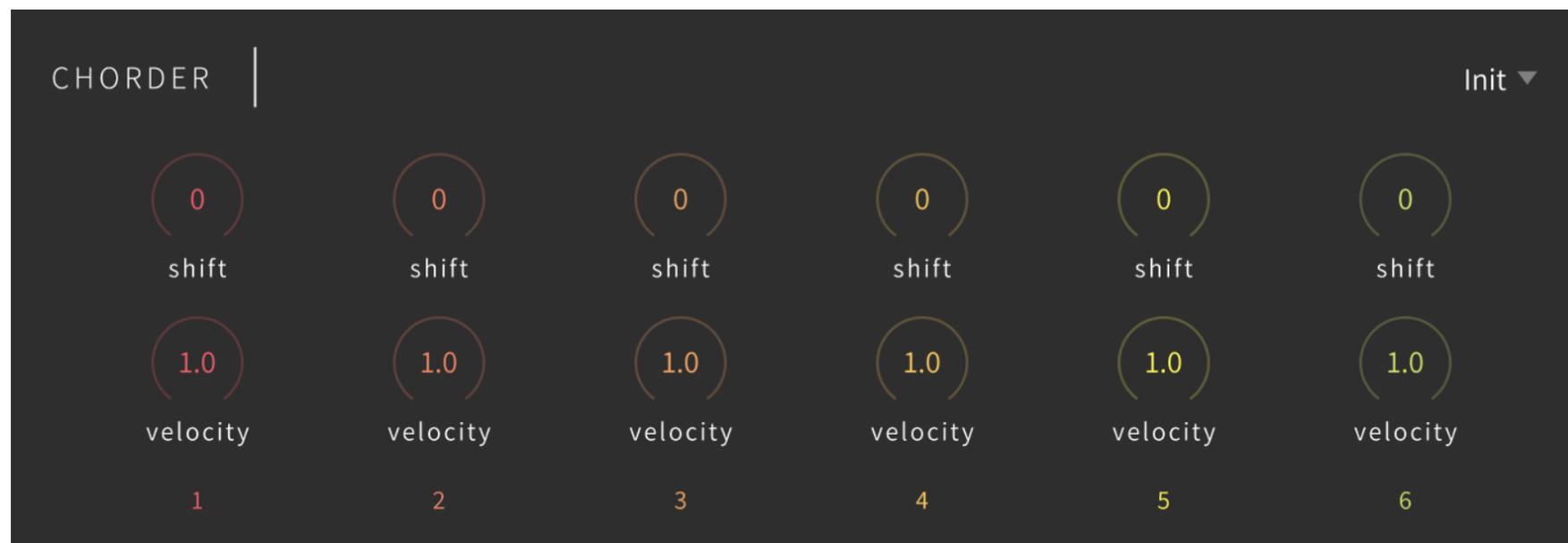
**ワンショット (>|)** スイッチは、リピーターのループ再生を停止し、打鍵に応じて一度だけパターンを演奏します。



## コードジェネレーター

複雑なコードやアルペジオを瞬時に展開します。7つのカスタマイズ可能なコードを単一キーに割り当てられるほか、豊富なプリセットやコード進行ライブラリーも用意されています。さらに、ノートごとのステップシーケンサーによりリズムミミックなバリエーションを加え、無限のハーモニックインスピレーションを得られます。





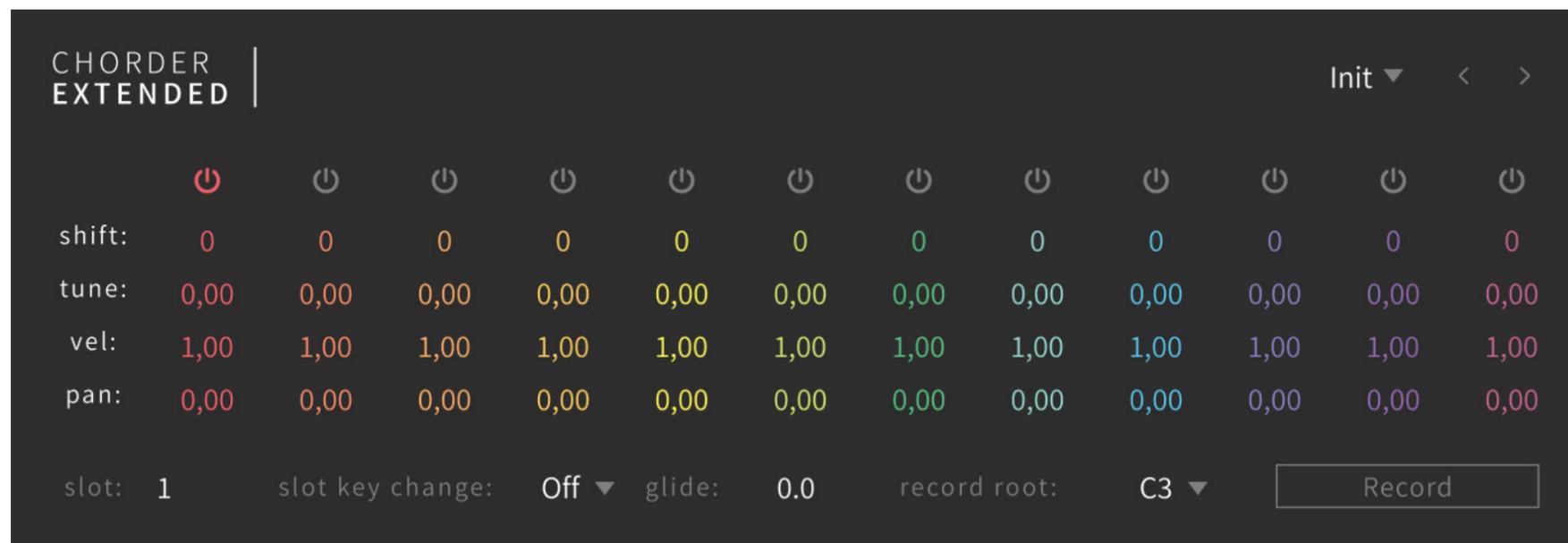
## コーダー

最大6ボイスの和音を生み出すモジュールです。ボイスごとにトランスポーズとベロシティ設定が用意されています。

**SHIFT (シフト)** は、入力ノートに対するトランスポーズ量を半音単位で設定します。最大で±36半音 (3オクターブ) のトランスポーズが可能です。設定値を0にすることでそのボイスはオフになります。

**VELOCITY (ベロシティ)** は、ボイスの強さ (受信したMIDIノートベロシティに対する比率) を調節します。

**PRESETS (プリセット)** で、予め用意されたプリセットを右端上のメニューから選択します。



## コーダーエクステンデット

Chorder Extended (旧Chorder 2) は、より先進的なコードデザインをするためのモジュールです。

最大で12ボイスまでの和音にボイスごとのファインチューン、パン設定に加え、ノートトリガーによる構成切替え、グライド機能を装備します。

**🔴 電源ボタン**のオンで、コード生成のボイス数(最大12)を設定します。

**SHIFT (シフト)** は、入力ノートに対するトランスポーズ量を半音単位で設定します。最大で±48半音(4オクターブ)のトランスポーズが可能です。

**TUNE (チューン)** は、生成されたコードボイスの音程をファインチューニングをします。

**VELOCITY (ベロシティ)** は、ボイスの強さ(受信したMIDIノートベロシティに対する比率)を調節します。

**PAN (パン)** は、生成されたコードボイスのステレオポジションを設定します。

**CHORED PRESETS (コードプリセット)** で、予め用意されたプリセットをメニューから選択します。

**SLOT (スロット)** で、最大8つまでの設定を保持し、リアルタイム切替えることが可能です。スロット切替は、スロットの数字表示をマウスドラッグでおこないます。

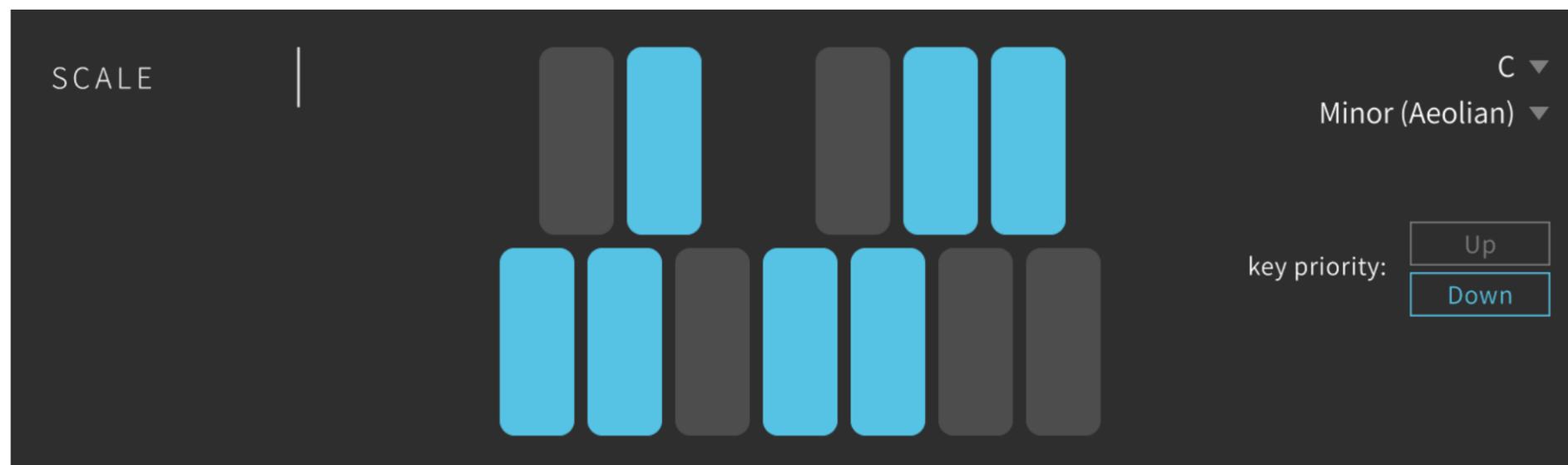
**SLOT KEY CHANGE (スロットキーチェンジ)** は、MIDIノートによるスロット切替を設定します。メニューで選択したノートがストロク1の呼び出しをおこないます。このノートから8つのノートが順番にスロット2、3...8までの呼び出しに対応します。

**GLIDE (グライド)** は、コードチェンジした際のグライド時間を設定します。

**RECORD ROOT (レコードルート)** メニューで、ルートキーの設定をします。

**RECORD (レコード)** ボタンのオンで、外部のMIDIキーボードでルートキーの設定が可能になります。





## スケール

ノート入力を選択したキーとスケールに従った変換出力をするモジュールです。

**ルートとスケール**メニューで、キーとスケールを設定します。

**クロマチックノート**ボタンで、スケールをカスタマイズすることが可能です。オンにしたノートが発音されます。

**KEY PRIORITY (キープライオリティ)** は、スケールノート以外のノート入力に対する優先順位、上のノート (Up) または下のノート (Down) へのシフトを設定します。



TONAL HARMONIZER | C ▼  
Major ▼

	🔴	🔴	🔴	🟡	🟡	🟡	🟡	🟢
degree:	1	5	3	7	2	4	0	
octave:	0	0	1	1	2	0		
vel:	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	
pan:	-25,00%	-12,50%	0,00%	12,50%	25,00%	0,00%		

Open 9 ▼



## トナルハーモナイザー

選択したキーとスケールに従ったハーモニーコードを生成するモジュールです。

**🔴 電源ボタン**のオンで、ハーモナイズ生成のボイス数(最大6)を設定します。

**DEGREE (ディグリー)**は、入力ノートに対するトランスポーズ量を度数単位で設定します。実際のシフト量は、キーとモード設定に従います。

**OCTAVE (オクターブ)**は、生成されたハーモナイズボイスのオクターブを設定します。

**VEL AMOUNT (ベロシティアmount)**は、ボイスの強さ(受信したMIDIノートベロシティに対する比率)を調節します。

**PAN (パン)**は、生成されたハーモナイズボイスのステレオポジションを設定します。

**KEY (キー)**で、ハーモナイズコードのルートキーを設定します。

**MODE (モード)**で、ハーモナイズスケールを設定します。

**VOICING (ボイスイング)**には、ボイス数を含む便利なプリセットが用意されています。



## コードストラム

おさえたノートを設定した速度とトリガーノートでかき鳴らす演奏モジュールです。

コードを押さえたまま、トリガーノートの操作で、ストラム演奏をします。

**TRIGGER OCTAVE (トリガーオクターブ)** で、トリガーノート (C ノート) を設定します。デフォルト設定 (4) では、C4 ノートをトリガーとして使用します。5 に設定した場合は C5、0 に設定した場合は C0 ノートがトリガーとして割り当てられます。

**STRUM SPEED (ストラムスピード)** は、コードの構成音間の演奏間隔 (ms 単位) を設定します。



## レガート

アタックにクロスフェードをかけて、レガート演奏をより自然にするためモジュールです。

**FADE (フェード)** は、クロスフェード時間をミリ秒 (ms) 単位の調節に使用します。

**RETRIGGER (リトリガー)** は、リトリガーモードのオンまたはオフを設定します。



Controller

1

Learn



## ホイールグリッサンド

MIDI CCメッセージを使用して、ハーブやギターのグリッサンド効果を生み出すモジュールです。

**CONTROLLER (コントローラー)** 表示は、グリッサンド演奏をするMIDI CC番号を示します。通常はこのモジュール名の通り、CC 1 = モジュレーションホイールが設定され、ホイール操作でグリッサンドアップまたはダウンをおこないます。

画面の数字表示のマウスドラッグ、あるいはダブルクリックの数値入力でお好みのコントローラーに変更することが可能です。

ご利用のコントローラーのMIDI CC設定が不明の場合は、**LEARN (ラーン)** ボタンのクリック、そしてご希望のMIDIコントローラーの操作で、学習モードによるインスタント設定が可能です。

演奏方法:

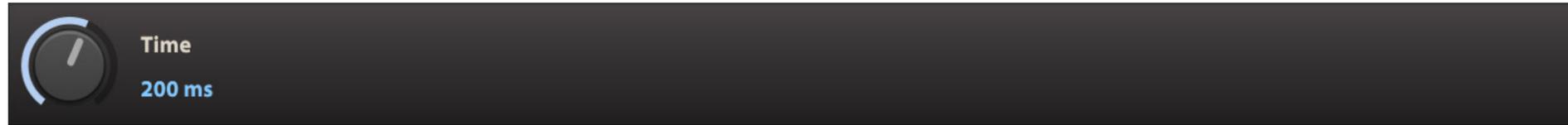
ノートをおさえたまま、モジュレーションホイール (デフォルト) または設定されたMIDIコントローラーを動かします。



## ポルタメント

MIDIポルタメント効果を生み出すモジュールです。

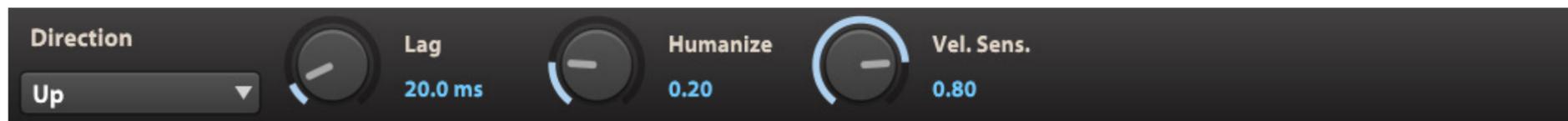
**FADE (フェード)** は、ポルタメント時間をミリ秒 (ms) 単位の調節に使用します。



## ステップポルタメント

段階的なMIDIポルタメント効果を生み出すモジュールです。

**TIME(タイム)** は、ポルタメント時間をミリ秒 (ms) 単位の調節に使用します。



## ストラム

MIDIキーボードのコード演奏をギターのように掻き鳴らした雰囲気に変換するモジュールです。

**DIRECTION (ディレクション)** は、和音ノートの順番を変更して、ギターのアップストローク (Up)、またはダウンストローク (Down) に変更するための設定です。

**LAG (ラグ)** は、ノート同士の発音間隔を設定します。

**HUMANIZE (ヒューマナイズ)** は、ノートの発音タイミングにランダム処理をして意図的に人間味のある演奏にします。

**VEL. SENSITIVITY (ベロシティ感度)** は、レガートタイムに対するベロシティの感度を設定します。ベロシティの強さとレガートタイムは反比例し、強いベロシティ入力ほど、レガートタイムは減少します。



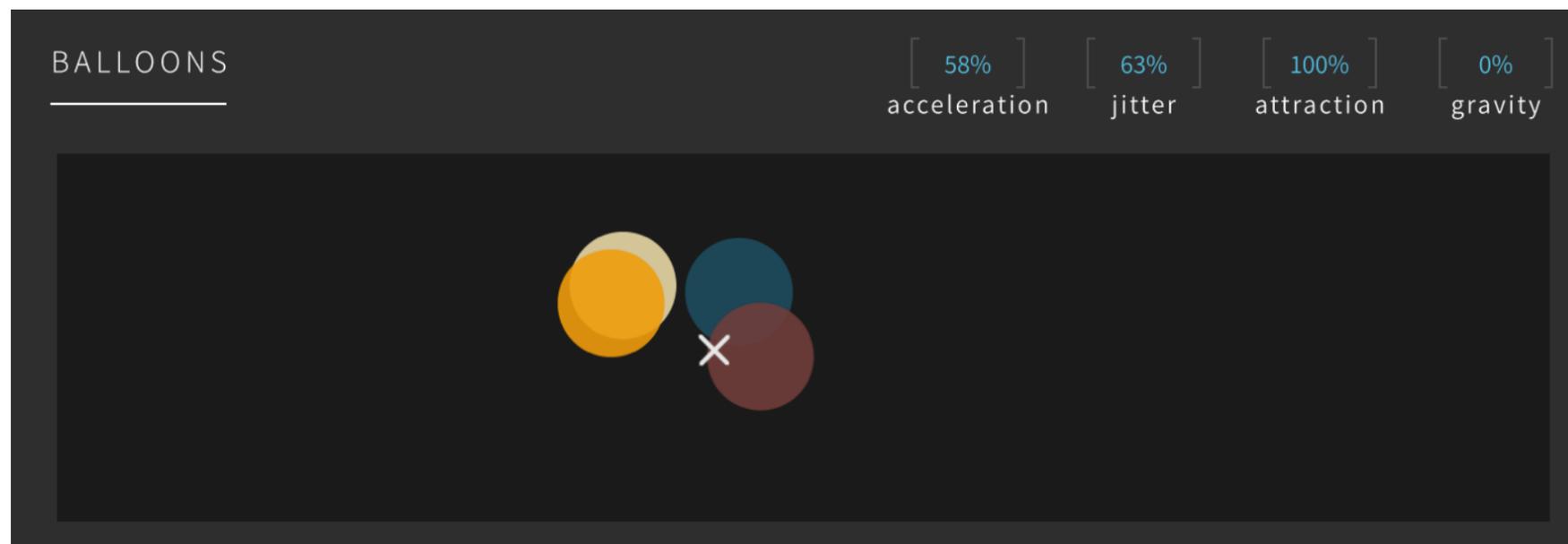
## ストラム

MIDIキーボードのコード演奏をMIDI CC操作によってハープやギターのようなかき鳴らし効果を再現するモジュールです。

**NOTELENGTH (ノートレングス)** は、かき鳴らした際のノート長を定めます。

**LAG (ラグ)** は、ノート同士の発音間隔を設定します。

**MIDI CC**で、ストラム演奏(発音)を扱うMIDI CC (コンティニューアスコントローラー/コントロールチェンジ) を定義します。



## バルーン

物理学の法則を用いた、風船が空間(部屋)のなかで弾むことをMIDIノートが発生させるパターンジェネレーターです。

打鍵ごとに風船が画面に表示され、それぞれが弾む際に、その際の速度に応じたベロシティでノートが発生します。

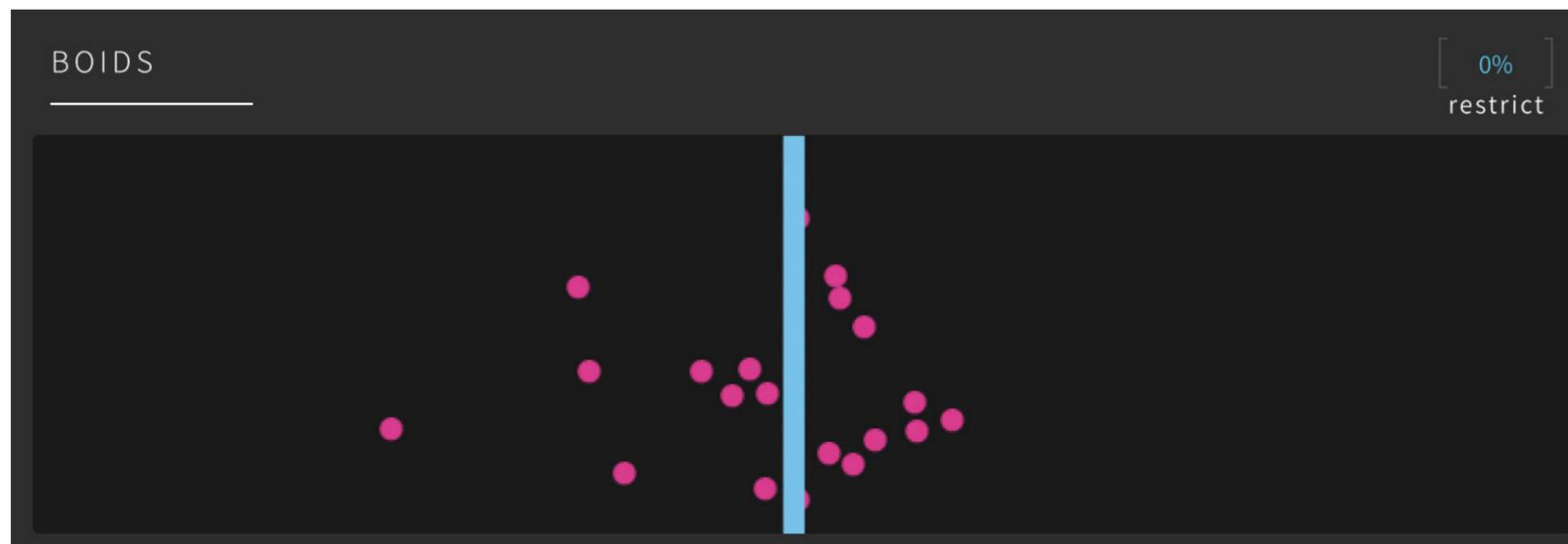
打鍵によって発生された風船は、画面中央から画面上の「**X**」に向かって発射されます。「**X**」はマウスドラッグで、その位置を動かすことが可能です。

**ACCELERATION (アクセラレーション)** は、ベロシティに応じた風船発射の初期速度の度合いを定義します。

**JITTER (ジッター)** は、風船の揺れを定義します。

**ATTRACTION (アトラクション)** は、風船同士の吸引力を設定します。

**GRAVITY (グラビティ)** は、重力を設定します。値を大きくした場合、風船は画面下端に沈み、横方向の動きのみになります。



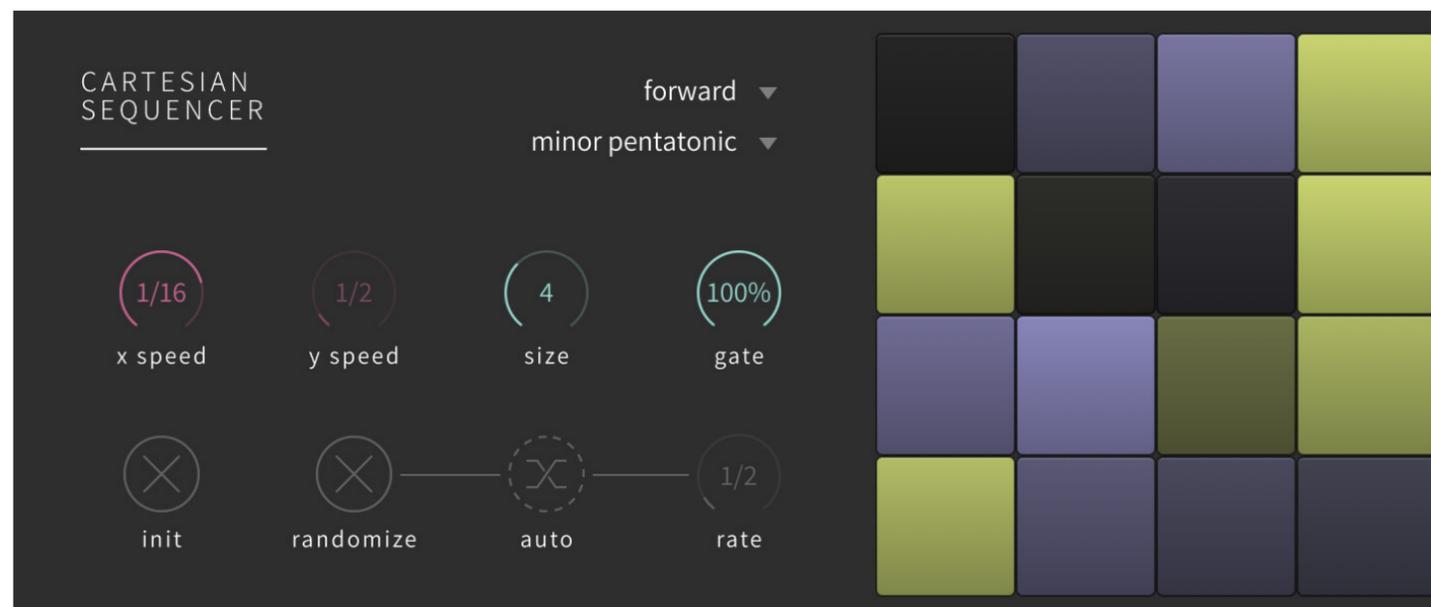
## ボイド

物理学の法則を用いた、群体が画面上の垂直線を通過する際に、MIDIノートが発生させるパターンジェネレーターです。

単音、和音に関わらず、打鍵をすると画面にランダム移動する群体が表示されます。和音で演奏した場合、群体によって発生するノートも和音になります。

発生した軍隊の中で画面上の**垂直線**を通過した物だけが、ノートが発生します。発生するノートは、受信中のノートになります。垂直線は、ドラッグ操作でポジション変更が可能です。

**RESTRICT (レストリクト)** は、群体の活動範囲を設定します。



## デカルトシーケンサー

Cartesian Sequencer (デカルトシーケンサー) は、個別のXとY軸の動きと自動ランダム機能を備えたシーケンサーモジュールです。

**モード**は、シーケンス再生方向をメニューから選択します：

- **FORWARD (フォワード)** : 左上から右に、そして次の列と順番に再生をします。
- **BACKWARD (バックワード)** : 右上から左に、そして次の列と順番に再生をします。
- **SPLIT DOUBLE TRIGGER (スプリットダブルトリガー)** : XとYのSPEED設定に従って、左上から再生をします。

**SCALE (スケール)** は、シーケンス再生のスケール (音階) をメニューから選択します。

**X SPEED (Xスピード)** は、FORWARDまたはBACKWORDモード時のシーケンスの再生速度を定義します。SPLIT DOUBLE TRIGGERモード時では、X軸に対するシーケンス再生速度を定義します。

**Y SPEED (Yスピード)** は、SPLIT DOUBLE TRIGGERモード時のY軸に対するシーケンス再生速度を定義します。FORWARDおよび、BACKWORDモード時の場合、この設定は無効です。

**SIZE (サイズ)** は、シーケンスグリッド数を定義します。例：“4”に設定した場合は、4x4グリッドのシーケンス、“8”に設定した場合は、8x8グリッドのシーケンスになります。

**GATE (ゲート)** は、シーケンスノート再生の長さを定義します。

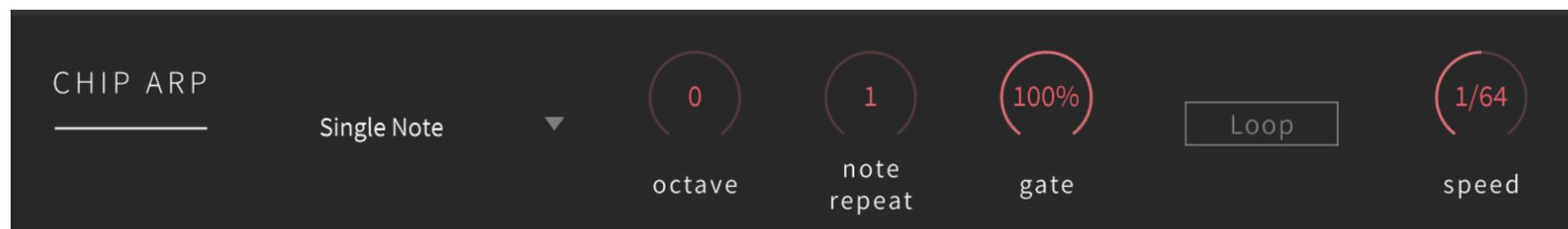
**INIT (イニシャライズ)** ボタンは、クリックをすることで、グリッド設定を初期化します。

**RANDOMIZE (ランダムイズ)** ボタンは、ランダム再生を有効にします。

**AUTO (オート)** ボタンは、ランダム再生の自動化を有効にします。

**RATE (レート)** は、自動ランダム設定の間隔 (自動化のタイミング) を定義します。

**シーケンスグリッド** は、SIZE設定によって、その数が定義されます。グリッドを上下にクリック&ドラッグをすることで、そのグリッドのピッチシフトを定義します。ピッチシフト量に応じて、グリッドが彩られます。



## チップアルペジエーター

Chip Arp (チップアルペジエーター) は、伝統的なビデオゲームで耳にする高速アルペジオを即席生成するのに適したモジュールです。

**モード**メニューで、アルペジオパターンを選択します。

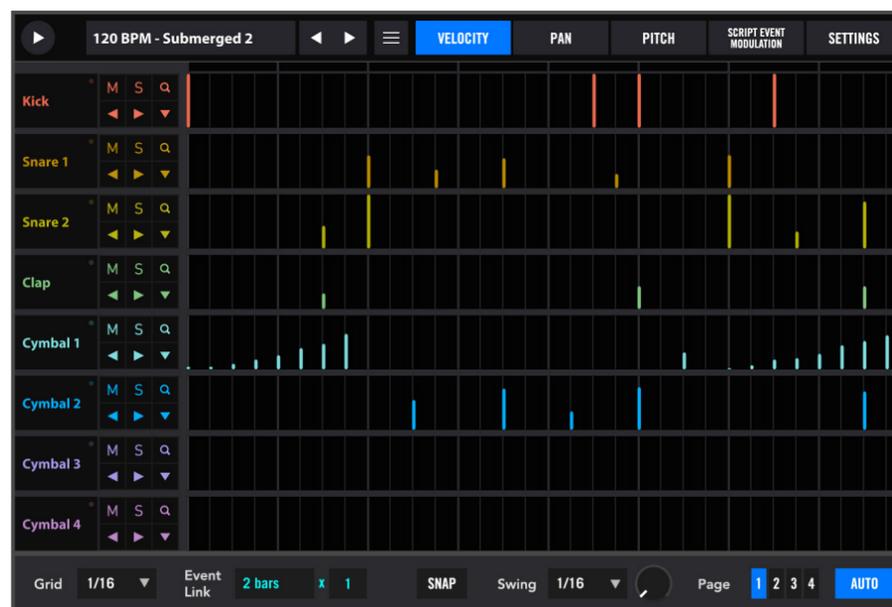
**OCTAVE (オクターブ)** は、アルペジオ演奏のオクターブシフト (最大で ±5オクターブ) を定義します。

**NOTE REPEAT (ノートリピート)** は、ノートの連打数 (最大5) を設定します。

**GATE (ゲート)** は、アルペジオノートの長さを定義します。

**LOOP (ループ)** ボタンは、アルペジオの繰り返し演奏のオンまたはオフを切替えます。

**SPEED (スピード)** は、アルペジオの演奏速度を設定します。



画面左上の再生(▶)ボタンで、シーケンスの再生と停止をおこないます。

パターンプリセットメニューとナビゲーションボタン(◀と▶)で、予め用意されているリズムパターンを選ぶことが可能です。

メニュー(≡)には、以下のコマンドが用意されています：

- **CLEAR (クリア)** : 現在の設定を全消去します。
- **LOAD (ロード)** : 保存済みのユーザープリセットを開きます。
- **SAVE (セーブ)** : 現在のシーケンス設定を保存します。
- **SAVE AS (セーブアズ)** : 現在のシーケンス設定を別名保存します。
- **SAVE ALL AS (セーブオールアズ)** : 現在の全設定を別名保存します。
- **STATE A/B (ステートA/B)** : シーケンス設定状況のA/B切替えをします。
- **COPY A TO B/B TO A (コピーA > B/B . A)** : 現在のシーケンス状況を別のステートスロット (AあるいはB) に複製します。
- **COPY SEQUENCE PAGE (コピーシーケンスページ)** : 現在表示のシーケンスページの設定をクリップボードに一時コピーします。
- **PASTE SEQUENCE PAGE (ペーストシーケンスページ)** : クリップボードに一時コピーしたシーケンスページ設定を現在表示のページに貼り付けます。
- **LOCK MIDI MAP (ロックMIDIマッピング)** : 設定画面の設定値をロックして、プリセットパターン変更時の不要な設定変更を防ぎます。
- **LOCK MUTE AND SOLOS (ロックミュート&ソロ)** : パートミュートとソロ設定をロックして、プリセットパターン変更時の不要な設定変更を防ぎます。

パートコントロール (画面左端) は以下の通りです：

- **パート名** : パート名を表示します。
- **MIDIインジケータ (●)** : MIDI入力に反応して点灯します。
- **ミュート (M)** : パートミュートボタンです。
- **ソロ (S)** : パートソロボタンです。
- **ズームエディット (Q)** : パートを全画面編集モードに切替えます。
- **ナッジ (◀と▶)** : パートのシーケンス情報を左右に微調整します。
- **ファンクション (▽)** : パートのシーケンス編集コマンドアクセスします。

**グリッドエディター**は、画面の大半を占める領域で、画面のドラッグ、ダブルクリックによる数値入力でシーケンスを設定します。この部分の右クリックで設定の全クリア (Reset All Values) が実行できます。また、グリッドエディターの上端には再生ポジションを示す**ビートインジケータ**が装備されています。

**GRID (グリッド)** : シーケンスグリッドの細かさを設定します。

**EVENT LINK (イベントリンク)** : グリッドイベント編集操作時のリンク間隔を設定します。(1Bar = 各小節のグリッドを同時編集します。)

**SNAP (スナップ)** : グリッド吸着機能を有効にします。

**SWING (スウィング)** : メニューでスウィングの適用間隔を設定し、ノブでスウィング値の調節をします。

**PAGE 1-4 (ページ 1-4)** : シーケンスページの切替をします。

**AUTO (オート)** : シーケンスページ表示のオートスクロールを有効にします。



## ドラムシーケンサー

ベロシティ、パン、ピッチ、スイウィングおよび外部モジュール設定を装備したグリッドスタイルの8パート/マルチレイヤーのステップシーケンサーです。

8小節分のパターン編集を4ページに分けて扱います。

ページごとに2小節ずつの編集をおこないます：ページ1=小節1と2、ページ2=小節3と4、ページ3=小節5と6、ページ4=小節7と8にアクセスします。





### SETTINGS (設定画面)

**パート名:** パート名のダブルクリックで名称変更が可能です。

⇄ **COPY NAME (コピーネーム):** パートノートメニューで選択されたノートあるいは楽器名をパート名として適用します。

**リフレッシュ:** パートノートメニューの表示を更新します。

**パートノートメニュー:** パートで演奏をするノートを設定します。Falconのプリセットで、ノートに楽器名が設定されている場合は、ノートではなくその楽器名が表示されます。

**TIME (タイム):** トリガーのオフセット (±200ms) を調節します。

**GAIN (ゲイン):** パートゲインを設定します。

**PAN (パン):** パートのステレオ定位を設定します。

**TUNE (チューン):** パートピッチの調節をおこないます。

**GENERATE MIDI (ジェネレートMIDI)** ボタンは、シーケンスパターンのMIDIファイル書出しをおこないます。

**DRAG 'N DROP (ドラッグ&ドロップ)** ボタンは、GENERATE MIDIボタンのクリック後に表示されます。このボタンをドラッグして、DAWのインストゥルメントやMIDIトラック、あるいはデスクトップにドロップをすることで、MIDIファイル化したシーケンスパターンを張付けることが可能です。

**シーケンスターゲットノートメニュー**は、シーケンス再生をMIDIノートで制御をする際に使用します。設定したMIDIノートを受信している間、シーケンス再生がおこなわれます。

**SLICE (スライス)** ボタンをオンにすることで、シーケンスを小節ごとに再生コントロールすることが可能になります。シーケンスターゲットノートを基準に8つのノートがそれぞれ、シーケンスの小節1~8に割り当てられます。

**グローバルゲイン:** 全パートのゲインをオフセット設定します。

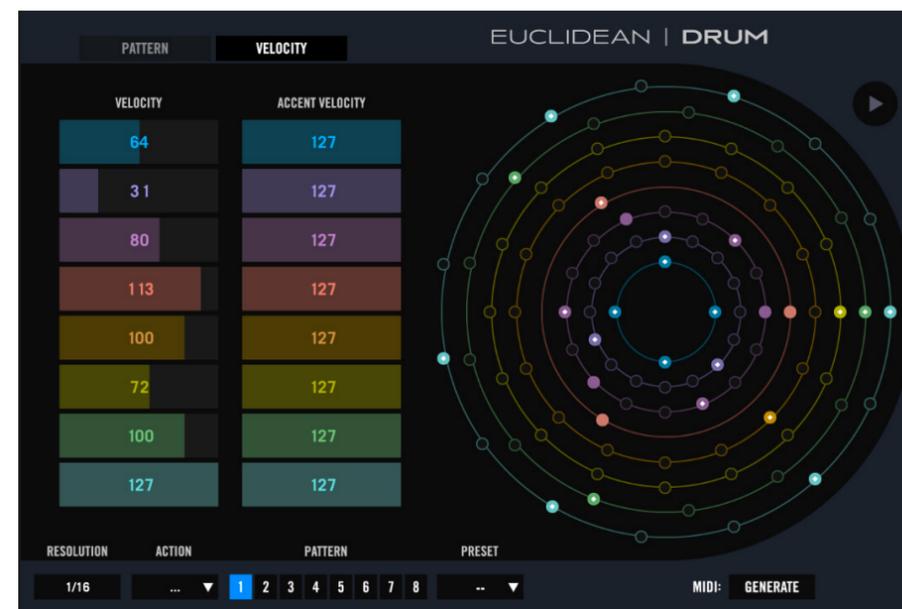
**グローバルパン:** 全パートのステレオ定位をオフセット設定します。

**グローバルチューン:** 全パートのピッチをオフセット調節します。



## ドラムシーケンサー





## ユークリッドドラム

ドラム音源に適した8パートのユークリッド型シーケンサーです。

ユークリッド表示により、パートごとのステップ数設定が自由になり、ポリリズムシーケンスの作成などに便利です。

画面右上の再生(▶)ボタンで、シーケンスの再生と停止をおこないます。

### ユークリッドシーケンスグリッド

パートが内周から外周の順番で配置された円形グリッドのシーケンス編集画面です。ステップドット表示は以下の状態を示します：

- ：トリガーオン
- ：オフ
- ◆(中心が白色の菱形)：アクセント

### PATTERN (パターン) 画面

**トラックオン(電源ボタン ⏻)**：シーケンスパートのオン・オフをします。

**HITS (ヒット)**：トリガーされるステップ数を設定します。

**STEPS (ステップ)**：シーケンスパートのステップ数を設定します。

**OFFSET (オフセット)**：シーケンスステップのオフセットをおこないます。

**ACCENT (アクセント)**：アクセントステップの間隔を設定します。

**ACCENT OFFSET (アクセントオフセット)**：アクセントステップのタイミングオフセットを設定をします。

**RATIO (レシオ)**：シーケンスパートの速度を設定します。設定値はシーケンス全体の再生スピードに対する比率になります。

**MIDIノート**：シーケンスパートで演奏するノートを設定するメニューです。

### VELOCITY (ベロシティ) 画面

**VELOCITY (ベロシティ)**：シーケンスパートのベロシティ値を設定します。

**ACCENT VELOCITY (アクセントベロシティ)**：アクセントステップのベロシティ値を設定をします。

**RESOLUTION (レゾリューション)**：シーケンス全体の速度を設定します。

**ACTION (アクション)**：現在表示のシーケンスパターンズロットの状態(設定)をコピーし、他のスロットにコピーをするためのメニューです。

**SNAP (スナップ)**：グリッド吸着機能を有効にします。

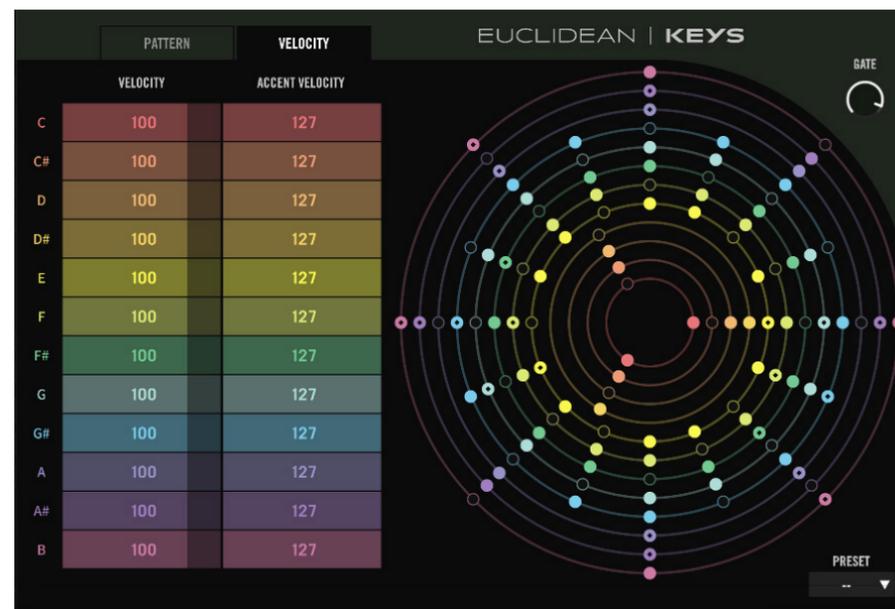
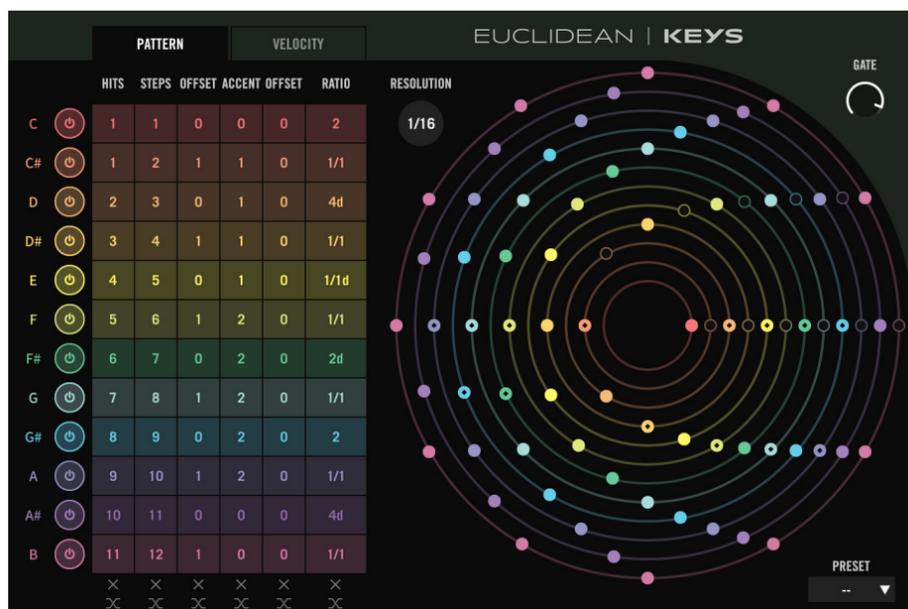
**PATTERN 1-8 (パターン 1-8)**：シーケンスパターンズロットの切替をします。

**PRESET (プリセット)**：現在選択されているパターンに対して適用するプリセットをメニューから選びます。

**GENERATE MIDI (ジェネレートMIDI)** ボタンは、シーケンスパターンのMIDIファイル書出しをおこないます。

**DRAG 'N DROP (ドラッグ&ドロップ)** ボタンは、GENERATE MIDI ボタンのクリック後に表示されます。このボタンをドラッグして、DAWのインストゥルメントやMIDIトラック、あるいはデスクトップにドロップをすることで、MIDIファイル化したシーケンスパターンを張付けることが可能です。





## ユークリッドキー

ノートに対して作用するユークリッド型シーケンサーです。

ユークリッド表示により、ノートごとに有効または無効、さらにステップ数設定が自由になり、複雑なハーモニーシーケンスの作成などに便利です。

### PATTERN (パターン) 画面

- ノートオン(電源ボタン ⏻)**: シーケンスノートのオン・オフをします。
- HITS (ヒット)**: トリガーされるステップ数を設定します。
- STEPS (ステップ)**: シーケンスパートのステップ数を設定します。
- OFFSET (オフセット)**: シーケンスステップのオフセットをおこないます。
- ACCENT (アクセント)**: アクセントステップの間隔を設定します。
- ACCENT OFFSET (アクセントオフセット)**: アクセントステップのタイミングオフセットを設定をします。
- RATIO (レシオ)**: シーケンスパートの速度を設定します。設定値はシーケンス全体の再生スピードに対する比率になります。
- 初期化 (X)**: 各列下の“X”ボタンのクリックで、その項目の設定を初期化します。
- ランダムイズ**: 各列下端のボタンのクリックで、その項目の設定をランダム設定します。

### VELOCITY (ベロシティ) 画面

- VELOCITY (ベロシティ)**: シーケンスノートのベロシティ値を設定します。
- ACCENT VELOCITY (アクセントベロシティ)**: アクセントステップのベロシティ値を設定をします。

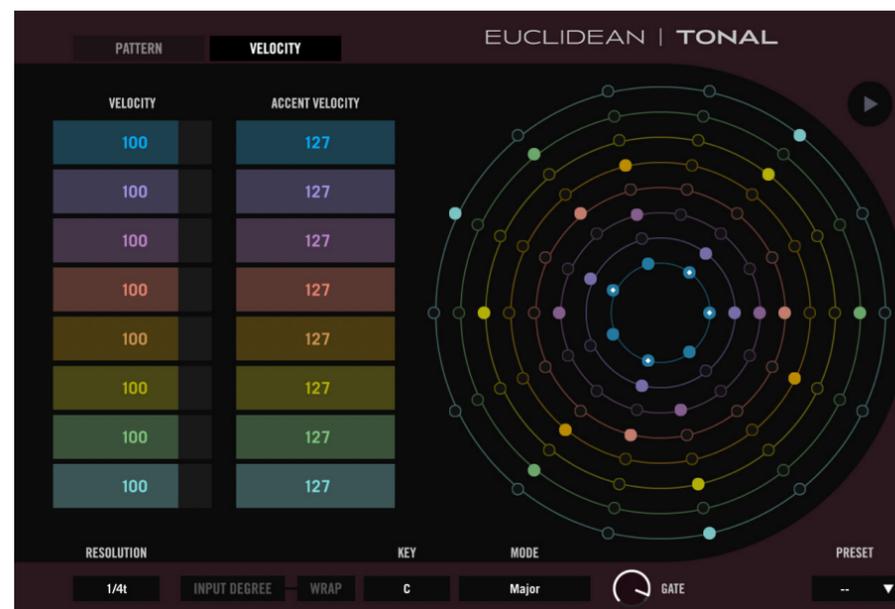
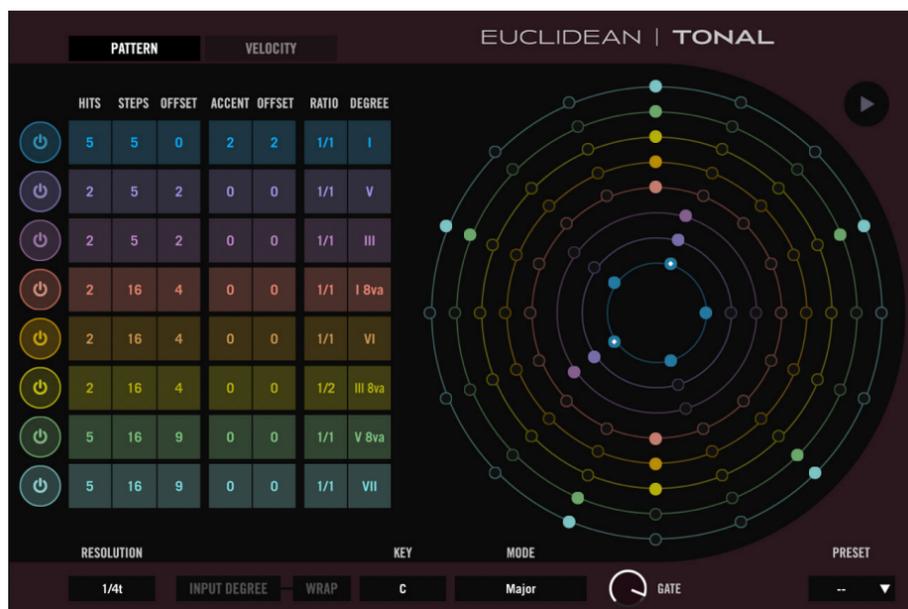
### 共通設定

#### ユークリッドシーケンスグリッド

パートが内周から外周の順番で配置された円形グリッドのシーケンス編集画面です。ステップドット表示は以下の状態を示します:

- : トリガーオン
- : オフ
- ◆ (中心が白色の菱形): アクセント

- RESOLUTION (レゾリューション)**: シーケンス全体の速度を設定します。
- GATE (ゲート)**: シーケンス全体のノートの長さ (ゲートによる制限) を設定します。
- PRESET (プリセット)**: プリセットパターンをメニューから選びます。



## ユークリッドトナル

メロディ楽器に適した8パートのユークリッド型シーケンサーです。

ユークリッド表示により、パートごとのステップ数設定が自由になり、ポリリズムのハーモニーシーケンスの作成などに便利です。

画面右上の再生(▶)アイコンは、シーケンス再生に反応して点灯します。

### ユークリッドシーケンスグリッド

パートが内周から外周の順番で配置された円形グリッドのシーケンス編集画面です。ステップドット表示は以下の状態を示します：

- ：トリガーオン
- ：オフ
- ◆(中心が白色の菱形)：アクセント

### PATTERN (パターン) 画面

**トラックオン (電源ボタン)**：シーケンスパートのオン・オフをします。

**HITS (ヒット)**：トリガーされるステップ数を設定します。

**STEPS (ステップ)**：シーケンスパートのステップ数を設定します。

**OFFSET (オフセット)**：シーケンスステップのオフセットをおこないます。

**ACCENT (アクセント)**：アクセントステップの間隔を設定します。

**ACCENT OFFSET (アクセントオフセット)**：アクセントステップのタイミングオフセットを設定をします。

**RATIO (レシオ)**：シーケンスパートの速度を設定します。設定値はシーケンス全体の再生スピードに対する比率になります。

**DEGREE (ディグリー)**：入力ノートに対するトランスポーズ量を度数単位で設定します。実際のシフト量は、キーとモード設定に従います。

### VELOCITY (ベロシティ) 画面

**VELOCITY (ベロシティ)**：シーケンスパートのベロシティ値を設定します。

**ACCENT VELOCITY (アクセントベロシティ)**：アクセントステップのベロシティ値を設定をします。

**RESOLUTION (レゾリューション)**：シーケンス全体の速度を設定します。

**INPUT DEGREE (インプットディグリー)**：スケール設定ではなく、入力ノートを使用したシーケンス演奏をします。

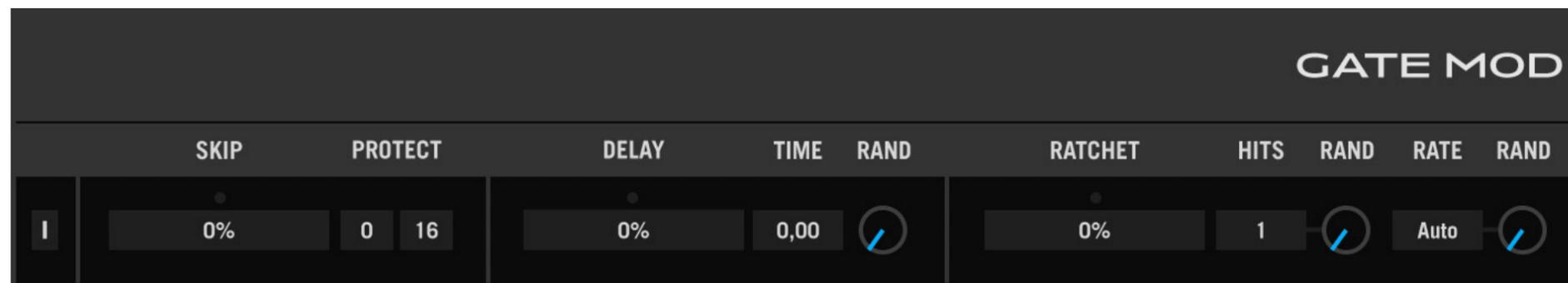
**WARP (ワープ)**：入力ノートをシーケンスに合わせてワープします。

**KEY (キー)**で、シーケンスハーモニーのルートキーを設定します。

**MODE (モード)**で、シーケンスハーモニーのスケールを設定します。

**GATE (ゲート)**：シーケンス全体のノートの長さ(ゲートによる制限)を設定します。

**PRESET (プリセット)**：プリセットパターンをメニューから選びます。



## ゲートモジュレーター

3つの機能を持つ確率ベースのユーティリティツールで、入力ノートに対してスキップ(ミュート)、ディレイそしてラチェット(リピート)効果を確率設定に従って適用します。

Gate Modは、受信したノートに対して、設定した確率に従って順番に処理をするツールです。

「I」(イニシャライズ)のクリックで、モジュール設定を初期化します。

### スキッパー

入力ノートのスキップ(ミュート)を制御します。

**SKIP(スキップ)** スライダーで、ノートスキップの確率を設定します。スキップが発生した場合、スライダー上のインジケータの点灯(青色)でそのことを示します。

**PROTECT(プロテクト)** 欄で、スキップを発生させないタイミングを設定します。2つの欄の設定によって、リズム的な演奏で重要なポイントを確実に残す際に使用します。設定は直接数値入力もしくは上下のクリック&ドラッグでおこないます。例えば、「1」「4」に設定した場合は、4つのノート入力ごとに最初のノートがスキップ保護されます。「3」「8」に設定した場合は、8つのノート入力ごとに最初の3つが保護されます。

### ディレイ

ノートタイミングを制御します。

**DELAY(ディレイ)** スライダーで、ノートオンに対するディレイタイムの適用確率を設定します。ディレイが発生した場合、スライダー上のインジケータの点灯(青色)でそのことを示します。

**TIME(タイム)** で、ノートオンディレイタイム(ms単位)を設定します。

**RAND(ランダム)** は、ディレイタイムを設定値よりも長くランダム化する割合を設定します。0=バイパス、数値に比例してランダム度合いと引き伸ばし具合が増します。

### ラチェット

ラチェット(ノートリピート)効果を制御します。

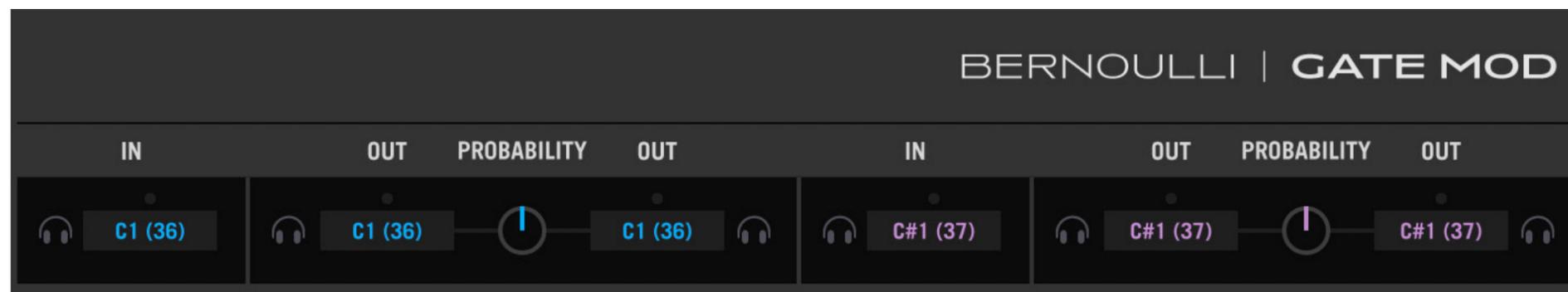
**RATCHET(ラチェット)** スライダーで、ノートのリピート率を設定します。リピート発生した場合、スライダー上のインジケータの点灯(青色)でそのことを示します。

**HITS(ヒット)** で、ノートリピート回数を設定します。

**RAND(ランダム)** は、リピート回数のランダム化する割合を設定します。

**RATE(レート)** で、ノートリピート間隔を設定します。

**RAND(ランダム)** は、リピート間隔のランダム化する割合を設定します。



## ゲートモッドベルヌーイ

特定ノートに対する2チャンネルの確率に基づくノートルーター(変換)プロセッサです。(ノート学習機能付)

その名の通り、ベルヌーイ定理に基づくノートに特化したゲートプロセッサです。ソース(IN)ノートと2つの出力(OUT)ノートとノート出力比率を設定して使用します。この機能はドラムパターン演奏で音色にバリエーションをつけたり、創作的な用途に有用です。このプロセッサは2つの完全独立したチャンネル(青と紫)で構成され、個別に扱います。

### IN(入力ノート)

 (ノートラーン): 入力ノートを検知します。クリック後に受信したMIDIノートをソースノートとして設定します。

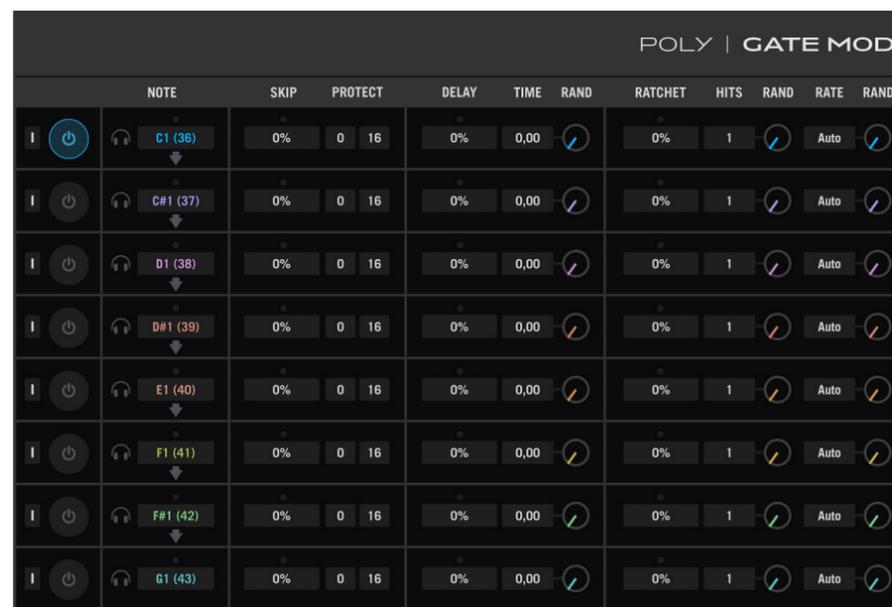
**ソースノート**は、入力ノートの設定と表示をします。ノートラーン以外にこの箇所のクリック&ドラッグ、ダブルクリックして数値入力で設定をします。設定したノートを受信するとこの欄上のインジケータが点灯します。

### OUT(出力ノート)

 (ノートラーン): 出力ノートを設定します。クリック後に受信したMIDIノートを出力ノートとして設定します。出力は中央のProbabilityノブを挟んで、A/Bそれぞれ、個別設定できます。

**出力ノート**は、出力ノートの設定と表示をします。ノートラーン以外にこの箇所のクリック&ドラッグ、ダブルクリックして数値入力で設定をします。ノートが出力が発生するとこの欄上のインジケータが点灯します。

**PROBABILITY(プロバビリティ)**は、出力ノートのA/B確率を設定します。左側に設定するとA設定のノート、右側に設定するとB設定のノートが多く適用されます。12時設定で確率が半々、一杯に設定した場合は、設定側のノートのみが出力します。



「I」(イニシャライズ)のクリックで、モジュール設定を初期化します。

🔌 (チャンネルオン): チャンネルのオン・オフを設定します。

#### NOTE(ノート)

🎧 (ノートラン): MIDIノートを検知します。クリック後に受信したMIDIノートをソースノートとして設定します。

ソースノートは、入力ノートの設定と表示をします。設定したノートを受信するとこの欄上のインジケータが点灯します。

↓ (自動設定): チャンネルMIDIノート設定を基準に下のチャンネルのノート設定を自動割振します。

#### スキッパー

入力ノートのスキップ(ミュート)を制御します。

**SKIP(スキップ)** スライダーで、ノートスキップの確率を設定します。スキップが発生した場合、スライダー上のインジケータの点灯(青色)でそのことを示します。

**PROTECT(プロテクト)** 欄で、スキップを発生させないタイミングを設定します。2つの欄の設定によって、リズム的な演奏で重要なポイントを確実に残す際に使用します。設定は直接数値入力もしくは上下のクリック&ドラッグでおこないます。例えば、「1」「4」に設定した場合は、4つのノート入力ごとに最初のノートがスキップ保護されます。「3」「8」に設定した場合は、8つのノート入力ごとに最初の3つが保護されます。

#### ディレイ

ノートタイミングを制御します。

**DELAY(ディレイ)** スライダーで、ノートオンに対するディレイタイムの適用確率を設定します。ディレイが発生した場合、スライダー上のインジケータの点灯(青色)でそのことを示します。

**TIME(タイム)** で、ノートオンディレイタイム(ms単位)を設定します。

**RAND(ランダム)** は、ディレイタイムを設定値よりも長くランダム化する割合を設定します。0=バイパス、数値に比例してランダム度合いと引き伸ばし具合が増します。

#### ラチェット

ラチェット(ノートリピート)効果を制御します。

**RATCHET(ラチェット)** スライダーで、ノートのリピート率を設定します。リピート発生した場合、スライダー上のインジケータの点灯(青色)でそのことを示します。

**HITS(ヒット)** で、ノートリピート回数を設定します。

**RAND(ランダム)** は、リピート回数のランダム化する割合を設定します。

**RATE(レート)** で、ノートリピート間隔を設定します。

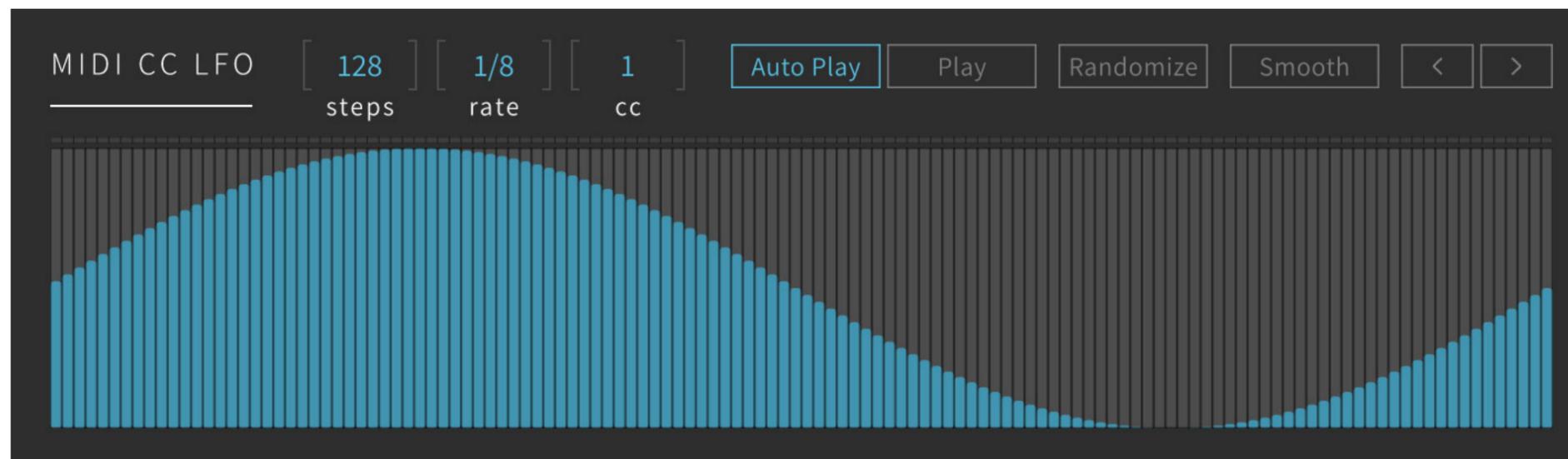
**RAND(ランダム)** は、リピート間隔のランダム化する割合を設定します。



## ポリゲートモジュレーター

8チャンネル、特定のノートに対して機能するGate Modプロセッサです。





## MIDI CC LFO

マルチステップのMIDI CCモジュレーターです。

**STEPS (ステップ)** で、モジュレーションステップ数を設定します。

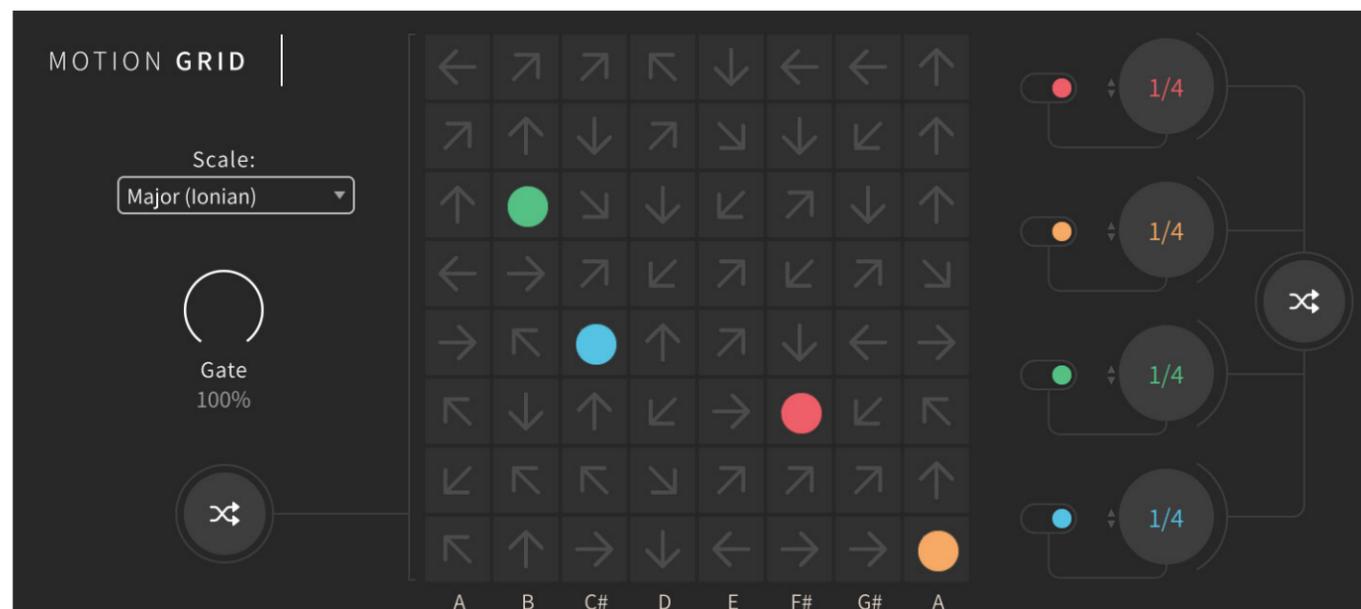
**RATE (レート)** で、ステップの長さを決定します。

**MIDI CC** は、モジュレーション対象のMIDI CC番号を設定します。

**AUTO PLAY (オートプレイ)** ボタンは、リトリガーモードを有効にし、ノート入力に反応して動作します。

**PLAY (プレイ)** ボタンは、ノート入力に関係なく動作するフリーランニングモードの設定に使用します。

**シーケンスエディター** は、モジュレーションステップを設定する箇所です。ステップのクリックまたは画面上のドラッグ操作でモジュレーションシーケンスを設定、または描きます。



**SCALE (スケール)**: グリッドのノートスケールを定義するメニューです。

**GATE (ゲート)**: 生成されたノートの長さを制限します。

**ランダム**: 左下のランダムボタンのクリックで、ノードの開始位置とグリッド方向のランダム化が実行されます。

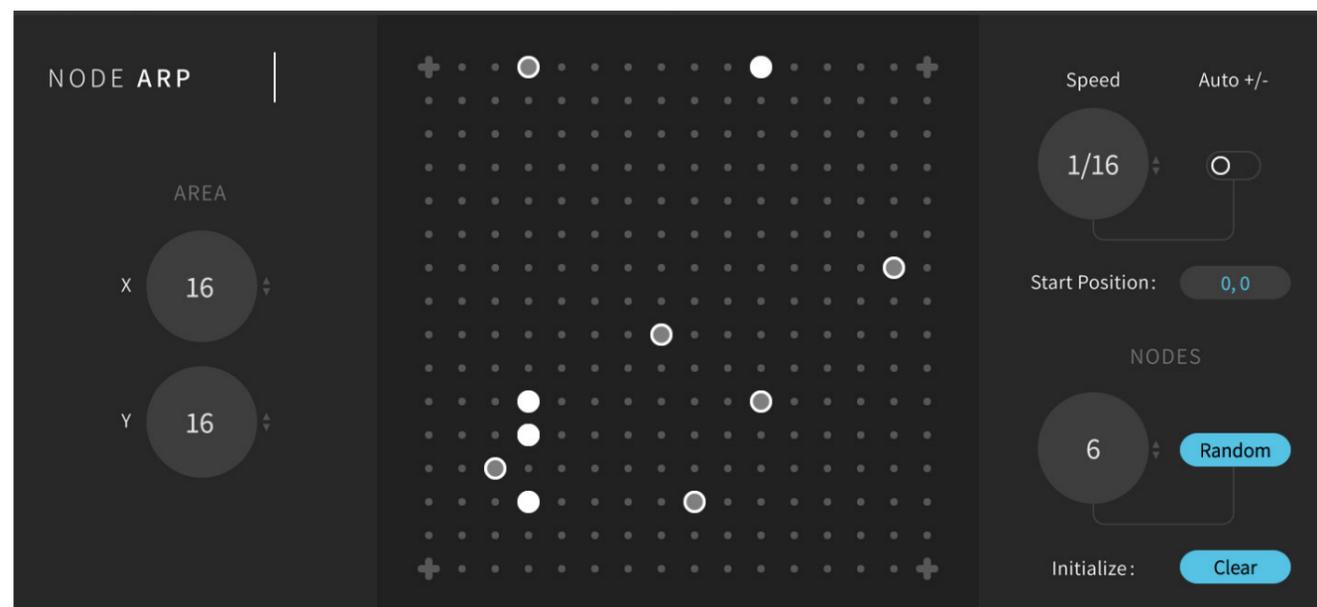
**各グリッドの方向設定**は、中央のグリッド画面上で、グリッドの端をクリックすることで、矢印がその方向に向き、グリッドに到達したノードはその矢印の方向に移動します。

ノードは最大4つまで有効可能で、個別に**オン・オフ**と移動速度の設定ができます。オンにしたノードは、グリッド上に表示されます。速度設定は**1/1**から**1/8**まで、画面表示のクリック&ドラッグでおこないます。画面右側の**ランダム**ボタンのクリックで、ノードレートのランダム化が実行されます。



## モーショングリッド

方向性ノードによって駆動される論理ベースのグリッドシーケンサです。



## ノードアルペジエーター

アクティブ/パッシブノードによって駆動される論理ベースのグリッドシーケンサーです。

**AREA (エリア)** 設定は、グリッドのサイズを縦 (**X**) と横 (**Y**) で定義します。クリック&ドラッグで最大16x16まで設定できます。

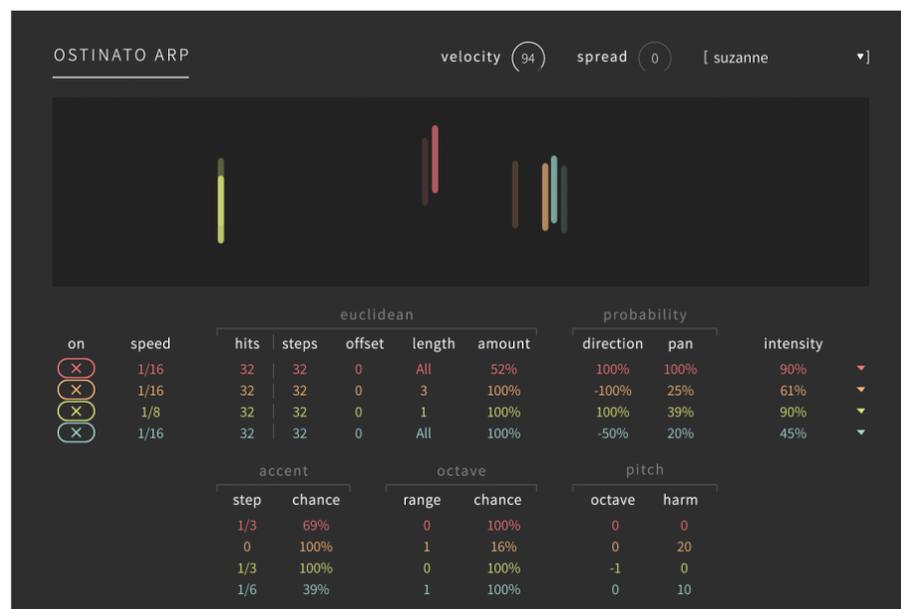
**ノードの追加**は、中央のグリッド画面上の任意箇所のクリックで追加、あるいは削除が可能です。シーケンスがノードに到達すると発音します。

**SPEED (スピード)** はシーケンスの移動速度を定義し、**Auto +/- (オート±)** スイッチで速度が設定値を基準にランダム変化します。速度設定は**1/1**から**1/32**まで、画面表示のクリック&ドラッグでおこないます。

**START POSITION (スタートポジション)** は、シーケンスの開始位置 (XY座標) を設定します。

**MNODES (ノード)** は、最大**6**つのノードを**RANDOM**ボタンのクリックで追加します。

**CLEAR (クリア)** ボタンで、画面上のノードを削除します。



全体設定:

**VELOCITY(ベロシティ)**: ノートベロシティの度合いを設定します。

**SPREAD(スプレッド)**: 広がりを設定します。

**[▼]メニュー**: プリセットの選択に使用します。

アルペジエーターごとの設定:

**ON(オン)** ボタンで、個々のアルペジエーターのオン(X)またはオフ(+ )を設定します。

**SPEED(スピード)** で、アルペジオ演奏の速度を決定します。

**EUCLIDEAN - ユークリッド**

**HITS(ヒット)**: トリガーされるステップ数を設定します。

**STEPS(ステップ)**: アルペジオのステップ数を設定します。

**OFFSET(オフセット)**: アルペジオステップのオフセットを設定します。

**LENGTH(レンジ)**: アルペジオパターンの長さ: 1~16、あるいは全ノート(All)を設定します。

**AMOUNT(アマウント)**: ユークリッドシーケンスが適用される可能性を設定します。

**PROBABILITY- プロバビリティ**

**DITRECTION(ディレクション)**: アルペジオ演奏方向: -100% = 下、0% = 上下、100%上が適用される可能性を設定します。

**PAN(パン)**: パンポジションのランダム度合いを設定します。

**ACCENT- アクセント**

**STEP(ステップ)**: アクセントになるステップを設定します。

**CHANCE(チャンス)**: アクセントが適用される確率を設定します。

**OCTAVE- オクターブ**

**RANGE(レンジ)**: アルペジオ演奏のオクターブシフト範囲を設定します。

**CHANCE(チャンス)**: オクターブシフトが適用される確率を設定します。

**PITCH- ピッチ**

**OCTAVE(オクターブ)**: アルペジオ全体のオクターブシフトを設定します。

**HARM(ハーモナイズ)**: ハーモナイズ量をを設定します。

**INTENSITY(インテンシティ)**: アルペジオノートの強さを設定します。

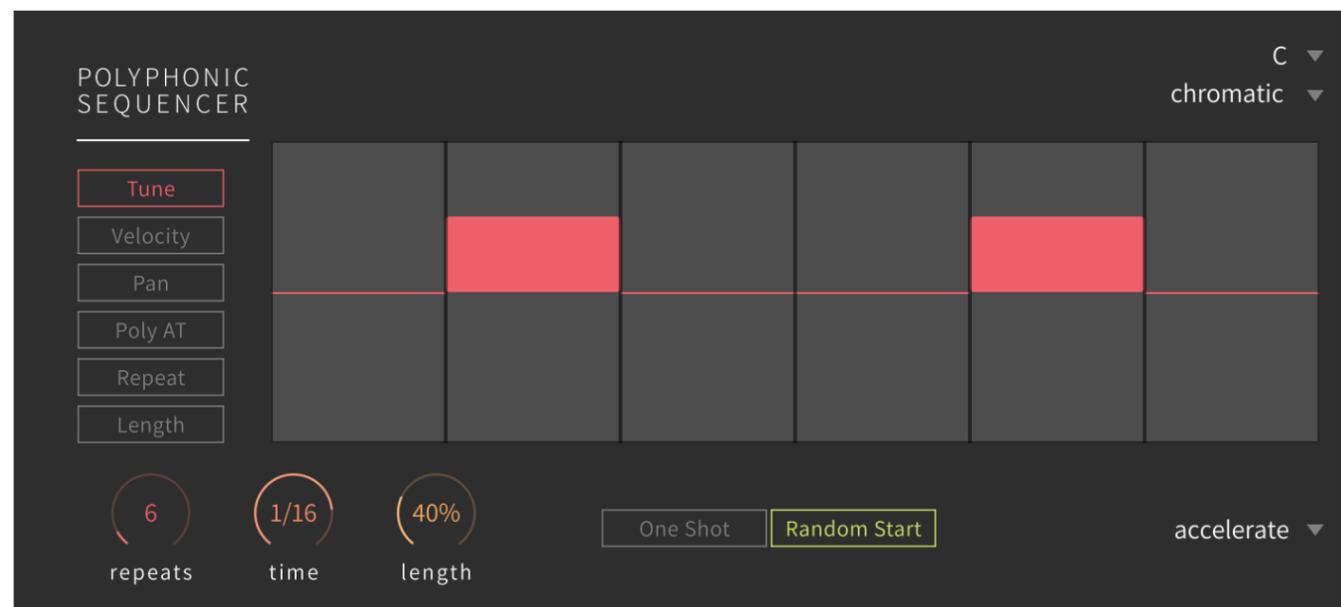
**メニュー(▼)**には、以下のコマンドが用意されています:

- **INT(イニシャライズ)**: アルペジオ設定を初期化します。
- **COPY(コピー)**: 現在のアルペジオ設定をコピーします。
- **PASTE(ペースト)**: コピーされたアルペジオ設定をペーストします。



## オスティナートアルペジエーター

4つのアルペジエーターによるリズムカルな繰り返しパターンを並列生成するモジュールです。



## ポリフォニックシーケンサー

Polyphonic Sequencer (ポリフォニックシーケンサー) は、打鍵1つで、ボリューム、パン、ピッチやタイミングのシーケンスを同時に扱います。

**TIME (タイム)** で、ステップ分解能 (長さ) を決定します。

**REPEATS (リピート)** で、シーケンスステップ数を設定します。

**LENGTH (レングス)** は、ステップ長の調整に使用します。

**ONE SHOT (ワンショット)** ボタンは、シーケンスのループ再生をオフにします。

**RANDOM START (ランダムスタート)** ボタンは、シーケンスの再生開始ポジションにランダムイズ効果を加えます。

### SCALE

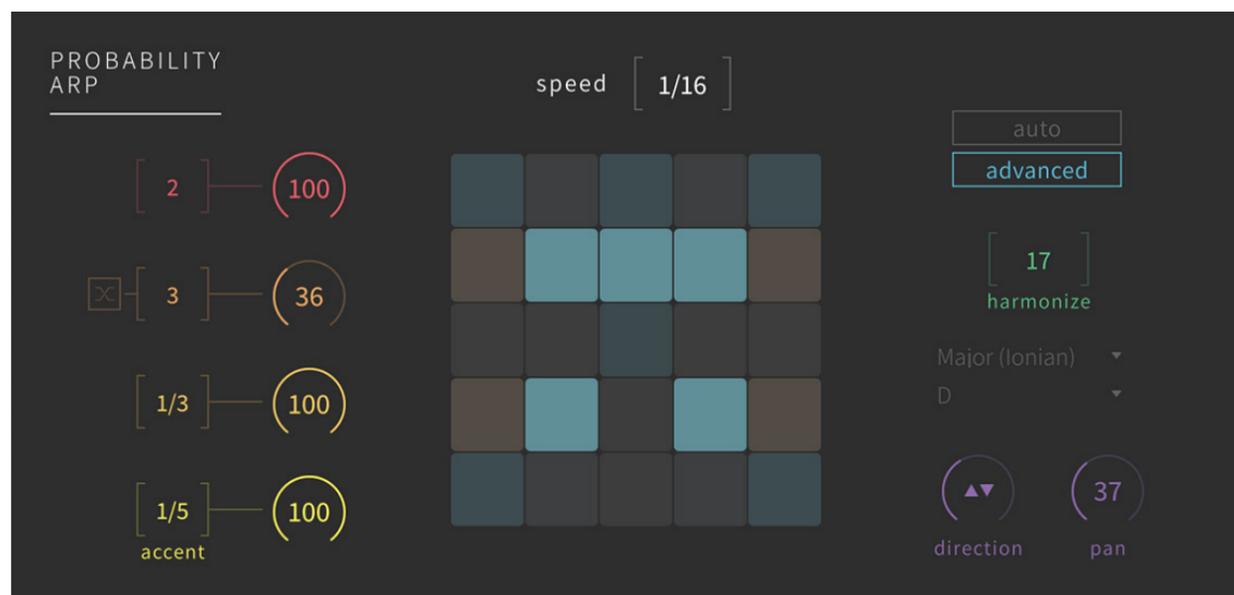
- **スケールルート**メニューで、シーケンス演奏のルートキーを設定します。
- **スケール**メニューで、シーケンススケールを設定します。

### シーケンスエディター

画面表示上端のタブスイッチで選択したパラメーターに対して、モジュレーションステップを設定します。ステップのクリックまたは画面上的ドラッグ操作でモジュレーションシーケンスを設定、または描きます。

- **TUNE (チューン)**: ピッチ変化 (±24半音のオフセット) をします。
- **VELOCITY (ベロシティ)**: 入力ベロシティに対して倍算処理 (0-200%) をします。
- **PAN (パン)**: ステレオ定位を設定します。
- **POLY AFTERTOUCH (ポリアフタータッチ)**: アフタータッチ情報 (0-127) を設定します。
- **REPEAT (リピート)**: ノートリピート数 (0-8) を設定します。
- **LENGTH (レングス)**: ノートの長さに対してゲート (0-100%) をかけます。

**PRESET (プリセット)**: 選択しているパラメーターに対するプリセットパターンをメニューから選んで適用します。



## プロバビリティアルペジエーター

オクターブ、ラチェット、スキップ、アクセント、方向、パンとハーモナイズを確率ベースで変化するアルペジエーターです。

**SPEED (スピード)** で、アルペジエーターの分解能 (速さ/1ステップの音符単位) を決定します。

画面グリッドは、演奏内容に応じて表示します。

### 左側のパラメーター

**オクターブ**: オクターブ範囲 (左) と確率 (右) を設定します。

**ラチェット**: 受信ノートに対するラチェット回数 (左、引っ掛かり効果) と確率 (右) を設定します。右端のスイッチでランダム効果を有効にします。

**スキップ**: 受信ノートに対するスキップタイミング (左) と確率 (右) を設定します。

**ACCENT (アクセント)**: アクセントタイミング (左) と確率 (右) を設定します。

### 右側のパラメーター

**モード**: ハーモニー検出に関する設定をします:

- **AUTO (オート)**: 演奏 (受信ノート) からコードやスケールを自動検出して、適用します。
- **ADVANCED (アドバンスド)**: 手動設定モードに切り替えます。

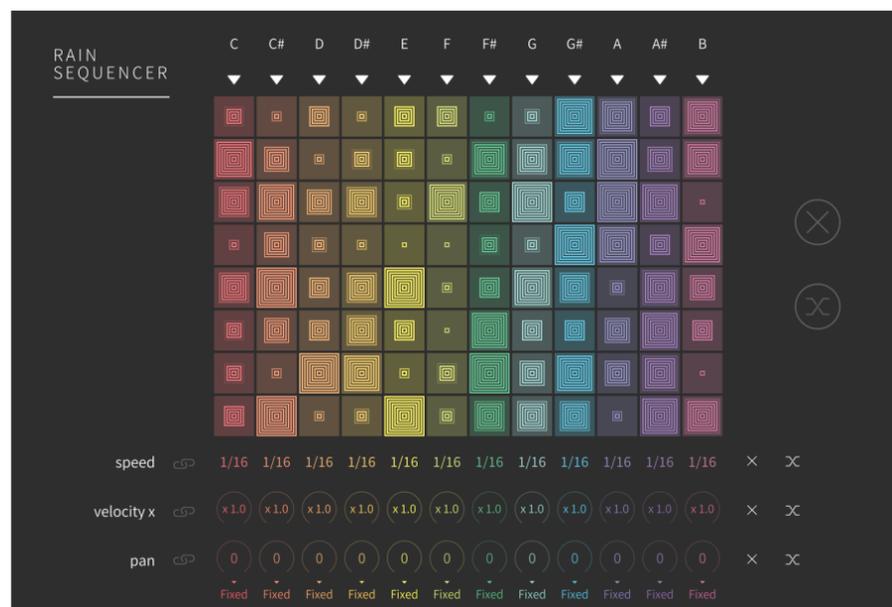
**HARMONIZE (ハーモナイズ)**: ハーモナイズ処理の確率を設定します。

**モード**: スケール (音階) を手動設定します。

**キー**: スケール (音階) のルートキーを手動設定します。

**DIRECTION (ディレクション)**: アルペジオ演奏の方向に関する確率を設定します。

**PAN (パン)**: アルペジオステップのランダムイズパンの確率を設定します。



## レインシーケンサー

12ノートx8ステップベースの縦型シーケンスモジュールです。ノートごとに速度、ベロシティ、パンを個別設定して、演奏をします。

### メニュー▼

画面上端のノート名下のスイッチ(▼)のクリックで、以下のノートに対するコマンドが実行できます：

- **INIT (イニシャライズ)**：縦列の設定を初期化します。
- **CLEAR (クリア)**：縦列の設定を消去します。
- **RANDOMIZE (ランダムイズ)**：縦列をランダム設定します。
- **COPY TO (コピー)**：現在の縦れる設定を選択した列にコピーします。
- **TEMPLATES (テンプレート)**：縦列のテンプレート設定を選択して適用します。

**ステップエディター**：クリック&ドラッグで、ステップベロシティを設定します。

**初期化 (X)**：画面右側の大きな (X) ボタンは、シーケンス全体の初期化を実行します。

**ランダムイズ**：画面右側の大きなボタンは、シーケン全体のランダム設定を実行します。

**SPEED (スピード)**：ステップ分解能 (音符の長さ) を決定します。

**VELOCITY (ベロシティ)**：ステップベロシティに対する倍算効果を設定します。

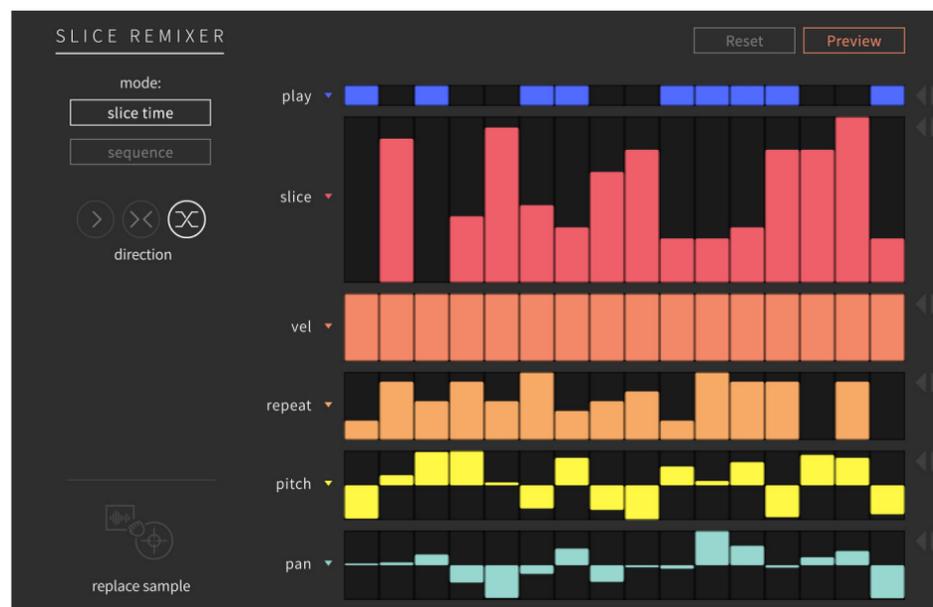
**PAN (パン)**：パンモードを設定します：

- **FIXED (フィックス)**：メニュー上のダイヤル設定に従った固定値でパン出力します。
- **ALT (オルタネイト)**：打鍵ごとに左右交互にパン出力します。ダイヤル設定はその際の深さ (度合い) を設定します。
- **RND (ランダム)**：打鍵ごとにランダムにパン出力されます。ダイヤル設定はその際の深さ (度合い) を設定します。

**リンク (画面左端の鎖アイコン)**：一括設定する際に使用します。オンにすると、1つのダイヤルやメニュー操作で、全てのノートに適用されます。

**初期化 (X)**：項目右側の (X) ボタンは、設定の初期化を実行します。

**ランダムイズ**：項目右端のボタンは、項目のランダム設定を実行します。



## スライスリミキサー

スライスループを即座にリミックスして新しいパターン作成するためのプロセッサです。

使用するにはSliceオシレーターがKey Groupに存在する必要があります。

ステップ数はSliceオシレーター上のスライス数に応じて設定されます、

**MODE(モード)**:動作モードを設定します。

**SLICE TIME(スライスタイム)**は、Sliceオシレーターのスライスを使用します。

**SEQUENCE(シーケンス)**は、**RATE**と**STEPS**で定義した分解能とステップ数をスライスとして使用します。

**DIRECTION(ディレクション)**は、再生順を正方向、正逆交互、正逆ランダムに設定します。

**PLAY(プレイ)**:ステップのオンまたはオフを設定します。クリック&ドラッグで、ステップベロシティを設定します。

**SLICE ID(スライスID)**:ステップで演奏をするスライスを設定します。

**VELOCITY(ベロシティ)**:ステップベロシティを設定します。

**REPEAT(リピート)**:ステップのリピート演奏(リピート後に次のステップの演奏に移る)設定をします。

**PITCH(ピッチ)**:ステップのオーディオピッチシフトを設定します。

**PAN(パン)**:ステップのステレオポジションを設定します。

▼**メニュー**:各項目に対するコマンドが実行できます:

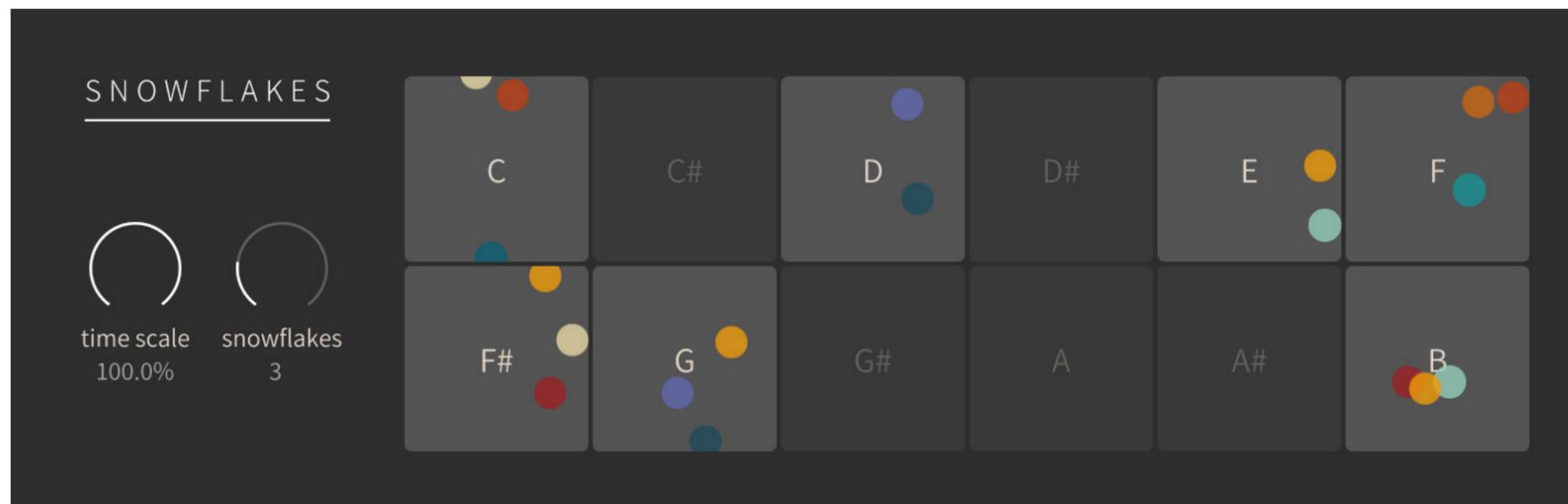
- INIT (イニシャライズ):縦列の設定を初期化します。
- RANDOMIZE (ランダムイズ):縦列をランダム設定します。

◀▶**ボタン**:各項目のステップ設定のシフトをおこないます。

**RESET(リセット)ボタン**:設定をリセットします。

**PREVIEW(プレビュー)ボタン**:Slice ID操作時の試聴を有効にします。





## スノーフレーク

スティンノートを短く繰り返すスタッカートに変えるシーケンススクリプトです。

MIDIノートオン情報を受信に応じて、ノートグリッドに発音をトリガーするノードが舞い落ちります。

**TIME SCALE (タイムスケール)**で、ノードの落下速度を調整します。

**SNOWFLAKES (スノーフレーク)**は、表示されるノード数を設定します。



Steps		8		Resolution		1/8		Gate		100.0%		Octave		0		PRESET		STEP ARP	
StepType	I R *	Note	Note	Empty	Note	Note	Note	Note	Note	Note	Note	Note	Note	Note	Note	Note	Note	Note	Note
Ratio	R *	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1
Velocity	I R *	127	86	1	84	90	60	77	62	127	127	127	127	127	127	127	127	127	127
Gate	I R *	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
CC#1	I R *																		
ArpType	R *	Chord	Up	Up	Chord	Up	Chord	Chord	Up	Up	Up	Up	Up	Up	Up	Up	Up	Up	Up
Repeat	I R *	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Pan	I R *																		
Octave	I R *	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pitch	I R *	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Probability	I R *	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Reset	I R *	↩	↩	↩	↩	↩	↩	↩	↩	↩	↩	↩	↩	↩	↩	↩	↩	↩	↩

## ヘッダー設定

**STEPS (ステップ)** で、シーケンスステップ数を設定します。

**RESOLUTION (レゾリューション)** で、シーケンスステップ分解能 (長さ) を設定します。

**GATE (ゲート)** は、ステップ長の調整に使用します。

**OCTAVE (オクターブ)** で、シーケンスのオクターブ範囲 (±3) を設定します。

**プリセット** で、ファクトリープリセットを選択します。

## ステップパラメーター

### グローバル設定 (画面左端)

画面左端の設定は、その列を一括設定に使用します。

「I」(イニシャライズ) ボタンは、該当項目の初期化をします。

「R」(ランダムイズ) ボタンは、該当項目のランダム設定をします。

「\*」(ステップ) は、該当項目のシーケンスステップ数を設定します。

以下の設定はグローバル設定以外にステップごとでも設定できます：

**STEP TYPE (ステップタイプ)** メニューで、シーケンスステップの動作を設定します。Empty = 何もありません。Repeat = 最後のノートを繰り返します。Glide = 最後のノートを伸ばします。

**RATIO (レシオ)** メニューで、Resolution設定に基づく、ステップ長を設定します。

**VELOCITY (ベロシティ)** で、ステップベロシティを設定します。

**GATE (ゲート)** は、ステップごとの長さ調整に使用します。

**MIDI CC** は、グローバル設定のメニューで定めたMIDI CCのステップごとのモジュレーション量を設定します。

**ARP TYPE (アルペジオタイプ)** は、ステップごとのアルペジオ演奏モードを設定します。

**REPEAT (リピート)** は、ステップごとのリピート回数を設定します。

**PAN (パン)** は、ステップごとのMIDIパン設定を定めます。

**OCTAVE (オクターブ)** は、ステップごとのオクターブ範囲 (±2) を設定します。

**PITCH (ピッチ)** は、ステップごとのピッチオフセット (±24) を設定します。

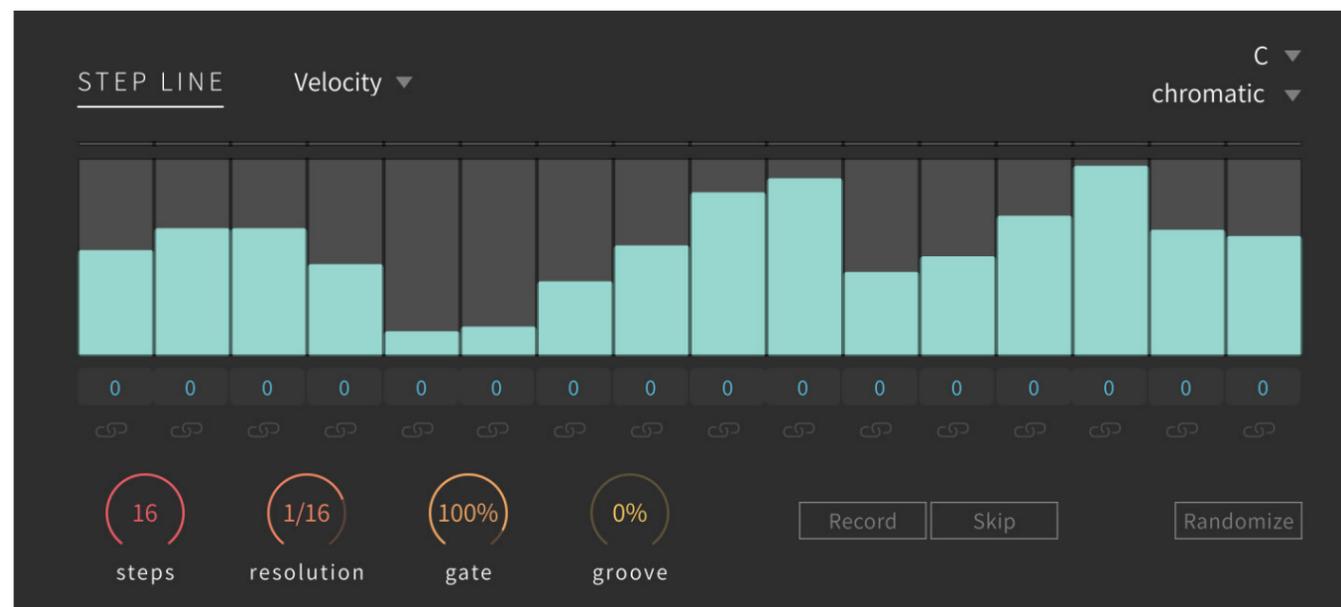
**PROBABILITY (プロバビリティ)** は、ステップごとの適用確率を設定します。

**RESET (リセット)** ボタンをオンにしたステップが演奏されると、Arp Type設定に従ったシーケンスが、頭のノートにリセットされます。



## ステップアルペジオ

タイプ、レシオ、ベロシティ、ゲート、MIDI CC、演奏モード、パン、オクターブ、ピッチそして確率設定をステップごとに設定できる特徴的なアルペジエーターです。



## ステップライン

ベースラインに特化したシーケンサーです。

### シーケンスエディター

メニューで選択したパラメーターに対して、モジュレーションステップを設定します:

- **VELOCITY (ベロシティ)**: 入力ベロシティに対して倍算処理をします。
- **PITCH (ピッチ)**: ピッチ変化(±48半音のオフセット)をします。
- **LENGTH (レングス)**: ノートの長さに対してのゲート量を設定します。
- **CC1**: 設定したMIDI CCのステップモジュレーションを扱います。
- **CC2**: CC1とは異なるMIDI CCのステップモジュレーションを扱います。

ステップのクリックまたは画面上のドラッグ操作でモジュレーションシーケンスを設定、またはドラッグ操作で描きます。

**再生インジケータ**: ステップ表示上端のインジケータで再生中のステップを示します。

**ステップピッチ**: ステップ表示下の数値欄はステップピッチのオフセット量を表示します。

**LINK (ボタン)**: 前ステップとリンクをしてノート長を延ばします。

**ルートキー**メニューで、シーケンス演奏のルートキーを設定します。

**スケール**メニューで、シーケンススケールを設定します。

**STEPS (ステップ)** で、シーケンスステップ数を設定します。

**RESOLUTION (レゾリューション)** で、シーケンスステップ分解能(長さ)を設定します。

**GATE (ゲート)** は、ステップ長の調整に使用します。

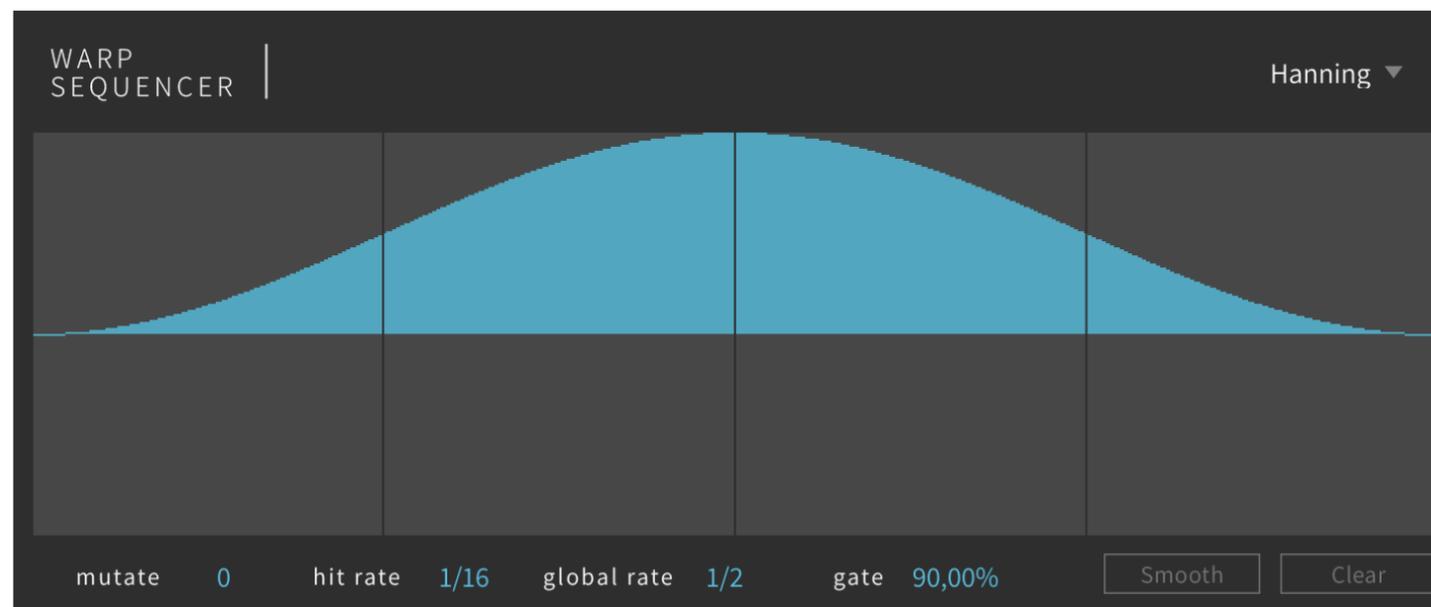
**GROOVE (グルーブ)** は、シーケンスグループの具合を調節します。

**RECORD (レコード)** ボタンは、ステップレコーディングモードを有効にします。外部MIDIキーボードを用いたフレーズの作成に使用します。

**SKIP (スキップ)** ボタンは、ステップレコーディングモード時に、次のステップに移る時に使用します。

**RANDOMIZE (ランダム)** ボタンは、ステップにランダム設定をかける際に使用します。





## ワープシーケンサー

手書きのスピードカーブに従ったコードベースのシーケンスを生成するモジュールです。

**プリセット(▼)**:メニューからシーケンスプリセットを選択設定します。

**シーケンスエディター**:画面のクリック&ドラッグで、シーケンスを描きます。

**MUTATE(ミュート)**は、シーケンスのミュートレイト(突然変異量)を設定します。

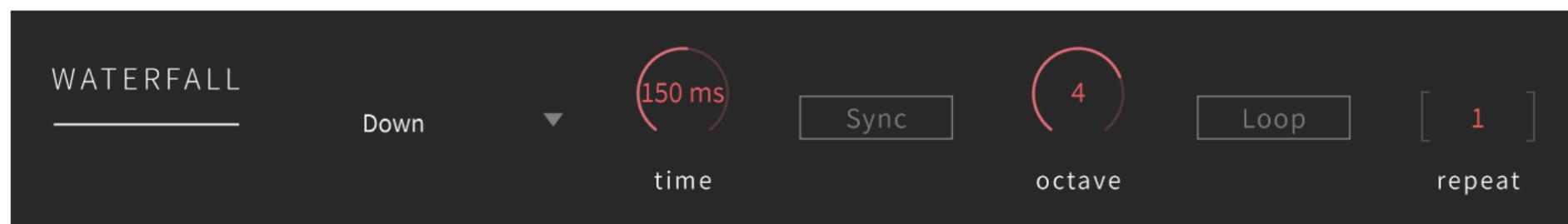
**HIT RATE(ヒットレイト)**は、シーケンスのヒット率を設定します。

**GLOBAL RATE(グローバルレイト)**は、シーケンス全体の分解能(速度)を決定します。

**GATE(ゲート)**は、ステップ長の調整に使用します。

**SMOOTH(スムーズ)**:手書きで描いたシーケンスを滑らかに設定します。クリックを繰り返すことで、より滑らかになります。

**CLEAR(クリア)**:シーケンス設定を消去します。



## ウォーターフォール

ひねりを加えたアルペジオパターンを生成するモジュールです。

**モード (▼)**: アルペジオ演奏の方向: 上昇 (UP) または下降 (Down) を設定します。

**TIME (タイム)**: アルペジオノートの間隔をミリ秒 (ms) または音符単位 (Sync ボタンオン時) を設定します。

**OCTAVE (オクターブ)**: アルペジオ演奏のオクターブ範囲を設定します。

**LOOP (ループ) ボタン**: アルペジオのループ演奏を有効にします。

**RPEAT (リピート)**: アルペジオノートのリピート数を設定します。



## ウェーブシーケンサー

ポリフォニックアフタータッチを備えた、12音ノートベースのクロック同期イベントジェネレーターです。

**インジケーター**: ノートを受信すると、画面にノートスピードに従った表示をします。

**SPEED (スピード)**: ノートステップの速度 (分解能) を設定します。同期 (メトロノームボタン) オンで音符単位、オフでHz単位でノート長を設定します。

**GATE (ゲート)**: ステップ長の調整に使用します。

**PAN (パン)**: パンモードを設定します:

- **FIXED (フィックス)**: 設定に従った固定値でパン出力します。
- **ALT (オルタネイト)**: 打鍵ごとに左右交互にパン出力します。設定はその際の深さ (度合い) を設定します。
- **RND (ランダム)**: 打鍵ごとにランダムにパン出力されます。設定はその際の深さ (度合い) を設定します。
- **NONE (ノン)**: パン効果を無効にします。

**リンク (項目下端の鎖アイコン)**: 一括設定する際に使用します。

オンにすると、1つの設定操作で、全てのノートに適用されます。

**初期化 (X)**: 項目右側の (X) ボタンは、設定の初期化を実行します。

**ランダムイズ**: 項目右端のボタンは、項目のランダム設定を実行します。

**POLY AFTERTOUCH (ポリフォニックアフタータッチ)**

**ON (電源ボタン)**: ポリアフタータッチ情報をオンまたはオフを設定します。

**INVERT (インバート)**: アフタータッチモジュレーションの方向 (正逆) を設定します。

**DEPTH (デプス)**: アフタータッチモジュレーションの深さを設定します。

**リンク (項目下端の鎖アイコン)**: 一括設定する際に使用します。

**BYPASS (バイパス)**: シーケンス効果をバイパスに設定します。

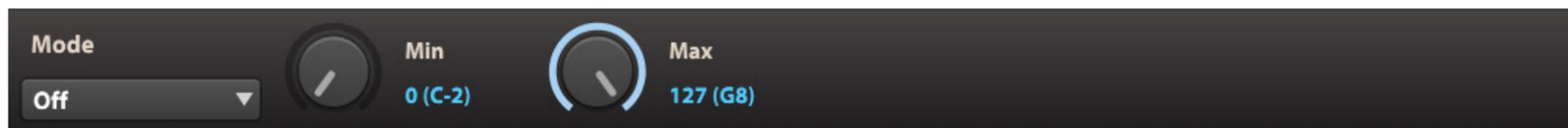


## インバートピッチ

入力されたMIDIノートピッチを反転させるモジュールです。

**CENTER PITCH (センターピッチ)** は、ピッチ反転の基準となるノート番号を設定します。

入力されたノートはこれを中心に逆のポジションにピッチシフトします。例えば、センターピッチをC3に設定した場合、C2ノートを入力するとC4ノート、B2を入力するとC#3ノートが発音されます。逆にC4の入力がC2、C#3の入力がB2として発音します。いずれの場合も、センターピッチのC3ノートは、入力をしてそのままC3が出力されます。



## リミットレンジ

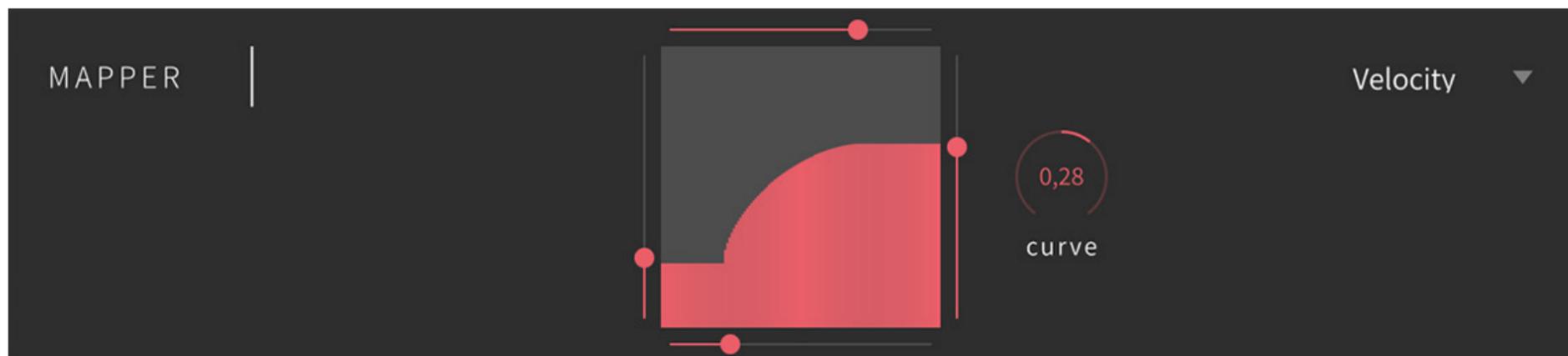
入力されたMIDIノートの範囲を制限するモジュールです。

**MODE (モード)** は、設定範囲外のノート受信をした際の処理モードを設定します:

- **OFF (オフ)**: 範囲外のノートをミュートします。
- **NEAREST OCTAVE (ニアエストオクターブ)**: 範囲外のノートは最も近い範囲内のオクターブにシフトします。
- **REPEAT RANGE (リピートレンジ)**: 全キーボードレンジに設定範囲を適用します。
- **LIMIT (モード)** は、設定範囲外のノートは範囲の下限 (左手のノート) と範囲の上限 (右手のノート) にトランスポーズされます。
- **MODE (モード)** は、設定範囲外のノート受信をした際の処理モードを設定します。

**MIN (ミニマム)** は、ノート範囲の下限を設定します。

**MAX (マキシマム)** は、ノート範囲の上限を設定します。



## マッパー

入力されたMIDI信号の範囲を変換(リマッピング)するモジュールです。

コントローラーを扱う際、独自のカーブ曲線で操作することが可能になります。

**ターゲットメニュー (▼)** は、ベロシティなど、変換対象のMIDI情報を選択します。

**画面表示** のマウスドラッグで、描いた通りにMIDI情報の扱い範囲が変化します。

**最小値スライダー** (画面左) は、受信するMIDI情報の最小値を設定します。設定値以下の値を受信した場合はすべて最小値に引き上げられます。

**最大値スライダー** (画面右) は、受信するMIDI情報の最大値を設定します。設定値以上の値を受信した場合はすべて最大値に引き上げられます。

**最小値 X スライダー** (画面下) は、MIDI情報出力の最小値を設定します。

**最大値 X スライダー** (画面右) は、MIDI情報出力の最大値を設定します。

**CURVE (カーブ)** は、MIDI情報を扱う際のカーブ曲線を調節します。



## MIDI CC フィルター

特定のMIDI CC情報の受信を遮断するモジュールです。

**MIDI CC**は、フィルター対象となるMIDI CCメッセージの選択に使用します。



## MIDI CC リダイレクト

特定のMIDI CC情報を別のMIDI CC情報に変換するモジュールです。

コントローラーのMIDI CC情報が固定で、なおかつ音色のMIDI CC設定に変更を加えずに、操作をしたい際に便利です。

**SOURCE (ソース)** で、対象となるMIDIメッセージを選択します。

**TARGET (ターゲット)** で、変換出力するMIDIメッセージを設定します。

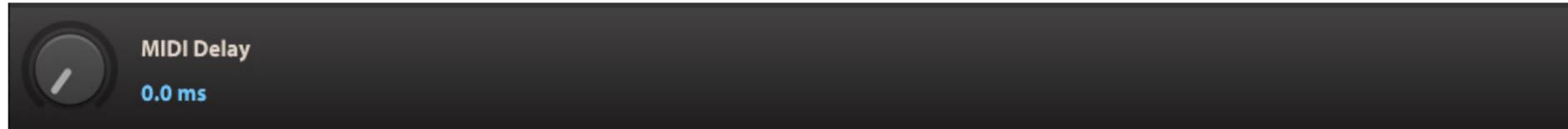


## MIDI CC スムーザー

時間の経過に伴うMIDI CC値を変化を滑らかさを与えます。

**MIDI CC**で、対象となるMIDIメッセージを選択します。

**SMOOTH TIME (スムーズタイム)**で、出力の滑らかさを設定します。



## MIDI ディレイ

MIDI情報に最大200ミリ秒 (ms) のディレイを適用するモジュールです。

**MIDI DELAY (MIDIディレイ)** で、受信したMIDI情報に意図的な遅延を加えます。



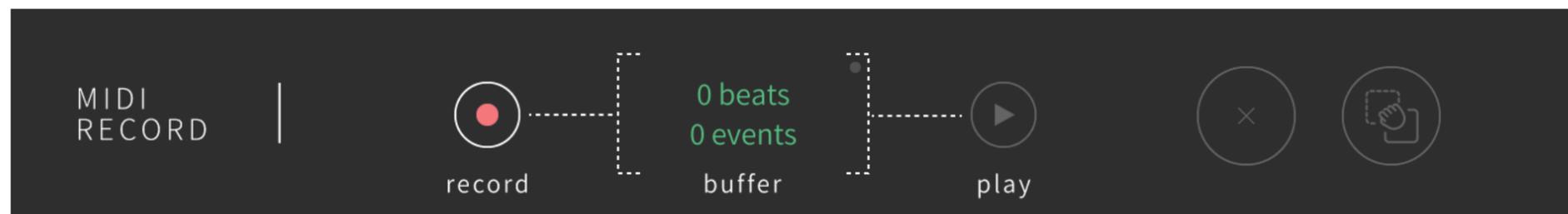
## MIDIモニター

受信されたMIDI情報を確認する際に使用する有用なモジュールです。

MPE画面上のボタンで、確認をするためのMIDI情報を表示または非表示にします:

- **NOTE ON (ノートオン)**: MIDIノートオン情報(ノート番号とオンベロシティ)に関する表示設定です。
- **NOTE OFF (ノートオフ)**: MIDIノートオフ情報(ノート番号とオンベロシティ)に関する表示設定です。
- **EXTENDEDE (拡張情報)**: MIDIノートに関する拡張情報を表示設定です。
- **PITCHBEND (ピッチベンド)**: ピッチベンド情報に関する表示設定です。
- **CC (MIDI CC)**: MIDI CC (コンティニューアスコントローラー/コントロールチェンジ)情報に関する表示設定です。
- **AFTER TOUCH (アフタータッチ)**: MIDIアフタータッチ情報に関する表示設定です。
- **POLY AT (ポリフォニックアフタータッチ)**: MIDIポリフォニックアフタータッチ情報に関する表示設定です。
- **PC (プログラムチェンジ)**: MIDIプログラムチェンジ情報に関する表示設定です。
- **CONSOLE (コンソール)**: コンソール出力情報に関する表示設定です。

**RESET (リセット)** スイッチのクリックで、インジケータ表示を初期化します。



## MIDIレコード

受信されたMIDI情報を記録し、MIDIファイルとしてドラッグ&ドロップ書き出しをするためのモジュールです。

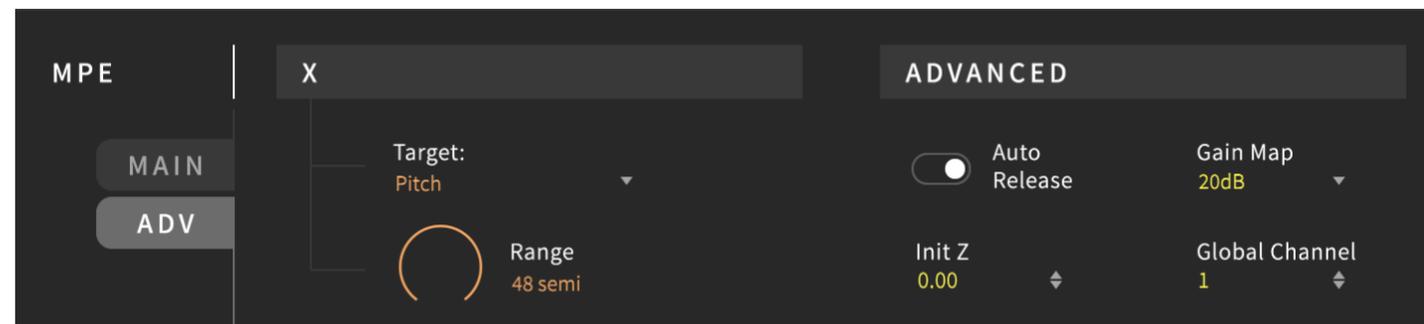
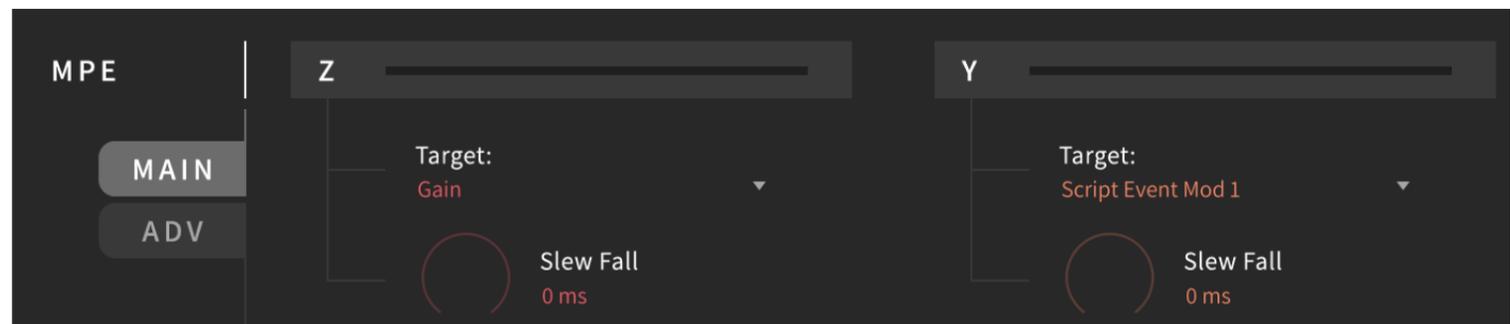
**RECORD (レコード)** ボタンのクリックで、受信されたMIDI情報の記録を開始します。

**BUFFER (バッファー)** : 記録されたイベント数を表示します。

**PLAY (プレイ)** ボタンで、記録済みのMIDI情報を再生確認できます。

**クリア (X)** ボタンのクリックで、記録内容を削除します。

**ドラッグ&ドロップ**の操作で、記録したMIDI情報をDAWのMIDIトラックやデスクトップに書き出しをします。ボタンのドラッグで、DAWトラックの任意箇所などに重ねて、マウスボタンを離すことで、書き出しが実行されます。



## MPE

MPE (MIDI Polyphonic Expression) 規格対応のコントローラーを扱う際に有用なモジュールです。

### MAIN - メイン

**Z**は、MPEコントローラーのZ軸情報に対する設定をおこないます。デフォルトの状態では、MPE規格の一般的な設定に従い、チャンネルプレッシャーが設定されています。

**Y**は、MPEコントローラーのY軸情報に対する設定をおこないます。デフォルトの状態では、MPE規格の一般的な設定に従い、ポリフォニックアフタータッチが設定されています。

ヒント: XYZ軸の設定は、選択されたパラメーターに応じてその下に追加設定が表示されます。

**TARGET:**メニューは、コントロールの送信先を設定します。

**SLOEW FALL**は、コントロール変化の追従時間を扱い、パラメーター変化時の滑らかさをもたらします。

**RANGE**は、ピッチバンド範囲を定義し、一般的なMPEコントロールでは±24、あるいは48半音 (semitones) が用いられます。

### ADV - アドバンスド

**X**は、MPEコントローラーのX軸情報に対する設定をおこないます。デフォルトの状態では、MPE規格の一般的な設定に従い、設定されています。±24または48半音のピッチバンドに

**ADVANCED (アドバンスド)** 設定は、Z軸および全体に関する設定にアクセスします。

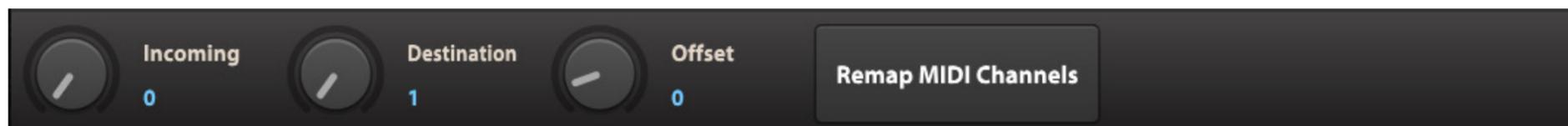
**AUTO RELEASE (オートリリース)** は、ノートオフに従ってZ軸の情報が自動リリースされるかどうかを設定します。

**GAIN (ゲインマッピング)** は、ゲインコントロールのカーブを選択します。MPEコントローラーのZ軸にゲインコントロールが割り当てられた際、自動でこのカーブに合わせて最適化されます。

**INIT Z (Zイニシャル)** は、Z軸の初期値を設定します。

**GLOBAL CHANNEL (グローバルチャンネル)** は、MPEコントローラーのグローバルMIDIチャンネル設定に合わせます。MPEコントローラーは演奏ノートに応じて、複数のMIDIチャンネルを同時に扱います。この設定はその際の基準チャンネルをコントローラーと合致させることで正しく機能します。





## PGMスイッチャー

MIDIプログラムチェンジ情報を使用して、MIDI情報のルーティングを別のMIDIチャンネルに切替えるモジュールです。

ライブ演奏用のセットアップで、予めパートごとに音色を設定しておいて、このモジュールでMIDIコントローラーのプログラムチェンジ情報で、パート = 音色切り替えに使用できます。

**INCOMING (インカミング)** で、切替に使用するMIDIプログラムチェンジ番号を設定します。

**DISTINATION (ディスティネーション)** で、変換をするMIDI出力チャンネルを設定します。

**OFFSET (オフセット)** で、MIDIプログラムチェンジ情報のオフセットを設定します。

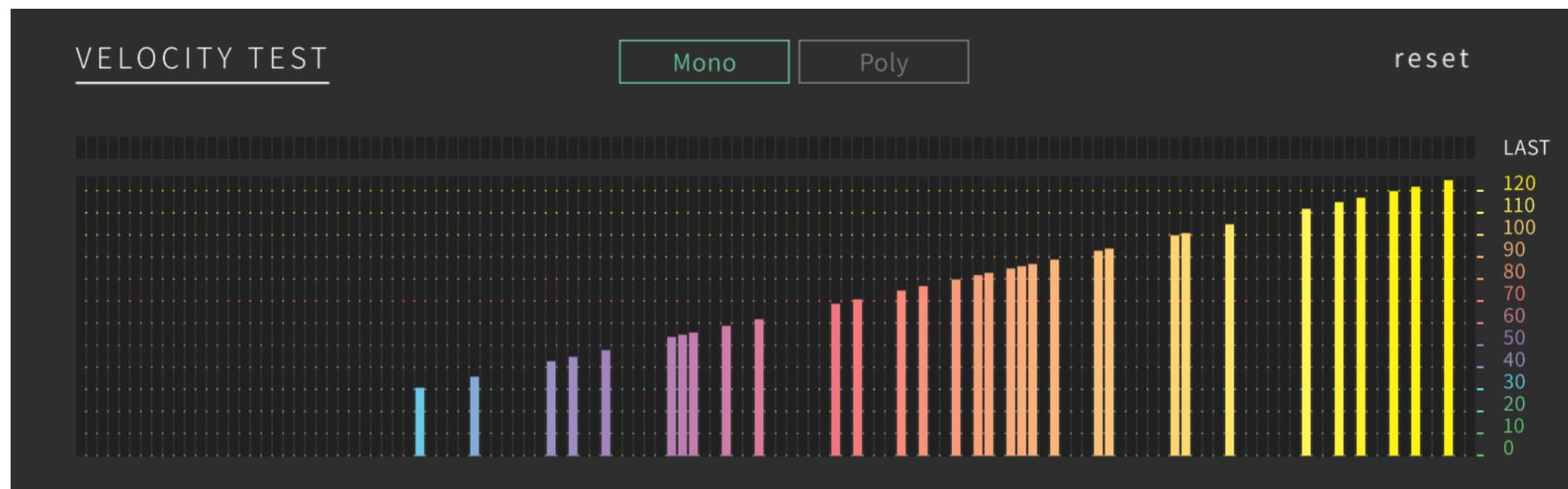
**REMAP MIDI CHANNELS (リマップMIDIチャンネル)** ボタンのクリックで、MIDIチャンネルをA1から順番に割り当てます。



## トランスポーズ

MIDIトランスポーズをするモジュールです。

**TRANSPOSE (トランスポーズ)** で、受信したMIDIノートのトランスポーズ値 (半音単位) を設定します。



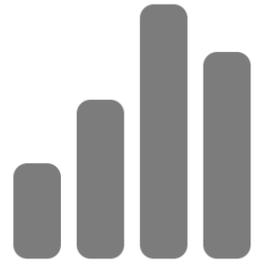
## ベロシティテスト

受信したMIDIノートベロシティを確認するためのモジュールです。

モノモードとポリモードの両方に対応します。

**モード (MONO/POLY)** で、受信モード (物フォニックまたはポリフォニック) を設定します。受信されたベロシティ情報が画面に表示されます。

**RESET (リセット)** スイッチのクリックで、インジケータ表示を初期化します。

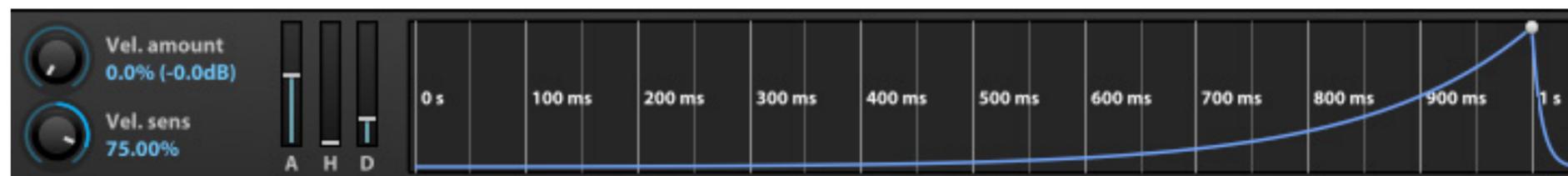


# 巻末付録 A:

## モジュレーター

モジュレーションジェネレーター（モジュレーター）はソースとして、Falcon上のパラメーター、ほぼ全てに割り当てることが可能です。時間経過や演奏と連動した変化をオシレーター、エフェクトパラメーターはもちろんのこと、他のモジュレーションソースにかけることも不可能ではありません。もちろん、その数に制限はなく、パッチング感覚で直感的に設定することができます。さらに、ライブ演奏するためによく使用するパラメーターにマクロコントロールに割り当てて操作することも可能です。





## AHD

AHDは、シンプルなアタック、ホールド、ディケイタイプのエンベロープジェネレーターで、いくつかのクラシックシンセに搭載されています。

**アタック(A)、ホールド(H)、ディケイ(D)** スライダーで、エンベロープの設定をおこないます。右横のエンベロープエディターは、この3つのパラメーターと連動し、設定されたエンベロープを表示します。この3つのポイントは画面上のドラッグ操作でも設定可能で、アタック前とホールド/ディケイ間のラインは、上下のマウスドラッグで、曲線にすることができます。エンベロープエディターの操作については、[\[DAHDSR > エンベロープエディター\]](#) の項目に記載しています。

**VEL. AMOUNT (ベロシティアマウント) と VEL. SENS (ベロシティセンシティビティ)** は、ベロシティの適応量とベロシティ感度を調節します。詳細は、[\[DAHDSR > VEL. AMOUNT と SENSITIVITY\]](#) の項目に記載しています。



## アナログ ADSR

Analog ADSR (アナログ ADSR) は、アタック、ディケイ、サステイン、リリースの4ポイントエンベロープジェネレーターです。一般的なデジタルADSRのエンベロープよりも、よりビンテージアナログシンセのフィールを感じることができます。

**ATTACK (アタック)**、**DECAY (ディケイ)**、**SUSTAIN (サステイン)** と **RELEASE (リリース)** パラメーターは、エンベロープシェイプを設定します。

**DYNAMIC (ダイナミック)** パラメーターは、トリガーベロシティによる出力ダイナミックレンジの適用量を設定します。

このエンベロープジェネレーターには、**AD** と **ADSR** の2つのモードが用意されています。

**AD (アタック/ディケイ)** モードは、アタックとディケイのみのシンプルなエンベロープ設定をおこないます。このモードの場合、サステインとリリース設定は適用されません。

**ADSR** モードに設定した場合、4ポイントのエンベロープ操作が可能です。

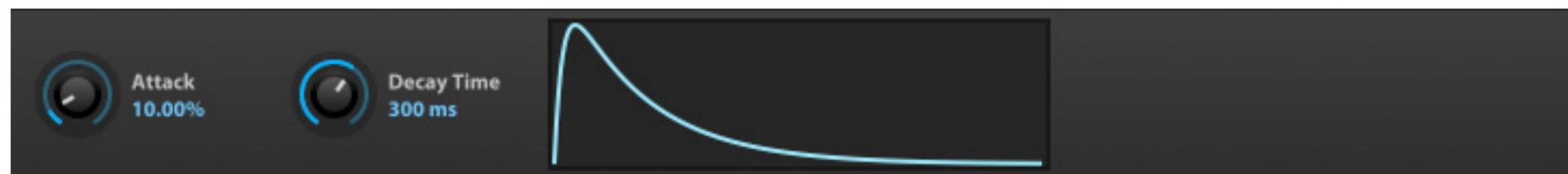
**TRIGGER MODE (トリガーモード)** は、LFOモジュールに装備されているものと同じ機能をします。詳しくは、[LFO>TRIGGER MODE] の項目に記載しています。

**VEL > ATTACK (ベロシティ > アタック)** と **VEL > DECAY (ベロシティ > ディケイ)** パラメーターは、アタックとディケイそれぞれに、ベロシティによる適用量を設定することができます。

**VELOCITY (ベロシティ)** スイッチは、クリックすることで、ベロシティ値を反転して、エンベロープパラメーターに適用することができます。

**KEY > ATTACK (キー > アタック)** と **KEY > DECAY (キー > ディケイ)** パラメーターは、アタックとディケイパラメーターにキーフォロー (トラッキング) を適用することができます。

**Trigger (トリガー)** スイッチは、エンベロープのトリガーをその場でおこなう際に使用します。このスイッチは、オートメーションやモジュレーションソースを割り当てて操作することができます。

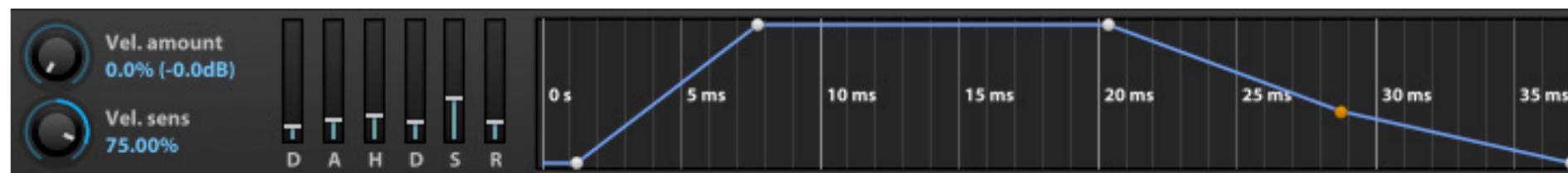


## アタックディケイ

Attack Decay (アタックディケイ) は、アタックとディケイのみで構成された最もシンプルなエンベロープジェネレーターです。このエンベロープは、サスティンやリリース設定が不要なパーカッシブサウンドに適しています。

**DECAY (ディケイ)** は、エンベロープの減衰時間を設定します。

**ATTACK (アタック)** は、ディケイ設定の割合で、アタックタイムを設定します。



## DAHDSR

DAHDSRは、ディレイ、アタック、ホールド、ディケイ、サスティンとリリースの6点エンベロープジェネレーターです。このクラシックシンセスタイルのエンベロープは、一般的なADSRの4点タイプの拡張バージョンになります。アタック前にエンベロープの動作開始時間を設定するディレイと、アタックとディケイ間にアタックレベルに持続時間を設定するホールドパラメーターを操作することができます。

**ディレイ(D)、アタック(A)、ホールド(H)、ディケイ(D)、サスティン(S)とリリース(R)** スライダーは、エンベロープシェイプを設定します。

**Vel. Amount (ベロシティアmount)** は、ベロシティによるエンベロープの適用量をコントロールします。0%に設定した場合、ベロシティによる影響を受けることはありません。

**Vel. Sens (ベロシティセンシティビティ)** は、ベロシティ感度(ベロシティカーブ)を調節します。設定値が整数(0から100%)の場合、カーブは急激に上昇する曲線を描き、弱いベロシティでも反応しやすくなります。負数値の場合、カーブは対数曲線を描き、ダイナミックなエンベロープ動作により強いベロシティ入力が必要とします。

**ENVELOPE EDITOR (エンベロープエディター)** は、エンベロープをグラフィック表示による直感的なエンベロープ操作をおこなう画面です。縦軸はレベル、横軸は時間をあらわします。画面上のポイントのドラッグ操作でポイント位置を設定します。またポイントのダブルクリックで、詳細なポイント設定や、スライダーやドラッグ設定ではできない設定が可能です。

いくつかのポイント間のラインは、上下のドラッグ操作で、カーブ曲線の設定がおこなえます。

ポイントのドラッグは、コンピューターのキーと組み合わせることで、異なった操作がおこなえます:

- Shiftキー: ファインコントロール=微調整
- Command (Mac) / Ctrl (Windows): 縦軸の操作に限定
- Alt / Option: 横軸の操作に限定
- Shift+Command (Mac) / Shift+Ctrl (Windows): 絶対値/比例値 (リレイティブ) モードの一時切り替え (以下参照)

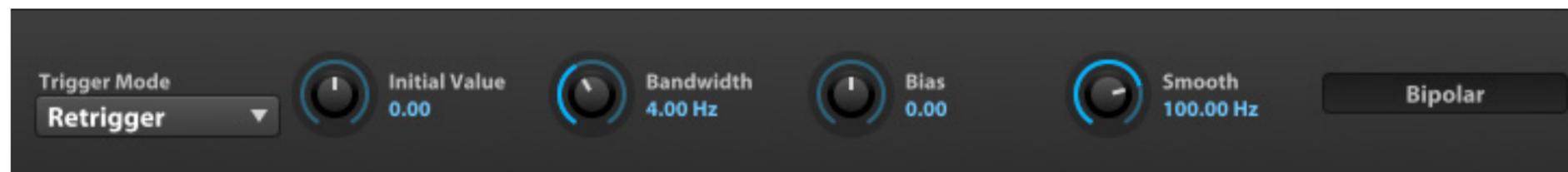
ポイントを操作した際、通常の(絶対値)モードでは、リリースタイム以外、エンベロープ全体の時間(長さ)に変化を与えることはなく、操作したポイントとその前後のエンベロープシェイプ(カーブ)のみに影響を与えます。例えば、ホールド(H)ポイントを操作しても、前後のアタック(A)とディケイ(D)、サスティン(S)の位置やエンベロープ全体の長さに影響をあたえることはありません。操作をリレイティブモードに切り替えた場合、操作ポイントより後ろのポイントはその位置関係(エンベロープの形)を維持したまま、ポイントを動かすことができます。この場合、エンベロープ全体の長さは、ポイント操作によって、変化します。

コンピューターのキー操作による一時的な操作切り替えではなく、恒久的な操作をおこなう場合は、画面の右クリックでメニューから**RELATIVE SEGMENT MODE (リレイティブセグメントモード)**を選択します。また、メニューから**SNAP TO GRID (スナップトゥグリッド)**設定をオンにすることで、ポイントを画面上のグリッドに吸着させることができます。

ノートをおさえたままにした場合、エンベロープは通常、サスティンレベルのポイントで持続(ループ)されます。エンベロープのループポイントは、ポイントの右クリックで、**SET AS LOOP START (セットアズループスタート)**と**SET AS LOOP END (セットアズループエンド)**で、ループのスタートとエンドポイントを設定することができます。ループが設定されたポイントは、オレンジ色で表示されます。

画面のズーム表示は、マウスまたはトラックパッドのスクロール操作でおこなうことができます。また、画面上の右クリックでメニューから**ZOOM TO FIT (ズームトゥフィット)**で、画面の横幅を表示サイズに合わせることができます。





## ドラック

Drunk (ドラック) は、サスティンノートのピッチやアンプリチュードに自然なランダム変化をもたらすモジュールです。

**INITIAL VALUE (イニシャルバリュー)** は、信号のスタート (イニシャル) 値を設定します。

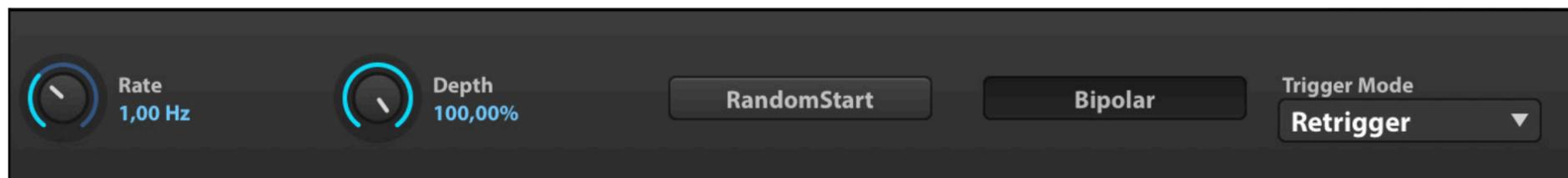
**BANDWIDTH (バンドウィドス)** は、変化速度を設定します。

**BIAS (バイアス)** は、信号変化のアップ/ダウンと強さを設定します。

**SMOOTH (スムーズ)** は、変化時の滑らかさを設定します。

**BIPOLAR (バイポーラー)** スイッチは、モジュールの挙動が単一方向または双方向に変化するかどうかを設定します。

**TRIGGER MODE (トリガーモード)** は、ノートトリガーを受けた際の挙動を設定します。この動作はLFOモジュールに装備されているものと同じ機能を行います。詳しくは、[LFO > TRIGGER MODE]の項目に記載しています。



## フローノイズ

有機的で滑らかな変化を生み出す「ランダムグライド」モジュレーターです。

Rate、Depth、Trigger設定により形作られたランダム値の連続的なストリームを生成し、繊細なトーンの揺らぎから流動的でダイナミックなテクスチャーまで対応します。

**RATE (レート)** で、モジュレーションの速度を設定します。

**DEPTH (デプス)** は、LFOの適用量＝深さを設定します。

**RANDOM START (ランダムスタート)** スイッチのオンで、ノートトリガーごとにLFOのランダムスタートを有効にします。このことによって、トリガーごとに異なるLFOポジションでスタートします。

**BIPOLAR (バイポーラー)** は、LFO波形の振幅モードを設定します。通常、LFOサイクルは正負 (-1から+1) の双方向に振れます。スイッチをオフにすることで、正方向 (0から+1) の間だけに振れます。

**TRIGGER MODE (トリガーモード)** は、ノートトリガーされた際の挙動を設定します：

- **RETRIGGER (リトリガー)** : トリガーを受けるごとに、LFOはスタートポイント (PHASE設定) から開始します。
- **LEGATO (レガート)** : レガート演奏をした場合、LFOは再トリガーされず、そのままの周期で動作します。
- **NO RETRIGGER (ノートリガー)** : LFOはトリガー信号を受けず、FALCONの再生と停止と連動して動作します。



テンポシンク

ポップアウトエディター



## LFO

LFO (low frequency oscillator/ローフリクエンシーオシレーター) は、可聴範囲以下の低周波を発振するオシレーターで、パラメーターに周期的な変化を与える際に使用します。

**LFO波形**は、LFOの変化曲線を決定します。メニューから伝統的なLFO波形:Sine (サイン)、Square (矩形)、Triangle (三角)、Ramp Up (上昇/ノコギリ)、Ramp Down (下降) および以下の特別な波形を選択することができます:

- ANALOG SQUARE (アナログシンセの矩形波)
- RANDOM SAMPLE & HOLD (ランダムサンプル&ホールド)
- CHAOS LORENZ (カオスローレンツ)
- CHAOS ROSSLER (カオスロessler)
- USER (ユーザー設定)

**FREQ (フリクエンシー)** パラメーターは、LFO周波数 (スピード) を設定します。画面右上の**メトロノームアイコン (TEMPO SYNC)** をオンにした場合、この設定値は音符単位 (32小節から64分3連符まで) になり、Falconのテンポと同期します。オフにした場合は、ヘルツ (Hz = 1秒毎の周期) 設定となります。

**PHASE (フェイズ)** は、トリガーした際のLFO波形の開始ポイントを変更します。設定値と連動して波形表示が変化します。(ランダムとカオス波形が設定されている

場合、画面に変化はありません。これは画面表示はイメージで実際の動作とは異なるためです。)

ユーザー波形は、フリーフォームで描いた波形をLFOとして使用します。画面の右クリックで、波形エディターがポップアップ表示され、ドラッグやクリック操作で、LFO波形を描くことができます。この画面の右クリックで、**RESET ALL VALUE (リセットオールバリュー)** をメニューから選択して、設定値をリセット (=無音) に設定することができます。画面を閉じて編集を終了には、画面以外の箇所をクリックします。

**DELAY (ディレイ)** は、トリガーされてLFOが操作するまでの時間を設定します。

**DEPTH (デプス)** は、LFOの適用量 = 深さを設定します。

**RISE (ライズ)** は、DEPTHの設定値に達するまでの時間を設定します。

**SMOOTH (スムーズ)** は、LFOによる変化の滑らかさを設定します。これらのパラメーターによって、LFOモジュ

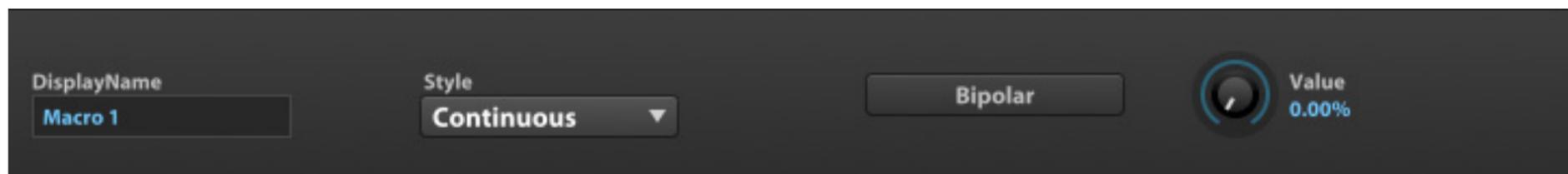
レーションのキャラクターとニュアンスを調節することができます。例えば、ノートが持続している間だけ、ビブラートを加えるなどの効果を演出できます。

**BIPOLAR (バイポーラー)** は、LFO波形の振幅モードを設定します。通常、LFOサイクルは正負 (-1から+1) の双方向に振れます。スイッチをオフにすることで、正方向 (0から+1) の間だけに振れます。

**TRIGGER MODE (トリガーモード)** は、ノートトリガーされた際の挙動を設定します:

- **RETRIGGER (リトリガー)**: トリガーを受けるごとに、LFOはスタートポイント (PHASE設定) から開始します。
- **LEGATO (レガート)**: レガート演奏をした場合、LFOは再トリガーされず、そのままの周期で動作します。
- **NO RETRIGGER (ノートリガー)**: LFOはトリガー信号を受けず、FALCONの再生と停止と連動して動作します。
- **SONG (ソング)**: ホストのポジション (小節と拍) と連動します。





## マクロ

Macro (マクロ) は、Falconの内部コントロールで、INFOタブに表示されるバーチャルコントローラーです。

MACROは1つのコントロールパラメーターを割り当てて、プログラムの”フロントパネル”のつまみやスイッチように扱う際に便利です。また、1つのマクロで複数のパラメーターを操作することも可能で、1つのつまみで、複数パラメーターによる複雑な変化をもたらす際や、ボタン1つで、複数挙動モードを同時に切り替える際に便利です。

**[メモ]**: プログラム内のモジュレーション可能なパラメーターはすべて、マクロを割り当てることが可能です。マクロはプログラムの階層(ノード)のみに追加できます。

マクロのデフォルト範囲は0から100%で、**BIPOLAR (バイポーラー)**モードをオンにした場合、設定範囲は-100% から +100%になります。

**VALUE (バリュー)**パラメーターは、マクロを操作した際の設定値で、INFOタブでの表示と連動します。

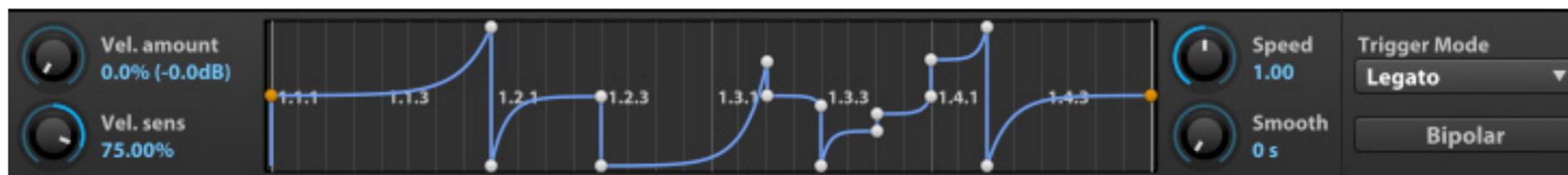
**STYLE (スタイル)**は、マクロの動作モードを設定します。”CONTINUOUS (コンティニューアス)”は、つまみタイプの連続可変コントローラーで、”ON/OFF (オン/オフ)”は、スイッチタイプのコントローラーとして動作します。”ON/OFF”に設定した場合、INFOタブではボタンとして表示されます。

**DISPLAY NAME (ディスプレイネーム)**の欄をダブルクリックすることで、マクロにオリジナルの名前をつけることができます。



テンポシンク

ポップアウトエディター



## マルチエンベロープ

Multi Envelope (マルチエンベロープ) は、ユーザーが自由にポイントとカーブを設定できるマルチポイントエンベロープジェネレーターです。このことで、DAHDSRよりも複雑な変化を加えたり、ループポイント間が、LFOのように周期的な変化を持ったエンベロープを作り出すことができます。

MIDIあるいはオーディオファイルのドラッグ&ドロップでエンベロープを描くことも可能です。

Multi Envelopeはテンポシンクすることが可能で、シーケンスと同期した変化を設定する際に便利です。

MULTI ENVELOPEは、自在にポイントを追加できるため、他のエンベロープモジュールとは異なり、エンベロープ設定に関するノブやスライダーを装備していません。すべての設定は、エンベロープエディター上でおこないます。エンベロープエディターの基本操作については、[DAHDSR > ENVELOPE EDITOR] の項目に記載しています。

MULTI ENVELOPE上のエンベロープエディターには次の機能が装備されています：

- Shift + クリックまたはダブルクリック:ポイントの追加
- 既存ポイントのShift + 右クリック:ポイントの削除
- 既存ポイントの右クリック:メニューによるポイントの削除、ループポイント設定
- Alt/Option + ドラッグ:2つのポイントとその間の直線を追加
- 目のアイコン:エディター画面の拡大ポップアップ表示

MULTI ENVELOPEでは、2つのループオプションが用意されています。デフォルト設定では、エンベロープは、ループ設定されています。

右クリックメニューの**REMOVE LOOP(リムーブループ)**で、ループ設定を削除します。**ADD LOOP(アドループ)**オプションで、ループを再追加できます。**RELEASE LOOPED(リリースループ)**は、設定されているループをリリースループとして扱うことができます。通常のループ設定に戻す場合は、このオプションを再度選択し、チェックを外します。

**メトロノームアイコン(テンポシンク)**をオンにした場合、エンベロープエディターのオプションの**GRID(グリッド)**設定が有効になります。時間軸にポイントを吸着させる際の単位設定に使用できます。

**SPEED(スピード)**は、エンベロープの動作速度を設定します。設定値が1.0の場合、グリッド表示通り速度で動作します。値を大きくするほど、速度は倍算され、速くなります。例えば、エンベロープ全体の長さを200msに設定した場合、Speed = 1.0は、そのままの200ミリ秒、Speed = 0.10 の場合は、2000ミリ秒、Speed = 10 の場合は 20 ミリ秒で動作します。

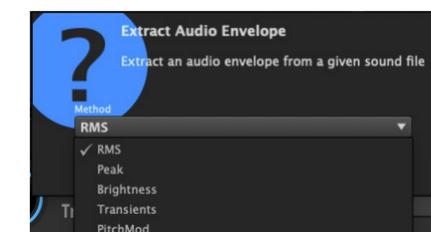
**SMOOTH(スムーズ)**は、グリッド間の滑らかさを設定します。

**TRIGGER MODE(トリガーモード)**は、ノートトリガーを受けた際の挙動を設定します。この動作はLFOモジュールに装備されているものと同じ機能をします。詳しくは、[LFO > TRIGGER MODE] の項目に記載しています。

**VEL. AMOUNT(ベロシティアmount)**と**VEL. SENS(ベロシティセンシティビティ)**は、ベロシティの適応量とベロシティ感度を調節します。詳細は、[DAHDSR > VEL AMOUNT と SENSITIVITY] の項目に記載しています。

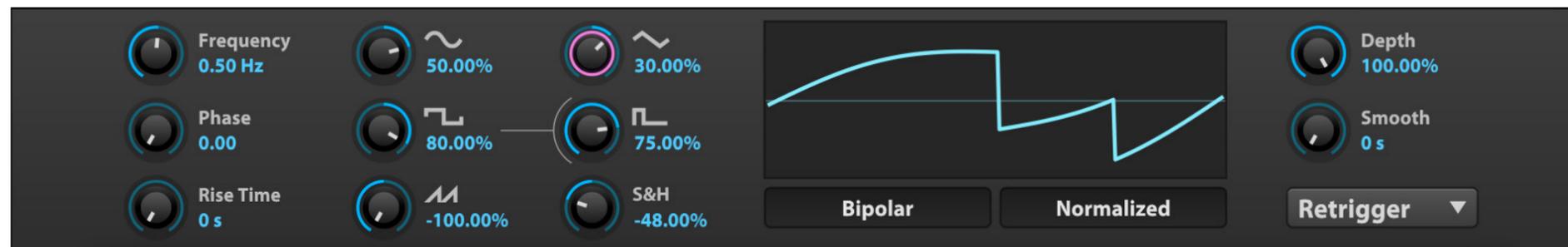
オーディオファイルをドラッグ&ドロップした際、エンベロープポイントの参照方法を設定する画面が表示されます：

- RMS:平均レベルを基準にします。
- PEAK:ピークレベルを基準にします。
- BRIGHTNESS:ステレオ音像の中央定位を基準にします。
- TRANSIENTS:トランジェントを基準にします。
- PITCH MOD:検出されたピッチ情報を基準にします。





テンポシンク



## マルチ LFO

サイン、三角、矩形、ノコギリとランダム波形を自由に組み合わせて独自のLFOシェイプを形成する特別なLFO (low frequency oscillator/ローフリクエンス\_Oscillator)です。

マルチLFOの周期はテンポ同期に対応します。

**FREQUENCY (フリクエンス)**は、LFO周波数(スピード)を設定します。画面右上の**メトロノームアイコン(TEMPO SYNC)**をオンにした場合、この設定値は音符単位(32小節から64分3連符まで)になり、Falconのテンポと同期します。オフにした場合は、ヘルツ(Hz = 1秒毎の周期)となります。

**PHASE (フェイズ)**は、トリガーした際のLFO波形の開始ポイントを変更します。設定値と連動して波形表示が変化します。

**RISE TIME (ライズタイム)**は、LFOの振幅が設定値に達するまでの時間を設定します。徐々にLFOが適用する効果を生み出す際に使用します。

**LFO波形(サイン、三角、矩形+パルス幅、ノコギリ、S&H/ランダム)**は、それぞれのLFO波形を±100%の範囲で設定をします。これらのLFO波形設定の組み合わせによって掛け合わされた実際のLFO波形が画面に表示されます。矩形波には専用の**パルス幅設定**が用意され、5~95%の間で設定できます。

**BIPOLAR (バイポーラー)**は、LFO波形の振幅モードを設定します。通常、LFOサイクルは正負(-1から+1)の双方向に振れます。スイッチをオフにすることで、正方向(0から+1)の間だけに振れます。

**DEPTH (デプス)**は、LFOの適用量=深さを設定します。

**SMOOTH (スムーズ)**は、LFO波形の変化の滑らかさを設定します。

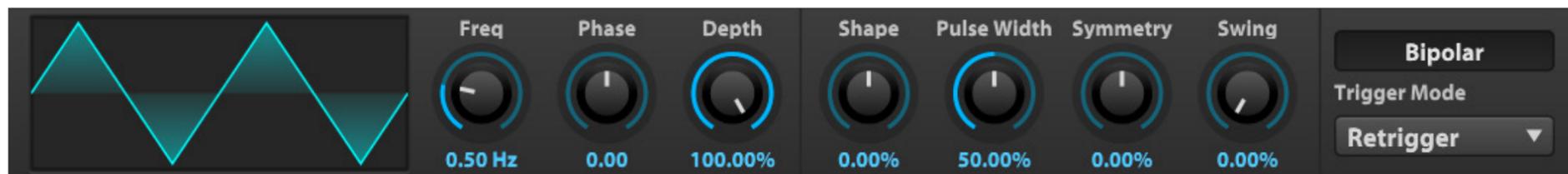
**TRIGGER MODE(トリガーモード)**は、ノートトリガーされた際の挙動を設定します:

- **RETRIGGER(リトリガー)**:トリガーを受けるごとに、LFOはスタートポイント(PHASE設定)から開始します。
- **LEGATO(レガート)**:レガート演奏をした場合、LFOは再トリガーされず、そのままの周期で動作します。
- **NO RETRIGGER(ノートリガー)**:LFOはトリガー信号を受けず、FALCONの再生と停止と連動して動作します。
- **SONG(ソング)**:ホストのポジション(小節と拍)と連動します。





 テンポシンク



## パラメトリック LFO

シェイプ、シンメトリー、パルスワイズとスウィングのリアルタイムパラメトリックコントロールを装備した特別なLFO (low frequency oscillator/ローフリクエンスオシレーター) です。

**FREQ (フリクエンス)** パラメーターは、LFO周波数 (スピード) を設定します。画面右上の**メトロノームアイコン (TEMPO SYNC)** をオンにした場合、この設定値は音符単位 (32小節から64分3連符まで) になり、Falconのテンポと同期します。オフにした場合は、ヘルツ (Hz = 1秒毎の周期) となります。

**PHASE (フェイズ)** は、トリガーした際のLFO波形の開始ポイントを変更します。設定値と連動して波形表示が変化します。

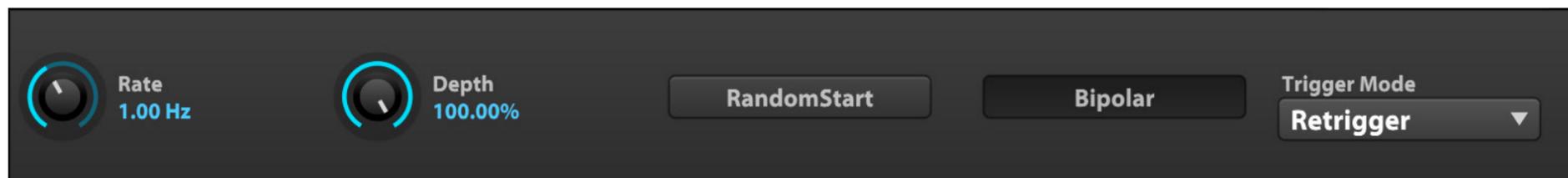
**DEPTH (デプス)** は、LFOの適用量 = 深さを設定します。

**SHAPE (シェイプ)** は、ゼロから伝統的な波形: 三角~正弦~矩形まで、無段階で設定します。**PULSE WIDTH (パルスワイズ)**、**SYMMETRY (シンメトリー)**、**SWING (スウィング)** で、LFO波形をさらに変形させることが可能です。これら4つのパラメーターの組み合わせで、正逆のノコギリ波形、あるいはより特別なもので自由に整形することが可能です。

**BIPOLAR (バイポーラー)** は、LFO波形の振幅モードを設定します。通常、LFOサイクルは正負 (-1から+1) の双方向に振れます。スイッチをオフにすることで、正方向 (0から+1) の間だけに振れます。

**TRIGGER MODE (トリガーモード)** は、ノートトリガーされた際の挙動を設定します:

- **RETRIGGER (リトリガー)**: トリガーを受けるごとに、LFOはスタートポイント (PHASE設定) から開始します。
- **LEGATO (レガート)**: レガート演奏をした場合、LFOは再トリガーされず、そのままの周期で動作します。
- **NO RETRIGGER (ノートリガー)**: LFOはトリガー信号を受けず、FALCONの再生と停止と連動して動作します。
- **SONG (ソング)**: ホストのポジション (小節と拍) と連動します。



## スムーズランダム

滑らかな変化をもたらすランダムLFOジェネレーターです。

**RATE (レート)** で、モジュレーションの速度を設定します。

**DEPTH (デプス)** は、LFOの適用量＝深さを設定します。

**RANDOM START (ランダムスタート)** スイッチのオンで、ノートトリガーごとにLFOのランダムスタートを有効にします。このことによって、トリガーごとに異なるLFOポジションでスタートします。

**BIPOLAR (バイポーラー)** は、LFO波形の振幅モードを設定します。通常、LFOサイクルは正負 (-1から+1) の双方向に振れます。スイッチをオフにすることで、正方向 (0から+1) の間だけに振れます。

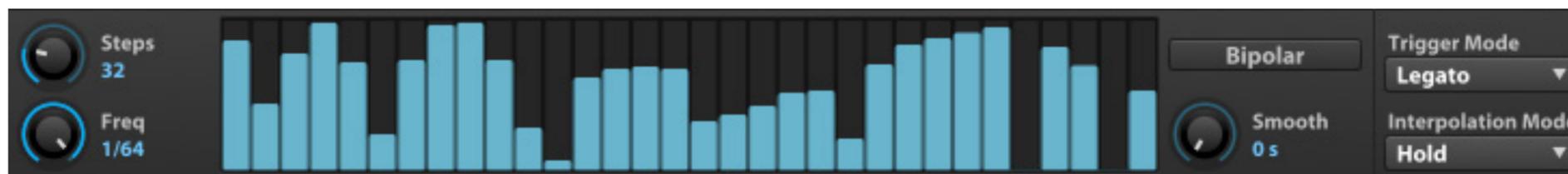
**TRIGGER MODE (トリガーモード)** は、ノートトリガーされた際の挙動を設定します:

- **RETRIGGER (リトリガー)**: トリガーを受けるごとに、LFOはスタートポイント (PHASE設定) から開始します。
- **LEGATO (レガート)**: レガート演奏をした場合、LFOは再トリガーされず、そのままの周期で動作します。
- **NO RETRIGGER (ノートリガー)**: LFOはトリガー信号を受けず、FALCONの再生と停止と連動して動作します。



テンポシンク

ポップアウトエディター



## ステップエンベロープ

Step Envelope (ステップエンベロープ) は、プログラミング可能なパターンシーケンサーで、ステップ単位は音符 (テンポシンク時) または時間 (Hz) 設定によって決定されます。

画面上のステップをクリックまたはドラッグで、ステップ値を設定します。右クリックのメニューから**RESET ALL VALUE (リセットオールバリュー)** を選ぶことで、すべてのステップ設定をリセットすることができます。また、モジュール右上の目のアイコンボタンで拡大画面を表示して、編集することができます。画面を閉じるには、エディター画面以外の箇所をクリックします。

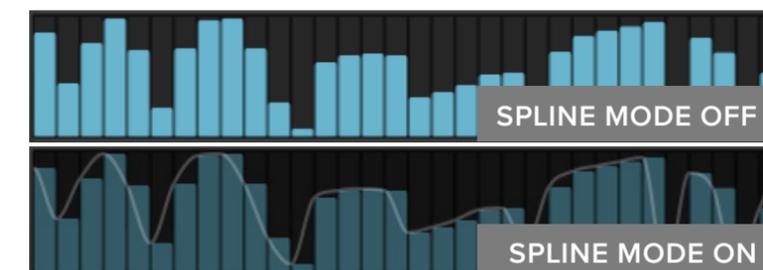
**STEPS (ステップ)** パラメーターで、ステップ数を1から最大128まで設定できます。

**FREQ (フリクエンス)** コントロールで、ステップの長さを設定します。

**テンポシンク=メトロノームアイコン** をオンにした場合、設定単位は音符 (=音楽的間隔) で、最長32小節から最小64分3連符に設定できます。オフにした場合Hz単位で時間を設定します。

ステップ範囲はデフォルト設定で0から+1、**BIPOLAR (バイポーラー)** モードをオンにした場合、設定範囲は-1 から +1になり、LFOのような効果を加える際に便利です。

**INTERPOLATION MODE (インターポレーションモード)** は、ステップ間の変化を設定します。HOLD (ホールド) モードにした場合、ステップ値通りに、段階的な変化をします。SPLINE (スプライン) モードにした場合、スムーズ連続可変曲線に従った変化をします。



**TRIGGER MODE (トリガーモード)** は、ノートトリガーを受けた際の挙動を設定します。この動作はLFOモジュールに装備されているものと同じ機能をします。詳しくは、[LFO > TRIGGER MODE] の項目に記載しています。

**SMOOTH (スムーズ)** は、ステップ間の滑らかさを設定します。



## ボイスモジュレーター

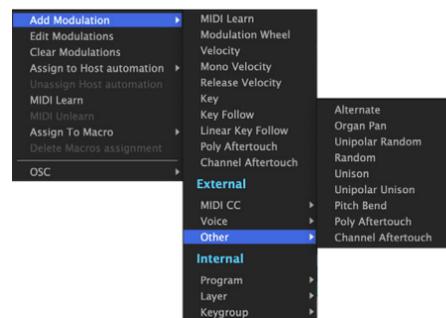
各ボイスごとに独立したモジュレーション信号を生成するポリフォニックステップシーケンサータイプのモジュレーターです。

最大16ステップのシーケンスを用いて、アニメーションパッド、進化するスウィープ、リズミカルモーションを作り出します。

画面上のステップをクリックまたはドラッグで、ステップ値を設定します。右クリックのメニューから**RESET ALL VALUE (リセットオールバリュー)**を選ぶことで、すべてのステップ設定をリセットすることができます。

**NUMSTEPS (ステップ数)** は、ステップ数を最大16まで設定します。

**TRIGGER MODE (トリガーモード)** は、ノートトリガーを受けた際の挙動を設定します。この動作はLFOモジュールに装備されているものと同じ機能を行います。詳しくは、[LFO > TRIGGER MODE] の項目に記載しています。



## 外部モジュレーションソース

**ADD MODULATION (モジュレーションの追加)**メニューでは、クイックアクセス、External、Internalの3セクションに分割されます。

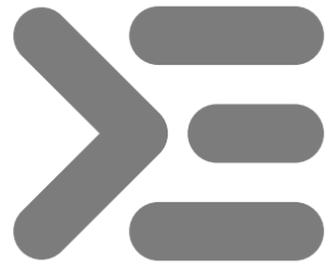
利用可能な外部ソースは次の通りです：

- MIDI Learn** MIDIコントローラー操作による信号を割り当てるためのMIDIアサインパネルを開きます。
- Modulation Wheel** MIDIコントローラーのモジュレーションホイール(CC#1)情報を使用します。
- Velocity** MIDIノートオンベロシティを使用します。
- Mono Velocity** 最後に受信したMIDIノートオンベロシティを使用します。
- Release Velocity** MIDIノートオフベロシティを使用します。
- Key** MIDIノートを単極のモジュレーション値として使用します。(左手 = 低、右手 = 高)
- Key Follow** MIDIノートを双極のモジュレーション値として使用します。(0 = C3、左方向 = マイナス、右方向 = プラス、左及び右にいくほど値の変化が大きいカーブ特性を使用)
- Key Follow Linear** MIDIノートを双極のモジュレーション値として使用します。(0 = C3、左方向 = マイナス、均等間隔の変化)
- Poly Aftertouch** ポリフォニックアフタータッチ情報を使用します。
- Channel Aftertouch** チャンネルアフタータッチ(一般的なモノアフタータッチ)を使用します。
- MIDI CC** メニューからMIDIコントロールチェンジ情報を選択する手動設定です。
- Alternate** 打鍵ごとに最大と最小値を繰り返します。
- Organ Pan** オルガン順のパンを使用します。
- Unipolar Random** 打鍵ごとに単極のランダム値を発生します。
- Random** 打鍵ごとに双極のランダム値を発生します。
- Unison** ユニゾン情報を使用します。
- Unipolar** 双極のユニゾン情報を使用します。
- Pitch bend** MIDIコントローラーのピッチバンド情報を使用します。



## 外部モジュレーションソース





# 巻末付録 B:

## LUA スクリプトプログラミング





## LUA スクリプト

Falconはスクリプト処理にUVIスクリプト(UVIScript)を使用します。UVIスクリプトはスクリプト言語のLuaをベースにしたUVIエンジンに特化したスクリプト言語です。

FalconはスクリプトをMIDIエフェクトやその他の機能拡張に使用します。すべてのシンセエンジンモジュールにアクセスし、先進的な機能をもたらすことが可能です。スクリプトはまた独自のインターフェース定義し、リアルタイム操作することも可能です。

UVIスクリプトは`.lua`形式のテキスト書類として扱い、Falconのスクリプトプロセッサモジュールで読み込んで使用します。スクリプトプロセッサの使用に関する情報は、[操作画面 > MAIN > Events] と [巻末付録 A > SCRIPT PROCESSORS] に記載しています。

### サンプル例

UVIScriptの記述に関するサンプル例として、ピッチインバーターをここに取り上げます。(このスクリプトはスクリプトプロセッサのファクトリープリセットとして、Utilities > Invert Pitchに収録されています。)

```
CenterPitch = Knob("Center Pitch", 60, 0, 127, true)
function onNote(e)
    local center = CenterPitch.value
    local delta = e.note-center
    local note = center - delta
    if note>=0 and note<=127 then
        playNote(note, e.velocity)
    end
end
function onRelease()
    --
end
```



**1** このスクリプトは、Falconのスクリプトプロセッサとして、画面ではこのように表示されます。

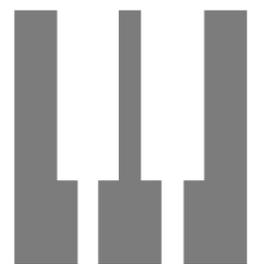
このスクリプトプロセッサは1つのノブで、スクリプトの1行目でピッチのセンター値を設定します。3行目ではノートオンイベントを扱うことを設定し、4から6行目ではセンターピッチに対する挙動を設定します。7と8行目では変化を加えたピッチ値でのノート演奏を設定します。このスクリプトによる挙動は、例えば、センターピッチをC3に設定し、C2を演奏すると、C4ノートが演奏されるようになります。

### フルドキュメント

UVIスクリプトに関する詳しい情報は、最新のオンラインドキュメント:<http://www.uvi.net/uvivscript/> に記載しています。(プログラミングという性質上、英文のみのご提供になります)

Luaスクリプト言語に関する詳しい情報は、<http://www.lua.org/docs.html> に記載しています。

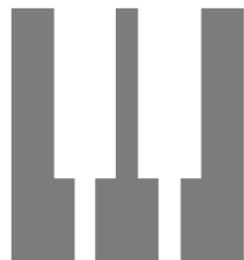




# 巻末付録 C:

## FALCON FACTORY プリセット





## FALCON FACTORY

Falcon Factoryは、Falcon付属のサウンドバンクライブラリーで、Falcon本体とは別に供給されます。

インストールあるいは入手されていない場合は、UVI Poratlあるいは、UVIアカウントのマイプロダクトページからいつでもダウンロード可能です。

### Ambient

- Abyss
- Aerith
- After Midnight
- Ambidrone
- Arena
- Below The Surface
- Black Fields
- Bowed Cymbals RR
- Compass
- Confused
- Dark Nights
- Digital Drone
- Discolored
- Distant Memory
- Downfall
- Dune
- Dust Clouds
- Earth Stood Still
- Far Beyond
- Flute Dreamer
- Geist
- Ghostphone
- Granular Cave
- Haunted Town
- Lonely Guitar
- Long Ascent
- Lost Highway
- Midsummer
- Monster Horn Orcs
- Night Travel
- Orbit Drones Split
- Outside
- Paradise
- Piano Mantras Split
- Pieces of Star
- Purple Gaze
- Rigel
- Runes

- Sawdust
- Shimmering
- Sofractive
- Sol
- Sonar Drops
- Spectral Flute Mystery
- Spheres
- Storm Synth
- Stratosphere Drone
- String Dome
- Sub Sine City
- Subject 939
- Submarine Escape
- Supernova
- Surreal Cicadas
- Tears
- The Depths
- The Faculty
- Urban Mantra Split
- Vocal Spheres
- Void Confort
- Vulcan Rumble
- Washed Out
- Water Resonances
- Whale Drum Drones Split

### Arpeggiated

- 303 Motion
- Apogee
- Arp Hopwood A
- Arp Hopwood B
- ARP Voyage
- AxySystematic
- Baratro
- Bass Trance Motion
- Beats
- Blue Vibe
- Breather
- Cheap Synth Clouds

- Click Gear
- Concert Echo
- Convolve
- Cosm
- Dark Digital
- Dee Tiv
- Desert Highway
- Dirty Money
- Disto Box
- Divider Arp
- Dream Generator
- Eidolon MW
- Evening Pluck
- FM Dream
- Fractalized
- Fraction
- Fragile Arpeggio
- Freq Man
- Fresh Air
- Gate on Wheel
- Goa Motion
- Hiccup Wheel
- Holiday
- Hotaro
- Hybridation Wheel
- Hypnotic Arp
- Idiom
- Ja Tmospheric
- Key Bell Magic Motion
- Level Two
- Magic Run
- Marimbox Wheel
- Mayhem Cycle
- Melatonine
- Micro Arp
- Minor Redux
- Monoslide
- Motifs
- Multiverso

- Nightlife Red
- Numb
- Oniric
- Opossum
- Organic TM
- Ostinarp
- OT Bass Line
- Pad Peggio
- Padouble Arp
- Perc Lead Arp
- Petite Musique
- Phase Motion
- Popcorn One
- Proto Kalimba
- Psy Bass Motion
- Pulsation
- Radio Lines
- Random Motion A
- Random Motion B
- Real E.T
- Retro Moment
- Retro Nostalgia
- Round Chordinet
- Round Robinet
- Run Baby Run
- Runner
- Sand
- Santa
- Scavengers
- Sections
- Shaker Dance
- Simple Efficient
- Skylight Add
- Smooth Crime
- Smooth
- Snowflakes
- Sofitel Night
- Solar System
- Solarize

- Souz AcidB
- Space Christmas
- Spiral Arps
- Sport Arpeggio
- Stargazers
- Stellar Pax
- Stranger Synth
- Stray
- String Quencer
- Strum the Folk Up
- Strum the Funk Up
- Sunday
- Sweep Arp
- Tape Trash
- Textravaganza
- Time Stood Still
- Trance Arp
- Trance Pluck
- Tremolo Arp
- Tri Split Analog
- Typewriter
- Vintage Arp
- Violet Sky
- Wake up the Arp
- Weaver Mono
- Welcome Martin
- White Swarm
- Willow Pattern
- Xylo Dancing
- Yorubai

### Bass

- 100in1
- 303 Possibilities
- 303 Stab Bass Dirt
- 808 Line
- 808 Mate
- Afford
- Angry Bot





# 巻末付録 C:FALCON FACTORY プリセット一覧



Angry Louis	Dist Leadbass	Hollow Price	Pluck Thunder	Softcastel	WO Scratch Growl
Angry Motion	Disto Eight	Hot Bananas	Plucked 7th	Square Percussion	WO Slide
Archon	Disto Run	House Brute	Polymer	Square Pump	WO Somersault
Army Of Bass	DnB Reese A	I Am The Law	Praxis	Stab Bass	WO Zombie Glide
Arpenta	DnB Reese B	Impact Disc	Psy Bass Trance	Stealth Bass	WO Zombie
AV-98	DnB Run	Intensity	Pulse 1	Studio 54	Wolves
BA Shomp	Doggy Dog	Justice Bass	Pulse 2	Sub Finger Chorus	World Up
Bad Dreamer	Down Bass Motion	Kalach Mikos	Pulse Bass	Sub Sine Driwheel	Wyrd
Balarbas	Drive Presence	Line	Pure Sub	Sub-Grime Bass	Xbass Wheel
Basil	E-Bass	LoFi Cinematic	PWM Closing	Subline	XBeat Bass A
Bass Add Reina	Fat Phaser Bass	London Funk	PWM Sweep	Suction Bass	XBeat Bass B
Bass Analog A	Fedde Le Grandiose	Low Five	Rando Bass	Sumerian	Xicyber
Bass Analog B	Fireworks Bass	Machina	Rational	SuprAnalog	Yo Fav Bass
Bass Starter	Flux	Magnetic 1	Reso 1	Swordfish II	
Bass Story	FM Hammer	Magnetic 2	Reso 2	Sync Force	<b>Bells</b>
Beast	FM Morph Wheel	Metal Skin 1	Retro Line	Sync PWheelM	1985
Big Sleep	FM Vee Bass A	Metal Skin 2	Retro SciFi	Tape Bassline	Bella Dictive
Biggy	FM Vee Bass B	Metropolis	Ride On	TB Drive Wheel	Bike Bells
Blizzard	Foxy Bassy	Mister	Rocket Man	Techno Caravan	Box of Bells
Blur	Freaky Freaky	Model Bass	Rude	Texturalis	Bright Slider
Brick Vince	Funky Bron	Modular Phase	Running	The Hell	Can Keys
Brutalis	Funky Magination	Monster Growl	Saw Glide	Tokyo Funk	Castle
Cheap Tuned	Future Shock	Morphine	Saw TB Clean	Torn	Cathedral
City Bass	Gamma Bass	Nasty BasSci	SciFi Classics	Train Spotting	Chime Glide
Clipping Aggression	Gauss Bass	Nasty Line	Screamtable	Transformer	Clots
Coastal Halftones	Genesis	Night And The Bass	Sea Cyber Dog	Typical 80s A	Composite Glass
Couka Growla	Goto Kick	Noisy Org	Sedatives	Typical 80s B	Cristal Clear
Crime	Grinder	Noisy Suba	Selmer	Undercover Bass	Dark Bell
Cyber Brahms	Growl Alarma	Oak	Seq Triplets	Very LoWuis	Dark Wind Bell
Cymbal Bass	Growl Pro Talk	Oblivion	Seventh Rise	Wandering Bass	Delicate Keys
Dancing Fifth Bass	Growlin	Oh Eight	Sexy Growl	Warming	Digi Bells
Dbstp Pattern A	Growling	Orgones	SH101 Basic Saw	Wave FM	Eight Grains
Dbstp Pattern B	Hard Wheel	Out Run	Shatter Bass	Wheel Angry Growl	El Bastos
Dbstp Pattern C	Harsh Bass	Overdrive	Shine	WO Damian Harley	Ethereal Bells
Dbstp Wanna Growl	Hawkins Lab	Oy	Shorty Wheel Bass	WO Dub Shake	Everlight
Dharma Bass	Heldens	Paris Hilpluck	Show Me Robin	WO Jerk	Expressive
Digital Bananas	Hex Bass	Party Enclume	Sine FoldBack Wheel	WO NRV	Falcontasia
Digital Ghosts	Hi Five	Piano Hammer	Skid Tomcapt	WO Razor	Fog Chime
Dirty Wooble	Hiccup	Pluck Acidified	SoBadBass Wheel	WO Rolling	Glowing





Humiditey  
Kalimbellish  
Lowdrive FM  
Manga BellZ  
Memories  
Mix Bellissima  
Mystic Bowls  
Old Bell  
Organic Bottom  
Organpad Bells  
Pink Bottle  
Play With Me  
Relax  
SoToy  
Sweep Phase Bells  
Syn Bell Motion  
Synthetic Bells  
Thai Bells  
That Moment  
Thorus Bell  
Tubular FM  
Vick Celeste  
Wavetable Bell 1  
Wavetable Bell 2  
Wha Wheel Bell  
Whistle Pad  
Wide Keys  
Winter Keys  
Xmas Analog 1  
Xmas Analog 2

## Brass

A Boffins Prescription  
Alternate  
Bouncing Brass  
Brass Colors  
Brasstringue  
Brassy Arpeggios  
Brassy Saw

Burgandy Bass  
Caelus Texture Synth  
Chordalis 1  
Chordalis 2  
Dark Chamber  
Detuned Saw Brass  
FM Old School Brass  
Full Analog Brass  
Funky Poly Brass  
Gotham Brass  
Jazzy Ambient  
Last Minute Brass  
Lowhorns  
Lush Saw  
Majestic Saw  
Majestic Soft  
Mamy G Brass  
OB Expression  
Odd Brass  
Plastic Trumpet  
Safe Bicycle  
Saw Motion  
Saxofon  
Scanner Synth  
Soft Synth Brass  
Stab for Chords  
Steady Analog Brass  
SY Brass Rhythm  
Wave Brassy Bell  
Yes Bari

## Chords

8bit Catharsis  
A Street Light  
Ambi Strum  
Bass Minor  
Beauty Bed  
Best Hopes  
Cheezily

Chord Saw Min7911  
Chord Sine FM Min7  
Chord Sine Min7911  
Chord Tek  
Chord to Jump  
Chorder SEQ  
Dreams Made  
Dust Chord  
Gliss Phaser  
Glitz Bells  
Hong Kong Pad  
Jolene  
Love Chord  
Major Chips  
Neon Chord  
Night Garden  
Poison  
Retro Wave Chord  
Roxy Moxy  
Scout Bass  
Session Stones  
Simplicity  
Sing To Sleep  
Sloppy Saw  
Snow  
Stab Chords BP  
Stab Chords LP  
Stop Rocking  
Syn Accordeon 80s  
Tropicalouis  
Vangelis Chords Cm  
Violet Drive  
Vowheel Morph  
Winter

## Experimental

A Long Way  
Almost Music  
Ambient Pad Quencer

Aquatic Apes  
Attack Synth  
Auto Caroussel A  
Auto Caroussel B  
Bowed Crotales Cloud  
Calmy T Jane  
Chimes Story  
Complex Lander  
Contremy Bass  
Cosmic Grain Pad  
Cosmic Phases  
Dark Pad Wheel  
Descender  
Diminished Scanner  
Drunken Master  
Eighchoes  
Electrons  
Endomorphine  
EP ON LOoPp  
Fibonacci Synth  
Flower Synth  
Glass Drones Split  
Gramuller Xperience  
Granular Arp Scape  
Granular Bells  
Granular Lounge  
Gravitational 1.6  
Gulp Cello  
Hybrid Piano Harmonics  
Interferencing  
Interstellar Emy  
Labratory  
Misty Morning  
Noise Quencer  
Orion Core  
PicthApAd  
Prehistoric  
SE Machines Wheel  
Secret Facility

SnH Layering  
Space Violin  
SPLIT SFX Darkness  
SPLIT SFX Drummers  
Subban  
Superglider  
Surreal Singer Split  
Swordfish World  
The Glacier  
Thingamajig  
Tin Can Program  
Tinkle Textures  
Tyranic Symphony  
Urban Step Wheel  
Valse  
Vaporave  
Vocal Wall

## Expressive E

Adrialik  
Africa  
Amidio  
Angrybass  
Bellissima  
Bladum  
Bloom  
Blute  
Brown  
Burton  
Calculator  
Clavisquare  
Deadpool  
Dreaded  
Duplo  
Erlin  
Ether  
Fulldisclosure  
Gloomy  
Grabuj

Green Parrot  
Hauntingbit  
Helium - Arpbonus  
Helium - Bassbonus  
Helium - Keybonus  
Helium - Leadbonus  
Helium - Padbonus  
Horns  
Ishtar  
Jaz  
Jungleboogie  
Kermit  
Kokiri  
Madarp  
MakeSomeNoise  
Marthe  
Mercury - Arpbonus  
Mercury - Bassbonus  
Mercury - Leadbonus  
Mercury - Pluckbonus  
Mercury - Stabbonus  
Musicismath  
Nightcall  
Padira  
Roybgiv  
SqrFilter  
Steel  
Tiesta  
Tycho  
Vanity  
Woody

## Fretted

Broken Guitars  
Color Guitar A  
Color Guitar B  
Cyber Guitar  
Dream Guitar  
EGuitarella





Electric Pick  
Guitars Parts  
Nylon Guitar Model  
Nylon Harmonics  
Old Guitar Pluck  
Orguitar Dream  
Rehammer  
Santoorino  
Yokohama

## FX

Arpeggio Rain  
Bells 2019  
Bouncing Pluck  
Bow Braam  
Bowed Cymbal Mystery  
Chainsaw A  
Chainsaw B  
Cheers  
Chopper  
Circle UFO  
Computer Wheel  
Crickets  
Dbstp Riser Long  
Downer Beast  
Drum Electric Tom  
Drum Noise Hit  
Eucl. Square Drops  
FM Dancer  
FM Pointillism  
FM Random Wheel  
FM Tronics  
FM UFO  
FMayhem  
Freeze Coin  
FX Furtive  
FX Orbital Junk  
FX Unsync Riser  
Game Over

Garbled Well  
Ghost Flutes  
Heartbeat  
Hit Elevator Down  
Insect Swarm  
Landing FM Patch  
Liquid Scapes  
Los Bomberos  
Mario Die Wheel  
Mario Jump  
Mario Pipe Wheel  
Mayhem Muller  
Medispace  
Noisotron  
Noisy Filth A  
Noisy Filth B  
Non Sensor  
Outer Space Radio  
Phase One  
PolyQuencer  
Predator Scan  
Puke Man  
Radio Traffic  
Rain Heavy  
Retro Gaming  
Rise 02B  
Saturn Rings  
Saw Ramp Down  
Saw Ramp Up  
Sewer FX  
Sine Ramp Down  
Space Boomerang  
Space InvaWheels  
Spastic Game  
Star Traveler  
Surfer Gutural Brain  
Synced Mini-Licks  
Talking Droids  
The End

The Hammerites  
Theater X Intro  
Time Machine  
Venus Crier  
Vinyl Noise  
Wind Freezing  
Zebuwheelon

## Keys

Ballad Plucker  
Ballad  
Belladonna  
Board Toronto  
Brightpop Keys  
Busy Bee  
Cascadia  
Cassette Sines MW  
Celestial  
Chillbeats  
Chorde Piano  
Christmas Tape  
Clavi Station  
Clockworks  
Cloud Keys  
Crystal Piano  
Days Of Old  
Delta  
Dirty Toy Piano  
Doom Metal  
Doom Octaver  
Doorways  
DX Mania  
Eighty Nine  
Ekora  
End of Summer  
Evanescense  
Fader Ash  
Feather Swells  
FM Dark Keys

FM Electric Grand  
FM Groover  
FM Sitar  
FM Softly  
FM Tremolo  
Gaze  
Ghost Pianissima  
Glassphone  
Glassy Key  
Glide Mod  
Gradient Byzantine  
Hollow Piano  
Hybrid Piano  
Hyperdiffused  
Just A Warm Sine Wave  
Key Battered  
Key Frost Piano  
Key Therapy  
Keys 90 Pads  
Keys Airfall  
Keys Vocalight  
Kley  
Luminous  
Meadows EPiano  
Meadows  
Miyaky  
Moonbeam Keys  
Morning Keys  
Mutant Nylon  
N-Circuit  
Old Skull  
Old Town  
Parallax  
Paul Wurlitzer  
Placid Keys  
PolySaw  
Power Keys SnH  
Pure FM Tines  
Quanta

Sky Cities  
Slide Bright  
Small Keys  
Smooth E-piano  
Snowfall  
Soft Glide  
Somnia  
Step FM Keys  
Strum Vater  
Strum Zilo  
Super Soft EP  
Superstar  
Sweet Phase  
Sync Ambient Keys A  
Sync Ambient Keys B  
Synth Antic  
Tajine Night  
Tapelt  
Textural Keys  
Thorus Softkeys  
Thumb War  
TimpEthnic  
Tiny Harp  
Toikeys  
Toy Klimb  
Vaporsine  
WahKey  
WaterKeys

## Lead

Aged Grit  
Ali3n  
Arcade A  
Arcade B Wheel  
Around Lead  
Avicclead  
Awesome Perc Lead  
Bite Lead  
Blue Lead

Blur High  
Blur Low  
Chamalead  
Chiffer Flute  
Chinese Violin  
Cinton in Da Space  
Cold Water  
Companion  
Crossfade Hardlead  
DaMt Punk  
Derailer  
Digitalead  
Dirty VI Lead Bass  
DistortedSK  
Double Strike  
Dream Funk  
Fa Dunk  
Flat Heat  
FMish MonoPoly  
Forest Green  
Franken Lead  
Funka Nada  
Funky Frog  
Funky Res  
Funky Synth  
Future High  
Germanic Lead  
Glider Pluck  
Gonzalead  
Hardsync Spice  
Haric Hoover  
Ice Planet  
Innocent Leader  
Jaw Lead Sequence  
Jimmy Digi  
Keytar Hero  
Lead Acid Distortion  
Lead Angry Saw  
Lead Brass Soft



Lead Clean SuperSaw  
 Lead Clean SuperSquare  
 Lead Noisy Fat  
 Legato  
 Lumen  
 Lux Lead  
 Mad Mono Stack  
 Mayfield Flute  
 Mercury Lead  
 Metalizer  
 Mini Ribbon  
 Mono Synco  
 Moore Loud  
 Mouth Lead  
 Muddy Lead  
 Nasty Shaper  
 Neige  
 Noisy Detuned  
 Nostalgia  
 Obese Lead  
 Octaves Glider  
 Outer Invasion  
 Panflute  
 Philicorlead  
 Play Me Low  
 Power Lead  
 Psychotic Tac  
 Reduce Solo  
 Retro Lead  
 Sample Hold Lead  
 Saw Classic  
 Saxy Wave Solo  
 Screaming Lead  
 Shaba Duo  
 Sine Equanone  
 Singing  
 Single Saw Brass  
 Sino Lead  
 Soft Lament

Soft Mood  
 Soviet Vintage  
 Sparks  
 Speculos  
 Split PWM  
 Sunny Lead  
 Swell Harp Funk  
 Synker Kraut  
 Synth Lead Prodigy A  
 Synth Lead Prodigy B  
 Synth Lead Prodigy C  
 Tachyon  
 Tape Saw  
 Theremin Mania  
 Traced Circuit  
 Trap Oriental  
 Ultra Noisy Lead  
 Ultra Skinny  
 Winderland  
 X-Breather  
 Xtreme Saw  
 Ze Brocante  
 Zodiac MW  
 Zoologic

## MPE

Analog Cello  
 Basic Sine PD  
 Basic Wavetable Index  
 Basic Wavetable Step  
 Chameleon Synth  
 Chiffer Flute  
 Clean SuperSaw  
 Clean SuperSquare  
 Contremy Bass  
 Daft  
 Dafta Wheela  
 Double 5th Pad  
 Eye Lead

Fibonacci Synth  
 Funk Synth A  
 Funk Synth B  
 Ghost Bell  
 Haric Hoover  
 Majestic Soft  
 Marimbox  
 Meditation Pluck  
 Noisy Detuned  
 Pluckzicato  
 PW Pad  
 Soft Killing me  
 Softcastel  
 Solo Flight  
 Space Violin  
 Step It Up  
 StepOminous Pad  
 Sweep Pad  
 Table Arp  
 Time Bubbles  
 Wave Guide

## Organ

Blues Jazz  
 Caroussel  
 Crazy Organ  
 Cyber Pipes  
 Dirty B3  
 Doors 2015  
 Dracula Night  
 Drawbar Soft  
 Explosion of Blues  
 Full Distospeed  
 Gold Times A  
 Gold Times B  
 Gold Times C  
 Gold Times D  
 Las Vegas Church  
 Morgan Free

NoisOrg  
 Organ Jumper  
 Organalog Perc  
 Organwheel Pad  
 Oto Disco  
 Overtone Synth  
 Santanorgan Soft  
 Self Playing Organ  
 Simple One  
 Sixty One  
 Soft Modeled One  
 Tars Organ

## Pad

16th Chill  
 A Free World  
 Aeternal  
 Animated  
 Animator  
 Aqua Move  
 Arctic Pad  
 Arrival  
 Autumnal Questioning  
 Beauty is Simple  
 Bells Pad  
 Blade 2000  
 Bowed Cymbal Pluck  
 Bryan Fairies  
 Burning Rain  
 Calm FM Fifth  
 Calm Morpher  
 Calm Shores  
 Cinema  
 Cinerain  
 City Pad  
 Days Gone  
 Digimotion  
 Discovery  
 Dream Synth

Dusty Night  
 DX FM Pad  
 Elixir  
 Ether Cellos  
 Ethereal Walls  
 Evolver  
 Experiwheel  
 Feed Me Pad  
 Flourished  
 Forgery  
 Geometry Drone Wheel  
 Ghetto Cloud  
 Glass Ring  
 Glass Slow  
 Glass World  
 Glide Sine Lead  
 Godrays  
 Granular E-Bow  
 Green Earth  
 Harp Stretch Resonance  
 Holographic  
 Impulse Strings  
 Interferoid  
 Island Cello  
 Isshak s Breath  
 JMJ Satellite  
 Land of Nowhere  
 Last Minutes  
 Living Harmonics  
 Lonely Pad  
 Lost in Pad  
 Lost Tape  
 Lunar Mission  
 Lush Chords  
 Maelstrom  
 Meteor 1  
 Meteor 2  
 Midnight Organ  
 Mimesis

Moki  
 Morning Pad  
 Moving Parts  
 Multi Saw Pad PK  
 Nasal Pad  
 Nashville Loops  
 Night Feed  
 No Justice No Peace  
 Novachord Noir  
 Octawheel  
 Odd Even Synth  
 Olympus Mons  
 Orchestral Grains  
 Organic Pad  
 Pad Ethereal  
 Pad Generic  
 Pad Motion  
 Pad Visor  
 Padditive  
 Pan Mod Pad  
 Parabol  
 Parsec  
 Phasor Pad Gold A  
 Phasor Pad Gold B  
 Philadelphia  
 PizzNL  
 Planetary Cycle  
 Play G Minor  
 Pluck and Pad  
 Pluck Box Wheel  
 Pluck Delays  
 Pluckzicato  
 PPG Dream  
 Primus Pad  
 Prism  
 Probabilism  
 Pulsate Pad 1  
 Pulsate Pad 2  
 Pulsating Pad





Purity Scanner  
Raffle  
Rainbow Wheel  
Realistrings  
Regular  
Reminiscence  
Renewal  
Reversity  
Rich Pad  
Robotized Pad  
Salling Phase  
Score Twheelve  
Secret Translation  
Shiny  
Sine Dark  
Sines FM and Feedback  
Singing Glass  
Slow Motion A  
Slow Motion B  
Slow Space  
Slowdrive  
Soft Killing me  
Soft Light  
Soften  
Sognition  
Solar Winds  
Spinning Leaves  
Stalag Wheel  
Stallar  
Star Shine  
Static Pad  
Stellaria  
StepOminous Pad  
String Analog  
Strum Chaos  
Strumming Breeze  
Subtle Animated  
Sunrise Pad  
Sunrise

Sunshine Stream  
Temptation  
The Return  
Thorus Pad 1  
Thorus Pad 2  
Tomb Raider  
Tutty Flutty  
TV Space  
Upside Down  
Vanilla  
Vantage  
Vintage Planar  
Vintage PWM  
Vinyl Whistle  
Wheel Multipluck Pad  
Wide Drive  
Wrong Dance  
WT Harmonics  
Xtreme Wet Pad  
Yannification

## Pluck

Analogica  
Asian Plucker  
Balaphin  
Barrel  
Beauty Island  
Bell Center  
Bright Club  
Cerulean  
Chip TV  
Comb String  
Cooder  
Drum Pluck  
Empyrean  
Endless Takassim  
Eventide  
Falling Grains  
Fast Harp Bell

Film Pluck  
Fizzy Drink  
Fractured Vibes  
Frostbite  
Gamelan Plucker  
Garbage  
Happy Steel  
Harpluck  
Hit Pluck  
Hosono  
Impulse Pluck  
Kalimba Clouds  
Key Bell Darbuka  
Kyoto Strum  
Lazer Harper  
Lefty  
Malletophone  
Marimbox  
Mecha  
Meditation Pluck  
Melodeek  
Metallic Flute Pluck  
Metsine  
MicroAb  
Mine de Rien  
Minnow Perc  
Morbid  
Multisampluck A  
Multisampluck B  
Multisampluck C  
Multisampluck D  
Multisampluck E  
Mutan Mute  
NeoSoul Red  
Noisy Poly  
Noisytron Flute  
Organism  
Oriental Plucker  
Over Dreaming

Pad Mullerizer  
Perc Pluck  
Permuda  
Plasmon  
Pluck Mix  
Reverse Mallet  
Ricochets  
Rituals  
SciFi Harp  
Sensitive Voice  
Short Plucksyn  
Snow Land  
Snowflakes  
Soft Intro  
Space Pop Corn  
SteeLemmons  
Stick Corn  
Strum Gebob  
Tempitar  
Tinker Town  
Tower  
Tropical Pluck  
Tube Add  
UBahn  
Vibra Plucker  
Voltaic  
Water Pluck  
Wonder Pluck  
Wood Plucker  
Wooden Blocks  
Yamaha  
Zonophone

## Polysynth

Air Her  
Analog Chinese Split  
Analog Super Saws  
Assault  
Attack Pad A

Attack Pad B  
Beatitude Interval  
Big Washer  
Bubble Gnome  
Chirping Lead  
Clean SuperSaw  
Clean SuperSquare  
CrossMod  
Cymatic Polyscape  
Dafta Wheela  
Dbstp Long Pattern A  
Dbstp Long Pattern B  
Dbstp Long Pattern C  
Dbstp Long Pattern D  
Dbstp Long Pattern E  
Dbstp Mosntry Growls  
Dee Add  
Dirty Moving  
Disto Box  
Down Side  
Drama Queen  
Dual Poly Filter  
Dub Short Stab A  
Dub Short Stab B  
Duosphere  
Explorer  
Fresh Funky  
Full Vintage  
Funky Step Wheel  
Fuzzy Reef  
Grunge Tabler  
Guitar Distortion Booth  
House Classic Gate  
Jim Star Boner  
Louis Funky Dub  
Major Oldfield  
ME Drumin Vowels  
Minor Oldfield  
Motion Prodigy

Mullerade  
Noisy Wob  
One Bass Army  
Oyster Harp  
PoLFO Lee  
Poly 8Fifty  
Poly Blue Rim  
Poly Noisy Fat  
Polygon  
Polystic  
Pop Sync  
Pure Saw  
Pure Square  
Pure Triangle  
Right Nowwheel  
Saw and Pepper  
SAWarmer  
Short Growl Stab  
SID Waves  
Slow Burn  
Solo Flight  
Soundtrack Split  
Split Fire  
Spy Noso  
Stabby FM  
Stinger Synth  
Syn Prod Motion A  
Syn Stab  
Syncpad Lead  
Tangerine Split  
Thorus Cindy Pluck  
Thrillorus  
Trance Step  
Vanilla  
Velocity Pluck  
Washed Out  
Wavers MW  
Wavetable FM Evo A  
Wavetable FM Evo B



Wheelcome Sample  
Wheeltable Pluck  
Witchcraft

## Pulses

Crazy Louis  
Crush Pad  
Dark River  
FM Walled City  
Goa Pulses  
Hovering  
Long Journey  
Megagate Power  
Minions  
Minor Arp Mayhem  
Minor Table Quencer  
Mouse Pluck  
Neon Memories  
Oliwheel Madness  
Prisunic  
Pulse Day One  
Pulse Day Two  
Pumping Split  
Runaway  
Saw Bandpass  
SH Play  
Skizze  
Table Quencer  
Vintage Motion

## Rhythmic

8Bit Drum Loop  
Anticipate  
Attack Analog Drums  
Axe Loop  
BD Simple  
BS Groover  
Cerebraloop A  
Cerebraloop B

Computer Synth  
Dbstp Noisy Pattern A  
Dbstp Noisy Pattern B  
DR 8Bit Dnb 174BPM  
DR Big Room 128BPM  
DR Dance 128BPM  
DR Dubstep 140BPM  
DR Triplet Trap 130BPM  
DR Zouk 110BPM  
Drive Thru  
Drum Sequencer Kit Basic  
Drum Sequencer Kit Multi  
Euclidian Rule C3  
Finger On  
Full Fuzz  
Future House 1  
Future House 2  
Future House 3  
Gaming Memories  
Hoohah  
Hotliner  
Jungle Road  
Moombah  
Net Sphere Engineer  
Night Percs  
Nightfall  
Old Circuit C3  
P-5000  
Poly Trig Arp  
Popcorn Train  
Prehistory 1  
Prehistory 2  
Prehistory 3  
Randomatron  
Retro Finger  
Rythm Poly Cycle  
Snare  
Tri Tek  
Tribal Generation

Very Sketchy

## Sequences

8Bit Soundtrack  
8Fifty  
Adventure  
Agitated  
Analog Drops  
Analogica  
Approach Vector  
Automata Chimes  
Banana Split  
Before the drop  
Bis2fly  
Bliss Seq 1K  
Boids Nebulae  
Bouncing  
Brothers  
Butterfly Chords  
Chain  
Ching Sequence  
ChordArp  
Chorus Me  
Cityscapes  
Cleansing  
Clicky  
Closer  
Colors  
Crepuscular 1K  
Dancing Sines  
Dark Knight  
Decisions  
Deep Bass  
Descent  
Documentary  
Dynamic Synstring  
Eden  
Electric Church  
Ember Sequence

Endless Droids  
ET did Tic  
Euclidean Eight  
Euclides Meets Bernoulli  
Exploration  
Far  
Fast  
Fezz Omy E  
Follow Me  
Forgotten  
Foundry  
Gameboy Bass  
Gameboys  
Gate Poly Mod  
Glass 1K  
Glockenny  
Happen 20 1K  
Harper  
Haunted Plates 1K  
Hologram  
HolowGramm  
Hon Jopkins 1K  
Hours  
House Clock  
House Mania  
Kensei  
Lalalalala  
Levels  
Light Exploration  
Light Motion  
Lurk  
Mambo Break  
Many Things  
Matrix Break  
Megatron  
Minor 7th Run  
Mist  
Motor  
MS Dot 1K

Multi Bassline  
Multi Env Sync  
Multi Fannix  
Mysteriousity  
Naraka  
Neptune  
New Game  
Night Move  
Noise  
Norma 1  
Norma 2  
North Sequence  
Octavoto Pluck  
Ominous 1K  
Ominous Bassline 1K  
Pagoda  
Poly Layer  
Poly Precious  
Protected  
Pure Sine Concert  
Racer Spe  
Random Scanner  
Ravers Night  
Reflection  
Reneal 1K  
Retro SciFi II  
Ringmod Circuits  
Rubbery Glitch  
Rush  
Scene Change  
Sea Motion  
Seq Addiction A  
Seq Addiction B  
Seq Addiction C  
Serenity 1  
Serenity 2  
Shatterhand  
Sinephony  
Slow Bass

Slow Movements  
Snowflakes  
Soaring  
Soft Marimbass  
Somnium  
Space Tour  
Sparks Around  
Static and Noise 1K  
Step It  
Strange Line 1K  
String It  
String Reflection  
Structure Drone  
Strumming in the Rain  
Subway Pulses  
Synapse  
Taper Sawyer  
Territory  
Textronic  
The Forest Ensemble  
Thug Bass Wheel  
Time  
Transformations  
Tri Layering  
Tribal Road 1K  
Triple Triangle  
Tunnel Sequence  
Turbulence  
Two Hands Split  
Ultra Ring 1K  
Under Pizzi  
Underscore  
Velocity Quencer  
Voltage Reso  
Wake up the Sun  
Warpy  
Waterfalling Mallets  
Wave AnaSeq  
Worlds 1K





Xenon

## Strings

Alchemical Strings  
Ana Pizz  
Analogica  
Constellation  
Distant Memories  
Dreamy Strings  
Flyby Cello  
FM String  
Hybrid Sautill  
Low and High  
Maelstrom  
Melloz  
Noise Wonders  
Old Times  
Orchestrata  
Permafrost  
Physical Cello  
Retro  
Serendipity Pick  
Shivers  
Silver String  
Square Ensemble  
Staccastrings  
Stretch Bow  
String Fast Pluck  
Strings Bidule  
Symphonica  
Uneasy String  
Warm Strings

## Sweep

Big Table Synth Wheel  
Diverise A  
Diverise B  
Riser 1bar  
Riser 2bar

Riser Growl  
Sample and Whold  
Saw Detune 8bar Up Down  
Short Analog Sweep  
Soft Saw 5th  
Sweep Trance Gate  
Transition Growl  
Ultra Soft 5th Res

## Voice

Almost Natural Oohs  
Arabic Aah  
Choir Boys  
Choir Hopwood  
Cinematic Vox  
Circle Formant  
Counter Formants  
Cyber Choirs 1  
Cyber Choirs 2  
Dark Choir Males  
FAirLightCON  
Formant Analog Choir  
Gate Ooh Atmos  
Guardian Angel  
Les Formants  
Little Monster Wheel  
Mahavish  
Melchior  
Ooh Choir  
Pheromones  
SC Vocal  
Subalterne  
Swirl  
Syncotron  
Talking Keys  
The Voice Inside  
Uni Vox Wheel Morph  
Vibrez  
VO Gate

Vocal Growl Bass  
Vocal Meditation Drone  
Vocal Trap PK  
VocaLead  
Vox A Loid

## Winds

Alto Flutish  
Analog Lament  
Dark Majestic  
Delicate  
Disto Analog  
Flutey Noise  
Imaginary Blower  
Panoptic  
Pipes  
Places  
Retrowind  
Simple Analog Flute  
Synthax  
Wind Playground



リンク

## UVI

- ホームページ . . . . . uvi.net
- UVI Portal . . . . . uvi.net/uvi-portal
- UVIアカウント - マイプロダクト . . . . . uvi.net/my-products
- FAQ (よくあるご質問とその回答) . . . . . uvi.net/faq
- チュートリアルとデモビデオ . . . . . youtube.com
- サポートへのお問合せ . . . . . uvi.net/contact-support

## FALCONの拡張に関する情報

- UVIscript . . . . . http://www.uvi.net/uvscript
- Lua . . . . . http://www.lua.org/docs.html
- OSC . . . . . http://opensoundcontrol.org
- Scala . . . . . http://www.huygens-fokker.org/scala

## ILOK

- ホームページ . . . . . ilok.com
- iLokLicenseManager . . . . . ilok.com/ilm.html
- FAQ (よくあるご質問とその回答) . . . . . ilok.com/supportfaq

\*FALCONの拡張情報とiLok.comのサービスは全て英語のみとなります。





UVI SOUND WITHOUT LIMITS

[UVI.NET](http://UVI.NET)