

○ KORE 2

追補マニュアル



この説明書に含まれる情報は、予期せぬ変更を含み、NATIVE INSTRUMENTS GMBH の側で責任を代理するものではありません。この説明書によって記述されるソフトウェアはライセンス同意を必要とし、他の媒介に複製してはなりません。NATIVE INSTRUMENTS GMBH が事前に書面で許可しない限り、どのような目的においても、この出版物のいかなる部分も複製、複写、またはその他の方法での伝達や記録することは許されません。全ての製品・会社名は各所持者の登録商標です。

加えて、これを読む人は、このソフトを正規に購買したものであるとします。お客様のおかげで私達はより良いツールを製作していくことが可能になるので、ここに謝辞を惜しむものではありません。

Authors: Nadine Raihani, Cornelius Lejeune

Manual version: 1.3 (09/2008)

Software version: 2.0.4

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます。

Germany

NATIVE INSTRUMENTS GmbH
Schlesische Str. 28
D-10997 Berlin
Germany
info@native-instruments.de
www.native-instruments.de

USA

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.
5631 Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
sales@native-instruments.com
www.native-instruments.com

MASSIVE was designed and developed entirely by NATIVE INSTRUMENTS GmbH.
Solely the name Massive is a registered trademark of Massive Audio Inc, USA.



© Native Instruments GmbH, 2008. 無断複写・転載を禁じます。

1. KORE 2 バージョン2.0.4とは？

ようこそ、KORE 2へ！ この追加、補足マニュアルではKORE 2 バージョン2.0.4 の新規機能について解説します。

- ▶ 今回のアップデートでMIDI CCメッセージを送信可能なMIDI機器によってKORE 2 コントローラーをエミュレート(模倣)することが可能となりました。 この機能の詳細については5章 “Global MIDI Control Mode”を参照してください。
- ▶ Kore 2 用サンプル素材を保管するフォルダをハードディスクの別の場所に移動することも可能となり、容易にKORE 2に新規サンプル保管フォルダ位置へと認識させる事ができるので、サンプル素材を核とするKORESOUNDSの使用の際の支障はありません。 この機能の詳細については、7章 “サンプル保管フォルダの移動”を参照してください。

更にこの補足マニュアルではKORE 2 のバージョン 2.0.0の後に追加されたその他の新規機能について解説していきます。

バグ修正及び最新の更新内容は、この資料と共にハードディスクにコピーされたREADME.TXTファイルに記載されています。 KORE 2 に関するその他の資料はメインマニュアルを参照してください。 メインマニュアルの内容を把握した上で本資料を参照してください。

2. パフォーマンスプリセット

パフォーマンスプリセットはKORE 2のパフォーマンスファイルの全てのコントロールページの設定内容呼び出します。これらのプリセットでお使いのパフォーマンスの設定内容を大きく変更可能です。例えばライブ用の様々な曲のパフォーマンスプリセットを作成可能、または1曲中の1部分のみの設定を変更可能です。次の項目でパフォーマンスプリセットの詳細にわたる使用方法を解説します。

2.1 パフォーマンスプリセットとは？

この章ではどのようにパフォーマンスプリセットがKORE2内で機能するのか、または他のサウンド設定の保存方法とどのように関連するのかを解説します。

2.1.1 パフォーマンスとKORESOUND

パフォーマンスの項目から始めましょう。KORE 2ではパフォーマンスはKORESOUNDの最上階層に位置します。KORESOUND は常時各チャンネルに1個以上のインサートを含むチャンネルを備えています。各インサートではプラグイン、もしくはその他のKORESOUNDを含んでいます。

この入れ子構造(nested)によるKORESOUND で様々なチャンネル、インサート、KORESOUNDS を構築します。この構造構築はほぼ無限に設定可能で、常に最上階層を設定することから始まります。この最上階層にあるKORESOUND をパフォーマンス(Performance)と呼びます。



パフォーマンスプリセットはKORE 1にも装備してありました。しかしインプリメンテーションは大幅に変更しています。以下の解説を参照してKORE2で適用された機能について参照してください。付録資料を参照してKORE1インポートに関する特記事項を参照してください。



階層構造についてはKORE2のメインマニュアル3.4.3章を参照してください。

パフォーマンスはチャンネルとインサートを含んだKORESOUNDSだけではありません。KORE以外へと接続可能で、例を挙げると物理オーディオやMIDIポート等がその接続対象となります。パフォーマンスでルーティング情報やクロックの速度も保存可能です。ひとつのパフォーマンスを呼び出すことでKORESOUNDS がその構造内で内包する各情報を正確に呼び出すことが可能です。

上記で説明したように、単体としてのパフォーマンスを保存することにより、パフォーマンス内の各KORESOUNDS を保存することが可能だと言うことが分かります。この機能で他のパフォーマンスを呼び出した場合でも、簡単に任意のプリセット設定への変更が可能です。



これ以降は"パフォーマンスプリセット"を"プリセット"と呼ぶ場合があります。

2.1.2 パフォーマンスの構造、パフォーマンスの設定とコントロールページ

パフォーマンスストラクチャーとパフォーマンスの設定間における重要な相違点があります。パフォーマンスストラクチャーではどのチャンネルでどのKORESOUNDを使用するか、そしてチャンネル間でどのようなルーティングをするかを設定します。この方法でシグナルフローを任意の設定にすることが可能です;例えば、シンセの様なサウンド生成するプラグインを選びその後にエフェクトでサウンドを変化させます。その後シーケンサー等にシグナルをルーティングします (またはスタンドアローンモードでは使用しているオーディオインターフェイスのアウトプットへとシグナルを送ります)。これらの方法はレコーディングスタジオ等のハードウェア等をケーブルで接続してシグナルフローを構築していく方法と比較することができます。ストラクチャーは機材と各ケーブルにより接続していくのですから明快です。ハードウェア環境では基本セットアップを頻繁に変えることよりも機材のパラメーターを変更することに重点が置かれるでしょう;シンセサイザーのフィルターの設定を微調整したり、ギターインプットレベルを微調整する、といった事です。



パフォーマンスはプリセットを含むという点でKORESOUNDとは少し違うものだということはお分かりでしょう。

これと同じことがKORE 2 にも当てはまり、パフォーマンス自体の構造を変更することなく、パフォーマンスプリセットの機器の設定内容のみを変更します(例 プラグインシンセのフィルターカットオフ、またはKORE 2 ミキサーのセンドレベル)。言い換えると、全てのパフォーマンスプリセットは全く同じKORESOUNDを使用しているということになります。別のプリセットにKORESOUNDを追加することはできません。(CPU負荷を軽減する目的で指定したプリセットのKORESOUNDをバイパスすることは可能です)。これによりパフォーマンスプリセットを迅速に、確実に呼び出すことが可能となり、KORE 2 内の幾つかのKORESOUNDをそのつど呼び出すことなく呼び出したパフォーマンスを微調整するのみとなります。

それでは、どのKORE 2 セットアップでパフォーマンスプリセット自体を保存するのでしょうか? 答えはとても簡単です - パフォーマンス内の全てのKORESOUNDSの全てのコントロールページです。これはKORE 2 の全てのパラメーターがパフォーマンスプリセットに保存されるわけではないということを意味します。

1始の場合、この差異について深く考える必要はありません。チャンネルを作成するとそれに順ずるパラメーター(ボリューム、パン、センドレベル等)、は自動的に新規チャンネルページにアサインされます。ブラウザからKORESOUNDを呼び出すと、それらは既に各ユーザーページを内包しています。最後にプラグインをロードすると、KORE 2 はプラグインの各最重要パラメーターを含むプラグインページを自動作成します。

幾つかのパラメーターはストラクチャーを変更してしまう可能性があるため、コントロールページへのアサインができない場合があります。特記しておかなくてはならない制限内容として、コントロールページへのチャンネルのインプット、アウトプットルーティングのアサイン、チャンネルセンドのAux Pre スイッチのアサインはできません。パフォーマンスプリセットではこの設定の変更は不可能です。

以下のセクションではパフォーマンスプリセットの保存と呼び出しについて解説します。KORE2 ソフトウェア、またはKORE コントローラーによる保存と呼び出しが可能です。またMIDIメッセージによるパフォーマンスプリセット間の切り替えも可能です。



セクション2.2.5章を参照し、パフォーマンスプリセットシステムから任意のコントロールページを除外する方法を確認してください。



サウンドバリエーションも似たようなシステム構成から成り立っています: この機能で任意のKORESOUNDの全てのコントロールページを操作します。すなわちパフォーマンスプリセットもパフォーマンスのバリエーションとして考えることができるという事です。しかし、プリセットはサウンドバリエーションのようにモーフイングすることはできません。



KORE1のパフォーマンスプリセットではチャンネルアウトプットルーティングを変更することが可能でした。このオプションはパフォーマンスプリセットの切り替え速度と制度を向上するために本バージョンでは機能の継続を停止しました。センドチャンネルを使えばアウトプットルーティングはこれまでどおり可能です。この設定以降はパフォーマンスプリセットではルーティング先へのセンドレベルの調整をするだけとなります。

2.2 パフォーマンスプリセット インターフェイス

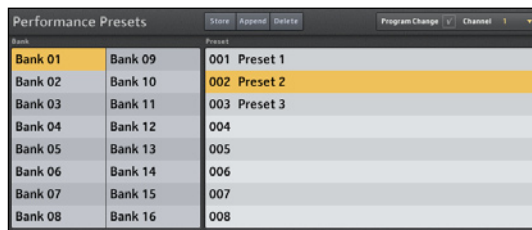
以下のパラグラフではKORE2ソフトウェアによるパフォーマンスプリセットの保存と呼び出しについて解説します。

パフォーマンスプリセットエリアを参照するには、ブラウザボタン(BROWSER BUTTON)脇にあるアイコンを押してください。



パフォーマンスプリセットはブラウザと同じく、KORE 2 インターフェイスの下部に位置しています。インターフェイス上部にあるサウンドマトリクスとサウンドマネージャーと同様にパフォーマンスプリセットとブラウザを交互に表示できます。

2.2.1 パフォーマンスプリセットの呼び出しとバンクの使用



各パフォーマンスは最大128プリセットを含んでいます。プリセットは1 から128 間で番号表示されます(これらは以下で説明するMIDIプログラムチェンジの項で重要となります)。プリセットリストはディスプレイ下部中央部で確認できます。

マウスでリスト上の任意のプリセットをクリック、ロードします。空の部分をクリックした場合は何も起こりません。

プリセットリストの左には、16のバンクが2つの欄で表示されています。各バンクは8個の付随するプリセットにリンクしています:最初のバンクはプリセット01 から 08を示し、次のバンクはプリセットの09 から 16までにアサインされていて以下も同様です。

バンクリストのひとつをクリックするとプリセットリストディスプレイがそれに付随するプリセットリストにジャンプし、アクセスの最速化を図ります。バンクを"クイックジャンプ"用のショートカットとして考えることができます。

バンクを使用してパフォーマンスプリセットを任意にカスタマイズ可能です。例えば最初のバンクにライブセットの最初の曲用の全てのプリセットを配置し、次のバンクに2曲目用、3番目のバンクに3曲目のプリセットを備えることが可能です。バンクネームを変更することにより、この使用法を更に活用可能です。バンクネームを変更するにはバンクネームをダブルクリックし、任意のバンク名称を入力してください。

! タイミングオプションでプリセットを切り替えるタイミングを制御します。詳細は2.2.4章を参照してください。

! この方法でプリセットリストを表示してもパフォーマンスプリセットに影響はありません。

2.2.2 パフォーマンスプリセットの保存

このセクションではKORE2 ソフトウェアの保存オプションによるパフォーマンスプリセットの保存法を解説します。



アペンドオプション

現在のパフォーマンスセッティングでAppend をクリックし、リストの初めのスロットに新規パフォーマンスプリセットを追加します。現在表示しているバンクに空のスロットがない場合は、次のバンクに新規プリセット用の空のスロットが表示されます。

! プリセットの設定内容をエディットした後にパフォーマンスファイルを保存する必要があります。以下の解説を読み、特にStoreとAppendコマンドに関する解説を確認し、プリセットを使用しているディスクに保存しないようにします。

新規プリセットに名称を直につける場合はこの時点で名称を入力してください。後に名称を変更する場合はエントリーをダブルクリックして名称を変更します。

ストア(Store)オプション

STOREをクリックして、選択したプレイリストエントリーの現在のパフォーマンスの設定を保存し、以前保存したプリセット内容に上書きします。STOREを使用し既存の保存済みプリセットデータを更新します。プリセットを選択していない場合はSTOREはAPPENDボタンと同様に機能します。

KORE 2 では作成していないコントロールページについては保存しない、という事を念頭に置いて下さい。一見単純な事実ですが重要な因果関係を含んでいます: 新しくチャンネル、KORESOUNDS、パフォーマンスプリセット保存後のユーザーページ、新規コントロールページを追加しても、プリセットには反映されません。この事象による使用法としてチャンネル、KORESOUNDS、ユーザーページ全てをロードした後にパフォーマンスプリセットを作成することをお勧めします。しかし、使用した古いプリセットに手を加えることは常時可能です:プリセットリスト(PRESET LIST)から任意のプリセットをロードし、新しくコントロールページを調整し、STORE で元のプリセットに上書きします。

パフォーマンスプリセットのコメント機能

各コマンドによるプリセットの保存時にプリセットリストの右にあるコメント(COMMENT)ボックスを使用して備考を書き込み、保存することが可能です。コメントボックスに書き込みを行うにはボックスをクリックして任意のコメントを入力して下さい。コメントを書き込んだプリセットを呼び出す毎にこのコメントが表示されます。演奏に必要な情報、例えばパフォーマンス内でのキーの転換、次のプリセットを呼び出す前に手動で制御しておかなければいけないパラメーターの設定値等を書き添えておきます。



2.1.2章を参照してパフォーマンスプリセットの保存に関する解説を確認してください。

2.2.3 パフォーマンスプリセットの削除、コピー、移動

上で紹介した内容以外にもパフォーマンスプリセットを効率よく使用する上で有用な機能があります。それらは以下のセクションで解説します。

パフォーマンスプリセットの削除

プリセットを削除するにはSTOREとAPPENDの横にあるDELETE ボタンを押します。削除しようとしているプリセットを現在KORE2で起動している場合、プリセットの設定自体は設定を手動で変更、又は他のプリセットを呼び出すまで削除する前の状態のままとなります。

パフォーマンスプリセットのコピー

プリセットをコピーするための専用ボタンは装備していません。プリセットリストの任意のエントリーをクリック、プリセットをロードし、APPENDを押します。この動作でプリセットリストの次の空のエントリーにプリセットを保存します。別の方法としてマウスで空のエントリーを選択し、STORE をクリックすることで選択したスロットにプリセットがコピーされます。他のバンクにコピーすることも可能です。

パフォーマンスプリセットの移動

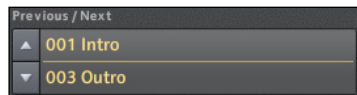
プリセットをコピーするのではなく、単に別のスロットに移動したい場合は任意のエントリーをクリック、ドラッグしてマウスで配置したい位置まで移動します。プリセットを別のバンクまで移動する場合は、任意のバンクまでドラッグすると自動的に配置先のバンクが展開します。その後任意のスロットへプリセットを配置します。

2.2.4 パフォーマンスプリセット同士の変換

マウスでリストからプリセットを簡単にロード可能です。バンクの構造上リストを上下にスクロールすることなくプリセットエリアのどの位置へも迅速にアクセス可能です。セクション2.3以降を参照してハードウェアによる、よりダイレクトなプリセットのロード方法について確認してください。

詳細にわたってパフォーマンスプリセットを閲覧したい場合もあるでしょう。ここからはパフォーマンスプリセットリスト内での操作について解説します。

前後パフォーマンスプリセットのロード



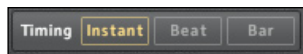
プリセットを切り替えるにはソフトウェア上のCOMMENT BOXの下にあるPREVIOUS / NEXT ARROWS をクリックします。下向きの矢印をクリックすると現在選択しているプリセットの前のプリセットが、上向きの矢印で選択しているプリセットの後のプリセットがそれぞれロードされます。PREVIOUS / NEXT ARROWS 右の名称エリアでは呼び出そうとしているプリセット名称が表示されます。

PREVIOUS / NEXT ARROWSでは空スロットのキャンセル機能を装備しています:プリセット間に空のリストがある場合、次のプリセットがあるエントリーまでジャンプします。例えばスロットの1、 2、 9 に有効なプリセットがある場合2の位置でPREVIOUS ARROWを押すと1へと移動するのは明白ですが、2からNEXT ARROW を押した場合は空白のスロットを飛び越えて9へと移動する、という具合です。これは PREVIOUS / NEXT ARROWS がバンクの境界線をまたいでアクセス可能ということを示します。

以下でも解説しますが、上記と同様のことがハードウェア上でも反映されます。

プリセット変更タイミング/クロックとの同期

演奏中にプリセットの切り替えを行う場合に、TIMING BUTTONS でプリセットを呼び出すタイミングを制御する事が可能です。選択肢はINSTANT、BEAT そしてBAR の3つです。



INSTANT が有効な場合、パフォーマンスプリセットはPRESET LIST または PREVIOUS / NEXT ARROWSでプリセット選択後瞬時にプリセットをロードします。

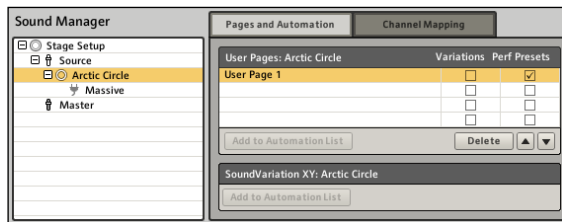
BEAT または BAR が有効な場合、KORE 2 はクロックによるプリセットの呼び出しを制御開始します。PRESET LIST のエントリーをクリック(またはPREVIOUS / NEXT ARROWSをクリック)すると、KORE 2 は次の小節、またはビートを待ちロードするタイミングを調整します。クロックはKORE 2 のグローバルクロック(KORE 2 がスタンドアローンで起動している場合) またはホストシーケンサー等のクロック(KORE 2 がプラグインとして起動している場合)で制御されます。

この機能は得にライブ環境で有効で曲の構成とともにスムーズにプリセットを切り替えることが可能です。

! タイミングオプションを使用し、プリセットを切り替える場合はクロックが起動している必要があります。BeatまたはBarをこのオプションで適用している状態でクロックが止まっていると、新しい小節やビートは派生せず、プリセットが切り替わることはありません。

2.2.5 パフォーマンスプリセットからコントロールページを取り除く

状況によってはコントロールページの設定をそのままに、パフォーマンスプリセットをロードしたい場合もあることでしょう。例えば曲と曲の間を区切りなく自然に演奏したい場合です。パフォーマンスプリセットに次の曲のデータが無駄なく保存でき、またそのデータを瞬時に呼び出すことが可能です。しかし自然な曲間をつなぐためにはパフォーマンスのコントロールページを手動で調整する必要があり、そしてトラックを呼び出すタイミングを見計らってコントロールページの調整を止める必要があります。



パフォーマンスプリセットからコントロールページを取り除く場合は、UPPER PANEにある、サウンドマネージャーを開きます。PAGES AND AUTOMATION タブでパフォーマンスの全てのコントロールページへアクセスできます。各コントロールページには2つのオプションが備わっており、2つの欄のチェックボックスで設定します。これらのオプションで各サウンドバリエーションとパフォーマンスプリセットとコントロールページの相互関係を決定します。デフォルトでは全てのチェックボックスはチェックされており、コントロールページは各パフォーマンスプリセット、サウンドバリエーションとして保存可能な設定となっています。コントロールページのパフォーマンスプリセットオプションのチェックを外し、プリセットシステムから分離します。

2.2.6 パフォーマンスプリセットと MIDI プログラムチェンジメッセージ

アプリケーション外部からのMIDIプログラムチェンジメッセージによる、KORE 2 全プリセットを呼び出すことも可能です。例えばマスターキーボードやホストアプリケーション(KORE 2 がプラグインとして起動している場合)からの制御が可能となります。KORE 2 は無数にあるMIDI 機器と全く同じように動作します:プリセットが受信しているプログラムナンバーと接続されると、プリセットの呼び出しが可能となります。プリセットが指定した番号を接続しても呼び出されない場合はメッセージは検知されていません。プリセットのプログラムチェンジナンバーはプリセットリストで使用している番号と同様です。



厳密にはこのオプション

でコントロールページをパフォーマンスプリセットと共に呼び出すか否かを決定することになります。プリセットを保存するときに殆ど全てのコントロールページがこのオプションとは関係なく保存されるということにもなります。この詳細設定によりプリセットの保存後にこのオプションを適用することが可能となります:プリセットはコントロールページの全ての必要な情報を含み、任意の使用状況では必要ないコントロールページの幾つかを取り外すことができます。



メインマニュアルでサウ

ンドマネージャーとページオートメーションタブについて内容を確認してください。パフォーマンスプリセットはサウンドバリエーションと同じ様に操作可能です。

使用しているキーボード、またはホストアプリケーションのマニュアルを参照して MIDI プログラムチェンジメッセージを他のアプリケーション、またはプラグインへと送信する方法を確認してください。また VST 及び AU プロトコルが MIDI プロトコルの様にプラグインのプリセットを変更する場合がある点に注意してください。KORE 2 をプラグインとして使用する場合、ホスト内でプリセットはプログラムネームで表示されます。プラグインのプログラム変更についてはホストアプリケーションのマニュアルを参考にしてください。

プログラムチェンジメッセージによるプリセットの呼び出し

KORE 2 では PROGRAM CHANGE ボックスをチェックすることでその機能を有効化、無効化可能です。チェックボックスの左に CHANNEL メニューがあり、そこで KORE 2 がどの MIDI チャンネルでプログラムチェンジメッセージを受信するか決定します。



パフォーマンスプリセットのプログラムチェンジオプションがオフの場合、MIDI プログラムチェンジメッセージはほかの MIDI メッセージと同様に KORE 2 の内部 MIDI ルーティングへと経由します。構築したパフォーマンスストラクチャーにより、他のホストアプリケーションと同様に KORE 2 内で使用しているプラグインを変更します。また MIDI フィルターを使用しサウンドマトリクス内での次のインサートへとプログラムチェンジメッセージを送信することを防ぐことが可能です。(MIDI フィルターに関する詳細はメインマニュアルの 3.8.33 章を参照してください)

プリセットプログラムチェンジオプションが有効な場合、KORE 2 のインポートポートの届く全ての MIDI プログラムチェンジメッセージは自動的にブロックされます。この機能により異なる対象へのメッセージ送信干渉を防ぐことができます。プログラムチェンジメッセージは KORE 2 内部で生成され、その他のプログラムチェンジコンポーネントと同様にこのフィルターによる影響は無く、パフォーマンスプリセットに影響があるわけでもありません。

パフォーマンスプリセットによるプログラムチェンジメッセージのトリガ

プログラムチェンジメッセージを使用する際、パフォーマンスプリセットは KORE 2 のMIDIシステムとは完全に独立して機能することを覚えておくくと便利です:これらはコントロールページの設定を調整します。またKORESOUND、プラグインにプログラムチェンジメッセージを送信することはありません。しかし、MIDI プログラムチェンジ コンポーネントでコントロールページからプログラムチェンジメッセージを送信することは可能です。MIDI プログラムチェンジ コンポーネントについては3章で解説しています。

2.3 KORE 2 コントローラーでパフォーマンスプリセットを使用する

以下のセクションでは KORE 2 ハードウェアによるパフォーマンスプリセットのロードについて解説します。2.1、2.2章を既に参照し、パフォーマンスプリセットの基本的な使用法について把握した上でお読みください。

ハードウェアのインターフェイスはプリセットを明確かつ迅速にアクセス出来るように設計されており、特にライブパフォーマンスでその威力を発揮します。

ハードウェアのF2ボタンを2回押してパフォーマンスプリセットモードにエンターします。一度押すとハードウェアのディスプレイ上でブラウザーチリザルトリストを表示します。KORE 2 コントローラーのパフォーマンスプリセットモードは2つあります:デフォルトではリストモード、そしてバンクモードです。

2.3.1 リストモード

リストモードは操作が明確なプリセット表示モードです。中央のコントローラーディスプレイで現在有効なプリセットをボールドフォント表示します。その上下にはリスト上で前後するプリセット名称が表示されます。

KORE 2 コントローラーのUp、Downボタンで任意のプリセットに切り替えます。PREVIOUS / NEXT ARROWS 2.2.4章リストモードは演奏内容に忠実なプリセット郡を連続して使用するライブパフォーマンス時に特に有効です。バンクモードの使用は即興性や偶発性に重点を置いたライブパフォーマンスに最適です。

2.3.2 バンクモード

バンクモードを起動するにはリストモードでハードウェアのF1ボタンを押し続けます。その間コントローラーのLeft、Rightボタンでリストモード、バンクモードへと切り替えます。バンクモードを選択し、F1ボタンを離します。同じ方法でリストモードに戻ります。

バンクモードでは、コントローラー左にある8個のコントローラーボタンでバンクの8個全てのパフォーマンスプリセットに直接アクセス可能です。ボタン上の段一番左は現在有効なバンクの最初のプリセットをロードし、そのボタンの右は2番目、その右は3番目 となります。このモードはボタンを押すことで全く異なるセットアップへと切り替えることが可能です。この機能の応用例として、ライブパフォーマンスでリズミカルにサウンドを切り替えることが可能です。(選択したプリセットが有効になるとタイミングオプションによる制御が可能です)

現在選択しているバンクのプリセットをコントローラーボタンで呼び出し、ハードウェアのカーソルボタン、Up、Down、Left、Right で他のバンクへと切り替えます。そこからのバンク操作は各8個のバンクそれぞれに16個のバンク(2欄で表示)から成り立っている、ソフトウェアのGUIへと移ります。例えばバンク3を選択すると(プリセット19を最後にロードした場合)、Upボタンでバンク2へと切り替わり、Downボタンでバンク4へ、Rightボタンでバンク11へと切り替わります。

いかなるバンクチェンジも瞬時にコントローラーボタンに反映されます。ボタンを押すと即座に対応するバンクのプリセットを呼び出します。これによりリストモードがリスト上のプリセットを飛び越えるのとは異なり、パフォーマンスのあらゆるプリセットへの素早いアクセスが可能です。



タイミングオプションはプリセットの呼び出しを瞬時に行う、もしくは小節、またはビートによるプリセットの呼び出しタイミングを決定する機能です。

2.2.4章を参照してください。



これはハードウェアのサウンドモード時の8個のサウンドバリエーション呼び出し機能と似ています。KORE2コントローラーによるサウンドバリエーションへのアクセス法はメインマニュアルの3.9.2章で解説しています。

3. MIDI プログラムチェンジコンポーネント

MIDI Program Change はKORE 2 の新規装備MIDI コンポーネントです。このコンポーネントを他のMIDI コンポーネントと同様に、作業するパフォーマンスの、例えばステップシーケンサーやMIDI フィルターのように配置します。MIDI コンポーネントに関する基本事項はKORE 2 メインマニュアルの3.8 章で確認してください。

MIDI Program Change コンポーネントは名前が示すとおりMIDI プログラムチェンジメッセージを生成するために使用します。その他のMIDIメッセージと同様にこれらのプログラムチェンジメッセージはMIDI経路にしたがってチャンネルからチャンネルへと経由します。MIDI ルーティングに関する詳細はメインマニュアルの3.4.2章で解説しています。

殆どのプラグインはMIDIによるプログラムチェンジメッセージを受信した後、特定のプリセットを呼び出します。しかし、呼び出すプリセットの指定、及びプラグインの呼び出し速度はKORE 2 内で変更は出来ません。使用しているプラグインのマニュアルを参照してプログラムチェンジメッセージについて確認してください。

プログラムチェンジメッセージの生成



PROGRAM コントロールで任意のプログラムチェンジメッセージの設定し、どのプリセットを呼び出すかを決定します。設定値は0 から 127までで、これは標準MIDIプロトコルに基づいています。コントロールをクリック、ドラッグして設定値を変更します。

各MIDI プログラムチェンジメッセージがPROGRAM コントロールを変更することによって作成されます。コントロールページへMIDIプログラムチェンジコンポーネントをアサイン可能で、グローバルコントローラーからメッセージをトリガー出来ます。これ

により、パフォーマンスプリセットシステムにプログラムチェンジコンポーネントを接続することができます。

PREVIOUS / NEXT PROGRAM ボタンでPROGRAM コントロールの数値をクリックする毎に1ずつ値を増減することができます。

CHANNEL メニューでプログラムチェンジメッセージを送信するMIDIチャンネルを設定します。メッセージをコントロールしたいプラグインのMIDIデータをこのチャンネルに合わせる必要があります。プラグインのマニュアルを参照してMIDI設定に関する内容を確認、調整してください。

パフォーマンスプリセットとプログラムチェンジコンポーネントの使用

プログラムチェンジコンポーネントをロードすると、ユーザーページが自動的に作成されます。ページにはコンポーネントの4つ全てのコントロールが含まれます。



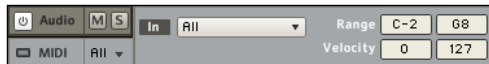
全てのコントロールページはパフォーマンスプリセットの切り替えに伴い変更する可能性があり、パフォーマンスプリセットのロードでコンポーネントのPROGRAM コントロールに新規設定値を設定する必要があります。ここでMIDIプログラムチェンジメッセージがトリガーされます。

これによりKORE 2 のパフォーマンスプリセットでお使いの如何なるプラグインでも呼び出すことが可能です。

4. マルチプルMIDIインポートポート

FILE メニューよりアクセス可能なAUDIO AND MIDI SETUPで、物理オーディオとMIDIポートをKORE 2 のインターナルシステムに接続可能となります。別途のセットアップガイドを参照して内容を確認してください。

セットアップダイアログのMIDIの項目でお使いのコンピューターシステムに様々なコンビネーションのMIDI機器を認知させることが可能です。MIDI規格により、各MIDI機器のチャンネル数は16チャンネルになります。そのため、チャンネル総数を拡張するには複数のMIDI機器が必要となります。セットアップダイアログで機器を有効にし、KORE 2 の内部MIDIルーティングに組み込んでください。



バージョン2.0.1以前ではKORE 2 は受信メッセージをMIDI機器の設定にかかわらず同一化していました。現在のバージョンでは有効な機器を全て個別把握します。これを実行するには、チャンネルのMIDI TAB を開き、左にあるMIDI INPUT メニューから有効な機器を選択してください。Allを選択すると(デフォルト設定)KORE 2 はこの新機能を無視し、以前のバージョンのように機能します。

5. グローバルMIDIコントロールモード

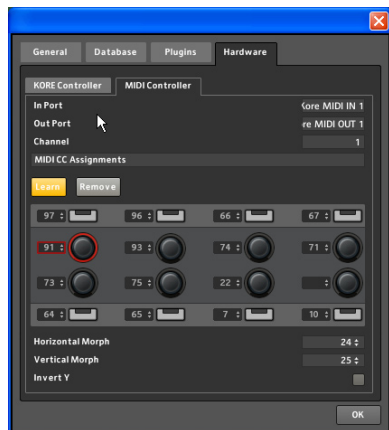
KORE 2 は直感的で操作性の良い KORE2 コントローラーハードウェアから瞬時にロードしたサウンドへとアクセスできるよう設計されています。KORE 2 コントローラーを接続しないで KORE2 を操作したい場合は、MIDI CC(コンティニューアスコントローラー)メッセージを送信するMIDI機器を使用して操作することが可能となりました。

KORE 2 のバージョン2.0.4を起動し、KORE 2 コントローラーの各八個のボタンとノブをMIDI CCメッセージによって再現します。これにより、MIDIコントローラーのノブとスイッチからKORESOUND のコントロールページへパラメーターをマッピング、アクセス可能となります。しかしKORE2 コントローラーの操作機能を再現、アクセス可能な範囲は限られている点にご注意ください(例 MIDIメッセージを介してデータベースを閲覧することは可能ではありません)。更に、タッチセンシティビティや高解像度ノブ等のKORE2 コントローラー各機能に関しては、MIDIコントロールモード使用時には有効ではありません。

この拡張MIDIコントロール機能がスタンドアローンアプリケーション、またはプラグインバージョン等で有効な場合、この機能をスタンドアローンモードで有効に活用することが可能です。KORE 2 をプラグインとして使用している場合、ホストオートメーションはMIDIを優先するのが有効です。ホストオートメーションの詳細についてはソフトウェアのマニュアルを参照してください。

5.1 新規ハードウェアのセッティング解説

KORE 2 のバージョン2.0.4では、KORE2 オプションダイアログに追加ハードウェア設定項目が追加されています(Macでは環境設定、Preferences)。この設定項目はハードウェアタブのサブタブ、"MIDI Controller" にあります。



MIDIコントローラーサブタブにはKORE2のグローバルコントローラーのグラフィック画面を表示します。

KOREコンとローラーサブタブは、KORE2 以前のバージョンのハードウェアタブにある全てのオプション項目へのアクセスが可能で、MIDIコントローラーサブタブではMIDIアサイン機能に関する新しいオプション各を備えています。

- ▶ 上部のセクションでは(MIDIコネクションとあります)、IN PORT とOUT PORT メニューでKORE2を使用するMIDIコントロール機器のMIDIインプットとアウトプットポートを設定します。すなわち、KORE2コントローラーを再現するためのMIDI機器をこの設定で特定することができます。全てのMIDIメッセージはチャンネル(CHANNEL) メニューで設定したチャンネルより送信されます。
- ▶ MIDIコントローラーサブタブの下部セクションでは、KORE 2のMIDI CCアサイン用グローバルコントローラー画面を表示し、ここで各八個のノブとボタンへMIDIコンティニュアスコントローラーをアサインします。設定方法については、この追加マニュアルの次のセクションで解説します。
- ▶ HORIZONTAL MORPHING(水平モーフ) とVERTICAL MORPHING(垂直モーフ) メニューは、ノブとボタンの下に位置し、ここで水平、垂直サウンドバリエーションモーフィングのCCメッセージのアサインを行います。すなわち、モーフスクエアを左(低CC値)から右(高CC値)へと水平方向に、そしてモーフスクエアを上(低CC値)から下の段へと(高CC値)へと垂直移動することができます。
- ▶ INVERT Y チェックボックスをチェックすると、垂直アサインの設定を反転し、上段が高CC値、下段が低CC値となります。このオプションは特定のMIDI機器に対し特に有効です。



IOU T PORT メニューで
*None*以外を選択する場合

は、ソフトウェアGUI内のグローバルコントローラー変更内容は選択しているMIDI機器に送信されます。この機能は双方向直接MIDIコミュニケーション用に使用できます。使用しているMIDI 機器のマニュアルを参照してMIDIメッセージの送受信について確認してください。

5.2 グローバルMIDIコントローラー用に MIDIコントローラーを設定する

1. MIDIハードウェアを接続します
2. KORE2スタンドアローンアプリケーションを起動します。
3. KORE 2のAudio and MIDI設定ダイアログで、KORE2用に使用したいMIDIハードウェアを起動します(詳細についてはメインマニュアルを参照してください)。
4. KORE 2の設定がハードウェアからKOREにMIDIメッセージが送信される設定になっているか確認します。この状態はグローバルMIDIアクティビティーインジケータで確認可能です。
5. オプション/環境設定ダイアログを開き、ハードウェアタブのMIDIコントローラーサブタブへと切り替えます。 In Port とチャンネルを設定し、KORE 2がMIDIコントローラーハードウェアからメッセージを受信できるようにします。Out Portの設定は任意で行ってください。
6. LEARN ボタンをクリックし、(点滅します)ラーンモード起動します。
7. グローバルコントローラー表示画面で、マウスで任意のボタン、またはノブをクリック、選択します。
8. MIDIコントローラーのフェーダー、またはノブを動かし、KORE 2 がそこからMIDI CCメッセージを受信できるようにします。 グローバルコントローラー表示画面で対応するMIDI CC番号が選択したノブ、またはボタンの脇に表示されます。 全てのコントロールをアサインし終えるまで、この動作を繰り返します。
9. ラーンモードを終了するには、ラーンボタンをもう一度クリックします。
10. OKをクリック、オプション/環境設定ダイアログを終了します。

手動でCCナンバーを設定する

ラーンモードがオフの場合でも手動でこのCCナンバーを設定することが可能です。CCナンバーの一つをクリックし、マウスを上下することで設定値を調節します。

MIDIコントローラーアサインの消去

ノブ、またはボタンのアサインを削除するには、REMOVEボタンをクリックし、削除したいコントロールをクリックし、アサインを解除します。表示されていたCCナンバーが消え、アサインの削除が完了したことを示します。

MIDIコントローラーアサインコントロールページアクセス

MIDIコントローラーサブタブで行ったアサインは、MIDI CCの直接アサインしたコントロールページのパラメーターには干渉しません。例えば、ロードしたKORESOUND 最初のコントロールページのノブ1(上段、一番左のノブ)"Cutoff"に、CC7をグローバルコントローラーのラーンボタンを使用することでアサインすることはできます。同時に、オプション/環境設定でCC 7をノブ8に (下段、右端のノブ)アサイン可能です。この設定で入力MIDI CC 7メッセージが"Cutoff"を常時調節するようになりました。同時に現在ノブ8(現在使用しているサウンドとコントロールページの内容による)にマッピングされているパラメーター値もMIDIフィルターを通過している場合、すなわち特定のポート、及びチャンネルから通過する場合に変化します。

6. ページトゥページ ラーンモード (Page-to-Page Learn Mode)

ページトゥページラーンモードでコントロールページのノブとボタン、または他のコントロールページのノブとボタンをアサインする方法を追加可能です。コントロールページの如何なるパラメーターもアサイン可能なKORE 2 ラーンモードで基本的な操作を行いつつこの機能を併用します。バージョン2.0.1ではこの新機能によりKORE 2 コントロールページアサインの可能性を拡張しました。

以下のセクションでは新機能について詳細解説します。この機能は"階層構造"(ネ스팅、入れ子構造とも呼びます)に深く関わっています。"階層構造"について把握していない場合はメインマニュアルの3.1章を参照し、特に3.1.2章をご覧ください。：この"階層構造"について解説しています。

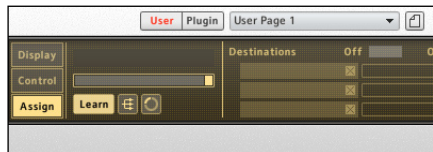
フォーカスシステム

KORE 2 では同時に一つのKORESOUND のみに焦点を当てることが可能です。任意のサウンドをクリック、またはハードウェアを操作してフォーカスします(フォーカスについてはメインマニュアルの3.9.1章で解説しています)。

フォーカスしたKORESOUND のコントロールページはソフトウェアのグローバルコントローラーからアクセス可能で、ハードウェアのノブとボタンへと直接マッピングされます。

現在のフォーカスをグローバルコントローラーの下方左隅に位置するCONTROLLER LOCK ボタンでロックできます。現在選択しているKORESOUND は赤色表示されます。これでグローバルコントローラーとハードウェアがKORESOUNDと内包するコントロールページをロックし、その他のKORESOUNDをクリック、(黄色表示されます)エディットすることが可能になります。

ラーンモード



フォーカスしたKORESOUNDのコントロールページのパラメーターをアサインするにはグローバルコントローラーのLEARN ボタンをクリックしてください。フォーカスしているKORESOUNDがユーザーページを持っていない場合は自動的に新規作成します。パラメーターをアサインしたいノブまたはボタンをグローバルコントローラーにてクリックしてください(または同等のハードウェア各部に触れてください): 赤色点滅します。その後、アサインしたいコントロールページのノブもしくはボタンにてパラメーター値を変更してください。この2つの動作を繰り返しアサインを完了させ、LEARN ボタンを再度押し、ラーンモードを終了します。

このバージョンでの新機能はラーンモードが自動的にフォーカスロックを実行する点です。この機能によってパラメーターをアサインするコントロールページがグローバルコントローラーで常時表示されます。同時に他のKORESOUND を操作してパラメーターをアサインすることが可能です。

ラーンモードを無効にすると、CONTROLLER LOCK ボタンが自動的に無効になります。ラーンモード実行中にグローバルコントローラーのロックを解除するとラーンモードが終了します。

ページトゥページ ラーンモード

階層構造を含むサウンド使用時には、下階層のコントロールページのパラメーターからコントロールページの上階層へとアサインしなければならない状況があります。しかし上部階層でラーンモードを実行していて、フォーカスロックが有効なため他のコントロールページにアクセスできない場合があります。ページトゥページラーンモードはこういった状況に対応します。



例えば、上階層の新規コントロールページの幾つかのKORESOUNDS のパラメーターを補強したい場合に有効でしょう。もうひとつの使用例は統合エンジン上のKORESOUNDS の使用時での活用です: パラメーターはコントロールページのみからアクセス可能でしかも他のコントロールページをアサインするためにページトゥページラーンモードを適用する必要があります。

下階層のコントロールページパラメーターを上部階層のノブ、またはボタンへとアサインするには、上部階層のKORESOUND をフォーカスし、LEARN ボタンをクリックしてランモードを有効にします。コントロールページはグローバルコントローラーにてロック状態となります。

SOUND MATRIX ではアサインしたい任意のKORESOUND を右クリックしコントロールページにアクセスします。この動作によりメニューが開き、選択したKORESOUND コントロールページのリストが開きます。マウスで各ページエントリーまで移動するとサブメニューで全てのパラメーターのリストを表示します。下階層から任意のパラメーターを選択し、上部階層のコントロールページへアサインします。

ページトゥページランモードではレンジアサインを行うことはできません。その他の設定に関しては通常のランモードと同様に機能します。ランモードを終了するにはグローバルコントローラーのLEARN ボタンを再度クリックしてください。




7. サンプル保管フォルダの移動


KORE 2 は一つのフォルダにKONTAKTエンジン、KORE2、KOREPLAYER、KORESOUND PACK で使用する全てのKORESOUNDS サンプルを保存可能です。このフォルダを“Kore 2 Sample Content.”と呼びます。KORE 2をインストールする際、このフォルダ位置のクエリーを行い、その後KORE 2 は特定された位置に存在していると認識します。

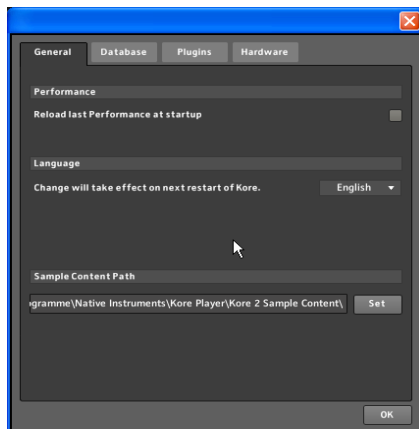
しかし場合によってはこのフォルダを移動したい場合があるでしょう(例、新しくハードディスクを購入した場合)。Kore 2のサンプル収納フォルダを移動した後は、KORESOUNDSが正常に機能するようにKORE2にこの新規フォルダ位置を認識させる必要があります。以前のKORE 2 バージョンではこの設定を行うことはできませんでしたが、KORE 2.0.4 ではKore 2 Sample Content フォルダ(KORE2サンプル収納フォルダ)を簡潔に移動することが可能です。

KORE 2のサンプルを新規の場所に設定する

1. オペレーションシステムのツールを使用してハードディスク上のKore 2 Sample Contentフォルダを移動する(使用ツール例、Windows ExplorerまたはMac OS X Finder)。フォルダ名称、内部フォルダストラクチャーと名称は変わりません。
2. KORE2スタンドアローンアプリケーションを起動します。
3. ファイルメニューからオプション(*Options...*) (Windows) または環境設定(*Preferences...*)(Mac OS X)を選択します。オプション/環境設定ウインドウが開きます。

 “Kore 2 Sample Content”フォルダ名称は決して変更しないでください。またこのフォルダ内のフォルダ位置も変更しないでください。もしKORE2内サンプル保管フォルダ(KORE 2 Sample Content folder)の名称またはフォルダ内の各フォルダ名称を変更した場合は、KORE 2 がKORESOUNDSを正常に認識することができなくなります。

 サンプル各は必要な場合のみ移動、どこに移動するかを確実に確認してから行ってください。



オプション/環境設定ウインドウの一般タブにKORE 2に、移動したサンプル保管フォルダを指定するオプションがあります。

4. オプション/環境設定ウインドウの一般タブでセット(SET)ボタンをクリックします。
5. 標準の"folder selection" ダイアログが開きます。このダイアログで、Kore 2 のサンプル保管フォルダ(Sample Content folder)の新規位置を指定し、フォルダーをクリックして選択します。OK をクリックして選択を終了します。
6. どのオペレーティングシステムを使用しているかにもよりますが、ダイアログで使用者のユーザーネームとパスワードを提示する必要がある場合があります。この場合は任意の情報を入力して、OK をクリックし、次に進みます。
7. OK をクリックしてフォルダー選択ダイアログを閉じ、オプション/環境設定ウインドウに戻ります。
8. オプション/環境設定ウインドウでOKをクリックし、変更内容を適用、ウインドウを閉じます。
9. KORE 2 を再起動し、変更内容を確認させます。

付録A: KORE1のパフォーマンスプリセットをインポートする

KORE 1 からパフォーマンスをKORE 2 へと移動することも可能です。しかしパフォーマンスプリセットシステムの大幅な改編により、一部の設定がKORE 2 で対応できない場合があります。

- ▶ オートネクスト:この機能は本バージョンでは扱っていません。クロックに合わせたプリセット切り替えはタイミングオプションで行います。
- ▶ フェードイン と フェードアウト:本バージョンではこの機能は扱っていません。新規サウンドバリエーション機能でコントロールページのセッティングを柔軟にモーフィングします。
- ▶ タイミング オプションはプリセット単体ではなく、全てのプリセット全体に対して設定情報を保存する機能となりました。

KORE1 ではコントロールページにアサインできていた設定項目をKORE 2 では一部排除しました:

- ▶ オーディオルーティング:KORE 1では、パフォーマンスプリセットはチャンネルインプット、アウトプットルーティングを変更可能でした。 KORE 2では構造内容の変更により、コントロールページへアサインすることはできません。これは、パフォーマンスプリセットによる変更ができないことを意味します。その代わりに、センドチャンネルを使用し各プリセットのオーディオルーティングの制御が可能です。この方法のほうがより明快です。
- ▶ 基本的なMIDIタブでの設定:これはMIDIシグナルルーティング(これはオーディオルーティング等のセンドチャンネルで制御可能です)と、トランスポジション、ノートレンジ、ベロシティーレンジの設定を含みます。これらの設定項目はMIDIフィルターとMIDIトランスフォーマーコンポーネントでより柔軟な操作が可能になりました(メインマニュアルの各3.8.33章、及び3.8.35章を参照してください)。コンポーネントの設定はコントロールページへアサイン可能で、これはパフォーマンスプリセットへとアクセス可能だということを意味します。

付録B: KORE 2内のKORE 1ライブビュー

KORE 1 にはライブビュー機能がありましたが KORE 2ではその機能の継続を停止しました。 KORE 2では更に柔軟なスクリーンアレンジメントシステムを搭載しています。グローバルヘッダの各ボタンを押し任意のKORE 2インターフェイスを表示します。グローバルコントローラーとパフォーマンスプリセット以外を全て隠すとKORE 1のライブビューと同等の作業環境となります。KORE 2 のメインウィンドウは最大化が可能となりましたので、この設定をフルスクリーンビューで使用することも可能です。その他のオプションとしてチャンネルビューでサウンドマトリクスを表示し、現在有効なチャンネルとシグナルを確認することができ、ライブパフォーマンスで活用できます。