

○ KORE 2

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。

著作・校正：Thomas Loop

マニュアル訳 稲川 晃

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はNative Instruments GmbHにより 全面的に設計開発されたものです。Massiveという名称のみMassive Audio Inc, USAの登録商標です



© Native Instruments GmbH, 2007. 無断複写・転載を禁じます。

1. イントロダクション

本マニュアルのこのパートではKORE2の概要と本マニュアルの使用法を解説します。
更にKORE2コアコントローラーを安全に使用するための基本事項を解説します。

1.1 ようこそ、KORE 2へ。

この度は、KORE 2をご購入いただき、ありがとうございます。NATIVE INSTRUMENTS社の本製品開発チーム一同より、お礼を申し上げます。

KORE2は思いついたサウンドを瞬時に見つける事ができるように開発されました。KORE2のブラウザは検索をスムーズにする音楽属性で満たされており、この属性を組み合わせて検索することで瞬時にあなたのアイディアに近いサウンドをリストアップします。

KORE 2 ブラウザは500以上の即戦力となる独自のサウンドを多数配備し、各自モーフイングを可能にするサウンドバリエーションを含んでいます。これらはKORE2の6基のサウンドエンジンからなる即戦力となる様に作成されたサウンドで、他のソフトウェアを使用することなく、3,000に及ぶバリエーションを即座に読み込み、使用が可能です。KORE2がSuper Instrumentと呼ばれる理由をお確かめください
これまでサウンドの設定のために費やされた時間はKORE 2 により、一気に短縮可能です。各エンジンのサウンド生成法が大きく異なるにも関わらず、コントロール方法は常時一定の機能による構成を保ちます。各サウンドの重要なパラメーターはハードウェアにアサイン可能で、ノブとボタンのコントロールにより、自在にサウンドを操るこ

とが可能です。サウンドバリエーションのモーフィングや各バリエーションの呼び出しも、KORE2コントローラーからのダイレクト操作が可能です。

この迅速な操作環境の実現に付け加え、KORE2では多彩なプラグインを統括する機能を備えています。使い慣れたプラグイン プリセットをインポートし、KORE2サウンドデータベースに登録、そしてその機能を内部オーディオ、MIDIコンポーネントにより拡張することも可能です。

このマニュアルを参照してKORE 2の機能を存分に引き出してください。

1.2 このマニュアルの使い方

本マニュアルの基本構成は大きく3章から成り立っています。最初の章ではKORE2ハードウェアのインストール方法です。ソフトウェアのインストールと起動方法については付録のセットアップガイドで参照してください。

次の章ではKORE 2 のシステムと各KORE 2のソフトウェアのユーザーインターフェイスとその機能の構造について解説します。ユーザーインターフェイスの各部分はそれぞれ特殊な機能を備えています。本マニュアルではそれらを簡潔にまとめ、必要な情報を提供しています。

各資料のパートはそれぞれ2つの概要を解説しています。KORE 2 の基本事項概要を説明、そしてユーザーインターフェイスの構造について解説しています。この項目はKORE2の機能を把握する上で非常に重要な内容となっており、熟読することをお勧めします。

本マニュアルの最後の章では付録欄を設け、NATIVE INSTRUMENTS社の他製品とKORE2を併用する場合の詳細を表記してあります。本マニュアルでの重要なキーワードを含む索引と、ショートカットキーに関する情報もここで参照できます。



本マニュアル各項目各所で追加項目を記載してあります。

各項目の詳細事項、注意事項について記載してありますので参考にしてください。



基本的な内容を知った後はマニュアルを読む必要はないとお考えになる方にもKORE2は非常に

理解し易いソフトウェアですので問題はありません。KORE2ソフトウェアのインフォバンで各機能の大まかな内容を確認可能です。マウスでKORE2の各機能の上に移動すると、インフォバンでその機能の概要を紹介します。インフォバンの言語はオプションメニューから変更可能です。3.3.5章を参照してください。

1.3 安全に使用するために。

以下の文章を参照して常時安全にKORE 2コントローラーを使用してください。

注意事項

- ▶ KORE 2ハードウェアを使用する前にマニュアルと以下の注意事項を必ずお読みください。
- ▶ この機器には個人で修復できる部品はありません。機器を開けて分解や内部ハードウェアを改造することはできません。機器が故障した場合は直ちに使用をやめ、専門の業者にご相談ください。
- ▶ 機器を雨天で使用しないでください、または水のある場所、湿気の多い場所での使用はしないでください。または液体の入ったボトルやグラスをハードウェアの近くに置かないでください。機材の破損につながる物や液体をハードウェアに置いたりかけたりしないでください。
- ▶ KORE 2コントローラーはUSBバス電源を使用しています。コントローラーはUSB2コントローラーとの単体での使用、もしくは電源付属のUSB2 hubと併用してください。

危険事項

- ▶ KORE2コントローラーが物理的に安定せず、振動で足元に落ちるような場所におかないでください。
- ▶ KORE 2コントローラーを移動する際には接続しているケーブル類を全てはずして移動してください。
- ▶ 高温状況下で本機器を保管、設置をしないでください(例:直射日光下のドアを閉めた車内、暖房機器の近く、温風機器等)、又は激しい振動の多い場所に設置、保管しないでください。
- ▶ ボタン、ノブ、スイッチ、コネクタ部に過度の力をかけて使用しないでください。
- ▶ KORE 2コントローラーを清掃する際には柔らかい乾燥した布を使用してください。シンナーや、ベンジン、洗剤等の薬液、又は薬液のしみこんだ清掃用布は使用しないでください。

1.4 注釈

- ▶ 免責条項:Native Instruments GmbHはKORE2コントローラー及びKORE2ソフトウェアの改造もしくは間違った使用法によるデータ及びハードウェアの故障、紛失、破損に対し一切の責任を負いません。
- ▶ 仕様書の変更について:これらの情報はこのマニュアルが印刷されるまでの最新版です。しかしながらNative Instrumentsにはこの製品に関するソフトウェア、ハードウェアをアップデートする権限を有し、製品の内容と本仕様書は予告なしに変更される場合があります。

- ▶ ネームプレートの位置:ネームプレートは製品の下部に表示してあります。表示内容として製品名とその他の製品情報を記してあります。同様にシリアルナンバーも本体の背面に表示してあります。
- ▶ 廃棄方法について:製品が修理不可能な状態になった場合、もしくはその他の理由で製品を使用できなくなった場合は、お住まいの国の法律に準じて、電化製品の正規廃棄手順を取り廃棄してください。
- ▶ コピーライト、著作権:© Native Instruments GmbH 2007. この企業の製品の全体、又は部分的な複製、要約、転送、転写、修正システムへの保存、又は別言語への翻訳等はいかなる場合、意味においてNative Instruments GmbHの公式文書による許可なく施行することを断じて禁じます。
- ▶ 全ての製品・会社名は各所持者、各所持会社による商標、登録商標です。

1.5 ソフトウェアのインストール (Software Installation)

KORE 2 コントローラーのドライバのインストールに関しては本マニュアルの2.2章を参照してください。 KORE 2 ソフトウェアのインストールの詳細は付録の Native Instruments セットアップガイド(Setup Guide)を参照してください。

2. ハードウェアのセットアップ (Hardware Setup)

KORE 2によるソフトとハードウェアの継ぎ目のない調和により、ソフトウェアは明確で一貫性のあるより感覚的な楽器へと生まれ変わります。

- ▶ KORE2コントローラーの操作は感覚的インターフェイスの領域です。コントロールページの実行についてのコンセプトは、3.1.4章でKORE2内部において全ての異なるソフトウェアインストールメントとプラグインインターフェイスの統合について説明しています。
- ▶ KORE 2コントローラーは全てのタイプのサウンドバリエーションにアクセス可能で、KORE2のサウンドデーターベースの強力なハードウェア インターフェイスとして機能します。

KORE 1コントローラーにはKORE2との互換性があります。詳細については3.9章で説明しています。



KORE 2を初めてインストールする場合はKORE2コントローラードライバを選択していることを確認してください。このドライバ設定はインストールを正しく行っていれば既に設定が完了しているはずです。2台のKORE 2コントローラーを使用する場合はそれに対応するドライバをインストールしてください。2台のコントローラーは操作性能上別の機器としてお考えください。

2.1 ハードウェアの詳細 (The hardware elements)、 KORE 2コントローラー (KORE 2 Controller)

2.1.1 パネル背面(Rear panel)



(1、2) フットスイッチ(Footswitch)ポート

これら二基のポートは各種フットコントローラーの接続に使用します。インプットはオン、オフシグナル専用です。フットスイッチはユーザーページボタンでアサイン可能です。各フットスイッチの使用については2.3.3章を参照してください。

(3、4)ペダル(Pedal)インプット(inputs)

各ペダルは(エクスプレッション、サステイン、ボリューム等)はここに接続します。ペダルは連続的なシグナルを受信します。アサインはユーザーページノブで行います。ペダル使用については2.3.3章を参照してください。

(5)USB 2ポート(USB 2 port)

KORE2コントロールを機能するにはUSB 2が正常に接続されているか確認してください。ここで解説している他の全ての接続法はオプションで、機器がコントローラーとして機能し、ハードウェアに電源供給する接続です。

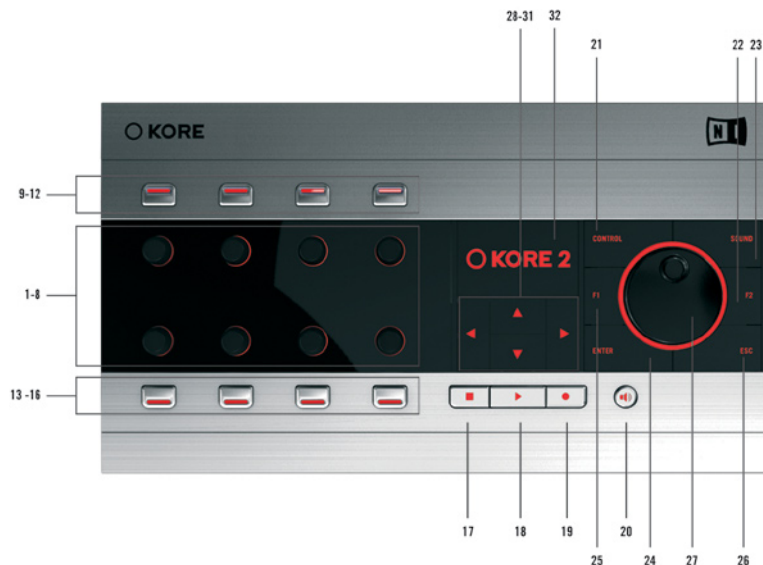
(6, 7) MIDIインプット/アウトプット(MIDI Input/Output)

Kore 2コントローラーはMIDIインターフェイスとしても機能します。INポートを使用しマスターキーボードに接続、OUTに接続して外部機器、例えばサンプラー、ドラムマシン等を接続します。コントローラーのノブ、ボタン、トランスポーズ機能は現行ではMIDI信号を送信しません。

(8) ケンジントン ロックソケット(Kensington Lock socket)

ここを使用してケンジントンロック方式の鍵を装着してKORE2コントローラーの盗難を防ぎます。このタイプの鍵はノートブック型のコンピューターを扱っている販売店で購入又は注文できます。

2.1.2 トップパネル (Top Panel)



1-8:コントローラーノブ(Controller Knobs)

これらはMIDIスタンダードの性能を超える超高解析(higher resolution)デジタルエンドレスエンコーダーです。指定したコントローラーを増加的にコントロールしソフトウェア側の設定値をスムーズに変化可能です。コントロールノブを使用してサウンドバリエーション間をモーフすることも可能です。

コントロールノブはタッチセンシティブ(touch sensitive)です。ノブを触ると(設定値を変えることなく)KORE2が反応しコントローラーの名称と現在の設定値をハードウェアディスプレイに(32)表示します。この機能はパラメーターのアサインに非常に有効です。それぞれのコントロールノブはセレクションリング(selection ring)を装備し、現在のアサイン設定を赤いディムライトで表示します。コントローラーをアサインすると点滅表示し、ハードウェア上でノブを動かす、またはソフトウェア上でノブをクリックすると更に明い赤色点灯します。

9-16:コントローラーボタン(Controller Buttons)1-8

このボタンはオン/オフの状態に合わせて点灯します。ソフトウェア上では(コントロールページの項目を参照)ボタンはゲートもしくはトグルモードで機能します。サウンドバリエーション設定の呼び出しボタンとしても機能します。

17: ストップ(Stop)

トランスポートエリアのストップボタンと同等の役割です。

18: スタート(Start)

トランスポートエリアのスタートボタンと同等の役割です。

19: 録音(Record)

KORE 2ソフトウェアの現在のバージョンでは使用されません。

20:試聴、プレリッスン(pre-listen)

プレリッスン(試聴)モードを有効にしてKOREサウンドの試聴をします。

21: コントロール(Control)

このボタンを使用してエディットしたいコントロールページにアクセスします。

22: F2

このボタンでハードウェアのオプションを表示するブラウザにジャンプします。

23: サウンド(Sound)

サウンドマトリクス(Sound Matrix)を操作する為のサウンドモードにスイッチします。サウンドモードではサウンドバリエーションもモーフ可能です。

24: エンター(Enter)

このボタンで選択したサウンドマトリクスの設定確認をします。

25: F1

このボタンは現在の操作の前後関係に反応します。3.9章で詳細を参照してください。

26: エスケープ(Escape)

このボタンで一段階上のメニューに戻ります。

27: スクロールホイール(Scroll wheel)

このホイールはアップ/ダウン ボタンと同等の機能を果たします。

28-31: 上、下、左、右

チャンネル、ページ、メニュー、リスト内の方向移動を行います。

32: ディスプレイ (Display)

メインディスプレイでコントローラーの設定状況、パラメーター名称と設定値、リストとフォルダストラクチャーを表示します。

2.2 ドライバ インストール (Driver Installation)

KORE 2はソフトウェアとハードウェアのシステムと完全に同調しています。KORE 2コントローラーを使用する前にハードウェアドライバがインストールされている必要があります。

ドライバがインストールされているか不明な場合はコンピューター内のKORE2フォルダーにあるドライバインストーラーで確認してください。標準インストールした場合のフォルダー位置はそれぞれ、PCでは: Program Files / Native Instruments / KORE 2 /にあります。Macでは: Applications / KORE 2 / Driver /にあります。

ドライバインストール (Driver Installation) ウィンドウズ XP(Windows XP)

- ▶ KORE 2インストールCDをCD-ROMドライブに挿入、もしくはKORE2プログラムフォルダーからドライバセットアップを開きます(フォルダー位置は: Program Files / Native Instruments / KORE 2 /です。
- ▶ ウィンドウズエクスプローラーを使用し、フォルダーのコンテンツを参照します。



KORE 2 コントローラーをお使いのコンピューターに接続する前にドライバをインストールする必要があります。インストーラーの指示に従ってコントローラーを接続してください。



ウィンドウズXP サービスパック 2(Windows XP, Service Pack 2)ではKORE 2コントローラーが正常に作動することが不可欠です。このウィンドウズアップデートではUSB 2.0をサポートしています。

- ▶ setup_koreusb_X.exeをダブルクリックしインストールを開始します。Xはドライバのバージョンナンバーを表示します。
- ▶ セットアッププログラムは C:\Program Files\Native Instruments\KORE 2\ をファイルの設定先として表示します。ファイル位置は変更可能です。
- ▶ インストール中にKORE2の接続を要求されます。お使いのコンピュータにKORE 2コントローラーをUSB2ポートに接続しインストーラーの指示に沿ってインストールを完了してください。

ドライバインストール(Driver Installation)OS X

- ▶ KORE 2インストールCDをCD-ROMドライブに挿入、もしくはKORE2アプリケーションからドライバセットアップを開きます(フォルダー位置は: Applications / KORE 2 / Driverです)。
- ▶ ダブルクリックでドライバ インストール パッケージ "NIUSBAudio-10.x-Installer.pkg"を開始します。10.x表示のxは Mac OS X サブバージョンです。
- ▶ "Continue"をクリックした後、インストール先を指定できます。デフォルトでの指定先はstartup diskです。

2.3 ハードウェアとの接続 (Connecting the Hardware)

2.3.1 ハードウェアをコンピューターに接続

KORE 2コントローラーを使用する前にNI USB Audioドライバをインストールする必要があります。インストールを済ませていない場合は、本マニュアル上記のマニュアルドライバインストールの項目を参照してください。

コンピューターの起動後にKORE 2コントローラーを付属のUSBケーブルで接続しKORE 2を起動してください。

KORE 2コントローラーがオン、オフいずれの状態でもコントローラーはノブの設定値を起動初期動作として動作確認します(起動しているコンピューターにケーブル接続、もしくはケーブルが接続された状態でコンピューターを起動のいずれか)。この作業中にノブの点滅表示部分は赤色点灯したままになります。この作業中にコントローラーには触れないようし、またはノブポジションが変化するような力がかかる物を置くと、ノブの動作確認が正常に行われません。もしノブを動かした場合はKORE2の接続を解除してもう一度動作確認を行ってください。

2.3.2 外部MIDI機器の接続

ハードウェアの場合:MIDIコントローラー(MIDI Controller)からの信号を受信する場合、例えばキーボードやMIDIペダルなどを接続する場合は外部機器のMIDI Out からKORE2コントローラーのMIDI InにMIDIケーブルで接続します。データを送信する場合はKORE2のMIDI Outからコントロールしたい外部機器のMIDI InにMIDIケーブルを接続します。それぞれのMIDI機器のMIDIチャンネルが同じチャンネルか確認し、KORE 2内部でも正しいポートを設定しているか確認してください。



上記の理由以外に、この表示が適切に行われない場合があります。コントローラーのオプションメニューでライトのコントラストと明るさを調節してください。

ソフトウェア:ファイルメニューでAudio とMIDI設定を選択してください。MIDI タブ (MIDI tab)のOFFをクリックして、NI KORE 2 MIDIデバイス(MIDI Device)を有効にします。デバイスが有効な時の表示はONになります。

2.3.3 ペダル(Pedal)またはフットスイッチ(Foot switch)の接続

KORE2コントローラーの、MIDI接続ソケットの右側にあるペダルインプットにペダルを接続して(エクスプレッション、ボリューム等)使用できます。ペダルはKORE2コントローラー起動すると同時に接続確認を自動的に行います。ペダルもしくはフットスイッチをKORE2の起動後に接続した場合KORE2は3.3.5で解説した内容と同様のことが起こります。

フットスイッチは背面パネルの左端に最大2基接続できます。通常クローズ、通常オープンいずれのタイプのフットスイッチも使用可能ですが、KORE2を起動する前に接続の確認を行ってKORE2がフットスイッチの認識をできる状況にしてください。

3.5.3を参照し、KORE2のコントロールページでのフットスイッチとペダルのアサイン状況を確認してください。

3. 参照

この章が本マニュアルの大半を占めます。ここでKORE2のコマンドとインターフェイスにおける全機能について解説します。

3.1章と3.2章は概要を知るために必ずお読みください。

3.1 基本概念:KORE 2を理解する

ここで述べる以下の文章はKORE 2の基本的な情報です。ホストとプラグイン、Integrated Engines、そしてKORE2上で作業できるその他のNATIVE INSTRUMENTSの製品について説明していきます。更にKORE2の使いやすい設定方法によるソフトウェアとハードウェアの統合についての解説、更にサウンド構成の強力なコンセプトについて言及します。

既にこちらの解説内容をご存知の場合はこの章を飛ばしても問題ありません。しかしながらこの章を読む事はKORE2の概念を理解するうえでの良い手がかりとなります。

3.1.1 KORE 2:スタンドアローン(Standalone)、プラグイン(Plug-in)、ホスト(Host)

KORE 2はハードウェアを追加することなく多種にわたる繊細なサウンドをコンピューター上で生成するインストルメントです。ハードウェアシンセサイザーの電源を入れる感覚でKORE 2をコンピューター上で立ち上げると、直接コンピューターのハードウェアに接続します。ここでのハードウェアはお手持ちのオーディオインターフェイ

スやMIDIキーボード等のコントローラーを意味します。このマニュアルではこの形態をスタンドアローンと呼ぶ事にします。

ハードウェアシンセサイザーでは更にミキサー、エフェクト ラック、そして多数のケーブルを必要とし、単体での使用には制限があります。 ソフトウェアに物理的にケーブルを接続することは不可能な為、基本的な環境設定の為のメカニズムが必要になります:それはホストアプリケーションと呼ばれるもので、自身がプラグインとして起動している間にその他のアプリケーションを起動する能力を持ちます。 プラグインアプリケーションがシンセサイザーやサンプラー、各エフェクトとして機能している中でホストアプリケーションはそれらをまとめるミキサーとしての役割を果たします。 ホスト内では各プラグインの設定が可能で同時にお手持ちのシステムのハードウェアもコントロールします。

アプリケーションによっては主にスタンドアローンとして機能すると同時に、プラグインとしての役割を果たすアプリケーション、プラグインとして機能すると同時にスタンドアローンとしての機能を果たすアプリケーションがあります。 度々スタンドアローンアプリケーションにはプラグインを使用するだけの為のアプリケーションが存在しています – 一般的な例としてソフトウェアシーケンサーが挙げられます。 これらのシーケンサーは通常プラグインとしては機能しません。 逆にプラグイン バージョンのシンセサイザーや、エフェクト等はホストなしで機能しません。 KORE 2ではそういった単体アプリケーションの抱えるストレスを解決しています。

KORE 2はスタンドアローンバージョンとプラグイン(Plug-in)バージョンを装備しています。 KORE 2を上記で記したように単体で使用できると同時に他のホスト内でプラグインとして使用可能です。 この二つのバージョンによりお望みの全てのサウンドジェネレーターが使用可能になります。この二つのバージョンによりお望みの全てのサウンドジェネレーターが使用可能になります。

KORE 2内部で他のプラグインを立ち上げることが可能です。KORE2ではスタンドアローン、またはプラグインいずれの場合でもこの機能を使用可能なので、後者として使用する場合、KORE2はサブホストとして機能します。

以下の章ではサブホストとしてのコンセプトを解説し(ネスティングの概念も含む)、プラグインのコンセプトは3.1.3章で解説します。

スタンドアローン(Standalone)としてのKORE2

スタンドアローンとしてのKORE 2は一段階上のライブ環境とスタジオ環境を提供します。

KORE 2のスタンドアローンバージョンはアプリケーションとして4種類のメニューを備えています。

- ▶ ファイルメニュー(File Menu)ではパフォーマンス(Performance)とKOREサウンド(KoreSounds)の作成、読み込み、保存機能を備えると共にKORE 2の設定機能にアクセスします。
- ▶ エディットメニュー(Edit Menu)ではチャンネルの作成、複製、転写等KORE 2のミキサーに関する操作を担います。手軽に使用できるアンドゥ機能も装備しています。
- ▶ ビューメニュー(View Menu)ではアプリケーションウインドウの内容を操作します。
- ▶ ヘルプメニュー(Help Menu)は NATIVE INSTRUMENTSのサービスセンターを起動しあなたのライセンス管理や、Native Instrumentsウェブサイトの情報を提供します。

KORE2のプラグイン(plugin)としての使用法

KORE2のプラグイン(Plug-in)バージョンはスタンドアローンと同等の機能を装備していますが、ホストシーケンサーがオーディオとMIDIに関する機能をまかなう為、上

記で解説した機能は備えていません。プラグインとして使用する場合、スタンドアローン時に使用していたコマンドはグローバル プラグインメニュー(Global Plugin Menu)で装備しています。プラグインバージョンのKORE 2は様々なホストプログラムに対応しています(例 Cubase、Logic Audio、Pro Tools、Ableton Live、Sonar、Digital Performer、Tracktion、等)。KORE 2 はバーチャルインストゥルメント、またはエフェクトとして機能します(別バージョンのKORE 2 に対応します)。この状態でもKORE 2 プラグインは VST/AU のホストとして機能します。KORE 2 はどんな状況下でも十分にその機能を発揮します。

複数のKORE 2をプラグインとしてホスト内部で使用する場合でも、KORE2コントローラーで簡単に操作可能です(3.9章参照)。

KORE 2プラグインは3種類のバージョンを装備しています。

- ▶ Kore2は通常のVSTiインストゥルメントです。
- ▶ Kore2 FXはエフェクト専用プラグインです。
- ▶ Kore2 2x16は16ステレオアウトプットを装備しKoreSoundsの複数出力に対応しています。複数出力は高CPUを必要とすることをご確認ください。

3.1.2 シングルサウンド(Single Sound)、マルチサウンド(Multi Sound)パフォーマンス(Performance)、ネスティング(Nesting)



パフォーマンスのエディットエリアでは入れ子方式のサウンドを含みます。

手がけている楽曲に合うサウンドを見つけるのは大変時間のかかる作業です。前述した項目で解説したように様々なプラグインを立ち上げて、必要なサウンドを探す為にそれぞれのプラグインを操作し、それぞれのプラグイン独自の操作を行わなければいけないのですから。KORE 2ではプラグインのサウンドを詳細にわたり抜粋可能です。事実、サウンド自体に焦点を当てるのが可能なのです。KORE 2の簡潔なインターフェイスでプラグインの多様なパラメーターを一括した方式で操作することが可能で(これはKORE 2コントローラーの機能です)、データベースではお使いのコンピュータ上全てのプラグインにおける全てのサウンドを搭載しており、それらのサウンドは、サウンドの持つ音楽的属性に基づいて分類可能です。

データベースのそれぞれのエントリーはKoreSoundと呼びます。それらは前述した音楽的属性(Attribute)を参照情報と共に内包しており、その情報にはサウンドの所有者、ハードディスク内の保管位置、または任意のコメントが含まれます。具体的



サンプリングに精通してい

る場合は、KoreSoundをサ

ンプル音源のひとつとしてお考えください。ただひとつ違いを述べると、サンプルが単体の録音されたサウンドであるのに対し、KoreSoundがサウンドを生成する"構造的な"録音音源だということです。この機能により瞬時にサウンドを生成し、サンプル音源には不可能な広範囲にわたるエディットが可能です。

にはサウンドの生成がどのプラグインによって行われているかKORE2内で表示し、どのようなプラグインの設定が必要なサウンドの生成のためにKoreSoundがどういった設定で機能しているかを表示します。 KoreSoundがサウンドの詳細を管理している間に作曲本来の作業に費やせる時間が増えるという事になります。



エディットエリアでのKORE 2シングルサウンド

KoreSoundはSingleSoundというプラグインのみを参照しています。一方マルチサウンドはシングルサウンドとは一つの重要な相違点があります:マルチサウンドではサウンド生成のために複数のプラグインを使用することが可能で任意の方法でプラグイン同士を連結することができます。その反面、シングルサウンドではプラグインがどのように管理されているかを気にかける必要はありません。マルチサウンドの構造は複数のサウンドをまとめた単体として機能します(もちろん詳細にわたるエディットも可能です)。



これはSound Matrixを拡張したMultiSoundです。

KoreSoundの概念により、なぜKORE 2はサブホスト(Sub-host)として機能するのが明確になります。一方では大量のKORE2インストゥルメントのサウンドをKoreSoundデータベース内に備えたプラグインとして機能します。その一方でKORE 2は分類されたKoreSoundsのライブラリーとして様々なプラグインを装備しています。

このサブホストのアイデアはMultiSoundで威力を発揮し、このモードではプラグインの代わりにKoreSoundを搭載することができます。KoreSounds内でKoreSoundを扱うという概念は本マニュアルではネスティング(入れ子方式、階層構造)と呼びます。



もう一度KoreSoundsとサンプル音との比較説明を例

に挙げると、SingleSoundsは一つの楽器を録音した音として捉えることができ、MultiSoundsはアレンジと指揮者をそれぞれ備えたバンド、もしくはオーケストラを録音した音として認識できます: ステップシーケンサーやアルペジエーター等もそれらの概念に含まれます。

ネスティングには二つの機能があります:基本的にはSingleSoundsを簡単に組み合わせるだけではなく、MultiSoundを新しいMultiSoundとして作成することも可能です。この機能で両タイプのサウンドの構造を気にかけることなくサウンド間の橋渡しをします(KoreSoundの内部構造の変更も可能です)。詳細にわたる設定をする場合は、シグナルフローを操り思いのままに変更することが可能です:フィードバックループ(Feedback loop)等も作成可能です。

ネスティングのコンセプトはKORE 2のブラウザにあるKoreSoundsによるパフォーマンスを取ってみても明確で – それらはMultiSoundとさほど大きな違いはありません。例を挙げると、パフォーマンスをMultiSound (ファイルメニューを使用)として保存でき、別のパフォーマンスとして呼び出すことができます。パフォーマンス(Performance)とマルチサウンド(Multi Sound)の違いといえば設定情報の有無でしょう:パフォーマンスではグローバルクロックのBPM値を保存するのに対し、MultiSoundは使用先のグローバルバリューと同期します。

再度説明します、KORE 2の基本構成を担うサウンドエンジンは以下となっています(入れ子構造の階層順に小さいほうから表示):

- ▶ シングルサウンド(Single Sound)
- ▶ マルチサウンド(Multi Sound)
- ▶ パフォーマンス(Performance)

Performance以外の全てのサウンド配列はドラッグ、ドロップで再構築可能でそれぞれの変更した部分をKoreSoundsとして保存できます。

Sound Matrix上で作業するもう一つの重要な点はフォーカス(Focus)です。マトリクスでは常にコンポーネントが一基表示されます。フォーカスするコンポーネントはチャンネルインサート、チャンネル(チャンネルヘッダをクリックします)、オーディオタブ、MIDIタブと状況に応じて様々です。コンポーネントはマウスをクリックでフォーカス、またはKORE2コントローラーのSound Matrixで操作します(3.9章を参照)。

3.1.3 一貫したエンジン(Integrated Engines)とVST/AUプラグイン

ハードウェアミキサーと同じ様に殆どのホストアプリケーションがサウンドを生成することはありません。この機能はプラグインが受け持っています。ホストはただプラグインを配置しコントロール、そしてハードウェアにアクセスする環境を装備しているだけです。

しかしKORE 2は楽器としての機能を兼ね備え、六種のサウンド生成Integrated Enginesを装備しています:

- ▶ ABSYNTH
- ▶ FM8
- ▶ GUITAR RIG
- ▶ KONTAKT
- ▶ MASSIVE
- ▶ REAKTOR

これらのエンジンはNATIVE INSTRUMENTSの六種類の製品から成り立ち、グラフィカルインターフェイスを持たない統合エンジン(Integrated Engines)として機能を損なうことなくそれぞれの機能を発揮します。使用方法については以下の章に記述しています。

KORE 2をインストールすると工場出荷時の設定(Factory Content)も自動的にインストールされます。コンテンツにはブラウザー(Browser)からアクセスしてください。これらのサウンドはインテグレートッド エンジン(Integrated Engines)を使用し、KORE2での音楽製作に他のプラグインは必要ありません。インテグレートッド エンジンのどれか一つをインストール済みで、そのエンジンのライセンス(License)を保有している場合は、KORE 2は自動的にインテグレートッド エンジン(Integrated

Engine)をフルバージョンに置き換え、データベースのファクトリーコンテンツの項目追加を実行します。

インテグレートッド エンジン(Integrated Engines)の他にも、VST-プラグインをKORE 2で使用可能です。しかしながらKORE 2はそれらのプラグインをKoreSoundsとして立ち上げることができません。VST-プラグインとAU-プラグインをKORE 2で使用可能です。しかしながらKORE 2はそれらのプラグインをKoreSoundsとして立ち上げることができません。インポートプリセット(Import Presets)を使用して立ち上げたプラグイン全てをKoreSoundsへと自動一括変換してください。変換したそれぞれのKoreSoundはそれぞれのプラグインサウンドを意味し、それは完全にKORE 2のデータベースと同調します。

KoreSoundsはプラグインの機能を参照しているだけで、プラグイン自体を搭載しているわけではありません。KoreSoundを他のコンピュータにコピーすることはMac OS X と Windows間でも可能ですが – KoreSoundはコピー先のコンピュータに同じプラグインをインストールしない限り起動することはありません。

KORE 2とプラグインパラメーター(Plugin parameters)

KORE 2とプラグイン間の相互作用により、異なる結果が生じる場合があります。その結果は個別のプラグインが自動化可能なパラメーターをどう処理するかに関わります。KORE 2ではVST- もしくは AU-インターフェイスに表示されているパラメーターのみのコントロールが可能です。個々のプラグインのデザインによりですが、この現象が起こりうることを念頭に置いてください。

KONTAKTやREAKTORのようなモジュラー バーチャル インストゥルメントを使用の際、ホストソフトウェア上に安定したパラメーターの設定を表示することは不可能です。REAKTORのアンサンブル(Ensemble)やKONTAKTのマルチ(Multi)等は複雑なため、個々のパッチの製作者たちはパラメーターを選択し、手動でパラメーター設定する必要がありました。作成したREAKTORのアンサンブル(Ensembles)



プラグインのKoreSounds
への変換はNATIVE

INSTRUMENTSの製品では既に慣例となっており、既に自身のKoreSoundsをお持ちの場合は手動インストールしてください。KORE 2インストールDVDを参照して、サービスセンターのアップデートマネージャーでインストーラーのアップデート確認をしてください。

もしくは KONTAKT インストゥルメント(Instruments)の設定に不明な点がある場合は個々のプラグインの資料を参照してください。

バーチャル インストゥルメントのシリーズNative InstrumentsのKOMLETE 4では、KORE 2専用パッチのコンプリートライブラリーを装備しています。付録A(Appendix A)を参考にして、KOMLETE 4 プラグインの詳細について参照してください。

付録A(Appendix A)はまた、KORE2内部でREAKTOR アンサンブル(Ensembles)を設定する時の参考資料になります。ここではKORE 2でREAKTORを使用する場合の設定に関する資料を設けています。

KORE 2とサンプルライブラリー(Sample libraries)

KORE 2はVST-/AU-プラグインのホストとして機能します。ここでは各種プラグインのインターフェイス上に露出したパラメーターを直接操作できることを意味します。

しかし、プラグインはパラメーターセッティングのみで成り立っているわけではなく、その他の内容を含んでいる場合があります、例)サンプル。KORE 2はプラグインのみを立ち上げ、サンプルの内容の設定はKORE 2ではなくプラグイン内で行います。サンプル ライブラリーを扱うときはこの点に注意してください。

基本的ルールとして個々のプラグインはそれぞれの保有するファイル位置を把握している必要があり、それによってKORE2は正確にプラグインの持つファイルをロードできます。プラグインがファイル位置を把握していなければKORE2がファイルを見つけることはできません。

KORE 2がサンプルをロードしない場合は、KORE2内で問題を解決しようとする前に、使用しているプラグイン サンプラーの設定確認を優先してください。

ガイドライン:

- ▶ プラグインのファクトリー プリセットを使用する場合は、ファクトリープリセットが変更されていないことを確認してください。
- ▶ ファイル システムからファクトリー ライブラリーを移動する場合は、新しいファイルロケーション先をKORE2ではなく任意のプラグイン内で設定してください。
- ▶ 既存のファクトリーライブラリー内容を変更しなければ、ファクトリーライブラリーに新しいフォルダーを追加することが可能です。
- ▶ 統一化されていないエンジンのファクトリーコンテンツを変更すると、KORE2のファクトリーライブラリー内のコアサウンドに影響を及ぼすことをご了承ください。変更したパッチは上書きせずに新しいファイルを作成してください。

3.1.4 ハードウェアとソフトウェア:コントロール ページ (Control Page)システムとサウンドバリエーション (Sound Variations)

それぞれのKoreSoundコントロールページ(Control Pages)が用意してあります。コントロール ページ(Control Page)はいわゆる制御装置のセットで – 8個のボタンと8個のノブで構成されています – 任意に設定可能なKoreSoundのパラメーターをリモートコントロールします。この機能によりKoreSoundsの操作を統一しプラグインの操作性を拡張します。

KORE 2に付属するKoreSoundsにはシステムの能力を発揮する専用のページが用意されています。コントロールページ(Control Page)のノブとボタンは単体でも幾つかのパラメーターを操作できるように設定されており、例えばそれぞれが特定の設定値を調節する設定や、その設定値の反転操作等が可能で、その操作性の可能性は多岐にわたります。これらのコントロールページの設定は簡潔なラーンメカニズム(Learn mechanism)により手軽にカスタマイズ可能です:ラーン(Learn)モードを有効にし、クリックでページのコントローラーノブ(Controller Knob)を選択し、ページに関係のあるKoreSoundのパラメーターを変更します(例プラグインのカットオフコントロールに適用)。ラーンモード(Learn mode)を解除した後、KORE2のインターフェイスから、再度プラグインを開くことなくカットオフをコントロールすることが可能です

パラメータへのアクセスの簡素化により、コントロールページの可能性はKORE2のハードウェアによる物理的コントロールへと道を開きます。KORE 2内でKoreSoundを選択することにより、そのコントロールページ情報は自動的にKORE 2コントローラーへとマッピングされます。全てのKoreSoundにおいてページの使用は有効ですから、KORE2で使用するプラグインは全て物理的コントロールが可能ということになり、更に複雑に構築されたマルチサウンド(MultiSounds)も指先によるコントロールが可能になります。KORE 2はこのようにサウンドデザイン、スタジ

オ作業、そしてライブパフォーマンスの为一貫性のあるインタラクティブなソフトウェアとハードウェアのパッケージなのです。

加えて、コントロールページ(Control Pages)では基本的なサウンドバリエーション(Sound Variations)を構成します。これはもう一つのKoreSoundの性質です。サウンドバリエーション(Sound Variation)はKoreSoundのControl Pageセッティングのスナップショット機能です。KoreSoundをページ上(もしくはハードウェア上)で操作し、サウンドバリエーション(Sound Variation)として必要な設定を保存します。更に操作を続け、新しい設定をもう一つのサウンドバリエーションとして保存可能です。それぞれのKoreSoundはバリエーションを8個まで保存できます。それぞれの設定は瞬時に呼び出し可能です。

KORE 2では(サウンドバリエーション)Sound Variations間のモーフ(morph、滑らかに変化させる)機能を装備しています。Sound Variationを起動しKoreSoundのControl Pagesのパラメーター数値を設定し、バリエーション間を滑らかに変化させます。サウンドバリエーションの設定次第で、これまでに聞いたことのないまったく新しいサウンドを生み出すことも可能です。



KORE 2のファクトリーコンテンツに装備されている、そ

れぞれのKoreSoundには既に8個のサウンドバリエーション(Sound Variations)が用意されています。

3.2 ユーザーインターフェイス 概要 (Interface overview)

以下の項目では広範囲にわたるさまざまなKORE 2のインターフェイスの機能について解説していきます。また、このセクションでは本マニュアル上で取り上げる主要なコントロールの各部名称を説明しています。



KORE 2インターフェイスはそれぞれ、最上段にグローバルヘッダ(Global Header)、アッパーパン(Upper Pane)、ロウアーパーン(Lower Pane)でブラウザー(Browser)を表示、そしてインフォパン(Info Pane)が最下部に配置してあります。

KORE 2では4種類のインターフェイス エリアを含んでいます。この章ではKORE 2の主な機能を説明します。インターフェイスは操作状況に非常に柔軟に対応し、様々な設定項目をグローバルヘッダー(Global Header)から表示可能です。

4種類のエリア名称:

- ▶ グローバル ヘッダ(Global Header)
- ▶ アッパー パン(Upper Pane)
- ▶ ロウアー パン(Lower Pane)
- ▶ インフォ パン(Info Pane)

グローバル ヘッダ(Global Header)は常時表示し、主要なインターフェイス間の表示切り替えをします(Global Controller、Edit Area/Sound Manager、Browser、Info Pane)。更にTransport Area とActivity Areaの表示もします。

アッパー パン(Upper Pane)はグローバル ヘッダ(Global Header)のすぐ下にあるエリアです。ビュー ボタン(View Buttons)の設定にもより、グローバル コントローラー(Global Controller)とエディット エリア(Edit Area)(この機能でサウンドマトリクス(Sound Matrix)を表示します)、もしくはグローバル コントローラー(Global Controller)とサウンド マネージャー(Sound Manager、この機能でキーボードマッピングとオートメーションの設定をします)の表示をします。

ロウアー パン(Lower Pane)ではブラウザ(Browser)を表示します。インフォ パン(Info Pane)はグローバル ヘッダGlobal Headerの操作で隠すことができます。インフォ パンではKORE2インターフェイスの各セクションをマウスで移動した位置に応じて、セクションの機能を要約解説しています。



KOREスタンドアローンとプラグインはこの内容に関し

ては同等に機能します。プラグインではスタンドアローンではこの内容を表示するメニューバーがありません。プラグインでメニューを使用する場合はプラグインのグローバルヘッダ(Global Header)からエクストラ メニュー(extra menu)を選択して各コマンドを実行してください。

3.2.1 グローバル ヘッダ(Global Header)



最上段のコントロール部をグローバルヘッダ(Global Header)といいます。これは常時表示されKORE 2インターフェイスコントロールの中枢部として捉えることができます。この機能の主要用途は、KORE 2インターフェイスの操作状況にあわせたコントロールと、グローバル パラメーターへの直接アクセスによる操作です。ビュー ボタン(View Buttons)はKORE2の様々なビューを切り替える機能です。操作目的と操作の状況に応じた最適な操作環境設定が可能です。エディットエリア(Edit Area)とサウンドマトリクス(Sound Matrix)サウンドマネージャー(Sound Manager)間を専用ボタンで切り替えます。ブラウザ(Browser)が有効な場合は、サウンドマトリクス(Sound Matrix)またはサウンドマネージャー(Sound Manager)間の切り替えが可能です。ブラウザ(Browser)を最大表示するとそれぞれの表示は隠れます。



インターフェイスの表示活用
例: サウンドのみを使用する

場合はエディットエリア(Edit Area)を隠します。また、演奏中はグローバルコントローラー(Global Controller)とサウンドマトリクス(Sound Matrix)のみを表示、等。

ポをコントロールします。これらのコントロールを使用してクロックをスタート、ストップや、テンポエディット(Tempo Edit)で新しいテンポの入力、もしくはテンポタップ機能で他の演奏者とのテンポをあわせる、等の作業が可能です。KORE2のクロック タイムシグニチャー(Time Signature)でのエディットも可能です。バーディスプレイ(Bar Display)では小節内の現在位置を表示します。

グローバル ヘッダ(Global Header)の最後のセクションはアクティビティエリア(Activity Area)で、エディットしているパラメーターの名称や、設定値、MIDI アクティビティ LED(MIDI Activity LED)とCPU ユースエイジディスプレイ(CPU Usage Display)等KORE2の重要な情報を表示します。このセクションではMIDI パニック(Panic)ボタンや、セーブパフォーマンス(Save Performance)ボタンも装備しています。

3.3章でグローバルコントロールの詳細情報を参照してください。

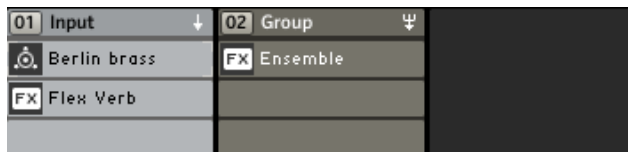
3.2.2 グローバル コントローラー



グローバル コントローラー(Global Controller)はKORE 2のコントロール ページ(Control Pge)システム上のコンテキスト センシティブ(context sensitive、作業内容の関係性に従属、表示する機能)ビューです。このシステムについては以下の章を参照してください(3.5章)。既にご存知のように、KORE 2の全サウンドとチャンネルはそれぞれ独立したコントロールページを備えています。あらかじめ設定されているページも自由にカスタマイズが可能です。グローバルコントローラーは、サウンドマトリクス(Sound Matrix)内の様々なサウンドを使用するチャンネルの、多数のページを整理する手助けとなります。

通常グローバルコントローラー(Global Controller)ではKORE2のソフトウェア インターフェイス、またはKORE2のハードウェア コントローラー上で現在操作しているサウンド、もしくはチャンネルをコントロール ページで表示します。ソフトウェア インターフェイスではチャンネル ヘッダ(Channel Header)をクリックしてチャンネルに焦点を当て、作業したいサウンドのチャンネル インサート(Channel Insert)をクリックしてそのサウンドをエディットします。またフォーカス(Focus)機能を使用してKORE2コントローラーの設定変更とは関係なく、グローバルコントローラーをロックして現在行っている作業を集中して行うことも可能です。ロック(Lock)ボタンをクリックしてこの機能を使用します。

3.2.3 エディット エリアとサウンド マトリクス



KORE 2のこのエリアでサウンド マトリクス(Sound Matrix)のチャンネルで選択したサウンドをエディットします。チャンネルはチャンネルインサート(Channel Insert)内の階層システムから成り立ち(マトリクスのスロット)それぞれのチャンネルインサートがKoreSoundを備えています。シングルサウンド(SingleSound)もしくはマルチサウンド(MultiSound)が使用可能で柔軟な作業が可能です。

3種類のチャンネルタイプが選択可能です:

- ▶ ソースチャンネル(Source Channel)シグナル入力機能がないサウンドです。



パフォーマンス用のセッ
アップ:ハードウェア使用時の

反応を速めるためにロックしたユーザーページに重要なパラメーターを装備しておきます。必要であればコントロールの詳細設定をインターフェイスで行います。



グローバルヘッダ(Global Header)のグローバル コントローラー ボタン(Global Controller button)をクリックしてグローバルコントローラーの表示を切り替えます。

- ▶ インプット チャンネル(Input Channel)は外部ハードウェアからの音源入力、または上部階層のサウンドマトリクス(Sound Matrix)からの音源入力チャンネルです。
- ▶ グループ チャンネル(Group Channel)同じ階層にあるサウンドマトリクスのチャンネル出力をグループ化、処理可能なチャンネルです。

インプットソース(Input Source)メニューで選択したエントリーに準じてチャンネルの形態は変化します。

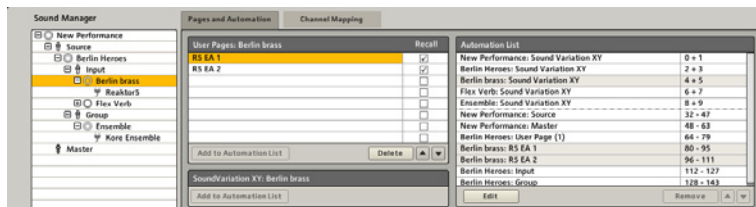
シグナル(Signals) – この場合オーディオシグナル、またはMIDIシグナル – は通常サウンドマトリクス内の信号経路をシグナル構造順に通過、およびチャンネルインサートの信号経路をシグナル構造順に通過し、マトリクス内の経路全てを通過します。インプット、アウトプットの両パラメーターは個々のサウンドマトリクスのすぐ下にあるオーディオタブ(Audio Tab)とMIDIタブ(MIDI Tab)でコントロール可能です。これら二つのタブはクリックで入れ替わり表示します。“Audio” または “MIDI” をクリックしてそれぞれのパラメーターを表示してください。

オグジュアリー(AUX)で、はミキサー内でのオーディオシグナル経路を変えることができます。MIDIデータも専用のシステムによってはMIDIタブのセンドによるサウンドマトリクス内でのシグナル分配が可能です。

エディットエリア(Edit Area)とサウンドマネージャー(Sound Manager)ディスプレイは、インターフェイス上の同じエリアを共有するので同時表示はしません。これら二つの表示画面は完全に隠すことができ、この機能はブラウザでの操作時に有効です。

サウンドマトリクスについての詳細は3.4章を参照してください。

3.2.4 サウンド マネージャー(Sound Manager)



サウンドマネージャー(Sound Manager)ではKoreSoundsのキーボードレンジ(Keyboard Range)の設定、コントロールページ(Control Pages)の制御、KORE2がプラグインとしての起動時にホストソフトウェアに情報共有された、オートメータブル パラメーター(Automatable parameters)(オートメーション制御可能なパラメーター)のリストを管理します。これによりパラメーターはホストソフトウェア上の機能でリモートコントロールが可能になります(例:シーケンサーのオートメーショントラックに設定値を任意入力する、等)。

リコール(Recall):ページリスト(Page List)の機能で、個々のページのコントローラーを、サウンドバリエーション(Sound Variations)として扱うかどうかを選択決定します。



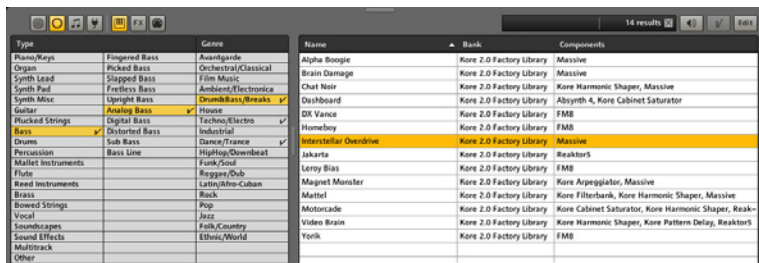
グローバルヘッダ(Global Header)上のサウンドマネージャーボタン(Sound Manager button)を押すとエディットエリア(Edit Area)がスクリーン表示されます。



チャンネル マッピング(Channel Mapping)タブは、パフォーマンス内の全てのチャンネルのキーレンジを設定する為の非常に扱いやすいエディターです。キーレンジはシンプルなグラフィックウインドウ上で表示され、マウスを使ったダイレクトな操作が可能です。

サウンドマネージャーの詳細については3.6章を参照してください。

3.2.5 ブラウザ



ブラウザ(Browser)はKoreSoundsの検索、読み込み、分類、保存の為の機能です。KoreSoundデータベース上で様々なタイプの表示方法に切り替え可能です。例)楽器



この機能を使い手軽にレイヤーを作る事により、オリジナルで創造性のあるサウンドデザインが可能です。



KORE2のグローバルヘッダのブラウザボタンをクリックしてブラウザを表示します。ブラウザは常時インターフェイス下部に表示されそのサイズはブラウザ上部中央のハンドルで変更可能です。ブラウザを最大表示するにはサウンドマトリクスを隠し、またはサウンドマネージャー、アップバーパンを縮小してください。ブラウザの詳細については3.7章を参照してください。

のみの表示、もしくはエフェクトのみの表示、またはプラグインのダイレクト表示等。
項目欄を思い通りに設定してブラウザの表示方式をカスタマイズ可能です。

3.2.6 インフォ パン

 Sound Matrix: Drop Sounds from the browser here, or right-click to create a new channel.

インターフェイスの最下部に表示されるインフォ パン(Info Pane)を起動すると、KORE2の様々な機能に関する情報が常時表示されます。マウスで情報を得たい部分まで移動するとインフォパンは(Info Pane)その機能に関する概要を表示します。インフォ パン(Info Pane)の言語はアプリケーションメニューの言語変更と同様にオプション(Options)ダイアログから変更してください。

3.3 グローバル コントロール (Global controls)

幾つかのKORE2のインターフェイスの機能はグローバル設定としての秩序を保ち、サウンドマトリクス内のKoreSoundsとは無関係に機能します。例としては、スタンドアローンのアプリケーション メニュー、プラグインのグローバル プラグイン メニュー、グローバル ヘッダとそこに配置されているビュー ボタン、トランスポートエリアなどが当てはまります。

以下のセクションではグローバル コントロールを詳細にわたって解説します。



インフォパン(Info Pane)はKORE2のグローバル ヘッダの専用ボタンで表示します。



インフォ パン(Info Pane)の言語はアプリケーションメニューの言語変更と同様にオプション

(Options)ダイアログから変更してください。

3.3.1 スタンドアローン メニュー(Standalone menu)

スタンドアローン メニュー、すなわちKORE2がプラグインとしてホスト ソフトウェア内で起動していない場合は、プラグイン モードでは表示されない追加メニューが存在します。

本マニュアルではPCバージョンをお見せします。マックのメニューとは多少異なりますが同じコマンドを用意しています。

ファイルメニュー(File Menu)

ファイルメニューではパフォーマンス(Performance)とKOREサウンド(KoreSounds)の作成、読み込み、保存機能を備えています。

- ▶ 新規パフォーマンス(New Performance)空のパフォーマンス(Performance)を作成します。
- ▶ パフォーマンスを開く(Open Performance)ダイアログを開き、希望するパフォーマンスファイルを開きます(.kpe)。
- ▶ パフォーマンスの保存(Save Performance)ハードディスクに選択したパフォーマンスを保存します。一度保存したパフォーマンスであれば新しい内容を元のファイルに上書きします。保存したことが無いパフォーマンスの場合はKORE2はダイアログを表示するので、新しいパフォーマンスの保存先とパフォーマンスの名称を指定してください。
- ▶ 別名称でパフォーマンスを保存…(Save Performance As..)でパフォーマンスを新しい名称で保存します。保存先も再指定可能です。
- ▶ パフォーマンスをサウンドとして保存… (Save Performance As Sound)“コンバート(変換,converts)”指定したパフォーマンスをKORE2マルチサウンド(MultiSound)に変換します。この際ブラウザがセーブモードで作動するので、メタ インフォメーション(Meta Infomation)をエディットし、タグで属性分類(Attributes)し、データベースに保存してください。ブラウザでのKoreSoundsの保存についての詳細は3.7章を参照してください。



KOREプラグインモードでは、このメニューのコマンドはプラグインのグローバルプラグインメニュー(Global Plugin Menu)から使用できます。

- ▶ サウンドをロード…(Load Sound..)ファイル システムからシングル KoreSoundを読み込む為のダイアログを表示します。勿論マルチ サウンドにもシングル サウンド読み込みにも対応しています。
- ▶ 最近のPerformance (Recent Performance)で最近使用したファイルを表示します。現在取り組んでいるプロジェクトを探す手間が省けます。
- ▶ オプション…(Options...)でKORE2のメンテナンスページを表示します。オプションではデータベース、プラグイン、KORE2コントローラーの環境設定タブを装備しています。詳しくは3.3.5章を参照してください。
- ▶ 別途のNATIVE INSTRUMENTSセットアップガイド(Setup Guide)を参照し、システムのオーディオとMIDIの設定(Audio and MIDI Setting)を行ってください。
- ▶ 外部 MIDI Sync(External MIDI Sync)が作動している場合は、KORE 2は設定されたMIDI ポートからの外部MIDIクロック情報と同期します。この場合、KORE 2のメインクロックは外部クロックにクロック スレイブとして同期します。この機能を使用してKORE2を他のアプリケーション、もしくはMIDI クロック シグナルを送信している外部ハードウェアに同期させます。
- ▶ 閉じる(Exit)スタンドアローンのKORE2を終了します。

エディット メニュー(Edit Menu)

エディット メニュー(Edit Menu)では役に立つアンドゥ機能を装備しています。キーボードショートカットを活用してください(メニューに表示してあります)。

- ▶ アンドゥ(Undo,やり直し)作業段階を前の段階に戻します。誤ってチャンネルを消去してしまったり、単に別の方法での作業を思いついた時等、このアンドゥ機能を利用して前の状態に戻します。アンドゥの段階に制限はありません。キーボードショートカットはctrl-zです。

- ▶ リドゥー(Redo、元に戻す)作業段階をアンドゥー実行前の状態に戻します。キーボードショートカットはctrl-yです。
- ▶ ファインド ブラウザのクイックサーチ(QuickSearch)フィールドを開きます。キーボードショートカットはctrl-fです。
- ▶ プレリッスン プレリッスンモード(Pre-Listen mode、試聴)を開きます(3.7を参照)。キーボードショートカットはctrl-pです。

ビュー メニュー(View Menu)

スタンドアローンの(View Menu)はグローバルヘッダ(Global Header)のビューボタン(View buttons)と同等の機能です。3.3.3章で詳細を参照してください。ショートカットキーはなるべく覚えるようにしてください。結果、KORE2でより効率のいい作業が可能です。

ヘルプメニュー(Help Menu)

ヘルプメニュー(Help Menu)のエントリーでKORE2のインフォ パンのヘルプ情報の詳細を確認できます。ここではライセンスとバージョン情報に関する内容も備えています。

- ▶ サービスセンターを起動…(Launch ServiceCenter…)します。NATIVE INSTRUMENTSのサービスセンターを起動し、ここでライセンス認証を行います。詳細については別途の資料を参照してください。
- ▶ マニュアルを開く(Open Manual) PDF版のマニュアルをハードディスクから開きます。
- ▶ KORE2 web サイト(Visit KORE 2 on the web)お使いのデフォルトウェブブラウザで、追加情報とKORE2に関する知識が満載のNATIVE INSTRUMENTSのKORE2ウェブサイトを開きます。NATIVE INSTRUMENTSの公式KORE2 ユーザー フォーラム(User Library)でKORE2の最新情報をお知らせします。現在進行しているコミュニティ内で他の

KORE2ユーザーと意見交換可能です。KORE 2ウェブサイトでは無料講座(Tutorials)も提供しており、KORE 2 イベントやKORE 2を使用している著名ミュージシャンの情報も提供します。

- ▶ アバウト…(About..)アバウトスクリーンを開き、使用しているKORE2のインストール タイプとバージョンナンバーを表示します。ここではKORE2の製作に関わった開発者の氏名も参照できます。

3.3.2 グローバル プラグインメニュー(Global Plugin Menu)

KORE2プラグイン(KORE2 Plug-in)がホストにより制御されていることから、スタンドアローンとして機能するためのメニューは装備していません。しかしながらスタンドアローンで利用できるメニュー内のコマンドのうちプラグイン内で適用できるコマンドも存在します。そこでKORE2がプラグインとして起動する場合はグローバル ヘッダ(Global Header)内にグローバル プラグイン メニュー(Global Plugin Menu)を設けました。

プラグインのグローバルプラグインメニューではスタンドアローンモードではファイルメニューとビューメニューにあるコマンドを備えています。

- ▶ 新規パフォーマンス(New Performance)空のパフォーマンスを作成します。
- ▶ パフォーマンスを開く(Open Performance)ダイアログを開き、ファイルから希望するパフォーマンスファイルを開きます(.kpe)。
- ▶ パフォーマンスの保存(Save Performance)ハードディスクに選択したパフォーマンスを保存します。一度保存したパフォーマンスであれば新しい内容を元のファイルに上書きします。保存したことが無いパフォーマンスの場合はKORE2はダイアログを表示するので、新しいパフォーマンスの保存先とパフォーマンスの名称を指定してください。
- ▶ 別名称でパフォーマンスを保存…(Save Performance As...)でパフォーマンスを新しい名称で保存します。保存先も再指定可能です。

- ▶ パフォーマンスをサウンドとして保存…(Save Performance As Sound…)“コンバート(変換)”指定したパフォーマンスをKORE2マルチサウンドに変換します。この際ブラウザがセーブモードで作動するので、メタ インフォメーションをエディットし、タグで属性分類し、データベースに保存してください。ブラウザでのKoreSoundsの保存についての詳細は3.7章を参照してください。
- ▶ オートコンパクトウィンドウ(Auto Compact Window)作動すると、KORE2は自動的にプラグイン ウィンドウの大きさを状況に応じてサイズ変換します。例)グローバルヘッダのブラウザ ボタンでブラウザを開くと、他のインターフェイスを隠すことなくウィンドウの大きさを変更します。 オプションで最大ウィンドウサイズを設定可能です。
- ▶ オプション(Options)コマンドでKORE2の環境設定ウィンドウを開きます。オプションの詳細については3.3.5章を参照してください。

KORE 2 をプラグインとして使用している場合、KORE 2 の複数のオブジェクトが同時に起動している場合があります – ホストアプリケーション上のチャンネル毎にKOREを使用する、等。 こういった場合、それぞれのKORE 2 のグローバルヘッダにそれぞれ番号が表示されます(イラスト1)



オブジェクトナンバー横のエリアをクリックすることによりどのオブジェクトからでもKORE2 コントローラーにアサイン可能です。3.9.1章でKORE2コントローラーの設定に関する詳細を参照してください。

3.3.1 グローバル ヘッダ(Global Header)



最上段に位置するコントロール部はグローバルヘッダ(Global Header)といいます。状況に応じたKORE2インターフェイスの切り替えを可能にし、またパフォーマンス内KoreSoundsとは独立している幾つかのグローバル機能への窓口として機能します。

ここでは以下の機能を備えています:

- ▶ KORE2ロゴ(KORE Logo)です(一番右はNATIVE INSTRUMENTSのロゴです)、クリックによりアバウトスクリーン(About Screen)を開きます。ここでは使用しているKORE2のバージョンナンバーとインストールタイプを表示します。このスクリーンではKORE2の製作に関わった開発者の氏名も参照できます。
- ▶ グローバルコントローラー(Global Controller)スイッチでKORE2のアップパンの表示を切り替えます。キーボードショートカットはF1です。
- ▶ エディット エリア(Edit Area)スイッチでアップパー パン(Upper Pane)のサウンド マトリクス(Sound Matrix)を表示します。サウンドマネージャー(Sound Manager)と入れ替わり表示します。キーボードショートカットはF2です。
- ▶ サウンド マネージャー(Sound Manager)スイッチでアップパー パン(Upper Pane)のサウンド マネージャー(Sound Manager)を起動し、各パフォーマンスのキーボードマッピング、サウンド、コントロールページ(Control Pages)のオートメーションを管理します。サウンド マネージャーはサウンドマトリクス(Sound Matrix)と入れ替わり表示します。キーボードショートカットはF3です。
- ▶ ブラウザ(Browser)スイッチでKORE2インターフェイスのロウアー パン(Lower Pane)にあるブラウザを開きます。 ブラウザはKORE2内の各サウンド、エフェ



ブラウザ使用時にはサウンドマネージャーを完全に隠し、サウンド マトリクスを縮小化してブラウザを更に見やすくすることが可能です。

クト、パフォーマンス、MIDIファイル、プラグインのライブラリとして機能します。ショートカットキーはF3です。

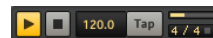
- ▶ インフォ パン(Info Pane)ボタンでインターフェイスの最下部にあるインフォ パン(Info Pane)を開きます。KORE2内でマウスを使用し、情報を得たい部分まで移動するとインフォパンは(Info Pane)その機能に関する概要を表示します。キーボードショートカットはF8です。

実際の使用を重ねることに、ビューボタン(View buttons)が重宝する機能であることが次第に明らかになることでしょう。ホスト内でKORE2を起動した場合に制限された表示スペースの中で、必要なコンポーネントを簡潔に設定できることから、常に完璧な環境下での作業を実現します。

アッパーパン(Upper Pane)ではコンテキストセンシティビティ(作業内容の関係性に従属、表示する機能)を採用しています。この機能によりブラウザが表示されていない場合は常時サウンドマネージャーもしくはエディットエリアが表示されます。ブラウザを表示する場合は個々のビューボタンのクリックによりエディットエリア、もしくはサウンドマネージャーそれぞれを隠すことができます。この機能はブラウザによるデータベースの閲覧に有用です。

トランスポート エリア(Transport Area)

グローバルコントロールではトランスポート エリア(Transport Area)機能も装備しています。 外部MIDI クロック(external MIDI Clock)による同期が機能していない場合(スタンドアローンのファイルメニューを参照)、もしくはホスト内でプラグインとして作動している場合、KORE 2は独自のクロック情報を生成し、KoreSoundsの同期、シーケンサーのコントロール、アルペジエータ及び、テンポと関わりのあるパラメーターへとクロック情報を伝達します。



クロックはテンポをコントロールするだけでなく、曲の拍子と、小節内の現在位置を把握する能力を備えており、この機能は様々な小節数によるシーケンスを抱えるステップシーケンサーをスムーズに活用するために有効です。

プラグインとして作動している場合、クロックに関わる事柄はホストシーケンサーのクロックによりコントロールされます。プラグインがトランスポートエリア(Transport Area)を備えていないのはその為です。

トランスポートエリア(Transport Area)では以下の機能を備えています。

- ▶ ストップ(Stop,四角ボタン)でクロックを停止し、小節の頭に戻ります。KORE 2 コントローラーのストップボタンも同じ役割を果たします。ショートカットキーはCtrl-スペースキーです(Mac:マックではコマンド+スペースキーです)。
- ▶ プレイ (Play矢印ボタン)でKORE2のタイミングクロックを開始します。この機能はチャンネル インサート(Channel Inserts)に設置された全てのMIDIプラグイン(MIDI-plugins)のマスターコントロールとしても機能します。このボタンはトグル機能を備え最初のクリックでスタート、次のクリックで停止します。再度クリックすると停止した小節から再スタートします。 KORE2コントローラー上でもこのボタン(Play Hardware button)は同じ役割を果たします。キーボードのショートカットキーはスペースキーです。
- ▶ テンポエディット(Tempo Edit)上で一分間に刻まれるビートの数(BPM)を表示します。この数値をクリックしマウスで値を変更、もしくはダブルクリックで新しい数値を打ち込みます。
- ▶ タップ(Tap)機能は簡易BPM打ち込み機能で、このボタンを任意のテンポにあわせてクリックすることにより、新しいテンポ入力が可能です。KORE 2 任意のテンポで入力されたクリックの平均値を検出し、そのテンポを表示します。KORE2のほかのボタンと同様、タップボタンもユーザーページ(User Page)にアサイン可能です。

- ▶ メジャー エディット(Measure Edit)はKORE 2クロックの現在の拍子を表示します。数値の上でクリックしたままマウスを上下にドラッグし、拍子を変更します。メジャーエディットは(Measure Edit)バー ディスプレイ(Bar display)と同調し拍子の1拍単位の現在位置を表示します。メジャーエディットの真横にバーインディケーター(Beat Indicator)が備わっており、1拍単位で点滅表示します。

MIDIプレーヤーを使用する場合(3.8.34章を参照)、クロックはMIDIファイルを再生するプレーヤーの為にクロックを起動する必要があります。ステップシーケンサー、またはアルペジエーター(Arpeggiator)はノートイベントによって発音するのでこの機能は関係ありません。

アクティビティー エリア

アクティビティーエリア(Activity Area)では幾つかの情報表示機能と二つのボタンを備えています:

- ▶ バリュー ディスプレイでは現在作業しているパラメーターの各名称と設定値を、マウスでの操作、KORE2コントローラーからの操作に関わらず、常時表示します。
- ▶ CPU ユースエージ ディスプレイではKORE2のCPU使用状況を常時表示します。
- ▶ MIDI アクティビティー LED受信しているMIDIチャンネルメッセージを表示します。(この場合のチャンネルメッセージはシングルMIDIチャンネルとしての全てのMIDI メッセージを意味し、システム エクスクルーシブ メッセージやクロックメッセージ等はこの表示機能の対象外とします。).
- ▶ MIDIパニックボタン(感嘆詞、!)は全てのプラグインに“all notes off”(全てのノートをオフ)メッセージを送り、MIDIの“スタック”現象やその他の現象に対応します。更にKORE 2のオーディオエンジンをリセットする機能も装備しています。



ノートの乱調やMIDIデータによるKoreSoundの“overloaded”(オーバーロード)に対処します。キーボードショートカットキーは数字パッドの0です。

3.3.4 グローバル コントローラー



グローバルコントローラー(Global Controller)はKRE2内のコントローラーページ(Controller Page)システムの統括インターフェイスです。本マニュアルでKoreSoundsのコントロールについて参照してください(3.5章)。またグローバルコントローラーはページ表示とパラメーター設定値における、KORE2コントローラーの現在の設定状況を表示する機能としても成り立っています。

グローバルヘッダ(Global Header)上にある専用ボタンでグローバルコントローラー(Global Controller)の表示をオン、オフ切り替えます(3.2.1章を参照)。このボタンは常にアッパーパン(Upper Pane)の最上部に表示されています。

ロックボタンを使用していない場合、グローバルコントローラーはコンテキスト センシティブ(意訳:関係性従属機能)です。この機能によりKORE2のコントロールをつかさどるコンポーネントに焦点を当てることが可能です。サウンドもしくは、プラグインを含むチャンネルインサートをマウスでクリックしてそれぞれの詳細のエディットをします。

- ▶ ユーザー ページボタンが有効な場合、表示する内容はパフォーマンスのユーザーページ、もしくはサウンドマトリクス(Sound Matrix)内で現在作業しているシングル サウンドまたはマルチ サウンドのユーザーページを表示します。
- ▶ サウンドマトリクス(Sound Matrix)でマルチサウンド(MultiSound)を選択した場合、グローバル コントローラー(Global Controller)のチャンネル ページ



KORE コントローラー(Kore Controller)を介し、KOREコンポーネントでの作業も可能です。

(Channel Page)ボタンを使用してマルチサウンドのチャンネルページを表示可能です。

- ▶ チャンネルに対しても同様の操作が可能です(任意のチャンネル ヘッダ、Channel Header、をクリックして選択してください)。
- ▶ サウンドマトリクス(Sound Matrix)でシングルサウンド(Single Sound)を選択している場合は、チャンネル ページボタンに変わり、プラグイン ページボタンで、シングルサウンド(Single Sound)のプラグインページ(Plugin Pages)にアクセスします。

言い方を変えるとこうなります:ロック ボタンを使用していない場合、グローバル コントローラーはパフォーマンスのコントロール ページと、選択しているマルチ サウンド、シングル サウンドへのアクセスを常時装備しています(これらはインストゥルメント、オーディオ エフェクト、MIDI エフェクトを含みます)。

任意にロック ボタンを起動して、作業したい項目をコントローラー上に常時表示させます。この機能の設定状況は、機能を使用しているサウンド マトリクス(Sound Matrix)上のロック アイコン(Lock Icon)で表示されます。ロックボタンを使用中でもKORE 2 コントローラーから全てのページを操作可能です。

コントロールページの作成、管理等に関する設定詳細については後述(3.5章を参照)しています。その章ではディスプレイ(Display)、アサイン(Assign)、エディットタブ(Edit tabs)、サウンドバリエーション(Sound Variations)について解説しています。

3.3.5 オプション

ジェネラル オプション

ジェネラル オプション タブ(General Options tab)にはReload last Performance at startup(リロード ラスト パフォーマンス アット スタートアップ)というエントリーがあります。この機能でKORE2起動設定を変更します。この項目にチェックすると、前回使用したときのパフォーマンス内容を自動的に立ち上げます。このオプションをオフにするとKORE2は空のパフォーマンスを立ち上げます。

KORE2のインフォパンは様々な言語に対応しています。Language(言語)メニューより言語設定の変更をしてください。オートマティックに設定すると、使用しているオペレーティングシステムの言語に対応します。この機能を有効にするには設定後にKORE2を再起動する必要があります。

KORE 2をプラグインとして使用している場合、もう一つのオプションが表示されます:マキシマム プラグイン ハイト(Maximum Plugin Height)オプションでオートコンパクト モード(Auto Compact Mode)が、プラグインのウインドウ内でのサイズをどの程度変更するか設定します。この値を設定してKORE2ウインドウが使用しているスクリーンよりも大きくなることを防ぎます。オートコンパクトモード(Auto Compact Mode)の設定に関しては3.3.2章を参照してください。OKをクリックして行った変更を確認し、オプションウインドウを閉じます。

データベース オプション

データベース メンテナンス コマンドでKoreSound データ ベースの内容を管理、またはKORE2への追加内容を適応させます。

KORE 2で生成した内容はNATIVE INSTRUMENTSのサブフォルダー、シェアード コンテンツフォルダーに保存されます。これはStandard User Path(スタンダード ユーザー パス)というファイルシステム内に設置されています。通常この設置位置を変更する必要はありません。万が一、お使いのファイルシステムが別の設置位置を要求した場合は、セットボタンをクリックして位置を変更してください。このボタンのクリックで、ファイルシステムの別フォルダーを設定する為のダイアログウインドウが表示されます。この作業結果が、以前のファイル設定位置からファイルが移動するのではなく、KORE2がファイルを検索する場所を変更するのみということに注意してください。

KORE 2は各パフォーマンス、サウンド、MIDIファイルのファイル内容にあわせて、それぞれ専用フォルダーに自動的に選別します。これらはサブ フォルダーとしてスタンダードユーザーパス内に設置してあります。

コンテンツ タイプタブでパス リストから任意のファイルを選択します。パフォーマンス(Performances)、サウンド(Sounds)、MIDI ファイル(MIDI files)より選択可能

です。ユーザー サウンド フォルダーフィールドでファイルを確認してください。3種のタブをクリックし、KORE2用ファイルの設置場所の参考にしてください。

お使いのファイルシステムからKORE2にて管理するフォルダーを追加することも可能です。フォルダーを追加し、リスキャン(下記参照)を実行するとフォルダーは自動的にデータベースに追加されます。これらのフォルダーはAdditional Folders(アディショナル フォルダー)で表示されます。

Add(アド)のクリックにより、お使いのファイルシステムのフォルダーを管理するダイアログを表示し、管理したいフォルダーを追加します。

Delete(デリート)で選択したエントリーをリストから削除します。

スタンダード ユーザーパス(Standard User Path)の下にある二つのボタンでデータベースのメンテナンスを実行します:

- ▶ Scan User Folders(スキャン ユーザー ホルダー)で新しいKoreSoundsを検知、データ ベースに適応させます。ユーザーサウンドフォルダー(User Sounds Folders)にKoreSoundsを移動した場合にこの機能を使用します。
- ▶ Full Scan(フル スキャン)使用しているシステム内のKoreSounds全てを再読み込みしデータベースを再構築します。この作業では全てのファクトリー コンテンツも再読み込みます。この機能は新しくNATIVE INSTRUMENTSの製品をインストールした場合に使用してください。
- ▶ Hide unavailable Sounds(無効なサウンドを隠す)オプションを有効にすると、消去済みのプラグインを使用しているサウンドは表示されなくなります。オプションがチェックされていない場合は利用できないサウンド灰色表示されそのサウンドを開くことはできません。 詳細については3.1.2章を参照してください("Important Concepts""重要なコンセプト")KoreSoundsとプラグインの相互関係について解説してあります。

OKをクリックして行った変更を確認し、オプションウィンドウを閉じます。



シングル ユーザー サウンド
フォルダーの(User Sound
Folders)リスキャンはブラウザのパス
(Path)ビューからも可能です。詳細は
3.7章で確認してください。

プラグイン オプション(Plug-ins Options)

プラグインセクションではVSTと/または AUプラグインを扱うための幾つかのオプションを備えています。この表示スクリーンはPCとマックでは異なります、その理由としてはマックがオーディオユニットプラグインを使用するため、ファイルの配置位置が異なるためです。PCでの外観はこのままです:

- ▶ Enable plugin scan at startup(起動時にプラグインをスキャンする)を有効にすると、KORE2はプラグインフォルダー内容を毎回スキャンし追加項目の有無を確認します。
- ▶ Update plug-insも同じ機能ですがKORE 2は手動で起動しなければいけません。この機能は新しくプラグインをインストールし、KORE2にその製品を認識させたい場合に使用してください。
- ▶ Rescan plug-insでプラグインフォルダーを完全に再読み込みします。プラグインの内容を大幅に変更した場合にこの機能を使用してください。

- ▶ パスフィールドでは使用しているシステムのVSTプラグインを含んだパス(文字列)を表示します。 セット(Set)ボタンをクリックしてファイルダイアログウィンドウを開きます。 このダイアログでは任意の指定したい新規プラグインフォルダーまでフォルダー間を移動可能です。 勿論、パス ディレクトリをパス フィールドに直接入力可能です。 ディレクトリ例) C:/Steinberg/VSTPlugs (PC)

マックでのプラグイン オプションの外観は多少異なります。 以下はマックでのオプション内容です:

- ▶ Enable plugin scan at startup(起動時にプラグインをスキャンする)を有効にすると、KORE2はプラグインフォルダー内容を毎回スキャンし追加項目の有無を確認します。
- ▶ Validate Plug-insで、スキャン中にプラグインが正常に機能しているか動作確認します。
- ▶ Ignore built-in AudioUnitsの欄をチェックするとApple Mac OS X インストール時に付属しているプラグインを削除します。
- ▶ Ignore System VSTs(システム VST を無視)コマンドはAUプラグインのみを使用したい場合に適用します。 AUを使用したKoreSoundsをPCで使用することはできません。
- ▶ Ignore System Aus(システムAuを無視)で上の機能とは反対の条件で設定します。 :全てのAU-プラグインは無視されます。 この機能は同時に本製品が完全にクロスプラットフォームとしての互換性を備えていることを証明します (例PC,マック間)。

Rescan(リスキャン)とUpdate(アップデート)ボタンはPCのオプションの項目で解説した内容と同様です。

ハードウェア オプション

ハードウェア オプションスクリーンはKORE2のコントローラーのオプションメニューの設定値を表示します。

- ▶ タッチ センシティブィティで8個のタッチセンシティブィティノブの感度を調節します。0に設定した場合、この機能は無効です。
- ▶ スムージングにより、ノブの動きから生成されたデータを(数学的見地から)滑らかに調整します。
- ▶ コントラストで異なる場所の明るさに合わせて、ディスプレイのコントラストを調節します。
- ▶ バックライトでディスプレイの明るさを調整します。
- ▶ リフレッシュ レートでLEDとディスプレイの内容をアップデートする頻度を設定します。
- ▶ インバート ディスプレイでディスプレイを赤地の黒文字表示もしくは黒地の赤文字表示どちらかに切り替えます。
- ▶ LED ブライテネス ローノブの周りのLEDリングの明るさをノブがオフ、またはノブが動かされていない状態にします。アサインされていない、もしくは機能していないノブのLEDは点灯しません。
- ▶ LEDブライテネス ハイはノブのオンと、ノブが動かされた場合の状態に対応する、ノブのリングLEDの明るさのコントロール機能です。
- ▶ ペダル リキャリプレートコマンドは接続されたペダルの調整機能です(下記参照)。

キャリブレーション、ペダル

接続されたペダルが誤動作等うまく作動しない場合はハードウェア オプションでリキャリプレート(再検査)コマンドを使用してください。

リキャリブレートボタンを押し、使用しているペダルを一、二回可動範囲全体を完全になぞるように動かします。この動作によりKORE 2は自動的にペダルのインプット情報を確認し、ペダルは再度正常に機能するようになります。

3.4 エディットエリア:シグナル ルーティング



3基のミキサーを使用したKoreSound例です。

KORE 2のエディットエリアでサウンドを組み合わせ、ミックスし、出力経路を設定します。オーディオとMIDI シグナルを扱う階層構造の階層式ミキサーと捉えることができます。

ここではKORE2パフォーマンスのブロックを表示するチャンネルインサート (スロット)の名称リスト欄を備えています。これらのチャンネルインサート(Channel Inserts)はサウンドマトリクスで構成します。

パフォーマンスをコアサウンド(KoreSound)に変換(ファイルコマンドから、サウンドとしてパフォーマンスを保存…コマンドを使用)できる性質からわかるように、パフォーマンスは技術的な定義上存在するコンセプトです。それぞれのチャンネルインサートで、階層構造を用いた幾つかのミキサーを内包するマルチサウンド(MultiSound)を更に追加可能です。

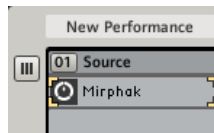
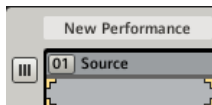
パフォーマンス(Performances)とマルチサウンド(MultiSounds)の相違点は、パフォーマンスが追加情報を備えている点です(例KORE2のグローバル クロック テンポの直接出、入力及び保存)。

3.4.1 エディットエリア(Edit Area) の外観と構成(Components)

チャンネルとチャンネル インサート(Channel Inserts)

エディット エリア(Edit Area)の各レベルはチャンネル列で構成されています。

マスターチャンネルはデフォルトで常時サウンドマトリクス(Sound Matrix)の右端に設置されています。マスターチャンネル(Master Channel)はミキサー内のシグナル全部を統括するグループ チャンネルです。マスターチャンネルを必要としない場合、このチャンネルを他のチャンネルタイプと置き換えることも可能ですが、この場合このチャンネルのマスターチャンネルとしての機能は失われます。チャンネルタイプとシグナル フローに関しては次の章を参照してください。



チャンネルの設定

新規サウンドを作成するとサウンドマトリクス(Sound Matrix)はチャンネルインサート(Channel Inserts)を一段表示。この動作をすることにより一段下に新しいインサート用の段が表示されます。コンピューターの許容量に対応した数のインサートを追加可能です。

チャンネルヘッダ(Channel Header)でインサートしたチャンネルの種類を表示し、チャンネルインサート(Channel Inserts)は追加したコンポーネントの名称を表示します。コンポーネントの種類は各種アイコンでも表示されます。

サウンド マトリクス(Sound Matrix)が以下のシンボルを表示した場合、KORE2はこのプラグインの読み込み、または発見に失敗したことを意味します。

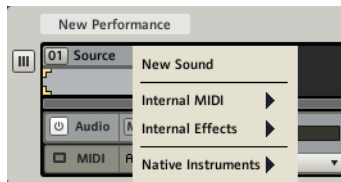
使用しているシステムからプラグインが移動していないか確認し、それでも表示しない場合は支障のあるプラグインを再インストールしてください。



01 Source	02 Group	03 Group	04 Input
Aluminium	FX Modulation Delay	FX Space Reverb	Moving Metal B.
FX Graphic EQ	FX Freq Shifter	Two Hard Ways	FX Filterbank

サウンドマトリクス(Sound Matrix)の4種のチャンネル

各チャンネルはチャンネル インサート(Channel Inserts)用の格納列を装備し、そこにシングルサウンド(SingleSounds)、マルチサウンド(MultiSounds)、各VST/AU-プラグイン(AUはマック専用プラグインです)、MIDIプラグインを配置します。



これは空のチャンネルインサート(Channel Insert)のコンテキストメニュー(項目設定メニュー)です。

空のチャンネル インサート(Channel Inserts)にはブラウザーからドラッグ アンド ドロップ、ブラウザーの検索結果を右クリック、もしくはお使いのファイル システムより追加項目を選択してチャンネル設置可能です(ブラウザについては3.7章を参照してください)。空のチャンネルインサート(Channel Insert)のコンテキストメニューでは3項目を表示します:

- ▶ 新規サウンドでサウンドマトリクスを備えた空のKoreSoundを作成します。
- ▶ 次のセクションではKORE 2の各内蔵MIDIモジュールとオーディオエフェクトすなわち、インターナル モジュールを装備しています。
- ▶ 最後のセクションではVSTとAUプラグインを製作者の名称リストで表示します。ここをクリックしてプラグインメニューを表示するサブフォルダーを表示します。



項目追加されたチャンネルインサート(Channel Inserts)は更なるコンテキストメニュー(項目設定メニュー)を表示します。

チャンネル インサート(Channel Insert)で既に項目が追加されている場合、コンテキストメニュー(項目設定メニュー)の内容は異なります:

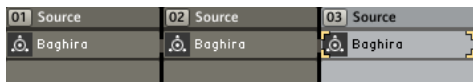
- ▶ 置き換えでチャンネルインサート(Channel Insert)にある内容をコンテキストメニューから新規選択したモジュール、またはプラグインと交換します。
- ▶ エディットをシングル サウンド(SingleSounds)に対して使用するとサウンド マトリクス(Sound Matrix)の下に各サウンドのサウンド ヘッダ(Sound Header)を開きます。
- ▶ マルチサウンド(MultiSounds)の場合Editを使用するとマルチサウンドのチャンネルを表示する為に機能し、サウンドマトリクス(Sound Matrix)の別階層を表示します。
- ▶ 保存 でブラウザのセーブページを表示、属性の設定を行い、サウンドをユーザーサウンドバスに保存します。

- ▶ 削除でチャンネルインサートから任意のモジュール、またはプラグインを削除します。
- ▶ バイパスでシグナルの経路から任意のチャンネルを一旦取り去ります。この機能をサウンドバイパスと呼び、以下で解説するチャンネルバイパス(Channel Bypass)とは対照的です。
- ▶ プラグイン ウィンドウを開くコマンドで各コンポーネントのインターフェイスを開きます。チャンネルのダブルクリックでも同様の動作が可能です。マルチサウンドが多数のプラグインを含む構成上、この機能を装備していません。
- ▶ インポート プラグイン プリセットでインポートされたKoreSoundsの保存先プリセット フォルダーを指定するシステム ファイル ダイアログを開きます。そしてKORE 2は選択したプラグインのプリセット全てを読み込み、保存します。この一括操作の後、全ての新しいKoreSoundsが選択され同時にエディットモードを開くので、全てのサウンドの属性をアサインします。アサインが終わったら、Doneをクリックします。デフォルトで KORE 2はフォルダーの設定先としてユーザー サウンド(User Sounds)パスを表示します。任意で保存フォルダーは変更可能です。
- ▶ エクストラ アウトプットを追加 はプラグインが複数のステレオアウトプットを装備している場合に有効です。使用しているプラグインの説明書を参照してプラグインのアウトプットの設定方法を確認してください。使用しているプラグインの各アウトプットで、近接したチャンネルのチャンネルインサート(Channel Insert)をリンク可能です(イラスト参照)。同一のプラグインに全てのインサートがリンクしますが、同時に各ステレオ アウトプットをそれぞれ調節可能です。チャンネル インサート(Channel Insert)の項目設定メニューから追加したアウトプットは削除可能です。



VST/ AU プラグインによって、KORE 2のインポート機

能に対応していない場合があることをご了承ください。プラグインがホストによるプリセット読み込みに対応していない場合は、プリセットを自動的に読み込むことはできません。また、プラグインがプリセットを異なるバンクに格納する場合は、インポートを実行する際にそれぞれ別のバンクに切り替えてインポートする必要があります。



チャンネル インサート(Channel Inserts)はサウンド マトリクス(Sound Matrix)で移動可能です。マウスでドラッグしサウンド マトリクス(Sound Matrix)上の別のチャンネル インサート(Channel Insert)に移動可能です。

- ▶ チャンネル インサート上のコンポーネントを直接移動して移動したい位置にあるコンポーネントとの置き換えが可能です。移動先のインサートは黄色表示されます。
- ▶ コンポーネントを移動してコンポーネント同士の間にインサートすることも可能です。移動先のコンポーネントもしくはコンポーネント同士の境界線は黄色表示されます。

同様にチャンネル位置を交換することも可能です。チャンネル ヘッダ(Channel Header)を移動しサウンド マトリクス(Sound Matrix)の任意の移動先に設置します。移動先は黄色表示されます。

チャンネルの名称を変更するにはチャンネルヘッダ(Channel Header)をダブルクリックしてお使いのキーボードで新規名称を入力してください。チャンネル ヘッダに表示されるチャンネル ナンバーはオーディオ タブ(Audio Tab)のチャンネル オン、オフ スイッチで表示する番号と同等です。この番号をクリックしてチャンネル全体をバイパスします。バイパスされたチャンネルはヘッダ上で黄色のX表示されます。

チャンネル ビュー

サウンド マトリクス(Sound Matrix)には2種類の表示方法を備えています。表示の切り替えは、チャンネルインサート(Channel Inserts)の一番左に位置するミキサービューボタンで行います。



チャンネル ビューでチャンネル インサートと各オーディオ タブ、MIDIタブを表示します。



ミキサービュー(Mixer View)でチャンネル インサート(Channel Inserts)、パンノブ、チャンネル ソロ、チャンネル ミュートボタン、アウトプット レベルメーター、オプション インプット、Auxアウトプット セクションを表示します。



ミキサー ビュー(Mixer View)ボタンの下にある、インプット ボタンをクリックしてミキサー ビューのインプットセクションを表示します。同様にアウトプット セクションにあるAUXアウトプット ボタンを使用します。

チャンネル インサート(Channel Insert)項目の表示

コンポーネントが設置されているチャンネルインサート(Channel Insert)のクリックもしくはダブルクリックで表示内容が異なります。

- ▶ シングルサウンドではクリックでサウンドのインターフェイスを表示します。シングルサウンドの内容によりませんが、ダブルクリックでVST/AUプラグインのインターフェイスを表示、または内部KORE 2モジュールのインターフェイスをエディット エリア(Edit Area)で表示します。
- ▶ マルチサウンドではクリックでマルチサウンドを開く、または閉じます。ダブルクリックでマルチサウンド内容を表示します。

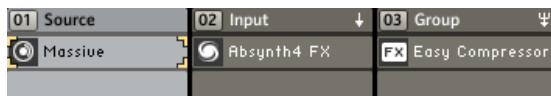
サイドバーにある最小化ボタンを押して任意にコンポーネントを閉じることが可能です。



3.4.2 チャンネル タイプとシグナル ルーティング

シグナル – この場合オーディオシグナル、またはMIDIシグナル – は通常サウンドマトリクス内の信号経路をシグナル構造順に通過、およびチャンネルインサートの信号経路をシグナル構造順に通過し、マトリクス内の経路全てを通過します。Auxセンドの使用により、オーディオシグナルはサウンドマトリクス段階にあるサウンドの信号経路を水平方向に橋渡しすることが可能です。

チャンネル タイプ

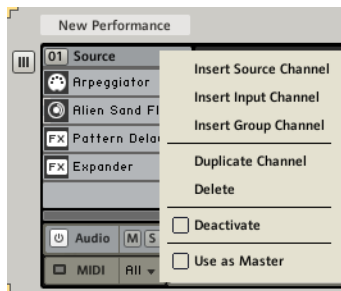


KORE 2 チャンネルは柔軟に機能します。チャンネルタイプという設定機能の枠を超え、チャンネルの異なるインプットソースに対応するために、チャンネルタイプはいつでも変更可能です。オーディオタブ(Audio Tab)のインプットソースメニュー(Input Source menu)より選択してください(次項目を参照)。

3種類のチャンネルタイプが選択可能です:

- ▶ ソースチャンネルシグナル入力機能がないサウンドです。(ソースメニューではNone、"なし"と表示)。
- ▶ インプット チャンネルは外部ハードウェアからの音源入力、または上部階層のサウンドマトリクス(Sound Matrix)からの音源入力チャンネルです(Input 1,2,3, またはSound Inputとソースメニューで表示)。
- ▶ グループチャンネルで同じ階層に位置するサウンドマトリクスのチャンネルアウトプットを取りまとめます(ソースメニューではGroup Busと表示)。

チャンネルヘッダではインプットチャンネルとグループチャンネルの専用シンボルが表示されます(上記イラストを参照)。



コンテキストメニューにあるコマンド、インサートチャンネルの使用によりどのタイプのチャンネルも使用可能です。また全ての設定情報を含むチャンネルの複製も可能で、更に、サウンドマトリクス(Sound Matrix)からのチャンネルの削除も可能です。

エントリーの無効化はチャンネルナンバーをクリックしたときと同様にチャンネルをシグナル経路から一旦取り外し(バイパス)、CPU使用量を抑える場合にも効果的です。チャンネルのバイパス設定はKORE2コントローラーへのマッピング、自動化が可能です。この機能によりKORE2のCPU使用量が管理可能です。

マスターとして使用の解説:

マスターチャンネルでは特殊な機能を備えています。基本的にはグループチャンネル(Group Channel)と同じですが多少異なる性質を備えています。

各サウンドマトリクス(Sound Matrix)では通常一つのマスターチャンネル(Master Channel)を装備しています。デフォルトでは新規サウンドが作成されると常時一番出力先に近い位置にマスターチャンネルが設置されます。ここでは、この設定をチャンネルメニューから変更可能です。任意のチャンネルをマスターに変更したい場合は、チャンネルヘッダをクリックしてマスターとして使用(Use as Master)を選



チャンネルミュート機能についてはこのセクションで後

述します。



択します。マスターチャンネルは各サウンドマトリクスで追加されたチャンネルのデフォルト信号経路先として機能し、サウンドマトリクスエリアが多数のチャンネルで埋め尽くされている場合でも、他のチャンネルはマスターの下に隠れ、それらのチャンネルを表示するには画面をスクロールしなくては い け ませんが、マスターチャンネルは常時表示されます。

この二つのタブ(Tabs)を使用してオーディオとMIDIルーティングに関するパラメーターにアクセスします。表示されるタブは常時現在使用しているチャンネルに従属しています。それぞれのタブはMIDIタブ(MIDI Tab)とオーディオタブ(Audio Tab)をそれぞれクリックすることにより任意のタブに切り替えてください。

オーディオ タブ



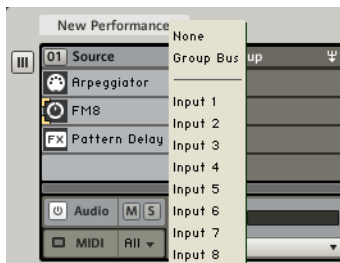
サウンド マトリクスの各オーディオ、MIDIタブ

オーディオ タブ(Audio Tab)最初の機能は チャンネルのオン/オフスイッチです。この機能を使用してチャンネルを有効/無効にします。この機能によりCPU使用量の節約が可能です。

ソロボタンでチャンネルのソロモードを設定します。この機能によりソロ設定した音だけが発音し、他のチャンネルはミュートの状態になります。

ミュートボタンでチャンネルを無音化します。ミュート状態にあってもそのチャンネルはミュートしていない状態と同様のCPUを消費することをご了承ください。

右側には受信シグナルの音量を調整するインプットゲインノブを装備しています。音量数値は-40 dB から 40 dBでサウンドのクリッピングを防ぐのに有効です。インプットレベルメーターでは 現在の入力シグナル音量を表示します。下にあるメニューからインプット ソース の選択が可能です。



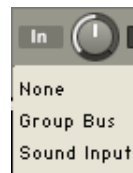
ソースチャンネルのインプットソースメニュー

サウンドマトリクス上にチャンネルを配置する場合は、None でインプット無し、グループバスで任意のグループチャンネルをインプット、またはインプットを使用して外部ハードウェアをインプットします(numbered inputs、インプットの番号表示)。チャンネルが下層段階のサウンド マトリクス(Sound Matrix)に含まれる場合、インプットメニューの表示方法が多少異なります。最初の二つのメニューは上層段階の表示と同様です。しかしながら、ハードウェアインプットへのアクセスはできません。代わりに、上層段階から送信されるシグナルを受け入れるサウンド インプットを選択します。インプットメニューからサウンド インプットを選択しない限り、チャンネルは上層段階にあるサウンド マトリクスからのオーディオを受け入れることはできません。

オーディオタブ(Audio Tab)の次の項目はアウトプットセクションです。

アウトプット デスティネーションメニューでこのチャンネルのオーディオシグナルの送り先を設定します。最上層段階のサウンドマトリクスでは以下の選択肢から設定可能です:

- ▶ Noneはアウトプットの無効化を意味します。



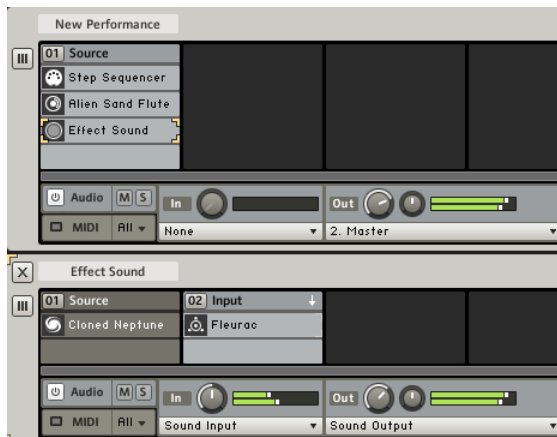
これはマトリクスの下層段階にあるチャンネルのインプット メニューです



これはミキサーのアウトプットセクションです。

- ▶ マスターで個々のサウンドマトリクスをの信号をマスターチャンネルに送ります。エントリーに表示される各番号はサウンドマトリクスをのチャンネル番号と同等です。
- ▶ オーディオハードウェアのアウトプットの番号表示です。(numbered outputs)

サウンドマトリクス(Sound Matrix)の下段にあるチャンネルで、アウトプットメニューで表示しないオーディオハードウェアの出力先を設定します。ここでサウンドアウトプット(Sound Output)メニューを使用し個々のサウンドマトリクス(Sound Matrix)に出力します。



最上階層部で外部インプットを入力し、入力情報は下層段階の二つのチャンネルにルーティングされます。

外部インプットを下の階層にルーティングしたい場合は、使用しているハードウェアからオーディオシグナルを最上階層部と接続し、下の階層のミキサーへと経由させなければいけません。

基本的なオーディオシグナル経路は以下の様になっています:

- ▶ シグナルはサウンドマトリクスの階層を踏まえて経由します。有効な入力信号がある場合、各下階層部は階層内に設置された親ミキサーからの入力を受けます。
- ▶ 各ミキサー出力はシグナル経路を経て生成された後、最上階層のミキサーへと戻ります。各階層を統括するマスターチャンネル設定する事は可能で、このミキサーにより階層を水平方向でコントロール可能です(AUX等)。
- ▶ ミキサーのAuxセンドを使用し、同じ階層間のミキサーにシグナルを送ります。
- ▶ 外部オーディオインプットは最上階層から受信されます。この原則はミキサー構造内でもその原則を守り、オーディオインプットを通過することが可能なチャンネルインサート設定をする必要があります。(チャンネルインサート内にインプットを持たないサウンドを設置するとそのサウンドが外部インプットを妨げることになります)
- ▶ MIDI シグナルはオーディオ信号と共に、上部階層から下層階層のチャンネルインサートへと経由します。

Auxシステム

KORE 2 は同じ階層のサウンドマトリクスにあるチャンネル間を経由する、オーディオシグナル用の柔軟なAUXセンドシステムを装備しています。AUXセンドはチャンネルのアウトプットセクションの右側に配置されています。デフォルトではサウンドマトリクス内の各チャンネルごとにシグナルを任意のチャンネルに送る6基のAUXを装備しています。この機能はそれだけではありません。6基のAUXルーティ

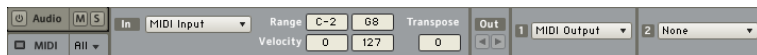
ング設定が完了すると、KORE2は自動的にAUXを追加するので、ルーティングの可能性に制限はありません。

Auxスクロールはセンドコントロール部の左側にある矢印で、Auxを6個以上使用している場合のAux間の移動に有効です。

シグナルルーティングの理論は以下の通りです:

- ▶ 各チャンネルがセンド機能一式を備えています。
- ▶ 全てのチャンネルは、Group Busでインプットソースを選択してAuxセンドを経由し、オーディオシグナルを受信可能です。
- ▶ オグジュアリーデスティネーション(Auxiliary Destination)メニューを使用し、グループ デスティネーションを選択します。ここで表示されるグループバス エントリーの前に有効なグループチャンネル(Group Channels)のチャンネル ナンバーが表示されます。
- ▶ 個々のサウンドマトリクスがその他のチャンネルを備えていない場合、もしくはインプットとしてのバス機能を備えたチャンネルがない場合は、ルーティングオプションはサウンドマトリクス(Sound Matrix)の上の階層へのアウトプットのみとなります。
- ▶ 同じ階層にインプットとして機能するグループバスを供えたチャンネルがある場合、そのチャンネルをメニューで選択し、新しいルーティングを構築します。
- ▶ メニューのRemoveを選択してAuxアウトプットアサインを削除します。この動作により、全てのAuxセンド項目が1つ左に移動します。

MIDIタブ



サウンドマトリクスのMIDIタブです

MIDI タブはKORE2のサウンドマトリクス上の、MIDIシグナル受信とMIDIシグナルルーティングに関する機能を備えています。各チャンネルでMIDIタブを装備し、現在作業しているチャンネルのMIDIタブが表示されます。各オーディオ タブとMIDI タブは入れ替わりで表示されます。"MIDI"と書かれたボタンをクリックしてMIDIタブを表示、設定してください。

このタブの一番左部分にはMIDI Activity LEDがあり、ここでMIDI入力データを表示します。その右はMIDI チャンネル セレクトでMIDIチャンネルを選択し、サウンドマトリクスのどのチャンネルがMIDI情報を受信するか設定します。MIDI チャンネルの1 から 16 までの個々のチャンネルを選択、またはAllでMIDI をオムニ(omni)モードにします。

全てのチャンネルは固有のMIDIフィルターを備え、ノート情報、ベロシティーレンジをチャンネルごとに限定可能です。マウスでクリックして上下にドラッグし、各最低、高ノートとベロシティー情報の各設定値を調節してください。ここで設定した各数値内の値は適用され、それ以外は無効なMIDI情報となります。ここで設定した数値はサウンドマネージャーのチャンネル マッピング タブで表示されます(3.6.4章参照)。

ピッチ トランスポーズ(Pitch Transpose)を使用して入力ノート情報のピッチを半音単位で設定可能です。

MIDI ルーティング(MIDI routing)

通常MIDIシグナルはKORE2のサウンドマトリクスを垂直に経由しますが、このルーティング経路を同じ階層で水平方向に経由させることも可能です。MIDI フィルター(MIDIFilter)の右にある、MIDIアウトプット(MIDI Outputs)の使用により可能です。デフォルトではチャンネルにつき6個のMIDI アウトプットでMIDIデータを他のチャンネルへと送信可能です。この機能はそれだけではありません。6基のMIDIルーティング設定が完了すると、KORE2は自動的にMIDIアウトプットを追加するので、ルーティングの可能性に制限はありません。

MIDIアウトブツスクロールはMIDIトランスポートの右側にある矢印で、MIDIを6個以上使用している場合のMIDI間の移動に有効です。

MIDI ルーティングの理論は非常にシンプルです:

- ▶ 全てのチャンネルがアウトブツを備えています。
- ▶ アウトブツメニューで有効なMIDI設定先を選択します。
- ▶ 個々のサウンドマトリクスがその他のチャンネルを備えていない場合、ルーティングオプションはサウンドマトリクス(Sound Matrix)の次の階層へのアウトブツのみとなります。
- ▶ アウトブツにアサインされているチャンネルがない場合は、メニューから選択して新しいルーティングを設定してください。
- ▶ メニューのRemoveを選択してアウトブツアサインを削除します。この動作により、全てのMIDIアウトブツ項目が1つ左に移動します。

3.4.3 Nesting sounds(ネスティング サウンド)

サウンドマトリクス(Sound Matrix)はサウンドの階層構造から成り立っています。それぞれのチャンネルインサートはどんな種類のKoreSoundでも設置可能です。全てのチャンネルインサートは奥行きのあるサウンドマトリクス構造を備え、何重にも及ぶサウンドマトリクス構造を実現します。

階層構造の流れを単純に説明すると以下のようになります。単体のチャンネル内に多数のコンポーネントを備えたKoreSoundsを備えたマルチサウンド群による幾つものチャンネルインサートを装備可能です。(お使いのコンピューターの性能に準じて)。サウンドマトリクス(Sound Matrix)はこの複雑な構造を可能な限り明瞭に設計しました。チャンネルインサート内のサウンドをクリックすると、適切なインターフェイス構成要素が任意のサウンドマトリクス(Sound Matrix)の階層に表示されます。シングルサウンド(Single Sound)の場合はサウンドヘッダ、もしくはKORE2の内蔵モジュールのインターフェイスを表示します(オーディオエフェクト、もしくは MIDIプラグイン)。マルチサウンド(MultiSound)であった場合はもう一つのサウンドマトリクスでマルチサウンドを表示します。

3.4.4 参考例

ここでは柔軟なシステム構造による、いくつかの使用例を紹介します。さらに異なる使用例の性質から成る、それぞれの良い点について解説していきます。

一個の素材による、多彩な可能性

一つのシグナルを幾つかのチャンネルにルーティング — よくある作業です。方法としては二つの手順があります。

KORE 2システムのAUXセンドでシグナルを、サウンドマトリクスと同じ階層内で送ります：



上の図ではインプットチャンネル(Input Channel)が外部ハードウェアのオーディオを受信し、エフェクトを備えた二基のグループチャンネル(Group Channels)がそれぞれAUXセンドを介してインプットチャンネルからの信号を受信しています。右側のインプットチャンネルのAUXデスティネーションに注目してください。これらは„2 Group”そして„3 Group”の各二つのグループチャンネルに設定してあります。

この方法が最適な解決法です。この例を応用してより複雑な設定をする場合は二つのグループチャンネル内のエフェクトを別々のマルチサウンドに変更すると作業効率は向上するでしょう。



上は二つのエフェクトを個別の最上階層にあるマルチサウンドとした図です。新規サウンドとしての両チャンネルはインプットチャンネルで、上層にあるサウンドマトリクスからシグナルを受信します。これにより、新しいサウンドを個別に保存可能となり、別の機会の異なるプロジェクトでの再利用が可能になります。

またこの設定の使用は、混乱無くコンポーネントをサウンドマトリクスの上層で更に展開、構築する作業に適しています。



この方法はエフェクト構成を多目的使用可能なプリセットとして保存するための理想的な方法です。

ソングとしてのマルチサウンドの利用



マルチサウンドのコンセプトはライブパフォーマンスでもその実用性を発揮します。曲の構成に必要な素材をマルチサウンドにし、次の曲に必要な素材をもう一つのマルチサウンドにしていけば良いのです。

この作業によりよる利点は、曲の素材をチャンネルバイパス機能により曲の基本となる部分を素材そのままに使用できる点です。ライブパフォーマンスに最適なKORE2コントロールからのバイパス設定も可能だということをお忘れなく。

この設定を利用してCPUへの負担も軽いまま、様々なマルチサウンドを使用可能です。あなたのCPUへの負担も軽減したいのでここまでにします。

モーフィング機能



サウンドバリエーション(Sound Variations)では簡潔で非常にスムーズなモーフィング機能を装備しています。

エフェクトKoreSoundsを配備した様々なグループチャンネル(Group Channels)を設定し、ソースチャンネルをそれらにルーティングします。その後パフォーマンス ユーザー ページを使い、各AUXレベル設定をコントローラー ノブにアサインします。アサインの一つを反転した場合は(詳細については3.5.4章を参照)二つのエフェクトシグナルを継ぎ目無く一つのコントローラーでブレンド可能です。

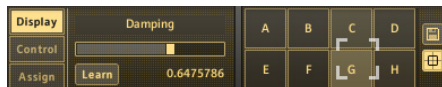
この機能は本来の意味でのパラメーター モーフィング機能ではなく、疑似モーフィング機能です。しかしこの機能で非常に有機的な表現が可能です。

3.5 グローバルコントローラー(Global Controller): サウンドのコントロール(Controlling sounds)



上の図はシングルサウンドのユーザーページ(User Page)を表示したグローバルコントローラー(Global Controller)です。グローバルコントローラーはKORE2のコントローラー ページ システムのコンテキスト センシティブ(context sensitive、作業内容の関係性に従属、表示する機能)インターフェイスです。ここではKORE2コントローラーののページ ディスプレイとパラメーター設定値も表示します。

KORE 2 ハードウェアコントローラーはインターフェイスと連動する、各8個のコントロールページボタン(Control Page Buttons)とノブを装備しています。パラメーターを個々にアサインすると、短縮されたパラメーター名称(Short Parameter Name)がノブ、またはボタンの脇に表示されます。



グローバル コントローラーのディスプレイ タブ(Display Tab) は常時選択しているパラメーターの正式名称とパラメーター設定値(Parameter Value)を表示します。設定値はバーでも表示されます。

パラメーター正式名称(Long Parameter Name)は名称変更可能です。マウスでクリックし新規名称を入力してください。どのパラメーターか把握できる名称にするこ

とが必要です。コントローラーでは、各ノブとボタンに短縮されたパラメータ名称が表示されますが、この名称は変更できません。

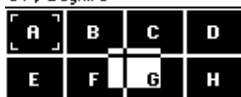
3.5.1 ページとサウンドバリエーション

コントロール ページ(Control Pages)



PAGE ▶ User ▶ User Page (1)

SV ▶ Baghira



ハードウェアとグローバル コントローラーは同等のコントロール ページを表示します

コントロール ページ(Control Page)システムはKORE2がSuper Instrumentとして成り立つための重要な役割を担っています。 コントロールページはKORE2のプラグイン パラメーターをハードウェアであるKORE2コントローラーにアサインするための機能です。 各サウンド用に多数のページを設定、無論、好みの設定にカスタマイズすることも可能です。 KORE2のミキサーセッティング、シンセのフィルターカットオフ、ディレイ デブス等をページにアサインし、ハードウェアで思いのままに操作します。

ページ内容はサウンドマトリクス(Sound Matrix)のチャンネルインサート(Channel Inserts)に配置されたKoreSoundsに属します。全てのコンポーネントとチャンネルは各ページを配備しています。

KORE2コントローラーの、各ノブとボタンにアサイン可能なパラメータ総数に制限はありません - 全て決め細やかな操作が可能です。

ハードウェアの操作状況はソフトウェア上でも表示されます。 グローバルコントローラー (Global Controller)はKOREコントローラーと同様のページを表示し、指での操作とマウスによる操作環境による身体感覚をより近いものとします。 コントローラー上でのページ操作とKORE2のグローバルコントローラー、KORE2プラグインは自動的に同じ画面を表示します(常時同じコンポーネントを表示する場合は、ロック機能を使用します)。 設定値を変更することに瞬時に両システム表示内容をアップデートします。

ファクトリー(factory)KoreSounds では即戦力となる最重要なパラメーター内容のみをセレクトしたコントロールページを標準装備しています。

最後にコントロールページのパラメーターはオートメーション リスト(Automation List)を構成する上でも使用されます。すなわちパラメーターのリストはKORE2がプラグインとして起動している場合でも適用されることを意味します。

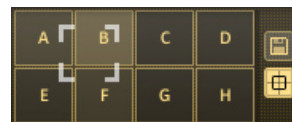
以下のセクションで解説する内容を参照し、またKORE2コントローラーに関する項目も参照して(3.9章) コントロールページ(Control Page)システムに関する知識を高めてください。オートメーションリスト(Automation List)についての資料を含んだ、サウンドマネージャーに関する項目も参照してください(3.6.3章)。

サウンドバリエーション(Sound Variations)

サウンドバリエーション(Sound Variations)はKORE2を楽器のように扱うための重要な機能の一つです。サウンドバリエーションはその概要の特質からユーザーページのプリセットに近い機能として捉えることができます。サウンドバリエーションの特筆すべき点はその機能が別機能を備えているにも拘わらず、一貫性を保ち個別の機能へとモーフィングできる点です。この機能によりサウンドを有機的に変化させ、新たな表現力への可能性を確実なものとしします。

設定は非常にシンプルです:ユーザーページからサウンドを特定し(スクリーン、もしくはKORE2コントローラーから選択)、セーブボタンを押し、スロットをクリックすると完了です。この作業を繰り返した後(最大8個まで設定可能)、サウンドバリエーションが完成、モーフハンドル(Morph handle)でコントローラーの各設定の間を継ぎ目なくモーフ可能です。この機能であなたのパフォーマンスを向上します。

引き続きこの章を参照してサウンドバリエーションの機能を確認してください。



3.5.2 プラグインページ(Plugin Pages)、チャンネルページ(Channel Pages) とユーザーページ (User Pages)



左から順に: プラグイン ページ(Plugin Page)、チャンネル ページ(Channel Page)、KoreSoundのユーザー ページとなっています。

コントロール ページは3種類の形態から成り立っています:

1. プラグイン ページ/VST-/AU-プラグインのパラメーターを表示します。
プラグインの構成要素により、ページ数は増えます。 プラグインページは固定されたページなので手動変更することはできません。

2. チャンネル ページ(Channel Pages)で現在表示しているチャンネルのミキサーパラメーターを表示します。チャンネルヘッダ(Channel Header)をクリックし、チャンネルページを表示、またはKORE2コントローラーからの操作で表示します(3.93.7を参照)。ルーティング構成を増やすほど、表示内容は自動的に追加されます。手動での変更はできません。
3. ユーザーページ(User Pages)はインターフェイスをカスタマイズする柔軟なツールです。 デフォルトでは1つのKoreSoundにつき、1ページまたは2ページ構成のユーザーページで主要パラメーターを表示します。このページは自由にカスタマイズ可能です。新規ユーザーページを作成する事により、任意のKORE 2パラメーター、プラグインパラメーターを任意に追加可能です。
4. 常にどのページが表示されているか確認可能です。グローバル コントローラーのヘッダ ロー(Header Row)では2つのボタンを装備しています。



ユーザー ページボタンで現在作業しているコンポーネントのユーザーページに切り替え、ページ セレクト(Page Select) メニューにアクセスします。ここではコントローラーで表示するページを選択します。KORE2コントローラー上での操作も可能です。



チャンネル ヘッダ(Channel Header)、またはKORE2コントローラーからチャンネルを選択すると、KORE2は自動的に対応するチャンネルページ(Channel Page)を開きます。チャンネルページはこのチャンネルのミキサー各部から成り立っています。

す。AUXセンドで新しいシグナル ルーティングを設定すると、自動的にチャンネルページに表示されます。

3.5.3 ページ作成(Creating Pages) とコントロールのアサイン (assigning controls)

ユーザーページ(User Page)は白紙の状態からエディット可能なページです。既存のページをカスタマイズすることも無論可能です。



新規ユーザーページ(User Page)を作成するにはまずサウンドマトリクス内のどの階層にページを作るか決定してください。 VST/AU-プラグインと内蔵エフェクトコンポーネントを含むシングルサウンド、マルチサウンドもしくはパフォーマンス (Performance)の各コンポーネントにユーザー ページを設定可能です。 ページセレクト(Page Select)メニューにある新規ページアイコンをクリックしてページを作成してください。

ユーザーページを作成したらページのコントロール各部にパラメーターをアサインすることが可能です。この作業はいたってシンプルです:

- ▶ パラメーターをアサインしたい任意のコントローラーをクリック、または KORE2コントローラーから選択します。すると選択したコントローラーをソフトウェアでは赤色表示、ハードウェアでも同様に赤色点灯します。
- ▶ コントローラーのアサイン タブ(Assign Tab)、またはディスプレイ タブ(DisplayTab)でラーン(Learn)ボタンをクリックします。 ラーンボタンと選択したコントローラーが黄色点滅表示します。 ハードウェアのコントローラーも赤色点滅します。

- ▶ アサインしたいパラメーターを選択します。KORE2内のどこからでも任意に選択できます。プラグインインターフェイスのノブや、ミキサーのパラメーター等、選択項目は自由に設定してください。
- ▶ ラーン(Learn)ボタンをクリックし、ラーン モードを終了、もしくはユーザーページの次のコントローラーを選択しパラメーターのアサイン作業を続行します。
- ▶ コントローラーノブ(Controller Knob)により設定値をコントロール、また、設定値範囲はラーン モード作業時に設定可能です。任意の設定幅をノブで設定し、ラーンモードを終了するとコントローラーページ(Control Page)のコントローラーノブ(Controller Knob)は、ノブの可動範囲をフル活用して設定幅内の設定値を可変します。

各コントローラー ページ ノブに数値変動しないパラメータをアサインすることも可能です。ノブ稼動範囲内に二つの選択肢のみを備えたコントローラーとして機能します。逆に数値変動するパラメーターをコントローラー ページ ボタンにアサインすることも可能で、その場合は最大、最小設定値を切り替えるボタンとして機能します(3.5.4章を参照してください)。

ユーザーページの管理(Managing User Pages)

ユーザーページの名称変更、削除、ページ順番の変更サウンドマネージャー(Sound Manager)で可能です(3.63.6章を参照してください)。



3.5.4 アサイン機能の応用

複数のパラメーターをアサインする (Multiple Assignments)



KORE 2 ではコントロールページの1個のコントローラーに複数のパラメーターをアサインすることが可能です。マルチアサイン(Multi Assign)スイッチでラーンボタンをマルチアサインモードに切り替えます。これでラーン機能を使って複数のパラメーターをアサイン可能です。インターフェイスの任意のパラメーターをクリックして追加すると、デスティネーション レーベル ディスプレイ(Destination Label Display)に追加項目が表示されます。コントロールタブ(Control Tab)の右側にあります。

アサインタブの3つ目のボタンはレンジ アサイン(Range Assign)です。このボタンを有効にし、任意のパラメーターを動かすと、KORE 2 はアサイン中のパラメーターの稼動値の最低値、最高値を検出します。そしてこれらの値を設定しているパラメーターの変動幅とし、自動設定します。この設定の後に手動で詳細を設定可能です。アサインしたパラメーターを削除するにはデスティネーション レーベルの右にあるデスティネーション リムーブ(Destination Remove)ボタンを押してください。

リレティブ アサインメント(Relative Assignment)モードで複数アサインしたパラメーターの各設定値を相互連動するようにします。この機能はコントロールページでは機能しません。KORE2プラグインインターフェイス上のパラメーターを直接操作した場合に有効です。

例:二つの異なるパラメーターを - ここではMASSIVEプラグインのカットオフとレゾナンスとします - 同一のコントローラーノブにアサイン可能です:



アサインタブ(Assign Tab)はユーザーページ以外

では機能しません。チャンネルページ、プラグインページは変更できません。

- ▶ リレティブ モード(Relative)が起動していない場合、両パラメーターは常時コントローラーノブの示す設定位置に従属します。
- ▶ リレティブモードが起動している場合は先程例に挙げたMassiveプラグイン インターフェイスのレゾナンスに対応し、コントローラーノブを動かすとカットオフの設定値と共に連動します。

コントローラー レンジ(Controller ranges)

リストの全てのデスティネーションはコントロールレンジの最小値と最大値を設定可能です。この設定はラーン機能を起動している間にも設定が可能です。レンジを変更するには黄色いを水平方向に動かします。これは最大設定値(Destination Range Max)と最小設定値(Destination Range Min)です。クリックでもこの設定値を変更可能です。

その他の設定方法:

- ▶ 設定値入力欄をクリック、上下に動かして設定値を変更します。
- ▶ 設定値入力欄をクリック、使用しているコンピューターのキーボードで設定値を入力します。

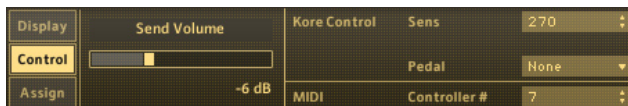


例: デスティネーションレンジの最小値(Min)を0、最大値(Max)を100に設定すると設定先のパラメーターが-100 から +200間での設定値幅を装備していてもコントローラー上での可動設定幅は 0 から 100 までとなります。



以下は使用しているシンセやエフェクトの設定値を反転させたい場合や、一つのノブで二つのパラメーターを操りクロスフェーダーのような機能を設定する方法です。デスティネーションレンジの最小値(Destination Range Min)をデスティネーションレンジの最大値(Destination Max)の設定値よりも大きく設定します。反転したアサインメントはデスティネーションレンジディスプレイでも表示されます(Destination Range Display)。

外部コントロール(External control)



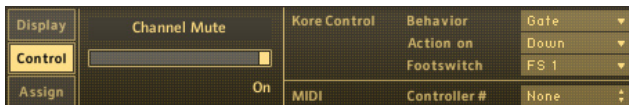
コントロール タブ(Control Tab)KORE2コントローラー ユーティリティと外部MIDIコントロールの為にアサインユーティリティを装備しています。3.9章の“KORE2コントローラー(KORE 2 Controller)”を参照してください。

KORE 2 コントローラー セクションではノブとスイッチの表示方法が異なります。上の図ではノブの設定を表示しています。センシティビティ(Sensitivity,Sens)でKORE2コントローラーの各ノブの感度を設定します。設定値は角度で表示され、ノブを回す事によって円滑に設定可能です。最低値は30°で最高値は3600°で、最高値に達するにはノブを10回転します。

ペダル(Pedal)メニューは以下となっています:

- ▶ None、でペダルインプットは機能しません。

- ▶ ペダル1 または ペダル 2 (Pedal 1 、 Pedal 2)で設定し、KORE 2 コントローラーに接続した各ペダルからコントロールします。



KORE2コントローラーの各ボタンの設定はコントローラータブ(Control Tab)で行います。

ビヘイビア(Behavior)メニューでボタンの性質を設定します:

- ▶ トグル(Toggle) でボタンを押す毎にノブの設定が切り替わります。
- ▶ トリガー(Trigger) はボタンを一度押すと1つのメッセージのみを送信します。Action On パラメーターの設定によりますが、ボタンを“押す”もしくはボタンを“戻す”といった動作になります。このボタンで他のボタンのオン、オフを制御する場合に有効です。
- ▶ ゲート(Gate) でボタンを押し続けるとオンの状態になり、ボタンを離すとオフになります。

アクション オン(Action on) でボタンの動作をオンの状態で反映させるか、オフの状態で反映させるかを設定します。この機能はトグル、またはトリガーモードで有効です。

フット スイッチ(Footswitch)メニューでの設定内容は以下となっています:

- ▶ None、でフットスイッチ インプットは機能しません。
- ▶ FS 1 または FS 2 で設定し、KORE 2 コントローラーに接続した各フットスイッチから任意のコントロール ボタンをコントロールします。

外部MIDI(external MIDI) データでページ、ユーザーページ、チャンネルページ、プラグインページを操作することも可能です。各ページで任意のコントローラーを設定し、MIDI コントローラー ナンバー(MIDI controller number) (0 to 127)をMIDI CCアサインメント(MIDI CC Assignment)フィールドで指定します。各MIDI データはチャンネルのMIDI タブで設定した項目へと送信されます。3.4章のエディット エリア(Edit Area)の項目でMIDI ポートとチャンネル設定について参照してください。

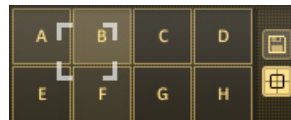
3.5.5 サウンド バリエーション(Sound Variations)とモーフィング(morphing)

KORE2のグローバルコントローラー(Global Controller)の最後の設定項目はサウンドバリエーション(Sound Variations)です。全てのKoreSound は各コントロール ページに最大8個までの異なる設定を設置可能です。この設定を呼び出したりまたはノブ(ボタンの設定値はモーフィしません)の設定値間を継ぎ目無くモーフィすることが可能です。

各ユーザー、チャンネル、プラグインページでコントロールを選択し、サウンド バリエーション セーブ(Sound Variation Save)ボタンをクリックします。ボタンは黄色点滅するのでサウンド バリエーション グリッド(Variation Grid)から任意のサウンドバリエーションを選択してください。クリックでバリエーションは保存されます。この設定以降はサウンド バリエーションを含むサウンド バリエーション グリッドは点灯表示します。

セーブボタンの下の十字シンボルはサウンド バリエーション モーフ(Sound Variation Morph)ボタンです。有効にすると黄色表示し、継ぎ目なくサウンドバリエーション間をマウス、またはKORE2コントローラーで移動可能です。

モーフィ(Morph)ボタンを作動していない場合は個々のバリエーションそのままの性質で利用可能です。KORE2コントローラーでもこの設定が反映されます。



サウンドマネージャーのページリストにあるリコール欄

を使用し、サウンドバリエーション上でページを保存しない環境設定も可能です(see below).



KOREコントローラーでもサウンドモーフィングの使用が

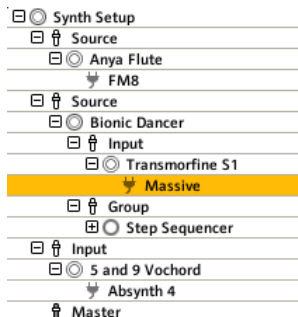
可能です。

更にKORE2コントローラーの各ボタンでサウンドバリエーションを呼び出すことも可能です。KORE2コントローラーについての解説を参照してKORE2ハードウェアについての知識を高めてください。

3.6 サウンドマネージャー(Sound Manager): パフォーマンスのアレンジ(Arranging Performances)

サウンドマネージャー(Sound Manager)の使用により、パフォーマンス内の様々な設定内容に関するキーボード設定範囲を決定、パラメーター オートメーションをコントロール ページで管理します。

3.6.1 サウンド ツリー(Sound Tree)



KORE2パフォーマンス(Performance)のサウンドツリー(Sound Tree)を表示しています。

サウンドマネージャー(Sound Manager)の左部分ではパフォーマンス(Performance)内の全てのサウンドとチャンネルをサウンド ツリー(SoundTree)内で名称表示しています。

サウンド ツリー(Sound Tree)構成要素は以下のように分類されます。

- ▶ 最上層ノード(node)は常時マルチサウンド(MultiSound) – パフォーマンス(Performance)です。
- ▶ マルチサウンドの子ノード(child-nodes)はチャンネルナンバー(Channel Number)で表示されたマルチサウンド内の各チャンネル群です。
- ▶ チャンネルの子ノードはKoreSoundsです – シングル、もしくはマルチサウンドから成り立ち、シグナル経路順に表示されています。
- ▶ 各ノードの最下部には各プラグインがあり、これらはシングルサウンドの子ノードです。
- ▶ マスターチャンネル(Master Channel)常時専用ノードを所持しています。

サウンドツリーには4種類のノードタイプがあり、それぞれが各シンボルを備えています:



サウンド(Sounds)



チャンネル(Channels)のシンボルはかわいいフェーダーです。



マスターチャンネル(Master Channel)のシンボルは影のあるフェーダーです。



プラグイン(Plugins) のシンボルはコンセントです。

サウンドツリー(Sound Tree)は最小化または拡張化(expanded)可能で子ノードの表示内容を制御可能です。各サウンドとチャンネル名称の脇にあるプラス、マイナスシンボルをクリックしてください。

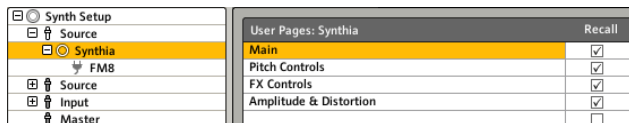
各マルチサウンド、シングルサウンド、チャンネル、プラグインの構造の詳細については章を参照してください。

サウンドツリー(Sound Tree)の右側では二つのタブを配置しています:

- ▶ マッピングエディター(Mapping Editor)
- ▶ オートメーション リスト(Automation List)

これらの項目については以下のセクションを参照してください。

3.6.2 ページマネジメントの応用(Advanced Page Management)



サウンド ツリーの右側はページリスト(Page List)です。サウンドツリーで選択したページを常時ノードで常時表示します。これらのページはVST-プラグインのプラグイン ページ、マルチサウンドのユーザーページ、チャンネルのチャンネルページ等で構成されます。ページリストのヘッダはそのページを含むコンポーネント名称も表示します。上の図ではシングルサウンドの2つのユーザーページを表示しています。名称は“Synthia”です。

このリストはページ全体を管理する機能とオートメーション設定されたパラメータのリストをまとめる機能2つを備えています。詳細に関しては次の章を参照してください。

ユーザーページ(User Page)の名称部分をクリックして新規名称を入力します。ユーザーページの位置を変更するにはマウスでドラッグして任意の位置に変更します。これら2つの作業はこのページのみにも有効です。

リコール(Recall)にチェックマークを入れ、サウンドバリエーションに任意のページを保存します。この方法でモーフィングやサウンドバリエーションの呼び出し作業とは関係なくコントローラーの設定をすることができます。ページの設定は常時サウンド バリエーションに保存可能です。リコールにチェックが入っていないと保存されない訳ではありません。

ページリストの下には幾つかのボタンがあります。Add to Automation List(オートメーションリストに追加)ボタンは表記されている様に、使用しているページのバ

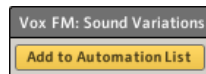


ラメーターをオートメーション リストに追加します。基本的にサウンドの読み込み後、または新規サウンドを作成した時点で自動的に追加されます。次の章を参照してホストオートメーションについて確認してください。

Delete(デリート) でその名称が示すように、選択したページを削除します。新規ページを作成するには、グローバル コントローラーのシンボル、New Pageをクリック、またはランボタンを押してください。

ページUp/Down(Page Up/Down)ボタンでリスト内を上下移動します。

ページリストの下部にあるこのボタンを使用してX(横方向)Y(縦方向)の各モーフィング情報を含んだサウンドバリエーション パラメーターを、サウンドモーフィングを管理するオートメーションリストに追加してください。この作業はサウンドツリー内にある全てのコンポーネントに有効です。これらはサウンド バリエーション グリッド(Sound Variations Grid)のモーフィング情報をコントロールするパラメーターです。



3.6.3 ページとホストオートメーション(Pages and host automation)

Automation List	
button demo SoundVariation X+Y	0 + 1
Sainted Spirits SoundVariation X+Y	2 + 3
Vox FM SoundVariation X+Y	4 + 5
----	6 + 7
Flex Verb SoundVariation X+Y	8 + 9
Filterbank SoundVariation X+Y	10 + 11
Saint Candle SoundVariation X+Y	12 + 13
Expander SoundVariation X+Y	14 + 15
----	16 + 17
----	18 + 19
----	20 + 21
----	22 + 23
----	24 + 25
----	26 + 27
----	28 + 29
----	30 + 31
Source / Mixer	32 - 47
Master / Mixer	48 - 63
button demo / User Page (1)	64 - 79
Source / Mixer	80 - 95
Sainted Spirits / User Page (1)	96 - 111
Input / Mixer	112 - 127
Vox FM / Abs4 EA1	128 - 143
Vox FM / Abs4 EA2	144 - 159
Group / Mixer	160 - 175
Group / Mixer	176 - 191
Saint Candle / User Page (1)	192 - 207
Source / Mixer	208 - 223

Edit	
Remove ▲ ▼	

KORE 2のオートメーション可能なパラメーターのリストです。



パラメーターのオートメーションはAudioUnits や

RTAS 等の他のプラグイン プロトコルでも機能します。

VSTスタンダード(VST standard)のオーディオプラグイン用リモートコントロールパラメーターで、オートメーションと呼ばれています(AURTAS、その他のプラグインにも有効です)。VSTプラグインのホストとして起動する殆んどのシーケンサーでこの機能が適用されています。気に入ったKoresoundを含むプラグインモードのKORE2を、使い慣れたソフトウェア シーケンサー上で起動している場合にオートメーションを使用する事が可能です。お使いのソフトウェア シーケンサーのマニュアルを参照してオートメーションについて確認してください。

KoreSoundsは複数のインストゥルメントやエフェクトを使用した多重構造(Nesting、入れ子構造、階層構造)から成り立ちます。しかしオートメーションに関係するパラメーターはホストとプラグインの構成関係性上、直列構造を必要としています。多重構造を基本とするKORE2のパフォーマンスがリストで直列表示されるのはこの為です。

KORE 2 はKoreSounds ページと同調してリストを構成します。新規サウンドが作成もしくは読み込まれると、自動的にリストに追加されます。リストの最大収容量はページにつき約1000パラメータ分です(各ページ16パラメーターとすると60以上のページが作成可能ということになります)。このリスト収容数はホスト側の一般的な許容量規定によるものです。この膨大なパラメーターをKORE 2 のオートメーション リスト(Automation List)で制御可能です。サウンドマネージャーのページとオートメーションタブで各リストを開きます。このエディターでオートメーション可能なパラメーターリストのコントロールページを統括します。

殆んどの場合、オートメーションリストを再編成する必要はありません。しかし幾つかのシーケンサーには記憶可能なオートメーションID(automation ID)に制限があります(Ableton Liveの場合は128 IDの記憶が可能です)。こういった場合に手動でオートメーションIDを把握し、ホストがパラメーターを含むページを認識できる設定にする必要があります。Ableton Liveの場合は、ページスロットを128以下で設定する必要があります。

VSTをホストからオートメーション化したい場合にも(ここでの意味はホスト内のパラメーターを選択することで、KORE2でパラメーターの動きを録音、オートメーション化することではありません)オートメーションリスト(Automation List)は有効です。任意の設定にカスタマイズ可能です。例)設定順の一例としては、まず全てのチャンネル ページ(Channel Pages)、その後エフェクトのユーザーページ(User Pages)、シンセの設定をします。

サウンドツリー(Sound Tree)を使用し、サウンドマトリクス内の各コンポーネントのコントロールページにアクセスします。コンポーネントを選択すると、リスト内の選択項目が点灯表示します。3.6.1章参照してサウンドツリーのノード構成について確認してください。

ページリスト(Page List)の下にあるAdd to Automation List(オートメーションリストに追加)ボタンを押して選択したページをオートメーションリストに追加します。これにより全てのページをホストシーケンサー上で制御することが可能になります。各ページを追加する度にオートメーションリストにリスト表示されます。

オートメーションリストの最初の32行はX+Y-パラメーター(X+Y-Parameters)専用欄でKoreSoundsのサウンドモーフィングを管理します。このページにこの機能以外のページを適用することはできません。これは同時に最大16個のKoreSounds のサウンドモーフィングをオートメーション化可能なことを意味します。

オートメーションリスト(Automation List)の左側の項目ではパラメータの名称を表示し、右の項目ではオートメーションIDを表示します。オートメーションIDが指定され、同時にVSTにも認識されます。

Add to Automation List

オートメーションリストのエディット(Editing the Automation List)

Edit Automation Listボタンでリストの2つのモードを切り替えます。ボタンが無効な状態でリストは閲覧のみ可能で変更はできません。エディットが可能な時は黄色表示します。

Edit

Remove Automation Pageボタンでリストからページを削除します。ページ削除によるリストの再編成は行われません。このリストの性質によってオートメーションIDを現状維持し、削除によるホストへの干渉を省略します。

オートメーション リストの順番設定を変更したい場合は、エントリーをマウス操作でリスト内の任意の位置にドロップ、もしくはリムーブ(Remove)ボタンの右側にある矢印をクリックして変更します。

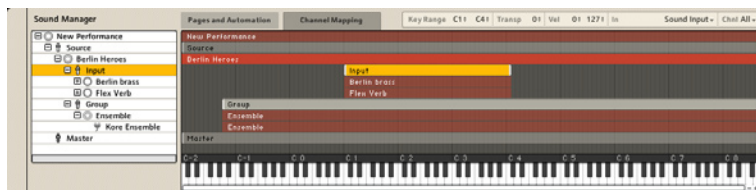


最初の32項目分のエントリ

一欄はサウンド モーフ パラ

メーター用です。

3.6.4 MIDIマッピングの応用(Advanced MIDI mapping)



サウンド マネージャのマッピング タブです。

KORE2をキーボードやシーケンサーを用いて、ライブ環境で使用する場合、MIDIノート、MIDIベロシティがコントロール可能な環境設定は必須事項となります。この設定によって単体のキーボードを使用する音色によってスプリットしたり、入力されたMIDI情報を制御して異なるサウンドをクロスフェードする等の操作が可能になります。

サウンドマネージャのチャンネル マッピング タブ(Channel Mapping Tab) をクリックしてマッピング エリア(Mapping Area)を開きます。ここでは簡単にキーレンジ(Key Ranges)を簡潔に設定可能です。このレンジ変更はチャンネル全体に有効です。

この編集欄ではサウンド ツリー(Sound Tree)内で現在使用しているチャンネルの全キーレンジ(Key Ranges)を表示します。

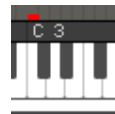
右側のスペースにはマッピング エリア(Mapping Area)があり、全てのキーレンジはここで表示されます。キーレンジを変更するには各バーの端をクリック、マウスで調節します。ここでの設定値はマッピングエディター上部のLow/High Note部分で表示されます。設定値の変更も可能です。

マッピングエリアの下にはピアノロール(Piano Roll)があり、マッピング位置を視覚的に確認できます。MIDIキーボードが接続されていない場合に、マウスで各鍵盤を弾き、音色等を確認するのにも有効です。

また、このバーチャル キーボード(virtual keyboard)はペロシティー(Velocity)センシティブです。マウスで鍵盤を弾く位置を変えて確認してください。低い値が下になるほど、ペロシティーは高くなります。

親チャンネルのキーレンジを制限すると、子チャンネルはその設定と同調し、親チャンネルのキーレンジ設定が子チャンネルのキーレンジを設定変更無くして制限します。これはチャンネルのキーレンジがKoreSoundsの一機能であり、子チャンネルの設定は上部階層の設定に従属する事を証明します。親チャンネルのキーレンジの設定幅の外にあるMIDIノートは、子チャンネルでの設定幅を無視し、機能しないことを意味しています。KoreSoundsは独立した各パフォーマンス、マルチサウンドで、これらのキーレンジを変更することは、それ以降の機能に確実に影響することを意味します。

マッピングエリアではチャンネルが演奏したMIDIノートイベントをノート インディケーター(note indicator)で表示、ピアノロール上で演奏MIDIノートを表示します。マッピングエディター(Mapping Editor)の上部右側のエリアでは現在使用しているチャンネルのMIDIフィルター(MIDI Filter)セッティングを表示します。



Key Range	0:	0:	Transp	0:	Vel 127:	0:	Port	Input▼	Chnl All▼
-----------	----	----	--------	----	----------	----	------	--------	-----------

マッピング エディターのMIDIセクションです。

チャンネルのMIDI タブ(MIDI Tab)でもここでの設定を表示します。3.4.1章を参照してください。

キーレンジはLow/High Noteをクリック、上下にドラッグしても変更可能です。

トランスポーズ(Transpose)パラメーターで半音単位の転調も可能です。

High/Low Velocity値を変更し、各チャンネルのMIDIノートのベロシティー最高、最低許容値を設定します。例えば最低値が100の場合、ベロシティーが100、またはその値以上のノートに反応、発音します。

更にMIDI インプット ポート(MIDI Input port) とMIDI チャンネル(MIDI Channel) (1-16 もしくは Omni) をKORE 2 の各チャンネルに設定可能です。オムニ モード(Omni) で全てのMIDIチャンネル情報を一括受信します。

マッピングエディターの右下の隅にはピアノロール(Piano Roll)の拡大、縮小表示ボタンを装備しています。プラスとマイナスのシンボルをクリックしてキーボードを任意に表示します。拡大表示した場合は鍵盤の下に表示されるスクロール バーで鍵盤位置を移動してください。

3.7 ブラウザ(Browser):サウンド格納部

このセクションではKORE2ブラウザの重要な機能について説明します。始めにこの主要機能についての基本構造と機能について解説します。次にサウンド検索の方法、KORE2へ読み込み方法について説明し、最後にアトリビュートの設定方法について説明します。

Type	Mode	Timbre	Name	Components	Bank	
Piano/Keys	Basic Pad	Aspen/arked	High	Abyss Flowers	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Organ	Airy Pad	Sequence/Loop	Low	Aerodrone	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Synth Lead	Chime Pad	Tempo-synced	Unsorted	Aerospac Reptiles	Albynth 4	Kore 2.0 Factory Library
Synth Pad	Chord Pad	Sample-based	Clean	Alpine Flora	FMB	Kore 2.0 Factory Library
Synth Misc	Bright Pad	Synthetic	✓ Fat	Beauvly Queen	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Keyboard	Dark Pad	✓ F#	Thin	Champagne	FMB, Kore Space Reverb	Kore 2.0 Factory Library
Plucked Strings	Dirty Pad	Additive	Hard	Church of Ciccons	Albynth 4, Kore Flex Verb	Kore 2.0 Factory Library
Bass	Layred Pad	Physical Model	Soft	Cygnus Design	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Drum	Feeling Pad	Grammar	Muted	Distort Lover	Kore Flex Verb, Kore Phaser, Reaktor5	Kore 2.0 Factory Library
Percussion	Other Pad	Dry	Defused	Eminent Gallery	Reaktor5	Kore 2.0 Factory Library
Mallet Instruments		Processed	Dissonant	Exhale in Paradise	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Flute		Morphemic	Noisy	F#M Snake	FMB	Kore 2.0 Factory Library
Reed Instruments		Chord	Wooden	F#M Snake	FMB	Kore 2.0 Factory Library
Brass		Glide/Pitch Mod	Exotic	F#M Snake	FMB	Kore 2.0 Factory Library
Wooded Strings		Sine Attack	Bright	F#M Snake	FMB	Kore 2.0 Factory Library
Visual		Long Release	Dark	F#M Snake	FMB	Kore 2.0 Factory Library
Soundtrapes		Long/Releasing	Warm	F#M Snake	FMB	Kore 2.0 Factory Library
Sound Effects		Percussive	Cold	F#M Snake	FMB	Kore 2.0 Factory Library
Multitrack		Surround	Metallic	F#M Snake	FMB	Kore 2.0 Factory Library
Other				F#M Snake	FMB	Kore 2.0 Factory Library

ブラウザはKORE2のサウンド管理機能における心臓部です。ここで簡潔かつ的確にサウンド、エフェクト、パフォーマンス、プラグイン、MIDIファイルの管理をします。KORE2のオプションにあるユーザーサウンドフォルダーの管理機能と共に、(3.3.5章を参照)ブラウザの重要なコンセプトの一つとしてアトリビュート(Attributes、本マニュアルでは"アトリビュート"、"属性"または"音楽的属性"と文脈に準じて使い分けていますが、基本的には同じ意味です。)分類機能があります。

膨大なKoreSound ライブラリーはこの属性により完全に分類可能です。この機能により望んだサウンドをブラウザ内での幾つかのクリックにより検索可能です。KORE 2ではユーザー専用の属性設定でそのシステム拡張を実現、ユーザーセット(User Sets)機能による理想的なデータベースのカスタマイズを可能なものとししました。詳しくは3.7.4章を参照してください。

3.7.1 基本的な利用方法

KORE 2 には様々な用途があります:

左部分はアトリビュート エリア(Attributes Area) で、ブラウザ表示方法进行操作状況に対応して変更します。ここで膨大なデータベースをアトリビュートで選別、またはKORE2のファイルシステム内を検索します。

右側のエリアではクイックサーチ(Quicksearch)によるテキスト検索が可能です。ブラウザ リザルト リスト(Browser Results List) ではアトリビュート選別による検索結果、またはキーワードサーチによる検索結果を表示します。

フレーム間のハンドルで、ブラウザのレイアウトも変更可能。縦方向でのサイズ変換はブラウザの上中央部にあるハンドルで行ってください。

同じハンドルが各アトリビュートリスト(Attributes List) とブラウザ リザルト リストに配備しています。表示エリアの拡張にお使いください。



ビュー ボタン(View Buttons)はKORE2のデータ ベースとファイル システムのブラウズ、サーチ用のメイン ツールです。左側の4つのボタンで検索標的の種類を設定します。左側から順に:

► パフォーマンス(Performances)



使用しているコンピューターの上下キー、前後頁キーで

サーチリザルトリスト内を移動可能です。



ブラウザが有効な時にサウンドストラクチャー(Sound

Structure)を隠すことができます。

- ▶ サウンド(Sounds)ではシングルサウンド、マルチサウンドを含み、それらはインストールメンタル、FX、またはMIDI 各種となりますincluding SingleSounds and MultiSounds which can be instrumental, FX or of the MIDI variety (例Step Sequencer、または Arpeggiator presets)。
- ▶ MIDI ファイル(MIDI Files)ではMIDI ファイルプレーヤーで再生可能な標準的なMIDIデータを含みます。
- ▶ プラグイン(Plug-ins) (VST/AU と KORE 2 内蔵プラグイン) もインストールメント、FX、またはMIDI 各種を含みます。

その他3個のボタンはサウンドビューまたはプラグインビューでのアクセスのみとなっています。サウンドとプラグイン内の3種類のタイプを絞り込みます:

- ▶ インストゥルメント(Instruments)は音自体を生成するサウンド、またはプラグインを意味します。
- ▶ FXは生成された音を加工します。
- ▶ MIDI はMIDI コンポーネント、またはプラグインを意味し、シーケンサー、MIDIプレーヤー、またはあるペジエーター等を指します。

アトリビュート エリア(Attributes Area)のカスタマイズ

アトリビュートエリアは柔軟で簡潔な機能です。アトリビュート欄をリスト上で追加、削除しアトリビュートのカスタマイズが可能です。この作業はアトリビュート ヘッダエリア(Attribute Header Area)で行います。ヘッダを開くには右クリックします(Mac:ctrl+クリック)。

アトリビュートリストの全ての欄はアトリビュート セット(Attributes Set)をメニューで設定して表示可能です。 検索内容に基づき、メニューの表示方法が変更されず。独自のユーザー カテゴリー(User Categories)を作成した場合も同様です。このシステムでブラウザの属性設定の切り替えをします。

データベースで異なるコンポーネントを最小表示した場合の各画面です:



各パフォーマンス、サウンド、MIDIファイル、プラグインのATTRIBUTE ヘッダの項目表示画面です。ファクトリー ATTRIBUTEカテゴリーはインストゥルメント、FX, または MIDI Sounds表示した場合表示が異なります。

基本的な表示内容は各4パターンに大きな違いはありません:

- ▶ パス(Path)はKORE2オプションで設定したユーザーサウンドフォルダー(User Sounds Folders)を表示します(3.3.5章を参照)。この画面表示機能はプラグインにはありません。
- ▶ Factory Attributes Categories はその次の表示で、KORE2の標準装備アトリビュートです。
- ▶ ユーザーセットを作成(Create User Set) コマンドで自分専用のアトリビュートを設定します(3.5章を参照)。
- ▶ オプション(Options) サブメニューで(3.3.5章を参照) ブラウザ自体の設定をします。
- ▶ 各サウンド、MIDIファイル、プラグインのメニューはインストールされたプラグインをアトリビュート エリアで表示するPluginというエントリーを備えています。

ブラウザ リザルト リスト(Browser Results List)のカスタマイズ

Name	Components		
Abendstern	Kore Arpeggiator, ~	<input checked="" type="checkbox"/> Name	Factory Library
Abyss Flowers	Massive	<input type="checkbox"/> Vendor	Factory Library
Aerodrone	Massive	<input type="checkbox"/> Author	Factory Library
Aerospace Reptiles	Absynth 4	<input checked="" type="checkbox"/> Bank	Factory Library
Alpine Flora	FM8	<input type="checkbox"/> Path	Factory Library
Anya Flute	FM8	<input checked="" type="checkbox"/> Color	Factory Library
Arctic Circle	Massive	<input type="checkbox"/> Modified	Factory Library
Atomizer	Massive	<input type="checkbox"/> Rating	Factory Library
Baileys	FM8, Kore Cabinet~	<input type="checkbox"/> Comment	Factory Library
Ballerina's Night	Massive	<input type="checkbox"/> Flag	Factory Library
Basic Pencil	Reaktor5	<input checked="" type="checkbox"/> Components	Factory Library
Beauty Queen	Massive	<input type="checkbox"/> Attributized	Factory Library
Best Comfort	FM8		
Bijou Child	Massive		
Bizarre Rapture	Absynth 4		

ブラウザ リザルト リスト(Browser Results List)には非常に柔軟な反応をします。サーチ リザルト ヘッダ(Search Results Header)の欄を右クリック (Mac: ctrl-クリック)で全ての有効なMetaインフォメーションと追加インフォメーションをメニュー表示します。(詳細については次のセクションを参照してください。):

- ▶ 名称(Name)でKoreSoundの名称を表示します。
- ▶ Vendor欄でMeta InformationのVendorフィールドで入力した情報を表示します。
- ▶ Author欄でMeta InformationのAuthorフィールドで入力した情報を表示します。
- ▶ Bank欄でMeta InformationのBankフィールドで入力した情報を表示します。

- ▶ Pathで、Factory Path、Standard User Pathと関連性のある、コンピューターのファイルシステム内のKoreSoundの場所を表示します。
- ▶ Colorでは、KoreSoundの色を表示します。各色はMeta Information内で選択可能です。
- ▶ Modifiedで、前回KoreSoundを加工した日付を表示します。
- ▶ Ratingは、Meta InformationのRatingフィールドにあります。
- ▶ CommentBank欄でMeta InformationのComment(コメント)フィールドで入力した情報を表示します。
- ▶ Flagは膨大なResults Lists表示を整頓する役に立つチェックツールです。幾つかのアトリビュートを併用してリスト表示内容が大量になった場合に使用します。大量の検索結果から使いそうなKoreSoundsをFlagを使用してチェックしていきます。その後、Flagヘッダを押し、ここでチェックしたKoreSoundsを優先的に表示します。
- ▶ Componentでは各KoreSoundで使用している全てのコンポーネント(プラグインと内蔵KORE 2 モジュール)を表示します。
- ▶ Attributized でKoreSoundがAttributesでチェックされているか確認できます。この機能はプロジェクト内で使用したサウンドをAttributesで分類したい場合に大変有用です。

ブラウザ リザルト リスト(Browser Results List)は以下の方法で各制御が可能です:

- ▶ 欄の中間をクリックして(マウスの矢印表示がサイズ変更モードに切り替わります) マウスでドラッグして項目欄のサイズを変更します。
- ▶ 項目欄のヘッダをドラッグドロップで欄を水平移動可能です。赤ラインで移動先を表示します。
- ▶ 各欄のヘッダをクリックし、項目を再編成します。ヘッダに小さな矢印が表示されます。再度クリックして内容の表示順を逆にします。

Name	Components	Bank
Neuroscope Wave	FM8, Reaktor5, frequency arpeggiator, Kore Flex Verb	Kore 2.0 Factory Library
Koreo Blueprint	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Late Night Strings	Absynth 4, Kore Flex Verb	Kore 2.0 Factory Library
Lost in Trees	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Low Frequency Quake	Reaktor5	Kore 2.0 Factory Library
Lucifer's Akoustique	FM8	Kore 2.0 Factory Library
Magic Flute	Reaktor5	Kore 2.0 Factory Library
Magnet Monster	Kore Arpeggiator, Massive	Kore 2.0 Factory Library
Marimba Secrets	Kore Flex Verb, Kore Phaser, Massive	Kore 2.0 Factory Library
Mirphak	FM8	Kore 2.0 Factory Library
Mondlichter	FM8, Kore Arpeggiator, Kore Pattern Delay	Kore 2.0 Factory Library
Mutated Bell	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Narcotic Haircut	FM8	Kore 2.0 Factory Library
Neuromaniac	Absynth 4	Kore 2.0 Factory Library
Noise Conduit	FM8, Kore Flex Verb	Kore 2.0 Factory Library
Noise Recorder	Massive	Kore 2.0 Factory Library

Name	Components	Bank
Neuroscope Wave	FM8, Reaktor5, frequency arpeggiator, Kore Flex Verb	Kore 2.0 Factory Library
Koreo Blueprint	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Late Night Strings	Absynth 4, Kore Flex Verb	Kore 2.0 Factory Library
Lost in Trees	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Low Frequency Quake	Reaktor5	Kore 2.0 Factory Library
Lucifer's Akoustique	FM8	Kore 2.0 Factory Library
Magic Flute	Reaktor5	Kore 2.0 Factory Library
Magnet Monster	Kore Arpeggiator, Massive	Kore 2.0 Factory Library
Marimba Secrets	Kore Flex Verb, Kore Phaser, Massive	Kore 2.0 Factory Library
Mirphak	FM8	Kore 2.0 Factory Library
Mondlichter	FM8, Kore Arpeggiator, Kore Pattern Delay	Kore 2.0 Factory Library
Mutated Bell	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Narcotic Haircut	FM8	Kore 2.0 Factory Library
Neuromaniac	Absynth 4	Kore 2.0 Factory Library
Noise Conduit	FM8, Kore Flex Verb	Kore 2.0 Factory Library
Noise Recorder	Massive	Kore 2.0 Factory Library

ブラウザ リザルト リストの複数のKoreSoundsをエディット、削除、展開可能です。マウスとctrl-キー (Mac: cmd-キー) を使用し、それぞれ離れた位置にあるサウンドを選択可能です。隣り合うサウンドを選択したい場合はシフトキーを使用し選択したいエリアの最初から最後までを選択、各作業を実行します。

3.7.2 ファクトリーコンテンツ(Factory Content) とインテグレートッド エンジン(Integrated Engines)

KORE 2 はNATIVE INSTRUMENTS製の主力製品から約500のKoreSoundsを標準装備、加えて約300種類の内部FX とMIDI コンポーネント用のプリセットKoreSoundsを搭載しています。

6基のエンジン搭載搭載によりKORE 2 破壊風した時点でその力強い実力を発揮します。これらのエンジンはNative Instruments の主力製品による特別バージョンです。その製品群は:

- ▶ REAKTOR
- ▶ MASSIVE
- ▶ ABSYNTH
- ▶ FM8
- ▶ KONTAKT
- ▶ GUITAR RIG

KoreSoundsは約5 GB のサンプルを装備しています。

インテグレートッド エンジン(Integrated Engines、統合エンジン) のサウンドとクオリティーは各個別の製品と同等です。 唯一つの違いはそれぞれが個別のプラグイン インターフェイスを持たず、各エンジンにプラグインとしてアクセスしてエディット等ができないことです。 既に個々の製品のライセンスを所有している場合は、それぞれの製品をインテグレートッドエンジンとして変換し、プログラムは可能です。

ユーザーページの初期設定(pre-defined User Pages)にはKoreSoundsを生成、新規内容を保存するための最も重要なパラメーターを含んでいます。この設定では更にインテグレートッド エンジン(6基からなるオーディオエンジン)によるKoreSoundとそのサウンドバリエーションを含んでいます(3.5.5章を参照)。

各オーディオエンジンの製品ライセンス(license)を所持している場合は自動的に各エンジンを認知、インテグレートッドエンジンと取り替えられ、製品の各機能は全て使用可能になります。

3.7.3 Search、find and load

KORE 2 には幾つかの状況に応じた使用方法があります:

- ▶ アトリビュート リスト(Attributes List)のパス機能によりサウンドの位置をデータベース上で検索可能です。
 - ▶ ブラウザの左側にあるアトリビュートリストを使用して様々なアトリビュートを組み合わせ、表示し、より最良の検索結果を表示します(NATIVE INSTRUMENTS によるアトリビュートまたはカスタマイズしたアトリビュートを使用)。
 - ▶ 更に検索キーワードを入力可能なクイックサーチ機能も使用できます。
- 最後の二つのオプションは組み合わせて使用可能です。

アトリビュートリスト(Attributes List)による検索

Type	Mode	Timbre	Name	Components	Bank
Piano/Keys	Fingered Bass	Aggregated ✓	Hi	FMB	FMB Factory Content
Organ	Picked Bass	Sequence/Loop	Razor's Delight	FMB	FMB Factory Content
Synth Lead	Slapped Bass	Tempo-synched ✓	Tube Thumper	FMB	FMB Factory Content
Synth Pad	Fretless Bass	Sample-based ✓	Bacterium	Reaktor5	Kaleidon
Synth Misc	Upright Bass	Synthetic ✓	Playmobile Bass	Reaktor5	Kaleidon
Guitar	Analog Bass	Fat ✓	Avalon	FMB, Kore Arpeggiator, Kore Pattern Delay	Kore 2.0 Factory Library
Pucked Strings	Digital Bass	Hand ✓	Brain Damage	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Bass	Distorted Bass	Physical Model	Disco trauma	FMB, Kore Arpeggiator, Kore Pattern Delay	Kore 2.0 Factory Library
Drum	Sub Bass	Grainder	Floyd	FMB	Kore 2.0 Factory Library
Percussion	Bass line	Dry	Male Matheson	Kore 2.0 Factory Library	Kore 2.0 Factory Library
Mallet Instruments		Processed	Plasticized	Massive	Massive Factory 1.1
Flute		Monophonic ✓	Rudeboy	Massive	Massive Factory 1.1
Reed Instruments		Chord	Sore Teeth	Massive	Massive Factory Content
Bass		Wooden	The Slapper	Reaktor3	NanoWave
Brass		Glide/Pitch Mod	F.M. Plugs	Pro-53	Preset Bank
Brass		Slow Attack	Elephant Talk (Phaser - Abyss)	4	Really Useful Patches
Brass		Warm			
Vocal		Long Release			
Soundscapes		Long/Enveloping			
Sound Effects		Percussive			
Multitrack		Surround			
Other		Metallic			

アトリビュートリスト(Attributes List)を設定した後、(上記参照) アトリビュートの組み合わせによる検索が可能です。アトリビュートを増やす度に検索結果はより詳細にわたる検索結果を表示、ブラウザリザルトリストでの表示内容を効率よく絞り込みます。

検索のどの段階でも項目欄は追加と削除が可能で最良な検索結果を更に絞り込むことが可能です。アトリビュート自体が表示単語で各音楽的属性を説明しているので、作曲アイディアに近い任意の単語を含んだアトリビュートを選び、理想的なサウンドを追求してください。

予想よりも多くの結果を表示した場合は各カテゴリー指定を行ってください(メニューのオプションより選択)。これについては、3.3.5章を参照してください。

サーチ リザルト(Search Results)をリスト生成した後、サーチ リザルト リスト(Search Results List)の機能でリストを整頓し作業効率の向上を図ってください。例としては、コンポーネントごとに整理したほうがいい場合や”アップデート済み”等のタグ分類をし、最近アップデートされたばかりのプラグインサウンドを試すのもいいでしょう。

クイックサーチ(QuickSearch)による検索

bass fm hard			362 results	◀	▶	✓	Edit
Name	Components	Bank					
Discobram	FM8, Kore Arpeggiator, Kore Pattern Delay	Kore 2.0 Factory Library					
DX Vance	FM8	Kore 2.0 Factory Library					
Floyd	FM8	Kore 2.0 Factory Library					
Gonzo	FM8, Kore Pattern Delay, Kore Step Sequencer	Kore 2.0 Factory Library					
Harley Motors	FM8	Kore 2.0 Factory Library					
Humanoid Motorcyclist	FM8, Kore Cabinet Saturator	Kore 2.0 Factory Library					
Leroy Bias	FM8	Kore 2.0 Factory Library					
Loomer	FM8, Kore Arpeggiator	Kore 2.0 Factory Library					
Modwheel Baby	FM8	Kore 2.0 Factory Library					
Neurotics	FM8	Kore 2.0 Factory Library					
No Malfunction	Kore Arpeggiator, Massive	Kore 2.0 Factory Library					
Swordfish	FM8	Kore 2.0 Factory Library					
Vapour Trail	FM8	Kore 2.0 Factory Library					
Plasticised	Massive	Massive Factory 1.1					
Rudebox	Massive	Massive Factory 1.1					
Sore Teeth	Massive	Massive Factory Content					

クイックサーチ(QuickSearch)フィールドで任意のキーワードを入力し、データベースからキーワードに対応した検索結果を表示します。この機能で有効な全ての検索結果を表示します。この機能による検索結果はサウンド名称、製作者名称、Metaインフォメーションも含まれます。

この機能で使い慣れたサウンドを迅速に検索可能です。サウンドの製作者名称やサウンド自体の名称を覚えている場合に有効です。

クイックサーチ(QuickSearch)はアトリビュートリスト(Attributes List)との併用も可能です。サーチ リザルト リスト(Search Results List)の検索結果を、更にクイックサーチ機能で絞り込み検索が可能です。

dry kick | 62 results

クイックサーチの右では現在の検索結果総数を表示します。

Clear Search Results ボタンでブラウザのアトリビュートリストとクイックサーチをリセットし、検索待機状態になります。

クイックサーチへのショートカットキーはctrl-fです。

検索したKoreSoundの読み込み>Loading).

Floyd	FM8	Kore 2.0 Factory Library
No Malfunction	Kore Arpeggiator, Massive	Kore 2.0 Factory Library
Plasticised	Massive	Kore 2.0 Factory Library 1.1
Rudebox	Massive	Kore 2.0 Factory Library 1.1
Sore Teeth	Massive	Kore 2.0 Factory Library Content
The Slapper	Reaktor5	Kore 2.0 Factory Library


ブラウザ リザルト リスト(Browser Results List)からKoreSoundsを展開するには以下の方法があります:

- ▶ ダブルクリックでKoreSoundを現在作業しているサウンドマトリクスチャンネルインサートに開きます。
- ▶ KoreSoundsをチャンネルインサートにドラッグ アンド ドロップ(drag-and-drop)します。既存のチャンネルインサートは新しいKoreSoundと置き換わります。
- ▶ サウンドマトリクスのからのエリアにKoreSoundをドラッグ アンド ドロップ可能です。この動作でチャンネルインサートに新しいサウンドを含んだ新規チャンネルを設置します。
- ▶ KoreSoundsを開くもう1つの方法はブラウザ リザルト リストのメニューからの展開です(PCは右クリック、Macはctrl-クリック)。メニューから開くを選択す

ると KoreSoundはサウンドマトリクスの現在使用しているチャンネルインサートへと呼び出されます。

サーチリザルトリストから複数のサウンドを同時に選択可能です。複数の KoreSoundsをメニュー、またはドラッグ アンド ドロップでサウンド マトリクス上で展開した場合、同一チャンネル上のインサートチャンネルとして展開します。

試聴(Pre-Listen)機能



The screenshot shows a window titled 'kore' with a search bar containing '419 results'. Below the search bar is a table with three columns: Name, Components, and Bank. The table lists various sounds, and the 'Micronique' row is highlighted in yellow.

Name	Components	Bank
Interstellar Overdrive	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Kobol Tube 105	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Krisco Blueprint	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Live on Mars	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Lost in Trees	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Micronique	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Motorcrasher	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Motorcross	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Mutated Bell	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Noise Recorder	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Oboe Simulator	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Old Saw Machine	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Porpoised	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Razorblade	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Redeye 973	Massive	Kore 2.0 Factory Library

KORE2のブラウザリザルトリスト(Browser Results List)ではKORE 2 試聴機能(Pre-Listen)も装備しています。検索結果の音色を効率的に把握可能です。試聴ボタンを有効にしてこの機能を開始します。サウンドマトリクスで現在使用しているチャンネルインサートにサーチリザルト リストから選択したKoreSoundを開きます。MIDIキーボード等でサウンドを試聴してください。

試聴機能を起動したままサーチザルトから別のKoreSoundを選択すると、先程指定したチャンネルインサートに次のサウンドが展開されます。試聴機能を終了するとチャンネルインサートは試聴機能を開始する直前の状態に戻ります。これはチャンネルインサートがもともと装備していたKoreSoundに戻る、または空の状態に戻る事を意味します。

プレリッスン試聴ボタンの右にあるボタンはプレリッスン アプライ コマンドです。試聴モード使用中に気に入ったサウンドがあればこのボタンをクリックし、試聴モードを終えると、選択したサウンドをチャンネルインサートに適用します。

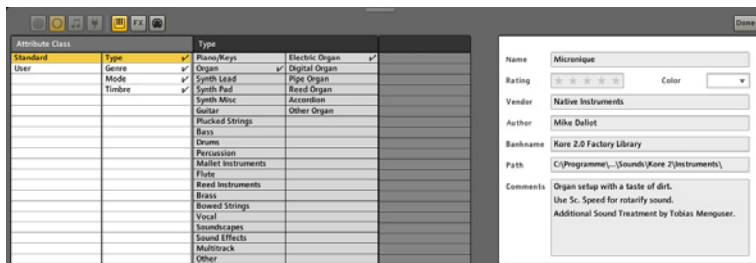
ショートカットキーctrl+pで試聴モードの切り替えができます。

3.7.4 アトリビュートの設定、サウンドの保存 パフォーマンスの保存

KORE 2 のアトリビュートのカスタマイズ、及び新規KoreSoundをアトリビュート分類するにはブラウザのEditを使用します。ブラウザのEditボタンでエディット画面を表示してください。

これはブラウザの機能の一つでエリアでKoreSoundを保存可能です。PerformanceをKoreSoundとして保存する場合、またはKoreSoundのメニューから、Import Plug-inコマンドを使用する際に使用します。





二つのパートに分かれたアトリビュートエリア(Attributes Area)です。

左側にはアトリビュートの属性を決定する二つの欄があります。最初の欄では二つのオプションを選択可能です。

- ▶ StandardはNATIVE INSTRUMENTS社が設定したアトリビュートです。
- ▶ Userはユーザーがカスタマイズ可能なアトリビュートです(使用方法は下記を参照)。

アトリビュート リストでは選択している属性の種類に対応したアトリビュートを表示します。

Attribute Class		Mode
Standard	Type	Arpeggiated
User	Genre	✓ Sequence/Loop
	Mode	✓ Tempo-synced ✓
	Timbre	✓ Sample-based
		Synthetic ✓
		FM
		Additive
		Physical Model
		Granular
		Dry
		Processed ✓
		Monophonic
		Chord
		Glide/Pitch Mod
		Slow Attack
		Long Release
		Long/Evolving ✓
		Percussive ✓
		Surround

KoreSoundに属性を追加するにはアトリビュートをクリックし、するとチェックマークが表示されます。それぞれの階層に対応するKoreSoundのアトリビュートを追加してください。

適切な属性階層にアトリビュートを追加すると、階層名称の右側にチェックマークが表示されます。これによりどの属性を使用済みかが把握できます。

Attribute Class		Type	
Info	Type	<input checked="" type="checkbox"/> Piano/Keys	Basic Pad <input checked="" type="checkbox"/>
Standard	Genre	<input checked="" type="checkbox"/> Organ	Airy Pad <input checked="" type="checkbox"/>
User	Mode	<input checked="" type="checkbox"/> Synth Lead	Chime Pad
	Timbre	<input checked="" type="checkbox"/> Synth Pad <input checked="" type="checkbox"/>	Chord Pad
		<input type="checkbox"/> Synth Misc	Bright Pad <input checked="" type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> Guitar	Deep Pad
		<input type="checkbox"/> Plucked Strings	Dirty Pad <input checked="" type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> Bass	Layered Pad
		<input type="checkbox"/> Drums	Evolving Pad <input checked="" type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> Percussion	Other Pad
		<input type="checkbox"/> Mallet Instruments	
		<input type="checkbox"/> Flute	
		<input type="checkbox"/> Reed Instruments	

エディット モード(Edit mode)で複数のKoreSoundsを同時にエディット可能です。ブラウザ リザルト リストで複数のサウンドを選択し、Editボタンを押してください。この方法で複数のサウンドを同時にアトリビュート分類可能です。上の図は複数のKoreSoundを含んだアトリビュートリストのエディット画面です。チェックマークの色は以下を意味します:

- ▶ 灰色のチェックマーク表示でエディットしているKoreSound内のどれか1つにこのアトリビュートが適用されていることを意味します。
- ▶ 黒色のチェックマーク表示でエディットしているKoreSound内の全てにこのアトリビュートが適用されていることを意味します。

ここでシングルサウンドのアトリビュートを変更する方法と同じように選択したサウンドのアトリビュートを変更します。ここで変更したアトリビュートは選択した全てのKoreSoundsに影響します。

メタ インフォメーション(Meta Information)

Name	<input type="text" value="Micronique"/>	
Rating	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Color <input type="text" value=""/>
Vendor	<input type="text" value="Native Instruments"/>	
Author	<input type="text" value="Mike Dalot"/>	
Bankname	<input type="text" value="Kore 2.0 Factory Library"/>	
Path	<input type="text" value="C:\Programme\...\Sounds\Kore 2\Instruments\"/>	
Comments	<div>Organ setup with a taste of dirt. Use Sc. Speed for rotarify sound. Additional Sound Treatment by Tobias Menguser.</div>	

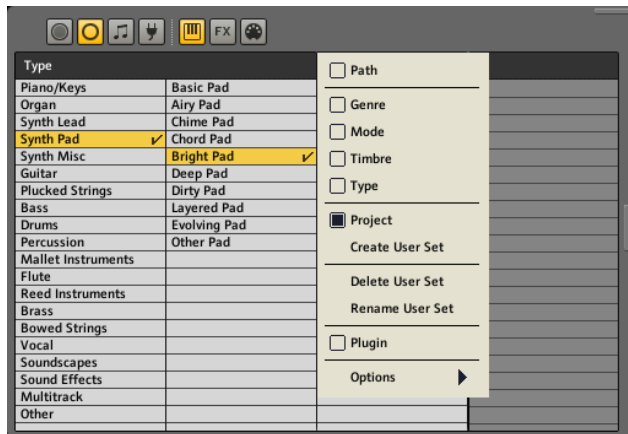
Metaインフォメーションフィールドでは使用しているKoreSoundsに関する重要な情報を含んでいます。ファイルの保管場所やレーティング情報なども含んでいます。ここにある情報内の単語はデータベースにも保管済みで、その単語を頼りにブラウザで検索することも可能です。特にコメント欄の活用は有効でそこに検索用に詳細情報を書き添えておくことが可能です。これらの情報は検索結果でも表示されます。各情報は以下となっています：

- ▶ NameフィールドではKoreSoundの名称を表示します。名称変更も可能です。
- ▶ RatingフィールドでKoreSoundsを5段階評価します。
- ▶ ColorフィールドはKoreSoundを色で分類表示します。チャンネルインサートでもこの色が反映されます。
- ▶ VendorフィールドではKoreSoundの製作社名を表示します。

- ▶ AuthorフィールドではKoreSoundの作者名を表示します。KoreSoundsを自分で作成した場合はここに名前を入力します。
- ▶ Bankname には幾つかの表示内容があります。KoreSoundをファクトリー プリセットのバンクから生成した場合、ここでバンク名称を表示します。このフィールドはKORE2のマルチサウンドの使用時にも表示され、REAKTOR 5 KoreSoundsを使用した場合にも機能します。付録 A を参照してください。
- ▶ PathフィールドではKoreSoundのファイル保存場所を表示します。KoreSoundsの保存に関する章を参照してください。
- ▶ Commentsフィールドで任意のメモを残すことができます。通常各KoreSoundの特徴や、このサウンドを使用したプロジェクト名などを書き添えておきます。

アトリビュートの作成

スタンダードアトリビュートはNATIVE INSTRUMENTSが作成した内容です。独自のアトリビュートはユーザーセット(User Sets)で作成します。



上の図で表示したように、アトリビュートリストのメニューからユーザーセットをブラウザ内で作成可能です。作成後にメニュー内に新規ユーザーセットを表示します。属性設定をしなければ、この欄は空のままです。属性設定はエディットモードのみで設定可能です。

Attribute Class		Project
Standard	Type	That evening
User	Project	Her dark eyes ✓
	(Create new ...)	Can't you see
		Down
		Eleven
		Song #2
		(Create new ...)

既に解説したように、ブラウザのエディットボタンを押してエディット(Edit)モードを選択、またはチャンネルインサート内にあるKoreSoundのメニューから”保存”を選択します。

アトリビュート クラス ユーザーでは作成したユーザーセット(User Sets)が表示されます。アトリビュートのヘッダをクリックしてメニューからユーザーセットを作成を選択しヘッダをクリックして名称を記入します。

次の欄で”ユーザーセットを作成”(User Set)を選択して次のアトリビュートを表示します。ここで表示される入力欄に新規アトリビュート名を入力し新規アトリビュートを作成可能です(“ユーザーセットの名称を変更”を選択)。

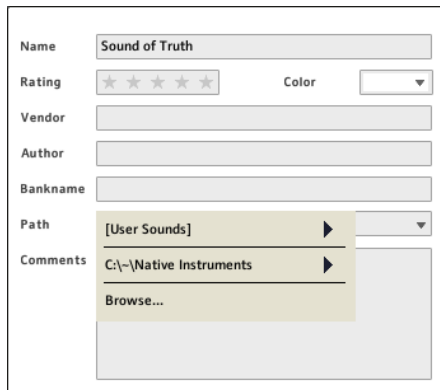
このシステムでKoreSoundデータベースを最適な作業環境に設定します。任意の設定で円滑な作業環境を実現してください。

KoreSoundsの保存

KoreSoundをサーチ リザルト リスト(Search Results List)にドラッグ アンド ドロップ、またはサウンドのメニューを開いて保存可能です(チャンネルインサートを右クリック/ctrl-クリック)。

この作業の後、前章で説明したエディットモードの作業を実践するのが効果的です。

KoreSoundの保存の後エディットモード(Edit mode)を終了する前にサウンドの保存先を指定します。エディット画面のMeta Information、Pathフィールドで行ってください。



パス(Path)フィールドをクリックしてオプションメニューを表示します。

- ▶ ユーザー サウンド(User Sounds)でサブメニューが表示されます。任意のフォルダーを指定してください。
- ▶ その下(Browse)はユーザー サウンド フォルダ (User Sounds Folders)のオプションです。より広範囲のフォルダーを指定可能です(3.3.5章を参照)。
- ▶ ブラウズ…(Browse…) でシステム ダイアログ ウィンドウを開きます。

KoreSoundの内容と使用目的により、このメニューの選択肢が異なります。基本的にユーザー設定内容はユーザー サウンド フォルダ、またはコンピューターの任意



可能な限り小数のフォルダ
ーにKoreSoundsを保管す
ることをお勧めします。多数のフォルダ
ーに KoreSoundsを保存することはデータ
ベースを分散化することを意味します。フ
ォルダを一つにまとめることによりデータ
ベース内での検索時間総数を比較的短縮
可能です。

のフォルダーに収まります。アディショナル ユーザーサウンド(メニューではUser Soundsと表記)を使用。KORE2のKoreSoundsを別のコンピューターに移動する場合はBrowse…を使用して任意のフォルダーにサウンドを保存してください。ここで指定したフォルダーはアディショナルユーザーサウンドに自動追加されます。



The image shows a small dialog box with a dark grey header bar containing a 'Done' button. Below the header is a light grey area with a label 'Name' and a text input field containing the word 'Auryn'.

KoreSound をアトリビュート(Attributes)で分類し終わったら、Meta インフォメーションに各情報を入力、Doneをクリックします(Browserの右端)これでKoreSoundはKORE 2のデータベースに保存完了です。

PerformanceをKoreSoundとして保存したい場合はPerformanceをSoundとして保存…をスタンドアローンではファイルメニューより、KORE2プラグインモードではグローバルメニューから選択します。Editモードのブラウザが表示されますので、KoreSoundsを保存する方法と同じ様に保存してください。



KoreSoundsを多数のフォルダで整理するよりも一つ

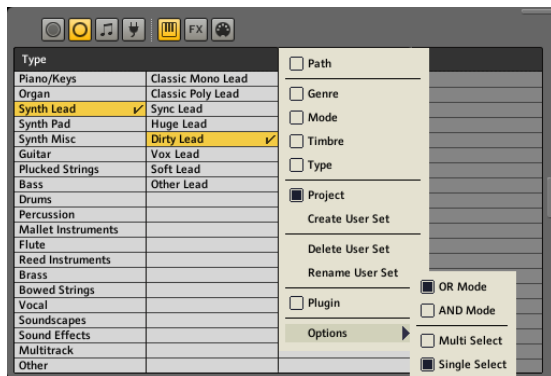
のフォルダをカスタマイズしたアトリビュート機能で整理することをお勧めします。

例) 現在進行中の音楽プロジェクトに関係したKoreSoundsにすばやくアクセスするには新規アトリビュートに"プロジェク

3.7.5 データベースの応用

ここではまだ紹介していないブラウザ(Browser)の応用法を解説します。

サーチ モード



アトリビュートリスト(Attributes List)のオプションメニューは検索時に使用可能な更なる機能を装備しています。

- ▶ ORで複数のアトリビュートを選択した場合、各アトリビュート項目のどれか1つに該当した内容の検索結果を表示します。
- ▶ ANDで複数のアトリビュートを選択した場合、各アトリビュート項目の全てに該当した内容の検索結果を表示します。
- ▶ マルチ セレクトで1つのアトリビュートセットから複数のアトリビュートを選択します。

- ▶ シングル セレクトで1つのアトリビュート セットから1つのアトリビュートのみを選択可能な設定にします。

この機能で検索内容を絞り込みます。サーチ オプション(Search Options)で検索結果内容の表示量をコントロールします。

KoreSoundsの削除

Name	Bank
Blues Harmonica	Kore 2.0 Factory Library
Cinematic Bassoon	Kore 2.0 Factory Library
Clarinet Prowler	Kore 2.0 Factory Library
Oboe Hypnosis	Kore 2.0 Factory Library
Oboe Simulator	Kore 2.0 Factory Library
Pied Bagpiper	Kore 2.0 Factory Library
Sax In The City	Kore 2.0 Factory Library
Snake's Charming	Kore 2.0 Factory Library
Swelling Winds	Kore 2.0 Factory Library
Woodwind Quintet	Kore 2.0 Factory Library

データベースから完全にKoreSoundを削除したい場合はサーチ リザルト リストのメニューを表示します。サウンド、または複数のサウンドを選択し、右クリック(PC)またはctrl-クリック(Mac)しメニューを表示、データベースから削除を選択します。この作業でKoreSoundをデータベースから削除します。

3.8 オーディオ コンポーネント とMIDI コンポーネント: サウンドの強化

KORE 2 は内部モジュール(Internal Modules)により構成され、それによってサウンドを作成または変更することが可能です。殆どの内部モジュールはオーディオエフェクトで、更にMIDIデータを作成、変更する強力なMIDI-プラグインを装備しています。

3.8.1 Amplitude Mod(アンプリチュード モジュレーション)



Amplitude Mod(アンプリチュード モジュレーション)はトレモロとして機能します。入力信号はEnvelope Follower(エンベロープ フォロワー)で調節します。入力信号の音量変化に対応して変化の度合いをコントロール可能です。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Static (スタティック)	ドライ シグナルとウェット シグナルの音量バランスを調節します。	0..100	%

Env. Amount (エンベロープ アマウント)	エンベロープ フォロワーがエフェクト シグナル音量に反応する程度を設定します。	-100..100	%
Sync(シンク)	KORE2のグローバル クロックと同期します。	On/Off	
Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
レート(Rate)	モジュレーション フリークエンシー(周波数)を設定します。	0.1...10k	Hz(ヘルツ)
Rate Env Amount (エンベロープ アマウント レート)	エンベロープ フォロワーがトレモロ効果(厳密にはLFO)に反応する程度を設定します。		
PhaseL/R (フェイズL/R)	左右のモジュレーションシグナル同士の位相オフセットをそれぞれ設定します。	-180...180	deg(ディグリー、度°)
Threshold (スレッシュホールド)	入力レベルにモジュレーション エンベロープが反応する値を設定します。	0..100	%
Attack(アタック)	エンベロープがトリガーされてからモジュレーションシグナルが最大レベルに達するまでの速度を設定します。	0..200	ms
Release(リリース)	入力シグナルがスレッシュホールド設定値を下回った時に、モジュレーション シグナルを停止するまでの速度を設定します。	0..800	ms

3.8.2 Auto Filter(オート フィルター)



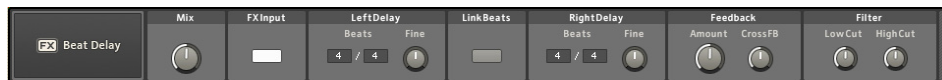
Auto Filter(オート フィルター)はワウワウ機能です。このエフェクトは70年代のファンクミュージック等で多様されましたが、ベース音やドラムループにも応用可能です。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のないドライ シグナル(dry)、エフェクト効果を含んだウェット シグナル(wet)間のバランスを調整します。	0..100	%
Cutoff (カットオフ)	フィルターのカットオフ周波数を設定します。周波数設定値とタイプに基づき設定値以下、以上、周辺の周波数は通過、それ以外の周波数帯域は減衰します。	25..10000	Hz(ヘルツ)
Resonance Amount (レゾナンス アマウント)	フィルターの反応の鋭さを設定します。値を高く設定するとフィルター勾配が急になり、カットオフフリークエンシーがより強調されます。	0..100	%

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Saturation Level (サチュレーション レベル)	オーバードライブ サチュレーションがゲインを調節し始める値(スレッシュホールド)を設定します。高レゾナンス設定でカットオフフリークエンシー周辺に、特にその効果を発揮します。サチュレーション レベルを低く設定するとシグナルは比較的速くサチュレーション反応し、高いレベル設定でサチュレーション反応が遅れ、シグナル ピークが生じます。	-20..+20	dB
Filter Type (フィルター タイプ)	3種類のモード間をクロスフェードします。最小値はローパスフィルターで、設定値より上の値をカットします。最大値はハイパスフィルターで、ローパスとは反対の性質です。設定値の中心はバンドパスフィルターで、設定値周辺の値のみを通過し、その他の値は減衰します。	0..100	%
Filter Pole (フィルター ポール)	2ポールフィルターと4ポールフィルター間をクロスフェードします。ポールの数字はフィルターカットオフスロープの勾配を表しています:2ポールでフィルタースロープはオクターブにつき12 dBとなり、4ポールでフィルタースロープはオクターブにつき24dBとなります。	0..100	%
Depth (デプス)	エンベロープフォロワーによるカットオフフリークエンシーのモジュレーション(変調)量を設定します。	- 100..+100	%

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Threshold (スレッシュホールド)	入力レベルのスレッシュホールドを設定し、モジュレーション エンベロープが反応する値を決定します。	0..100	%
Attack (アタック)	エンベロープがトリガーされてからモジュレーション シグナルが最大レベルに達するまでの速度を設定します。	0..200	ms
Release (リリース)	入力シグナルがスレッシュホールド設定値を下回った時に、モジュレーション シグナルを停止するまでの速度を設定します。	0..800	ms

3.8.3 Beat Delay(ビート ディレイ)



このエフェクトはテンポと同期するディレイです。内部BPMもしくはKORE 2のマスタークロックのいずれかと同期します。フィードバックルーティングも装備し、各フィルター(ハイパス、ローパスフィルター)によるクロスチャンネルフィードバックも可能です。

内部ディレイ バッファ(入力データを一時的に蓄えておくメモリー)は可能な限り最大の容量を備えていますが、KORE 2テンポはその許容量を超える可能性があります。バッファはあまりにも遅いテンポによる長いディレイタイムには対応しきれない可能性がある事をご了承ください。この事象が起きるとライトが点灯、お知らせします。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
FX Input (エフェクト イン プット)	オーディオインプットをオン、オフで切り替えます。	On/Off	
Tempo Sync (テンポ シンク)	オン、オフでテンポ同期先を決定します。オンでKORE2のマスターテンポと同期します。オフで表示されているBPMと同期します。	On/Off	

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Left Time (Numerator) (レフトタイム ニューメレーター) Right Time (Numerator) (ライトタイム"ニューメレーター")	左右のディレイの、ディレイの刻み具合を設定します。ディレイの長さは左右ニューメレーターの右にあるデノミネーターでコントロール可能です [Left/Right Denominator]。	1..64	
Left Unit (Denominator) (レフト ユニット „デノミネーター“) Right Unit (Denominator) (ライト ユニット “デノミネーター”)	4拍子を例にとると、ここでは1小節内の4つの四分音符を何ビートに刻むかを設定します。16を設定したとすると、結果は16ビートとなります。ニューメレーターで、デノミネーターで刻んだビートの何個分のディレイ尺にするかを設定可能です [Left/Right Numerator]。	1..64	
Link Beats (リンク ビーツ)	このボタンを使用すると、右側のディレイのディレイタイムが左のディレイタイムにリンクします。	On/Off	
Feedback (フィードバック)	フィードバックの割合を設定します。	0..100	%

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Cross Feedback (クロスフィードバック)	クロスフィードバック量をパーセントで設定します。 高い設定値で左右チャンネルがお互いのチャンネルにフィードバックシグナルを送る量が大きくなります。低い設定値で送り量は少なくなります。	0..100	%
Low Cut(ローカット) High Cut(ハイカット)	フィードバック シグナルを変化させる各ハイパス、ローパスフィルターのカットオフ フリークエンシーを設定します。このカットオフで設定した数値以上、以下の周波数は減衰します。	10..5000/ 100..25000	Hz (ヘルツ)

3.8.4 Cabinet Saturator(キャビネット サチュレーター)



Cabinet Saturator(キャビネット サチュレーター)はディストーションを通過したスピーカー キャビネットとして機能します。柔軟なフィルター機能で多様なオーバードライブ効果を実現します。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Mix(ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Drive(ドライブ)	入力シグナルのゲインコントロールです。右に回すほど音声が歪みます。	0..60	dB
Hipass/Lopass Cutoff(ハイパス、 ローパス カット オフ)	各ハイパス、ローパスフィルターのカットオフ周波数です。このカットオフで設定した数値以上、以下の周波数は減衰します。	25..8000 80..25000	Hz (ヘルツ)
Hipass/Lopass Reso(ハイパス、 ローパス レゾナ ンス)	フィルターの反応の鋭さを設定します。値を高く設定するとフィルター勾配が急になり、カットオフ周波数がより強調されます。	0..100	%

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Tilt(ティルト)	サチュレーション処理の前後でコントロール可能な2個の反転(invert)したシェルビングEQです。左に回すと高周波域のサチュレーション量が増加します。右に回すと低周波域のサチュレーション量が増加します。	-60..+60	dB
Volume (ボリューム)	サチュレーション シグナルの出力ボリュームです	-48..0	dB

3.8.5 Distortion(ディストーション)



このエフェクトは多彩な表現力を備えたディストーション機能です。ピーク イコライザーの搭載により、加工されたディストーションサウンドを任意の周波数帯で個性的に強調可能です。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Mix(ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Drive(ドライブ)	入力シグナルのゲインコントロールです。右回しで歪み音が強調されます。	0..60	dB
EQ Center (EQセンター)	ピークEQの中心周波数を設定します。	25..12500	Hz(ヘルツ)
EQ Boost (EQブースト)	ピークEQのゲインをコントロールします。これにより選択した周波数が強調されます。	0..40	dB
Volume (ボリューム)	ディストーションシグナルの出力ボリュームです		

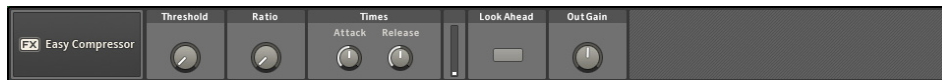
3.8.6 Easy Chorus(イージー コーラス)



Easy Chorus(イージー コーラス)はコーラス、フランジャー、ピッチモジュレーションの各エフェクトを装備した機能です。モジュレーション スピードはエフェクト レベルとモジュレーション レンジと同様にコントロール可能です。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Mode (モード)	メニューから、各エフェクトを選択します。 (chorus、pitch modulation、flangerより選択)		
Sync(シンク)	KORE2のグローバル クロックと同期します。	On/Off	
Rate (レート)	モジュレーション シグナル フリークエンシーをコントロールします。	0..10	Hz(ヘルツ)
Depth (デプス)	フランジャーの効き具合を調節します;コーラスでは聴覚的色彩(よく“カラー”といわれる調節パラメーターです);” ピッチ モジュレーションではピッチの変調具合を調節します。	0..100	%
Intensity (インテンシティー)	エフェクト量をコントロールします。コーラスとフランジャーのモードではフィードバック設定をコントロールします。	0..100	%
Stereo(ステレオ)	ステレオ スプレッド モードをオン、オフします。	On/Off	

3.8.7 Easy Compressor(イージー コンプレッサー)



Easy Compressor(イージー コンプレッサー)は簡素ですがパワフルなダイナミックレンジコントローラーです。コンプレッサーはインプット シグナルの音量格差を解消するブリアンプとしてお考えください。インプット シグナルがスレッシュホールドを超過すると、ゲインが機能し、音量を調整、減衰します。この音量調整、減衰設定はレシオ(Ratio)コントロールで行います。例)4:1 のレシオ設定で、インプットレベルが4dBスレッシュホールド設定値よりも大きかった場合、アウト プットで出力時は1dBの音量に調整されます。インフィニティ(inf)レシオで、アウトプットシグナルがスレッシュホールドで設定した音量以上になることはありません。

コンプレッサーには多様な使用方法があります:シンセサイザーのフィルターレゾナンスをコントロールしたり、質のよくないマイクで録音したヴォーカル音量を補う事や、ギターのサステインのピークを修正し、全体的なまとまりのあるレベルに修正することが可能です。しかし場合によってはピークを抑えすぎて全体の音の印象が乏しくなることがあります。そういったときにはゲインコントロールで出力レベルを補います。コンプレッサーは入力シグナルを分析し、いつコンプレッサーを機能させるか決定します。アタックおよびリリースを併用してシグナルの圧縮過程を更到的確にします。

Attack(アタック)でシグナルがスレッシュホールドを上回った時に圧縮最上限に到達するまでの速度を設定し、Release(リリース)でシグナルがスレッシュホールド設定値を下回ってから圧縮を終えるまでの速度を設定します。最良なコンプレッサー設定は、各オーディオによって異なります。ドラムを例に挙げると短いアタック設定でドラムの本来の"鳴り"を維持します。ドラムのピークが大き過ぎる場合は短めのアタックタイムを適度に調整し、コンプレッサーが瞬時に反応するように設定します。

短いアタックタイムを設定した場合でも、コンプレッサーはシグナルを分析する時間を必要とする事を念頭に置いてください。Look Ahead(ルックアヘッド)ボタン

でオーディオを極僅かの間遅らせ、(32 サンプル分)コンプレッサーがピークを把握、対応します。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Threshold (スレッシュホールド)	圧縮が始まるレベルを設定します。	-48...0	dB
Ratio (レシオ)	シグナルの圧縮率を設定します。1は圧縮しないことを意味し、出力シグナルは入力シグナルと同じです。infでシグナル レベルはスレッシュホールドレベルで固定されます。(これはリミッター機能と同等です)。	1..[inf]	
Attack (アタック)	シグナルがスレッシュホールドレベルを超えた時に圧縮最上限に到達するまでの速度を設定します。	0.1..10	ms
Release (リリース)	シグナルがスレッシュホールドレベルを下回ってから圧縮を終えるまでの速度を設定します。	10..1000	ms
Look Ahead (ルック アヘッド)	コンプレッサーがシグナルを僅かの間遅らせ、信号を適切に分析する時間を作ります。この機能によりシグナルを明瞭に向上します。	On/Off	
Out Gain (アウト ゲイン)	圧縮されたシグナルの出力レベルをコントロールします。	-24..+24	dB

3.8.8 Easy Reverb(イージー リバーブ)



このリバーブユニットは6基のコントロール部による簡潔なリバーブ機能を備えています。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Mix(ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Pre-Delay (プレ ディレイ)	メインのリバーブエフェクトを通過する前のシグナルディレイタイムを設定します。	0..200	ms
Size (サイズ)	音の反射時間に基づいて想定された、リバーブルームサイズ、すなわちリバーブ ディケイ タイムを設定します。	1..100	
High Decay (ハイ ディケイ)	リバーブシグナルの周波数帯域をコントロールします。高い設定値で高周波数の減衰値を緩和し、高周波数帯のディケイ時間を長くします。	0..100	%
High Cut (ハイカット)	リバーブ シグナルを変化させるローパスフィルターのカットオフフリークエンシーを設定します。	1..100	
Stereo (ステレオ)	リバーブシグナルに反映するステレオサウンドの広がりを設定します。	0..100	%

3.8.9 Ensemble(アンサンブル)



Ensemble(アンサンブル)エフェクトで違和感なく入力信号に厚みを足します。
コーラスに近い機能ですが2種類のディレイタイムは常に変化します。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Mix(ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Rate Common (レート コモン)	ディレイタイムモジュレーションの周波数を設定します。	0..8	Hz(ヘルツ)
Rate Offset (レート オフセット)	2つのインターナルレートバリューのオフセットをコントロールします。[Depth Offset]と同様です。	0..100	%
Depth Common (デプス コモン)	アンサンブルエフェクトのデプスをコントロールします。理論的にはディレイタイムモジュレーション値を設定する事となります。	0..100	%

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Depth Offset (デプス オフセット)	2つのインターナルデプスバリューのオフセットをコントロールします。デプスコントロールのデプスをコントロールします。	0..100	%
High Cut (ハイカット)	ローパスフィルターのカットオフフリークエンシーを設定します。	100..20000	Hz(ヘルツ)

3.8.10 Expander(エクスパンダー)

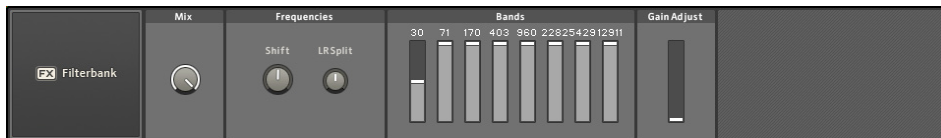


Expander(エクスパンダー)はシグナルのダイナミクスを強調する強力なエフェクトです。この機能を柔軟なゲート エフェクトとして捉えることができます。スレッシュヨルド設定値以下のすべてのシグナルはレシオによる比率で増幅されます。オーディオシグナルの音量幅を”拡張”(expand)可能です。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Threshold (スレッシュヨルド)	エクスパンダーが有効になる数値を設定します。	-70...10	dB
Ratio (レシオ)	エクスパンダーのエフェクト量をコントロールします。左いっぱいではエフェクト効果無し、中心で穏やかな拡張、右いっぱいではゲートエフェクトとなります。	0..4	
Attack(アタック)	シグナルがスレッシュヨルドレベルを超えた時に拡張最上限に到達するまでの速度を設定します。	0.1..10	ms

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Release (リリース)	シグナルがスレッシュホルドレベルを下回ってから拡張を終えるまでの速度を設定します。	10..1000	ms
Out Gain (アウト ゲイン)	拡張されたシグナルの出力レベルをコントロールします。	0..+24	dB

3.8.11 Filterbank(フィルター バンク)



Filterbankエフェクトでオーディオシグナルを、各1.25オクターブ(半音15鍵盤分)毎の周波数帯域を備えた8つの周波数帯域に分類します。Shift(シフト)とLR Split(LR スプリット)機能を0に設定した場合、各帯域の中心周波数は:30Hz、71Hz、170Hz、403Hz、960Hz、2282Hz、5429Hz、12912Hzとなっています。各周波数帯はそれぞれレベル調整用スライダを装備、各レベル調整を行い出力します。

Shift(シフト)コントロールで半音単位で中心周波数を変更し、LR Split(LRスプリット)コントロールで個々の周波数帯域を左右に振り(パン)、ステレオ サウンド イメージを広げます。

Filterbank(フィルターバンク)は一見グラフィックイコライザーのように見えます。しかし、中心周波数帯の構成の変更やステレオイメージの変更機能によるサウンド変更能力により、グラフィックイコライザーとの格の違いは明らかです。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Shift (シフト)	8バンドの周波数が同時に変化します。変更している値がその他の周波数帯も対数的に、同じ設定値分移動、変更します(ヘルツではなく半音単位で移動します)。	-48..+48	semitones (セミ トーン、半音)
LR Split (LRスプリット)	各周波数帯を左右に振り分けます。Shift(シフト)との併用でサウンドは更に変化します。この二つの機能による実験を重ね、好みの設定を探求してください。	-24..+24	semitones (セミ トーン、半音)
Band 1..8 Level (バンド1...8レベル)	各周波数帯の出力レベルを設定します。	[-inf]..0	dBdB
Gain Adjust (ゲイン アジャスト)	アウトプットシグナルの増幅値を設定します。各バンド音量はスライダーで音量減衰するのみな為、ここで音量を補います。	0..20	dB

3.8.12 Flanger(フランジャー)

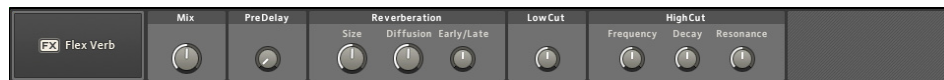


Flanger(フランジャー)は金属的な効果をもたらすスタンダードなモジュレーション エフェクトです。万端で様々な音素材に有効です。1つの信号を2つに分けどちらかを少し遅らせてから発音します。これによりcomb filter(コム フィルター)エフェクトとして機能します。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Inverse(イン バース)	分割したシグナルの片方の位相を反転し通常のフランジャーとは異なるサウンドを生成します。	On/Off	
Mix(ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Center(センター)	高い設定値で内部ディレイの値を短くし、コム フィルターが高周波帯で機能します。モジュレーションと相互作用します(Modulation Meter“モジュレーションメーター”で確認しながら様々な設定を試してください)。	0..100	%
Mod Sync (モジュレーション シンク)	モジュレーション オシレータをKORE 2のクロックと同期させます。	On/Off	

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Rate (レート)	[Mod Sync]がオフのときはここでモジュレーション オシレータの周波数を設定します。	0.04..25	Hz(ヘルツ)
Depth (デプス)	ディレイタイムに対する、モジュレーション(変調)の 度をコントロールします。	0..100	%
Modulation Meter (モジュレーション メーター)	各設定(センター、モジュレーション)によるディレイ タイムを表示します。		
Phase L/R (フェイズL/R)	左右シグナルの位相を設定します。	-180..+180	deg(ディグリー、度°)
Feedback (フィードバック)	Feedback(フィードバック):フィードバック量(出力 が再入力される量)を設定します。マイナス設定で内 部ディレイのアウトプットはインプットに再入力され る前に反転します。この機能により周波数帯が違う 状態で変化します。	-100..100	%
Low Cut (ローカット) High Cut (ハイクット)	フィードバック シグナルを変化させる各ハイパス、 ローパスフィルターのカットオフ フリークエンシ ーを設定します。このカットオフで設定した数値以 上、以下の周波数は減衰します。	25..1000/ 10..20000	Hz(ヘルツ)

3.8.13 Flex Verb(フレックス バープ)



このリバーブユニットはプレディレイ、アーリー レート リフレクション、各ロー ハイ フリークエンシー ディケイ タイム コントロールからなる、パラメーターコントロール機能を備えています。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit(ユニット、表示 単位)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Pre-Delay (プレ ディレイ)	メインのリバーブエフェクトを通過する前のシグナルディレイタイムを設定します。	0..200	ms
Size (サイズ)	音の反射時間に基づいて想定された、リバーブルームサイズ、すなわちリバーブ ディケイ タイムを設定します。	1..100	
Diffusion (ディフュージョン)	リバーブシグナルの音の広がりを設定します。低い設定値でリバーブサウンドがエコーのようなサウンドになります。	0..100	%
Early/Late (アーリー/レート)	アーリー リフレクションとメインリバーブシグナルのバランスをコントロールします。	0..100	%

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit(ユニット、表示 単位)
Low Cut (ローカット)		15..5000	Hz(ヘルツ)
Hi Cut Frequency(ハイ カット フリークエ ンシー)		200..25000	Hz(ヘルツ)
Decay(ディケイ)		0..100	%
Resonance (レゾナンス)		0..100	%

3.8.14 Freq Shifter(フリークエンシー シフター)



Frequency Shifter(フリークエンシー シフター)は初期の電子音楽を思い起こさせる機能です。入力信号のフリークエンシー スペクトラムを直線的に変化します(即ち全ての周波数が同一"ヘルツ"で変化するのです)。サウンドのハーモニクスを対数的に変化させることにより全てのスペクトラム構成を変更します。実際に使用してどんな機能が確かめてください。

Shift Amount(シフト アマウント)とRange(レンジ)を併用してサウンドを緩やかに、または大きく変化させます。マイナス設定で周波数値は低くなります(スペクトラムが0Hzよりも下の設定値になると聞こえ方が反転します)。Feedback(フィードバック)で内部エフェクト内でエフェクト音声が入ループする度合いを設定します。マイナス、プラス方向それぞれ高設定値でフランジャーに似た効果となります。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Range (レンジ)	[Amount]パラメーター バリューで操作可能な周波数変動の最大幅を選択するメニューです。	+/- 1 .. +/- 10000	Hz(ヘルツ)

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Amount (アマウント)	設定値の変動最大値を設定します。マイナス値で周波数は低方変化します。	-[Range]..+[Range]	Hz(ヘルツ)
Stereo Split (ステレオ スプリット)	この機能が有効な状態で右チャンネルのシグナルは左チャンネルとは逆の方向に変化し、ステレオ効果を強調します。	on/off	
Feedback (フィードバック)	変更したアウトプットシグナルをインプットに再度入力する度合いを設定します。	0..100	%

3.8.15 Gate(ゲート)



ノイズ ゲートとしての一般的な使用法の他に、このエフェクトの内蔵フィルターを使用して設定した周波数でビートを刻む等の応用が可能です。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit(ユニット)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Detector Filter Low Cut (ディテクター フィルター ロー カット)	2ポール ハイパス フィルターのカットオフ フリークエンシーを設定します。この機能で低周波数帯の出力を抑えます。	10...5000	Hz(ヘルツ)
Detector Filter Hi Cut(ディテクター フィルター ハイ カット)	2ポール ローパス フィルターのカットオフ フリークエンシーを設定します。この機能で高周波数帯の出力を抑えます。	100..20000	Hz(ヘルツ)
Threshold (スレッシュホールド)	ゲート開放するレベルを設定します。	-80..10	dB

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit(ユニット)
Hysteresis (ヒステリシス、 加わった力に対し て即時に追従せず に、反応が遅れる こと。)	ゲート開放起点となるスレッシュホールド値に対す る、ゲート開放終了値となるスレッシュホールドを設 定します。	0..20	dB
Attack (アタック)	ゲートを完全に開放するまでの速度を設定し ます。	0..200	ms
Hold (ホールド)	ゲート開放の維持時間を設定します。この機能は ゲート終了起点となるスレッシュホールド設定値とは 関係なく機能します。	0..1000	ms
Release (リリース)	ゲートがスレッシュホールド設定値を下回ってから、 ゲート開放を完全に終了するまでの時間を設定 します。	0..2000	ms

3.8.16 Grain Shifter(グレイン シフター)

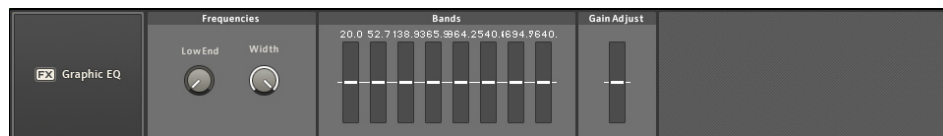


Grain Shifter(グレインシフター)はピッチシフターに似た効果を備えています。しかしグラニューラー方式による音声変換とフィードバック機能により、このエフェクトでは独特のサウンドを生成可能です。サウンドを大胆に加工し、更にGrain Rate(グレイン レート)機能で様々な変調を可能にします。ざらつき感のあるピッチ変更やメタリックな音色加工等に最適なエフェクトです。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Mix (ミックス)	Mix:エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Shift Coarse (シフト コース)	左右チャンネルに適用される大まかなピッチシフトです。	-24..+24	semitones (セミ トーン、半音)
Shift Fine (シフト ファイン)	左右チャンネルに適用される詳細調整用のピッチシフトです。	-0.5..+0.5	semitones (セミ トーン、半音)
Spread Coarse(ス ブレッド コース)	左右チャンネルのピッチシフトによる音程差を大まかに設定します。	-24..+24	semitones (セミ トーン、半音)

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Spread Fine(スプレッド ファイン)	左右チャンネルのピッチシフトによる音程差を詳細設定します。	-0.5..+0.5	semitones (セミ トーン、半音)
Spread Phase(スプレッド フェイズ)	左右チャンネルのピッチシフトされた音声のオフセットをコントロールします。	-90..+90	deg (ディグリー、度°)
Grain Rate (グレイン レート)	このノブでグレイン(音の粒)の長さを設定します。		
Grain Reverse(グレイン リバース)	この機能を有効にすると、すべてのグレインをリバース再生します。	On/off	
Feedback (フィードバック)	フィードバック量(出力が再入力される量)を設定します。	-100..100	%

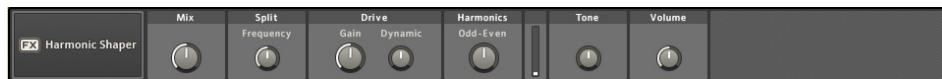
3.8.17 Graphic EQ(グラフィック EQ)



Graphic Equalizer(グラフィック イコライザー)で音声を8個の均等な帯域幅を持つ各周波数帯域へと振り分けます。各周波数帯のゲインで各周波数帯域の増幅、減衰調節をします。ミックス時に使用し音質を均等に補正したり、各音声の特徴を変更したい場合に有効です。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Low End (ロー エンド)	周波数帯域の最低値を設定します。この値は一番低い周波数帯の中心周波数です。	20..8000	Hz(ヘルツ)
Width (ウィズ)	各周波数帯域の幅を変更します。この値が各バンドを8分割し、各周波数域を決定します。	1..12	Octaves (オクターブ)
Gain 1..8 (ゲイン1...8)	各バンドのゲインをそれぞれ設定します。	-20..+20	dB
Gain Adjust(ゲイン アジャスト)	最終出力信号の修正ゲインを設定し、バンド間で減衰したボリュームの補正をします。	-20..+20	dB

3.8.18 Harmonic Shaper(ハーモニック シェーパー)

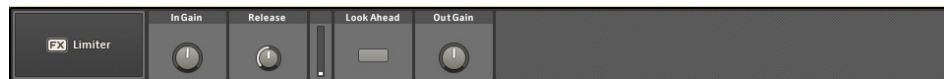


Harmonic Shaper(ハーモニック シェーパー)包括的ウェーブシェイプ プロセッサーです。Exciter(エキサイター)として使用可能で、こもったシグナルに原音との違和感のないハーモニーを与えます。テープシミュレーターや真空管シュミレーターとしての使用も有効です。無機質なサンプル音やデジタル シンセ サウンドに深みやざらつきを与えます。Split Frequency(スプリット フリークエンシー)による低周波帯域のコントロールも可能です。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Split (スプリット) Frequency(フリークエンシー)	入力シグナルを2つの周波数帯域に分割し、分割した内の低周波数帯域をウェーブシェイパーで加工しないようにします。2つの帯域はTone(トーン)でミックス可能です。	15..1500	Hz (ヘルツ)
Drive Gain (ドライブ ゲイン)	ウェーブシェイパー内の入力ゲインです。This sets the amount of non-linearity.	-24..+24	dB

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
Drive Dynamic (ドライブ ダイナミックス)	インプット ゲインのエンベロープ フォロワーをコントロールします。左に回すとコンプレッサーとして機能します。右に回すとエキスパンダーとして機能します。	-24..+24	dB
Harmonics Odd/ Even(ハーモニクス、オド/イーブン)	ウェーブシェイピング カーブをコントロールします。このノブで3rd、 5th、 7th、(オド)と続く倍音によるハーモニクスディストーション及び 2nd、 4th、 6th(イーブン)と続く倍音によるハーモニクスディストーションの設定をします。	0..100	%
Distortion Meter(ディストーション メーター)	このゲインメーターはハーモニック ディストーションのレベルを表示します。		
Tone (トーン)	このエフェクトでは、シグナルをフリークエンシー スプリッターで設定した低周波数帯とウェーブシェイプ加工されたシグナルによる、2つのシグナルに分割しています。このノブで2つのシグナルをクロスフェード ミックスします。	0..100	%
Volume (ボリューム)	ドライ シグナルとミックスする前のエフェクト シグナルのレベルをコントロールします。	-24..+24	dB

3.8.19 Limiter(リミッター)



Limiter(リミッター)ですべての信号を設定出力レベル以内に収めます(例0dBまたは-3dB)。コンプレッサーのレシオをinfに設定した時と同等の機能です。

リミッターは通常各段階でのピークやオーバーロードを防ぐ役割として機能します。他にもサウンドを詰め込んだような音質にしたい場合に使用されます。Input Gain(インプット ゲイン)で入力値を増幅し、リミッター効果を強調します。このゲイン投入量によっては、リミッターが大量のシグナルを加工する為、シグナルを歪ませる原因ともなります。

コンプレッサーと同じく、リミッターも入力シグナルを分析し、リミッターの適用量を割り出します。Release(リリース)ノブでリミッター効果を終えるまでの速度を設定します。Look Ahead(ルックアヘッド)ボタンでオーディオを極僅かの間遅らせ、(32 サンプル分)リミッターがピークを把握、対応します。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット、表示単位)
In Gain (イン ゲイン)	リミッターが有効になる前の段階の入力レベルの増幅および減衰を設定します。このゲインをあげるとリミッター効果が大きくなります。	-24..24	dB
Release (リリース)	リミッター効果を終えるまでの速度を設定します。	10..1000	msec (ミリ セカンド)
Look Ahead (ルック アヘッド)	Look Ahead(ルックアヘッド)ボタンのオンオフスイッチです。オーディオを極僅かの間遅らせ、(32 サンプル分)リミッターがピークを把握、より正確なピーク処理をします。	on/off	
Out Gain (アウト ゲイン)	リミッターシグナルの増幅、減衰値を設定します。 リミッター設定開始値であるリファレンス レベルも変動します。	-24..24	dB

3.8.20 Lo-Fi(ロー ファイ)



このエフェクトでバーチャル サンプル レート(サンプリング周波数)とバーチャル ビット レゾリューション(ビット解像度)を落とします(この2つはあくまでも音質想定上の定義でメインアプリケーションの音質は高品質のままです)。両方とも歪み効果に有効で80年代に使用された8ビットもしくは12ビットサンプラーに近い音質となります。

この両設定では(Sample Rate、サンプルレート Bit Depth、ビットデプス)、更なる詳細設定機能を備えています。Jitter(ジッター) とDither(ディザ)で各サンプル、ビット設定へのランダム変調の適用が可能です。Offset(オフ セット)パラメーターでビット デプス コントロールで低下した各音声を補います。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry)とエフェクト後の音(wet)とのバランスをコントロールします。反時計回りでドライシグナルを強調、時計回りでウェットシグナルを強調、中心でドライ、ウェットシグナルを均等に出力します。	0..100	%
Down-Sampling Sample Rate(ダウン サンプリング サンプル レート)	サンプリングレートを設定します。低い設定で入力シグナルの高音部が歪み加工されます。	50..48000	Hz (ヘルツ)

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Down-Sampling Jitter (ダウンサンプリング ジッター)	バーチャルサンプリングレートに対し、ランダム モジュレーションの効き具合をコントロールします。高設定値でジッター反応が増します。	0..100	%
Quantizing Bit Depth (クオンタイジング ビットデプス)	バーチャル ビット デプスを設定します。低い値で音声の層を解読する解析度が低下し、荒いローファイ音を作り出します。	1..20	Bits (ビット)
Quantizing Dither (クオンタイジング ディザ)	量子化ビット数 (信号を何段階の数値で表現するかを示す値) のランダム変動値を設定します。オフセットが0以上の場合、高ディザリング値で入力信号がない場合を含め、出力にノイズが生じます。	0..100	%
Quantizing Offset(クオンタイジング オフセット)	量子化ビット数をオフセットにします。低ビットデプスの設定でオフセット調節すると微音量のインプットシグナルであっても量子化され出力します。	0..100	%

3.8.21 Mic Conditioner(マイク コンディショナー)



Mic CONDITIONER(マイク コンディショナー)はKORE2にマイクを直接入力している場合に使用します。位相転換、ボーカルの低音成分をカットするフィルター機能、位相修正用の2基のディレイを装備しています。更にMS(mid-side)マイク録音技術に対応した機能を装備しています。この技術は特殊なステレオ録音テクニックで、録音後に音声ステレオ化する方法で、本製品ではこのエフェクトで対応します。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Invert L/R (インバートL/R)	左右チャンネルの位相をそれぞれ反転します。	On/Off	
High-pass L/R (ハイパスL/R)	左右チャンネルのハイパスフィルターのオン、オフです。	On/Off	
High-pass Frequency (ハイパス フリークエンシー)	この設定値以下の周波数帯は減衰します。	10..500	Hz (ヘルツ)
High-pass Poles (ハイパス ポール)	2 ポールフィルターと4 ポールフィルター間をクロスフェードします。ポールの数字はフィルターカットオフスロープの勾配を表しています:2ポールでフィルタースロープはオクターブにつき12 dBとなり、4ポールでフィルタースロープはオクターブにつき24dB となります。	0..6	

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Left/Right Delay Coarse (レフト/ライト ディレイ コース)	各チャンネルの大まかなディレイタイムを設定します。	0..495	ms
Left/Right Delay Fine (レフト/ライト ディレイ ファイン)	各チャンネルディレイタイムの詳細を設定します。	0..5	ms
MS to LR On (MS-LRオン)	MSレコーディングをしている場合はこのスイッチをオンにしてください。オンの状態でシグナルはステレオ化します。	On/Off	
MS to LR S Amount (MS-LR ステレオ アマウント)	MSレコーディングによるシグナルをどの程度ステレオ化するか設定します。ステレオ幅の広がりを調節します。	-24..+6	dB

3.8.22 Mod Delay(モジュレーション ディレイ)



Mod Delay(モジュレーション ディレイ)ユニットで内蔵LFOによるディレイタイム変調をします。各フィルターとフィードバック機能も装備しています。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Delay Time (ディレイ タイム)	ディレイタイムを設定します。内蔵LFOはこの設定値を変調します。	0..1500	ms
Delay Time LR Offset (ディレイ タイム LR オフセット)	ディレイタイムの左右オフセットをコントロールします。このつまみで各モジュレーション シグナルの位相をコントロールします。	-33..+33	%
Modulation Sync (モジュレー ションシンク)	LFO周波数をKORE2クロックと同期させます。	On/Off	
Modulation Rate(モジュレー ション レート)	ディレイタイムのモジュレーション スピード(LFO)を調整します。	0..10	Hz (ヘルツ)

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Modulation Depth(モジュレーション デプス)	ディレイタイムを元にモジュレーション(変調)の値を設定します。	0..100	%
Modulation LR Phase (モジュレーション LR フェーズ)	左右チャンネルのディレイタイムをモジュレート (変調) しているLFOのフェイズオフセットを調節します。最大値でLFOシグナルは180°フェイズ(位相)がずれます。	-180..180	Degrees (ディグリー、度°)
Feedback Amount (フィードバック アマウント)	ディレイシグナルをエフェクトインプットに再入力する値を設定します。	0..100	%
C r o s s Feedback(クロス フィードバック)	ディレイ フィードバック シグナルを反対のチャンネルにそれぞれ再入力する割合を設定します。	0..100	%
I n v e r s e Feedback(イン バース フィードバ ック)	このスイッチでフィードバックシグナルを逆位相にします。	On/Off	
Filter Low/High Cut (フィルター ロー/ハ イ カット)	ディレイシグナルを変化するロー/ハイパスフィルターのカットオフフリークエンシーを設定します。 このカットオフで設定した数値以上/以下の周波数はオクターブ毎12 dBのスロープ(傾度)で減衰します。	10..5000/ 100..25000	Hz (ヘルツ)

3.8.23 Multi Compressor(マルチ コンプレッサー)



このマルチバンドコンプレッサーではフィルターとコンプレッサー機能を搭載しています。フィルターで入力信号を4つの周波数帯域へと分割します:それぞれ low (200 Hz以下)、middle (200 .. 1000 Hz)、mid-high (1000 .. 5000 Hz)、high (5000 Hz以上)となっています。各周波数帯専用コンプレッサーを備え、各機能はスタンダードなシングルコンプレッサーと同様の性質です。通常のコンプレッサーでは通常入力されるすべての周波数帯域のダイナミクスに反応します。マルチバンドコンプレッションでは選択した任意の周波数帯域のみを圧縮するためより繊細な圧縮が可能です。例)ドラムを圧縮する場合、バスドラムのみ圧縮しシンバルサウンドのダイナミクスは元音の状態で維持可能です。

操作部に関しては各周波数帯が専用Gain(ゲイン) と Ratio(レシオ)コントロール部を備えていること意外はEasy Compressor (該当項目参照)と同じです。最小レシオ設定値で圧縮はありません。最大レシオ設定値でリミッターとして機能します。ゲインで各周波数帯の音量調整をします。例) 1つの帯域のみを高い頻度で圧縮した場合の音量補正。更にOut Gain(アウト ゲイン)で全体の音量を補正します。

各コンプレッサーで入力信号を分析し、いつコンプレッサーを機能させるか決定します。更にAttack とRelease パラメータでコンプレッション機能の反応速度を調整します。Attack(アタック)で信号がスレッシュホールドを上回った時に圧縮上限に到達するまでの速度を設定し、Release(リリース)で信号がスレッシュホールド設定値を下回ってから圧縮を終えるまでの速度を設定します。各パラメーターの最適設定値はオーディオ素材によって異なります。長いアタック時間の設定でパ

パーカッション等のピーク音を維持することが可能ですが、入力ピーク値が大き過ぎるとサウンドが歪む原因となります。短いリリースタイムはパーカッションサウンドに有効です。複雑かつ伸びのあるサウンドを圧縮する場合は、リリースタイムは長めの設定が有効です。短いアタックタイムを設定した場合でも、コンプレッサーはシグナルを分析する時間を必要とする事を念頭に置いてください。Look Ahead(ルックアヘッド)ボタンでオーディオを極僅かの間遅らせ、(32 サンプル分)コンプレッサーがピークを把握、対応します。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Threshold (スレッシュホールド)	圧縮が始まるレベルを設定します。	-48...0	dB
Gain L、 Gain LM、 Gain HM、 Gain H(各ゲイン L、 LM、 HM、 H)	コンプレッションに伴う、各周波数域の増幅値を設定します。	-24...+24	dB
Ratio L、 Ratio LM、 Ratio HM、 Ratio H(各レシオ L、 LM、 HM、 H)	シグナルの圧縮率を設定します。1は圧縮しないことを意味し、出力シグナルは入力シグナルと同じです。infでシグナル レベルはスレッシュホールドレベルで固定されます。(これはリミッター機能と同等です)。	1..[inf]	

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Attack (アタック)	シグナルがスレッシュホールドレベルを超えた時に圧縮 最上限に到達するまでの速度を設定します。	0.1..10	msec (ミリ セカンド)
Release (リリース)	シグナルがスレッシュホールドレベルを下回ってから圧 縮を終えるまでの速度を設定します。	10..1000	msec (ミリ セカンド)
Look Ahead ルック アヘッド)	Look Ahead(ルックアヘッド)ボタンのオンオフス イッチです。 オーディオを極僅かの間遅らせ、(32 サンプル分)コンプレッサーがピークを把握、より正 確なピーク処理をします。	on/off	
Out Gain (アウト ゲイン)	全帯域に対するゲインの値をコントロールします。 ポストコンプレッションとポストゲインコントロール の両方の役割を果たします。	-24..+24	dB

3.8.24 Multimode Filter(マルチモード フィルター)



このエフェクトは各フィルタータイプを搭載、各タイプを目的別にブレンド可能です。Cutoff (カットオフ)とResonance(レゾナンス) でカットオフ周波数とフィルター スロープを設定し、任意のフィルターブレンドを設定、音声を調整します。更にPoles(ポール)の種類も設定可能でカットオフ周波数の強弱調整を幅広く調整可能です。シグナルがサチュレーションを開始するスレッショルドも設定可能です。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のないドライ シグナル(dry)、エフェクト効果を含んだウェット シグナル(wet)間のバランスを調整します。	0..100	%
Cutoff (カットオフ)	フィルターのカット周波数。周波数設定値とタイプ(各ハイパス、ローパス、バンドパスフィルター等)に基づき設定値以下、以上、周辺の周波数は通過、それ以外の周波数帯域は減衰します。	25..25000	Hz (ヘルツ)
Resonance Amount(レゾナンスアマウント)	フィルターの反応の鋭さを設定します。値を高く設定するとフィルター勾配が急になり、カットオフフリースエンシーが強調されます。	0..100	%

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Resonance Saturation Level (レゾナンス サチュレーション レベル)	オーバードライブ サチュレーションがゲインを調節し始める値(スレッシュホールド)を設定します。レゾナンスを高く設定する程、サチュレーションはカットオフフリークエンシーをより効果的に強調します。サチュレーション スレッシュホールドを低く設定するほどより多くのシグナルに反応し、シグナルピークを多発させる可能性があります。	-24..+24	dB
Type (LP-BP-HP)	3種類のモード間をクロスフェードします。最小値はローパスフィルターで、設定値より上の値をカットします。最大値はハイパスフィルターで、ローパスとは反対の性質です。設定値の中心はバンドパスフィルターで、設定値周辺の値のみを通過し、その他の値は減衰します。	0..100	%
2-pole – 4-pole(2-ポール – 4-ポール)	2ポールフィルターと4ポールフィルター間をクロスフェードします。ポールの数字はフィルターカットオフスロープの勾配を表しています:2ポールでフィルタースロープはオクターブにつき12 dBとなり、4ポールでフィルタースロープはオクターブにつき24dB となります。	0..100	%
4-pole Spread(4-ポール スプレッド)	4ポールフィルターを設定した場合はカットオフフリークエンシーを2つに分岐させることが可能です。このモードを有効にすると、2ポールフィルター加工したシグナルをもう1つの2ポールフィルターに送ります。高い設定値でカットオフ設定値を境に周波数を2つに分けます。この結果、レゾナンスピークを抑えることが可能です。	0..6	semitones (セミ トーン)

3.8.25 Parametric EQ(パラメトリック EQ)

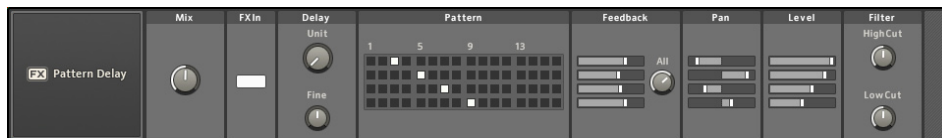


Parametric Equalizer(パラメトリック イコライザー) で周波数帯域を4つのパートに分割します。各周波数帯のゲインで各周波数帯域の増幅、減衰調節をします。この機能で各周波数帯を強調したり、各音声の特徴を変更したい場合に有効です。パラメトリックEQで各周波数帯域をコントロールします。ローとハイEQはそれぞれシェルビングEQで設定値以上、以下の周波数帯を増減します。2つのMIDバンドはピークEQ で中心数値の設定にもとづき各周波数帯をコントロール可能です。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Low Gain (ロー ゲイン)	低音域のボリューム設定します。	-20..+20	dB
Low Frequency (ロー フリークエ ンシー)	ローシェルビングEQの周波数帯を設定します。 ここで設定した周波数帯域のコントロールが可 能です。	2..4000	Hz(ヘルツ)
Mid 1 Gain (Mid 1 ゲイン) Mid 2 Gain (Mid 2 ゲイン)	各中音域のボリューム変化を設定します。	-20..+20	dB

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Mid 1 Frequency (Mid 1 フリークエ ンシー) Mid 2 Frequency(Mid 2 フリークエンシー)	各中音域の周波数を設定します。ここでの設定 値により各MID音量を(Mid 1/2 Gain)でコント ロール可能です。	40..8000/ 80..16000	Hz (ヘルツ)
Mid 1 Width (Mid 1 ウィズ) Mid 2 Width (Mid 2 ウィズ)	各中音域の周波数帯域幅を設定します。	0.1..4	Octaves (オクターブ)
High Gain (ハイ ゲイン)	高音域のボリューム設定をします。	-20..+20	dB
High Frequency (ハイ フリーケン シー)	ハイシェルピングEQの周波数帯を設定します。 ここで設定した周波数帯域のコントロールが可 能です。	100Hz... 20kHz	Hz(ヘルツ)

3.8.26 Pattern Delay(パターン ディレイ)



Pattern Delay (パターン ディレイ)はディレイをステップ シーケンサー機能に似た機能構成で扱うエフェクトです。4つのPattern Grid(パターングリッド)でディレイのパターン構成を設定します。各フィードバック、パン、レベル機能で4つのパターンを個別に調整可能です。ドラムパターン等のリズムカルな音声を複雑に構成したい場合に有効です。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のないドライ シグナル(dry)、エフェクト効果を含んだウェット シグナル(wet)間のバランスを調整します。	0..100	%
FX In (FX イン)	シグナルインプットのオン、オフです。	On/Off	
Delay Unit (ディレイ ユニット)	パターングリッドのタイムベースを設定します。この設定値は1ステップ分のタイムユニットです。1/8の設定でディレイは8ビートを刻みます。	1/64..1/8	Beats (ビート)
Delay Fine (ディレイ ファイン)	グリッドのタイムベースを細かく調整します。この機能はシャッフル効果を作るのに有効です。	-33..+33	%

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Pattern Grid (パターン グリッド)	グリッド毎のディレイビート位置を設定します。タイム グリッド上でディレイを機能させる起点を決定します。		
Feedback (フィードバック)	各パターンのフィードバック レベルと全体のフィードバック レベルを調整します。	-60..0	dB
Pan (パン)	ステレオフィールド内の定位を(-100%から+100%まで)それぞれ設定します。	-100..+100	%
Level (レベル)	各ディレイの出力レベルを設定します。	-60..0	dB
Filter Low/High Cut (フィルター ロー/ハイ カット)	ディレイシグナルを変化するロー/ハイパスフィルターのカットオフフリークエンシーを設定します。このカットオフで設定した数値以上/以下の周波数はオクターブ毎12 dBのスロープ(傾度)で減衰します。	10..5000/ 100..25000	Hz (ヘルツ)

3.8.27 Phaser(フェーザー)



Phaser (フェーザー) でシグナルに動きを追加します。フランジャー効果と似た性質ですが金属的な成分は殆んどなく、サウンドに温かみを与えます。入力シグナルを僅かに遅らせ、原音とミックスします。これによりサウンドの位相格差を作り出し、フェイズとして機能します。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Mix Dry-Wet (ミックス ドライ-ウエット)	エフェクト効果のないドライ シグナル(dry)、エフェクト効果を含んだウェット シグナル(wet)間のバランスを調整します。	0..100	%
Center (センター)	内蔵オールパス フィルターのカットオフ フリクエンシーを設定、フェイジング フリークエンシーを変調します。モジュレーションと相互作用します (Modulation Meter“モジュレーションメーター”で確認しながら様々な設定を試してください)。	0.10	%
Modulation Sync (モジュレーションシンク)	LFO周波数をKORE2クロックと同期させます。	On/Off	
Modulation Rate(モジュレーション レート)	ディレイタイムのモジュレーション スピード(LFO)を調整します	0..10	Hz (ヘルツ)

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Mix Dry-Wet (ミックス ドライ-ウェット)	エフェクト効果のないドライ シグナル(dry)、エフェクト効果を含んだウェット シグナル(wet)間のバランスを調整します。	0..100	%
Center (センター)	内蔵オールパス フィルターのカットオフ フリクエンシーを設定、フェイジング フリークエンシーを変調します。モジュレーションと相互作用します (Modulation Meter“モジュレーションメーター”で確認しながら様々な設定を試してください)。	0.10	%
Modulation Sync (モジュレーションシンク)	LFO周波数をKORE2クロックと同期させます。	On/Off	
Modulation Rate(モジュレーション レート)	ディレイタイムのモジュレーション スピード(LFO)を調整します	0..10	Hz (ヘルツ)

3.8.28 Rooms(ルーム)



このリバーブ ユニットはルーム リバーブに特化しています。ロングリバーブを必要としない場合に効率よく作業可能です。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Mix Dry-Wet (ミックス ドライ-ウエット)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Pre-Delay (プレ ディレイ)	メインのリバーブエフェクトを通過する前のシグナルディレイタイムを設定します。	0..50	%
Pre-Delay LR Offset (プレ ディレイ LR オフセット)	プレ ディレイ シグナルのステレオポジションを設定します。マイナス値で左チャンネルディレイ音が減衰し、右チャンネルディレイ音が増加します。プラス設定で逆の設定値となります。	-100 ... +100	
Reverberation Size (リバーブ サイズ)	音の反射時間に基づいて想定された、リバーブルームサイズを設定します。	0..100	Hz (ヘルツ)
Reverberation Diffusion (リバーブ ディフュージョン)	リバーブシグナルの音の広がりを設定します。値が低いほど全体の音に対する広がり効果は控えめになります。	0..100	%

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Low Decay (ロー ディケイ) High Decay (ハイ ディケイ)	リバーブシグナルの高、低周波数域のディケイタイムを設定します。高設定値で各周波数帯のリバーブタイムが長くなります。	0..100	%
Stereo(ステレオ)	エフェクト シグナルのステレオ幅をモノラルから(0%)フルステレオ(100%)の設定値幅から選択します。	-20..+20	db

3.8.29 Rotor(ローター)



このエフェクトはNATIVE INSTRUMENTS製のB4 “virtual organ”で高い評価を得たロータリー スピーカー シミュレーターです。70年代のロックミュージックで多用されたロータリー ステレオ パンを再現します。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Fast (ファースト、 回転速度)	二基のローターのスピード調整します。各[Slow]と[Fast] パラメータで調節します。	On/Off	
Acceleration(ア クセレーション)	ローターの回転速度の周期を設定します。	0..2	s
Slow (スロー)	高速回転スイッチ(Fast スイッチ)がオフの場合のローターの回転速度を設定します。	0..2	Hz (ヘルツ)
Fast (ファースト)	高速回転スイッチ(Fast スイッチ)がオンの場合のローターの回転速度を設定します。	0..12	Hz (ヘルツ)

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Intensity (インテンシティー)	ロータリースピーカーのエフェクト量をコントロールします。ロータリースピーカーとマイク間の距離の設定としてお考えください。	0..100	%
High Cut (ハイカット)	シェルビング ハイパス フィルターのカットオフ フリークエンシーを設定します。この周波数以下の値は減衰します。	500..16000	Hz (ヘルツ)
Low-High (ロー-ハイ)	この機能でハイとベース間のバランスをコントロールします。右一杯に回すとハイの成分のみを出力します。左一杯でベース成分のみの出力となります。中心に設定すると両方の成分を均等に出力します。	-100..+100	%
Spread (スプレッド)	左右に置かれた仮想マイクロフォンを、スピーカーからある程度遠ざけると想定し、その距離を設定します。この設定によりロータリースピーカーのステレオサウンドの広がりを調整します。設定値を大きくするとスピーカーは反対方向に回ります。最大設定値で各スピーカーは完全に反対になります。	-180..+180	deg (ディグリー、度°)

3.8.30 Space Reverb(スペース リバーブ)



このリバースユニットはプレディレイ、アーリー レート リフレクション、各ロー ハイ フリークエンシー ディケイ タイム コントロールからなる、パラメーターコントロール機能を備えています。

Label	Function(機能)	Range(レンジ)	Unit(ユニット)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..100	%
Pre-Delay Time (プレ ディレイ タイム)	メインのリバースエフェクトを通過する前のシグナルディレイタイムを設定します。	0..200	ms
Pre-Delay LR Offset (プレ ディレイ LR オフセット)	プレ ディレイ シグナルのステレオポジションを設定します。マイナス値で左チャンネルディレイ音が減衰し、右チャンネルディレイ音が増加します。プラス設定で逆の設定値となります。	-100 ... +100	%
Reverberation Size (リバース サイズ)	音の反射時間に基づいて想定された、リバーブルームサイズ、すなわちリバース ディケイ タイムを設定します。	1..100	

Label	Function(機能)	Range(レンジ)	Unit(ユニット)
Reverberation Diffusion (リバーブ ディフュージョン)	リバーブシグナルの音の広がりを設定します。低い設定値でリバーブサウンドがエコーのようなサウンドになります。	0..100	%
Reverberation Early/Late (リバーブ アーリー/レート)	アーリー リフレクションとメインリバーブシグナルのバランスをコントロールします。	0..100	%
Low Decay (ロー ディケイ) High Decay (ハイ ディケイ)	リバーブシグナルの高、低周波数域のディケイタイムを設定します。高設定値で各周波数帯のリバーブ タイムが長くなります。	0..100	%
Low EQ (ロー EQ) High EQ (ハイ EQ)	シェルビング コライザーの、リバーブシグナルの高、低周波数域の増幅、減衰量を設定します。	-20..+20	dB

3.8.31 Stereo Chorus(ステレオ コーラス)



このエフェクトは標準的なステレオコーラス/フランジャーです:2つの入力シグナルを僅かに遅らせ、この僅かなずれを常時変動させ続けます。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit(ユニット)
Mix (ミックス)	エフェクト効果のない元の音(dry、ノブ左方向)とエフェクト後の音(wet、ノブ右方向)とのバランスをコントロールします。	0..1	
Delay Tune (ディレイ チューン)	エフェクトのディレイタイムを調節してエフェクトのチューニングを調節します。	50..10000	Hz (ヘルツ)
Delay LR Offset (ディレイ LR オフセット)	左右チャンネルのディレイ タイムの格差をコントロールします。マイナス値で左チャンネル ディレイタイムが短くなり、プラス値で右チャンネル ディレイタイムが短くなります。真ん中で各ディレイタイムが均一になります。	-100 ... +100	%
Modulation Sync (モジュレーションシンク)	LFO周波数をKORE2クロックと同期させます。	On/Off	

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit(ユニット)
Modulation Rate (モジュレーション レート)	ディレイタイムのモジュレーション スピード(LFO)を調整します。	0..10	Hz (ヘルツ)
Modulation Depth(モジュレーション デプス)	ディレイタイムを元にモジュレーション(変調)の値を設定します。	0..100	Degrees (ディグリー、度°)%
Modulation LR Phase (モジュレーション LR フェイズ)	左右チャンネルのディレイタイムをモジュレート (変調) しているLFOのフェイズオフセットを調節します。最大値でLFOシグナルは180°フェイズ(位相)がずれます。	0..180	
Feedback Amount (フィードバック ア マウント)	ディレイシグナルをエフェクトインプットに再入力する値を設定します。高い設定値でフランジヤー効果が得られます。	0..0,995	
Inverse Feedback(イン バース フィードバ ック)	このスイッチでフィードバックシグナルを逆位相にします。	On/Off	

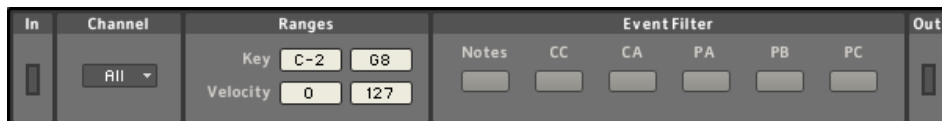
3.8.32 Stereo Mix(ステレオ ミックス)



Stereo Mix(ステレオ ミックス)は非常に便利な機能です。左右ステレオシグナルのバランスをコントロールするだけでなく左右チャンネルを交換することも可能で、更に周波数を2つに分割しバランスをコントロールする事が可能です。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Balance (バランス)	左右のレベルをコントロールします。-1で左チャンネルのみ、+1で右チャンネルのみ出力します。	-1..+1	
L/R Swap (L/R スワップ)	オンで、左右のチャンネルを交換します。	On/Off	
Split Frequency (スプリット フリーク エンシー)	インプットシグナルを2つのバンド(周波数帯)に分割する周波数を設定します。	50..12500	Hz (ヘルツ)
Lower/Upper Pan(ロウアー/ア ッパー パン)	ロウアー/ロウアーバンドの各ステレオポジションを設定します。	-1..+1	
Lower/Upper Width (ロウアー/アッパ ー ウイズ)	ロウアー/ロウアーバンドの各ステレオ幅を設定します。設定値を0でセンター、2でステレオ幅は最大です。	0..2	

3.8.33 MIDI Filter(MIDI フィルター)



MIDI Filter (MIDI フィルター)でサウンドマトリクス内の不必要なMIDIデータをフィルターします。各キーレンジとベロシティレンジを設定して必要なノートメッセージのみを出力します。また各MIDIイベントに対応したフィルター機能も装備しています。このMIDIプラグインは、様々なMIDIデータのレンジやタイプを適用した各プラグインを統括している、KORE2パフォーマンスへの適用に非常に有効です。サウンドのチャンネルセレクト(Channel Select)とインプットソース(Input Source)の設定により、MIDIフィルターがどのMIDIチャンネルを使用し、どのポートデータを受信しているか判別します。3.4章でエディットエリアの使用方法を確認してください。

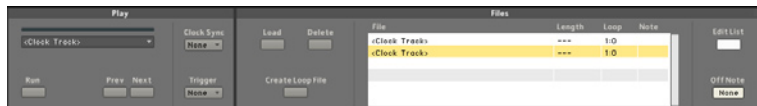


内部MIDI プラグインはKOREのその他の機器と同等に扱われます。これはここでの設定をKoreSoundとして保存可能だということを意味します。

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
In	プラグインにMIDIデータが入力されると、MIDI 入力メーターが点灯します。		
Channel (チャンネル)	このメニューでどのMIDIチャンネルを操作するか決定します。OFFで機能無効化、Allで16チャンネル全てを選択、各番号設定で任意の番号のMIDIをフィルターします。	All、 Off、 1…16	

Label	Function(機能)	Range (レンジ)	Unit (ユニット)
Low / High Pitch Filter (ロー / ハイ ピッチ フィルター)	MIDI ノートをフィルター制御するキーレンジを設定します。マウスでクリック、上下ドラッグで設定値を調節します。最低キーをC2、最高キーをA6にした場合C2以下の全てのノートとA6以上のノートがフィルターされ、その他のノートは発音されます。	G-2...G8	
Low / High Velocity Control (ロー / ハイ ベロシティー コントロール)	MIDI ノートをフィルター制御するベロシティーレンジを設定します。マウスでクリック、上下ドラッグで設定値を調節します。最低ベロシティーを32、最高ベロシティーを96にした場合32以下の全てのベロシティー情報と96以上のベロシティー情報がフィルターされ、その他のベロシティー情報は適用されます。	0...127	
Event Filter (イベント フィルター)	各ボタンのオンで任意のMIDIイベントが制御されます。NotesはMIDI ノート イベント、CC でコンティニューアス コントローラー(continuous controller モジュレーション ホイール等)、CA はチャンネル アフタータッチ、PA がポリフォニック アフタータッチPB はピッチ ベンド、PC はプログラム チェンジデータの意味です。		
out	プラグインにMIDIデータが出力されると、MIDI 出力メーターが点灯します。		

3.8.34 MIDI Player(MIDIプレーヤー)



MIDI Player (MIDI プレーヤー) はMIDIファイルの再生とループ再生に対応しています。任意のMIDIファイルデータを開き、ノートメッセージで再生、停止、更にループポイントを指定、MIDIプラグインやシーケンサーでループをコントロール可能です。MIDIデータのやり取りにおいてもKORE 2 はその階層方式の秩序を守ります。MIDIデータはサウンドマトリクスの上層から下層へと流れていきます。一番上ではKORE2スタンドアローン、またはプラグインモードでのグローバルクロックがMIDI情報を把握します。MIDIプレーヤーが起動するには、まずこれらのクロックが起動している必要があります。階層は更に下層へと続きます。MIDIプレーヤーをサウンドマトリクス内で別のMIDIプレーヤーを含んだ多重構造を持つサウンドよりも上層に設置した場合、MIDIデータは下層にあるシーケンサーや別のMIDIプレーヤーへと更に流れていきます。

MIDI Playerは上層にあるステップシーケンサーからもコントロール可能です。もう一つの機能は下層のMIDI Players とシーケンサー、またはアルベジエーターを使用しているサウンドのリセット機能です。ループトラック(Loop Tracks)を任意の尺に設定すると下層で設定されていたループは直ちに指定したループ尺にリセットされます。例えばMIDIプレーヤー上で尺の異なるループトラックを用意し、用意した他のトラックに切り替えることにより、下層にあるプレーヤー、またはシーケンサーの演奏パターンを切り替えることが可能です。

Run(ラン)ボタンでファイルを再生、停止します。

Track Progress Bar (トラック プログレス バー)でファイルの再生状況を表示します。ファイルの尺により表示の速さを変更します。



内部MIDI プラグインはKOREのその他の機器と同等に扱われます。これはここでの設定をKoreSoundとして保存可能だということを意味します。



プレーヤーにファイルがない場合でもファイル再生用シーケンサー等自体は、再生機能を開始してしまいます。

プログレスバーの下にはTrack Select(トラック セレクト)メニューがあります。トラックリスト(Track List)で読み込んだファイルを自動表示します。矢印をクリックして任意のファイルを選択してください。プレーヤー再生中にこの動作をすると選択した曲に変更されます。次の曲へと変更するタイミングはClocksync(クロックシンク)メニューで設定可能です。

Previous Track / Next Track (プリビウス トラック / ネクスト トラック)でのトラック間移動も可能です。

Clocksync(クロックシンク)では以下のメニューを表示します:

- ▶ Noneでトラックは、クロックとは関係なく瞬時に変更されます。
- ▶ Beat(ビート)で内部、外部クロックによる次のビート(拍子)にあわせてトラックを変更します。
- ▶ Bar(バー)で内部、外部クロックによる小節にあわせてトラックを変更します。

サウンドのチャンネルセレクト(Channel Select)とインプットソース(Input Source)の設定により、MIDIプレーヤーがどのMIDIチャンネルを使用し、どのポートデータを受信しているか判別します。3.4章でエディットエリアの使用方法を確認してください。

プレーヤーの再生タイミングと停止タイミングはクロック シンクとOff Note(オフノート)メニューで設定します(トラックリストの一番右)。オフノートの設定方法は以下のとおりです:

- ▶ Noneでプレーヤーが再生開始するとラン(Run)ボタン、または上層にあるシーケンス再生機能によりコントロールされ、ファイルを再生、停止します。
- ▶ Gateはトラックの設定により機能する場合と機能しない場合があります。トラックのトリガーノートを選択した場合のみGateは機能します。Gateが機能している状態ではNoteオフメッセージが設定ノート値と同調し再生を停止します。例)トラックはサンプラーのトリガーモードを設定した場合のように機能します。



再生可能なファイルは常時1トラックです。

- ▶ C-2 から G8間までのノートバリューでノートオンメッセージによるプレーヤーのコントロールが可能です。

トラックリスト内にはLoad(ロード)ボタンがあります。このボタンでファイルダイアログウインドウを開き自動的に本製品に付属のMIDIファイルダイアログウインドウを開きます。別フォルダーにある任意のMIDIファイルを開く事も可能です。読み込まれたファイルはトラックリストで表示されます。

トラックリストには各Lock List(ロック リスト)モードとRun(ラン)モードを備えています。リストはこのロックリストを解除してある状態でなければエディットできません。

削除したいトラックを選択し、Deleteボタンを押すと各トラックを削除します。

Track Listには4種類の情報表示欄があり、幾つかの情報は変更可能です:

- ▶ リストの左端はMIDIファイルの名称表示欄です。名称を変更するにはクリックして任意の名称を入力してください。
- ▶ 次の欄ではファイルの尺を現在のBPMに基づいた小節数とビート数で表示します。この情報の変更はできません。
- ▶ Loop欄ではMIDIファイルまたはLOOPファイルが2回目以降の再生を開始する位置を小節数で表示します。
- ▶ Note(ノート)欄では個々のファイルを再生するMIDIノートを表示します。クリックしてマウスを上動かすとMIDIノートを表示します。任意のMIDIノートを選択してください。Noneでこの機能を無効にします。



複数のファイルを同時に削除する事も可能です

3.8.35 MIDI Transformator(MIDIトランスフォーマー)

In	Velocity	Transpose	Channel	Out
<input type="checkbox"/>	Linear ▾ In Range 1 127 Out Range 1 127	0	nochanger	<input type="checkbox"/>

MIDI Transformator(MIDI トランスフォーマー)でMIDI入力データを変更します。この機能でベロシティのノート レンジやノートの転調を行い、更にMIDIチャンネルの変更も可能です。

チャンネルセレクト(Channel Select)とインプットソース(Input Source)設定でMIDIトランスフォーマー(MIDI Transformator)がMIDIデータを受信し、MIDIチャンネルとポートデータを判別します。3.4章でエディットエリアの使用方法を確認してください。

各MIDIインプット、アウトプット アクティビティメーター(インターフェイスではIn、Out表示) MIDIデータの出入力を点滅表示します。

Velocity Mapping(ベロシティ マッピング)セクションでベロシティ レンジを設定します。4つのパラメーターでレンジ設定をし、ベロシティ カーブ メニューで入力ノートメッセージのMIDIベロシティを変更するカーブを選択します。

2つのベロシティパラメーターでベロシティレンジを任意に設定します。上がIn Range(インレンジ)で入力値を各lower (ロウアー)upper(アッパー)ベロシティで設定します。

これらの設定値を座標に置き換えて考えると分かり易いでしょう。x軸にIn Rangeの各最低値と最高値を設定します。y軸にOutRangeの各最低値と最高値を設定、各点を結んだ領域内の値が、MIDIフィルターが反映される領域ということになります。ハイベロシティ バリューがロー ベロシティ バリューよりも小さい場合は設定域が交差することになり、ベロシティバリューのクロスフェード効果が生じます。



内部MIDI プラグインはKOREのその他の機器と同等に扱われます。これはここでの設定をKoreSoundとして保存可能だということを意味します。

この機能内のベロシティークロスフェードは2ゾーンのみの設定が可能です。更に複雑なベロシティー構造を適用することはできません。

ベロシティー反応に各カーブによる特徴を付け加えるのがコンポーネントの左にあるカーブメニューです。各カーブは、カーブのないライン状のLinear、4種類のソフト スロープと4種類のハードカーブを備えています。ソフトカーブはLow Inベロシティーで急激に勾配し、高い設定値になるにつれカーブは先細りしていきます (対数反応, logarithmic response)。ハードカーブはローベロシティーでは平坦ですが高い値で急激に勾配します(指数反応)。

MIDIトランスフォーマーの次のパラメーターはTransposeです。MIDIノートを半音単位で転調します。

一番右はChannel(チャンネル)メニューです。通常全てのMIDIイベントはMIDIチャンネルを保有しています。この機能でMIDIデータを他のMIDIチャンネルに経由します。Unchanged(MIDIチャンネルは変わりません)、各16 MIDIチャンネル、To Allの中から選択してください。To All オプションでMIDIデータを全てのMIDIチャンネルに経由する事ができます。

3.8.36 Arpeggiator(アルペジエーター)



KORE 2の内蔵アルペジエーターは多彩なパターンを備えています。スタンダードなパターンはもちろん全て装備していますが機能はこれだけではありません。柔軟なノート バッファによりこのアルペジエーターが内蔵するパターンはスタンダードの領域を超えています。コードアルペジエーターも装備しています。

サウンドのチャンネルセレクト(Channel Select)とインプットソース(Input Source)の設定により、アルペジエーターがどのMIDIチャンネルを使用し、どのポートデータを受信しているか判別します。3.4章でエディットエリアの使用方法を確認してください。

Play and Time



内部MIDI プラグインは KOREのその他の機器と同等に扱われます。これはここでの設定を KoreSoundとして保存可能だという事を意味します。

PlayとTimeのセクションでは一般的なアルペジエーターとして機能する各コントロール部分です。グローバル、またはホストクロックが機能している場合はRunボタンでアルペジエーターの再生と停止を切り替え可能です。アルペジエーターを機能させるにはもちろんMIDIインプットが必要です。Holdボタンを有効にすると、アルペジエーターは鍵盤での演奏をやめても演奏を続けます。他のキーを弾くと直ちにそのキーによるアルペジオを開始します。Holdが無効な場合はキーを話すと演奏を停止します。

Clocksyncメニューでアルペジエーターがどのタイミングでスタートするかを設定します。次の4オプションから選択してください:

- ▶ Noneでクロックとは無関係にリアルタイムスタートします。
- ▶ Stepでアルペジエーターの次のステップでスタートします。Rate(レート) パラメーターと同調します。クロックシンクで8を選択した場合、あるペジエーターは次の8ビートでスタートします。
- ▶ Beat(ビート)およびBar(バー)で内部、または外部クロックとシンクし、アルペジエーターは次のビート、または小節に反応しスタートします。

Thruボタンでアルペジエーターへのノート入力メッセージを、次の階層のチャンネルインサートへの送信情報の有無を設定します。無効にした場合アルペジエーターのスタートはクロックシンクの設定に従属します。有効にした場合はキーボードからのノートメッセージにも反応しキーボード上でもアルペジエーターを適用している場合はアルペジエーターを開始します。



Time セクションにはRateメニューがあります。ここで演奏するパターンのビートを設定します。設定値は1から64thまでです。各ノートはグローバル、またはホストクロックと連動します。 triplets とdottedボタンで各ノートの音符構成を付点音符、または3連符に変更します。各機能は切り替える構成なので同時に使用することはできません。各音符構成は以下のようになっています:

- ▶ dotted(ドットド)で付点音符を適用します。レートで設定したビートの1.5倍の尺で発音します。
- ▶ Triplets(トリプレット)で三連符を適用します。トリプレットでは元の音符の2分の1の音符を3つ並べて発音します。

Gate(ゲート)パラメーターでMIDIノートの長さをコントロールします。レートで設定したノートの長さをこのノブで調整します。設定範囲は1% から 200%までです。1%で非常に短い設定となり、100%でレートで設定したノートの長さと同じです。200%でノートの倍の長さとなります。

Swing(スウィング)機能でパターンをスウィングすることも可能です。-100% から100%までの設定値で任意のスウィング設定が可能です。スウィングはまたシャッフルとも呼ばれ、パターンのリズムをずらすことにより独特のリズム感を表現することが可能です。プラス設定で始めに発音するノートを長く再生し、次のノートは短くなります。マイナス設定はその逆です。

Pitch と Velocity(ピッチとベロシティー)

Pitch Range(ピッチ レンジ)アルペジオのオクターブ間移動幅を設定します。上下各3オクターブまでの設定が可能です。



Patternメニューでアルペジエーターの発音順序を変更します:

Pattern(パターン)	Note order(ノート オーダー)
As Played	ノート情報入力順にパターンを生成します。
As Played Reverse	ノートオーダーが逆になります。
Up	下から順にパターン再生します。
Down	上から順にパターン再生します。
Up/Down	上を起点に交互にパターン再生します。
Down/Up	下を起点に交互にパターン再生します。
Converge (コンバージ)	以下の順でノート再生します: 一番下のキー – 一番上のキー – 2番目に低いキー – 2番目に高いキー – …
Diverge (ダイバージ)	以下の順でノート再生します: 一番上のキー – 一番下のキー – 2番目に高いキー – 2番目に低いキー – …
Random	ランダムにパターン再生します。
Chord (コード)	ピッチレンジ(Pitch Range) パラメーターで設定したオクターブを各コードで再生します。オートコードがオンの場合に有効です。

AutoChord 機能で単音構成によるアルペジオをコードで構成します。コードの種類はAutoChordメニューで選択します。Scale機能との併用でより直感的なコード進行の構成が可能です。



この機能はKOREコントローラー ノブで制御可能です。

scale(スケール)には二つのオプションがあります。メジャーとマイナー スケールのいずれかを選択しRoot(ルート)で基音を設定します。スケール オフでのスケール変更は機能しません。



入力ノートのベロシティーも変更可能です。デフォルトでアルペジエーターはノート入力ベロシティー値で発音します。この値を変更するにはベロシティー モジュレーション(Velocity Mod)コントロールを使用します。Fix(Fixed Velocity)ボタンが無効な場合は入力ベロシティー値を変更せず、そのままの入力値を反映します。Fixボタンが有効な場合はアルペジオ入力値の全てをベロシティーセクションのCompressノブで変更可能です。

Repeat and Force(リピートとフォース)



RepeatセクションのStepsは同セクションにあるPitchノブとの併用により機能します。アルペジオを最高7回までリピートし、この間Pitchノブで設定した値分、アルペジオを半音単位で変調します。変調は上下1オクターブ分可能です。

このアルペジエーターはノートバッファにより機能しています。最高8個のノートを保管できる記憶装置とお考えください。個々でのノートとはキーボードでの演奏によるノート入力情報またはシーケンサーからのノート情報です。一般的なアルペジエーターの機能は入力ノート情報のみを繰り返し、またこの機能はKORE2でのデフォルトともなっています。しかしRepeat (リピート)とForce(フォース)パラメーターにより、この基本機能を拡張することが可能です。

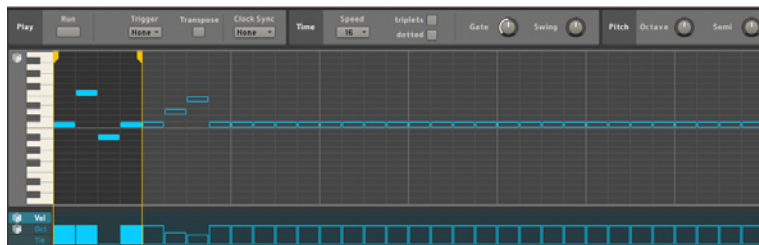


ForceセクションのStepsでアルペジオのノート変化をコントロールします。アルペジオのノートを微妙に変更することで、さらに複雑なアルペジオ生成が可能です。モードメニューから選択してください。

- ▶ Pauseでノート間の隙間を無音にします。
- ▶ Firstで最初のノートを長くします。
- ▶ Cycleでノートが空白部分と場所を置き換えます。
- ▶ 例)C E Gのノートでコードを弾きフォースステップ(Force Steps)パラメーターを5にし、サイクルモードを選択します。この場合アルペジオパターンはC E G C Eとなります。

これらのパラメーターを駆使して更に複雑なアルペジオパターンを生成可能です。

3.8.37 Step Sequencer(ステップ シーケンサー)



KORE 2のステップシーケンサーはアナログシーケンサーの流れを受け継いでいます。KORE2コントローラーによるリアルタイムでのコントロールが可能な非常に柔軟なパターン ジェネレーターです。

このシーケンサーをマスターとして使用し、下層に設置したMIDI プレーヤーや他のシーケンサーをコントロールする事も可能です。

ピアノロール エディットエリア

Piano Roll Edit Area(ピアノ ロール エディット エリア) でシーケンスを組み立てます。2オクターブ分のノート表示部と32ステップからなるステップ タイムラインを装備しています。クリックしてグリッドにノートを入力します。ノートを削除する場合はwindowsでは右クリック、Macではctrl-クリックです。

グリッド上の黄色の縦ラインはループマーカー(Loop Markers)です。この機能でシーケンサーのループ尺を設定します。マーカーの太い部分をマウスでドラッグして任意のポジションを指定します。最大設定幅はグリッド全域分の32ステップ分です。キーボードの左上にある小さなキューブはPiano Roll Randomizer(ピアノロールランダムマイザー)です。ステップをランダム入力したい時にクリックします。



内部MIDI プラグインはKOREのその他の機器と同等に扱われます。これはここでの設定をKoreSoundとして保存可能だという事を意味します。



ループ位置はKOREコントローラー ノブで制御可能です。

ステップ入力画面の下のエリアでステップごとの追加設定をします(Velocity、Octave、Tie)。左側のタブでそれぞれの設定画面を表示します。グリッド下のメーターをクリックして上下にドラッグ、各設定値を設定します。タブ横にある2つのキューブでランダム設定します。



- ▶ ペロシティーでシケンサーの各ステップのMIDIペロシティー値を調節します。設定幅は0 から 127です。左側にあるさいころを振ってランダム化も可能です。
- ▶ オクターブで上下2オクターブ内でのトランスポーズ(変調)が可能です。ランダム設定も可能です。オクターブ変更地は常時 Pitch Octave(ピッチ オクターブ)設定と連動します(以下参照)。



- ▶ Tieでノートを次のステップまでひとつの音符のようにつなげて演奏します。ポルタメントとの併用で303のアシッドフレーズなどを再現することが可能です。グリッドでTieを適用するとステップに黒色矢印が表示されます。

Play section(プレイ セクション)

Runボタンでシーケンサーが再生、停止します。

Trigger(トリガー)メニューでノート入力メッセージによるシーケンサーのコントロールをします。オプション内容は以下で表記しています:

- ▶ NoneでRunボタンのみによる操作が可能です。
- ▶ Gate(ゲート)でシーケンサーはノートオンメッセージで再生、ノートオフメッセージで停止します。
- ▶ Toggle(トグル)でMIDIノートオン メッセージによりシーケンサーをコントロールします。ノートオンでシーケンサーを再生、再度オンで停止します。

サウンドのチャンネルセレクト(Channel Select)とインプットソース(Input Source)の設定により、ステップシーケンサーがどのMIDIチャンネルを使用し、どのポートデータを受信しているか判別します。3.4章でエディットエリアの使用方法を確認してください。

Transpose(トランスポーズ)ボタンを有効にしMIDIノートによりシーケンスをトランスポーズ(転調)します。この機能はトリガーモードとは関係なく機能します。この機能はシーケンサーがRunモードの場合でも機能します。

Clocksync(クロックシンク)では以下のメニューを表示します:

- ▶ Noneでシーケンサーは、クロックとは関係なく瞬時に再生されます。これはシーケンサーがホストを必要とせずに機能することも意味しています。
- ▶ Beat(ビート)で内部、外部クロックにより、次のビート(拍子)にあわせてステップシーケンサーを再生します。
- ▶ Bar(バー)で内部、外部クロックにより、次の小節の最初のビートにあわせてシーケンサーを再生します。

Time section(タイム セクション)

タイム セクションの左側はRate(レート)メニューです。1ビートから64ビートまでの設定幅を備えています。この値はグリッドと連動し、レート(Rate)の設定によってグリッドは1グリッドの価値を4,8,16ビートと変動していきます。

triplets (トリプレット) dotted (ドットド)ボタンでノートをそれぞれ三連符と付点音符に変更します。なお、この2つのパラメーターは同時には使用できません。それぞれの効果は以下で表示しています。

- ▶ dotted(ドットド)で付点音符を適用します。レートで設定したビートの1.5倍の尺で発音します。
- ▶ Triplets(トリプレット)で三連符を適用します。トリプレットでは元の音符の2分の1の音符を3つ並べて発音します。

Gate(ゲート)パラメーターでシーケンサーが発音するノート尺を変更可能です。0%設定で非常に短いノート尺、100%元のノート尺です。

Time(タイム)セクションの最後の項目はSwing(スウィング)です。-100% から100%までの設定値で任意のスウィング設定が可能です。スウィングはまたシャッフルとも呼ばれ、パターンのリズムをずらすことにより独特のリズム感を表現することが可能です。プラス設定で始めに発音するノートを長く再生し、次のノートは短くなります。マイナス設定はその逆です。

Pitch section(ピッチ セクション)

Pitch Octave(ピッチ オクターブ)ノブを使用し、8オクターブの設定範囲から任意のオクターブを指定します。上記したようにOctave Area(オクターブエリア)で個々のステップのオクターブを変更可能です。両機能の併用で最大10オクターブ間のMIDIノート設定が可能です。

Semi(セミ)ノブでステップを半音単位で上下変更します。この機能の設定幅は上下各1オクターブです。

3.9 KORE2コントローラー (KORE 2 Controller): (KORE2に触れてみる) Touching KORE 2

向上したKORE 2 コントローラーで柔軟かつ迅速に殆んど全てのKORE2パラメーターへとアクセス、コントロール可能です。チャンネルボリュームの設定、シンセのフィルターカットオフフリークエンシー、ライブラリからのKoresounds読み込み、サウンドバリエーションでのモーフ使用等、コントローラーで思いのままです。

KORE 2 の左側には各8個のボタンとノブを装備、これがKORE2の最重要操作部です。これらのコントロールは視覚的にも分かり易い設計となっています。リングがより明るく点灯すると、それはパラメーターの設定値を高く設定したことを意味します。ノブはタッチセンシティブでノブに触れるとコントローラーのメインディスプレイでアサインしたパラメーターを表示、設定値も表示します。

ディスプレイ下の4つのボタンと、スクロールホイールの周りの6個のボタンは、KORE2上をナビゲートする為のメインコントロールです。Performance もしくは KoreSound間の移動や他のパラメータに移動して設定値を入力することが可能です。ライトの点灯により、どのモードのどの機能を使用できるかを瞬時に知ることが可能です。

新しいKORE 2 コントローラーでは古いコントローラーでは1つだったペダル機能を、2つのペダルコントロールへと拡張しました。

KORE2コントローラーのトランスポート エリア(Transport Area)でKORE2のセントラルクロックを開始、停止します。スタンド アロンのグローバルヘッダにあるトランスポートエリアと同等の機能です。録音ボタンはKORE2上では機能しません。また、KORE2プラグインモードではハードウェアのトランスポートエリア(Transport Area)は機能しません。



トランスポートボタンを使用するためには、KOREの内蔵MIDIコンポーネントはClock Sync モードである必要があります。

KORE2コントローラーのホットプラグ(Hotplugging)

KORE2コントローラーはコンピューターから常時接続、取り外しが可能です。KORE2は自動的にハードウェア情報を判別します。KORE2が起動中でもこの作業は可能で、コントローラーの接続取り外し作業とは関係なく、KORE2は正常に機能します。

KORE 2 コントローラーを使用するにはKORE 2ドライバのインストールが必要です。別付のインストールとセットアップガイドを参照してください。



KORE 1 コントローラーでは不可能です。次のセクションを参照してください。

KORE 1 コントローラーの使用

KORE 1 コントローラーはKORE 2でも使用可能です。なお、KORE1コントローラーはホットプラグによる接続ができません。KORE2アプリケーションを起動する前にコントローラーを接続してください。KORE2コントローラーは常時接続が可能です。

KOREコントローラーの最新のドライバを使用してください。Service Center(サービスセンター)のUpload Manager(アップロードマネージャー)を参照してください。

2つのコントローラを比較して明白なことはボタンの位置とそのうち2つのボタンの名称です。新規機能をKORE1コントローラーで使用するには2つの点を把握してください:

- ▶ KORE1コントローラーでViewボタンと呼ばれた箇所は名称を F1 と変更しました。ボタンの位置はコントロール(Control)ボタンとエンター(Enter)ボタンの間です。
- ▶ Menuボタンと呼ばれた箇所は名称を F2 と変更しました。ボタンの位置はサウンド(Sound)ボタンとエスケープ(Escape)ボタンの間です。

以下の章では新名称を使用します(F1 と F2)。

以下の章を詳細にわたって熟読してください。新しいKORE2コントローラーと旧コントローラーとの相違点を解説します。

Basic Modes(ベーシック モード)

以下はKORE 2 コントローラーの3つの基本機能の使用法概要です。

- ▶ コントロールモード(Control mode)はコントロール(Control)ボタンで機能します。コントロールページシステムを使用、操作する際にこのモードを起動します。
- ▶ サウンドモード(Sound mode) KORE 2 コントローラーはサウンドボタンで起動します。チャンネルインサート間の移動やサウンドバリエーションの使用時にこのモードを使用します。
- ▶ F2ボタンでブラウザモードを起動、サーチ リザルト リストやKoreSoundsの読み込みでこのモードを使用します。

各モードは2ページを有し、任意のボタンを押してそれらのページ切り替えをします。

もう1つのボタンはKORE2コントローラーと連動し、作業している内容によってその機能を変更します。

3.9.1 KORE2コントローラーによるナビゲーション (Navigating with the KORE2 Controller)

KORE 2 パフォーマンスが階層構造(ネスティング、入れ子構造、多重構造)であるためこの階層システムは、KORE2をコントローラーを使用する際にも関わってきます。要点をつくつと、User-、 Plugin-、または Channel Pages等へアクセスする為にパフォーマンス内の階層を指定しなければいけないという意味です。

サウンドマトリクスのナビゲーションはサウンドナビゲーションモード(Sound Navigation Mode)で行います。サウンド(Sound)ボタンを押してください。

KORE2コントローラーの上部階層(Performance) から下部階層 (a Plugin Page of a KoreSound) までを見ていきましょう。画面はPerformance の1つ“My Shiny Thing”でSingleSound とMultiSoundの2チャンネルを備えています。さあ、右隅のSoundボタンを押してみましょう。

My Shiny Thing



ディスプレイ ヘッダ(Display Header) で現在のパフォーマンスの名称を表示します。Soundボタンを押してサウンドモードを終了、またはEnterを押してパフォーマンスをナビゲートします。ここではEnterを押し、後者を実行します:



これでPerformanceの内容を確認することができます。サウンド マトリクス (Sound Matrix)は、チャンネルインサート(Channel Inserts)を表示する長方形の スロットで表示されています。シングルサウンド(SingleSounds) とマルチサウ ンド(MultiSounds)は同じ長方形ですが区別できるように表示されます(オープン、ク ローズで表示)。ディスプレイヘッダ(Display Header)短縮されたPerformance名 称を表示します。KoreSoundの1つ“Asteroid” はマルチサウンドですから、Enterを 押して更にしたの階層のサウンドマトリクスへと進めます:



MultiSoundの Sound Matrixを表示しています。ディスプレイヘッダでは(Display Header)Performance名称とMultiSound名称を表示しています。

サウンドマトリクスの上層に戻りたい場合はEscapeボタンを押してください。

ここまでの動作をまとめると:

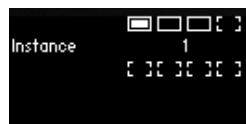
- ▶ SoundボタンでPerformanceを表示します。
- ▶ Up/Down/Left/Rightボタンで任意のチャンネルインサートを指定します。
- ▶ Enterボタンで選択したKoreSoundを選択します。
- ▶ Escapeボタンで一つ前の階層に戻ります。

状況によってUp/Down/Left/Right ライトが点灯しない場合があります。各ボタ ンが機能しない場合は、その状況下でそのボタンを使用する必要がないことを意

味します。このライト点灯状況を把握することによって自分がどのページにいるかを把握することが可能です。

Multiple KORE 2 plugin instances(マルチプルKORE 2 プラグイン インスタンス)

Sound モードではF1ボタンは別の機能を果たします。KORE2プラグインを複数ホストアプリケーション上で起動する場合に有効です。このモードで複数のプラグインを全て表示可能です:



F1ボタンを押したままUp/Down/Left/Rightボタンを押して任意のプラグインを表示します。起動している全てのプラグインをディスプレイのスロット上に表示します。KORE 2 プラグインはそれぞれディスプレイのスロットで番号表示されます。

3.9.2 サウンドのコントロール(Control sounds): ページとサウンドバリエーション

KORE 2 コントローラーの最大の目的はControl Pages(コントロール ページ)の各パラメーターコントロールと、Sound Variations(サウンド バリエーション)の使用です。ハードウェアとソフトウェアをダイレクトかつ、直感的に結びつけ、KORE 2 を本物を超えたインストールメンにします。

Touching Control Pages(直感的なコントロールページの操作)

Performance内のコントロールページ(Control Pages)の操作はコントロールモード(Control Mode)で行います。コントロール(Control)ボタンでこの画面を表示します。

操作方法は以下となっています:

ここではエンター(Enter)ボタンを押してサウンドモード(Sound Mode)内のマルチサウンド(MultiSound)を表示した場面からを説明します:

MyShny ▶ Asteroid



この画面から、マルチサウンドが2つのサウンドを備えていることがわかります。一つ目のチャンネルは二つのシングルサウンドからなり、二つ目のチャンネルはシングルサウンドが一つです。ここでは一つ目のサウンド“Talkbox S1”(短縮名称はTlkboxS1)に焦点を当てます。Controlボタンで選択します。

PAGE ▶ User ▶ FM8 EA 1

Arp	Hold	SyncA	SyncB
MrphX	MrphY	Vibr	Trem
Bright	Harm	Tmbr	EAmf

KoreSoundのページにたどり着きました。ディスプレイ ヘッダ(Display Header)は常時現在コンピューター上で表示しているユーザーページとページ名称を表示します。

シングルサウンド(SingleSound)は2つのユーザーページ(User Pages)を装備し、各ページはUp/Downボタンで切り替えます。コントローラーのノブとボタンでパラメーターを任意に設定します。

ユーザーページ(User Pages)の各操作はF1ボタンでもコントロール可能です:



このスクリーンでは2つのセクションを表示します;上のセクションはユーザーページ(User Pages)で、ここから各ユーザーページ(User Pages)へ移動します。F1ボタンを押し続け、Up/Downボタンで各ページ間を移動します。

View(ビュー)メニューではページ上の3種類のディスプレイを装備しています。Left/Rightボタンで選択してください:

PAGE ▶ User ▶ FM8 EA 1

Arp	Hold	SyncA	SyncB
MrphX	MrphY	Vibr	Trem
Bright	Harm	Tmbr	EAmr

PAGE ▶ User ▶ FM8 EA 1

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MrphX	MrphY	Vibr	Trem
Bright	Harm	Tmbr	EAmr

PAGE ▶ User ▶ FM8 EA 1

Bright
<input type="text"/>
34.000000

3つのビューモード(view modes) は (上の図の左から):

- ▶ オール(All)コントロールの部とボタンの全てのパラメーター短縮名称を表示します。ハードウェアのノブに触れると、ディスプレイのページヘッダでは正式名称とその設定値が表示されます(右図を参照)。
- ▶ Potisモードではハードウェアのコントローラーの部にアサインしたパラメーターのみを表示します。8個のボタンの表示をする代わりにノブの設定値がメーター表示されます。Buttonを押すとディスプレイにボタンのパラメーターが表示されます。
- ▶ シングル(Single)モードで常時使用しているノブのパラメーターの名称とメーター、設定値を表示します。Buttonを押すとディスプレイでボタンのパラメーターを表示します。

シングルサウンドはユーザーページ(User Pages)を表示するだけではなくプラグインページ(Plug-in Pages)を表示する場合があります、これはコントロールモード(Control Mode)においても同様です。ハードウェアのコントロール(Control)ボタンを押してユーザーページとプラグインページの切り替えが可能です。プラグインページの使用法はユーザーページと同じです。

まだ取り上げていないページがあります;チャンネルページ(Channel Pages)です。チャンネルページ(Channel Pages)はマルチサウンド、またはパフォーマンスを使用している場合に有効です。シングルサウンドはミキサーの階層を持たない為この機能が使えません。



内蔵 Koresounds
(Integrated Engines)では

プラグイン ページ(Plugin Pages)を使用する事はできません。 - プラグインがGUIを備えている場合にプラグイン ページは有効で、Integrated EnginesはGUIを備えていない事がページ使用できない理由です。

My Shiny Thing



サウンドモードでEscapeを押し、最上層のマルチサウンド、またはパフォーマンスを表示します。この階層でハードウェアのControlを押すと、書くミキサーのチャンネルページ(Channel Pages)を表示します:

PAGE ▶ Chn ▶ Input

On	Mute	Solo
OutLvl	Pan	InGain Aux 1

ここからは、Left/Rightボタンでチャンネル間を移動すること以外は、User Pagesで説明した内容と同じです。Controlを押し、マルチサウンド(MultiSound)、またはパフォーマンス(Performance)ページのユーザーページ(User Pages)を切り替えます。

ここまでのまとめと:

- ▶ シングル サウンド(SingleSound)をコントロール モード(Control Mode)で表示するとユーザー ページ(User Pages) と プラグイン ページ(Plugin Pages)にアクセス可能です。
- ▶ コントロールモードでマルチサウンド(MultiSound)、またはパフォーマンス(Performance)を選択すると、各階層のチャンネルページ(Channel Pages)と、マルチサウンドまたはパフォーマンスのユーザーページ(User Pages)へのアクセスが可能です。
- ▶

サウンドバリエーション(Sound Variations)に触れてみる

モーフィング(Morphing) 機能でサウンドバリエーションをコントロールすることによりプラグインを有機的に進化させることが可能です。これはKORE2を強力な楽器にする機能の1つです。KORE 2 コントローラーでサウンドバリエーションを制御することにより、サウンドを有機的かつ直感的に表現することが可能です。

KORE 2 コントローラーでは、サウンドバリエーション(Sound Variations)はサウンドモード(Sound Mode)の一機能として扱われます。サウンド(Sound)ボタンを押し、サウンドモードにしてからサウンドバリエーション機能にアクセスします。この動作で次のような画面が現れます:

SV ▶ Asteroid



8個のサウンド バリエーションがディスプレイ ヘッドに表示されています。ここではサウンド バリエーションを使用しているKoreSoundまたはPerformanceの名称も表示されます。

Sound Variation が適用されている場合はA から Hまでのアルファベットを表示します。この画面では8個全てにサウンドバリエーションが適用されています。

以上の設定でハードウェアのノブとボタンによるサウンドバリエーションの制御が可能です。ノブとボタンの一つ一つがサウンドバリエーションとなります。モーフィングは2つのモードでコントロール可能です。このモードを起動するにはF2を2回押しハードウェアのオプションを表示します:

Options	
Contrast	60 %
Backlight	30 %
Inverse	Off
LED High	100 %

Down ボタンでオプション(Options)を下へと表示していくと、Morph Modeが
あります:

Options	
Touch Sens	10 %
Smoothing Time	0 ms
Morph Mode	Free
Recalibrate	

Left/Rightボタン、またはScrollwheelを使ってMorph Modesのどちらかを選
択します:

- ▶ Free (デフォルトでこの状態です)8個のサウンドバリエーション間を自由に移動
可能です。8個のボタンで任意のサウンドバリエーションに直接移動します。
- ▶ Sel (Select Mode) モードではサウンドバリエーションのコントロールボタン
の内の1つを任意に選択する事で、コントロールの部を使用して他のサウンドバ
リエーションをモーフすることが可能になります。このモードでは選択したサウ
ンドバリエーション及び、その後指定したバリエーションはモーフを終了する場
所として機能します。この設定によりフリーモードでは不可能な"設定値を固定
する"動作が可能になります。例えばサウンドバリエーション B とボタン2 を設
定しノブのHを動かします。するとBとHの間を移動する状態になります。コン
トロールノブ5 を使用した場合、モーフィングは(サウンドバリエーションはE)B と
Eの間で可能です。この機能により、同じ特定のパラメーターによるバリエーシ
ョン操作を常時再現可能です。



Morph Modeの設定はソフ
トウェア上ではできませ
ん。Koreコントローラーのオプションか
ら設定してください。

SV ▶ Asteroid

A	B	C	D
E	F	G	H

各モーフ モード(Morph Modes)にはそれぞれ有利な点があります。もしサウンドの可能性を追求したい場合はフリー(Free)モードを勧めます。もしサウンドを計画的にコントロールしたい場合はセレクト(Sel)モードが有効です。

サウンドバリエーションの保存(Saving Sound Variations)

サウンドバリエーション(Sound Variations)はKORE 2 コントローラーからでも保存可能です。F1を使用し、保存します。ディスプレイ上で、選択したサウンドバリエーションが点滅し、ディスプレイヘッダ(Display Header)が“Store”と表示します。

SV ▶ Asteroid ▶ Store

A	B	C	D
E	F	G	H

F1 を押したまま、コントロールボタン(Control Button)を押すとサウンドバリエーションの現在の設定を保存します。保存完了となります。

3.9.3 リザルト リストをブラウズする(Browsing the Results List)

KORE2コントローラーからサーチ リザルト リスト(Search Results List)にアクセス可能です。ハードウェアのF2を押すと以下のような画面が表示されます。



ここで表示するリストの内容はKORE2アプリケーション、またはKORE2プラグインのサーチ リザルト リスト(Search Results List)の内容と同等です。Up/Downボタンまたはスクロール ホイールを使用してKoreSoundsリストを閲覧します。

Enter を押し選択したKoreSoundをチャンネルインサート上で展開します。

試聴機能もコントローラーの試聴(Pre-Listen)ボタンで使用可能です。この機能を有効にすると、コントローラーで選択したKoreSoundは(または使用しているコンピューターのKOREブラウザで選択)瞬時に使用しているチャンネルインサートへと呼び出されます。各サウンドをMIDIキーボード等で確認することが可能です。

試聴(Pre-Listen)モードをKORE2コントローラー上で終了するには以下の2つの方法があります：

- ▶ Escape(エスケープ)またはプレリッスン(Pre-Listen)ボタンを押し、プレリッスンモードを終えると、もともと、作業していたチャンネル インサートがプレリッスンモードを始める直前の状態で表示されます。
- ▶ コントローラーのEnter(エンター)を押し、プレリッスンモードを終えると作業していたチャンネルインサート(Channel Insert)に選択したKoreSoundが読み込まれます。



プレ リッスン (Pre-Listen)モードはサーチ リ

ザルト リストをコンポーネントごとに分類したほうがスムーズに作動します。これはKOREが各オーディオエンジンをメモリーで保管している性質上、別のオーディオエンジンを視聴するたびに呼び出すよりは、コンポーネントをまとめたほうがサウンドを呼び出す時間を短縮できるからです。

オプション(Options)

Options	
Contrast	60 %
Backlight	30 %
Inverse	Off
LED High	100 %

F2 を2回押すとKORE2コントローラーのオプション画面を表示します。このオプションはKORE2アプリケーションと同一です。3.3.53.3.5章を参照してください。
Morph Mode オプションはKORE 2アプリケーションからは変更できません。ハードウェア上の設定のみが可能です。3.9.2章を参照してください。

付録 A – NATIVE INSTRUMENTS plug-in 備考

NATIVE INSTRUMENTSプラグインに関する備考と ホスト環境 (例 KORE 2)についての備考です。

ABSYNTH 4、FM8 と MASSIVE

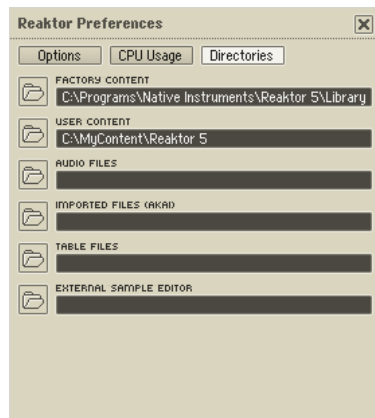
これら3製品はKoreSoundフォーマットとして機能し、全てのパッチはSingleSoundsとして保存されています。これらの製品は常にアップデートし、KORE2との互換性を維持するようにしてください。

REAKTOR

Reaktor Factory LibraryのKOREアップデート

REAKTOR 5 のファクトリーコンテンツはKOREで互換性確認済みです。アップデートされたライブラリがKORE 2にインストール済みです。これはREAKTOR 5の最新アップデート情報も含んでいます。NI KOMplete 4 パッケージには既にこのアップデート情報が含まれています

本製品のアップデートは全てのアンサンブルのパラメーターのオートメーション化を目的に行われています。MAX ID バリュー は全てのアンサンブルのMAX ID IN USEバリューにおいてアップデートされました。sort と compress コマンドは元々のパラメーターIDを保管するために使用される事はありませんが、これらはオートメーションのために使用される可能性があります。



KoreSoundファイルは完全なアンサンブル情報を備えていません。これらはREAKTORの設定を元に再構成されたファイルです。アンサンブルをKoreSoundよりも下層に設置した状態で保存した場合、Koresoundはアンサンブルを認識することはできません(これはサンプラーがサンプルを特定の場所に設置しなければサンプルを認識しないのと似た状況です)。ファクトリーコンテンツを機能させたい場合はファイルを移動しないでください。KoreSound及びensemblesのファイル位置をカスタマイズする場合も同じです。

初期設定、コントローラーページ(Pre-defined Controller Pages)とユーザーページ(User Pages)

KoreSoundのコントローラーページの初期設定(デフォルト)はファクトリーコンテンツのアンサンプルとオートメーションリストから構成されています。このリストを変更した場合、デフォルトのコントローラーページはうまく作動しません。REAKTORのファクトリーコンテンツフォルダー内の全てのアンサンプルはKORE 2 と REAKTORの相互作用を維持する為にも、移動しないでください。

デフォルト コントロールページはプラグインの読み込みと同時に読み込まれます。ほとんど全てのアプリケーションがこの行動をとります: FM8を例にとると、KOREで読み込む度に同じパラメーターリストをKOREに読み込ませます。すなわちこの動作がコントロールページを安定させる初期動作となっています。REAKTORの場合は作業内容(異なるアンサンプルの読み込み)によってパラメーターリストが変動します。この理由によりデフォルトコントロールページの扱い方が複雑になるのです。

推奨するKORE2内でのREAKTORの使用法はREAKTORアンサンプルを土台とするKoreSoundを起動する事です。

The image shows a screenshot of a software interface with the following fields:

- Name:** Ploon
- Rating:** Four stars (★★★★)
- Color:** A dropdown menu with a downward arrow.
- Vendor:** NI
- Author:** Stephan Schmitt
- Bankname:** SoundSchool Analog
- Path:** C:\...\Reaktor 5\SoundSchool Analog\
- Comments:** A large empty text area.

各KoreSound はBankname というフィールドをMeta Information内で備えています。ここではREAKTORを介して使用するKoreSoundsのアンサンプルファイルの名称が表示されます。ここではこのKoreSoundを読み込む場合にデフォルトコントロールページも同時に読み込むかを指定可能です。REAKTORがKoreSoundを装備しない状態で起動した場合、(例:ブラウザのプラグインタブを使用) この指定によりデフォルトページは無効となり、ページの読み込みは実行されません。アンサンプルはこの指定により手動でREAKTORから呼び出すこととなります(SoundSchool Analogはその一例です。上図を参照)。この現象はVST/AU プロトコルによるものです。

新規KoreSoundを最初からファクトリーコンテンツで構成した場合、それはアンサンプルのデフォルトコントロールページを使用していることになり、アンサンプルのファイル名称をKoreSoundのBanknameフィールドに手動入力する必要があります。

カスタム ユーザー ページはその点、常時KoreSoundの一部ですので、アンサンプルとアンサンプルのスナップショットとまとめられて保存されることはありません。これらはKoreSoundが読み込んだ場合に同時に読み込まれるのみです。REAKTORを

その後呼び出すとサウンドは再構成します。アンサンブルとスナップショットはユーザーページを再度読み込むことはありません。

上記したようにREAKTOR のファクトリー ライブラリーはKORE 2用に設定されています。これはまた全てのIDが既にこの設定によりアクセス可能だということを意味します。コントローラーのオートメーションができない場合は、技術的制限によるもので変更すべきではありません。

幾つかのREAKTOR コントロールパラメーターはVSTホストからの制御ができません。マウスエリアはその一例です。

KOREでアンサンブル(Ensemble)を使用するにあたって

REAKTOR User Libraryからダウンロード可能なアンサンブルはKOREでは最適化されていません。白紙の状態から作成したアンサンブルも、無論KOREオートメーションでは最適化されません。上で解説したようにKOREでのアンサンブル適用法はより直接的です。

User Libraryからダウンロードしたアンサンブルがあるとお考えください。このアンサンブルの作成者がREAKTORのスタンドアローン用に製作したとすると(オートメーションはスタンドアローンには必要ないですから)全てのオートメーションパラメーターはランダム設定値になるはずで、フェーダーやボタンはローカルパラメータ情報で埋まるはずで、MAX ID値もパラメーターとはまったく関係のないものになるはずで、アンサンブル内に幾つかのインストゥルメントを含む場合もグローバルリスト内のローカルリストは最適化できる環境とはいえないでしょう。オートメーションは特定のアンサンブルが必要とする情報と適合する必要があります。アンサンブルをKOREで適用するにあたって、これらの最適化設定はREAKTORスタンドアローンで既に施されている必要があります。

まず始めにインストゥルメントのローカルリストは最適化する必要があります。SortとCompress IDコマンドをインストゥルメントのプロパティーで実行してください。

その後MAX ID 値を MAX ID IN USE の数値に変更、グローバルリストで明示できる環境を整えます。

この作業の後、アンサンブル内の各インストゥルメントを Instrument Up と Instrument Down コマンドでグローバルリスト内のインストゥルメントの位置を指定します。アンサンブルのシグナルフローをテンプレートとし、グローバルパラメーターリスト内のインストゥルメント位置を設定するのも有効でしょう。最後に GLOBAL IDの値が1000(ほとんどのプラグインプロトコルの最大パラメーター設定値)以下の重要なパラメーターをチェックします。

ここで今一度忠告します。IDの変更はホストのオートメーションアサインの互換性を無効化する原因となります。変更したアンサンブルは新しいファイル名称で保存する必要があります。



REAKTORスタンドアロンを閉じ、KORE 2を起動しましょう。ブラウザから REAKTORプラグインをサウンドマトリクスにドラッグし、新規REAKTORオブジェクトを作成します。プラグインインターフェイスを開き、用意したアンサンブルを

ロードします。プラグインインターフェイスを開いたまま、KORE2のグローバルコントローラーを表示し、新規ユーザーページを作成し、ランボタンを押します。ハードウェアコントローラーの1つに触れ、アンサンプルのコントローラーの1つをマウスで動かします。これでユーザーページ上で2つのコントローラーが同調します。更に作業を続けるか、ランボタンを再度押し、このモードを終了します。すると、更なるオプションダイアログが表示されます。3.5.3を参照してください。

上記した様にユーザーページはKoreSoundとともに保存可能です – アンサンプルとは不可能です。サウンドをKORE2で保存したことを確認してください(3.7.4を参照)。再度このサウンドを開く事で常時REAKTORのオートメーションをカスタマイズ可能です。

KoreSoundはアンサンプルファイルと連動します。アンサンプルのファイルパスを変更すると、KORE2はその場所を認識しません。

KONTAKT

ホスト上でKONTAKTのパラメーターをオートメーション化する場合はパラメーターをKONTAKTのオートメーション テーブルでアサインする必要があります。KONTAKTのマニュアルを参照してください。上記したREAKTORについての項目も参照することをお勧めします。

KONTAKTのプリセットはホストソフトウェア(例:KORE2)から変更することはできません。

GUITAR RIG

GUITAR RIG のスタックで同一の複数のモジュールを使用している場合は、最初に読み込まれたモジュールのみがVSTホスト上でオートメーション可能です。

BATTERY

BATTERYはホスト上でパラメーターを表示しません。BATTERYのプリセットもホスト上では変更できません。

ELEKTRIK PIANO

ELEKTRIK PIANOもホスト上ではパラメーター表示をしません。ホスト上でのプリセット変更もできません。

VOKATOR

VOKATORが部品として機能する性質上、VOKATORが起動している場合のみ、デフォルトのユーザーページ上でパラメーターは機能します。VOKATORのプリセットは変更できません。

SPEKTRAL DELAY

ホスト上でのプリセット変更はできません。

付録 B – キーボード ショートカット

(Keyboard Shortcuts)

KOREの各機能を効率良く使用するためのキーボードショートカットです。

Global Keys

Keyboard shortcut	Function
New Performance	Ctrl + N
Open Performance	Ctrl + O
Save Performance	Ctrl + S
Save Performance as	Shift + Ctrl + S
Quit KORE 2	Cmd + Q (Mac), Alt + F4 (Win)
Global Controller	F1
Edit Area	F2
Sound Manager	F3
Browser	F4

Info Pane	F8
Pre-Listen	Ctrl+P
Find KoreSound (opens Browser to the Quick Search field)	Ctrl+F
Start/Stop	Space
Stop and reset transport	Ctrl+Space
Undo	Ctrl+Z
Redo	Ctrl+Y
Panic button	Numeric 0
Reset parameter to default value	Double-click LMB
Adjust a parameter in fine steps	Shift+Drag LMB

Edit Area

Keyboard shortcut	Function
Move sound or channel to another location	Drag LMB
Duplicate sound in different location	Alt+Drag LMB
Open context menu	RMB

Browser

Keyboard shortcut	Function
Select sound in Results List	LMB
Open context menu for selected sound	RMB
Select previous or next sound in Results List	Cursor Up / Down
Add sound to current selection	Ctrl + LMB
Multiple selection of adjacent sounds	Shift + LMB
Load selected sounds	Double-click or Drag LMB to Global Controller
Load selected sound to specific location	Drag LMB to Edit Area
Duplicate attribute in User Set	Drag LMB to User Set