

# OF2

version 2.0.1

USER'S MANUAL

用戶手冊

MANUAL DEL USUARIO

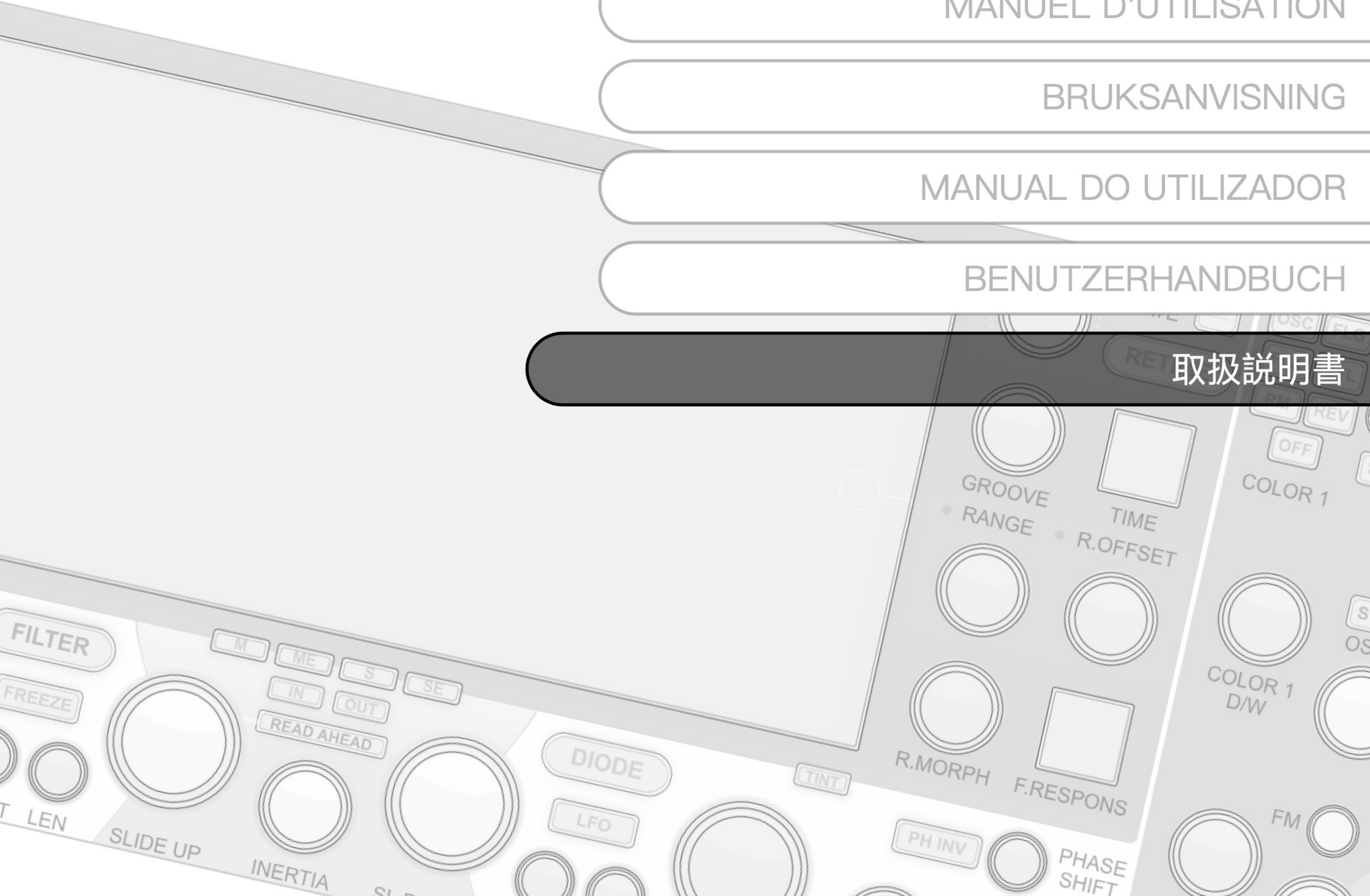
MANUEL D'UTILISATION

BRUKSANVISNING

MANUAL DO UTILIZADOR

BENUTZERHANDBUCH

取扱説明書





本マニュアルに記載されている情報は、予告なく変更されることがあります。このマニュアルに記載されているソフトウェアは、ライセンス契約または非開示契約に基づいて提供されています。ソフトウェア使用許諾契約書には、その合法的な使用条件が明記されています。本マニュアルのいかなる部分も、FKFX Audio の書面による許可なく、購入者の私的使用以外の目的で複製または転送することを禁じます。本マニュアルに記載されているその他の製品、ロゴ、会社名は、各社の商標または登録商標です。

## 警告

**重要：**本ソフトウェアをアンプ、ヘッドホンまたはスピーカーと組み合わせて使用する場合、永久的な聴覚障害を引き起こす可能性のある音量を発生させることができる場合があります。大音量や不快な音量での長時間の使用はおやめください。難聴や耳鳴りを感じたら、耳鼻科医に相談してください。

**注意：**機能または特徴の操作に関する知識不足のために発生したサービス料（ソフトウェアが意図したとおりに動作している場合）は、メーカー保証の対象外であり、所有者の責任となります。本書をよくお読みになり、販売店にご相談されるようお願いします。

## インストール

プラグインをインストールするには、提供されたZIPファイルをダブルクリックし、インストール実行ファイルをダブルクリックし、それがさまざまな手順を案内させる。

注：Windowsでは、プラグインをVST/VST3フォルダに直接インストールすることもできます。"DIRECT INSTALL" フォルダを参照してください。

MACOSXでは、様々なプラグインフォーマットを選択することができます。

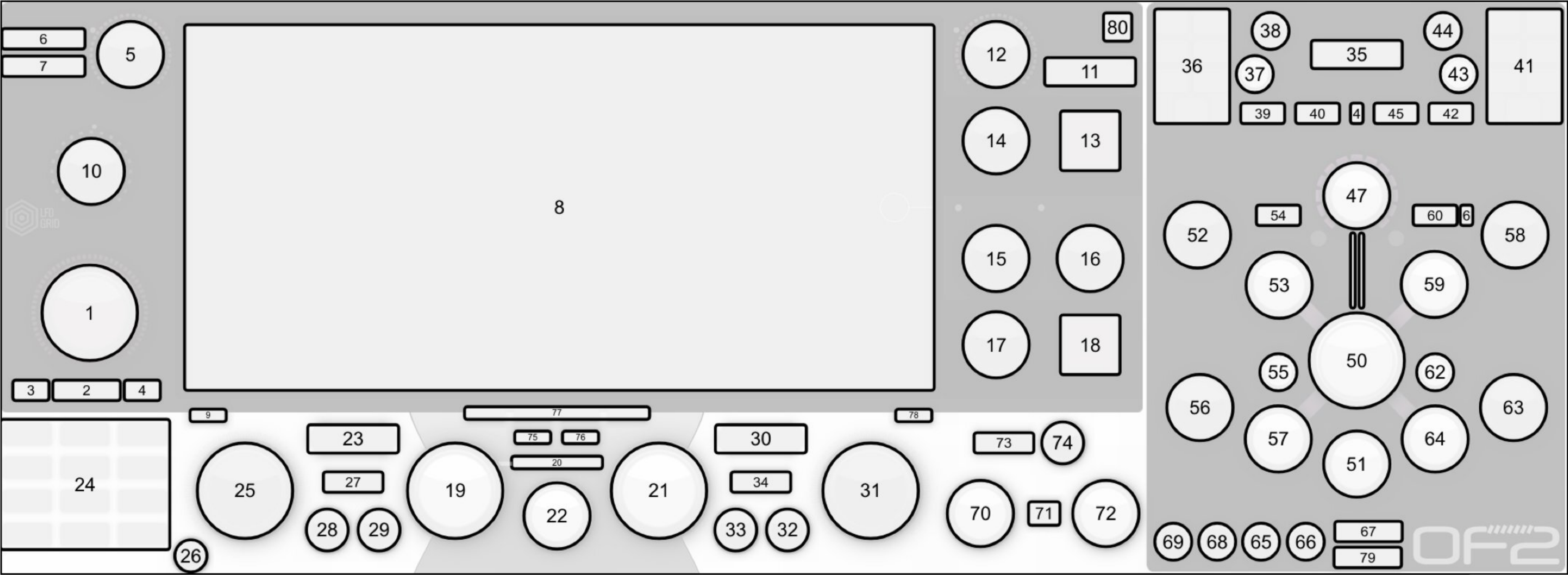


OF2をお選びいただき、ありがとうございます！繊細なテクスチャーを表現する時も、サウンドの限界に挑戦する時も、OF2ならパワフルで直感的なコントロールが可能です。アナログの温かみからデジタルのパワーまで、MIDIのグループから制御されたカオスまで、すべてが調和してあなたの創造性を刺激します。

Chaos                  Autopilot、Resonance                  Compressor、Diode                  Distortion、MIDI                  Groove  
Importなどの機能を備えたOF2は、インスピレーションを与え、あなたのサウンドをユニークなものにします。

概要

下の図は、ソフトウェアの各機能の番号と、対応するページ番号を示しています：

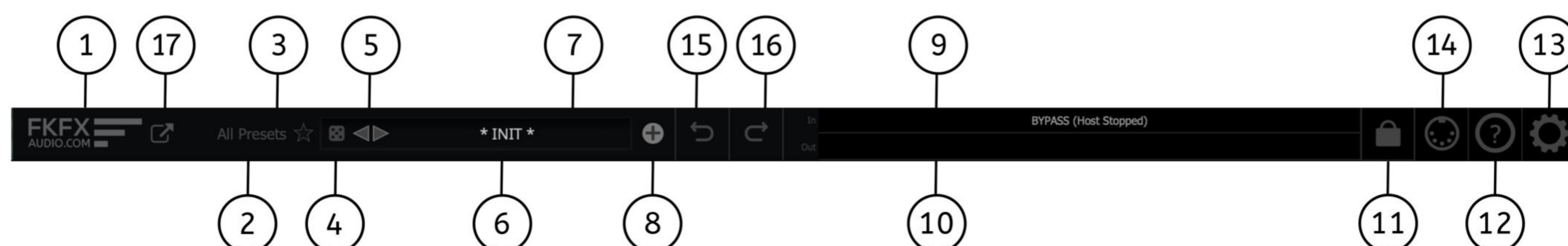


プラグイントップ	p. 4
ロック	p. 5
ユーザーロック	p. 6
ロックスナップショット	p. 6
オプション	p. 7
1 - 3	p. 8
4 - 6	p. 9
7 - 8	p. 10
9 - 12	p. 11
13 - 16	p. 12
17 - 21	p. 13
22 - 23	p. 14
24 - 26	p. 15
27 - 32	p. 16
33 - 35	p. 17
36 - 39	p. 18
40 - 43	p. 19
44 - 49	p. 20
50 - 51	p. 21
52 - 56	p. 22
57 - 63	p. 23
64 - 69	p. 24
70 - 76	p. 25
77 - 79	p. 26
80 -	p. 27
モーフィングエディタ	p. 28



プラグインの上部には以下のグローバル機能がある：

- 1.プラグインのロゴ: ログをクリックすると、「About」ウィンドウが開き、プラグインのバージョンと弊社ウェブサイトへのリンクが表示されます。
- 2.プリセットセクション名: このフィールドは、現在ロードされているセクションを示します。他のセクションのプリセットを読み込むことで変更できます。
- 3.お気に入りに追加: 最後に読み込んだプリセットをお気に入りに追加するには、星印をクリックしてください。もう一度クリックすると削除されます。プリセットメニューの "お気に入り" セクションには、オレンジ色の星印が付いたプリセットがすべて含まれています。
- 4.ランダム・プリセット: 現在のセクションからランダムに選ばれたプリセットをロードします。
- 5.クイックナビゲーション: 2つの矢印を使って、アルファベット順にプリセット間を素早く移動できます。
- 6.アクティブ・プリセット名: 最後に読み込んだプリセットを表示します。クリックするとプリセットメニューが開きます。
- 7.変更されたプリセット: 名前の周りの星印は、プリセットがロードされてから変更されたことを示します。
- 8.Save preset(プリセットの保存): 十字をクリックすると、現在の設定が新しいプリセットとして保存されます。キーボードで名前を入力し、Enterキーで確定します。Escapeを押すとキャンセルされます。プリセットは2で示したセクションとメニューのユーザーカテゴリに保存されます。
- 9.入力メーター: プラグインに入力される信号のレベルを表示します。強すぎる信号は赤で表示されます。クリックすると、より正確なメーターが表示されます。もう一度クリックすると標準の表示に戻ります。
- 10.出力メーター: プラグインから出力される信号のレベルを表示します。入力メーターと同様に機能します。
- 11.LOCK システム: クリックすると LOCK プリセット・ロード・システムにアクセスします。詳細はマニュアルの関連セクションを参照してください。
- 12.英語によるインタラクティブヘルプ: このモードを有効にすると、マウスをプラグインのコントロールの上に置いたときに簡単な説明が英語で表示されます。ヘルプを無効にするには、もう一度クリックします。
- 13.プラグインオプション: このシンボルをクリックすると、オプションパネルが開きます。もう一度クリックすると閉じます。詳細はマニュアルのオプションセクションを参照してください。
- 14.MIDI Learn (VST のみ) : このボタンをクリックすると MIDI アサインが有効になります。プラグインのコントロールをクリックし、MIDI コントローラーのパラメータを動かすと、自動的にアサインされます。アサインを解除するには、Shiftキーを押しながら該当コントロールをクリックします。VST3バージョンはMIDIコントローラー入力をサポートしていません。macOSではAudioUnitバージョンを、WindowsではVSTバージョンを使用するのがベストです。
- 15.UNDO: 最後に行った変更を取り消します。
- 16.REDO: 最後に取り消した変更を元に戻します。
- 17.FKFXAudioをご覧ください: FKFXAudioの最新ニュースや製品をご覧ください。





OBVIOUS FILTER 2には3つのロックモードと1つのユーザー定義ロックモードがあります。

ロックすることで、ロックされているコントロールの値を維持したままPRESETをロードすることができます。

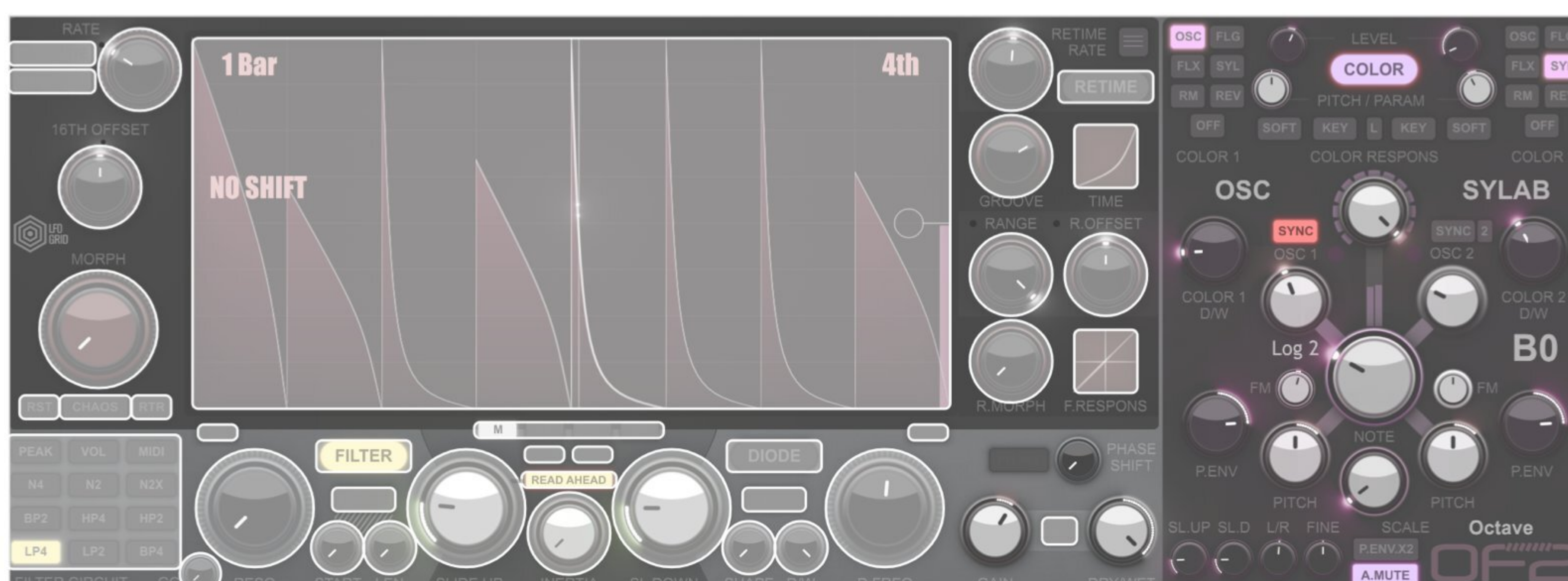
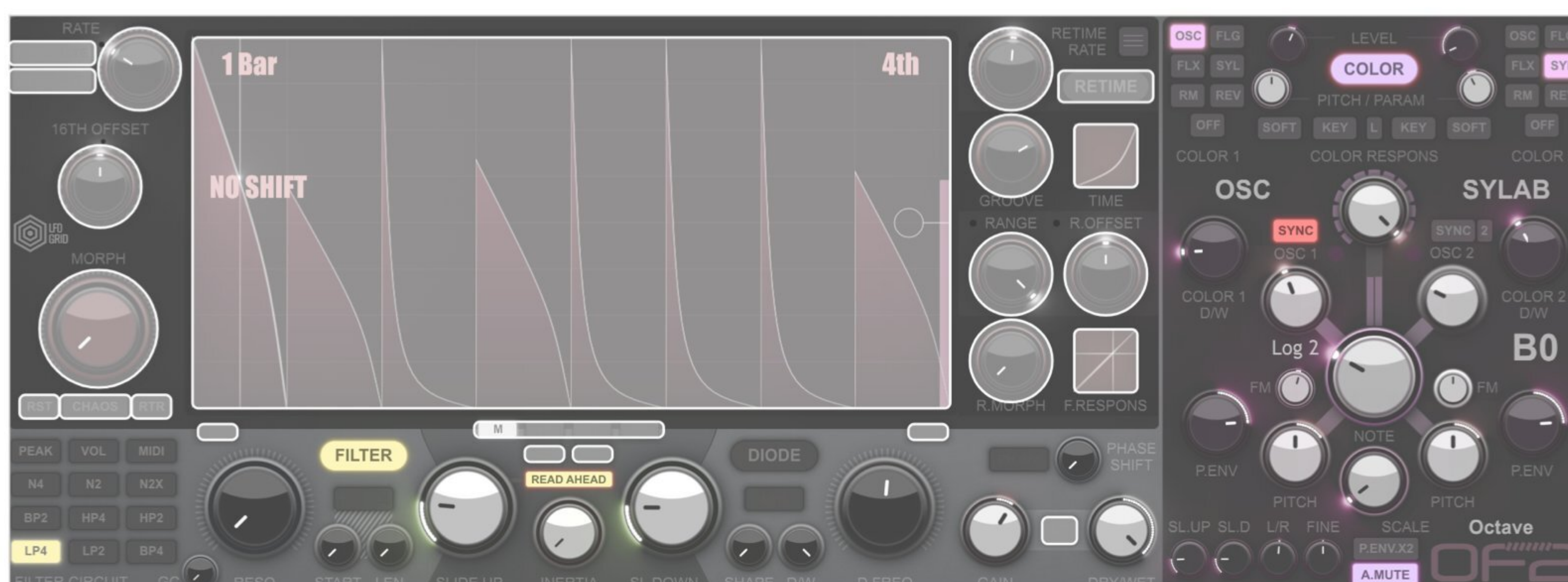
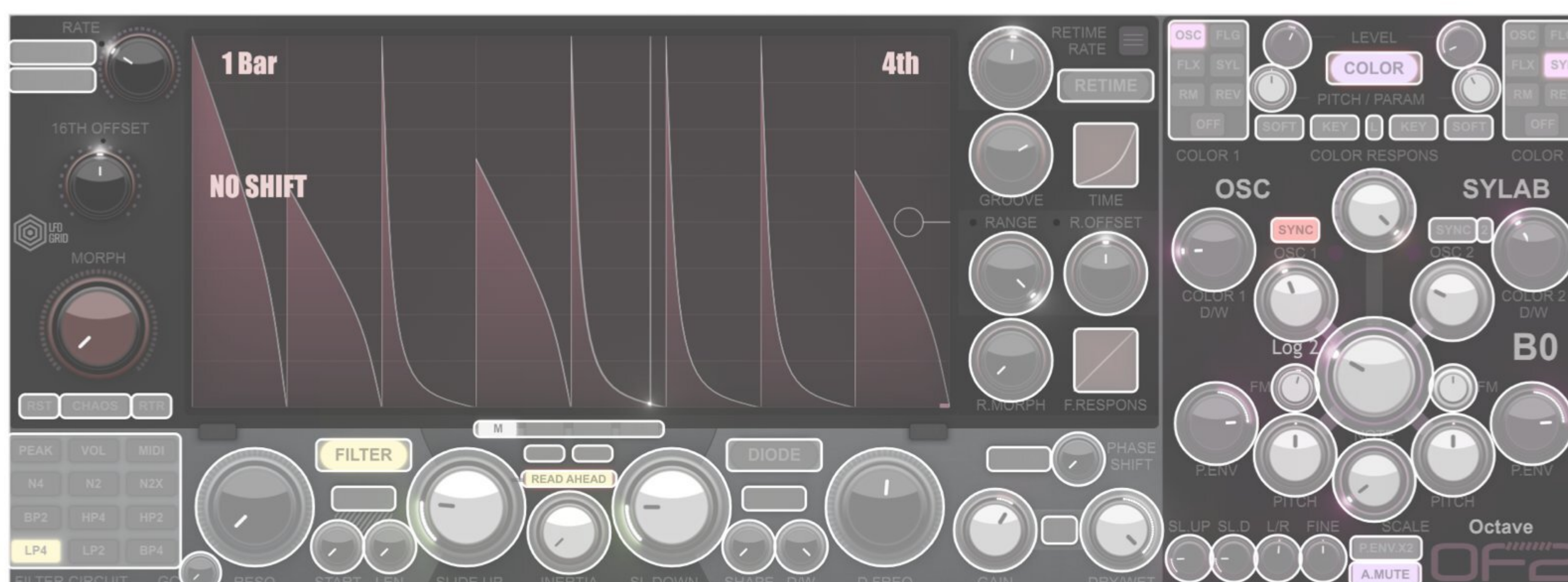
あらかじめ定義された3つのロック・モードは以下の通りです：

- LOCK 1：LFOカーブを置き換える。他のカーブを追加するオプションもあります（SNAPSHOTセクション参照）。
- LOCK 2：カーブとそのスピードを除くすべてをロックします。
- LOCK 3：ディストーション以外をロックします。

LOCK 1は1回、LOCK 2は2回、LOCK 3は3回、最後にLOCK USERは4回押します。

LOCK アイコンはプラグインの右上にあります。

ロックされたコントロールは赤で強調表示されます。以下、可能なロックの種類を示します：





Obvious Filterには、ユーザーが定義できるロックモードがあります。

ロックすることで、ロックされたコントロールの値を維持したまま、PRESETをロードすることができます。

ユーザーロックモードを有効にするには、マウスの右ボタンでLOCKアイコンを押すだけです。

プラグインの右上にLOCKのアイコンがあります。

ユーザーロックモードでは、PRESETS読み込み時にロックする操作系を選択することができます。

操作部をクリックするだけで、ロックの有効・無効を切り替えることができます。

マウスの右ボタンでアクセスできるメニューで、すべてのロックを無効にする（LOCK NONE）、またはすべてのロックを有効にする（LOCK ALL）ことができます。

このメニューでは、ユーザー定義ロックモードの終了（LOCK EXIT）を選択することもできます。

ロックされたコントロールは、オレンジ色で強調表示されます。

## ロックスナップショット

Obvious

Filter

2は、サウンド設定を維持したまま、フィルターLFOに一連の新しいカーブをロードすることができます。その方法をご紹介します。

1)

LOCK

1（LOCKの項参照）をクリックします。この時点では、サウンド設定は維持され、モーフィングカーブのみが影響を受けます。

2 – 新しいプリセットを読み込んで、新しいカーブをロードします。

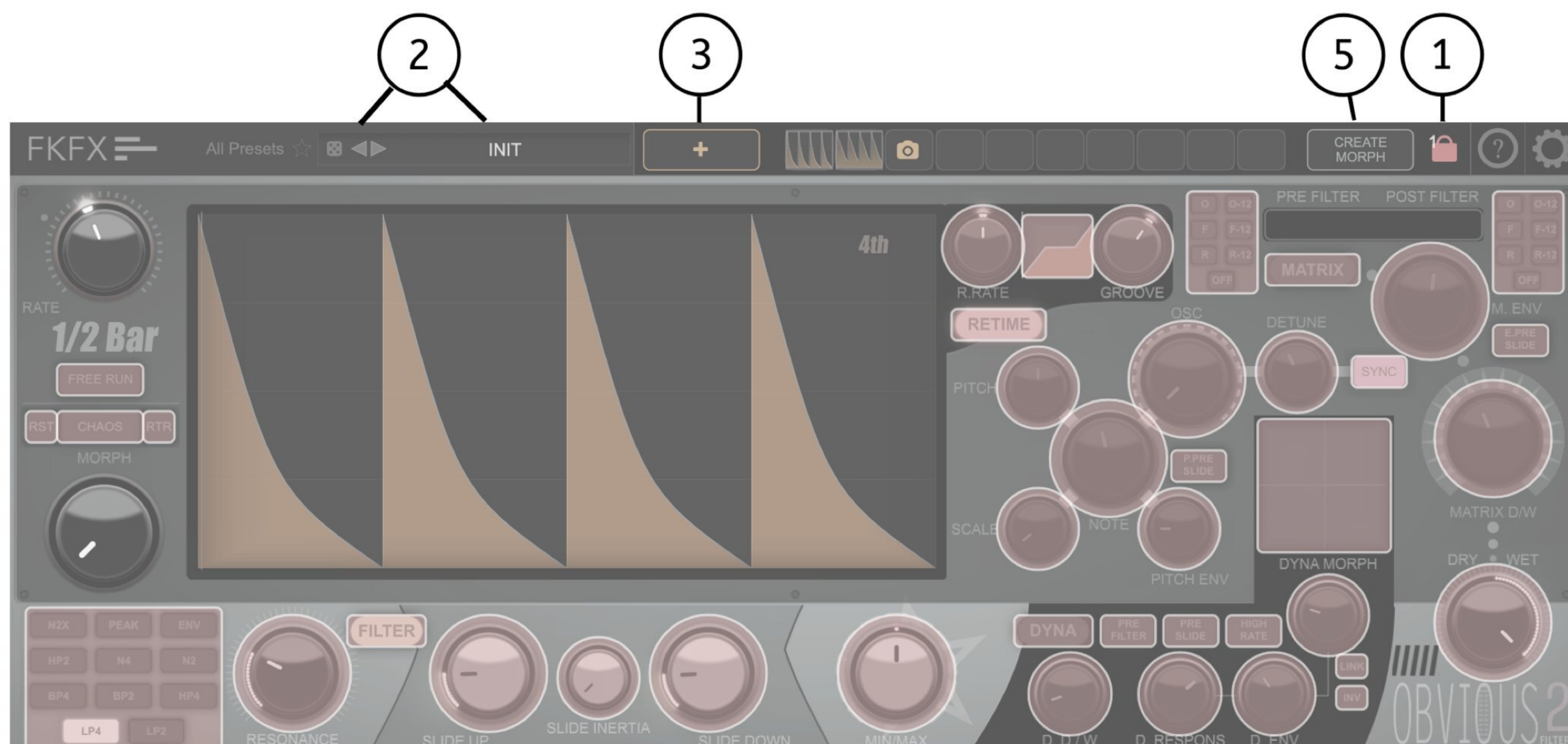
3 – 曲線が適切であれば、「+」記号を押してこの曲線を追加する

4 – 必要に応じて、操作2を繰り返します。

5 – 'CREATE MORPH' ボタンを押して、操作を終了します。

新しいカーブが追加され、必要に応じてLFOの速度に適合させました。

注：新しいカーブを探すときは、モーフコントロールを動かして中間カーブを取得し、それを写真に撮るとよいでしょう





プラグインのオプションパネルにアクセスするには、プラグインのインターフェイスの右上にある歯車をクリックするだけです。OBVIOUS FILTER 2には15のオプションがあります：

- Fast Animation": プラグインのインターフェイスを最高速度で描画します。
- Glowing Point": LFOのライトを描画します。
- Half Glowing": LFOのライトを半分の明るさで描画します。
- マウスホイール (MW) : マウスホイールでコントロールを変更できるようにします。
- MW Invert up/down": マウスホイールを反転します。
- MW Quick Zoom
- Edit": LFO画面上のポイントにホイールを合わせると、ポイントした部分を拡大してエディタを起動できます。
- MIDI to Note": MIDI入力ノートがメインノートをコントロールします (MIDI Thruで再生) 。
- MIDI to Host": メインノートの変更をホストに送信します。
- MIDI Preset
- Load": 名前が"C#4" (ノートC#4、チャンネル2) で始まるプリセット、または"=29" (プログラムチェンジ29) で始まるプリセットのMIDIロードを有効にします。
- オート・オプティマイズ (Auto Optimize) ": LFOGRIDの最後のカーブを自動的に最適化します。
- Mouse Hide": コントロール編集時にマウスを非表示にします。
- R.Click knob Menu": 連続しないコントロールの右クリックでメニューにアクセスできます。
- Contrast Labels": すべてのコントロールのラベルを見やすくするオプションです。
- MIDI アウト(7/77)メイン LFO を MIDI OUT で CC77/CH7 に送ります (VST フォーマットのみ) 。
- Show Routing": このコントロールを有効にすると、モジュールのアクティブ化または非アクティブ化時に LFO スクリーンにルーティングが表示されます。



このコントロールは、エディターに記録された異なるカーブ間の流動的なモーフィングを可能にし、複数のモジュレーション・フォーム間のダイナミックで進化するトランジションを作り出します。これにより、対照的なプロファイルを持つカーブ間を連続的に変化させながら、有機的な方法で信号の動きをアニメーション化することができます。



多数のモーフィング・オプションがエディターで直接利用できます。このコントロールを右クリックすると、高度な機能を提供するコンテキスト・メニューが開きます：

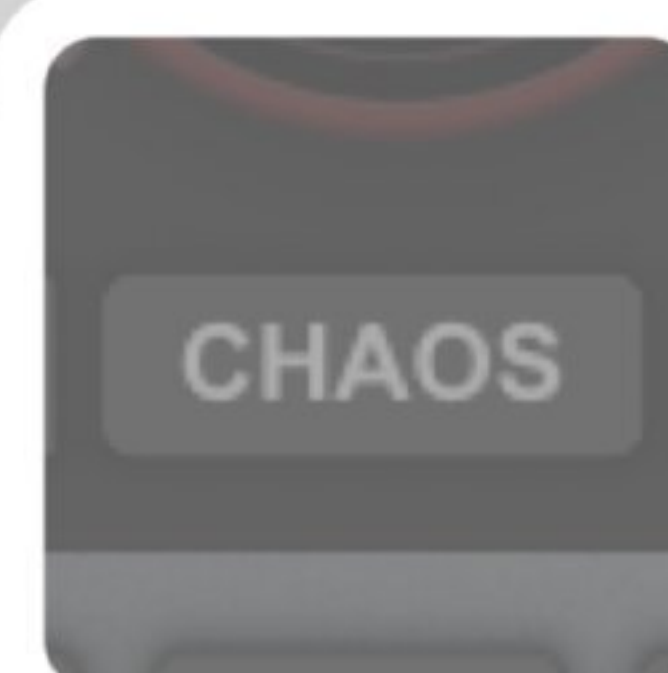
- 既存の2つのカーブの間に新しいカーブを挿入して、よりニュアンスのある中間的なトランジションを作成します。

- 保存されているすべてのカーブを現在画面に表示されているものに置き換え、モジュレーションを統一します。

- すべてのカーブを現在表示されているものに置き換え、\*RANGE\*パラメータを尊重することで、モジュレーションをカスタマイズしたダイナミックレンジに合わせることができます。

このコントロールの動きは、\*\*CHAOS\*\*機能によって自動化することもできます。この機能を有効にすると、モーフィングにランダムまたはエボルビングの動作が挿入されます。コントロールの位置は、CHAOSが到達できる最大値を定義し、モーフの強度の上限として機能します。これにより、予測不可能だが制御されたバリエーションが生成され、生き生きとしたモジュレーション・テクスチャーに最適です。

このコントロールを有効にすると、カーブ・モーフィングにランダムな挙動が導入され、ダイナミックで予測不可能なモジュレーションのバリエーションが生成されます。



カオスを有効にするには、\*Morph\*値も調整する必要があります。Chaosは、最小モーフ値と定義された\*Morph\*値の間で動作し、コントロールされた表現力豊かなバリエーションを作り出します。

デフォルトでは、カオスのスピードはメイン・カーブの再生スピードに従います。しかし、右側の\*RTR\* (RETIME RATE) ボタンを有効にすると、\*RETIME\*機能 (RATE 2パラメーター) のスピードがカオスのスピードをコントロールするために使用され、モジュレーションのテンポ設定にさらなる粒度を提供します。

カオス・コントロールは、完全にランダムな振る舞いを生成するのではなく、音楽的に首尾一貫性を保ちながら、予測不可能な変化を伴う制御された変調を生成する。



このコントロールをクリックすると、カオス状態を手動でリセットし、モジュレーションを安定したスタート・ポイントに戻すことができます。

ループ演奏の場合、カオスは新しい繰り返しのたびに自動的にリセットされ、サイクルの時間的一貫性が保証されます。さらに、ホスト・トランスポートが再開されるたびにリセットされるため、再生開始時に常に予測可能な状態で変調が開始されます。

この機能は、DAWでレンダリングする際に特に便利です。エクスポートのたびに異なる結果を得る代わりに、ホスト・タイムラインのこのリセット・コントロール (RST) にオートメーション・ポイントを挿入できます。こうすることで、CHAOS機能はアクティブのまま、制御された反復動作で、各レンディションが同一になり、クリエイティビティと作品の再現性の両方が保証されます。



このコントロールをアクティブにすると、カオスのスピードはメインLFOのスピードではなく、\*RETIME\*機能の\*RATE\*パラメーターに同期します。



このオプションは調整の自由度が高く、カオスの変化のスピードをメインのモジュレーションのスピードから切り離すことができるので、より複雑でカスタマイズされたエフェクトを作ることができます。

このコントロールはモジュレーションカーブの再生速度を調整し、オーディオ信号にバリエーションが適用される速度に影響を与えます。スピードは、ホスト・テンポに同期したリズム分割で表現され、プロダクションやパフォーマンス環境での完璧な音楽的一貫性を保証します。



ベロシティ・ノブの右側をダブルクリックすると、例えば8分音符 (1/8) から4分音符 (1/4) に倍増し、カーブの動きが遅くなります。逆に、左側をダブルクリックすると、デュレーションが半分 (例えば1小節から1/2小節) になり、モジュレーションの読みが速くなります。

最後に、ノブの中央をダブルクリックすると、スピードがデフォルト値の1小節にリセットされます。

このコントロールは、ホストの同期に関連したフィルターの時間的挙動を決定するために使用される。

これを無効にすると、同期が絶対的なものになります。フィルターの再生は、ホストのトランスポートのテンポと位置に完全に同期します。言い換えれば、トランスポートが停止すれば、フィルターの動きも停止し、プロジェクトとの厳密な一貫性が保証されます。

このコントロールを有効にすることで、フィルターは時間の経過とともに自律的に動作するようになります。これにより、例えば、アンビエント・エフェクトやテンポに依存しないテクスチャーに便利な一定のモジュレーションを維持することが可能になります。



ノート：MIDISHOT パラメーターが有効な場合、このコントロールは MIDI トリガーモードを決定します。非アクティブの場合、動作は "TRIG" モードに対応し、MIDI パルスがフィルターを短時間トリガーします。有効にすると "GATE" モードに切り替わり、MIDI 信号の長さがフィルタを作動させるタイミングを決定します。





このコントロールを有効にすると、ホストとの同期が無効になり、外部キーボードやシーケンサーからのMIDIノートを使ってLFOをトリガーできるようになります。これによりLFOの動作が変化し、入力されるMIDIイベントに敏感に反応するようになり、よりダイレクトなリズムと表現力のコントロールが可能になります。

FREE / GATE パラメーターが非アクティブの場合、各 MIDI ノートは LFO を左から右へ全体的に演奏し、サイクルが完了すると停止します。システムは次のノートを待ってからLFOを再開します。この操作は "MIDI TRIG" モード（青で表示）に対応し、各MIDIパルスは一時的な起爆装置のように動作します。

FREE / GATE がオンになっている場合、"GATE" モードに切り替わります。キーを押している間は再生が続き、離すとすぐにLFOが停止します。これにより、MIDI演奏でコントロールされるエンベロープに匹敵する、より細かいジェスチャーとダイナミック・コントロールが可能になります。

#### MIDI TRIG（ブルー・モード）

このモードと\*RETIME\*機能を組み合わせることで、トリガー中のLFOの繰り返し方を調整できます。例えば、メインのRATEが1小節に設定され、RETIME RATEが2小節の場合、メインのLFOはTRIGの持続時間中に2回演奏されます。これにより、1つのノートをトリガーとするサイクル内のモジュレーション密度を細かく設定することができます。

このモードは、キックからのMIDI信号を介して\*サイドチェイン\*ソースとして使用する場合に特に効果的です。従来のオーディオ・トリガーとは異なり、MIDIを使用することでサンプル・レベルでの極めて高い精度が保証されるため、クリーンでダイナミックなミックスに理想的な超精密な\*ポンピング\*エフェクトが可能になります。

#### MIDI GATE

このモードでは、OF2をモノフォニック・シンセサイザーとして使用することができ、演奏する各ノートがLFOの持続時間と存在を決定します。このモードでは、プラグインを正真正銘のインストゥルメントに変身させ、幅広い音楽的な使い方が可能になります。このモード用にデザインされたプリセットは、プリセット・ブラウザの「MIDI SynthBass」セクションにあります。



このスクリーンには現在アクティブなモーフカーブが表示され、モーフコントロールに応じて変化します。

この画面でシングルクリックするとカーブエディターが開き、シェイプとそのトランジションを直接修正できます。右クリックすると選択モードが起動し、さまざまなカーブの管理と正確な編集が簡単になります。

#### MIDI

OUTは、対応するオプションが有効になっていれば、このLFOをチャンネル7、コントローラー77でも再現します。これにより、生成されたモジュレーションを外部MIDIデバイスや互換性のあるプラグインの駆動に使用できます。



デフォルトでは、フィルターの周波数特性は、低周波数でコントロールしやすいように調整されています。

このレスポンスはObvious

Filterのバージョン1に由来するものなので、この最初のバージョンのサウンドを得るには、このパラメーターを無効にしておく必要があります。

このパラメーターを有効にすると、フィルターのレスポンスが変わり、リニアになるにつれてアグレッシブになるのがわかります。また、"USER LOCK"を使って、このリニア・モードでプリセットをスクロールすることができます。



OF2で作った非常に良いリズムを、別のビートに再調整する必要がある場合もある。

その場合は、このコントロールを使って、すべてのLFOのカーブを一度にシフトします。

シフトの総振幅は4分の4拍子で1小節分です：

- 左へ：リズムは2拍早く演奏されます。
- 右へ：リズムは2拍分遅く演奏されます。



タイムカーブの有効 / 無効をクリックする。

このコントロールは、メインLFOの時間進行を変更するユニークな可能性を提供します。

- 全体的なモジュレーション・プロファイルを決定するタイム・カーブの形状 (TIME)。
- タイム・カーブのサイクル・スピード (RETIME RATE)。

タイム・カーブに適用されるモーフィング (GROOVE) によって、再生ダイナミクスを変調したり変化させたりして、複雑で生き生きとしたリズム効果を得ることができます。



このコントロールはタイム・カーブの再生スピードを調整し、メインLFOの持続時間よりも短い、または長い持続時間のリズム・バリエーションを作ることができます。

CHAOSモードのRTR機能が有効な場合、このコントロールはランダム・モジュレーションのスピードにも影響し、信号に適用されるカオティック・ダイナミクスを正確にコントロールできます。





このスクリーンには、現在使用されているタイムカーブが表示されます。このカーブはグループ・コントロールを使って変更できます。この非常に強力な機能により、例えば時間進行を逆にしたり、グループをダイナミックに変更したりすることができます。



グループカーブとモーフィングを編集するには、このスクリーンをクリックします。右クリックで選択モードにアクセスし、より精密な編集ができます。

このカーブの再生速度は、ビートカーブの速度設定によって制御されます。

メインLFOとRETIMEのスクロール・スピードは独立しているので、メインLFOよりも短いまたは長い、異なる持続時間のタイム・バリエーションを作成できることに注意してください。

注：発光するドットは、固定カーブに対するコントロールの効果を視覚的に示します。お好みに応じて、  
 "Half                      Glowing                      "と                      "Glowing                      Point  
 "オプションを使って、その明るさを調整したり、非表示にしたりできます。

## 14 GROOVE

## タイムカーブを使って溝を加える。

このコントロールは、リアルタイムで使用するタイムカーブを設定するために使用する。

メイン・カーブに適用されるモーフのように機能し、設定に応じてダイナミックで流動的なモジュレーションを提供します。



注意：発光する点は、固定カーブに対するこのコントロールの効果を視覚的に示します。この点の見え方は、  
 "Half                      Glowing                      "と                      "Glowing                      Point  
 "オプションで調整できます（輝度を下げるか、完全に隠すか）。

## 15 RANGE

## LFOの範囲を設定する

このコントロールはRANGE、つまりLFOの全体的な振幅を調整します。

このパラメーターを調整することで、LFOが信号に加えるモジュレーションの最大強度を変更します。RANGEが高いほど、モジュレーションはより顕著になります。

また、カーブの上端と下端をつかんでドラッグすることで、メイン・スクリーン上で直接これらの調整を行うことができ、振幅を視覚的に直感的にコントロールできます。



## 16 R.OFFSET

## LFOのレンジオフセットを設定

このコントロールでRANGE OFFSET、つまりLFOポジションの上方または下方への一般的なオフセットを設定します。

この機能により、振幅を変えずにモジュレーション全体をシフトさせ、LFOが発振するモジュレーションのベースを調整できます。

カーブのハイ・エッジとロー・エッジをつかんでドラッグすることで、メイン・スクリーン上で直接調整することもできます。





LFOレスポンスのモーフィングを調整します。

このコントロールを右クリックすると、いくつかのオプションを提供するメニューが開きます：

- 既存の2つのカーブの間に新しいカーブを挿入します。
- すべてのカーブを現在画面に表示されているものに置き換える。
- 現在の "RANGE "を考慮して、すべてのカーブを現在画面に表示されているものに置き換える。



このスクリーンにはLFOレスポンス・カーブが表示されます。

レスポンス・カーブでは、メイン・カーブの反応方法を簡単に変更できます。

このスクリーンをクリックして編集します（右クリックで選択編集モードになります）。

このカーブのモーフィングは、左側のRESPONS MORPH (16)という設定でコントロールします。

注：発光ドットは、固定カーブに対するコントロールの効果を示します。Half Glowing "と "Glowing Point "オプションで、その輝度を下げたり、非表示にすることができます。



このコントロールは、カーブに対してフィルターが周波数を上昇させるスピードを制限するため、急激すぎるトランジションを避けることができる。

注意：発光する点は、固定カーブに対するこのコントロールの効果を視覚的に示します。この点の明るさを調整したり、"Half Glowing" と "Glowing Point" オプションを使って完全に隠すこともできる。



このコントロールを有効にすると、LFOカーブ信号の "READ AHEAD "機能が有効になり、プラグインに入る音のアタック（トランジェント）を逃しません。

この機能は、カーブの各要素を手動で調整することなく、すべてのアタックを保持するのに特に便利です。

READ AHEADは、SLIDE UPの範囲が0～50ミリ秒の場合にのみ適用されます。50ミリ秒を超えると、タイムラグが大きくなりすぎるため、その効果は減少する。50ミリ秒から100ミリ秒の間で、自動的に段階的に再調整される。100ミリ秒を超えると、"READ AHEAD "機能は解除される。



このコントロールは、カーブに対するフィルター周波数の下降速度を制限し、過度に急な下降を避ける。

注意：発光点は、固定カーブに対するこのコントロールの効果を視覚的に示します。Half Glowing "と "Glowing Point "オプションを使って、輝度を下げたり、完全に隠すことができる。





このコントロールは、カーブに対するフィルター周波数の進化に柔軟性を加え、よりスムーズで自然なトランジションや、カーブ周辺での周波数バウンス効果を可能にします。



注意：明るいドットは、固定カーブに対するこのコントロールの影響を視覚的に示します。Half Glowing "と "Glowing Point "オプションで、輝度を下げたり、完全に無効にすることができます。

フィルターをアクティブまたは非アクティブにします。このフィルターは内部エフェクト・チェーンで 2 番目のポジションに配置され、アクティブまたは非アクティブにするとチェーン・ディスプレイに表示されます。このフィルターには、ボリュームコントロール専用やMIDIデータ送信専用など、12種類のモードがあります：



- LP4：4ポール・ローパス・フィルター
- LP2：2ポール・ローパス・フィルター
- BP4：4極バンドパス・フィルター
- BP2：2極バンドパス・フィルター
- HP4：4極ハイパス・フィルター
- HP2：2極ハイパスフィルター
- N4：4極ノッチフィルター
- N2：2極ノッチフィルター
- N2X：2極ノッチフィルター変種
- PEAK：ピーク・フィルター
- ENV：ボリュームのみをコントロールし、フィルタリングは行わない

MIDI：モジュレーション・カーブに基づいてMIDI信号を送信し、OF2のLFOとモーフィング・システムを介して他のデバイスをコントロール可能



フィルタのアイコンを直接クリックして、フィルタの種類を選択することができます。

用意されているフィルターは、クラシックなアナログ回路のモデルです。個性とニュアンスに富んだこれらのシミュレーションは、標準的なデジタル・フィルターよりも多くのプロセッサ・リソースを必要とします。

カットオフ周波数は、モジュレーション・カーブとレゾナンス・パラメーターの両方に影響されます。注意：右上の最後のフィルターはボリューム・コントロールのみです。レゾナンス・パラメーターには反応しません。

重要：レゾナント・フィルターを使用する際は、過度の飽和やフィードバックによる信号の変化や破損を避けるため、レゾナンスを上げすぎないように注意してください。

PNエフェクト・チェーンでは、フィルターは2つのCOLORモジュールの間に配置されます。サウンドのカラーリングとダイナミクスにおいて中心的な役割を果たします。

フィルターは12種類あります：

- LP4：4極ローパス
- LP2：2ポール・ローパス
- BP4：4極バンドパス
- BP2：2極バンドパス
- HP4：4極ハイパス
- HP2：2極ハイパス
- N4：4極ノッチ
- N2：2極ノッチ
- N2X：2極ノッチ・バリエーション
- PEAK：ベル・フィルター
- ENV：ボリューム・コントロールのみ（レゾナンスなし）

–  
MIDI：モジュレーション・カーブに基づいてMIDI信号を送信し、OF2のLFOとモーフィング・システムを介して他の機器をコントロール可能



このコントロールはフィルターのレゾナンスを調整し、カットオフ周波数付近の周波数をブーストします。

レゾナンスが高すぎると、音のピークが攻撃的になり、聴力疲労を引き起こしたり、長期的に聴力を損傷する可能性があるため、適度な使用を推奨します。音質と聴力の健康を維持するため、特に高いリスニング・レベルやミキシング時には、このパラメーターを慎重に設定してください。



このコントロールは、フィルター回路のレゾナンスのコンプレッションをシミュレートします。その音響効果は、フィルター・レゾナンスがアクティブになったときに特に聴きやすくなります。

レゾナンスの増加によって生じる音量の変化を補正し、より安定したサウンド・バランスを実現します。

警告：このフィルターはアナログ電子回路をエミュレートしており、レゾナンスによって強力な高音ピークが発生することがあります。聴覚を保護し、不快感を避けるため、レゾナンス・コントロールの取り扱いには十分ご注意ください。





このコントロールは、フィルターの直前に位置する  
モジュールをアクティブにします。エフェクトは  
"パラメーターで定義されたLFOポイントから始まり、"LEN "で指定された時間後に終了します。

"FREEZE"  
"START"



#### FREEZE

"エフェクトは、フィルター入力のサウンドを時間的にフリーズさせ、モジュレーションを一時的に停止させるような印象を与えます。

このエフェクトに興味がある方は、他のプラグイン  
"で使用されているエフェクトの簡易版です。

"VOCAL

FREEZE

#### START

"コントロールは、LFOの時間進行におけるフリーズの正確な開始点を定義し、エフェクトが作動する瞬間を微調整できます。



このコントロールは、LFOの  
"部分の継続時間、つまり信号がフリーズしている期間を調整します。

"フローズン



注意：この時間をLFOの直線の終わりまで素早く延長するには、このコントロールをダブルクリックするだけです。

このコントロールは電子ダイオード・ディストーション・エフェクトを作動させ、豊かな倍音と古典的なアナログ回路に典型的な温かみのあるサウンドで特徴的なサチュレーションを生み出します。

DIODEモジュールは内部エフェクト・チェーンの最終段に配置され、ディストーションが最終的に処理された信号に適用されるようになっていました。モジュールがアクティブまたは非アクティブになるたびに更新されるダイナミック・ディスプレイにより、チェーン内のどの位置にあるかが一目瞭然です。

このダイオード・ディストーションは、優れたダイナミクスと音楽性を保ちながら、サウンドにボディ、ウォームネス、ビンテージ・カラーレーションを加えるのに理想的です。



ダイオード・ディストーションのカットオフ（ローパス）周波数を調整します。



このコントロールは、ダイオード・ディストーションのドライ / ウェット・ミックスを調整し、未処理（ドライ）信号と飽和（ウェット）信号のバランスを調整します。これにより、サウンドに適用されるディストーションの存在感と色に影響を与えます。







SYM-H: "ハード・クリッピング"特性を持つ左右対称のダイオード回路で、倍音バランスを保ちながらクリーンでアグレッシブな歪みを生成  
 - ASYM-H: "ハード・クリッピング"特性を持つ左右非対称のダイオード回路で、奇数倍音に富んだサチュレーションを生成し、よりラフで表情豊かなサウンドを実現  
 - SYM-S: ソフト・クリッピング特性を持つ左右非対称のダイオード回路で、よりソフトでウォームなサチュレーションを生成。  
 SYM-S: ソフトクリッピングの非対称ダイオード回路で、よりソフトでウォームなサチュレーションが得られ、繊細なアナログ・テクスチャーに最適  
 - ASYM-S: ソフトクリッピングの非対称ダイオード回路で、非対称回路の豊かな倍音と滑らかなサチュレーションを組み合わせ、ウォームで生き生きとしたサウンドが得られます。これらのモードでは、歪みの性質と強さを調整することで、シンセのハーモニック・レスポンスを細かくシェイプすることができ、さまざまな音楽スタイルやアンビエンスに適した幅広いサウンド・パレットを提供します。



メインLFOによるダイオード・ディストーションのゲイン・モジュレーションを有効または無効にします。

このモジュレーションを有効にすると、メインLFOが最大レベルのときにダイオード・エフェクトの最大音量に達するため、LFOの関数として歪みをダイナミックにリズミカルにコントロールできます。



「ハッピーアクシデント」を発生させるように設計されたCOLORモジュレーションマトリックスを、クリックで有効 / 無効にする！

モジュレーション・マトリックスは、2つの同様のモジュレーションで構成されています：

- 1つ目はフィルターの前 (COLOR 1)
- 2つ目はフィルターの後 (COLOR 2)

これらのモジュールは、COLORをアクティブまたは非アクティブにすると表示されるエフェクトチェーンで確認できます。

これら2つのモジュール (PREとPOST) は、同じタイプのオシレーターとピッチバリエーションを使用することに注意してください。この制限は意図的なもので、COLORモジュールはフィルターにシンプルなタッチを加え、予想外の面白いバリエーションを作り出すことを目的としています。

このコントロールの左右にあるセレクターで、モジュレーションの種類を設定できます：オシレーター、フラックス、リング・モジュレーション、フランジャー、サイラブ、リバーブ。



フィルター前のモジュレーションを調整します。6種類のモジュレーションが利用可能です：

- 
- RNG（リング・モジュレーション）：信号がオシレーターに乗算され、ハーモニックで豊かなテクスチャーを作り出します。
- 
- FLX（フラックス・モジュレーション）：オシレーターの周波数に同期して、サウンドが非常に短い反復ブロックに分割されます。この処理では、入力波形を使用して独自のウェーブテーブルをリアルタイムで生成し、それをオシレーターとして使用します。
- 
- OSC（オシレーター・モジュレーション）：オシレーターがオーディオ信号に直接ミックスされ、ハーモニック・レイヤーが追加されます。
- 
- REV（リバーブ）：音がリバーブ効果を通して。ピッチでリバーブの大きさを調節します。
- 
- SYL（母音フィルター）：Sylabプラグインと同様のボーカルフィルターで処理されます。ピッチはフォルマントの移調をコントロールします。
- 
- FLG（フランジャー）：サウンドはフランジャーにかけられます。ピッチはフランジャーのフィードバックの大きさをコントロールします。

注：FLX、REV、SYL、FLG機能が有効な場合、オシレーター波形は考慮されません。



フィルター前のオシレーターのピッチを調整します。

この値はSCALE（音階の量子化）の後に設定されるため、最終的なサウンドの自由度が高くなることに注意してください。

キーボードのSHIFTキーまたはマウスの右クリックで微調整できます。左右をダブルクリックすると、ピッチ値全体が増減します。中央でダブルクリックすると、設定がゼロにリセットされます。

注：FLX、REV、FLG

機能のいずれかが有効になっている場合、オシレーター波形は考慮されません。これらの場合、このコントロールはそれぞれ次のように使用します：

- 
- FLG：フランジャーのフィードバックを調整します。この設定は両極性で、中央のフィードバックはゼロです。左に設定するとフィードバックも増加しますが、位相は反転します。
- 
- SYL：サイラブ・フィルターのトランスポジションを調整します。
- 
- REV：リバーブの大きさを調整します。

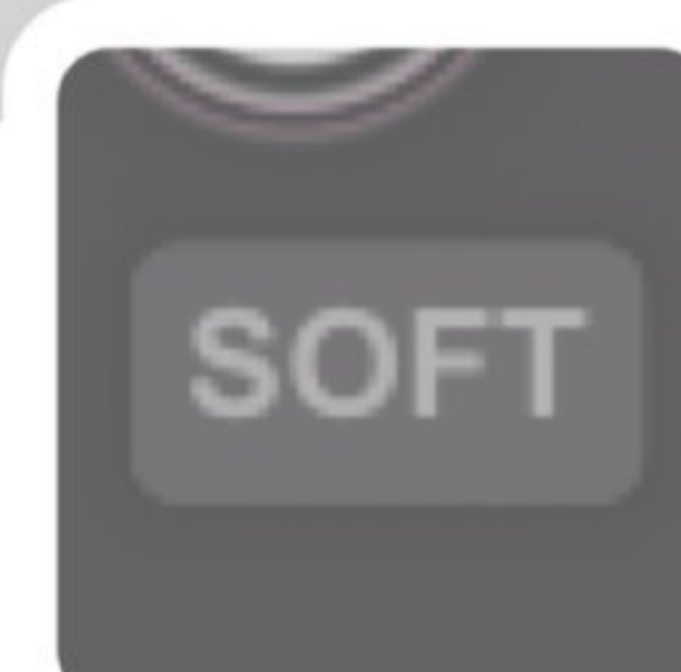


フィルター前の色のモジュレーション・ボリュームを調整します。



プリフィルター・カラー・オシレーターのボリューム・エンベロープを滑らかにしたい場合は、このコントロールをアクティブにします。

オシレーターのボリュームエンベロープに数ミリ秒のスライドが追加され、急激すぎる信号を避けることができます。





## モジュールCOLOR

1でOSCが選択されている場合に限り、このコントロールをオンにすると、モジュールCOLOR 1のピッチ・モジュレーションが内部的に非アクティブになる。

OF2をシンセサイザーとして使用する場合に便利です。この場合、当該モジュールのオシレーターは、ピッチモジュレーションなしでノートにロックされます。



フィルター後のモジュレーションを調整します。6種類のモジュレーションが可能です：

- RNG：リング・モジュレーション：信号がオシレーターで逡倍されます。
- FLX：フロー・モジュレーション：オシレーターの周波数に合わせ、サウンドを非常に短いブロックに分割します。この処理では、入力波形を使用して独自のウェーブテーブルをリアルタイムで生成し、それをオシレーターとして使用します。
- OSC：オシレーター・モジュレーション（Oscillator Modulation）：オシレーターが信号にミックスされる。
- REV：リバーブ（残響）-サウンドをリバーブに通す。ピッチでリバーブの大きさを調節する。
- SYL: Vowel filter - Sylabプラグインに似たフィルターに音を通します。ピッチはフォルマントの移調をコントロールする。
- FLG: Flanger - 音はフランジャーを通過します。ピッチはフランジャーのフィードバックの大きさをコントロールします。

注：FLX、REV、SYL、FLG 機能が有効な場合、オシレーター波形は考慮されません。



ポストフィルター・カラーオシレーターのボリュームエンベロープを滑らかにしたい場合は、このコントロールをアクティブにします。

オシレーターのボリュームエンベロープに数ミリ秒のスライドが追加され、急激すぎる信号を避けることができます。



フィルター後のオシレーターのピッチを調整します。

この値はSCALE（音階の量子化）の後に設定されるため、最終的なサウンドの自由度が高くなることに注意してください。

キーボードのSHIFTキーまたはマウスの右クリックで微調整できます。左右をダブルクリックすると、ピッチ値全体が増減します。中央でダブルクリックすると、設定がゼロにリセットされます。

注：FLX、REV、FLG

機能のいずれかが有効になっている場合、オシレーター波形は考慮されません。これらの場合、このコントロールはそれぞれ次のように使用します：

- FLG：フランジャーのフィードバックを調整します。この設定は両極性で、中央のフィードバックはゼロです。左に設定するとフィードバックも増加しますが、位相は反転します。
- SYL：サイラブ・フィルターのトランスポジションを調整します。
- REV：リバーブの大きさを調整します。





フィルター後の色のモジュレーション・ボリュームを調整します。



モジュールCOLOR

2でOSCが選択されている場合に限り、このコントロールをオンにすると、モジュールCOLOR 2のピッチ・モジュレーションが内部的に非アクティブになる。



OF2をシンセサイザーとして使用する場合に便利です。この場合、当該モジュールのオシレーターは、ピッチモジュレーションなしでノートにロックされます。

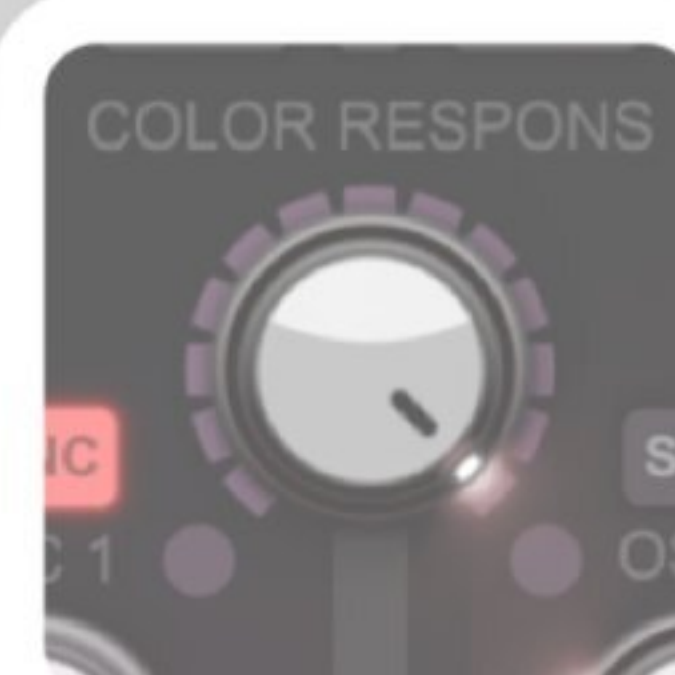
ノート同士をリンクさせるには、このコントロールをアクティブにします。

これは、オシレーターの位相が新しいノートごとにリセットされるのを避けたい場合に便利です。例えば、オシレーターが起動時にクリックを発生させる場合、Legatoモードを有効にすると、この問題を解決できます。



また、'SOFT'カラーボタンでこの種のサウンドを減衰させたり、'SLIDE'タイムを調整してトランジションを遅くすることもできます。

このコントロールは、モジュレーション・マトリックス (COLORS) のダイナミックな挙動を決定する。



センターポジション：COLORS エフェクトは常にアクティブのままです。

右に回す：レスポンスはモーフィングカーブに同期して追従します。

左に回す：レスポンスはモーフィングカーブと非同期になります。

中間のポジションは微妙なバリエーションを提供し、特に左のレンジではわずかな調整でさまざまな結果が得られます。正確に調整するには、マウスの右ボタンまたはShiftキーを押しながらパラメータを調整します。

このインジケータは、メインLFOカーブの関数としてCOLOR PRE-FILTERのリアルタイム・レスポンスを示します。



COLOR RESPONを使用して、このレスポンスを変更できます。

このインジケータは、メインLFOカーブの関数としてCOLOR POST-FILTERのリアルタイム・レスポンスを示します。



COLOR RESPONを使用して、このレスポンスを変更できます。



モジュレーション・マトリックス・オシレーターのベース・ノートを設定します。

このノートはピッチ・コントロールに使用されるベース・ノートとなり、外部マスター・キーボードからモジュレーションすることができます（有効にするオプションは、"MIDI TO NOTE" オプションをご参照ください）。

注：右側をダブルクリックすると1オクターブ上がり、左側をダブルクリックすると1オクターブ下がります。



モジュレーション・マトリックス・オシレーターが使用する音域を設定します。このコントロールをゼロに設定すると、音域は使用されません。

37の音域（またはモード）が知られています：

- オクターブ
- I-V
- I-IV
- I-IV-V
- テトラトニック
- テトラトニック・マイナー
- トリトニック
- メジャー・ペントトニック
- サスペンデッド・ペントトニック
- ブルース・マイナー・ペントトニック
- ブルース・メジャー・ペントトニック
- マイナー・ペントトニック
- 宮古節
- 岩戸
- 平城
- インセン
- ホールトーン
- ブルース・コモン
- エニグマティック
- ペルシャ語
- イオニアン
- ドリアン
- フリジアン
- リディアン
- ミクソリディアン
- エオリアン
- ロックリアン
- ハーモニック・マイナー
- メロディック・マイナー
- フリジアン6
- リディアン・オーグメント
- リディアン・ドミナント
- ミクソリディアンb6
- ロクリアン2
- オルタード・マイン・スケール
- ハーモニック・メジャー
- クロマチック





カラー1（プレフィルター）のドライ / ウェットレベルを調整します。



OBVIOUS

FILTER

2には39種類のオシレーターが用意されています。SYNCコントロールとFMコントロールにより、これらのサウンドシェイプをより深く扱うことができます。



注：OSCまたはRNG以外の機能が有効になっている場合、オシレーター波形は考慮されません。

このコントロールがアクティブになると、COLOR 1モジュールのオシレーターは入力信号に同期します。



この設定はより多くのCPUを必要とすることに注意してください。

オシレーターの同期という意味では、2つのオシレーターの位相を合わせ、それらが同じポイントでサイクルを開始するようにすることです。この同期は、入力信号がゼロを横切るときに一方のオシレーターの位相をリセットすることで達成される。これにより、2つの発振器の同期が保たれ、結果として得られる信号のコヒーレンスと安定性が向上する。

同期されたオシレーターは、正確なタイミングと調和のとれたレゾナンスを特徴とする、独特で堅牢なサウンドを生み出します。2つのオシレーターが同期すると、まるでオーケストラが完璧なユニゾンで演奏しているような、一体感のあるインパクトのあるリスニング体験が得られます。この同期により、音の質感と奥行きが豊かになり、音楽の表現力と明瞭度が高まります。

このコントロールをオンにすると、COLOR 1モジュールのオシレーターで周波数変調（IFM / FM）がアクティブになります。



– 右側では、入力信号がオシレーター周波数を変調します（FM）。

– 左側では、入力された信号はオシレーターの周波数を反転変調（IFM）し、言い換えれば、周波数変調は1つのシェイプをスピードアップする代わりにスローダウンします。

この設定は、より多くのCPUを必要とすることに注意してください。

このコントロールは、COLOR 1オシレーターのピッチがメイン・モーフィング・カーブによって変調されるレベルを調整します。



このコントロールはMain LFOによって変調されます。



オシレーター1の周波数を、SCALEで選択した音域全体で変化させるコントロールです。このコントロールはP.ENVエンベロープ・コントロールでモジュレートできます。

左右のダブルクリックで、ピッチを最大値まで上下させます。

P.E.X2 "というコントロールが有効な場合、オシレーターの内部値は2倍になります。



カラー2 (ポストフィルター) のドライ/ウェットレベルを調整します。



OBVIOUS

2には39種類のオシレーターが用意されています。SYNCコントロールとFMコントロールにより、これらのサウンドシェイプをより深く扱うことができます。

FILTER

注：OSCまたはRNG以外の機能が有効になっている場合、オシレーター波形は考慮されません。



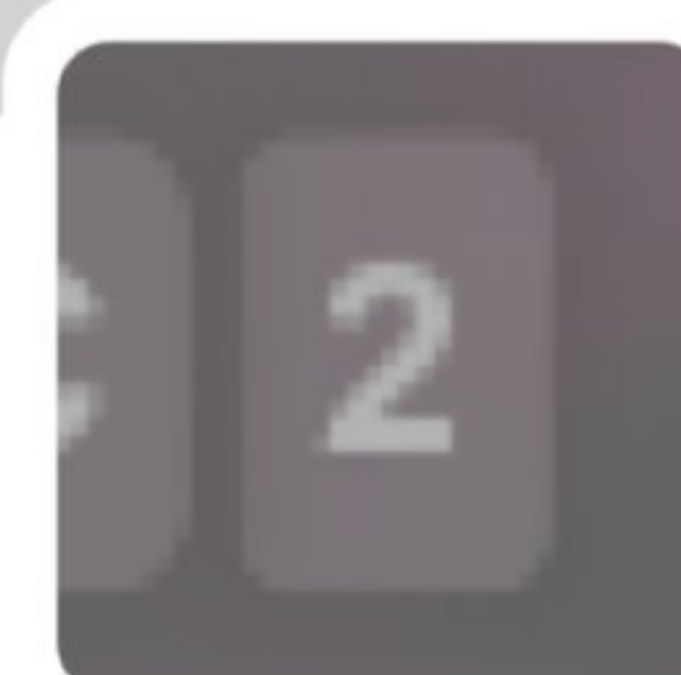
このコントロールがアクティブになると、COLOR 2モジュールのオシレーターが入力信号に同期します。Nという名前の同期分周器を、もう少し下の方で弄ることもできます。

この設定を有効にすると、より多くのCPUが必要になることに注意してください。

オシレーター同期の詳細については、オシレーター1のSYNCセクションを参照してください。



このコントロールを有効にすると、オシレーターの同期が半分になります。



このコントロールをオンにすると、COLOR 2モジュールのオシレーターで周波数変調 (IFM / FM) がアクティブになります。

- 右側では、入力信号がオシレーター周波数を変調します (FM)。
- 左側では、入力される信号はオシレーター周波数を変調し、反転変調 (IFM) します。

この設定は、より多くのCPUを必要とすることに注意してください。



このコントロールは、COLOR 2オシレーターのピッチがメイン・モーフィング・カーブによって変調されるレベルを調整します。

このコントロールはMain LFOによって変調されます。





このコントロールにより、オシレーター2の周波数をSCALEで選択した音域全体で変化させることができます。このコントロールはP.ENVエンベロープ・コントロールでモジュレートできます。

左右のダブルクリックで、ピッチを最大値まで上下させます。

P.E.X2 "というコントロールがアクティブの場合、オシレーターの内部値は2倍になります。



モジュレーション・マトリックス・オシレーターの左右チャンネルをデチューニングします。センターに設定すると、左右のチャンネルは同じ周波数になります。

コントロールをセンターに戻すには、2 回クリックします。

このコントロールは、音階 (SCALE) の後に周波数を調整するので、オシレーターの最終的なピッチを調整できることに注意してください。



このコントロールでオシレーターのピッチを微調整できます。真ん中ではオシレーターがちょうど良くなり、右では1トーン上がり、左では1トーン下がります。

2回クリックすると、コントロールは中央に戻ります。

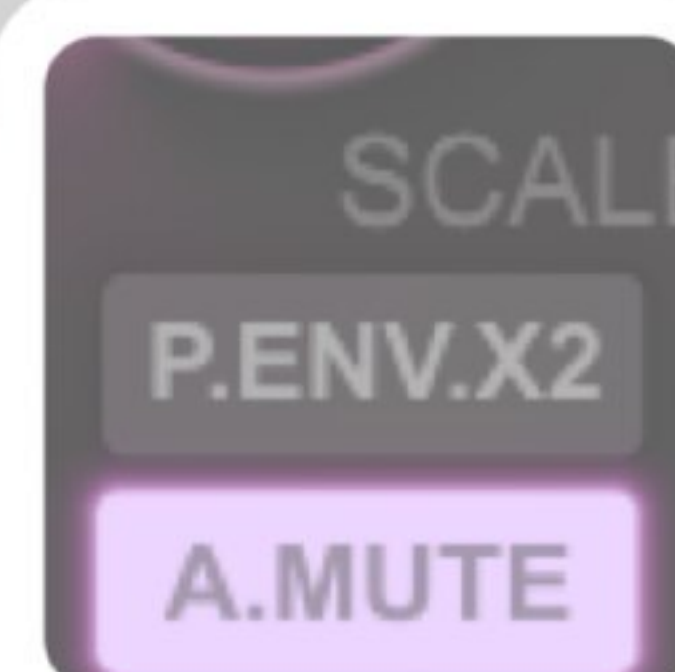
このコントロールは、音階(SCALE)の後に周波数を調整するので、オシレーターの最終的なピッチを調整できることに注意してください。



このコントロールをアクティブにすると、COLOR 1とCOLOR 2の2つのオシレーターのピッチエンベロープの振幅が2倍になります。

これにより、新しいサウンド、特にパーカッシブなサウンドを作り出すことができます。例として "The Kick "というプリセットをご覧ください。

注：オシレーターの周波数の振幅は-48半音/+48半音から-96半音/+96半音に変化しますが、表示は-48半音/+48半音のままです。



このコントロールを使うと、ピッチに "SLIDE DOWN" を追加して、ピッチの変化をスムーズにすることができます。MIDIノートの場合、つまりMIDISHOTモードやGATEモードでは、レガート (L) を使ってピッチの変化を滑らかにすることもできます。



このコントロールを使うと、ピッチに "SLIDE UP" を加え、ピッチの変化をスムーズにすることができます。MIDIノートの場合、つまりMIDISHOTモードやGATEモードでは、レガート (L) を使ってピッチの変化を滑らかにすることもできます。





エフェクト全体のゲインを調整するコントロールです。

トラック全体のレベルを下げすぎるプリセットを使用する場合に特に便利です。

警告：このコントロールは最大+18dBまでゲインを上げることができるので、不要な飽和や歪みを避けるために注意して使用してください。



プラグインをバイパス（無効化）するには、このコントロールを有効にします。

これにより、エフェクトのかかっていない原音と、処理された音を素早く比較することができます。



このコントロールは、ドライ / ウェットの比率を調整することにより、エフェクトの全体的なレベルを調整します。

- ドライ：未処理の信号（オリジナル）
- ウェット：プラグインによって処理された信号

シグナルに適用されるエフェクトの強さを正確に調節できます。



このコントロールを使用して、プラグインで処理される信号の位相を反転させます。

ほとんど必要ありませんが、OF2フィルターはアナログ電子回路のエミュレーションであるため、このパラメーターは有用です。位相やキャンセルの問題を避けるために、ミキシング時に手動で位相を調整する必要がある場合もあります。



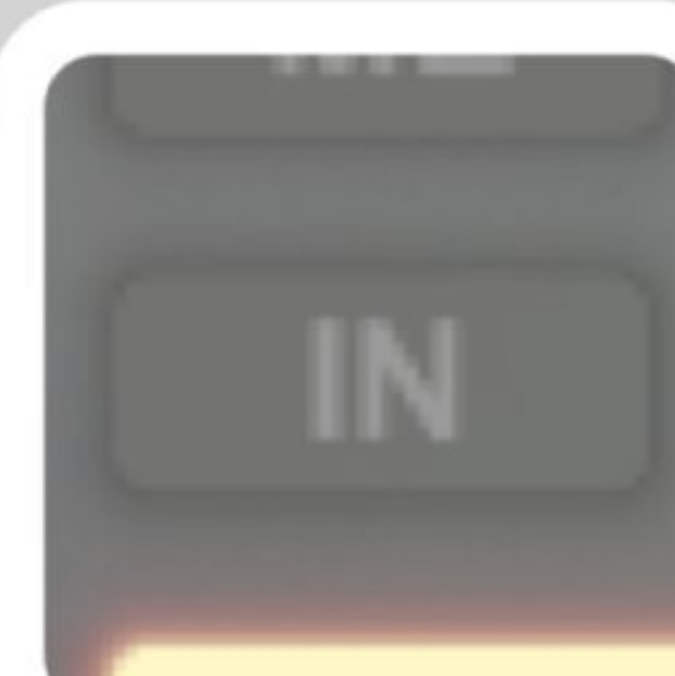
このコントロールを使用して、プラグインで処理される信号の位相をシフトします。

この設定が必要になることはほとんどありませんが、OF2フィルターはアナログ電子回路のエミュレーションであるため、役に立つことがあります。信号の位相の問題や損失を避けるために、ミキシング時に位相オフセットを手動で調整する必要がある場合があります。



このコントロールを有効にすると、プラグインの入力オーディオカーブが画面に表示されます。

デフォルトでは、オーディオ入力表示はエディターでは有効になっていません。有効にするには、LFOG RID六角形のすぐ右にある小さな波形マークをクリックします。



このコントロールを有効にすると、プラグインの出力オーディオカーブが画面に表示されます。

デフォルトでは、オーディオ出力表示はエディターでは有効になっていません。有効にするには、LFOG RID六角形のすぐ右にある小さな波形マークをクリックします。





このコントロールで、画面に表示する音声信号の種類を選択します。左から右に、：

- 
- M：画面中央に1つのモノフォニックカーブを表示します。この信号は左右チャンネルの平均に相当します。
- 
- ME：Mと似ていますが、カーブが画面下部に表示されます。限界を超えた信号の部分は逆方向に「折り返され」、エンベロープの形で全体が表示されます。
- S：左右のオーディオ・チャンネルに対応する2つのカーブを別々に表示します。
- SE: Sと似ていますが、カーブは画面の上下に表示されます。MEと同様、画面外の部分が「折りたたまれ」、信号全体がエンベロープとして表示されます。

注意：エディターの上にある波形を表す小さなアイコンを使ってエコーをアクティブにすると、エディターでもこの同じ表示モードが適用されます。



このコントロールを使用して、カーブの異なる色を選択します。異なる色を選択すると、プラグインの異なるインスタンスを区別しやすくなります。

このコントロールをクリックすると、色の選択ウィンドウが開きます。選択したら、ウィンドウの外側をクリックして閉じます。

カラー・セレクトアがアクティブの場合、このコントロールをクリックするとセレクトアが解除され、デフォルト・カラーに戻ります。もう一度クリックすると、セレクトアが再びアクティブになり、新しい色を選択できます。

選択ウィンドウが開いているときに、SHIFTキーを押しながらTINTボタンをクリックすると、クリックするたびにランダムな色がスクロールします。



このコントロールを有効にすると、オーディオ入力のスリップした場合にオシレーターがカットされます。オーディオ信号がプラグインに入力されると、オシレーターがアクティブになります。

オーディオ入力の開閉応答時間は250msです。







このメニューは

"RETIME

"機能専用で、特定のグループをMIDIフォーマットでインポートすることができます。

例えば、ホストにリズムトラックがあり、ホストがそれに対応している場合、グループをMIDIファイルとして取り出すことができます。このファイルをこのメニューにインポートすると、'TIME'カーブがインポートしたリズムに合わせて自動的に調整されます。

これにより、メインのLFOが曲のメイン・グループに完全に同調するようになります。さらに、'Lock Groove on Preset Load'オプションを有効にすると、グループを変更することなく、さまざまなプリセットを試すことができます。

MIDIグループがロードされると、この "Lock Groove on Preset Load" オプションが自動的に有効になり、新しいプリセットがロードされたときにグループが上書きされるのを防ぎます。さらに、グループがロードされると、"GROOVE" コントロールは、インポートされたグループに対応する中央に配置されます。この効果をキャンセルするには、このコントロールをゼロに設定するか、最大値まで押してグループを誇張します。この誇張は、グループの時間的变化を増幅することで計算されます。

様々なメニュー項目は：

– Lock Groove on Preset Load：

MIDI グループをインポートした後、このオプションは "RETIME" セクション全体をロックします。この機能が有効な場合、メニューボタンは赤く表示されます。このロックを解除するには、Shift キーを押しながらボタンをクリックするか、ボタンを右クリックします。

– Keep Retime Rate on Import (インポート時にリタイムレートを維持する)：

このオプションを無効にすると、groove import はインポートされた MIDI ファイルの長さに応じて "RETIME RATE" パラメータを自動的に適応させます。長さが4小節を超える場合、グループの再生はこの4小節に制限されます。一方、このオプションを有効にすると、"RETIME RATE" は変更されず、ファイルのこの長さに対応する部分だけが考慮されます。

– 最も近い1/16でインポートする：

TIME

"カーブは、MIDIファイルが再生されるときに2つの方法のいずれかで作成されます：各パルスを正確に考慮する方法（デフォルト）、または各イベントを最も近い1/16に丸める方法です。後者のモードを有効にするには、このオプションをオンにします。

– MIDIグループをインポート...:

インポートするMIDIグループファイルを選択するためのエクスプローラーを開きます。インポートされたグループは内部のディレクトリにコピーされるので、簡単にアクセスできます。MIDIファイルをインターフェイスに直接ドラッグ&ドロップしてインポートすることもできます。

– MIDI グループの場所を表示：

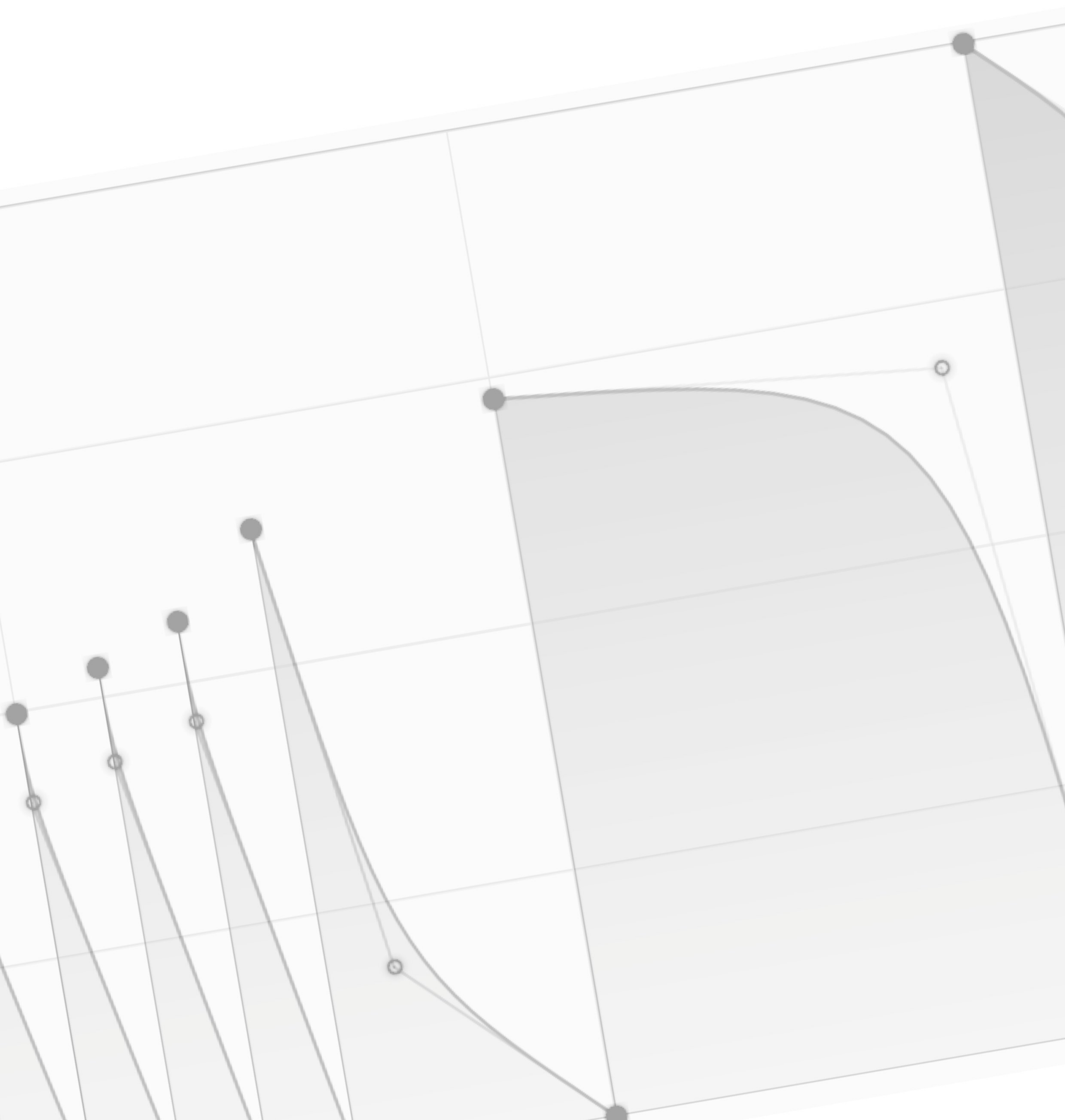
このオプションはファイルエクスプローラを開き、内部のグループが保存されている場所を表示します。

MIDI



このユーザーマニュアルでは、カーブやモーフィングの編集に便利な機能をご紹介します

このテーマに関する動画は、当社ウェブサイトでもご覧いただけます。





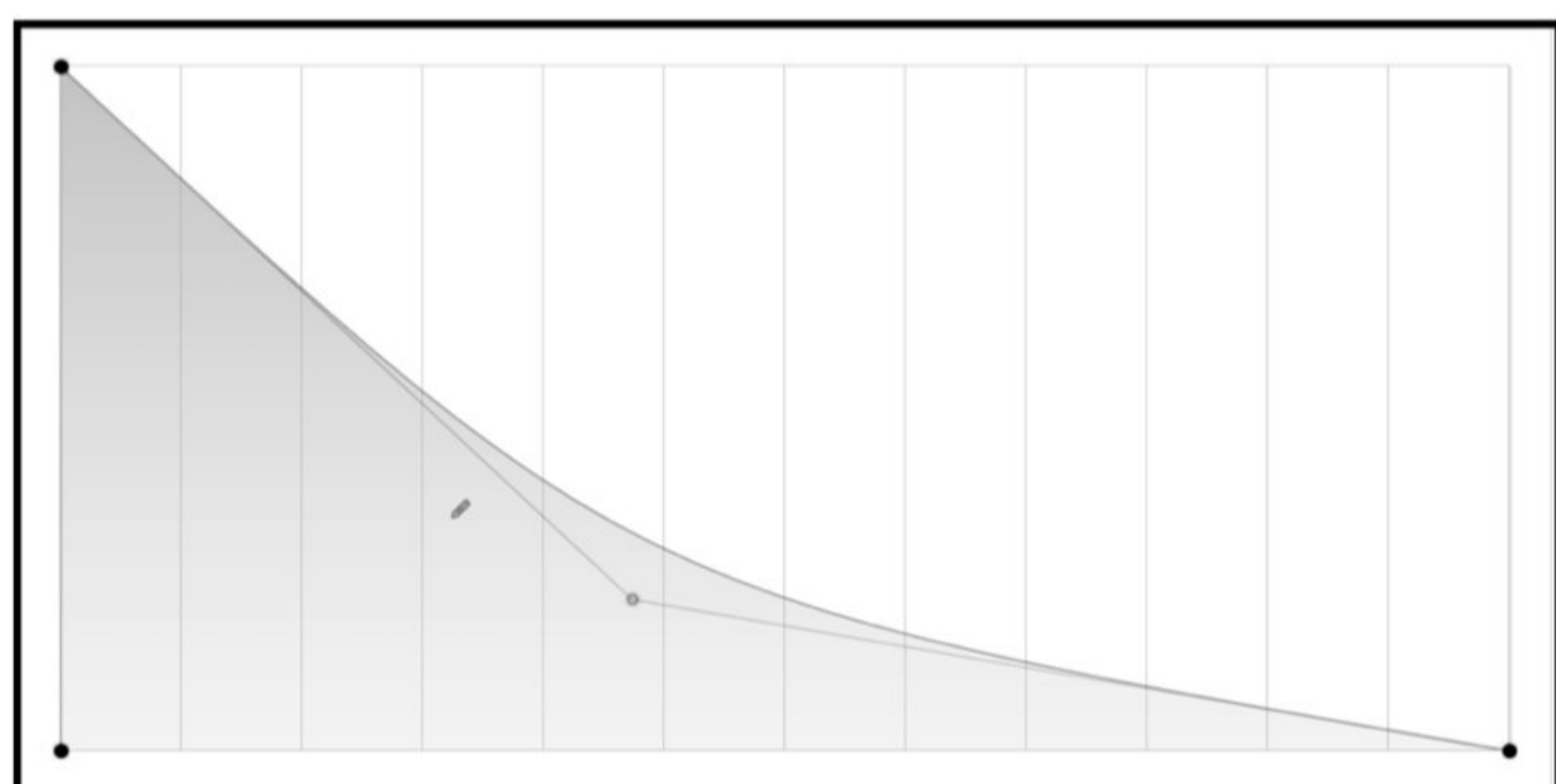


カーブ上で右クリックすると、この機能を有効にしたり無効にしたりできます。ポイントエディタでは、カーブ上のポイントの移動、作成、削除のほか、カーブの一般的な形状を変更することができます。

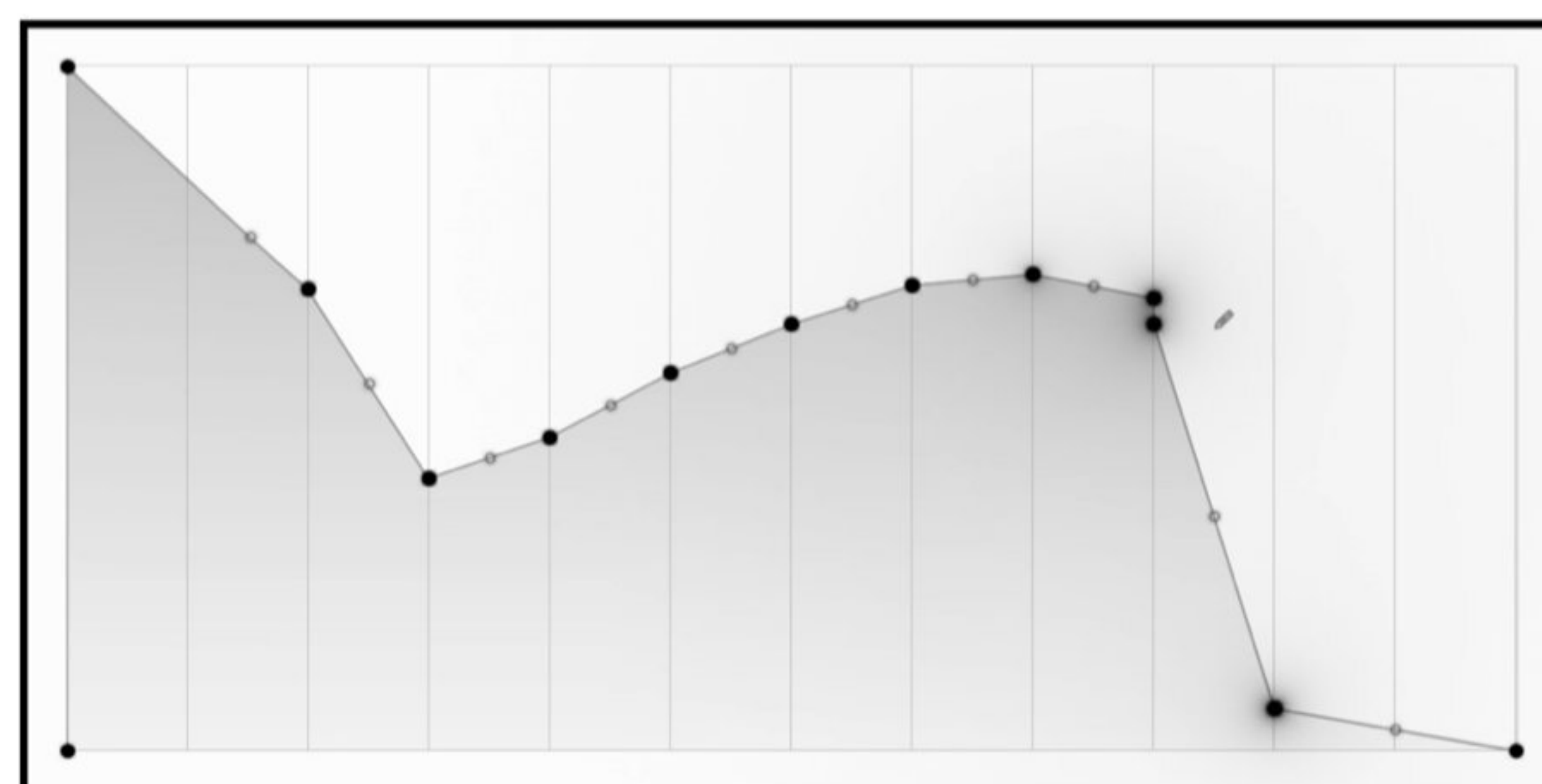


Macの場合はCMDキー、PCの場合はCTRLキーで、この機能のオン / オフを切り替えることができます。

有効にすると、編集画面上で直接カーブを描くことができるようになります。

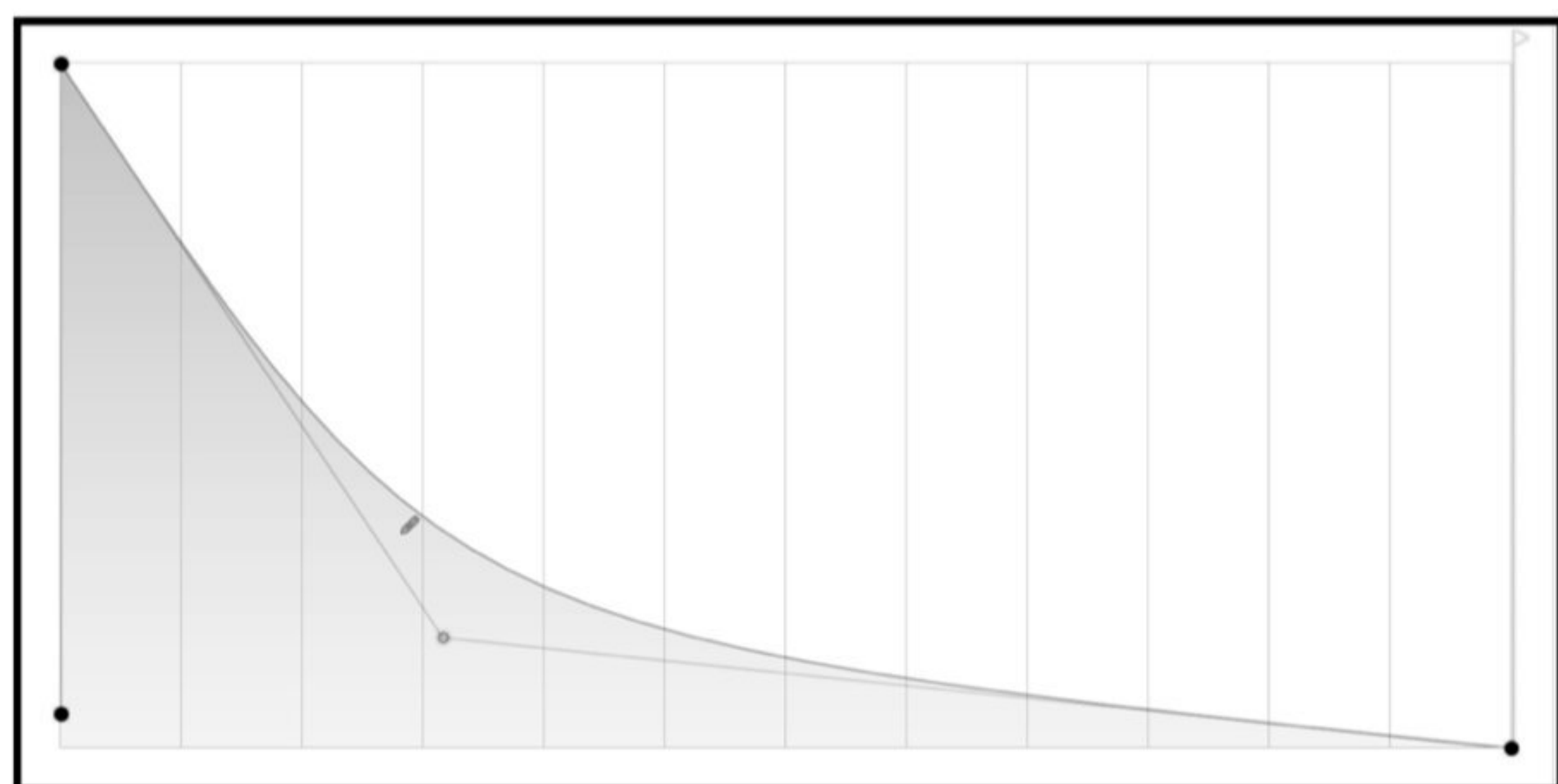


...

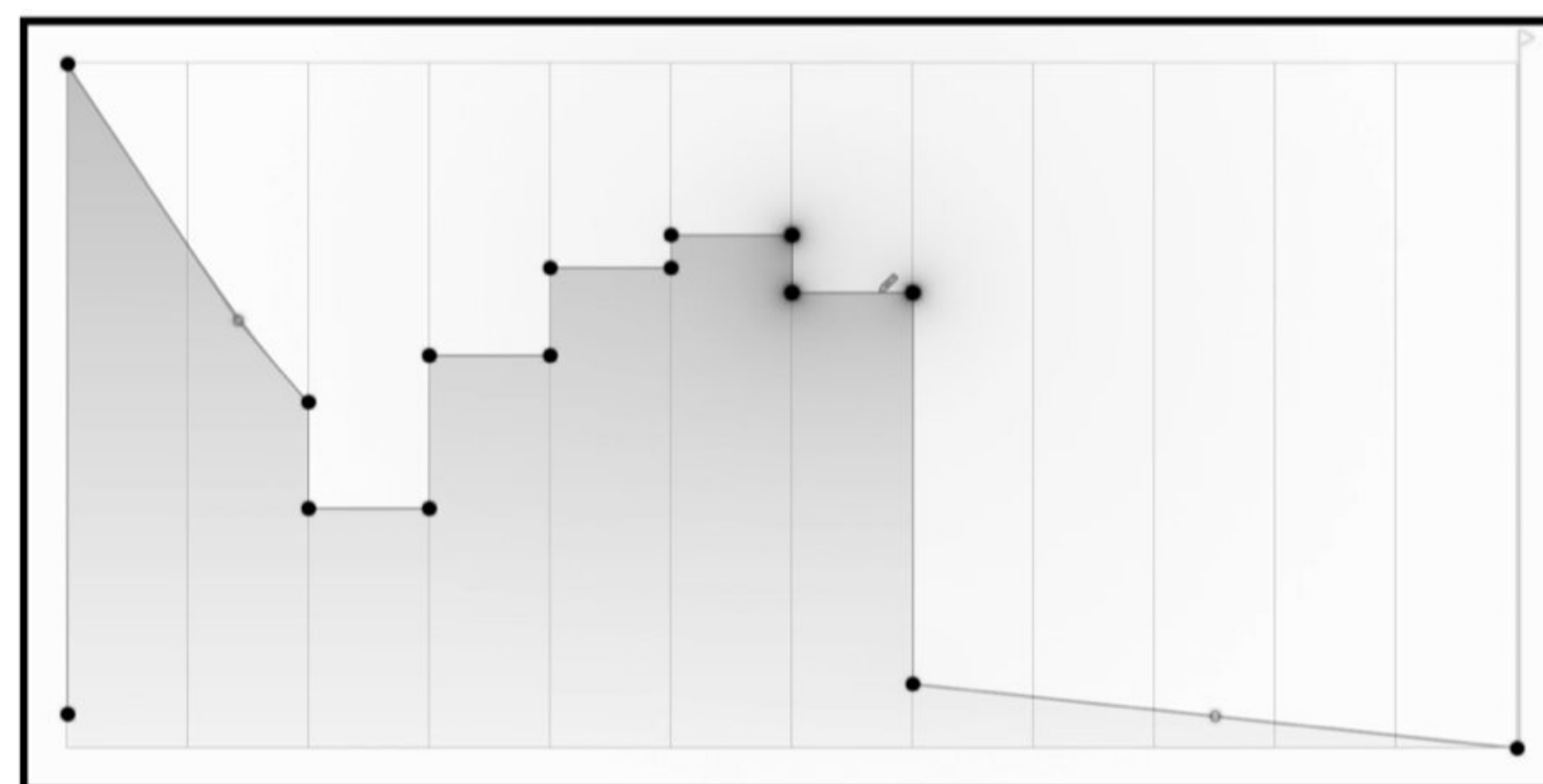


キーボードのALTキーで、この機能のオン / オフを切り替えます。

一度起動すれば、編集画面上で直接カーブを描くことができます。



...



グローバルエディタでは、カーブに対する特定の操作（繰り返し、コピー＆ペースト、延長など）を行うことができます。

カーブ上で右クリックすると、この機能を有効にしたり無効にしたりできます。



この関数は、曲線のポイントをグリッドに合わせることを強制します。

キーボードのSHIFTキーを使って、この機能のオン / オフを切り替えます。



この機能により、グリッドの垂直方向のサイズを定義することができます。

マウスの右ボタンでクリックするとグリッドサイズが大きくなり、左ボタンでクリックするとグリッドサイズが小さくなります（キーボードのSHIFTキーを押しながらクリックすると、より正確なステップが可能です）。

また、マウスのホイールを使ってグリッドの大きさを調整することができます。



## リンクグリッド X Y

この機能を有効にすると、縦と横のグリッドの大きさを同じにすることができます



この機能により、グリッドの水平方向のサイズを定義することができます。

マウスの右ボタンでクリックするとグリッドサイズが大きくなり、マウスの左ボタンでクリックするとグリッドサイズが小さくなります。より正確なグリッドステップが必要な場合は、キーボードのSHIFTキーを押しながら操作してください。

また、マウスのホイールを使ってグリッドの大きさを調整することができます。



OFF

## モーフモード

このボタンを押すと、モーフィングモードを選択することができます。

- OFF：モーフィングが無効です。
- ON：モーフィングが有効です。
- LINEAR：モーフがリニアになります。



## オスカー

この関数は、曲線上のすべての点をランダムに反転させる。

描画モード(ATTACK / DECAF  
PENCIL)では、ダイスマークがオレンジ色に変わり、現在の設定を使用して現在のグリッド上にランダムな描画を作成することができます。SHIFT を押して ATTACK / DECAF PENCIL の混合を得ることもできます。



## メインドライ/ウェット

この関数はランダムに曲線を生成する。

描画モード(ATTACK / DECAF  
PENCIL)では、ダイスマークがオレンジ色に変わり、現在の設定で現在のグリッド上にランダムなパターンを作成することができます。現在の設定から数ステップ変更されます。SHIFT を押して、ATTACK / DECAF PENCIL の混合を得ることもできます。



## 備考

この関数はランダムなシーケンスを作成する。このシーケンスは速度に適応する。

描画モード(ATTACK / DECAF  
PENCIL)では、サイコロのマークがオレンジ色に変わり、現在の設定を使用して現在のグリッド上にランダムなパターンを作成することができます。現在の設定から多くのステップが変更されます。SHIFT を押して ATTACK / DECAF PENCIL の混合を得ることもできます。



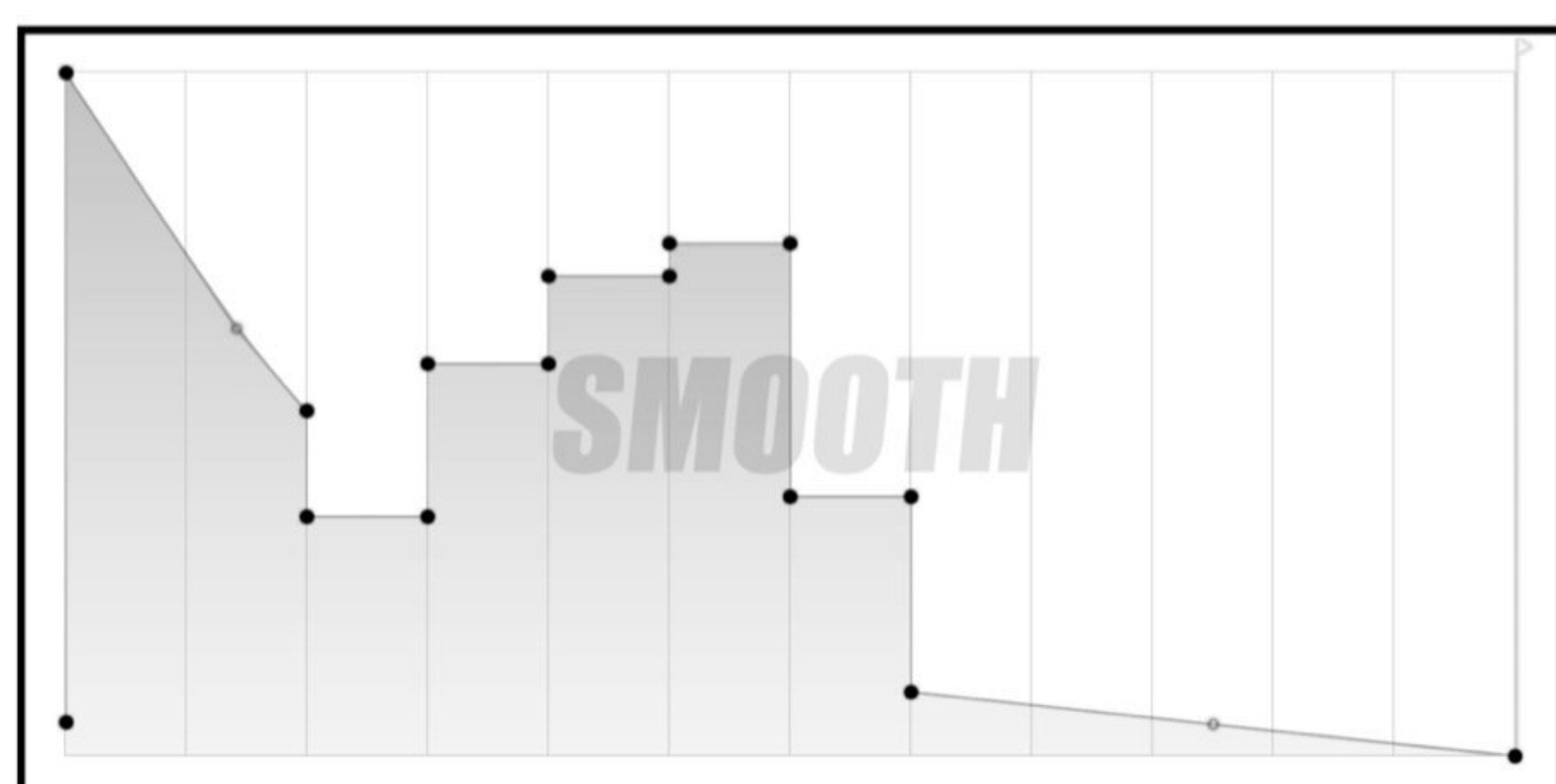


この関数は、ランダムなカーブ、または現在の速度に適応するシーケンスを作成します。

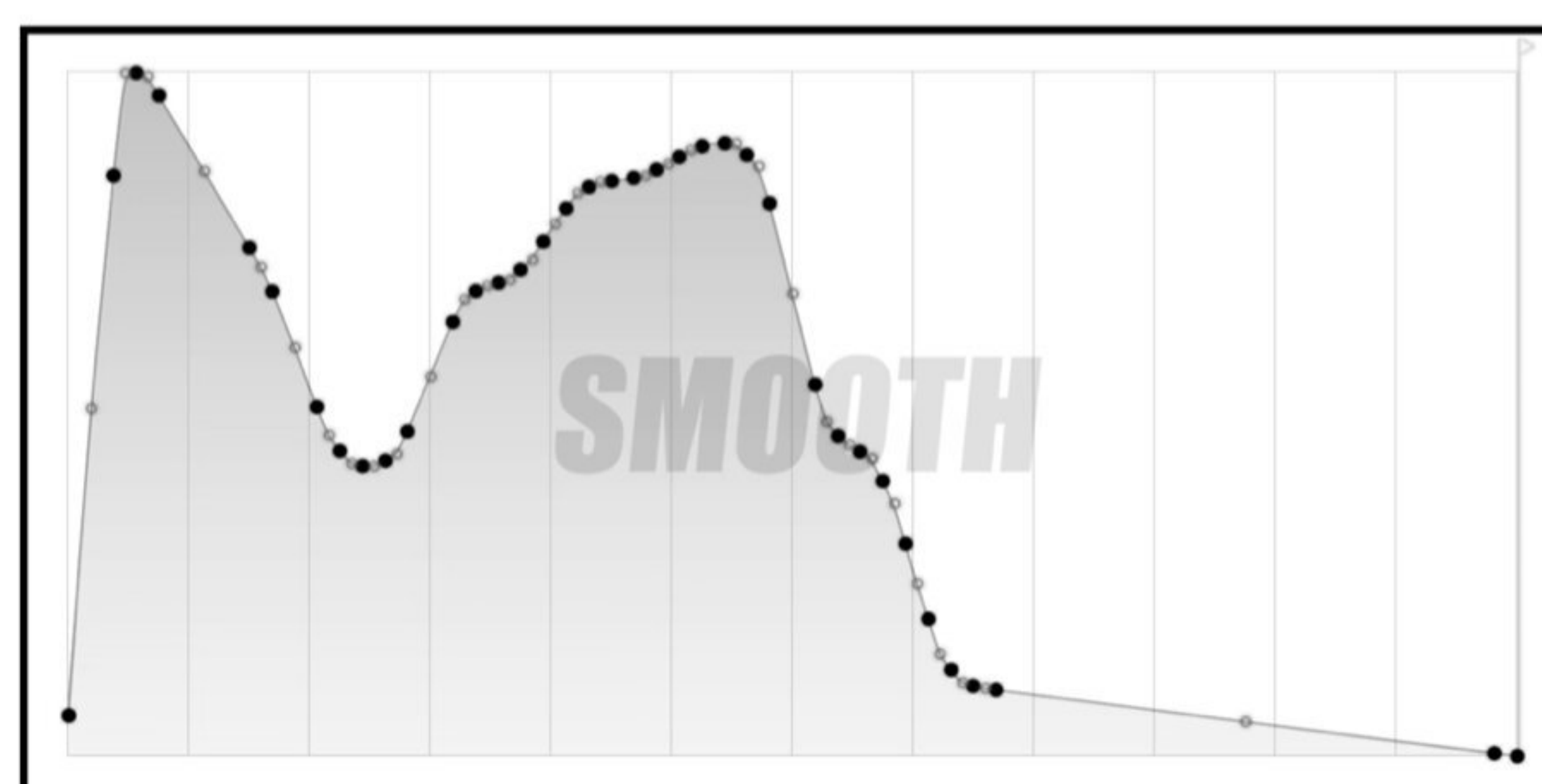
描画モード (ATTACK / DECADEY PENCIL) では、サイコロのマークがオレンジ色に変わり、現在の設定を使用して現在のグリッド上にランダムなパターンを作成することができます。すべてのステップは、現在の設定に関連して変更されます。SHIFT を押して、ATTACK / DECADEY PENCIL の混合を得ることもできます。



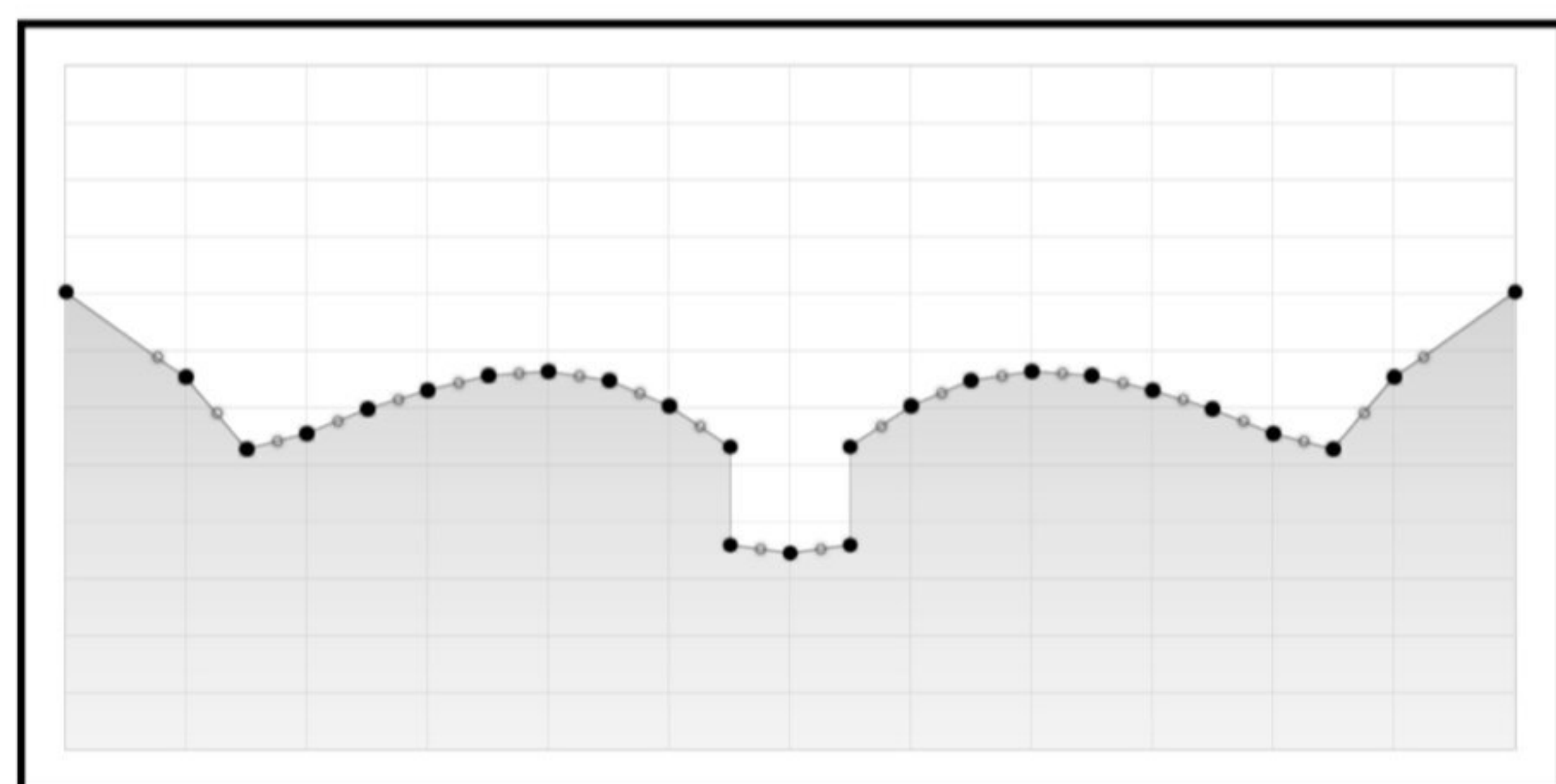
この関数は、曲線を丸めて滑らかにします。



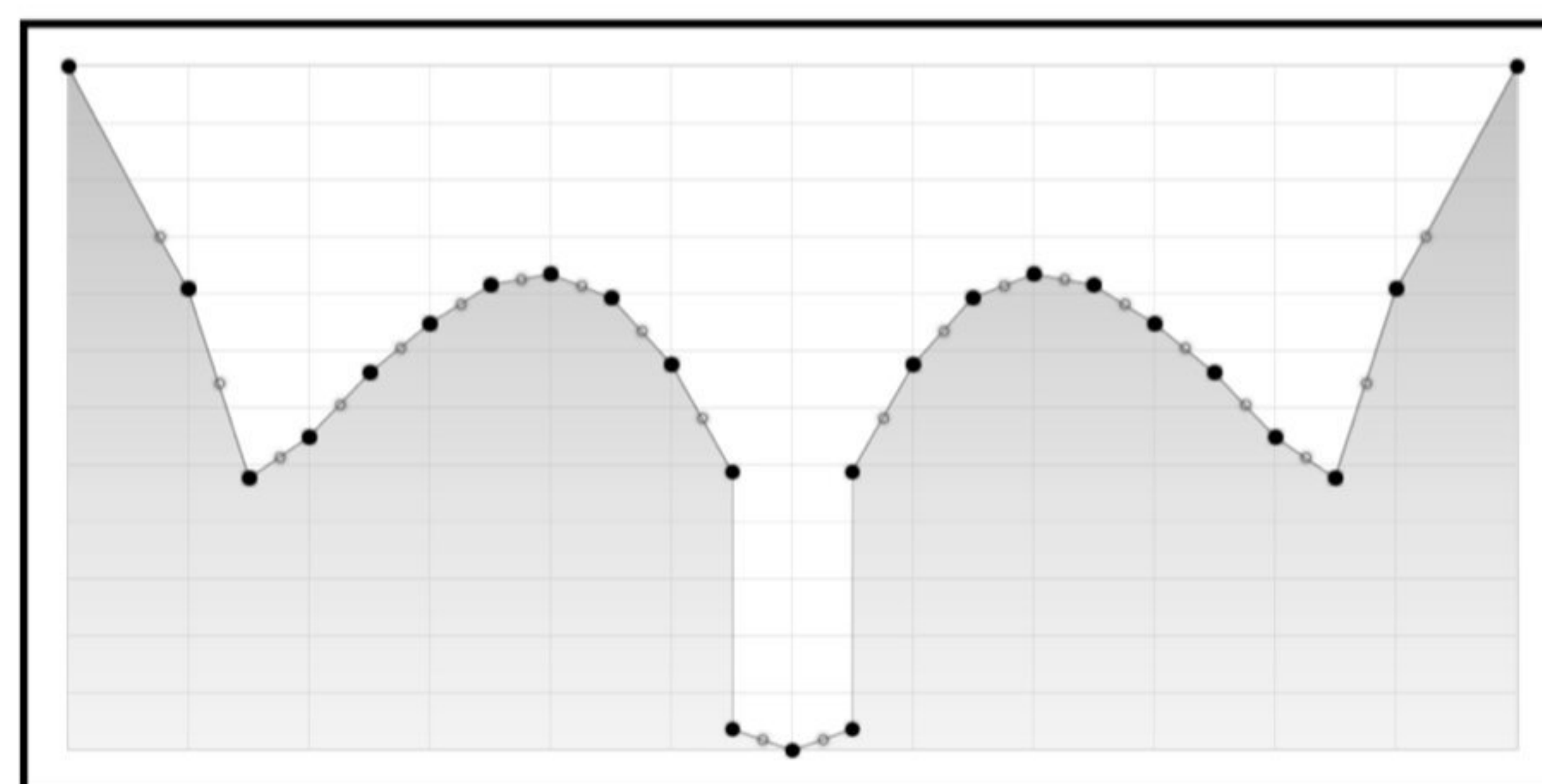
...



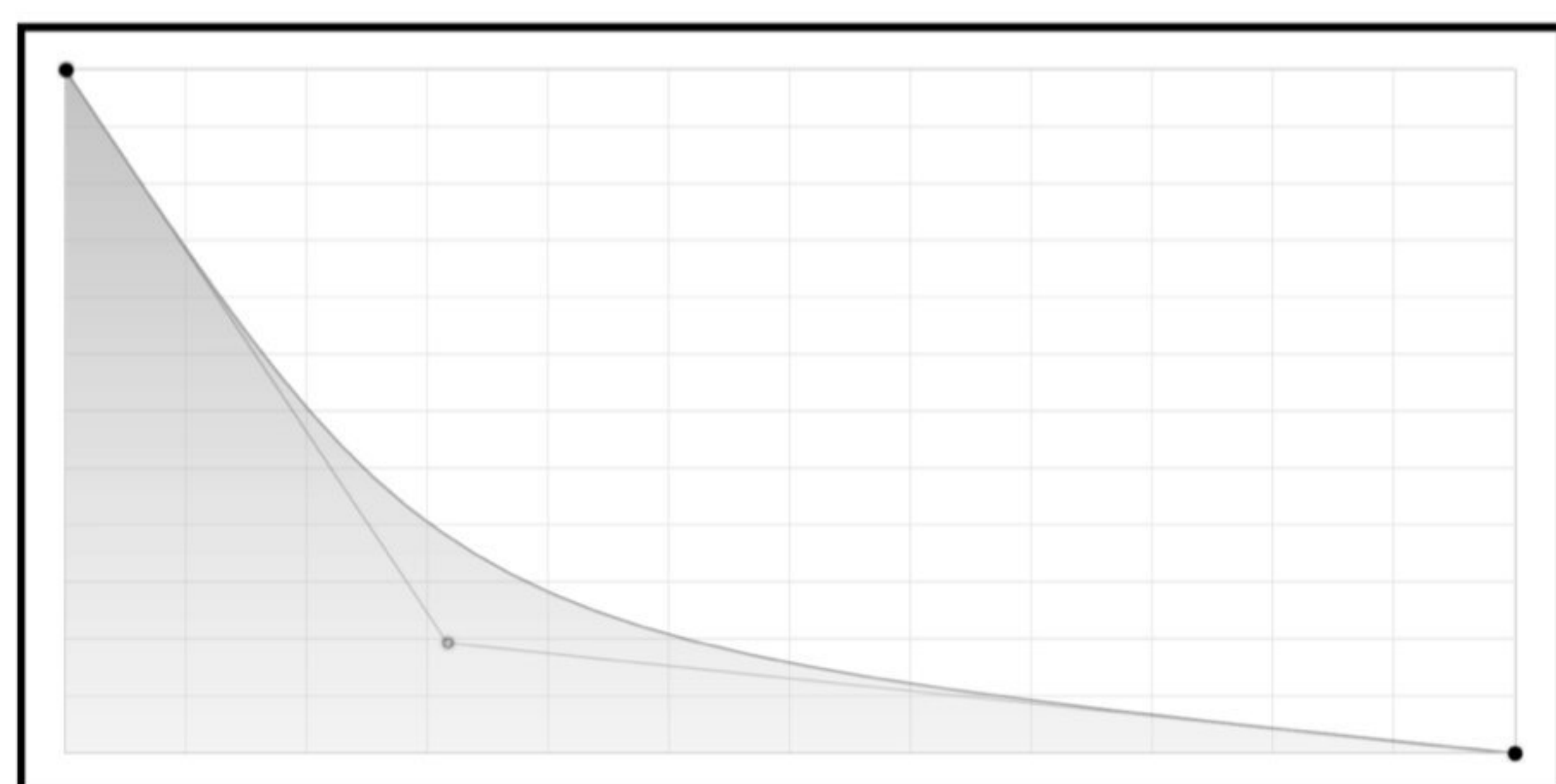
この機能はカーブを正規化するものです。



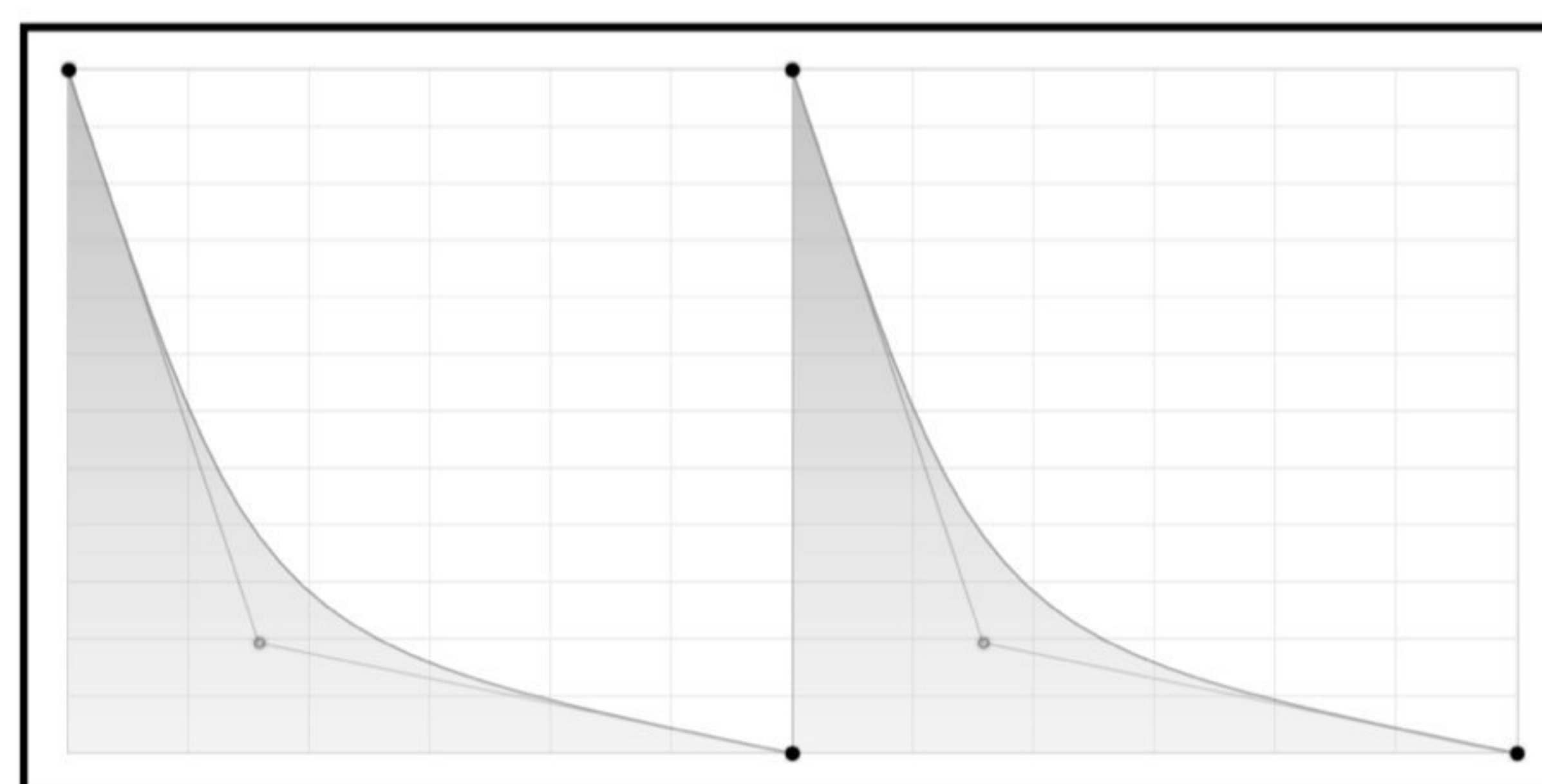
...



この機能はカーブを2倍にします。



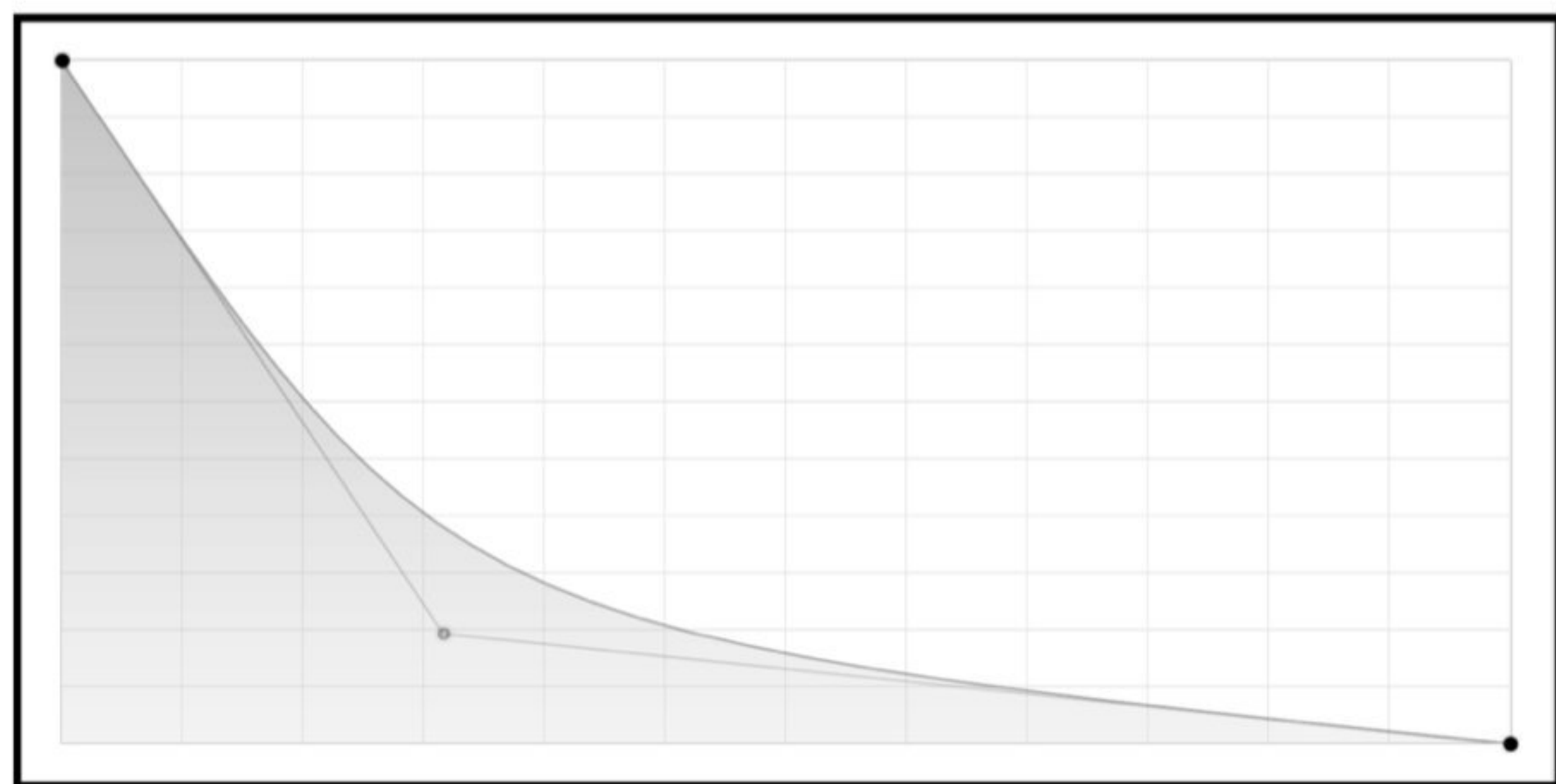
...



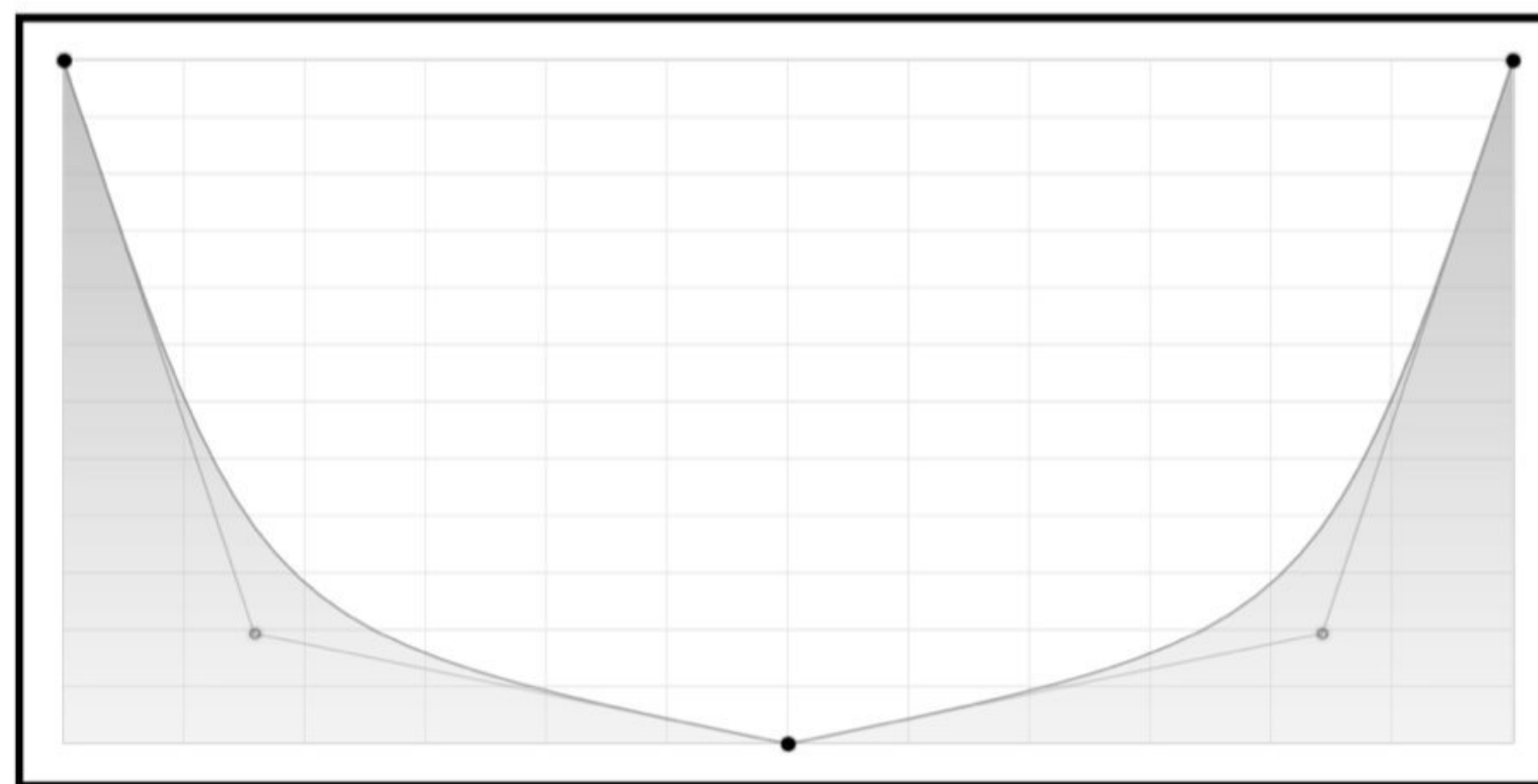




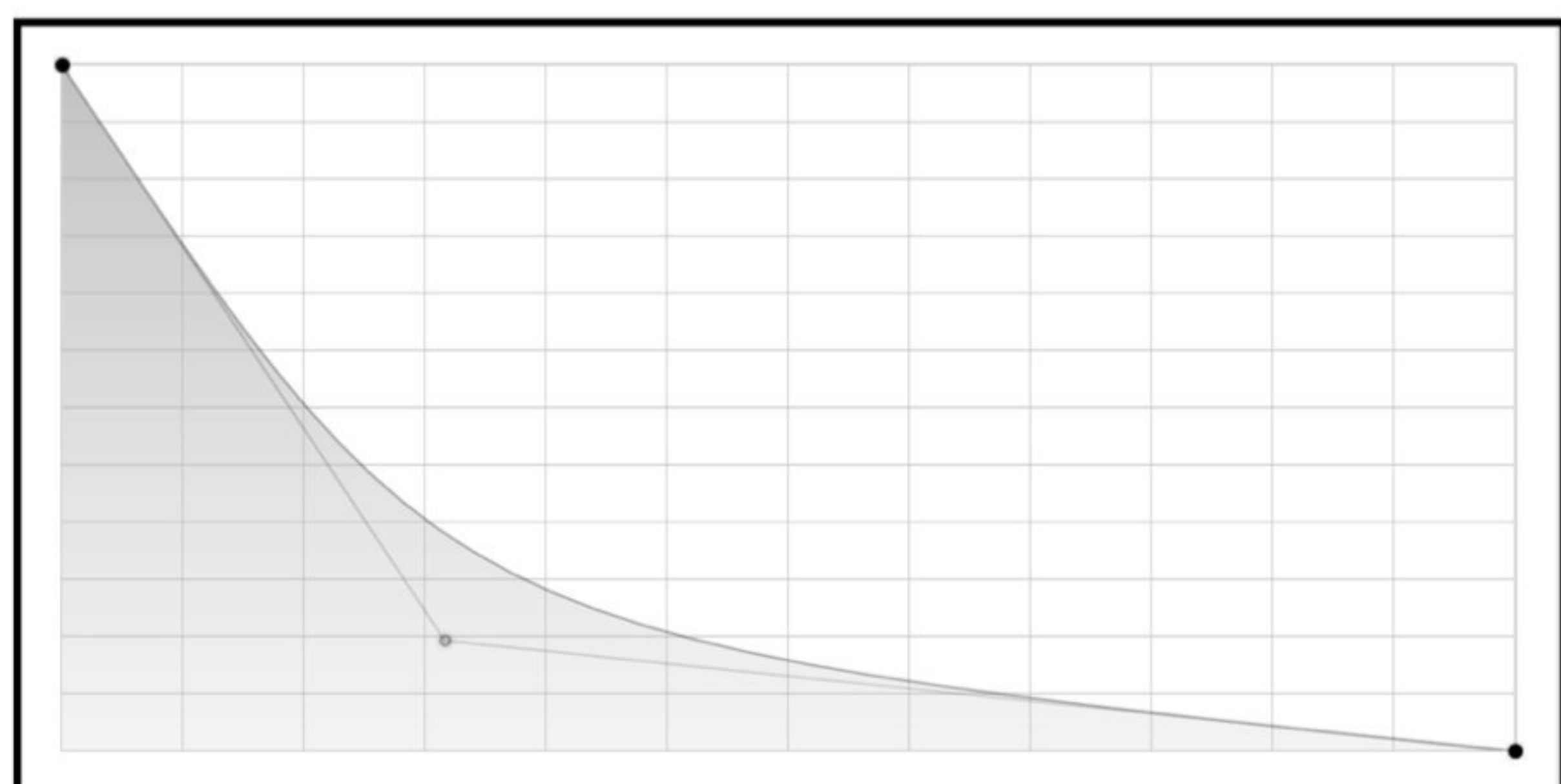
ミラーカーブを2倍にする機能です。



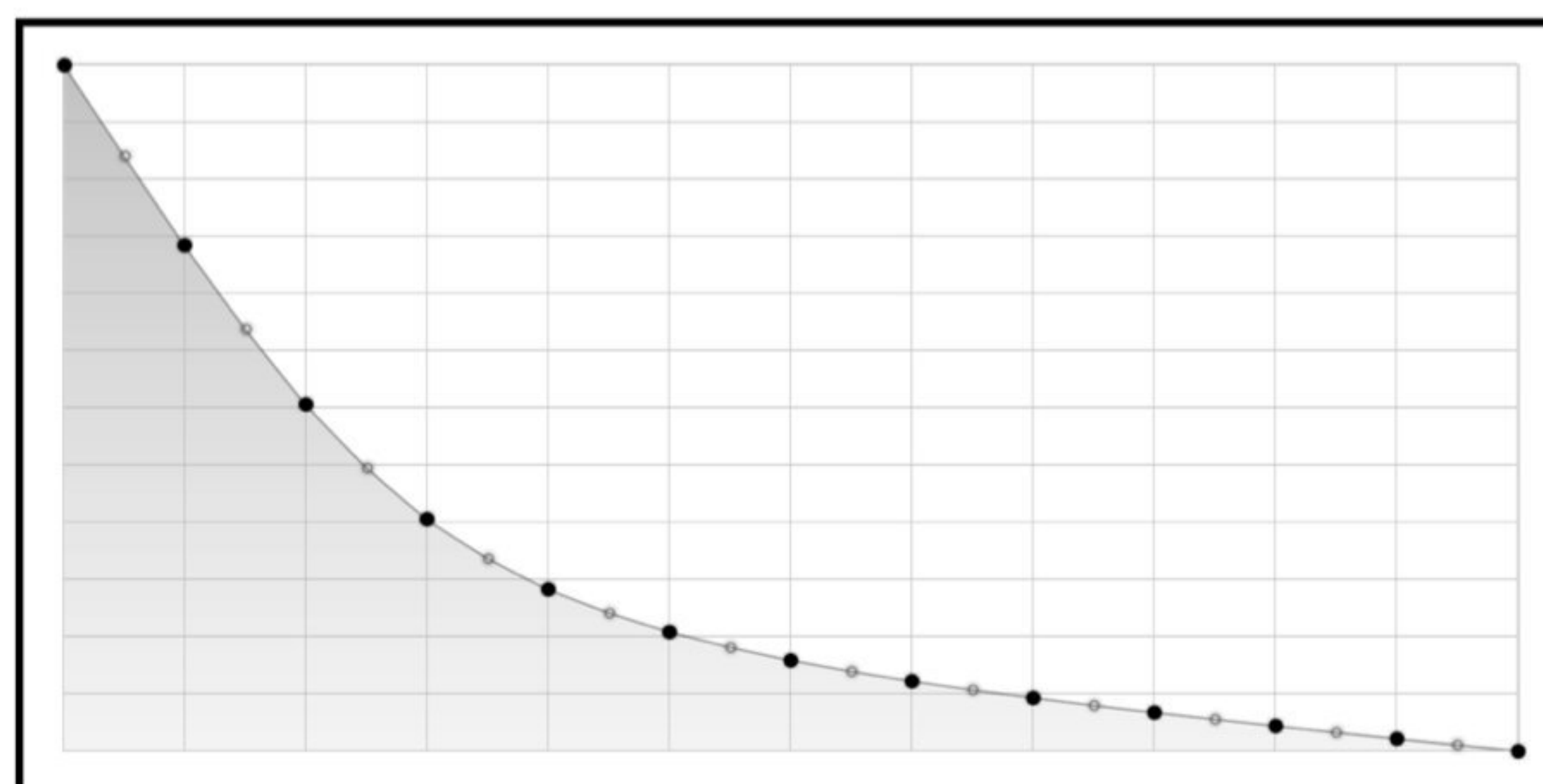
...



この関数はカーブを単純化する。すべてのカーブに対してこの機能を実行するには、キーボードのALTキーを押し、SHIFTキーを押して垂直Xグリッドにカーブをハッシュします。



...

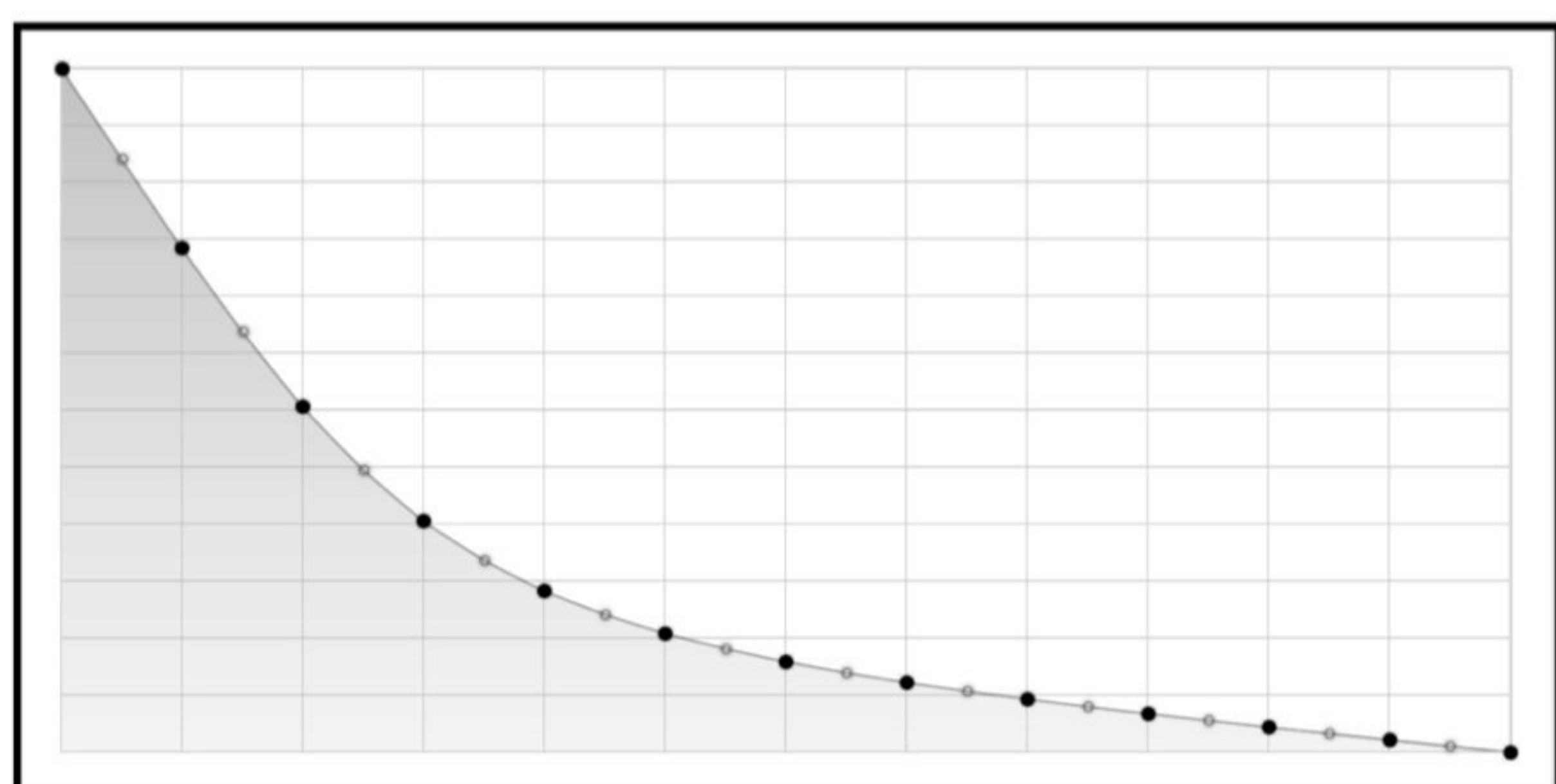


この機能は、モーフができるだけうまく機能するように、すべてのカーブを最適化します。

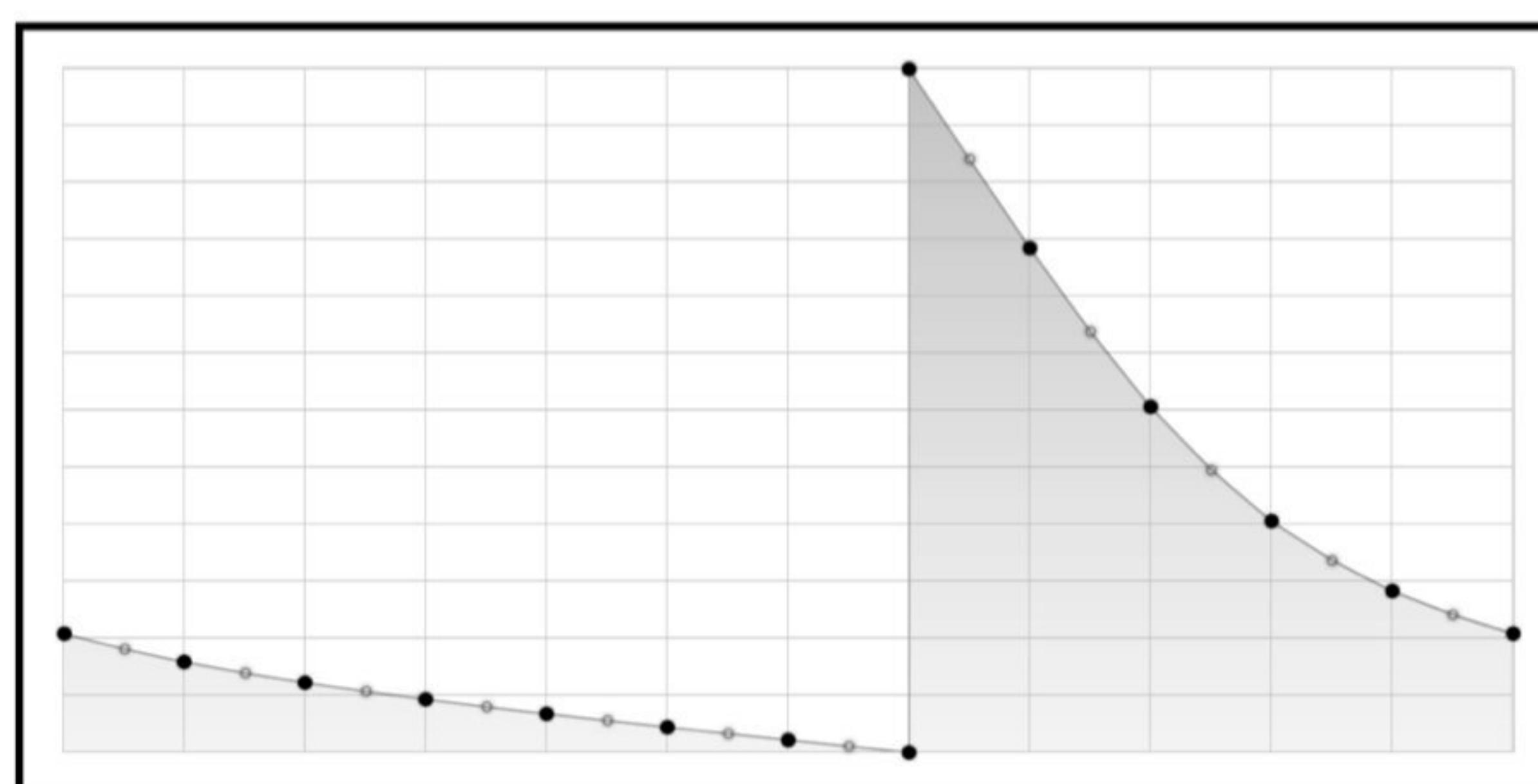
Xグリッド上で最適化するにはSHIFTキーを、すべてのカーブのポイントを維持して最適化するにはALTキーを使います。



この関数は、曲線のすべての点を左に移動させる。



...



この関数は、曲線のすべての点を右に移動させる。





フリップバーチカル

この関数は、カーブ上のすべての点を垂直方向に反転させる。



フリップホリゾンタル

この関数は、カーブ上のすべての点を水平方向に反転させる。



コピー

この関数は、曲線をコピーします。コピーは、ペースト機能を持つプラグインや、他のFKFXプラグインで 사용할 ことができます。



貼り付ける

先にコピーしたカーブを貼り付ける機能です。



Load

ロード

この機能は、新しいモーフを読み込むためにカーブエクスプローラを開きます。



Save

救う

すべてのカーブをモーフとして保存する機能です。



Undo

アンドゥ

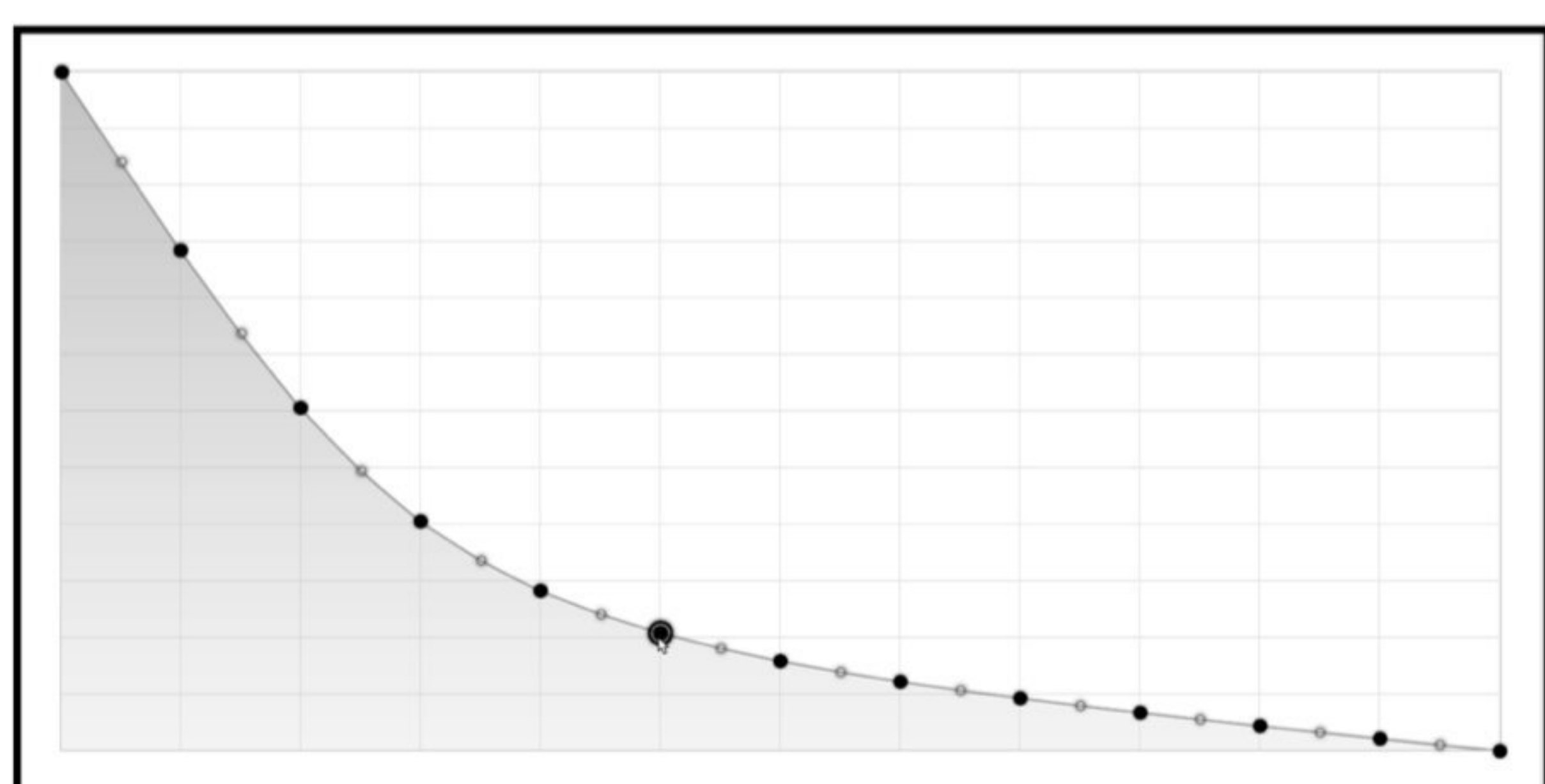
直前のカーブ変更をキャンセルする機能です。



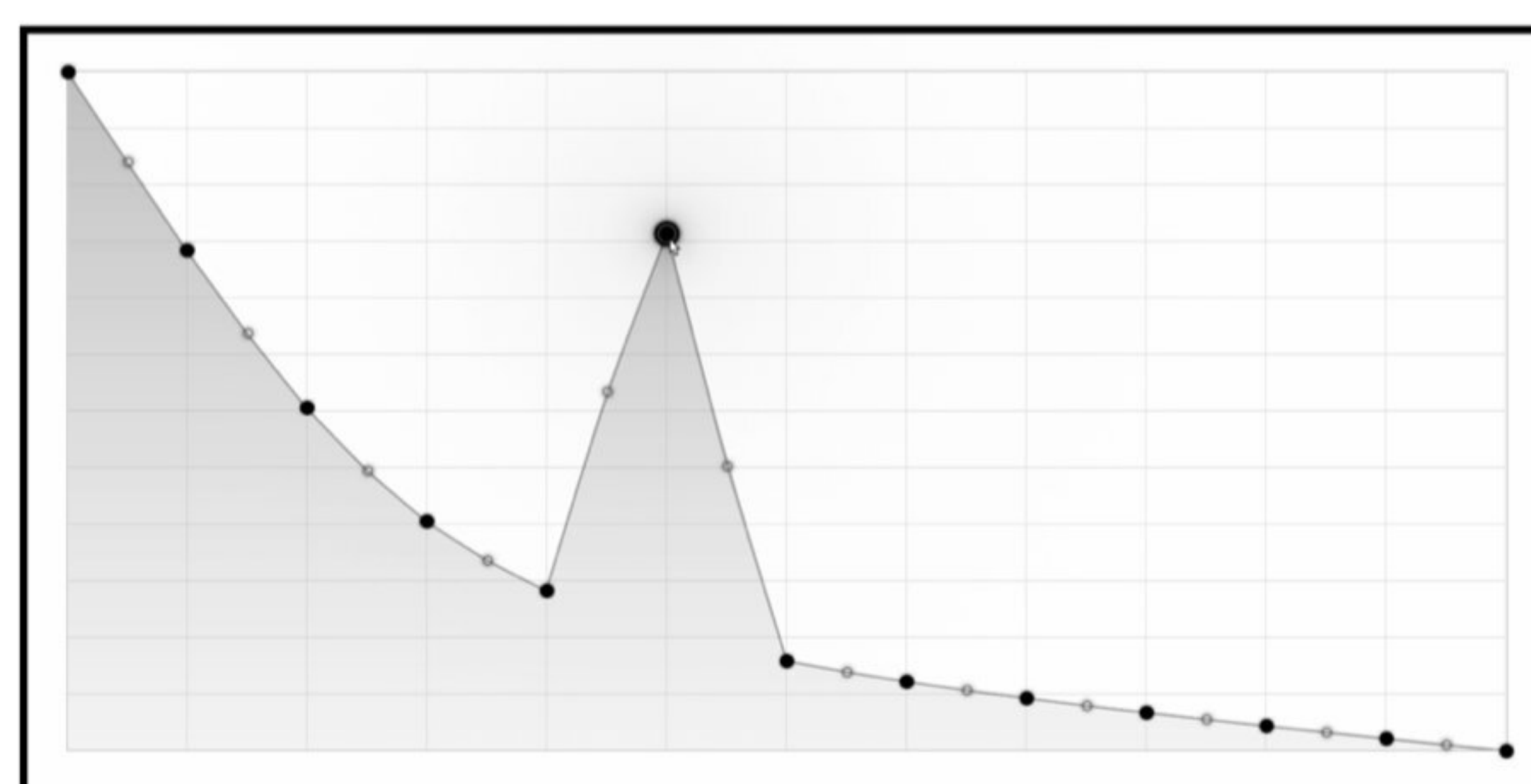
Points

ドラッグポイント

クリックするとポイント（点）が移動します。 移動させずにポイントをクリックすると、削除することができます。



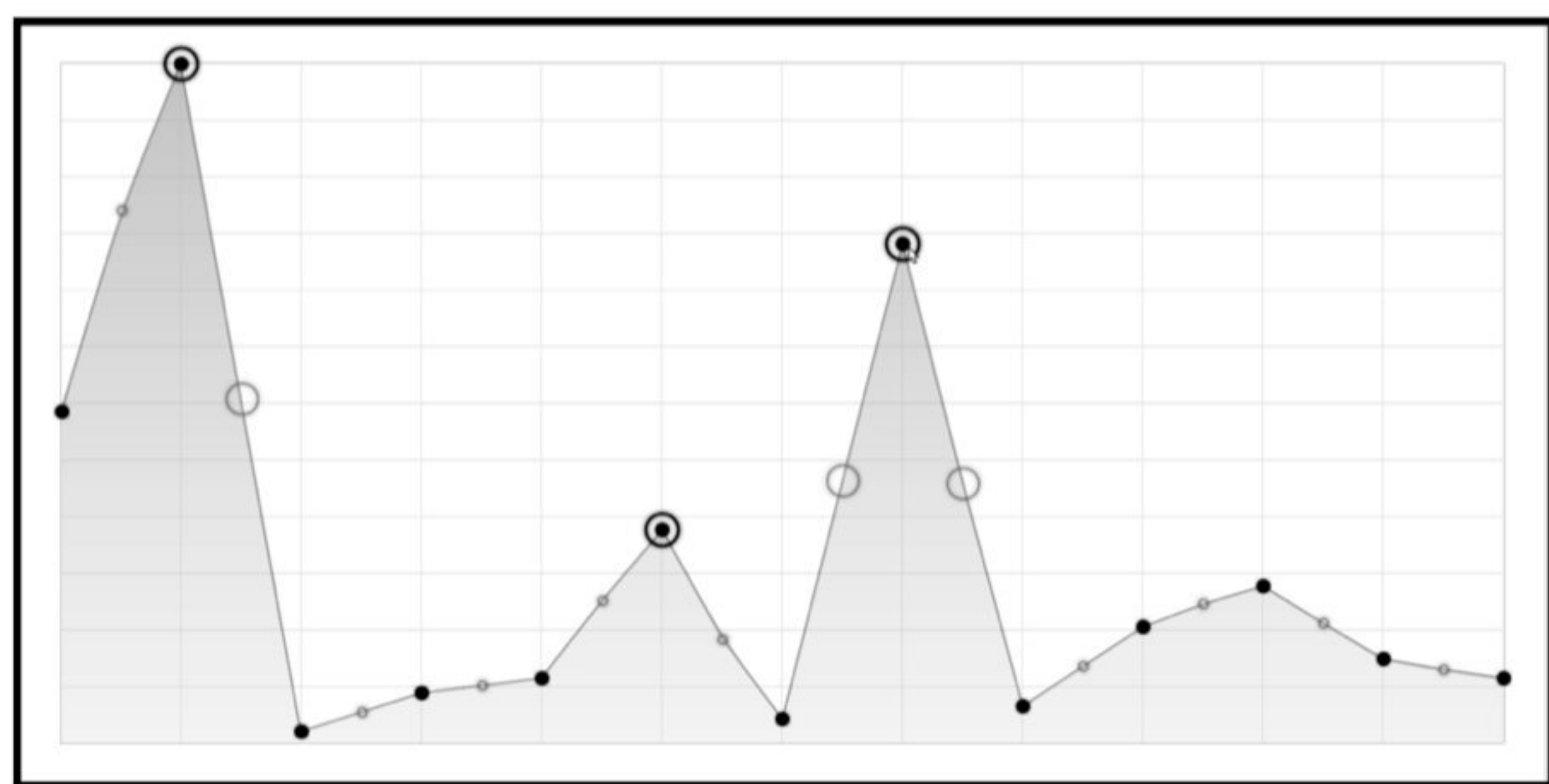
...



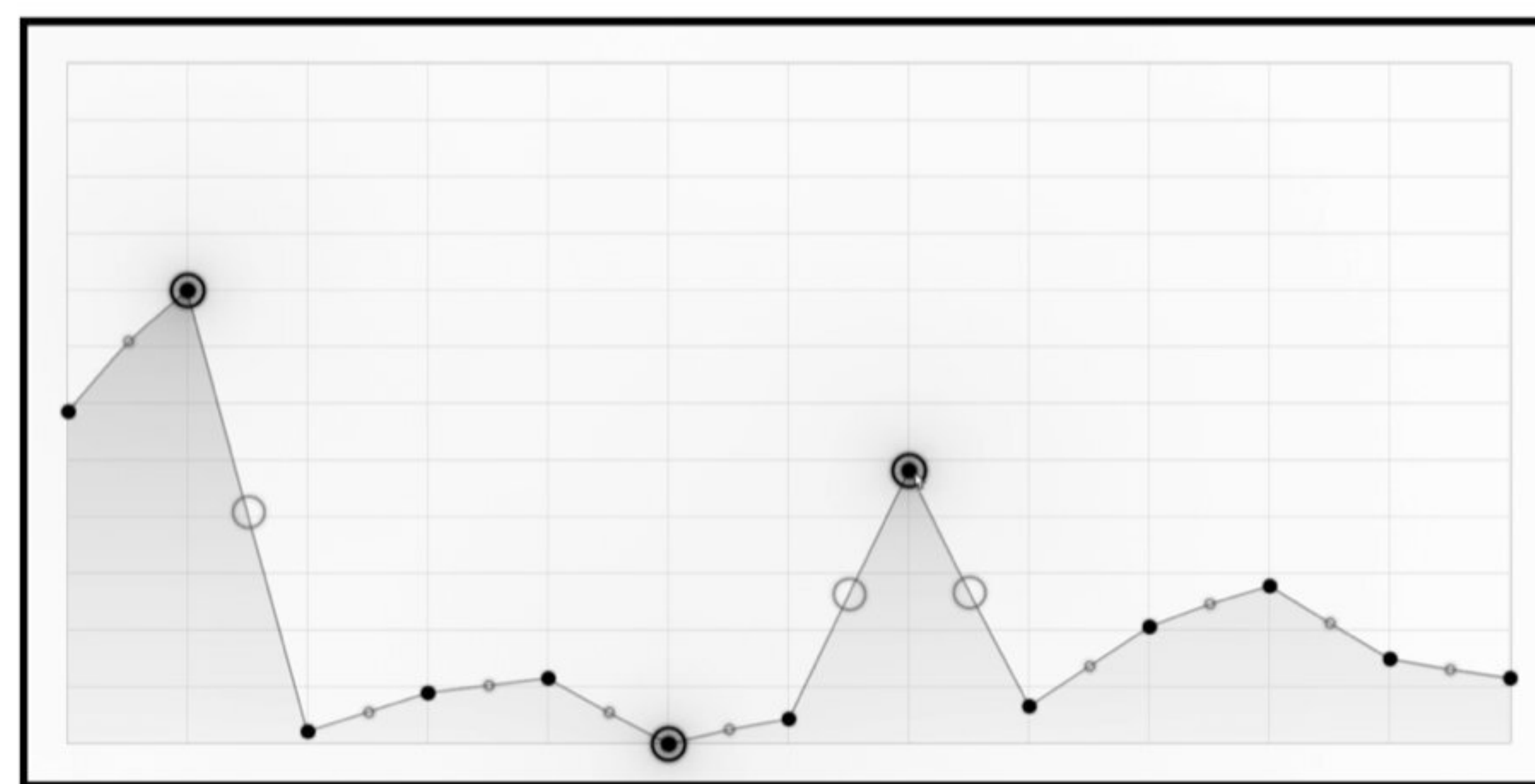
Points

選択した点をドラッグする

マウスでクリックしてドラッグすると、選択したポイントが移動します。キーボードのSHIFTキーを使って、グリッド上のポイントを揃えます。



...





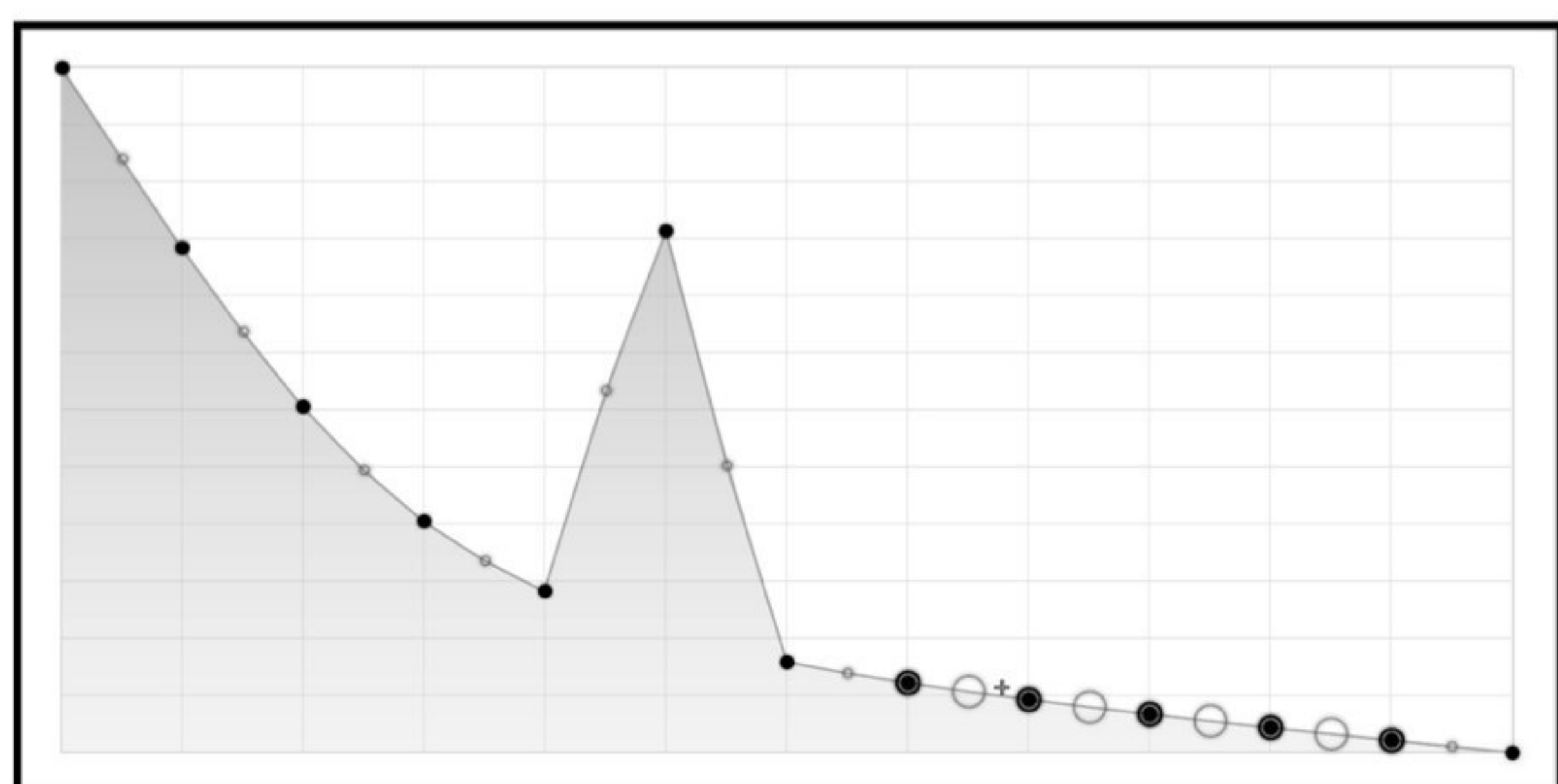


マウスを動かすと、ポイントが移動します。

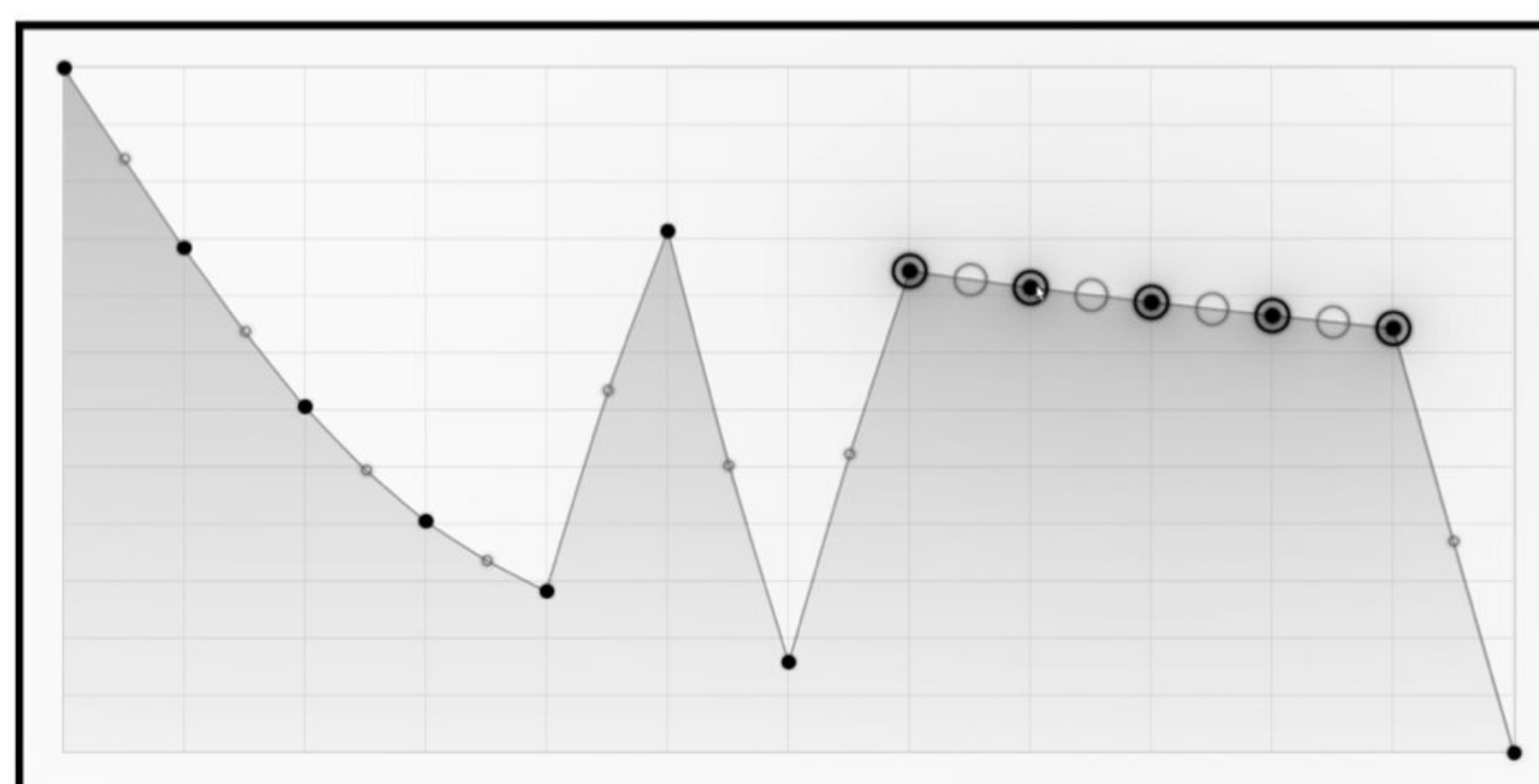
キーボードのSHIFTキーを使って、グリッド上のポイントを揃えます。

また、選択したポイントをシェイクすると、開始位置でのアライメントを解除することができます（この場合、画面が点滅します）。

もう一度振ると、開始位置でアライメントが再開されます。



...

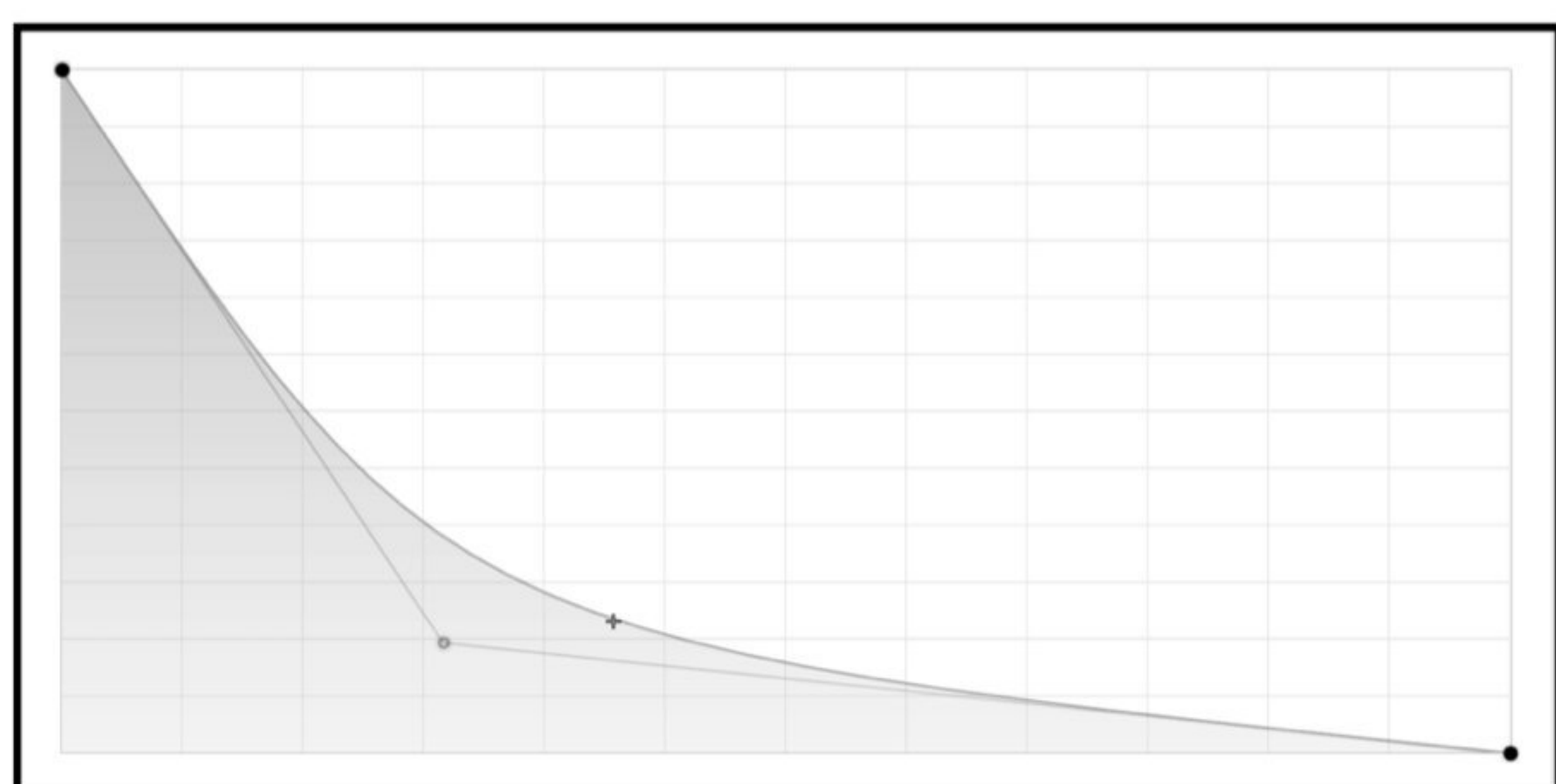


マウスをクリックしてドラッグすると、グリッドに沿った新しいカーブを描くことができます。

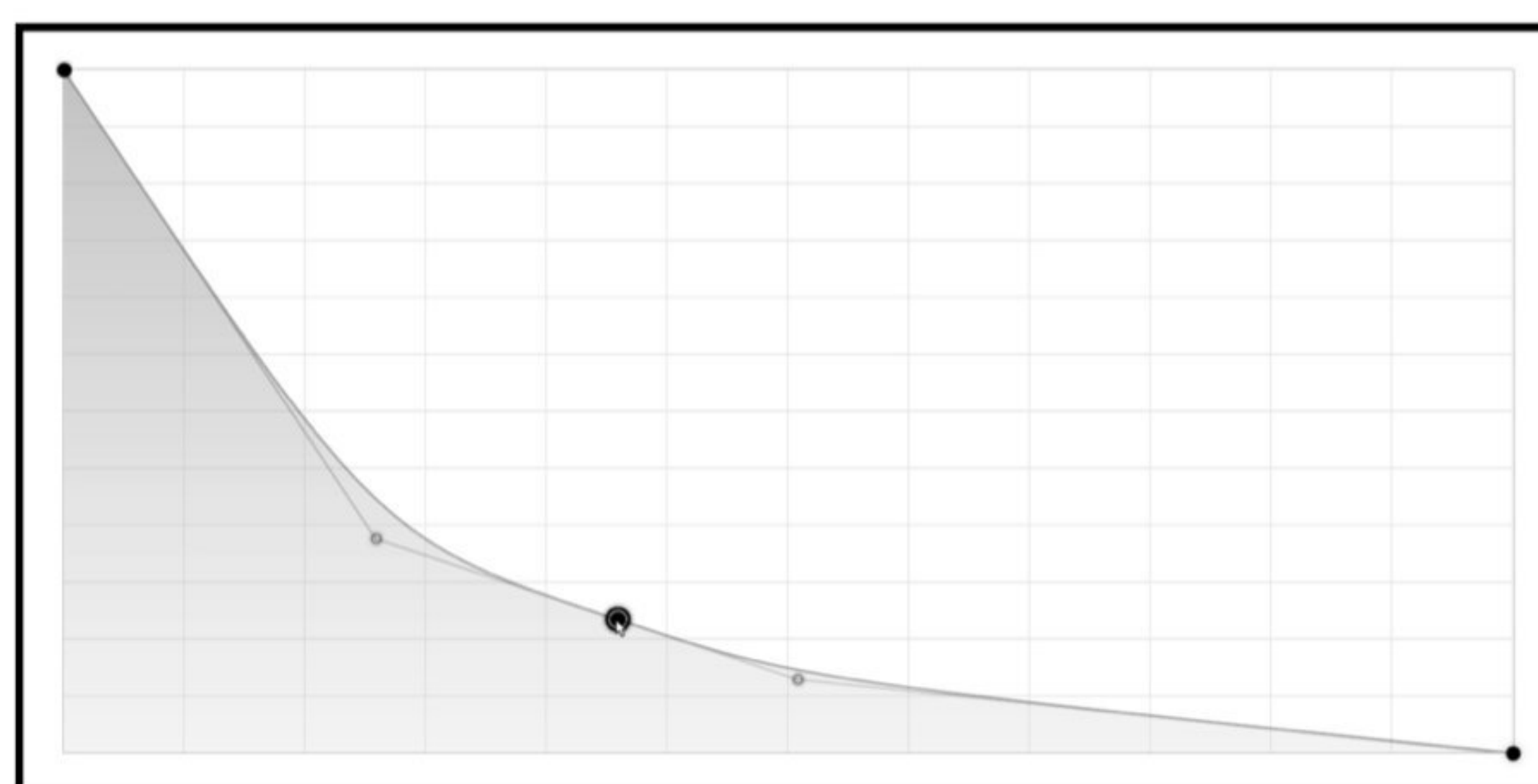
階段を描くにはALTキーボードキーを、滑らかな曲線を描くにはMACではCMDキーボードキー、PCではCTRLキーボードキーを使用します。



カーブ上をクリックすると、カーブ上にポイントが追加されます。そして、カーソルは十字の形になります。



...





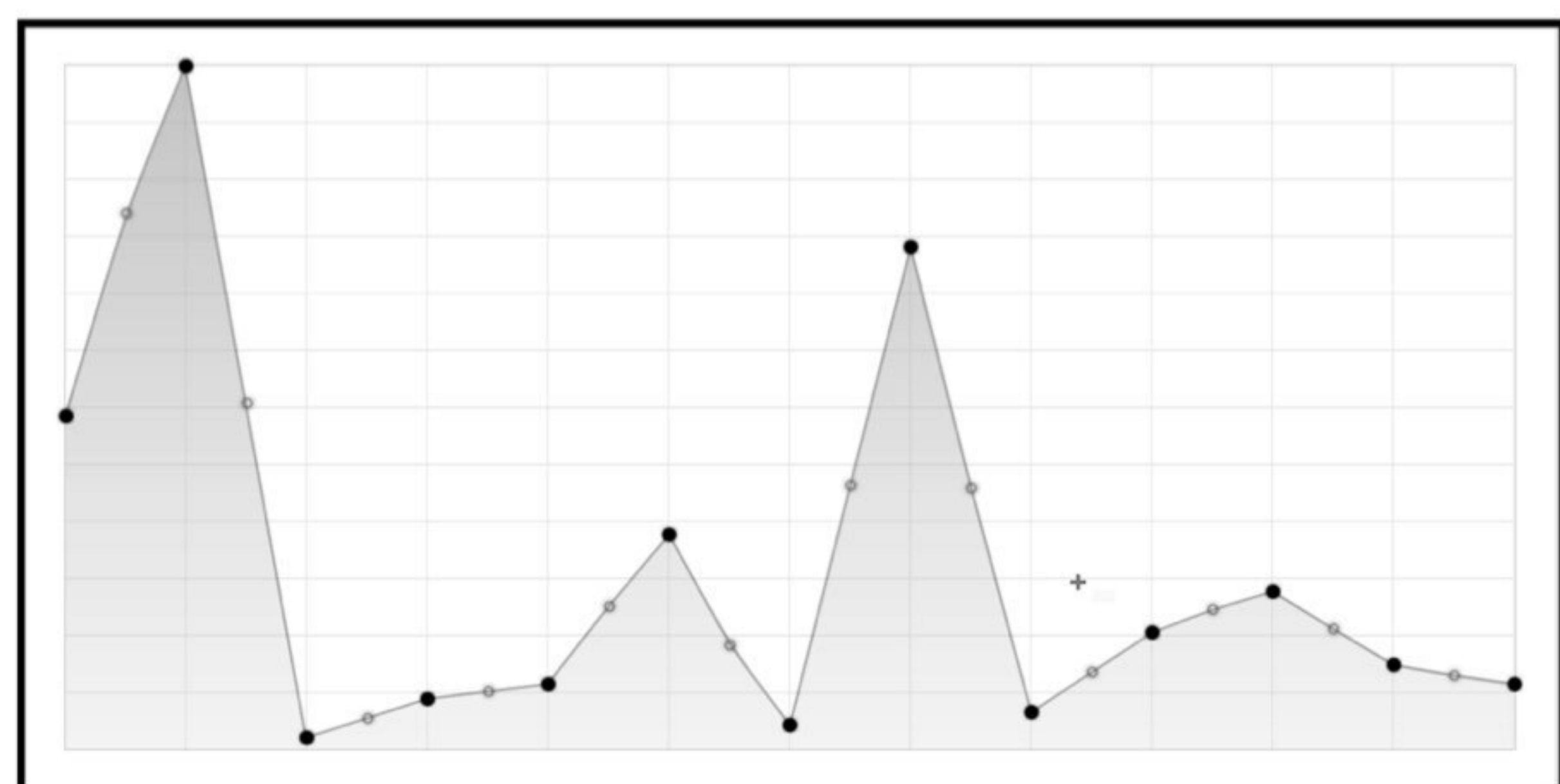


Points

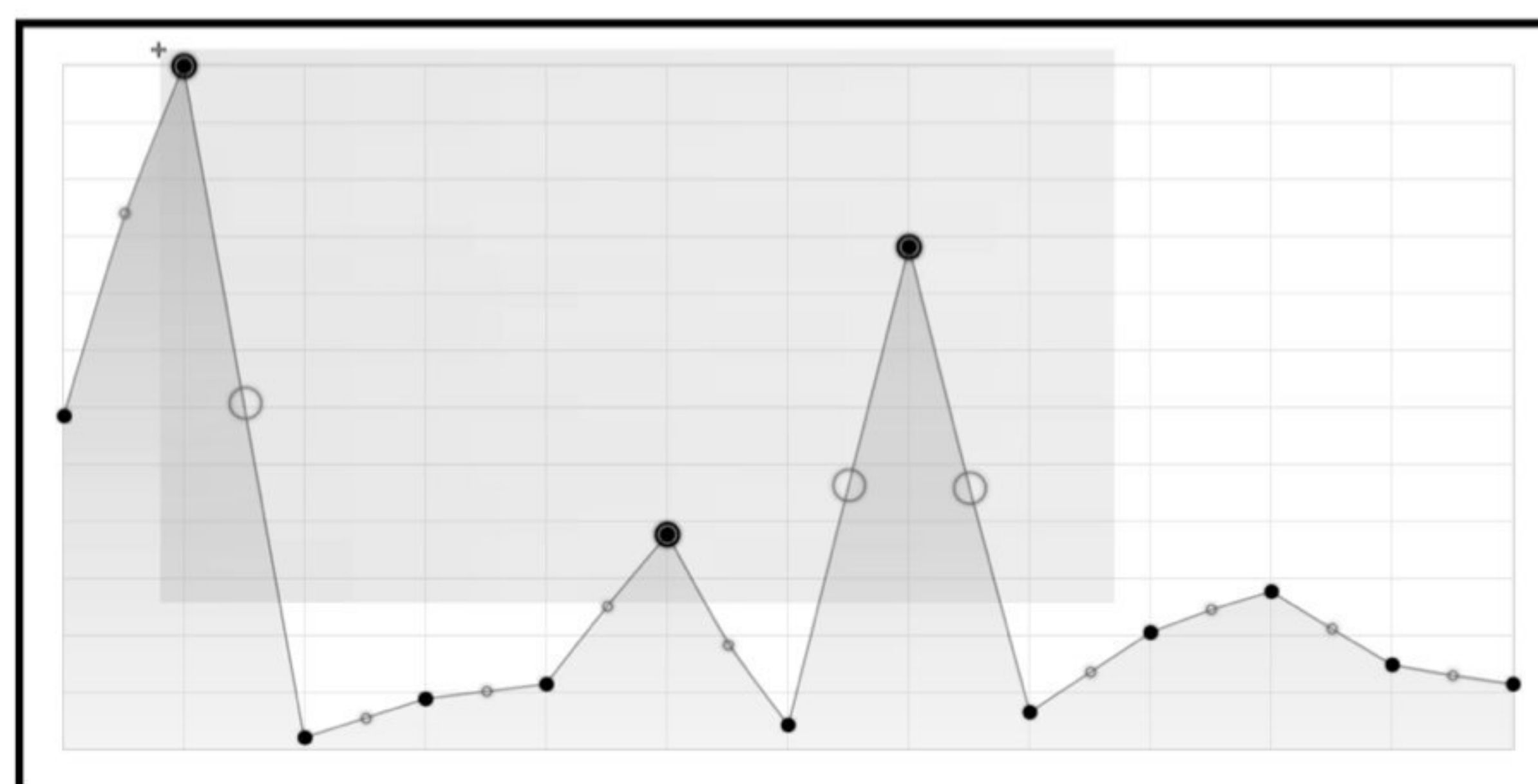
ポイントを選ぶ

マウスをクリックしてドラッグすると、選択範囲が拡大され、含まれている点を選択されます。

キーボードのSHIFTキーを使って、より多くのポイントを選択することができます。一度選択したポイントは、マウスのダブルクリックで削除することができます。



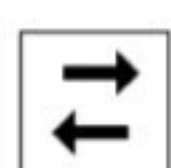
...



Points

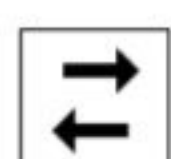
ドラッグカーブポイント

マウスを動かして曲線の形状を移動させることができます。

Select  
& Rate

ブロックを選択する

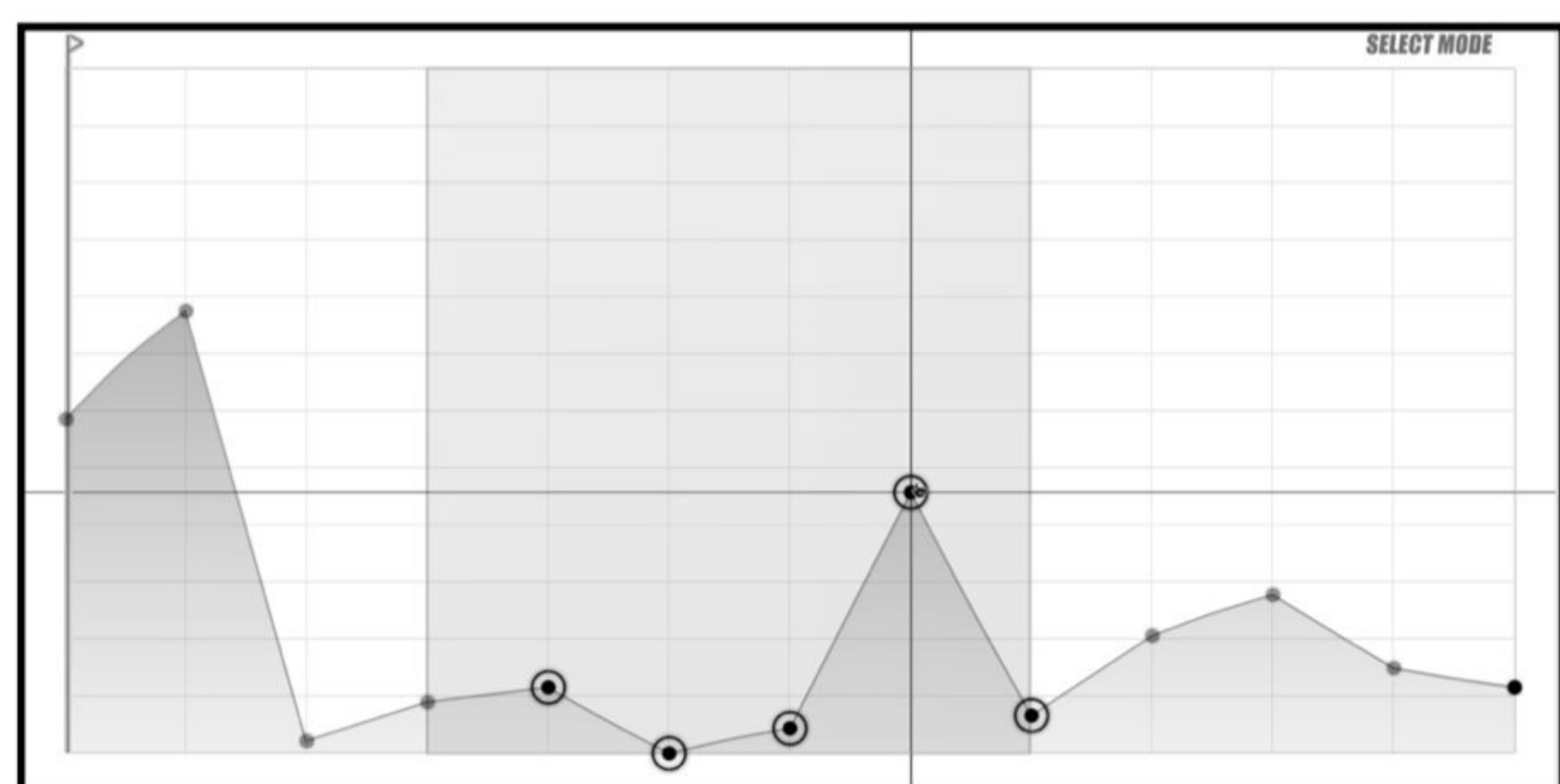
マウスボタンをクリックすると、ブロックの選択を開始します。2回クリックするとカーブ全体が選択されます。

Select  
& Rate

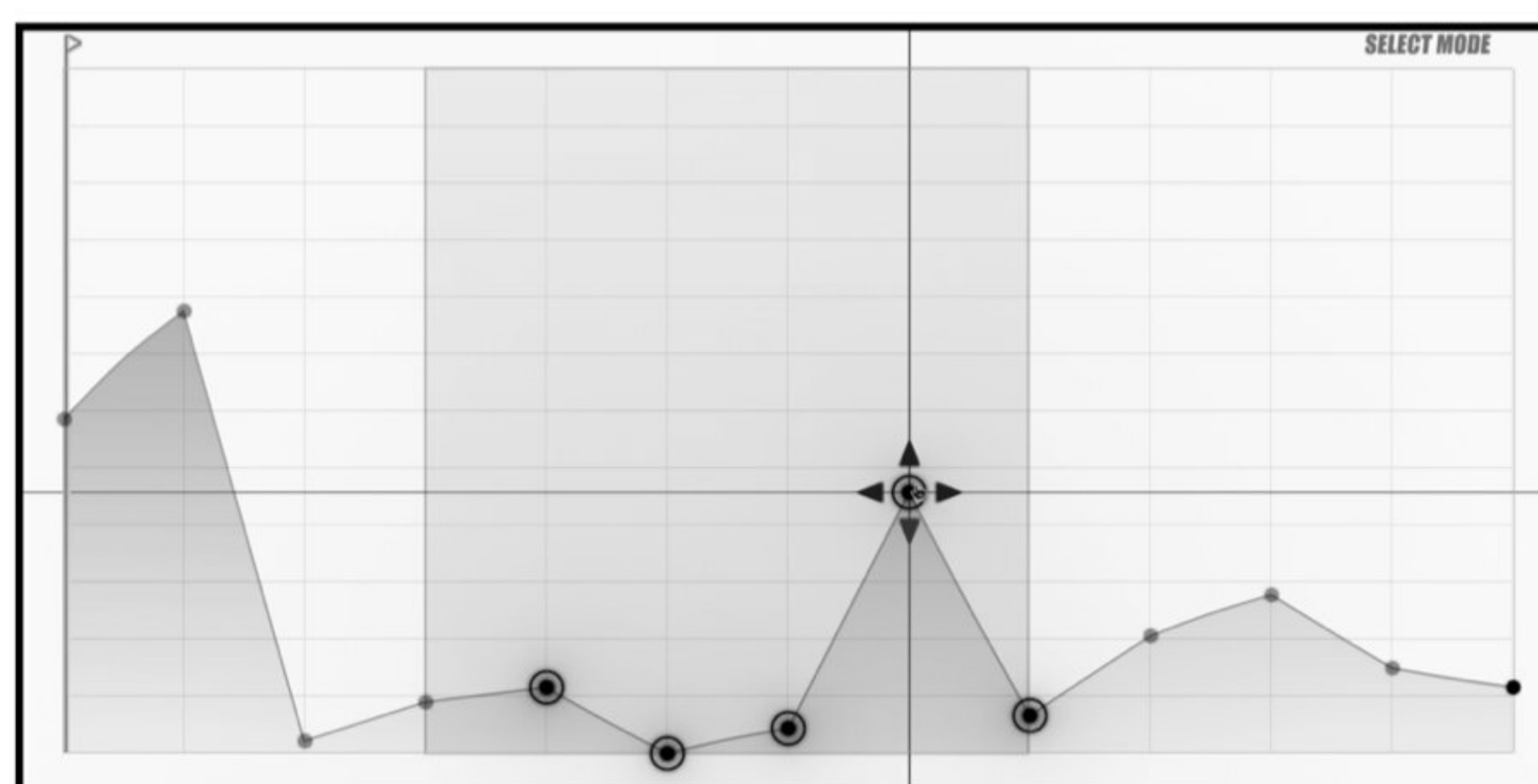
ブロック内の点を移動する

マウスのボタンをクリックすると、ドットの移動が開始されます。2つの動作が可能です。

- 水平移動：選択したポイントに応じて、すべてのポイントを移動させることができます。
- 垂直移動：選択したポイントに応じてすべてのポイントを移動させることができ、傾けることも可能です。



...





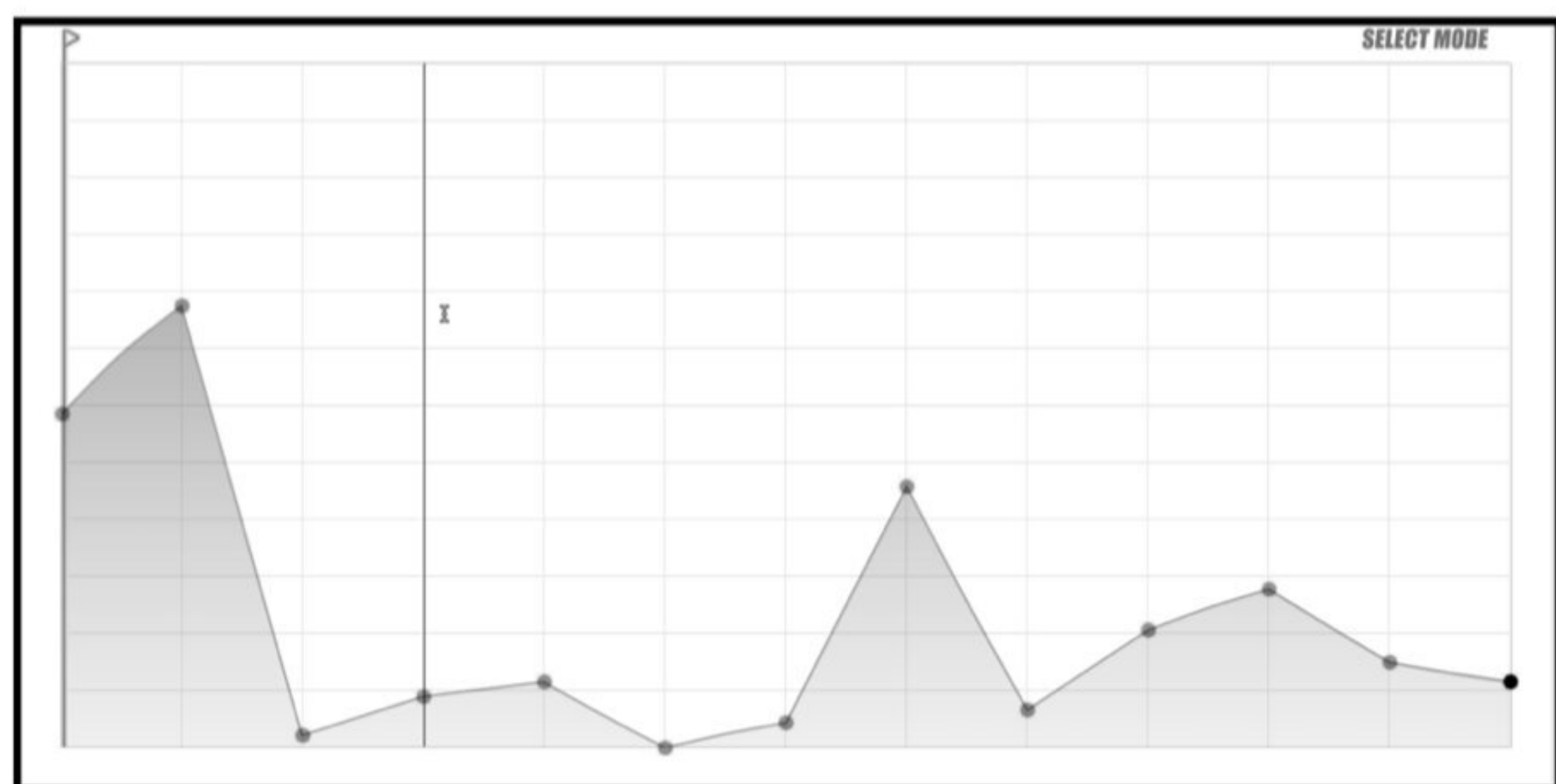


Select  
& Rate

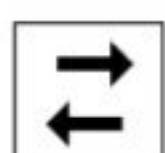
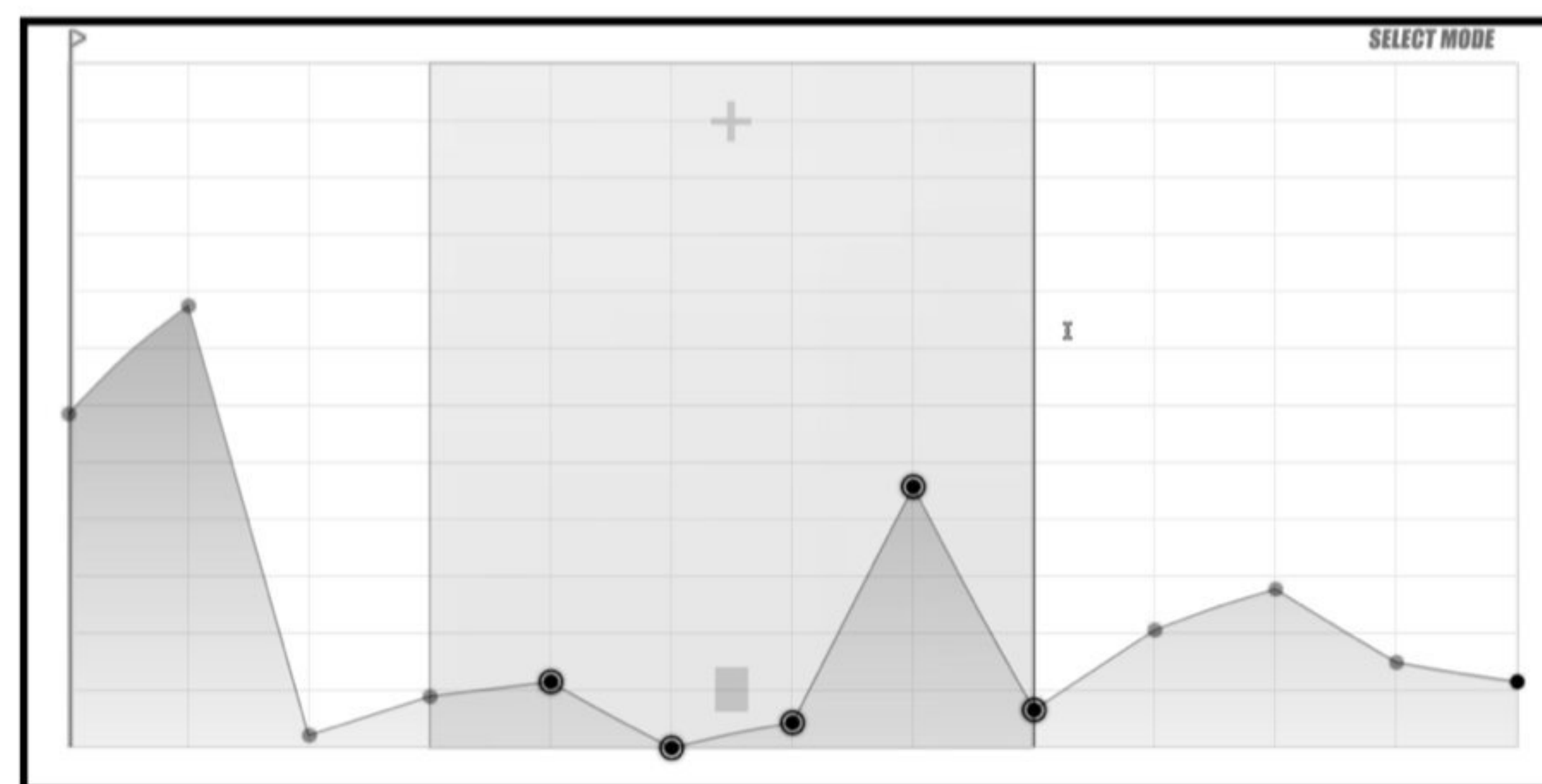
## ムーブセレクト

2つの動作が可能です。

- 水平移動：選択したポイントに応じて、すべてのポイントを移動させることができます。
- 垂直移動：選択したポイントに応じてすべてのポイントを移動させ、傾けることが可能です。



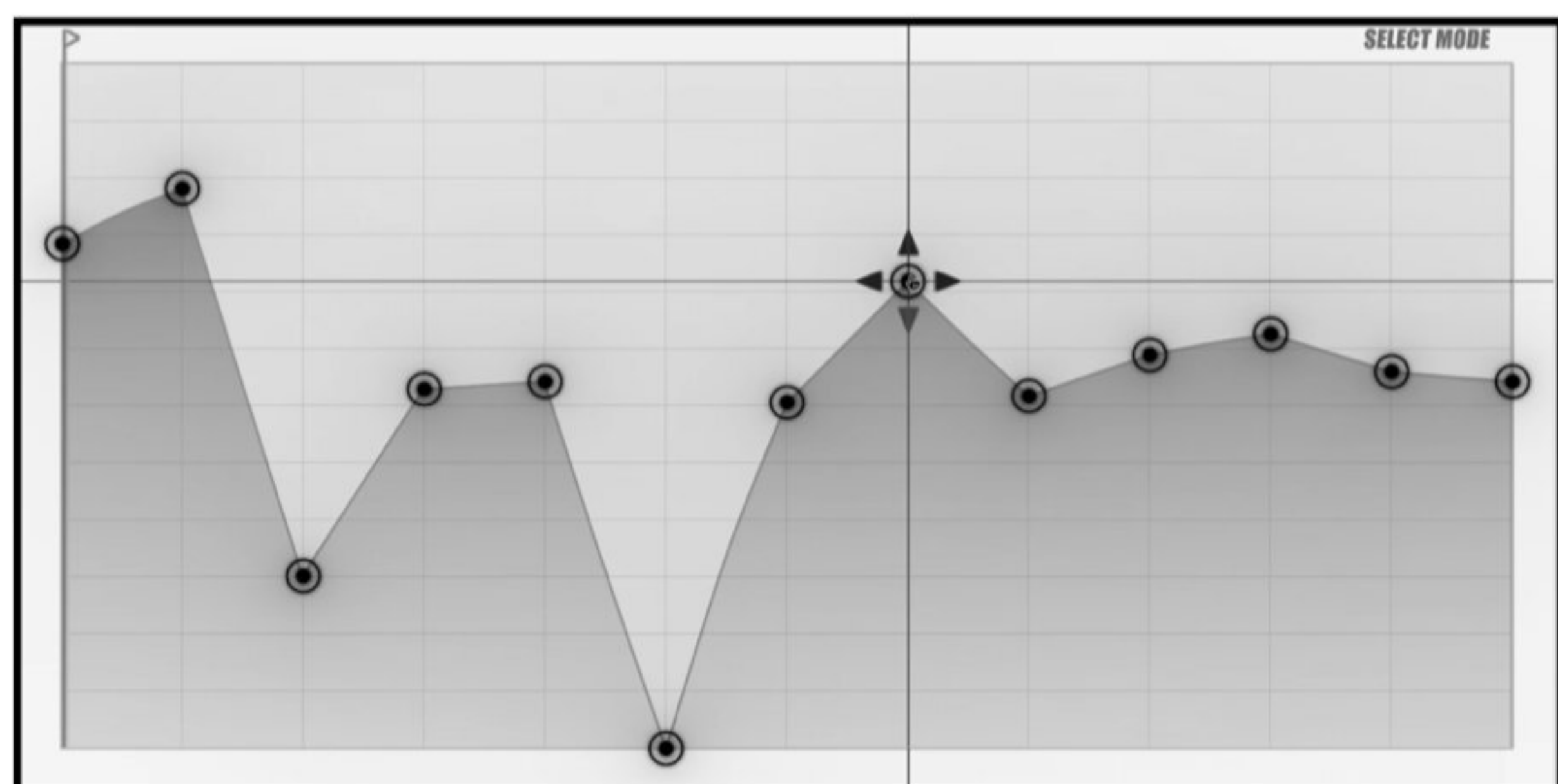
...



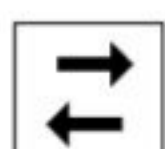
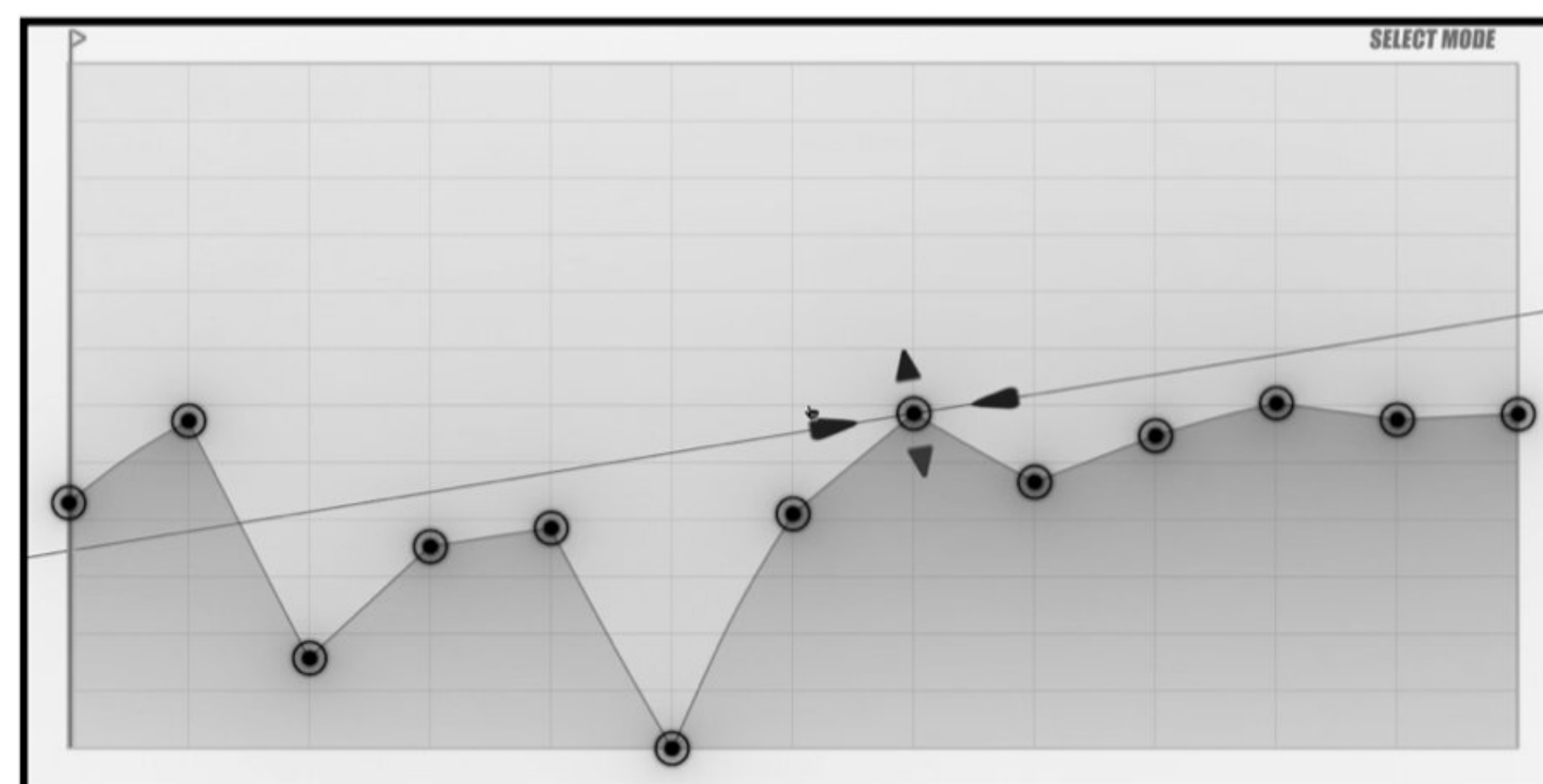
Select  
& Rate

## たてよこ

選択したポイントに応じて、すべてのポイントを移動させることができ、傾けることも可能です。カーブを傾けるには、マウスを左右に動かすだけです。キーボードのSHIFTキーを使って、グリッド上のポイントを揃えます。



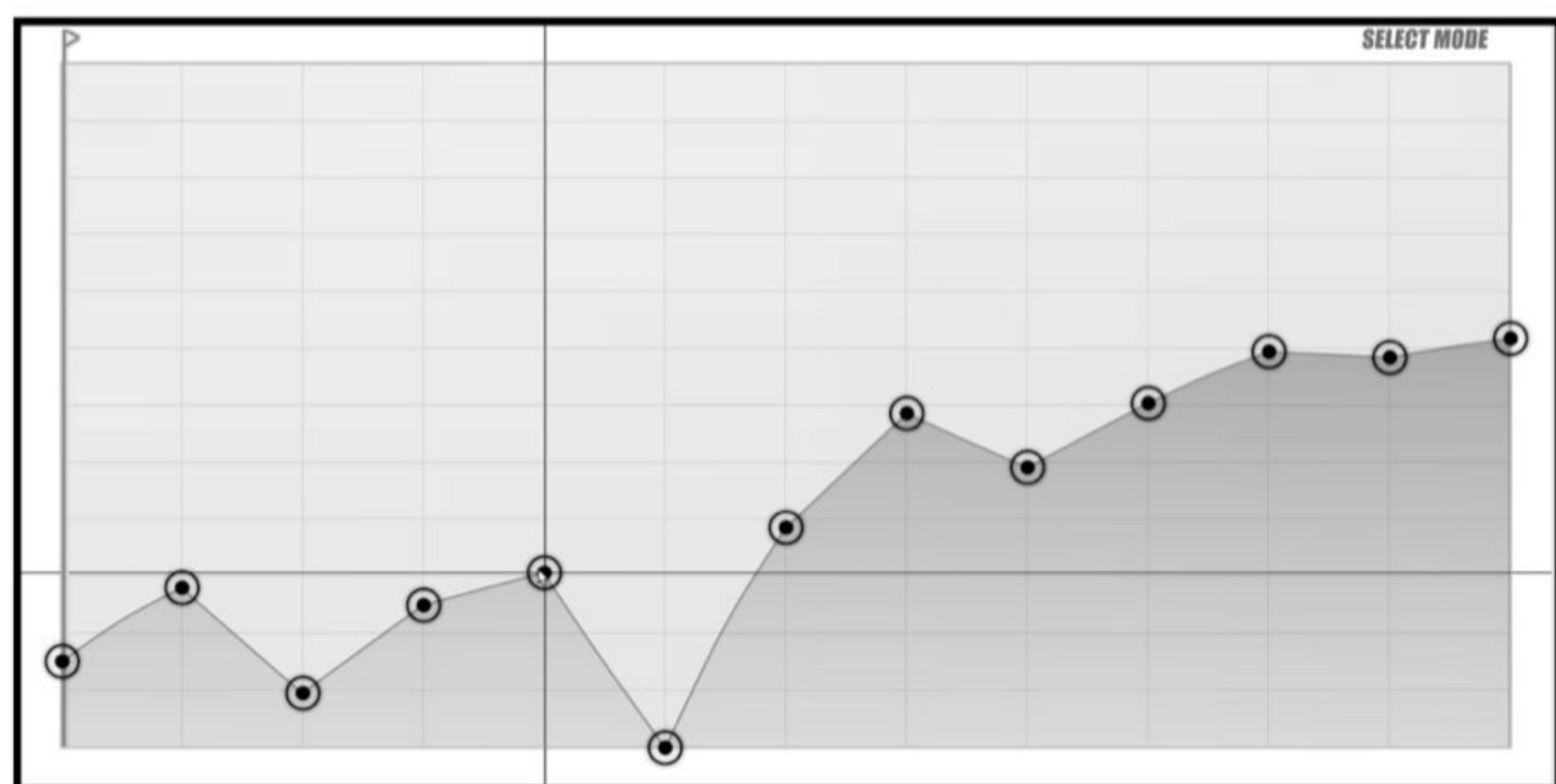
...



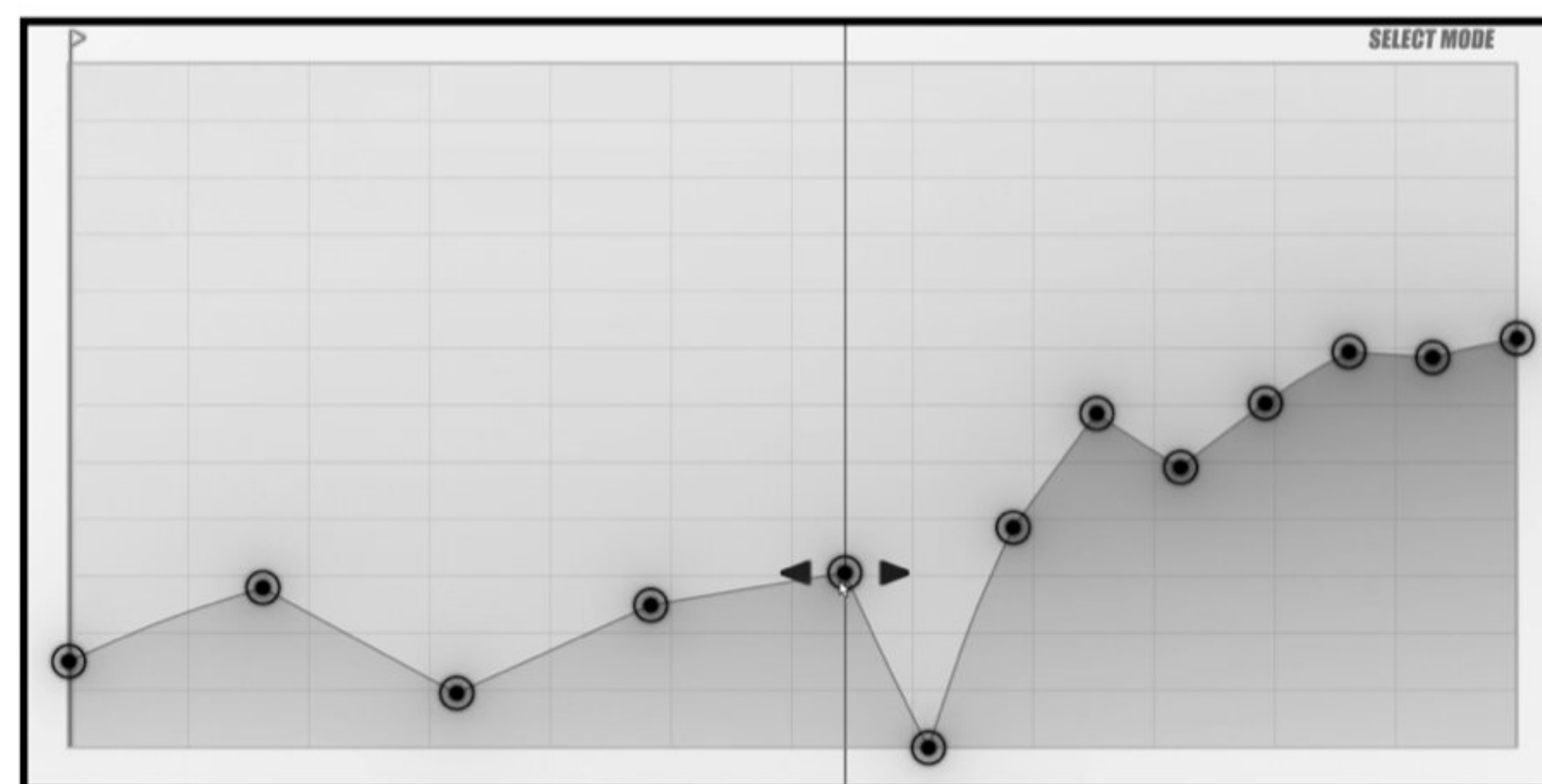
Select  
& Rate

## 水平移動

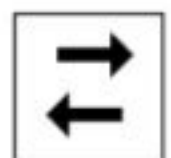
選択ポイントに応じて、すべてのポイントを移動させることができます。キーボードのSHIFTキーを使って、グリッド上のポイントを揃えます。



...



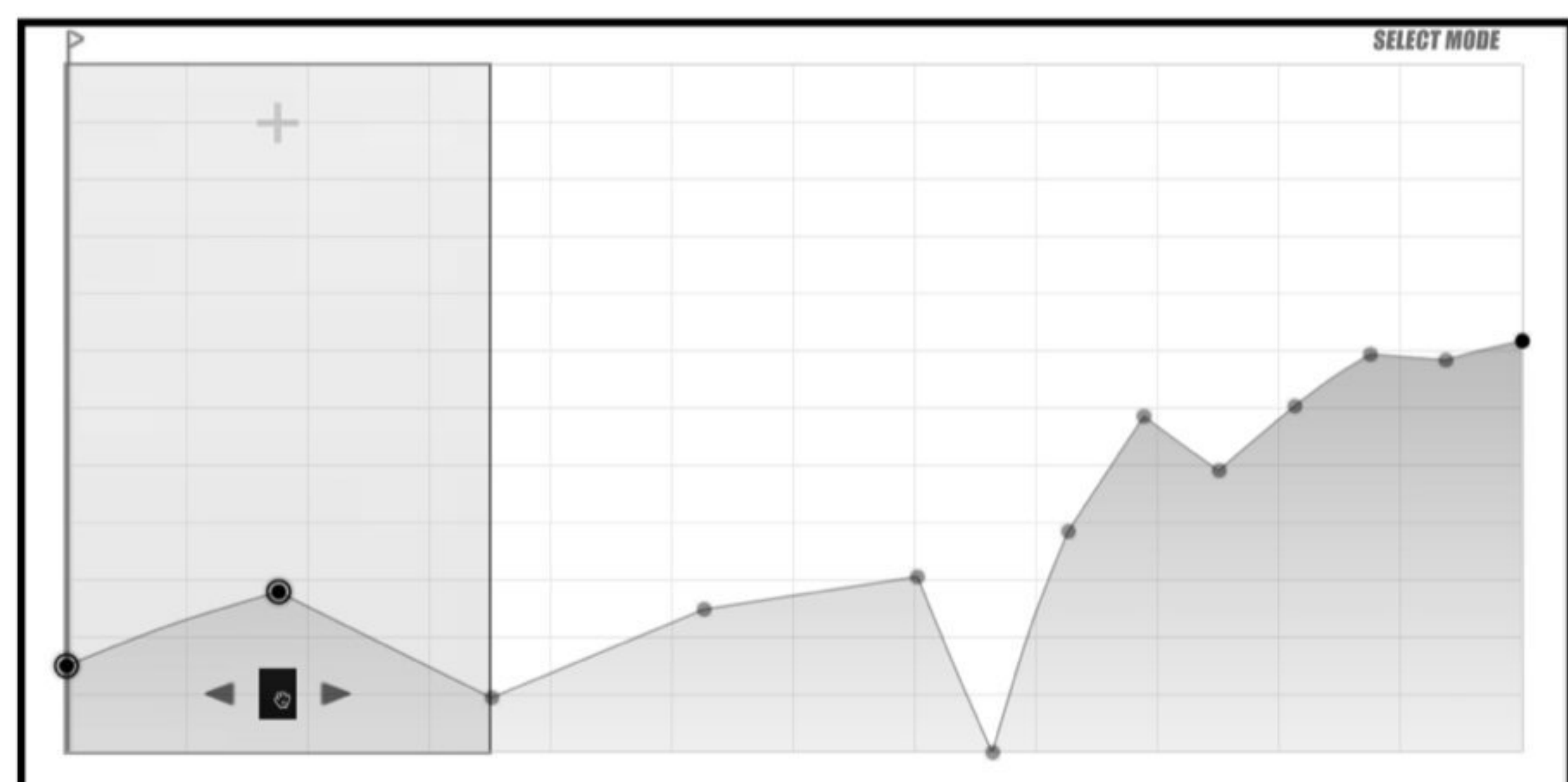




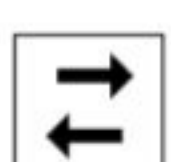
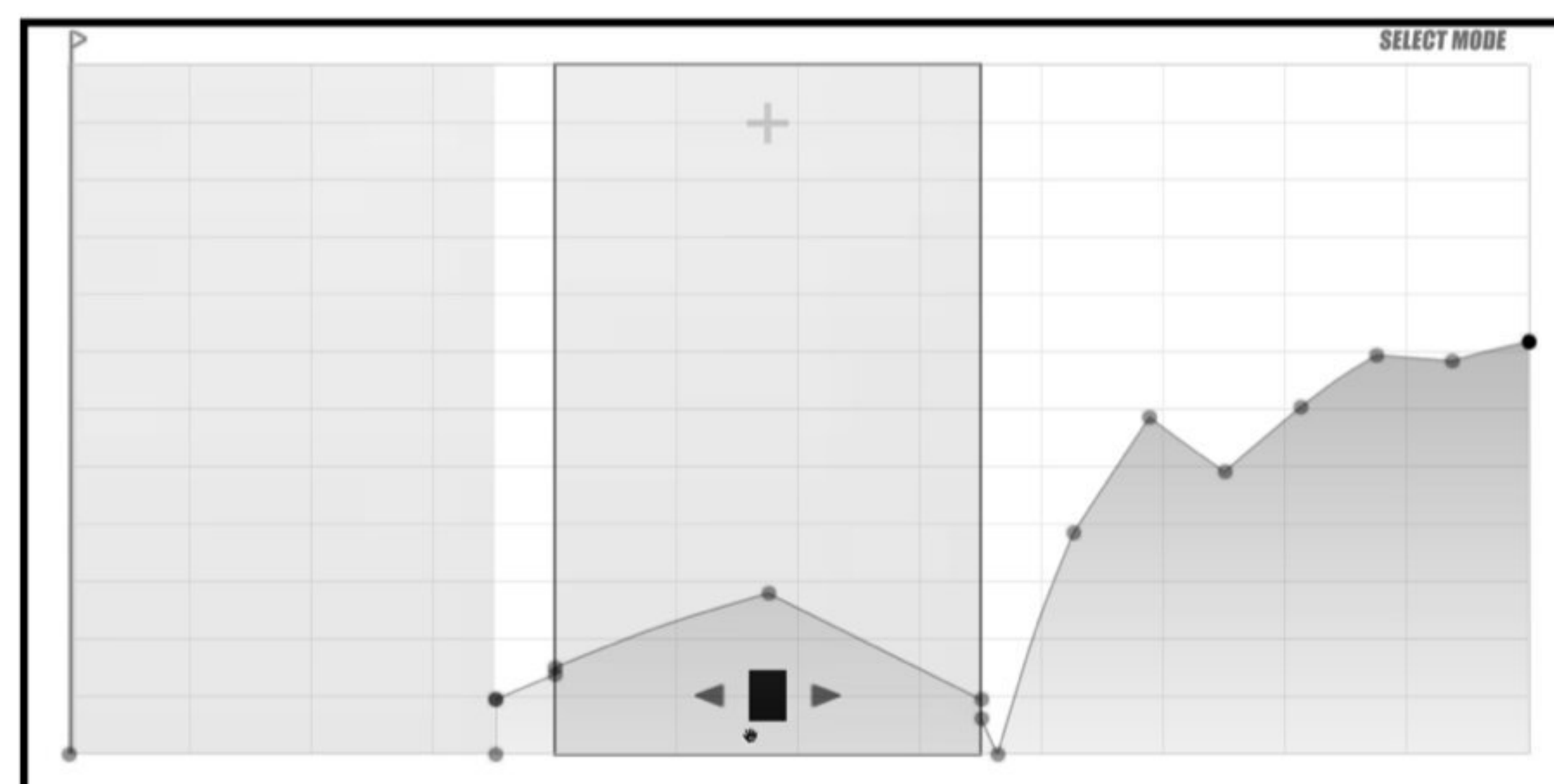
Select  
& Rate

どうきょ

マウスボタンでクリックすると、選択したブロックの移動が開始されます。キーボードのSHIFTキーを使って、グリッドに合わせます。



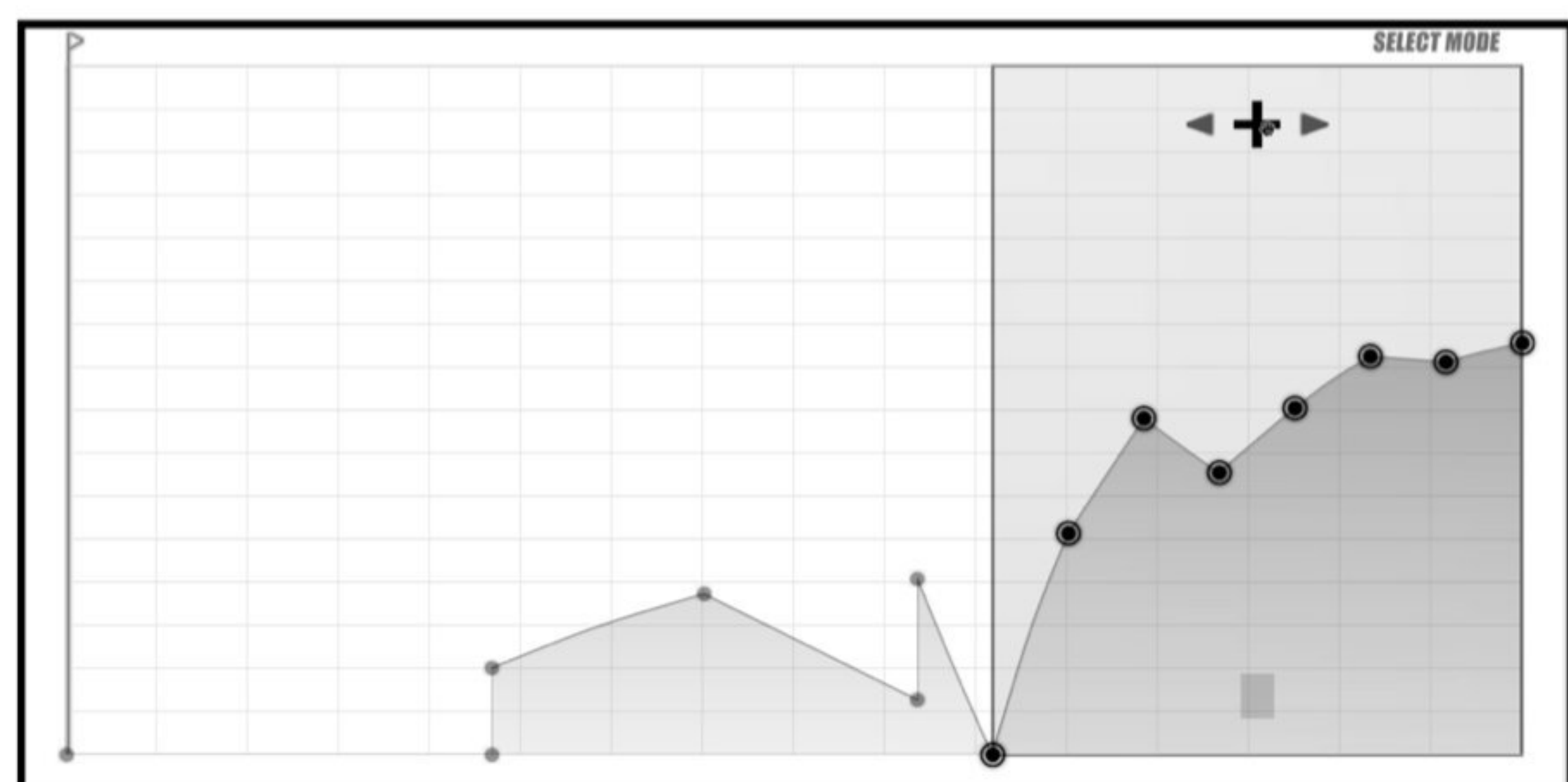
...



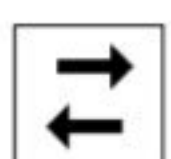
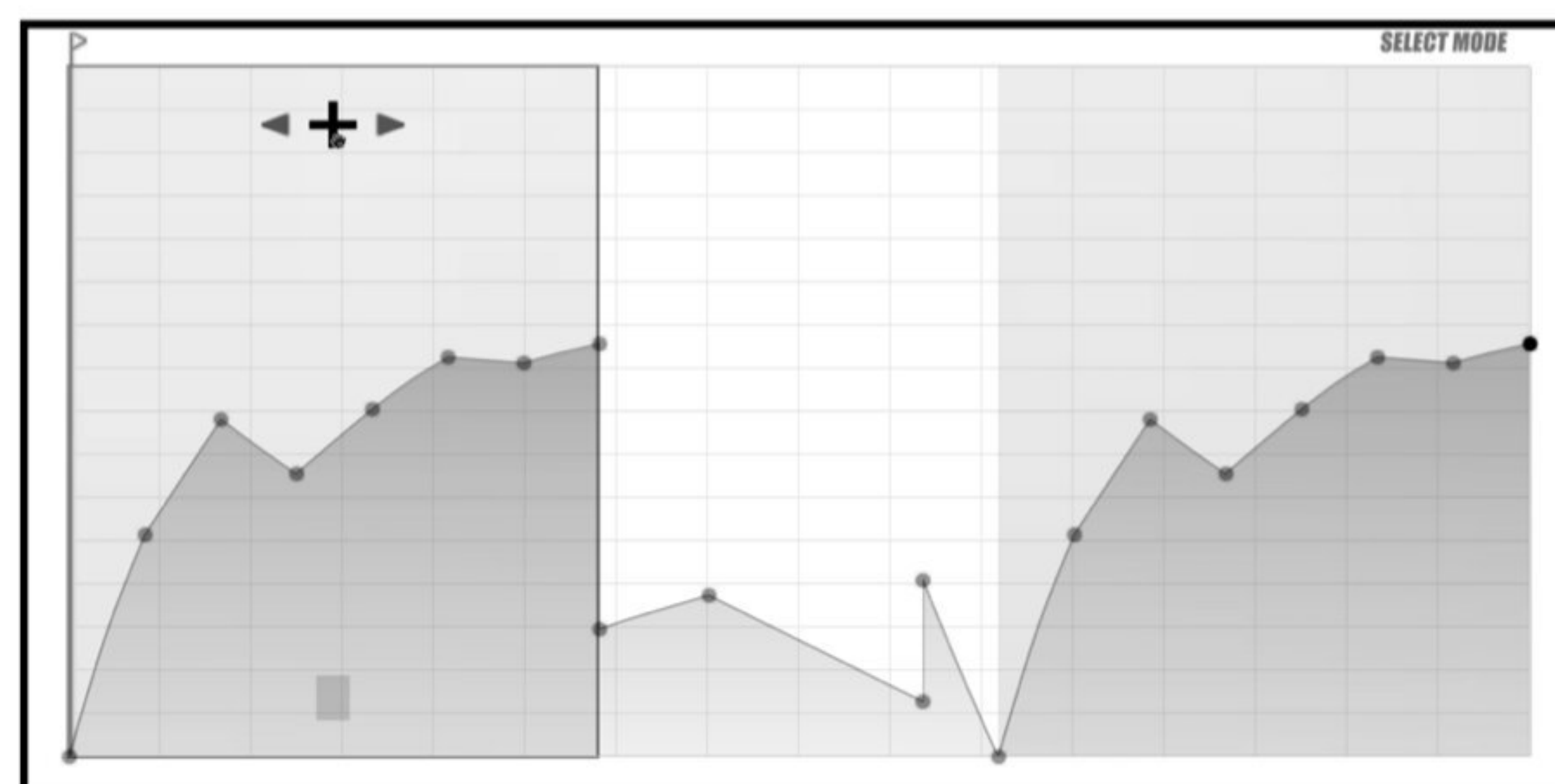
Select  
& Rate

コピーブロック

マウスボタンでクリックすると、選択したブロックのコピーが開始されます。キーボードのSHIFTキーを使って、グリッドに合わせます。



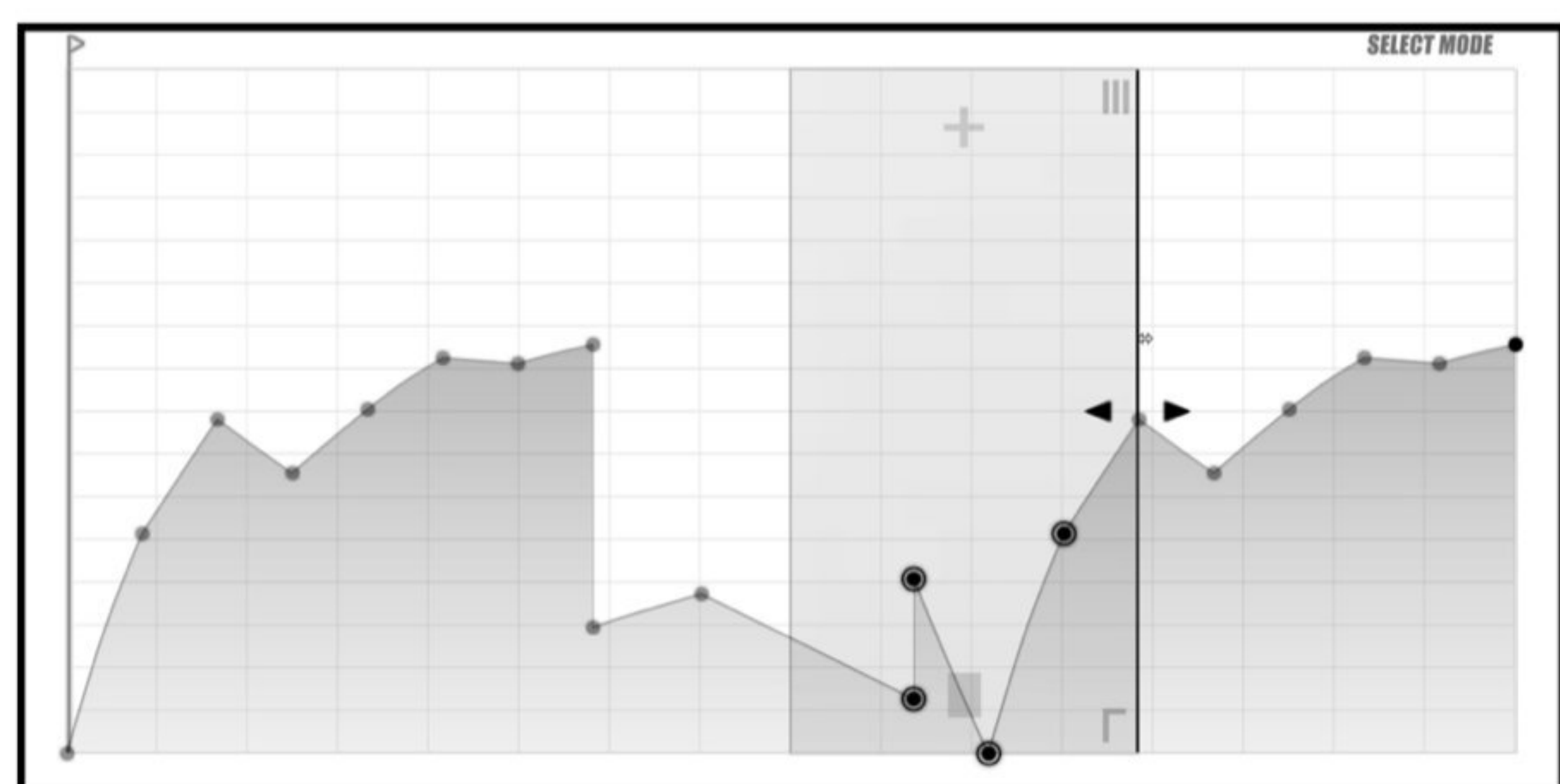
...



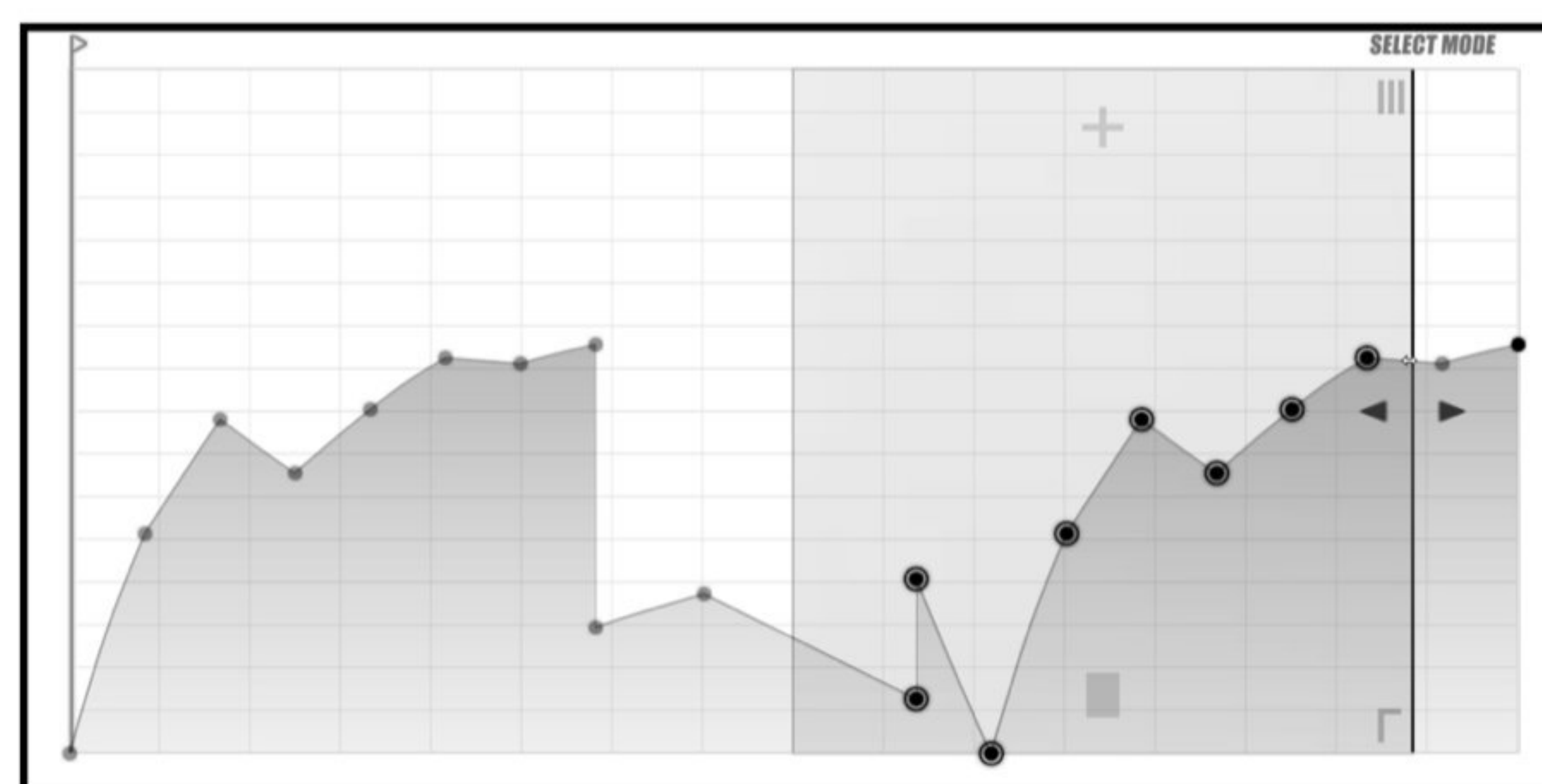
Select  
& Rate

左遷選択

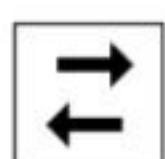
マウスボタンをクリックすると、左の選択範囲の変更を開始します。キーボードのSHIFTキーを使って、グリッドに合わせます。



...



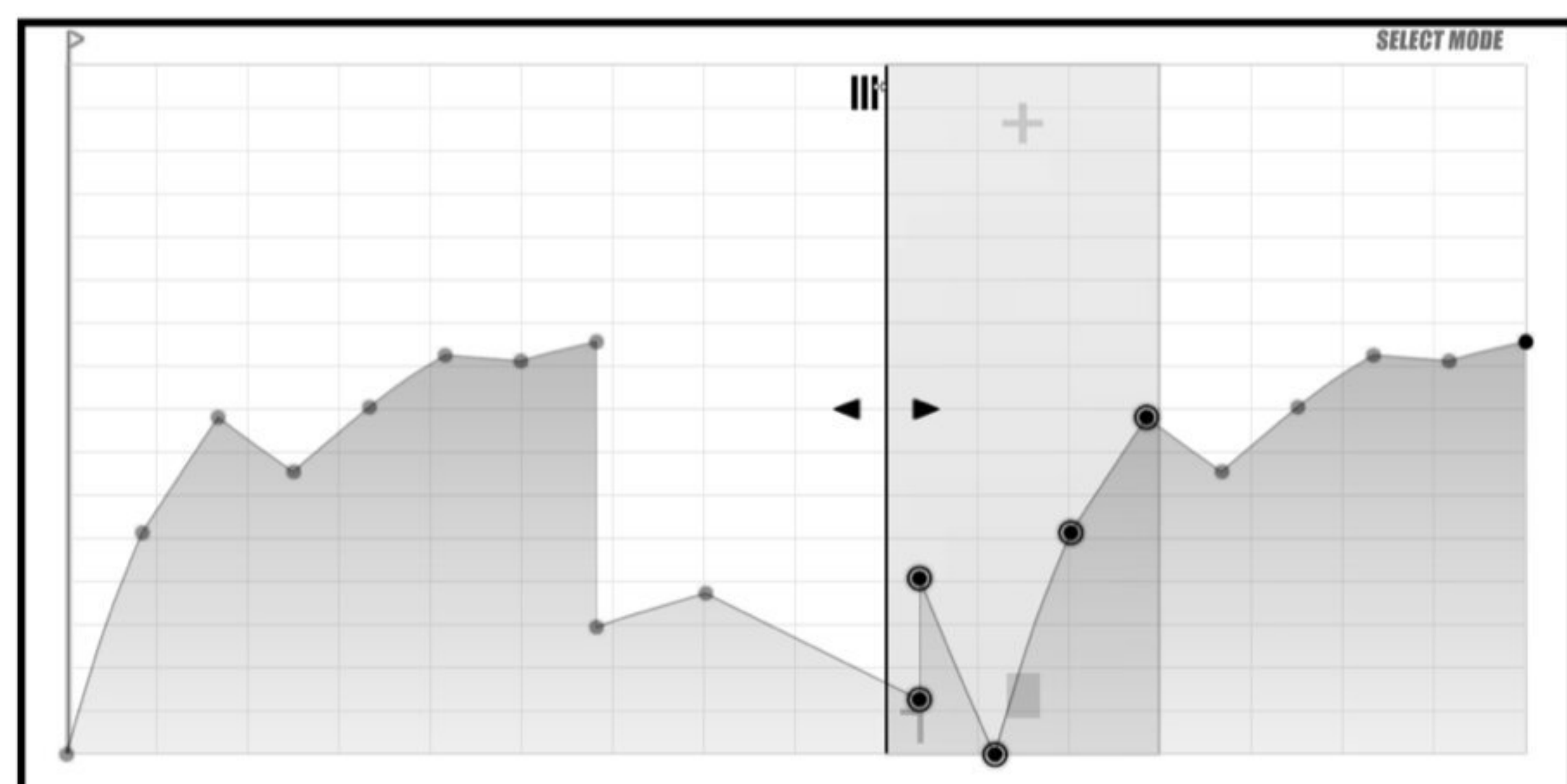




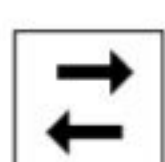
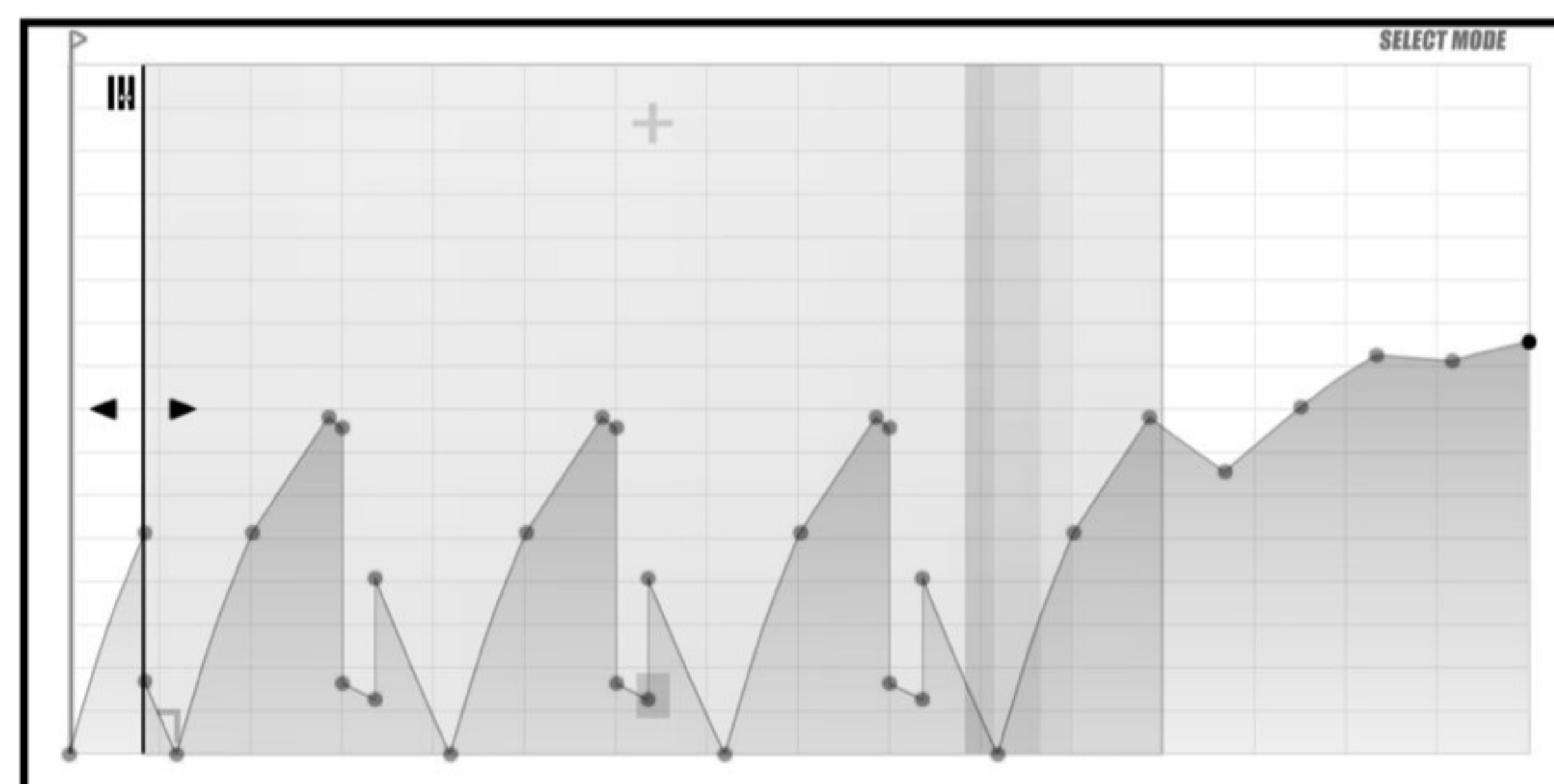
Select  
& Rate

左の繰り返し

マウスボタンをクリックすると、選択範囲の左側への繰り返しが始まります。キーボードのSHIFTキーを使って、グリッドに合わせます。



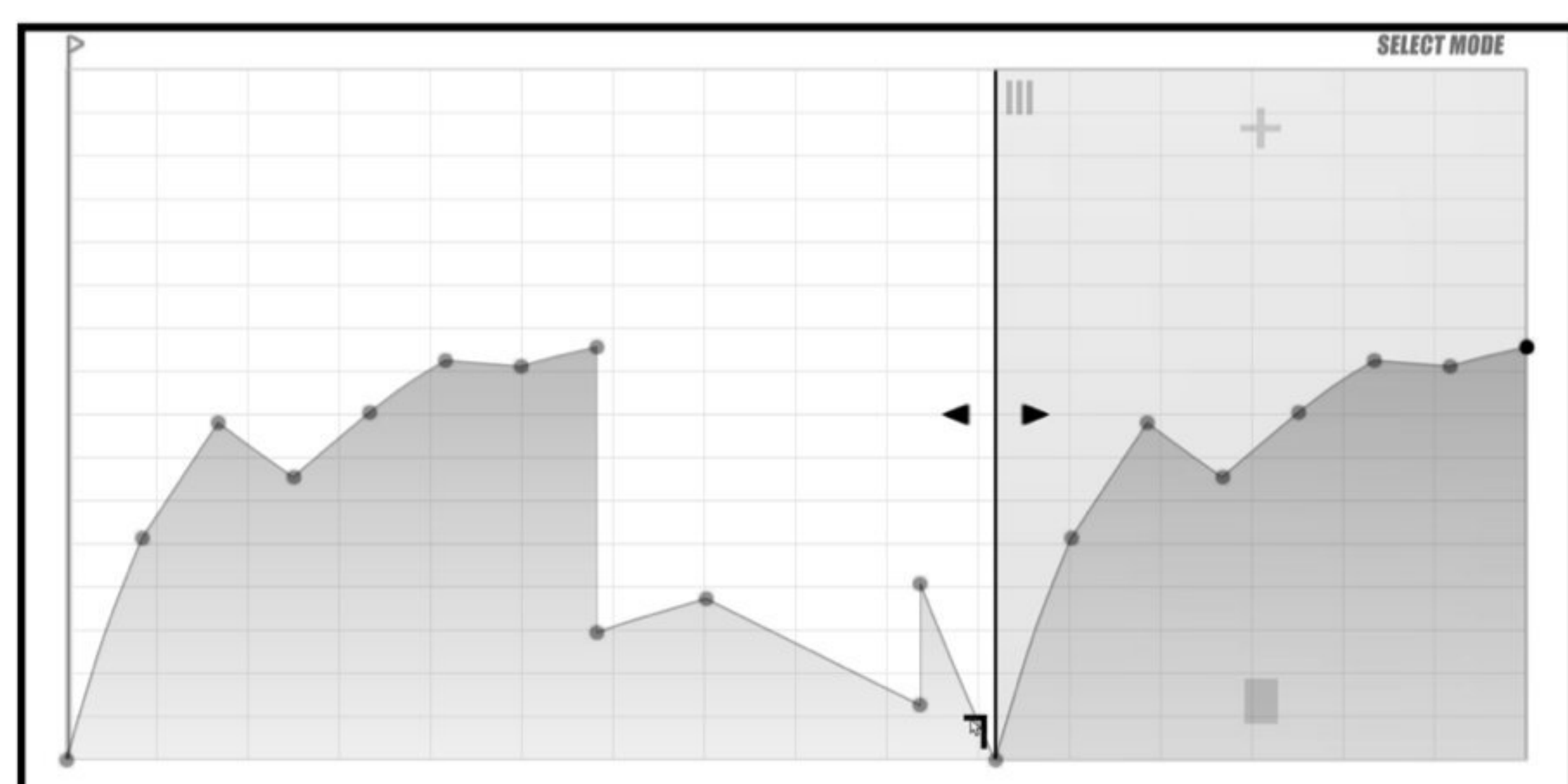
...



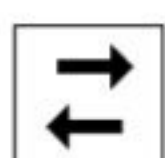
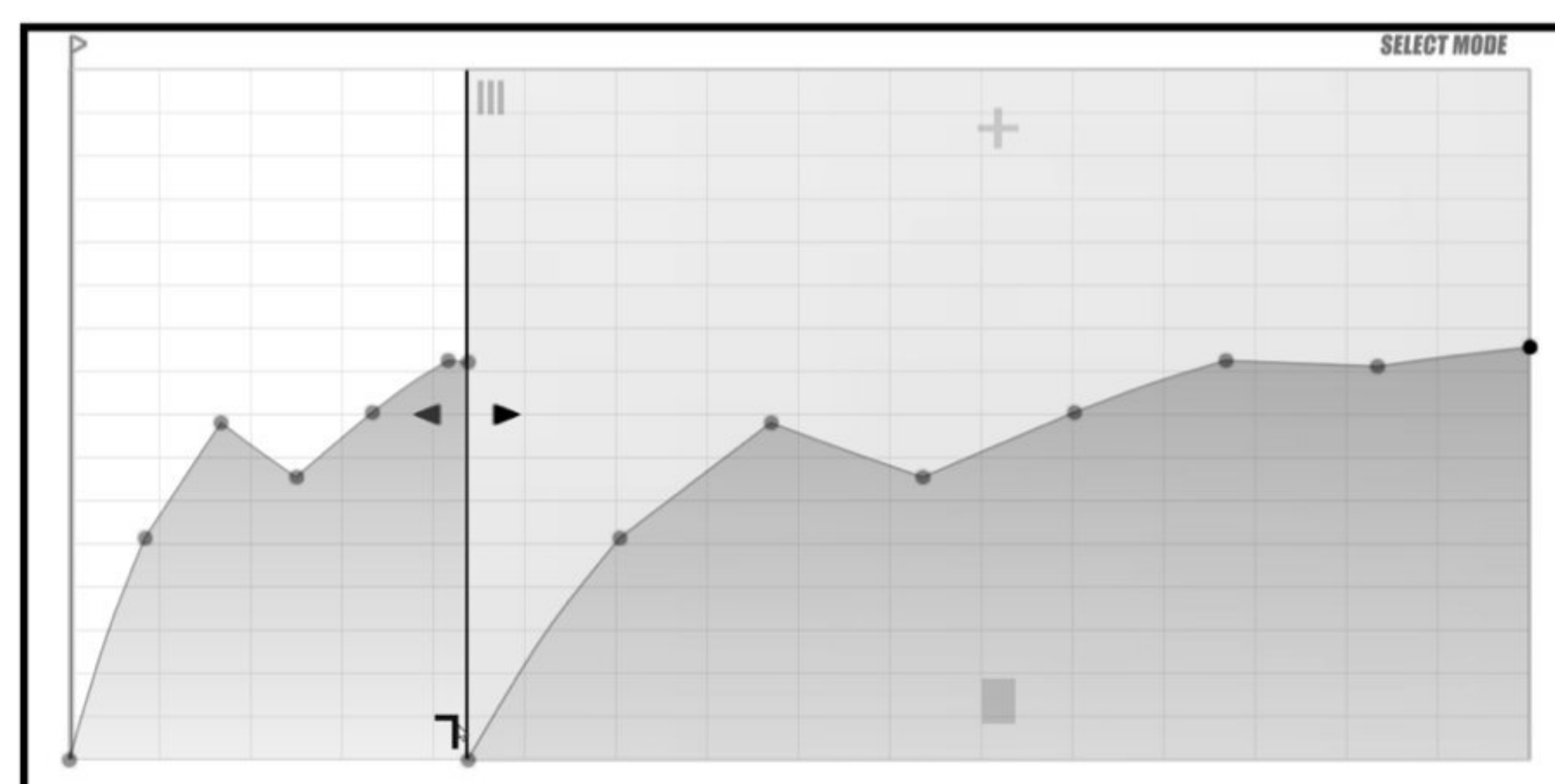
Select  
& Rate

左に広げる

マウスボタンをクリックすると、選択範囲を左に引き伸ばすことができます。キーボードのSHIFTキーを使って、グリッドに合わせます。



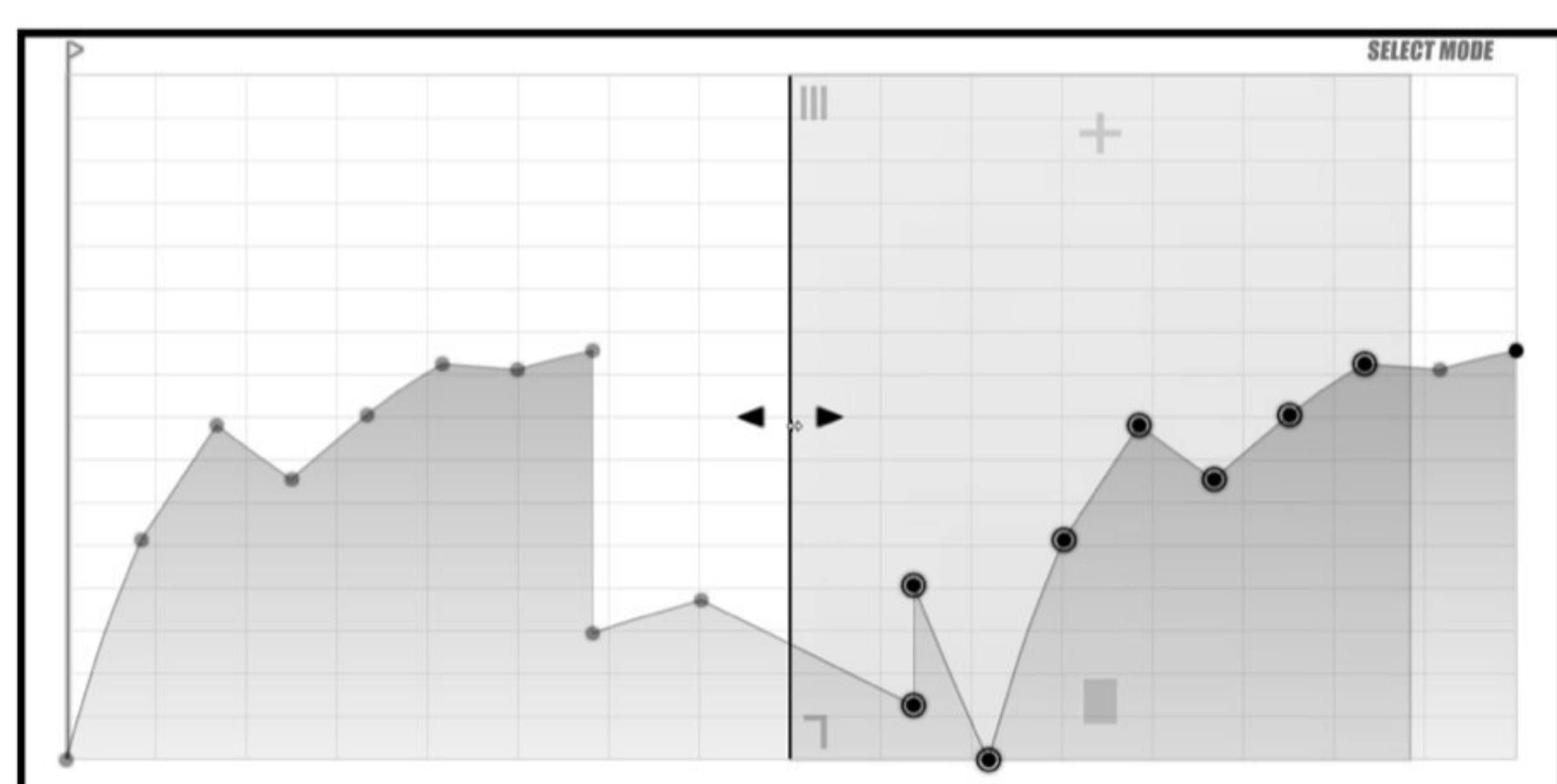
...



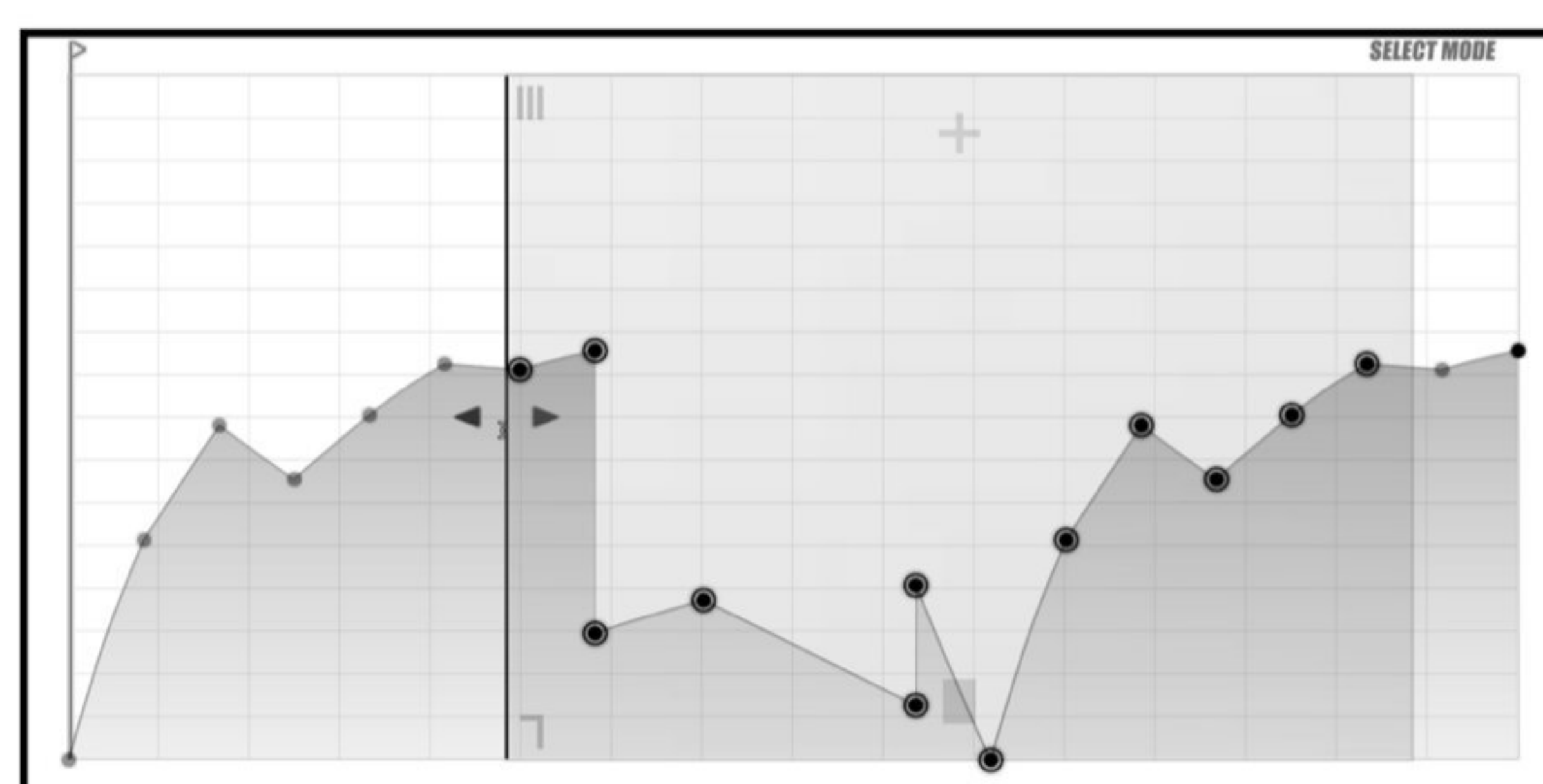
Select  
& Rate

へんこうせんたく

マウスボタンをクリックすると、右の選択範囲の変更を開始します。キーボードのSHIFTキーを使って、グリッドに合わせます。



...



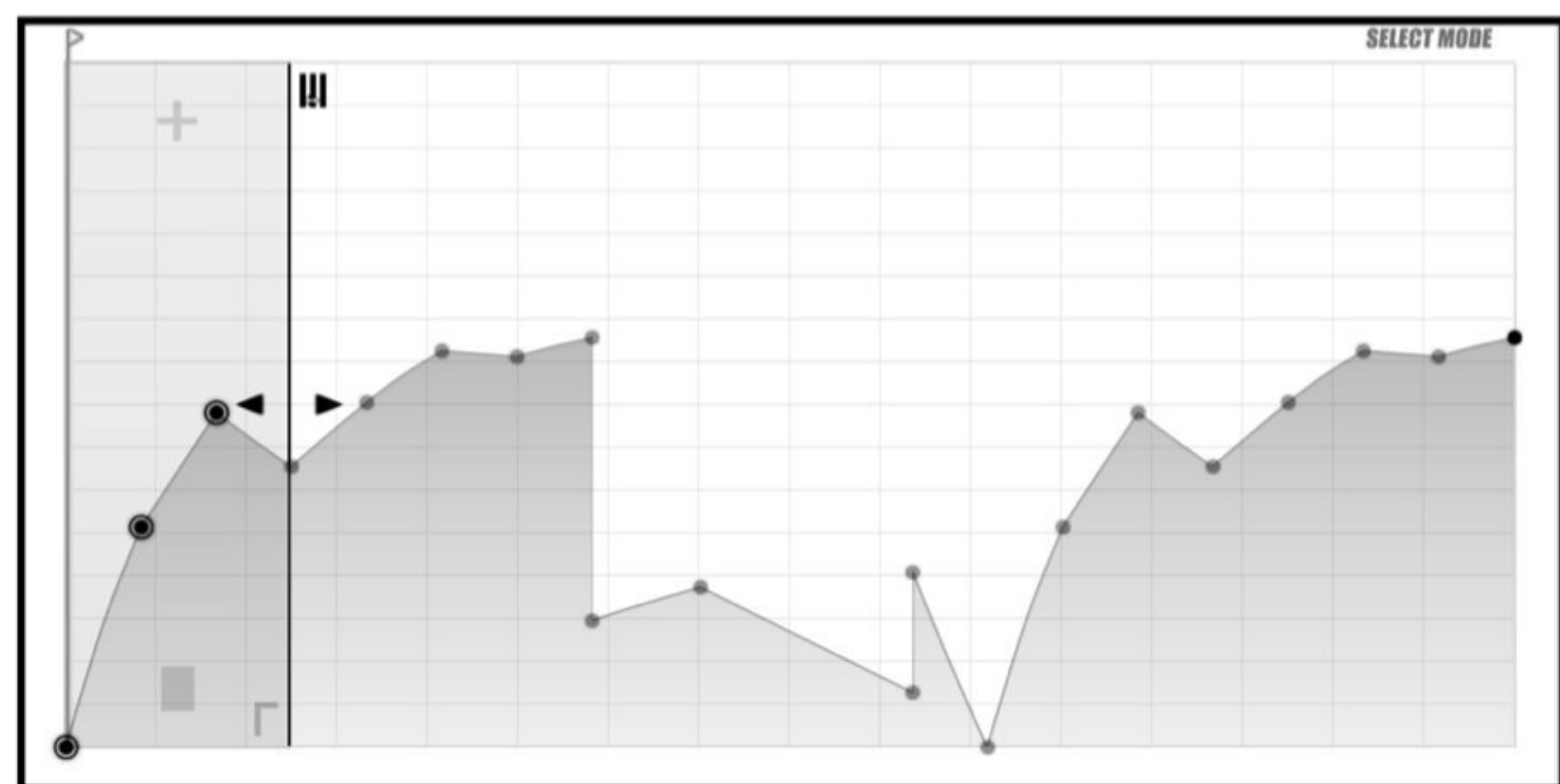




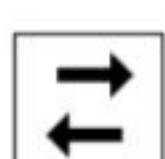
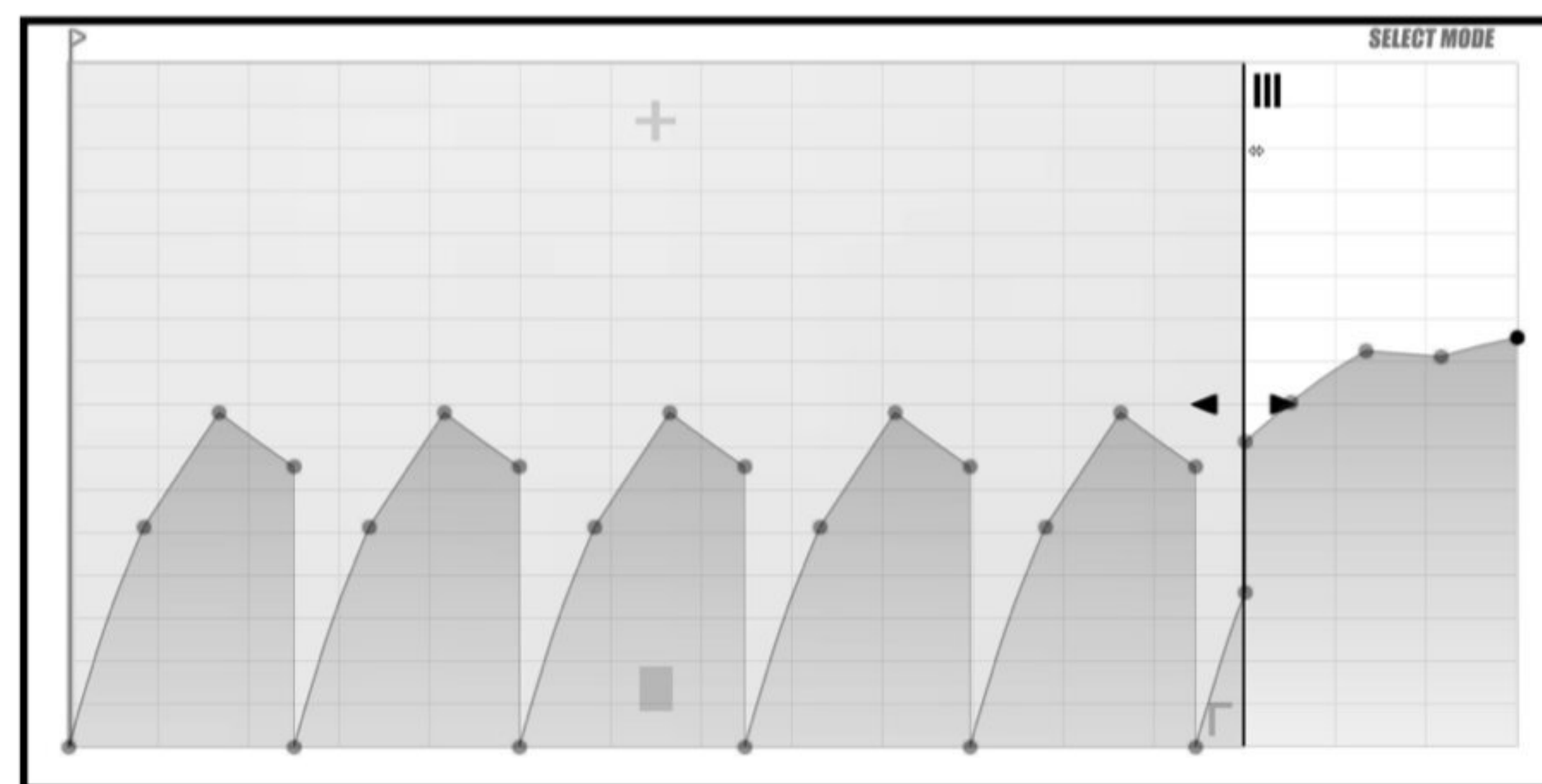
Select  
& Rate

右へ習え

マウスボタンをクリックすると、選択範囲の右側で繰り返しを開始します。キーボードのSHIFTキーを使って、グリッドに合わせます。



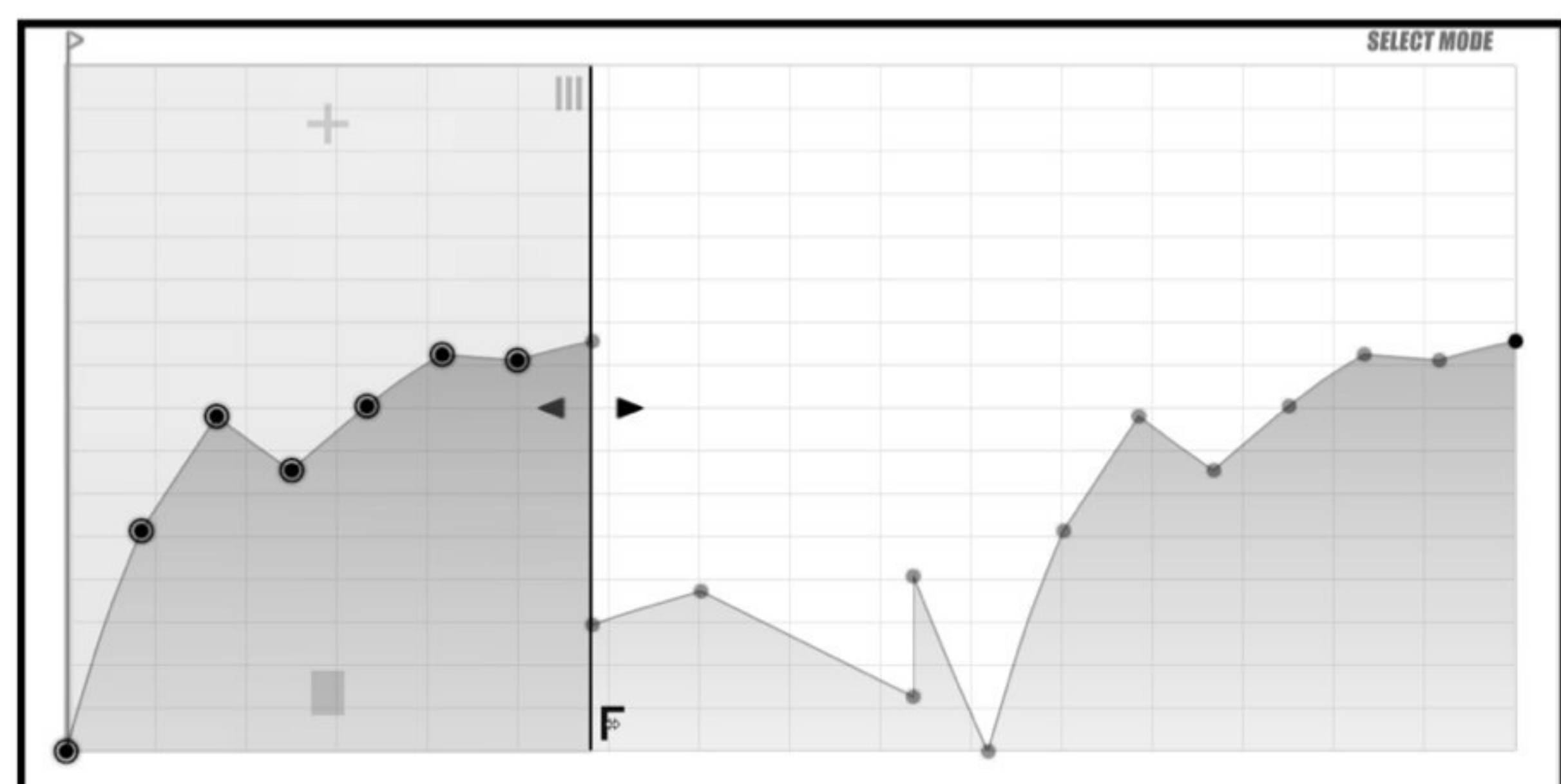
...



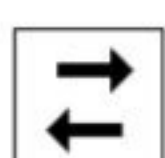
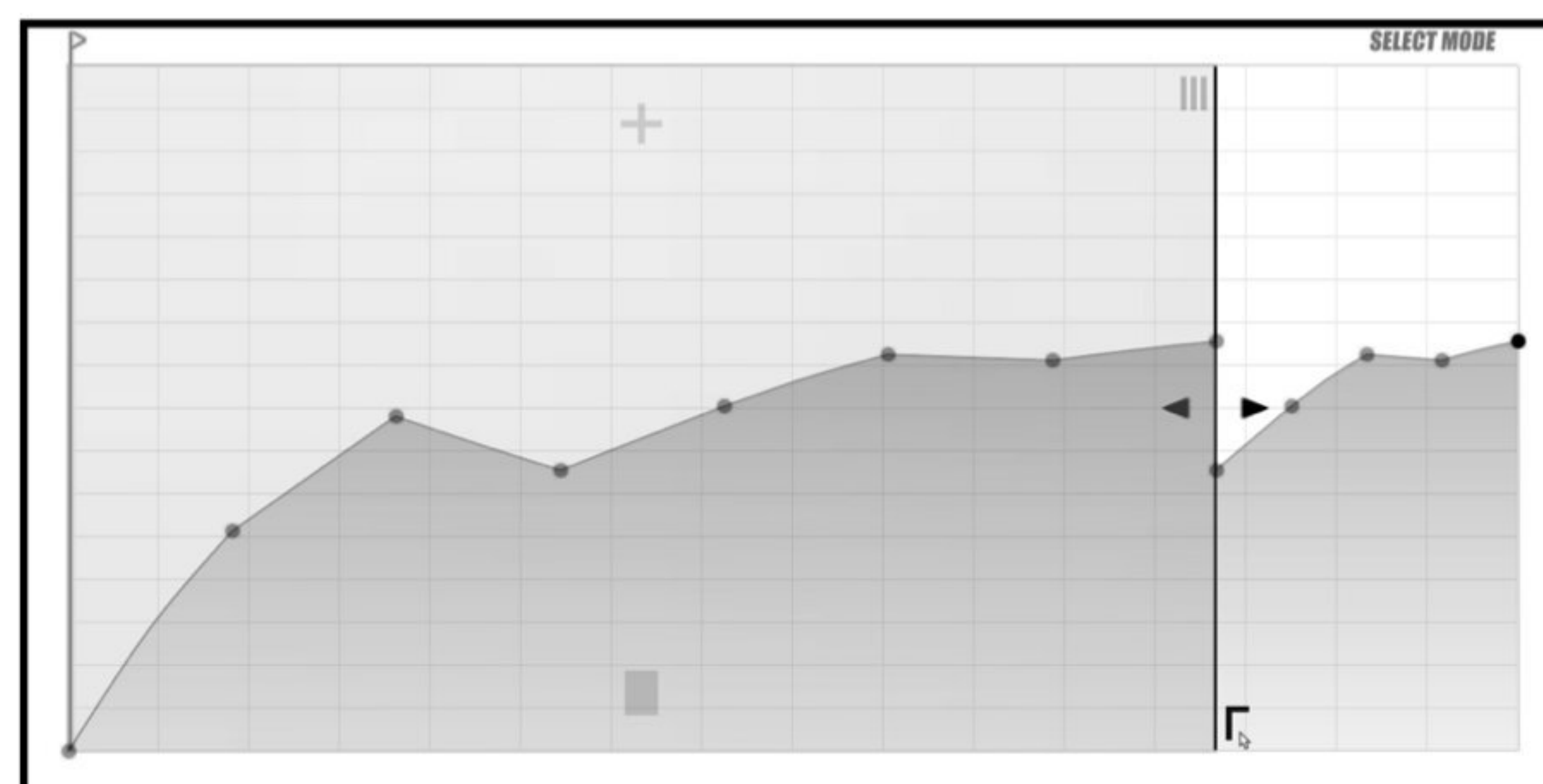
Select  
& Rate

右へならえ

マウスボタンをクリックすると、選択範囲を右方向に引き伸ばすことができます。キーボードのSHIFTキーを使って、グリッドに合わせます。



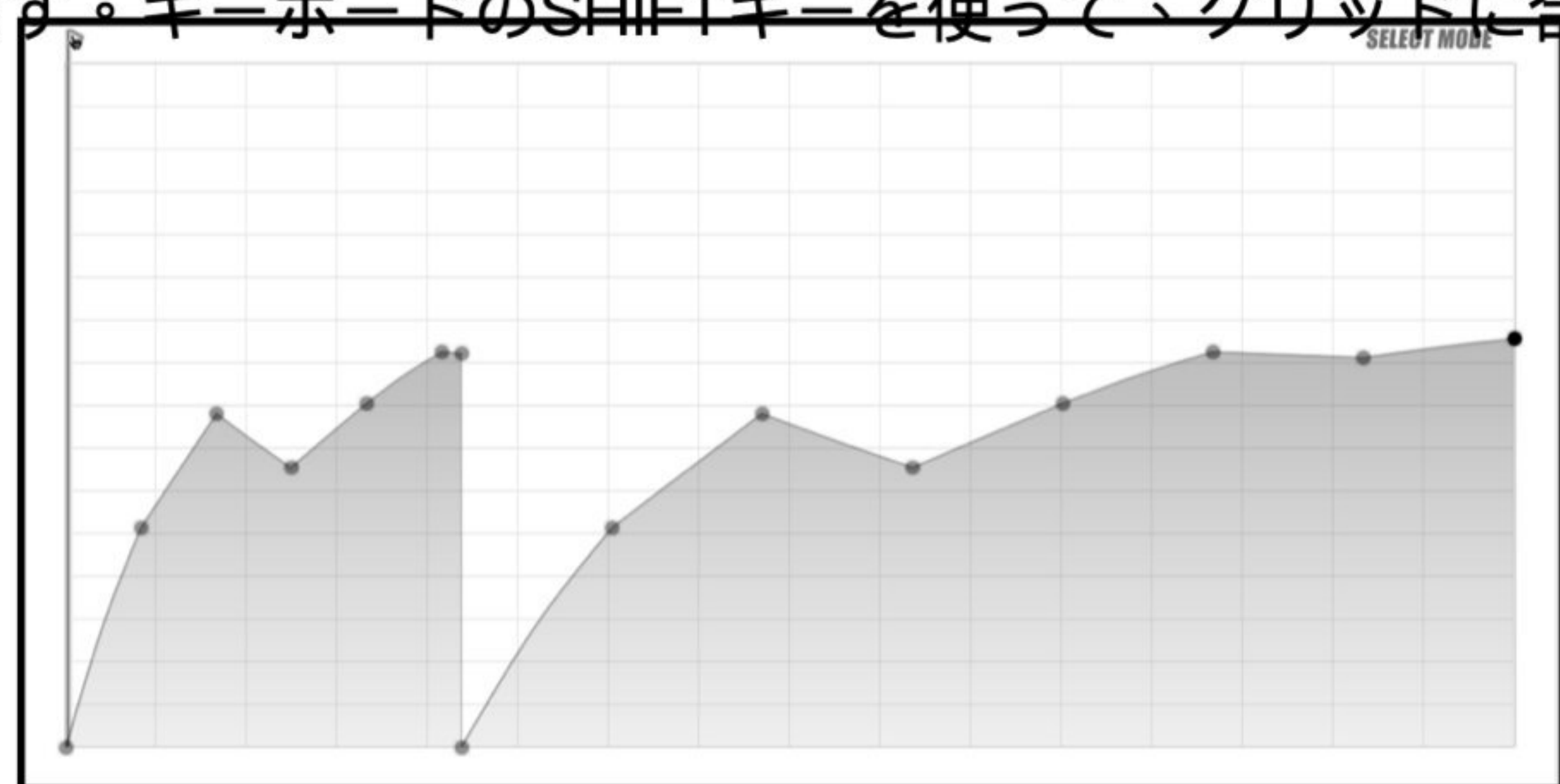
...



Select  
& Rate

セットスタート

マウスボタンをクリックすると、曲線の始点が移動します。注：マイナスになることもあり、その場合は青色で表示されます。キーボードのSHIFTキーを使って、グリッドに合わせます。



...

