ユーザーズ・マニュアル

# \_JUP-8000 V



Adrien Tisseraud

Timothée Behety

Rasmus Kürstein

Alessandro De Cecco

Valentin Foare

Samuel Limier

Fanny Roche

Kevin Arcas

Hugo Caracalla

Mauro De Bari

Geoffrey Gormond

Marius Lasfargue

Marc Antigny

Loris De Marco

Andrea Coppola

Pierre-Hugo Vial

Cyril Lepinette

#### ディレクション

Frédéric Brun

#### <u>プロジェクト・マネジメント</u>

Pierre-Lin Laneyrie (lead)

# プロダクト・マネジメント

Edouard Madeuf (lead)

開発	
Pierre-Lin Laneyrie (lead)	Fabien Meyrat
Baptiste Aubry	Samuel Lemaire
Mathieu Nocenti	Pauline Alexandre
Raynald Dantigny	Gonçalo Bernardo
Corentin Comte	Nathan Graule
Marie Pauli	Valentin Bonhomme
Alexandre Adam	Davide Gioiosa
Yann Burrer	Violaine Burlet
Patrick Perea	Lucile Cossou
Stéphane Albanese	Florent Lagaye

#### デザイン

Maxime Audfray Shaun Ellwood (3D) Edouard Madeuf Pierre Pfister Florian Rameau Maxence Berthiot Paul Erdmann (sequencer) Callum Magill Cédric Coudyser Christophe Luong Daniel Muntean (layout)

#### サウンド・デザイン

Quentin Feuillard Martin Rabiller Lily Jordy (lead) Jean-Michel Blanchet Florian Marin 品質保証 Anthony Le Cornec Félix Roux (lead) Matthieu Bosshardt Enrique Vela Aurélien Mortha Roger Schumann Nicolas Stermann Rémi Pelet Germain Marzin Nicolas Naudin **Bastien Hervieux** ユーザー・マニュアル Stephen Fortner (author) Félicie Khenkeo Holger Steinbrink (ドイツ語) Ana Artalejo (スペイン語) Jimmy Michon Charlotte Métais (フランス語) Minoru Koike (日本語)

#### プリ内チュートリアル

Gustavo Bravetti

#### 宣伝材料

Maxence Berthiot

Morgan Perrier

#### ベータ・テスティング

Gary Morgan	Fernando M. Rodriguez	Chuck Zwicky	George Ware
Terry Marsden	Are Leistad	Mat Jones	Jeffrey Cecil
M. "Koshdukaï" Correia	Sean Weitzmann	James Lovie	Luis Vertibration
Mat Jones	Davide Puxeddu	Jeremy Bernstein	TJontheroad
Jay Janssen	Gustavo Bravetti	Leonardo F. Lauretti	Dwight Davies
Kirke Godfrey	Andrew Macaulay	Rolf Ellmer	

© ARTURIA SA – 2025 – All rights reserved. 26 avenue Jean Kuntzmann 38330 Montbonnot-Saint-Martin FRANCE www.arturia.com

本マニュアルの情報は予告なく変更される場合があり、それについて Arturia は何ら責任を負いません。 許諾契約もしくは秘密保持契約に記載の諸条項により、本マニュアルで説明されているソフトウェアを供 給します。ソフトウェア使用許諾契約には合法的使用の条件が規定されています。本製品を購入されたお 客様の個人的な使用以外の目的で本マニュアルの一部、または全部を Arturia S.A. の明確な書面による許 可なく再配布することはできません。

本マニュアルに記載の製品名、ロゴ、企業名はそれぞれの所有者に帰属する商標または登録商標です。

Product version: 1.0

Revision date: 19 June 2025

# Jup-8000 V をお買い上げいただきありがとうございます!

できるだけ早めに製品登録をお願いいたします! Jup-8000 V のお買い上げ時にシリアルナンバーとアン ロックコードをEメールでご案内しております。オンラインでの製品登録時にこれらが必要となります。

# 使用上のご注意

#### 仕様変更について:

本マニュアルに記載の各種情報は、本マニュアル制作の時点では正確なものですが、改良等のために仕様 を予告なく変更することがあります。

#### 重要:

本ソフトウェアは、アンプやヘッドフォン、スピーカーで使用された際に、聴覚障害を起こすほどの大音 量に設定できる場合があります。そのような大音量や不快に感じられるほどの音量で本機を長時間使用し ないでください。

難聴などの聴力低下や耳鳴りなどが生じた場合は、直ちに医師の診断を受けてください。

#### てんかんに関するご注意 - Jup-8000 V をご使用される前に必ずお読みください:

日常生活の中で、特定の点滅や光のパターンにさらされると、てんかん発作や意識消失を起こしやすい人 がいます。これは、てんかんの病歴がない人や、てんかん発作を起こしたことがない人でも起こりえま す。ご自身やご家族の方で、点滅する光を浴びたときにてんかんの症状 (発作や意識消失)を起こしたこと がある方は、本ソフトウェアを使用する前に医師に相談してください。

本ソフトウェアの使用中に、以下のような症状が現れた場合は、*直ちに*使用を中止し、医師に相談して ください:めまい、目のかすみ、目や筋肉の痙攣、意識の喪失、方向感覚の喪失、不随意運動やけいれ ん。

#### 本ソフトウェアの使用でのてんかん等の予防方法(これが完全とは限りません)

- 画面に近づきすぎない。
- 画面から適切な距離を取る。
- 疲れているときや、睡眠が不十分のときは本ソフトウェアの使用を控える。
- 十分に明るい空間で本ソフトウェアを使用する。
- 1時間使用したら10~15分間の休憩を入れる。

# はじめに

#### Arturia Jup-8000 V をお買い上げいただき、誠にありがとうございます!

私たちの他の製品と同様、Jup-8000 V も1つの製品でアナログとデジタルの2つの世界のベストをお楽し みいただくことができ、本製品をどのようにお使いになるかを選択できる製品に仕上がっていることを確 信しております。Jup-8000 V は、エレクトロニック・ダンスミュージック、特に1990年代後半以降のト ランススタイルを決定づけたバーチャルアナログ・ポリフォニックシンセサイザーのローランド JP-8000 のサウンドと機能をすべて備えています。

Jup-8000 V は、オリジナルのサウンドとすべての機能を搭載しているだけでなく、DAW との統合やエフェクト、Arturia の高度な機能の数々を追加しています。私たちは、あなたがこの Jup-8000 V で繰り広げる音の冒険、そしてその結果を聴くのが待ち切れません!

平和と愛、そして音楽を、

#### The Arturia team

Arturia のハードウェアやソフトウェアインストゥルメント、エフェクト、MIDI コントローラー等各種製品のチェックに、Arturia ウェブサイトをご活用ください。アーティストにとって不可欠で刺激的なツールが豊富に揃っています。

# 目次

1. Jup-8000 V へようこそ!	4
1.1. オリジナル JP-8000	6
1.1.1. スーパーソーとその向こう側	7
1.2. なぜ Jup-8000 Vを?	8
1.2.1. Arturia 版で追加された機能	8
1.3. JUP-8000 V 王な特長	10
2. ACTIVATION AND FIRST START - アクティベーンヨノと取初の設定	11
2.1. Jup-8000 V の装面豆球、アクティベート、インストール 2.2 星初に行う設定 (フタンドアローン版)	11 12
2.2. 取切に1 J D 0 0 0 0 0 0 0 1 コーン 1 ローン 1 0 1 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 -	1Z 12
2221 オーディオと MIDIの設定: marcOS	14
2.2.3. プラグインとして使用する	
2.3. Jup-8000 V を初めて演奏する	16
3. MAIN PANEL	17
3.1. 共通動作	18
3.1.1. 設定値のポップアップ表示	18
3.1.2. Parameter descriptions - パラメーター名の表示	18
3.1.3. 設定値の微調整	18
3.1.4. ダブルクリックでデフォルト値に	18
3.2. Oscillator 1	19
3.2.1. 波形選択と各種スライダー	19
3.2.2.オシレーター1のピッチ	22
3.3. Oscillator 2	22
3.3.1. Waveform	
3.3.2. Puise width	
3.3.3.497-9-200097	23 24
3.4.1 Svnc	24 24
3.4.2 Ring モジュレーシュン	24 24
3.4.3. X-Mod - クロスモジュレーション	
3.4.5. LFO モジュレーション	27
3.4.6. モジュレーションを組み合わせる	27
3.5. Filter	28
3.5.1. Oscillator Mix - オシレーターミックス	28
3.5.2. メインのフィルターパラメーター	28
3.5.3. Filter Envelope - フィルターエンベロープ	29
3.5.4. フィルターモジュレーション	30
3.6. Amp Envelope - アンプエンベロープ	31
3.6.1. アンプエンベロープのモジュレーション	31
3.6.2. ボリュームノブ	31
3.7. LFO	32
3.7.1. LFO waveform	
3.1.2. Rate and tempo sync - 周期とアン小问期	32 22
3.1.3.フェイトとクトラガー	
3.9. Tone controls - トーンコントロール	33 34
3.10 FX mixes - Tフェクトミックス	34 34
3.11 Performance controls - パフォーマンスコントロール	34
3.11.1. グライド	35
3.11.2. Arp ボタン	35
3.11.3. ピッチベンドホイール	35
3.11.4. Mod LFO とホイール	36
3.12. Onscreen keyboard - オンスクリーンキーボード	37
3.12.1. Playing from a computer keyboard - コンピュータのキーボードで演奏する	37
4. MULTI-ARP	38
4.1. Multi-Arp のグローバル設定	38
4.1.1. ロックアイコン	39
4.1.2. Multi-Arp のフリセット	38
4.1.3. Multi-Arp Kate and tempo sync - スヒードとテンボ同期	40

4.1.4. Global Gate time - グローバル・ゲートタイム	
4.1.5. Scales - スケール	
4.2 トラックごとの設定	42
4.2.1. AID 29932	
4.2.2. Rhythm セクション	45
4.2.3. Note セクション	
4.3. グローバルビジュアライザー	49
4.4. Using the Multi Arn externally - Multi-Arn でめ 報告 酒を 演奏する	10
4.4. Osing the Multi-Alp externally - Multi-Alp C/hip自标を演奏する	
5. SEQUENCER	
5.1.基本動作	50
5.2. シーケンサーのグローバル設定	51
501 DwD	51
5.2.2. Sequencer presets - シークジスのプリゼット	
5.2.3. Saving a sequence - シーケンスを保存する	
5.2.4. シーケンスをエクスポートする	52
5.2.5. シーケンスを消去する	
5.2.6 シーケンスを拘測する	53
5.2.7. シーゲンサーのスピードとテンホ同期	
5.2.8. スウィング	
5.2.9. トランスポーズ	55
5210 レガート	55
$5211 \cdot - \pi 7 \pi - 1$	EC.
3.2.11.9 - 9.79 - 0.59 - 1.	
5.3. ピアノロール	57
5.3.1. Ruler, scroll, and zoom - ルーラー、スクロール、ズームズーム	
5.3.2. Cursor bar - カーソルバー	
533 Playhoad - プレイヘッド	58
5.3.4. Sequence length - シーケンスの長さ	
5.3.5. Velocity lanes - ベロシティレーン	
5.4. Editing sequences - シーケンスのエディット	60
5.4.1. Selecting notes - ノートを選択する	
	60
5.4.3. ノートを移動する	
5.4.4. ノートを複製する	
5.4.5. Note duration - 音の長さ	
5.4.6 Note velocity - ベロシティ	62
5.5. シーケンサーと DAW を併用する	
6. EFFECTS	64
6.1. エフェクトルーティング	64
6.1.1.空間系エフェクトのヤンド/インサート切り替え	
	66
6.2. エノエクトの選択	
b.2.1. エノエットのコピー	
6.2.2. エフェクトの並べ替え	67
6.3. Effect presets - エフェクトプリセット	67
6.4 Effect types - エフェクトタイプ	89
641 On/Off	
6.4.2. Dry/Wet mix - ドライ/ウェットミックス	
6.4.3. エフェクトのテンポ同期	69
6.4.4. Reverb	
6.4.5. Delay	71
0.4.0. Tape Ecno	
6.4.7. PS Delay	
6.4.8. Compressor	
6.4.9. Multiband	
6.4.10 Multi Filter	76
0.4.11. Parametric EQ	
6.4.12. Distortion	
6.4.13. Bitcrusher	80
6.4.14. Trance Gate	
6.4.15 SuperUnicon	
0.4.10. Super Unison	84
6.4.16. Chorus	85
6.4.17. Chorus JUN-6	
6.4.18. Flanger	87

	6.4.19. BL-20 Flanger	88
	6.4.20. Phaser	89
	6.4.21. Panner	90
7. MOD	ULATORS	91
7.1.	概要	91
	7.1.1. Assigning a modulation - モジュレーションのアサイン	
	712 モジュレーションのアサインを削除する	95
	7.1.2. ログユン クコンの アイン と 日本 クロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ	96
7 0	7.1.4. モンユレーションソースのアリインと順番について	
1.2.	Envelope	98
	7.2.1.エンベローブのスケール	
	7.2.2. エンベロープのカーブ	
	7.2.3. エンベロープのメインパラメーター	99
	7.2.4. エンベロープの MIDI モジュレーション	99
	7.2.5. エンベロープのリトリガー	100
7.3.	. Function	100
	7.3.1. ファンクションのスケール	101
	7.3.2. ファンクションのプリセット	101
	7.3.3. ファンクションのコピー	101
	7.3.4. ファンクションの LFO 波形	101
	735 Breakpoints and grab handles - ブレイクポイントとグラブハンドル	102
	736 ドローイングツール	103
	7.3.0.11 インテン ルーニー ド設定	103
	7.3.7. ブアンクジョンのモート設定	104
	(.3.8. ファンクションの周期とテンホー明	105
	7.3.9. Function Shift and Duplicate - シノトと複製	105
	7.3.10. Polarity & Smooth	106
	7.3.11. ファンクションのリトリガー	106
7.4.	. Random	107
	7.4.1. ランダムのスケール	107
	7.4.2. ランダムのスピードとテンボ同期	108
		109
	7.4.3. ランダムのリトリカー	
7.5.	Voice Modulator	110
7.5.	7.4.3. ランダムのリトリカー . Voice Modulator	110
7.5.	14.5. ランダムのリトリカー Voice Modulator	110 110 111
7.5.	14.3. ランダムのリトリカー Voice Modulator	110 110 110 111
7.5.	14.3. ランダムのリトリカー Voice Modulator 7.5.1. ポイスカウントとモード 7.5.2. ポラリティ 7.5.3. ランダマイズ 7.5.4. スケール	110 110 111 111
7.5.	14.3. ランダムのリャリカー Voice Modulator 7.5.1. ポイスカウントとモード 7.5.2. ポラリティ 7.5.3. ランダマイズ 7.5.4. スケール 7.5.5. クリア	110 110 111 111 111 111
7.5.	1.4.3. ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.51. ボイスカウントとモード         7.52. ボラリティ         7.53. ランダマイズ         7.54. スケール         7.55. クリア         Mod Sequencer	110 110 111 111 111 112 112
7.5. 7.6.	14.3.ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.51.ボイスカウントとモード         7.52.ボラリティ         7.53.ランダマイズ         7.54.スケール         7.55.クリア         Mod Sequencer         7.51.レーンの長さを設定する	110 110 111 111 111 112 112
7.5. 7.6.	14.3. ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1. ボイスカウントとモード         7.5.2. ボラリティ         7.5.3. ランダマイズ         7.5.4. スケール         7.5.5. クリア         Mod Sequencer         7.6.1. パターンの長さを設定する         7.6.2. パターンの長さを設定する         7.6.2. パターンの長さを設定する	110 110 111 111 111 112 112 112
7.5. 7.6.	1.4.3、ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1、ボイスカウントとモード         7.5.2、ボラリティ         7.5.3、ランダマイズ         7.5.4、スケール         7.5.5、クリア         Mod Sequencer         7.6.1、パターンの長さを設定する         7.6.2、データの入力         2.2、データの入力	110 110 111 111 111 112 112 112 112 112
7.5. 7.6.	14.3. ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1. ボイスカウントとモード         7.5.2. ボラリティ         7.5.3. ランダマイズ         7.5.4. スケール         7.5.5. クリア         Mod Sequencer         7.6.1. パターンの長さを設定する         7.6.2. データの入力         7.6.3. ドローモード         7.5.4. ボーモード	110 110 111 111 111 111 112 112 112 112 113 113
7.5.	7.4.3、ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1、ポイスカウントとモード         7.5.2、ポラリティ         7.5.3、ランダマイズ         7.5.4、スケール         7.5.5、クリア         Mod Sequencer         7.6.1、パターンの長さを設定する         7.6.2、データの入力         7.6.3、ドローモード         7.6.4、再生モード	110 110 111 111 111 111 111 111
7.5.	7.4.3、ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1、ボイスカウントとモード         7.5.2、ボラリティ         7.5.3、ランダマイズ         7.5.4、スケール         7.5.5、クリア         Mod Sequencer         7.6.1、パターンの長さを設定する         7.6.2、データの入力         7.6.3、ドローモード         7.6.4、再生モード         7.6.5、Mod シーケンサーのスウィング	110 110 111 111 111 111 111 112 112
7.5.	1.4.3、ランダムのリャリカー         Voice Modulator         7.5.1、ボイスカウントとモード         7.5.2、ボラリティ         7.5.3、ランダマイズ         7.5.4、スケール         7.5.5、クリア         Mod Sequencer         7.6.1、パターンの長さを設定する         7.6.2、データの入力         7.6.3、ドローモード         7.6.4、再生モード         7.6.5、Mod シーケンサーのスウィング         7.6.6、ランダム化	110 110 111 111 111 111 111 112 112
7.5.	1.4.3、ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1、ボイスカウントとモード         7.5.2、ボラリティ         7.5.3、ランダマイズ         7.5.4、スケール         7.5.5、クリア         Mod Sequencer         7.6.1、パターンの長さを設定する         7.6.2、データの入力         7.6.3、ドローモード         7.6.4、再生モード         7.6.5、Mod シーケンサーのスウィング         7.6.6、ランダム化         7.6.7.Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期	110 110 111 111 111 111 112 112
7.5.	1.4.3、ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1、ボイスカウントとモード         7.5.2、ボラリティ         7.5.3、ランダマイズ         7.5.4、スケール         7.5.5、クリア         Mod Sequencer         7.6.1、パターンの長さを設定する         7.6.2、データの入力         7.6.3、ドローモード         7.6.4、再生モード         7.6.5.Mod シーケンサーのスウィング         7.6.6、ランダム化         7.6.7.Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.8.Mod シーケンサーのリトリガー	110 110 111 111 111 111 112 112
7.5.	1.4.3. ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1. ボイスカウントとモード         7.5.2. ボラリティ         7.5.3. ランダマイズ         7.5.4. スケール         7.5.5. クリア         Mod Sequencer         7.6.1. パターンの長さを設定する         7.6.2. データの入力         7.6.3. ドローモード         7.6.4. 再生モード         7.6.5. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.6. ランダム化         7.6.7. Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.8. Mod シーケンサーのリトリガー         7.6.9. その他のパラメーター	110 110 110 111 111 111
7.5. 7.6. 7.7.	1.4.3、ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1、ボイスカウントとモード         7.5.2、ボラリティ         7.5.3、ランダマイズ         7.5.4、スケール         7.5.5、クリア         Mod Sequencer         7.6.1、パターンの長さを設定する         7.6.2、データの入力         7.6.3、ドローモード         7.6.4、再生モード         7.6.5、Mod シーケンサーのスウィング         7.6.6、ランダム化         7.6.7、Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.8、Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.9、その他のパラメーター         MIDI modulators	110 110 110 110 111 111 111
7.5. 7.6. 7.7.	1.4.3、ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1、ボイスカウントとモード         7.5.2、ボラリティ         7.5.3、ランダマイズ         7.5.4、スケール         7.5.5、クリア         Mod Sequencer         7.6.1、パターンの長さを設定する         7.6.2、データの入力         7.6.3、ドローモード         7.6.4、再生モード         7.6.5、Mod シーケンサーのスウィング         7.6.6、ランダム化         7.6.7、Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.8、Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.9、その他のパラメーター         MDI modulators.         7.1、パラメーターリスト	110 110 111 111 111 112 112 112
7.5. 7.6. 7.7.	1.4.3、ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1、ボイスカウントとモード         7.5.2、ボラリティ         7.5.3、ランダマイズ         7.5.4、スケール         7.5.5、クリア         Mod Sequencer         7.6.1、パターンの長さを設定する         7.6.2、データの入力         7.6.3、ドローモード         7.6.4、再生モード         7.6.5、Mod シーケンサーのスウィング         7.6.6、ランダム化         7.6.7、Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.8、Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.9、その他のパラメーター         MIDI modulators         7.7.1、パラメーターリスト         7.7.2、カーブの設定	110 110 111 111 111 111 112 112
7.5. 7.6. 7.7.	1.4.3. ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1. ボイスカウントとモード         7.5.2. ボラリティ         7.5.3. ランダマイズ         7.5.4. スケール         7.5.5. クリア         Mod Sequencer         7.6.1. パターンの長さを設定する         7.6.2. データの入力         7.6.3. ドローモード         7.6.4. 再生モード         7.6.5. Md シーケンサーのスウィング         7.6.6. ランダム化         7.6.7. Md シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.8. Md シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.9. その他のパラメーター         MIDI modulators.         7.7.1. パラメーターリスト         7.7.2. カーブの設定         Macros	110 110 111 111 111 111 112 112
7.5. 7.6. 7.7. 7.8.	1.4.3. ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1. ボイスカウントとモード         7.5.2. ボラリティ         7.5.3. ランダマイズ         7.5.4. スケール         7.5.5. クリア         Mod Sequencer         7.6.1. パターンの長さを設定する         7.6.2. データの入力         7.6.3. ドローモード         7.6.4. 再生モード         7.6.5. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.6. ランダム化         7.6.7. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.8. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.9. その他のパラメーター         MIDI modulators.         7.7.1. パラメーターリスト         7.7.2. カーブの設定         Macros         7.8.1. マクロのパラメーターリスト	
7.5. 7.6. 7.7.	1.4.3、ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1、ボイスカウントとモード         7.5.2、ボラリティ         7.5.3、ランダマイズ         7.5.4、スケール         7.5.5、クリア         Mod Sequencer         7.6.1、パターンの長さを設定する         7.6.2、データの入力         7.6.3、ドローモード         7.6.4、再生モード         7.6.5、Mod シーケンサーのスウィング         7.6.6、ランダム化         7.6.7、Mod シーケンサーのスウィング         7.6.8、Mod シーケンサーのスウィング         7.6.8、Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.9、その他のパラメーター         MIDI modulators         7.7.1、パラ×ターリスト         7.7.2、カーブの設定         Macros         7.8.1、マクロのパラメーター/ブ	110 110 110 110 110 110 110 110 110 110
7.5. 7.6. 7.7. 7.8.	14.3. ランダムのリャリカー         Voice Modulator         7.51. ボイスカウントとモード         7.52. ボラリティ         7.53. ランダマイズ         7.54. スケール         7.55. クリア         Mod Sequencer         7.61. パターンの長さを設定する         7.62. データの入力         7.63. ドローモード         7.64. 再生モード         7.65. Mod シーケンサーのスウィング         7.66. ランダム化         7.67. Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.68. Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.69. その他のパラメーター         MDI modulators.         7.71. パラメーターリスト         7.72. カーブの設定         Macros.         7.81. マクロのパラメーターリスト         7.82. マクロのマスターノブ         NINTEPRECE	110 110 110 110 110 110 110 110 110 110
7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 8. USER	14.3. ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1. ボイスカウントとモード         7.5.2. ボラリティ         7.5.3. ランダマイズ         7.5.4. スケール         7.5.5. クリア         Mod Sequencer         7.6.1. パターンの長さを設定する         7.6.2. データの入力         7.6.3. ドロモード         7.6.4. 再生モード         7.6.5. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.6. ランダム化         7.6.7. Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.8. Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.9. その他のパラメーター         MIDI modulators.         7.7.1. パラメーターリスト         7.7.2. カーブの設定         Macros         7.8.1. マクロのパラメーターリスト         7.8.2. マクロのマスターノブ         RINERFACE         Unper Eoclar         Tool Nature         7.8.1. マクロのマスターノブ	
7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 8. USER 8.1.	1.4.3. ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1. ボイスカウントとモード         7.5.2. ボラリティ         7.5.3. ランダマイズ         7.5.4. スケール         7.5.5. クリア         Mod Sequencer	110 110 111 111 111 111 112 112
7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 8. USER 8.1.	1.4.3. ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1. ボイスカウントとモード         7.5.2. ボラリティ         7.5.3. ランダマイズ         7.5.4. スケール         7.5.5. クリア         Mod Sequencer         7.6.1. パターンの長さを設定する         7.6.2. データの入力         7.6.3. ドローモード         7.6.4. 再生モード         7.6.5. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.6. ランダム化         7.6.7. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.8. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.7. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.8. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.9. その他のパラメーター         MIDI modulators.         7.7.1. パラメーターリスト         7.7.2. カーブの設定         Macros         7.8.1. マクロのマスターノブ         RINTERFACE         Upper Toolbar - アッパーツールパー         8.1.1 Main Menu - メインメニュー         8.1.2 ヴェレットゴーラビーターフント	110 110 111 111 111 111 111 112 112
7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 8. USER 8.1.	1.4.3. ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1. ボイスカウントとモード         7.5.2. ボラリティ         7.5.3. ランダマイズ         7.5.4. スケール         7.5.5. クリア         Mod Sequencer         7.6.1. パターンの長さを設定する         7.6.2. データの入力         7.6.3. ドローモード         7.6.4. 再生モード         7.6.5. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.6. ランダム化         7.6.7. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.8. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.7. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.8. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.9. その他のパラメーター         MIDI modulators.         7.7.1. パラスーターリスト         7.7.2. カーブの設定         Macros         7.8.1. マクロのマスターノブ         VINTERFACE         Upper Toolbar - アッパーツールバー         8.1.1. Main Menu - メインメニュー.         8.1.2. ブリセットブラウザベのアクセスとネームペーン	110
7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 8. USER 8.1.	14.3. ランダムのリャリカー         Voice Modulator         7.51. ボイスカウントとモード         7.52. ボラリティ         7.53. ランダマイズ         7.54. スケール         7.55. クリア         Mod Sequencer         7.61. パターンの長さを設定する         7.62. データの入力         7.63. ドローモード         7.64. 再生モード         7.65. Mod シーケンサーのスウィング         7.66. ランダム化         7.67. Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.68. Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.69. その他のパラメーター         MIDI modulators.         7.71. パラメーターリスト         7.72. カーブの設定         Macros.         7.81. マクロのパラメーターリスト         7.82. マクロのマスターノフト         7.82. マクロのマスターノフト         7.82. マクロのマスターノフト         811. Main Menu - メインメニュー         811. Main Menu - メインメニュー         812. ブリセットブラウザへのアセスとネームペーン         813. Advanced Button - Advanced ボタン	110
7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 8. USER 8.1.	14.3. ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.5.1. ボイスカウントとモード         7.5.2. ボラリティ         7.5.3. ランダマイズ         7.5.4. スケール         7.5.5. クリア         Mod Sequencer         7.6.1. パターンの長さを設定する         7.6.2. データの入力         7.6.3. ドロモード         7.6.4. 再生モード         7.6.5. Mod シーケンサーのスウィング         7.6.6. ランダム化         7.6.7. Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.8. Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.8. Mod シーケンサーのスピードとテンボ同期         7.6.9. その他のパラメーター         MDI modulators.         7.11. パラメーターリスト         7.7.2. カーブの設定         Macros         7.8.1 マクロのペスターノブ         RINTERFACE         Upper Toolbar - アッパペーツールパー         8.11. Main Menu - メインメニュー         8.12. ブリセットブラウザへのアクセスとネームペーン         8.13. Advanced Button - Advanced ボタン         8.14. Output volume - アウトブットボリューム	110
7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 8. USER 8.1.	143. ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.51. ボイスカウントとモード         7.52. ボラリティ         7.53. ランダマイズ         7.54. スケール         7.55. グリア         Mod Sequencer         7.61. パターンの長さを設定する         7.62. データの入力         7.63. ドローモード         7.64. 再生モード         7.65. Mod シーケンサーのスウィング         7.66. ランダム化         7.67. Mod シーケンサーのスウィング         7.68. Mod シーケンサーのスウィング         7.67. Mod シーケンサーのスウィング         7.68. Mod シーケンサーのスウィング         7.69. その他のパラメーター         MIDI modulators.         7.71. パラメーターリスト         7.72. カーブの設定         Macros         Macros         7.81. マクロのパラメーターリスト         7.82. マクロのマスターノブ         RITERFACE         Upper Toolbar - アッパーツールパー         81.1. Advanced Button - Advanced ボタン         81.3. Advanced Button - Advanced ボタン         81.4. Output volume - アウトブッドブリューム         81.5. ギアのアイコン	110 110 111 111 111 112 112 113 113 113
7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 8. USER 8.1. 8.2.	1.43. ランダムのサトリカー         Voice Modulator         7.51. ボイスカウントとモード         7.52. ボラリティ         7.53. ランダマイズ         7.54. スケール         7.55. クリア         Mod Sequencer         7.61. パターンの長さを設定する         7.62. データの入力         7.63. ドローモード         7.64. 再生モード         7.65. Mod シーケンサーのスウィング         7.66. ランダム化         7.67. Mod シーケンサーのスウィング         7.68. Mod シーケンサーのスウィング         7.68. Mod シーケンサーのスウィング         7.69. その他のパラメーター         MIDI modulators.         7.71. パラメーターリスト         7.72. カーブの設定         Macros         7.81. マクロのマスターノブ         RINTERFACE         Upper Toolbar - アッパーツールパー         81.1. Advanced Button - Advanced ボタン         81.3. Advanced Button - Advanced ボタン         81.4.5 ギアのアイコン         81.5 ギアのアイコン         Lower Toolbar - ロワーツールパー	110

8.2.2. Hold	132
8.2.3. Polyphony	
8.2.4. Undo, Redo, and History - アンドゥ、リドゥ、エディット履歴	
8.2.5. CPU Meter - CPU メーター	
8.2.6. Macro controls - マクロノブ	
8.2.7. Resize handle - リサイズハンドル	
8.2.8. Max View ボタン	
8.3. The Side Panel - サイドパネル	136
8.3.1. Settings Tab	
8.3.2. MIDI Tab	
8.3.3. Tutorials	
9. THE PRESET BROWSER	145
9.1. Search and Results - サーチ&リザルト	146
9.1.1. "Filter by" ポップアップ	
9.2. Using tags as a filter - タグで絞り込む	147
9.2.1. Types	
9.2.2. Styles	
9.2.3. Banks	
9.3. サーチ結果表示エリア	149
9.3.1. リストの並べ替え	
9.3.2. タグを外す	
9.3.3. Liking Presets - プリセットに「いいね」をつける	
9.4. Sidebar - サイドバー	151
9.4.1. Sound Banks	
9.4.2. My Favorites	
9.4.3. My Playlists	
9.5. Preset Info section - プリセット情報	153
9.5.1. 複数プリセットの情報を編集する	
9.6. プリセットの選択:別の方法	156
9.7. Macro knobs - マクロノブ	157
9.8. Playlists - プレイリスト	158
9.8.1. プレイリストを初めて作成する	
9.8.2. プリセットを追加する	159
9.8.3. プリセットを並び替える	159
9.8.4. プリセットをプレイリストから削除する	
9.8.5. Song and Playlist management - ソングとプレイリストの管理	
9.8.6. プレイリストの MIDI コントロール	
10. ソフトウェア・ライセンス契約	

# 1.JUP-8000 V へようこそ!



この度は、Arturia Jup-8000 V をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。発売時点では、ロー ランド JP-8000 をソフトウェアで再現したものは Jup-8000 V が唯一で、クラシックなシンセやキーボー ドのエミュレーションソフトウェアを集めた Arturia V Collection の誇り高き一員が、この Jup-8000 V で す。このパワフルなシンセサイザーは、1990年代後半に一世を風靡しました。オールラウンドなスタジ オシンセサイザー、パフォーマンスシンセサイザーとして発表されましたが、当時のマーケティング資料 にはエレクトロニック・ダンスミュージックへの明確な言及があり、親しみやすいアナログサウンド、斬 新で複雑な波形、そしてノブ、ボタン、スライダーをふんだんに使用したハンズオンコントロールを融合 していました。

JP-8000 は、スタジオのサウンドデザイナーから地元のバンドでライブ演奏をする「週末ミュージシャン」まで、すべての人々を魅了しました。しかし、ある特定の層が特にそうだったのですが、JP-8000 を カルト的な存在に押し上げた層がありました。それは、エレクトロニック・ダンスミュージック、特にト ランスと呼ばれるサブジャンルのクリエイターたちだったのです。彼らは、より斬新な波形のひとつ、今 では象徴的な「スーパーソー」を愛用しました。これによって、トランスミュージックで人気の分厚いパ ッドやスタブ音色を作ることができました。

まずはオリジナルを見ていき、その後に Arturia バージョンである Jup-8000 V をご紹介します。

# 1.1. オリジナル JP-8000



JP-8000 を理解するには、当時のキーボード市況の中で理解することが重要です。1990年代、シンセサ イザーのノブが復活しました。「復活」というと奇異に聞こえるかもしれませんし、現在のハードウェア シンセを見るとノブがなくなっていたなんて信じられませんが、ノブが消滅していた時代は確かにあった のです。1980年代は、プリセット選択ボタン、小さなディスプレイ、音作り用のデータ入力スライダー でパネルが構成されていたシンセが主流でした。ベストセラーのヤマハ DX7、コルグ DW シリーズ、ロー ランドの JX-8P、D-50、Alpha Juno などがそうでした。これは、各社が DX7 の成功に追従していたこと もありますが、メンブレンスイッチが十数個のノブやスライダーよりも安価だったということも関係して います。さらに、デジタル方式の音源はアナログでは不可能な音作りも可能という事実が加わり、こうし たデザインのシンセは、ほとんどのミュージシャンが買える価格で本物のプロサウンドが得られたため、 大人気となりました。

リアルタイム・コントロールと「アナログの暖かみ」に対する需要はやがて戻ってきましたが、本物のア ナログ回路を搭載し、Andromeda や Voyager といった宇宙を飛び回るような名前のシンセが爆発的にヒ ットするのは2000年代初頭のことでした。90年代の解決策は、バーチャルなアナログシンセでした。 Nord Lead (1994年) は、間違いなくこの新しいカテゴリーで最初の製品であり、JP-8000 (1997年) は、 Access Virus、コルグ Z1、ヤマハ AN-1X を生み出した90年代後半の波に乗ってやってきた製品でした。

## 1.1.1. スーパーソーとその向こう側



オリジナル JP-8000 のオシレーター1のパネル部 分

JP-8000 を特別なものにしているいくつかの点の第一は、スーパーソー波形です。この波形は7つのノコ ギリ波で構成されており、チューニングを維持する中心波と、その少し上と下の3つの波形のピッチがデ チューンされていました。ユーザーは、デチューンの広がりと、中心波とデチューンされた波形のミック スを調整することができました。これは、アナログ・ポリシンセの一部に搭載されているユニゾンデチュ ーンと似てはいますが、JP-8000のDSPパワーにより、ポリフォニックで演奏することができました。

スーパーソーは、BT、フェリー・コルステン、ポール・ヴァン・ダイク、アーミン・ヴァン・ブーレンな どのアーティストが愛用し、エレクトロニック・ミュージックのプロデューサーの間で伝説となりまし た。そのため、JP-8000 のオシレーター1が、フィードバック波形 (共鳴するコムフィルターを通して作り 出されるノコギリ波) や Triangle Mod (ウェーブフォールディングの基本形を導入したもの) など、他にも クールなトリックが可能だったことが忘れられています。各波形がどのように操作するかを正確に知りた い場合は、チャプター3の波形に関する詳細 [p.21]をご覧ください。

JP-8000 がダンスミュージックの制作に理想的だったのは、RPS (リアルタイム・フレーズ・シーケンス) 機能の存在でした。ローランドのパンフレットによれば、「RPS 機能は、48個の鍵盤のどれにでも完全 なフレーズを割り当てることができます」とあります。同社が「モーションコントロール」と呼ぶこの機 能は、パラメーターの動きを8小節まで記録し、ループ再生することができるというものでした。

ラックマウントタイプの JP-8080 には、さらにプリセットメモリーや外部オーディオ入力、ボイスモジュ レーター (Jup-8000 V のモジュレーションソース [p.110]と同名ですが、機能はまったく別のものです) と 呼ばれる内蔵ボコーダーが追加されました。

現在、JP-8000 はモダンクラシックとなり、トランス/グルーヴマシンとして、また汎用シンセサイザー として、その多くが今でも日常的に活躍しています。

# 1.2. なぜ Jup-8000 V を?



Jup-8000 V の Multi-Arp (アドバンストパネル)

JP-8000 が バーチャル アナログで、そのソフトウェア版と言えるのが Jup-8000 V ですから、「すでにバ ーチャルだったシンセのバーチャル版を作る意味は?」と思われるかも知れません。私たちの答えの第一 は、音楽史上の重要な作品であり、シンセサイザー開発における重要な通過点が、JP-8000 だったという ことです。もうひとつは、これが私たちの哲学に非常に適していたということです。

何よりもまず、私たちは本物のサウンドと体験を再現することに執念を燃やしています。しかしそれは、 サウンドエクスプローラーであるあなたの選択肢を狭めてしまうような、端から端までオリジナルのコピ ーにデザインを限定するということではありません。その代わりに、オリジナルの精神を守りながら、現 代の DAW ベースのクリエイター環境でも音楽的に意味のある機能を追加するよう努力しています。

そのため、Jup-8000 V は、オリジナルの開発者がその当時にリソースがあったのならば作ったかも知れないシンセだと考えたいのです。



# 1.2.1. Arturia 版で追加された機能

18種類のエフェクトタイプから選択できるエフェクトスロットを4つ内蔵しています

当時のほとんどのシンセと同様、エフェクトの機能は限定的なもので、JP-8000 にはコーラスとディレイ が搭載されていました。Jup-8000 V は、18種類のスタジオクオリティのエフェクトを内蔵し、最大4つの エフェクトを同時使用できます。中でも最新のトランスゲート [p.81]は、入力信号をスライスしてスタッ ター効果を作り出せるもので、JP-8000 のレガシーを完璧に補完するものとなっています。 JP-8000 のアルペジエイターに代わって搭載された Multi-Arp [p.38] は、従来のアルペジエイターのよう なアップダウンの繰り返しを遥かに超えた4パートのパターンジェネレーターです。豊富なパターンプリ セット、リズムのステップレベルでのコントロール、変則的なステップの長さなど、さまざまな機能を備 えています。

オリジナルのリアルタイム・フレーズ・シーケンス (PRS) を改良し、ピアノロール編集を備えた完全なシ ーケンサー [p.50]も内蔵しました:



Jup-8000 Vのピアノロール・シーケンサー

オリジナルハードウェアのすべてのモジュレーションルーティングがメインパネルに再現されています が、それは氷山の一角です。3つのモジュレーションスロットでは、ADSR エンベロープ、Arturia 独自の ファンクション (マルチブレイクポイントのカーブとシェイプ)、ランダムジェネレーター、ボイスモジュ レーター (インストゥルメントが発音するたびに新しいモジュレーション値を送信)、Mod シーケンサー (モジュレーション信号送信専用のプログラマブル・ステップシーケンサー) という5つのフレキシブルな ソースをそれぞれ選択できます。そして何より、ドラッグ&ドロップ操作ひとつでモジュレーションルー ティングを作成することができます。

そして、MIDI ベースのモジュレーションソースには、モジュレーションホイール、ノート、ベロシティ、 リリースベロシティ、チャンネル・アフタータッチ、スライド (対応コントローラー上で鍵盤の縦軸上の 指の位置) があります。また、MPE (MIDI ポリフォニック・エクスプレッション) にも対応しています。

これらの機能はアドバンストパネルですべて利用することもできますし、より純粋な演奏体験を求めたい ときは、アドバンストパネルを閉じてオリジナルとまったく同じものを再現することもできます。

# 1.3. Jup-8000 V 主な特長

- JP-8000 のサウンドを忠実に再現。
- オシレーター1には伝説のスーパーソーのほか、フィードバックオシレーター、Triangle Mod を搭載。
- オシレーター2には三角波、ノコギリ波、PWM 可能なパルス波を搭載。
- ローパス、バンドパス、ハイパスの各モードと、12dBと24dBのスロープを備えたフィルターを搭載。
- フィルター専用のエンベロープを搭載。
- LFO、エンベロープ、ベロシティでフィルターのカットオフを変調可能。
- 最大16ボイスの同時発音数。モノレガートやモノリトリガーなどの演奏モードも内蔵。
- メイン LFO にはテンポ同期機能とフェイドインを内蔵。
- もう1つの LFO は アサイナブル仕様で Mod ホイールと併用して使用可能。
- 豊富なパターンとステップペースのリズムコントロールが可能なプログラマブルな4パートのマルチアルペジエイター (Multi-Arp)を搭載。
- 最長64ステップでスケール選択可能なピアノロール形式のシーケンサーを搭載。
- メインパネルのエンベロープに加え、フル装備の ADSR エンベロープをモジュレーターセク ションに搭載。
- 複数のブレイクポイントを使用し、複雑なモジュレーションカーブを作成できるファンクションジェネレーターを搭載。
- ランダムなモジュレーション信号を出力するランダムジェネレーターを搭載。
- 発音するたびに新たなモジュレーション値を出力するボイスモジュレーターを搭載。
- モジュレーションの深さをシーケンスパターン化できる極めてフレキシブルな Mod シーケン サーを搭載。
- アサイナブルな MIDI モジュレーションソース:ホイール、キーボードトラック、ベロシティ、リリースベロシティ、アフタータッチ、スライド。
- 対応コントローラーからポリフォニックでの細かな演奏表現が可能な MPE にフル対応。
- ほぼすべてのパラメーターが MIDI ラーンに対応。
- 複数のパラメーターをノブの操作1つで一斉に変化させられるマクロ機能を内蔵。
- 敏腕サウンドデザイナー作成のプリセットを多数内蔵。

そしていよいよ... Jup-8000 V です!

# 2. ACTIVATION AND FIRST START - アクティベーションと最初の設定

# 2.1. Jup-8000 V の製品登録、アクティベート、インストール

Jup-8000 V は、Windows 10 またはそれ以降、macOS 11 またはそれ以降の OS を搭載したコンピュータ で動作します。スタンドアローンのインストゥルメント、または DAW (デジタル・オーディオ・ワークス テーション) のプラグインとして使用でき、Audio Units、AAX、VST2 または VST3 の各プラグイン形式に 対応しています。



Jup-8000 V のインストールや製品登録をする前に、以下の URL から My Arturia アカウントを作成する必要があります (未作成の場合)。アカウント作成には、Eメールアドレスの入力とパスワードの設定が必要になります:

https://www.arturia.com/createanaccount/

手動でオンラインにて製品登録やアクティベーションなどの作業を行うこともできますが、Arturia Software Center というアプリケーションをダウンロードして使用することで、その作業がはるかに簡単 になります。このアプリケーションは、こちらから入手できます: https://www.arturia.com/support/downloads&manuals

Arturia Software Center を使用するには、My Arturia アカウントの作成で設定したEメールアドレスとパ スワードを入力します。このアプリケーションは、お持ちの Arturia ソフトウェアすべての製品登録やア クティベーションなどがワンストップで行えます。また、お持ちの Arturia ソフトウェア製品を常に最新 バージョンにアップデートしたり、Arturia ソフトウェア製品のインストールも簡単に行えます。



Register a new product ボタンをクリックし、Activate のボックス、次に Install をクリックすること で、お持ちの製品の登録、アクティベーション、インストールを Arturia Software Center 内で行えます。 製品登録では、ソフトウェア製品の購入時に発行しましたシリアルナンバーとアンロックコードの入力を 求められます。

製品登録は、次のリンクにアクセスし、お持ちの My Arturia アカウントでログインすることでも行えます: す:

http://www.arturia.com/register

Jup-8000 V の製品登録、アクティベーション、インストールが完了しましたら、次はお使いのコンピュ ータで Jup-8000 V の設定を行います。

# 2.2. 最初に行う設定 (スタンドアローン版)

Jup-8000 V をスタンドアローンモードで使用したいときは、MIDI の入出力とオーディオの出力を正しく 設定する必要があります。この設定は、一般的には最初に一度行えば、MIDI コントローラーやオーディ オ/MIDI インターフェイスを入れ替えない限り変更する必要はありません。また、設定自体は Windows でも macOS でもほぼ同じです。

!このセクションは Jup-8000 V をスタンドアローンモードで使用する予定がある場合にのみ必要となる操作等をご 紹介します。Jup-8000 Vを DAW やその他の音楽制作ソフトウェアのプラグインとしてのみ使用する場合は、その設定 はお使いのホストアプリケーション (DAW など) で行いますので、混同を避けるためにこのセクションを読み飛ばして しまっても差し支えありません。

# 2.2.1. オーディオと MIDI の設定: Windows

Jup-8000 V の画面左上のハンバーガー (横3本線) アイコンはプルダウンメニューになっています。ここに はさまざまな設定オプションが入っています。



Jup-8000 V のメインメニュー (スタン ドアローンモード) Audio Midi Settings をクリックすると下図のような画面が開きます。この画面は、Windows 版も macOS 版もほぼ同じ構成ですが、使用できるデバイス名は、お使いのハードウェアによって変わりま す。繰り返しになりますが、この画面は、Jup-8000 V をスタンドアローンモードで使用する場合にのみ 使用できる (そして設定が必要となる) 画面です。

Audio MIDI Settings ×					
Audio Setting Adjust the audio se	<b>s</b> ttings to your setup.		MIDI Settings Select the MIDI pol	rts to use your controllers.	
Audio Driver Audio Device	<ul> <li>→ ASIO</li> <li>→ AudioFuse ASIO Driver</li> </ul>		MIDI ports	Minilab3 MIDI Minilab3 DIN THRU Minilab3 MCU/HUI	
Output channels	Main L + R Cue 1 L + R Cue 2 L + R			ARTURIA MIDI In	
Buffer size	- 512 samples (11.6 ms)		Tempo	120.0 BPM - +	
Sample rate	✓ 44100 Hz Show Control Panel				
Test Audio  ◀୬	Play			ОК	

Windows 版の Audio and MIDI settings 画面

上から順に、次のようなオプションがあります:

- Driver: Jup-8000 V のオーディオを扱うドライバーを選択します。お使いのコンピュータに 内蔵のドライバーや汎用の ASIO ドライバーのほか、外付けのサウンドカードやインターフ ェイスのドライバーが使用できます。ドライバーの選択によっては、ハードウェアのインタ ーフェイス名がその下のフィールドに表示されることがあります。
- Device: Jup-8000 Vのオーディオを出力するハードウェアを選択します。
- Output Channels:オーディオ出力に使用するアウトプットを選択します。お使いのインターフェイスなどが2アウトの場合、この選択ボックスは非表示になります。2つ以上のアウトプットがあるインターフェイスをお使いの場合は、オーディオ出力にしたいアウトプットのペアを選択できます。
- Buffer Size:コンピュータがオーディオ信号の演算時に使用するバッファサイズを選択できます。設定値の右側には、レイテンシー (信号の遅れ) がミリセカンド (1秒の1/1000) 単位で表示されます。

!バッファサイズを小さく設定すると、レイテンシーも短くなり、MIDIコントローラーのキーボードを弾いてから 音が実際に出るまでの時間が短くなりますが、CPU への負荷が大きくなり、音にポップ音やクリック音などの雑音が 入る原因になることがあります。そのような場合にはバッファサイズを大きくしますが、今度はレイテンシーが大きく なり、場合によってはリアルタイム演奏に支障が生じることがあります。最近の処理速度が速いコンピュータでした ら、バッファサイズを 256 や 128 に設定してもクリック音などの雑音が発生せずに動作します。このどちらかの設定値 にセットしてクリック音などの雑音が生じたときは、雑音が生じなくなるまでバッファサイズを大きくしてください。

Sample Rate: Jup-8000 V からオーディオ信号を出力するときのサンプルレートを設定します。

1.ここで設定できるサンプルレートは、お使いのオーディオデバイス (インターフェイスなど)によって選択肢が変わります。ほぼすべてのデバイスで 44.1kHz や 48kHz のサンプルレートに対応しており、通常の使用ではそのどちらかの設定で問題ありません。特段の理由があってそれ以上のハイレートでご使用になりたい場合、Jup-8000 V は 96kHz まで対応しています。

• Show Control Panel:このボタンをクリックすると、選択しているオーディオデバイスの システムコントロールパネルを表示します。

!このボタンは、Windows 版でのみ使用できます。

- Test Tone: Play ボタンをクリックすると、短いテストトーンを出力し、オーディオに何らかの問題が生じ、それを解決するときに便利です。このテストトーンが予想通りに聴こえる (モニターしたいスピーカーやヘッドフォンなどから聴こえる)場合は、Jup-8000 Vのオーディオのルーティングが正しく設定されているということになります。
- お使いのコンピュータに MIDI デバイスが接続しているときは、そのデバイス名が MIDI Devices エリアに表示されます。Jup-8000 Vをコントロールしたいデバイスのチェックボッ クスをクリックして選択できます。複数のチェックボックスをクリックして、複数の MIDI デバイスで Jup-8000 Vをコントロールすることもできます。

!スタンドアローンモードでは、Jup-8000 V はすべての MIDI チャンネルを受信しますので、特定の MIDI チャンネ ルに設定する必要はありません。

 Tempo: Jup-8000 V 内の LFO やエフェクトでテンポ同期機能を使用する際のマスターテン ポを設定します。Jup-8000 V をプラグインとして使用する場合は、DAW などのホストアプ リケーションで設定したテンポに同期します。

# 2.2.2. オーディオと MIDI の設定:macOS

× Audio MIDI S	ettings						
🖔 Audio Settings 🛛 👔 🚻 MIDI Settings							
Adjust the audio se	ettings to your setup.		Select the MIDI por	rts to use your o	controllers		
Audio Driver	- CoreAudio		MIDI ports	📒 Minilab	3 MIDI		
Audio Device	- MacBook Pro Speakers			🗌 Minilab	3 DIN TH	IRU	
				Minilab3 MCU			
Buffer size							
Sample rate	<del>-</del> 44100 Hz		Tempo	120.0 BPM			
Test Audio 🔌	Play						
					(	ЭК	

macOS 版の Audio MIDI Settings 画面

macOS 版のオーディオと MIDI の設定画面へのアクセス方法は、Windows 版のそれと同じです。また、 設定方法もほぼ同じです。各オプションの動作も Windows 版と同じです。唯一の違いは、すべての macOS デバイスでは外部オーディオインターフェイスも含み、オーディオルーティング等の処理に CoreAudio ドライバーを使用します。**Device** の下にある2つ目のドロップダウンメニューでは、使用した いオーディオデバイスを選択します。



2.2.3. プラグインとして使用する

Apple Logic Pro の AU プラグインとして動作中の Jup-8000 V

Jup-8000 V は、Ableton Live、Cubase、Logic、Pro Tools、Studio One などすべての主要 DAW 上で動作 する VST2、VST3、Audio Unit (AU)、AAX の各プラグイン形式に対応しています。

Jup-8000 V をプラグインとして使用する場合、オーディオと MIDI デバイスのすべての設定はホストアプ リケーション (DAW) で設定します。プラグインのロード方法や設定方法等につきましては、お使いの DAW などのマニュアル等をご覧ください。

DAW 内で Jup-8000 V をプラグインとしてロードした場合、Jup-8000 V のユーザーインターフェイスや各 種設定はスタンドアローンモード時と同様に動作しますが、次のような相違点もあります:

- DAW のテンポ (BPM) に Jup-8000 V を同期させることができます。
- DAW のオートメーション機能を使用して Jup-8000 V のパラメーターをコントロールすることができます。
- 1つの DAW プロジェクト内で複数の Jup-8000 V を使用することができます。
- Jup-8000 V のオーディオ出力をディレイやコーラス、フィルターなど DAW 内のエフェクト で加工することができます。
- Jup-8000 V のオーディオ出力を DAW 内に取り込み、DAW のオーディオルーティング機能を 使用してクリエイティブな音作りを行えます。

#### 2.3. Jup-8000 V を初めて演奏する

これで Jup-8000 V の各種設定が済みました。Jup-8000 V を開いてテストを兼ねて音を出してみましょう。

Jup-8000 V を開いていない場合は、プラグインモードまたはスタンドアローンモードで開きましょう。 MIDI コントローラーが使用できる状態でしたら、Jup-8000 V の音を出してみましょう。MIDI キーボード がない場合は、画面上のキーボードをマウスでクリックしたり、コンピュータのキーボード [p.37]で演奏 することもできます。

Jup-8000 V の画面最上部にある上下の矢印 (▲/▼) をクリックすると、Jup-8000 V の全プリセットを1つ ずつ順番に切り替えることができます。プリセットをいくつか弾いてみて、気に入ったものがありました ら、画面上のノブやスイッチなどを操作して音色がどのように変化するのかを試してみてください。

音色をさまざまに変化させて、変な音になってしまっても心配ご無用です。保存の操作をしなければ何も 保存されませんので (プリセットの保存方法は本マニュアルで後述します)、Jup-8000 V のファクトリー プリセットが変更されてしまうリスクはありません。

このチャプターをお読みになって、Jup-8000 V をスムーズに使い始めることができたかと思います。ここまでで Jup-8000 V の音が出せるようになりました。ここから先は、Jup-8000 V の各種機能をセクションごとにご紹介します。本マニュアルを最後までお読みになるまでには Jup-8000 V のポテンシャルを理解され、この素晴らしいインストゥルメントと同じくらいに素晴らしい音楽を作り出されることと思います!

# 3. MAIN PANEL



このチャプターでは、上図の赤丸で番号を振った機能をご紹介します

このチャプターでは、Jup-8000 V の主な音色パラメーターと、シンセ機能についてご紹介します。それらは、以下の通りです:

#	エリア	内容
1.	Oscillator 1 [p.19]	スーパーソー波形を含むオシレーター1の音色を調整します。
2.	Oscillator 2 [p.22]	PWM 付きのパルス波などオシレーター2の音色を調整します。
3.	Oscillator Common [p.24]	2ステージの Mod エンベロープやオシレーターシンク、クロスモジュレーションなど、2つのオ シレーターにまたがる設定をします。
4.	Filter [p.28]	選択式スロープを備えた3モードのレゾナントフィルターと専用 ADSR エンベロープで音作りが できます。
5.	Amp Envelope [p.31]	ADSR エンベロープのほか、LFO やベロシティでモジュレーションをかけることができます。
6.	LFO [p.27]	サンプル&ホールド波形やテンポ同期、フェイドイン機能を備えた LFO の設定を行います。
7.	Pan section [p.33]	エフェクト前段でのステレオ間の定位を設定します。LFO による変調も可能です。
8.	Tone controls [p.34]	シンプルなトレブル&ベースのブースト/カットができます。
9.	FX mixes [p.34]	エフェクト [p.64]セクションの ドライ/ウェットスライダーのミラーリングです。スライダーの 名称は選択したエフェクトによって変わります。
10.	Performance controls [p.35]	ピッチベンドとモジュレーション (Mod) ホイール、Mod ホイール用の LFO、グライドがありま す。
11.	Keyboard [p.37]	マウスやコンピュータのキーボードで演奏できるオンスクリーンキーボードです。

# 3.1. 共通動作

Arturia のバーチャルインストゥルメントは、音色エディットなどの操作時の反応を全タイトルで共通化し、簡単でわかりやすい操作体系を実現しています。このことは、Jup-8000 V も例外ではありません。

#### 3.1.1. 設定値のポップアップ表示



Glide ノブにマウスオーバーして現在値を表示さ せた状態

あらゆるコントロール (ノブやスイッチなど)の上にマウスオーバーすると、そのパラメーターの現在の設 定値を示すポップアップ (ツールチップ) が表示されます。表示される値の単位は、そのパラメーターの 設定値の単位 (ピッチの場合は半音、周波数の場合は Hz など)で表示されます。

# 3.1.2. Parameter descriptions - パラメーター名の表示



パラメーターを操作したり、そのコントロール (ノブなど) にマウスオーバーすると、そのパラメーター名 と簡単な説明がロワーツールバー [p.132]の左側に表示されます。

#### 3.1.3. 設定値の微調整

マウスの右ボタン、またはコンピュータのキーボードの Ctrl キーを押しながらノブをドラッグすると、 設定値がゆっくり変化します。これにより、設定したい値へ正確に合わせやすくなります。

## 3.1.4. ダブルクリックでデフォルト値に

ノブやスライダーをダブルクリックすると、そのパラメーターのデフォルト値に戻ります。

# 3.2. Oscillator 1



オシレーター1には画期的なスーパーソーとフィードバック波形が あります

オシレーター1がメインのオシレーターです。オリジナルの JP-8000 の特徴的なサウンドの発振源がこの オシレーターです。



# 3.2.1. 波形選択と各種スライダー

フィードバックオシレーターを選択したオシレーター1

JP-8000 は、従来のシンセ波形に加え、斬新で複雑な波形を搭載することで新境地を開きました。 Jup-8000 V では、上下の矢印で選択するか、波形名をクリックすると下図のようなメニューが表示さ れ、そこから波形を選択できます:

Supersaw
Triangle Modulation
Noise
Feedback Oscillator
Square
Sawtooth
Triangle

2つの縦スライダーは、選択した波形によって機能が変わります。波形ごとのスライダーの役割は、下表 の通りです。表のあとで、波形の詳細についてご紹介します。

波形	内容	スライダー1	スライダー2
Supersaw	7つのノコギリ波を重ねた波	<b>Detune</b> :波形間のデチューン	Mix: デチューンしない中心波とその他
	形	を調整	の波形との音量バランスを調整
Triangle	ウェーブフォールディングを	Shape:波形の形を調整 (後	<b>LFO</b> :Shape パラメーターにかかるメ
Modulation	かけた三角波	述)	イン LFO [p.27] の変調の深さを調整
Noise	Noise         ホワイトノイズ (フィルタリ ング可能)         Cutoff: ノイズ専用ローパス フィルターのカットオフを設定		<b>Res</b> :ノイズ専用ローパスフィルター のレゾナンスを設定
Feedback	フィードバック付きのコムフ	<b>Harm</b> :コムフィルターの周波	<b>Fdbk</b> :コムフィルターに再入力する
Oscillator	ィルターを通したノコギリ波	数を設定	レベルを設定
Square	PWN 付きの矩形波	<b>PW</b> :パルス幅調整	<b>LFO</b> :メイン LFO [p.27] によるパルス 幅変調の深さを調整
Sawtooth	ノコギリ波 (シェイプ調整可	<b>Shape</b> :ノコギリ波の形を変	<b>LFO</b> :Shape パラメーターにかかるメ
	能)	化させます (後述)	イン LFO [p.27] の変調の深さを調整
Triangle	三角波 (シェイプ調整可能)	<b>Shape</b> :三角波の形を変化さ せます (後述)	<b>LFO</b> :Shape パラメーターにかかるメ イン LFO [p.27] の変調の深さを調整



中央 C の音程で Shape パラメーターを最大値に した状態の三角波

スライダーが各波形に対してどのように影響するかを知るベストの方法は、音を出しながらスライダーを 動かして、波形が変化する様子を上図のビジュアライザーで見ることです。ビジュアライザーには波形の 形と位相がリアルタイムに表示され、別の音程を弾くと変化します。各波形の詳細は、以下をご覧ください。

Supersaw:スーパーソーは、1990年代後半以降のトランスミュージックのサウンドを決定づけた波形 です。それを導入したのが JP-8000 でした。基本的にはユニゾンデチューン機能で、7つの波形を重ねて 各波形を相対的にデチューンしてミックスしたものです。アナログシンセの場合、ユニゾンデチューンは ボイスを消費するのが通常ですので、モノフォニックでしか演奏できなくなるのが一般的です。一方 JP-8000 はバーチャルアナログですので、ポリフォニックで演奏できる計算能力がありました。また、デ チューンの幅を音楽的な範囲に収めていましたので、極端な設定にしてもチューニングが狂ったようには 聴こえませんでした。7つの波形のうち、デチューンでピッチが変化しない波形を中心波とし、それ以外 の波形を3つずつにグループ化してそれぞれのピッチを上下へ徐々に変化させています。Mix スライダー で中心波とそれ以外の波形との音量バランスを取り、Detune スライダーで全体的なデチューンの広がり を調整します。

Triangle Modulation: ウェーブフォールディングとは、波形の正 (プラス) のサイクルと負 (マイナス) の サイクルの最も高い山と最も低い谷を取り、それを折り紙のように折り返して反対側へ向けるというもの です。その結果、より多くの高調波が発生し、中には不連続なものもあります。Jup-8000 V では、 Triangle Modulation (三角波変調) 波形を一度折り返し、Shape パラメーターでピーク間の時間間隔を調 整します。

Noise:オリジナルと同様、Jup-8000 V では唯一のノイズソースで、フレキシブルな設計になっていま す。専用のローパスフィルターは、メインのフィルター [p.28]セクションとは独立しています。Cutoff を 最大にすると、おなじみの「ホワイトノイズ」になります。Resonance を最大にすると、ノイズはサイ ン波になります。カットオフを調整するとサイン波のピッチが変わります。なお、ノイズのカットオフに はキーボードトラッキングが常時かかっています。これにより、サイン波はキーボードの音程に追従しま すが、これはレゾナンスを下げた場合でも追従します。つまり、ノイズをフィルタリングした場合、音程 が高くなるほどノイズの音が明るくなります。

Feedback Oscillator: コムフィルター (別名クシ型フィルター)とは、ノッチ (切り欠き)を周波数上に等 間隔に並べたもので、見た目がクシの歯に似ていることが名前に由来になっています。コムフィルターを 特定の周波数にチューニングすると、面白い倍音構成の音色が得られ、モデリング音源の材料になるこ とがよくあります。ここでは、核となる波形はノコギリ波で、コムフィルターにはフィードバックがあり ます。両方のスライダーを互いに反対方向に動かすことで、クワイアやオルガン、ベル、あるいは歪んだ エレキギターのような音色にできます。

Square:矩形波は基音と奇数倍音のみで構成されています。完全な矩形波は正負の周期が等しく、リードのような音色です。正負の周期が非対称の場合、パルス波 になります。パルス幅 とは、正負の周期の 持続時間の差で、これが変化すると倍音構成が微妙に変化します。これを LFO で変調すると、倍音構成 が周期的に変化します。

Sawtooth:ノコギリ波は奇数倍音と偶数倍音を含み、音作りの主役的な波形です。Jup-8000 V のノコ ギリ波はその形を調整することができます。ここでの形はパルス幅とは異なるものですが、波形全体の形 を変化させることができます。Shape スライダーの最小値と最大値では、波形の基本ピッチが強くなり ます。中間では、ハイパスフィルターをかけたように音が細くなります。 Triangle:矩形波と同様、三角波には奇数倍音しかありませんが、倍音のピッチが上がるにつれて急速に 倍音のレベルが下がり、エレクトロニック・ミュージックのサブベースでよく使われる「ダーティなサイ ン波」サウンドになります。Shape スライダーを最小値にセットすると、何も変化していない三角波に なります。スライダーを上げていくと、より高い倍音が増えていきます。最大値にセットすると、ほぼ矩 形波になります。

# 3.2.2. オシレーター1のピッチ



オシレーター1のピッチパラメーター

オシレーター1のピッチパラメーターはシンプルな構成です:

- Octave:ピッチをオクターブ単位で最大2オクターブの範囲で上下できます。
- **Coarse**: ピッチを半音単位で設定できます。

Coarse ノブは、半音単位でのみピッチを上下させます。そのため、Coarse ノブの設定を +12 にすると、 Octave ノブを +1 に設定したことと同じになります。オシレーター1にはピッチの微調整はありません が、オシレーター2にはあります。

# 3.3. Oscillator 2



オシレーター2は、オシレーター1よりもアナロ グシンセらしいパラメーター構成です

#### 3.3.1. Waveform

オシレーター2には矩形波/パルス波、三角波、ノコギリ波があります。波形の1つをクリックすると「LED」ボタンが点灯します。

#### 3.3.2. Pulse width

矩形波/パルス波を選択した場合、以下のスライダーでパルス幅などを調整できます (他の波形を選択した 場合は何も変化しません)。

- Pulse Width:パルス幅を調整することで倍音構成を変化させます。
- PWM Depth: メイン LFO [p.27] によるパルス幅変調の深さを調整します。

パルス波の詳細につきましては、前述の波形に関する詳細 [p.21]をご覧ください。

#### 3.3.3.オシレーター2のピッチ



オシレーター2のピッチパラメーター

オシレーター2には2つのピッチパラメーターがあります:

- Coarse: ピッチを半音単位で、上下4オクターブ (48半音) の範囲で設定できます。
- Fine:ピッチをセント単位で、上下50セント (1セントは半音の1/100) の範囲で微調整できます。

# 3.4. Oscillator Common

SYNC		OSC C	OMMON		
RING	X-MOD	MOD DEST OSC 1+2 OSC 2 X-MOD	LFO	ENV	

その名の通り、このセクションでは両方のオシレーターにかかる設定を行います。ハードウェアの JP-8000 での名称を引き継いだものですが、実態はクールなオシレーターモジュレーション・セクション と言えます。

#### 3.4.1. Sync

Sync スイッチをオンにすると、オシレーター2がオシレーター1に同期 (ハードシンク) します。これは、 オシレーター2の波形をスタート位相をオシレーター1の周波数に強制的に合わせるというもので、2つの オシレーターのピッチが違う状態でも、それぞれの波形のスタート位相が揃います。これにより、オシレ ーター2の発振ベースとなる周波数がオシレーター1のものへ強制的に合わせられ、音的には2つのオシレ ーターのピッチが違っている状態でも音程が一致しているように聴こえます。そのため、オシレーター2 の Coarse と Fine ノブを操作すると、オシレーター2の倍音構成が変化します。

♪ 音楽的には、ハードシンクによりエッジの立った面白い効果が得られます。これによる金属的な音色で最も有名 な曲はザ・カーズの「Let's Go!」のイントロなどで聴かれるシンセ音でしょう。

# 3.4.2. Ring モジュレーション



オシレーター2は、オシレーター1の信号でリングモジュレーションをかけることができ、音色キャラクターを変化させることができます。**Ring** スイッチをオンにすると、オシレーター2のオーディオ信号が変調されたオシレーター1の信号に置き換わります。これにより、フィルターセクションにある Mix [p.28] ノブで変調されていないオシレーター1の音と、変調されたオシレーター1の音のドライ/ウェットバランスを調整できます。このとき、オシレーター2自体はオーディオ信号としては聴こえなくなります。



オシレーター2の信号は、リング変調がかかった オシレーター1の信号に置き換わります

(オリジナルハードウェアでは、**Mix** ノブは Oscillator Common にありました。Jup-8000 V では、設計上の理由からフィルター [p.28]セクションに移動しています。)

アナログの世界では、リングモジュレーションは、4つのダイオードをリング状に接続した回路に2つのオ シレーターを入力するという、音作りの一形態でした。これで出力される信号の周波数は、2つの入力周 波数の和と差であり、入力信号のピッチや倍音構成からは大きく変化した音になります。オシレーター2 の Coarse をオクターブ以外に設定すると、より金属的な音色になります。ピッチをオクターブに設定す ると、音程感のある音色になります。

♪ ハードウェアのリングモジュレーターは、ペダルエフェクターやユーロラックモジュールの形態で存在しています。これらの場合、外部オーディオ入力と内部オシレーターを変調のソースとしています。BBCのテレビドラマ『ドクター・フー』に登場する地球外生命体ダーレクの不吉な声を作るためにリングモジュレーターを使用したのは有名な話です。

# 3.4.3. X-Mod - クロスモジュレーション

X-Mod ノブは、オシレーター2によるオシレーター1の基本的な FM (周波数変調)の深さを調整します。オ シレーター2のあらゆるセッティングがオシレーター1の音に影響し、特にパルス波/矩形波のパルス幅を 変更することで音色がクレイジーに変化します。

リングモジュレーションの場合とは異なり、オシレーター2はオシレーター1の音色を変化させつつ、その 音もオーディオ信号として出力されます。そのため、Mix ノブでは、オシレーター2の「元の」音と、FM 変調されたオシレーター1の音量バランスを調整できます。

!オシレーター1の波形で Supersaw または Noise を選択した場合、X-Mod は使用できません。これは、オリジナ ルハードウェアでの仕様を尊重したためです。スーパーソーに FM をかけると音楽的な音にはならず、ノイズも同様で ......いわばゼロで割った数字のような感じになります。

## 3.4.4. Mod エンベロープセクション



Oscillator Common セクションの右半分には、モジュレーションエンベロープがあります。これはモジュ レーション専用のエンベロープで、アタックとディケイのみの2ステージ構成です。このエンベロープで 両方のオシレーターのピッチ、オシレーター2のみのピッチ、または上述の X-Mod [p.25] ノブを変調する ことができます。

#### 3.4.4.1. デスティネーション

Mod Dest の「LED」ボタンをクリックすると、それが Mod エンベロープのデスティネーション (変調先) として選択されます。

#### 3.4.4.2. Mod エンベロープのパラメーター

**Env** ノブは、Mod エンベロープの効果の深さを調整するときにしようします。センター位置 (12時の位置) から右側へ回すとポジティブ、左側へ回すとネガティブの値になり、ネガティブの値ではエンベロー プが反転します。その右にある2つのスライダーでエンベロープの各セグメントの時間を設定します:

- A (Attack):モジュレーションのレベルがゼロの状態から Env ノブで設定したレベルに達す るまでの時間を設定します。
- **D** (Decay):モジュレーションのレベルがゼロに戻るまでの時間を設定します。

設定値の単位はミリセカンドから始まり、アタックの最大値は23.9秒、ディケイはそれよりもかなり長 く、54.8秒まで設定できます。これらの設定値は絶対値ですが、**Env** ノブの設定によっては実際の値より も短かったり、長く *聴こえる* 場合もあります。より正確には、同じ時間でも Env ノブの設定次第で変化 する範囲が変わりますので、聴感上では時間が変わったように聴こえることもある、ということになりま す。



アタックとディケイを1秒に、Env を中 程度に設定した状態



アタックとディケイを1秒に、Env を最 大値に設定した状態

例えば、ピッチエンベロープの浅くかけ、アタックとディケイをともに1秒に設定した場合 (上図左)、ピ ッチは緩やかに上昇し、その後下降します。デプスを最大(上図右)に変更し、キーボードを弾くと、エ ンベロープは突進しているかのように聴こえます。 別の例:いつもの行きつけのレストランの半分の距離にある別のレストランに、同じスピードの自転車 で行けば、早く到着します。 メイン LFO [p.27] を使用して、Oscillator Common セクションで選択したデスティネーションを変調す ることもできます。Mod エンベロープと併用できますが、LFO ノブの設定値が高い場合は Mod エンベロ ープの効果をかき消してしまうこともあります。LFO ノブも Env ノブと同様ポジティブとネガティブがあ るバイポーラで、LFO による変調の深さを調整します。

# 3.4.6. モジュレーションを組み合わせる



Ring、Sync、X-Mod はすべて同時使用できます

リングモジュレーション、オシレーターシンク、クロスモジュレーションのうち2つ、または3つを同時に 使用できるかといえば、答えはイエス!です。この3つのモジュレーションは、2つのオシレーター間でほ ぼ並行して動作します。LFO と Env ノブの設定値の合計がこのモジュレーションブロックに適用され、 それがフィルターセクションの Mix [p.28] バランスに適用されます。実際の音は、次のようなルールに従 って変わります:

- Ring ではオシレーター2がミュート:先に触れました通り、リングモジュレーションではオシレーター2のオーディオ出力が 変調された オシレーター1のオーディオ出力と入れ替わります。Ring スイッチがオンのときは、オシレーター2の「素の音」を聴くことはできません。
- Sync vs. Ring: ハードシンクが2つのオシレーターの位相をロックしますので、リングモジュレーションをかけても不協和音的な要素はリングモジュレーション単体のときよりも遥かに少なくなります。それでも効果はあるにはありますが、リング変調「らしさ」はありません。
- X-Mod vs. Sync:シンクをオンにしても、X-Mod は設定次第で不協和音的な音色にできま す。特に、パルス波/矩形波の幅を調整したり、ピッチの Coarse を奇数間隔に設定すると効 果的です。

# 3.5. Filter



Jup-8000 Vのフィルターセクション

Jup-8000 V のフィルターは、オリジナルハードウェアのフィルターのサウンドや動作を忠実に再現した ものです。3つのモード、2つのスロープ、専用エンベロープを含む4つのモジュレーション入力がありま す。

# 3.5.1. Oscillator Mix - オシレーターミックス

Mix ノブは、フィルターに入力されるオシレーター1と2のバランスを調整します。ノブがセンター位置 (12時の位置)の状態で、両者のバランスが均等になります。ノブを左へ回しきればオシレーター1のみ、 右へ回し切ればオシレーター2のみの音になります。

#### 3.5.2. メインのフィルターパラメーター



ここにはフィルターのメインパラメーターがあります。

#### 3.5.2.1. カットオフとレゾナンス

- Cutoff:フィルターが入力信号の周波数帯域を切り分け始める周波数 (カットオフフリケン シー)を設定します。
- Res (Resonance):カットオフ付近の帯域を強調します。

#### 3.5.2.2. フィルタータイプ

- LPF:カットオフ以上の帯域を減衰させるローパスフィルターです。
- BPF:カットオフ以外の上下の帯域を減衰させるバンドパスフィルターです。
- HPF:カットオフ以下の帯域を減衰させるハイパスフィルターです。

#### 3.5.2.3. フィルタースロープ

LED ボタンをクリックしてどちらかのスロープを選択します:

- 12dB:1オクターブあたり12デシベルの減衰スロープです(12dB/Oct)。
- 24dB:1オクターブあたり24デシベルの減衰スロープです (24dB/Oct)。

↓「1オクターブあたり」とはどういう意味なのでしょうか? フィルターがある帯域をカットするとき、まるで断 崖絶壁のように完全にカットするのではなく、ある程度のスロープで徐々にカットします。12dB/Oct というのはスロ ープのことで、設定した周波数から1オクターブ離れた周波数のレベルは 12dB 低くなるというスロープです。このと きの設定した周波数(帯域)はフィルターを通過できるため、オーディオ用語では「パスバンド」と言います。

## 3.5.3. Filter Envelope - フィルターエンベロープ



フィルターには専用の ADSR エンベロープがあり、カットオフフリケンシーをコントロールします。パラ メーターは、以下の通りおなじみのメンバーです:

- A (Attack):発音後、エンベロープのレベルがピークに達するまでの時間を設定します。
- D (Decay): ピークに達した後、サステインレベルに落ち着くまでの時間を設定します。
- S(Sustain):音を出し続けている間、維持されるレベルです。
- **R** (Release):キーボードから手を放した後、レベルがサステインレベルからゼロになるまでの時間を設定します。

3.5.4. フィルターモジュレーション



フィルターのカットオフフリケンシーを変調するソースは4つあり、それぞれ音の明るさに動きをつける ことができます。以下の各ノブでそれぞれの変調の深さを調整できます。

- **Key**:キーボードトラッキング
- LFO:メインLFO [p.27]
- Env:上述のフィルターエンベロープ [p.29]
- Vel: MIDI ベロシティ (カットオフを変化させる エンベロープアマウント の深さをベロシティでコントロールします)

Vel (ベロシティ) 以外の各ノブは、センター位置を中心に左右にポジティブまたはネガティブの値に設定 できる バイポーラになっています。Env (エンベロープ) ノブをネガティブ側 (センター位置より左側) にセ ットすると、エンベロープの形が反転します。Vel ノブはポジティブの値のみですが、アドバンストパネ ルのモジュレーター [p.91]を使用すれば、ベロシティが上がるほど値が減少するというように設定できま す。

♪ キーボードトラッキングの値を高く設定した場合、音程が高くなる(高音域を弾く)ほどカットオフ/センターフ リケンシーが上がります。この機能は一般的にローパスフィルターと一緒に使用し、人間の耳の自然なロールオフカー ブを補正し、シンセのリード音色やアコースティック楽器の音色で高音域が不自然に鈍い音(必要以上にフィルタリン グされた音)にならないようにする効果があります。

# 3.6. Amp Envelope - アンプエンベロープ



アンプ (アナログシンセ用語では VCA) には専用エンベロープがあり、こちらも ADSR の4つのパラメーターがあります:

- A (Attack):発音後、エンベロープのレベル (音量) がピークに達するまでの時間を設定しま す。
- D (Decay): ピークに達した後、サステインレベルに落ち着くまでの時間を設定します。
- S (Sustain):音を出し続けている間、維持されるレベルです。
- R (Release):キーボードから手を放した後、レベルがサステインレベルからゼロになるまでの時間を設定します。

# 3.6.1. アンプエンベロープのモジュレーション

2つのソースでアンプエンベロープを変調できます:

- Vel: キーボードコントローラーからの MIDI ベロシティです。
- LFO:メインLFO[p.27]。

フィルターエンベロープと同様、LFO モジュレーションもポジティブとネガティブがあるバイポーラです が、ベロシティはポジティブの値のみのユニポーラです。

# 3.6.2. ボリュームノブ

Vol ノブは、エフェクト [p.64]の前段での出力レベルを調整します。エフェクトの前段での音量ですの で、最終的な出力レベルはエフェクトの設定で変わります。また、このノブは、アドバンストパネルのモ ジュレーション [p.91]デスティネーション (変調先) として選択できます。
## 3.7. LFO

	LFO		
WAVEFORM 〇 へへ 〇 「山 〇 へへ 〇 小山	SYNC RETRIG	RATE	FADE

このセクションが Jup-8000 V のメイン LFO です。オシレーターやフィルター、その他のセクションで LFO によるモジュレーションの深さを調整する LFO ノブのソースが、このメイン LFO です。(もう1つの LFO はパフォーマンスコントロール [p.35]にあり、そちらはモジュレーションホイールと連動します。)

#### 3.7.1. LFO Waveform

この LFO には4つの波形 (三角波、矩形波、ノコギリ波、サンプル&ホールド) があり、LED ボタンをいず れかをクリックして選択します。

サンプル&ホールドというのは、オーディオ信号 (多くの場合はホワイトノイズ) を一定の時間間隔でサンプリングし、その値をモジュレーション信号として利用するというものです。この信号でフィルターのカットオフを変調すると、泡立つような音になります。聴感上はランダムに聴こえますが、実際にランダムな値を生成しているわけではありません。

#### 3.7.2. Rate and tempo sync - 周期とテンポ同期

LFO の周期 (スピード) は、**Rate** ノブで調整します。この周期は Hz (1秒間の周期数) 表示のフリーランニ ング、またはテンポに同期した拍数や小節数に設定できます。**Sync** ボタンをクリックすると下図のよう なメニューが開きます:



LFO のテンポ同期メニュー

- Hertz:テンポに非同期のフリーランニングです。
- Sync: テンポに同期し、ノブを回すとテンポに対する拍数 (3連や付点を含みます) を選択できます。
- Sync Straight:テンポに同期し、3連や付点以外の拍数のみにオプションを絞り込みます。
- Sync Triplet: テンポに同期し、周期を3連符の拍数から選択できます。4分音符を選択した 場合、4分音符2個分の長さに8分音符が3回繰り返すリズムになります。
- Sync Dotted:テンポに同期し、周期を付点音符の拍数から選択できます。4分音符を選択した場合、8分音符1個と16分音符1個の拍数になります。

#### 3.7.3. フェイドとリトリガー

Retrig がオンの場合、Jup-8000 V が音を出すたびに (ノートオンのたびに) LFO 波形が先頭からスタートします。

LFO セクションの最後は Fade ノブです。これは、キーボードを弾くと LFO の効果が徐々に現れてくる機能で、このノブでその時間を最長27.3秒までの範囲で設定できます。

#### 3.8. Pan section - パンセクション



ここでは、Jup-8000 V のボイス出力のステレオ間の定位 (パンニング) を設定できます。このパンニング はボイスごとに適用され、アドバンストパネルのエフェクト [p.64]の前段にあります。そのため、ステレ オ間の定位を調整できるエフェクトを使用した場合、ここで設定した定位をさらに変化させることができ ます。

- Pan:ボイスごとのステレオ間の定位を調整します。
- LFO:メイン LFO によるパンニングのモジュレーションの深さを調整します。

### 3.9. Tone controls - トーンコントロール



高音と低音のトーンをブースト/カットできるシンプルなノブです。具体的には、Bass が 230Hz、Treble が 1.5kHz のシェルビング EQ です。

## 3.10. FX mixes - エフェクトミックス



このセクションの4つのノブは、アドバンストパネルのエフェクト [p.64]タブにある4つのエフェクトの ドライ/ウェットスライダーのミラーリングです。4つのノブは左から右へのエフェクトの接続順に対応し ており、ノブの名称は各エフェクトスロットで選択しているエフェクト名が反映されます。エフェクトを 使用していないスロットがある場合、そのスロットに対応するノブはグレーアウト表示になります。

## 3.11. Performance controls - パフォーマンスコントロール



オンスクリーンキーボードの左側には **MOD** と表示されているセクションがあり、2つのホイール、グラ イド、そして Mod ホイールと連動し、変調先を選択できる LFO があります。

#### 3.11.1. グライド

Glide ノブを上げると ポルタメントがかかります。これは、前に弾いた音から次に弾く音へ音程が滑らか に遷移する機能で、ポリフォニック演奏にも対応しています。ロワーツールバーの Polyphony [p.133] メ ニューで Mono Legato を選択した場合は、レガート奏法 (前の音を完全にリリースする前に次の音を弾く 奏法) で演奏したときにのみポルタメントがかかります。

#### 3.11.2. Arp ボタン

アドバンストパネルにある4パートのアルペジエイターである Multi-Arp [p.38] の機能全体のオン/オフを 切り替えるボタンです。

#### 3.11.3. ピッチベンドホイール

ピッチベンドホイールを使用すると、シンセソロの表現力がさらに豊かになります。このホイールを上や下に動かすと、音程が上下に変化します。変化するレンジは、サイドパネル [p.136]で上方向と下方向のベンド幅を同時に設定できます。ホイールを放すとセンター位置 (ゼロ) に戻ります。

#### 3.11.4. Mod LFO とホイール



モジュレーション (Mod) ホイールは、専用 LFO と連動して動作します。LED ボタンをクリックすると、 以下のデスティネーション (変調先) から1つ選択できます:

- Pitch:両方のオシレーターのピッチにモジュレーションがかかります。2つのオシレーターのパラメーターで設定した音程のインターバルやデチューンの状態を保ったまま、モジュレーションがかかります。
- Filter:フィルターのカットオフフリケンシーにモジュレーションがかかります。
- Amp:ボイスアウトのレベル (アンプエンベロープ [p.31]のボリュームノブ) にモジュレーションがかかります。

#### 3.11.4.1. Rate ≿ Depth

Rate ノブで LFO のスピードを Hz 単位で調整できます。この LFO にはメイン LFO のようなテンポ同期機 能はありません。

Depth ノブはバイポーラで、Mod ホイールを最大にしたときのモジュレーションの深さの上限を設定します。モジュレーションの深さを適度なレベルに設定しておくことができ、例えばライブ中に MIDI コントローラーの Mod ホイールを最大にしても、モジュレーションが かかり過ぎない ようにでき、便利です。

## 3.12. Onscreen keyboard - オンスクリーンキーボード

オンスクリーンキーボードは、MIDI 入力デバイスを接続していないときに便利です。各キーの下側をクリックするほど MIDI ベロシティの値が高くなります。

# 3.12.1. Playing from a computer keyboard - コンピュータのキーボードで演奏する



ー般的な QWERTY キーボードで演奏することができます。キーの文字と音程の対応関係は上図の通りです。Zで音域が1オクターブ下がり、Xで1オクターブ上がります。

## 4. MULTI-ARP



4パートの Multi-Arp

Multi-Arp は4トラックのアルペジエイターで、各トラックに別々のパターンやリズムの設定ができるため、眩いばかりのポリリズムを作り出すことができます。シーケンサーとは異なり、アルペジエイターですので、キーボードで押さえたコードを一連のパターンに変換し、キーボードを押さえている限り演奏を続けることができます。

Multi-Arp にアクセスするには、Jup-8000 V の画面右上にある Advanced ボタン [p.131]を押してアドバンストパネルを開き、左側にある「Multi-Arp」タブをクリックします。



アドバンストパネルの左端のタブで Multi-Arp またはシーケンサーに表示を切り替えます

左端のタブには Multi-Arp または次のチャプターでご紹介しますシーケンサー [p.50]が入っています。シ ーケンサーがある場合は、ドロップダウンメニューのアイコン (下向き矢印) をクリックすると上図のよう なメニューが開き、Multi-Arp に切り替えることができます。

## 4.1. Multi-Arp のグローバル設定



Multi-Arp の4つのトラックに共通した設定がいつくかありますので、それからご紹介します。

## 4.1.1. ロックアイコン

左上のロックアイコンをオンにすると、そのときの Multi-Arp のセッティングを維持したまま、別のプリ セットに切り替えることができます。アルペジオを演奏させながら、そのパターンに合った音色を探すと きに便利です。

#### 4.1.2. Multi-Arp のプリセット

Sequences	×
(A) Factory	8-Bits Waterfall
Classic	Alberti Alberto
	As Played Twice
	Carbon Copy
	Default
	Down 3 Octaves
e Presets	Full Random
	Groove

Multi-Arp のさまざまなパターンは、Sequence メニューをクリックして選択できます。また、パターン 名の右にある左右の矢印 (</>) でパターンを1つずつ順番に切り替えることもできます。その右のディスク アイコンをクリックして、そのときの Multi-Arp 全体のセッティングをユーザープリセットとして保存で きます。このとき、保存するプリセットに名前をつけることができ、後でユーザーバンクから呼び出すこ とができます。

#### 4.1.3. Multi-Arp Rate and tempo sync - スピードとテンポ同期



Multi-Arp のスピードは、**Rate** ノブの下をクリックしてドロップダウンメニューを開き、テンポに同期しないフリーランニング、またはテンポ同期のいずれかに設定できます。メニューの内容は次の通りです:

- *BPM*:テンポに同期しないフリーランニングです。単位は BPM (Beat per Minute:1分間あたりの拍数) です。
- Sync:ノブを回すと、ストレート (通常の拍数)、3連符、付点音符の各拍数から選択できます。
- Sync Straight:ストレートのみから選択できます。
- Sync Triplets:テンポに対して3連符のタイミングで同期します。この場合の4分音符は、8 分音符2個分のスペースに8分音符3個を収めた状態に等しくなります。
- Sync Dotted:テンポに対して付点音符のタイミングで同期します。この場合の4分音符は、 付点8分音符と16分音符を組み合わせた状態に等しくなります。

#### 4.1.4. Global Gate time - グローバル・ゲートタイム

ゲートタイムは、Multi-Arp で発音する各ノートの時間的な長さを指します。音楽的な言い方をすれば、 ゲートタイムが長いと長く伸びた持続音になり、短いとパーカッシブな音になります。

Multi-Arp の各トラックにはゲートマルチプライヤー [p.48]というパラメーターがありますので、トラッ クごとに別々のゲートタイムを設定することができます。

## 4.1.5. Scales - スケール



フィールドの左側でルート音を選択できます

Multi-Arp は通常のクロマティック (12種類の半音をすべて使用できるスケール)のほか、伝統的な音楽理 論からのスケールやモードの数々から選択して使用することもできます。左側のノートフィールドでスケ ールのルート音 (スケールの開始音)を選択し、その右のネームフィールドをクリックすると次のようなメ ニューが開きます:

Multi-Arp Scale		
Chromatic	Phrygian	
Major	Locrian	
Natural Minor	Major Penta	
Harmonic Minor	Minor Penta	
Melodic Minor	Blues	
Lydian	Fifth	
Mixolydian	Custom	
Dorian		

メニューの最後に Custom があります。これは、メニュー最下部にあるピアノの鍵盤のように配置された サークルをクリックして作成できるオリジナルスケールです。ブルーのサークルは、そのスケールで使用 する音です。

## 4.2. トラックごとの設定

ここから先は、Multi-Arp のトラック/パートごとに設定するその他のパラメーターについてご紹介します。パラメーターの構成は、各トラック/パートとも同じです。

Ċ
ARP 1 S
(၂ ARP 2 S
(၂ ARP 3 S
ம் ARP 4 s

コラム内のタブをクリックして設定を変更したいトラックを選択します。

各タブには、次のようなユーティリティとアサイン設定があります:

- On/Off (ボタン):設定内容を保持したまま、トラックのオン/オフを切り替えます。
- Solo:そのトラックのみを発音するようにできるソロボタンです。この間、他のトラックは ミュートされます。

#### 4.2.1. Arp セクション



ビンテージシンセに搭載されていたアルペジエイターの多くは、シンプルなアップ、ダウン、アップ/ダウン、ランダムといったモードが選択でき、キーボードで押さえたコードの構成音を設定したモードに沿って演奏するというものでした。Multi-Arp は、それをはるかに超えることができます。



4.2.1.1. パターン

5 x 5 のマトリクスに選択したパターンが表示されます。これは必ずしもパターンが5音で構成されている という意味ではなく、アップやダウンなど、そのパターンでの音が動く方向を単に示したものです。マト リクスの左右にある矢印 (</>) でパターンを切り替えることができるほか、マトリクスをクリックしてメ ニューを開き、メニューの左側からカテゴリー、右側からそのカテゴリーに属しているパターンを選択す ることもできます:

Arp Melodic Pattern	×		
Advanced	Alberti Down		
Classic Creative	Alberti Up		
	Ceiling Down		
	Ceiling Up		
	Climb Down		
	Climb Up		
	Climb Up & Down		
	Ground Down		

- Classic:アナログシンセに搭載されていたアルペジエイターでよく見られるトラディショナ ルなモードです。
- Advanced:繰り返しを強く意識しながらも、より複雑なルールに沿ったパターンです。
- Creative:さまざまなメロディやリズムのフレージングを試すことができる、型にはまらな い楽しいパターンです。





次のパラメーターで、パターンの動作をより詳細に設定できます。

- Transpose:パターン内のすべての音のピッチを半音単位で変更します。
- Octave:パターンの音域をオクターブ単位で設定します (小数点以下の設定も可能です)。
- Start Offset:パターンの先頭にするステップを設定します。

エディットは、各フィールドを上下にドラッグして行います。

♪ Octave の設定値は「X.Y」というように小数点以下も設定できます。半音階は12音ですので、設定値を例えば 3.5 にした場合、小数点以下の数値はトライトーン (3全音) でオクターブを分割することになります。ルート音を C に 設定した場合、0.5オクターブ上の音は、F# になります。

#### 4.2.2. Rhythm セクション



Multi-Arp では、パターンは均等なリズムで演奏されるという制限はありません。パターンのリズムを設 定するのが、このリズムセクションです。

上図の同心円は、16個のブルーのドットで構成されています。

- 各ドットがノートを表しています。すべてのドットがオン (ブルー)の場合、そのパターンの リズムは一般的なアルペジエイターと同様、均等なリズムのパターンになります。
- オフ(ドットをクリックしてオン/オフ切り替えができます)のドットがある場合、そのドットは次の音を発音する前の休符またはリズムの切れ目を表します。
- ・ 音程に関しては、次に発音する音は、あくまで設定したスケール [p.41]に沿ったパターンの
   次の音で、スケールに沿ったその音がスキップされることはありませんが、休符区間が過ぎ
   ないとその音は発音されません。
- 同心円状に配置された4つのサークルの1つずつが、Multi-Arp のトラック/パートに対応しており、最も外側のサークルからトラック1、以下順番に内側へ続きます。トラックを選択すると、そのトラックに対応したサークルにドットが並びます。

#### 4.2.2.1. Rhythm rate

同心円の中心にある Rate パラメーターは、倍率を設定します。つまり、グローバルの Rate [p.40] に対す る倍率を、トラック/パートごとに設定できます。トラック/パートごとに別々の設定をすることで、ワイ ルドでアバンギャルドなポリリズムを作成できます。



ブルーベックが聴いたら気に入りそうなプリセ ットです

Multi-Arp には、9種類 (それとデフォルトの全16ステップがオンになったものもあります) のリズムプリ セットがあります。

左右の矢印 (</>) をクリックしてプリセットを1つずつ切り替えることもできますし、ネームフィールド (プリセット名の部分)をクリックすると次のようなメニューが開きます:

Default
P1 (8 steps)
P2 (8 steps)
P3 (16 steps)
P4 (16 steps)
P5 (16 steps)
P6 (16 steps)
P7 (5 steps)
P8 (7 steps)
P9 (3 steps)
Save as

プリセットの中には、奇数や一風変わったステップ数のものもあります。ドットをクリックしてパターン を作成すると、「Save as...」をクリックし、表示されるポップアップで名前を入力して保存することも できます。保存後、そのパターンはメニューから選択できます。

#### 4.2.2.3. Retrigger - リトリガー



**Retrig** のフィールドはドラッグして設定を変更可能で、Multi-Arp のパターンを先頭からリスタートさせることができます。このフィールドには、次にようなオプションがあります:

- Off: パターンは通常通りループします。
- Note: MIDI ノートを受信するとパターンがリスタートします。
- 整数の値:設定した小節数ごとにパターンがリスタートします。
- 分数の値:1/8=8分音符など、設定した拍数ごとにパターンがリスタートします。



4.2.2.4. Length - パターンの長さ

全12ステップ中5ステップで発音するパターン

Length はパターンの全体的な長さを設定するパラメーターです。デフォルトは16ステップですが、奇数 やあまり一般的ではない長さに設定することもできます。上図の例は12ステップのパターンで、12ステ ップまで進むと1ステップに戻ってループします。

#### 4.2.3. Note セクション



六角形のグラフィックでゲートタイムを表示し ます

Multi-Arp の最後のセクションは、個々の音の挙動を設定するセクションです。

#### 4.2.3.1. Gate multiplier - ゲートの倍率設定

各トラック/パートのゲートタイムの長さを表示する六角形の中心には、倍率のフィールドがあります。 グローバルのゲートタイム [p.41]に対する各トラック/パートのゲートタイムを倍率で設定し、音の長さ をトラック/パートごとに設定できます。

#### 4.2.3.2. ノートパラメーター

トラック/パートごとに設定できる Note セクションのパラメーターには、次のようなものもあります:

Random:そのトラック/パートのゲートタイム、オクターブ、ベロシティにランダム性を加えます。オ クターブのランダム的な変化は、Octave パラメーターの設定値で変化する範囲が制限され、Octave パラ メーターを 1.0 以上の値に設定しておく必要があります。

Note Repeat:ステップが次に進む前にそのステップの音を連打する回数を1-4の範囲で設定します。

Velocity:そのトラック/パートで発音する MIDI ベロシティをオフセットします。表示はパーセンテージ (%) です。これにより、アルペジオの音量が大きくなったり小さくなったりします。

## 4.3. グローバルビジュアライザー

#### «أة معتمرة المعتمرة المعتمرة المعتمرة المعتمرة المعتمرة (معتمرة المعتمرة المعتم المعتمرة المع

Multi-Arp 画面の最下部には、オンになっているすべてのトラック/パート (最大で4トラック/パート) で演 奏している音を、一見ピアノの鍵盤にも見えるような楕円が点灯して表示するビジュアライザーがありま す。現在選択しているトラック/パートは明るく表示され、それ以外のトラック/パートは暗めに表示され ます。ビジュアライザーで表示する音域は6オクターブありますので、両端にある矢印で表示する音域を スクロールすることができます。

#### 4.4. Using the Multi-Arp externally - Multi-Arp で外部音源を演奏する

Jup-8000 V を演奏させるだけでなく、Multi-Arp から MIDI ノートデータを送信してその他のバーチャル インストゥルメントや MIDI インターフェイスを経由して外部のハードウェア音源を演奏させることがで きます。これにより、洗練されたパターンやリズムを外部シンセで演奏させることができるのです。

Jup-8000 V には MIDI ルーティングのための設定やパラメーターはありません。ほとんどの DAW やライ ブ向けのプラグインホストプログラムでは、MIDI をパーチャルインストゥルメントのトラックから別の インストゥルメントトラック、MIDI トラック、または接続した MIDI インターフェイスのポートやチャン ネルにルーティングすることができます。Jup-8000 V が入っているトラックが MIDI を送信するように設 定され、もう一方の側のインストゥルメントが MIDI を受信するように設定されている場合、そのインス トゥルメントは Multi-Arp からの MIDI を受信して演奏するはずです。オンになっている Multi-Arp のトラ ック/パートからの MIDI ノートデータは、同じチャンネルで送信されます。

具体的な MIDI ルーティング設定の方法につきましては、お使いの DAW やホストプログラムのマニュアル 等をご覧ください。

## **5. SEQUENCER**

U	U			<u> </u>	Â	益	ம் ம்	ŵ	ىلە	٩	3	3	۹
Sequencer	Effects	Function	Function	Random			Keyboard				Ма	cros	
<b>≙</b> Sequer	ncer v	=	5 9	13 17 2	21 2	5 28	) 33	37	41	45	49 53	57	61
None	<>	C3	-	• • •	•		• •	-	•	•		•	••
Rate Sync	Swing	C2	• • •				•.					-	
+ - Transpose	Legato	<b></b> &~~~					0- > 0 0 0 0 0						
Sca	ale												

Jup-8000 V は、多彩な機能を備え、最長64ステップのポリフォニックシーケンサーを搭載しています。 シーケンサーのすべてのセッティングは、プリセット [p.145]の一部として保存されます。

シーケンサーにアクセスするには、Jup-8000 V の画面最上部右側にある Advanced ボタン [p.131]をクリックし、左端のタブをクリックします。

Sequencer	~
Multi-Arp	
Sequencer	

アドバンストパネルの左端のタブには、シーケンサーか Multi-Arp が表示されます

左端のタブにはシーケンサー、または1つ前のチャプターでご紹介しました Multi-Arp [p.38] のどちらか が入っています。Multi-Arp が入っている場合、ドロップダウンメニューのアイコン (下向き矢印) をクリ ックしてメニューを開き、そこでシーケンサーに切り替えることができます。

#### 5.1. 基本動作

シーケンサーの詳細に入る前に、知っておくと便利なこのシーケンサーの基本動作をご紹介します。

- MIDI ノートでスタート: MIDI ノートオンを受信するとシーケンサーがスタートし、それに 対応するノートオフを受信するまでシーケンスを演奏し続けます。この動作のポイントは、 オリジナルの JP-8000 に搭載されていたリアルタイム・フレーズ・シーケンス (RPS) 機能と 同様、複雑なフレーズをワンキーで演奏できることです。
- スタートはモノフォニック:シーケンサーはポリフォニックの演奏データを出力(同一ステップに複数のノートを入力可能)できますが、シーケンスのスタートはモノフォニック(単音)の MIDI ノートオンに反応し、後着優先で反応します。
- ルートキー:デフォルトでは、シーケンサーのルートノート/キーは C です。再生時は、受信した MIDI ノートに応じて自動的にトランスポーズします。シーケンスのスタートなどの動作は、後着優先のモノフォニックですので、レガート奏法をするかどうかでトランスポーズするかどうかを使い分けることができます。
- **ループ再生**:シーケンサーは常時ループモードで動作し、シーケンスの長さ [p.59]の設定に 従って繰り返し演奏します。

 グリッドの分割:シーケンサーではルーラー [p.57]に表示されるグリッドを使用します。各 ステップはさらに4つに分割できます。一般的なシーケンサーでは、1つのステップに1つの 音を入力しますが、このシーケンサーでは1つのステップに複数の短い音(同じ音程でも違う 音程でも)を加えることができます。

## 5.2. シーケンサーのグローバル設定

Sequence	er v
None	
	⑪ x2
Rate Sync	Swing
+ - Transpose	Legato
Chromatic	
Scale	

シーケンサー画面では、シーケンサーの全体的な動作設定を左側で行い、右側にはシーケンサーのインタ ーフェイスとして一般的なピアノロールが表示されます。

#### 5.2.1. ロック

画面左上にはロックアイコンがあり、これがオンの場合は、別のプリセットを選択してもそのときのシー ケンサーのセッティングが維持されます。シーケンスの編集時や、シーケンスに合った音色を探すときに 便利です。

#### 5.2.2. Sequencer presets - シーケンスのプリセット

Sequences	×
Arpeggio	Arpeggio 01
Bassline	Arpeggio 02
R Chords	Arpeggio 03
Lead Mono	Arpeggio 04
	Arpeggio 05
	Arpeggio 06
	Arpeggio 07
	Arpeggio 08

Sequence メニューをクリックすると、シーケンサーのさまざまなパターンを選択できます。グローバル 設定に表示されるシーケンス名の右にある左右の矢印アイコン (</>> でプリセットパターンを1つずつ切り 替えることもできます。メニュー画面の左側にはシーケンスのカテゴリーが表示され、そのカテゴリー内 の個々のシーケンスが右側に表示されます。各プリセットともそのパターンのステップ数やシーケンスの スピード (テンポ)、スケールなどのセッティングが個別に保存されています。

#### 5.2.3. Saving a sequence - シーケンスを保存する



*ディスクアイコンをクリックするとシーケンスの保存画面が開きま* す

フロッピーディスクのアイコンをクリックすると、現在のシーケンスのすべてのセッティングを保存しま す。このとき、上図のようなダイアログが開き、保存するシーケンスに名前をつけることができます。初 めてシーケンスを保存したときには、シーケンサーのプリセットメニューに User (ユーザー) バンクが作 成され、保存したシーケンスはすべてそのバンクに保存されます。

#### 5.2.4. シーケンスをエクスポートする



をエクスポート

シェアアイコンをドラッグするだけでシーケンスデータを DAW やコンピュータのデスクトップにエクス ポート (書き出し)することができます。DAW の MIDI トラックやバーチャルインストゥルメント・トラッ クにドラッグすると、シーケンスデータがそのトラックに入り、Jup-8000 V で再生したときと同様に演 奏します。コンピュータにドラッグした場合は、スタンダード MIDI ファイルとして書き出します。 ゴミ箱アイコンでシーケンスの全ステップの内容を消去します。誤ってクリックしてしまった場合は、ロ ワーツールバーにあるアンドゥ [p.133]で復活できます。

#### 5.2.6. シーケンスを複製する



x2 使用前の8ステップのシーケンス



x2 使用後の8ステップのシーケンス

x2 ボタンにはシーケンスの全ステップの内容とベロシティ [p.59]の設定を複製する機能があります。この ボタンを1回クリックすると、複製されたシーケンスの最初のステップがシーケンス・レンクスバー [p.59]の *後ろに* 配置されます。

x2 を2回クリックすると、シーケンス全体が空きステップにペーストされます。この操作を64ステップに 達するまで繰り返し行えます。複製するシーケンスのステップ数が残りの空きステップ数よりも多くなっ た場合、空きステップの数だけペーストし、64ステップを越えた分はカットされます。

#### 5.2.6.1. 選択した音を複製する

シーケンス内の特定の音を選択 [p.60]した場合、**x2** をクリックするとその音のみを複製します。このと き、選択した一連の音は選択したグループ内の 最後の 音の次のステップからペーストされます。

♪ 選択した音 (のグループ) を複製する場合、コントロールのしやすさから通常のコピー/ペースト操作をお勧めし ます。これにつきましては、シーケンスのエディット [p.60]でご紹介します。

#### 5.2.7. シーケンサーのスピードとテンポ同期



シーケンサーのスピード (テンポ) は、Rate ノブの下にあるドロップダウンメニューを開き、テンポに非 同期のフリーランニング、またはテンポ同期のオプションのいずれかを選択できます。メニューの内容 は次の通りです:

- BPM: テンポに同期しないフリーランニングです。単位は BPM (Beat per Minute:1分間あたりの拍数)です。
- Sync:ノブを回すと、ストレート (通常の拍数)、3連符、付点音符の各拍数から選択できます。
- Sync Straight:ストレートのみから選択できます。
- Sync Triplets:テンポに対して3連符のタイミングで同期します。この場合の4分音符は、8 分音符2個分のスペースに8分音符3個を収めた状態に等しくなります。
- Sync Dotted:テンポに対して付点音符のタイミングで同期します。この場合の4分音符は、 付点8分音符と16分音符を組み合わせた状態に等しくなります。

#### 5.2.8. スウィング



スウィングは「ビートからやや遅れた」リズムの感じとして表現されることがよくあり、シーケンサーで は Swing ノブを操作することで 50% - 75% の範囲で調整できる機能です。50% の状態でスウィング感の ない「ストレート」(均等) なビート感になります。75% にすると付点8分音符と16分音符の組み合わせの ようなビート感、つまりデュレーション (音の長さ) が 75/25 に分割された状態になります。 5.2.9. トランスポーズ



**Transpose** の+/- ボタンをクリックすると、シーケンス全体がデフォルトのキー *C*から上下にトランス ポーズします。例えば、+ を2回クリックすると、キーボードの *C*を弾くとシーケンスは *D*のキーで演奏 します。

#### 5.2.10. レガート

Legato はシーケンスの各ノートの長さを次のノートの先頭まで伸ばすことをワンクリックで行える機能です。例えば、2ステップおきにノートが入っているシンプルな8ステップのアルペジオパターンがあるとします (下図):



Legato をクリックする前の4音のシーケンス

Legato ボタンをクリックすると、各ノートはその次のノートにつながるように伸びます (下図):



Legato をクリックした後のシーケンス

Legato ボタンをクリックしても、音がスムーズにつながっていないように *聴こえる* 場合には、何らかの 理由があるはずです。例えば、アンプエンベロープのディケイが短く、サステインレベルが低く設定され ているかゼロになっていると、レガートの効果が希薄になります。

#### 5.2.11. シーケンサーのスケール

Sequencer Scale	
Chromatic	Locrian
Major	Major Penta
Natural Minor	Minor Penta
Harmonic Minor	Blues
Melodic Minor	Fifth
Lydian	Hirajoshi
Mixolydian	Minor Hungarian
Dorian	Major Double Harmonic
Phrygian	Dominant Phrygian
Chromatic	~
Scale	

シーケンサー画面の左下にあるスケールメニューを使用すると、18種類のスケール/モードから1つを選 択して、シーケンスに適用することができます。デフォルトは12音の半音階 (Chromatic) です。 Harmonic Minor などのデフォルト以外のスケールを選択すると、ピアノロールの表示が変化します。



ハーモニックマイナースケールを選択したときのピアノロール

上図を見ると、レーンのいくつかがグレーアウト表示になっています。これは、選択したスケールでは使 用しない音であることを示しています。つまり、そのレーンの音はステップに入れることができません。 別のスケールを選択すると、そのスケールでは使用しない、いわば「禁止」レーンに入っている音は、そ のスケールで使用できる最も近くて低い音に移動します。ここで前のスケールに戻すと、移動した音が元 の位置に戻ります。 5.3. ピアノロール



ズームアウトして64ステップすべてを表示したピアノロール

「ピアノロール」は一般的なシーケンサーのインターフェイスの一種で、左側に音程を示す縦長のピアノ 鍵盤があり、ノートレーンに音符が入った様子が初期のプレイヤーピアノを駆動していた穴あきロール紙 に似ていることが、その名前の由来です。ピアノロールのインターフェイス部分を先にご紹介し、それか らシーケンスのエディット方法などをご紹介します。

#	名称	機能
1.	ルーラー [p.57]	シーケンス内のステップ番号を表示します。
2.	ノートレーン	発音する音を表示します。各レーンは縦長のピアノ鍵盤の各音に対応しています。
3.	カーソルバー [p.58]	カーソル位置を表示します。クリックして移動させることができ、その場合はステップの グリッドにスナップします。
4.	プレイヘッド [p.58]	シーケンスの演奏時に演奏位置をリアルタイムに表示します。
5.	シーケンス・レンクスバ ー [p.59]	シーケンスの長さ (ステップ数) を表示します。
6.	ベロシティレーン [p.59]	各ノートの MIDI ベロシティを調整するスライダーです。

## 5.3.1. Ruler, scroll, and zoom - ルーラー、スクロール、ズーム

ズームインして8ステップ分を表示した状態

ルーラー (定規) はピアノロールの最上部にあり、ステップ番号を表示します。ズームレベルに応じてステ ップのナンバリングが変わります。例えば、1-28ステップが表示されている場合、すべてのステップ番号 が表示されます。29から64では、*4ステップ*を1グループとし、その最初のステップが表示されます (1、 5、9、13など)。

## 5.3.1.1. ピアノロールのズーム

マウスカーソルをステップ番号を表示しているルーラー (グレーの横棒ではありません。これはシーケン スの長さを表示するものです) に置くと、カーソルが手の形に変わります。この状態で 縦に ドラッグする とルーラーとピアノロール全体がズームします。

- *上にドラッグ*:ズームアウトし、表示されるステップ数が増えます。
- 下にドラッグ:ズームインし、表示されるステップ数が減ります。

ズームはマウスカーソルの位置を中心に左右へステップを伸縮させます。

#### 5.3.1.2. ピアノロールをスクロールする

ルーラーエリアで 横方向に ドラッグすると、ルーラーとピアノロール全体が左または右へスクロールします。 縦方向にドラッグすると、表示される音程の範囲が変化します。ピアノロールの右側にあるスクロ ールバーで、表示される音程の範囲を移動できます。ホイール付きマウスをお使いの場合は、特に設定 することなくホイールでスクロールできるはずです。

#### 5.3.2. Cursor bar - カーソルバー



上図の赤い矢印で指している縦線がカーソルバーで、ルーラーエリアにも逆三角形の表示があります。ノ ートレーン内の任意の場所をクリックすることで、カーソルバーを移動できます。カーソルバーは編集マ ーカーとして機能します。例えば、ノートをコピーしてペーストする場合、カーソルバーの位置からペー ストされます。カーソルバーは常にグリッドラインにスナップします。

#### 5.3.3. Playhead - プレイヘッド

カーソルバーと表示は似ていますが別物です。プレイヘッドは、シーケンスの演奏中に単に演奏位置を示 す縦線です (この縦線はルーラーエリアには伸びません)。

#### 5.3.4. Sequence length - シーケンスの長さ



シーケンス・レンクスバー

シーケンスの長さを調整するには、ルーラーの下にあるグレーのストリップにあるオレンジのタブをドラ ッグします。ピアノロールが64ステップよりも少ないステップ数を表示している場合、このタブが遥か右 にあって表示されないことがありますので、その場合にはズームアウト [p.57]すると表示されるようにな ります。シーケンスの長さの範囲外にあるデータも引き続き表示され、消去されることはありませんが、 演奏するのはシーケンスの長さの範囲内だけになります。



#### 5.3.5. Velocity lanes - ベロシティレーン

ピアノロールの下に各ノートのベロシティスライダーがあります

ピアノロールの下には MIDI ベロシティ専用のレーンがあります。発音するノートごとにスライダーがあ り、コードのように同一ステップ内に複数のノートが入っている場合は、そのステップ内に複数のスライ ダーが表示されます。詳細は、ノートベロシティ [p.62]でご紹介します。

各スライダーの横方向の長さは、その音のノートデュレーション [p.62]を反映しており、この長さを調整する場合 は、そのノート自体の長さを調整してください。

## 5.4. Editing sequences - シーケンスのエディット



ステップ3の\_F3\_を選択した状態;ルーラーのステップ3もハイラ イト表示になっています

ピアノロールでの操作は、お使いのコンピュータの OS ですでに使用されているキーコマンドを利用して、簡単に行えるように設計されています。例えば、コピーとペーストの操作は、テキストと同じように使えます。コピーするには Ctrl-C (Windows) または Cmmand-C (macOS)、ペーストするには Ctrl-V また は Command-V です。ファクトリーパターン [p.52]をエディットしたり、空白のピアノロールから始めて オリジナルのシーケンスを作成し、その結果を保存 [p.52]することができます。





5.4.1. Selecting notes - ノートを選択する

ドラッグで範囲指定して複数のノートを選択できます

個々のノートをクリックすると、そのノートが選択されます。複数のノートを選択するときは、ドラッグ して上図のよう範囲指定をするか、Shift キーを押しながら選択したいノートを1つずつクリックします。 Shift-クリックなら、隣り合っていないノートを選択できます。

### 5.4.2. ノートの入力と消去

ステップをダブルクリックすると、そこにノートが入力されます。入力したノートにマウスオーバーする とその音名とオクターブ (*F3* など) が画面左側の縦長のピアノ鍵盤に表示されます。

入力済みのノートをダブルクリックすると、それが消去されます。また、ノートを選択して (複数選択可) Delete/Backspace キーを押して消去することもできます。



ステップ2の\_A2\_をステップ3へ移動

個々のノートはピアノロール内をドラッグして移動させることができます。移動させたいノートにマウス オーバーすると十字カーソルが表示され、移動できる状態になります。複数のノートを選択した場合は、 選択したノートのリズムや音程間隔を維持したまま一斉に移動します。

ノートを複製するには、Alt (Windows) または Option (macOS) キーを押しながらドラッグします。ノートを複製した場合もすべて複製され、この場合も各ノートのリズムや音程間隔を保ったまま複製されます。

ノートの移動は、コンピュータの矢印キーでも行えます。

- 上/下矢印:半音単位でトランスポーズします。
- Shift + 上/下: オクターブ単位でトランスポーズします。
- 左/右:タイムラインに沿って前または後ろへ移動します。

ノートを横方向に細かく移動させたい場合は、Ctrl (Windows) または Command (macOS) キーを押しな がら、左または右矢印キーを押します。Alt (Windows) または Option (macOS) キーを押しながら左右の 矢印キーを押した場合は、グリッド単位でノートが移動します。

#### 5.4.4. ノートを複製する

ノートを複製するには、Alt (Windows) または Option (macOS) キーを押しながらノートをドラッグしま す。複数のノートを選択した場合は、各ノートのリズムや音程間隔を保ったまま、すべてのノートを複製 できます。

ノートの複製はコンピュータのキーボードでも行えます。ノートを選択し (複数選択可)、Ctrl-D (Windows) または Comamnd-D (macOS) を押します。

#### 5.4.5. Note duration - 音の長さ



ステップ2の\_A2\_の長さを短く調整

ノートの左右どちらかの端にマウスオーバーし横方向にドラッグすると、そのノートの長さを調整できま す。複数のノートを選択した場合は、ドラッグで各ノートが発音するタイミングを維持したまま、各ノー トの長さを一斉に変更できます。

Alt (Windows) または Option (macOS) キーを押しながら右矢印キーを押すと、ノートの長さが1ステップ 分長くなります。左矢印キーを押すと伸ばした分を撤回して元の長さに戻ります。ただし、この方法でノ ートを左方向 (タイムラインに逆行する方向) へ伸ばすことはできません。

ノートの長さを変更すると、シーケンサーがそのノートの MIDI ノートオンとノートオフメッセージを送信する絶対時間が変更されます。つまり、エンベローブのアタックとリリースは、そのステップの最初と最後に発生するのではなく、そのノート自体の最初と最後に発生します。

#### 5.4.6. Note velocity - ベロシティ



ピアノロールの下には各ノートのベロシティを個別に調整するスライダーがあります。スライダーの幅 (横方向の長さ)は、そのノートの長さ (デュレーション)に応じて変わります。

ベロシティのスライダーにマウスオーバーすると、上図のようにそれに対応するノートの表示色がピンク に変わります。スライダーを調整すると、そのノートの MIDI ベロシティの値 (1-127) がピアノ鍵盤の下の 空エリアに表示されます。値を高くすると、ノートの表示色が濃くなり、値を低くすると薄くなり、非 常に低い値ではグレーに近い色になります。

ベロシティは、Alt (Windows) または Command (macOS) キーを押しながらマウスの左ボタンを押しなが らドラッグすることでも調整できます。ベロシティ値が異なる複数のノートを選択した場合は、そのプロ ポーションを保ちつつベロシティを調整できます。



1つのステップに複数のノートが入ったポリフォニックのシーケンスの場合、ベロシティレーンの表示が 多少混雑しますので、起こり得る混同を防ぐ方法をご紹介します。そのステップ内でのスライダーの縦位 置が MIDI ベロシティの値をします。ピアノロール自体とは異なり、このスライダーには各ノートの音程 関係は 反映されません。上図の例では、E3 のノートは C3 よりもベロシティ値が低いため、E3 のスライ ダーは (ピアノロールでの位置関係とは逆に) C3 のスライダーよりも下に表示されています。

#### 5.5. シーケンサーと DAW を併用する

Jup-8000 V をスタンドアローンモードで使用する場合、シーケンサーが便利なことは間違いありません。クリエイティブで音楽的なパッセージやリフをワンキーで演奏できることは、便利以外の何物でもありません。では、DAW のプラグインとして使用する場合はどうでしょうか? DAW にはすでに強力な MIDI シーケンス作成機能が備わっています。

ひとつの答えとして、例えばベースラインやトップループ、一連のコードスタブなど、繰り返しの多いパ ートを追加したい場合、作業効率が上がります。そのパートは Jup-8000 V の音色を使用します。つま り、Jup-8000 V を駆動する MIDI またはパーチャルインストゥルメント・トラックに必要なのは、そのパ ートの演奏を開始させるための MIDI ノートオンと、演奏を停止させるための MIDI ノートオフのイベント 2つだけで済みます。その間にノートオンを追加することでそのパートをトランスポーズできます。 Jup-8000 V のシーケンサーは単音のモートデータで制御しますので、最後 (シーケンスの停止) に必要な ノートオフは1音分だけで済みます。

言い換えれば、このような応用法はアルペジエイターの使用方法と似ていますが、シーケンサーでは、ア ルペジエイターでは作成できないフレーズやポリフォニックのパートを作成できます。

## **6. EFFECTS**



Jup-8000 V には、バーチャルインストゥルメント集である V Collection の最新バージョンから厳選され た強力なステレオエフェクトが内蔵されています。4つのエフェクトを同時使用でき、各エフェクトは18 種類のペダルスタイルのエフェクトから選択して使用できます。

アッパーツールバー [p.125]の右側にある Advanced ボタンをクリックすると、アドバンストパネルが開きます。次に左から2つ目の Effects タブを選択します。タブの上にあるオン/オフボタンは、各エフェクトの設定をそのままに、全エフェクトを 一斉に バイパスにします。

Jup-8000 V の画面サイズ [p.128]によっては、エフェクトを表示するために画面をスクロールする必要が ある場合もあります。



## 6.1. エフェクトルーティング

Jup-8000 V のエフェクトは左から右へのシリーズ接続です

Jup-8000 V のエフェクトルーティングは、シリーズ接続固定です。左端のエフェクトから信号が入力され、そこから右へ信号が流れていくというシンプルなルーティングです。ギターのベダルボードのように、好きなようにエフェクトチェインを構成することができます。

### 6.1.1. 空間系エフェクトのセンド/インサート切り替え

Spatial (空間系) エフェクト (リバーブ、ディレイ、テープエコー、ピッチシフトディレイ) は、パラレル 接続のセンドエフェクトとしても使用できます。ほとんどの場合は、上述のシリーズ接続によるインサー トモードでエフェクトを使うことが多いかと思います:



リバーブ (インサートモード)

空間系エフェクトのビジュアライザー中央上部にある Insert ボタンをクリックすると、ボタンの表示が 下図のように Send に変わります:

() Reverb		Default	
	Send		
HPF 200.0 Hz		15.07 kHz	
Level			

リバーブ (センドモード)

また、Dry/Wet スライダー [p.68]が Level スライダーに変わります。エフェクトがセンドモードの場合、 まだインサートであるエフェクトと並列になります。インサートエフェクトは、左から右へのシリーズ接 続で信号が流れます。例えば、インサートエフェクト・チェインにパラメトリック EQ、ディストーショ ン、コンプレッサーがこの順番で入っているとします。4番目のエフェクトがリバーブの場合、Level ス ライダーを上げると、他の3つのエフェクトとは独立してシンセエンジンの出力にリバーブがかかりま す。

インサートとセンドには、実際には大きな違いがあります。例えば、リバーブはエフェクトチェインの最終エフェ クトに置かれることがよくあります。チェインが完全に直列であれば、リバーブ以前のエフェクトの音もすべてリバー ブに含まれてしまいます。その結果が欲しい時もあれば、そうでない場合もあるかと思います。リバーブがエフェクト チェイン以前のインストゥルメントの音色にのみかかるようにしたいときには、ルーティングをセンドに切り替える必 要があります。

#### 6.2. エフェクトの選択

FX Type				
None				
Spatial	Distortions			
Reverb	✓ Distortion			
)))) Delay	/// Bitcrusher			
)))) Tape Echo	Modulations			
))) PS Delay	Trance Gate			
Dynamics	Ill Super Unison			
Compressor	Norus			
Multiband	Chorus JUN-6			
	$\infty$ Flanger			
Filter/EQs	∞ Flanger BL-20			
🔨 Multi Filter	ጐ Phaser			
人 Param EQ	000 Panner			

Jup-8000 V は5つのカテゴリーで合計18種類の エフェクトを内蔵しています

各エフェクトスロットのエフェクト名のフィールドをクリックすると (空のスロットの「None」もクリッ クできます)、エフェクト選択メニューが開きます。エフェクトは、次の5つのカテゴリーに分類されてお り、多少選択しやすくなっています。

- Spatial : Reverb、 Delay、 Tape Echo、 PS Delay
- *Dynamics* : Compressor、Multiband
- Filter/EQs: Multi Filter (シンセのようなマルチモードフィルター)、Param EQ (パラメトリック EQ)
- Distortion: Distortion (16種類のアルゴリズム)、Bitcrusher
- Modulations : Trance Gate、Super Unison、Chorus、Chorus JUN-6、Flanger、BL-20 Flanger、Phaser、Stereo Pan

各エフェクトタイプ [p.68]の内容やパラメーターは、後述します。

#### 6.2.1. エフェクトのコピー

C		
	Copy to FX 2	
	Copy to FX 3	
	Copy to FX 4	

あるスロットのエフェクトを他の3つのスロットのいずれかへコピーできます

エフェクトは、そのセッティングも含めて別のスロットにコピーできます。ダブルドキュメント (四角が 2つ重なった) アイコンをクリックし、ポップアップからコピー先のスロットを選択するとコピーされま す。このとき、コピー元のスロットの内容が変更されたり、コピー先のスロットの内容と入れ替わるよう なことはありません。

#### 6.2.2. エフェクトの並べ替え



ドットが6つあるアイコンをドラッグしてエフェ クトを別のスロットに移動できます

エフェクトスロットを選択しているときに、エフェクト名のタイトルバーのところにドットが6つあるア イコンが表示されます。これを別のスロットにドラッグすると、ドラッグした先のエフェクトとドラッグ してきたエフェクトが入れ替わります。(実際、パラメーターやビジュアライザー以外のエフェクト内で あれば、どこでもドラッグすることができますが、6ドットのアイコンはそのときのハンドルとして常に 使用可能です。)

#### 6.3. Effect presets - エフェクトプリセット



Jup-8000 Vの Delay のファクトリープリセット

Jup-8000 V の各エフェクトタイプにはプリセットがいくつか入っており、エフェクトスロットの上部に あるエフェクト名のバーにある「Presets」をクリックするとアクセスできます。

エフェクトの音を素早く掴みたいときは言うまでもなく、プリセットは音作りの出発点として最適ですの で、すべてのプリセットをぜひチェックしてみてください。プリセットのメニュー最下部に「Save as...」というオプションがあり、これをクリックするとそのエフェクトをユーザープリセットして保存す るためのダイアログが開きます。エフェクトのユーザープリセットは、Jup-8000 V のプリセットの一部 として保存されます。「Save」はユーザープリセットでのみ使用可能です(「Save as...」で複製したファ クトリープリセットでも使用できます)。
## 6.4. Effect types - エフェクトタイプ

最新のトランスゲート [p.81]を含む各エフェクトをそろそろ見ていきましょうか。ですがその前に、各エフェクトで共通した機能をいくつかご紹介します。

#### 6.4.1. On/Off

各エフェクトスロットには、左上にオン/オフボタンがあります。このボタンで、そのスロットのセッティングを維持したまま、バイパスにすることができます。あるスロットのみの状態にして、そのスロット での音作りをするときに便利です。

#### 6.4.2. Dry/Wet mix - ドライ/ウェットミックス



ほとんどのエフェクトには、入力音とエフェクト成分のミックスバランスを調整する **Dry/Wet** スライダーがあります。ただし、以下のエフェクトは例外です:

- Multiband では Amount スライダーになります。
- Param EQ では Scale スライダーになります。
- Stereo Pan では Amount スライダーになります。

♪ エフェクトはシリーズ接続ですので、あるスロットでは比較的ドライに近いセッティングでも、エフェクトチェ イン内の前のエフェクトの影響が多く残っている、つまり、先頭のスロットでない限り、ドライ信号が完全にエフェ クト成分のない信号とは限らない可能性がありますのでご注意ください。



Delay の Sync ボタンをクリックしたときに表示されるテンポ同期メニュー

ー部のエフェクトは、タイムや周期に関するパラメーターでミリセカンドや Hz といったフリーランニン グの設定のほか、テンポ同期のオプションも選択できます。このモードは、Time や Rate ノブの横にある ブルーの文字をクリックしてポップアップメニューを開き、その中から選択できます。ブルーの文字は 「Seconds」、「Hertz」、「Sync」などのように、そのときの同期の設定に応じて変化します。

同期モードを設定し、そのパラメーターのノブを操作するとポップアップが開き、マスターテンポ (また bAW のテンポ) に対する拍数が表示されます。「t」の略号は3連符、「d」は付点音符をそれぞれ表 し、こうした略号がないものはストレートな拍数です。

テンポ同期モードがある Jup-8000 V のエフェクトは次の通りです:

- Delay
- Tape Echo
- PS Delay
- Trance Gate
- Chorus JUN-6
- Flanger
- BL-20 Flanger
- Phaser
- Stereo Pan

では、各エフェクトをメニューに表示される順に見ていきましょう。一般的に、ノブのあるパラメーター のうち2つは、エフェクトのグラフィック・ビジュアライザー内をドラッグすることでエディットできま す。各エフェクトのパラメーターの表中で、水平方向にドラッグできるものを「(H)」、垂直方向にドラ ッグできるものを「(V)」と表記しています。

### 6.4.4. Reverb



**リバーブ**はレコーディングスタジオやコンサートホール、階段やタイル張りの浴室など、空間の残響音を 付加できるエフェクトです。リバーブは、エフェクトチェインの最終エフェクトとして使われることが多 く、他のすべてのエフェクトを同じ音響空間に置くことで、サウンドのまとまり感を出すことができま す。

パラメーター	内容
HPF	エフェクトをかける前の入力音の低音成分を減少させます。
LPF	エフェクトをかける前の入力音の高音成分を減少させます。
Predelay	入力音のあとにリバーブ音が発生するまでの時間を設定します。
Decay (V)	リバーブ音の長さを設定します。
Size (H)	空間の大きさを調整します。ノブを左へ回すほど小さな空間に、右へ回すほど大きな空間になります。
Damping	リバーブ音の高音成分が減衰する速さを設定します。
Stereo Width	リバーブ音のステレオ間の広がりを調整します。

# 6.4.5. Delay



**ディレイ**は、入力音のコピーを作成し、それを後から1回のみ、または繰り返し再生するエフェクトの総称です。Jup-8000 V には3タイプのディレイエフェクトがあり、**Delay** はオールラウンドに使用できるクリアな音のディレイです。

パラメーター	内容
HPF	設定値を高くするとディレイ音の低域成分が減少します。
LPF	設定値を高くするとディレイ音の高域成分が減少します。
Time (H)	ディレイ音の間隔を設定します。テンポ非同期のほか、テンポ同期 (Sync、Triplets、Dotted) も選択 できます。
Fine	ディレイタイムをミリセカンド単位で微調整します。
Feedback (V)	ディレイ音のリピート量を調整します。
Stereo Spread/ Width	設定値を高くすると左右のディレイ音の差が生じ、ステレオ感が増します。
Ping Pong	ディレイ音が左右に飛び交います。このときのステレオの広がりは Stereo Spread で設定します。

### 6.4.6. Tape Echo



テープエコーは、Maestro Echoplex や Roland Space Echo など、ディレイエフェクトの初期に登場した、録音テープを使用したディレイマシンの特性を再現したものです。入力音がテープループに録音され、1つまたは複数の再生ヘッドで再生することでエコーを作ります。テープループは不安定ゆえにピッチや音色が変化するため、デジタルディレイと比較して原音に忠実ではなく、音に暖かみがある点が特徴です。

パラメーター	内容
Input	テープエコーへの入力レベルを調整します。設定値を高くするとアナログ独特の飽和感 (サチュレーション) が得られます。
Time (H)	ディレイタイムを設定します。テンポ非同期のほか、テンポ同期モードも選択できます。
Intensity (V)	ディレイ音のリピート量 (フィードバック量) を設定します。
Fine	ディレイタイムをミリセカンド単位で微調整します。
Stereo Spread/ Width	設定値を高くすると、左右のディレイ音のディレイタイムに差が生じ、ステレオ感が増します。
Ping-Pong	ディレイ音が左右に飛び交います。このときのステレオの広がりは Stereo Spread で設定します。

## 6.4.7. PS Delay



PSは**ピッチシフト**の略で、Eventide ハーモナイザーで有名な定番エフェクトです。その動作は一般的な ディレイに似ていますが、それに加えてディレイ音が繰り返すたびにピッチが上や下へ変化していくとい うエフェクトです。

パラメーター	内容
HPF	ディレイ音にのみかかるハイパスフィルターのカットオフを調整します。
LPF	ディレイ音にのみかかるローパスフィルターのカットオフを調整します。
Time (H)	ディレイタイムを設定します。テンポ非同期またはテンポ同期モードを選択できます。
Feedback	ディレイ音をディレイに再入力させ、ディレイ音の繰り返し量を設定します。
Stereo Detune	入力音に対するディレイ音のピッチを微調整します。
Spray	ディレイタイムをわずかにランダム化して、ディレイが繰り返すごとにサウンド全体に散乱効果を加えま す。
Pitch Shift (V)	入力音に対するディレイ音のピッチシフト量を調整します。
Stereo Offset	左右チャンネルのディレイタイムに差を生じさせ、ステレオ効果を作り出します。

#### 6.4.8. Compressor



コンプレッサーは、音のダイナミックレンジを調整するエフェクトで、入力音の最大音量と最小音量の差 を小さくします。これは、入力音が設定したレベル (スレッショルド) を超えたときに、入力音のレベルを 一定量 (レシオ) 低減することで行います。

パラメーター	内容
Threshold (H)	コンプレッサーが動作し始めるレベルを設定します。
Ratio (V)	入力音がスレッショルドレベルを超えたときに音量を低減する量を設定します。
Attack	入力音がスレッショルドレベルを超えて、コンプレッションがかかるまでの時間を調整します。
Release	入力音がスレッショルドレベルを下回り、コンプレッションを開放するまでの時間を設定します。
Output Gain	コンプレッションにより下がる全体音量の補正量を調整します。
Makeup	コンプレッションにより下がる全体音量を (自動で) 補正します。

♪ コンプレッサーの仕組みを理解するのに最適な古いジョークがあります。スレッショルドは、あなたが音楽を聴いているときに、親が音量を下げるように言い出す音量レベルです。レシオは、そのときにあなたが音量を下げる量です。アタックは親が文句を言い出してから実際に音量が下がるまでの時間で、リリースは、親が去ってから音量がもとに戻るまでの時間です。

#### 6.4.9. Multiband



マルチバンドコンプレッサーは、複数のコンプレッサーが別々の周波数帯域 (バンド)を担当して動作す るエフェクトです。当初はレコーディング済みの楽曲の特定の帯域のダイナミクスを調整する目的でマス タリングエンジニアが使用していましたが、現在では微妙な音質補正やサウンドデザイン、効果音などで 積極的に利用されています。

おそらく、Jup-8000 V の内蔵エフェクトの中で最も複雑なものが、このマルチバンドコンプレッサーで しょう。その理由の筆頭には、グラフィック・ビジュアライザー内でドラッグすること でしか 調整でき ないパラメーターがあるという点です。このエフェクトは最大3パンド使用でき、このうち2つのパンド はローバンドとハイバンドのすぐ下にあるオン/オフボタンでそのバンドを使用するかどうかを切り替え ることができます。また、オン/オフボタンの近くにある数値表示 (上図の 150.0Hz と 2.50kHz のところ) を上や下にドラッグすることで、ローバンドとミッドパンドとの (上図の 150.0Hz)、ミッドバンドとハイ バンドとのクロスオーバー周波数 (上図の 2.50kHz) を設定できます。

コンプレッサーとしての動作に加え、このエフェクトはダイナミックレンジを拡張する エクスパンダー としても動作します。横縞が入った2つのバーのうち、上がコンプレッサーで、下がエクスパンダーで す。

パラメーター	内容
Threshold (V)	2つのバーの境界をドラッグしてコンプレッサー (またはエクスパンダー) が動作し始めるレベルを調整しま す。
Ratio (V)	上下どちらかのバーの 内側 をドラッグして、そのバンドのコンプレッション量またはエクスパンション量 を調整します。レシオが高くなるとバー内の横縞の間隔が密になり、最大値ではバーが塗りつぶされた状態 になります。
Band On/Off	ローバンドとハイバンドはこのボタンでオン/オフ切り替えができ、その結果、2バンドや1バンドのコンプ
アイコン	レッサー/エクスパンダーとして使用することができます。
Low-Mid	ビジュアライザーの左下にある数値フィールドをドラッグすると、ローバンドとミッドバンドとのクロスオ
Crossover	ーバー周波数が変化します。
Mid-High	ビジュアライザーの右下にある数値フィールドをドラッグすると、ミッドバンドとハイバンドとのクロスオ
Crossover	ーバー周波数が変化します。

これらを踏まえて、以下のパラメーターの詳細をご紹介します:

パラメータ ー	内容
Out Low	ローバンドの出力レベルを設定します。
Out Mid	ミッドバンドの出力レベルを設定します。
Out High	ハイバンドの出力レベルを設定します。
Input	全体的な入力レベルを設定します。
Attack	入力音がスレッショルドレベルを超え、コンプレッサー/エクスパンダーが動作するまでの時間を設定しま す。
Release	入力音がスレッショルドレベルを下回り、コンプレッション/エクスパンションが開放されるまでの時間を設 定します。
Output	各バンドの出力レベルのバランスを維持したまま、全体的なメイクアップゲイン (コンプレッションで下がっ た全体音量の補正量) を調整します。

### 6.4.10. Multi Filter



Jup-8000 V のフィルター以外に音色の調整ができるフィルターがもう1つあったら… と思われることが時 としてあるかも知れません。そんなときに活躍するのが、このマルチフィルターです。このフィルターに はローパス、ハイパス、バンドパス、フィードバック・コム、フィードフォワード・コムの5タイプがあ ります。コムフィルターはフランジャーの動作をシミュレートしたもので、2種類のタイプがあります。1 つは CombFB (フィードバック) で、帯域上にピークを均等間隔に作り出すタイプで、もう1つは CombFF (フィードフォワード) で、ノッチを均等間隔に作り出すタイプです。

パラメー ター	内容
Filter type	ビジュアライザー左下にある Low Pass などの文字部分を上や下にドラッグしてフィルタータイプを選択します。
Slope	ビジュアライザー右下の SLOPE にある数値をクリックしてフィルターの急峻度を選択します。コムフィルターを 使用している場合は無効になります。

|Cutoff (H)|フィルターのカットオフフリケンシーを調整します。||Resonance (V)|カットオフ付近の帯 域を強調してピークを作り出すレゾナンスを設定します。|

### 6.4.11. Parametric EQ



**パラメトリックイコライザー**は、シンセのフィルターやトーンコントロールのような幅広い音作りとは対 照的に、非常に精密な音作りができます。設定した周波数を緩やかに、あるいは極めてシャープにブース ト/カットして、全体的な音質や問題のある帯域のカットに使用します。

Jup-8000 V のパラメトリック EQ には5つのバンドがあり、中心周波数、ブースト/カット量 (ゲイン)、 バンド幅 (Q) をそれぞれ調整できます。このように、中心周波数とバンド幅を調整できることが、まさに 「パラメトリック」ということなのです。

パラメーター	内容
Band select	ビジュアライザー内のサークルをクリックするか、その下にあるバンド (LS、1、2、3、または HS) をクリ ックして調整したいバンドを選択します。
Scale	EQ カーブが入力音に与える全体的な影響を調整します。
Frequency (H)	選択したバンドの中心周波数を設定します。
Gain (V)	選択したバンドのブースト/カット量を調整します。
Q	プースト/カットにより音質が変化する帯域の幅を調整します。

#### 6.4.12. Distortion



Jup-8000 V の**ディストーション**には Arturia のディストーションエフェクトのフラッグシップである Dist COLDFIRE からのアルゴリズムが16種類内蔵されています。それぞれにユニークなサウンドの特徴があ り、繊細な音の暖かみから破壊的なサウンドまで、音色を自在に変化させることができます。



Distortions Presets		
	_/ Wiggle	
Exponential Expone	WWM Wavefolder	
✓ Soft Clip	$\omega^{M}$ Dual Fold	
∩ Distortion	<sub>ــ</sub> ــــ Stairs	
✓ Hard Clip	Howl آس	
✓ Tape	✓ Core	
√ Germanium	_∕ Push	
_/ Asymmetrical	Climb	

The 16 distortion types

ビジュアライザーの左上にある左右の矢印 (</>) をクリックしてディストーションのタイプを選択する か、タイプ名をクリックして上図のポップアップメニューを開きます。

アルゴリズムの中には、ゲインが徐々に増加していくもの (Overdrive、Exponential、Soft Clip、 Distortion、Hard Clip) や、Tape サチュレーション、トランジスタープリアンプをシミュレートした Germanium というように、アナログディストーションとして馴染み深いものもあります。

その他のアルゴリズムはよりデジタル的なキャラクターのものです。波形のピーク部分を折りたたんで倍 音を発生させる Wavefolder や Dual Fold のほか、Asymmetrical、Wiggle、Stairs、Howl、Core、 Push、Climb など、珍しいものもあります。

各アルゴリズムが背後で何をしているのかという、技術的な説明を長々とするよりも、各アルゴリズムを クリックし、そのサウンドをご自身の耳で確かめていただければと思います。

#### 6.4.12.2. 各アルゴリズムで共通のパラメーター

アルゴリズムのほとんどは内蔵のローパス/バンドパス/ハイパスフィルターも含めて、下表のようなパラ メーター構成で共通しています:

パラメーター	内容
Drive (H)	入力をドライブして歪みの深さを設定します。
Out Gain	Drive の設定で上昇した全体音量を補正するときに使用します。
Auto (ボタン)	全体音量の補正を自動で行います。
Filter on/off (ボタン)	内蔵のマルチモードフィルターのオン/オフを切り替えます。
Filter pre/post (文字部分をドラッグ)	内蔵フィルターの位置 (ディストーションの前段または後段) を設定します。
Filter mode (ポップアップ)	フィルターのタイプをローパス、バンドパス、ハイパスから選択します。
Cutoff	内蔵フィルターのカットオフフリケンシーを調整します。
Resonance	内蔵フィルターのレゾナンスを調整します。
Dark	ディストーションの出力信号の高域成分を減少させます。

例外的に以下のアルゴリズムはパラメーター構成が異なります:

- Overdrive は、Tone コントロールを備えた唯一のアルゴリズムで、エフェクト音の明るさを調整します。
- Wavefolderのアルゴリズムには、フィルターの Pre/Post パラメーターのところに波形を折 りたたむモードの Sine/Sawtooth 切り替えがあります。

#### 6.4.13. Bitcrusher



ビットクラッシャーにはその名の通り、ビットをクラッシュする働きがあります。技術的には、入力音のビット解像度 (16ビットや8ビットなど) とサンプルレートを低下させることができます。ビット解像度 (16ビットや8ビットなど) は音量に影響し、サンプルレート (CD の 44.1kHz など) は、周波数特性に影響します。ミュージシャンがビンテージサンプラーやゲーム機、コンピュータの「ローファイ」サウンドについて話しているときは、ビットクラッシュのことを指しています。

パラメーター	内容
Bit Depth (V)	ビット数が低下して音量が増加します。
Downsample (H)	サンプルレートを分割して低下させ、ビンテージのデジタルシンセやサンプラーでよく見られるエイリ アシングを引き起こします。

#### 6.4.14. Trance Gate



トランスゲートは、トランスミュージックで知られるチョッピングやゲーティング、スタッターを作るエフェクトですが、音にシーケンスのような切れ目を入れたいときなどに幅広く使えて便利です。このエフェクトは、2ステップから32ステップまでのゲートシーケンスをループさせ、各ステップのオン/オフ選択やエンベロープの形を調整できます。円形のディスプレイでシーケンスの動きをリアルタイムに表示します。ステップのエンベロープの形は、円形ディスプレイの中に表示されます。画面上段のパラメーターの内容は下表の通りです:

パラメータ ー	内容	値
Length	ゲートシーケンスの長さ (ステップ数) を設 定します。	2 - 32 ステップ
Shape	ゲートの基本的なエンベロープの形を設定 します。	Classic (姫形波)、Decay (ノコギリ波)、Rise (ランプ波)、 Trapezoid (台形)、Triangle (三角波)
Rotate	シーケンス全体を時計回りまたは反時計回 りにローテーションします。	マウスクリックで1ステップ移動します。
x2	シーケンスのステップ数が2倍になります。	最長32ステップまで

また、円形ディスプレイの左下にあるネームフィールドをクリックするとメニューが開き、音作りの出発 点として利用できる14種類のシーケンスから選択できます。メニューにある通り、ステップ数が奇数や あまり一般的でない数のものもあり、各ステップは必ずしも均等の長さである必要はありません。

16 Steps
3 Steps
32 Steps
5 Steps
777
7 Steps
8 Steps
9 Steps
Basic Trance
Milli
Modern Trance
Stars
Take 5
Triplets
Save as

そして、画面下段のパラメーターの内容は、次の通りです:

パラメータ ー	内容	値				
Rate	シーケンスの周期 (スピード) を設定します。テンポ同期オプショ ンを選択できます。	Sync、Sync Straight、Sync Triplets、 Sync Dotted				
Morph	ステップのエンベロープの形を微調整します。	形はビジュアライザーに表示されま す。				
Ratchet	ステップを細かいリズムに連打し、ドラムロールのような効果を 作ります。	1, 2, 3, 4				
Reset	指定された小節数が経過した後、シーケンスをステップ1から再 スタートします。	Off、2、4、8、16小節				
Retrig	MIDI ノートを受信するとシーケンスがステップ1から再スタート します。	On、 Off				

6.4.14.1. ゲートシーケンスをエディットする



ゲートシーケンスのエディット:オフになっているステップと、タイで長くなったステップがあります

円形ディスプレイを見ながら、シーケンスを視覚的にエディットすることもできます。各ステップが均等 な長さに限定されているわけでもありませんし、すべてのステップをオンにする必要もありません。トラ ンスゲートのプリセット [p.67]を覗いてみれば、そのことがおわかりになるかと思います。

操作	内容	結果
オンになっているステップをク リック	ステップがオフになります	オフのステップでは音がミュートされ ます。
オフになっているステップをク リック	ステップがオンになります	オンのステップでは音が出ます。
オンのステップをドラッグ	複数のステップがタイでつながって長くなり ます	ステップが連結して長いステップにな ります。
オフのステップをドラッグ	ステップがつながらず、複数のオフのステッ プがオンになります	オンになった区間では音が出ます。
タイでつながったステップにマ ウスオーバー	タイを解除した状態をプリビューします	ステップの連結が解除されたように表 示されます。
タイでつながったステップをク リック	タイを解除します	1つの長いステップが複数のステップ に分割されます。
オンのステップを右クリック	ステップがオフになります	オフのステップでは音がミュートされ ます。
オンのステップを右クリックし てドラッグ	ドラッグした区間のステップがオフになりま す	オフの区間では音がミュートされま す。

x2をクリックすると、オンとオフのステップのプロポーションが維持され、タイも維持されます:



x2をクリックした後の「Pulsating」プリセット



#### 6.4.15. Super Unison



シンセのユニゾンモードとは異なり、このスーパーユニゾンでは入力音の複製を作り、ピッチをデチューンして入力音にミックスします。ビジュアライザーの横方向は複製ボイスのデチューン量、縦方向は複製 ボイスの音量をそれぞれ示します。センターの一番高い線が入力音です。

パラメーター	内容
HPF	エフェクト音にのみかかるハイパスフィルターのカットオフを調整します。
LPF	エフェクト音にのみかかるローパスフィルターのカットオフを調整します。
Voices (H)	ユニゾンボイスの数を設定します。
Detune (V)	デチューン量を設定します。
Rate	すべてのユニゾンボイスのモジュレーションスピードを調整します。
Stereo Width	エフェクト音のステレオ間の広がりを調整します。

### 6.4.16. Chorus



**コーラス**は、1970年代中盤にローランドがギターアンプの Jazz Chorus とエフェクトペダルの CE-1 で世 界で初めて開発されたエフェクトです。入力音に比較的短いディレイをかけて複製 (ボイス と呼びます) を作り、ディレイタイムを LFO でゆっくりと変調させた信号を入力音にミックスして、音の厚みを演出 するというエフェクトです。

パラメータ ー	内容
Rate	コーラスのうねりの周期を調整します。
Depth	コーラスの深さを調整します。
Feedback (V)	エフェクト成分を再入力させる量を調整します。
Delay (H)	コーラスのディレイタイムを設定します。
Stereo/ Mono	コーラスの動作をモノまたはステレオに切り替えます。
Voices	コーラスボイスを作るディレイラインの数 (1、2、または 3) を選択します。各コーラスボイスのスタート位 相は異なります。
Shape	うねりの波形 (サイン波または三角波) を選択します。

### 6.4.17. Chorus JUN-6



最も有名なコーラスエフェクトの1つは、ローランド Juno-6 とその後継機に内蔵されていたコーラスで す。このコーラスは、それを忠実に再現したものです。

パラメーター	内容
Rate (H)	コーラスのうねりの周期を設定します。テンポ非同期とテンポ同期の各種タイプから選択できます。
Depth (V)	コーラスの深さをミリセカンド単位で調整します。
Phase	入力音に対するエフェクト音の位相を調整します。

## 6.4.18. Flanger



**フランジャー**は、強烈なタイム/モジュレーションエフェクトです。オーディオエンジニアが、回転しているテープリールのフランジ (縁) を押さえて、再生スピードをわずかに遅くしたことがその由来です。元の信号とミックスすることで、特徴的な「ジェットエンジン」エフェクトが生まれます。

パラメーター	内容
Rate	LFO の周期を調整して、フランジャーのうねりのスピードを設定します。テンポ同期のオプションがあり ます。
Delay (H)	入力音とエフェクト音との間のディレイタイムを設定し、倍音が強調される帯域を変化させます。
Feedback (V)	フィードバックを加えることで、ハーシュ感やうねりの「鳴り」を作り出します。フィードバックの暴走 を防止するため、最高値は 99% になっています。
Depth	LFO によるディレイタイムの変調量を調節し、フランジャーのうねりの深さを設定します。
Mono/Stereo	動作をモノまたはステレオに切り替えます。
+/-	フランジャーの位相を切り替えます。+ はアディティブ、- はサブトラクティブです。
HP Frequency	フランジャーをかける前段で、入力音の低域成分を調整します。
LP Frequency	フランジャーをかける前段で、入力音の高域成分を調整します。

## 6.4.19. BL-20 Flanger



**BL-20 Flanger** は、Arturia Flanger BL-20 プラグインをベースにしたもので、極めてレアでサウンドの美しさが特徴的な、1970年代のハードウェアフランジャー Bel BF-20 をベースにしています。

パラメーター	内容
Wide	右チャンネルの LFO の位相を反転させ、ワイドなステレオイメージを作ります。
Mono Input	オンにすると、モノラル入力に最適化した動作になります。
Rate	フランジャーのうねりの周期を調整します。テンポ非同期、テンポ同期の各オプションから選択できます。
Delay (H)	フランジャーのディレイタイムを調整します。
Feedback (V)	エフェクト音を再入力する量を調整します。
Depth	LFO によるディレイタイムの変調量を調整し、フランジャーのうねりの深さを設定します。



**フェイザー**は入力音を分岐し、片方の信号の位相を変化させ、元の信号とミックスします。位相が変化した信号を LFO で変調することにより、ノッチ/コムフィルター効果が周波数帯域を行き交い、特有の「シュワシュワ」したサウンドになります。

♪ フェイザーの象徴的な使い方としては、ゲイリー・ライトとジャン・ミッシェル・ジャールのアナログストリン グス、そしてスティーリー・ダンでよく使われたエレビサウンドが挙げられます。

パラメーター	内容
Rate	フェイザーのうねりの周期を調整します。テンポ非同期、テンポ同期の各オプションから選択できます。
Feedback (V)	エフェクト音を再入する量を設定し、より強烈なフェイザーサウンドにします。
Amount	うねりの深さを調整します。
Frequency (H)	フェイザーをかける中心帯域を設定します。
N. Poles	フェイザーのフィルターの急峻度を設定します。
Mono/Stereo	フェイザーの動作をモノまたはステレオに切り替えます。

### 6.4.21. Panner



**パンナー**は、Jup-8000 V のサウンドをステレオ間で自動的に移動させ、音に動きや広がり感を付加しま す。

パラメーター	内容
Rate	ステレオパンニングのスピードを調整します。テンポ非同期、テンポ同期の各オプションから選択できま す。
Natural/ Linear	左右の音量バランスをリニアにするか、緩やかなログカーブにするかを切り替えます。
Invert	左右のパンニングを反転させます。
Mono Bass	オンの場合、低音域は音像移動せず、高音域のみをパンニングさせます。低音域の安定感が欲しいときに便 利です。
Cutoff	Mono Bass 使用時に、低音域に含める周波数帯域 (50-200Hz) を設定します。





Mod シーケンサー

Jup-8000 V のモジュレーターセクションは、モジュレーションソースのアサインをドラッグ&ドロップ で行える、最新バージョンを搭載しています。このセクションにアクセスするには、Advanced ボタン [p.131] をクリックしてアドバンストパネルを開きます。すると、これまでの各チャプターでご紹介しま した Multi-Arp [p.38] とエフェクト [p.64]の各セクションとともに、このセクションが表示されます。

#### 7.1. 概要

Ċ	U	ГТ	ullu	ГЛ	Â	缸	ů	ŵ	Ĵ	ţ,	3	3	3	۹
Multi-Arp	Effects		Function	Random	Keyboard			Mac	ros					

Effects タブの右にある各タプがモジュレーションソースです。これらのソースは、内部ソース、MIDI ソ ース [p.118]、マクロに分かれています。最初のタブ3つは内部ソース用で、これら3つのスロットにそれ ぞれ 5つの次のソースタイプから選択することができます:

ソース カラーコード		内容			
Envelope [p.98] アンバー		ADSR タイプのエンベロープジェネレーター			
Function [p.100] グリーン		極めてフレキシブルなシェイプクリエイター			
Random [p.107]	バイオレッ ト	複雑なランダム値を生成するランダムジェネレーター			
Voice Modulator [p.110]	ティール (青緑)	Jup-8000 V がボイスをトリガーするたびに新たなモジュレーション値を出力 します			
Mod Sequencer [p.112]	マゼンタ	ステップ状の値を出力するモジュレーションシーケンサー			

3つの内部ソースの右側には MIDI モジュレーター [p.118]があります。これには、Mod ホイール、キーボ ードノート、キー/リリースペロシティ、アフタータッチ、そして MPE コントローラー [p.138]の鍵盤のキ ーの Y 軸上の指の位置を参照する MPE スライドといった演奏上の操作が含まれます。MIDI モジュレータ ーのカラーコードは、ペールピンクです。 右端にあるのは、4つのマクロ [p.121]です。これらは、1つのノブ操作で複数のパラメーターを同時にコントロールできるというものです。また、MIDI ラーン機能でマクロノブをフィジカルコントローラーの ノブやフェーダーなどにマッピングでき、ライブ演奏時などで非常に便利です。マクロのカラーコード は、インディゴ (ダークブルー)です。

#### 7.1.1. Assigning a modulation - モジュレーションのアサイン

Jup-8000 V の新しいドラッグ&ドロップによる操作体系は、モジュレーションルーティングの作業から 推測や、目を凝らして画面内の目的の場所を探し当てる必要がなくなるように設計されています。例え ば、ランダムジェネレーターをオシレーターミックスに割り当てて、オシレーター間の面白い音色変化を 作りたいとします。



Jup-8000 V のモジュレーションのアサインはドラッグ&ドロップで簡単に行えます

- ステップ1:ソースのアイコン、またはアニメ表示のサムネイル(その下のタブの文字ではありません)をクリックしたままにします。すると、上図のようにアイコンが十字矢印に変わります。
- ステップ 2:ソースをドラッグし始めると、そのソース名を表示したバブルが表示されます。
- ステップ3:下図のようにデスティネーション(変調先:モジュレーションをかけたいパラメ ーター)でドロップします。この例ではオシレーターのMixです:



ソースをデスティネーションにドロップするとク イックエディット・ノブが表示されます

ドロップすると、デスティネーションの下にソースと同じカラーコードのクイックエディット・ノブが表示されます。このノブをプラスまたはマイナス方向に回してモジュレーション量を調整します。デスティネーションにマウスオーバーすることで、このノブをいつでも表示させることができます。



クイックエディット・ノブにマウスオーバーす るとモジュレーション量の現在値が表示されます

クイックエディット・ノブにマウスオーバーすると、ノブの周囲に「カラー」(襟)、またはスライダーの 場合はその隣にラインがソースと同じカラーコードで表示され、モジュレーション量を示します。カラー /ラインは、次の2つのどちらかの方法で表示されます:

- モジュレーションソースがバイポーラの(値にプラスとマイナスがある)場合、カラーはデス ティネーションのポジション(ノブの指標の位置)の両側に展開します(上図参照)。
- モジュレーションソースがユニポーラの場合、デスティネーションのポジションから片側にのみカラーが展開します。

数値表示のパラメーターの場合、数値フィールドの下に黒いラインが表示され、そのパラメーターがデス ティネーションであることを示します。



Multi-Arp の Octave パラメーターがファンクションで変調されてい る状態

ソースをアサインすると、上図のようにモジュレーションソースと同じカラーコードのバーが黒いライン に表示されます。

デスティネーションには好きなだけソースをアサインでき、その下にクイックエディット・ノブが表示されます。デスティネーションにモジュレーションがかかると、その位置を示す標準カラー (襟) がレイヤーのカラーコードで表示され、デスティネーションの値の変化に合わせてリアルタイムに動きます。



7.1.1.1. Viewing sources at the destination - デスティネーションからソースを見 る

TYPE SLOPE エンベロープ、ファンクション、ランダムの各ソ ースがオシレーターの Mix にアサインされてい

SCO

050

ます

モジュレーションルーティングの設定後、その設定を確認する方法は2つあります。1つ目の方法は、デス ティネーションに対してどのソースがアサインされているかを確認する場合です。デスティネーションに マウスオーバーすると (最初にデスティネーションのエリアをクリックする必要がある場合もあります)、 アサインしているソースの数だけクイックエディット・ノブが表示されます。クイックエディット・ノブ にマウスオーバーすると、ソースとモジュレーション量がポップアップ表示されます。 7.1.1.2. Viewing destinations at the source - ソースからデスティネーションを見る



ファンクションがオシレーター2の PW、オシレーターの Mix、フィ ルターのカットオフ、LFO の Rate にアサインされています

もう1つの方法は、選択したソースで変調されるデスティネーションのリストを表示するという方法で す。リストを表示するには、ソースのアイコン/サムネイルをクリックします (テキストタブではありません)。リストには次のようなものが表示されます:

- モジュレーションルーティングを削除せずに個々のルーティングのオン/オフや、そのソース からのモジュレーションルーティング全体のオン/オフを切り替えるボタン。
- 各デスティネーション側で表示されるクイックエディット・ノブに対応する、プラス/マイナ スのモジュレーション量を示す水平スライダー。
- デスティネーション名にマウスオーバーすると、そのテキストがスクロールしてテキスト全体を読むことができます。
- マウスカーソルをリストから外すとリストが閉じます。

#### 7.1.2. モジュレーションのアサインを削除する

アサインを削除するには、デスティネーションの下に表示されるクイックエディット・ノブをダブルクリ ックします。これにより、設定値がゼロになり、マウスカーソルがそのエリアから外れ、クイックエディ ット・ノブが消えます。アサインを削除せずにモジュレーションをオフにしたい(例えば、他のアサイン による音の変化が確認したいなどの)場合は、ソース側からデスティネーションのリストを表示し、その リストにあるオン/オフボタンで切り替えることができます。誤ってアサインを削除してしまった場合で も、ドラッグ&ドロップでアサインを簡単に再構築することができます。

#### 7.1.3. 内部ソースのタイプを選択する

最初の3つのスロットのソースのタイプは自由に組み合わせることができます。手順は次の通りです。



内部ソースのタブをクリックして選択します

まず、3つのタブのいずれかを選択します。ここでは一例として、現在エンベロープが選択されている最 初のタブを選んでいます。



モジュレーションソースの選択メニュー

次に、画面左側のドロップダウンメニューをクリックします。ここでエンベロープからボイスモジュレー ターに変更したいとします。メニューからそれを選択すれば準備完了です:

Ċ			u.u.u		Â	益	ů	ŵ	Ĵ	ŧ	٩	3	3	۹
Multi-Arp	Effects	Voice Mod	Function	Random			Keyb	ooard				Mac	ros	
ී Voice Mo	dulator ~			Rar	ndomize				lear (					
8 Vo	ice													
Sc	ale													
				Mode	Cycle				olarity	Bipolar				

ボイスモジュレーターが最初のスロットに選択されました

#### 7.1.4. モジュレーションソースのアサインと順番について

使用できる3つのスロットの1つに別のモジュレーションソースを選択しても、そのスロットのアサインは 変更されません。つまり、複数のデスティネーションにアサインされたソースは、そのデスティネーショ ンの情報をすべて保持したままになります。

デスティネーション側では、クイックエディット・ノブは常に、モジュレーションビューの左から右への モジュレーションスロット/ソースの順番を反映します。そこで、エンベロープ(1つ目のスロット)、ファ ンクション (2つ目のスロット)、ランダム (3つ目のスロット) がすべてオシレーターミックスにアサインさ れている場合、オシレーターの Mix ノブにマウスオーバーするとどのように見えるかをチェックしてみま しょう:



ここで例えば、エンベロープをボイスモジュレーターに変更すると、最初のクイックエディット・ノブの 色が変わりますが、アサイン自体はそのままです:



では、モジュレーションソースの各タイプを見ていきましょう。

# 7.2. Envelope



エンベロープ・モジュレーションソース

エンベロープ・ソースタイプは、基本的にシンセのエンベロープジェネレーターと同じものですが、アタ ックの前段に調整可能なディレイが追加されています。つまり、実際には DADSR ということになりま す。ノブまたはビジュアライザーのブレイクポイントを動かすことで、主な設定を調整します。試してみ ると、両者の動作が互いに反映し合っていることがわかります。



各パラメーターの設定値がブレイクポイントの位置に反映されます

### 7.2.1. エンベロープのスケール

画面左にある **Scale** ノブは、エンベロープの全体的なモジュレーション出力の上限を設定します。アタックの段階に到達するピークレベルを設定するものとお考えください。



ハンドルをドラッグして、そのセグメントのカーブを調整できます

エンベロープの各セグメント (ブレイクポイント間)のカーブを調整することもできます。セグメントの中間部にある小さなドットにマウスオーバーすると、上下の矢印が表示されます。その矢印をドラッグする ことで好きなカーブに調整することができます。

#### 7.2.3. エンベロープのメインパラメーター

エンベロープのメインパラメーターは、どれも馴染み深いものばかりです:

- Delay:アタックが始まる前のタイムラグを設定します。
- Attack:音を出したときにエンベロープが最大レベルに達するまでの時間を設定します。
- Decay:エンベロープが最大レベルに達してから、サステインレベルに到達するまでの時間 を設定します。
- Sustain:音を出し続けている間に維持されるレベルを調整します。
- **Release**:キーボードから手を放してから、エンベロープのレベルがサステインレベルから ゼロに戻るまでの時間を設定します。

### 7.2.4. エンベロープの MIDI モジュレーション

Key > Time	18.0 %	Velocity > Time	0.00 %	Velocity > AMP	100 %	

MIDI ノートとベロシティでエンベロープの動作をコントロールし、表現力を加えることができる3つのパ ラメーターがあります。

- Key > Time:キーボードで弾く音程に応じて、エンベロープのタイムパラメーター (Attack、Decay、Release) が変化します。
- Velocity > Time: MIDI ベロシティに応じて、エンベロープのタイムパラメーター (Attack、 Decay、Release) が変化します。
- Velocity > Amp: MIDI ベロシティに応じて、Scale パラメーターが変化します。

7.2.5. エンベロープのリトリガー



リトリガーは、エンベロープを先頭からスタートさせるアクションの選択と、キーボードでの奏法に対してエンベロープがどのようにスタートするかを設定するパラメーターです。

- Poly:キーボードを弾くたびに、1音に1つずつエンベロープがスタートするポリフォニック 動作です。
- Mono:キーボードを弾くたびにエンベロープがスタートしますが、そのときに弾いている すべての音に対して1つのエンベロープのみが動作するモノフォニック動作です。
- Legato:レガート奏法 (前の音をリリースする前に次の音を弾く奏法) で新たな音を弾くと、 エンベロープは再スタート しません。
- Arp Start: Multi-Arp のトラックの先頭ステップを再生するとエンベロープがスタートし、 そのトラックで使用しているレイヤーのパラメーターにモジュレーション信号を送信しま す。

リトリガーの設定をより深く理解するには、音の変化を聴き取りやすいパラメーター、例えばフィルター のカットオフなどにエンベロープをアサインし、音を出してその結果を聴き、同時にエンベロープのビジ ュアライザーにその進行がリアルタイム表示されるパックの動きを観察してみてください。特に、どのよ うな奏法などをするとパックがエンベロープの先頭に戻って再スタートするかを観察してみてください。

# 7.3. Function



ファンクションジェネレーターは、極めてフレキシブルなエンベロープと LFO を、まるでマッドサイエ ンティストが融合させたかのようなモジュレーションソースです。想像しうる範囲であらゆる種類のモジ ュレーションシェイプを作り出すというのが、そのコンセプトです。 エンベロープと同様、ファンクション内のすべてのタイムとレベルのプロポーションを維持したまま、全体的な出力レベルを画面左にある Scale ノブで調整できます。

## 7.3.2. ファンクションのプリセット

Functions Presets	
R Basic Curves	ADSR
(A) Creative	ASR
Rhythmic	Deep Sidechain
(A) Step Sequenced	Flat
(1) User	Quad Gate
	Quad Pulse
	Quick Sidechain
	Ramp

左側はファンクションのカテゴリー、右側は各カテゴリー内の個々 のプリセットです

オリジナルのファンクションを作成する前に、Presets フィールドをクリックしてファクトリープリセットをチェックして、ファンクションでどういうことができるのかを掴んでみてください。メニューの左側にはファンクションのカテゴリーがあります。ディスクアイコンをクリックするとファンクションを保存します。保存したファンクションはユーザーカテゴリーに入り、保存後、ユーザーカテゴリーが画面左側に表示されます。

#### 7.3.3. ファンクションのコピー



四角が2つ重なったアイコンをクリックすると、選択しているファンクションのセッティングを別の2つの ファンクションのいずれかにコピーします。コピー先のスロットで別のモジュレーションソース (エンベ ロープ、ランダム、または Mod シーケンサー)を使用している場合、そのセッティングに上書き しませ ん。この場合は、コピー先のスロットでファンクションを選択してからコピー操作を行ってください。

#### 7.3.4. ファンクションの LFO 波形



プリセットライブラリーに加えて、6種類の基本的な波形も選択でき、ファンクションを LFO のように使用したり、オリジナルファンクションを作成する出発点として利用することができます。6種類の波形には、フラット (水平線)、サイン波、三角波、ランプ波、ノコギリ波、矩形波があります。

### 7.3.5. Breakpoints and grab handles - ブレイクポイントとグラブハンドル



ブレイクポイント (赤丸)、グラブハンドル (黄丸)

ファンクションでは、あらゆるモジュレーションのカーブやシェイプを2つのシンプルなツールで作成す ることができます。そのツールが、ブレイクポイントと グラブハンドルです。ブレイクポイントは、モ ジュレーションの方向が変わるポイントを指します(必ずしも方向を変える必要はありません ― 例えば、 スロープの角度を変化させるときにも使用できますが、ブレイクポイントの用途と言えば方向転換が一般 的です)。

グラフの線上を左クリックするとブレイクポイントが追加されます。ブレイクポイントを右クリックする と、それが削除されます。このとき、削除を確認するポップアップが表示されます。

2つのブレイクポイントの間には、グラブハンドルがあります。これをドラッグすると、ADSRと同様、2 点間のカーブが変化します。ハンドルを中間的な位置にすると、2点間の線は直線かそれに近いカーブに なります。ハンドルをある方向へ思い切りドラッグすると、折り曲げた膝のような急峻なカーブになりま す。

ブレイクポイントグラブハンドルを駆使することにより、シンプルなサイン波のような形から、一般的な シンセスタイルのエンベロープのような形や、極端に複雑な形まで、あらゆるシェイプを自在に作ること ができます。 Draw Mode をクリックするとドローイングツールのメニューが開きます。ビジュアライザー内でドラッ グすることで、繰り返しのあるシェイプを描くことができ、ファンクションの作成をスピードアップさせ ることができます。



- Free:ポイントを1つ作成します。
- Steps:矩形波のようなシェイプを繰り返すパターンを作成します。
- Ramp Up:上昇タイプのノコギリ波のようなパターンを作成します。
- Ramp Down:下降タイプのノコギリ波のようなパターンを作成します。

ツールを選択し、マウスカーソルをビジュアライザー内に移動すると、カーソルが鉛筆アイコンに変わり ますので、その状態でドラッグします。

7.3.6.1. カーブ



Draw Mode の右にある「S」の字のようなボタンは、カーブボタンです。これにより、ファンクションの セグメントをよりカーブした形に切り替えます。具体的な形状の変化は、ファンクションの状態によって 異なります。これもクリエイティブなツールとして利用できます。
### 7.3.6.2. グリッドとマグネットツール



マグネットボタンが点灯している場合、ビジュアライザー上でブレイクポイントを動かすと「グリッドに スナップ」し、繰り返しのあるファンクションやシェイプを正確に作成したいときに便利です。また、数 値フィールドを上下にドラッグすることで、横軸と縦軸の両方でグリッドの解像度を調整することができ ます。

### 7.3.6.3. その他のエディットツール

Reset	
Duplicate	
Horizontal Flip	
Vertical Flip	

ビジュアライザー内のブレイクポイント以外の場所を右クリックすると、上図のようなエディットツール のメニューが開きます:

- Reset:ファンクションの形状を横一直線にリセットします。ご使用の際は十分にご注意ください。
- Duplicate: 複製 [p.105]機能を実行します。
- Horizontal Flip:水平方向を軸に反転したシェイプを作成します。
- Vertical Flip: 垂直方向を軸に反転したシェイプを作成します。

### 7.3.7. ファンクションのモード設定

	One-Shot	
	Loop	
•	Run	
Mode	e Loop	~

Mode での設定は、ファンクションをエンベロープ的な動作にするか、あるいは LFO のような動作にするかを選択するため、ファンクションを使用する上で重要な選択となります。

- One-Shot:1回だけ進行する、エンベロープのような動作になります。
- Loop:ファンクションがループし、選択したイベントで先頭からリスタートさせることができます。
- Run:ファンクションが末尾まで進行すると先頭に戻ってリスタートする動作を繰り返しま す。

7.3.8. ファンクションの周期とテンポ同期



ファンクションの周期は、**Rate** ノブの下の文字をクリックするとメニューが開き、マスターテンポや DAW のテンポに非同期のフリーランニングのほか、テンポ同期の各種オプションから選択できます。メ ニューには、次のようなオプションがあります:

- Hertz:テンポに同期しないフリーランニングです。
- Sync:ノブを回すと、ストレート (通常の拍数)、3連符、付点音符の各拍数から選択できます。
- Sync Straight:ストレートのみから選択できます。
- Sync Triplets:テンポに対して3連符のタイミングで同期します。この場合の4分音符は、8 分音符2個分のスペースに8分音符3個を収めた状態に等しくなります。
- Sync Dotted:テンポに対して付点音符のタイミングで同期します。この場合の4分音符は、 付点8分音符と16分音符を組み合わせた状態に等しくなります。

## 7.3.9. Function Shift and Duplicate - シフトと複製



Shift の左右の矢印 (</>) をクリックすると、グリッドの水平軸の1つ分だけ、ファンクション全体が前後 に移動します。

x2 (複製) ボタンは、基本的にはファンクションのスピードを2倍にします。例えば、下図のようなシンプ ルな三角波のファンクションがあったとします:





この操作を繰り返すことができます。

# 7.3.10. Polarity と Smooth



**Polarity** フィールドでは、ファンクションの出力をプラスの値のみ出力するユニポーラ、またはプラス とマイナスの値を出力するバイポーラのどちらかに切り替えることができます。

Smooth フィールドをドラッグすると、ブレイクポイントの角度を丸みのある線にスムージングします。 ファンクションの進行がブレイクポイントを通過するたびに発生しうるクリック音を消したいときに便利 です。

# 7.3.11. ファンクションのリトリガー

Poly	
Mono	
Legato	
Arp Start	
Modulator 1	
Modulator 3	
Poly	~
Retrig	

ファンクションの最後のパラメーターは、エンベロープと同様、ファンクションを先頭からリスタートさ せるアクションを選択できるリトリガーパラメーターです。

- Poly:キーボードを弾くたびに、1音に1つずつファンクションがスタートするポリフォニック動作です。
- Mono:キーボードを弾くたびにファンクションがスタートしますが、そのときに弾いている すべての音に対して1つのファンクションのみが動作するモノフォニック動作です。
- Legato:レガート奏法(前の音をリリースする前に次の音を弾く奏法)で新たな音を弾くと、 ファンクションは再スタートしません。
- Arp Start: Multi-Arp のトラックの先頭ステップを再生するとファンクションがスタートし、そのトラックで使用しているレイヤーのパラメーターにモジュレーション信号を送信します。
- Modulator:他の2つのスロットで使用しているモジュレーターのいずれかが再スタートすると、ファンクションが再スタートします(2つのスロットのいずれかを選択できます)。

# 7.4. Random



ランダムモジュレーターの動作は、その名の通り、一連のランダムな値をアサインしたデスティネーションに送信して変調するというものです。Arturia ソフトシンセのフラッグシップである Pigments に内蔵されているものをベースにしていますが、より音楽的に使いやすくするために、パラメーター構成を一部 簡略化しています。

- Jitter: 値を出力するタイミングをランダム化します。
- Polarity:動作モードをプラスの値のみを出力するユニポーラか、プラスとマイナスの値を 出力するバイポーラのいずれかに切り替えます。
- Smooth:値のランダムな変化をスムーズ化し、値の変わり目で発生しうるクリック音を消したいときに便利です。
- Distance:現在の値が次の値に変化するまでの時間を、パーセンテージで設定します。

## 7.4.1. ランダムのスケール

Scale ノブは、ランダムモジュレーターが出力するレベルの上限を設定するときに使用します (Polarity パラメーターをバイポーラに設定した場合は、プラスとマイナス両方の上限を同時に設定します)。

# 7.4.2. ランダムのスピードとテンポ同期



ランダムモジュレーターのスピードは、**Rate**ノブで調整できます。ノブの下の文字をクリックすると、マスターテンポや DAW のテンポへの同期を設定するオプションが入ったメニューが開きます。

メニューのオプションは次の通りです:

- Hertz:テンポに同期しないフリーランニングです。
- Sync:ノブを回すと、ストレート (通常の拍数)、3連符、付点音符の各拍数から選択できます。
- Sync Straight:ストレートのみから選択できます。
- Sync Triplets:テンポに対して3連符のタイミングで同期します。この場合の4分音符は、8 分音符2個分のスペースに8分音符3個を収めた状態に等しくなります。
- Sync Dotted:テンポに対して付点音符のタイミングで同期します。この場合の4分音符は、 付点8分音符と16分音符を組み合わせた状態に等しくなります。
- Freeze:現在の値を維持したまま、ランダムな値の生成を停止します。

7.4.3. ランダムのリトリガー



ランダムの最後のパラメーターは、リトリガー設定です。このパラメーターで、ランダムな値を生成する サイクルの先頭に戻って再スタートするアクションなどを選択することができます。

- Off: ランダムモジュレーターの再スタートをオフにします。
- Poly:キーボードを弾くたびに、1音に1つずつランダム値の生成サイクルがスタートするポリフォニック動作です。
- Mono:キーボードを弾くたびにランダム値の生成サイクルがスタートしますが、そのとき に弾いている すべての音 に対して1つの生成サイクルのみが動作するモノフォニック動作で す。
- Legato:レガート奏法 (前の音をリリースする前に次の音を弾く奏法) で新たな音を弾くと、 ランダム値の生成サイクルは再スタート しません。
- Arp Start: Multi-Arp のトラックの先頭ステップを再生するとランダム値の生成サイクルが スタートし、そのトラックで使用しているレイヤーのパラメーターにモジュレーション信号 を送信します。
- Modulator:他の2つのスロットで使用しているモジュレーターのいずれかが再スタートすると、ランダム値の生成サイクルが再スタートします (2つのスロットのいずれかを選択できます)。

♪ テンポ同期の Freeze とさまざまなリトリガーモードを組み合わせると、クリエイティブな可能性が広がります。例えば、リトリガーを Legato に設定し、テンポ同期を Freeze にセットすると、ランダムモジュレーターは、レガート奏法でない MIDI ノートを受信したときにのみ新しい値を出力します。Arp Start を使用すると、ランダム値は Multi-Arp の周回ごとに更新されます。このように、新しいモジュレーション値を演奏やフレーズなどに結びつけることができます。

# 7.5. Voice Modulator



この非常にクールなモジュレーション・ジェネレーターは、Jup-8000 V が音色をトリガーする (通常は、 キーボードなどでの演奏や、シーケンサー/アルペジエイター、または DAW トラックが MIDI ノートを再 生する) たびに新しい値を出力します。例えば、フィルターのカットオフに割り当てて、フレーズの1音 ごとに別々の音の明るさにしたり、パンニングに割り当てて、ステレオ間で音が飛び交うようにさせた りすることができます。また、デスティネーション・パラメーターを「ディスパージョン」やドリフトの ような挙動にさせたり、年代物のアナログシンセのような挙動を模倣することもできます。

モジュレーターの各ステップの水平バーを上や下にドラッグして値を設定します。

# 7.5.1. ボイスカウントとモード

画面左側の **Voice** メニューで、モジュレーターに使用するボイス数を 1 - 8 ボイスの範囲で設定します。 例えばここで「2」と設定すると、バーグラフ・ディスプレイにはステップが2つ表示されます。



Mode パラメーターは、ボイスモジュレーターの各ステップをサウンドエンジンからどのように呼び出す かを設定します:



- Cycle:新しいボイスを発音するたびにボイスモジュレーターが1ステップずつ進みます。
- *Reassign*:以前発音したボイスと同じボイスを発音させた場合、そのときに使用したステップを呼び出し、それ以外のボイスを発音した場合は、次のステップに進みます。
- Random:新しいボイスを発音するたびに、ボイスモジュレーターのステップをランダムに 選びます。

7.5.2. ポラリティ



ボイスモジュレーターのポラリティ (動作極性) を、**Polarity** パラメーターでユニポーラ (Unipolar) また はバイポーラ (Bipolar) に選択できます。ユニポーラを選択した場合、プラスのモジュレーションの値の みが出力され、最低値 (ゼロ) に対する相対的な差を設定できます。バイポーラを選択した場合は、プラ スとマイナスのモジュレーション値を出力し、ディスプレイのセンターライン (ゼロ) を境にプラスまたは マイナスの値を各ステップで設定できます。

# 7.5.3. ランダマイズ



Randomize にあるサイコロアイコンをクリックすると、各ステップの値をランダムに設定します。この 操作は何回でも繰り返すことができます。

7.5.4. スケール



他のモジュレータータイプと同様、**Scale** ノブで各ステップのプロポーションを保ったまま、全体的なモ ジュレーションの出力レベルを調整できます。 7.5.5. クリア



Clear (ゴミ箱アイコン) をクリックすると、全ステップの値がゼロになり、設定を最初からやり直すこと ができます。誤ってこの操作をしてしまったときは、アンドゥやエディット履歴 [p.133]で元の状態に戻 せます。

# 7.6. Mod Sequencer



Jup-8000 V の Mod シーケンサーは、ノートデータの演奏用のそれとよく似ていますが、基本的にはモジュレーションの値をデスティネーションに送信するためのものです (オシレーターのピッチをデスティネーションにアサインすることで、フレーズを演奏すること も できます)。最長16ステップまで使用でき、ワンクリックでパターンをランダム生成したり、パターンデータの自動ランダム化や4種類の再生モードなど、数多くの機能を備えています。

# 7.6.1. パターンの長さを設定する

![](_page_116_Figure_7.jpeg)

マゼンタ色の縦線ハンドル (通常は画面右側にあります)を前後にドラッグすると、パターンの全体的な長 さを変更できます。 7.6.2. データの入力

![](_page_117_Picture_1.jpeg)

ステップにデータを入力するには、ステップのグリッド内をクリックして水平のバーを配置します。次に バーを上や下にドラッグしてその値を調整します。

7.6.3. ドローモード

![](_page_117_Picture_4.jpeg)

ファンクションと同様、ステップシーケンサーにもパターン作成を加速できるドローイングモードを備え ています。**Draw Mode** アイコンをクリックするとメニューが開きます。

- Pen:フリードローイングです。カーソルを縦横にドラッグして、各ステップの値を入力できます。
- Line:カーソルをグリッド上でドラッグすると、その区間に一連の上昇または加工するステップを作成します。
- *Rubber*:消しゴムツールです。ドラッグした位置のステップの値がゼロにリセットされます。

Line ツールで連続したスロープを作るには、作成したラインに問題がなければマウスボタンを放します。それから 次のステップに進み、新しいラインを引きます。

![](_page_118_Picture_1.jpeg)

**Playback** フィールドをクリックするとメニューが開き、シーケンサーのパターン再生モードを次の4つから選択できます:

- Forward:ステップの左から右へ順番に再生します。
- Backward:ステップの右から左へ順番に再生します。
- Back & Forth:一方方向に再生後、その逆順で再生します。最初と最後のステップを2回ず つ再生します。
- Random:シーケンスの各ステップをランダムな順番で再生します。

### 7.6.5. Mod シーケンサーのスウィング

Swing **50.0 %** 

スウィングは「揺れるビート」とも言われるリズムの感じを指し、Synthx V のステップシーケンサーで は、Swing の数値フィールドを上や下にドラッグして 50% - 75% の範囲で設定することができます。 50% の状態はスウィングしていない状態、つまりストレートなビート感になり、75% では2つの8分音符 を付点8分音符と16分音符の組み合わせのように再生します。この場合、音の長さ (デュレーション) は 75/25 というように分割されます。

![](_page_119_Picture_1.jpeg)

Randomize にあるサイコロのアイコンをクリックすると、すべてのステップで完全なランダムな値のセットが生成されます。各ステップでは、暗めの太い水平バーが元々設定されていたステップの値を示し、細くて明るいバーがランダムに生成された値を表します。下図をご覧ください:

![](_page_119_Picture_3.jpeg)

7.6.6.1. ランダムのレンジ

![](_page_119_Figure_5.jpeg)

Randomize のサイコロアイコンの右にある%表示の数値フィールドで、各ステップの設定値の上下にランダム値を生成できる範囲を設定します。このフィールドにマウスオーバーすると、シーケンスのビジュアライザーにその範囲を上図のような垂直のバーで表示します。

![](_page_120_Picture_1.jpeg)

Auto Random のフィールドをクリックするとメニューが開き、1小節ごと、または2、4、8小節ごとに、 新しいランダムなステップ値のセットを自動で生成させることもできます。

# 7.6.7. Mod シーケンサーのスピードとテンポ同期

![](_page_120_Picture_4.jpeg)

ファンクションやランダムと同様、ステップシーケンサーの Rate ノブの下の文字をクリックするとテン ポ同期に関するメニューが開き、マスターテンポや DAW のテンポに対する非同期や同期の各種オプショ ンから選択することができます:

- Hertz:テンポに同期しないフリーランニングです。
- Sync: ノブを回すと、ストレート (通常の拍数)、3連符、付点音符の各拍数から選択できます。
- Sync Straight:ストレートのみから選択できます。
- Sync Triplets: テンポに対して3連符のタイミングで同期します。この場合の4分音符は、8 分音符2個分のスペースに8分音符3個を収めた状態に等しくなります。
- Sync Dotted:テンポに対して付点音符のタイミングで同期します。この場合の4分音符は、 付点8分音符と16分音符を組み合わせた状態に等しくなります。

7.6.8. Mod シーケンサーのリトリガー

![](_page_121_Picture_1.jpeg)

他のモジュレーターと同様、シーケンサーのパターンを先頭からスタートまたは再スタートさせるイベン トを、画面左下のメニューから設定することができます。

- Free:シーケンスパターンは再スタートしません。
- Mono:キーボードを弾くたびにシーケンスパターンがスタートしますが、そのときに弾いている すべての音に対して1つのパターンのみが動作するモノフォニック動作です。
- Legato:レガート奏法(前の音をリリースする前に次の音を弾く奏法)で新たな音を弾くと、 シーケンスパターンは再スタートしません。
- Arp Start: Multi-Arp のトラックの先頭ステップを再生するとシーケンスパターンがスタートし、そのトラックで使用しているレイヤーのパラメーターにモジュレーション信号を送信します。
- Modulator:他の2つのスロットで使用しているモジュレーターのいずれかが再スタートすると、シーケンスパターンが再スタートします(2つのスロットのいずれかを選択できます)。

## 7.6.9. その他のパラメーター

他のモジュレーターと同じく、ステップシーケンサーのユーティリティにも便利なパラメーターがありま す。

![](_page_121_Picture_10.jpeg)

- Polarity:シーケンサーから送信される信号をプラスの値のみのユニポーラにするか、プラ スとマイナスの値があるバイポーラにするかを設定します。
- Smooth:設定値を高くすると、ステップ間の値の変化がより滑らかになります。設定値が ゼロの場合は、値の変化は画面に表示されているようにステップ状の動きになります。 100%の場合は、ステップ間の値の変化が完全に滑らかなカーブになります。
- Shift:ステップシーケンサーの画面右上にある Shift の矢印 (</>) をクリックすると、シーケンス全体が1ステップずつ前後に移動します。例えば、後ろに移動した場合、ステップ1がステップ2になり、ステップ2がステップ3というように、最終ステップがステップ1になるまでシーケンス全体が移動します。
- Clear Sequence: 右下のゴミ箱アイコンをクリックすると全ステップの値がゼロになります。この操作を誤って行ってしまった場合は、アンドゥやエディット履歴 [p.133]で元の状態に戻せます。

# 7.7. MIDI modulators

Ċ						Â	缸	ш	ش	Ĵ	<u>ئات</u>	3	3	3	۹
Sequencer	Effects	Function	Function	Functio	n			Keyb	oard				Ma	acros	
Mod	Nheel			Velocity Para	ameters	3								Clear All	$\mathbf{X}$
t Keyboard	1 Tracking	ď	i.									Modulation Am	nount		Clear
L. Velo	i ocity										•				×
L Release	u Velocity		dition									- 14	5		$\mathbf{x}$
) After	touch	0													
ц М	<b>III</b> PE														

ペールピンクに色分けされた MIDI モジュレーターの各種機能は、「Keyboard」と表記されたタブ (他の アイコンをクリックしていない限り) の中にすべて入っています。これらはすべて、キーボードやその他 のコントローラーから送信される MIDI メッセージ、つまり演奏をより表現豊かにするアクションだから です。この中には次の6つのカテゴリーがあります:

- Mod Wheel:モジュレーションホイールのポジション。
- Keyboard Tracking: MIDI ノートナンバー。
- Velocity: MIDI ベロシティ。
- Release Velocity: MIDI ノートオフの速度。
- Aftertouch: チャンネルプレッシャー。
- **MPE Slide**: MPE 対応コントローラー [p.138]のキーボードのキーや、それに相当するタッ チパッド等の平面の縦軸上の指の位置。

これらの設定方法はすべて、多少の違いはありますがほぼ同じです。これらのモジュレーターは (MIDI コ ントローラーなどの音楽入力デバイスからの) 何らかの動作を MIDI コンティニュアス・コントローラー・ メッセージ (MIDI CC) に変換し、それをモジュレーションソースとして使用します。そのため、このセク ションでは Velocity を例にしてご紹介します。これは、Velocity のパラメーターは他のすべての MIDI モ ジュレーターに適用されるためです。

# 7.7.1. パラメーターリスト

Velocity Para	ameters		Clear All
On/Off	Destination	Modulation Amount	Clear
Ċ	Osc2 Pw		
U	Filter Cutoff		
U	Amp Level		
U	Tone Control Treble		

MIDI モジュレーターではアサイン済みのデスティネーションをすべて表示できます

モジュレーションルーティングのアサイン [p.92]を便利なドラッグ&ドロップ法で行うと、MIDI モジュレ ーターのデスティネーションはここに表示されます。 メインパネルのフィルターのカットオフとアンプのボリュームノブにはそれぞれ、ペロシティによるモジュレーションの深さを調整するノブ (Vel ノブ) がありますので、この MIDI モジュレーターでこれらのパラメーターにアサイン した場合、メインパネルの Vel ノブの設定値と MIDI モジュレーターでのモジュレーションの深さ (Modulator Amount) の設定値が加算または減算 (MIDI モジュレーターでの設定値がマイナスの場合) されます。

# 7.7.1.1. On/Off ボタン

各デスティネーションにはオン/オフボタンがあり、モジュレーションルーティング自体を削除せずにモ ジュレーションのオン/オフを切り替えることができます。

## 7.7.1.2. Modulation Amount

![](_page_123_Figure_4.jpeg)

Mod アマウントの横スライダーは、デスティネ ーションに表示されるクイックエディット・ノ ブのミラーリングです

各デスティネーションには、Modulation Amount スライダーもあります。このスライダーは、デスティ ネーションにマウスオーバー [p.94]すると表示されるクイックエディット・ノブの設定値を反映したもの です。ここから、MIDI モジュレーターのすべてのデスティネーションのモジュレーション量を簡単に調整 できます。

### 7.7.1.3. Clear ボタン

![](_page_123_Picture_8.jpeg)

各デスティネーションにある X アイコンをクリックすると、そのモジュレーションルーティングが削除さ れます。また、**Clear All** X をクリックすると、そのモジュレーターにアサインされているすべてのモジュ レーションルーティングが削除されます。

型 恐れることはありません! 仮に誤って削除してしまっても、ロワーツールバーにあるアンドゥ [p.134]ボタンで復活 できます。

![](_page_124_Figure_1.jpeg)

シンプルなリニアのカーブ (縦線は最後に受信し た値です)

各 MIDI モジュレーターのコントローラーのカーブをエディットすることもできます。つまり、コントロ ーラーでの操作をどのように MIDI に翻訳するかを設定できるのです。デフォルトのカーブは上図のリニ ア (直線) です。縦線は、モジュレーターが最後に受信した (コントローラーからの) 値、つまり、ベロシ ティの場合でしたらどの程度キーボードを強く弾いたかの値ですし、Mod ホイールならそのポジション ということになります。

# 7.7.2.1. カーブをカスタマイズする

![](_page_124_Figure_5.jpeg)

カスタムカーブの例

どの MIDI モジュレーターでも、ファンクション [p.102]の作成と同様の要領でデフォルトのカーブをカス タマイズすることができます。カーブをクリックしてブレイクポイントを追加し、グラブハンドルをドラ ッグしてポイント間のカーブを作り、ブレイクポイントを右クリックしてそれを削除するといった操作は ファンクションと同じです。なお、最初と最後のブレイクポイントは削除できません。

![](_page_125_Picture_1.jpeg)

反転したカーブの例

反転したカーブを作ることもできます。ベロシティの場合、キーを弾く強さに従って、モジュレーション の値が *低く* なっていきます。

♪ 反転したカーブの用途の1つに、2つの信号のクロスフェードがあります。同じモジュレーションソースで、片方のデスティネーションには右肩上がりのカーブを、もう片方にはその逆のカーブを適用させることでクロスフェードにすることができます。

# 7.8. Macros

U					Â	Ш́	ய்	ŵ	Ĵ	ţ,	1	2	3	۲
Multi-Arp	Effects	Voice Mod	Mod Seq	Random			Keyt	oard				Mad	ros	
Bright Mac	tness ro 1			Brightness Param	eters Destina								Clear All	Clear
Tim Mac	bre ro 2	C				Filter Sustain							100 %	
Tir Mac	ne ro 3	Bright	ness											
Move <sub>Mac</sub>	ment ro 4													

マクロは Arturia インストゥルメントでは定番のコントローラーです。1つのバーチャルノブに複数のパ ラメーターをアサインして、同時にコントロールできるという機能です。マクロの各ノブは、MIDI ラー ンを使用してフィジカルコントローラーのノブやフェーダーにマッピングすることができます。 Jup-8000Vには4つのマクロがあり、その動作は小さな違いはいくつかありますが、MIDIモジュレーター とよく似ています。

マクロノブは、ロワーツールバー [p.132]とプリセットブラウザ [p.157]の両方にミラーリングされます。

マクロノブの名称は、デフォルトではそれぞれ Brightness、Timbre、Time、Movement に設定されていますが、 それぞれの名称に沿ったパラメーターしかアサインできないということではありません。各ノブの動作は同一で、自 由にリネーム [p.123]することができます。 7.8.1. マクロのパラメーターリスト

Brightness	Parameters		Clear Al	
On/Off				
U	Tone Control Treble		0 % 100 %	
ڻ ا	Osc2 Pw		0 % 100 %	
Ċ	Filter Cutoff		0 % 100 %	

MIDI モジュレーターと同様、マクロのパラメーターリストもアサイン済みのデスティネーションをすべて 表示します。

### 7.8.1.1. マクロの Modulation Amount

![](_page_126_Figure_4.jpeg)

Modulation Amount の横スライダーは、各デスティネーション [p.94]にあるクイックエディット・ノブ のミラーリングしたもので、すべてのモジュレーション量を統括する「管制センター」のような役割を果 たします。

### 7.8.1.2. マクロのレンジ

![](_page_126_Figure_7.jpeg)

最低値と最高値の数値フィールドをドラッグして、そのマクロの可動範囲を調整できます

マクロノブを回してデスティネーション・パラメーターの値を変化させる範囲を調整することもできます し、アサインしたデスティネーションごとに値が変化する範囲を個別に調整することもできます。これに より、デスティネーション・パラメーターが変化する範囲を制限することで、その範囲でのみマクロを有 効にさせることができます。マクロノブを軽く回すだけで、他のパラメーターよりも大きく変化させたい 場合に便利です。

![](_page_127_Picture_1.jpeg)

X アイコンをクリックすると、そのマクロのルーティングが削除されます。そのマクロにアサインしたす べてのルーティングを削除したいときは **Clear All** X をクリックします。

![](_page_127_Picture_3.jpeg)

7.8.1.4. マクロのカーブ

![](_page_127_Picture_5.jpeg)

小さな Curve アイコンをクリックすると、各マクロのカーブを変更できます。MIDI モジュレーターの場 合とは異なり、マクロのカーブにはブレイクポイントを使用したカーブ作成や反転機能はありません。

# 7.8.2. マクロのマスターノブ

![](_page_127_Picture_8.jpeg)

各マクロには、全デスティネーションにモジュレーション信号を送信するためのマスターノブがありま す。このノブは MIDI ラーンに対応していますが、このノブ自体をモジュレーションのデスティネーショ ンにすることはできません。

# 7.8.2.1. Renaming the Macro - マクロのリネーム

各マクロノブの下のネームフィールドをクリックすると、新しいマクロ名を入力できます。

# **8. USER INTERFACE**

![](_page_128_Picture_1.jpeg)

このチャプターでは、メインパネルやアドバンストパネルにない機能、つまり、現代の音楽制作環境で Jup-8000 Vを快適に使用するためのユーティリティ的な機能をすべてご紹介します。

Jup-8000 V のメインパネル [p.17]の画面上端と下端のツールバーには、プリセットの選択やその他のユ ーティリティ設定を行える重要な機能が数多く入っています。

また、重要なグローバル設定や MIDI 設定、Jup-8000 V のインタラクティブなチュートリアルを見ること ができるサイドパネルもあります。

アッパーツールバーには次のような機能があります:

- メインメニュー [p.125]
- プリセットネームペーン (プリセット名表示エリア) とプリセットブラウザ [p.145]にアクセ スするボタン
- Multi-Arp [p.38]、エフェクト [p.64]、モジュレーター [p.91]が入っているアドバンストパネ ル [p.131]を開くボタン
- Jup-8000 V の全体的な音量を調整するアウトプットボリューム [p.131]ノブと小さな VU メ ーター
- サイドパネル [p.136]を開くギアのアイコン

ロワーツールバーには次のような機能があります:

- ノブなどにマウスオーバーすると情報を表示するパラメーター名表示エリア [p.18]
- 音を長く伸ばす Hold ボタン [p.132]
- ・ 最大同時発音数を設定する Polyphony [p.133] メニュー
- アンドゥ、リドゥ、エディット履歴 [p.133]
- CPU メーター [p.134]とパニック [p.134]機能
- モジュレーターとプリセットブラウザにも表示されるマクロ [p.135]ノブ
- Jup-8000 V の画面サイズを変更できるリサイズハンドル [p.135]

サイドパネルには次のような機能があります:

- グローバル設定やプリセット単位での設定などを行う Settings [p.137] タブ
- MIDI コントローラーとのマッピングで使用する MIDI [p.139] タブ
- Jup-8000 V の各種機能をご紹介するチュートリアル [p.129]

# 8.1. Upper Toolbar - アッパーツールバー

まずは、アッパーツールバーに入っている各種機能をツールバーの左から順にご紹介します。

≡ JUP-8000 V	W 🛇	Default	<b>A 7</b>	Advanced 🕥 🛛 🕸
8.1.1. Mai	n Menu - メイン:	×=ュ−		
$\equiv$ .	JUP-8000	$\bigvee$	≡ JUP-8000 V	,
New	Preset		New Preset	
Save Save Impo Expo	Preset Preset As ort	>	Save Preset Save Preset As Save as Opening Prese Import Export	∙t >
Resi: Ther Audi	ze Window ne o Midi Settings	> >	Resize Window Theme Tutorials	>
Tuto Help Abou	rials	>	Help About <i>Jup-8000 V のメインメニュー(</i> <i>インモード</i> )	> プラグ

Jup-8000 V のメインメニュー (スタン ドアローンモード)

ンメニュー (スタン ンモード)

アッパーツールバーの左にある「ハンバーガー」アイコン (横3本線のアイコン) をクリックすると、プリ セットの管理などの便利な機能が豊富に入っているドロップダウンメニュー形式のメインメニューが開き ます。

### 8.1.1.1. New Preset

全パラメーターがデフォルト状態のプリセットを新規作成します。

### 8.1.1.2. Save Preset

選択しているプリセットに行ったエディットを、そのプリセットに上書き保存します。このコマンドは、 ユーザープリセットにのみ使用でき、ファクトリープリセットを選択しているときはグレーアウト表示に なります。

### 8.1.1.3. Save Preset As...

エディットしたプリセットを別名で保存します。このコマンドをクリックすると保存するプリセットに名 前やその他の詳細情報を入力する下図のような画面が開きます:

		B	Save As	
Default Default User CENES Decomposition of the set of the se	AUTHOR Arturia TYPE Default c Berlin Detroit gae Dubstep sion hno indie Dance Minimal k Soul/R&B Trip Hop	STYLES Acid Airy Atmospheric B Complex Dark Deep Diri Huge Meidoc D Soft Soundscape Thin V	Jup-8000 V default prese Jup-8000 V default prese izarre Bright Classic Clean y Funky Hard Harsh anchy Sad Sharp Simple Farm +	t CHARACTERISTICS Ad Libs Acoustic Additive Amp Analog Arpeggiated Chord Delay Digital Distorted Dry Ensamble Evolving Fitzered FM Gated Gilde Gitch Granuar Hoover Hybrid Layered Leslie Long MultiSplit Natural Noise Prases Processed Bandom Rese Reverb Reverse Reis Sample-based Sequence.loop Short Slow Attack Solo Stab Synced Synth Transient Tribute Vibrato Wah +
				Cancel Save
● ♪ Bank、Author、 に便利です。各フィール できます。	Type の各フ ドに入って	7ィールドはいずれも いる単語はタグ [p.1	、プリセットブラウザ 47]で、プリセットブ <sup>・</sup>	<sup>*</sup> [p.145]でプリセットをサーチするとき ラウザで絞り込みサーチをする際に利用

### 8.1.1.4. Save as Opening Preset

![](_page_130_Figure_6.jpeg)

オープニングプリセットとして保存する際に表 示されるダイアログ

このコマンドは、プラグインモードでのみ使用できるコマンドで、現在選択しているプリセットを DAW のトラックに Jup-8000 V を新規に立ち上げたときにデフォルトで開くプリセットとして保存することが できます。

このコマンドは、コンピュータに保存されているプリセット単体のファイルや1バンク分のプリセットフ ァイルをインポート (ファイル読み込み) するときに使用します。このコマンドを選択すると、コンピュー タの OS のファイルブラウザが開き、インポートするファイルを指定できます。インポートしたプリセッ トはユーザーバンクに入ります。

### 8.1.1.6. Export

プリセットをコンピュータにエクスポート (ファイル書き出し) する方法は、単体プリセットと1バンク分の2種類があります。どちらの場合でも、このコマンドを選択するとコンピュータの OS のファイルブラ ウザが開き、ファイルを保存する場所を指定できます。プリセット単体でも1バンク全体でも、ファイル には「.jp8x」の拡張子がつきます。

Export	►	Export Preset		
		Export Bank	►	User

- Export Preset: プリセット単体をエクスポートします。このコマンドは、プリセット1つを 他のユーザーとシェアしたいときに便利です。保存したプリセットは、Import コマンドで 読み込むことができます。
- Export Bank: 1バンク分のプリセットを1つのファイルとしてエクスポートします。バック アップを取るときや、多くのプリセットを一度にシェアしたいときに便利です。保存したバ ンクは、Import コマンドで読み込むことができます。

### 8.1.1.7. Resize Window

	Zoom Out (Cmd -)
	Zoom In (Cmd +)
	50%
	60%
	70%
	80%
	90%
	100%
	120%
	140%
∢	160%
	180%
	200%

Jup-8000 V の画面は 50% - 200% の範囲で画質に影響なくサイズを調整できます (デフォルトサイズは 100% です)。ラップトップなど比較的小さいディスプレイの場合は、画面サイズを縮小して Jup-8000 V だけでディスプレイがいっぱいにならないようにすることができます。また、大型ディスプレイやセカン ドモニターをご使用の場合は、画面サイズを拡大してパラメーターやグラフィックをより見やすい状態に することができます。

画面サイズの調整は、キーボードショートカットでも行えます。CTRL キーを押しながら 「-」(Windows)、または CMD キーを押しながら「-」(macoS) を押すと、画面サイズが1段階ずつ縮 小し、CTRL キーを押しながら「+」(Windows) または CMD キーを押しながら「+」(macOS) を押すと 画面サイズが1段階ずつ拡大します。

上記の操作に加えて、ロワーツールバーの右にあるリサイズハンドル [p.135]をドラッグして画面サイズ を自在に調整することもできます。

### 8.1.1.8. Audio MIDI Settings

このオプションは、Jup-8000 V をスタンドアローンモードで使用しているときにのみ表示されます。プ ラグインモードで使用しているときは、このオプションでの設定項目は DAW やホストアプリケーション で行います。チャプター2「アクティベーションと最初の設定 [p.11]」で Windows 版と macOS 版の設定 方法などの詳細をご紹介していますので、そちらをご覧ください。スタンドアローンモードでの設定項目 や設定方法は、Windows 版でも macOS 版でもほぼ同じです。

### 8.1.1.9. Tutorials

![](_page_133_Picture_1.jpeg)

Jup-8000 V は、さまざまな機能をご紹介するインタラクティブなチュートリアルを内蔵しています。こ のオプションをクリックすると画面右側にチュートリアルを表示するスペースが開きます。その中の項目 を選択すると、その機能を1つずつご紹介し、その進行に合わせて関連するパラメーターなどがハイライ ト表示されます。

### 8.1.1.10. Help

Jup-8000 V の操作方法などでわからないことがありましたら、このオプションからユーザーマニュアル や Arturia ウェブサイトの FAQ (よくある質問) へのリンクにアクセスできます。このオプションを使用す る際は、インターネット接続が必要です。

### 8.1.1.11. About

このオプションを選択すると、Jup-8000 V のバージョンと開発者リストが表示されます。Jup-8000 V の 画面で About 画面以外のところをクリックすると、ポップアップ画面が閉じます。

# 8.1.2. プリセットブラウザへのアクセスとネームペーン

![](_page_134_Picture_1.jpeg)

「本棚の本」ボタン (|||\)をクリックすると、プリセットブラウザ [p.145]が開き、Jup-8000 V のプリセットのブラウズ、並べ替え、整理などを行えます。

![](_page_134_Picture_3.jpeg)

プリセットネームペーン (プリセット名表示エリア) をクリックすると、上図のようなドロップダウンメニューが開き、プリセットブラウザを開かなくてもプリセットを素早く選択できます。このメニューから、 プリセットをタイプ別に選ぶことも、全プリセットを一覧できる All から選択することもできます。

プリセットの管理などの詳細につきましては、次のチャプター [p.145]でご紹介しています。そこでは、 ハートのアイコンをクリックすることでタグ付けできるフェイバリット機能の使用法などもご紹介してい ます。

プリセットネームペーンに表示されているプリセット名の後ろにアスタリスク (\*) が表示されている場合、そのプ ノセットはエディット中で未保存の状態になっていることを示しています。

# 8.1.3. Advanced Button - Advanced ボタン

![](_page_135_Picture_1.jpeg)

アッパーツールバーの右側には **Advanced ボタン** があります。このボタンをクリックすると、メインパ ネルの下部 (通常はオンスクリーンキーボードが表示されています) に Multi-Arp、Modulators、Effects のタブが入ったアドバンストパネルが開きます。

# 8.1.4. Output volume - アウトプットボリューム

![](_page_135_Picture_4.jpeg)

Jup-8000 V の全体的な出力ボリュームを調整します。その右には出力レベルを表示する VU メーターがあ ります。

# 8.1.5. ギアのアイコン

![](_page_135_Picture_7.jpeg)

このアイコンをクリックすると、グローバル設定やマクロ、チュートリアルが入っているサイドパネル [p.136]が開きます。

# 8.2. Lower Toolbar - ロワーツールバー

Jup-8000 V のロワーツールバーの表示は、左右に分かれています。左側にはパラメーター名などの情報 を表示するエリアがあり、右側には便利なユーティリティ機能のパラメーターやポップアップメニューが あります。

# MOD OSC COMMON WOD BAT DEPTH WOD BAT DO DAT UD BAT DEPTH Scales the modulation from the LFO to the selected destination

8.2.1. パラメーター情報エリア

メインパネルの LFO ノブにマウスオーバーしてその情報を表示させ た状態

ノブやスイッチ、アイコンなどのコントロール類を操作したりマウスオーバーしたりすると、その情報が 表示されます。ロワーツールバーの左側にある機能は、これだけです。

情報量が多くてスペースに入り切らない場合は、そのパラメーターを3秒間マウスオーバーすると、テキ ストが横スクロールします。

# 8.2.2. Hold

![](_page_136_Picture_8.jpeg)

Hold ボタンはサステインペダルと似た動作です。例えば、Multi-Arp やシーケンサーの演奏時にこのボタ ンを使用すれば、キーボードから手を放しても演奏を続けることができ、その間に音色エディットを行え ます。

# 8.2.3. Polyphony

![](_page_137_Picture_1.jpeg)

最大同時発音数が表示されます

ポリフォニックモードの場合、Jup-8000 V の最大同時発音数は16ボイスです。このメニューには Mono Legato や Mono Retrigger モードもあります。

- Poly 8/12/16:8ボイス、12ボイス、または16ボイスの同時発音数に設定できます。
- Mono Retrig:モノフォニック(同時発音数=1)動作です。音を弾くたびにエンベロープが再トリガーします。
- Mono Legato:モノフォニック動作です。前に弾いた音 (鍵盤のキー) が完全に戻る前に次の 音を弾くと、エンベロープが再トリガーせず、前に弾いた音のエンベロープが次に弾いた音 を引き継ぎます。

# 8.2.4. Undo, Redo, and History - アンドゥ、リドゥ、エディット履歴

HISTORY
RateUnSynced : 3.26 Hz > 1.52 Hz
Cutoff : 14680 Hz > 9988 Hz
Resonance : 0.000 > 20.3
Waveform : Triangle > Square

すべてのエディット操作が記憶されます

バーチャルインストゥルメントをエディットしていると、パラメーターのスウィートスポットを通り越し てしまうことがよくあり、どうすれば元の状態に戻れるかがわからなくなってしまうことがあります。他 の Arturia プラグインと同様、Jup-8000 V にはアンドゥ、リドゥ、エディット履歴の機能が内蔵されてい ますので、希望の地点にまでいつでも安全に戻ることができます。

### 8.2.4.1. Undo - アンドゥ

左向きの矢印アイコンをクリックすると、直前に行ったエディットを取り消して、それ以前の状態に戻り ます。このアイコンを繰り返しクリックすることで、それまで行ったエディットを1つずつ取り消してい きます。

### 8.2.4.2. Redo - リドゥ

右向きの矢印アイコンをクリックすると、直前に取り消したエディットを再実行します。アンドゥを複数 回行っていた場合は、このアイコンを繰り返しクリックすると、それまでに取り消したエディットを1つ ずつ再実行していきます。

### 8.2.4.3. History - エディット履歴

2つの矢印アイコンの間にある「ハンバーガー」(横3本線) アイコンをクリックすると、上図のような History (エディット履歴) ウィンドウが開きます。ここには、Jup-8000 V で行ったエディット操作が1つ ずつ記録されています。このリスト内の項目をクリックすると、そのエディット操作を再実行するだけで なく、最初にその操作を行ったときの Jup-8000 V の全体的な状態に戻ります。

### 8.2.5. CPU Meter - CPU メーター

![](_page_138_Picture_7.jpeg)

アンドゥセクションの右には **CPU メーター** があり、Jup-8000 V によるコンピュータの CPU 負荷を表示 します。このメーターは、Jup-8000 V の CPU 負荷のみを表示するものですので、DAW の CPU 負荷を測 るものではありません。

### 8.2.5.1. Panic - パニック

![](_page_138_Picture_10.jpeg)

CPU メーターにマウスオーバーするとパニック ボタンになります

CPU メーターにマウスオーバーすると、文字表記が PANIC に変わります。これをクリックすると、オー ルサウンドオフが送信され、Jup-8000 V でのオーディオ処理を停止し、無音になります。このコマンド は瞬間的なものですので、DAW が再生中の場合は再び音が出ます。

深刻なオーディオ暴走 (例えば、フィードバックループに入って音が止まらなくなってしまったディレイ など)が発生した場合は、DAW の再生を停止し、問題の原因となっているプラグインを無効にしてくださ い。 8.2.6. Macro controls - マクロノブ

![](_page_139_Picture_1.jpeg)

マクロは、ノブ1つで複数のパラメーターを同時にコントロールできるもので、プリセットブラウザにあるマクロノブのミラーリングにもなっています。各マクロノブへのパラメーターのアサインなどの設定は、アドバンストパネルのモジュレーター [p.91]で行います。ファクトリープリセットには、便利なマクロがプログラムされています。

# 8.2.7. Resize handle - リサイズハンドル

![](_page_139_Picture_4.jpeg)

マクロノブの右にある斜線のアイコンをドラッグすると、Jup-8000 V の画面サイズを調整できます。リ サイズハンドルで画面サイズを調整する場合、リサイズウィンドウ [p.128]で設定できる画面サイズに最 も近いサイズに調整することができます。

### 8.2.8. Max View ボタン

![](_page_139_Picture_7.jpeg)

リサイズハンドルの上に斜めの矢印が2つ並んだボタンが表示されることがあります。これは、何らかの 理由で Jup-8000 V のパラメーターなどが画面内にすべて表示されていない場合にこのボタンが表示され ます。このボタンをクリックすると、画面表示の縮尺を再調整して画面内にすべてが表示されるようにな ります。

# 8.3. The Side Panel - サイドパネル

![](_page_140_Figure_1.jpeg)

サイドパネルの3つのタブ

アッパーツールバーの右側にあるギアのアイコンをクリックすると **サイドパネル** が開きます。このパネ ルには、Jup-8000 V で演奏や音色エディットをする際に、すぐにアクセスする必要のない重要な各種設 定を行う次の3つのタブが入っています:

- Settings: MIDI 受信チャンネルやオクターブシフト、Poly モードなどのグローバル設定を 行います。
- MIDI: コントローラーや DAW からの MIDI CC (コンテュニアスコントロール) メッセージと Jup-8000 V のパラメーターをマッピングする MIDI ラーン機能が入っています。
- Tutorials:アプリ内で動作するインタラクティブなチュートリアルです。メインメニューか らもアクセスできます。

左側のタブから順に見ていきましょう。

# 8.3.1. Settings Tab

このタブでは、受信した MIDI メッセージに対して Jup-8000 V がどのように反応するかを設定します。

![](_page_141_Picture_2.jpeg)

サイドパネルの Settings タブ

### 8.3.1.1. MIDI Channel

Jup-8000 V が受信する MIDI チャンネルを選択します。特定のチャンネルに設定することもできますし、「All」を選択してオムニモード (全チャンネル受信モード) にすることもできます。

### 8.3.1.2. Enable Accessibility

オンにすると、お使いのコンピュータのシステムレベルのアクセシビリティツールが Jup-8000 V にアク セスできるようになります。

### 8.3.1.3. Pitch Bend Range

Jup-8000 V のピッチベンドホイールのベンド幅を、1 - 12 半音の範囲で設定します。アップ/ダウン両方 とも同じベンド幅になります。

### 8.3.1.4. Master Tune

Jup-8000 V の全体的なチューニングを 400Hz - 480Hz の範囲で設定します。デフォルトは A = 440Hz です。

### 8.3.1.5. MPE settings

Jup-8000 V は MIDI ポリフォニック・エクスプレッション (MPE) に対応しています。MIDI プロトコルの このエキサイティングな応用により、MPE 対応コントローラーからポリフォニックな表現コントロール (ピッチベンド、アフタータッチ、キーの Y 軸上の指の位置など) をノート単位で送信することができま す。これは、ボイスごとの個別の MIDI チャンネルを使用し、各ノートの表現データを個別に送信するこ とで実現しています。これらのデータは、Jup-8000 V などのシンセサイザーの各パラメーターの変化と して読み替えられます。

MPE SETTINGS		
Enable MPE		
Zone	Lower	Upper
Nb Channels		15
Bend Range		48 st
Slide CC		74

MPE Settings には次のパラメーターがあります:

- Enable MPE: MIDI ポリフォニック・エクスプレッションのオン/オフを切り替えます。
- Zone:アッパーとロワーに音域を分割できる MPE 対応コントローラーをお使いの場合、 MPEメッセージを送信する音域を選択します。
- Nb Channels: MPE メッセージが送信される MIDI チャンネルの最大数 (同時発音数) を設定 します。
- Bend Range:各ノートの最大ピッチベンドレンジを96半音までの範囲で設定します (デフ オルト = 48)。この設定値は、お使いの MPE コントローラーでの設定値と合わせる必要があ ります。
- Slide CC: スライド (キー上での Y 軸上の指の動き) を送信する MIDI CC を設定します。デフ オルトは CC 74 (フィルターカットオフ) です。

】♪ MPE コントローラーの例には、Haken Continuum、ROLI Seaboard シリーズ、Keith McMillen Instruments KBoard Pro などがあります。

<b>\$</b> Settings			) MIDI		-	<b>T</b> utorials			
MIDI (	CONTR	OL							
MIDI Controller				К	KeyLab mk3 $\vee$				
Fader Mode					Scale ∨				
MIDI Config					KeyLab $\smallsetminus$				
Learn									
Ch	СС	Сог	ntrol	Min		Max			
1	16	FX	Dry/Wet	0.0	0%	100%			
1	17	Ma	ster Volume	e -60	0.0dB	0.00d	В		
1	18	os	C Mix	-1.0	00	1.00			
1	19	X-N	lod Depth	0.0	0	127			
1	71	Ma	cro2	0.0	0	1.00			
1	72	Filt	er Envelope	e 0.0	0s-ms	54.8s-	-ms		
1	73	Filt	er Envelope	e 0.0	0s-ms	23.9s-	-ms		
1	74	Ma	cro1	0.0	0	1.00			
1	75	Filt	er Envelope	e 0.0	0s-ms	54.8s-	-ms		
1	76	Ma	cro3	0.0	0	1.00			
1	77	Ma	cro4	0.0	0	1.00			
1	79	Filt	er Envelope	9 0.0	0%	100%			
(+)	Add c	cont	rol						

サイドパネルの MIDI タブ

ここで Jup-8000 Vを MIDI ラーンモードにすることができます。このモードでは、MIDI アサイン可能な パラメーターがすべてハイライト表示になり、MIDI コントローラーのノブやスライダーなどをパラメー ターにマッピングすることができます。典型的な例としては、エクスプレッションペダルをマスターボリ ュームにマッピングしたり、MIDI コントローラーのノブをフィルターのカットオフフリケンシーのノブ にマッピングしたりすることができます。
#### 8.3.2.1. MIDI Controller menu



MIDI Controller メニュー

MIDI タブの最初のパラメーターは **MIDI Controller** です。このドロップダウンメニューでは、さまざまな Arturia MIDI コントローラーのテンプレートから選択できます。このテンプレートは、Jup-8000 V でよく 使われるパラメーターがあらかじめマッピングされており、プラグアンドプレイですぐに使用できるとい うものです。サードパーティ製 MIDI コントローラー用の Generic (汎用) テンプレートも選択できます。

#### 8.3.2.2. Fader Mode

このメニューでは、MIDI コントローラーのフェーダーの動きに対して Jup-8000 V がどのように反応する かを設定します (ここにノブを含めていないのは、最近のコントローラーはエンドレスに回転するロータ リーエンコーダーを装備しているものがほとんどだからです)。

- None: MIDI コントローラーの設定に従って反応します。
- Hook:フェーダーの位置がパラメーターの設定値を通過した時点から MIDI CC を受信します。
- Scale:フェーダーを操作した時点で MIDI CC を受信し、画面上のパラメーターがそれに比 例して変化します。

#### 8.3.2.3. MIDI Config menu



MIDI Config メニュー

MIDI Config のドロップダウンメニューでは、MIDI コントローラーから Jup-8000 V をコントロールす るさまざまな MIDI マッピングのセットを管理することができます。現在の MIDI アサイン設定の保存や削 除、マッピングファイルをインポートしたり、現在のマッピングをファイルとしてエクスポートしたりす ることができます。

ハードウェアを入れ替えるたびにすべてのアサインを最初から作成することなく、さまざまなハードウェア MIDI キーボードやコントローラーを Jup-8000 V で簡単に使用できるようになります。

例えば、ライブではコンパクトなキーボード、レコーディングではマスターキーボードやパッドコントロ ーラーなどというように、複数の MIDI コントローラーをお使いの場合、それぞれに合わせたマッピング を作成し、それを保存しておくことで、それをロードするだけでセッティングが完了します。これによ り、ハードウェアを入れ替えるたびにマッピングを最初からやり直す必要がなくなり、セッティング時間 を大幅に短縮できます。

メニュー下部のファクトリーエリアには次の3つの便利なオプションがあります:

- Generic:汎用コントロールアサインのセットをロードします。
- Default:マッピング作成の出発点として活用できます。
- Empty:パラメーターのアサインをすべて削除します。



MIDI ラーンモードに入ると、アサイン可能なパラメーターは表示色がパープルに、アサイン済みのもの は表示色が赤になります。

MIDI タブの Learn ボタンをクリックすると Jup-8000 V がラーンモードに入ります。この時、MIDI アサ イン可能なコントロール類の表示色がパープルになります。すでにアサイン済みのものは赤く表示されま す (アサイン済みのものも変更できます)。上のスクリーンショットは、Jup-8000 V のデフォルト設定に アサインされたパラメーターと未アサインのパラメーターを示したものです。

パープルのパラメーターをクリックすると、その名称がリストに表示されます。次に、お使いの MIDI コントローラーのノブ等を操作します。すると選択したパラメーターの表示色がパープルから赤に変わり、アサインされた MIDI CC ナンバーがリストのパラメーター名の左に表示されます。

MIDI アサインを解除するには、アサイン済みのパラメーターを Ctrl-クリックまたは右クリックします。 また、後述の MIDI パラメーターメニュー [p.143]でアサインを解除することもできます。

メインパネル以外の部分にも注目してください。アドバンストパネルの Multi-Arp、エフェクト、モジュレーター にも MIDI ラーンの対象となるパラメーターが多数入っています!

#### 8.3.2.5. MIDI ch、CC、Min、Max

MIDI アサインリストの左から2つのコラムは、その MIDI アサインの MIDI チャンネル (**Ch**) とコントロー ルチェンジ・ナンバー (**CC**) です。最大16種類のチャンネルと127種類の MIDI コントロールチェンジ (MIDI CC) を使用でき、それぞれを自由にアサインできますが、多くのインストゥルメントでは一定のル ールに従うように設計されています。例えば、モジュレーションホイールはほとんどの場合 MIDI CC 1、 マスターボリュームは CC 7、サステインペダルは CC 64となっています。

チャンネル (Ch) コラムの数値をクリックすると、ポップアップメニューが開き、値を変更することがで きます。CC コラムの数値をクリックすると、新しい CC ナンバーを直接入力できます。

MIDI アサインリストの右から2つのコラム (Min と Max) は、コントローラーを操作したときに Jup-8000 V のパラメーターが反応する下限値と上限値です。例えば、フィルターのカットオフが変化する範囲に制限を設けておけば、ライブなどでカットオフのノブを回しても設定した範囲でのみカットオフが動き、事故防止に役立ちます。

数値を上や下にドラッグすると値を変更できます。最高値を最低値よりも低く設定すると、フィジカルコ ントローラーの極性が反転し、例えばスライダーを*上げる*とパラメーターの値が*下がる*といった設定に できます。

オンとオフの2ポジションしかないスイッチは、コントローラーのボタンにアサインするのが一般的ですが、お好みでフェーダーにアサインしても差し支えありません。

♪ メインパネルのパラメーターだけでなく、アドバンストパネル (Multi-Arp、エフェクト、モジュレーター) の多 くのパラメーターが MIDI ラーンに対応しています。

また、リストの最下部にある Add control (+マーク) をクリックしてアサインするパラメーターを手動で 追加することもできます。このとき、Jup-8000 V で MIDI アサインが可能なパラメーターがすべて入った 巨大な メニューが開きます。

#### 8.3.2.6. MIDI Parameter Menu

リスト内のアイテム (パネル画面にあるパラメーターではありません) を Ctrl-クリックまたは右クリック すると、下図のような便利なメニューが開き、パラメーターごとに設定できます。

$\checkmark$	Absolute
	Relative
	Delete
	Change Parameter

右クリックでこのメニューが開きます

- Absolute: MIDI コントローラーから送信された値にアサインされたパラメーター値がその まま追従します。
- Relative: MIDI コントローラーでの操作に応じて、アサインされているパラメーターがその時の値から上下に変化します。このモードは、マッピングしたコントロール類が360°回せるロータリーエンコーダーの場合に便利です。
- Delete:コントローラーとパラメーターのマッピングを解除し、パラメーターの表示色をパープルに戻します。
- Change Parameter:これを選択すると、Jup-8000 V でアサインできるパラメーターを表示 する大きなサブメニューが開きます。このサブメニューで、マッピング済みの MIDI CC とパ ラメーターを手動で変更できます。この機能は、コントロールしたいパラメーターがすでに わかっているときに便利です。

#### 8.3.2.7. 機能固定の MIDI CC ナンバー

次の MIDI コンティニュアスコントローラー (CC) ナンバーは機能が固定されており、他の用途にアサイン することはできません:

- ピッチベンド
- アフタータッチ (チャンネルプレッシャー)
- オールノートオフ (CC #123)

その他の MIDI CC ナンバーはすべて自由に Jup-8000 V のパラメーターにアサインできます。

## 8.3.3. Tutorials



このチュートリアルタブは、メインメニュー [p.125] の **Tutorials** を選択することでも開くことができま す。このタブでは各チャプターのタイトルをクリックすると Jup-8000 V の色々な機能を順を追って学ぶ ことができます。また、チュートリアルの進行に沿ってテーマにしているパネル部分がハイライト表示に なります。

!プリセットをエディット中のときは、チュートリアルを開く前にセーブしておきましょう。これはチュートリアルを開くと新規プリセットをロードしてエディット中の内容を上書きしてしまうためです。また、チュートリアルはサイドパネルのスペースに開きます。

# 9. THE PRESET BROWSER

プリセットブラウザは、Jup-8000 V でプリセットをサーチしたり、ロードしたり、管理したりするための機能です。プリセットブラウザの表示には数種類ありますが、どの表示方法でもすべて同じプリセットとそのサブグループを参照しています。

プリセットブラウザを開くには、ブラウザボタン (本棚の本のようなアイコン (|||\)) をクリックします。 閉じるには、ブラウザボタンと同じ場所に表示される X をクリックします。



プリセットブラウザは、次の4つのメインエリアに分かれています:

#	エリア	内容
1.	サーチ&リザルト [p.146]	入力したテキストや、タイプ、スタイルなどのタグでプリセットをサーチします。
2.	サイドバー [p.151]	バンク、フェイバリット、プレイリストの管理を行います。
3.	プリセット情報 [p.153]	選択したプリセットのバンクやタグ、作成者などの詳細情報を表示します。
4.	マクロノブ [p.157]	ロワーツールバーとマクロタブにあるマクロノブの拡大版ミラーリングです。

# 9.1. Search and Results - サーチ&リザルト

画面最上部のフィールドをクリックし、検索ワードを入力します。すると、次の2つの方法でプリセット を絞り込みます。1つは、検索ワードがプリセット名と一致しているもの、もう1つは検索ワードがタイプ かスタイル [p.147]に近いものをサーチ結果に表示します。

サーチ結果は、検索ワードのフィールドの下にリスト表示されます。検索ワードの右にある X アイコンを クリックすると、検索ワードが消去されます。

Ехр	lore	Q	trance				Clear All
Турея	5		Filter By Trance	Style Psytrance			22 presets
	NAME -			Ċ	ТҮРЕ	DESIGNER	×
	Sidechain	ed Tra	ance		Melodic Sequence	Florian Marin	
	Metallic S	equer	nce		Rhythmic Sequence	Cubic Spline	
	Super Ma	ss			Big Lead	Sami Rabia	
	Big En-Tra	ance			Plucked Keys	Diego Tejeida	

サーチ結果にタグのポップアップが表示される場合は、検索ワードが1つ以上のタグに一致していること を意味します

## 9.1.1. "Filter by" ポップアップ

上図の検索フィールドの下に表示されたポップアップをご覧ください。これは、検索ワード(上図の例では「Trance」と「Psytrance」) がプリセットのタグやプリセット名の文字と一致する場合に表示されます。表示されるのは1つだけとは限らず、複数のタグが表示される場合もあります。タグをクリックすると、サーチ結果をそのタグが付いたプリセットに絞り込みます。

# 9.2. Using tags as a filter - タグで絞り込む

色々なタグを使用して絞り込みサーチができます (場合によってはサーチ結果を広げることもあります)。 タグには タイプ と スタイル があります。どちらかのタグでも、両方のタグを使用してもサーチできま す。Arturia MIDI コントローラーキーボードの豊富なラインナップでは、MIDI キーボードからプリセット を直接ブラウズすることもできます。

#### 9.2.1. Types

タイプには楽器のカテゴリーが含まれます。Jup-8000 V では、Bass、Keys、Lead、Pad、Strings、 Organ などのタイプがあり、タイプのほとんどには楽器や音色の種類をより詳細に分類するサブタイプが あります。タイプの最後には、オリジナル音色を作るときに便利な Template (テンプレート) タイプがあ ります。サーチバーに何も入力していない状態で **Types** ボタンをクリックすると、下図のようなリスト が表示されます。



これらの中から1つをクリックすると、そのタグに一致したプリセットのみがサーチ結果に表示されま す。Cmd-クリック (macOS) または Ctrl-クリック (Windows) で複数のタグを選択することもできます。 例えば、探したいリード音色のサブタイプが「Poly Lead」なのか「Solo Lead」なのかがわからない場合 は、両方を選択してサーチ範囲を広げることができます。

リザルトコラム (サーチ結果表示) のリストは、各タイトル (Name、Type、Designer) の右にある矢印を クリックして昇順や降順に並べ替えることができます。

#### 9.2.2. Styles

スタイルは、音楽的な属性でサーチを絞り込むタグです。**Styles** ボタンをクリックしてアクセスできるこのエリアには、次の3つのサブディビジョンがあります:

- Genres: 80s、Cinematic、Fusion、Synthwave などの音楽ジャンルです。
- *Styles*: Atmospheric、Complex、Dark、Punchy など、音色の一般的な雰囲気を表しま す。
- *Characteristics*: Analog、Evolving、Layered、Transient など、より詳細な音色の特徴を 表します。



タグをクリックするとそれが選択されます。同じタグをもう一度クリック(または右クリック)するとタグ の選択が解除されます。タグを1つ選択すると、選択できなくなるタグがいつくか発生します。これは、 ブラウザが消去法でサーチ範囲を絞り込んでいるためです。タグの選択を解除するとその基準が削除さ れ、最初からやり直すことなく、サーチ範囲が広がります。

#### 9.2.3. Banks

Types と Styles の隣りにあるボタンは Banks で、(上記のすべての方法を使った) サーチ対象をファクト リーかユーザーバンク、または Arturia サウンドストアから購入した音色のいずれかに限定することがで きます。

## 9.3. サーチ結果表示エリア

サーチ結果のリストが表示されていない場合は、Show Results ボタンをクリックします。並べ替えの矢 印をクリックすると、そのコラムのアルファベット順が逆になります。また、Show Results の右にある 「ハンバーガー」(横3本線) アイコンをクリックすることもできます。すると4つの四角のアイコンに変わ り、ジャンル、スタイル、キャラクターの各タグのグリープ分けの下に、選択したタグに合致するプリセ ットが下図のように表示されます:

Explore C Trance× Se	arch Presets		Clear All
Types         Styles	Banks	User 🔍	46 presets 📰
GENRES	STYLES	CHARACTERIST	ics
80s 90s Ambient Bass Music	Acid Airy Atmospheric	Bizarre Amp Analog	Arpeggiated Chord
Berlin Breakbeat Cinematic	Bright Classic Clean Co	omplex Delay Digital	Distorted Dry
Classical Downtempo Drum & Bass	Dark Deep Dirty Funk	y Hard Ensemble Evo	lving Filtered FM
Electro Funk Hard Techno House	e Harsh Huge Melodic Pu	unchy Gated Long	Processed Reverb
♡ NAME <del>-</del>	TYPE		23
Big En-Trance	Plucked Keys	Diego Tejeida	
Super Mass	Big Lead	Sami Rabia	
TRG 67	Poly Lead	Florian Marin	
Sanctus Oscillus	Melodic Sequence	Kuba Sojka	
Big En-Trance	Plucked Keys	Diego Tejeida	

## 9.3.1. リストの並べ替え

Explore	$\bigcirc$ 80s $\times$ Atmospheric $\times$	Search Presets		Clear All
Турез	Styles	Banks	User 🔍	6 presets

サーチ結果リストの左側のコラムの NAME ヘッダをクリックすると、リストがプリセット名の ABC 順か その逆順に並びます。

2つ目のコラムの **TYPE** ヘッダをクリックすると、タイプの ABC 順かその逆順でリストが並び替わりま す。

**TYPE** の左にある Arturia ロゴ をクリックすると、おすすめのファクトリープリセットがリストのトップ に表示されます。おすすめプリセットは、いいねをつけた [p.150]プリセットのすぐ下に表示されます。

Userの横スイッチをクリックすると、サーチ対象をユーザーバンクに限定することができます。

3つ目のコラムのヘッダには **DESIGNER** と **BANK** の2種類があります。横3本線のアイコンをクリックし てそのどちらかに選択できます。その選択後に、コラムのヘッダをクリックすると、ABC 順かその逆順で リストが並び替わります。



#### 9.3.2. タグを外す

Types、Styles、Banks の各ボタンのすぐ上のサーチバー内には、そのときに選択しているタグ名が表示 されます。各タグ名の右にある X をクリックすると、そのタグが削除されます (その分検索結果が多くヒ ットします)。**Clear All** をクリックすると、選択していたタグをすべて削除します。

Explore	$\bigcirc$ Trance $ imes$ 80s $>$	Bright× Search Pres	sets	Clear All
Турез	Styles	Banks	User •	

#### 9.3.3. Liking Presets - プリセットに「いいね」をつける

プリセットを色々チェックしたり作成しているときに、プリセット名にマウスオーバーすると左側に表示 される ハート をクリックすることで、そのプリセットをお気に入りとしてマークすることができます。 その後、上部のハートアイコンをクリックすると、マークしたお気に入りのすべてがサーチ結果リストの トップに表示されます。

Ехр	lore	Q Search Preset	s				
Турез	\$	Styles		Banks	User	•	86 presets
•	NAME	•	A	ТҮРЕ		DESIGNER	
•	Trancefor	mer		Default		Stephen Fortner	
•	Saw Morp	oher		Big Lead			
•	Old String	js		String Ensemble		Jean-Michel Blanchet	
•	Hardcore	Supersaw		Big Lead			
•	E Piano			Classic Synth Keys			
•	Capricorn	One		Melodic Sequence		Sami Rabia	
•	Ascensior	n Melody		Melodic Sequence		Kuba Sojka	
	TRG 67			Poly Lead		Florian Marin	

9.3.3.1. シャッフルボタン

「矢印が交差している」ボタンをクリックすると、プリセットの並び順がランダムになります。これは、 サーチ結果のリストが長く、スクロールに時間がかかる場合に、気に入ったものを見つけるのに便利で す。並び順がランダムになりますので、キラープリセットがトップに来る可能性もあります。このシャッ フルボタンはトグル式ですので、もう一度クリックするとサーチ結果が以前の並び順(名前順、タイプ順 など)に戻ります。 必要に応じて並べ替えやフィルタリング機能を使用することで、いつでも欲しい音色を正確に見つけるこ とができます。

# 9.4. Sidebar - サイドバー

プリセットブラウザの左端にあるセクションでは、サーチ&リザルト [p.146]セクションに何を表示するかを設定します。

その先頭にあるオプションが Explore です:

۹	Explore	Exp	lore	Q Search Prese	ts				
	Sound Banks	Туре	5	Styles		Banks	User	r 💶	86 presets
MY			NAME -			TVPF		DESIGNER	
$\heartsuit$	Liked							DEGIGINEIX	
0	Red		Flaming Jun	e				Torcrafter	
0	Orange		Airhorn Anth	iem					<b>I</b>
0	Yellow		Touch The A	cid Wacko					
0	Green		Sidechained	Trance					
0	Purple		Super Mass						
0	Gray		Tranceforme						
MY			Robot String						
+	Add Playlist		Metallic Seq	uence					
Tan	nagotchicago		Sculpted Tin	ne					
Vap	orwave		Cyber Dread						

**Explore** がデフォルトで表示されるセクションで、上述のように、Jup-8000 V にロードされている現在 選択しているバンク内のプリセットをサーチすることができます。

## 9.4.1. Sound Banks



Sound Banks をクリックすると、使用可能なサウンドバンクがすべて表示されます。ファクトリーバン ク以外のユーザーバンクの画像や名前を右クリックすると下図のようなメニューが開きます:



ユーザーバンクのサムネイル画像 (PNG 形式) を インポートできます

このメニューで、そのバンクの削除、リネーム、エクスポートを行えます。また、ユーザーバンクのサム ネイル画像 (PNG 形式) をインポートすることもできます。

#### 9.4.2. My Favorites

サイドバーの中段にあるのは My Favorites です。ここでは、プリセットんおグループを色分けして見つ けやすくすることができます。また、Liked のグループもありますので、ハートアイコンでお気に入りと してマークしたプリセットもすぐに見つけられます。

表示する色を設定するには、My Favorites にマウスオーバーし、Edit をクリックします。トグルスイッ チで各カラーの表示/非表示を設定し、Done をクリックすれば完了です。

色の名前も自由にリネームできます。サイドバー内の色の名前を右クリックし、新たな名前を入力するだ けでリネームできます。

				TVDE	DEGIONED
$\heartsuit$	Liked	NAME -	Ø	TYPE	DESIGNER
	Red	Flaming June			
	Orange	Airhorn Anthem			Kuba Sojka
	Yellow	Touch The Acid Wacko			
	Green	Sidechained Trance			
	Purple	Super Mass			
	Gray	Tranceformer			

プリセットをカラーグループに入れるには、プリセットをそのカラーにドラッグ&ドロップするか、プリ セット名を右クリックしてカラーを選択します。サイドバーのカラーをクリックすると、そのカラーにグ ルーピングされたプリセットが表示されます。



サイドバーの下部には、作成したりインポートしたりしたプレイリストが表示されます。プレイリスト は、ライブ演奏時などに非常に便利で強力なプリセット管理ツールです。詳しくは、後述のプレイリス トセクション [p.158]でご紹介します。

プレイリストが1つもない場合は、このエリアには何も表示されません。プレイリスト [p.158]の作成方法は、この チャプターの終わりのほうでご紹介します。

# 9.5. Preset Info section - プリセット情報

プリセットブラウザの画面右側には、各プリセットの情報を表示するエリアがあります。



ファクトリープリセット以外のユーザープリセットでは、このエリアをクリックして情報を入力できま す。右下にある「More info」をクリックすると表示エリアが下へ拡張します:



ユーザープリセットでは、各プルダウンメニューからタイプやバンクを変更したり、作成者名を入力した り、+ アイコンをクリックして Style タグの追加や削除が行えます。このアイコンをクリックすると、サ ーチ結果表示エリアにスタイルやジャンル、キャラクターの選択や選択解除が行えるエディットリストが 表示されます:

# EDIT STYLE × STYLES Acid Airy Atmospheric Bizarre Bright Classic Clean Complex Dark Deep Dirty Funky Hard Harsh Huge Mellow Melodic Punchy Sad Sharp Simple Soft Soundscape Thin Warm + GENRES 60s 70s 80s 90s Ambient Bass Music Berlin Breakbeat Chiptune Cinematic Classical Detroit Disco Downtempo Drum & Bass Dub/Reggae Dubstep Electro Experimental Footwork Funk Fusion Future Bass Game Audio Grime Hard Techno Heavy Metal Hip Hop/Trap House IDM Indie Dance Industrial Jazz/Blues Jungle Latin Lofi Minimal Modern Pop Psytrance Reggaeton Rock Soul/R&B Soundtrack Synthwave Techno Trance Trip Hop Tropical House UK Garage World + CHARACTERISTICS Ad Libs Acoustic Additive Amp Analog Arpeggiated Chord Delay Digital Distorted Dry Ensemble Evolving Filtered FM Gated Glide Glitch Granular Hoover Hybrid Lavered Leslie Long Multi/Split Natural Noise

Filtered FM Gated Glide Glitch Granular Hoover Hybrid Layered Leslie Long Multi/Split Natural Noise Phrases Processed Random Reese Reverb Reversed Rise Sample-based Sequence/Loop Short Slow Attack Solo Stab Synced Synth Transient Tribute Vibrato Wah +

各グループのタグの最後には + アイコンがあります。これをクリックするとオリジナルのスタイル、ジャンル、キャラクターのタグを作成できます。エディットが終わりましたら、右上の X をクリックします。

ここで行ったタイプやスタイルの変更は、サーチにも反映されます。例えば「Complex」というスタイ ルのタグを削除してからプリセットを保存すると、今後「Complex」タグでサーチしてもそのプリセット は表示されません。繰り返しになりますが、こうしたエディットはすべて ユーザープリセット でのみ可 能です。

プリセット情報エリアの最上部にあるドットが3つ縦に並んだアイコンをクリックすると、そのプリセットの管理メニューが開きます。



管理メニューには、Save Presets、Save Preset As、Delete Preset、Add to Playlist があり、新しくプレ イリスト [p.158]を作成するオプションもあります。ファクトリープリセットを上書きしたり削除したり することはできませんので、保存と削除のオプション (Save Preset, Save Preset As, Delete Preset) は ユーザープリセットでのみ表示されます。

色付きのドットアイコンは、上記 [p.152]でご紹介しました通り、プリセットを色分けされたグループに 追加することができます。

## 9.5.1. 複数プリセットの情報を編集する

ライブ演奏の準備などで複数のプリセットを別のバンクへ一斉に移動させたり、複数のプリセットに同 一のコメントを一斉に入力したいときがあるかと思いますが、簡単にできます。サーチ結果リストのプ リセット名を macOS なら Cmd-クリック、Windows でしたら Ctrl-クリックで複数選択します。次にコ メントを入力したり、バンクやタイプなどを変更して各プリセットを保存します。

Expl	ore Q Search Preset	s				
Types	Styles		Banks	User	•	86 presets
	NAME -	A	ТҮРЕ		DESIGNER	ス
	Astral Transit		Atmosphere		Laura Katic	
	Bass Attack		Plucked Bass		DJ Hidden	I
	Cold Fiddling		Classic Synth Pad		Diego Tejeida	
	Ecstacy		Bright Pad			
	Dreamy Pad		Evolving Pad		Lektrique	
	Hardcore Supersaw		Big Lead		Graphyt	

♪ ファクトリープリセットの情報を変更したいときは、最初にそのプリセットを Save As コマンドでユーザープリ セットに保存する必要があります。

# 9.6. プリセットの選択:別の方法

アッパーツールバーのセンターにあるプリセット名をクリックすると、ドロップダウンメニューが開きま す。このメニューの左コラムのトップにあるのは *All* で、これを選択するとサブメニューが右側に開き、 現在選択しているバンク内のすべてのプリセットを ABC 順に表示します。



All 以下にはタイプの各カテゴリーが並びます。タイプを選択すると右側にサブメニューが開き、そのタイプに属しているすべてのプリセットが表示されます。

タイプやスタイルでサーチをしている場合、プリセット名の右に上下の矢印が表示されます。これをクリックすると、サーチにヒットしたプリセットのみを順番に切り替えることができます。

ただし、ドロップダウンメニューにある All は、こうしたサーチ条件を常に無視します。また、All 以下の 各タイプもサーチ条件と関係なく、そのタイプに属しているすべてのプリセットを常に表示します。

# 9.7. Macro knobs - マクロノブ

プリセットブラウザの右下に表示される4つのマクロノブは、ロワーツールバーやマクロタブにあるもの を拡大してミラーリングしたものです。マクロは、ノブ1つの操作でJup-8000 Vの複数のパラメーターを 同時にコントロールできるもので、Arturiaの各バーチャルインストゥルメントは4つのマクロノブを装備 しています。



マクロのパラメーターへのアサインは、アドバンストパネルの Modulators [p.91] セクションで行えま す。アサイン方法やマクロノブのリネーム方法につきましては、チャプター7の「マクロ [p.121]」をご覧 ください。 9.8. Playlists - プレイリスト



プレイリストは、ライブ演奏のためのセットリストや、レコーディングで使用するプリセットなど、さま ざまな目的のためにプリセットをグルーピングできる強力な機能です。プレイリスト内では、プリセット をさらにソングにグループ分けすることができ、セットリストへの追加に便利です。

サイドバーの最下部にある **My Favorites** の下に、*My Playlists* という小見出しが表示されます。 Jup-8000 V を使い始めたばかりの状態ではプレイリストはまだありませんが、非常に簡単に作成できま す!

#### 9.8.1. プレイリストを初めて作成する

まず、Add Playlist をクリックします。すると、下図のようなポップアップが開き、これから作成するプレイリストに名前をつけます。

🗐 New Playlist		
Type name here then click OK		
	Cancel	Ok

名前の入力が完了すると、その名前のプレイリストがサイドバーの My Playlists セクションに表示され ます。この方法で、プレイリストを好きなだけ作成することができます。

プレイリスト名を右クリックするとポップアップが開き、Rename (リネーム)、Duplicate (複製)、Delete (削除)、Export (プレイリストをファイルとしてコンピュータに保存) といった操作が行えます。エクスポ ートしたプレイリストのファイルには、「.aplst」の拡張子が付きます。

MY PLAYLISTS							
+ Add Pla	Rename						
	Duplicate						
Power Pop	Delete						
Prog Fusio	Export						

Explore セクションの各種機能を使用して、プレイリストに入れたいプリセットをサーチできます。目的のプリセットが見つかりましたら、それをプレイリスト名にドラッグします。

Explore		Ехр	lore ्	Search Presets		
		- Types	3	Styles	Banks	User 🔍
				0	TIFL	_ DESIGNER
O Red	Red		Astral Transit		Atmosphere	Laura Katic
Orange			Bass Attack		Plucked Bass	DJ Hidden
O Yellow			Cold Fiddling		Classic Synth Pad	Diego Tejeida
Green			Ecstacy		Bright Pad	Torcrafter
O Purple	Actral Trap	cit	Dreamy Pad		Evolving Pad	Lektrique
ି Gray			Hardcore Super	rsaw		Graphyt
			Touch The Acid	I Wacko		Diego Tejeida
+ Add Playlist			liketyhis			Arturia
Tamagotchicago	amagotchicago		Euro Contretemps		Plucked Bass	Florian Marin
Vaporwave 🦊			Robot Strings		Bowed Strings	Florian Marin

プリセットをプレイリストにドラッグ

プレイリスト名をクリックすると、その内容が表示されます。デフォルトでは、プレイリストにドラッグ したプリセットは、そのプレイリスト内の「New Song」の中に入っています。ソング [p.160]の詳細につ きましては、後述します。

#### 9.8.3. プリセットを並び替える

プレイリスト内のプリセットは並べ替えができます。例えば、スロット1から4にプリセットを移動させたいときは、それを目的の位置にドラッグ&ドロップします。

((• Song	<ul> <li>Yaporwave</li> <li>1 Song - Last updated on</li> <li>⊕ New Song :</li> </ul>	n 29/03/2025 - 22:54
	Astral Transit	Pad
	Bass Attack	Bass
	Hardcore Supersaw	Lead
	Ascension Melody 2 Bass	Attackequence Bass
5	Disto Dance	Sequence

プリセットを移動するとその移動に合わせて他のプリセットの位置もプレイリスト内で移動します。ドラ ッグ&ドロップで移動するときには、明るいブルーの線が移動先の「挿入ポイント」に短時間表示され ます。

## 9.8.4. プリセットをプレイリストから削除する

プレイリストからプリセットを削除するには、まずプレイリストを選択します。次に削除したいプリセットの名前を右クリックしてポップアップメニューを開き、*Delete*を選択します。ここでの削除は、あくまで プレイリストからの削除で、そのプリセットが Jup-8000 V から削除されるわけではありません。

((•)) 1 Song - Last updated on 29/03/2025 - 22:54 ⊕ New Song : Song 1	
1 Astral Transit Pad	
2 Hardcore SL Copy Lead	
3 Ascension M Delete Sequence	
4 Bass Attack Bass	
5 Disto Dance Sequence	

このメニューには、Rename、Copy、Paste、Duplicateの各オプションもあります。これらにつきましては後述します。

## 9.8.5. Song and Playlist management - ソングとプレイリストの管理



プレイリスト内のソング名変更画面

どのプレイリストも、ライブ演奏のセットリスト管理に最適なツールである Songs に分割することがで きます。New Song ボタンでプレイリスト内にソングを新規作成します。ソング名を右クリックすると名 前を変更できます。ソングをドラッグしてプレイリスト内で並べ替えることができ、ソングにプリセット を追加することができます。プレイリスト内に複数のソングを作成でき、ソング名でドラッグすると、そ のソングを含むすべてのプレイリストが順番に表示されます。ソング名を右クリックすると、Rename、 Paste、Delete のオプションが選択できます。

デフォルトではソング名に番号は付きませんが (プレイリスト内のプリセット名には付きます)、ソング名 を番号から始めることも当然できます。 プレイリストの管理オプションにアクセスするには、New Song ボタンの右にあるドットが縦に3つ並ん だアイコンをクリックします。すると下図のようなプルダウンメニューが開きます:

> Rename Playlist Save Playlist As Export Playlist Delete Playlist

- **Rename Playlist**:現在選択しているプレイリスト名を変更します (このとき、コピーは作 成しません)。
- Save Playlist As:選択しているプレイリストを別名で保存します。保存前に名前を入力できます。
- Export Playlist: プレイリストをファイルとしてコンピュータに書き出します。ファイル名 には「.aplst」の拡張子が付きます。
- Delete Playlist:選択しているプレイリストを削除します。そのプレイリスト内にあったプリセット自体は Jup-8000 V から削除されません。

## 9.8.6. プレイリストの MIDI コントロール

プレイリストはライブ演奏に最適な機能ですから、マウスで操作する必要はありません。その代わり、プレイリストやソング、プリセットの選択を以下の MIDI CC で選択することができます:

- CC 00: プレイリストを選択します。
- CC 32: 選択しているプレイリスト内のソングを選択します。
- MIDI プログラムチェンジ:選択しているソング内のプリセットを選択します。

同様に、お使いの MIDI コントローラーが対応していれば、コントローラーのボタンに上記の各 MIDI CC の値を1つずつ上げる/下げる機能を設定することもできます。

プリセットブラウザのご紹介は以上です! ファクトリープリセットの探求とオリジナルプリセットの作 成を存分にお楽しみいただければと思います。

## 10. ソフトウェア・ライセンス契約

ライセンシー料 (お客様が支払ったアートリア製品代金の一部) により、アートリア社はライセンサーとし てお客様 (以下「ライセンシー」) に 本ソフトウェア (以下「ソフトウェア」) のコピーを使用する非独占 的な権利を付与いたします。

ソフトウェアのすべての知的所有権は、アートリア社(以下「アートリア」)に帰属します。アートリア は、本契約に示す契約の条件に従ってソフトウェアをコピー、ダウンロード、インストールをし、使用す ることを許諾します。

本製品は不正コピーからの保護を目的としプロダクト・アクティベーションを含みます。OEM ソフトウェアの使用はレジストレーション完了後にのみ可能となります。

インターネット接続は、アクティベーション・プロセスの間に必要となります。ソフトウェアのエンドユ ーザーによる使用の契約条件は下記の通りとなります。ソフトウェアをコンピューター上にインストール することによってこれらの条件に同意したものとみなします。慎重に以下の各条項をお読みください。こ れらの条件を承認できない場合にはソフトウェアのインストールを行わないでください。この場合、本製 品(すべての書類、ハードウェアを含む破損していないパッケージ)を、購入日から30日以内にご購入いた だいた販売店へ返品して払い戻しを受けてください。

1. ソフトウェアの所有権 ライセンシーは、ソフトウェアが記録またはインストールされた媒体の所有権 を有します。アートリアはディスクに記録されたソフトウェアならびに複製に伴って存在するいかなるメ ディア及び形式で記録されるソフトウェアのすべての所有権を有します。この許諾契約ではオリジナルの ソフトウェアそのものを販売するものではありません。

2. 譲渡の制限 ライセンシーは、ソフトウェアを譲渡、レンタル、リース、転売、サブライセンス、貸与などの行為を、アートリアへの書面による許諾無しに行うことは出来ません。また、譲渡等によってソフトウェアを取得した場合も、この契約の条件と権限に従うことになります。本ソフトウェアをネットワーク上で使用することは、同時期に複数のプログラムが使用される可能性がある場合、違法となります。ライセンシーは、本ソフトウェアのバックアップコピーを作成する権利がありますが、保存目的以外に使用することはできません。本契約で指定され、制限された権限以外のソフトウェアの使用に防かる権利や興味を持たないものとします。アートリアは、ソフトウェアの使用に関して全ての権利を与えていないものとします。

3. ソフトウェアのアクティベーション アートリアは、ソフトウェアの違法コピーからソフトウェアを保 護するためのライセンス・コントロールとして OEM ソフトウェアによる強制アクティベーションと強制 レジストレーションを使用する場合があります。本契約の条項、条件に同意しない限りソフトウェアは動 作しません。このような場合には、ソフトウェアを含む製品は、正当な理由があれば、購入後30日以内 であれば返金される場合があります。本条項11に関連する主張は適用されません。

4. 製品登録後のサポート、アップグレード、レジストレーション、アップデート 製品登録後は、以下の サポート・アップグレード、アップデートを受けることができます。新バージョン発表後1年間は、新バ ージョンおよび前バージョンのみサポートを提供します。アートリアは、サポート (ホットライン、ウェ ブでのフォーラムなど) の体制や方法をアップデート、アップグレードのためにいつでも変更し、部分 的、または完全に改正することができます。製品登録は、アクティベーション・プロセス中、または後に インターネットを介していつでも行うことができます。このプロセスにおいて、上記の指定された目的の ために個人データの保管、及び使用(氏名、住所、メール・アドレス、ライセンス・データなど)に同意 するよう求められます。アートリアは、サポートの目的、アップグレードの検証のために特定の代理店、 またはこれらの従事する第三者にこれらのデータを転送する場合があります。

5. 使用の制限 ソフトウェアは通常、数種類のファイルでソフトウェアの全機能が動作する構成になって います。ソフトウェアは単体で使用できる場合もあります。また、複数のファイル等で構成されている場 合、必ずしもそのすべてを使用したりインストールしたりする必要はありません。ライセンシーは、ソフ トウェアおよびその付随物を何らかの方法で改ざんすることはできません。また、その結果として新たな 製品とすることもできません。再配布や転売を目的としてソフトウェアそのものおよびその構成を改ざん するすることはできません。 6. 権利の譲渡と著作権 ライセンシーは、本ソフトウェアを使用するすべての権利を他の人に譲渡することができます。以下の条件を満たすことを条件とします。(a) ライセンシーは、他の人に以下を譲渡します。(i) 本契約および(ii) 本ソフトウェアとともに提供され、同梱され、またはプリインストールされたソフトウェアまたはハードウェア、本ソフトウェアに関するアッププートまたはアップグレードの権利を付与したすべてのコピー、アップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを含む。(b) ライセンシーが本ソフトウェアのアップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを含む。(b) ライセンシーが有効なソフトウェアライセンスを取得した際のその他の規定を受け入れること。ソフトウェアライセンス 本契約の条件に同意されなかったことによる製品の返品。本契約の条件に同意しなかったことによる製品の返却(製品のアクティベーションなど)は、権利譲渡後はできません。 権利を譲渡した場合、製品の返却はできません。また、ソフトウェア及びマニュアル、パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの改ざん、統合、合併などを含む不正な複製と、付随物の 複製は固く禁じます。このような不法複製がもたらす著作権侵害等のすべての責任は、ライセンシーが負 うものとします。

7. アップグレードとアップデート ソフトウェアのアップグレード、およびアップデートを行う場合、当 該ソフトウェアの旧バージョンまたは下位バージョンの有効なライセンスを所有している必要がありま す。第三者にこのソフトウェアの前バージョンや下位バージョンを譲渡した場合、ソフトウェアのアップ グレード、アップデートを行う権利を失効するものとします。アップグレードおよび最新版の取得は、ソ フトウェアの新たな権利を授けるものではありません。前バージョンおよび下位バージョンのサポートの 権利は、最新版のインストールを行った時点で失効するものとします。

8. 限定保証 アートリアは通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディス クに瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたしま す。ソフトウェアのすべての黙示保証についても、購入日より30日間に制限されます。黙示の保証の存続 期間に関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。アー トリアは、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。プロ グラムの性能、品質によるすべての危険性はライセンシーのみが負担します。プログラムに瑕疵があると 判明した場合、ライセンシーが、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。

9. 賠償 アートリアが提供する補償はアートリアの選択により (a) 購入代金の返金 (b) ディスクの交換のい ずれかになります。ライセンシーがこの補償を受けるためには、アートリアにソフトウェア購入時の領収 書をそえて商品を返却するものとします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起 因する場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間 か30日間のどちらか長いほうになります。

10. その他の保証の免責 上記の保証はその他すべての保証に代わるもので、黙示の保証および商品性、特定の目的についての適合性を含み、これに限られません。アートリアまたは販売代理店等の代表者または スタッフによる、口頭もしくは書面による情報または助言の一切は、あらたな保証を行なったり、保証の 範囲を広げるものではありません。

11. 付随する損害賠償の制限 アートリアは、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接 的な損害(業務の中断、損失、その他の商業的損害なども含む)について、アートリアが当該損害を示唆し ていた場合においても、一切の責任を負いません。地域により、黙示保証期間の限定、間接的または付随 的損害に対する責任の排除について認めていない場合があり、上記の限定保証が適用されない場合があり ます。本限定保証は、ライセンシーに特別な法的権利を付与するものですが、地域によりその他の権利も 行使することができます。