

ユーザーズ・マニュアル

_MINIBRUTE V

ARTURIA

_The sound explorers

スペシャル・サンクス

ディレクション

Frédéric Brun

開発

Pierre-Lin Laneyrie	Cyril Lepinette	Pauline Alexandre	Hugo Caracalla
Baptiste Aubry	Patrick Perea	Gonçalo Bernardo	Mauro De Bari
Mathieu Nocenti	Stéphane Albanese	Samuel Limier	Geoffrey Gormond
Raynald Dantigny	Pascal Douillard	Pauline Alexandre	Marius Lasfargue
Corentin Comte	Christophe Luong	Fanny Roche	Marc Antigny
Marie Pauli	Pierre Mazurier	Rasmus Kürstein	Loris De Marco
Alexandre Adam	Fabien Meyrat	Kevin Arcas	Andrea Coppola
Yann Burrer	Samuel Lemaire	Alessandro De Cecco	

デザイン

Edouard Madeuf	Maxence Berthiot	Morgan Perrier
Callum Magill	Florian Rameau	Heloise Noir
Pierre Pfister	Shaun Ellwood	Cédric Coudyser

サウンド・デザイン

Cédric Coudyser	Jean-Baptiste Arthus	Bastian Barth (Solidtrax)	Jean-Michel Blanchet
Davide Puxeddu	Kuba Sojka	Torcrafter	Quentin Feuillard
Diego Tejeida	NPTN	Victor Morello	Maxime Audfray
Gonçalo Bernardo	Simon Gallifet	Lily Jordy	Florian Marin

品質保証

Germain Marzin	Julian Viannenc	Enrique Vela	Arthur Peytard
Arnaud Barbier	Roger Schumann	Benjamin Renard	Rémi Pelet
Aurélien Mortha	Adrien Soyer	Nicolas Stermann	
Matthieu Bosshardt	Bastien Hervieux	Nicolas Naudin	

ベータ・テストニング

Marco Koshdukai Correia	Chuck Capsis	Davide Puxeddu	Tony Flying Squirrel
Chuck Zwicky	Jay Janssen	Bastian Barth (Solidtrax)	Richard Courtel
Terry Marsden	Jeff Cecil	Raphaël Cuevas	Maxim Khutornoy
Luis "Vertibration"	Richard Courtel	Stephen Wey	Dwight Davies
Macmoney	Ken Flux Pierce	Andrew Capon	Mateo Relief vs. Mister X5
Gustavo Bravetti	Apollo Negri	Kevin Dumas	Mat Herbert
Andrew Macaulay	Kevin Dumas	Fernando Manuel Rodrigues	Terry Marsden

アプリ内チュートリアル

Gustavo Bravetti

ユーザー・マニュアル

Stephen Fortner (writer)

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)

© ARTURIA SA – 2024 – 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ます、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: 1.0.0

Revision date: 30 December 2024

MiniBrute V をお買い上げいただきありがとうございます！

本マニュアルでは、2012年にハードウェアのアナログシンセサイザーとしてデビューした MiniBrute を再現した Arturia **MiniBrute V** の機能と使用方法をご紹介します。

できるだけ早めに製品登録をお願いいたします！ MiniBrute 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。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 - MiniBrute 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 MiniBrute V をお買い上げいただき、誠にありがとうございます！

Arturia の他の製品と同様、1つのパッケージでハードウェアとソフトウェアの両方の世界のベストをお楽しみいただき、本製品をどのようにお使いになるかを選択できるように選択できるようにすることを確信しております。MiniBrute V は、オリジナルのハードウェア MiniBrute のサウンドと機能をすべて備えています。MiniBrute 以前は、Arturia はソフトウェア・インストゥルメントのみを開発していました。天才的なシンセサイザー・プレイヤーであり、エンジニアでもあるイヴ・ウッソン (Yves Usson) が開発の指揮を執る中、MiniBrute の成功により Arturia はハードウェアの探求を開始し、今日のシンセサイザー、MIDI コントローラー、オーディオインターフェイスの総合的な製品ラインナップを生み出しました。

MiniBrute V は、オリジナルのサウンドとアティテュードをそのままに、DAW との統合やポリフォニック演奏などのメリットを追加しています。あなたがこの MiniBrute V で作る素晴らしい音楽を聴くことが楽しみで待ち切れない気持ちでいっぱいです！

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. MINIBRUTE V へようこそ！	2
1.1. MiniBrute シンセサイザーの歴史	3
1.2. なぜ MiniBrute V なのか？	4
2. ACTIVATION AND FIRST START - アクティベーションと最初の設定.....	6
2.1. MiniBrute V の製品登録、アクティベート、インストール	6
2.2. Initial setup for stand-alone use - 最初に行う設定 (スタンドアロン版)	7
2.3. MiniBrute V を初めて演奏する	11
3. MAIN PANEL PART 1 — SYNTH ENGINE	12
3.1. 共通動作	13
3.2. Oscillator Mixer - オシレーターミキサー	14
3.3. Oscillator Controls - オシレーターのパラメーター	15
3.4. Filter	18
3.5. Filter Envelope	21
3.6. Amp Envelope	21
3.7. Dispersion	22
3.8. Unison and tuning	23
3.9. Onscreen keyboard - オンスクリーンキーボード	24
4. MAIN PANEL PART 2 — MODULATORS AND ARPEGGIATOR.....	25
4.1. Pitch Controls.....	26
4.2. Modulation Wheel.....	27
4.3. Performance Controllers	27
4.4. Vibrato	28
4.5. LFO.....	29
4.6. Arpeggiator.....	31
4.7. Hold button - Hold ボタン.....	33
5. EFFECTS	34
5.1. エフェクトルーティング	34
5.2. エフェクトの選択.....	35
5.3. エフェクトプリセット	36
5.4. Effect types - エフェクトタイプ	36
6. USER INTERFACE	56
6.1. Upper Toolbar - アップーツールバー	57
6.2. Lower Toolbar - ロワーツールバー	62
6.3. The Side Panel - サイドパネル	66
7. THE PRESET BROWSER	77
7.1. Search and Results - サーチ&リザルト	77
7.2. Using Tags as a Filter - タグで絞り込む.....	78
7.3. サーチ結果表示エリア	80
7.4. Sidebar - サイドバー	82
7.5. Preset Info Section - プリセット情報.....	84
7.6. プリセットの選択：別の方法	87
7.7. Macro knobs - マクロノブ	88
7.8. Playlists - プレイリスト	88
8. ソフトウェア・ライセンス契約	92

1. MINIBRUTE V へようこそ！



MiniBrute V をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。MiniBrute V は、2012年に発売した Arturia 初のハードウェア・アナログシンセサイザー、MiniBrute を再現した最先端のソフトウェア・インストゥルメントです。MiniBrute は、そのビンテージスタイルの耕造と手頃な価格により、ミュージシャンの注目を集めた荒々しく、捻破りなサウンドの楽器でした。MiniBrute V は、オリジナルの MiniBrute のサウンドとコントロールを忠実に再現しながら、スタンドアローンで演奏したり、お使いの DAW の AAX、AudioUnit、VST プラグインとして使用できるソフトウェア・インストゥルメントの利便性を加えています。そして、もう1つ大きな違いがあります。それは、ハードウェアの MiniBrute はモノフォニック・シンセでしたが、MiniBrute V は最大8ボイスのポリフォニック演奏が可能なのです！

1.1. MiniBrute シンセサイザーの歴史



オリジナルの MiniBrute アナログシンセサイザー

Minimoog Voyager などのハイクオリティな楽器の登場により、2000年代初頭はアナログシンセ・ルネサンスの幕開けでした。2010年代もその勢いが続きますが、手頃な価格で有意義かつ音楽的に使えるアナログシンセサイザーは、ほとんど市場に出回っていませんでした。Arturia は再現度の高いバーチャル・インストゥルメントで知られていましたが、その成功に触発された創業者のフレデリック・ブラン (Frédéric Brun) は、真のアナログ・シグナルパス、1コントロール1機能のバネル構成、アグレッシブなサウンド・パーソナリティを備えた、コンパクトで手頃な価格のハードウェアシンセへの需要に応えることにしました。

Arturia はハードウェア・エンジニアのイヴ・ウッソン (Yves Usson) に接触し、このコラボレーションで2012年までにオリジナルの MiniBrute が誕生しました。MiniBrute は、複数の波形を同時に生成できるオシレーターを搭載し、各波形のレベルをミックスできるという意味で、Octave Cat や Roland SH-101 などのシンセサイザーの系譜に並ぶものとなりました。

特筆すべきは、MiniBrute が、希少な Steiner-Parker Synthacon をベースにしたマルチモードフィルターの設計を採用していたことでした。



MiniBrute のフィルター設計に影響を与えた Steiner-Parker Synthacon

このフィルターは、より一般的な 24dB/Oct に対して 12dB/Oct のスロープという穏やかな急峻度でしたが、それは単にスロープのみを焦点にした場合のことです。ゲインが低い状態では非常にクリーンなサウンドですが、入力レベルを高くすると露骨に荒々しいサウンドに変貌させることが可能でした。

その他の看板機能として、MiniBrute V にはスタート位相をシフトさせたノコギリ波のコピーを2つミックスすることで圧倒的に太い音を作り出せる *Ultrasaw* というパラメーターがありました。また、三角波の波形を折りたたむ、ウェーブフォルディングという技術に応用した *Metalizer* という機能もありました。これは、倍音が散りばめられる程度の音色変化から、最大値ではメタリックな狂気を引き起こすほどの過激な音色変化を味わえるというものです。さらに、シンセのヘッドフォン端子から外部音声入力にパッチングしてオーバードライブサウンドを作り出すテクニックから着想を得た、フィルターの出力をフィルターに再入力させ、そのレベルを調整できる *Brute Factor* も搭載していました。

こうした機能をすべて、2オクターブのフルサイズ・キーボードという魂胆ながらも堅牢なボディに詰め込んでいました。そして何より、MiniBrute V の標準小売価格は549ドルという、あらゆるサウンド・エクスプローラー(音の探求者)にとって手頃な価格だったのです。

1.2. なぜ MiniBrute V なのか？



なぜ Arturia は自社のハードウェアシンセのバーチャルバージョンを作ったのでしょうか？ 私たちのマーケティング部門に言わせれば、競合商品が少ないので、自らと競争する必要があった、ということになるのかも知れません。実際、初代 MiniBrute は2016年に MiniBrute 2、MiniBrute 2S にモデルチェンジされ、初代は今や、生き続けて欲しいと願う名機となっています。また、初代は多くのシンセサイザー・プレイヤーから愛されていますので、ソフトウェアのメリットを活かして復活させたかったのです。

そのメリットの筆頭はポリフォニック機能です。MiniBrute V は4ボイスまたは8ボイスのポリモードを搭載し、リトリガーモードやレガートモノモードも備えています。「なぜ単にポリフォニックのハードウェア Brute を作らないのか？」という疑問があるかも知れませんが、作っているんです。それが *PolyBrute* なのですが、アナログ回路を採用しつつ MiniBrute に近い価格帯を実現する方法はなく、それを可能にするのがソフトウェア版なのです。

他のバーチャル・インストゥルメントと同様、MiniBrute V も DAW のオートメーションに対応し、MIDI ラーンによりハードウェア・コントローラーからコントロールすることができます。オリジナルのハードウェア MiniBrute にはプリセットメモリーそのものがありませんでした。MiniBrute V は Arturia 独自のプリセットブラウザを内蔵し、業界屈指のサウンドデザイナーによるプリセットが満載されています。

ソフトウェア版では圧倒的なエフェクトパワー、つまり V Collection のエフェクトエンジンを内蔵し、17種類のペダルスタイルのエフェクトから4つを選択して同時使用することができます。

1.2.1. MiniBrute V の主な特長

- アナログシンセのサウンドと挙動を回路レベルにまで降り下げて再現。
- ノコギリ波、パルス波、三角波、ノイズ波形を同時使用可能。
- ノコギリ波を重ねて分厚い音を作り出す Ultrasaw を搭載。
- サイン波とパルス波を使用できるサブオシレーターを内蔵。
- クラシックスタイルのアルペジエーターを内蔵 (テンポ同期可能)。
- 複数のボイスを単音に重ね、厚みのある音色を作り出すユニゾン機能を内蔵。
- 三角波から複雑な倍音構成の波形を生み出す Metalizer を搭載。
- フィルターのオーバードライブレベルを自在に調整可能な Brute Factor を内蔵。
- オシレーターのピッチや波形、フィルターのカットオフなど、アナログサウンドの非線形性を付加できる6つのディスパージョン・トリムノブを搭載。
- 17種類のペダルタイプ・エフェクトから4種類を選択して同時使用可能。
- デレイやモジュレーションなどのタイムベース・エフェクトはテンポ同期が可能。
- すべてのパラメーターは DAW のオートメーション機能に完全対応。
- 各パラメーターは MIDI ラーンに対応し、コントローラーキーボードのノブやスライダーなどにマッピング可能。
- 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可能なマクロを4系統搭載。
- スタンドアロン動作のほか、主要フォーマットすべてに対応したプラグイン動作も可能。
- トップサウンドデザイナーによるファクトリープリセットを内蔵。

そして今、MiniBrute V という音のタイムマシンで旅に出ましょう。
さあ、行きましょう！

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

2.1. MiniBrute V の製品登録、アクティベート、インストール

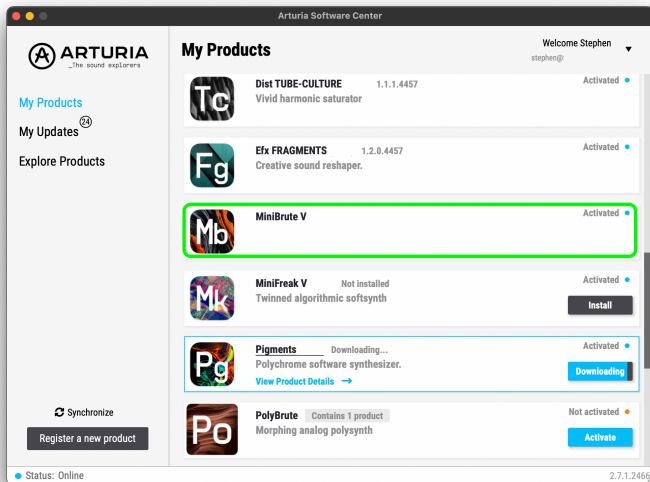
MiniBrute V は、Windows 10 またはそれ以降、macOS 11 またはそれ以降の OS を搭載したコンピュータで動作します。スタンドアローンのインストゥルメント、または DAW (デジタル・オーディオ・ワークステーション) のプラグインとして使用でき、Audio Units、AAX、VST2 または VST3 の各プラグイン形式に対応しています。



MiniBrute 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。



Arturia Software Center の画面例: MiniBrute V がインストール済みで、Pigments のアップデートをダウンロード中です

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：<http://www.arturia.com/register>

MiniBrute 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 MiniBrute V の設定を行います。

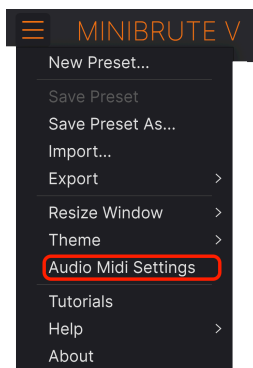
2.2. Initial setup for stand-alone use - 最初に行う設定 (スタンドアローン版)

MiniBrute 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 MiniBrute 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。MiniBrute 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。

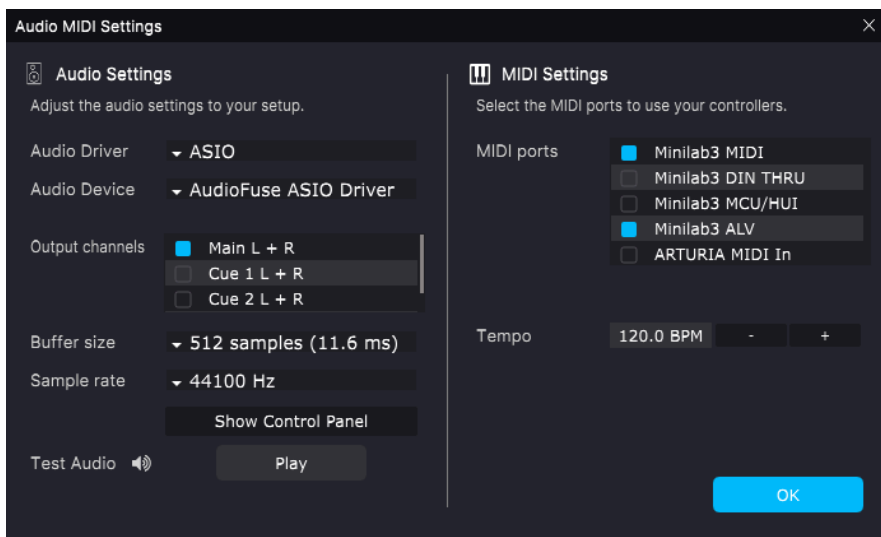
2.2.1. オーディオと MIDI の設定 : Windows

MiniBrute 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。



MiniBrute V メインメニュー

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、MiniBrute 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。



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**：MiniBrute 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**：MiniBrute 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可能性があります。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**：MiniBrute 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。

! 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、MiniBrute 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。

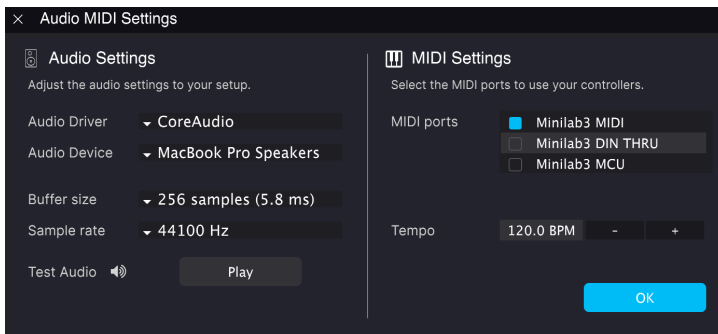
! このボタンは、Windows 版でのみ使用できます。

- **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、MiniBrute 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 ports** に表示されます。MiniBrute 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 MiniBrute V をコントロールすることもできます。

! スタンドアロンモードでは、MiniBrute 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** : MiniBrute 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。MiniBrute 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



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、オーディオルータ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



MiniBrute V の画面はプラグインモードでもスタンドアロンモードでもほぼ同じです

MiniBrute 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。

MiniBrute 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 MiniBrute V をプラグインとしてロードした場合、MiniBrute 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 MiniBrute 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 MiniBrute 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 MiniBrute V を使用することができます。
- MiniBrute 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。
- MiniBrute 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います。

2.3. MiniBrute V を初めて演奏する

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

MiniBrute 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、MiniBruteVの音を出してみましょう。MIDI キーボードがない場合は、オンスクリーンキーボード (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で演奏することもできます。

MiniBruteVの画面最上部にある上下の矢印(▲/▼)をクリックすると、MiniBruteV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)、MiniBrute 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、MiniBrute V をスムーズに使い始めることができたとと思います。ここまでで MiniBrute V の音が出せるようになりました。ここから先は、MiniBrute 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 MiniBrute 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 PART 1 — SYNTH ENGINE



このチャプターでは、上図の赤字で番号をつけた部分のパラメーターをご紹介します

このチャプターでは、MiniBrute V のシンセエンジンのコア部分の機能 (下表) についてをご紹介します：

#	エリア	内容
1.	Oscillator Mixer [p.14]	オシレーターの各波形とサブオシレーター、ノイズをミックスします。
2.	Oscillator Controls [p.15]	Ultrasaw や Metalizer など、サブオシレーターを含むオシレーターの音色を調整します。
3.	Filter [p.18]	Steiner スタイルのレゾナントフィルターのパラメーターです。
4.	Filter Envelope [p.21]	フィルターのカットオフにかかる ADSR エンベロープです。
5.	Amp Envelope [p.21]	音量/VCA レベルにかかる ADSR エンベロープです。
6.	Dispersion [p.22]	ボイス間の音のバラつきを6つの要素で調整できます。
7.	Unison and Tuning [p.23]	ユニゾンモード、ユニゾンデチューン、ピンテージ、ファインチューニングなどのパラメーターです。

[チャプター4 \[p.25\]](#)では、2つのホイールやLFO、アルペジエイター、その他フロントパネルの下部にある音作り機能についてをご紹介します。

3.1. 共通動作

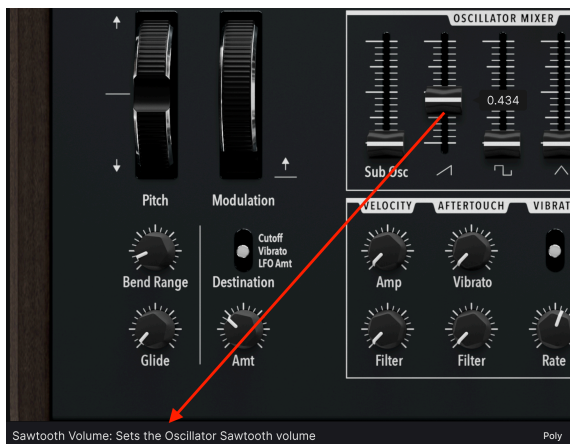
Arturia のバーチャルインストゥルメントは、音色エディットなどの操作時の反応を全タイトルで共通化し、簡単でわかりやすい操作体系を実現しています。このことは、MiniBrute V も例外ではありません。

3.1.1. 設定値のポップアップ表示



あらゆるコントロール (ノブやスライダーなど) 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。

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 (ノブやスライダーなど) 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ーツールバー [p.62] の左側に表示されます。

3.1.3. 設定値の微調整

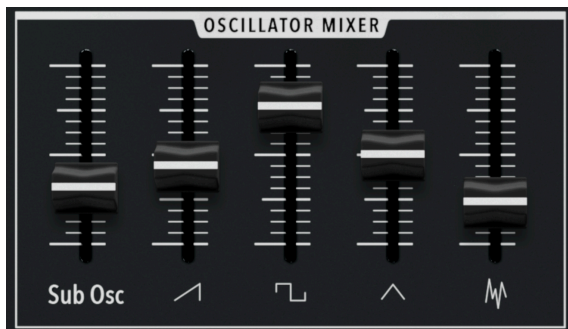
マウスの右ボタン、またはコンピュータのキーボードの Ctrl キーを押しながらノブをドラッグすると、設定値がゆっくり変化します。これにより、設定したい値へ正確に合わせやすくなります。

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 Mixer - オシレーターミキサー

MiniBrute V の音作りの中で、最も基本的なものが入っていますので、まずはオシレーターミキサーからご紹介をします。



MiniBrute V のオシレーターミキサー

これらのシンプルなスライダーで、オシレーターの各波形などを自由な組み合わせで（もちろん全部も可能です）ミックスすることができます。左から順に、次のようなものがあります：

- **Sub Osc**：サブオシレーター [p.15] の音量レベル
- **Saw**：上昇タイプのノコギリ波 (ランプ波) の音量レベル
- **Pulse**：パルス波の音量レベル
- **Triangle**：三角波の音量レベル
- **Noise**：ホワイトノイズの音量レベル

i レベルを高くすると信号の飽和が生じてフィルターで歪みが発生し始めます。低めのレベルではスムーズでクリーンなサウンドになります。そのため、オシレーターミキサーのスライダーを意識的に活用すれば、MiniBrute V の音色の幅広さにきっと驚きます！

各波形には、その音色を変化させることができるパラメーターがいくつかあります。それをこれからご紹介いたします。

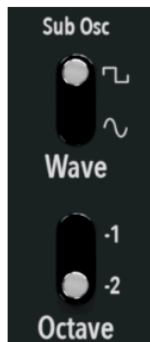
3.3. Oscillator Controls - オシレーターのパラメーター



オシレーターのパラメーターセクション

このセクションには、オシレーターの各波形の音色を変化させるパラメーターが入っています。サブオシレーターや Ultrasaw、Pulse Width、Metalizer を駆使することで、基本的なサブトラクティブ・シンセシス (減算合成) 以上に複雑な倍音構成の音を作り出すことができます。

3.3.1. Sub-Oscillator - サブオシレーター

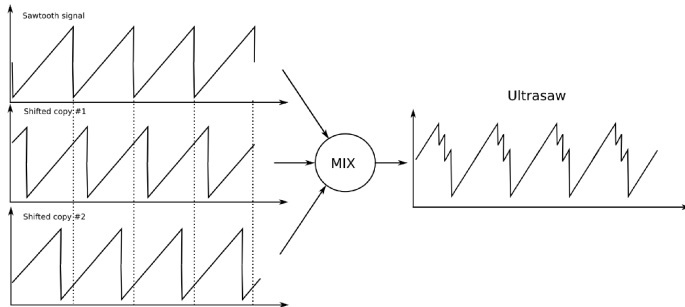


サブオシレーターの波形とオクターブスイッチ

オシレーターミキサーの **Sub Osc** スライダーを上げたときに聴こえる音色を、この2つのトグルスイッチで切り替えます。

- **Wave** : サブオシレーターの波形をサイン波またはパルス波に切り替えます。
- **Octave** : サブオシレーターのオクターブを、メイン波形に対して1オクターブ下、または2オクターブ下に切り替えます。

3.3.2. Ultrasaw



Ultrasaw は、ベースとなるノコギリ波に、スタート位相をシフトさせた2つのコピーをミックスします

Ultrasaw の2つのノブによる音色変化は、オシレーターミキサーでノコギリ波のスライダーをゼロ以上に上げたときに聴き取ることができます。Ultrasaw は、元のノコギリ波のコピーを2つ作成し、元のノコギリ波にミックスします。このとき、3つのノコギリ波の位相はそれぞれ違っており、互いに干渉し合って動きのある音色になります。

- **Ultrasaw Amount** : 位相をシフトさせたノコギリ波の音量レベルを調整します。メインのノコギリ波も含めたノコギリ波全体の音量レベルは、オシレーターミキサーのノコギリ波スライダーで調整します。
- **Ultrasaw Rate** : コピーのノコギリ波をメインのノコギリ波にミックスすることで生じるモジュレーションのスピードを調整します。

Rate が低めの設定値のときは、心地よい音の厚みやアンサンブル効果がかかります。設定値を非常に高くすると、蜂の群れの羽音のようなブンブンした音色になります。

3.3.3. Pulse Width



パルスウィズ (パルス幅) は、パルス波のプラスの周期 (波形の上部分) とマイナスの周期 (波形の下部分) の比率を指します。言い換えれば、マイナスの周期に対してプラスの周期の幅が広く (比率が小さく) なったり、狭く (比率が大きく) なったりする機能です。完全な矩形波の場合の比率は 50% です。パラメーターは、次の通りです：

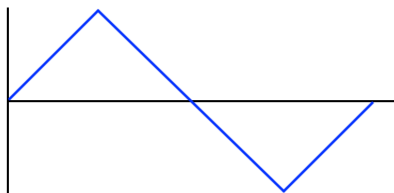
- **Pulse Width** : プラスとマイナスの周期の比率を調整します。
- **ENV Amt (Envelope Amount)** : [フィルターエンベロープ \[p.21\]](#) によるパルス幅のモジュレーションの深さを設定します。

これら2つのノブによる音色変化は、オシレーターミキサーのパルス/矩形波スライダーを上げたときのみ聞き取ることができます。Pulse Width ノブを操作すると、クラリネットのような木管楽器や人の声の母音を思わせる倍音の変化を聴くことができます。このノブと ENV Amt ノブはバイポーラで、時計の12時の位置がゼロで、その左右で値がネガティブ(マイナス)になったりポジティブ(プラス)になったりします。

3.3.4. Metalizer

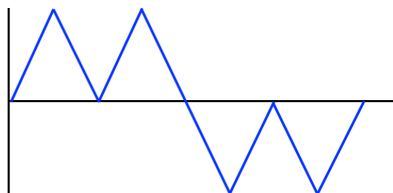


Metalizer は三角波のみが変化します。ノブを上げていくと、ウェーブフォルディング という用語で知られる技法で三角波に元々なかった倍音が生じたり、設定値によっては非線形な倍音を生じさせることができます。その仕組みを理解するために、三角波の図をご用意しました：



Metalizer がかかっていない通常の三角波

ここで、三角波の上下のピーク部分をそれぞれの反対方向へY軸の半分の幅で折りたたんだと想像してみてください：



Metalizer の効果がかかり始めた三角波

ポジティブとネガティブ領域のピークが2つずつになり、それに応じて倍音成分が増えます。新しくできたピークに対してこの折りたたみプロセスを繰り返し、Y 軸を前の折りたたみ時の半分だけ上下に伸ばすと、ブライトで不均等な倍音が生じる、さらに複雑な波形に変化していきます。このときの音の変化は、まさに「メタリック」と呼べるものです。

パラメーターは次の2つです：

- **Metalizer**：ノブを上げていくと、波形を折りたたむ回数が増えていきます。
- **ENV Amt (Envelope Amount)**：フィルターエンベロープ [p.21] による Metalizer のモジュレーションの深さを設定します。

3.4. Filter



レアな Steiner-Parker Synthacon からインスパイアされた MiniBrute V のフィルター

フィルターの目的は、入力信号の一部の周波数帯域をブロックし、それ以外の帯域を通過させる点にあります。少なくともアナログやバーチャルアナログの世界では、シンセサイザーの音のアイデンティティにとって、フィルターのキャラクターはオシレーター以上に重要であると言っても過言ではありません。MiniBrute V のフィルターは、1975年から1979年にかけてアメリカで製造された希少なシンセサイザー、Steiner-Parker Synthacon をベースにした 12dB/Oct のフィルターです。低いゲインでは非常にクリーンでクリアなサウンドですが、ハードにドライブさせるとかなり荒々しくアグレッシブなサウンドになります。

i 24dB/Oct や 12dB/Oct の「dB/Oct」はどういう意味なのでしょうか？ フィルターがカットオフ/センターフリケンシー以外の周波数をフィルタリングする場合、断崖絶壁のように一気に遮断するわけではなく、ある程度の「なだらかさ」でフィルタリングします。この「なだらかさ」をスロープと呼びます。12dB/Oct というフィルター特性の場合、入力信号の周波数帯域がカットオフフリケンシーから離れるほど、その帯域のレベルが1オクターブあたり 12dB ずつ減衰します。この帯域の範囲をオーディオ用語で「パスバンド」(通過帯域) と呼びます。また、スロープは「ポール」とも表現されることがあります。2ポールフィルターは 12dB/Oct のスロープで、4ポールフィルターは 24dB/Oct のスロープです。

3.4.1. Mode

Steiner フィルターは、4つのモードから選択して使用できます：




- **LP** (Lowpass)：カットオフ以下の周波数帯域を通過させ、それ以上の帯域をブロックします。
- **HP** (Highpass)：カットオフ以下の周波数帯域をブロックし、それ以上の帯域を通過させます。
- **BP** (Bandpass)：カットオフを中心とした一定の周波数帯域を通過させ、それ以外の帯域をブロックします。
- **Notch**：カットオフを中心とした一定の周波数帯域をブロックし、それ以外の帯域を通過させます。バンドリジェクト・フィルターとも呼ばれます。

3.4.2. Cutoff and Resonance



Cutoff ノブで、フィルターが入力信号の特定の周波数帯域を減衰させ始める (レベルを小さくし始める) 周波数を設定します。ローパスとハイパスモードでは、カットオフよりも高い/低い周波数と、その他の帯域に分けます。バンドパスとノッチモードでは、フィルターを通過させる、またはブロックする帯域の中心周波数をこのノブで設定します。そのため、この2モードでのカットオフは、より正確には **センターフリケンシー**と呼ばれます。

Resonance (レゾナンス) は、一般的にはカットオフ/センター付近の周波数帯域を狭めてブーストさせることを指します。中間的な設定値では、鼻にかかったような音色になり、「弾むような」シンセベース音色での重要な要素です (典型的な例としては、「More Bounce to the Ounce」(Zapp) や「Too Much Time on My Hands」(Styx) などが挙げられます)。また、アシッドやテクノのベースラインに欠かせない要素であるのは言うまでもありません。ハードウェアの MiniBrute やアナログシンセの多くと同様、MiniBrute V のフィルターも **自己発振**が可能です。Resonance ノブのレンジの約2/3を超える辺りから、**オシレーターミキサー** [p.14]のすべてのスライダーをゼロに下げても、フィルター自身が音を出し始めます。この音の音程は、Cutoff ノブと Mode ノブの設定で変わります。

 ! MiniBrute V のレゾナンスにはご注意ください。設定値を高くすると、周波数ピークがかなり大きくなりますので、機器の破損や難聴などの聴覚障害を防ぐため、スピーカーやヘッドフォンのレベルに注意してください。

3.4.3. Brute Factor



1970年代のアナログシンセの一部では、フィルターをオーバードライブさせるために、ヘッドフォン端子からそのシンセの外部音声入力に接続するという使い方がありました。メインのライン出力とは異なり、ヘッドフォン端子の出力はすでに増幅されていますので、ディストーションやファズなどで歪んだギターに十分に対抗できるほどヘヴィなサウンドを簡単に実現できました。これをエミュレートするのが Brute Factor です。この機能はハードウェアの MiniBrute から生まれ、現在ではシンセの「Brute」シリーズ全機種に搭載されています。

極端なセッティングにすると、ピッチに影響するサイドバンド (別の音) が生じます。そのため、スケールやコードを正しい音程で演奏できなくなることがあります。効果音などを得意とするサウンドデザイナーやエクスペリメンタルなノイズアーティストでしたら、このノブをきっと好きになるかと思います！

i ♪ Brute Factor、Cutoff、Resonance の効果には相互作用があります。1つを変えれば、残りの効果にも変化が生じます。その相互作用による素晴らしい音色をこの3つのノブで作り出せますので、ぜひ自由実験してみてください。また、Brute Factor を高い設定値にしつつも、音の歪みは抑えたいという場合には、オンレーターミキサーの各スライダーを低めに設定してみてください。

3.4.4. Envelope Amount and Keyboard Tracking



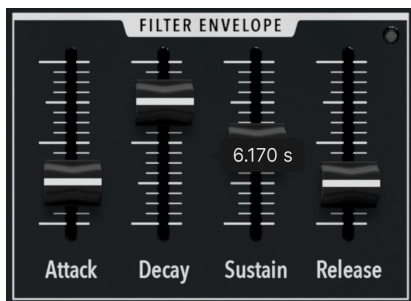
フィルターセクションには、さらに2つのパラメーターがあります。

- **ENV Amt** (Envelope Amount) : [フィルターエンベロープ \[p.21\]](#)によるモジュレーションの深さ (バイポーラ) を設定します。
- **KBD** (Keyboard) **Tracking** : フィルターのカットオフをキーボードで弾いた音程に追従させる量を調整します。

キーボードトラッキングは主にローパスフィルターで使われるもので、設定値を高くすると、高音域を演奏したときに音色が明るくなります。これは、アコースティック楽器が高音域へ行くほど音色が明るくなることをラフに真似たもので、リードやパッド音色でキーボードトラッキングを使用しないと、演奏する音域に応じてカットオフが移動せず、不自然に曇った音色になることがあります。このパラメーターの可動範囲は 0% - 200% で、100% の設定値にするとキーボードでの音程変化と同じ、つまり1オクターブ上がるのと周波数が2倍に変化する設定になります。

i ♪ Resonance を高く、KBD Tracking を 100% に設定してみてください。これにより、フィルターの自己発振音をキーボードと合った音程変化で「演奏」することができます。フィルターの自己発振音のピッチを調整すれば、オンレーター音程との間で協和的な音程インターバルを作ることができます。

3.5. Filter Envelope

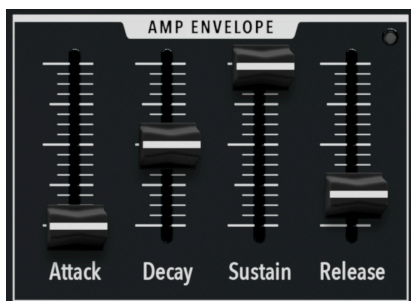


MiniBrute V のフィルターエンベロープはシンプルな ADSR タイプで、3つのデスティネーション (変調先: オシレーターのパルス幅、Metalizer、フィルターのカットオフ) の **ENV Amt** ノブの設定値によって、それぞれにモジュレーションをかけることができます。

- **Attack** : トリガー信号を受けてエンベロープがスタートした時点から、エンベロープの出力レベルが最大に達するまでの時間を調整します。
- **Decay** : 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調整します。
- **Sustain** : ノートオンが続いている (キーボードを押し続けている) 間、維持されるレベルを設定します。
- **Release** : ノートオンが途切れた (キーボードから手を放した) 瞬間からエンベロープの出力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。

このセクションの右上にある白色 LED で、そのときのエンベロープの出力レベルを表示します。レベルが高いほど明るく点灯します。

3.6. Amp Envelope



MiniBrute V には、音量 (VCA) 専用の ADSR エンベロープジェネレーターもあります。実用的な意味では、アタックのピーク時の最大レベルはアッパーツールバーにある **メインアウトプット** [p.61] ノブで設定します。

- **Attack** : トリガー信号を受けてエンベロープがスタートした時点から、最大音量に達するまでの時間を調整します。
- **Decay** : 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調整します。

- **Sustain**：ノートオンが続いている (キーボードを押し続けている) 間、維持されるレベルを設定します。
- **Release**：ノートオンが途切れた (キーボードから手を放した) 瞬間から音量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。

フィルターエンベロープと同様、白色 LED がこのセクションの右上にもあり、そのときのアンプエンベロープの出力レベルを表示します。出力レベルが高いほど明るく点灯します。

♪ 私たち人間の耳は、まずボリュームエンベロープで音を識別し、次に倍音構成で音を識別します。例えば、サンプルベースのシンセでピアノのサンプルのアタックタイムを長くすると、バイオリンの音のように聴こえてきます。

♪ オリジナルの MiniBrute には、エンベロープの動作モードをファストまたはスローに切り替えるスイッチがありました。MiniBrute V ではスライダー1つでその両方のレンジをカバーしており、例えばアタックをゼロにすれば、極めて速いアタックタイムに設定できます。

3.7. Dispersion



Arturia ロゴをクリックすると *Dispersion* の各パラメーターにアクセスできます

MiniBrute V の画面左上にある Arturia ロゴをクリックすると、Dispersion (ディスバージョン) の「隠れた」ノブにアクセスできます。このセクションで、MiniBrute V をポリフォニックで演奏するときは、ボイス間の音に関する各要素の不安定さ (バラつき) を設定したり、モノフォニック演奏時にはその各要素のランダム化の程度を設定できます。これにより、アナログらしいキャラクターや音の暖かみを演出することができます。このセクションの6つのトリマーで、音に関する以下の各要素の不安定さを調整できます：

- **Pitch**：オシレーターのパッチに影響します。
- **Wave**：Pulse Width、Ultrasaw、Metalizer による波形の変化に影響します。
- **Gain**：MiniBrute V 内のさまざまなゲインステージ (オシレーター → フィルター → VCA など) に影響します。
- **Cutoff**：フィルターのカットオフ周波数に影響します。
- **Feedback**：フィルターのレゾナンスと Brute Factor に影響します。
- **Envelope**：フィルターとアンプエンベロープ両方の設定に影響します。

6つのトリマーすべてを最大値にセットすると、再調整が必要な古びたアナログシンセのようなサウンドになりますが、それによる全体的な効果は微妙なものです。一方、[Vintage \[p.24\]](#) ノブは6つのトリマーすべての設定値のプロポーションを保ったまま、全体的な効果の深さを調整します。

また、Wave トリマーは、オリジナルハードウェアの個体差によるオシレーター動作のわずかな違いをモデリングしています。そのため、頭の中にある特定の MiniBrute のサウンドを再現するのに適したパラメーターです。

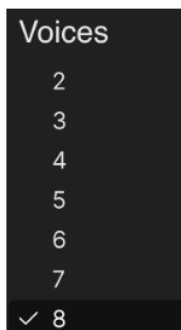
3.8. Unison and tuning



このセクションでは、分厚いサウンドを作り出すユニゾンモードや、ビンテージ、ファインチューンといったパラメーターがあります。

3.8.1. Unison

ユニゾンモードは、MiniBrute V のボイスを1音に重ねて発音 (2 - 8 ボイス) させる機能です。**Unison** ボタンがオンになるとモノフォニック動作となり、ローツールバーの [Polyphony \[p.63\]](#) メニューの内容は、下図のようにユニゾンで重ねるボイスの数を選択するポップアップメニューに変わります：



ローツールバーの *Polyphony* メニュー (ユニゾンモードがオンの場合)

3.8.1.1. Unison Detune

Detune ノブはユニゾンがオンのときのみ動作し、ボイス間のチューニングのオフセット値を調整します。ユニゾンで重ねるボイス数に応じて、微妙なコーラスから昆虫の大群のような音まで、幅広いユニゾンサウンドを作り出せます。

3.8.2. Vintage

このノブは、[Dispersion \[p.22\]](#) セクションの6つのトリムポットの設定による効果の全体的な深さを調整する、いわば「マクロ」的な動作をするパラメーターです。各トリムポット 間のプロポーションは可能な限り維持され、アナログらしい不安定さをこの Vintage ノブの操作1つで調整できます。

3.8.3. Fine Tune

Fine Tune ノブは、例えば MiniBrute V を調律の難しいアコースティック楽器とのセッションに使用するときなどに、MiniBrute V の全体的なチューニングを微調整したいときに便利です。ノブを時計の12時の位置にしたときにデフォルトと同じ状態になり、そのときのチューニングは A = 440Hz になります。このノブで、400 - 480 Hz の範囲でチューニングを微調整できます。

3.9. Onscreen keyboard - オンスクリーンキーボード

ロワーツールバーの [Keys \[p.64\]](#) ボタンをクリックすると2オクターブのオンスクリーンキーボードのオン/オフが切り替わります。表示されたオンスクリーンキーボードの各キーの手前側 (画面下側) に近い位置をクリックするほど、そのノートの MIDI ベロシティの値が高くなります。

3.9.1. コンピュータのキーボードで演奏する



コンピュータのキーボードのキーと音程との関係

コンピュータの一般的な QWERTY キーボードで、C スケールで9度 (1オクターブと2度) 分の音域を演奏できます (上図参照)。また、コンピュータのキーボードの 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. MAIN PANEL PART 2 — MODULATORS AND ARPEGGIATOR



このチャプターでは、メインパネルの下半分にある、音色に変化をつけるモジュレーターとアルペジエーターの各種機能やパラメーターについてご紹介します。

#	エリア	内容
1.	Pitch Controls [p.26]	ピッチバンドホイール、バンドレンジ、グライドのパラメーターがあります。
2.	Modulation Wheel [p.27]	Mod ホイールとそのデスティネーション選択とアマウントノブがあります。
3.	Performance Controllers [p.27]	ベロシティ、アフタータッチ、ビブラートの効果の深さなどを調整します。
4.	LFO [p.21]	LFO の波形や周期、テンポ同期、デスティネーションとその深さを設定します。
5.	Arpeggiator [p.31]	クラシックなアナログシンセスタイルのアルペジエーターの各種パラメーターがあります。
6.	Hold button [p.33]	キーボードのキーを押し続けたり、サステインペダルを使用しなくても、音を長く伸ばし続けることができます。

4.1. Pitch Controls



ピッチベンドホイールはスプリングが内蔵されていますので、手を放すとセンター位置に戻ります。

4.1.1. Bend Range

ピッチベンドホイールにより音程が変化する幅 (上下対称) を、半音 - 12半音 (1オクターブ) の範囲で調整できます。MIDI コントローラーを MiniBrute V に接続した場合、コントローラーのベンドホイールやストリップは、このノブの設定に従って動作します。

4.1.2. Glide

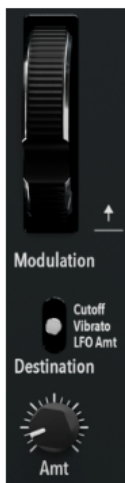


別名「ポルタメント」とも呼ばれる MiniBrute V のグライド機能は、**Glide** ノブをゼロ以上に上げると、前に弾いた音程から次に弾く音程へと滑らかに遷移していく効果が得られます。MiniBrute V のグライドは、モノフォニックでもポリフォニックモードでも動作し、レガート奏法 (前の音から指を話す前に次の音を弾く奏法) をしたかどうかに関わらず、常時オンになります。つまり、ある1音を弾いた数分後に別の音程を弾くと、前に弾いた音から音程が徐々に近づいていきます。

Glide ノブにマウスオーバーすると、グライドのスピードが1オクターブあたりの秒数が 0 - 2.000 秒の範囲で、小数点以下3桁までの端数が表示されます。

MiniBrute V のグライドは常に、前に弾いた音からスタートします。ポリフォニックのコードを演奏していた場合でも、コードの各ノート間の微妙なタイミングの違いを考慮し、最も最後に弾いたノートを次のグライドの出発点にします。

4.2. Modulation Wheel



モジュレーションホイールにはスプリングが入っていませんので、手を放すとその位置に留まります。ホイールのすぐ下にあるトグルスイッチで、Mod ホイールの効果のかかり先 (デスティネーション) をフィルターカットオフ、[ビブラート \[p.28\]](#)の深さ、または [LFO \[p.29\]](#)の全体的な深さに切り替えます。その下の **Amt** (Amount) ノブでは、Mod ホイールを完全に上に上げたときのモジュレーションの深さを設定します。なお、Destination トグルスイッチを *LFO Amt* にセットした場合、このノブの設定は無効になります。これは、LFO の効果の深さはその効果のかかり先 (デスティネーション) 側のセクションで設定でき、その全体的なモジュレーションの深さを Mod ホイールでコントロールできるためです。

4.3. Performance Controllers

ペロシティとアフタータッチはともに表現力を豊かにする機能で、MiniBrute V ではそれぞれを最も使いやすいデスティネーションにマッピングすることができます。



4.3.1. Velocity

このセクションには、MIDI ベロシティを音楽的な表現に読み替えるユニポーラのノブが2つあります。

- **Amp** : ベロシティによる音量の変化量を設定します。
- **Filter** : ベロシティによるフィルターカットオフの変化量を設定します。

設定値を高くするほど、キーボードを演奏するタッチの強弱 (ベロシティ) に対してより敏感になります。なお、Filter ノブによる効果は、フィルターの **モード** [p.19]設定に関係なく、ベロシティが高くなるとカットオフ周波数が常に 高く なります。フィルターへの効果を確認するには、フィルターセクションの **ENV Amt** [p.20] ノブを上げておく必要があります。

4.3.2. Aftertouch

アフタータッチセクションでは、ノブでアフタータッチ (MIDI コントローラーで感知可能なキーボードやパッドへの指の圧力) による影響の深さを調整します :

- **Vibrato** : アフタータッチによる専用 **ビブラート** [p.28] (後述) の深さを調整します。
- **Filter** : アフタータッチによるフィルターの cutoff 周波数の変化量を調整します。

ベロシティと同様、上記のノブの設定値がゼロの場合、そのデスティネーションにはアフタータッチの効果はかかりません。また、これもベロシティと同様ですが、フィルターの場合、フィルターのモード設定に関係なく、アフタータッチの値に応じて cutoff が上昇する方向にのみ変化します。

i アフタータッチをフィルター cutoff に送信することで、シンセソロのアクセントとして特定の音を明るくするといった表現ができます。また、ビブラートに送信すれば、Mod ホイールに手を伸ばすことなく、音に「うねり」を加えることができます。

4.4. Vibrato



このセクションでは、専用ビブラートの設定が行えます。そのため、ピッチのモジュレーションにメインの **LFO** [p.29] を使うことなく、LFO を別のモジュレーションのために温存することができます。

このセクションには、次の2つのパラメーターがあります。

- **Waveform** : このトグルスイッチでビブラートの波形を次の3種類から選択します：
 - **矩形波 (ポジティブ)** : 実際に弾いた音とそれよりも高い音とのトリルに適しています。
 - **矩形波 (ネガティブ)** : 実際に弾いた音とそれよりも低い音とのトリルに適しています。
 - **サイン波** : 一般的あビブラートに適しています。
- **Rate** : ビブラートのスピードを調整します。

Rate ノブでの設定は常にフリーランニング (テンポには同期しません) で、1Hz - 50Hz の範囲で調整できます。

4.5. LFO

MiniBrute V はテンポ同期が可能な LFO を内蔵し、5つのデスティネーションを4つの独立したデプス (深さ) で同時に変調することができます。



LFO の上段のノブで複数の変調先の深さを調整できます

上段の4つのノブはすべてバイポーラで、12時の位置 (深さゼロ) を中心として左右にマイナスとプラスのマークがプリントされています。

- **PWM & Metalizer** : オシレーターのパルス幅 (パルス波/矩形波使用時のみ) と Metalizer の変化量を共通のノブで調整します。
- **Pitch** : ノイズ以外のすべてのオシレーター波形のピッチの変化量を調整します。
- **Filter** : フィルターのカットオフリクエンスの変化量を調整します。
- **Amp** : アンプエンベロープでコントロールされる音量レベルの変化量を調整します。

オシレーターセクションの Metalizer ノブの値がゼロの場合、LFO セクションの PWM & Metalizer ノブを上げても、Metalizer の効果はかかりません。

4.5.1. LFO Waveform



LFO は、次の6種類の波形から選択して使用できます：

- サイン波
- 三角波
- ノコギリ波 (上段のデプスノブの設定値がポジティブかネガティブかによって上昇タイプまたは下降タイプに変わります)
- Square
- 矩形波
- ランダムステップ
- ランダムグライディング

上記の各波形はシンセプレイヤーにとっては馴染み深いものでしょう。サイン波は角のない最もスムーズなモジュレーションですし、矩形波なら2つのレベルを交互に切り替えるような変調というように、波形の形で変化の様子を想像できます。2つのランダムの違いは、ランダムステップは従来の「サンプル&ホールド」によく似た、ランダムなレベルへスイッチ的に切り替わる波形です。もう一方のランダムグライディングは、ランダムなレベル間の切り替わりがよりスムーズ化されたものです。

4.5.2. LFO Rate とテンポ同期



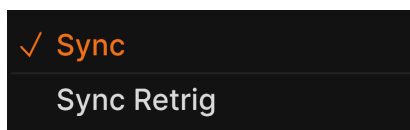
MiniBrute V の LFO は、Hz 単位のフリーランニング (テンポ非同期) でも動作し、MiniBrute V のマスターテンポ (スタンドアロンモード時) または DAW などのホストアプリケーションで設定したテンポに同期させることもできます。

- **Clock**：フリーランニングまたはテンポ同期モードに切り替えます。
- **Rate**：LFO の周期 (スピード) を設定します。

Rate ノブの右上にある白色 LED は、点滅して LFO の周期を表示します。LFO がフリーランニングの場合、周期は Hz 単位で表示されます。テンポ同期の場合、Rate ノブを回すと拍数がストレートから付点音符、3連符へと変化します。付点音符の場合は拍数を示す数字の後に「d」が、3連符では「t」の文字がツールチップに表示されます。

4.5.3. Sync と Sync Retrigger モード

Clock トグルスイッチが **Sync** の場合、スイッチを右クリックすると下図のようなポップアップメニューが開きます：



- **Sync**：LFO はテンポに同期しますが、必ずしもノートオンでリトリガーされるとは限りません。
- **Sync Retrig**：LFO はテンポに同期し、ノートオンのたびに LFO 波形が先頭から再スタートします。

4.5.3.1. LFO のモノフォニックとポリフォニック動作

混乱する可能性のある原因をいくつか整理しましょう。Sync 設定の説明で「必ずしもそうとは限らない」とご紹介したのはなぜでしょうか？ これは、ローツールバーの **Polyphony** [p.63] が *Mono Retrigger* (レガート奏法をしない場合は *Mono Legato* も) に設定されている場合、LFO がリトリガーする可能性があるためです。

Free と (通常の) Sync モードの場合、LFO はモノフォニックで動作します。これは、MiniBrute V がモノフォニックで動作するという意味ではなく、演奏中の音に新たな音加わると、その瞬間にそれまでの音にかかっていた LFO の効果が、LFO の波形の位置に関係なくすぐにかかります。つまり、すべてのボイスを1つの LFO で変調するという動作です。Sync Retrigger モードでは、LFO はポリフォニックで動作します。この場合、すべての音のそれぞれに対して LFO がその波形の先頭 (LFO 波形のゼロクロス) からスタートし、ポリフォニックで発音している各ボイスに対して LFO の効果が個別にかかります。

♪ LFO のポリフォニック動作をわかりやすく確認するには、少々大きな設定にするのがベターです。まず、LFO の同期設定を Sync Retrigger にセットし、LFO の Pitch デプスを最大に、波形はサイン波を選択し、LFO の周期を聴き取りやすいように遅い周期に設定します。ローツールバー [p.62] の Polyphony を4ボイスまたは8ボイスにセットします。次に、キーボードで1音弾き、この音を押さえたままその音の4度や5度などの別の音を後から弾きます。2つ目の音のピッチが、最初の音のピッチの揺れと独立して揺れていることがわかります。

4.6. Arpeggiator



MiniBrute V は、ベーシックながらもかなり楽しい、往年のシンセスタイルのアルペジエーターを内蔵しています。コードを押さえると、その構成音が一連のシーケンスのように順番に発音していくという意味では、どのアルペジエーターもその動作は同じです。

On ボタンでアルペジエーターのオン/オフを切り替えます。以下は、それ以外のパラメーターです。

4.6.1. Mode

Mode ノブでアルペジエーターのパターン、つまり押さえたコードの構成音を発音する順番を選択します。

- **Up** : 最低音から最高音へ向かって発音します。
- **Down** : 最高音から最低音へ向かって発音します。
- **Up/Down** : 最低音から最高音へ向かって発音し、再び最低音へ向かって発音します。このパターンはいわゆる「インクルーシブ」で、アルペジエーターの方向を折り返すときに最低音と最高音を2回発音します。
- **Random** : ランダムな順番で発音します。



♪ アルペジエーターの各モードがクラシックなポップソングでフィーチャーされている例です：

- Up：アラン・パーソンズ・プロジェクト「Games People Play」
- Down：シンディ・ローパー「All Trough the Night」
- Up/Down：マドンナ「Lucky Star」
- Random：デュラン・デュラン「Hungry Like the Wolf」

4.6.2. Octave

Octave ノブで、アルペジオが周回ごとにオクターブを上げて繰り返す幅を、1 - 4オクターブの範囲で選択します。

4.6.3. Swing

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、MiniBrute V では 50% - 75% の範囲でスウィングを調整できます。



♪ スウィングとは何なのでしょう？ 拍の始めから発音する2つの音がある場合、最初の音が2つ目の音から音の長さ(デュレーション)を「拝借」するのがスウィングだと言えます。2つの音のデュレーションの比率が 50%、つまり半々の場合は「ストレート」なリズムになります。最大値の 75% では、最初の音が2つ目の音のデュレーションを半分「拝借」しますので、音符としては付点8分音符と16分音符の組み合わせのようなリズムになります。75% を超えると、2つ目の音のデュレーションが極端に短くなっていき、音楽的には用途が限られていきます。

4.6.4. アルペジエーターの Rate とテンポ同期



LFO と同様、アルペジエーターにもフリーランニングとテンポ同期のオプションがあります。

- **Rate**：アルペジエーターのスピードを調整します。
- **Clock**：アルペジエーターの動作をフリーランニングまたはテンポ同期モードのいずれかに切替えます。

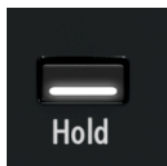
Clock スイッチを *Sync* にセットし、それを右クリックすると下図のようなメニューが開きます：



以下のオプションで、**Rate** ノブを回したときに選択できる設定値を指定できます。

- *Sync*：ノブを回すとストレート、3連符、付点音符の各設定値から選択できます。
- *Straight Only*：ノブを回すと、ストレートの拍数のみから選択できます。
- *Triplet Only*：ノブを回すと、3連符の拍数のみから選択できます (8分音符3連が3つで4分音符1個分の長さに相当します)。
- *Dotted Only*：ノブを回すと、付点音符の拍数のみから選択できます。

4.7. Hold button - Hold ボタン



Hold ボタンは、足踏み不要のラッチ式サステインペダルのようなものです。これをオンにすると音が長く伸び、アルペジエーターの場合はキーボードから手を放してもアルペジオ演奏がそのまま続きますので、その間に音色を変化させたりすることができます。

5. EFFECTS



MiniBrute 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17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.57]の右側にある **Effects** ボタンをクリックすると、エフェクトエリアが開きます。このボタンの左にはグローバルのオン/オフボタンがあり、これをクリックすると、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。また、MiniBrute V の画面全体の表示サイズ [p.59]によっては、エフェクトエリアを表示するために下へスクロールする必要がある場合もあります。

5.1. エフェクトルーティング



MiniBrute V のエフェクトは信号が左から右へ流れるシリーズ接続です

MiniBrute V のエフェクトルーティング (各エフェクト間の信号の流れ) は「シリーズ接続」固定です。つまり、左端のエフェクトスロットから入力信号が入り、そこから右の各スロットへ信号が順番に流れていきます。シンプルな構成ですので、ギターのペダルボードを構成するように、エフェクトを好きな接続順に配置することができます。

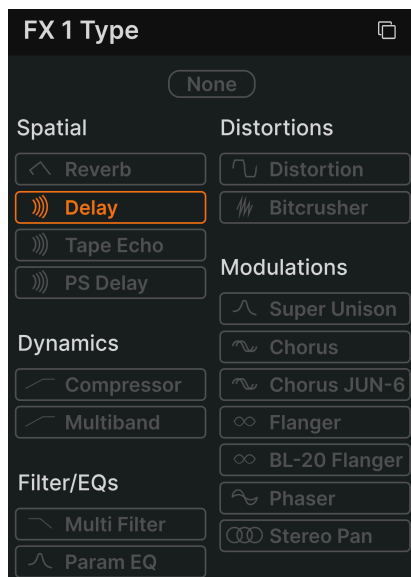
5.1.1. エフェクトのコピー



あるスロットのセッティングを他の3つのスロットのいずれかへコピーできます

エフェクトとそのセッティングは、別のスロットへコピーすることができます。書類が重なっている（四角が2つ重なっている）アイコンをクリックすると、上図のようなポップアップメニューが開きます。コピーをしても、コピー元のエフェクトとそのセッティングが消去されたり、コピー先の内容と入れ替わったりすることはありません。

5.2. エフェクトの選択



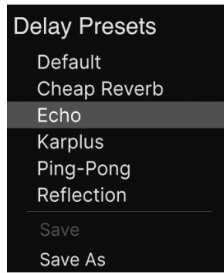
MiniBrute Vのエフェクトは5つのカテゴリに分類され、全部で17種類あります

エフェクトスロットの最上部にある名前フィールドをクリックすると（「none」と表示されているフィールド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。各エフェクトは5つのカテゴリに分類されていますので、必要なエフェクトを「多少は」見つけやすくなっています。

- *Spatial*：リバーブ、各種ディレイ、テープエコー
- *Dynamics*：コンプレッサー、リミッター
- *Distortion*：16種類のアルゴリズムを内蔵したディストーション、ビットクラッシャー
- *Filter/EQs*：パラメトリックイコライザー
- *Modulations*：コーラス、フランジャー、フェイザー、ステレオパン、ワウ

各エフェクトタイプ [p.36]のパラメーターなどの詳細は、後述します。

5.3. エフェクトプリセット



MiniBrute V の Delay のファクトリープリセット

MiniBrute 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の右にある「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、MiniBrute 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）。

5.4. Effect types - エフェクトタイプ

そろそろ各エフェクトを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。

5.4.1. 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。

5.4.2. ドライ/ウェットミックス

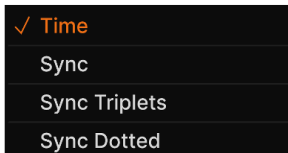


ほとんどのエフェクトには、入力音とエフェクト成分のミックスバランスを調整する **Dry/Wet** スライダーがあります。ただし、以下のエフェクトは例外です：

- **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。

i 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。

5.4.3. エフェクトのテンポ同期



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

一部のエフェクトは、タイムや周期に関するパラメーターでミリ秒や 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 ノブの横にあるオレンジ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。オレンジの文字は「Time」、「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。

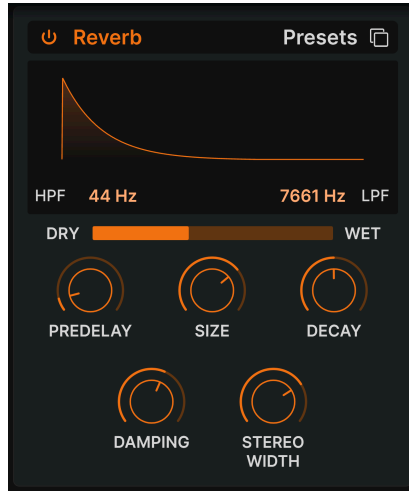
同期モードを設定し、そのパラメーターのノブを操作するとポップアップが開き、マスターテンポ（または DAW のテンポ）に対する拍数が表示されます。「t」の略号は3連符、「d」は付点音符をそれぞれ表し、こうした略号がないものはストレートな拍数です。

テンポ同期モードがある MiniBrute V のエフェクトは次の通りです：

- Delay
- Tape Echo
- PS Delay
- 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。

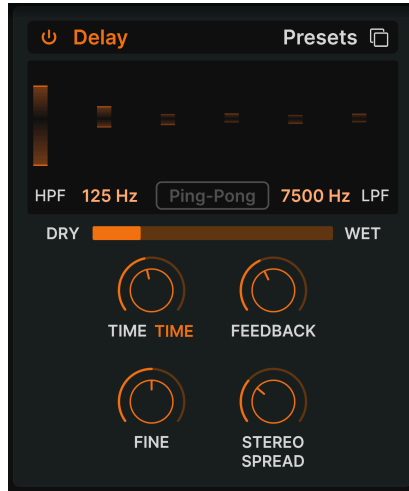
5.4.4. Reverb



Reverb 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、エフェクトチェー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調整します。

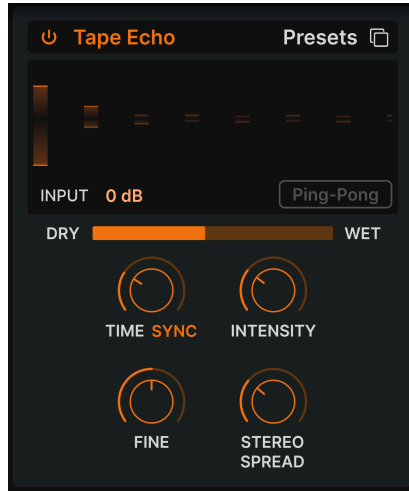
5.4.5. Delay



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。MiniBrute V には3タイプのディレイエフェクトがあり、その筆頭の **Delay** はオールラウンドに使用できるディレイです。

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秒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には Stereo Spread で設定します。

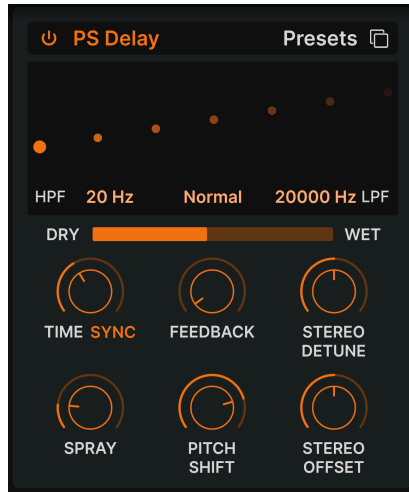
5.4.6. Tape Echo



Tape Echo 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。入力音がテープリープに録音され、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。テープリ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)	ディレイ音のリポート量(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方は Stereo Spread で設定します。

5.4.7. 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。

5.4.8. Compressor

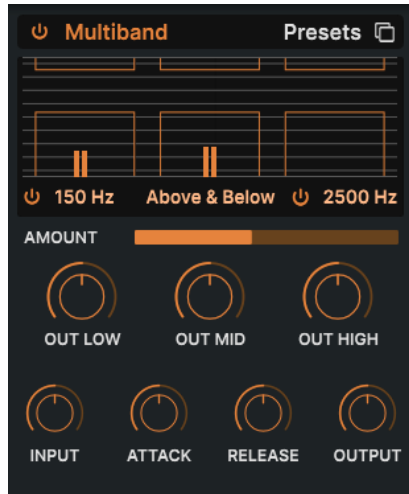


Compressor は、音のダイナミックレンジを調整するエフェクトで、入力音の最大音量と最小音量の差を小さくします。これは、入力音が設定したレベル (スレッシュヨルド) を超えたときに、入力音のレベルを一定量 (レシオ) 低減することで行います。

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)	入力音がスレッシュヨ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	入力音がスレッシュヨ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	入力音がスレッシュヨ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。

i 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。スレッシュヨルドは、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。

5.4.9. 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、MiniBrute 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 ではなく 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バンド使用でき、このうち2つのバ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 150Hz 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バンドとの（上図の 150Hz）、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。

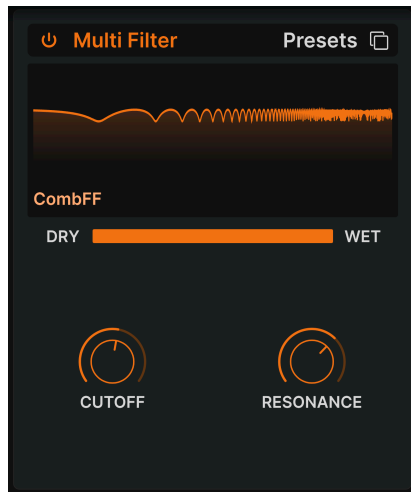
コンプレッサーとしての動作に加え、このエフェクトはダイナミックレンジを拡張する エクスパンダーとしても動作します。横縞が入った2つのオレンジのバーのうち、上がコンプレッサーで、下がエクスパンダーです。

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
Threshold (V)	2つのオレンジ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 アイコン	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 Crossover	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ーバー周波数が変化します。
Mid-High Crossover	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ーバー周波数が変化します。

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	入力音がスレッシュホールドレベルを超え、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	入力音がスレッシュホー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。

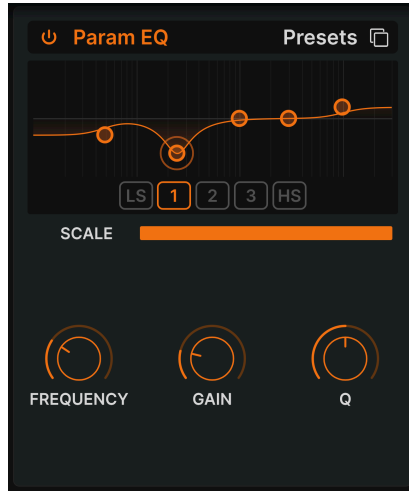
5.4.10. Multi Filter



MiniBrute V のメインの [Steiner フィルター \[p.18\]](#)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 Multi Filter 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・コムが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周波数を調整します。
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。

5.4.11. Parametric EQ

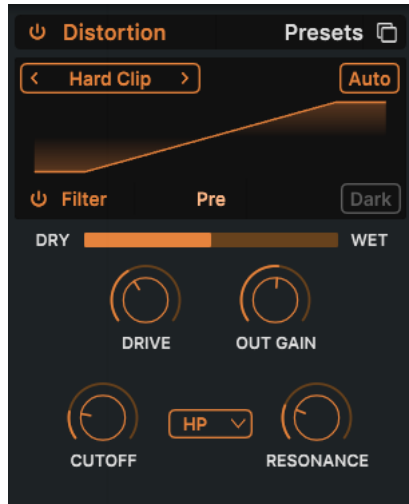


パラメトリックイコライザーは、シンセのフィルターやトーンコントロールのような幅広い音作りとは対照的に、非常に精密な音作りができます。設定した周波数を緩やかに、あるいは極めてシャープにブースト/カットして、全体的な音質や問題のある帯域のカットに使用します。

MiniBrute 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	ブースト/カットにより音質が変化する帯域の幅を調整します。

5.4.12. Distortion



MiniBrute V の **Distortion** 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。

5.4.12.1. ディストーション・アルゴリズム



16種類のディストーションタイプ

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* ([Metalizer \[p.17\]](#)) もこの一種です。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。

5.4.12.2. 各アルゴリズムで共通のパラメーター

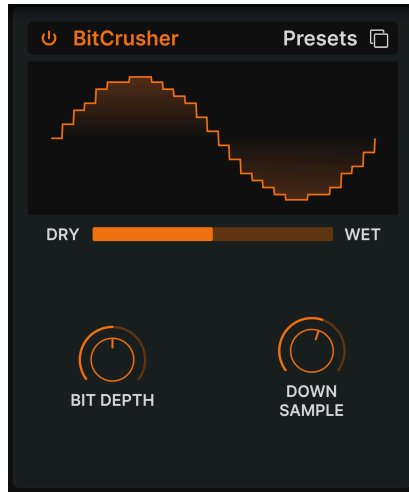
アルゴリズムのほとんどは内蔵のローパス/バンドパス/ハイパスフィルターも含めて、下表のようなパラメーター構成で共通しています：

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クエ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。ウェーブフォルディングの詳細につきましては、[Metalizer \[p.17\]](#) をご覧ください。

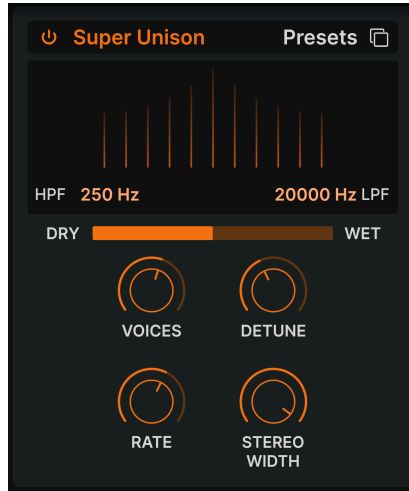
5.4.13. Bitcrusher



Bitcrusher 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。

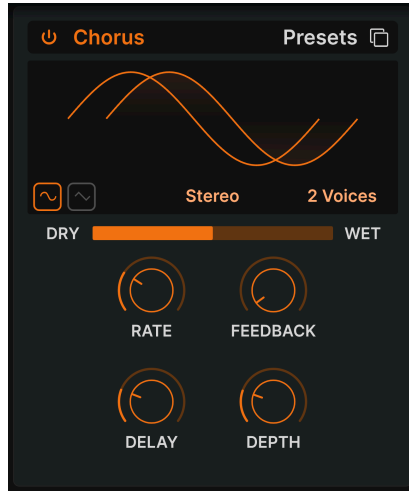
5.4.14. Super Unison



シンセのユニゾンモードとは異なり、このエフェクト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。

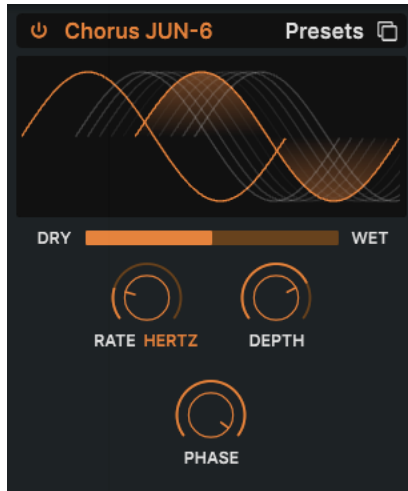
5.4.15. Chorus



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	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。

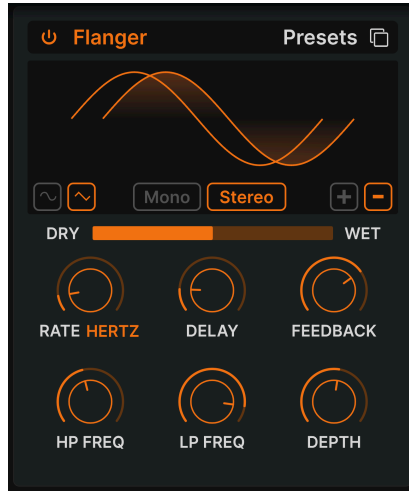
5.4.16. Chorus JUN-6



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。**Chorus JUN-6** 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。

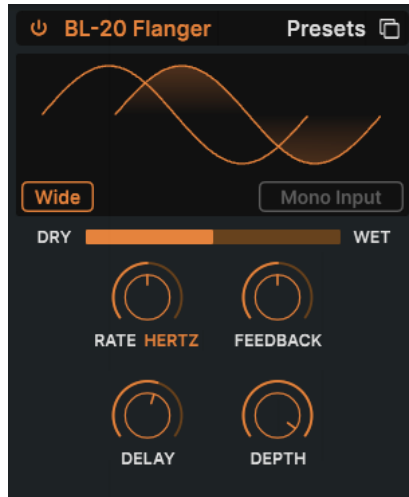
5.4.17. Flanger



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、回転しているテーブリールのフランジ (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。

5.4.18. 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。

5.4.19. Phaser



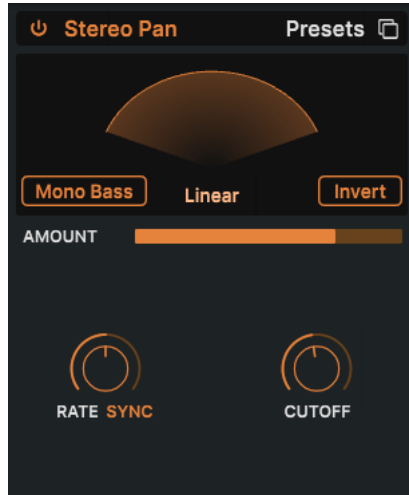
フェイザーは入力音を分岐し、片方の信号の位相を変化させ、元の信号とミックスします。位相が変化した信号を LFO で変調することにより、ノッチ/コムフィルター効果が周波数帯域を行き交い、特有の「シユワシユワ」したサウンドになります。



♪ 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・ダンが多用しているエレピ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。

5.4.20. Stereo Pan



Stereo Pan は、MiniBrute 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 (V)	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。

6. USER INTERFACE



このチャプターでは、メインパネルやエフェクトパネルにない機能、つまり、現代の音楽制作環境で MiniBrite 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。

MiniBrite V のメインパネル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、ノブ操作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マクロ [p.74]、そして MiniBrite 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 \[p.57\]](#)
- 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 \[p.77\]](#) にアクセスするボタン
- [エフェクト \[p.34\]](#) パネルを開くボタンと、すべてのエフェクトを一斉にバイパスにするボタン
- [サイドパネル \[p.66\]](#) を開くギアアイコン

ロワーツールバーには次のような機能があります：

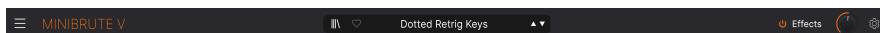
- ノブなどにマウスオーバーすると情報を表示する [パラメーター名表示エリア \[p.13\]](#)
- ポリ/モノなどのボイスモードの設定によって内容が変わる [Polyphony \[p.63\]](#) と [ユニゾン設定 \[p.63\]](#) のポップアップメニュー
- [アンドウ、リドウ、エディット履歴 \[p.64\]](#)
- [CPU メーター \[p.65\]](#) と [パニック \[p.65\]](#) 機能
- [マクロ \[p.65\]](#) ノブ (サイドパネルにあるものミラーリング)
- MiniBrite V の画面サイズを変更できる [コーナーグラブハンドル \[p.65\]](#)

サイドパネルには次のような機能があります：

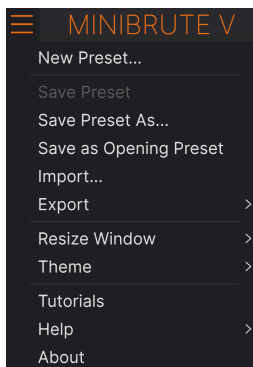
- [Settings タブ \[p.66\]](#)
- [MIDI タブ \[p.69\]](#)
- [マクロタブ \[p.74\]](#)
- [チュートリアル \[p.60\]](#)

6.1. 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。



6.1.1. Main Menu - メインメニュー



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。

6.1.1.1. New Preset

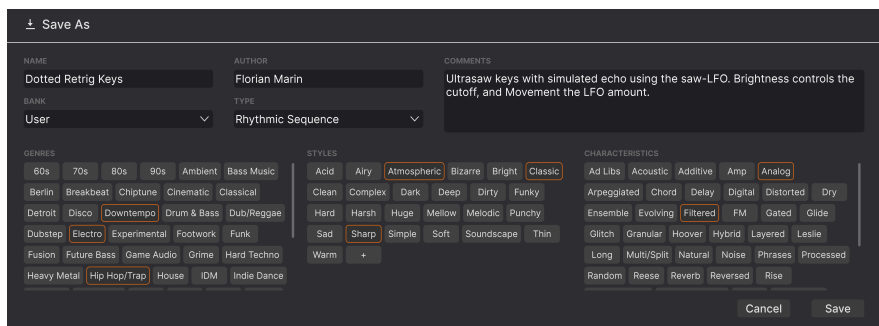
全パラメーターがデフォルト状態のプリセットを新規作成します。

6.1.1.2. 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。

6.1.1.3. 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：



♪ Bank、Author、Type の各フィールドはいずれも、[プリセットブラウザ \[p.77\]](#)でプリセットをサーチするときに便利です。各フィールドに入っている単語は[タグ \[p.78\]](#)で、プリセットブラウザで絞り込みサーチをする際に利用できます。

6.1.2. オープニングプリセットとして保存する

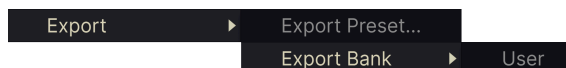
Save as Opening Preset は、プラグインモードでのみ使用できるコマンドで、現在選択しているプリセットを DAW のトラックに MiniBrute V を新規に立ち上げたときにデフォルトで開くプリセットとして保存することができます。

6.1.2.1. Import...

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。

6.1.2.2. 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 `.brtx` の拡張子がつきます。



- **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。

6.1.2.3. Resize Window



MiniBrute 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 MiniBrute 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。

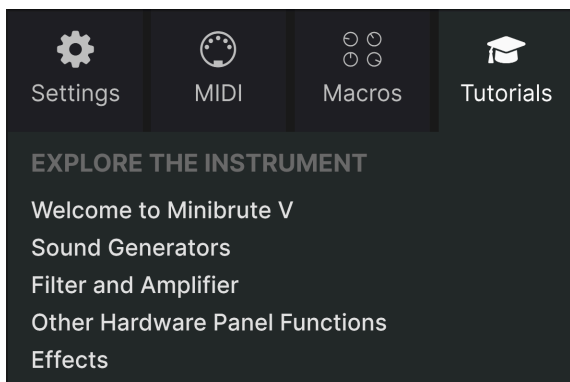
画面サイズの調整は、キーボードショートカットでも行えます。CTRL キーを押しながら「-」(Windows)、または CMD キーを押しながら「-」(macOS) を押すと、画面サイズが1段階ずつ縮小し、CTRL キーを押しながら「+」(Windows) または CMD キーを押しながら「+」(macOS) を押すと画面サイズが1段階ずつ拡大します。

上記の操作に加えて、ローツールバーの右にある [リサイズハンドル \[p.65\]](#) 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。

6.1.2.4. Audio MIDI Settings

このオプションは、MiniBrute V を [スタンドアロンモード \[p.7\]](#) 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。 [アクティベーションと最初の設定 \[p.6\]](#) のチャプターで Windows 版と macOS 版の設定方法などの詳細をご紹介しますので、そちらをご覧ください。スタンドアロ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。

6.1.2.5. Tutorials



MiniBrute 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。

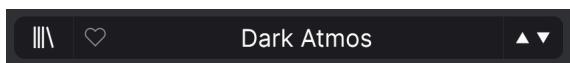
6.1.2.6. Help

MiniBrute 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。

6.1.2.7. About

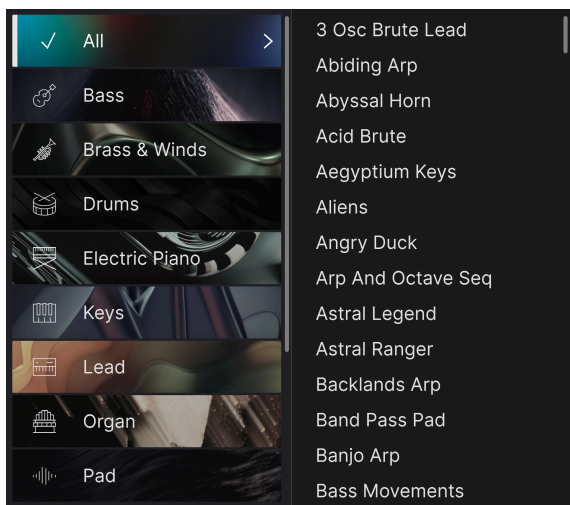
このオプションを選択すると、MiniBrute V のバージョンと開発者リストが表示されます。MiniBrute V の画面で About 画面以外のところをクリックすると、ポップアップ画面が閉じます。

6.1.3. プリセットブラウザーへのアクセスとネームペーン



The Preset Name Pane

「本棚の本」ボタン (|||) をクリックすると、[プリセットブラウザー \[p.77\]](#)が開き、MiniBrute 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。

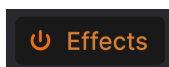


プリセットネームペーン (プリセット名表示エリア) をクリックすると、上図のようなドロップダウンメニューが開き、プリセットブラウザを開かなくてもプリセットを素早く選択できます。このメニューから、プリセットをタイプ別を選ぶことも、全プリセットを一覧できる All から選択することもできます。

プリセットの管理などの詳細につきましては、[CHAPTER 7 \[p.77\]](#)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。

i Note: 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、そのプリ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。エディットした内容を残しておきたいときは、別のプリセットを選択する前に必ず保存しましょう！

6.1.4. Effects ボタン



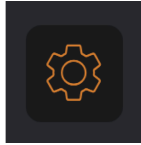
このボタンをクリックすると、CHAPTER 5でご紹介しましたエフェクト [\[p.34\]](#)パネルが開きます。「Effects」の左にあるオン/オフアイコンをクリックすると、各エフェクトのセッティングを残したまま、全エフェクトのバイパスを一斉に切り替えることができます。

6.1.5. Main Output Volume



このシンプルなノブで、MiniBrute V の全体音量を調整します。つまり、シンセやエフェクトパラメーターなど MiniBrute V 全体の最終段にあるボリュームです。MiniBrute V の信号レベルが高すぎるときに、DAW のミキサー画面に切り替えることなく音量調整ができて便利です。

6.1.6. ギアのアイコン

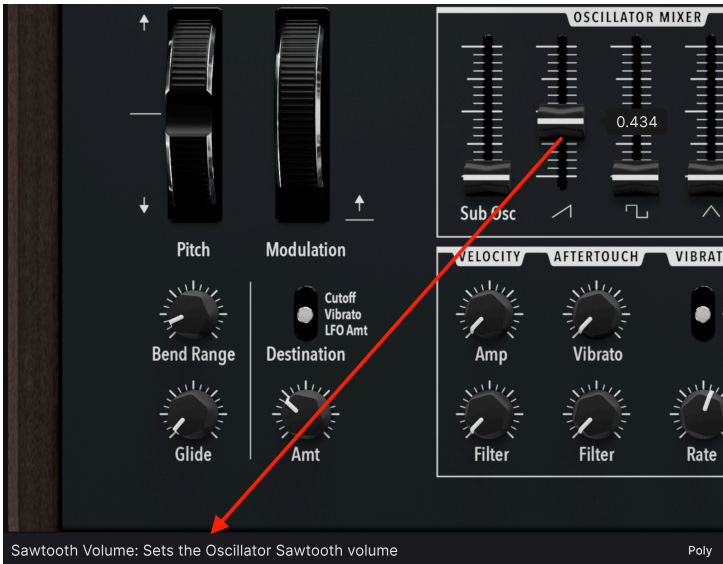


このアイコンをクリックすると、グローバル設定やマクロ、チュートリアルが入っている[サイドパネル \[p.66\]](#)が開きます。

6.2. Lower Toolbar - ロワーツールバー

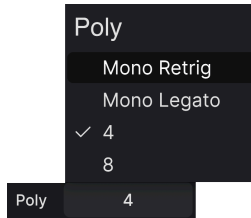
MiniBrute V のロワーツールバーには、パラメーター情報エリアや Polyphony/Unison 設定、オンスクリーンキーボードの表示/非表示を切り替えるボタン、アンドゥ/リドゥ機能、エディット履歴、CPU メーター/パニックボタンなど便利な機能があります。各機能を左から順に見ていきましょう。

6.2.1. パラメーター情報エリア



ノブやボタン、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、パラメーター名とその簡単な説明がロワーツールバーの左側に表示されます。

6.2.2. Polyphony - モノ/ポリ設定

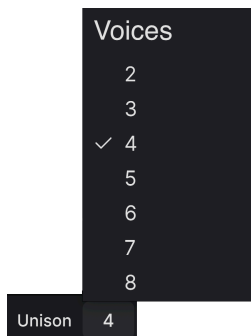


MiniBrute V のボイスモードをモノフォニックまたはポリフォニックに切り替えるポップアップメニューです。ハードウェアの MiniBrute はモノフォニックだけでした。このメニューには、以下の4つのオプションがあります：

- *Mono Retrig*：モノフォニックで発音し、奏法に関係なく新たな音を弾くたびにエンベロープや LFO が再トリガー (先頭から再スタート) します (マルチトリガリング)。
- *Mono Legato*：モノフォニックで発音し、レガート奏法で演奏したときにはエンベロープや LFO は再トリガーしません (シングルトリガリング)。
- 4：4ボイスのポリフォニックで発音します。
- 8：8ボイスのポリフォニックで発音します。

i Mono Legato は、シンセソロで使用すると表現豊かになることがあります。レガートとは、前に弾いた音をリリース (キーから指を放す) 寸前に次の音を弾く奏法のことです。ピアノでは、この奏法で柔らかな音楽表現ができます。MiniBrute V では、例えば音の出だしは明るい音色で、その後フィルターエンベロープで徐々にローパスフィルターのカットオフが下がっていくといった音色の場合に Mono Legato モードを使用してレガート奏法で演奏すると、2つ目以降の音は最初に弾いた音よりもメロウな音色になります。一方、前に弾いた音を完全にリリースしてから次の音を弾くと、フィルターエンベロープがその都度先頭から再スタートしますので、すべての音の出だしを明るい音色で演奏できます。

6.2.2.1. Unison settings - ユニゾン設定



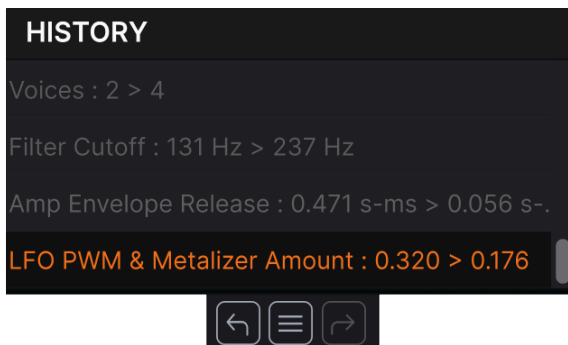
メインパネルの [Unison \[p.23\]](#) ボタンがオンの場合、Polyphony メニューの左に別のポップアップメニューが表示されます。ここでは、ユニゾンで重ねるボイス数を選択できます。このとき、Polyphony メニューには Mono (モノフォニック) の2種類のオプションのみが残ります。これは、MiniBrute V ではユニゾンはモノフォニックでのみ動作するためです。

6.2.3. Keys button - Keys ボタン



このボタンをクリックすると、[オンスクリーンキーボード \[p.24\]](#)の表示/非表示が切り替わります。

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



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、パラメーターのスイ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、MiniBrute V にはアンドウ、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。

6.2.4.1. Undo - アンドウ

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、それまでに行ったエディットを1つずつ取り消していきます。

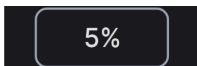
6.2.4.2. Redo - リドゥ

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。アンドウ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。

6.2.4.3. 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。スタンドアロンモードで MiniBrute V を開いてから、または MiniBrute V を含む DAW プロジェクトを開いてから、MiniBrute V で実行したすべてのエディットが実行した順に表示されます。リストの項目をクリックすると、そのエディットが再実行されるだけでなく、最初にそのエディットを行ったときの全体的な状態に戻ります。

6.2.5. CPU Meter - CPU メーター



アンドウセクションの右には **CPU メーター** があり、MiniBrute 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、MiniBrute 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。

6.2.5.1. Panic



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、MiniBrute 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。

6.2.6. Macro controls - マクロノブ



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、サイドパネルの [Macros \[p.74\]](#) タブにあるマクロノブのミラーリングにもなっています。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。

6.2.7. Resize handle - リサイズハンドル



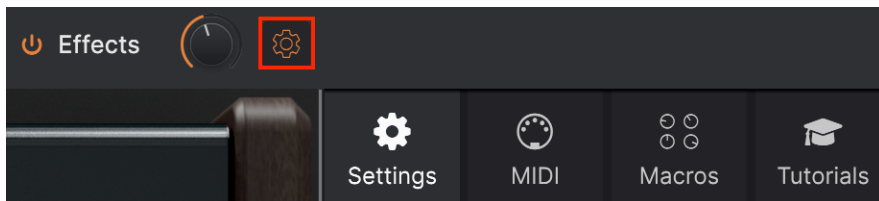
マクロノブの右にある斜線のアイコンをドラッグすると、MiniBrute V の画面サイズを調整できます。リサイズハンドルで画面サイズを調整する場合、[メインメニュー \[p.57\]](#)の [リサイズウィンドウ \[p.59\]](#) で設定できる画面サイズの各段階に最も近いサイズに調整することができます。

6.2.8. Max View ボタン



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 MiniBrute 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。

6.3. The Side Panel - サイドパネル



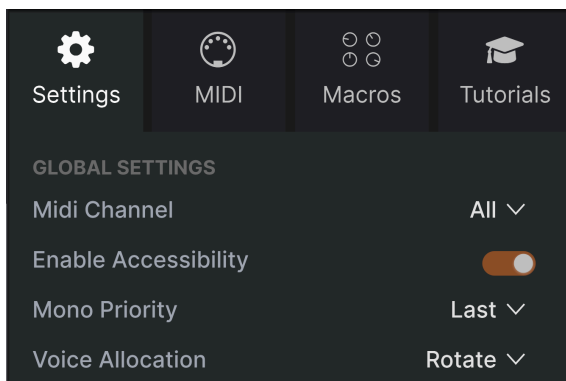
アッパーツールバーの右側にあるギアアイコンをクリックすると **サイドパネル** が開きます。このパネルには、MiniBrute V で演奏や音色エディットをする際に、すぐにアクセスする必要のない重要な各種設定を行う次の4つのタブが入っています：

- **Settings**：MIDI 受信チャンネルやアクセシビリティ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 (コンティニアスコントロール) メッセージと MiniBrute 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。
- **Macro**：4つのマクロにパラメーターを割り当てます (複数割り当て可能)。
- **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。

6.3.1. Settings Tab

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



サイドパネルの Settings タブ

6.3.1.1. MIDI Channel

MiniBrute 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。

6.3.1.2. 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 MiniBrute V にアクセスできるようになります。

6.3.1.3. Mono Priority

ここでの *プライオリティ* は、モノフォニックシンセで複数の音を同時に弾いたときに、発音される音を指します。MiniBrute V が Mono Retrig または Mono Legato **モード** [p.63] に設定されている場合、このドロップダウンメニューで Lowest (低音優先)、Highest (高音優先)、または Last (後着優先) から選択できます。

6.3.1.4. Voice Allocation

MiniBrute V が4ボイス、または8ボイスのポリフォニックモードの場合、新たな音を弾いたときにボイスをどのように割り当てるかを、このパラメーターで設定できます。

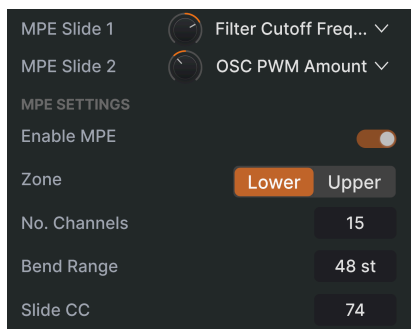
- *Rotate* : 新たに弾いた音には、常に新たなボイスが割り当てられます。すべてのボイスがすでに発音中のときは、時間的に最も古いボイスが新たに弾いた音へ転用されます。
- *Reassign* : 弾いた音に割り当てられたボイスは、同じ音を再び弾いたときにそのボイスが再度割り当てられます。

6.3.1.5. MPE Settings

MiniBrute 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、MiniBrute 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。



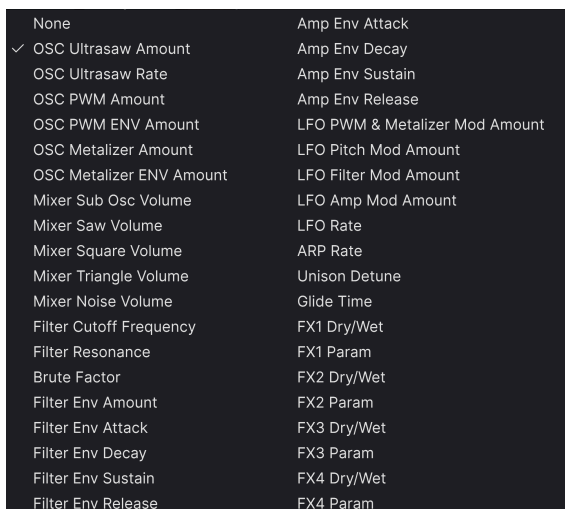
♪ MPE コントローラーの例には、Haken Continuum、ROLI Seaboard シリーズ、Keith McMillen Instruments KBoard Pro などがあります。



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**：アッパーとロー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。
- **No. 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 (デフォルト = 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。デフォルトは CC 74 (フィルターカットオフ) です。
- **MPE Slide 1/2**：スライドによる音色変化の深さを設定します。この2つのノブは、プラスとマイナスの値のどちらかに設定できるバイポーラになっています。

Slide 1 と 2 のパラメーターで、スライドによる MPE メッセージを MiniBrute V のパラメーターに割り当てることができ、その変化量を設定できます。Slide ノブの右にあるパラメーター名 (デフォルトは「None」です) をクリックすると、下図のようなポップアップメニューが開きます：



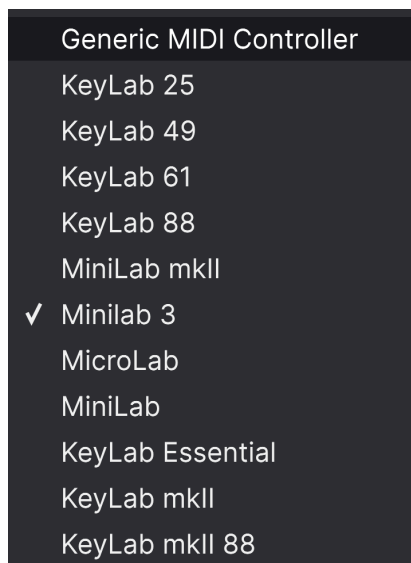
6.3.2. MIDI Tab

Ch	CC	Control	Min	Max
1	16	Brute Factor	0.00	1.00
1	17	Vintage Amount	0.00	1.00
1	18	Filter Keyboar...	0.00%	200%
1	19	Filter Mode	0.00	1.00
1	71	Filter Resonan...	0.00	1.00
1	72	Triangle Volume	0.00	1.00
1	73	Sub Osc Volume	0.00	1.00
1	74	Filter Cutoff	20.0Hz	20000Hz
1	75	Sawtooth Volu...	0.00	1.00
1	76	LFO Filter Am...	-1.00	1.00
1	77	LFO Rate Free ...	0.050Hz	100Hz
1	79	Square Volume	0.00	1.00
1	80	Amp Envelope...	0.001s-m	12.5s-ms
1	81	Amp Envelope...	0.001s-m	25.0s-ms
1	82	Amp Envelope...	0.00	1.00
1	83	Amp Envelope...	0.001s-m	25.0s-ms
1	85	Master Volume	-60.0dB	0.00dB
1	93	Filter Envelop...	-1.00	1.00

サイドパネルの MIDI タブ

ここで MiniBrute 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。

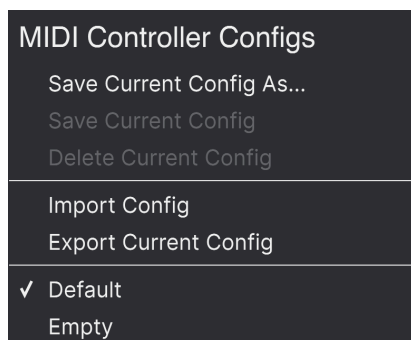
6.3.2.1. MIDI Controller メニュー



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、MiniBrute 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。

6.3.2.2. MIDI Config メニュー



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 MiniBrite 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 MiniBrite 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。

各オプションのうち、次の2つは特に強力です：

- **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。

6.3.2.3. アサインの設定と解除




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 MiniBrite 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、MiniBrite 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 \[p.73\]](#) でアサインを解除することもできます。

 メインパネル以外にも、エフェクトパネルのパラメーターも MIDI ラーンが使用できます。また、アッパーツールバーのプリセット切り替えボタン (上下の矢印ボタン: ▲/▼) も MIDI ラーンでコントローラーにマッピングできます。

6.3.2.4. MIDI ch、CC、Min、Max

Ch	CC	Control	Min	Max
1	16	Brute Factor	0.00	1.00
1	17	Vintage Amount	0.00	1.00
1	18	Filter Keyboar...	0.00%	200%
1	19	Filter Mode	0.00	1.00
1	71	Filter Resonan...	0.00	1.00


MIDI アサインリスト

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。

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 MiniBrute 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。

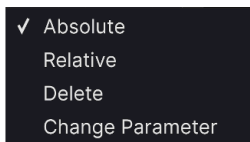
数値を上や下にドラッグすると値を変更できます。最高値を最低値よりも低く設定すると、フィジカルコントローラーの極性が反転し、例えばスライダーを上げるパラメーターの値が下がるといった設定にできます。

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、エフェクトパネルの多くのパラメーターが MIDI ラーンに対応しています。

6.3.2.5. MIDI Parameter Menu - MIDI パラメーターメニュー

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。



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、MiniBrute 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。

6.3.2.6. 機能固定の MIDI CC ナンバー

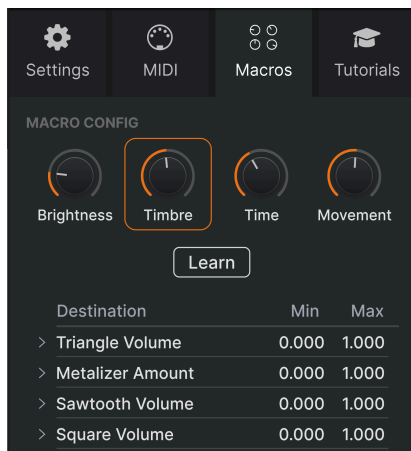
次の MIDI コンティニューアスコントローラー (CC) ナンバーは機能が固定されており、他の用途にアサインすることはできません：

- 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 MiniBrute V のパラメーターにアサインできます。

6.3.3. Macros Tab

このタブでは、ロワーツールバーの右側にある4つのマクロノブに割り当てるパラメーターの選択などの設定を行います。マクロノブの1つずつに、複数のパラメーターを割り当てることができ、マクロノブは [MIDI ラーン \[p.69\]](#) に対応していますので、MIDI コントローラーのノブなどでマクロノブをリアルタイムにコントロールすることができます。



サイドパネルのマクロタブ



マクロの設定は、プリセットごとに保存できます。

6.3.3.1. マクロスロット

設定したいマクロノブをクリックすると、そのマクロノブが選択されます。各マクロノブのデフォルトでの名称は、それぞれ *Brightness*、*Timbre*、*Time*、*Movement* ですが、それぞれのネームフィールドをダブルクリックしてリネームできます。リネームすると、その名称が [ロワーツールバー \[p.65\]](#) に表示されるマクロノブに反映されます。

6.3.3.2. マクロを作成する

Macro タブの **Learn** ボタンをクリックすると、MIDI ラーンとよく似た設定画面が開きます。マクロにアサイン可能なパラメーターはパープルに、すでにアサイン済みのパラメーターは赤く表示されます。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。

マクロからパラメーターを削除するには、リストにあるそのパラメーター名を右クリックし、**Delete** を選択します。リストのパラメーター名の右にある **Min** と **Max** の数値は、そのマクロノブで可変できるそのパラメーターの可動範囲で、MIDI アサインの設定と同様、数値をドラッグして値を変更できます。Min の値を Max の値よりも大きくすると、マクロノブを回したときにそのパラメーターが変化する方向を反転できます。つまり、マクロノブを上げていくと、そのパラメーターの値が下がっていく、という設定ができます。

♪ マクロノブの名称も、アサインするパラメーターも自由に設定できます。とはいえ、特に名称は実用性を考えれば、何をアサインしているのが後で思い出しやすいようなものにしておくことが良いかと思われます。

6.3.3.3. マクロのカーブ

単純な比例的な変化だけでなく、Min - Max 間の変化カーブをパラメーターごとに設定できます。パラメーター名の左にある > アイコンをクリックすると、下図のようなカーブウィンドウが開きます。

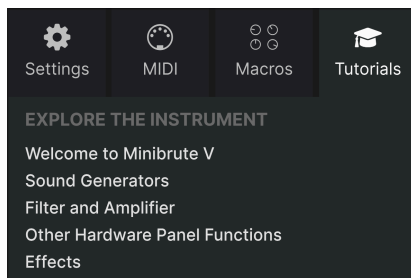


縦線はマクロノブのポジションを表します

グラフの横軸はマクロノブを時計回りに回したときの値を表し、縦軸はそのマクロノブに割り当てたパラメーターの値の変化を表します。カーブは、パラメーターごとに設定できます。

カーブをクリックするとブレイクポイントが追加され、小さなサークルで表示されます。ポイントをドラッグすると、そのポイントの位置と隣のカーブがドラッグ操作に応じて変化します。ポイントを右クリック、またはCtrl-クリックすると削除されます。先頭と最後のポイントは削除できません。

6.3.4. Tutorials Tab



このチュートリアルタブは、[メインメニュー \[p.57\]](#) 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 MiniBrute 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。

ⓘ Warning

Launching tutorial will override your current preset. Make sure you have saved your modifications before continuing.

Cancel

Ok

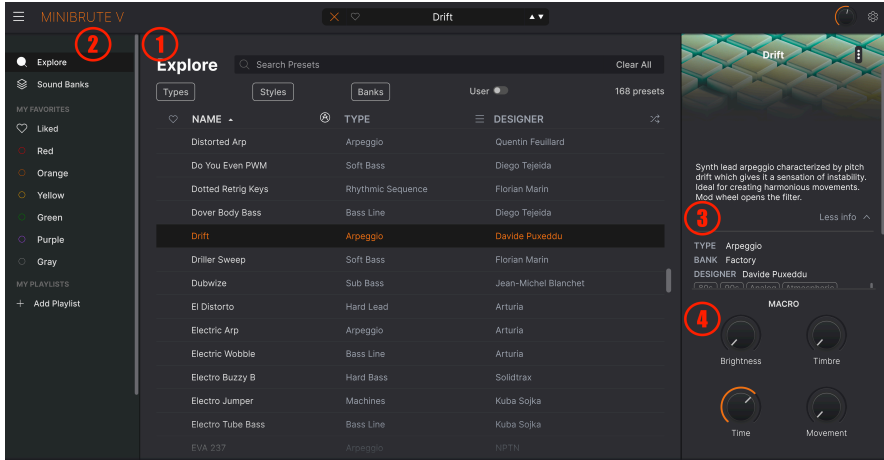
チュートリアルを開くときの警告ポップアップ

7. THE PRESET BROWSER

プリセットブラウザは、MiniBrute 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：

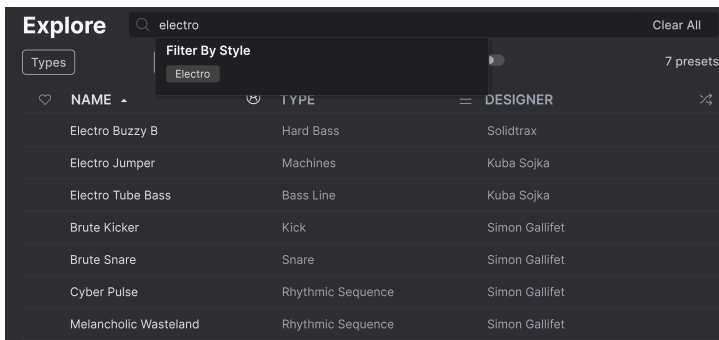


#	エリア	内容
1.	サーチ&リザルト [p.77]	入力したテキストや、タイプ、スタイルなどのタグでプリセットをサーチします。
2.	サイドバー [p.82]	バンク、フェイバリット、プレイリストの管理を行います。
3.	プリセットインフォ [p.84]	選択したプリセットのバンクやタグ、作成者などの詳細情報を表示します。
4.	マクロノブ [p.88]	ローツールバーとマクロタブにあるマクロノブの拡大版ミラーリングです。

7.1. 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**が**スタイル [p.78]**に近いものを検索結果に表示します。

検索結果は、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。

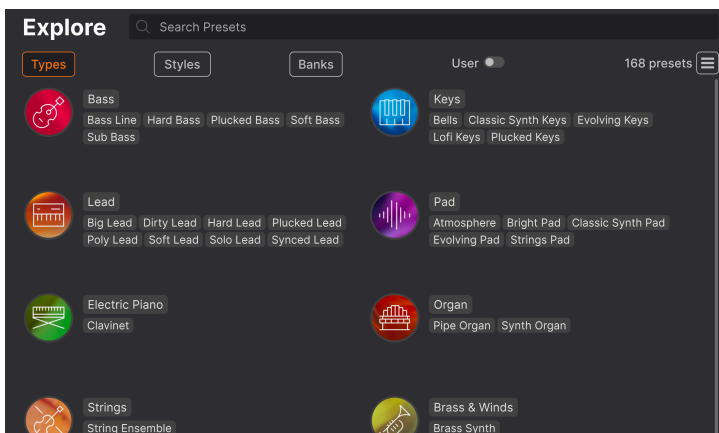


7.2. Using Tags as a Filter - タグで絞り込む

色々なタグを使用して絞り込み検索ができます (場合によっては検索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検索できます。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。

7.2.1. Types

タイプには楽器のカテゴリが含まれます。MiniBrute 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。



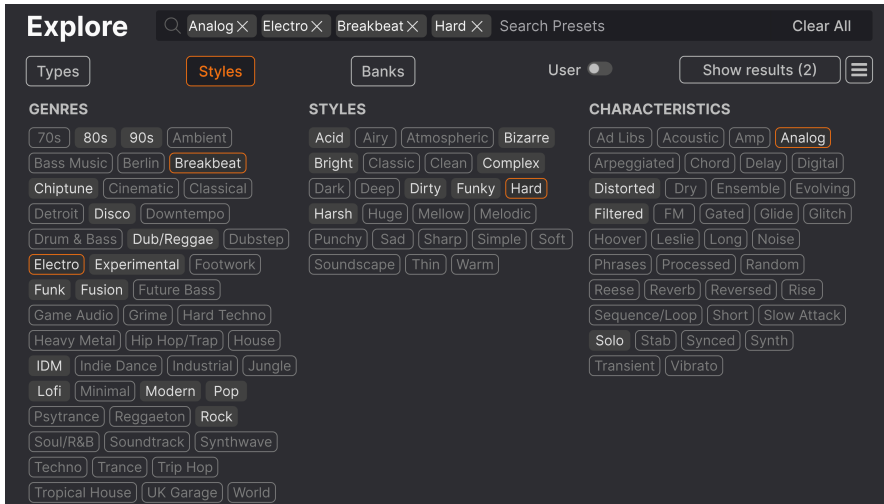
これらの中から1つをクリックすると、そのタグに一致したプリセットのみが検索結果に表示されます。CMD-クリック (macOS) または Ctrl-クリック (Windows) で複数のタグを選択することもできます。例えば、探したいリード音色のサブタイプが「Poly Lead」なのか「Solo Lead」なのかわからない場合は、両方を選択して検索範囲を広げることができます。

リザルトコラム (検索結果表示) 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。

7.2.2. 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** : 年代や Trance、Techno、Synthwave、Disco などの音楽ジャンルです。
- **Styles** : Atmospheric、Dirty、Clean、Complex、Mellow など、音色の一般的な雰囲気を表します。
- **Characteristics** : Analog、Evolving、Distorted、Dry、Rise など、より詳細な音色の特徴を表します。



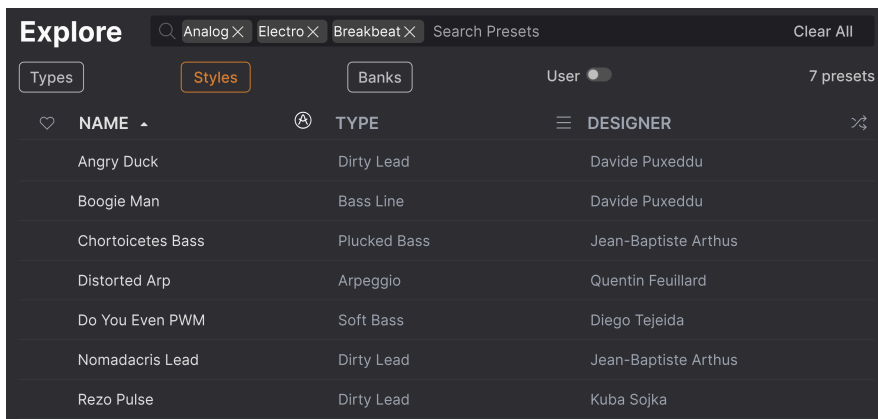
タグをクリックするとそれが選択されます。同じタグをもう一度クリック (または右クリック) するとタグの選択が解除されます。タグを1つ選択すると、選択できなくなるタグがいくつか発生します。これは、ブラウザが消去法でサーチ範囲を絞り込んでいるためです。タグの選択を解除するとその基準が削除され、最初からやり直すことなく、サーチ範囲が広がります。

7.2.3. Banks

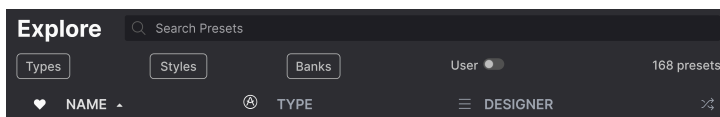
Types と **Styles** の隣りにあるボタンは **Banks** で、(上記のすべての方法を使った) サーチ対象をファクトリーかユーザーバンク、または [Arturia サウンドストア](#) から購入した音色のいずれかに限定することができます。

7.3. 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ループ分けの下に、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：



7.3.1. リストの並べ替え



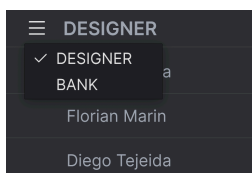
サーチ結果リストの左側のコラムの **NAME** ヘッダをクリックすると、リストがプリセット名の ABC 順かその逆順に並びます。

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 \[p.81\]](#) プリセットのすぐ下に表示されます。

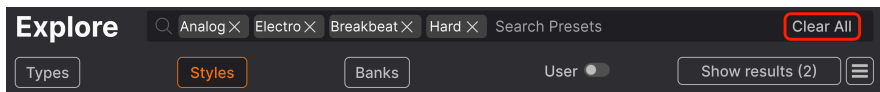
User の横スイッチをクリックすると、サーチ対象をユーザーバンクに限定することができます。

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。



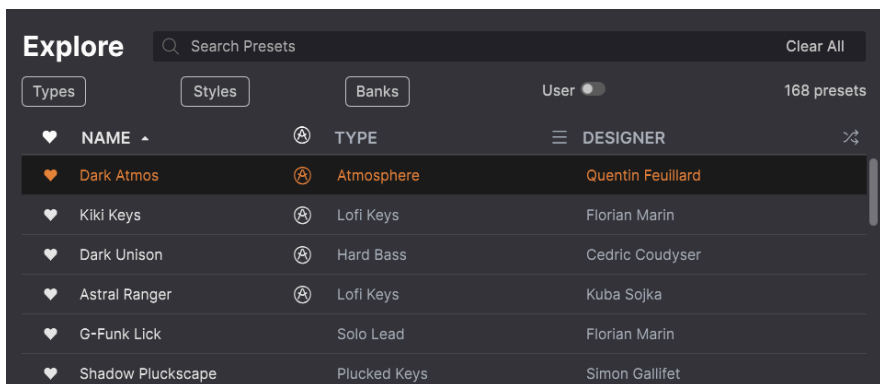
7.3.2. タグを外す

Types、Styles、Banks の各ボタンのすぐ上の検索バー内には、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。



7.3.3. 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検索結果リストのトップに表示されます。



7.3.3.1. シャッフルボタン



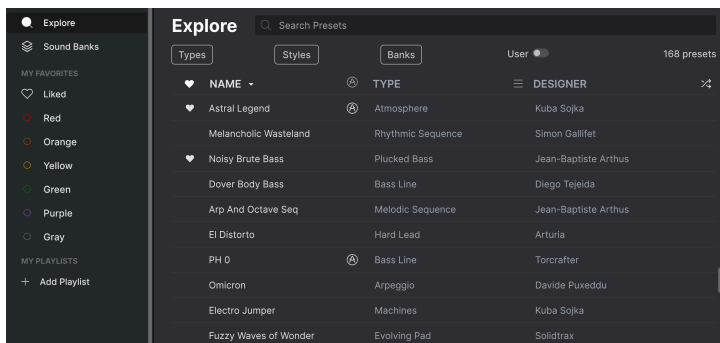
「矢印が交差している」ボタンをクリックすると、プリセットの並び順がランダムになります。これは、検索結果のリストが長く、スクロールに時間がかかる場合に、気に入ったものを見つけるのに便利です。並び順がランダムになりますので、キラプリセットがトップに来る可能性もあります。このシャッフルボタンはトグル式ですので、もう一度クリックすると検索結果が以前の並び順 (名前順、タイプ順など)に戻ります。

必要に応じて並び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。

7.4. Sidebar - サイドバー

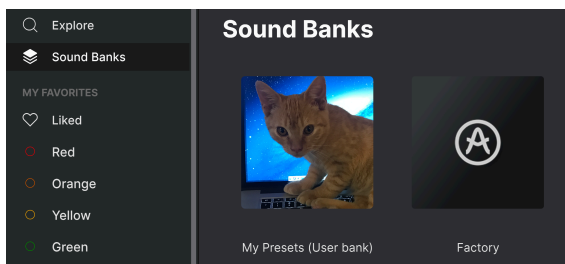
プリセットブラウザの左端にあるセクションでは、[サーチ&リザルト \[p.77\]](#)セクションに何を表示するかを設定します。

その先頭にあるオプションが **Explore** です：

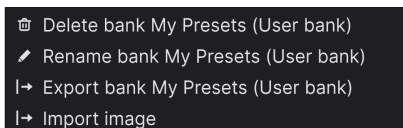


Explore がデフォルトで表示されるセクションで、上述のように、MiniBrute V にロードされている現在選択しているバンク内のプリセットをサーチすることができます。

7.4.1. 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

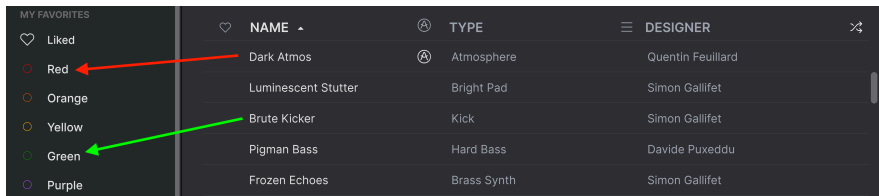
このメニューで、そのバンクの削除、リネーム、エクスポートを行えます。また、ユーザーバンクのサムネイル画像 (PNG 形式) をインポートすることもできます。

7.4.2. My Favorites

サイドバーの中段にあるのは **My Favorites** です。ここでは、プリセットを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。

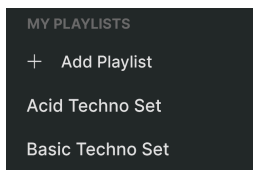
表示する色を設定するには、**My Favorites** にマウスオーバーし、**Edit** をクリックします。トグルスイッチで各カラーの表示/非表示を設定し、**Done** をクリックすれば完了です。

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。



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プ化されたプリセットが表示されます。

7.4.3. My Playlists

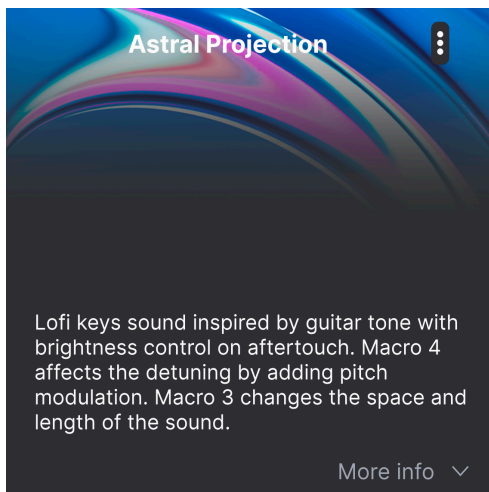


サイドバーの下部には、作成したりインポートしたりしたプレイリストが表示されます。プレイリストは、ライブ演奏時などに非常に便利で強力なプリセット管理ツールです。詳しくは、後述の[プレイリストセクション \[p.88\]](#)でご紹介します。

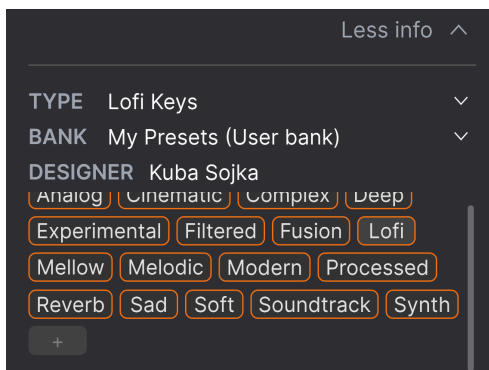
! プレイリストが1つもない場合は、このエリアにはなにも表示されません。[プレイリスト \[p.88\]](#)の作成方法は、このチャプターの終わりのほうでご紹介します。

7.5. Preset Info Section - プリセット情報

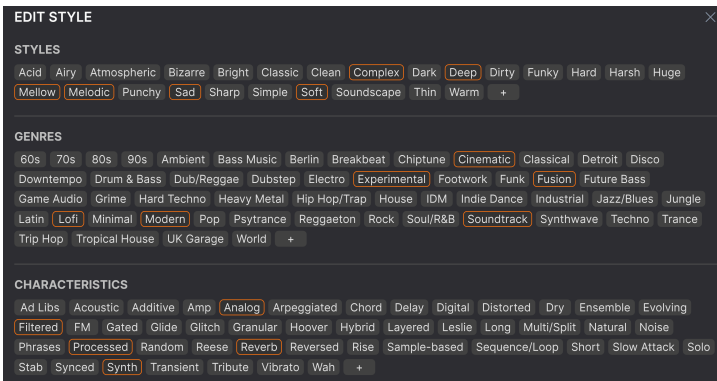
プリセットブラウザの画面右側には、各プリセットの情報を表示するエリアがあります。



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：



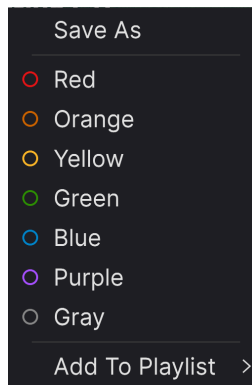
ここでは、各プルダウンメニューからタイプやバンクを変更したり、作成者名を入力したり、+ アイコンをクリックして Style タグの追加や削除が行えます。このアイコンをクリックすると、サーチ結果表示エリアにスタイルやジャンル、キャラクターの選択や選択解除が行えるエディットリストが表示されます：



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。

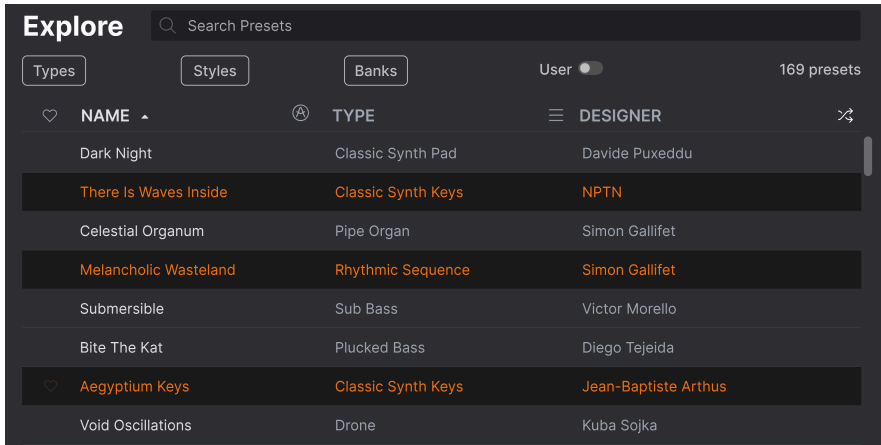


管理メニューには、*Save Presets*、*Save Preset As*、*Delete Preset*、*Add to Playlist*があり、新しく[プレイリスト \[p.88\]](#)を作成するオプションもあります。ファクトリープリセットを上書きしたり削除したりすることはできませんので、保存と削除のオプション (*Save Preset*、*Save Preset As*、*Delete Preset*) はユーザープリセットでのみ表示されます。

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。

7.5.1. 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。



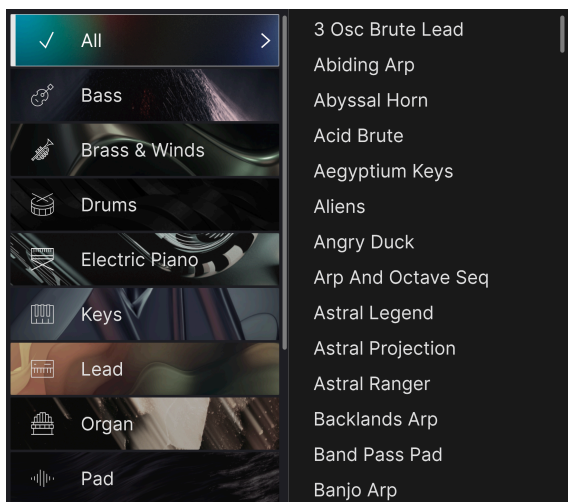
The screenshot shows the 'Explore' interface with a search bar and filter tabs for 'Types', 'Styles', and 'Banks'. A table lists 169 presets. The table has columns for NAME, TYPE, and DESIGNER. Some entries are highlighted in orange, indicating they are selected. The selected entries are 'There Is Waves Inside', 'Melancholic Wasteland', and 'Aegyptium Keys'.

NAME	TYPE	DESIGNER
Dark Night	Classic Synth Pad	Davide Puxeddu
There Is Waves Inside	Classic Synth Keys	NPTN
Celestial Organum	Pipe Organ	Simon Gallifet
Melancholic Wasteland	Rhythmic Sequence	Simon Gallifet
Submersible	Sub Bass	Victor Morello
Bite The Kat	Plucked Bass	Diego Tejeida
Aegyptium Keys	Classic Synth Keys	Jean-Baptiste Arthus
Void Oscillations	Drone	Kuba Sojka

i ヲ 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。

7.6. 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。

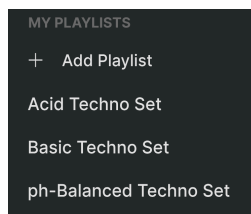
7.7. Macro knobs - マクロノブ

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 MiniBrute 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。



マクロにパラメーターを割り当てる方法につきましては、チャプター6の [Macro タブ \[p.74\]](#) をご覧ください。

7.8. Playlists - プレイリスト

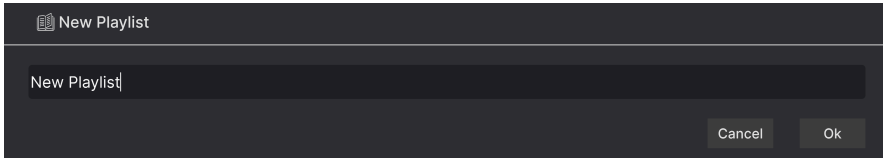


プレイリストは、ライブ演奏のためのセットリストや、レコーディングで使用するプリセットなど、さまざまな目的のためにプリセットをグルーピングできる強力な機能です。プレイリスト内では、プリセットをさらにソングにグループ分けすることができ、セットリストへの追加に便利です。

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。MiniBrute 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！

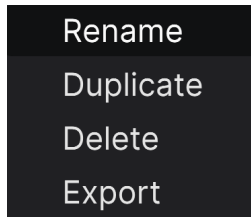
7.8.1. プレイリストを初めて作成する

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。



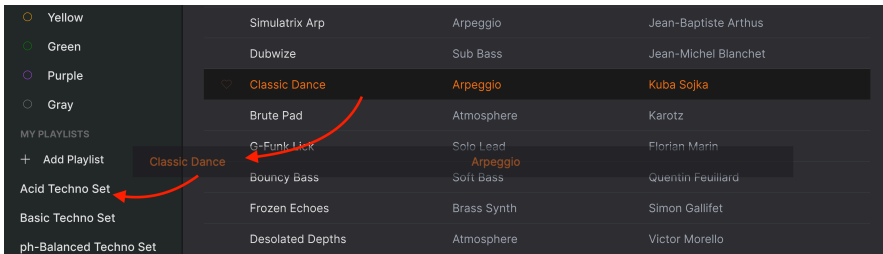
名前の入力が完了すると、その名前のプレイリストがサイドバーの **My Playlists** セクションに表示されます。この方法で、プレイリストを好きなだけ作成することができます。

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。



7.8.2. プリセットを追加する

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。

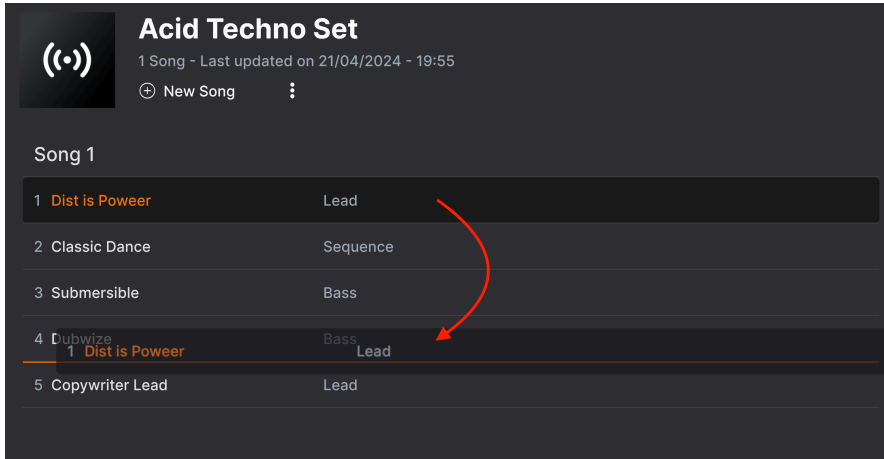


プリセットをプレイリストにドラッグ

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 \[p.91\]](#)の詳細につきましては、後述します。

7.8.3. プリセットを並び替える

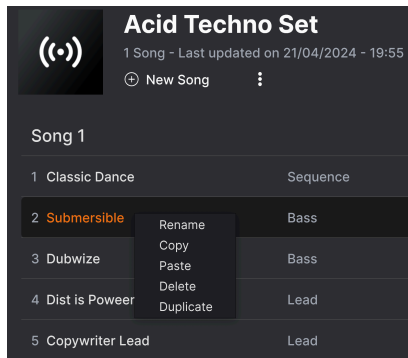
プレイリスト内のプリセットは並べ替えができます。例えば、スロット1から4にプリセットを移動させたいときは、それを目的の位置にドラッグ&ドロップします。



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、明るいオレンジの線が移動先の「挿入ポイント」に短時間表示されます。

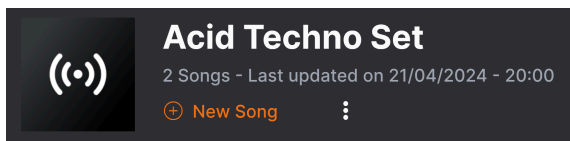
7.8.4. プリセットをプレイリストから削除する

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 MiniBrute V から削除されるわけではありません。



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。

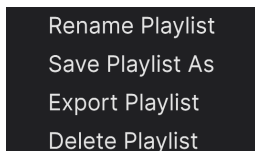
7.8.5. Song and Playlist management - ソングとプレイリストの管理



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。

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** : 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 MiniBrute V から削除されません。

7.8.6. 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。その代わりに、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楽しみいただければと思います。

8. ソフトウェア・ライセンス契約

ライセンス料（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「ライセンスシ」）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 ライセンサーは、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 ライセンサーは、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。ライセンサーは、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か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1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。ライセンサーは、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デ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保持していないこと。(c) 受領者が本契約の条件に同意していること。(c) 受領者が、本契約の条件および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、権利譲渡後にはできません。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が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ます。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。