

ユーザーズ・マニュアル

_MIX DRUMS

ARTURIA

_The sound explorers

スペシャル・サンクス

ディレクション

Frédéric Brun

開発

Alexandre Adam	Yann Burrer	Valentin Foare	Samuel Limier
Stéphane Albanese	Hugo Caracalla	Davide Gioiosa	Fabien Meyrat
Pauline Alexandre	Corentin Comte	Geoffrey Gormond	Mathieu Nocenti
Marc Antigny	Andrea Coppola	Nathan Graule	Marie Pauli
Kevin Arcas	Lucile Cossou	Rasmus Kürstein	Patrick Perea
Baptiste Aubry	Raynald Dantigny	Florent Lagaye	Fanny Roche
Timothee Behety	Valentin Darmon	Pierre-Lin Laneyrie	Adrien Tisseraud
Goncalo Bernardo	Mauro De Bari	Marius Lasfargue	Pierre-Hugo Vial
Valentin Bonhomme	Alessandro De Cecco	Samuel Lemaire	
Violaine Bulet	Loris De Marco	Cyril Lepinette	

プロダクト・マネジメント

Callum Magill (lead)	Clément Bastiat	Christophe Luong	Pierre Pfister
Emre Ramazanoglu (lead)	Cedric Coudyser	Edouard Madeuf	
Maxime Audfray	Emre Ekici	Callum Magill	

デザイン

Daniel Muntean (lead)	Maxence Berthiot (lead)	Paul Erdmann
-----------------------	-------------------------	--------------

サウンド・デザイン

Emre Ramazanoglu (lead)	Quentin Feuillard	Lily Jordy	Joe Sheldrick
Florian Marin (lead)	Joseph Gilling	Martin Rabiller	

品質保証

Nicolas Naudin (lead)	Bastien Hervieux	Rémi Pelet	Enrique Vela
Mathieu Bosshardt	Anthony Le Cornec	Félix Roux	
Léo Chardon	Germain Marzin	Roger Schumann	
Pierre Fleury	Aurélien Mortha	Nicolas Stermann	

ベータ・テストング

Bastiaan Barth	Dwight Davies	Andrew Macaulay	Daniel Saban
David Birdwell	Kirke Godfrey	Terry Marsden	TJ Trifeletti
Gustavo Bravetti	Andrew Henderson	Gary Morgan	George Ware
Chuck Capsis	Neil Hester	Paolo Negri	Sean Weitzmann
Jeffrey Cecil	Leonard Flamenghi Lauretti	Davide Puxeddu	Yann SNK
Marco Kosh Dukai Correia	Are Leistad	Ken Flux Pierce	Chuck Zwicky
Richard Courtel	James Lovie	Fernando Manuel Rodrigues	

マニュアル

Mike Metlay (author)

Félicie Khenkeo

Minoru Koike (日本語)

Holger Steinbrink (ドイツ語)

Jimmy Michon

Ana Artalejo (スペイン語)

Charlotte Métais (フランス語)

アプリ内チュートリアル

Gustavo Bravetti

© 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: 1 July 2025

使用上のご注意

本マニュアルは、Mix DRUMS の使用方法、各種機能、ダウンロードとアクティベーションの方法について詳しくご紹介します。その前に、重要なお知らせを：

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。

注意：

知識の不足による、誤った操作から発生する問題に対してのサポートは、保証の対象外となり、料金が発生します。まずこのマニュアルを熟読し、販売店とご相談の上、サポートのお問い合わせをお勧めします。

てんかんに関するご注意 - Mix DRUMS 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。

Mix DRUMSをお買い上げいただき、誠にありがとうございます！

すべての Arturia 製品の中核にあるもの、それは高品質であるということです。Mix DRUMS も例外ではありません。ドラムサウンドを最大限に引き出すための画期的な新しいアプローチをお届けできることを非常に嬉しく思っています。プリセットを試して、好みに合わせてエディットし、ドラムを繊細なものから衝撃的なものまで変化させることができます。

Arturia のハードウェアやソフトウェアインストルメント、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。

より豊かな音楽ライフを

The Arturia team

目次

1. Mix DRUMS へようこそ！	3
1.1. エムレ・ラマザノグル：Mix DRUMS メソッドの仕掛人	3
1.2. オーディオチェーンの魔術	4
1.3. Mix DRUMS 主な特長	5
2. アクティベーションと最初の設定	6
2.1. 互換性について	6
2.2. ダウンロードとインストール	6
2.2.1. Arturia Software Center (ASC)	6
2.3. プラグインとして動作	7
2.3.1. オーディオと MIDI の設定	7
3. ユーザーインターフェイス	8
3.1. 画面全体の概要	8
3.2. The Upper Toolbar - アップパーツールバー	9
3.2.1. The Mix DRUMS menu - メインメニュー	9
3.2.2. プリセットを選択する	12
3.2.3. 出力ボリュームノブ	14
3.3. The Visualizer - ビジュアライザー	14
3.4. Audio Path - オーディオパス	15
3.5. The Lower Toolbar - ロワーツールバー	15
3.5.1. Parameter Name - パラメーター名表示エリア	15
3.5.2. ユーティリティ機能	16
4. Working with Presets	18
4.1. Preset Name Pane - プリセット名表示エリア	18
4.1.1. 矢印アイコン	18
4.1.2. クイックブラウザ	19
4.2. The Preset Browser - プリセットブラウザ	20
4.3. Searching Presets - プリセットの検索	20
4.3.1. Using Tags as a Filter - タグで絞り込む	21
4.4. The Results Pane - 検索結果表示エリア	23
4.4.1. プリセットの並び替え	24
4.4.2. プリセットに "いいね" をつける	24
4.4.3. おすすめファクトリープリセット	25
4.4.4. シャッフルボタン	26
4.5. Preset Info Section - プリセット情報	27
4.5.1. クイックメニュー	28
4.5.2. スタイルの編集	28
4.5.3. 複数のプリセット情報を編集する	29
5. The Audio Path	30
5.1. INPUT	31
5.1.1. Low & Mid/High クロスオーバー	32
5.2. LOW	32
5.2.1. OP AMP 21	33
5.2.2. Low Shaper and Clipper	33
5.3. MID/HIGH	34
5.3.1. Tape	34
5.3.2. Tone and Tilt	34
5.3.3. Distortion	35
5.3.4. Mid/High Shaper and Clipper	36
5.4. SPACE	37
5.4.1. Sync Time and Type - テンゴ同期	38
5.4.2. Reverb	38
5.4.3. Convolution Reverb	39
5.4.4. Delay	41
5.4.5. Tape Delay	42
5.5. DYNAMIC	43
5.5.1. Ducker	43
5.5.2. Tremolo	44
5.5.3. Gate	46
5.6. EQ	47
5.6.1. EQ カーブを設定する	47

5.6.2. NOISE	48
5.7. OUTPUT	50
6. ソフトウェア・ライセンス契約	51

1. MIX DRUMS へようこそ！



ドラムの音作りにまったく新しいアプローチをお届けする **Mix DRUMS** をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。このプラグインは、数々の賞を受賞したエンジニア/プロデューサー/ドラマーのエムレ・ラマザノグル (Emre Ramazanoglu) 氏の助言を得て開発したもので、さまざまなエフェクトモジュールをインタラクティブなエフェクトチェーンに集め、ピークレベルやミックス内での位置を維持したまま、ドラムサウンドの穏やかな変化から完全な変貌まで、あらゆる音作りを簡単に行うことができます。

ドラムにかかるエフェクトと言えば、コンプレッサーやリミッター、ゲートなどのダイナミクス系が一般的です。Mix DRUMS は、こうしたプロセッサーを中心的な要素としては使用しません。その代わりに、クリッピングやサチュレーション、ディストーション、トランジェント・シェイピング、位相コヒーレントのパラレルプロセッシング、空間系エフェクト、複数ステージの EQ を独自に組み合わせて使用し、音の迫力や重み、歪み感、スナップ感など、思いつく限りのエフェクトを、コンプレッションを一切使用せず、ピークレベルを維持しながら付加できます。

Mix DRUMS を使用すれば、キックやスネアなど個々のトラックからドラムバス全体やリズムグループまで、すべてを見直すことができ、さらなる音作りができる状態を維持したまま、ミックスを際立たせるサウンドを手に入れることができます。あなたがどんなサウンドに仕上げるかを、今から楽しみにしています！

1.1. エムレ・ラマザノグル：Mix DRUMS メソッドの仕掛人

エムレ・ラマザノグル (Emre Ramazanoglu) はロンドンを拠点とするエンジニアで、スタジオには7.1.4 Dolby Atmos ミックス設備があります。ノエル・ギャラガー、デヴィッド・ホームズ、リリー・アレン、カーリー・レイ・ジェプセン、リチャード・アシュクロフト、イッセイ・クロス、アリ・ファルケ・トゥーレ、その他多くのアーティストのステレオミックスを手掛けています。彼の Atmos ミックスやリミックスには、デヴィッド・ボウイ、ブライアン・イノー、ジョン・ホブキンス、ラナ・デル・レイ、バット・フォー・ラッシュズ、サム・ライダー、トム・オデルの新作や名盤、ゲームのサウンドトラックやコマーシャル素材などがあります。

ミキシングエンジニアとしての仕事に加え、エムレは多作なプロデューサー、ライター、プログラマーとしても活躍しています。ミックスエンジニアとして、またドラマーとしての長年の経験が Mix DRUMS の開発に活かされています。

1.2. オーディオチェインの魔術

エムレはスタジオで長年、彼のドラムサウンドとミックスをユニークで個性豊かにする新しい方法を作り上げてきました。彼のお気に入りのワークフローをソフトウェアで再現したものが、Mix DRUMS です。

オーディオチェインの最初は、恐らく最も重要なパートである **CEILINGS** です。ここで入力レベルをドラム信号のピークに設定します。こうすることで、ピークレベルを変えることなく、各プロセッサの効果を最大限に引き出すことができます。

その後、オーディオ信号はクロスオーバー周波数の設定に応じて **LOW** と **MID/HIGH** の2つの周波数帯域に分割されます。LOW 側の信号はサチュレーションエフェクトの **OP AMP 21** で処理され (ドライ信号がパラレルで維持されます)、MID/HIGH 側の信号は **TAPE** サチュレーション、マルチモードの **DISTORTION** エフェクト、**Tone**、**Tilt**、**Clean Highs** の各パラメーターで処理できます。これらのパラレル・シグナルプロセッシングはすべて慎重に位相コヒーレントが保たれますので、サウンドを弱めるフェイズスミア (位相ズレ) は発生しません。

Low と Mid/High のシグナルパスそれぞれに、トランジェントシェイパー (Shaper) があり、音のアタックとボディ部分を細かく調整でき、パンチの効いた音やよりサステインのある音に加工することができます。

SPACE セクションではシンプルなディレイやリバーブから特殊効果まで、さまざまなタイプのアンビエンスを加えることができ、最終段の **EQ** で最終的な音質を調整できます。

ビジュアライザーでは、エフェクトが今何をしているのかを視覚的にチェックすることができます。ビジュアライザーには、クロスオーバー、フィルタリング、SPACE、EQ などの、コンテキスト依存パラメーター (ビジュアライザーの表示内容に応じて表示されるパラメーター) も用意されており、モジュールをクリックするだけでビジュアライザーの表示内容が自動的に更新され、よりディープな音作りを行えます。

Mix DRUMS には、ロジカルなカテゴリーに分類された、刺激的なプリセットの大規模なライブラリーを内蔵しています。これらのプリセットは、オリジナルサウンドの音作りの出発点として利用できます。

1.3. Mix DRUMS 主な特長

1. 聴感上のレベルの大幅な上昇にもかかわらず、ピークレベルを維持。
2. 複雑なパラレルプロセッシングのチェインを簡素化し、ルーティングや位相の問題を細かく管理することなく、ドラムサウンドを根本的に変化させることが可能。
3. 位相コヒーレントを維持しながら、信号を低音域を中高音域に分割し、別々のサチュレーション (Op Amp と Tape)、ディストーション処理が可能。
4. 独立したトランジェント・シェイパーで、低音域と中高音域のドラム音のアタックとボディをコントロール可能。
5. アルゴリズムリバーブ、コンボリャーションリバーブ、ディレイ、テープディレイを含む、詳細でクリエイティブな SPACE エフェクトセクションを搭載。
6. 多彩な EQ により正確な音質調整が可能。
7. ドラムの質感をさらに高める、一風変わった便利なノイズパレットを内蔵。
8. 効率的なサーチが可能なプリセットブラウザを搭載。
9. Windows、macOS の AAX、Audio Units (AU)、VST2/VST3 の各プラグイン形式に対応。

ユニークなドラムバスのテクスチャーを作成したり、スネアのトラックをミックスにぴったりとフィットさせたりなど、ドラムを処理するこの新しい方法を、刺激的でエキサイティングなものと感じていただければ幸いです。そして、Mix DRUMS による素早い音作り、創造性、サウンドパワーのコンビネーションをお楽しみください！

2. アクティベーションと最初の設定

2.1. 互換性について

Mix DRUMS は Windows 8.1 またはそれ以降、macOS 10.13 またはそれ以降のコンピュータで動作します。また、現行世代の Apple シリコンプロセッサ、Intel (と同等の) プロセッサに対応しています。お使いのレコーディングソフトウェア (DAW) の Audio Units、AAX、VST2、VST3 のプラグインとして使用できます。



2.2. ダウンロードとインストール

Mix DRUMS は、[Arturia 製品ページ](#)で **Buy Now** または **Get Free Demo** をクリックすることでダイレクトにダウンロードできます。フリーデモは使用時間が20分に制限されています。

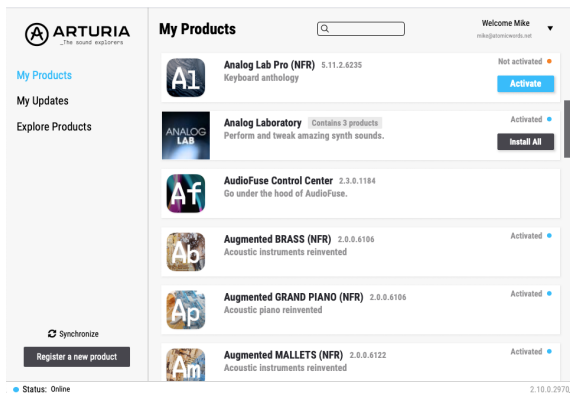
Arturia アカウントをお持ちでない場合は、[My Arturia ウェブページ](#)に表示される指示に従ってアカウントを作成されることをお勧めします。

Mix DRUMS をインストールしましたら、次のステップは製品登録です。この手続は **Arturia Software Center** という別のソフトウェアで簡単に行えます。

2.2.1. Arturia Software Center (ASC)

Arturia Software Center のインストールがまだでしたら、こちらのウェブページからダウンロードしてください：[Arturia ダウンロード & マニュアル](#)

Arturia Software Center はページのトップ付近にあります。お使いのシステムに合ったインストーラー (Windows または macOS 用) をダウンロードしてください。ASC はお持ちの Arturia アカウントのリモートクライアントで、お持ちの Arturia ソフトウェアの全ライセンスの管理やソフトウェアのダウンロード、アップデートなどをワンストップで行える便利なアプリケーションです。



ASC のインストールが済みましたら、次の操作をします：

- ASC の画面からお持ちの Arturia アカウントでログインします。
- ASC の画面を **My Products** セクションまで下にスクロールします。
- 使用したいソフトウェア名 (この場合は Mix DRUMS) の隣にある **Activate** ボタンをクリックします。
 - この操作により、ソフトウェア (Mix DRUMS) のライセンスがお使いのコンピュータで有効になります。また、例えば制作用のコンピュータと持ち出し用ラップトップなど、複数のコンピュータ上でアクティベートすることができます。
- **Install** ボタンをクリックしてソフトウェアをコンピュータにインストールします。
 - 画面に表示される指示に従ってインストール作業を進めてください。

これで準備完了です！

2.3. プラグインとして動作

Mix DRUMS は Cubase、Digital Performer、Live、Logic、Pro Tools、Reaper、Studio One など主要なデジタルオーディオワークステーション (DAW) の「プラグイン」として動作します。

プラグインにはハードウェアにはない、次のようなメリットがあります：

- お使いのコンピュータの CPU が耐えられる範囲で複数の Mix DRUMS を同時に使用することができます。
- DAW のオートメーション機能を使用してプラグインのパラメーターを自動制御することができます。
- プラグインの各種セッティングは DAW のプロジェクトの一部として保存され、次回そのプロジェクトを開いたときに以前と同じセッティングを再現できます。

2.3.1. オーディオと MIDI の設定

Mix DRUMS はプラグイン動作のみですので、オーディオに関する各種設定はレコーディングソフト (DAW) で行います。これらの設定はプリファレンスにあることが一般的ですが、具体的な設定方法はレコーディングソフトによって違いがありますので、オーディオインターフェイスの選択方法やオーディオ出力、サンプルレート、MIDI ポートのアサイン、プロジェクトのテンポ、バッファサイズ等々の設定方法の詳細につきましては、お使いのレコーディングソフトのマニュアル等をご参照ください。

これでソフトウェアの設定は完了しました。さあ、Mix DRUMS の可能性のすべてを探索していきましょう！

3. ユーザーインターフェイス

このチャプターでは、Mix DRUMS のユーザーインターフェイスの構成と、どこにどんな機能があるのかをご紹介します。

3.1. 画面全体の概要



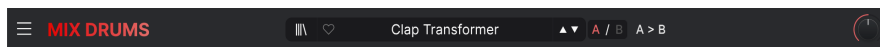
Mix DRUMS の画面

Mix DRUMS の画面は、上図のような各エリアに分かれており、それぞれの内容は下表の通りです。

#	名称	機能
1	アップパーツールバー [p.9]	Mix DRUMS メニュー [p.9]とプリセットブラウザー [p.18]にアクセスします。
2	ビジュアライザー [p.14]	ビジュアライザーには、周波数特性やクロスオーバー、フィルターのパラメーターや信号の各コンポーネントのレベルのほか、左右にはパラメーターが表示されます。表示する内容は、モジュールの選択によって変わります。
3	オーディオパス [p.15]	INPUT、LOW、MID/HIGH、SPACE、EQ、OUTPUT の各シグナルプロセッシングモジュールのパラメーターが表示されます。
4	ロワーツールバー [p.15]	パラメーター名表示エリア [p.15]やユーティリティ的な機能が入っています。

上記のリンクをクリックすると、これらの機能を紹介する本マニュアルの各ページにジャンプできます。その時々に必要なことを、あちこち飛び回りながら学ぶのはまったく問題ありませんが、少なくとも一度はマニュアルを順番に見ていくことをおすすめします。Mix DRUMS は、マニュアルを見なくても多くのことができるように設計されておりますが、最初はわからない微妙なトリックもあります。マニュアルを読むことで、このプラグインでできることをしっかりと把握することができます。

3.2. The Upper Toolbar - アップーツールバー

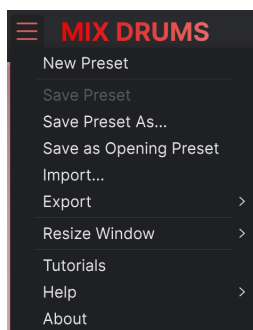


アップーツールバー

画面最上部には Mix DRUMS メニュー (メインメニュー) やプリセットブラウザ、出力レベルノブなど、Mix DRUMS 全体の操作を行う便利な機能が数多く入っています。

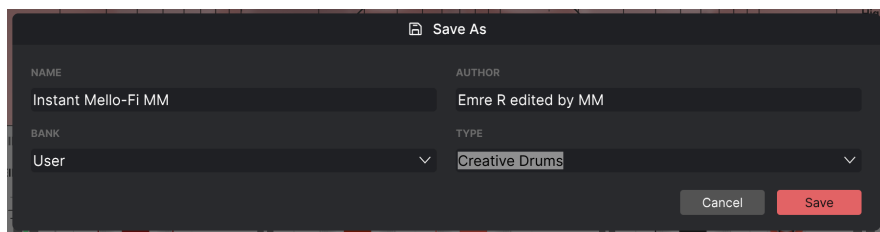
3.2.1. The Mix DRUMS menu - メインメニュー

画面左上の横3本線のハンバーガーアイコンをクリックすると、ドロップダウンメニューが開き、次のような重要な機能の多くにアクセスできます。



Mix DRUMS メニュー

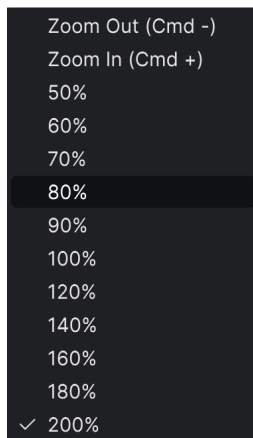
- **New Preset** : 全パラメーターがデフォルト設定値の新規プリセットを作成します。新たなサウンドをゼロから作りたいときの出発点に最適です。
- **Save Preset** : プリセットをエディットし、その結果を上書き保存する際に使用します。元のプリセットは残しておき、別名で保存したい場合は、次にご紹介する「Save Preset As...」を使用します。
- **Save Preset As...** : プリセットを別名で保存する際に使用します。このオプションをクリックすると保存画面が開き、新しく保存するプリセット名や各種情報を入力できます。



Mix DRUMS にはエフェクトプリセットの非常に詳細な分類システムが内蔵されています。さまざまなカテゴリーやサブカテゴリーを選択でき、独自のカテゴリーを作成することもできます。これは、タイプをクリックすると表示されるポップアップメニューで確認できます。



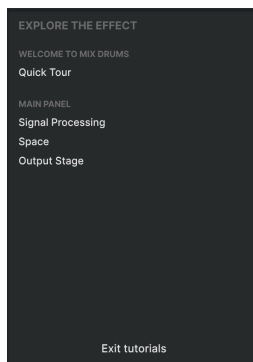
- **Save as Opening Preset** : Mix DRUMS を最初に開いたときにロードされるプリセットを選択できます。エンジニアは「基本」や「お気に入り」のシグナルチェーンから作業を始めるのが一般的ですが、このオプションを使用すれば、自分のシグナルチェーンに素早くアクセスできます。
- **Import...** : このコマンドはプリセット1個分のみ、またはバンク全体のプリセットファイルをインポート (読み込み) するときに使用します。
- **Export メニュー** : プリセットのエクスポート (ファイル書き出し) には2つのタイプがあります。1つは単体プリセット、もう1つは1バンク分をまとめたファイルです。
 - **Export Preset** : プリセット1個のみを他のユーザーとシェアしたいときに便利です。ファイル書き出し時にデフォルトのパス (保存先のフォルダ) がファイルブラウザに表示されますが、別の場所に新規フォルダを作成して書き出すこともできます。書き出したファイルは **Import Preset** メニューで読み込むことができます。
 - **Export Bank** : 1バンク分全体のプリセットを1つのファイルとして書き出すことができ、プリセットのバックアップやバンク全体でプリセットを他のユーザーとシェアしたいときなどに便利です。書き出したファイルは **Import Preset** メニューで読み込むことができます。
- **Resize Window** : Mix DRUMS の画面は 50% - 200% の範囲で画質が変わることなく拡大/縮小ができます。ラップトップなどスクリーンが小さい場合は画面を縮小して Mix DRUMS だけでスクリーンを占拠させないようにすることもできます。大型スクリーンやセカンドモニターでご使用の場合は、拡大表示の見やすい状態で操作できます。ズームレベルに関わらず各種コントロールの動作は同じですが、拡大率を上げることで細かなコントロール類が見やすくなります。



i 画面サイズの変更は、キーボードショートカット (Windows : Ctrl - / Ctrl +, macOS : Cmd - / Cmd +) でも行えます。画面右下コーナー部分をドラッグして画面サイズを拡大/縮小率の各段階のいずれかに調整することもできます。なお、一部の DAW ではこれと同じキーコマンドを DAW の画面ズームに採用しているものもあり、その場合は DAW の動作が優先されますのでご注意ください。

- **Tutorials** : Mix DRUMS には各種機能を紹介するチュートリアルがあります。気になるチュートリアルをトピックを選択すると、Mix DRUMS のその機能を最大限に活用するための順を追った説明が開きます。

チュートリアルは、次のようなシンプルな目次からスタートします :



チュートリアルを開いたときに
表示される目次

チュートリアルを進めていくと、パネルの注目すべき部分がハイライト表示されます：



各チャプターの内容に関連する画面の部分をハイライト表示で強調します

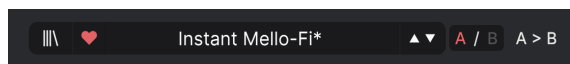
個別のチャプターを終了するには、右上隅の「X」をクリックします。また、目次の最下部にある **Exit Tutorials** をクリックするとチュートリアル全体が終了します。

 プリセットをエディットしていた場合は、必ずチュートリアルを開く前にプリセットを保存してください。これは、チュートリアル用のプリセットの内容が現在開いているプリセットに上書きされるためです。保存はこまめに行いましょう！

- **Help** : Mix DRUMS のマニュアルや Arturia ウェブサイトの Mix DRUMS に関する FAQ (よくある質問) へのリンクが表示されます。これらのリンクを使用する場合は、インターネット接続が必要となります。
- **About** : クリックすると Mix DRUMS のバージョン番号と開発者リストが表示されます。アバウト画面以外の場所をクリックすると閉じます。

3.2.2. プリセットを選択する

Mix DRUMS は、素晴らしいサウンドのファクトリープリセットを豊富に内蔵しています。プリセット選択を容易にするために、多彩な機能を内蔵し、欲しいプリセットをすぐに見つけられる、強力な **プリセットブラウザ** [p.18] を搭載しています。アッパーツールバーには、プリセットブラウザに関連した次のようなボタン類があります：

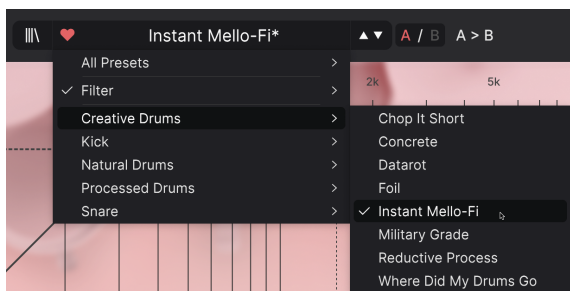


アッパーツールバーにあるプリセットブラウザのボタン類

- **プリセットブラウザボタン** (本棚の本アイコン：||||) でプリセットブラウザの開閉ができます。詳しくはチャプター4 **「Working With Presets [p.18]」** でご紹介します。
- **Like** ボタン (ハートのアイコン) をクリックすると、そのプリセットが「Liked」(お気に入り) に登録されます。お気に入りに登録したプリセットは、プリセットブラウザで簡単に見つけ出したり並べ替えたりすることができます。

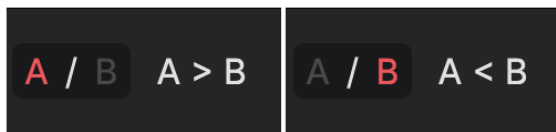
- ハートアイコンの右にあるのが、**プリセット名表示エリア** です。ここをクリックするとドロップダウンメニューが開き、そこからプリセットを選択できます。メニューにあるプリセット名をクリックしてそれをロードするか、メニュー以外の場所をクリックするとメニューが閉じます。メニューには、カテゴリーが左側に表示され、プリセットブラウザ自体を開かず、そのサブグループ (**タイプ** [p.21]) へ移動できます。

i プリセットをエディットすると、プリセット名の右側にアスタリスク (*) が表示され、そのプリセットがエディット中で未保存の状態であることを示します。



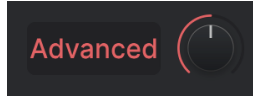
i **プリセットブラウザ** [p.20] で検索フィルターを設定していても、プリセット名表示エリアからメニューを開いた場合は、フィルター設定が無視され、メニューで選択したタイプに該当する全プリセットが表示されます。

- 上下の矢印アイコン (▲/▼)** をクリックすると、検索フィルターで絞り込まれたプリセットのリストからプリセットを1つずつ順番に選択できます。これは、プリセット名表示エリアをクリックしてメニューを開いてプリセットを選択することと同じことなのですが、この方法であれば1クリックでそれを行えます。
- 上下の矢印アイコンの右には、**A/B セレクト** と **A/B コピー** のボタンがあります。1つのプリセットには、パラメーターの値が異なる2つのセッティング (A と B) が入っています。A/B セレクトボタンをクリックすることで、2つのセッティングを切り替えることができます (選択しているほうが赤いハイライト表示になります)。A/B コピーボタンは、現在選択しているセッティングの内容をもう一方にコピーするときに使用します。



左：スロット A を選択した状態。コピーボタンは A > B と表示されます。右：スロット B を選択した状態。コピーボタンは A < B と表示されます。

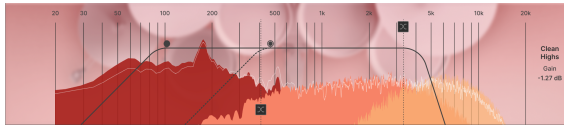
3.2.3. 出力ボリュームノブ



出力レベルノブ

アッパーツールバーの最後は、DAW へ送り出す Mix DRUMS の最終的な出力レベルを調整するノブです。出力される信号レベルは、オーディオバス画面の **OUTPUT** メーターに表示されます。

3.3. The Visualizer - ビジュアライザー



ビジュアライザー

ビジュアライザーは、縦軸を振幅（音量）、横軸を20Hz-20kHzの周波数にした、各帯域の音量レベルの変化をリアルタイムに確認できる表示エリアです。さまざまなビジュアルフィードバックが得られるだけでなく、パラメーターを直接操作することもできます。

上図の例では、オーディオ信号の次のようなさまざまな要素を一度に表示しています：

- **Low** の帯域 (**Crossover** で設定できます) は赤く表示されます。
- **Mid/High** の帯域は2種類のオレンジ色で表示されます：赤に近いオレンジ色は [Tape \[p.34\]](#) からの出力、明るいオレンジ色は [Distortion \[p.35\]](#) からの出力です。
- [Clean Highs \[p.36\]](#) が有効の場合は、薄いオレンジや黄色で表示されます。
- 全体的な出力のスペクトラムは白で表示されます。



何が表示されているのかわからない場合は、個々のシグナルプロセッシング・モジュールをバイパスし、ビジュアライザーのどの要素が非表示になるかを確認してみてください。

オーディオバスのどのモジュールが選択されているかによって、ビジュアライザーにはクロスオーバーとフィルターの周波数や、EQ のゲインと帯域幅のドラッグ可能なパラメーターが追加され、ビジュアライザーの左右には、さまざまな追加機能のパラメーターが表示されます。

3.4. Audio Path - オーディオパス



オーディオパス内のモジュールとメーター

この横一列が Mix DRUMS の心臓部で、入力信号が最終出力までの間に6段階のシグナルプロセッサがあり、それらは次の通りです：

- **INPUT [p.31]**：CEILINGS を含む入力信号のピークレベルを設定します。
- **LOW [p.32]**：低域成分の加工をします。
- **MID/HIGH [p.34]**：中高域成分の加工をします。
- **SPACE [p.37]**：アンビエンスやその他の音色上のトリックを付加します。
- **EQ [p.47]**：最終的な音質調整のほか、ノイズを付加します。
- **OUTPUT [p.50]**：最終的な出力レベルを表示するメーターです（最終出力レベルは、アップパーツールバー右側にあるノブで行えます）。

これらの各種機能の詳細につきましては、チャプター5「[The Audio Path \[p.30\]](#)」でご紹介します。

3.5. The Lower Toolbar - ロワーツールバー

ロワーツールバーは Mix DRUMS の画面最下部にあり、重要なパラメーターにすぐにアクセスできたり、便利な情報を表示するエリアがあります。



3.5.1. Parameter Name - パラメーター名表示エリア

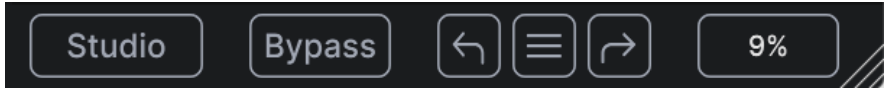
ロワーツールバーの左側はパラメーター名表示エリアになっており、パラメーターにマウスオーバーしたり、パラメーターの値を変更するためにクリックすると、そのパラメーター名と簡単な説明 (英文) が表示されます。パラメーターの現在値は、パラメーターの横にポップアップ表示されます (ツールチップ)。

OPAMP-21 Warmth: Sets the amount of distortion in the OPAMP-21

i パラメーターにマウスオーバーするだけで、そのパラメーターが何をするものなのかがすぐにわかります。そのため、チュートリアルを何度も見なくてもほとんどの、あるいはすべてのパラメーターがどんなものかを思い出せるようになっています。

3.5.2. ユーティリティ機能

ロワーツールバーのその他の機能は、すべて右側にまとめて配置されています：



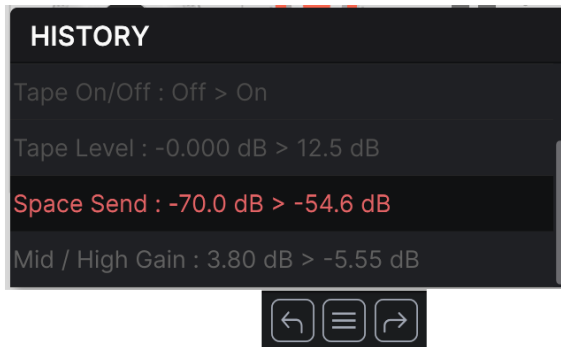
このエリアには次のような機能があります：

- **Oversampling Quality**：このボタンで、Mix DRUMS がオーディオ信号を加工するときの「オーバーサンプリング」のタイプを次の2種類から選択できます。
 - **Studio**：通常使用時に適したタイプです。非常に高音質ですがレイテンシー（信号の遅れ）がわずかに生じます。
 - **Render**：CPU 負荷が大きくなりますが、可能な限り最高の音質になります。



DAW でオーディオトラックを書き出す（バウンスする）際には「Render」が自動的に選択されます。

- **Bypass**：Mix DRUMS のすべてのオーディオ加工を停止し、ドライ信号のみを通過させます。
- **Undo/Redo**：エディットの取り消しや再実行を行います。



- **Undo (左向き矢印)**：Mix DRUMS で最後に行ったエディットを取り消します。
- **Redo (右向き矢印)**：Mix DRUMS で最後に行ったエディットを再実行します。
- **エディット履歴 (センターのメニューアイコン)**：ここをクリックすると最近に行われたエディットがリスト表示されます。リストの項目をクリックすることで、その時点でのエディットした状態を再現できます。音作りをしていて、思っていたこととかなり違った方向へ進んでしまい、元の状態に近いところにまで戻りたいときに便利です。



左：CPU メーターとリサイズハンドル。右：CPU メーターにマウスオーバーすると PANIC ボタンが表示されます。

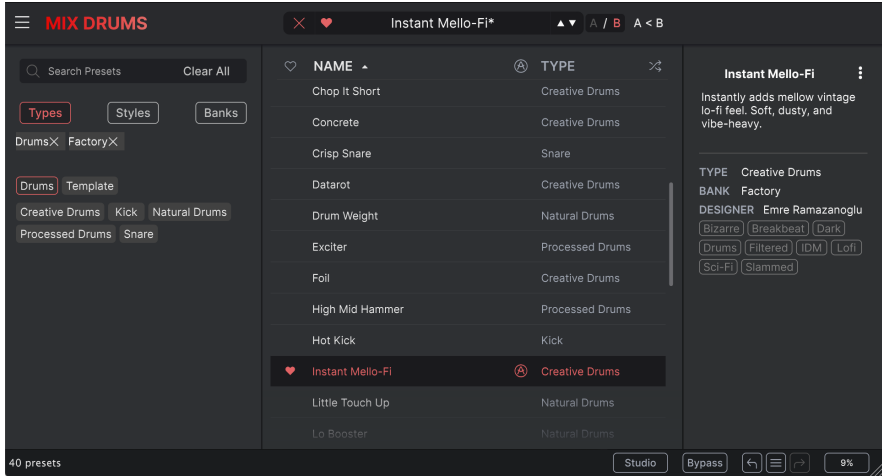
- **CPU メーター**：Mix DRUMS の CPU 消費量 (負荷) を表示します。CPU メーターにマウスオーバーすると **PANIC** ボタンに変わります。音が止まらなくなってしまうなどの問題が発生したときに **PANIC** ボタンをクリックすると MIDI パニックメッセージを送信して、すべての MIDI ノートを停止させ、その他の MIDI コントロールの値をリセットします。
- **リサイズハンドル**：右下隅にある斜線のアイコンは、Mix DRUMS の画面サイズを変更できるハンドルです。これをドラッグしてマウスボタンを放すと、画面サイズがメインメニューの **Resize Window** で設定できる画面サイズに最も近いサイズに変更できます。
 - コンピュータのウィンドウを開いたり、アプリケーションを変更したりする際に、Mix DRUMS の画面が通常とは異なるサイズで表示されることがあります。その場合は、リサイズハンドルに下図のようなアイコンが表示されます：



アイコンをクリックすると画面サイズがリセットされます

このアイコンをクリックすると、画面を設定可能な最も近いサイズに変更します。

4. WORKING WITH PRESETS



プリセットブラウザーは、プリセットのブラウズ、検索、選択を、明快で使いやすいインターフェイスで行えるものです。また、オリジナルのプリセットを作成して、ユーザーバンクに保存することもできます。当然ながら、Mix DRUMS はプラグインですので、DAW プロジェクトを保存するときにプリセットを含む Mix DRUMS のそのときのセッティングも自動的に保存されますので、いつでも保存時の状態から作業を再開できます。

レベルロック [p.31]がオンの場合、プリセットを切り替えてもシーリングの設定を固定できますので、最適な状態のピークレベルを維持できます。

まず、アッパーツールバーにあるプリセット関連の機能から詳しくご紹介します。

4.1. Preset Name Pane - プリセット名表示エリア



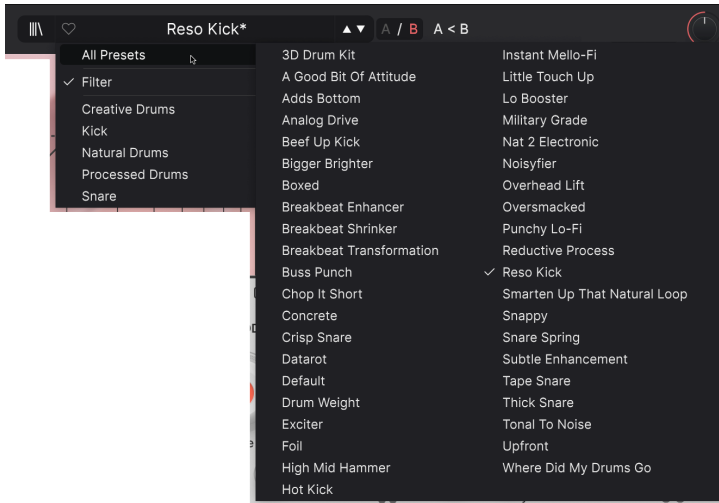
メインパネル (音作りのパラメーターが表示されているパネル) を開いているときでも、プリセットブラウザーを開いているときでも、プリセット名表示エリアは常に画面最上部の中央に表示されます。ここには、現在選択しているプリセット名が表示されるのは当然ですが、プリセットを選んだりロードしたりするための機能も備えています。また、お気に入りに登録したプリセットを選択したときは、プリセット名の左側のハートのアイコンが塗りつぶされた状態で表示されます。

4.1.1. 矢印アイコン

プリセット名表示エリアの右側にある上下の矢印アイコン (▲/▼) で、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。何らかの検索条件を適用している場合は、それに合致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。そのため、全プリセットを順番に切り替えて気に入ったプリセットを見つけたいときは、検索条件を完全にクリアにした状態にする必要があります。

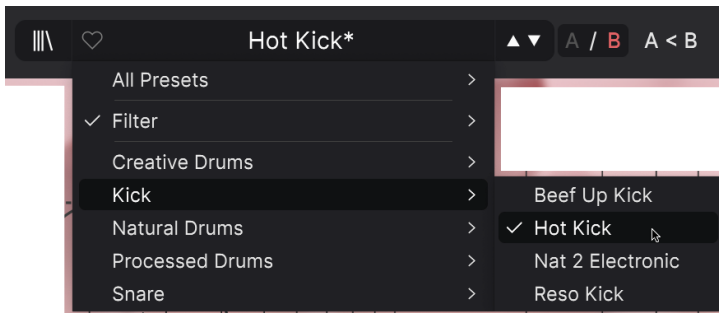
4.1.2. クイックブラウザ

前のチャプターで少し触れましたが、アッパーツールバー中央にあるプリセット名表示エリアをクリックするとドロップダウン形式のクイックブラウザが開き、そこからプリセットを選択できます。このメニューの最初にあるオプションは All Presets で、文字通り現在選択しているバンクの全プリセットが入っているサブメニューが開きます：



All Presets

All Presets の下にある各オプションは、それぞれの**タイプ** [p.21]と呼応したものです。各タイプにもサブメニューがあり、それに属している全プリセットが表示されます：



ドロップダウンメニューから Kick を選び、そのタイプに属している全プリセットを表示

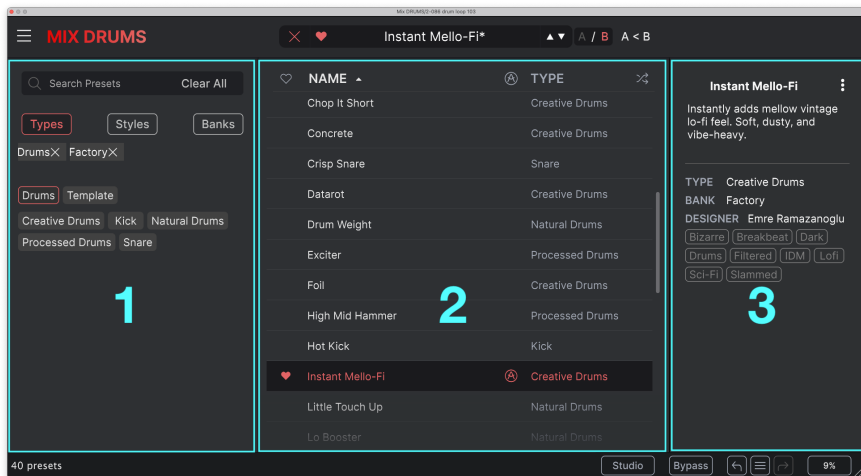
上下の矢印アイコンとは異なり、All Presets は検索条件から独立しており、単純に選択可能な全プリセットを表示します。それ以下のタイプのいずれかを選択した場合も、そのタイプに属している全プリセットが表示されます。

Filter カテゴリーでは、検索条件に合致したすべてのプリセットのメニューが表示されます。つまり、プリセットブラウザで何らかの条件を設定した場合、Filter カテゴリーには「すべての」検索条件にヒットしたプリセットのみが表示されます。

4.2. The Preset Browser - プリセットブラウザー

アッパーツールバーにある「本棚の本」アイコン (|||\\) をクリックすると、プリセットブラウザーが開きます。このとき、「本棚の本」アイコンは大きな「X」に変わり、プリセットブラウザーでの作業が終わったときにこれをクリックすると、プリセットブラウザーが閉じます。

The three main areas of the Preset Browser are as follows: プリセットブラウザーは、次の3つのエリアに分かれています：

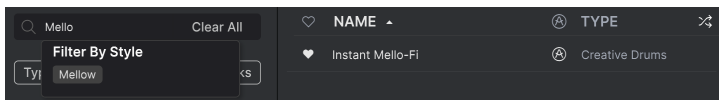


#	エリア	内容
1.	検索 [p.20]	検索バーに入力した文字列や、タイプ、スタイル、バンクの各フィルターでプリセットを検索します。
2.	検索結果 [p.23]	検索結果を表示します。検索条件が何もない場合は全プリセットを表示します。
3.	プリセット情報 [p.27]	プリセットの詳細情報を表示します。ユーザーバンクのプリセットの場合は、詳細情報を編集することができます。

4.3. Searching Presets - プリセットの検索

画面左上の検索バーをクリックすると、検索ワードを入力できます。このとき、プリセットブラウザーは次の2つの方法でプリセットを検索します。1つは、プリセット名が入力した検索ワードに合致したプリセットを探します。もう1つは、検索ワードが[タイプやスタイル \[p.21\]](#)に近い場合、それに属しているプリセットも含めて検索結果に表示します。

検索結果表示エリアには、検索条件に合致したすべてのプリセットが表示されます。検索バーにある **Clear All** をクリックすると、検索ワードを消去します。

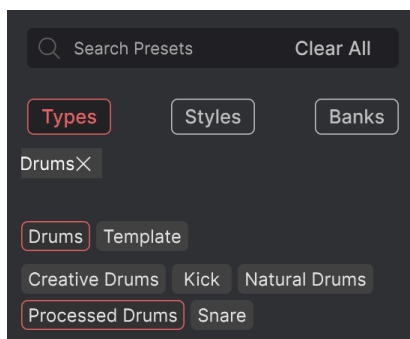


検索バーに「Mello」というテキストを入力して検索。このとき、タグ (Mellow) が予測変換的に表示され、そのタグをクリックした場合は、検索ワードに合致したプリセットとともに、そのタグが付いているプリセットも検索結果に表示されます。

4.3.1. 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 **Types** と **Styles** 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。

4.3.1.1. Types



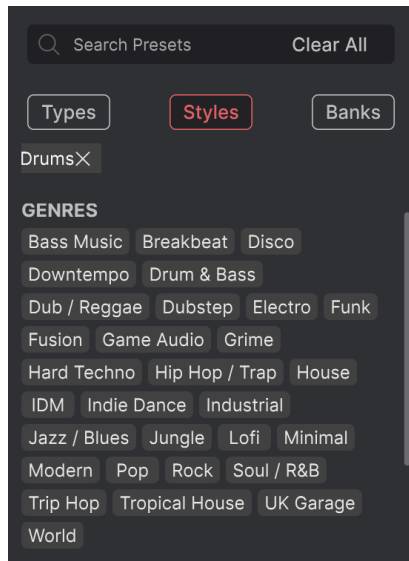
Types (タイプ) は、Natural Drums、Kick、Snare などのドラムエフェクトのカテゴリーです。検索バーに何も入力していない状態で **Types** のドロップダウンメニューをクリックするとタイプのリストが表示されます。タイプにはサブタイプ (特により複雑な Arturia エフェクトプラグインではより顕著に) がありますが、Mix DRUMS は比較的シンプルなプラグインですので、Drums が主なタイプです。

i タイプは、[プリセットを保存 \[p.9\]](#)するときに設定できます。そのようにして保存したプリセットは、次回検索するときにそのタイプを選択すると検索結果に表示されます。

4.3.1.2. Styles

スタイルというのは、つまり...スタイルです。**Styles** ボタンをクリックするとアクセスでき、このエリアには3つの詳細カテゴリーがあります：

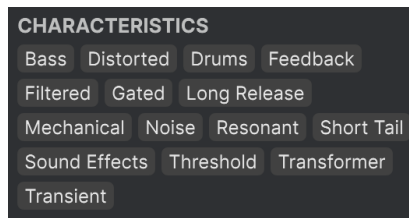
- **Genres** : Ambient、Bass Music、Industrial などの音楽ジャンルです：



- **Styles** : Bizarre、Metallic、Slammed など、一般的な「雰囲気」を表します：



- **Characteristics** : Filtered、Resonant、Mechanical、Noise など、より詳細なプリセットの特徴です：



タグのいずれかを選択すると、そのタグを含んでいるプリセットのみが表示されます。また、タグを選択すると、通常はその他のタグがいくつかグレーアウト表示になります。これは該当しないものを対象外にすることでブラウザが検索を「絞り込んでいる」ためです。



タグをより多く選択すると、その分だけ検索結果が「広がり」ます。

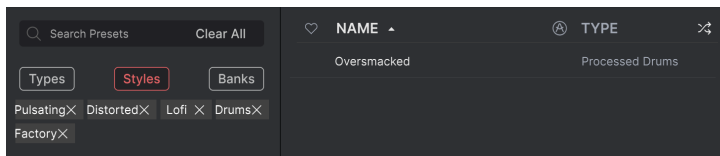
タグの選択を解除すると、検索を最初からやり直すことなく対象を広げることができます。また、上部に表示されたタグ名の右にある **X** をクリックすることでそのタグを外すこともできます。

プリセットのサーチは、検索ワードによる検索、Types と Styles による検索 (フィルタリング)、そしてその両方を使うことができ、その場合はさらに絞り込んだ検索が行えます。検索バーにある **Clear All** をクリックすると Types や Styles のタグと検索ワードをすべて消去します。

4.3.1.3. Banks

Types と **Styles** の隣にあるドロップダウンは **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のどちらかに限定することができます。

4.4. The Results Pane - 検索結果表示エリア



タグを5つ同時使用して検索結果を1つに絞り込んだ状態

プリセットブラウザの画面中央部には検索結果が表示されます。検索条件をまったく設定していない状態ではバンク内の全プリセットが表示されます。プリセット名をクリックするとそれがロードされます。

4.4.1. プリセットの並び替え

表示されているプリセットのリストの最初のコラムにある **NAME** ヘッダをクリックすると、プリセットのリストがABC 順またはその逆順にソートします。

2つ目のコラムの **TYPE** ヘッダをクリックすると同じことがタイプで起こります。

4.4.2. プリセットに "いいね" をつける

プリセット名の左にあるハートのアイコンをクリックすることでプリセットをマーキング (お気に入りに登録) することができます (このアイコンはメインの [プリセット名表示エリア \[p.18\]](#) にも表示されます)。

ハートのアイコンをクリックしたプリセットは、下図のように検索結果リストのトップに表示されます：

♥ NAME ▲	Ⓐ TYPE	↕
♥ Crisp Snare	Snare	
♥ Instant Mello-Fi	Ⓐ Creative Drums	
♥ Lo Booster	Natural Drums	
♥ Military Grade	Ⓐ Creative Drums	
♥ Nat 2 Electronic	Kick	
3D Drum Kit	Ⓐ Natural Drums	
A Good Bit Of Attitude	Processed Drums	
Adds Bottom	Processed Drums	
Analog Drive	Ⓐ Processed Drums	
Beef Up Kick	Kick	
Bigger Brighter	Natural Drums	
Boxed	Processed Drums	

ハートのアイコンをクリックしたプリセットがリストの先頭に並びます

クリックされた ("いいね" がついた) ハートのアイコンは中が塗りつぶされます。輪郭線だけのハートのアイコンは (まだ) クリックされていないプリセットです。クリックされたハートを再びクリックすると "いいね" が解除されてリストのトップからは消えて元の位置に戻ります。

4.4.3. おすすめファクトリープリセット

Arturia ロゴが付いているプリセットは、Mix DRUMS の各種機能を雄弁に物語っているプリセット、つまりおすすめのファクトリープリセットです。

♡	NAME ▲	Ⓐ	TYPE	↔
	Default	Ⓐ	Template	
	Buss Punch	Ⓐ	Natural Drums	
	3D Drum Kit	Ⓐ	Natural Drums	
	Upfront	Ⓐ	Natural Drums	
	Analog Drive	Ⓐ	Processed Drums	
♡	Breakbeat Enhancer	Ⓐ	Processed Drums	
	Punchy Lo-Fi	Ⓐ	Processed Drums	
♡	Instant Mello-Fi	Ⓐ	Creative Drums	
♡	Military Grade	Ⓐ	Creative Drums	
	A Good Bit Of Attitude		Processed Drums	
	Adds Bottom		Processed Drums	
	Beef Up Kick		Kick	

おすすめプリセットを先頭にリストを並べ替え

検索結果表示エリアのトップにある Arturia アイコンをクリックすると、リストのトップにおすすめプリセットがすべて表示されます。

4.4.4. シャッフルボタン

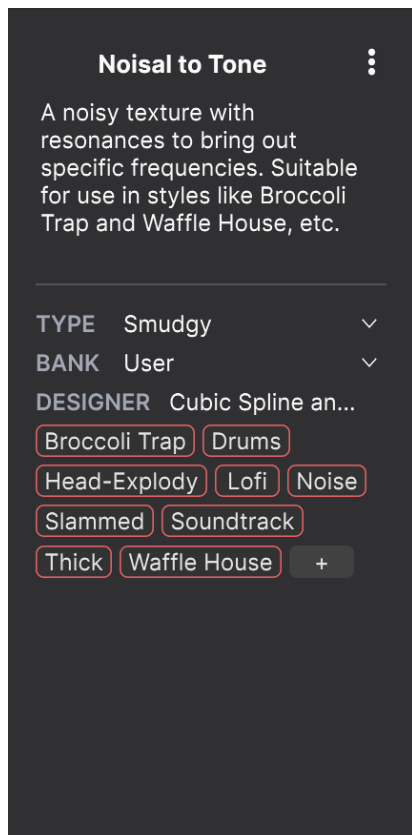
♡	NAME ▲	Ⓐ	TYPE	↔
	Hot Kick		Kick	
	Upfront	Ⓐ	Natural Drums	
	Thick Snare		Snare	
	A Good Bit Of Attitude		Processed Drums	
	Concrete		Creative Drums	
♡	Crisp Snare		Snare	
	Analog Drive	Ⓐ	Processed Drums	
♡	Breakbeat Enhancer	Ⓐ	Processed Drums	
	Bigger Brighter		Natural Drums	
	Boxed		Processed Drums	
	Tonal To Noise		Natural Drums	
	Reductive Process		Creative Drums	

ランダムに並んだリスト

2本の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リストをランダムに並べ替えます。リスト全体を1つずつ見ていくよりも、探していたプリセットが見つかりやすくなることもあります。

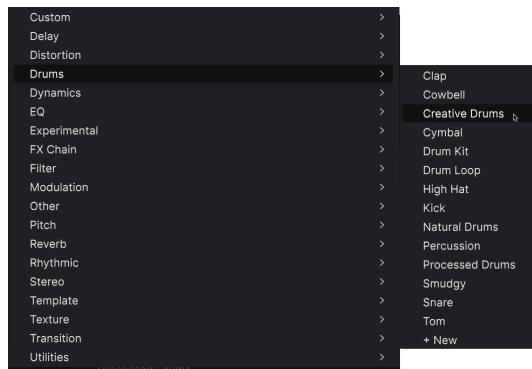
4.5. Preset Info Section - プリセット情報

プリセットブラウザの右側には各プリセットの情報が表示されます。



Save As コマンドでセーブしたプリセット、つまりユーザーバンクのプリセットには、プリセットの各種情報を入力したり編集することができ、リアルタイムにアップデートされます。情報には、プリセットの作者、Type、すべての Style タグのほか、表示エリアの下部にはメモを入力できるエリアもあります。

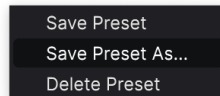
プリセット情報を編集するには、テキストフィールドの情報はそこに入力します。Bank や Type はプルダウンメニューで変更できます。また、下図のように、階層メニューをたどってタイプを追加選択したり、タイプやサブタイプを新規に作成することもできます。



 Types と Styles を変更すると、それがサーチ結果にも反映されます。例えば、あるプリセットの "Bright" の Style タグを外すと、次にそのタグでサーチをしてもそのプリセットは表示されません。

4.5.1. クイックメニュー

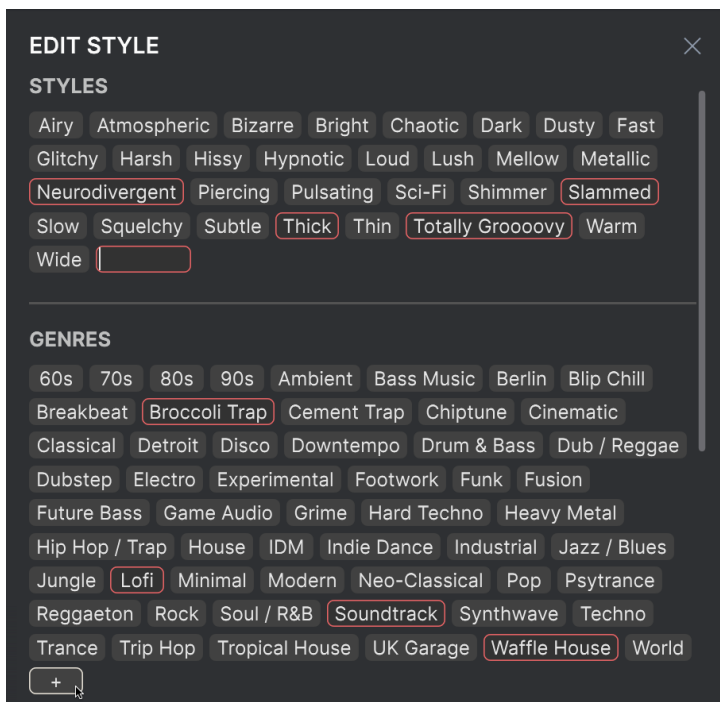
ドットが縦に3つ並んだアイコンをクリックすると、Save Preset、Save Preset As...、Delete Preset のクイックメニューが開きます：



ファクトリーバンクのプリセットでは、**Save Preset As...** のみが使用できます。これにより、誤って上書きや削除をしないよう、ファクトリーバンクを保護します。

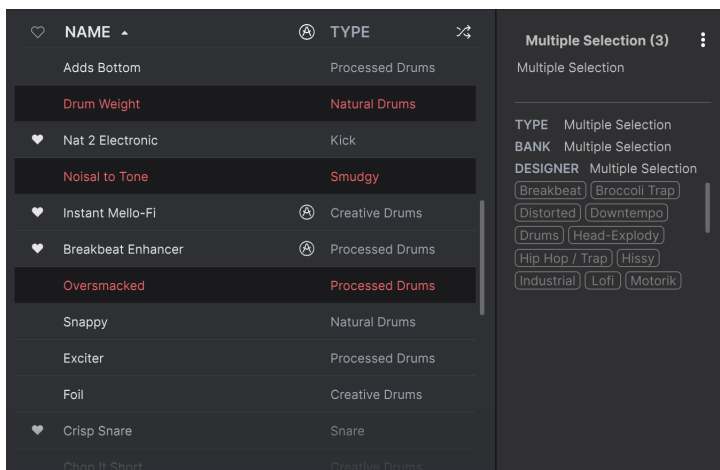
4.5.2. スタイルの編集

オリジナルの Style タグを作成して、検索条件をもっと自分に合ったものにすることもできます。プリセット情報エリアにある **+** アイコンをクリックするとスタイル編集エリアが開き、そこで新しいタグを必要だけ作ることができます (この操作はユーザーバンクでのみ行えます)：



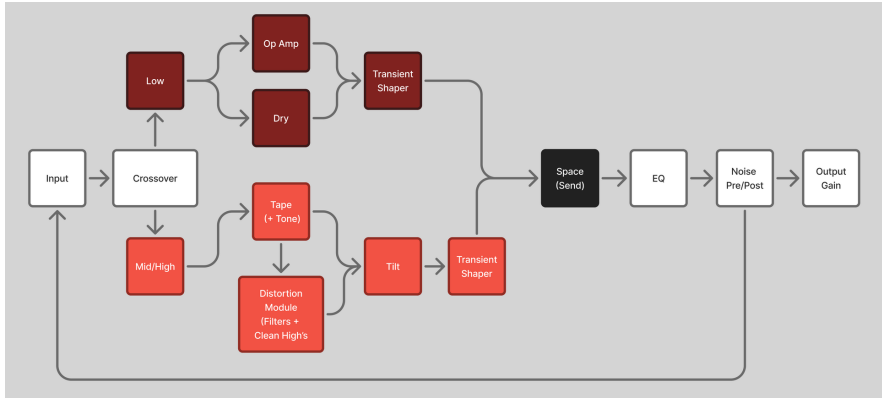
4.5.3. 複数のプリセット情報を編集する

複数のプリセットの Types、Styles、作者名、メモを同時に編集することも簡単に行えます。同時に編集したいプリセットを検索結果表示エリアのリストで Cmd (macOS) または Ctrl (Windows) キーを押しながらクリックして選択します。次に、Types や Styles を変更したり、コメント欄にメモを入力するなどして、保存して完了です。



複数のプリセットを同時に選択

5. THE AUDIO PATH



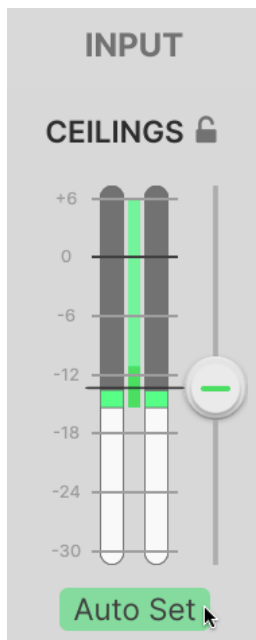
Mix DRUMS のオーディオ信号の流れ図。詳細はこのチャプターでご紹介します。

Mix DRUMS が実際に何をしているのかを紐解いていきましょう。オーディオ信号の流れに沿って、各シグナルプロセッサーの機能についてご紹介します。また、各シグナルプロセッサーでは、メインパネルとビジュアライザーに表示される各パラメーターについてもご紹介します。

メインプロセッサー (LOW、MID/HIGH、SPACE) のそれぞれにはオン/オフボタンと、各プロセッサー単体の音をチェックできるソロボタンがあります。四角に「S」が入っているアイコンをクリックすると、そのモジュールがソロになります。

モジュール名をクリックするとそれが白のハイライト表示になり、そのモジュールに関連するパラメーターがビジュアライザーに表示されます。

5.1. INPUT



INPUT モジュール

INPUT モジュールではシグナルチェーンを通して維持される入力信号のピークレベルを設定します。

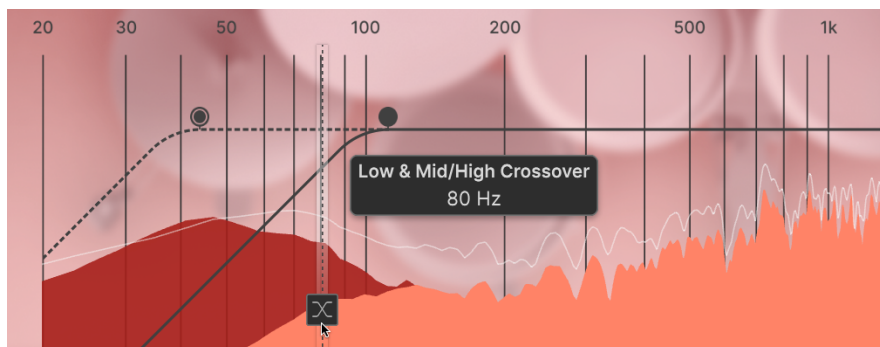
2本の入力レベルメーターの間に、下がダークグリーン、上がライトグリーンの細めで短めのバーがあります。この範囲内にピークレベルを収めます。

目標は、ピークがグリーンのバーの範囲内にあり、信号のピークが (赤ではなく) グリーンで、Ceiling レベルのすぐ近くにあるように Ceiling を設定することです。どこから始めたら良いのかわからない場合は、**Auto Set** ボタンをクリックすると、Mix DRUMS が適切なスタート位置を出してくれます。そこから好みに応じてスライダーを調整してみてください。

エムレ・ラマザノグルからのアドバイス：「Mix DRUMS を使うときに注意が必要なのは、どんな強力なエフェクトもそうであるように、いとも簡単にやり過ぎた音になってしまうことだ。しかし、Mix DRUMS を使いすぎて加工し過ぎのようなサウンドになってしまっても、後戻りするのがすごく簡単だ」

Ceiling のレベル設定ができましたら、**レベルロックアイコン** (カギのアイコン) をクリックします。これにより、プリセットを切り替えても Ceiling レベルが維持されますので、プリセットごとにレベルを再調整する手間が省けます。

5.1.1. Low & Mid/High クロスオーバー



Low & Mid/High のクロスオーバー周波数を設定

Low & Mid/High Crossover の最大の目的は、低音域とその他の音域を分離することです。

Low & Mid/High Crossover Frequency (Low と Mid/High を分けるクロスオーバー周波数) は、ビジュアライザーに表示されるスライダーで行い、スライダーをドラッグするとクロスオーバー周波数を 30Hz - 500Hz の範囲で設定できます。このスライダーのハンドルは、ビジュアライザーの下部に表示される「X」の字に似たアイコンです。もう1つのハンドルは**ディストーションのクロスオーバー** [\[p.35\]](#)で使われます。

 クロスオーバーで2つの帯域に分離すると、ビジュアライザーでのそれぞれの表示色が変わり、Low は赤に、Mid/High はオレンジ色になります。この色分けは、それぞれの周波数帯域の音を変化させる各パラメーターに反映されます。

5.2. LOW



LOW モジュール

クロスオーバー周波数以下の帯域の信号は、**LOW** モジュールに送られ、このモジュールの各パラメーターが加工されます。また、ドライ信号もパラレルでミックスできます。

5.2.1. OP AMP 21

OP AMP 21 モジュールはオペアンプを使用したゲインステージのモデリングで、ウォームなサチュレーションとゲインブーストが可能です。このモデリングは、Arturia FX Collection に収録されている Dist OPAMP-21 というディストーションエフェクトのものを使用しており、次のようなパラメーターがあります：

- **Warmth**：ディストーションの深さを 0% - 100% の範囲で設定します。
- **Level**：ディストーション以後のゲインを調整します。レンジはオフ - 24.0dB で、デフォルトは 0.00dB (ユニティゲイン) です。
- **Dry**：ディストーションがかかっていないドライ信号の量を調整します。レンジはオフ - 24.0dB で、デフォルトは 0.00dB (ユニティゲイン) です。



ここでのドライ信号は「完全な」ドライ信号にはなりませんのでご注意ください。ドライ信号は LOW モジュール内のクリッパーに送られ、大音量の信号が入力されてもサチュレーションが過剰にならずに信号にキャラクターを加えるようになっています。

5.2.2. Low Shaper and Clipper

2つの信号（ディストーションがかかった信号とドライ）は、**Low Shaper** に送られます。これはドラム音のエンベロープを加工できる「トランジェント・シェイパー」です。ドラムのアタックを非常に鋭くしたり、逆に弱々しいものにすることができ、アタック以後のサステイン部分も同様に調整することができます。

Shaper には次のパラメーターがあります：

- **Attack Gain**：ドラム音のアタック部分のゲインブースト/カット量を設定します。レンジは $\pm 10.0\text{dB}$ です。ブースト/カット量は、アタックのグラフィックに表示される赤いラインに反映されます。
- **Attack Time**：アタック部分を加工する時間的な長さをスライダーで設定します。レンジは 5ms - 200ms です。
- **Body Gain**：ドラム音のアタック以後のボディ部分（サステイン部分）のゲインブースト/カット量を $\pm 10.0\text{dB}$ の範囲で設定します。ブースト/カット量は、ボディのグラフィックに表示される赤いラインに反映されます。
- **Body Time**：上述の Body Gain に到達するまでの時間をスライダーで設定します。レンジは 5ms - 200ms です。

LOW モジュールの最後のステージはテープクリッパーです。信号が LOW モジュールから出力されるときの信号レベルをクリッパーメーターで表示します。OP AMP 21 モジュールの Level と Dry ノブを調整することで、最適なレベルを維持しながら、好みのサウンドに仕上げることができます。

5.3. MID/HIGH



MID/HIGH モジュール

クロスオーバー周波数以上の帯域の信号は、MID/HIGH モジュールに送られます。ここには、2つの独立したプロセッシングエンジンのほか、EQ やトランジェント・シェイパー/テープクリッパーがあります。このモジュールに入力されたオーディオ信号は、実際には何度も分割/再構成されますので、ドライ、サチュレーション、ディストーションがかかる帯域をフィルタリングで仕分けすることができます。

5.3.1. Tape

Tape Drive は Arturia のテープサチュレーション・エフェクトである Tape MELLO-FI をベースにしたもので、アナログテープのキャラクターを付加することができ、次のパラメーターがあります：

- **Drive**：テープのドライブ量を 0% - 100% の範囲で設定します。ノブをダブルクリックするとデフォルト値の 0% になります。
- **Level**：テープドライブ後のゲインを調整します。レンジはオフ - 24dB で、デフォルトは 0dB (ユニティゲイン) です。

5.3.2. Tone and Tilt

MID/HIGH モジュールには **Tone** と **Tilt** という使いやすい EQ があります。

- **Tone**：テープとディストーションの間に配置されています。このノブはセンター位置（時計の12時の位置）がデフォルトで効果がかからない状態になっており、そこから左へ (-100% - 0%) 回すとローミッドの帯域を減衰（中心周波数 700Hz のベルカーブ）させ、右へ (0% - +100%) 回すとハイミッドの帯域を強調（中心周波数 2.5kHz のベルカーブ）します。
- **Tilt**：ディストーションの後段に配置されています。ティルト EQ がかった信号と、かかっていない信号のブレンドを調整することで、音の全体的な明るさを調整できます。レンジは ±12.0dB で、デフォルトは 0.00dB (ユニティゲイン) です。

5.3.3. Distortion

Tape と Tone を通った信号は、**Distortion** モジュールで加工されます。ここには次のパラメーターがあります：

- **Drive**：ディストーションの深さを 0% - 100% の範囲で設定します。ノブをダブルクリックするとデフォルトの 0% になります。
- **Level**：ディストーション後のゲインを調整します。レンジはオフ - 24dB で、デフォルトは 0dB (ユニティゲイン) です。

パラメーターは2つのみでシンプルですが、ディストーションモジュールには実は16種類のディストーションモデルがありますので、音作りの幅は非常に広がっています。

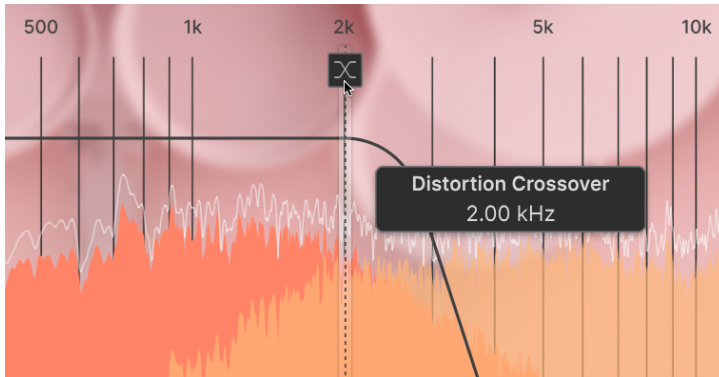
ディストーションモジュールのタイプ名をクリックすると2コラムのポップアップメニューが開き、各タイプは次の3つのグループに分けられています：

- **Analog**：Tape、Pentode、Triode、Thick、Overdrive、Germanium I、Germanium II
- **Digital**：Bit Crush、Rate Crush、Rectifier
- **Waveshaper**：Exponential、Hardclip、Core、Howl、Sine Fold、Dual Fold

ぜひご自身の耳で各ディストーションタイプをお試ください。ピンテージで馴染み深いものから、近未来的で異質なまでの幅広くそろっており、さまざまな倍音の調整を行えます。

5.3.3.1. ディストーションのクロスオーバーとフィルター

ディストーションサウンドを変化させる最もパワフルな機能が、ディストーションをかける帯域を設定する機能です。この設定はビジュアライザーにある3つのパラメーターで行い、信号の特定の部分にディストーションを集中させることができます。

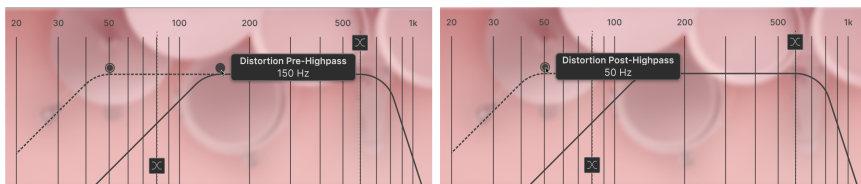


ディストーション・クロスオーバーの設定

ディストーション・クロスオーバーでディストーションをかける周波数帯域の上限を設定します。このクロスオーバーはローパスフィルターで、上図のように「X」の字に似たアイコンをドラッグしてその周波数を設定します。

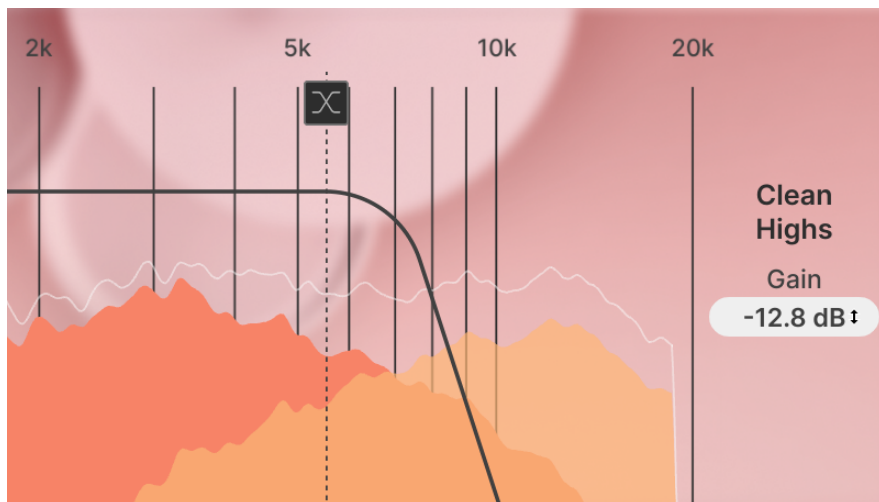
さらに、この信号の低域にはディストーションの前段と後段（プリとポスト）の2つのハイパスフィルターをかけることができます。オーディオパスの他の EQ やフィルターと同様に、これらのフィルターで低域を調整することで、LOW の信号に対して中低域を抑えたりブーストしたりというように、より正確な音作りが可能になります。

ハイパスフィルターの周波数は丸アイコンをドラッグして設定でき、プリ（ディストーションの前段）フィルターは実線、ポスト（後段）フィルターは破線で表示されます：



ハイパスフィルターの周波数：プリ/ポスト

5.3.3.2. Clean Highs



Clean Highs (薄いオレンジ色の部分) とゲイン設定

LOW や MID/HIGH モジュールを選択し、ディストーションをオンにすると、**Clean Highs** というオプションがビジュアライザーに表示されます。ディストーション・クロスオーバー周波数以上の帯域が薄いオレンジ色で Mid/High の信号に重ねて表示されるのが Clean Highs で、ディストーションなどのエフェクトがかかっていない信号であるため、この名前がついています。

Clean Highs の信号をそのまま出力段に送ることができ、そのレベルはオフ - +24.0dB の範囲で調整できます。Gain の下にある数値フィールドを上や下にドラッグすることでレベルを調整できます。このフィールドをダブルクリックするとデフォルト値の 0.00dB になります。

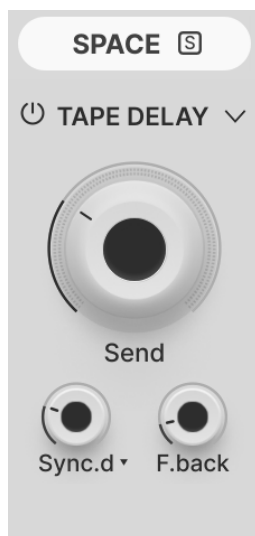
5.3.4. Mid/High Shaper and Clipper

Clean Highs とディストーションからの信号はミックスされ、[フィルト EQ \[p.34\]](#) に送られた後、MID/HIGH のシェイパーとクリッパーに送られます。

MID/HIGH のシェイパーとクリッパーのパラメーターは [LOW のシェイパーとクリッパー \[p.33\]](#) と同じです。

その後、LOW と MID/HIGH の信号はミックスされ SPACE プロセッサーに送られます。

5.4. SPACE



SPACE モジュール

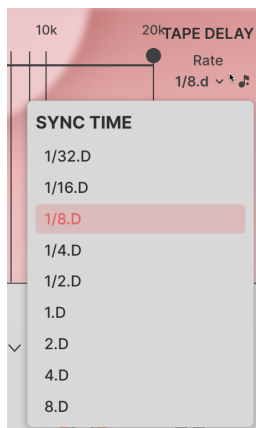
SPACE モジュールではさまざまなアンビエンスや空間系エフェクトを付加できます。リバーブやディレイ/エコーのほか、魅力的なエフェクトも入っています。

4種類の SPACE エフェクトのすべてにはSENDノブがあり、空間系エフェクトへ送る信号レベルを調整できます。

SPACE モジュールを選択すると、ビジュアライザーの表示が更新されて周波数帯域を表示するグラフィックの右側に一連のパラメーターが表示されます。このときに表示されるパラメーターの構成は、SPACE エフェクトの選択によって変わります。

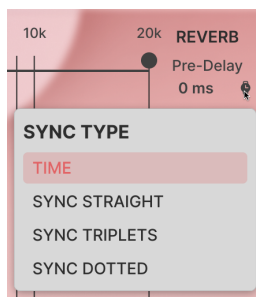
5.4.1. Sync Time and Type - テンポ同期

一部のパラメーターは時間や周期 (秒または Hz) を設定できるだけでなく、DAW のテンポに合った拍数に設定することができます。テンポ同期の場合、選択できるオプションは下図のように拍数になります：



SYNC TIME のポップアップメニュー (付点音符の拍数が表示されています)

テンポ同期の拍数のグループには、Straight (ストレート)、Triplet (3連符系)、Dotted (付点音符系) の3グループがあり、パラメーターのポップアップメニューで選択できます：



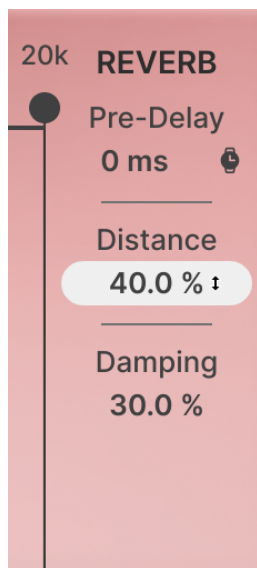
SYNC TYPE のポップアップメニュー

5.4.2. Reverb

Reverb はアルゴリズムリバーブで、各パラメーターの設定をすることで空間の残響音を作り出します。

Send 以外のメインパラメーターは次の通りです：

- **Size**：バーチャル空間の大きさを 0% - 100% の範囲で設定します。大きさが大きいほど、より拡散した残響音 (低密度の残響音) になります。デフォルト値は 50% です。
- **Decay**：残響音の減衰時間を -50.0% - +50.0% の範囲で設定します。



ビジュアライザーに表示されるリバーブのパラメーター

ビジュアライザーに表示されるリバーブのパラメーターは、次の通りです：

- **Pre-Delay**：リバーブ音が発生するまでの時間を 0ms - 200ms の範囲で設定します。デフォルト値は 0ms です。このパラメーターは[テンポ同期 \[p.38\]](#)が可能です。
- **Distance**：音の発生源からリスナーまでの聴感上の距離感を 0.00% - 100% の範囲で設定します。デフォルト値は 40.0% です。
- **Damping**：残響音の高域成分がカーペットや家具、カーテンなどで減衰する量をシミュレートします。レンジは 0.00% - 100% で、デフォルト値は 30.0% です。

5.4.3. Convolution Reverb

Convolution Reverb (コンボリューション・リバーブ) は音の「指紋」として知られる「インパルス応答」を用いたリバーブです。部屋やホール、大聖堂などから、ギターアンプのキャビネット、電子的なエフェクターや果ては現実世界に存在しない空間までをシミュレートできます。

Send 以外のメインパラメーターは次の通りです：

- **Size**：バーチャル空間の大きさを 0% - 150% の範囲で設定します。大きさが大きいほど、より拡散した残響音 (低密度の残響音) になります。デフォルト値は 100% です。
- **Decay**：残響音の減衰時間を 0.00% - 100.0% の範囲で設定します。

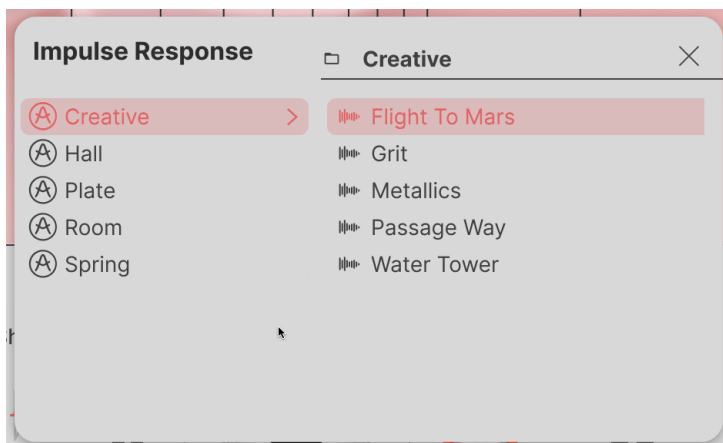


ビジュアライザーに表示される
コンボリユーション・リバーブの
パラメーター

ビジュアライザーに表示されるコンボリユーション・リバーブのパラメーターは、次の通りです：

- **IR**：インパルス応答を選択します (後述)。
- **Pre-Delay**：リバーブ音が発生するまでの時間を 0ms - 200ms の範囲で設定します。デフォルト値は 0ms です。

コンボリユーション・リバーブは25種類のインパルス応答を内蔵しており、2コラムのポップアップメニューから選択できます：



インパルス応答選択メニュー

カテゴリー (左側のコラム) の内容は次の通りです：

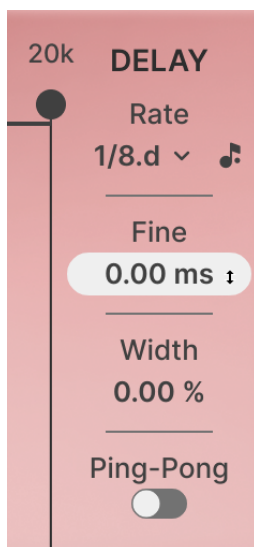
- **Creative** : Flight To Marts、Grit、Metallics、Passage Way、Water Tower
- **Hall** : Bright、Church、Concert、Large、Studio
- **Plate** : Airy、Dense、Echo、Resonant、Vintage
- **Room** : Bright、Jazz、Piano、SOft、Studio
- **Spring** : Accu、British、Gibbs、Small、Synth

繰り返しになりますが、各 IR をご自身の耳で試してみて用途に合ったものをお選びください。

5.4.4. Delay

Delay は幅広いデジタルエコーをカバーするもので、DAW のテンポに対して同期または非同期の設定が選択できます。

- **Rate** : ディレイ音が繰り返す間隔 (ディレイタイム) を Time (テンポに非同期) の場合は 2ms - 2,000ms の範囲 (デフォルト値は 300ms) で、Sync (テンポ同期) の場合は 32 分音符から 8 小節の範囲で設定します。
- **Feedback** : ディレイ音の繰り返し量を 0.00% - 100% (無限リピート) の範囲で設定します。デフォルト値は 40.0% です。



ビジュアライザーに表示されるディレイのパラメーター

ビジュアライザーに表示されるディレイのパラメーターは、次の通りです：

- **Rate** : 上述の Rate と同じで、ディレイタイム (時計アイコン) または拍数 (音符アイコン) が表示されます。
- **Fine** : ディレイタイムを $\pm 50\text{ms}$ の範囲で微調整します。デフォルト値は 0ms です。

- **Width**：ディレイ音のステレオ間の広がりをモノ (0.00%) からフルステレオ (100%) の範囲で設定します。
- **Ping Pong**：オンにするとディレイ音が左右に飛び交うピンポンディレイになります。

5.4.5. Tape Delay

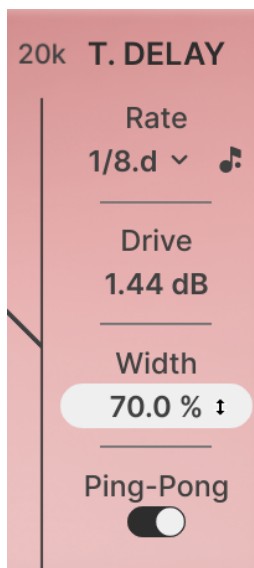
オールドスタイルのアナログテープによるディレイをエミュレートしたもので、暖かみのあるサチュレーションと、従来のディレイとは異なる設定の幅が特徴です。

メインパラメーターは次の通りです：

- **Rate**：ディレイ音が繰り返す間隔 (ディレイタイム) を Time (テンポに非同期) の場合は 10ms - 1,000ms の範囲 (デフォルト値は 300ms) で、Sync (テンポ同期) の場合は 32 分音符から 8 小節の範囲で設定します。
- **Feedback**：ディレイ音の繰り返し量を 0.00% - 100% (無限リピート) の範囲で設定します。デフォルト値は 35.0% です。

i 100% を超えるフィードバックは、ディレイ音が繰り返すたびに音が大きくなる「暴走状態」に入ります。これは特殊効果でよく使われるものですが、そのまま放置するとスピーカーを難なく破損するほどの大音量になり、当然ながらあなたの耳にも何らかの悪影響を及ぼす可能性がありますので、十分にご注意ください。

前述の Delay と同様、Rate パラメーターはテンポ非同期の Time とテンポ同期の Sync のどちらかに設定できます。Sync の場合の設定オプションの内容は Delay と同じです。



ビジュアライザーに表示される
テープディレイのパラメーター

ビジュアライザーに表示されるテープディレイのパラメーターは、次の通りです：

- **Rate**：上述の Rate と同じで、ディレイタイム (時計アイコン) または拍数 (音符アイコン) が表示されます。
- **Drive**：テープディレイからの出力をブースト/カットしてテープ飽和を強調したり、よりクリーンなディレイにできます。レンジは $\pm 12.0\text{dB}$ で、デフォルト値は 0.00dB です。
- **Width**：ディレイ音のステレオ間の広がりをもノ (0.00%) からフルステレオ (100%) の範囲で設定します。
- **Ping Pong**：オンにするとディレイ音が左右に飛び交うピンポンディレイになります。

5.5. DYNAMIC

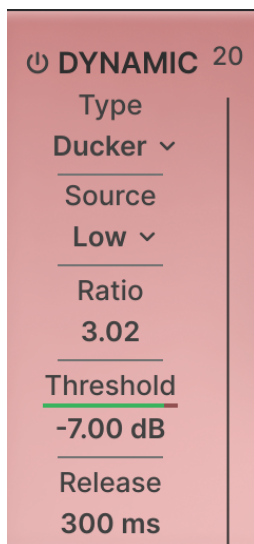
SPACE モジュールを選択すると、ビジュアライザーの左側に **DYNAMIC** という別のエフェクトのパラメーターが表示されます。これらのパラメーターで、SPACE エフェクトの動作をさまざまな魅力的な方法でコントロールすることができます。

Dynamic エフェクトには次の3種類があります：

- **Ducker**：入力したオーディオ信号のレベルに応じて SPACE エフェクトのレベルが変化します。
- **Tremolo**：モジュレーション波形の変化に沿って音量が変化します。
- **Gate**：オーディオ信号のレベル変化に応じて SPACE エフェクトの出力を遮断します。

5.5.1. Ducker

Ducker は、設定したスレッショルドレベルを超えるオーディオ入力があったときにエフェクトレベルを下げるという、シンプルなサイドチェイン・コンプレッサーです。ドラムパターンの手数が多いときにリバーブへのセンドレベルを下げ、リバーブによる音の明瞭度の低下を防ぐというのが、最もよく使われるシチュエーションです。ドラムパターンがシンプルになると、リバーブへのセンド量が上がり、ドラムの各ショット間を埋めるリバーブ音が上がります。



Ducker のパラメーター

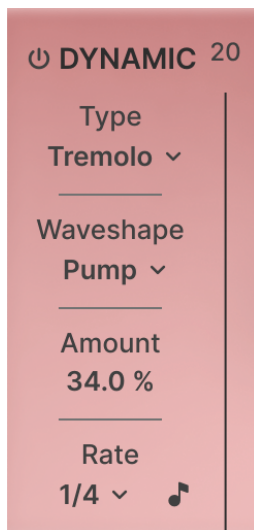
Duckerのパラメーターは次の通りです：

- **Source**：Ducker をトリガーするソースを、Low、High、または Low + High から選択します。
- **Ratio**：オーディオ入力のスレッシュホールドレベルを超えたときのレベル低下率 (dB) を設定します。1.10 (非常にマイルドなダッキング) から 10.0 (ハードリミッティング) の範囲で設定でき、デフォルト値は 3.50 です。
- **Threshold**：Ducker を作動させるオーディオ入力のレベルを設定します。 -70.0dB (常時作動) から 0.00dB (大入力時のみ作動) の範囲で設定できます。
- **Release**：再びダッキングが発生するようなドラムヒットがない場合、ダッキングした信号が元のレベルに戻るまでの時間を 25ms - 2,000ms の範囲で設定します。デフォルト値は 300ms です。

i 上図のセッティングを例に Ducker の動作について簡単にご説明します。LOW 信号のレベルが -7.00dB を超えると Ducker が作動します。入力が -7.00dB を 3.02dB 上回るごとに、出力レベルは 1.00dB だけ上昇するように上図では設定しています。Ducker が再作動するような入力がなければ、出力レベルは 300ms で元のレベルに戻ります。

5.5.2. Tremolo

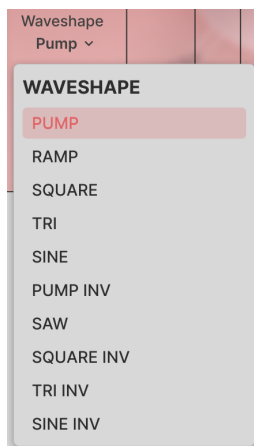
Tremolo は、音量を周期的に変化させるもので、DAW のテンポに同期させることができます。これにより、曲のテンポに合った拍数で音量を上下させ、面白い音色的バリエーションやポリリズム的な効果を作ることができます。



Tremoloのパラメーター

Tremolo には次のパラメーターがあります：

- **Waveshape**：トレモロのモジュレーション波形を選択します。ポップアップメニューを開き、10種類の波形から選択できます：



トレモロの波形選択メニュー

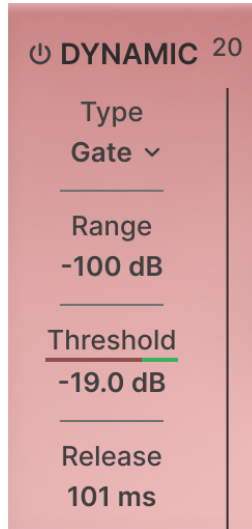
- **Amount**：トレモロの深さを 0.00% (効果なし) から 100% (最大レベルと無音を繰り返します) の範囲で調整できます。
- **Rate**：トレモロのスピードを設定します。テンポに非同期 (Time) の場合は 0.050Hz (20秒で1周) から 20Hz (1秒間に20周) の範囲で、テンポ同期 (Sync) の場合は DAW のテンポに対する拍数 ([テンポ同期 \[p.38\]](#)をご覧ください) で設定できます。

リバーブまたはコンボリユーション・リバーブのディケイを長くした状態にランブ波 (Rump) のトレモロをかけてみてください。するとクラシックなサイドチェイン・リバーブの穏やかなバージョンになります。または、16分音符のノコギリ波 (Saw) にすると、リバーブ音に「トランスゲート」効果がかけられます。

5.5.3. Gate

リバーブ音を強制的に切り落とすゲートリバーブは、1980年代のポップスのヒット曲で多用され、現在でも人気があります。Mix DRUMS の **Gate** は、そのようなエフェクトを作り出す方法です。

発想はシンプルなものです。リバーブ音が特定のレベルにまで減衰したときにゲートで無音になるようにカットするというものです。スレッシュホールドを適切に設定すれば完成です！



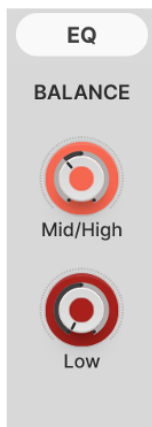
Gate のパラメーター

Gate には次のパラメーターがあります：

- **Range**：ゲートによるゲイン低下量を -100dB (実質的にミュート) から 0.00dB (レベル変化なし) の範囲で設定します。
- **Threshold**：ゲートが作動する入力信号のレベルを -70.0dB (背景ノイズのような非常に低いレベルでもゲートが作動) から 0.00dB (ハードヒット時にのみゲートが開放) の範囲で設定します。
- **Release**：ゲートが作動してから開放するまでの時間を 25ms - 2,000ms の範囲で設定します。デフォルト値は 300ms です。

クラシックなゲートスネア・サウンドを作るには、まず派手なサウンドのリバーブかコンボリユーション・リバーブを使用します。次にゲートをオンにし、Range を -100dB、Threshold を 0dB 弱 (ノイズや環境音ではなく、スネアのヒットでのみゲートが作動するレベル)、Release を好みに合わせて設定します。ピーター・ガブリエルの「Intruder」のサウンドの場合、Release を 400 - 500ms に設定します。楽曲のテンポやスネアパートの音数に応じて Release を設定してみてください。

5.6. EQ



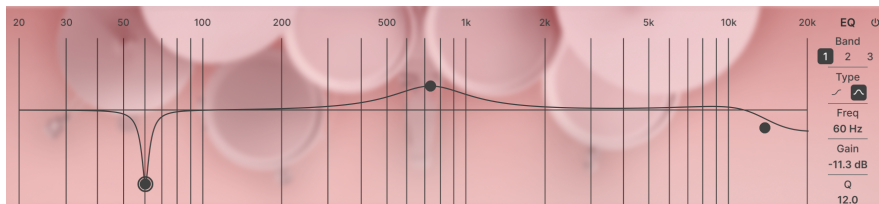
EQ モジュール

シグナルチェインの終端に近づいてきましたが、あと1つ音作りのモジュールがあります。それが **EQ** です。これは3バンドのフルパラメトリック・イコライザーで、**Balance** ノブと **Noise** セクションが付属しています。

Balance ノブで LOW と MID/HIGH のそれぞれで音作りしたサウンドの音量バランスを調整します。

5.6.1. EQ カーブを設定する

EQ の実際のカーブは、ビジュアライザーとその右にあるパラメーターで設定します。



EQ カーブとそのパラメーター。バンド1では60Hz 付近を鋭くカットしてハムノイズを除去しています。

この EQ は、オーディオ信号の周波数特性を細かく調整できるフル装備の「パラメトリック・イコライザー」です。3つの周波数帯域を調整でき（3バンド）、それぞれの帯域のブースト/カット量や、帯域の幅を調整できます。これにより、中音域をわずかにブーストしてほのかな暖かみを出したり、ハムノイズなどの不要な周波数を除去したりすることができます。

EQ は、横軸が周波数、縦軸がゲインのインタラクティブなグラフとして表示されます。この EQ では、3 つの周波数帯域を調整できます。3バンドのフルパラメトリック EQ のバンド1とバンド3ではシェルピングフィルターを選択できます。ビジュアライザー内の黒いドットをドラッグして、そのバンドの周波数とゲインを設定します。選択しているバンドはドットの周囲にリングがついたハイライト表示になります。

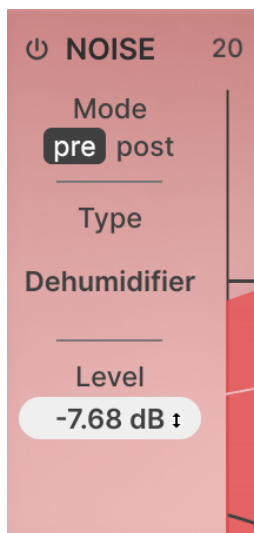
ドットをクリックしてバンドを選択すると（このとき、そのドットがハイライト表示になります）、ビジュアライザーの右側にあるパラメーターの値が選択したバンドの現在値を表示します。必要に応じて、右側のパラメーターで正確な数値に設定したり、ビジュアライザーでは設定できないパラメーターを操作することができます。

- **電源アイコン**：EQ のオン/オフを切り替えます。
- **Band**：エディットしたいバンドを 1-3 の中から選択します。
- **Type**：シェルピング (バンド1と3のみ) またはピーキングを選択します。
- **Freq**：選択したバンドの中心周波数を設定します。どのバンドも 20Hz - 20kHz の範囲で設定できます。
- **Gain**：ブーストまたはカット量を設定します。±12.0dB の範囲で設定できます。
- **Q**：ブースト/カットする帯域幅を 0.100 (極めて緩やかなカーブ) から 12.0 (鋭いスパイク状) の範囲で設定します。シェルピングフィルターで Q の値を高くすると、設定した周波数付近でブーストとカットが併存する面白い組み合わせのカーブになります。

EQ (と、ゲインをコントロールするためのもう1つのテーブクリッパー) の後、信号は出力できる状態になりますが…… サウンドを処理するモジュールがもう1つ用意されています。

5.6.2. NOISE

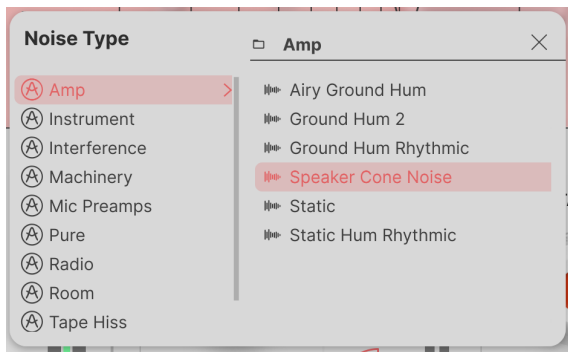
NOISE モジュールは EQ モジュールを選択したときにビジュアライザーの左側に表示されます。ドラムサウンドをノイズやグリット、あるいはその他の音の「汚し」で荒れた感じにすると効果的 (あるいは単にクール) なことがよくありますので、Mix DRUMS にはシグナルチェーンに追加できるノイズソースが用意されています。



NOISE のパラメーター

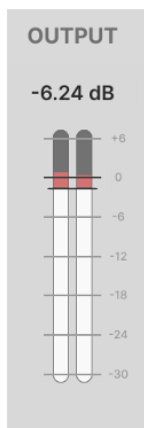
NOISE モジュールのパラメーターはシンプルですがパワフルです：

- **電源アイコン**：NOISE モジュールのオン/オフを切り替えます。
- **Mode** pre/post：ノイズソースをシグナルチェーンの先頭に配置するかどうかを選択します。先頭に配置すると、ノイズソースも他のドラムサウンドと一緒に加工され、最後に配置すると、加工されたドラムサウンドにノイズ等を重ねることができます。どちらの場合でも面白いサウンドを幅広く作ることができます。
- **Type**：ここをクリックするとポップアップメニューが開き、「ピュア」な電子的ノイズから聴き覚えのあるような（そして大体は聴きたくないような）環境ノイズまで、49種類のノイズから選択できます。酷い電氣的雑音や耳障りな機械、ラジオのノイズやアナログ盤の針の音など、幅広い種類のノイズがありますが、どれも通常はミックスから取り除きたいようなものばかりです。
- **Level**：ノイズの音量レベルをオフから 0.00dB (ユニティゲイン) の範囲で設定します。



ノイズ選択メニュー

5.7. OUTPUT



OUTPUT モジュールのメーターは、Ceiling スライダーで設定したレベルに対する出力レベルを表示します。

OUTPUT セクションにはメーターだけがあり、シグナルチェーンの最終段階でレベルがどうなっているのかをチェックできます。内部的には、すべての信号をコントロール下に置くための最後のクリッピングステージがあり、OUTPUT メーターにはそれを含むすべての音作りを経た最終的な結果が表示されます。セッティングによっては全体的な音のキャラクターが微妙に、あるいは劇的に変化しますが、レベル自体はミックスに合うように適切な範囲に収まります。

驚異的なドラムトリックの数々を、音楽的で、コントロールが効き、信頼性の高いサウンドに仕上げるためのちょっとしたマジックを駆使する、それが Mix DRUMS の真髄です。このプラグインが、あなたがいつも頭の中で聴いていたドラムサウンドを解き放ち、そして可能だとは思ってもみなかった多くのものを発見する手助けになれば、これほど嬉しいことはありません。

6. 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「ライセンサー」) に Mix DRUMS プラグイン (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、権利譲渡後ではありません。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。