ユーザーズ・マニュアル

_SOLINA V



スペシャル・サンクス

ディレクション			
Frédéric Brun	Kevin Molcard		
開発			
Pierre-Lin Laneyrie (project	Maxime Audfray	Raynald Dantigny	Germain Marzin
manager)	Arnaud Barbier	Geoffrey Gormond	Mathieu Nocenti
Theo Niessink (lead)	Timothée Béhéty	Baptiste Le Goff	Marie Pauli
Alexandre Adam	Yann Burrer	Valentin Lepetit	Pierre Pfister
Stefano D'Angelo	Corentin Comte	Samuel Limier	Benjamin Renard
Kevin Arcas	Simon Conan	Loris De Marco	
Baptiste Aubry	Matthieu Courouble	Florian Marin	
デザイン			
Glen Darcey	Morgan Perrier	Greg Vezon	
Shaun Elwood	Sebastien Rochard		
サウンド・デザイン			
Glen Darcey	Randy Lee	Erik Norlander	
Boele Gerkes	Theo Niessink	Pierce Warnecke	
マニュアル			
Tomoya Fukuchi	Mike Metlay	Gala Khalife	Charlotte Métais
Randy Lee	Jimmy Michon	Minoru Koike	Holger Steinbrink
スペシャルサンクス			
Adrien Bardet	Ben Eggehorn	Marco Correia « Koshdukai »	Daniel Saban
Clément Bastiat	David Farmer	Simon McDonnell	Chad Wagner
Chuck Capsis	Ruary Galbraith	Lewyn Mitchell	Stephen Wey
Jeffrey M. Cecil	Simon Gallifet	Ken Flux Pierce	
Denis Efendic	Jeff Haler	Fernando Manuel Rodrigues	
© ARTURIA SA – 2022 – A 26 avenue Jean Kuntzm 38330 Montbonnot-Sair	All rights reserved. Jann ht-Martin		

FRANCE

www.arturia.com

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

本マニュアルに記載の製品名、ブランド名、ロゴ、企業名はそれぞれ所有者の商標または登録商標です。

Product version: 2.10.1

Revision date: 11 August 2022

Solina 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、Arturia のパワフルなバーチャルインストゥルメントの1つである **Solina V** の機能や 使用法をご紹介します。

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

使用上のご注意

仕様変更について:

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

重要:

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

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

はじめに

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

1970年代のポップミュージックのサウンド上の大きな特徴として有名な Solina ストリングスアンサンブ ルキーボード (ARP String Ensemble としても有名です)を忠実に再現したバーチャルインストゥルメント が、Solina V です。

オリジナル Solina を入念に解析・モデリングして、この伝説的なストリングスアンサンブルの豊かなサ ウンドを完璧に再現しました。また、それをもう一歩推し進めて、現代の音楽制作環境にマッチした機能 や、Solina での演奏や音作りを新たなレベルに引き上げるまったく新しい音色パラメーター等も追加し ています。

他の Arturia 製品と同様、ハードウェアとソフトウェア、2つの世界のベストを1つにパッケージでき、 色々な使い方ができる製品に仕上がったと考えております。ハードウェアパネルに焦点を絞り、(わずか に改良を加えてはいますが) ビンテージの Solina ならではの体験に集中する使用法もありますし、アドバ ンストパネルを開いてオリジナルハードウェアの開発者が夢見たであろう音世界を探求するという使い方 も可能です。

Solina V には、古き良きものと新しいものが織り成す美しいハーモニーがあります。そして、あなたの手による素晴らしい音楽がここから生み出されるのです!

平和と、愛と、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。

もくじ

1. Solina V へようこそ	3
1.1. Solina の歴史	3
1.1.1. あらゆる人々にストリングスセクションを	
1.1.2. Solina (とアメリカの兄弟たち) のこ紹介	
1.1.3. ストリングス・ソングス・セレクテット・ディスコクラフィ	
1.2. ノインガルモナリングによる百TFリ	ь с
1.2.1. 日米と数子、ての问题と凹合	
1222.〒109など半町	
2. フラフィバーンヨンと取初の設と	o
2.1. Solina V の表面豆球C / フリイハーフョフ 2.2. オージーン マーン コン パーン	ہ ۵
2.2. フラウインとしての Solilla V	
2.3.1 オーディオと MDL の設定: Windows	
2.3.1. ダーブイオと MIDIの設定: windows	
2.5.2.5 9 143 と Millio 002 - Indeos	
3 The Liser Interface	13
3.1 Overview	
3.2 アッパーツールバー	14
3.2.1. Solina V X = -	
3.2.2. Preset Browser - プリヤットブラウザ	
3.2.3. アドバンストパネルへのアクセス	
3.2.4. サイドパネルの設定	
3.3. ロワーツールバー	
3.4. The Side Panel - サイドパネル	
3.4.1. Settings Tab - Settings タブ	
3.4.2. MIDI Tab - MIDI タブ	
3.4.3. Macro Tab - Macro タブ	
3.4.4. Tutorials - チュートリアル	30
4. The Preset Browser	
4.1 Conversion and Donauther the IS & U.F.U.L	32
4.1. Search and Results - $\mathcal{I} = \mathcal{F} \& \mathcal{I} \mathcal{I} \mathcal{I} \wedge \mathcal{F}$	
4.1. Search and Results - リーナ&リリルト 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	
 4.1. Search and Results - リーテ & リリルト 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング 4.2.1. Types 	
4.1. Search and Results - サーチ & サリルト	
 4.1. Search and Results - リーテ & リリルト	
 4.1. Search and Results - サーデ & サリルト	
 4.1. Search and Results - リーテ & リリルト	33
 4.1. Search and Results - リーテ & リリルト	33 33 34 34 34 35 35 35 35
 4.1. Search and Results - リーテ & リリルト	33
 4.1. Search and Results - リーテ & リリルト	33 33 34 34 34 35 35 35 35 36 37
 4.1. Search and Results - サーチ & サリルト 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	33 33 34 34 35 35 35 35 36 37 37 37
 4.1. Search and Results - サーチ & サリルト 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	33 33 34 34 35 35 35 35 36 37 37 37 38
 4.1. Search and Results - サーチ & サリルト 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング 4.2.1. Types. 4.2.2. Styles. 4.2.3. Banks 4.3. サーチ結果表示 4.3.1. リストの並べ替え 4.3.2. ダグを外す 4.3.3. Liking Presets - "いいね" をつける 4.4.3. Sidebar - サイド バー 4.4.1. My Sound Banks 4.4.2. My Favorites. 4.4.3. My Playlists 	33 33 34 34 35 35 35 36 36 37 37 37 38 39
 4.1. Search and Results - サーチ & サリルト	33 33 34 34 35 35 35 36 36 37 37 37 38 39 40
 4.1. Search and Results - サーチ & サリルト	33 33 34 34 35 35 35 35 36 37 37 37 38 39 40 41
 4.1. Search and Results - サーデ & サリルト	33 33 34 34 35 35 35 35 36 36 37 37 37 38 39 40 41
 4.1. Search and Results - サーデ & サリルト 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	33 33 34 34 34 35 35 35 35 36 37 37 37 37 37 37 40 40 41 42 43
 4.1. Search and Results - サーチ & サリルド	33 33 34 34 35 35 35 35 36 37 37 37 37 38 39 40 41 41 42 43 44
 4.1. Search and Results - サーチ & サリルド 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	33 33 34 34 34 35 35 35 35 36 37 37 37 37 37 38 39 40 41 41 41 42 43 44
 4.1. Search and Results - サーチなりリルト	33 33 34 34 35 35 35 35 36 36 37 37 37 38 39 40 41 41 42 43 44 44 45
 4.1. Search and Results - サーチ & サリルド 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	33 33 34 34 35 35 35 35 36 36 37 37 38 39 40 40 41 41 42 43 44 44 44 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
 4.1. Search and Results - サーデ & サリルト 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	33 33 34 34 34 35 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 44 45 46 46
 4.1. Search and Results - サーチ & サリルト 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	33 33 34 34 34 35 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 45 46 46 47
 4.1. Search and Results - サーデ & サリルド 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	33 33 34 34 34 35 35 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 44 45 46 46 47 40
 4.1. Search and Results - サーチなりリルト 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	33 33 34 34 34 35 35 35 35 36 37 37 37 37 37 38 39 40 40 41 41 42 43 44 44 45 45 46 46 46 46 47 7
 4.1. Search and Results - サーチなりリルト 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	33 33 34 34 34 34 34 34 34 35 35 35 36 37 37 38 39 40 41 42 43 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 46 46 47 48 48 48 48
 4.1. Search and Results - サーチなりリルト 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	33 33 34 34 34 35 35 35 36 37 37 38 39 40 41 41 41 42 43 44 44 44 44 45 46 46 47 48 48 48 49 49 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40
 4.1. Search and Results - サーチなりリルト 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	33 33 34 34 34 35 35 35 36 37 37 38 39 40 41 41 41 42 43 44 44 44 45 46 46 46 46 48 48 49 49 49 49
 4.1. Search and Results - リーア & リリルト 4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	33 33 34 34 34 34 34 34 34 34 35 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 45 46 46 47 48 49 49 49 49 50 50

6.1.6. Effects	
6.1.5. Upper Resonator	60
6.1.4. Bass Section: Arpeggiator	58
6.1.3. Bass Section: Filter and Envelope controls	57
6.1.2. LFO	55
6.1.1. Master Section	54
6.1. アドバンストパネルとそのパラメーター	53
6. The Advanced Panel	53
5.3.2. Ensemble	
5.3.1. Humana	

1. SOLINA V へようこそ

この度は Arturia のモデリングシンセサイザー Solina V をお買い上げいただき、誠にありがとうございま す。Solina V が、あなたの音楽スタジオでの価値ある1台となることと固く信じております。

すでに Arturia 製品をお持ちの方でしたら、Arturia がオリジナルインストゥルメントのサウンドやフィー ルの再現にいかに心血を注いでいるかをご存知かと思います。また、オリジナルハードウェアが追加した であろう21世紀の機能も追加しています。もっとも、開発当時にそうしたテクノロジーがあったならば、 の条件付きですが。本製品が初めての Arturia 製品だという方は、Solina V がかなりの楽しい体験になり ます!

Solina V のモデリングの元である Solina は、1970年代から80年代初頭にかけての無数のヒット曲で重要 な位置を占めていました。Solina は、当時隆盛だったシンフォニックロックやポップミュージックな ど、様々なスタイルの音楽に見事にマッチしていました。

Solina サウンドがお好きなあなたなら、この素晴らしい楽器どのように誕生したのか、その歴史を少し 紐解いてみるのも、きっと楽しいのではないでしょうか。

1.1. Solina の歴史

1.1.1. あらゆる人々にストリングスセクションを

ロックの黎明期には、自分の楽曲にストリングスアンサンブルを加えることは、有名ミュージシャンでな い限り不可能な夢でした。オーケストラ的なサウンドは、スウィートなラブソングを心揺さぶる表現に 変えてくれるものなのですが、そのためにストリングスセクションを雇うのは誰にでもできることはあり ませんし、ましてやバーでのライブに彼らを引き連れることなど *誰にも* できることではありません。

ライブ会場によっては、ハモンドオルガンや散々酷使されてボロボロになったピアノが置いてあるところ もあるにはありますが、ほとんどの場合、キーボーディストは自分の機材を持ち込むことになります。エ レピ、ポータブルな (あるいはそうでもない) オルガン、それと場合によってはモノフォニックシンセサイ ザーといったところでしょうか。ストリングスセクションを持ち込むことなど、予算面や機材車のスペー スからも無理な話でした。

ですがミュージシャンの祈りにはテクノロジーが応えてくれるもので、キーボーディストがオーケストラ サウンドを出す手段がその頃から色々と開発されていたのです。最初に登場したのは1970年代初頭の Mellotron でした。この楽器は鍵盤の1つ1つの下にテープが仕掛けてあり、キーボードを弾くとそのテー プが再生される仕組みでした。テープに録音した音なら何でも再生できる(デジタルオーディオ以前のサ ンプリング!)のですが、Mellotron はサイズが大きく、重量もかなりあり、壊れやすく、とにかく値段 が高いということで、ソリューションには違いありませんでしたが、決定打というほどではありませんで した。

1.1.1.1. Freeman から Eminent へ - 地味な出発

ごく初期のストリングスマシンは、キーボーディストの Ken Freeman が Mellotron の代替品として使え るのではと発明した Freeman String Symphonizer でした。開発時の実験では、Clavioline (1940年代か らある単音の電子楽器)を、各ヘッドに LFO を取り付けた3ヘッドのディレイに接続し、ディレイによっ て1つの音がアンサンブルサウンドのように聴こえることを発見しました。ところが残念なことに String Symphonizer は金銭上の問題から発売に漕ぎ着けることができませんでした。

Eminent 310 Unique は、オランダの Eminent Orgelbouw BV 社が1972年に発売したオルガンです。こ の機種はオルガンなのですが、Freeman の技術コンセプトとやや似たストリングスアンサンブル・セク ションを内蔵し、オルガンサウンドに付け足すことができました。この先駆的な設計は、フランスの作曲 家 Jean Michel Jarre の大ヒットアルバム *Oxigéne、Équinoxe* の土台となり、世界的に有名になりまし た。

Oxygéne が世界的にヒットする1976年よりも前から、Eminent 社では '310' のストリングスセクション はそれだけで価値のあるもので、単体キーボードとして潜在的に大きなマーケットに応えられると考えて いました。そしてその通りに、1974年、**Eminent Solina** が誕生したのです。

1.1.2. Solina (とアメリカの兄弟たち) のご紹介

Solina は4オクターブのキーボードで、音色は数えるくらいしかありませんでした。それでも、ギターソロのバックを埋めるアンサンブルサウンドとしてや、舞うような高音のストリングスによるカウンターメロディで楽曲に華を添えるなど、多くのミュージシャンが憧れる重要なサウンドでした。また、それ以上に重要なことは、こうしたサウンドをライブに1人で持ち運べることでした (約23kgの Solina が現代の基準からすると野獣のような重さであっても、です)。

Solina の成功は Eminent 社と、当時隆盛を極めていたアメリカのシンセサイザー会社 ARP Instruments Inc. との販売代理店契約により、Solina を **ARP String Ensemble** にリブランドして販売することでさら に大きく膨らみました。

Note: ARP String Ensemble の最初の量産パージョンは実は "Arp Model 2100 String Ensemble SE-IV" という名前でした。この歴史のご紹介以降は、"Solina" という名称を用います。これは、本ソフトウェアの製品名が "Solina V" だということと、クレジットを明らかにしておくという2つの理由からです。

1.1.2.1. 適者生存の法則

ARP String Ensemble は、ARP 2600 や Odyssey といったシンセサイザーを超える、ARP 史上最大のヒット製品になりました。そのサウンドは、一聴すればすぐにそれと分かる独特なものでした。

String Ensemble のサウンドは明らかに電子回路で作られた発振音なのですが、多くの面で Mellotron を 駆逐するものがありました。(Mellotron と比べれば) 重量が軽く、収納や運搬に便利で、オルガンやエレ ピの上に乗せる (さらにフラットな天板の上にシンセサイザーも乗せる) ことができ、概ねメンテナンス フリー、そしてテープの限界の8秒で音が突然止まってしまう Mellotron とは違い、音をいくらでも伸ば すことができました。

Ken Freeman のアイディア、Eminent 社での製品化、そして ARP 社の世界展開も相まって、世界的なサ クセスストーリーが出来上がったのです。

1.1.2.2. 相次ぐスピンオフ製品

ビジネスの世界での常として、模倣はお世辞の最良の形というだけでなく、他社の収益をかすめ取る最も 簡単な手段です。Solina、String Ensemble、そしてその後継機種が、多くの競合他社を相手に数年にわ たり活躍したことは、驚くべきことです。ここでそれらが対戦した相手を一部ご紹介しましょう:

年	ARP 製 品	競合機種
1973		Logan String Melody
1974	Solina/ SE-IV	Crumar Stringman, EKO Stradivarius
1975	Omni	Roland RS-101
1976		Godwin String Concert S249, Jen SM2007 String Machine, Roland RS-202, Korg PE-2000
1977	Omni 2	Crumar Orchestrator, Hohner K4 / Stringer (USA) / String Performer (Europe), Elgam String Ensemble, Logan String Melody II, Multivox MX202, Oberheim Eight-Voice
1978	Quadra	Farfisa Soundmaker, Roland RS-505
1979	Quartet*	Crumar Performer, Korg Lambda, Roland VP-330, Yamaha SK-10/20/30/50D, Siel Orchestra (*ARP Quartet の OEM 元), Oberheim OB-X
1980		Godwin Model 749 String Concert, Korg Trident, Oberheim OB-Xa
1981		Roland Jupiter-8

ポリフォニックシンセサイザーの台頭と、それに伴うストリングスキーボードへの関心の薄れ、そしてそ の他の技術的、財政的な問題により、ARP Instruments Inc. は1981年に余儀なく閉鎖することとなりまし た。それでも ARP の遺産は21世紀にも生き続け、Solina や String Ensemble を含む ARP シンセサイザー は熱狂的なファンの間で高値で取引されているのです。そうした技術的、音楽的歴史に最大限の敬意を表 し、Arturia Solina V をお届けします。

1.1.3. ストリングス・ソングス:セレクテッド・ディスコグラフィ

Solina のストリングスサウンドは、長年にわたり無数のアルバムで効果的に使われてきました。ここで はそのごく一部をご紹介しましょう:

- Dream Weaver Gary Wright
- The Grand Illusion Styx
- Come Get It! Rick James
- Thrust Herbie Hancock
- Wish You Were Here Pink Floyd
- I'm In You Peter Frampton
- Captain Fantastic Elton John
- Rumours Fleetwood Mac
- The Age of Plastic Buggles
- Premiers Symptômes Air

実際にはまだまだたくさんあります。Solina をフィーチャーした楽曲は文字通り無数にあります。そして 今、Solina V で作られる無数の名曲に出会えることを楽しみにしております!

1.2. フィジカルモデリングによる音作り

音を作るとき、そのシンセシス (音作り) の方式は数多く存在しています:

- アディティブ:シンプルな波形を数多くミックスして音色を作る方式(倍音加算方式)
- サブトラクティブ:フィルターを使って原形波から不要な倍音成分を除去して音色を作る方式(減算合成)
- 周波数変調 (FM):キャリア (搬送波)とモジュレーター (変調波)の周波数比や変調の深さでキャリア波形を変化させて音作りをする方式
- ウェーブテーブル:豊富なデジタル波形を内蔵し、複数の波形を重ねたり、フィルターをかけたり、X/Y コントローラーやループするエンベロープで波形をクロスフェイドさせることで音作りをする方式
- サンプルプレイバック:録音した音を再生装置で再生し、再生スピードを変えることで音程 を作り出す方式
- グラニュラー:サンプルを非常に細かな "グレイン" に分解し、それらを色々な方法で再生 することで音を作る方式
- フィジカルモデリング:音源の物理的な構造や電子回路を徹底的に解析して導き出した数式 やアルゴリズムで出力波形を算出する方式

1.2.1. 音楽と数学、その問題と回答

フィジカルモデリングは、ある特定の発音構造を決定づける物理法則を体系化しようとするものです。そうして作られたモデルには、多くのパラメーターが内蔵されています。

アコースティック楽器の場合、こうしたパラメーターには楽器の物理的な材質や形状を表す定数もありま すし、弦を弓で擦る、バルブを押す、息の圧力を変えるといった楽器の奏法を表す時間依存の要素もあり ます。

電子楽器等の場合は、フィジカルモデリングのパラメーターには様々な電子パーツや回路の特性や、それ らがどのように複雑に作用し合うかといったものが含まれます。これが Arturia の TAE® (True Analog Emulation)の基礎であり、電子楽器の名機の動作を細部に至るまでモデリングしています。

このコンセプトは昔からあるにはあったのですが、そうした複雑な計算ができるプロセッサが存在しなかったか、あっても非常に高価だったため、実際の開発は最近になるまでコンセプト止まりの状態でした。 1990年代に登場した初期のフィジカルモデリングのシンセサイザーは単音でしか演奏できませんでした。

でもそれはもう昔のことで、今とは違います。コンピュータ技術の軌跡を見れば、物理モデルのシンセが モノフォニックしかなかった時代はとっくに終わっていることが分かります。そして、そのことを私たち も嬉しく思っています。

フィジカルモデリングの最大の問題点は、計算量が 膨大 なことです。例えばドラムの音を再現するに は、スティックとドラムヘッドが衝突し、2次元の膜面に衝撃波が伝わっていく様子をすべて数式で表現 する必要があります。シンセサイザーの音を再現するには、電子パーツの1つ1つをすべてモデル化し、そ れをサブシステム、さらに回路基板に組み合わせ、無数のパーツが互いにどのように作用し合うかを考慮 する必要があります。

これは非常に困難なことです。数年前、フランスの科学者がアコースティックギターの音を再現するのに 必要なすべてのパラメーターを含んだモデリングをついに完成させましたが、その計算には3日間(!)を 要したそうです。

フィジカルモデリング・シンセシスのもう1つの課題は、モデリングされた楽器の本質を損なわずに、ユ ーザーとモデルとのインタラクションを可能な限り簡素化することです。音が本物でなければならないこ とは当然ですが、リアルタイムな操作を通じて新たなクリエイティな道が拓けるよう楽しくて簡単である ことが要求されます。ノブを回して音が変化するのに3日もかからずに、です。

1.2.2. 終わりなき革命

フィジカルモデリングのシンセシスには色々な手法がありますが、ここで重要なポイントは、フィジカル モデリングは、サンプリングによる音のコレクションよりも遥かに少ないディスク容量で微妙な表現のニ ュアンスを含む演奏中の "本物の" 楽器の響きを再現できる、という点にあります。

それだけでなく、フィジカルモデリングのアルゴリズムは何も既存の楽器を再現するためだけにあるので はありません。"ミスマッチな" パラメーターを組み合わせることで存在しない楽器や、現実世界では存 在し得ない楽器を創造することもできるのです。15メートルもあるピアノを弾いたり、ガラスでできたド ラムを弓で弾いたりするように、フィジカルモデリングが生み出すサウンドの種類は無限大なのです!

では結論です:物理法則に詳しく、電子回路の特性を熟知した音楽好きが集まれば、行き着く先は Arturia なのです。

そして Arturia がストリングスマシンとその美しいサウンドに敬意を表そうと決断したとき、Solina V が 誕生することになったのです。

この Solina V が、あなたの音楽的な夢を織り上げる一助になりますように。

2. アクティベーションと最初の設定

2.1. Solina V の製品登録とアクティベーション

Solina V 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。 スタンドアローンモードのほか、デジタルオーディオワークステーション (DAW) ソフトウェアの Audio Units, AAX, VST2, VST3 の各形式のプラグインとしても動作します。



ソフトウェアのインストールや製品登録をする前には、Arturia アカウントの作成が必要です。以下のリ ンクからEメールアドレスを入力し、パスワードを設定してアカウントを作成してください: https://www.arturia.com/createanaccount/

また、製品登録の管理やアクティベーション、その他の手続き等はオンラインで行うことができ、以下の リンクからダウンロードできる Arturia Software Center というアプリケーションで簡単に行なえます:

https://www.arturia.com/support/downloads&manuals

Arturia アカウントでご使用のEメールアドレスとパスワードで Arturia Software Center にログインで き、そこでお持ちの Arturia ソフトウェア製品すべての製品登録とアクティベーションが行えます。ま た、お使いのバージョンをチェックしてソフトウェアアップデートやインストールも簡単に行なえます。

ARTURIA	My Produ	cts	Welcome J 🗸 🔻
My Products My Updates	D	V Collection 9 Contains 33 products Reference instruments for music makers	Activated • Update All
Explore Products	P	V Collection 8 Contains 30 products Legendary keyboards reinvented	Not activated • Activate
	Ľ	V Collection 7 Contains 26 products Recreated historic synths and legendary keyboards.	Not activated • Activate
	Modulations	3 Modulations You'll Actually Use Contains 3 products	Not activated •
	Al	Analog Lab 4 Contains 2 products The ultimate synth and keyboard instrument.	Activated • Update All
Synchronize Register a new product		AudioFuse Control Center 2.1.3.8 Go under the hood of AudioFuse.	
• Status: Online			2.4.3.1965

お買い上げになった Arturia 製品の登録、アクティベート、インストールは Arturia Software Center の Register a new product ボタンをクリックし、Activate をクリックしてから Install をクリックすること で行なえます。製品登録の際にはお持ちの製品のご購入時にご案内いたしましたシリアルナンバーとアン ロックコードを入力する必要があります。 この作業は、以下のリンクからお持ちの Arturia アカウントでログインし、表示される指示に従って作業 を進めることで行うこともできます: http://www.arturia.com/register

Solina 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 Solina V の各種設定を 行います。

2.2. プラグインとしての Solina V



Solina V は、Ableton Live, Cubase, Logic, Pro Tools, Studio One など主要な DAW ソフトウェアの VST, Audio Unit (AU), AAX プラグインとして動作します。Solina V をプラグインで使用する場合、すべてのオ ーディオと MIDI 設定は DAW が取り扱います。プラグインのロードや使用方法でご不明な点がありました ら、お使いの DAW の説明書等をご覧ください。

Solina V を DAW のプラグインとしてロードした場合も、ユーザーインターフェイスや各種設定はスタン ドアローンモード時と同様ですが、次のような違いがいくつかあります:

- Solina V のテンポ関係の機能が DAW のテンポ/BPM に同期します。
- DAW のオートメーション機能で様々なパラメーターをコントロールできます。
- 1つの DAW プロジェクト内で複数の Solina V を同時に使用できます (スタンドアローンモー ドの場合は一度に1つのみ使用できます)。
- Solina V のオーディオ出力に DAW のエフェクト (ディレイ、コーラス、フィルターなど)をか けることができます。
- Solina V のオーディオ出力を DAW 内のオーディオルーティングの好きな位置に送り、さらに クリエイティブな使用が可能です。

2.3. Initial setup for standalone use - 最初の設定 (スタンドアローンモード)

Solina V をスタンドアローンモードでご使用の場合は、最初に MIDI とオーディオの設定をする必要があ ります。この設定は、お使いのコンピュータで MIDI コントローラーやオーディオインターフェイスを別 の機種に入れ替えるなどの大きな変更をしない限り、最初の1回だけ行えば完了します。設定の手順は Windows でも macOS でもほぼ同様です。

!このセクションでは Solina V をスタンドアローンモードでご使用になる場合にのみ必要となる手順をご紹介します。Solina V をプラグインでのみ使用される場合は、この設定は DAW などのホストソフトウェアが管理しますので、このセクションを読み飛ばしていただいても差し支えありません。

2.3.1. オーディオと MIDI の設定: Windows

Solina V の画面左上はプルダウンメニューになっており、その中には色々な設定オプションなどが入って います。



Audio Midi Settings を選択すると、次のような画面が開きます。なお、この画面は Solina V をスタンド アローンモードで使用している場合にのみ使用できます。

SETTINGS			×
👸 Audio Settir	ngs	MIDI Settin	gs
Device	≑ ASIO	MIDI Devices	2- ARTURIA MIDI In
	Arturia ASIO Driver		KeyLab mkII 49
			MIDIIN2 (KeyLab mkii 49)
Output channels	Main L + R	Tempo	120.0 BPM - +
	Cue 1 L + R		
Duffer dies			
Buffer size	<i> </i>		
Sample rate	\$ 44100 Hz		
	Show Control Panel		
Test Tone	Play		

画面の上から順に次のようなオプションがあります:

- Device: Solina V から音を出すためのオーディオドライバーを選択します。ここに表示され るドライバーはコンピュータ自身のドライバー、または外付けサウンドカードのドライバー です。選択した内容によっては、お使いのハードウェアのオーディオインターフェイスの名 称がこのフィールドに表示される場合もあります。
- Output Channels:オーディオアウトに使用するチャンネルを選択します。使用可能なアウトプットが2アウトプットのみの場合はそのアウトプットのみが表示されます。2チャンネル以上のアウトプットがある場合は任意のペアを選択できます。
- Buffer Size:コンピュータがオーディオの演算に使用するバッファのサイズを選択します。

!バッファサイズを小さくすると、レイテンシー(キーボードを弾いた時の音の遅れ)を低く抑えることができますが、CPU 負荷は重くなり、音飛びやクリックノイズなどが発生することがあります。バッファサイズが大きい場合、コンピュータが処理をする時間的間隔が長くなり、その分だけ処理回数が少なくなりますので CPU 負荷は軽くなりますが、レイテンシーが気になるほど遅くなる可能性があります。最近の高速なコンピュータでしたら 256 や 128 サンプルといった低めのバッファサイズで音飛びなどがないサウンドになります。音飛びやクリックノイズなどが発生するようでしたら、バッファサイズを大きくしてみてください。なお、レイテンシーはバッファサイズの設定値の右側にミリセカンド (ms)単位で表示されます。

• Sample Rate:オーディオアウトのサンプルレートを設定します。

!ここで選択できるオプションはお使いのオーディオインターフェイスに準拠します。ほとんどのオーディオハードウェアの場合、44.1kHz や 48kHz で動作でき、ほとんどの用途ではそのどちらかで十分です。なお、Solina V は 96kHz までのハイレートに対応しています。

• 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にジャンプします。

!このボタンは Windows 版にのみ表示されます。

- Test Tone:オーディオのトラブルシューティングをされる際に Play をクリックしてテスト トーンを発してデバイス等の設定が正しいかどうかをチェックできます。この機能を使用す ることで、Solina V からのオーディオ信号がオーディオインターフェイスに正しく送られて いるかどうかを音 (スピーカーやヘッドフォンなど) で確認できます。
- お使いのコンピュータに接続されているすべての MIDI デバイスが MIDI Device エリアに表示されます。チェックボックスをクリックして Solina V を演奏する MIDI デバイスを選択します。複数の MIDI デバイスを同時に選択して、複数のコントローラーで Solina V を演奏することもできます。

!スタンドアローンモードでは、Solina V はすべての MIDI チャンネルに反応しますので、個別にチャンネルを設定 する必要はありません。

 Tempo: Solina V で LFO やエフェクトの同期に使用するテンポを設定します。Solina V を DAW のプラグインとしてご使用の場合、DAW で設定したテンポに同期します。

2.3.2. オーディオと MIDI の設定: macOS

imes settings						
🗴 Audio Settings		III MIDI Settings				
Device	CoreAudio	MIDI Devices	MiniFuse 2			
	MiniFuse 2	_				
		Tempo	120.0 BPM -			
Output channels	Output Left + Right LOOPBACK Left + Right					
Buffer size	\$ 512 samples (11.6 ms)					
Sample rate	\$ 44100 Hz					
Test Tone	Play					

macOS でのオーディオと MIDI デバイスの設定メニューは Windows 版と同じ手順でアクセスでき、設定 手順もほぼ同様です。すべての設定オプションは上記の Windows 版での説明と同様に動作します。唯一 の違いは、外付けオーディオインターフェイスを含むすべての macOS デバイスでは オーディオのルーテ ィングに CoreAudio ドライバーを使用し、オーディオデバイスの選択は **Device** の下の2つ目のドロップ ダウンメニューで行います。

2.4. Solina Vをテスト演奏してみる

これで Solina V が使用できる状態になりましたので、簡単にテスト演奏してみましょう!

準備がまだの場合は Solina V をプラグインかスタンドアローンモードのどちらかで起動してください。 MIDI コントローラーをお持ちの場合は、それで Solina V を弾いてみてください。この時、MIDI Settings でお使いの MIDI コントローラーの設定を最初にしておく必要があります(上記セクションをご覧ください)。また、画面上のバーチャルキーボードからでも音を出すことができます。

画面最上部の上下の矢印ボタンで Solina V のプリセットが1つずつ切り替わります。いくつか試してみて 気に入ったプリセットがありましたら、画面上のノブで音色をエディットして、音の変化を聴いてみましょう。

音がグチャグチャになっても構わずどんどん遊んでみてください。セーブさえしなければ (その方法は後 述します) ファクトリープリセットのデータが変わってしまうことはありません。

これまでのところで、Solina V のインストールと最初の設定、テストが完了しました。設定などがスムーズに進みましたでしょうか? 本マニュアルの次のチャプター以降は、Solina V の全機能をご紹介していきます。本マニュアルを最後までお読みいただければ、Solina V の各種機能をご理解いただけることと思います。また同時に、Solina V でさらに素晴らしい音楽を作れることと思います!

3. THE USER INTERFACE

Solina V は、オリジナル Solina の豊かなサウンドだけでなく、ビンテージのハードウェアにはなかった 幅広い追加機能も入っています。その追加機能は使い方が難しいものではありませんが、数はかなりあり ます。そこでこのチャプターでは、どこにどんな機能が入っているのかを1つずつご紹介します。Solina Vが思った以上に幅広い音作りに対応していることに、きっと驚かれるかも知れません。

Solina V は非常にフレキシブルですが、複雑ということはありません。「使いやすさはそのままに、クリ エイティビティを解き放つ」これは Solina V だけでなく、すべての Arturia 製品で共通のテーマです。

まずは Solina V の画面を俯瞰して、全体像をつかんでみましょう。

3.1. Overview



Solina V のインターフェイスはバーチャルインストゥルメントの本体でほぼ全部ですが、その周囲にも知っておくべき機能があります:

1. アッパーツールバー:ここには、グローバル設定やプリセット関係の機能、アドバンストパネルへの アクセス、後述のサイドパネルを開く機能などがあります。

2. メインパネル: Solina V を使用するにあたり、もっともよく使う画面がこのメインパネルでしょう。 オリジナルの Solina のフロントパネルを詳細に再現しており、オリジナルにあった各パラメーター (とい くつかのエクストラ) があります。このパネルの詳細につきましては、メインパネル [p.48]のチャプター でご紹介します。天板の部分をクリックするとさらに多くの機能が使用できるようになりますが、それら につきましてはアドバンストパネル [p.53]でご紹介します。

外部 MIDI デバイスがなくても、ハードウェアパネルの **バーチャルキーボード** で音を出すことができま す。バーチャルキーボードをクリックするとその音程が発音します。また、キーボード上をドラッグする とグリッサンドになります。



♪ コンピュータのキーボードでも Solina Vを演奏できます。文字キーの最上段が黒鍵となり、その中段は白鍵とし て機能します。下段の左から2つのキーはオクターブを切り替えるキーになります。お使いのキーボードによっては、 実際の文字は異なります。例えば、英語版 QWERTY キーボードの場合、オクターブダウンのキーは Z ですが、フラン ス語版 AZERTY キーボードの場合は W になります。 3. ロワーツールバー:ここには Polyphony 設定やアンドゥ/リドゥとその履歴、CPU メーター (MIDI パ ニックボタンも兼ねています)、マクロノブといった便利な機能や情報のディスプレイがあります。

4. サイドパネル: 普段は隠れていますが、アッパーツールバーにある **ギアのアイコン** をクリックすると 画面の右側から出てきます。サイドパネルは 4つのタブに分かれており、MIDI チャンネルなどの基本設定 や、MIDI コントロールのアサイン、マクロ関連の各種設定、チュートリアルが入っています。

3.2. アッパーツールバー

3.2.1. Solina V メニュー

画面左上コーナー部分の SOLINA V ロゴや横3本線の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、重要なグローバル設定にアクセスできます。

3.2.1.1. New Preset...

トップにあるオプションはプリセットの新規作成です。すべてのパラメーターがデフォルト設定のプリセットを作成し、そこからオリジナルサウンドを作ることができます。このコマンドを実行する前に使用していたプリセットが未セーブだった場合、そのプリセットでのエディットは消去されてしまいますのでご 注意ください。



3.2.1.2. Save Preset

New Preset… の下にあるオプションは、プリセットのセーブ (保存) です。これを選択すると、ウィンド ウが開いてこれからセーブするプリセットの情報を入力できます。プリセット名や、その作者名、セーブ するバンク、プリセットのタイプやその音色を説明するタグの選択が行なえます。

タグはプリセットブラウザが参照し、プリセットのフィルタリングに使用しますので、タグを多めにつけておくと 検索時にそのプリセットがヒットしやすくなります。タグは好きなだけ付けられますので、付けるかどうか迷ったと きには付けておくのが無難でしょう。タグをまったく付けないでおくと、そのプリセットは検索にまったくヒットしな くなってしまうかも知れません!

コメントフィールドにメモを書き込んでおくこともできます。そのプリセットに関する詳しい説明や、演 奏時のためのメモを残しておくのに便利です。

3.2.1.3. Save Preset As…

このコマンドは Save Preset と動作はほぼ同じですが、元のプリセットに上書きせず、別の場所にそのコ ピーをセーブします。元のプリセットは残しておいて、そのバリエーションをいくつか作りたいときに便 利です。

					× 🗢	Diamond	Strings	A T				\$
•	NAME			AUTHOR			COMMENTS					
MV S	Diamond String	s Galore		DJ Hslaomi			Based on the pres	set "Diamond Strings	". Bright strings with	n an even firmer att	ack so you can play	
11113	BANK			TYPE			even faster lines.					
	User			String Ensem	ble							
	STYLES											
	Acid	Airy	Atmos	pheric Biz	arre	Bright	Classic	Clean	Complex	Dark	Deep	
	Dirty	Funky	Hard	Hai		Huge	Mellow	Melodic	Punchy	Sad	Sharp	
	Simple	Soft	Sound	scape Thi		Warm						
	GENRES											
	60s		80s	90:		Ambient	Bass Music	Berlin	Breakbeat	Chiptune	Cinematic	
	Classical	Detroit	Disco	Do	wntempo	Drum & Bass	Dub/Reggae	Dubstep	Electro	Experimental	Footwork	
	Funk	Fusion	Future	Bass Ga	me Audio	Grime	Hard Techno	Heavy Metal	Hip Hop/Trap	House	Indie Dance	
	Industrial	Jazz/Blues	Jungle	Lat	in		Minimal	Modern	Pop	Psytrance	Reggaeton	
	Rock	Soul/R&B	Sound	track Syr	nthwave	Techno	Trance	Trip Hop	Tropical House	UK Garage	World	
	CHARACTERIS	TICS										
	Ad Libs		Acoust	tic Ad	ditive	Amp	Analog	Arpeggiated	Chord	Delay	Digital	
	Distorted	Dry	Ensem	ible Evo	olving	Filtered		Gated	Glide	Glitch	Granular	
	Hoover	Hybrid	Layere	d Les	lle	Long	Long Release	Multi/Split	Natural	Noise	Processed	
										Cano	cel Save	
												Movement

3.2.1.4. Import...

このコマンドはプリセット1個分のみ、または1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。プリセット単体でも1バンク全体でもファイルの拡張子は .solx です。

このコマンドを選択すると、デフォルトのフォルダを指定した状態のファイルブラウザが開きますが、 必要なフォルダを改めて指定できます。 プリセットをファイルとしてエクスポートする (書き出す) コマンドです。エクスポートには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。

∃ SOLINA V		10.	
New Preset			
Save Preset			
Save Preset As			
Import			
Export	►	Export Preset	
Resize Window	►	Export Bank	►
Audio Midi Settings			
Tutorials			
Help	►		
About		Contraction of the	

- 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。

3.2.1.6. Resize Window

Solina V の画面は60%~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 クリーンが小さめの場合は画面を縮小して Solina V 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。

∃ S	OLINA V			
New F	Preset			
Save F	Preset			
Save F	Preset As			
Impor	t			
Expor	t	Þ		
Resize	Window	Þ		Zoom Out (Cmd -)
Audio	Midi Settings			Zoom In (Cmd +)
Tutori	als			50%
Help		Þ		60%
About				70%
	/			80%
	C.C.C.			90%
				100%
	0 1			120%
ind	ON OFF			140%
			√	160%
199				180%
	BEND			200%

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。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 での動作が優先されますのでご注意ください。

3.2.1.7. Audio Midi settings

ここでは Solina V のオーディオ出力や MIDI の受信設定を行います。このメニューはスタンドアローンモード時にのみ表示されます。プラグインモード時にはオーディオや MIDI の設定は DAW などのホストアプリケーションが管理します。Windows, macOS それぞれの設定方法等につきましては、こちら [p.10]を ご覧ください。

3.2.1.8. Tutorials / Help / About

Tutorials を選択すると、サイドパネル [p.21]のチュートリアルタブが開き、Solina V の機能を学ぶこと ができます。Help を選択するとサブメニューが開いてユーザーマニュアル (今ご覧のマニュアル) か Arturia ウェブサイトの FAQ ページにアクセスできます (要インターネット接続)。そして、この素晴らし いソフトウェアインストゥルメントの開発にどんな人々が関わっているのかが気になりましたら、About があります (お使いのソフトウェアバージョンも表示されます)。

3.2.2. Preset Browser - プリセットブラウザ

Solina V には便利なサウンドのファクトリープリセットが豊富に入っていますし、ご自身でもオリジナル プリセットを数多く作られることでしょう。豊富なプリセットからのサーチに役立つのが、パワフルで便 利な機能を数多く搭載し、プリセットのフィルタリングやサーチに便利なプリセットブラウザ [p.31]で、 欲しいプリセットをわずか数クリックですぐに見つけ出せます。



アッパーツールバー(上図)からアクセスできる機能には、次のようなものがあります:

- プリセットブラウザボタン (本棚の本のようなアイコン:|||\):このボタンをクリックすると プリセットブラウザが開きます。詳細は、The Preset Browser [p.31] のチャプターでご紹介 します。
- いいね ボタン:ハートのアイコンがそれです。これをクリックするとそのプリセットが "Liked Preset" として登録され、後でアクセスしやすくなります。
- 3. プリセット名:プリセット名をクリックするとプリセットフィルターが開きます。プリセット名の横にアスタリスク(*)が表示されている場合、そのプリセットがエディットされた状態になっていて、セーブされている状態ではないということを表示して「未セーブですよ」というリマインダー役を担います。上書きセーブする場合は Save、別名で保存する場合は Save As... コマンドをご使用ください。
- プリセットフィルター(上図では "All Presets" が選択されています):例えば、Keys、Lead、 Pad というように、そのタグが付いているプリセットを絞り込んで選択できます。この機能 を使用するには、プリセット名をクリックして色々な Types (Keys, Lead, Pad, 等) が入って いるドロップダウンメニューを開き、マウスカーソルを Types の1つに重ねるとサブメニュ ーが開き、そのタグが付いているプリセットが ABC 順に並んだリストが表示されます。リス トからプリセットを選択するか、マウスカーソルをリスト以外の別の位置で動かすとポップ アップが閉じます。 プリセットを選択するとそのデータがロードされ、プリセットフィルターではその Type が 選択された状態になります。この状態で、プリセット名の右にある上下の矢印アイコンをク リックするとその Type 内のプリセットを1つずつ前後に切り替えることができます。このフ ィルタリング状態を解除したいときは、プリセット名をクリックしてメニューを開き、All Typesのサブメニューからプリセットを選択します。
- 5. 矢印アイコン:フィルタリングされたプリセットリスト内でプリセットを1つずつ前後に切り替えます。これは、プリセット名をクリックしてメニューからプリセットを選択するのと同じことですが、この方法ならワンクリックで行えます。

この矢印アイコンは MIDI マッピングができますので、MIDI コントローラーにこの機能をマッピングすれば、マウ スを使わずにプリセットを1つずつ選択できます。

3.2.3. アドバンストパネルへのアクセス

Solina V はオリジナルハードウェアと同様のストリングスサウンドの他にも、LFO や細かな設定が可能な レゾネーター、エフェクトチェインといった豊富な追加機能を駆使したサウンドを作り出すこともできま す。オリジナル Solina のフロントパネルにはそうした追加機能を配置するためのスペースがありません ので、別のパネルを設けています。

天板をクリックするか、アッパーツールバーにある Advanced ボタンをクリックすると、追加機能のパ ネル (アドバンストパネル) が開きます。このパネルの詳細につきましては、アドバンストパネル [p.53]の チャプターでご紹介します。



3.2.4. サイドパネルの設定

アッパーツールバーの右側、**Advanced** ボタンのとなりには、**サイドパネルボタン (ギアのアイコン)** が あり、これをクリックすると画面右側から次の4つのタブが入ったサイドパネルが開きます:

Settings	MIDI	Macro	Tutorials
Preset Settin	gs		
Poly		Off	•
MIDI Channel	s		
Upper		All	•
Bass		All	•
Upper/Bass S	plit		
Split Mode		Layer	•
Split Point		G8	•
Octave Shift			
Upper		0	•
Bass		0	•

- Settings: MIDI 受信チャンネルやスプリット、オクターブシフト、Poly モード設定などの グローバル設定。
- MIDI:外部コントローラー使用時の MIDI ラーン機能。
- Macro:1つのノブで複数のパラメーターを割り当て、一斉に変化させることができる4つの マクロノブの設定を行います。
- Tutorials:アプリ内の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。

各タブの機能につきましては、本チャプター後半のサイドパネル [p.21]でご紹介します。

3.3. ロワーツールバー

Solina V の画面下部にはロワーツールバーがあり、重要で便利な機能がいくつか入っています。



- 3. CPU メーター/パニックボタン: Solina Vの CPU 消費量を表示します。CPU メーターをク リックすると MIDI パニック メッセージを送信して発音中のノートデータを強制的に停止さ せ、MIDI コントロールチェンジの値をリセットします。何らかの問題が発生して音が止まら なくなってしまったときなどにご使用ください。
- 4. マクロノブ: この4つのノブそれぞれには複数のパラメーターをアサインでき、それらを 一斉に変化させることができます。パラメーターの設定は、サイドパネルの Macro タブで行います。

3.4. The Side Panel - サイドパネル

アッパーツールバー右端にある **ギアのアイコン**をクリックすると**サイドパネル**が開き、そこには Solina V の演奏や音作りをしている時には使用頻度が比較的少なめの各種設定が、次の4つのタブに分かれて入っています。各タブを左から順に見ていきましょう:

3.4.1. Settings Tab - Settings タブ

このタブでは受信した MIDI メッセージに対してプリセットがどう反応するかを設定します。

Settings	MIDI	Macro	Tutorials
Preset Setti	ngs		
Poly		Off	•
MIDI Channe	ls		
Upper		All	•
Bass		All	•
Upper/Bass S	Split		
Split Mode		Layer	•
Split Point		G8	•
Octave Shift			
Upper		0	▼
Bass		0	_

Poly: Poly モードのオン/オフを切り替えます。Solina V の最もバワフルな機能強化ポイントの1つがこの機能で、オリジナル Solina はパラフォニックでしたが、Solina V は真のポリフォニックで動作できるのです。

Poly がオフの場合、アッパーパートは パラフォニック で動作します。この場合、同時に発音しているす ベのノート (音) は、1つのフィルターとアンプエンベロープにまとめられます。

例えば1音を弾くと、それに応じてフィルターとアンプエンベロープがそれぞれの設定に従って作動しま すが、最初に弾いたノートを押さえたまま別のノートを弾いても、後から弾いたノートに対してはフィル ターやアンプエンベロープがその都度作動しません。後から弾いたノートは、最初にノートを弾いた時点 で作動しているフィルターやエンベロープの動作にただ加わっていくだけです。

Poly がオンの場合、アッパーパートは ポリフォニック で動作します。この場合はノートを弾く都度、それに合わせてフィルターとアンプエンベロープが1つ1つのノートに対して作動します。

Poly モードの設定による音の違いを聴いてみましょう。以下の操作をしてみてください:

Solina V メニューから New Preset... を選択してデフォルト設定の音色を呼び出します。Crescendo と Sustain スライダーを右に振り切った状態にします。サイドパネルを開き、Settings タブを選択して Poly を Off にセットします。

1音を弾き、しばらくキーを押したままにしてから放します。フィルターとアンプエンベロープが徐々に 上がってきて、ある程度のところでその状態を維持し、キーを放すと音が消えます。思った通りの動作で すね。

今度は1音を弾いてキーを放した直後に別の音を弾いてみましょう。2つ目の音を弾いたときに最初に弾いた音のエンベロープが途中で切れたのが聴こえましたか?

次は1音を弾いたままにして、別の音を弾いてみてください。後から弾いた音に対してはフィルターもア ンプエンベロープも反応せず、最初に弾いた音にただ加わっただけになっていませんか?

これがパラフォニックの動作です。エンベロープが1つしかないため、対応できるのは1音だけなのです。 それで、速く弾いたりコードを弾いたときには多少不自然な鳴り方になってしまいます。

今度は Poly をオンにして上記の演奏をしてみてください。どの音をいつ弾いても1つ1つの音にエンベロープがついています。これで Solina V は1970年代前半には誰も思い描いていなかったポリフォニックシンセサイザーになったのです。最高ですよね?

📃 本マニュアルでは以降この設定を "Poly-On"、"Poly-Off" と表記します。

さてここで、1つ疑問に思われたかも知れませんね。この機能がベースパートにないのはどうしてなの か? ということですが、ベースパートは常時モノフォニックですからアッパーパートほど大きな問題が 起こる可能性が低いのです。「知れば知るほど」ですね…

- MIDI Channel: Solina V が受信する MIDI チャンネルを選択します。アッパーとベースパートで別々のチャンネルに設定することもできますし、どちらかのパートだけや両方を "All" (全チャンネル受信)にセットすることもできます。
- Upper/Bass Split 1
 - Split Mode: Layer にセットした場合、ベースパートやスプリットポイントの 設定に関係なく、アッパーパートがキーボードの全域に割り当てられます。
 Split にセットした場合は、2つのパートがスプリットポイントを境にそれぞれ 割り当てられます。
 - Split Point:スプリットモードを Split にセットしたときの、アッパーとベースパートの境界を設定します。スプリットモードを Layer にセットしていた場合は、ベースパートが発音する上限として機能します。
- Octave Shift:選択したパートのトランスポーズをオクターブ単位で設定します。上下2オ クターブの範囲で設定できます。

3.4.1.1. MIDI チャンネルの設定と Solina V の反応について

可能な限りフレキシブルに使えるようにするため、Solina V の MIDI チャンネルとスプリット機能の設定の組み合わせで、Solina V の反応の仕方が変わります。それぞれのケースを見ていきましょう。

- 両方のパート (アッパー とベース) がともに All にセットされているか、同一のチャンネルに 設定されている場合、スプリットモードとスプリットポイントはそれぞれの設定通りに動作 します。
- 2つのパートが 別々の MIDI チャンネルに設定されている場合、それぞれのパートはそのチャンネルの MIDI データに反応して全ノートレンジで発音します。この場合、スプリットモードとスプリットポイントの設定は無効となります。

 片方のパートが特定の MIDI チャンネルに、もう片方のパートが All に設定されている場合、 どちらのパートもそれぞれに対応する MIDI データに応じて全ノートレンジで発音し、この 場合もスプリットモードとスプリットポイントの設定は無効となります… が、片方のパート は特定の MIDI チャンネルにのみ反応し、もう片方のパートは全チャンネルの MIDI データに 反応します。

以上を総合しますと、Solina V は想定し得るすべての MIDI セットアップに対応できるということになり ます。

3.4.2. MIDI Tab - MIDI タブ

ここが Solina Vを MIDI ラーンモードにする場所です。MIDI ラーンモードに入ると、メインパネルの MIDI アサイン可能なすべてのパラメーターがハイライト表示になり、MIDI コントローラーのノブ等にマッピ ングできます。よくある例としては、エクスプレッションペダルにマスターボリュームをマッピングした り、MIDI コントローラーのノブにフィルターのカットオフフリケンシーをマッピングするといったもの があります。

Setting	ıs MIDI	Macro	Tutorials
MIDI Co	ontroller	Generic MID	I Contr 🔻
MIDI Config		Default	
Lear	'n		
Ch C	C Control	Min	Мах
1 1	Mod Wheel	0.00%	100%
17	Master Volume	e -80.0dB	24.0dB
1 16	Crescendo	0.00dB	-60.0dB
1 17	Upper Sustain	0.00ms	4000ms
1 18	Upper Volume	-60.0dB	0.00dB
1 19	Bass Volume	-60.0dB	0.00dB
1 35	5 Aftertouch Lev	/el 0.00dB	9.00dB
1 26	Velocity Level	n nn%	100%
🕀 Ad	d control		

3.4.2.1. MIDI Controller Menu



MIDI タブの最上部右にあるのは **MIDI Controller** のドロップダウンメニューで、Arturia MIDI コントロ ーラーのテンプレートを選択できます。このテンプレートは、Solina Vで "よく使われる" パラメーターと Arturia MIDI コントローラーの各コントロール類とのマッピングをしたもので、プラグアンドプレイ的に すぐにコントロールできるようになっています。また、サードパーティ製の MIDI コントローラー用の汎 用テンプレートもあります。

3.4.2.2. MIDI Config Menu



MIDI Config ドロップダウンメニューは、Solina V をコントロールするための MIDI マッピングが複数あ る場合、それを管理するためのメニューです。選択している MIDI アサイン設定のセーブや別名セーブ、 削除、設定ファイル (コンフィギュレーションファイル) のインポートや、選択している MIDI マッピング をファイルとしてエクスポートすることも可能です。

この機能は、Solina V をコントロールする MIDI キーボードやコントローラーを交換するときに新たな MIDI マッピングを最初から作り直すことなくすぐに演奏ができるようにするためのものです。

例えば、ライブ用にはコンパクトなキーボード、レコーディングでは88鍵などのマスターキーボード、パ ッドコントローラー等々、複数の MIDI コントローラーをお持ちの場合、各コントローラー用の MIDI マッ ピングを作成しておけば、ハードウェアコントローラーを切り替えるときにそれに合ったマッピングをロ ードするだけで準備完了です。これにより、使用するコントローラーを切り替えるたびにそれに合わせた マッピングを最初から作成する時間を節約できます。

このメニューで特に強力なオプションが次の2つです:

- Default: MIDI アサインがある程度最初から設定されているもので、MIDI マッピングを作成 する出発点として便利です。
- Empty: すべてのアサインをすべて削除します。

MIDI タブの Learn ボタンをクリックすると Solina 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)。下のスクリーンショットは、デフォルト状態の Solina V のアサイ ン済みとアサイン前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.27]でアサインを解除することもできます。

3.4.2.4. 最小値と最大値の設定

リスト内の各パラメーターには Min と Max の値を設定するコラムがあり、フィジカルコントローラーでの操作に対して Solina V のパラメーター値が変化する範囲を設定できます。例えば、ライブ演奏時にフィルターにアサインしたノブを誤って最大や最小にしてしまったときでも、フィルターが変化する範囲を狭くしておきたいというような場合があるかと思います。

表示されている設定値を上か下にドラッグすると値を変更できます。値は 0.00% から 100% までの範囲 のパーセンテージで表示されます。また、Min を Max よりも大きな値に設定することもでき、その場合は MIDI コントローラーのノブ等を 上げるとパラメーターの値が 下がるというように、通常とは逆の方向に 変化させることができます。

オンとオフのように、2ポジションだけのスイッチ的動作のパラメーターは、MIDI 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等の連続可変するコントロール類にアサインし てトグル動作にさせることも可能です。 リストに表示されているマッピング済みのパラメーターを Ctrl-クリックまたは右クリックすると、以下のような便利なメニューが開き、パラメーターごとに動作を設定できます。

Ch	СС	Control	Min	Max	
		Mod Wheel	0.00%	100%	
		Master Volume	-80.0dB	24.0dB	
		Crescendo	0.00dB	-60.0dB	
	17	Upper Sustain	0.00ms	4000ms	
		Upper Volume	🖌 Abso	lute	
		Bass Volume	Relat	ive	
		Aftertouch Level	Delet	e	
		Valacity Laval	Chan	ge Parame	eter
	Add				

- 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、Solina 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。

3.4.2.6. 機能固定の MIDI CC ナンバー

次の MIDI コンティニュアスコントローラー (CC) ナンバーは機能が固定されており、他のコントロールに 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 Solina V のパラメーターにアサインできます。

マクロタブでは、ロワーツールバー右側にある4つのマクロノブのアサインを管理します。1つのノブに複数のパラメーターをアサインでき、マクロノブ自体を MIDIラーン [p.23] でフィジカルコントローラーに アサインすることができます。



マクロの設定はプリセットごとにセーブできます。

3.4.3.1. マクロスロット

設定を変更したいマクロノブをクリックして選択します。デフォルトのマクロ名はそれぞれ Brightness、Timbre、Time、Movement ですが、ネームフィールドをクリックするとリネームできま す。ここでリネームした名称はロワーツールバーにも反映されます。 Macro タブの Learn ボタンをクリックすると MIDI アサインと同様の手順でアサイン可能なパラメーター はパープルの表示色になり、アサイン済みのものは赤で表示されます。パープルのパラメーターをクリッ クするとそのパラメーター名がリストに加わります。

マクロからパラメーターを削除するには、リストにあるパラメーター名を右クリック (Mac の場合は Ctrl-クリック) し、表示されるポップアップにある **Delete** をクリックします。マクロにアサインしたパラメ ーターは **Min/Max** の値を設定でき、パラメーターの MIDI アサインの時と同様、Min/Max それぞれの数 値をドラッグすることでパラメーター値が変化する範囲を設定できます。また、Min の値を Max よりも高 くすることで Macro ノブを上げるとパラメーター値が下がるという動きに設定することもできます。

マクロに設定すべきパラメーターやマクロ名にルールはありません。ですが、マクロにその内容と関連性の低い名前、例えば「シャトレーゼ」などという妙な名前をつけることもできますが、そのプリセットを翌年のレコーディングで使う時には謎のマクロ名になってしまうのがオチかも知れません。謎をはらむ可能性があるものは、分かりやすくしておきましょう!

3.4.3.3. マクロカーブ

単純なスケーリング以上に、マクロにアサインした各パラメーター値が最低値から最高値までの間を変化 するカーブをカスタマイズでき、マクロの動きでそれを再現することができます。リストのパラメーター 名のとなりにある > アイコンをクリックするとカーブ画面が表示されます。



カーブの線上をクリックすると小さな円のブレイクポイントが追加されます。これをドラッグしてポイント間のカーブを作っていくことができます。ポイントを右クリック (Mac では Ctrl-クリック) するとポイントを削除できます。最初と最後のブレイクポイントは削除できません。

♪ シンプルな対角線にするとリニアになりますが、リニア以外のカーブにすると楽しくなる可能性があります。

3.4.4. Tutorials - チュートリアル



このチュートリアルタブは、メインメニューの **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 Solina V の色々な機能を順を追って学ぶことができ ます。また、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 を開くを新規プリセット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。

Solina V の画面上端と下端のツールバー、そしてサイドパネルの機能のご紹介は以上です。次はメインイ ベントである Solina V での音作りに進みたいと思われていることでしょう。ですがその前にご紹介すべき 大切なことが1つ残っています。それが、プリセットのセーブ、並べ替えやグルーピング、膨大なプリセ ットから欲しいプリセットのサーチや選択が簡単にできる Arturia の強力なプリセットブラウザです。

4. THE PRESET BROWSER

プリセットブラウザは、Solina V のプリセットのサーチやロード、管理を行うところです。用途によって 表示が色々に変わりますが、参照しているものは同一のプリセットバンクです。

サーチ画面にアクセスするには、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。 プリセットブラウザを閉じるには、ブラウザボタンと同じ位置に表示されるXをクリックします。

プリセットブラウザには4つのメインエリアがあります:

SOLINA V		X 🌣 Organ Donor	A T	¢
	Explore Q Search Presets Types • Styles •	Banks +	User 199 presets	Organ Donor (3) :
MY FAVORITES C Liked Red Orange O Yellow	NAME - @ 70s BPF Lead Accordeon Adagio Agile Marcato Air String 1	 > TYPE ≡ Synth Brass Synth Organ String Ensemble String Ensemble String Ensemble 	DESIGNER × Erik Norlander Theo Niesslink Barry Jamieson Erik Norlander Randy Lee	DESIGNER Barry Jamieson TYPE Synth Organ BANK PatchWorks Analog Exemption Finderson Analog Exemption Short Stab 705 Antolent Downtempo Dublikeggee Very deep and a little bit cheesy organ sound.
	Air String 2 Air String 3 Ambi Homs Ambi Strings 1 Ambi Strings 2 Ambient Mono Volce Arp Scup			MACRO Brightness Timbre Time Kovement

プリセットブラウザ

#	エリア	内容
1.	Search and Results [p.32]	検索ワードや Type, Style のタグでプリセットをサーチします。
2.	Sidebar [p.37]	バンクやフェイバリット、プレイリストの管理を行います。
3.	Preset Info [p.40]	選択したプリセットのバンクやタグ、作者名、その他の情報を表示します。
4.	Macro Knobs [p.43]	ロワーツールバーのマクロノブの拡大表示版です。
4.1. Search and Results - サーチ&リザルト

ブラウザ最上部のサーチフィールドをクリックして検索ワードを入力します。この時、ブラウザは2つの 方法でプリセットをフィルタリングします。1つは検索ワードに一致したプリセット名、もう1つは検索ワ ードが Type や Style [p.33] に近い場合、そのタグを使用しているプリセットもサーチ結果に含めます。

サーチフィールドの下に検索結果が表示されます。サーチフィールドの右にある**X**をクリックすると検索 ワードが消去されます。

Explore	Q Lead					CLEAR ALL
Types 🕶	Styles -	E	anks •	•	User	15 presets
♡ NAME •		Түі	PE		DESIGNER	
Filter Lea	d 2	Sof	t Lead		Randy Lee	
Heartbre	ak Lead	Bov	ved Strings		Pierce Warnecke	
Kit Lead	1	Sof	t Lead		Randy Lee	
Kit Lead	2	Sof	t Lead		Randy Lee	
Long Lea	d	Sof	t Lead		Pierce Warnecke	
Octave L	ead	Sof	t Lead		Randy Lee	
ResOLea	D	Sof	t Lead		Cubic Spline	
Big Stage	•	Pol	/ Lead		Sonar Traffic	
Dark Drea	amer	Pol	/ Lead		10 Phantom Rooms	
French C	heese	Pol	/ Lead		10 Phantom Rooms	
Short and	d Stabby	Pol	/ Lead		Barry Jamieson	

検索ワードでフィルタリング

4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング

色々なタグを使うことで絞り込みサーチができます (場合によっては逆に広がることもありますが)。タグ には Type と Style の2種類があります。どちらか一方だけでなく、両方を使って絞り込むこともできま す。

4.2.1. Types

Types はベースやリード、ストリングス、パッド、オルガンなど、楽器別や用途別のカテゴリーです。サ ーチバーに検索ワードを入れていない状態で、**Types** ボタンをクリックすると Types のリストが表示さ れます。各 Type にはサブタイプがあるものもあります:



Type のいずれかをクリックするとそのタグに合致したプリセットが表示されます。複数のタイプを選択 するときは、Cmd-クリック (macOS) か Ctrl-クリック (Windows) します。例えば、探したいプリセット のタグが Keys なのか Pad なのか覚えていないときは、両方のタグを選択してサーチ対象を広げることが できます。

リザルトコラム最上部の各タイトル (Name, Type, Designer) の右にある矢印ボタンをクリックするとリ ストを逆順に並べ替えることができます。

4.2.2. Styles

Styles は Types よりも具体的な音楽的属性のタグですので検索の精度をより高めることができます。 **Styles** ボタンをクリックすると、このエリアには次のサブディビジョンが表示されます:

- Genres: Trance, Techno, Synthwave, Disco など、音楽ジャンルや時代を表すタグ
- Styles: Dirty, Clean, Complex, Mellow など、一般的な雰囲気を表すタグ
- Characteristics: Analog, Evolving, Distorted, Dry, Rise など、音色の特徴を表すタグ

Explore Q Search Preset	S	
Types • Styles •	Banks 🔹 🛛 🔵	User 199 presets 🚍
GENRES	STYLES	CHARACTERISTICS
70s Electro Industrial Techno	Classic Deep Simple Bright	Analog Dry Evolving Ensemble
Game Audio Pop Trip Hop	Clean Thin Dark Soft Mellow	Short Stab Filtered Reverb Delay
Reggaeton Dub/Reggae Bass Music	Atmospheric Huge Hard Punchy	Processed Long Sequence/Loop
Grime Hard Techno Synthwave	Harsh Bizarre Sad Complex	Slow Attack Hoover Multi/Split
Minimal Funk Lofi Ambient	Dirty Melodic Acid Airy Funky	Vibrato Digital FM Wah
Cinematic Indie Dance Soundtrack	Soundscape	Arpeggiated Amp Rise Gated
Hip Hop/Trap Trance Soul/R&B		
Breakbeat Future Bass House		
Rock Jazz/Blues Dubstep		
Experimental Tropical House		
Psytrance Downtempo Chiptune		
Disco Drum & Bass Berlin 60s		

タグをクリックするとそれが選択されます。もう一度クリックするか右クリックをすると選択が解除され ます。タグを選択するといくつかのタグが選択できない状態になることがあります。これは、ブラウザが 消去法で検索結果を絞り込んでいるためです。選択しているタグのいくつかの選択を解除すると、そのタ グがサーチ対象から外れて、最初からすべてをやり直すことなくサーチ対象を広げることができます。

4.2.3. Banks

Types、Stylesの次にあるボタンが **Banks** ボタンです。前者2つによるサーチ対象をこのボタンでファクトリーバンクかユーザーバンクに限定することができます。

4.3. サーチ結果表示

サーチ結果のリストが表示されないときは、**Show Results** ボタンをクリックします。リストのいずれかのコラム最上部の矢印ボタンをクリックすると ABC 順のリストが逆順に切り替わります。

4.3.1. 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、ファクトリーの"おすすめ"プリセットがリストのトッ プに表示されます。このプリセットは Liked [p.36] (いいね) をしたプリセットのすぐ下に表示されます。

3つ目のコラムのヘッダは **DESIGNER** と **BANK** の2つがあり、横3本線のアイコンをクリックしてどちら かを選択します。選択後、ヘッダをクリックすると他の2つのコラムと同様、ABC 順に並べ替えることが できます。



4.3.2. タグを外す

Types, Styles, Banks ボタンのすぐ下には、サーチに使用したすべてのタグが表示されます。各タグ名の 右にある X をクリックするとそのタグが外れます (その結果サーチ対象が広がります)。**CLEAR ALL** をク リックするとすべてのタグが一斉に外れます。

 Explore
 Q Electro X Bizarre X
 Search Presets
 CLEAR ALL

4.3.3. Liking Presets - "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、プリセットの横にある**ハート**をクリックして気 に入ったプリセットにマークを付けておくことができます。その後、ハートのアイコンをクリックする と、すべての "いいね" を付けたお気に入りのプリセットがサーチ結果リストのトップに表示されます。

Expl	xplore Q Search Presets							
Types ·		Styles -		Banks 🝷	•	User	199 presets	
•	NAME			ТҮРЕ			×	
•	Cars			Synth Brass		Theo Niessink		
•	Diamond String	gs		String Ensemble		Theo Niessink		
•	Ambi Strings 1			String Ensemble		Randy Lee		
•	Vib Pad 1			Evolving Pad		Pierce Warnecke		
•	Lyon Tamer			Atmosphere		Glen Darcey		
•	Agile Marcato			String Ensemble		Erik Norlander		
	Accordeon			Synth Organ		Theo Niessink		
	Arp Soup			Arpeggio		Theo Niessink		
	Auto Accomp			Arpeggio		Theo Niessink		

並べ替えやフィルタリング機能を必要に応じて使うことで、欲しいサウンドをいつでもすぐに見つけ出す ことができます。

4.4. Sidebar - サイドバー

プリセットブラウザの左側のセクションでは、Search and Results [p.32] セクションに何を表示するのか を設定します。

最上部のオプションはこれです:

C Explore	Explore	Q Search Prese			
MY SOUND BANKS	Types 🕶	Styles -	Banks 🕶	User	199 presets
MY FAVORITES	♡ NAME		ТҮРЕ		
♡ Liked	Muted Alte	os	String Ensemble	Sonar Traffic	
O Red	Paper Hor		Synth Brass	Sonar Traffic	
O Orange	Reso Rise		Classic Synth Pad	Sonar Traffic	
O Yellow	Stunned P	haser	String Ensemble	Sonar Traffic	

Explore セクションがデフォルト設定で、上述のセクションで行ったのと同じように Solina V にロードさ れているプリセットの現在のバンクを色々見て回ることができます。

4.4.1. My Sound Banks

My Sound Banks をクリックすると、ファクトリーバンクに続き、使用可能なサウンドバンクの一覧を 表示するウィンドウが開きます。その後に続くユーザーバンクは、右クリックすることで削除やリネー ム、エクスポート (ファイル書き出し) が行えます。

Q Explore	Sound Banks			
MY SOUND BANKS				
MY FAVORITES				\bigcirc
🛇 Liked	(A)		(A)	\leq
O Red				()
O Orange				
O Yellow				
	Factory	PatchWorks	Vintage Factory	Üser

サイドバーの中段には **My Favorites** というメニューがあり、プリセットを選びやすいようにカラーコー ドで分類することができます。またここには**"いいね"**のグループもあり、ハートアイコンをつけたプリ セットをすぐに見つけ出すことができます。

表示するカラーコードを選択するには、My Favorites にマウスオーバーして Edit をクリックします。次 にカラーごとに表示/非表示を選択し、Done をクリックします。

各フェイバリット (カラーコード) は例えば Bass, Leads というようにリネームできます。フェイバリット を右クリックすると新しい名前を入力できます。



プリセットをフェイバリットに追加するには、プリセットをそのカラーにドラッグ&ドロップします。カ ラーコードをクリックすると、そのグループの内容が表示されます。

Q Explore	Orange		Q Search Pres	sets	
MY SOUND BANKS	Types - Styles -	Banks 🝷			5 presets
MY FAVORITES		ТҮРЕ			
🛇 Liked	The Biosphere	Classic Synth Pad		Sonar Traffic	
Orange	Bizarre Circus	Synth Organ		Pierce Warnecke	
Green	Heartbreak Lead	Bowed Strings		Pierce Warnecke	
 Blue Purple 	Split Sci-Fi	Synth Organ		Pierce Warnecke	
O Gray	Warm Wash	Synth Brass		Pierce Warnecke	

MY PLAYLISTS + New

Gig in Cold Lands

Mid-Autumn Lunar Party

New Playlist

On the Thames

サイドバーの下段には、作成したりインポート (ファイル読み込み)をしたプレイリストが表示されます。 プレイリストは、ライブ時のプリセット管理に非常に便利な機能です。詳細は、後述のプレイリスト [p.44]でご紹介します。

4.5. Preset Info Section - プリセットインフォ

ブラウザ画面の右サイドには各プリセットの情報が表示されます。ユーザープリセットのプリセット名、 タイプ、フェイバリットなどの情報はここで変更できます。ファクトリープリセットの情報は変更できま せん。



各種変更をするにはテキストフィールドに入力したり、プルダウンメニューでバンクやタイプを選択した り、+ サインをクリックしてスタイルの追加や削除をします。

ここでタイプやスタイルを変更するとサーチ結果に反映されます。例えば、あるユーザープリセットから "Funky"のスタイルタグを削除してセーブした場合、そのプリセットは Funky のタグでサーチしてもヒッ トしなくなります。

画面右上のドットが縦に3つ並んだアイコンをクリックすると、選択しているプリセットの情報を管理す る各種オプションが入ったメニューが表示されます。



オプションには Save Preset、Save Preset As、Delete Preset、Add to Playlist があるほか、プレイリ ストの新規作成もできます。罫線で囲まれた中にあるカラーアイコンのいずれかをクリックすると、現在 選択しているプリセットがそのカラー (フェイバリット) グループに追加されます。

4.5.1. 複数のプリセットの情報を変更する

ライブの準備などで複数のバンクに入っているプリセットを移動させたいときや、複数のプリセットに同 ー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、Bank や Type などを変更して各プリセットをセーブします。

Ехр	lore	Q	Q Search Presets							
Types			Styles -		Banks 🝷		User		199 presets	
\diamond	NAME			Ø	ТҮРЕ					ぷ
	Drowning I	Divide	ers		Atmosphere		Sonar Traffic			
	Expressive	e Fidd	le		Bowed Strings		Sonar Traffic			
	Far Fee Ca	inyon			Synth Organ		Sonar Traffic			
	Feather Lig	ght			Classic Synth Pad Sonar		Sonar Traffic	onar Traffic		
	Lonely Sou				Bowed Strings		Sonar Traffic			
	Low Life				String Ensemble		Sonar Traffic			
	Muted Alto	os			String Ensemble		Sonar Traffic			
	Paper Hori	n			Synth Brass		Sonar Traffic			
	Reso Rise				Classic Synth Pad		Sonar Traffic			
	Stunned P	haser			String Ensemble		Sonar Traffic			

】 ファクトリープリセットの情報を変更したいときは、Save As コマンドでユーザープリセットとしてセーブする 必要があります。セーブしたプリセットを選択すると Info セクションに Edit と Delete ボタンが画面下部に表示される ようになります。

4.6. プリセットの選択:別の方法

アッパーツールバー中央部の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 ニューのトップにあるオプションは All Presets で、そこには現在選択しているバンク内のすべてのプリ セットが選択できるサブメニューが入っています。

All Presets 以下のオプションは Type タグです。各 Type にはサブメニューがあります。

Type や Style、またはその両方でサーチをしている場合、プリセット名の右にある上下の矢印アイコンを クリックすると、サーチにヒットしているプリセットを1つずつ順番に切り替えることができ、サーチ結 果をチェックできます。

∭\ ♡		Drown	ing Dividers			
	√	All Presets			Þ	
		Bass			Þ	
		Brass & Win	ds		Þ	70s BPF Lead
		Keys			Þ	Brass Swarm
		Lead			Þ	Cars
		Organ			Þ	Dark Horns
		Pad			Þ	Horn
		Sequence			Þ	Moody Trumpet
		Sound Effec	ts		Þ	Mountain Flutes
		Strings			Þ	Not A Bad Sax
		Template			Þ	Oboe 8'
		Vocal			Þ	Paper Horn
						Pulsing Brass
-		2 7		-		Soft Brass
CRES	CEN	IDO	SUSTAIN	V	01	Tin Man
			LENGTH	l	JF	Trumpet
			Les a	P		Tuba
					L	Warm Wash

ー方、ドロップダウンメニューの "All Presets" は、サーチ条件の一切を無視します。その下の線以下の Type からその Type に属している全プリセットを表示するのと同じように、バンク内の文字通り "全プリ セット" を (サーチ条件に関係なく) 表示します。

4.7. Macro Knobs - マクロノブ

このマクロノブはロワーツールバーに表示されるマクロノブの拡大版です。ここのノブを回すとロワーツ ールバーにある同じノブも同様に回ります。



パラメーターをマクロにアサインする方法は、チャプター3の Macro Tab [p.28] をご覧ください。

4.8. Playlists - プレイリスト

プレイリストは、ライブやレコーディングで使用するプリセットというように、目的別にプリセットをグ ルーピングしておくことができる機能です。プレイリスト内では、プリセットはソングごとに並べ替えた りグルーピングすることができます。

My PlayIsits のサブヘッダは、サイドバーの My Favorites セクションの下に表示されます。但し、 Solina V のデフォルト状態ではまだプレイリストが作成されていませんので、ここの表示はありません。 プレイリストを作成することではじめてここに表示されます。

4.8.1. プレイリストを初めて作成する

まずは、プリセットを1つサイドバーにドラッグします。すると My Playlists のヘッダが + New アイコン とともに表示されます。プリセットを + New アイコンにドロップすると、ポップアップが開いてプレイ リスト名を入力できます。プレイリストを作成すると、My Playlists のヘッダはサイドバーに常に表示さ れるようになります。

Explore	Explore	Q Synthwave× Sear			CLEAR ALL
	Types 🕶	Styles -	Banks -	💿 User	65 presets
MY FAVORITES	♡ NAME		ТҮРЕ	\equiv designer -	
	Accordeo	n	Synth Organ	Theo Niessink	I
Orange	Cars		Synth Brass	Theo Niessink	
O Green	Diamond :	Strings	String Ensemble	Theo Niessink	
 Blue Purple 	Eminent 4		String Ensemble	Theo Niessink	
⊖ Gray	Eminent 8		String Ensemble	Theo Niessink	
MY PLAYLISTS + New	Eminent S	ustain	String Ensemble	Theo Niessink	
Psycho Arp					

プレイリストを追加するには、My Playlists ヘッダにマウスオーバーし、表示される + New アイコンを クリックします。



プレイリストの名前を入力すると、サイドバーの Playlists メニューにそれが表示されます。

プレイリストを作成しましたら、そのプレイリスト名を右クリックするとポップアップが開いて Rename (プレイリストのリネーム) や Delete (プレイリストの削除)、Export といったメニューが使用 できます。Export は、プレイリストをファイルとして書き出すコマンドで、書き出されたファイルには .aplst の拡張子がつきます。

	Rename
MY PLAYLISTS	Delete
New Playlist	Export

4.8.3. プレイリストにプリセットを追加する

Explore 画面のすべてのオプションを使用して、プレイリストに入れたいプリセットをサーチできます。 目的のプリセットが見つかりましたら、それをプレイリスト名にドラッグします。

Explore	Explore Q Sea	arch Presets		
MY SOUND BANKS	Types - Sty	yles → Banks →	User	199 presets
MY FAVORITES			\equiv designer -	
🛇 Liked	Throbbing Bass	Sub Bass	Theo Niessink	
 Orange Green 	Tin Man	Synth Brass	Theo Niessink	I
O Blue	Tuba	Orchestral Brass	Theo Niessink	
O Purple	Vibra Harp 8'	Synth Organ	Theo Niessink	
⊖ Gray	Wilde Touch	Strings Pad	Theo Niessink	
MY PLAYLISTS + New	Awesome Ensemble	e String Ensemble	Sonar Traffic	
Gig in Grenoble	Basement Find	Combo Organ	Sonar Traffic	
New Playlist	Big Stage		Sonar Traffic	

サーチ結果リストからプレイリストにドラッグ

プリリスト名をクリックするとその内容が表示されます。

4.8.4. プリセットの並べ替え

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3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。

Q Explore	((•)) Gig in Grenot 1 Song - Last updated on • New Song	D le 26/07/2022 - 14:31
	New Song	
 Orange 	1 Low Life	String Ensemble
 Green Blue 	2 Stunned Phaser	String Ensemble
PurpleGray	3 Air String 2 9 Fields Full 5	String Ensemble Atmosphere Strings Bod
MY PLAYLISTS	5 No Fool Here	Evolving Keys
Gig in Grenoble New Playlist	6 Polysynth Strings	String Ensemble
	7 Tremolandi 2	Strings Pad
	8 Bizarre Circus	Synth Organ
	9 Fields Full	Atmosphere

移動先の位置を線で表示します

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、白線が移動先の"挿入ポイント"に短時間表示されます。

4.8.5. 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、そのプリセット名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。

2 Stunned Phaser		String Ensemble
	Rename	
3 Air String 2	Copy Paste Delete Duplicate	String Ensemble
4 Fields Full		Atmosphere
8		

メニューには Rename、Copy、Paste、Duplicate といったオプションもあります。その他の管理オプ ションにつきましては、後述します。

4.8.6. ソングの作成とプレイリストの管理

New Song ボタンをクリックするとプレイリストの下部に新規ソングを作成します。新規ソングに名前 をつけ、プレイリスト内の好きな位置にドラッグでき、ソング内にプリセットを好きな順番で追加でき 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の名称を変更します。
- Save Playlist As:現在選択しているプレイリストの "コピー" を作成し、別名で保存しま す。保存前に名称を入力できます。
- Export Playlist:現在選択している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。書き出されたファイルには ".aplst" の拡張子が付きます。
- Delete Playlist:現在選択しているプレイリストを削除します。削除されたプレイリスト内のプリセット (のデータ) は 削除されません。

5. THE MAIN PANEL

設定関係の各種機能のご紹介がすべて終わり、ここからは Solina V の音作りです。音作りのレベルは深度 によって2段階ありますので、それに合わせてチャプターも2つに分けています。

このチャプターでは、オリジナル Solina とそっくり (実際にはパラメーターが少し多くなっていますが) のフロントパネルである **メインパネル** の各種機能をご紹介します。このパネルでは、オリジナルハード ウェアと同様の音色パラメーターがあり、1970年代当時と同様、Solina の素晴らしいサウンドを数多く 作り出せます。



ですが、このソフトウェアバージョンにはオリジナルハードウェアを忠実に再現するだけには留まらない 多くの機能が入っています (そのこと自体は別にサプライズでもないですね。新機能を追加するのが Arturia のやり方ですので)。

アッパーツールバーにある Advanced ボタンをクリックするか、Solina V のグラフィックの天板をクリ ックすると、アドバンストパネル が開きます。そこでは、20世紀の名機である Solina を21世紀の Solina V に進化させる各種追加機能が入っています。このパネルの内容につきましては、次のチャプターでご紹 介します。

アドバンストパネルを閉じるには、**Advanced** ボタンをクリックするか、開いているパネルの上端部分を クリックします。

5.1. 画面上のコントロール類の操作について

画面上のコントロール類の操作方法はいたってシンプルです。ボタンやスイッチは、クリックするとオン からオフ、あるいはその逆というように設定値が切り替わります。ホイールやスライダーはクリックして ドラッグすると設定値が変わります。

設定値を細かく動かしたいときは、右クリックをしてからドラッグします。また、パラメーターをダブル クリックすると、そのパラメーターのデフォルト値に戻ります。

もちろん、マウスをいつも握っているのがクリエイティブではないと思うときには、各パラメーターはサ イドパネルの MIDI タブ [p.23]でお使いの MIDI コントローラーにマッピングできます。

5.2. メインパネルとそのパラメーター

まずは天板を閉じた状態にしてメインパネルに集中しましょう。キーボードの上にスライダーやボタンが 1列に並んでいます (キーボードの両側にもノブ等があります)。



各パラメーターを左から順に見ていきましょう。

5.2.1. キーボードの左側



Bend Amt:ピッチベンドのレンジを0セント (ベンドなし) から 1,200 セント (1オクターブ) の範囲で設定します。

Mod Amt: モジュレーション (MOD) ホイールによる効果の深さを 0% (効果なし) から 100% (効果最大) の範囲で設定します。

Pitch Bend:このホイールは放すと自動的にセンター位置に戻ります。このホイールはピッチベンド専用で、他の MIDI コントロールチェンジ (MIDI CC) ナンバーを割り当てることはできません。

Mod ホイール:ビブラートやトレモロの深さをリアルタイムに調節します。デフォルト設定では、この ホイールは MIDI CC #1 に反応しますが、他の MIDI CC に振り替えることができます。効果の深さのマス ター設定は Mod Amt ノブで行います。

5.2.2. キーボードの上側



Volume Master: Solina V の全体的な音量を調節します。アッパーパートとベースパートの音量が同時 に変化します。 **Contrabass、Cello**:ベースパートの音色のオン/オフを切り替えます。Cello は Contrabass の1オクタ ーブ上です。

両方を同時使用できます。ボタンを1つずつクリックするか、どちらかをクリックしてもう1つにドラッグ することで両方のオン/オフが切り替わります。

Volume Bass:ベースパートのみの音量を調節します。

Crescendo:キーボードを弾いたときに音がフェイドインするかどうかを設定します。このスライダーは、キーボードを弾いた瞬間の音量レベルを、0dB (最大レベル) から -60dB (ほぼ無音) の範囲で設定できます。機能的にはシンセサイザーの VCA エンベロープのアタックタイムに似ています。

このパラメーターの実際の動作はベースとアッパーパートでも異なりますし、Poly モードのオン/オフによっても異なります。

Sustain Length:キーボードを放したときの、アッパーパートの音がフェイドアウトする時間を 0~4 秒 の範囲で設定します。機能的にはシンセサイザーの VCA エンベロープのリリースタイムと同様です。

ベースパートには独自のサステインパラメーターがありますが、それにつきましてはアドバンストパネル のチャプターでご紹介します。

Volume Upper:アッパーパートのみの音量を調節します。

Viola、Violin、Trumpet、Horn、Humana:アッパーパートの音色切り替えボタンです。Violin は他の 音色よりも1オクターブ高い音が出ます。

5つの音色はすべて同時使用できますが、Trumpet と Horn は同時に鳴りません。この2つをオンにした場合、音が出るのは Horn のみです。但し、Horn をオフにした瞬間に Trumpet の音が出ます。

ベースパートの音色ボタンと同様、ボタンをクリックして他のボタンに向けてドラッグすると複数のボタンを一気にオン (またはオフ) に切り替えることができます。

Ensemble:アンサンブルエフェクトのオン/オフを切り替えます。ボタンの右にあるスイッチでモノ/ス テレオを切り替えます。

5.2.3. キーボードの右側



FX1、FX2、Rev:2つのエフェクトとリバーブの相対的なレベルを調節します。この調節はアドバンスト パネルからも行えます。

5.3. Solina を超えて

Solina V とオリジナル Solina のフロントパネルを見比べると、違いが少しあります。オリジナルにはチューニングの微調整ノブがありますが、ピッチベンドや MOD ホイールはありませんし、マスターボリュームもありません。一方で Solina V には3つのスイッチが追加されています。1つは音色ボタンのHumana、残りの2つはアンサンブルのボタンとスイッチです。この追加機能について少しご説明すれば、それが Solina V にとってどれだけ重要であるかが分かるかと思います。

5.3.1. Humana

1970年代中頃、数社が最初の ポリフォニックシンセサイザー の開発に突進していました。ポリフォニッ ク、つまりボイスごとにオシレーター、フィルター、アンプを備え、フィルターやアンプのエンベロープ もボイスごとに完備されているもの、というシンセです。パラフォニックシンセサイザーの1種である Solina にはエンベロープは1つしかなく、技術的にフィルターと言えるものはありませんでした。同時発 音数は鍵盤数と同じ49でしたが、ボイスごとに音色などが変化する仕掛けは一切ありませんでした。こ うしたパラフォニック方式から "真の" ポリフォニックに移行するまでの間には、色々な技術的手法によ る珍奇な製品が色々と開発されていました。その中でも有名な (あるいは知る人ぞ知る) 1台が、 Polymoogです。

1975年に開発された Polymoog は71鍵 (アナログでは初のベロシティ対応)のアナログシンセサイザー で、各キーに固有のボイスカードとオーディオパスが備わっていました。技術的には全鍵発振、つまり完 全ポリフォニックのアナログシンセサイザーで、エレピのように演奏でき、登場した時点では大きな反響 がありました。ところが、そのサウンドは部分的に残念な "パラフォニック"の制限があり、製品価格は 驚異的に高く、しかも故障が頻発するということで、一部には熱狂的なファンもいました (今もいます) が、Moogとしては失敗作でした。

1978年、Moog Music はシンプル化したバージョンの Polymoog Keyboard を発表しました。9種類だっ たプリセット音色が14種類に増え、その中の1つが Vox Humanaという名前のもので、この音色を当時頭 角を現していた Gary Numan が世界チャートのトップに昇りつめた大ヒット曲 'Cars' を含むサードアル バム The Pleasure Princeple で大々的に使用したおかげで、Polymoog は高価な失敗作以上のものとして 歴史に名を残すことになったのです。このアルバムはまさに Vox Humana 一色といったアレンジでした ので、"Vox Numana" と言われることもよくありました。

Gary Numan は Polymoog Keyboard を新しいストリングスアンサンブルとして使い、Solina のようなキ ーボードが得意とする分厚いオーケストレーションの土台となる音色だったのが、Vox Humana でした。 それもありますし、Solina 自体の音色ともタイプが大きく異なりますので、Humana は Solina V の追加 音色として最適なものです。この音色があることで、この楽器の方向性が完全に新たなもの (しかもカッ コいいもの) になりました。ぜひお試しください!

5.3.2. Ensemble

アンサンブルエフェクトが Solina や多くのストリングスマシンでどんなことをしているのかを説明する のは簡単なことです。基本的にアンサンブルは、これをかければ何でも美味しくなるという 'マジックス パイス' なのです!



でもそれだけでは説明になりませんね。このエフェクトは、ストリングスマシンのオシレーター音をもっ と濃密で分厚い音色に変えるものなのです。この効果は絶大で、Ensemble をオフに (FX1、FX2、Rev の 各ノブもゼロに) したときの素の Solina の音はそれほどエキサイティングな音ではありません。ここでは 何が起こっているのでしょうか?

ストリングスマシンは 分周方式 という手法でポリフォニック化しています。キーボードの一番上のオク ターブの各キー (C, C#, D, D#...) に対応する12個のシンプルなオシレーターに、これまたシンプルな 分周 器 という回路を接続して、入力信号の周波数を半分や1/4というように低くしていき、下のオクターブの 音を作っています。

こうした方式による大きなメリットは、*全鍵発振*が可能なこと、つまり、全部のキーを押すと、Solina の場合は49鍵ですが、全部の音が出るのです。ところが、大きなデメリットもあります。すべての音は同 じ1セットのオシレーターを元にしていますので、その波形はどれも位相やチューニングがピッタリそろ ってしまうのです。本物のストリングスセクションのサウンドが豊かなのは、波形の位相やチューニング が不揃いだからです。他の奏者と位相もピッチも完全に一致させるのは不可能ですが、近づけることは可 能です。複数の弦楽器奏者が同じ音程をユニゾンで演奏したときの音の豊かさは、ピッチなどがわずか にズレているからなのです。

Solina V の Humana はアンサンブルエフェクトがオフでもある程度厚みのある音色ですが、これは Solina とはか なり異なる回路をモデリングしているためです。

アンサンブルエフェクトがこの問題にどう対処しているかと言いますと、入力信号を一連のコンデンサー に送ります。そこでは信号の遅延 (ディレイ) が微妙に生じるだけでなく、コンデンサーの各段階で信号自 体も微妙に劣化します (こうしたタイプの回路は信号が1つの素子から次の素子へとパケツリレーのよう に流れているため バケットブリゲードディレイ (BBD) と言います)。

Solina では、BBD によるディレイラインが3系統あり、それぞれのディレイタイムに微妙な違いを持た せ、それぞれのディレイタイムを別々の LFO で揺らしています。この3系統の信号をミックスすると倍音 同士が互いに干渉し合うような音色変化が起きて、元のか細い音がリアルなストリングスセクションのよ うな豊かな Solina サウンドに変わります。Solina のアンサンブルエフェクトは、3系統のディレイライン からの信号をミックスするときに元のドライ音をミックスしていない点が、通常のコーラスエフェクトと 違う面白いところです。こうした仕様は、Solina の直接的な先祖にあたる Eminent 310 に内蔵されてい た Orbitone 3相コーラスがその源流です。お聴きの通り、このアンサンブルにより濃密で分厚く、惹き込 まれるようなサウンドができるのです。

では Ensemble ボタンの右にあるスイッチは何をしているのか? このスイッチは Solina のアンサンブル のモード切替です。初期の Solina はモノで、その後ステレオ化されており、その違いでアンサンブルサ ウンドも大きく異なります。ステレオのアンサンブルは左右へワイドに広がりますが、音色の凝集感はモ ノほどではありません。Solina V なら用途や好みに合わせてモノ/ステレオを切り替えられるのです。

アンサンブルを常時オンにすることで何か罪悪感めいたものを感じる必要はありません。オリジナルの Solina を使っていたプレイヤーはみんなそうでしたし、事実、ごく初期の Solina ではアンサンブルをオ フにできなかったのです!

プリセットを色々切り替えて楽しむのではなく、Solina V でどんな音作りができるのかを探るときには、 アドバンストパネルを閉じた状態からスタートするのが良いかと思います。まずはメインパネルだけで操 作してみて、Solina V で何ができるのかをしっかりと見極めることができますし、そうすることで1970 年代に Solina を頼って使っていた有名キーボーディストの足跡をたどることにもなります。

もちろん、メインパネルだけで満足できず、もっとディープな音作りをしたいという衝動に駆られ、天板 を開けてそこに何が待ち受けているのか、ということになるなのですが、それは次のチャプターで…

6. THE ADVANCED PANEL

前のチャプターまででメインパネルをマスターました。ここからは Solina V のさらにディープな部分に迫 ります。アッパーツールバーの Advanced ボタンをクリックするか、Solina V のグラフィックの天板を クリックするとアドバンストパネルが開き、このクラシックなストリングスマシンを新たなレベルに引き 上げる新規追加機能の数々が使用できるのです!

6.1. アドバンストパネルとそのパラメーター



アドバンストパネルは左から右へ、いくつかのセクションで分かりやすく構成されています。

各セクションは次の通りです:

- Master Section:ベロシティ、アフタータッチの Level と Brightness を調節するノブがあ ります。
- LFO:音に色々な周期的変化をつける ローフリケンシーオシレーターです。
- Bass Section:ベースパートをフル装備のモノフォニックシンセサイザーとして使えるパラ メーターがあります。また、ベースパート専用のアルペジエイターもあります。
- Upper Resonator:アッパーパートの音作りに使える3系統のレゾナントフィルターです。
- Effects:3系統のエフェクトプロセッサーを内蔵し、全体では5種類のエフェクトタイプが入っています。

オリジナルの Solina のキーボードは単なる49個のオン/オフスイッチとしてしか機能していませんでした が、Solina V では現代のキーボードと同じくベロシティとアフタータッチに対応しています。どう対応し ているかと言いますと、Master Section のシンプルながらもフレキシブルなノブで設定できるようにな っています。



このセクションには4つのノブがあります。2つは全体的な音量 (Level) に作用し、残りの2つはフィルタ ーカットオフ (Brightness) をコントロールします。この構成により、例えばあるプリセットではベロシ ティで音量と音の明るさをコントロールし、アフタータッチでは音量のみをコントロールするといった設 定にすることができます。

全体の出力レベルを上げすぎるのは禁物ですので、ある程度の 余裕 を残すために、4つのノブのうち3つ はレベルをブーストする方向には動作せず、ベロシティやアフタータッチを使用すると、そのプリセット の設定したレベル等に 合わせて一定量だけ音量や音の明るさを 下げる方向に動作します。

例えば、Vel Level を 0% に設定した場合、そのプリセットで設定されている音量レベルはキーボードを 弾く強弱では一切変化しませんが、Vel Level が 50% の場合には、最も強く弾いたときにのみ設定されて いる音量レベルに届き、それ以外の強さ (弱さ) で弾いたときには音量が小さくなります。

同様に、Aftertouch Brightness もキーを押し込む力が弱ければ暗めの音色となり、キーを強く押し込ま ないと元々の音の明るさには届きません。

唯一の例外は Aftertouch Level で、このパラメーターだけは音量を OdB ~ 9dB の範囲でブーストします。

全体的に暗めな音を簡単に作るには、お使いのキーボードから送信されるベロシティ値を低く、あるいは低い状態の固定ベロシティに設定し、Solina V の Vel Level ノブで調整すると良いでしょう。固定ベロシティにすればオリジナル Solina と同様の動作になりますが、ベロシティなどでの抑揚は付かなくなりますので、場合によって使い分けが必要となります。

ローフリケンシーオシレーター (**LFO**) を簡単に説明するとこうなります:非常に低い、1秒間に1周期かそ れ以下の低周波を発振するオシレーターで、可聴帯域で発振しているオシレーターに LFO をかけると、 音程が周期的に変化する **ビブラート** になり、全体的な音量レベルにかければ、音量が周期的に変化する トレモロになります。

Solina V では MOD ホイールを使ってアッパーとベースパートに同時にビブラートやトレモロをかけるこ とができます。また、ベースパート限定でフィルターによる音色の明るさをコントロールする Bass Cut のコントロールもできます。このように、LFO セクションでは色々なタイプのモジュレーションができま す。

また、一定のモジュレーションを常時発生させ、必要に応じて MOD ホイールでモジュレーションをさら に増幅させるということも可能です。色々なモジュレーションの手段はありますが、その司令塔となるの が LFO セクションです。



このセクションでは重要なパラメーターがセンターに配置されていますので、各パラメーターをご紹介す る順序が多少前後します。

Rate: このスライダーで LFO の周期 (スピード) を調節します。具体的な周期は Sync ボタンのオン/オフ によって変わります。

- Sync がオフの場合、周期の設定値は Hz 単位で表示され、0.010Hz (100秒で1周) から 13.0Hz (1秒間に13周:音として聴こえるにはまだまだ低すぎ)の範囲で設定できます。
- Sync がオンの場合、設定値は小節数や拍数で表示され、1/64 から 8/1 (8小節で1周) の範囲 で設定できます。

Waveform:この5段階のスライドスイッチで LFO の波形を5種類の中から選択します。下から順にラン ダム、矩形波、ノコギリ波 (下降)、ノコギリ波 (上昇)、三角波があります。

Vibrato:このノブでピッチモジュレーションの深さを 0.00 から 50 セント (±1/4音) の範囲で調節できます。

Tremolo:このノブで音量レベルのモジュレーションの深さを 0.00 から -12.0dB の範囲で設定できます。

Bass Cut:このノブでベースパートのフィルターモジュレーションの深さを 0% から 100% の範囲で調節 できます。 デフォルト設定では、Vibrato、Tremolo、Bass Cut は MOD ホイールを上げることで0からそれぞれの設 定値に上がっていきます。また、これらのモジュレーションを MOD ホイールの操作と関係なく、常時発 生させておきたい場合は、Mod Amt ノブ (ピッチベンドと MOD ホイールのとなりにあります)を0に下 げてください。

Mod Amt ノブは MOD ホイールによる上記3つの LFO モジュレーションの深さを同時に設定するノブです。これを 0 にセットした場合、MOD ホイールを操作しても音は何も変化しなくなります。但し、MIDI ラーン [p.23]で Vibrato、 Tremolo、Bass Cut の各ノブをそれぞれ MIDI CC に割り当ててコントロールできます。

Delay: このノブでキーを押してからモジュレーションがかかり出すまでの時間を 0.00 から 3,000ms (3 秒) までの範囲で設定します。

Fade: このノブでモジュレーションの深さがゼロから設定値に達するまでの時間を 0.00 から 3,000ms の 範囲で設定します。

この2つのノブでモジュレーションが徐々にかかっていく効果を多彩に作ることができます。2つのノブを色々な設定にしてどのような動作をするかを実験してみてください。操作に迷いましたら、Delay と Fade を同じ設定にするのがコツです。

Retrig:このボタンで、LFO の周期がキーを押したタイミングに関係なく常時発振する "フリーランニン グ" にするか、キーを押した時点で波形の先頭から再スタートする リトリガー のどちらかに設定できま す。

これによる効果の違いをチェックするには、モジュレーションがハッキリと分かる矩形波で深いトレモロのセッテ イングしてみましょう。キーボードをランダムに弾くと、そのたびに LFO 周期の色々な部分が聴こえます。Retirg を オンにすると、キーボードを弾くタイミングに合わせて LFO がスタートします。

なお、Retirg がオンの場合の動作は、最初に弾いた音に紐付けされます。例えば、最初に弾いた音を放さずに別の 音を弾くと、後から弾いた音は最初に弾いた音にかかっている LFO と同じ周期で変化します。新たな音に LFO をリト リガーさせたいときは、それまで弾いている音を一旦すべて放す必要があります。

Sync:LFO の周期をマスターの MIDI クロックに同期させ、Sync がオンになっている他のパラメーター と同期させることができます。

このセクションだけでもかなりのボリュームですよね。一般的なアナログシンセの LFO セクションと同 等のフル装備で、Solina V を基本的なストリングスマシンを色々な方法で大きく超えるディープな音作り ができる楽器に仕上げているのが、このセクションなのです。

6.1.3. Bass Section: Filter and Envelope controls

ベースセクションは単独でも、あるいは LFO セクションと組み合わせても、多彩な機能を内蔵したモノフォニックシンセサイザーとして機能します (このことは Solina の後期には ARP Explorer I を内蔵した モデルもありましたので、Solina String Synthesizer と呼んでいたのも納得できます)。ベースセクションは2つの機能に大別され、パネルもそのようにレイアウトされていますので、1つずつご紹介します。



ベースセクションの左側のパネルにはレゾナントフィルターと、カットオフフリケンシーとレベルをコン トロールするシンプルなエンベロープのパラメーターがあります。

Cutoff:フィルターのカットオフフリケンシーを調節します。カットオフがある程度下がった状態の場合、エンベロープのアタックとリリースの効果が分かりやすくなります (Bass Cut ノブも同様)。カットオフフリケンシーは、20Hz から 20kHz の範囲で調節できます。

Resonance:カットオフフリケンシー付近の帯域を強調し、カットオフを動かすとフィルタースウィー プになります。

レゾナンスをかなり高くすると、フィルターが 自己発振を始め、その他の音とは別にフィルター自体からも音が出ます。この場合、音量がかなり大きくなることがありますのでご注意ください!

Env Amount:このノブでアタックとリリースがカットオフを変調する深さを設定します。カットオフが ある程度下がっている状態でこの効果が聴き取りやすくなります。

Attack:キーボードを弾くと、Cutoff ノブの設定値からスタートして Env Amt ノブの設定値に応じてカットオフが上昇します。このときの上昇にかかる時間を Attack ノブで 0 ~ 3,000ms の範囲で設定できます。

Release:キーボードを放すと、上昇していたカットオフフリケンシーは Cutoff ノブの設定値に戻ります。このときにかかる時間を Release ノブで 0 ~ 4,000ms の範囲で設定できます。

Bass Sustain: ベースパートの音が、キーボードを放してから無音になるまでの時間をこのスライダーで 0 ~ 4,000ms の範囲で設定します。このパラメーターは、メインパネルにあるアッパーパートの Sustain Length と同種の機能です。

Crescendo はベースとアッパーパート両方にかかります。

6.1.4. Bass Section: Arpeggiator

モノフォニックシンセサイザーで最高に楽しい使い方の1つは、一連のフレーズを繰り返し演奏するアル ペジエイターを使うことです。Solina V にはシンプルながらもエレガントな **アルペジエイター** を内蔵 し、動きやグルーヴ感のあるサウンドを作れます。



このセクションのパラメーターは比較的シンプルです:

Bass Arp:このスライダーは3ポジションのスイッチで、アルペジオのオフ、オン、ホールド機能の3段 階になっています。

オンの場合、キーボードで押さえたコードの構成音を1つずつ順番に演奏し、それを繰り返します。キー ボードを放すとアルペジオ演奏が止まります。

ホールドにセットすると、キーボードで押さえたコードの1音でも放していなければ、その他の音を放し てもアルペジオ演奏がそのまま続き、*全部の*音を放した時点でアルペジオが止まり、そのときに押さえて いたコードの情報も "忘れて" 白紙の状態に戻ります。そしてまた新たな音を弾くとこの動作を繰り返し ます。

Mode:アルペジオの演奏パターンを選択します。Up, Down, Random は名前の通り、上昇、下降、ラン ダムです。"Excl"は"エスククルーシブ"の略で、Up と Down の繰り返し、つまり上昇と下降を繰り返す のですが、上昇から下降に転じるときの最高音、下降から上昇に反転するときの最低音を2回では1回の み発音します(押さえたコードの最高音と最低音を上昇/下降の反転時に 重複させないという意味です)。

アップ&ダウンのアルペジオで最高音と最低音を連打するのが "正しい" アルペジオかどうかをめぐって、これまで 大戦争が繰り広げられてきました。歴史上、多くの有名なシンセはこの大戦争の両陣営に属してきました... そして今、 Solina V も "参戦" したのです。

Rate:アルペジオのスピードを調節します。エディット時に表示される設定値のタイプは、Sync ボタンの設定状況で変わります。

Sync がオフの場合、Rate ノブは 0.010Hz (100秒で1周) から 50Hz (1秒で50周:音として十分に聴こえる 周期です) の範囲で変化します。

Sync がオンの場合、Rate ノブはその時のマスターテンポの2小節分から256分音符 (これまた音として聴 こえる範囲のスピードです) の範囲で変化します。

Sync:アルペジエイターをマスターの MIDI クロックに同期させ、LFO や一部のエフェクトなどテンポ同 期が可能なパラメーターとも同期させることができます。 音作り時の重要なポイント:ベースとアッパーパートは個別に±2オクターブのオクターブシフトができ、スプリットポイントは自由な位置に設定できます。つまり、左手のアルペジオを高音で演奏させ、右手で弾くパッドをキーボードの低音域で演奏するすることもできます。また、それぞれのパートを別々の MIDI チャンネルでコントロールすることもできます。

もう1つポイント:オン/オフ/ホールドを含むアルペジエイターの設定は、プリセットごとにセーブできます。そのため、アルペジエイターを使用しているプリセットを選択すると、アドバンストパネルが閉じていてもキーボードを弾くとアルペジオ演奏がスタートします。

6.1.5. Upper Resonator

周波数可変式のレゾネーターというコンセプトは、アナログシンセサイザーが出始めた頃からすでにあり ました。ごく初期の Moog モジュラーには 907 Fixed Filter Bank というモジュールがあり、カット方向の みに動作する8つのフィルター (とローパスとハイパスのシェルビングフィルター) で複雑なフィルタリン グが可能でした。この 907 (と後継の12バンドタイプの 914) は、史上最も多くのクローンが作られたシン セサイザーモジュールです。

Moog ではこのモジュールの機能を Polymoog で再利用し、Fixed Filter Bank と同様の幅広い音作りができました つまり、Humana と合わせると Polymoog の要素が "2つも" Solina V に入っているのです!)。

こうした固定フィルターバンクは フォルマントフィルター とも言います。これは、こうしたモジュール で作れる音の特性が人の声の特性 (フォルマント) に似ているからです。

Upper Resonator のパネル構成はシンセフィルターが3つ並んだ状態、あるいは3バンドのパラメトリッ クイコライザーに似ています。パラメトリック EQ のように、各バンドに周波数、帯域幅、ブースト/カ ットのスライダーがありますが、帯域幅はシンセフィルターのようにレゾナンスとして動作します。見た 目はシンプルですが、このセクションの10本のスライダーには計り知れないパワーが潜んでいるのです。



このセクションの左端には Mode スイッチがあります。このスイッチで3バンドのレゾネーターの動作モードをローパス、バンドパス、ハイパスフィルターのいずれかに切り替えます。ここで重要なのは、各フィルターはそれぞれ決められた周波数帯域で機能しますので、隣り合った帯域のローパスフィルター3つで普通のフィルターだけでは作れない非常に変わった音を作り出せる可能があるのです!

このスイッチには Bypass ポジションもあり、アッパーレゾネーターをバイパスすることもできます。音 色がまったく変わらないような設定にしたとしても、微妙に変化してしまう可能性もあり (これは強力な 機能の習性とも言えるでしょう)、Bypass があればそれを完全に排除できます。

このスイッチを MIDI コントローラーにマッピングするのも楽しいかも知れません。ぜひお試しを!

各レゾネーターの周波数帯域は次の通りです:

- $60Hz \sim 300Hz$
- 300Hz ∼ 1.5kHz
- $1.5 \text{kHz} \sim 7.5 \text{kHz}$

周波数帯域以外はすべて同じパラメーターです:

Cutoff:フィルターの中心周波数を設定します。設定できる帯域は上記のリストの通り、60Hz ~ 300Hz、300Hz ~ 1.5kHz、1.5kHz ~ 7.5kHz です。

Resonance: パラメトリック EQ の帯域幅 (Q) に相当し、中心周波数でのフィルターがかかる帯域の範囲 (幅) を調整します。設定値は Q = 0.5 (比較的なだらかなピークで約2オクターブの幅) から Q = 10 (非常に シャープなレゾナントピーク) の範囲で変化します。

Gain: Cutoff で設定した帯域の音量をブースト/カットします。デフォルト設定値は 0dB (ゲイン変化なし) ですが、+6dB のブーストから -72dB のカット (事実上無音) の範囲で変化します。

ポイント:この3つのパラメーターは MIDI アサインが可能で、色々なことができます。例えば、MIDI コントローラーの隣り合ったスライダー3本にアッパーレゾネーターの Cutoff をそれぞれマッピングすれば、各バンドの周波数をダイレクトかつリアルタイムに操作できます。

アッパーレゾネーターがあることで、Solina V をダークで広がりのあるアンビエント用パッドマシンにできます。 LFO で音を揺らし、薄めにコーラスをかけ、好きなタイプのコンボリューションリバーブをかければ、どんなコード を弾いてもリスナーはその音に釘付けです。この強力な機能を邪悪な目的に使わない手はありません。

アドバンストパネルで最後にご紹介するのが、1970年代と2020年代の音楽的な融合ができるエフェクト セクションです。現代のシンセサイザーの多くと同様、Solina V も Effects セクションの厳選された各種 エフェクトで音色の総仕上げをすることができます。



このセクションは次の3つのエフェクトプロセッサーで構成されています:

- FX1 は音に厚みを加える モジュレーション エフェクト (Phaser と Analog Chorus) が入って います。
- FX2 は Analog Delay と Digital Delay が入った ディレイエフェクトです。
- Convolution Reverb は色々な空間の残響音を再現し、音に広がりや深みをプラスできます。

各エフェクトの Dry/Wet ミックス (入力音とエフェクト成分のミックス) は、キーボードの右側にある3つ のノブ、**FX1、FX2、Rev** で調節できます。

! エフェクトの接続順は FX1 → FX2 → リバーブの固定式ですが、上記のノブを左に回し切ることでそのエフェクトをバイパスできます。メインパネルの Ensemble [p.51] もお忘れなく。アンサンブルも音を厚くする効果がありますが、そのスタイルは通常のコーラスと比べると "オールドスクール" な感じです。アンサンブルはオリジナル Solina で唯一のエフェクトで、オリジナルと同様のビンテージトーンを再現したいときに頼れるエフェクトはアンサンブルしかありません。

6.1.6.1. FX1

まず、エフェクトのタイプを Phaser (フェイザー) か Analog Chorus (アナログコーラス) のどちらかに切 り替えます。エフェクト名の部分をクリックすると下図のようにポップアップメニューが開きます:



フェイザーとアナログコーラスとではどう違うのでしょうか? どちらも音を厚く、豊かにしますが、電子回路 (動作原理) が違うため自ずと音も違ったものになります。

エフェクトタイプを切り替えるときにはご注意ください。例えば、フェイザーを使っていい感じの音ができたので すが、アナログコーラスだとどうなるのかという興味が湧いたとします。ここでプリセットをセーブしておかないと、 アナログコーラスに切り替えて、またフェイザーに戻したときにフェイザーのセッティングがエディット前の状態に戻 ってしまい、折角フェイザーで作ったセッティングは2度と戻ってきません。ですので、セーブはこまめに行いましょ う!(このことは FX2 でも同様です。)

Note: どちらかのエフェクトタイプをオンにした状態でセーブすると、もう一方のエフェクトタイプのセッティン グはセーブされません。どちらのエフェクトを使うべきか迷ったときには、Save As コマンド等を使ってもう一方のエ フェクトで作ったプリセットもセーブしておきましょう。

フェイザーは1970年代から続く人気のエフェクトです。このエフェクトは入力信号の *位相* を変化させる、つまりどこか特定の帯域をカットするわけではなく、波形のスタートとエンド位置を移動させるフィルターを使用しています。こうしたフィルターを オールパスフィルター と言います。

入力信号を2系統に分岐し、片方では位相を変化させ、もう片方はそのままにします。これで2つの信号の 波形はズレた状態になります。2つの信号をミックスすると、位相の干渉が生じて色々な帯域が極端に小 さくなります。この極端に小さくなった帯域 (ノッチ)の大きさで音色が変わります。このような原理で、 時には非常にいい感じの音色に変化する変わった EQ のように音が変化するのが、フェイザーなのです。

さらに位相の変化を LFO で揺らせば、ノッチが生じる帯域が周期的に変化し、それに応じて音色も劇的 に変化します。これにより深みのある、あるいは "シュワシュワ" した、いわゆるフェイザーらしい音に なります。これはストリングマシンにはうってつけのサウンドで、Jean-Michel Jarre の初期のアルバム で聴ける有名なパッドサウンドは、Eminent 310 にフェイザーをかけたものです。

Solina V のフェイザーは実は2つのフェイザーが入っており、パラメーターセットも2セットあります:



Rate:フェイザーのうねりの周期を調節します。MIDI Sync ボタンがオンの場合、設定値はテンポの分数 (テンポ/15 ~ テンポ/2)または 1/8 や 1/4 などの音符単位で表示されます。どちらの表示タイプも同じノ ブでアクセスでき、ノブを左へ回すと分数に、右へ回すと音符単位になります。

Feedback:フェイザー出力の一部をフェイザーのインプットに再入力するレベルを設定します。このノ ブを上げると独特なピークの強い音色になります。

♪ ノブを全部いじってどんな音になるのか探りたいでしょうが、試しに Feedback ノブを Ctrl-クリック、または右 クリックして回すと設定を微調整できます。設定値のわずかな違いが大きな音の変化につながることもあります。

Depth:フェイザーのうねりの大きさを調節します。

MIDI Sync:2つのフェイザーのうねりの周期をテンポに同期させ、LFO やアルペジエイターの周期やス ピードとも同期させることができます。

Dual Mode:オンにすると2つのフェイザーがそれぞれのセッティングで同じ信号を加工し、モノラルで 出力します。オフの場合は、片方のフェイザーは左チャンネルに、もう片方は右チャンネルに出力するス テレオ動作になり、広がりのあるサウンドにはなりますが、その分塊感は薄くなります。 商業的にヒットした最初のコーラスエフェクターは Roland CE-1 Chorus Ensemble で、その後に登場し た無数のコーラスエフェクトの礎となりました。コーラスエフェクトは、入力信号を2系統に分岐し、片 方にアナログディレイをかけ、もう片方の信号とミックスします。フェイザー同様ここでも、ミックスし た2つの信号間でノッチが生じ、さらにディレイタイムを LFO で揺らすことで1つの楽器音がまるで複数 の楽器をユニゾンで演奏しているかのような音になります。

フェイズシフト回路の代わりにディレイを使うことでフェイザーとは別のタイプのノッチが比較的強く出 て、そのためフェイザーとは大きく異るサウンドになります。ディレイタイムと LFO 周期を変えること で、濃密でゆっくりとした分厚いコーラスから細かなビブラートまで、幅広い音色変化が作れます。

Solina V のアナログコーラスはステレオの広がりを調節でき (左右チャンネルのディレイにオフセットをかけます)、コーラスのキャラクターを3タイプから選択できます。もちろん、通常のコーラスパラメーターもあります:



Type:コーラスのタイプを3種類から選択します。全部試してみて作りたい音色に合ったタイプを選んで ください。

Stereo Width:ステレオの広がりを調節します。設定値は 0% (モノ) から 100% (左右にハードパンニン グした状態) まで変化します。

Stereo Rate:ステレオ効果の周期を 0.00Hz (ステレオモジュレーション停止) から 1.50Hz の範囲で設定します。

Chorus Rate:ディレイタイムを揺らす LFO の周期を 0.040Hz から 8.50Hz の範囲で調節します。遅い 周期では分厚いアンサンブル的なエフェクトに、周期を速くするとビブラートのようなコーラスになりま す。

Chorus Amount: コーラスの深さを調節します。

Chorus Delay:入力信号にかけるディレイタイムを 0.0 ~ 25.0ms の範囲で設定します。この設定でコー ラス音の基本的な特性が変わり、音の "重なり感" が大きく変化します。

Rate や Amount を 0 にセットするとコーラスがほぼかかっていない状態になります。

FX1 と同様、エフェクト名をクリックするとポップアップメニューが開き、Analog Delay か Digital Delay のどちらかを選択できます:



6.1.6.5. Analog Delay

Analog Delay は、アナログのバケットブリゲード回路 (素子) を利用したビンテージなソリッドステート タイプのディレイマシンのサウンドを再現したものです。アンサンブル [p.51]エフェクトのところで触れ ていますが、入力信号を多段階のバケットブリゲード回路に通すと、信号が時間的に遅延するだけでな く、信号の特性が耳に心地よい感じに劣化します。これに対してデジタルディレイでは入力信号に対する 劣化がなく、アナログ回路よりも個性がないと感じるアーティストも数多くいます。そのため、多くのエ フェクターメイカーでは今でもアナログディレイのコンパクトエフェクターを作り続けているのです。

Solina Vのアナログディレイは以下のようなパラメーター構成です:



Time: ディレイタイムを 12ms から 1,000ms (1秒) の範囲で設定します。

Feedback Tone:フィードバックのフィルタリングを変化させます。エコーが繰り返すたびに音質が変化していくのが望ましい場合もあり、そうしたときにはこのノブでフィードバックループにフィルターを 差し挟むことができます。ノブの設定値が 50% の場合、フィルタリングは発生しません。そこからノブ を左へ回すとローパスフィルターがかかり、エコー音はリピートするごとにダークで柔らかなトーンに変 化していきます。50% の位置からノブを右へ回すとハイパスフィルターがかかり、エコーが繰り返すた びにエコー音がブライトで細い音に変わっていきます。

Feedback Amount:ディレイの出力をインプットに再入力する量を調節します。設定値が0の場合、ディレイは1回のみとなり、ビンテージな "スラップバック" エコーのような感じになります。本物のアナロ グディレイの多くとは異なり、Solina V のアナログディレイは、フィードバックをいくら上げてもエコー がリピートするたびに前のエコーよりも音が大きくなっていき、やがてエコー音が歪み出し、最終的には 発振してしまう、いわゆる "フィードバックの暴走" は起きないようになっています。

LFO Rate:ディレイタイムのモジュレーション周期を調節します。波形はサイン波で、ディレイタイムを 微妙に長く (ピッチが下がる方向に変化) させたり、短く (ピッチが上がる方向に変化) させたりすること で、ディレイ音にわずかなピッチ変化をつけることができます。設定値は 0.5Hz から 10Hz の範囲で変化 します。

LFO Depth:ディレイタイムのモジュレーションの深さを設定します。

6.1.6.6. Digital Delay

1980年代に入ると比較的安価なデジタルシグナルプロセッサー (DSP) が登場したのに伴い、新しいタイ プのエコーエフェクトが開発されました。それが **デジタルディレイ** です。入力信号をデジタルデータに 変換し、遅延をかけて、それをアナログ信号に戻してから出力する、という流れです。この方式によるエ コー音は外部的にフィルタリングしない限り原音通りの劣化のないものですが、アナログディレイでは不 可能だった楽しいトリックがいくつかできました。

Solina V のデジタルディレイは2基搭載しておりステレオで動作します。左右チャンネルのディレイに2つ ずつパラメーターがあります:



Time: 片チャンネル (左または右) のディレイタイムを設定します。設定値は 9.07ms から 1,000ms (1秒) の範囲で変化します。MIDI Sync がオンの場合、ディレイタイムはその時のテンポに対する 1/128 (128分 音符) から1小節の範囲で変化します。

Feedback:片チャンネルのフィードバック量を調節します。アナログディレイとは異なり、デジタルディレイのフィードバックはリピートのたびにディレイ音が増幅して歪んでいく暴走状態にすることができます。この状態にするときは大音量にご注意ください!

以下のパラメーターは左右チャンネル共通で機能します:

Link:オンの場合、ディレイがモノ動作になります。Time と Feeback ノブはどちらのチャンネルのノブ を回してもその設定がもう一方のチャンネルのそのノブにも反映され、両チャンネルの設定を同時に行え ます。

Pi-Po:"ピンポン"の略です。ディレイ音の定位を左右へ最大限に広げたハードパンニングにし、ディレ イ音が左右へ交互に飛び交うディレイになります。

Damping:ディレイ音の高域成分を抑えます。設定値を高くするとディレイ音の高域が急速に減衰していきます。

MIDI Sync:オンにするとディレイタイムが MIDI クロックに同期し、LFO やフェイザーの Rate など MIDI 同期可能なパラメーターとも同期させることができます。
Solina V のサウンドは、色々な残響特性の人工的な空間を作り出すコンボリューションリバーブで最終的 な仕上げをします。リバーブタイムやルームサイズといったパラメーターをそれぞれ調節する アルゴリズ ム リバーブに対し、コンボリューションリバーブは空間そのものを "写真のように" モデリングして残響 音を作ります。

例えば、ある特定のコンサートホールの客席で誰かの演奏を聴いている状態の音を作りたいとします。そ の場合スピーカーをステージに、マイクを客席にそれぞれ設置して、スピーカーから インパルス を再生 します。このときの音は怒涛のようなホワイトノイズか、周波数が刻々と変化するサイン波です。このイ ンパルスを客席に設置したマイクで収録し、インパルスの直接音を取り除き、リバーブ成分だけを残すよ うに解析します。

そうすると、どんな音でもそのリバーブに入れるとまるでそのホールでその音を出して客席で聴いている のと同様のリバーブになります。素晴らしい!

このように作成されたモデルを インパルスレスポンス (インパルス応答) と呼び、様々なコンボリューションリバーブのプラグインの多くに内蔵され、使われています。インパルス応答はホールやルームに限定 されず、電話ボックスや階段、トンネル、レコーディングスタジオのエコーチェンバー (エコー室) 等々か らも作成できますし、アルゴリズムリバーブやアナログのプレートリバーブからもその特性を抽出するこ とさえできるのです。

Solina V は5種類のリバーブ機器からモデリングした24種類のコンボリューションリバーブモデルを内蔵 し、その中のいくつかは、1970年代にストリングスマシンによく使われていた実際のリバーブ機器のモ デルも入っています。

コンボリューションリバーブの使用法は至ってシンプルです。リバーブモデルを選んでキーボードの右側 にある Rev ノブでリバーブのミックスバランスを調整するだけです。その他のパラメーターはありませ ん。つまり、すぐに使えてしかも音楽的なのです。

インパルスレスポンス (リバーブモデル) を選択するには、表示されているインパルスレスポンス名をクリ ックしてメニューを開きます:

Reverb Model	DEP-5 P1 Long
F unction 1	DEP-5 P1 XL
Eminent 310	DEP-5 S1 Medium
King Medium	DEP-5 S1 Long
RV-1 RIAA	DEP-5 NLR
RV-2 High-Cut	RSP-550 Hall 3 5
RV-2 Flat	PSP-550 Poom 2 5
RV-2 Low-Cut	
DEP-5 R20 Short	RSP-550 Room 4.0
DEP-5 R61 Short	RSP-550 Plate Warm
DEP-5 H14 Long	RSP-550 Plate Long
DEP-5 H76 Medium	RSP-550 Black Hole
	✓ RSP-550 Shimmer
DEP-5 PT Short	
DEP-5 P1 Medium	

どのインパルスレスポンスがベストなのか? それはあなた次第です。一通り試してみて音の変化を聴い てみてください。スモールルームやラージホール、フィルターがかかったものやフラットなもの、スプリ ングやプレート、あるいは SF 風の効果音的なものなど色々入っていますので、音色やイメージに合うも のをお選びください。

そして最後に Solina V で本当に大切なことを1つ。それは音楽性です。これであなたは Solina V の各種機能をマスターしましたので、あとはご自身の耳を信じて、このビンテージ (それほどビンテージでもない機能もありますが)なストリングスやベースサウンドで、あなたの音楽を彩ってください。

そして何より、楽しむことが一番です。良い音であれば、それは良いものなのです!

7. ソフトウェア・ライセンス契約

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

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

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

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

1. ソフトウェアの所有権 お客様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 お客様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。お客様は、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。お客様は、ソフトウェ アおよびその付随物を何らかの方法で改ざんすることはできません。また、その結果として新たな製品と することもできません。再配布や転売を目的としてソフトウェアそのものおよびその構成を改ざんするす ることはできません。 6. 権利の譲渡と著作権 お客様は、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) お客様は、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) お客様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お客様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。

本契約の条件に同意しなかったことによる製品の返却(製品のアクティベーションなど)は、権利譲渡 後はできません。権利を譲渡した場合、製品の返却はできません。また、ソフトウェア及びマニュアル、 パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの改ざん、統合、合併などを含む不正な複 製と、付随物の複製は固く禁じます。このような不法複製がもたらす著作権侵害等のすべての責任は、お 客様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お客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明し た場合、お客様が、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。お客様がこの補償を受けるためには、アートリアにソフトウェア購入時の領収書をそ えて商品を返却するものとします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起因する 場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間か30 日間のどちらか長いほうになります。

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

11. 付随する損害賠償の制限 アートリアは、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接 的な損害(業務の中断、損失、その他の商業的損害なども含む)について、アートリアが当該損害を示唆し ていた場合においても、一切の責任を負いません。地域により、黙示保証期間の限定、間接的または付随 的損害に対する責任の排除について認めていない場合があり、上記の限定保証が適用されない場合があり ます。本限定保証は、お客様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。