

GURU

SLICE ■ SEQUENCE ■ MIX



Japanese Manual

Localized by

Media Integration, Inc.



GURU をお買い上げいただき、ありがとうございます。少し触っただけで、アイデアが湯水のように湧き出てくるでしょうから、覚悟してお使いください。

Devine Machine が GURU のプロトタイプを見せてくれた時、私たちもアイデアの洪水に見舞われました。できることの可能性の大きさだけでなく、その作る過程の楽しさに触発されたことを覚えています。

GURU は、Devine Machine と fxpansion の共同開発による製品です。プロトタイプ以降、数 100 カ所で作業効率の改善をもたらし、すぐに使えるオーディオ素材を集め、洗練された高品位なエフェクトを加えました。その結果、グループのパフォーマンス、作成、探索を楽しみながら、音響操作の可能性を追求することができる製品ができあがりました。

では、GURU が皆さんの創造的自由という可能性の窓を開け、新鮮な空気をもたらす存在になることを願っています。スタジオ、ライブの両方で活用してください。

インストールの概要

GURU のインストール過程は、下記の 2 つに分かれています。

- プログラム(プラグイン、スタンドアローン、ReWire 書類)のインストール
- オーディオ素材のインストール

最新版の確認

fxpansion では、頻繁に製品のアップデートを行っています。fxpansion ウェブサイトにて、製品に付属されたシリアルナンバーを使って製品をご登録すると、最新版のアップデートをダウンロードするエリアにアクセスできますので、ご確認ください。

fxpansion 製品のご登録がはじめての方

<http://www.fxpansion.com/support-main2.php?suptop=userreg>

fxpansion アカウントの Username と Password をお持ちの方

<http://www.fxpansion.com/product-guru-main.php>

製品の登録に関しては、「製品の登録」の項を参照してください。

ハードディスク空き容量の確認

- 付属のオーディオ素材のインストールには、約 4GB のハードディスク空き容量が必要です。
- プログラム(プラグイン、スタンドアローン、ReWire 書類)のインストール先は、各プラグイン所定のフォルダのある起動ディスクを選ぶ必要がありますが、オーディオ素材のインストール先は、外付けのハードディスクでもかまいません。
- WAV、REX など既にお持ちの素材のみを活用したい場合は、付属のオーディオ素材のインストールする必要はありません。

Windows 版のインストール

プログラムのインストール

- GURU DVD をドライブに入れてください。
- マイコンピュータから DVD を開いてください。
- 「Guru Setup.exe」をダブルクリックして起動してください。
- プラグイン・フォーマット等を選択する画面が現れます。インストールしたくないものがある場合は、チェックを外してください。不明な場合は、すべてそのままにして、「Next」をクリックしてください。
- 上記画面で VST を選択していた場合、VSTplugins フォルダの位置を確認する画面が現れます。お使いの VST ホストアプリケーションの VSTplugins フォルダの位置を指定して、「Install」をクリックしてください。



オーディオ素材のインストール

- プログラムのインストールが終わり「Finish」をクリックすると、オーディオ素材のインストーラーが起動します。
- インストール先を確認する画面が現れます。4GB 以上の空き容量のあるハードディスクを指定して、「Install」をクリックしてください。オーディオ素材のインストール先は、外付けのハードディスクでもかまいません。
- インストールには数 10 分かかりますので、そのままお待ちください。その間に、本マニュアルに目を通すことを、おすすめいたします。

Mac OS X 版のインストール

プログラムのインストール

- GURU DVD をドライブに入れてください。
- DVD アイコンをダブルクリックして開いてください。
- 「Guru Setup.pkg」をダブルクリックして起動してください。
- インストール先を選択する画面で、起動ディスクを選択してください。



オーディオ素材のインストール

- DVD を開いた画面に戻って、「Guru Data Setup.pkg」をダブルクリックして起動してください。
- インストール先を確認する画面が現れます。4GB 以上の空き容量のあるハードディスクを指定して、「Install」をクリックしてください。オーディオ素材のインストール先は、外付けのハードディスクでもかまいません。
- インストールには数 10 分かかりますので、そのままお待ちください。その間に、本マニュアルに目を通すことを、おすすめいたします。

オーサライズ

GURU は、1 パッケージ = シングル・ユーザー・ライセンス契約に基づく製品ですので、インストール後、初回起動時にシリアル・ナンバーにてオーサライズする必要があります。シリアル・ナンバーは、DVD パッケージに添付されています。

シリアル・ナンバーは、あなたのライセンスを証明する唯一の手段となります。再発行できませんので、大切に保管してください。

fxpansion アカウントへの登録

fxpansion ウェブサイトでは、お客様専用アカウントにログインすることで、登録製品の最新インストーラー、アップデート等をダウンロードしていただけます。その他、将来的に提供されるアップグレード等も、fxpansion アカウントへの登録が無いと受けられないことがありますので、ご購入後すみやかにご登録ください。

fxpansion アカウント登録がはじめての場合

- fxpansion ウェブサイトにアクセスして、アカウント Log In 部の「Need to create an account?」をクリックして下さい。

<http://www.fxpansion.com/>

(<http://www.fxpansion.com/support-main.php?supopt=userreg> から直接開くこともできます。)

- 下記項目を入力してください。
 - ・ Username : ログイン時に使用するユーザーネームです。ご自由に決められます。
 - ・ Password : ログイン時に使用するパスワードです。ご自由に決められます。
 - ・ Password confirm : 入力ミスが無いか確認するため、再度パスワードを入力してください。
 - ・ First Name : お名前を入力します。サポート時に参照される場合があります。
 - ・ Last name : 名字を入力します。サポート時に参照される場合があります。
 - ・ E-Mail : メールアドレスを入力します。最新サポート情報などが送付されます。

- E-Mail confirm : 入力ミスが無いかな確認するため、再度メールアドレスを入力してください。
- E-mail notification level: 受け取りたいアップデート通知のレベルを「メジャーアップデート / マイナーアップデート / Beta」から選択。

- その他の項目もわかる範囲で入力し、「SUBMIT」ボタンを押して送信します。
- アカウントの作成が完了したら、Username、Password を無くさないように保管してください。
- 下記を参照のうえ、GURU の他、お持ちの fxpansion 製品をすべて登録して下さい。

fxpansion アカウントで製品を登録する

- fxpansion ウェブサイトにアクセスして、アカウント作成時に登録した Username、Password にてログインします。
<http://www.fxpansion.com/>
- ログイン後、ページ右上の「Register Product」をクリックします。
- 表示されたページの「GURU」アイコンをクリックし、DVD ケースに添付された SERIAL NO. を登録します。

以前 fxpansion アカウントを作成したが、Password や Username を忘れてしまった場合

- fxpansion ウェブサイトにアクセスして、アカウント Log In 部の「Forgot your password?」をクリックして下さい。
<http://www.fxpansion.com/>
(http://www.fxpansion.com/support-main2.php?suptopt=pw_change_idmaker から直接開くこともできます。)
- Username もしくは Email を入力後「Submit」をクリックして下さい。
fxpansion にて認証後、ログイン情報が Email 送信されます。

とにかく早く使ってみたい、という方へ

GURU のインストール、オーサライズも完了したので、とにかく早く音を出してみたい、という方もいらっしゃるでしょう。

そんな時は、画面中央ツールバーの右にある「Load」ボタンをクリックして、「Example Bundles」フォルダの中にある例題曲データをロードしてみてください。

画面中央にある、2 オクターブ鍵盤を模した「シーケンス・パターン」ボタンでパターンを切り替える。「Mix」画面でソロ / ミュート再生する。「Scenes」画面で 8 エンジンの設定をまとめて切り替える。その他、いろいろ試してください。

GURU は、直感的に操作できるように配慮してデザインされていますが、これまでにないアイデアもたくさん盛り込んであります。早い段階でマニュアルに目を通す事で、その後の操作の時間を短縮できるだけでなく、便利な機能や、クリエイティブな仕様に気づかないといったことを避けることができますので、本マニュアルをじっくりとお読みください。

GURU をホストシーケンサーで使用する

Audio Units、DXi、RTAS、VST、ReWire など、各種プラグインの起動方法に関して説明します。

詳しくは、各ホストシーケンサーの説明書の「プラグイン」、「オーディオインストゥルメント」の項を参照してください。

Cubase SX、SL で GURU を使う

- 「VST Instruments」パネルを開いて下さい。
- インストゥルメントスロットをクリックして、「GURU」を選んでください。
- プロジェクトウィンドウの MIDIトラックで、アウトプットを GURU に選択してください。

Logic で GURU を使う

- Logic を起動して、デフォルトソングに「Audio Instrument」トラックがあることを確認したらミキサー画面を開きます。
- 「Audio Instrument」トラックのインサートメニューに「Stereo」>「AU Instruments」>「GURU」を選択します。
- 「Multi Channel」>「AU Instruments」>「GURU」を選択した場合は、AUX オブジェクトのインプットスロットに GURU のマルチアウトをアサインしてください。

注意

- デフォルトソングに「Audio Instrument」トラックが無い場合は、エンバイロメント画面にて作成してください。
- デフォルトソングに十分な「AUX」トラックが無い場合は、エンバイロメント画面にて作成してください。
- AUXトラックにアサインされていないアウトプットは、自動的にマスターアウトから出力されます。
- 詳しくは、Logic 説明書の「Audio Instrument」、「AUX」、「エンバイロメント」の項を参照してください。

DP4 で GURU を使う

- プロジェクトを開くか、新規作成してください。
- 「Project」メニューの「Add Track」>「Instrument Track」にて、「GURU」を選択してください。

ProTools で GURU を使う

- ProTools を起動します。
- ステレオオーディオトラック (TDM) またはステレオ AUX トラック (LE) を作成して、インサートスロット「マルチチャンネルプラグイン」>「Instrument」>「GURU (All)(Stereo)」を選択してください。
- MIDI トラックを作成して、出力先欄で「GURU」を選択してください。キーボードで直接演奏する場合は、ProTools MIDI メニュー「MIDI Input Devices」でそのキーボードにチェックが入っていることを確かめ下さい。
- 一度「play/stop」を押してください。これで、プレイバックバッファーがイニシャライズされます。
- 上記 MIDI トラックをレコード状態にして、演奏してください。

FL Studio で GURU を使う

- 「Channel」メニューの「Add one」を開き、「More」を選んでください。
- 「Refresh」ボタンをクリックして、「Fast Scan」を実行してください。
- 「GURU」がスキャンされたら、チェックボックスをクリックしてください。
- 「Channels」メニューの「Add one…」を開き、「GURU」を選択してください。
- GURU を FX トラックにアサインしたい時は、「Channel Settings」ウィンドウを利用してください。
- マルチアウトを使用する場合は、プラグイン画面左上のアイコンの下にある「↓」を使って、マルチアウト設定を有効にしてください。

Acid 5 で GURU を使う

- 「ソフトシンセ」メニューで「GURU」を選んでください。
- インサートメニューより「MIDI Track」を作成してください。
- 「Soft Synth Properties」の GURU プラグイン画面で、「Enable Real-Time MIDI」をチェックしてください。

Live 5 で GURU を使う

- 「プラグインデバイスブラウザ」から「GURU」を選び、MIDIトラックにドラッグ&ドロップしてください。

Cakewalk Sonar で GURU を使う

- 「挿入/DX シンセ」メニューにて、「GURU」を選んでください。「View」メニューの「シンセラック」から「GURU」を選んでもかまいません。
- マルチアウトで使用する場合は「シンセラック」の「DXi シンセの挿入オプション」で「マルチアウト用オーディオトラック」にチェックを入れてください。
- トランスポートバーの「Audio Engine」を有効にして、トラックを選択してください。

注意

- マルチアウトが必要ない場合は、「シンセラック」の「DXi シンセの挿入オプション」で「マスターアウト用オーディオトラック」にチェックを入れてください。

ReWire で GURU を使う

- ProTools6.7 以前の RTAS、DP 4.6 以前の Audio Units、Acid 4 の VST など、ホストの仕様でマルチアウトが使えない場合は、ReWire を使用してください。
- 「GURU Rewire Applet」を起動して、「On」にチェックを入れてください。
- GURU エディット画面は、「GURU Rewire Larncher」を起動して開いてください。
- その他、ReWire の基本的な使い方は、ホストアプリケーション説明書の「ReWire」の項を参照してください。

GURU をスタンドアロンで使う

Windows XP/2000 の場合

- MIDI 入力デバイス、ASIO オーディオインターフェースの設定を確認してください。
- 「GURU」(C/Program Files/FXpansion/GURU) をダブルクリックして、起動してください。
- GURU 画面上部のメニューで、オーディオインターフェースドライバーを選択して、演奏してください。

Mac OS X の場合

- 「Audio MIDI 設定」(Applications/Utilities/) で、MIDI 入力デバイス、Core Audio オーディオインターフェースの設定を確認してください。
- 「GURU」(HD/Applications/GURU/Guru.app) をダブルクリックして、起動してください。

1:1 エンジン、パッド、パターン、グラフ

この4つは、GURUの基本構成を理解するのに大切な概念ですので、よくお読みください。

Engines

- GURUには、8つの「エンジン」が装備されています。
- 各エンジンには、16個のパッドがあります。
- 各パッドは、ホストシーケンサーのMIDIトラックだけでなく、GURU内蔵のステップ・シーケンサーで演奏することができます。
- ステップ・シーケンサーには、シーケンス・パターンを記録/編集する画面 (Pattern) だけでなく、フィルターなどの変化を記録/編集する画面 (Graph) も装備されています。
- 各エンジンは、独立したMIDIチャンネル (MIDI Ch 1-8) を受信するマルチ・ティンバー仕様になっています。
- 各エンジンには、3 AUX センド + 1 インサート・エフェクトが装備されています。
- マスターには、マスター・インサート・エフェクトが装備されています。

Pads

- GURUの各エンジンには、16個のパッドがあります。
- 16個のパッドは、キック、スネア、ハイハット、パーカッション各4個のパッドに分類されています。これは、後述する「スマート・スライス」機能を理解するために大切な概念です。
- 各パッドには、サンプラーなみのエディット機能が装備されています。パッド選択後、「Edit」ボタンをクリックすると、「Pad Edit」ビューが開きます。
- 各パッドには、最大8つのサンプルをレイヤーすることができます。ベロシティによるクロスフェードも設定可能です。
- 「Pad Edit」ビューでは、波形表示による再生スタート/エンド・ポイントの設定、ゲイン、パン、ピッチ、フィルター、エンベロープ (アンプリチュードとフィルターカットオフ周波数の2種類) 等もエディットできるほか、インサート・エフェクトと3 AUX エフェクト・センド・レベルも調整できます。
- 各パッドは、MIDI ノート (デフォルトではC1 から D#2) でトリガーすることができます。

Patterns

- パターン画面では、各ページ最大 32 ステップ x 4 ページ = 最大 128 ステップのシーケンスを作成、編集することができます。
- GURU では各シーケンスを「Pattern」と呼び、各エンジンに 24 パターンを記録することができます。
- 各パターンは、パターン・キー（画面中央に 2 オクターブ分ならんだボタン）もしくは MIDI ノート（デフォルトでは C3 から B4）で呼び出すことができます。
- GURU は、8 エンジンのシーケンスを同時に再生できるので、16 パッド x 8 エンジン = 128 音のシーケンスをミックス再生できるようになります。
- 各エンジンのテンポはメイン設定テンポにシンクしていますが、エンジン 2-8 では、エンジン 1 に対して「倍テンポ」で再生することもできます。
- GURU のステップ・シーケンサーを使えば、16 音 x 8 エンジンのシーケンスを、ホスト・シーケンサーの MIDI トラックに一切触れることなく作成することができます。多機能になりすぎたホスト・シーケンサーに惑わされず、グループ作成に集中できるので、とても新鮮な気持ちになるのではないのでしょうか。
- GURU には、8 エンジン全体の状態をスナップショットに撮って記録する「Scene」機能があります。各シーンは、Scene 画面のボタンもしくはアサインされた MIDI ノートで切り替えることができます。

Graphs

- Pattern 画面でエディットしたいパッドのトラックを選択してから、「Graphs」ボタンをクリックすると、下記パラメーターのステップ・オートメーションを組むことができるグラフ画面が開きます。

Level パネル

- ◎ Velocity (ベロシティ)
- ◎ Pan (パン)

Pitch パネル

- ◎ Pitch (ピッチ移調)
- ◎ Fine (チューニング微調整)

Filter パネル

- ◎ Cutoff (カットオフ周波数)
- ◎ Resonance (レゾナンス・レベル)

Repeat パネル

- ◎ Repeat (各ステップの音符を指定した単位で細分化)
- ◎ Shift (各ステップの再生タイミングを前後にずらす)
- ◎ Scrub (各ステップのサンプル再生ポイントをずらす)

1:2 スマート・スライス機能について

スマート・スライス機能は、他に類をみないスライス作成、カテゴリライズ & マッピング機能です・

GURU のスマート・スライス機能を使うと、波形のトランジエント（アタック）部分を検知して、スライスを行うだけでなく、各スライスの周波数特性を解析して、キック、スネア、ハイハット、パーカッション各 4 つのスライスを選び出し、それを対応したパッドに割り当てることができます。

元のループのテンポを変えるだけでなく、各スライスの音を使ってオリジナル・グループを構築したい。そんな時、スライス作成ソフトでスライスを作成しても、その後で、各スライス进行分类したり、キーボードにマッピングするのは、大変な作業でした。しかも、そのマッピングに一貫性がないと、後でキットを差し替えるといった作業も困難になるでしょう。

GURU のスマート・スライス機能を使えば、スライスのカテゴリ分類、パッドへのマッピングまで一貫した流れで行ってくれるので、煩雑な作業から解放されます。

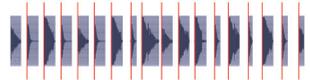
スマート・スライス動作の流れは、右図の通りです。

- 1) トランジエントを検知して波形をスライスする。
- 2) 各スライスの周波数特性を解析する。
- 3) キック、スネア、ハイハット、パーカッション各 4 つのスライスを選び出す。
- 4) 対応したパッドに割り当てる。

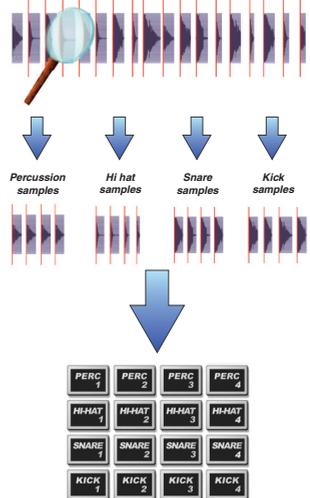
ここで、16 個抽出されたもの以外のスライスは、無視されます。その他、ループ読み込み時に Score モードを使うと、スライス抽出と同時に、それを再生するシーケンス・パターンも同時に生成させることもできます。

また、スマート・スライスのトランジエント検知機能を使わず、16 分音符のタイミングでスライスすることもできます。

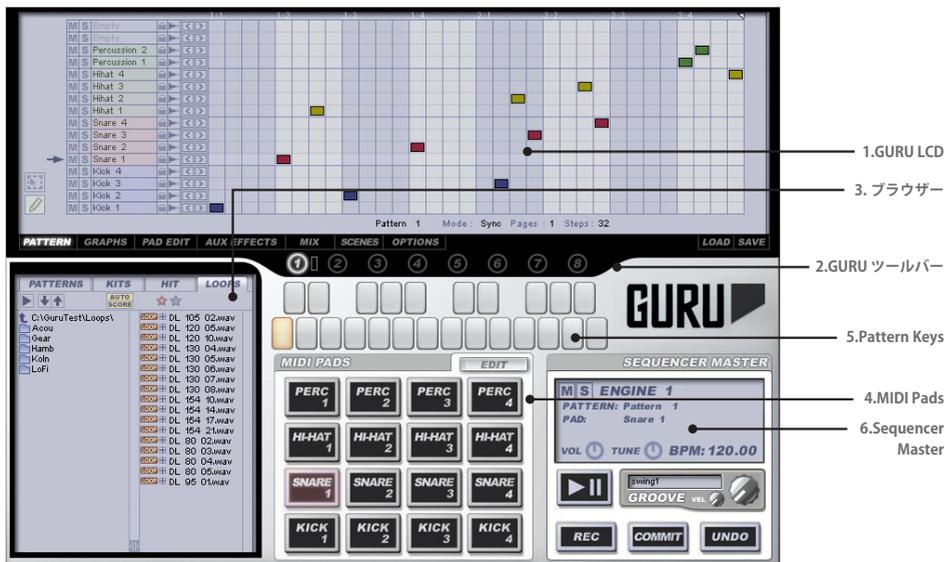
1 Transient analysis and slicing



2 Analysis of hit types



3 Assign slices to pads



1:3 GURU インターフェースの概要

1. GURU LCD

GURU 画面上部では、シーケンス、パッド、エフェクト、ミックスなど様々なエディットを行うことができます。

- Pattern : ステップ・シーケンス・パターン
- Graphs : ステップ・オートメーション
- Pad Edit : パッド・エディット
- Aux Effects : AUX エフェクト
- Mix : ミックス
- Scenes : シーン (8 エンジン全体の設定記録 / 切り替え)

- Options : オプション (さまざまな初期設定)



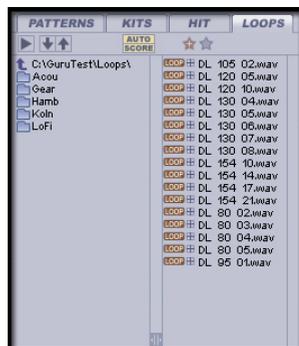
2. GURU ツール・バー

GURU 画面中央には、下記ボタンが装備されています。(Chapter 8/11 参照)

- Pattern...Options : 前項の GURU LCD 表示内容の切り替え。
- (1)...(8) : 各エンジンの動作状況表示と切り替え。
- Load/Save : GURU バンドルの読み込み / 保存。

3. ブラウザー

GURU のシーケンス・パターン、キット、パッド単音ヒット、ループを閲覧 / 読み込みするブラウザーです。(Chapter 2 参照)



4. MIDI Pads

GURU 画面中央下部には、キック、スネア、ハイハット、パーカッション各4つ、合計16個のパッドがあります。(Chapter 3 参照)

- 各パッドは、マウス・クリック、GURU ステップ・シーケンス、もしくは MIDI ノート (デフォルトでは C1 から D#2) でトリガーすることができます。
- トリガーされたパッドは、青 (キック)、赤 (スネア)、黄色 (ハイハット)、緑 (パーカッション) に点灯します。
- エディットしたいパッドをマウス・クリックで選択した後、右上の「Edit」ボタンをクリックすると、そのパッドの「Pad Edit」画面が GURU LCD に表示されます。



5. Pattern Keys

画面中央に並んだ 2 オクターブ分のボタンでは、各エンジンに記録可能な 24 個のシーケンス・パターンを切り替えることができます。(Chapter 4/5 参照)



- Patterns 画面エディット時だけでなく、演奏中にパターンを切り替えることもできます。
- 各パターンは、マウス・クリック、もしくは MIDI ノート (C3 から B4) で切り替えることができます。

6. Sequencer Master

画面右下のシーケンサー・マスター部では、下記表示 / 調整を行います。(Chapter 7 参照)

- 現在のエンジン、パターン、パッドの状況表示。
- 全体のボリューム、チューニング、テンポの調整。
- グループ・クオンタイズ調整 (Groove)
- シーケンスの再生、レコーディング、決定。
- アンドゥー (Undo)。パターン・エディット時に、最終動作を取り消すことができます。シーケンス・レコーディング時は、最終レコーディングを取り消します。レコーディング時は、MIDI ノート (A#2) で Undo 動作をトリガーすることもできます。



キーボード・ショートカット

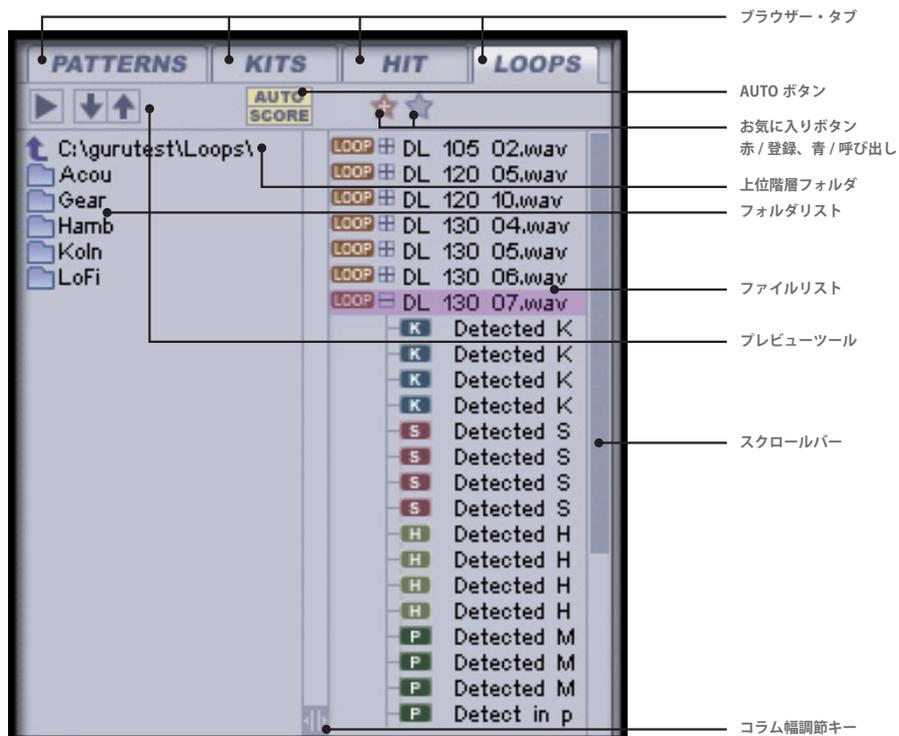
GURU には、大量のキーボード・ショートカットが用意されています。慣れれば、慣れるほど作業効率があがるので、Chapter 11:2 を参照のうえ、活用してください。

注意

- [CTRL]-クリックは、[コマンド]-クリック (Mac)、右マウスクリックで代用することもできます。
- [ALT/Option] を押しながら行う動作では、関連するパラメーターが一度に切り替わります。誤って、変更したくないパラメーターを操作しないよう、Chapter 11:2 をよくお読みのうえ、活用してください。

Chapter 02

ブラウザを使いこなす



GURUを使い始めるにあたって、ブラウザはとても重要な役割を果たします。ブラウザから音を読み込まないことには、音が鳴りませんからね！

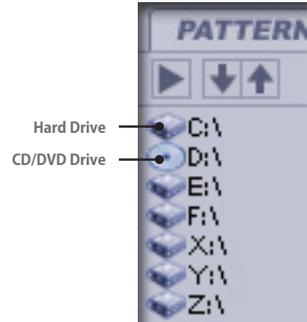
ブラウザは、下記4つのタブに分かれています。

- Patterns : シーケンス・パターン
- Kits : キット (16パッドのセット)
- Hit : 単音ヒット (各パッドに読み込み可能)
- Loops : オーディオ・ループ (16パッド用スライスと再生用シーケンス・パターンを抽出可能)

ブラウザには、限られた画面スペースで最大限の機能を提供できるよう、さまざまな工夫が隠れています。小さなアイコンが重要な意味を持つ事が多いので、下記をよくお読みください。

2:1 ブラウザーの基本的な使い方

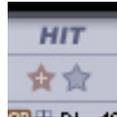
- GURUのブラウザーは、左右2つの部分に分かれています。左にフォルダが、右にファイル（パターン、キット、ヒット、ループ）が表示されます。
- 左右のコラムの幅は、境界線の下部の「<||>」で調整できます。
- 左コラムでフォルダをクリックすると、その下位の階層が表示されます。
- 左コラムの一番上には、上位階層のフォルダ名が表示されます。その左のアイコンをクリックすると、上位階層へ表示を移動することができます。
- 現在表示中の階層を保持したまま、他のタブへ移動したい時は、「Shift」キーを押したまま、タブをクリックしてください。



お気に入り

GURUブラウザーには、表示階層を記録する「お気に入り」機能があります。

- 「お気に入り」登録したい時は、覚えておきたい階層表示中に、お気に入り登録ボタン（赤い★）をクリックして、「お気に入り名」を登録してください。
- 「お気に入り」を呼び出したい時は、お気に入り呼び出しボタン（青い☆）をクリックしてください。左コラムにお気に入りリストは表示されます。再度お気に入り呼び出しボタン（青い☆）をクリックすると、もとの階層表示に戻ります。
- 「お気に入り」を削除したい時は、お気に入りリスト表示中に、「お気に入り名」を Shift+ クリックしてください。



プレビュー機能を使ってブラウズする

Auto モード

現在ロード中の音を差し替えたい時、実際に新しい音をロードする前に、どんな音がいいか検討したい。そんな時に便利なのが、GURUのオート・モードです。



- ブラウザー・タブの下にある「Auto」ボタンをクリックすると、オート・モードになります。
- オート・モードで新しいパターン、キット、ヒットを選ぶと、現在ロード中の他の要素はそのまま、クリックしたパターン、キット、ヒット等だけが差し替えられた状態でプレビュー再生することができます。
- シーケンス・プレイ中に、Auto モードで新しいファイルをクリックすると、再生を止めずに、新しいファイルに差し替えた音をプレビュー再生することができます。
- GURU の Option 画面で「Auto-play if Auto-previewing in Browser」にチェックが入っている場合（Chapter 9 参照）は、Auto モードで新しいファイルをクリックすると、シーケンス再生がストップした状態でも自動的にシーケンスの再生が始まり、新しいファイルに差し替えた音をプレビュー再生することができます。
- プレビュー再生で満足のいくファイルが見つかった場合は、「OK」ボタンをクリックしてください。ファイルがロードされ、新しいパターン、キット、ヒット等に差し替わります。



その他のボタン

プレビュー再生停止中は、タブの下の左端に Play ボタン (>) が表示されます。



プレビュー再生中は、タブの下の左端に Stop ボタン (■) が表示されます。クリックすると、プレビュー再生がキャンセルされます。



プレビュー再生で満足のいくファイルが見つかった場合は、「OK」ボタンをクリックしてください。ファイルがロードされ、新しいパターン、キット、ヒット等に差し替わります。



上下矢印ボタン (↓↑) をクリックすると、ブラウザーの中のファイルを順番にプレビュー再生することができます。



2:2 Hit タブ

Hit タブでは、各パッドにロードする単音サンプルを選択することができます。



- パッドにサンプルをロードしたい時は、ファイル名をパッドにドラッグ & ドロップしてください。1パッドには、最大 8 つのサンプルをレイヤーすることができます。(Chapter 3 参照)
- Hit タブを使えば、好きな .wav、.aiff ファイルをパッドにロード可能です。サンプルレート、ビット数は問いません。

Auto モードを活用する

Auto モードは、シーケンス・パターンが無いと機能しません。下記は、シーケンス・パターンをロード (2:4 項を参照) してからお読みください。

- 「Auto」 ボタンをクリックしてください。
- ヒットをロードしたいパッドをクリックして選択してください。
- Hit タブのブラウザーで、候補となるサンプルをクリックしてください。
- Hit タブのブラウザーで、候補となるサンプルをクリックしてください。
- 先ほど選択したパッドが点滅して、先ほど選択したサンプルで、シーケンス・パターンの再生が始まります。



注意

GURU の Option 画面で「Auto-play if Auto-previewing in Browser」にチェックが入っている場合 (Chapter 9 参照)。そうでない場合は、Play ボタンをクリックしてください。

- 満足のいくサンプルが見つかるまで、上下矢印ボタン (↓↑) などを使って、自由にブラウズしてください。演奏を止めずに、プレビュー・サンプルが切り替わるので、とても便利でしょう。



- 満足のいくサンプルが見つかったら、そのサンプルの再生中に「OK」ボタンをクリックしてください。サンプルがパッドにロードされます。
- 満足のいくサンプルが見つからず、プレビューを止めたい場合は、Stop ボタン (■) をクリックしてください。サンプルはロードされず、プレビュー動作がキャンセルされます。

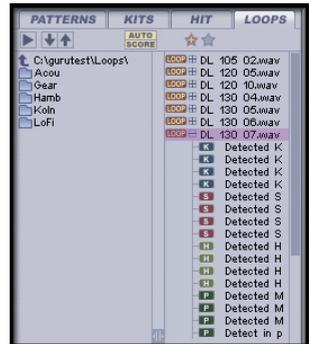


2:3 Loops タブ

GURU のスマート・スライス機能 (1:1 項参照) を含む、とても重要なタブです。

GURU のスマート・スライス機能を使うと、波形のトランジエント (アタック) 部分を検知して、スライスを行うだけでなく、各スライスの周波数特性を解析して、キック、スネア、ハイハット、パーカッション各 4 つのスライスを選び出し、それを対応したパッドに割り当てることができます。

その他、ループ読み込み時に Score モードを使うと、スライス抽出と同時に、それを再生するシーケンス・パターンも同時に生成させることもできます。ただし、ループしにくい素材や、トランジエント (アタック) のはっきりしない素材では Score モードがうまく機能しませんので、ご注意ください。



Audio/Score モードの選択

Audio/Score ボタンの状態により、下記 3 モードから選択可能です。

- **Audio** : オーディオ・データがスライスされ、抽出された 4 x 4 カテゴリーのスライスが 16 パッドにマッピングされます。シーケンス・パターンは生成されません。
- **Score** : オーディオ・データをスライスしたデータから生成されたシーケンス・パターンが、現在選択中のシーケンス・パターンにインポートされます。オーディオ・データは、パッドにマッピングされません。
- **Both** : スライスが 16 パッドにマッピングされ、そのパッドのサウンドを使って元のループをシミュレートするシーケンス・パターンが現在選択中のシーケンス・パターンにインポートされます。

AUDIO

SCORE

BOTH

スマート・スライス・モードを選択する

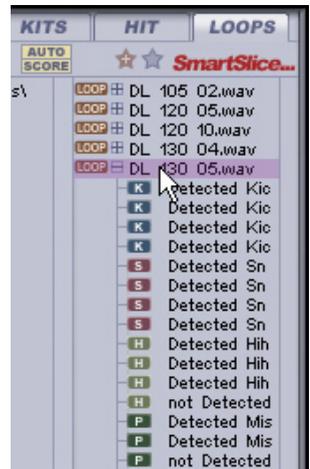
Loops タブのコンテキスト・メニュー (Control + クリックまたは右マウス・クリック [Windows]) で、下記 4 モードから選択可能です。



- **Fast** : できるだけ短い時間で解析を行うモード。デフォルト設定です。
- **Enhanced** : デフォルト設定より正確さを重視したモード。デフォルト設定より時間がかかります。
- **Hi-Sens (Hi-Sensitivity)** : Enhanced モードより、さらにトランジェント検知の感度をあげたモード。トランジェント(アタック)の細かい「忙しい」ループで、お試しください。
- **Equal-16ths** : トランジェント(アタック)解析は行わず、ループを単純に 16 分割するモード。カテゴリ分類も行われずに、スライスが順番にパッドにならびます。

Auto モードを活用する

Loops タブの Auto モードでは、Audio/Score モードの設定にあわせて、シーケンス再生中にロード前のデータのプレビュー再生を行うことができます。



- 「Auto」 ボタンをクリックしてください。
- プレビュー再生したいループをクリックしてください。
- スライス前のループを選択した場合は、「Smart Slice...」表示とともに解析が始まります。
- スライス解析終了後にループ名の横の「+」をクリックすると、16 パッド分抽出されたスライス名が表示されます。
- Audio モード選択時 : Auto 試聴選択したループより抽出されたスライス音が、現在ロードされたシーケンス・パターンによってプレビュー再生されます。



- Score モード選択時： : Auto 試聴選択したループより抽出されたシーケンス・パターンによって、現在ロードされたパッドのデータによって再生されます。

SCORE

- Both モード選択時： Auto 試聴選択したループより抽出されたスライス音が、ループより抽出されたシーケンス・パターンによって再生されます。

BOTH

- 満足のいくループが見つかるまで、上下矢印ボタン (↓↑) などを使って、自由にブラウズしてください。演奏を止めずに、プレビュー再生が切り替わるので、とても便利でしょう。



- 満足のいくループが見つかったら、そのループの再生中に「OK」ボタンをクリックしてください。Audio/Score モードに対応したデータがロードされます。

OK

- 満足のいくサンプルが見つからず、プレビューを止めたい場合は、Stop ボタン (■) をクリックしてください。サンプルはロードされず、プレビュー動作がキャンセルされます。



スライスを単体で活用する

- スライス解析終了後のループでは、ループ名の横の「+」をクリックすると、16パッド分抽出されたスライス名が表示されます。
- 各スライス音は、Hit タブ (2:2 項参照) のサンプル同様、各パッドにロードしたり、Auto モードでシーケンス再生にあわせて試聴することができます。
- Equal-16ths モードでスライスされたデータは、カテゴリー分類されず、16分割されたスライスが並んで表示されます。

Auto モードをオフにした時の注意

Auto モードをオフにすると、ループをクリックしても、現在のパターン再生にあわせて候補となるプレビュー再生する機能が働きません。プレビュー再生中のループを「OK」ボタンでロードすることもできなくなるので、下記方法でロードを行ってください。

- ループから 16 スライス of すべてをロードしたい時：Audio/Score モードが「Audio」になっていることを確認してから、ループ名をパッドにドラッグ & ドロップしてください。

AUDIO

- ループから 16 スライス of すべてとシーケンス・パターン of 両方をロードしたい時：Audio/Score モードが「Both」になっていることを確認してから、ループ名をパッドにドラッグ & ドロップしてください。

BOTH

- ループから 1 スライスのみをロードしたい時：ループ名横の「+」をクリックしてスライスを選び、特定のパッドにドラッグ & ドロップしてください。パッド・エディット画面表示中なら、波形画面にドラッグ & ドロップしても結構です。

Score モードの注意点

- Audio/Score モードを「Both」もしくは「Score」にして抽出されたシーケンス・パターンは、ステップ・シーケンサーの現在選択中のパターンにインポートされます。

SCORE

- ステップ単位 of 位置からずれたタイミング情報は、Graphs 画面の Shift 値によって再現されます。(6:2 項参照)
- ステップ単位より細かい単位で同音連打があった場合は、同じカテゴリーの他のパッドに振り分けられます。

- Audio/Score モードを「Both」にしてループをロードすると、16 個 of スライス音とシーケンス・パターンが同時にロードされます。この時、スライスされたサンプルを時間軸上の順番で再生するシーケンス・パターンを生成する他のスライス作成ソフトとは異なり、キック、スネア、ハイハット、パーカッションと割り当てられたパッド音を使って元のループのパターンを再現するシーケンス・パターンになる点に注意してください。ループがトランジエントによって 20 個にスライスされたとしても、16 個抽出されたスライス以外は無視され、そのスライスを再生するステップは、パッドに割り当てられた他のスライスで代替え再生されます。

BOTH

- Audio/Score モードを「Both」にしてロードしたパターンを再生した時、「パターンはいいけど、音が気に入らない」という場合は、Audio/Score モードを「Audio」モードにしてパッドの音だけを差し替えることができます。スライスを順番に再生するだけのソフトとは異なり、キック、スネア等によるグルーブの構造を維持したまま音を差し替えることができるので、便利でしょう。

BOTH

- GURU は、ループのトランジエントを解析した後、適切なステップ数のシーケンスを生成します。

- Score モードによるパターン抽出時は、長さが 1、2 または 4 小節のループを選ぶようにしてください。

SCORE

- Score モードによるパターン抽出時は、GURU のテンポがループのオリジナル・テンポの 70% から 130% の範囲になるようにしてください。それ以上ずれた状態で読み込むと、元の音符の半分または倍の音符でパターンが生成されることとなります。再生時にあえて倍テンポで再生したいパターンがあるときは、Engines 2-8 にロードして、相対テンポ設定機能を活用することもできます。(7:2 項参照)

SCORE

REX ファイルの扱い

- GURU の Loops ブラウザーでは、.WAV、.AIFF ファイルの他、.REX、.RCY、.RX2 ファイルも読み込むことができます。
- .REX、.RCY、.RX2 読み込み時は、GURU はスライスを行わず、ReCycle によるスライス・ポイントを参照します。
- .REX、.RCY、.RX2 読み込み時も、キック、スネア、ハイハット、パーカッション各 4 個へのカテゴリ分類と、16 パッドへの割当ては機能します。
- .REX、.RCY、.RX2 読み込み時も、Score モードによるシーケンス・パターン生成は機能します。
- スマート・スライス・モードで「Equal-16ths」を選択していた場合は、ReCycle によるスライス・ポイントは無視され、ループは単純に 16 分割され、スライスが順番にパッドにならびます。

2:4 Patterns タブ

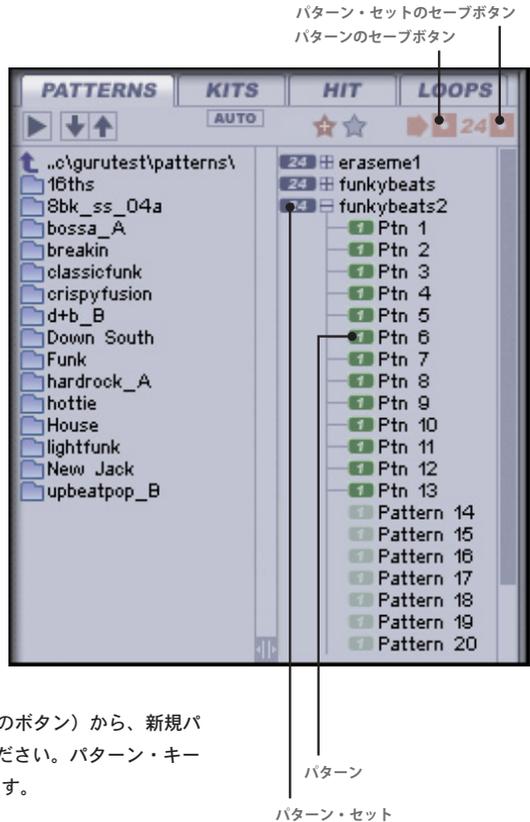
Patterns タブでは、シーケンス・パターンのロード、保存を行うことができます。

- パターンは、1パターンもしくは24パターンのセットとしてロード、保存することができます。
- パターン・セット名の横にある「+」をクリックすると、セット内のパターンをブラウズすることができます。
- Patterns タブでは、GURU ネイティブのパターン・ファイル (.G01/ .G24) の他に、スタンダード MIDI ファイル (.MID) をロードすることもできます。

Auto モードでパターンをロードする。

- パターン・キー（画面中央の2オクターブ分のボタン）から、新規パターンをロードしたいパターンを選択してください。パターン・キーは、MIDI キーボードで選択することもできます。
- Patterns タブの「Auto」ボタンをクリックして、Auto モードにしてください。
- Patterns ブラウザーでパターン名（パターン・セットの「+」をクリックした時に表示されるファイル名）をクリックしてください。
- 先ほど選択したパターン・キーが点滅して、シーケンス・パターンの再生が始まります (*)。パッドに音がロードされていない場合は、Kit タブ (2:5 項参照) か、Loops タブの Audio モード (2:3 項参照) でロードすれば、パターンを耳で確認することができます。

*GURU の Option 画面で「Auto-play if Auto-previewing in Browser」にチェックを外した場合 (Chapter 9 参照) は、Play ボタンをクリックしてください。

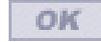


AUDIO

- 満足のいくパターンが見つかるまで、上下矢印ボタン（↓↑）などを使って、自由にブラウズしてください。演奏を止めずに、プレビュー・パターンが切り替わるので、とても便利でしょう。



- 満足のいくパターンが見つかったら、そのパターンの再生中に「OK」ボタンをクリックしてください。パターンがステップ・シーケンサーにロードされます。



- 満足のいくパターンが見つからず、プレビューを止めたい場合は、Stop ボタン（■）をクリックしてください。パターンはロードされず、プレビュー動作がキャンセルされます。



パターン・セットをロードする。

基本は、上記パターンをロードする場合と同じです。

- パターン・セット（「+」マークのついたセット名）
- Patterns ブラウザーでパターン・セット（「+」マークのついたセット名）をクリックしてください。
- 24 個のパターン・キーが点滅して、現在選択中のシーケンス・パターンの再生が始まります。
- 満足のいくパターン・セットが見つかったら、そのパターンの再生中に「OK」ボタンをクリックしてください。パターン・セットが最大 24 種類のステップ・シーケンサーに一括ロードされます。



Auto モードをオフにした時

Auto モードをオフにした状態でも、手動でパターンをロードすることができます。

- Patterns ブラウザーでパターン名を選び、それをロードしたいパターンのパターン・キーにドラッグ & ドロップしてください。
- パターン・セットの中の 1 パターンをロードしたい時は、「Shift」キーを押しながら、パターン名をパターン・キーにドラッグ & ドロップしてください。

パターン、パターン・セットを保存する。

シーケンス・パターンを作成、編集した時は、そのパターンを保存することができます。

- 現在選択中のパターンを保存したい時は、Patterns ブラウザで保存したいディレクトリーを選んで、右上の「FD アイコン (□)」をクリックしてください。
- 現在選択中のエンジンにある全パターンをセットとしてを保存したい時は、Patterns ブラウザで保存したいディレクトリーを選んで、右上の「24FD アイコン (24 □)」をクリックしてください。



2:5 Kits タブ

Kits タブでは、16 パッドの音とそのセッティングをまとめてロードすることができます。各キット(.KIT) ファイルには、下記データが収録されています。

- 16 パッドのサンプル・データ
- Pad Edit 画面でのセッティング (インサート & AUX エフェクト設定を含む)
- エンジンの AUX エフェクト
- エンジンのインサート・エフェクト (Mix 画面で設定)



Auto モードを活用する

Auto モードは、シーケンス・パターンが無いと機能しません。下記は、シーケンス・パターンをロード (2:4 項を参照) してからお読みください。

- 「Auto」 ボタンをクリックしてください。
- Kits タブのブラウザーで、候補となるキット名をクリックしてください。
- 先ほど選択したキットで、シーケンス・パターンの再生が始まります。



注意：GURU の Option 画面で「Auto-play if Auto-previewing in Browser」にチェックを外してある場合 (Chapter 9 参照) は、Play ボタンをクリックしてください。

- 満足のいくキットが見つかるまで、上下矢印ボタン（↓↑）などを使って、自由にブラウズしてください。演奏を止めずに、プレビュー・キットが切り替わるので、とても便利でしょう。



- 満足のいくキットが見つかったら、そのキットの再生中に「OK」ボタンをクリックしてください。キットがパッドにロードされます。



- 満足のいくキットが見つからず、プレビューを止めたい場合は、Stop ボタン（■）をクリックしてください。キットはロードされず、プレビュー動作がキャンセルされます。



Auto モードをオフにした時

Auto モードをオフにした状態でも、手でキットをロードすることができます。

- Kits ブラウザーでキット名を選び、パッドのエリアにドラッグ&ドロップしてください。

キット内の単音のロード

Loops ブラウザでの各スライス同様（2:3 項参照）、キット内の単音も 1 音単位でロードすることができます。

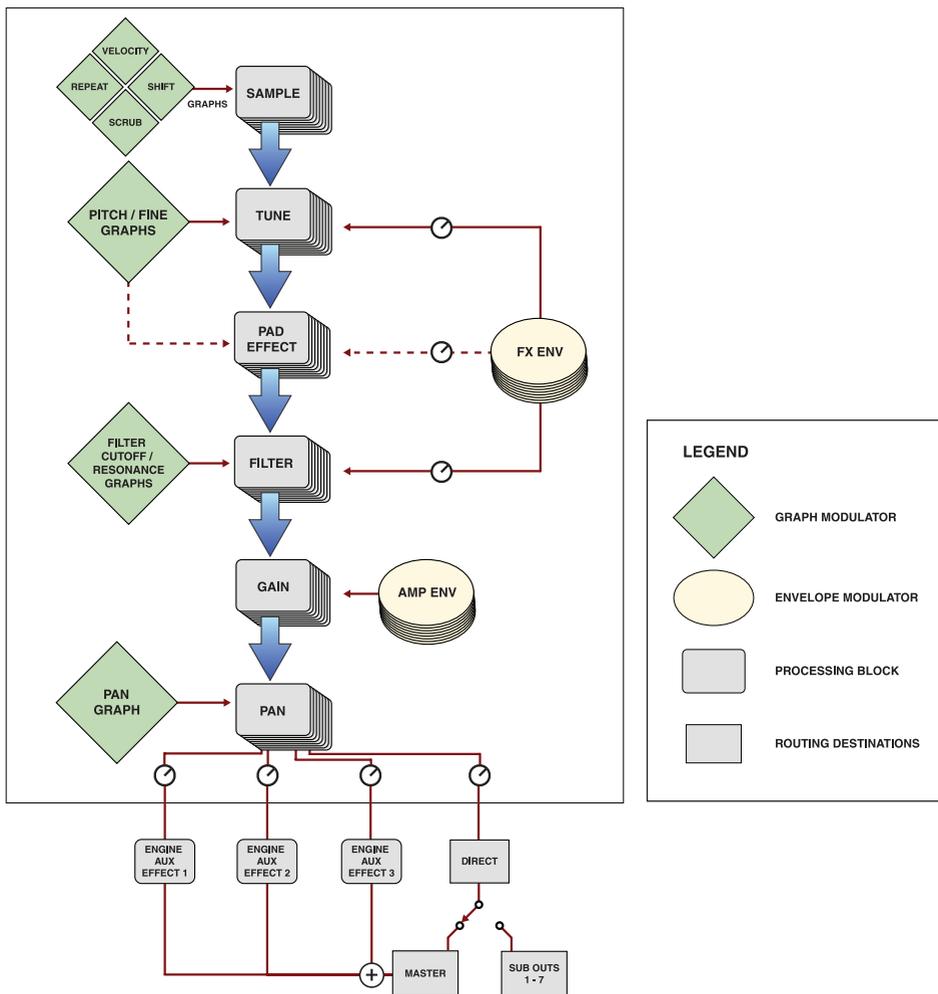
- キット名の横の「+」をクリックすると、各パッド用のファイル名が表示されます。
- ロードしたい単音が見つかったら、ファイル名をパッドにドラッグ & ドロップしてください。
- キット単音をロードした場合は、キット・ファイルに含まれたエフェクト等のセッティング・データはロードされません。

CHAPTER 03

パッドをエディットする

GURU のパッドは、デフォルトで、MIDI ノート C1-D#2 に割り当てられています。これらのパッドは、そのエンジンのチャンネルを割り当てたホスト・シーケンサーの MIDI トラックから、また、GURU 内部のステップ・シーケンサー (Patterns /Graphs) でコントロールすることができます。

各パッドは、次の図で示してあるような非常に複雑なシグナルパスから成り立っていて、かなり柔軟な調節が可能になっています。



3.1 パッドエディット画面



- パッドエディット画面に切り替えるには、MIDI Pads の右上にある Edit ボタン、ツールバーにある Pad Edit ボタンもしくはパターン画面の Pad Edit ボタン（波形アイコン）をクリックします。Pad Edit ボタンをクリックすると、その時選択しているパッドに割り当てられているサンプルの波形が表示され、パッドエディットモードに替わります。
- パッドエディットモードを終了するときは、「OK」ボタンか、もしくは、Pad Edit ボタンをクリックします。
- パッドエディット画面を表示しているとき、他のパッドをクリックすると、そのパッドのエディット画面に切り替わります。
- パッドに割り当てられたレイヤーのパラメータは、それぞれ個別にエディットすることができます。



キーボード・コマンド

次のような場合は、キーボードのショートカットを使用してください。

● 同一エンジンにロードされているすべてのパッド(各レイヤーを含む)のパラメータを、同じ値に設定するとき

Mac: [Option] キーを押しながら、パラメータのつまみを調節する

Win: [ALT] キーを押しながら、パラメータのつまみを調節する

このコマンドは、サンプルの波形画面とベロシティ・スプリット画面で指定されているスタート/エンド・マーカーには反映されません。

[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーは、通常、「同一エンジンにあるすべてのパッド」に割り当てられているすべてのレイヤーを同時にエディットしたいときに使用しますが、Options > Misc にある '[ALT] key in Pad Edit links only current Pad layers' にチェックを入れると、「現在選択しているパッド」に割り当てられているすべてのレイヤーに、対象を変更することができます。

● パラメータをデフォルトの値にリセットするとき

Mac: [CTRL] キーを押しながらパラメータのつまみをクリックする

Win: パラメータのつまみの上を右クリックする

このコマンドは、サンプルの波形画面とベロシティ・スプリット画面で指定されているスタート/エンド・マーカーには反映されません。

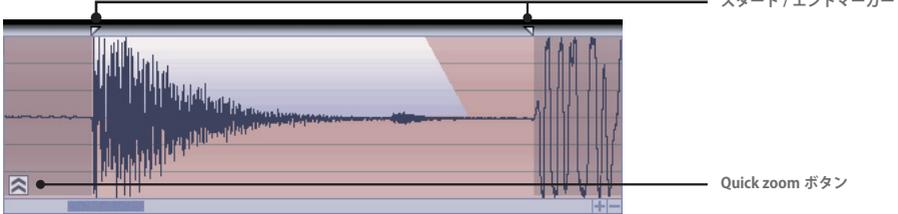
● すべてのレイヤーのパラメータを、デフォルトの値にリセットするとき

Mac: [CTRL] と [Option] キーを同時に押しながらパラメータのつまみをクリックする

Win: [ALT] キーを押しながらパラメータのつまみを右クリックする

11.2 にキーボード・コマンドのリストを掲載していますので、ご参照下さい。

波形表示



- 波形画面の上部に、スタート / エンド・ポイントを設定することのできるマーカーが表示されています。スライス・ポイントの微調整を行うときに活用してください。また、GURUの「スマートスライス」機能で無効にされたセグメントに、ループを指定し直すときにも便利です。
- [SHIFT] キーを押しながらマーカーをドラッグすると、スタート / エンド・ポイントをセットで移動させることができます。
- 波形の上をクリックしながら上 / 下にドラッグすると、あるいは、zoom ボタンの +/- をクリックすると、波形を水平方向に拡大 / 縮小することができます。
- Quick zoom ボタンをクリックすると、スタート / エンド・マーカーに挟まれたエリアを瞬時に拡大することができます。Quick zoom ボタンをもう一度クリックすると、サンプル全体の波形表示に切り替わります。
- 波形を拡大していくと、白線で示されたゼロ・クロッシング・ポイントが見えてきます。スタート / エンド・マーカーは、デフォルトで、ゼロ・クロッシング・ポイント上でスナップするように設定されていますが、オプションパネルで、この機能を OFF にすることもできます。
- ゼロ・クロッシング・ポイントの表示 / スナップを OFF にするときは、Options > Audio にある 'Show/snap to zero crossings in Pad Edit waveform display' のチェックをはずしてください。
- 波形の上をクリックしながら左 / 右にドラッグすると、波形表示を水平方向にスクロールすることができます。また、スクロールバーを使用して表示範囲を動かすことも可能です。

ユーティリティー・コントロール

● Mute/Solo ボタン (ミュート/ソロ)

パッドに割り当てられたサンプルをミュート/ソロします。

● Pad name (パッドの名称)

[CTRL] キーを押しながらパッド名の上をクリック (Mac)/パッド名の上を右クリック (Win) すると、レイヤーの名称を指定することができます。レイヤーにサンプルをロードすると、パッドの名称は、そのサンプルのファイル名に変更されます。

● Lock ボタン (錠前アイコン)

Pattern 画面にある Lock ボタンと同じ機能です。新しいサンプルをロードできないように、パッドをロックします。エンジンを切り替えても、ロックは有効です。

パッドのイベント情報を保持したままパターンデータを切り替えたいときに、便利な機能です。

また、[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながら Lock ボタンをクリックすると、各エンジンにロードされている「そのパッドタイプを除く」すべてのパッドを、いっぺんにロックすることができます。

例えば、Kick のパッドの Lock ボタンを、[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらクリックすると、各エンジンにロードされている Snare、Hi-hat、Perc のパッドがすべてロックされます。

● Pad Edit ボタン (波形アイコン)

Pad Edit 画面から、Pattern 画面に切り替えます。「OK」ボタンもこれと同じ機能です。

● Move left/right ボタン (左右矢印アイコン)

ノートの開始位置を 1 ステップずつ左右にずらします。[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらこのボタンをクリックすると、パターン上のすべてのシーケンスをずらすことができます。



● Cut (カット)

後に続くイベントのタイプによって、選択しているパッドのアウトプットを停止するかどうかを決定します。

- No Cut

どのようなイベントが入ってきても、選択しているパッドのアウトプットはカットされません。デフォルトでは、これに設定されています。

NO CUT

- Itself

選択しているパッドが再度トリガーされたとき、アウトプットがカットされます。

ITSELF

- By Color

同一エンジンにロードされているパッドのうち、それ自身も含め、同じカラーグループに設定されているパッドのどれかがトリガーされたとき、選択しているパッドのアウトプットがカットされます。クローズ/オープン・ハイハットのパッドをこれに設定すると、いわゆる「チョーク」効果でハイハットが演奏されます。

BY COLOR

● MIDI In (MIDI イン)

この値を上/下にクリック&ドラッグすると、そのパッドをトリガーするMIDI ノートを指定することができます。パッドのコンテキストメニューから、MIDI Learn 機能を選択して、指定することもできます (3.3 参照)。

● Out (アウト)

この値を上/下にクリック&ドラッグすると、そのパッドのアウトプットを指定することができます。デフォルトでは、「Master Output」に設定されています。

Logic など一部のホストアプリケーションでは、アウトプットの数によってロードするプラグインの種類が変わってきます。GURU をマルチアウトで演奏する場合は、ホスト・シーケンサーの「マルチチャンネルプラグイン」として、GURU をロードするようにしてください。

● Large Pad name/Value display (パッド名/パラメータの値表示)

ツマミを動かすと、表示が、パッド名から調節中のパラメータの値に切り替わります。また、パッド名の上に表示されている VU メーターで、レイヤーのアウトプットの量を確認することができます。

ツマミを調節する



パッドに割り当てられているサンプルのゲイン/パン/チューニング/フィルターを設定することができます。

● Gain (ゲイン)

ボリュームを $-inf$ ~ +6 dB の間で調節します。センターの位置は 0db です。

● Pan (パン)

ステレオ低位を調節します。ここで設定した値は、ステップ・シーケンサーの Pan Graphs で設定する低位の基本値になります。詳しくは、6.2 を参照してください。

ここで設定した値は、ステップ・シーケンサーの Pitch Graphs で設定するピッチの基本値になります。詳しくは、6.2 を参照してください。

● Tune/Fine (コースチューニング/ファインチューニング)

- Tune

-/+ 24 セミトーン の範囲でピッチを調節します。

- Fine

-/+ 1 セミトーン の範囲でピッチの微調節を行います。

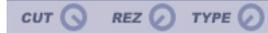
ループを「Hit」として使用したいとき、ロードしたループを簡単にパターンにあわせる方法があります。

まず、「Hit」タブからループをロケートし、ドラック&ドロップで目的のレイヤーにロードします。その後、下記のショートカットを実行してください。

Mac: [CTRL] と [SHIFT] キーを同時に押しながら Tune ツマミをクリックする

Win: [SHIFT] キーを押しながら Tune ツマミを右クリックする

● Cut/Rez/Type (フィルターカットオフ/レゾナンス/フィルタータイプ)



- Cut

フィルターのカットオフ周波数を設定します。

- Rez

フィルターのレゾナンスを設定します。

- Type

フィルタータイプを次の 3 種類から選択できます。

ローパス (左へ回し切る)

バンドパス (センター)

ハイパス (右へ回し切る)

パッド・エフェクト



各レイヤーには、個別にエフェクトをかけることができます。

- [CTRL] キーを押しながらスロットの上をクリック (Mac)/ 右クリック (Win) すると、使用可能なエフェクトの一覧が表示されます。矢印ボタンでスクロールして選択することもできます。
- [Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらエフェクトを選択すると、現在選択しているエンジンにロードされているすべてのレイヤーに同じエフェクトをかけることができます。
- エフェクトのパラメータ設定は、他のエフェクトを選択し直しても保持されますので、セッティングがリセットされる不安もなく、色々なエフェクトやバイパスを試すことができます。

ただし、GURU のソングファイルとして、もしくはご使用のホストアプリケーションのセッションファイルとしてセーブした場合、使用中でないエフェクトのパラメータ設定はすべて破棄されますので、ご注意ください。

パッド・エフェクト・メニュー

BYPASS
 COMP-FF
 COMP-FS
 COMP-SF
 COMP-SS
 TUBEDRIVE
 OD
 OD-ASYM
 DIST
 DIST-ASYM
 HALF-RECT
 FULL-RECT
 SHAPER-SIN
 SHAPER-TRI
 RING-SIN
 RING-TRI
 BIT-REDUX
 SR-REDUX
 BIT-CRUSH
 OSC-SIN
 OSC-TRI
 OSC-SAW
 OSC-SQR
 OSC-PULSE
 OSC-NOISE
 HIGH-PASS
 LOW-SHELF
 LOW-MID
 HIGH-MID
 HIGH-SHELF
 LOW-PASS

- GURU では、「Oscillator」という特殊なエフェクトを使用することができます。これは、いわゆるトーンジェネレーターで、ベースラインとして使用したり、キックをファットにしたいときにかけたりするのが、一般的な使い方です。

Oscillator のピッチは、Pitch Graphs、Pitch FX Envelope によってモジュレートされます。

Oscillator には、レイヤーに割り当てられたサンプルの周波数でオシレーターの周波数をモジュレートするフリーケンシー・モジュレーションの機能もあります。Pitch FX Envelope は、モジュレーションの整形に使用します。

Oscillator を選択すると、レイヤーにロードしているサンプルは、オシレーターに置き換えられます。サンプルのオリジナル音も同時に鳴らす場合は、あらかじめ別のレイヤーにサンプルを割り当てておいてください。

Oscillator の詳しい解説は、10.1 に掲載しています。ご参照ください。

Direct/Aux コントロール



● Direct (ダイレクト)

選択しているパッドのダイレクト信号の量を調節します。ダイレクト信号には、Aux を経由した信号を除く、パッドエディット上のすべてのものが含まれます。パッドのアウトプットからエフェクト音だけを出力したいときに便利です。

● Aux Sends (Aux センド)

現在選択しているエンジンのエフェクトに送る信号の量を調節します。

全エンジン共有の Aux センドはありません。

[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながら、Aux センドを調節すると、現在選択しているエンジンにロードされているすべてのレイヤーを同じ設定にすることができます。

アンプ・エンベロープ

AHR (Attack-Hold-Release) を調節して、パッドに割り当てられているサンプルのサウンドを決定します。



ツマミを動かすと、波形表示画面に、エンベロープのグラフが表示されません。

● A: Attack (アタック)

サンプルのプレイバック・レベルがピークに達するまでの時間を設定します。

● H: Hold (ホールド)

ピーク・レベルを保持し続ける時間を設定します。

● R: Release (リリース)

音が完全に減衰するまでの時間を設定します。

GURU のエンベロープは、レイヤーのスライスの長さによって調整されますので、スタート/エンド・マーカーの位置が移動すると、エンベロープの対象範囲も移動します。また、エンベロープは、サンプルの長さを指定する Scrub Graph の設定によっても変化します。

FX エンベロープ

GURU には、もうひとつ、FX エンベロープというコントロールがあります。構造はアンプ・エンベロープと全く一緒ですが、複数のデスティネーションを指定できるという点で異なります。このパラメータは、主に、フィルターカットオフ周波数とピッチのコントロールに使用しますが、Oscillator パッド・エフェクトで使用する場合もあります。



パッドの試聴

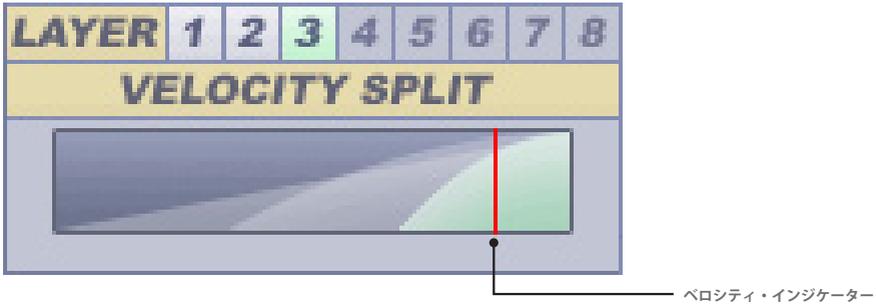
パッドのパラメータをエディットしているとき、アウトプットをソロに指定する / シーケンスを走らせる / MIDI ノートを送信する、などといった作業をいちいち行うのは少し面倒かも知れません。その場合、MIDI/Pattern からインプットを送ることなく、簡単にパッドの音を試聴することができます。ボタンをクリックするとパッドが連続的に再生されますので、変化を確認しながらパラメータをエディットすることができます。

レイヤーを割り当てる

- PadEdit 画面の「Layer」ボタンをクリックすると、1-8 の番号が表示されます。どれかひとつ番号をクリックしてください。そこにロードされているレイヤーが表示されます。“No layer loaded” と表示される場合は、まだその番号には、レイヤーがロードされていません。
- 番号を選んだら、Browser の Hit タブからサンプルを、または Loop タブからループのスライス (ファイル名の横の + をクリックすると表示されます) をロケートし、パッドもしくは波形表示画面にドラッグ & ドロップして、レイヤーを割り当ててください。このとき、Browser の「AUTO」モードはオフにしておきましょう。
- 「AUTO」モードを使用したい場合は、Browser のサンプルをクリックしてください。現在選択中のレイヤーの設定が反映された状態で、サンプルがプレイバックされます。



ベロシティ・スプリットの設定



デフォルトでは、パッドをトリガーすると、そのパッドに割り当てられているすべてのレイヤーが同時に再生されるように設定されていますが、ベロシティの値によってトリガーされるレイヤーが変化するように、ベロシティ・スプリットを設定することができます。

- 「VELOCITY SPLIT」 ボタンをクリックすると、ベロシティ・スプリット画面が開きます。
- 画面の左から右へ向かって 1-8 の順に、ベロシティ・スプリットが表示されます。X 軸は 0-127 のベロシティの値を表しています。
- 現在エディット中のスプリットは、緑色にハイライト表示されます。
- 縦の赤い線は、直前にパッドがトリガーされたときのベロシティの値を表しています。スプリットするポイントを決めるとき、このインジケータを参考にしてみてください。

カーブ特性の選択

ベロシティ・スプリットのカーブ特性を、対数曲線 / リニア曲線から選択することができます。

- デフォルトでは、対数曲線に設定されていますが、リニア曲線に変更したい場合は、Options > Audio にある 'linear velocity split' にチェックを入れてください。



図的にわかりやすいため、この先は、カーブ特性をリニアに設定した画面で解説します。

クロスフェードを設定する

ベロシティ・スプリット画面を左右にドラッグして、レイヤー間のクロスフェードの量を設定することができます。

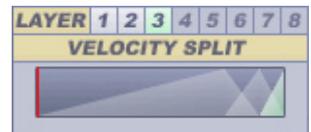
- デフォルトでは、同等の量に設定されています。
- 左端にドラッグすると、クロスフェードは無効になります。
- 右端にドラッグすると、最大量になります。例えば、この図では、ベロシティの値が大きければ大きいほど、同時に再生されるレイヤーの数が多くなります。



ベロシティ・スプリットを調節する

[SHIFT] キーを押しながらベロシティ・スプリット画面をドラッグして、現在選択中のレイヤーのベロシティ・スプリットの範囲を調節することができます。

- デフォルトでは、同等の配分に設定されています。
- [SHIFT] キーを押しながらベロシティ・スプリット画面を左端にドラッグすると、番号の大きいレイヤーの範囲が広がります。
- [SHIFT] キーを押しながらベロシティ・スプリット画面を右端にドラッグすると、番号の小さいレイヤーの範囲が広がります。



3.2 オートメーション

Pad Edit 画面は、エフェクト部分を除いても、1パッドにつき 150 以上ものパラメータで構成されているため、ホスト・シーケンサーのオートメーション機能ですべてをコントロールしようとなると、大変なことになってしまいます。

GURU では、代わりに、パラメータを色別に区分して Pad Group を組み合わせることで、オートメーションに対応させるシステムになっています。

- [SHIFT] キーを押しながら Pad Edit のツマミをクリックすると、色が赤に変わります。もう一度 [SHIFT] キーを押しながらパラメータをクリックしてみましょう。今度はオレンジに変わるはずですが、このように、+[SHIFT] でクリックする度にツマミの色は次の順列で変化していきます。

赤 > オレンジ > 黄色 > 緑 > 水色 > 青 > 紫 > 灰色

- あるパラメータを、同一エンジンにロードされているすべてのレイヤーに共通の Pad Group に指定するときは、下記のショートカットを使います。

Mac: [Option] + [SHIFT] キーを押しながら、パラメータのツマミをクリックする

Win: [ALT] + [SHIFT] キーを押しながら、パラメータのツマミをクリックする

- 上記の要領で各パラメータの色を指定し、Pad Group を指定した後、ホスト・シーケンサーで、Pad Group ごとにオートメーションを組んでください。
- パラメータは、オートメーション情報によって完全にコントロールされますので、PadEdit のセッティングは一切無効になります。
- Pad Group の他に、もうひとつ、エンジン/マスター・インサート、Aux エフェクトを、色別に区分して設定することができる FX Group もあります。指定可能な色は Pad Group と同様です。

FX Group の詳しい解説は、8.4 をご参照ください。

3.3 その他のパッド機能

パッドを操作する

インターフェイス上のパッドは、主に次のような機能を持っています。

- パラメータ・エディットの対象を選択するときは、オンスクリーンのパッドをクリックしてください。パッドに割り当てられている MIDI ノートを送信しても、そのパッドを選択することはできません。エディットするパッドを選ぶときは、かならずパッドをクリックしてください。
- Pattern レコーディングのときも、パッドをクリックすると、ノートを再生することができます。
- パッドのどこをクリックするかによって、ベロシティの値が変わります。中心をクリックすると最大値に、外側に向かうにつれ、値が小さくなっていきます。この機能は、Options > Misc で無効にすることもできます。
- パッド画面上にポインタを合わせた状態で [Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押すと、レイヤーが割り当てられているパッドが、そのカテゴリの色で点滅します。

(Kick: 青、Snare: 赤、Hihats: 黄色、Percussion: 緑)。

コンテキストメニュー

[CTRL] キーを押しながらパッドの上をクリック (Mac)/パッド名の上を右クリック (Win) すると、パッドのコンテキストメニューが表示されます。

● MIDI Learn (MIDI ラーン)

MIDI ノートを割り当てます。このメニューを選択し、MIDI ノートを送信すると、送信したノートがそのパッドにアサインされます。

● Edit Pad/Close Edit Pad (Edit Pad 画面の開閉)

Edit Pad 画面を開きます。すでに画面が開いているときは、メニューが「Close」に変わります。



● Cut Pad (パッドをカットする)

パッドの情報をクリップボードにコピーしてから、消去します。

● Copy Pad (パッドをコピーする)

パッドの情報をクリップボードにコピーします。

● Paste Pad (パッドをペーストする)

クリップボードにあるパッドの情報をペーストします。

● Paste Pad+Seq (パッドをシーケンスのペーストする)

クリップボードにあるパッドとシーケンスの情報をペーストします。

● Save All Pads as Kit... (キットとして保存する)

パッドをキットとして保存します。メニューを選択すると、ダイアログボックスが表示されますので、キットの名称を入力し「OK」をクリックしてください。

● Get Path Infos... (ディレクトリを確認する)

サンプルのロケーションをダイアログボックスに表示させます。

● Delete Layer... (レイヤーを消去する)

現在選択中のレイヤーを消去します。Pad Edit画面を開いていないときは、最後に選択したレイヤーが対象になります。

● Delete Pad... (パッドを消去する)

パッドの情報をリセットして空にします。

● Delete All Pads... (すべてのパッドを消去する)

現在選択中のエンジンにロードされているすべてのパッドの情報をリセットして空にします。



パッドを移動する

パッドは、ドラッグ & ドロップで移動させることができます。すでにサンプルがロードされているパッド上に他のパッドをドラッグ & ドロップすると、そのパッドの情報が置き換えられます。

[Option] + [SHIFT] (Mac)/[ALT] + [SHIFT] (Win) キーを押しながらパッドをドラッグ & ドロップすると、パッド情報をコピーすることができます。

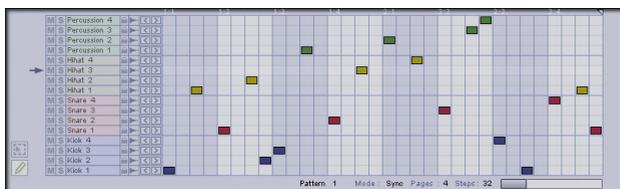
この機能は、Options > Misc にある 'Enable Pad/Pattern Drag & Drop move/swap/copy' で無効にすることもできます。

GURU は、ホスト・シーケンサーから MIDI を送信して完璧にコントロールすることができますが、内蔵のステップ・シーケンス機能を使用して全く新しいリズムの制作に挑戦してみるのもまた楽しいことでしょう。

ステップ・シーケンス機能を使いこなすためには、Patterns、Graphs、および Sequencer Master について、十分に理解することが必要です。

ここでは、まず、それぞれの役割りについて、大まかに解説しておきましょう。

Pattern



GURU は、ひとつのエンジンにつき、24 個までのパターンを組むことができます。それぞれのパターンには、レーンと呼ばれるシーケンスの通路がパッド別に用意されていて、1 ステップずつノートを打ち込めるようになっています。パターンは、デフォルトで、1 ページ/32 ステップの設定になっていますが、お望みであれば、1 ステップに設定することも可能です。ページは4 ページまで増やすことができます。つまり、最長 128 ステップのシーケンスがサポートされているということになります。

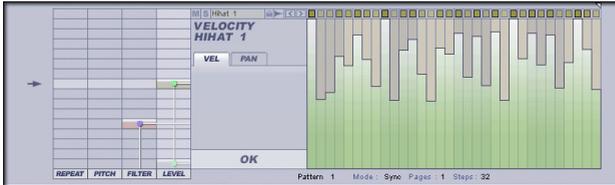
エンジン 1 と、エンジン 2-8 のデフォルトでは、1 小節 16 ステップで設定されていて、1 ステップの長さは、16 分音符に相当します。エンジン 1 に対し、2-8 のテンポは、Sequencer Master 画面で相対的に変更することができます。

ノートを打ち込むときは、Pattern 画面のレーン上を直接マウスでクリックするか、リアルタイム・レコーディング機能を使用します。

24 個のパターンは、それぞれ C3-B4 にアサインされています。パターンを選択するときは、パターンキーをクリックするか、相当する MIDI ノートを送信します。



Graphs



Graphs 画面では、各レーンごとに、パラメータのオートメーションを設定することができます。Pattern 画面で打ち込んだひとつひとつのノートに対して、パラメータの値をステップ入力で指定することができます。Pattern を再生すると、関連する Graphs が同時に再生されます。

Graphs でオートメーションを設定することができるパラメータは、ベロシティ、パン、ピッチ (coarse/fine)、フィルター (cutoff/resonance) です。

その他、1 ステップで何回ノートをトリガーするかを決める Repeat、発音タイミングを微妙にずらす Shift、サンプルのスタートポイントを移動する Scrub、の設定を入力することができます。

Graphs の機能に関しましては、後ほど 6 章で詳しく解説しますが、Velocity と Shift の設定によってシーケンスの雰囲気は全く違うものに変化してしまう、ということをまず覚えておきましょう。このふたつをうまく設定することによって、人間的なスウィング感のある活きたグルーブを生み出すことができます。

Sequencer Master

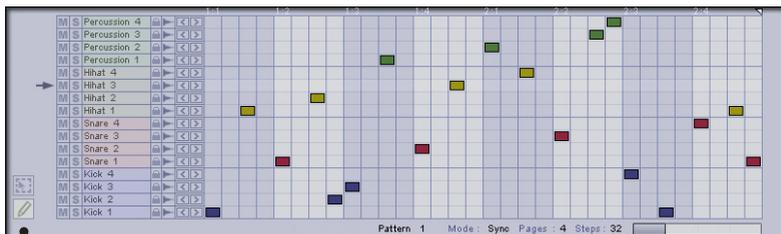
Sequencer Master セクションでは、下記のことが行えます。

- リアルタイム・レコーディングの操作
- エンジンごとのボリューム、チューニング、テンポ/グルーブ、ソロ、ミュートの設定
- 現在選択しているエンジン、パターン、パッドの確認



これらの機能の詳しい解説は、7 章をご参照ください。

5.1 Pattern View



ドローモード / セレクトモード切替ボタン

GURU を起動すると最初に表示されるのが、Pattern 画面です。Pattern 画面では、シーケンス・パターンの入力と編集を行います。

● Ruler and Steps Marker (ルーラーとステップ・マーカー)

ルーラーは、bar (小節): beat (拍) で表示されています。シーケンスが複数ページにわたる場合は、現在演奏されている位置を確認する基準となります。

白抜きで三角型で表示されているのが、ステップ・マーカーです。マーカーをルーラーに沿って左右にドラッグすると、ステップ数を変更することができます。代わりに、画面右下の「Steps」欄の数字をクリックして変更することもできます。

3 連符のプログラミングを行いたい場合は、テンポを 3/2 に設定したエンジン 2-8 で (7.2 項参照)、パターンのステップ数を 12 もしくは 24 ステップにすると良いでしょう。

● Pattern number display (パターン番号)

現在演奏されているパターン番号が表示されます。パターンを変更するときは、パターンキーをクリックします。

● Mode (モード)

24 個のパターンには、それぞれ個別のモードを設定することができます。モードとは、どのような方法でパターンを再生するか、パターンキーがトリガーされたときの反応はどうか、を決定する機能です。

モードを切り替えるときは、「Mode」欄をクリックします。[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらクリックすると、現在選択しているエンジンのすべてのパターンを同じモードに設定することができます。

● Sync (シンク)

GURU もしくはホスト・シーケンサーの再生ボタンを押したとき、パターンが再生されます。

パターンキーもしくはそれに相当する MIDI キーを押すと、パターンが切り替わります。パターンの切り替えは、キーを押した瞬間に実行されますが、切り替わったパターンは、シーケンスの頭からではなく、切り替えた瞬間のソングポジションから再生されます。つまり、2 拍目でパターンキーをトリガーしたとすると、次のパターンも 2 拍目から再生されます。

● Trig (トリガー)

GURU もしくはホスト・シーケンサーの再生ボタンを押したとき、パターンが再生されます。

パターンキーをトリガーすると、切り替えた瞬間のソングポジションに関わらず、次のパターンの頭から再生されます。

● Gate (ゲート)

このモードでは、シーケンサーの再生ボタンを押しても自動的に再生されません。代わりに、パターンキーに相当する MIDI キーを押すと、パターンが再生されます。(インターフェース上のパターンキーからはトリガーできません)。

パターンの切り替えは、キーを押した瞬間に実行されますが、切り替わったパターンは、シーケンスの頭からではなく、切り替えた瞬間のソングポジションから再生されます。つまり、2 拍目でパターンキーをトリガーしたとすると、次のパターンも 2 拍目から再生されます。

Sync モードに似ていますが、パターンをトリガーするのに MIDI ノートを使う、というのが異なる点です。

● Shot (ショット)

このモードでは、シーケンサーの再生ボタンを押しても自動的に再生されません。代わりに、パターンキーに相当する MIDI キーを押すと、パターンが再生されます。(インターフェース上のパターンキーからはトリガーできません)。

パターンキーをトリガーすると、切り替えた瞬間のソングポジションに関わらず、次のパターンの頭から再生されます。

Trig モードに似ていますが、パターンをトリガーするのに MIDI ノートを使う、というのが異なる点です。

● Pages (ページ)

最長 4 ページまでの長さのパターンを入力することができます。ページ数を変更するときは、Pages 欄をマウスでクリックします。この値を 2 ページ以上に設定すると、ページセレクターメーターが表示されます。メーターの色のついてる部分をクリック&ドラッグすると、ページ表示を切り替えることができます。

● Steps (ステップ)

ステップ・マーカーを移動しなくても、「Steps」欄で直接ステップ数を設定することができます。

数字の上をクリックすると値がひとつ減り、[CTRL] キーを押しながらクリック (Mac)/ 右クリック (Win) すると、値がひとつ増えます。

● パッドセレクト・インジケーター

レーンの外側に矢印が表示されています。この矢印は、現在選択されているパッドが何であるかを表しています。パッドを変更するときは、目的のパッドのミュートボタン (「M」) の左側をクリックしてください。矢印の上をクリックすると、Graphs 画面に切り替えることができます。

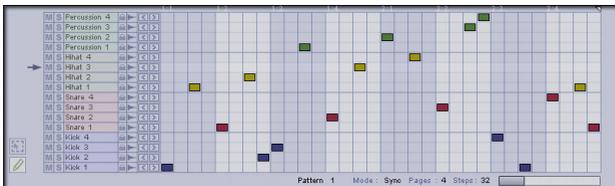
パターンをエディットする

24 個のパターンには、レーンと呼ばれるシーケンスの通路がパッド別に用意されています。パターンエディットには、ドローとセレクトの2種類のモードがあり、Pattern 画面の左端にあるボタンで切り替えることができます。



ドロー・モードのとき、[SHIFT] キーを押し続けると、一時的にセレクト・モードに切り替えることができます。

ドロー・モード



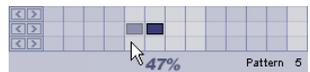
ノートを打ち込むと、画面の下の部分にパラメータの値が表示されます。

● ノートを入力 / 削除する

ステップの上をクリックすると、ノートを入力することができます。
[CTRL] キーを押しながらクリック (Mac) / 右クリック (Win) でノートを削除することができます。

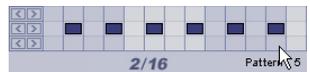
● Velocity (ベロシティ)

ノートの上をクリックしながら下方向にドラッグすると、ベロシティの値を変更することができます。ベロシティの値が小さいほど、ノートの色が薄く表示されます。



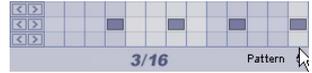
● 複数のノートを作成する

レーンに対して平行にマウスをクリック & ドラッグすると、ノートを連続して書き込むことができます。一連のノートを入力した後、「クリック & 下方向にドラッグ」で不要な部分のベロシティを 0 に設定すると、スペースに変更することができます。

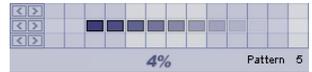


● コンビネーション・コマンド

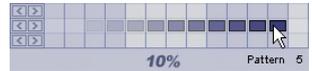
- ステップの空欄部分をクリックしながら下方方向にドラッグすると、ノートを入力しつつ同時にベロシティを設定することができます。さらに、そのままマウスを離さずに右方向にドラッグしていくと、特定のベロシティ値で連続的にノートを書き込むことができます。



- ステップの空欄部分をクリックしながら右方向にドラッグし連続的にノートを書き込んだ後、そのままマウスを離さずに [Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながら下方方向にドラッグすると、次第に小さくなるようにベロシティの値を設定することができます。いわゆるフェードアウトですね。



- ステップの空欄部分をクリックしながら下方方向にドラッグしベロシティの値を最大値より小さく設定した後、右方向にドラッグし連続的にノートを書き込みます。そのままマウスを離さずに [Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながら上方方向にドラッグすると、次第に大きくなるようにベロシティの値を設定することができます。これは、いわゆるフェードインです。



セレクト・モード



- 複数のノートを選択するときは、マウスで長方形を描き対象のノートを囲んでください。
- レーンの左側をクリックすると、そのレーンにあるノートをすべて選択することができます。このとき、クリック & ドラッグでレーンを複数選択することもできます。
- 選択したノートを [Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらドラッグすると、他のレーンにデータをコピーすることができます。
- 選択したノートを、[CTRL] キーを押しながらクリック (Mac)/ 右クリック (Win) すると、そのノートを削除することができます。「X」ボタンをクリックしても、同様の操作が実行できます。

+FX ボタン

+FX ボタンがオンになっているとき、パターンイベントは、Graphs の情報に影響します。Graphs にデータを持つノートを Pattern 画面で移動した場合、そのノートの Graphs データも移動され、また、そのノートより前の部分のイベントはすべてデフォルトの値にリセットされます。Pattern 画面で選択した範囲のノートを削除すると、関連する Graphs イベントもすべて削除されます。そして、同様に、Pattern 画面で選択した範囲のノートをコピーすると、関連する Graphs イベントもすべてコピーされます。

Graphs 画面の Volume イベントは、+FX ボタンの状態に関わらず、常に、Pattern 画面でのアクションの影響を受けます。

Cut, Copy & Paste (カット / コピー / ペースト)

選択範囲のイベントをカット / コピー / ペーストします。

データは、コピー元のイベントと同じ位置にペーストされますので、まず、目的の位置にオリジナルのデータを移動してから、ペーストを実行すると良いでしょう。



同一ページ上にデータをコピーする場合は、前述の、[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながら選択範囲をドラッグする方法が便利です。

ユーティリティ・コントロール

● Mute/Solo (ミュート / ソロ)

選択した範囲のノートに割り当てられているパッド・イベントをミュート / ソロします。



● Pad name (パッドの名称)

[CTRL] キーを押しながらパッド名の上をクリック (Mac) / パッド名の上を右クリック (Win) すると、パッドの名称を変更することができます。

● Lock (ロックボタン)

新しいデータをロードできないように、レーンをロックします。また、Pad Edit 画面にある Lock ボタンと同様に、新しいサンプルをロードできないように、パッドをロックします。

[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながら Lock ボタンをクリックすると、各エンジンにロードされている「そのパッドタイプを除く」すべてのパッドを、いっぺんにロックすることができます。

例えば、Kick のパッドの Lock ボタンを、[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらクリックすると、各エンジンにロードされている Snare、Hi-hat、Perc のパッドがすべてロックされます。

● Pad Edit (パッドエディットボタン)

Pattern 画面から、Pad Edit 画面に切り替えます。

● Move left/right (左右へ移動する)

ノートの開始位置を 1 ステップずつ左右にずらします。[Option] (Mac) / [ALT] (Win) キーを押しながらこのボタンをクリックすると、パターン上のすべてのシーケンスをずらすことができます。

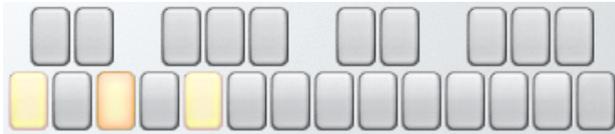
5.2 その他の機能

Undo (アンドゥ) ボタン

- Sequencer Master セクションにある「UNDO」ボタンをクリックすると、直前のアクションをアンドゥすることができます。アンドゥできるのは、一つ手前のアクションのみですので、ご注意ください。「リドゥ」機能はありません。



パターンキー



- パターンを選択するときは、パターンキーをマウスでクリックします。選択したパターンは、Pattern 画面に表示されます。Pattern 画面に表示されているパターンが、現在演奏中のパターンになります。
- 外部 MIDI コントローラーから対応する MIDI ノート (C3-B4) を送信して、パターンを選択することもできます。
- [Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらパターンキーをクリックすると、その番号のパターンが、すべてのエンジンで選択されます。

コンテキストメニュー

[CTRL] キーを押しながらパターンキーをクリック (Mac)/ パターンキーを右クリック (Win) すると、パターンのコンテキストメニューが表示されます。



● Cut Pattern (パターンをカットする)

パターン情報をクリップボードにコピーしてから、消去します。

● Copy Pattern (パターンをコピーする)

パターン情報をクリップボードにコピーします。

● Paste Pattern (パターンをペーストする)

クリップボードにあるパターン情報をペーストします。

● Init Shifts... (Shifts をイニシャライズする)

パターンの Shifts (タイミング・オフセット) をイニシャライズします。これを実行すると、Graphs の Shift イベントがすべて消去されます。

● Create Groove From Shifts... (Shifts から Groove を作成する)

パターンの Shifts 情報を元に、新しい Groove を作成します。すべてのレーンの平均値が適用されます。

● Init Pattern... (パターンをイニシャライズする)

ノート / Graphs を含むすべてのパターンイベントを消去します。

● Init All Patterns... (すべてのパターンをイニシャライズする)

現在選択中のエンジンにあるすべてのパターンのイベントを消去します (ノート / Graphs を含む)。

パターンの移動 / コピー / 入れ替え

- パターンを、ドラッグ & ドロップで違うパターンキーに移動したり、別のキーのパターンと入れ替えることができます。
- [Option] + [SHIFT] (Mac)/[ALT] + [SHIFT] (Win) キーを押しながらパターンキーをドラッグ & ドロップすると、パターン情報をコピーすることができます。
- この機能は、Options > Misc にある 'Enable Pad/Pattern Drag & Drop move/swap/copy' で無効にすることもできます。

MIDI ファイルのエクスポート

パターンを MIDI ファイルとして書き出すことができます。Graphs イベントのうち、Velocity と Shift のデータは MIDI ノート情報として、その他の Graphs イベントは、MIDI CC 情報として書き出されます。

Graphs イベントの CC# は、下記の通りです。

- 11 Pan
- 12 Filter Cutoff
- 13 Filter Resonance
- 14 Coarse Pitch
- 15 Fine Pitch
- 16 Repeat
- 17 Scrub

- ディスクに書き出す
エクスポートするパターンのキーをクリックしながら、保存先フォルダ内に直接ドラッグします。
- シーケンサーに書き出す
ご使用のシーケンサーが、ドラッグ & ドロップによる MIDI ファイルのインポートをサポートしている場合、エクスポートするパターンのキーをクリックしながら、シーケンサーのアレンジ・ウインドーに直接ドラッグしてください。

Graphs は、グループやタイミングを修正し、ループやシーケンスに有機的な動きを与えるための、パラメータのオートメーション機能です。

Graphs は、ステップ入力をベースとしていますので、パラメータのリアルタイム・レコーディングには対応していません。リアルタイムにツマミを動かしてオートメーション・データを書き込みたい場合は、Pad Group/FX Group を使用して、ご使用のホスト・シーケンサーからオートメーションを実行してください。

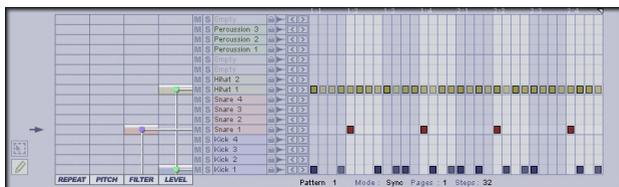
6.1 Graphs 画面

現在選択しているパターンの Graphs 画面を開くには、ツールバーの「Graphs」ボタンをクリックします。また、レーンの左側に表示されている矢印の上をクリックして、Graphs 画面に切り替えることができます。



Graphs は、セレクト画面とエディット画面の 2 種類で構成されています。

Graphs セレクト画面



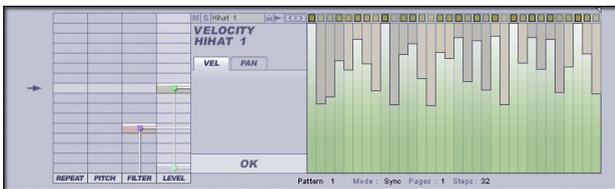
Graphs セレクト画面は、Pattern 画面の延長みたいなもので、ドロワー/セレクトモードの切り替え、ページのスクロール、ノートの作成など、パターン画面でサポートされているエディットが通常通りに行えます。ただし、左側に Graph セレクター・マトリックスを表示している分だけ、ややレーンが縮小表示されています。

マトリックス上のノード(節点)は、それぞれ、Level/Pitch/Filter/Repeat のどれかの Graph タイプに属し、レーンごとに配置されています。ノードの上をクリックすると、対応するエディット画面が開きます。エディット中のノードは、ハイライトで表示されます。

マトリックス・ノードは、対応する Graph に何らかのイベントが書き込まれているとき、常にハイライトで表示されますので、どのパッド・レーンがアクティブな Graph データを持っているか、この画面から簡単に確認することができます。

パッド・セレクター・インジケータ (Graph セレクター・マトリックスに表示されている矢印) をクリックすると、Pattern 画面に切り替わります。

Graphs エディット画面



Graphs エディット画面を開くと、グラフ・タブが表示され、サブ・グラフを選択することができます。グラフ・タイプによって、サブ・グラフの内容は異なります。

Graphs エディット画面には、ドローのみで、セレクト・モードがありません。

Mode、Pages、Steps の値は、エディットすることができます。

Graphs セレクト画面に戻るときは、「OK」ボタンをクリックするか、今開いているグラフ・タイプ/パッドに対応するマトリックス・ノードをクリックします。

別のマトリックス・ノードをクリックすると、対応するグラフ・タイプ/パッドのエディット画面にジャンプすることができます。

パッド・セレクター・インジケータ (グラフ・セレクター・マトリックスに表示されている矢印) をクリックすると、Pattern 画面に切り替わります。

サブ・グラフのイベントをエディットする

画面をみればわかると思いますが、Graphs エディターは、Pattern 画面と同じステップ入力方式になっています。しかし、ここで入力するのはノートではなく、パラメータの値です。つまり、グラフ画面は、パラメータの値を棒グラフで表示したものなのです。

グラフの背景色は、パッド・タイプによって次のように区分されています。(Kick: 青、Snare: 赤、Hihats: 黄色、Percussion: 緑)。

- エディット画面の上をクリックすると、クリックした位置にグラフが書き込まれます。上下にドラッグ & ドロップして、パラメータの値を増減します。左右にドラッグすると、グラフを連続的に書くことができます。
- [CTRL] キーを押しながらクリック (Mac)/ 右クリック (Win) すると、パラメータの値をデフォルトにリセットすることができます。左右にドラッグすると、複数のステップを同時にリセットすることができます。
- [SHIFT] キーを押しながらクリックすると、縦軸が固定されます。そのまま左右にドラッグすると、同じ値のグラフを連続的に書くことができます。
- [Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらクリック & ドラッグすると、グラフ全体を、縦軸または横軸に移動することができます。しかし、グラフの表示範囲を超えた位置までドラッグしてマウスを離すと、一旦エディット・エリアから消えてしまったデータは、失われてしまいますのでご注意ください。

一部のサブ・グラフのパラメータは、双方向のパラメータを持つため、上図にあるような Velocity の例とは若干動作が異なる場合があります。

個々のサブ・グラフについては、次のセクションで解説します。

Instant Graph Recorder

ホスト・シーケンサーのオートメーションで、Instant Graph Recorder というパラメータを設定すると、Graphs エディット画面にリアルタイム・レコーディングすることができます。詳しくは、11.4 をご覧ください。

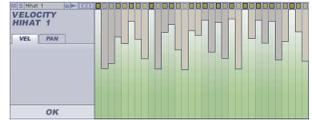
6.2 グラフ・タイプとサブ・グラフ

Level Graph

● Velocity (ベロシティ)

ノートのベロシティを設定します。

このグラフは特殊で、Graph エディターだけでなく、Pattern 画面からも、ノートを直接ドラッグしてエディットすることができます。Pattern 画面で設定した値は、Graph エディターに反映され、また、Graph エディターで設定した値は、Pattern 画面に反映されます。



Velocity は、一方向パラメータです。グラフの底部の位置が最小値の 0、グラフの頂部の位置が最大値の 127 です。

● Pan (パン)

このグラフは、Pad Edit 画面での Pan 設定に左右されます。例えば、レイヤーのパンニングが左端に設定されていた場合、このグラフをを右端に設定すると、最終的なレイヤーの定位は、センターになります。



Pan は、双方向パラメータです。y 軸の中心が最小値、グラフの頂部の位置が右端、グラフの底部の位置が左端です。

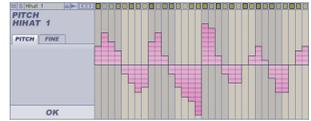
Pitch Graph

Pitch Graph は、パッドに割り当てられたサンプルのピッチだけでなく、「Oscillator」パッド・エフェクトのピッチも決定します。Pitch Graph と Oscillator エフェクトをうまく操作すれば、ベースラインやメロディックなシーケンスを作り出すことができます。その場合、Options パネルで 'Map Pad chromatically to 16 Pads' にチェックが入っていることを確認してください。このオプションは、メロディックなシーケンスをライブ演奏するときに、はずせない機能です。

● Pitch (ピッチ)

半音単位で、チューニングを調節します。

このグラフは、Pad Edit 画面でのサンプルのチューニング設定に左右されます。



Pitch は、双方向パラメータです。y 軸の中心がルート・ピッチ、グラフの上に向かうにつれ半音単位で音程が上がり、グラフの下に向かうにつれ半音単位で音程が下がります。

● Fine (ファイン)

半音よりもっと小さな単位で、チューニングを微調節します。

このグラフは、Pad Edit 画面でのサンプルのチューニング設定に左右されます。



Pitch は、双方向パラメータです。y 軸の中心がルート・ピッチ、グラフの頂部で半音上、グラフの底部で半音下の音程になります。

Filter Graph

レイヤーのインターナル・フィルターをコントロールします。

● Filter Cutoff (フィルター・カットオフ周波数)

● Filter Resonance (フィルター・レゾナンス)

これらの値は絶対不動で、Pad Edit 画面でのフィルター設定に優先します。



Filter Graph はどちらも一方方向パラメータです。グラフの底部の位置が最小値、グラフの頂部の位置が最大値です。

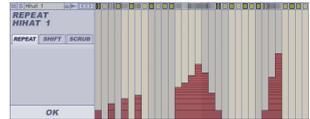
Repeat Graph

● Repeat (リピート)

1 ステップの範囲内で、指定した数だけパッドをトリガーします。ドラムロールの作成や、グリッチィ/タイムストレッチィな効果を狙いたいときに、大変重宝する機能です。Repeat を設定すると、相当するノートがセグメントとなって、Pattern 画面に表示されます。このグラフは、階段状になっています。

Repeat は、一方向パラメータです。グラフの底部の位置が最小値、グラフの頂部の位置が最大値です。

このグラフの設定は、外部シーケンサーから送信された MIDI ノートには反映されません。



Repeat グラフ値によって、ノートの表示がどのように変化するか、示しています。

● Shift (シフト)

隣接するノートの範囲内で、パッドの再生タイミングを前後にずらします。スイングやシンコペーションをプログラムしたいときに、活用してみてください。

クオンタイズを無効にして録音したり、Loops Browser からクオンタイズされていないループのスコアをロードすると、Shift Graphs が作成され、付随するノートがパッド・レーンに表示されます。

このグラフの設定は、外部シーケンサーから送信された MIDI ノートには反映されません。



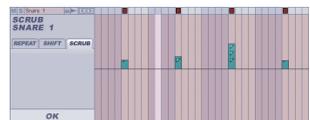
Shift は、双方向パラメータです。y 軸の中心では再生位置の移動なし、グラフの頂部で次のステップの位置、グラフの底部で直前のステップの位置になります。

● Scrub (スクラブ)

パッドに割り当てられたサンプルのスタート・ポイントを変更します。グリッチや潰れた感じの音を鳴らしたいときに、活用してみてください。

Scrub は、双方向パラメータです。y 軸の中心が Pad Edit で設定されたスタート・ポイント、グラフの上に向かうにつれスタート・ポイントは遅れ、グラフの下に向かうにつれ早まります。

マウスクリックでグラフを描く場合、[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらドラッグすると、16 分音符でクオンタイズされます。



CHAPTER 07

Sequencer Master セクション

Sequencer Master セクションには、下記の機能があります。

- 現在選択しているエンジン、パターン、パッドの表示
- 各エンジンのパラメータをコントロール
 - Solo (ソロ)
 - Mute (ミュート)
 - Volume (ボリューム)*
 - Tuning (チューニング)*
 - Tempo (テンポ)
 - Groove (グループ)

*[CTRL] キー + クリック (Mac)/ 右クリック (Win) でデフォルトの値にリセットされます。

- リアルタイム・レコーディングの操作

7.1 Sequencer Master 画面



Sequencer Master 画面には、現在選択しているエンジン / パターン / パッドの名称が表示されます。また、Mixer 画面でパンを調節すると、その値がリアルタイムで読み出されます。

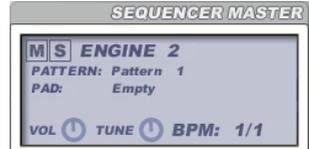
Pattern 名の指定

次のようにして、Pattern の名称を指定することができます。

Sequencer Master 画面の Pattern 名の上をクリックすると、ダイアログ・ボックスが現れますので、好きな名前を入力して、「OK」をクリックしてください。

7.2 テンポ・コントロール

エンジン 1 のテンポは bpm で表示されます。GURU をプラグインとして使用する場合、エンジン 1 のテンポはホスト・シーケンサーのテンポに自動で追従します。GURU をスタンドアローンで使用する場合、もしくは、ホスト・シーケンサーがテンポシンク機能を持たない場合は、この値を手動で設定してください (数字の上をクリック & ドラッグ)。



エンジン 2-8 のテンポは、bpm のような絶対表示ではなく、エンジン 1 のテンポとの相対的な比率 = レシオで表されます。ここで表示されている分数の意味は、基本となるテンポ (つまりエンジン 1 の bpm です) の何倍の速さで演奏するか、ということです。

分数の分子と分母は、それぞれ、クリックする度にひとつ数値が減少します。[CTRL]+クリック (Mac)/ 右クリック (Win) すると、数値がひとつ増加します。

したがって、レシオを 1/1 に設定したとき (2/2、3/3 でも構いませんが)、そのエンジンは、エンジン 1 と同じテンポで再生されます。1/2 に設定するとエンジン 1 の半分のテンポで、2/1 に設定すると 2 倍の速さで、再生されます。

設定したレシオによっては、パターンがループ再生されることもあります。例えば、エンジン 1 のパターンと 2 のパターンのステップ数が同じで、エンジン 2 のレシオが 1/2 に設定されている場合、エンジン 1 のパターンは 2 回繰り返して再生されます。

設定可能なレシオは、1/8 (エンジン 1 の 1/8 倍のテンポ) から 8/1 (エンジン 1 の 8 倍のテンポ) までです。

このようにエンジンのテンポを別々に設定することで、興味深いポリリズムのグループを作成することも可能です。組み合わせるループを散在させたり、極端に短くしてみたり、方法は無限ですから、思いついたアイデアをいろいろ試して、新しいサウンドを創作してみてください。

エンジン 1 のテンポは、ホスト・シーケンサーでオートメーション設定の 'Eng.1 Tempo Numerator' (分子)、'Eng.1 Tempo Denominator' (分母) パラメータを使って、ホスト・シーケンサーのテンポとの相対値を設定することができます。同様に、他のエンジンのテンポもオートメーションで設定することができます。

3 連符のプログラミングを行いたい場合は、テンポを 3/2 に設定したエンジン 2-8 で、パターンのステップ数を 12 もしくは 24 ステップにする (5.1 項参照) と良いでしょう。

7.3 パターン・レコーディング

リアルタイムに GURU を演奏して、パターンをレコーディングすることができます。GURU のレコーディング機能は、非常にシンプルですので、直感的に操作することができます。

リアルタイム・レコーディングの方法は、次の 2 種類があります。

- インターフェイスのパッドをマウスでクリックして演奏する。
- キーボードやドラムパッドなど、外部 MIDI コントローラーから演奏する。

レコーディングの手順

- エンジンにサウンドをロードします (Chapter 2 参照)。
- パターンキーをクリックして、レコーディングするパターン番号を選択します。
- Sequencer Master セクションの「REC」ボタンをクリックします。
- 「ARMED」と表示され、GURU が録音待機状態に切り替わります。
- レコーディング・オプションを確認しましょう。



- Click on Record

レコーディング時のクリックのオン/オフを選択します。

- Quantized Record

クオンタイズ機能のオン/オフを選択します。

このオプションを有効にすると、インプットがクオンタイズされ、タイミングのずれが修正されます。

このオプションを無効にすると、タイミングのずれがそのまま、Shift Graphs イベントとしてレコーディングされます。

- レコーディングを開始するには、次の2つの方法があります。
 - プラグインで使用時：シーケンサーの再生ボタンを押す。
 - スタンドアローンで使用時：GURU インターフェース上の再生ボタンをクリックする。
- 何らかの理由で録音待機状態をキャンセルする場合は、再度 REC ボタンをクリックします。
- 再生ボタンを押すと、レコーディングが開始します。ビートをリアルタイムに演奏してみましょう。
- Pattern 画面を開くと、入力したノートがパッド・レーンに書き込まれていくの確認することができます。レコーディングが終了するまで、GURU はパターンを循環します。
- 演奏が終わったら、レコーディングを終了します。レコーディングを終了するには、次の2つの方法があります。
 - 再生ボタンを再度クリックすると、録音待機状態に戻ります。
 - REC ボタンをクリックすると、再生したまま、レコーディングを終了することができます。再生中に REC ボタンをクリックすると、またいつでもレコーディングを始めることができます。



Commit/Undo



レコーディング・モードのまま即行演奏を続けたい。そのような場合は、COMMIT/UNDO ボタンを活用してください。

Option > MIDI にある ‘Use MIDI notes for Commit/Undo in Record mode’ (Chapter 9 参照) が有効になっているとき、これらのボタンは、MIDI ノートに割り当てられますので、キーボードの前から離れることなく COMMIT/UNDO ボタンを実行することができます。

- Commit ボタンをクリック (もしくは MIDI ノート G#2 を送信) すると、直前のテイクが保持されます。レコーディングモードを終了せずに、そのまま直前のテイクの頭から演奏を続けることができます。
- Undo ボタンをクリック (もしくは MIDI ノート A#2 を送信) すると、直前に「Commit」ボタンで保持したテイクの状態に戻ることができます。Undo ボタンの MIDI ノート A#2 は、レコーディング・モードの時のみ有効で、通常の操作では、無効になります。

レコーディング・モード・オプション

Options パネルには、レコーディング・モードをカスタマイズするオプションが用意されています。(Chapter 9 参照)

- ‘Selected Pad assigned chromatically to Pattern keys during Record’
現在選択中のパッドを、半音階スケールでパターンキーに割り当てます。
- ‘Selected Pad assigned with scaled velocities to Ptn keys in Rec. m’
現在選択中のパッドを、ベロシティ・スケールでパターンキーに割り当てます。
- ‘Pads respond to velocity in Record mode’
パッドのベロシティ・センシティブ機能を無効にします。オンスクリーンのパッドでの演奏を楽しみたい場合は、逆に、この機能を有効にしてもいいかもしれません。その場合、パッドの中央がベロシティの最大値になります。

7.4 Groove の活用

GURU の Groove 機能を活用して、シーケンスの「フィール」を操作することができます。これは、ドラムマシンのスイング / シャッフルに近い機能ですが、より深いコンセプトに基づいています。GURU の Groove 機能は、タイミング情報とベロシティ情報という 2 つの要素で構成されています。つまりノートのタイミングとベロシティの両方に Groove を付加することができるのです。

Groove コントロール

[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながら、これらのコントロールを調節すると、8 つのエンジンのパラメータをすべて同じ値に設定することができます。



● Groove selector

ウインドーの上をクリックしながら上下にドラッグし、Groove を選択します。

[CTRL] キーを押しながらクリック (Mac)/ 右クリック (Win) すると、Groove メニュー一覧が表示されます。

● Groove timing amount

現在選択中のエンジンのパターンに適用する Groove のタイミング偏差の量を調節します。[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらツマミを調節すると、8 つのエンジンのパラメータをすべて同じ値に設定することができます。

● Groove velocity amount

現在選択中のエンジンのパターンに適用する Groove のベロシティ偏差の量を調節します。[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらツマミを調節すると、8 つのエンジンのパラメータをすべて同じ値に設定することができます。

Groove と Shift Graphs

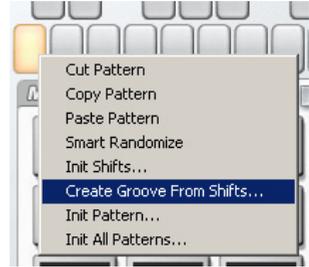
GURU には、Shift Graphs (Chapter 6 参照) からタイミング Groove を作成する機能があります。異なるエンジンをシンクさせて、フィールを統一したいときに、とても便利な機能です。

- [CTRL] キーを押しながらパターンキーをクリック (Mac)/ パターンキーを右クリック (Win) して、パターンのコンテキストメニューを開きます。
- ‘Create Groove from Shifts…’ を選択してください。Groove の名称を指定するよう求められますので、入力してください。「OK」をクリックします。
- さきほど作成した Groove が、Groove セレクターのリストに表示されていることを確認しましょう。この Groove は、今後いつでも使用可能です。
- GURU は、Pattern 上のパッドレーンで設定されているすべての Shift Graph をインテリジェントに平均化して、Groove を作成します。

‘Create Groove from Shifts…’ は、可能性にあふれた機能です。というのは、Shift Graphs は、タイミング指向の機能として、GURU 内部のさまざまな場面で活躍するからです。

まず、レコーディング・モードでリアルタイム演奏を実行し、Shift Graphs を作成します (‘Quantize Record’ オプションは切っておきます)。作成した Shift Graphs を Groove として保存し、Browser の Score 機能を使ってインポートすると、ループのタイミングが再編成された新しいパターンを試すことができます。

このように、シフトベースの Shift Graphs 機能を ‘Create Groove from Shifts…’ と合わせて使用することで、限界のない自由な Grooves を作り出すことができ、クリエイティブなインスピレーションを得ることができるでしょう。



8.1 エンジンコントロール

エンジンセレクト



GURU ツールバーには、8つのエンジンボタンがあります。エンジンを選択するときは、このボタンをクリックします。

現在サウンドがロードされていないエンジンのボタンは、グレイアウトしています。

サウンドがロードされているエンジンのボタンは、それよりもすこしだけ明るく表示されます。白くハイライト表示されているのは、現在選択中のエンジンです。

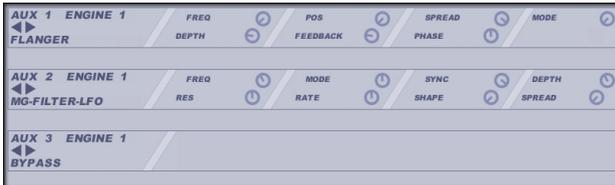
エンジンアクティビティ・インジケータ

エンジンセレクトボタンの右側にあるインジケータが点灯しているとき、エンジンにロードされているパターンイベントが再生中であることを表しています。エンジンをミュートすると、インジケータが黄色に、ソロにすると、緑色に変化します。ミュート状態のとき、インジケータは動作しません。

このインジケータは、パターンイベントの状況を表すものであり、いわゆるVUメーターとしての役割は持っていません。このメーター上では、VUメーターでいうところのアンプリチュード(振幅)が、パターンイベントのベロシティに相当します。

パッドをトリガーした際のインジケータの動作を確認するためには、あらかじめ目的のサウンドをパッドにロードしておく必要があります。

8.2 Aux エフェクト画面



現在選択しているエンジンの Aux エフェクトをエディットするときは、GURU ツールバーから「AUX EFFECTS」ボタンをクリックします。ひとつのエンジンにつき、3 系統までの Aux エフェクトを設定することができます。



画面上の矢印の部分をクリックすると、エフェクトが表示されます。矢印をクリックしていくと、エフェクトが順番に切り替わります。[CTRL] キーを押しながらエフェクト名をクリック (Mac)/ エフェクト名を右クリック (Win) すると、使用可能なエフェクトが一覧表示されます。

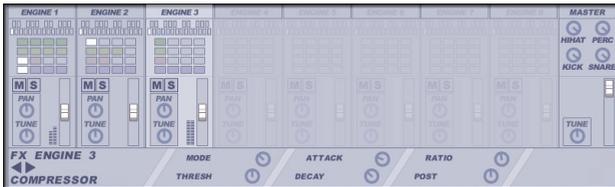
現在の GURU セッションが開いている間は、エフェクトのパラメータ設定は、他のエフェクトを選択し直しても保持されますので、セッティングがリセットされる不安もなく、色々なエフェクトやバイパスを試すことができます。

ただし、GURU のソングファイルとして、もしくはご使用のホストアプリケーションのセッションファイルとしてセーブした場合、使用中でないエフェクトのパラメータ設定はすべて破棄されますので、ご注意ください。

エフェクトのつまみを調節すると、パラメータの値がリアルタイムで読み出され、矢印ボタンの右側に表示されます。

11.1 にシグナルフロー・チャートを掲載していますので、信号が GURU の中でどのように流れ、どのポイントで Aux エフェクトを通り、どのようにミックスされるのかということを把握していただくと良いでしょう。

8.3 Mix 画面



Mix 画面は、8つチャンネル・ストリップとマスターチャンネル、各エンジンおよびマスター用のインサートエフェクトから構成されています。



チャンネルストリップの左下に表示されているエフェクトスロットは、現在選択されているチャンネルのもので、

エンジン・チャンネル

チャンネルをクリックすると、そのエンジンを選択することができます。また、GURU ツールバーからエンジンボタンをクリックして選ぶこともできます。

エンジンを選択すると、エフェクトの表示画面がそのチャンネルのインサートエフェクトに切り替わります。

現在使用していないエンジンのチャンネルは、グレイアウトしていますが、選択すると、明るく表示され、セッティングをエディットすることもできます。

● Pattern/Pad display (パターン/パッド表示)

各エンジン・チャンネルで、パターンとパッドの再生状態を視覚的に確認することができます。現在演奏されているパターンとパッドが、チャンネル上でリアルタイムに点灯しますので、必要に応じてこれらの画面を活用してください。

● Mute/Solo (ミュート/ソロ)

エンジン全体のアウトプットをミュート/ソロに指定します。Pattern/Graph 画面にも同じボタンがあります。

● Pan (パン)

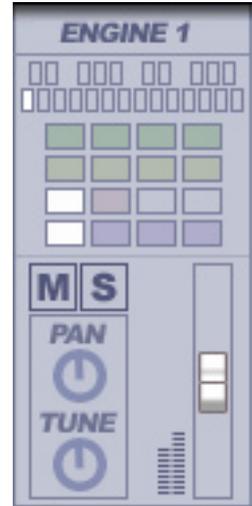
エンジン全体のステレオ定位を調節します。ツマミを調節すると、Sequencer Master 画面にパラメータの値がリアルタイムで読み出されます。

● Tune (チューニング)

エンジン全体のピッチを調節します。Sequencer Master 画面に表示されているツマミと同じパラメータです。

● Volume fader & meter (ボリューム・フェーダー、レベルメーター)

エンジン全体のボリュームを調節します。Sequencer Master 画面に表示されているツマミと同じパラメータです。フェーダーの左側に表示されるレベルメーターで、エンジンのアウトプットの量を視覚的に確認することができます。



エンジン・インサートエフェクト

各パッドに個別のインサートエフェクトがかけられるのと同様に、各エンジンにも、個別にインサートエフェクトをかけることができます。(パッドの機能に関しては 3.1 をご参照ください)。

チャンネルストリップの左下に表示されているエフェクトスロットは、現在選択されているチャンネルのもので、エンジンを選択すると、エフェクトの表示画面がそのチャンネルのインサートエフェクトに切り替わります。



- [CTRL] キーを押しながらスロットの上をクリック (Mac)/ 右クリック (Win) すると、使用可能なエフェクトの一覧が表示されます。矢印ボタンでスクロールして選択することもできます。
- エフェクトのパラメータ設定は、他のエフェクトを選択し直しても保持されますので、セッティングがリセットされる不安もなく、色々なエフェクトやバイパスを試すことができます。

ただし、GURUのソングファイルとして、もしくはご使用のホストアプリケーションのセッションファイルとしてセーブした場合、使用中でないエフェクトのパラメータ設定はすべて破棄されますので、ご注意ください。

- エフェクトのツマミを調節すると、パラメータの値がリアルタイムで読み出され、矢印ボタンの右側に表示されます。

マスター・チャンネル

GURUの内部を通ってきた信号は、最終的にマスターチャンネルに送られ、Pad Edit 画面で指定した各レイヤーのアウトプットから出力されます。

● Tune (チューニング)

8つのエンジンのピッチをまとめて調節するマスター・チューンです。

● Volume fader (ボリューム・フェーダー)

8つのエンジン全体のボリュームを調節するマスター・レベルです。

● Pad type volume controls (パッドタイプ別ボリューム)

8つのエンジンにロードされているサウンドを、kicks、snare、hats、percussion の4つのパッドタイプ別に分けて、レベルを調節できます。

マスター・インサートエフェクト

マスターチャンネルをクリックすると、エフェクトの表示画面がマスターチャンネル用のインサートスロットに切り替わります。

ここから希望のエフェクトを選択して、ミックス全体に、つまり8つのエンジンすべてに、かけることができます。



- [CTRL] キーを押しながらスロットの上をクリック (Mac)/ 右クリック (Win) すると、使用可能なエフェクトの一覧が表示されます。矢印ボタンでスクロールして選択することもできます。
- エフェクトのパラメータ設定は、他のエフェクトを選択し直しても保持されますので、セッティングがリセットされる不安もなく、色々なエフェクトやバイパスを試すことができます。

ただし、GURUのソングファイルとして、もしくはご使用のホストアプリケーションのセッションファイルとしてセーブした場合、使用中でないエフェクトのパラメータ設定はすべて破棄されますので、ご注意ください。

- エフェクトのツマミを調節すると、パラメータの値がリアルタイムで読み出され、矢印ボタンの右側に表示されます。

8.4 FX Group オートメーション

Aux エフェクト、エンジン・インサートエフェクト、マスター・インサートエフェクトの各パラメータは、8つのFX Group に振り分けて、オートメーションで動かすことができます。FX Group オートメーションは、3章で解説した Pad Group オートメーションと同じ仕組みで動作します。

上記3種類のエフェクトは、合計250以上のパラメータで構成されているため、ホストシーケンサーのオートメーション機能ですべてをコントロールしようとする、大変なことになってしまいます。そこで、FX Group というシステムを利用して、オートメーションを組む必要が出てくるのです。

- [SHIFT] キーを押しながらエフェクトのツマミをクリックすると、色が赤に変わります。もう一度 [SHIFT] キーを押しながらツマミをクリックしてみましょう。今度はオレンジに変わるはずですが、このように、+[SHIFT] でクリックする度にツマミの色は次の順列で変化していきます。

赤 > オレンジ > 黄色 > 緑 > 水色 > 青 > 紫 > 灰色

ツマミの色を指定すると、その色が代表するFX Group として設定されます。

- パラメータは、ひとつのFX Group に対していくつでも割り当てることができます。
- どのエンジンに属するものでも、同じパラメータであれば、すべて同じFX Group に分類されるように設定するときは、下記のショートカットを使います。

Mac: [Option] + [SHIFT] キーを押しながら、パラメータのツマミをクリックする

Win: [ALT] + [SHIFT] キーを押しながら、パラメータのツマミをクリックする

- 上記の要領で各パラメータの色を指定し、FX Group を設定した後、ホスト・シーケンサーで、FX Group ごとにオートメーションを組んでください。
- FX Group でオートメーションを設定すると、各ツマミの設定はすべて無効になります。

8.5 Scenes

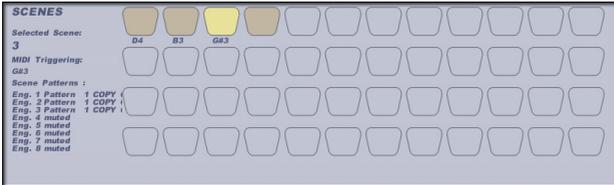
Scenes は、複数エンジンの組み合わせによるセットを組んで、記録するモードです。各シーンは、MIDI ノートでトリガー可能です。

各シーンには、各エンジンで選択したシーケンスパターン、Mixer 画面で設定した各エンジンのボリューム、パン、ソロ設定など、現在演奏中の設定をまとめて記録することができます。

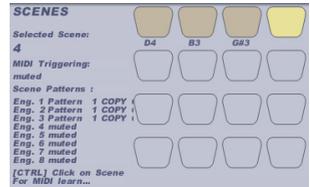
Scenes は、48 個まで作成できます。

Scenes 画面を開くには、ツールバーの「Scenes」ボタンをクリックします。





- [SHIFT] キーを押しながらコンテナをクリックすると、現在アクティブになっているパターンのスナップショットが、そのコンテナに割り当てられます。同時に、各エンジンのパターンの状況が左側に表示されます。
- コンテナに MIDI ノートが割り当てられていない場合、MIDI トリガーインジケーターに「muted」、画面左下に「[CTRL-click] on Scene for MIDI Learn」というメッセージが表示されます。
- コンテナに MIDI ノートを割り当てるときは、[CTRL] キーを押しながらコンテナをクリック (Mac)/ コンテナを右クリック (Win) し、目的の MIDI ノートを送信します。
- MIDI ノートの割り当てを解除するときは、再度 [CTRL] キーを押しながらコンテナをクリック (Mac)/ コンテナを右クリック (Win) してください。
- Scenes を切り替えるときは、コンテナをクリックするか、対応する MIDI ノートをトリガーしてください。
- Scenes を消去するときは、下記のショートカットを実行してください。



Mac: [CTRL] と [SHIFT] キーを同時に押しながらコンテナをクリックする

Win: [SHIFT] キーを押しながらコンテナを右クリックする

ツールバーの「Options」ボタンをクリックすると、Options パネルが開きます。Options パネルでは、ユーザーの作業スタイルに合わせて、GURU の機能をカスタマイズしたり、デフォルトの設定を変更したりすることができます。



Options パネルの設定は、ソングと共に、プリファレンスファイルに保存されます。

9.1 MIDI オプション

● Pads respond to MIDI velocity

パッドのベロシティ・センシティブ機能の ON/OFF を切り替えます。このオプションが無効になっているとき、パッドをトリガーすると、ベロシティは常に 127 で演奏されます。

● Selected Pad assigned chromatically to Pattern keys during Record

このオプションが有効になっているとき、レコーディング・モードにすると、現在選択中のパッドが、半音階スケールでパターンキー（とそのキーに対応している MIDI ノート）に割り当てられ、パターン・キーが点灯します。

最初のパターンキーが、オリジナルピッチの 1 オクターブ下の音になり、キーが移動するにつれ、半音ずつ上がっていきます。13 番目のパターンキー (C4) がオリジナルピッチの割り当てられたキーになります。

パターン・キーをトリガーするか、対応する MIDI ノートを送信すると、キーに割り当てられたピッチでサンプルがトリガーされます。

レコーディングを実行すると、現在選択中のパターンの選択中のパッド・レーンに、ノートと Pitch Graph のデータが録音されます。Pitch Graph 機能をオシレーター・エフェクトと組み合わせて使うと、メロディックなシーケンスを作り出すことができます。

● Selected Pad assigned with scaled velocities to Pattern keys in Record mode

このオプションが有効になっているとき、レコーディング・モードにすると、現在選択中のパッドが、ベロシティ・スケールでパターンキー（とそのキーに対応している MIDI ノート）に割り当てられ、パターン・キーが点灯します。

最初のパターンキーが最も小さなベロシティに設定され、キーがあがるにつれ、ベロシティが大きくなっていきます。

'Pads respond to MIDI velocity'、'Pads respond to MIDI velocity in Record mode' のオプションの両方も無効になっている場合、このオプションは機能しません。

パターン・キーをトリガーするか、対応する MIDI ノートを送信すると、キーに割り当てられたベロシティでサンプルがトリガーされます。

● Pads respond to velocity in Record mode

レコーディング・モードのときのパッドのベロシティ・センシティブ機能の ON/OFF を切り替えます。'Pads respond to MIDI velocity' オプションが無効になっているときでも、このオプションが有効になっていれば、レコーディング・モードに切り替えると、パッドのベロシティ・センシティブが ON になります。

● Alternative click sound in Record mode

このオプションを有効にすると、レコーディング・モード時のクリック音がソフトな音に切り替わります。

● Send click audio signal to sub-output 7

このオプションを有効にすると、レコーディング・モード時のクリック音がアウトプット 7 から出力されます。(Sequencer Master 画面で、'Click on record' オプションを有効にしておく必要があります)。ご使用のモニタ環境にあわせて、切り替えてください。

● Use MIDI notes for Commit and Undo in Record mode

このオプションを有効にすると、Sequencer Master 画面の「Commit」ボタンが G#2 で、「Undo」ボタンが A#2 でトリガーできるようになります。レコーディング時の操作をキーボードから行いたいときに、切り替えてください。

9.2 Audio オプション

● Show averaged L/R sample in Pad Edit waveform display

デフォルトでは、ステレオサンプルの波形は、左右のチャンネルを平均化したものが表示されます。このオプションを無効にすると、左側のチャンネルの波形のみが表示されるようになります。

● Show/snap to zero crossings in Pad Edit waveform display

デフォルトでは、波形を拡大すると、ゼロ・クロッシング・ポイントが表示され、スタート/エンド・マーカがそのポイント上でスナップするように設定されています。

このオプションを OFF にすると、その機能が無効になります。

● Send Pad types to sub outputs 1-4

このオプションを有効にすると、kick、snare、hihat、percussion のパッドの信号が、それぞれ、独立したアウトプット 1、2、3、4 に送られます。このとき、Pad Edit 画面で指定したパッドのアウトプット設定は、無効になります。Aux からのリターン信号は、通常とおり、マスターアウトへ送られます。

● Send Aux Effect returns to sub outputs 5-7

このオプションを有効にすると、Aux1、2、3 からのリターン信号が、それぞれ、独立したアウトプット 5、6、7 に送られます。パッドのアウトプット設定は、Pad Edit 画面で指定した設定がそのまま適用されますので、例えば、kick1 のパッドのアウトプットを 5 に設定しているときこのオプションを有効にすると、kick1 のパッドと Aux1 のリターン信号がミックスして出力されます。

● Linear velocity split

デフォルトでは、GURU のベロシティ・スプリットのカーブ特性は、対数曲線に設定されています。このオプションを有効にすると、カーブ特性がリニア曲線に変更されます。詳細は、3.1 をご覧ください。

● Faster meter decay inMix view

このオプションを有効にすると、VU メーターの反応が速くなります。

● Latency compensation (better sync on some hosts)

Ableton 社の Live など、一部のホスト・シーケンサーでは、テンポシンク情報をプラグインへ送る方法が、他のアプリケーションと比べ、若干特殊な場合があります。

Patterns や Scene を切り替えたときに、ノートが抜け落ちたり、二重になったりするような問題が起こるようであれば、このオプションを有効にしてみてください。

● No Polyphony Limit

CPU への負担を軽減するために、デフォルトでは、GURU の同時発音数は 32 に設定されています。クロックスピードの速い CPU をご使用の場合は、このオプションを無効にして、同時発音数の制限を解除することもできます。

9.3 Browsing オプション

● Allow drag&drop of binary files as soundfiles on Pads

このオプションを有効にすると、ご使用の OS のファイルブラウザから、直接、バイナリファイルを、ドラッグ & ドロップでパッドにインポートできるようになります。デジタルノイズが発生する場合、この機能を利用してみてください。なお、GURU の Broser からは、インポートできません。

● Quantize imported MIDI files to 16th notes

このオプションが有効になっているとき、Broser の Pattern タブから MIDI ファイルをインポートすると、Shift Graph のイベントが再生成され、16 分にクオンタイズインポートされます。

Score モードでインポートする場合、この機能は無効になります。Score モードでインポートしたパターンをクオンタイズする場合は、Pattern コンテキスト・メニューから Init Graphs を選んで、Patten を消去してください。

● Preserve Pad Edit settings when loading new sounds

デフォルトでは、hits/loops/kits などのサウンドを新しくロードすると、そのパッドにインサートしていたエフェクトのセッティングがリセットされます。このオプションを有効にすると、エフェクトの設定を保持したまま新しいサンプルをインポートすることができます。

● Preserve Engine insert effects when loading new loops

デフォルトでは、パッドに loop を新しくロードすると、そのエンジンにインサートしていたエフェクトがリセットされます。このオプションを有効にすると、エフェクトの設定を保持したまま新しい loop をインポートすることができます。

● Auto-Play when Auto-previewing in Browser

デフォルトでは、GURU の再生が停止しているとき、loop タブが Auto モードになっていれば、Browser から loop をクリックすると自動的に演奏が再生されます。このオプションを OFF にすることもできます。

9.4 Misc オプション

● Velocity-sensitive on-screen Pads (centre = max. velocity)

インターフェイスの上のパッドのベロシティ・センシティブ機能の ON/OFF を切り替えます。このオプションが有効になっているとき、パッドのどの部分をクリックするかによって、送信されるベロシティの値が変化します。中心をクリックすると、ベロシティ値は最大の 127、クリックする場所が中心から離れていくにつれベロシティが小さくなっていきます。ベロシティ・センシティブに対応した MIDI コントローラーが手元がないとき、このオプションが有効になっていると、ベロシティ・レイヤーを設定する際に役に立ちます。

● Always show info in Sequencer Master display

デフォルトでは、Sequencer Master 画面は常にアクティブになっています。このオプションが無効になっていると、現在選択しているエンジン、Mute ボタン、Solo ボタン以外の情報は、マウスポイントを画面に合わせない限り表示されません。

● Solo track also solos Engine

デフォルトでは、特定のパッドをソロに指定すると、そのエンジンにロードされている他のパッドの音はミュートされますが、別のエンジンの音は鳴り続けます。このオプションを有効にすると、ソロ指定したパッドのロードされているエンジン自体がソロに設定され、他のエンジンにロードされている音は再生されません。

● **Exclusive solo for Engines in Mix view**

このオプションを有効にすると、Mix 画面で、どれかひとつのチャンネルしかソロに指定することができません。現在ソロに指定しているチャンネル以外のチャンネルのソロボタンをクリックすると、今度は、そのチャンネルがソロに切り替わります。

● **Lock mouse to fader position in Mix view (less precision)**

このオプションを無効にすると、フェーダーの分解能を上げることができます。

しかし、分解能を上げると、フェーダーを特定の位置に固定することが難しくなります。これは、慣れないと扱いにくいですし、性能の低いマウスを使用しているときには、正確に操作することが困難になります。そういった理由から、このオプションはあらかじめ有効になっています。

● **Click on GURU logo for Panic function (MIDI reset)**

このオプションが有効になっているとき、インターフェイス上の GURU のロゴが、「MIDI パニック」ボタンの役割を果たします。ロゴの部分をクリックすると、MIDI 信号をリセットすることができます。

● **Swap [ALT] and [SHIFT] keys**

このオプションを有効にすると、[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーと [SHIFT] キーの機能を入れ替えることができます。

● **[ALT] key in Pad Edit links only current Pad layers (not all layers in Engine)**

[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーは、通常、「同一エンジンにあるすべてのパッド」に割り当てられているすべてのレイヤーを同時にエディットしたいときに使用しますが、このオプションを有効にすると、対象を「現在選択しているパッド」に割り当てられているすべてのレイヤーに変更することができます。

● **Enable Pad/Pattern Drag & Drop move/swap/copy**

このオプションが有効になっているとき、[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーや [SHIFT] キーと組み合わせることで、パッドやパターンに割り当てられているデータを、ドラッグ&ドロップで、移動したり、入れ替えたり、コピーしたりすることができます。

性能の低いマウスを使用しているときに起こりうるのですが、意図していないにも関わらず、何らかの操作ミスにより、これらが実行されてしまうことを防止する為に、この機能はあらかじめ無効にしております。

CHAPTER 10

エフェクトの詳細

GURU に搭載されているエフェクトは、次の 2 種類に分類することができます。

Pad Effects (パッドエフェクト)

パッドエフェクトは、Pad Edit 画面のインサートスロットから呼び出すことができます。パッドに割り当てられているレイヤーには、個別にエフェクトをかけることができ、各エフェクトのパラメータは、「パッドグループ・オートメーションシステム (3.2 参照)」を利用して、オートメーションで動かすことができます。



パッドエフェクトは、音楽的な効果を最大限に得ることのできる機能を残しながら、余分な部分を削り取り、簡単に操作できるよう特別にデザインされたエフェクトです。

そのため、各エフェクトには、2 種類のパラメータしかありません。

パッドエフェクトを活用することで、アナログスタイルのシンセサイザーのように、さまざまな音色を作り出すことができます。

Engine Effects (エンジンエフェクト)

エンジンエフェクトは、エンジン・インサートスロット、Aux エフェクトスロット、マスター・インサートスロットから呼び出すことができます。各エフェクトのパラメータは、「FX グループ・オートメーションシステム (8 章参照)」を利用して、オートメーションで動かすことができます



これらのエフェクトはパッドエフェクトよりも複雑に設計されていて、それぞれ 8 種類までのパラメータを操作することができます。

10.1 パッドエフェクト

- [CTRL] キーを押しながらスロットの上をクリック (Mac)/ 右クリック (Win) すると、使用可能なエフェクトの一覧が表示されます。矢印ボタンでスクロールして選択することもできます。
- [Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらエフェクトを選択すると、現在選択しているエンジンにロードされているすべてのレイヤーに同じエフェクトをかけることができます。
- エフェクトのパラメータ設定は、他のエフェクトを選択し直しても保持されますので、セッティングがリセットされる不安もなく、色々なエフェクトやバイパスを試すことができます。



ただし、GURUのソングファイルとして、もしくはご使用のホストアプリケーションのセッションファイルとしてセーブした場合、使用中でないエフェクトのパラメータ設定はすべて破棄されますので、ご注意ください。

その他、パッドエフェクト画面の詳細は、3章をご覧ください。

- 各エフェクトのパラメータの値は、0-100 までの数字で表されます。

コンプレッサー

コンプレッサーは、ある一定のスレッシュホールドを超えたときに、信号の入力レベルを押さえるエフェクトです。

パッドエフェクトのコンプレッサーは次の4種類があり、これらはすべて、アタックとリリースのパラメータの値が次のように固定されています。

- **COMP-FF: Fast Fast**
アタック : 2ms
リリース : 10ms
- **COMP-FS: Fast Slow**
アタック : 2ms
リリース : 30ms

- **COMP-SF: Slow Fast**

アタック : 15ms

リリース : 10ms

- **COMP-SS: Slow Slow**

アタック : 15ms

リリース : 30 ms

操作可能なパラメータは、次の2種類です。

- **Thresh スレッシュヨルド (-50 dB ~ 0 dB)**

コンプレッサーの効きは始めるレベルを設定します。

- **Ratio レシオ (1:1 ~ 10:1)**

コンプレッサーが効きはじめてとき、信号の入力レベルを押さえる割合を設定します。

ウェーブ・シェイパー・ディストーション

GURUは、9種類のウェーブ・シェイパー・タイプのディストーション/オーバードライブを搭載しています。軽くクランチさせる、ウォーム感を出す、とことん潰す、など、目的によって使い分けてください。

- TUBEDRIVE
- OD: tanh (x)
- OD-ASYM: asymmetric
- DIST: $1/(x+1)$
- DIST-ASYM: asymmetric
- HALF RECT: half wave rectify max (0, x)
- FULL RECT: full wave rectify abs (x)
- SIN SHAPER: sin (wave)
- TRI SHAPER: tri (wave)

これらのウェーブ・シェイパーは、どれもキャラクターや効果は異なりますが、操作可能なパラメータは共通しています。

- **Drive ドライブ (0 dB ~ 60 dB)**

ディストーション/オーバードライブに入力する信号の量を調節します。

● **Tone トーン (dull ~ bright)**

6dB/Oct のローパス・フィルターです。ツマミを右に振り切ると、最も明るいトーンになり、パラメータの値が 0 に近づくにつれ、フィルタリングされる高域の信号の量が増えます。

リング・モジュレーター

● **SIN RING (サイン波)**

● **TRI RING (三角波)**

リング・モジュレーターは、サンプルのオーディオ信号にサイン波 / 三角波を掛け合わせて、音色を変えたり倍音を生成したりするエフェクトです。

操作可能なパラメータは、次の 2 種類です。

● **Freq フリークエンシー (semitones)**

サイン波 / 三角波のピッチを、セミトーン単位で設定します。

● **Mix ミックス (dry ~ wet)**

ドライ (0) - ウエット (100) のバランスを調節します。

ビット・クラッシャー

ビット・クラッシャーは、オーディオのサンプリング・レートやビット・デプスを落とすことで、ビンテージ・サンプラーやビート・ボックスのローファイ感をエミュレートしたり、音をわざと劣化させてデジタルノイズを生成するエフェクトです。

■ **BIT-REDUX ビット・リダクション**

ビット・デプスを落とすエフェクトです。

● **Bits ビット (24 ~ 2)**

ビット・デプスを、24bit - 2bit の間で設定します。

● **Mix ミックス (dry ~ wet)**

ドライ (0) - ウエット (100) のバランスを調節します。

■ SR-REDUX サンプルレート・リダクション

サンプリング・レートを落とすエフェクトです。

- Freq フリーケンシー (low ~ high)
サンプリング・レートを、27.5 Hz - 28160 Hz の間で設定します。
- Mix ミックス (dry ~ wet)
ドライ (0) - ウエット (100) のバランスを調節します。

■ BIT-CRUSH ビット・クラッシュ

ビット・デプスとサンプリング・レートを両方落とします。

- Bits ビット (24 ~ 2)
ビット・デプスを、24bit - 2bit の間で設定します。
- Freq フリーケンシー (low ~ high)
サンプリング・レートを、27.5 Hz - 28160 Hz の間で設定します。

オシレーター (波形)

厳密に言えば、オシレーターはエフェクトではありません。ベースラインや、サブベースを加えた太いキック、その他アナログ的なサウンドを作るためのシンセシス・ツールです。

オシレーターを選択すると、レイヤーにロードしているサンプルのサウンドが変化します。サンプルの原音も同時に鳴らず場合は、あらかじめ別のレイヤーにそのサンプルを割り当てておいてください。

オシレーターの波形は、次の 5 種類から選択できます。

- SIN-OSC (サイン波)
- TRI-OSC (三角波)
- SAW-OSC (ノコギリ波)
- SQR-OSC (矩形波)
- PULSE-OSC (パルス波)

これらのオシレーターのパッチは、FX エンベロープ / ピッチグラフでモジュレーションされ、メロディックなシーケンスを作り出します。「Instant Graph Recorder」パラメータを使用して、ホスト・シーケンサーからピッチグラフをオートメーションで動かすと、より面白いシーケンスを作ることができます。

オシレーターエフェクトをインサートすると、レイヤーにロードしているサンプルは、オシレーターに置き換えられますが、下記のような相互作用があります。

- パッドエディットで設定したサンプルのアンブエンベロープ・シェイプは、そのままオシレーターに適用されます。エンベロープ・フォロワーがサンプルのアンプリチュード（振幅）をトラッキングし、それに従って生成されたコントロール信号が、アンブエンベロープに送られるためです。
- また、オシレーターには、レイヤーに割り当てられたサンプルの周波数でオシレーターの周波数をモジュレートする FM 機能もあります。その場合、FX エンベロープで、モジュレーションの調整を行うことができます。

GURU 内部でのシグナルフローを確認してみると、パッドエフェクトがフィルターの前に接続されているのがわかります。オシレーターエフェクトをインサートすると、サンプルがオシレーターに置き換わるということは、つまり、サンプルによる FM 機能を合わせ持った、減算方式のアナログシンセのような使い方ができるということです。

パッドに 8 つのオシレーターをレイヤーし、ピッチグラフ機能を合わせて使用すると、よりクリエイティブな新次元の音作りができるでしょう。ファットなサブキックやフィルターのスイープするベースだけでなく、これまでとはちょっと違うディープなテクスチャーのサウンドメイキングにも大いに活用してみてください。

各オシレーターエフェクトには、共通する2つのパラメータがあります。

● **Freq** フリーケンシー (semitones)

オシレーターのピッチを半音単位で設定します。ここで設定した周波数は、ピッチモジュレーションと互いに影響を与えます。

● **FM-Depth** FM デプス (0 ~ 100)

サンプルの周波数がオシレーターの周波数をモジュレートする深さを設定します。

ノイズオシレーター

このオシレーターは、ノイズをシンセサイズする特殊なツールです。ステレオサンプルを割り当てたレイヤーにインサートすると、ステレオノイズを生成することができ、また、ピンクノイズやホワイトノイズをブレンドすることもできます。

ホワイトノイズは、そのキャラクターのため、実際にはステレオ信号のものもモノラルに聞こえるかもしれない、ということに留意してください。また、ピンクノイズの低周波をカットして使用すると、サイコアコースティックな効果をだすことができます。

ノイズは、フィルターのレゾナンスを強調したドラム音源、中でも特に、スネア、ハイハット、シンバルなどと一緒に使えば、音色の幅が広がるでしょう。

ノイズオシレーターのパラメータは、次の2種類です。

● **Freq** フリーケンシー (semitones)

ノイズジェネレーターがサンプル&ホールドする信号の周波数を設定します。

● **Colour** カラー (pink ~ white)

ピンクノイズとホワイトノイズを切り替えたり、ブレンドします。

イコライザー

1バンドのパラメトリック EQ です。

■ HIGH-PASS: 20 Hz ~ 6.4 kHz ハイパス

設定した周波数より下の信号をカットするハイパスフィルターです。

- Freq フリークエンシー (20 Hz ~ 6.4 kHz)
- Q レゾナンス (0 ~ 100)

■ LOW-SHELF: 33 Hz ~ 460 Hz, +15dB ロー・シェルフ

設定した周波数より下の信号を、ゲインツマミで設定した量だけ、カット / ブーストします。

- Freq フリークエンシー (33 Hz ~ 460 kHz)
- Gain ゲイン (-15dB ~ +15dB)

■ LOW-MID: Q 1.0, 40 Hz ~ 6.4 kHz, +12dB ロー・ミッド

設定した周波数付近の信号を、ゲインツマミで設定した量だけ、カット / ブーストします。周波数帯の幅は、1dB/Oct. に固定されています。

- Freq フリークエンシー (40 Hz ~ 6.4 kHz)
- Gain ゲイン (-15dB ~ +15dB)

■ HIGH-MID: Q 1.0, 120 Hz ~ 18 kHz, +12dB ハイ・ミッド

設定した周波数付近の信号を、ゲインツマミで設定した量だけ、カット / ブーストします。周波数帯の幅は、1dB/Oct. に固定されています。

- Freq フリークエンシー (120 Hz ~ 18 kHz)
- Gain ゲイン (-15dB ~ +15dB)

■ HIGH-SHELF: 3.3 kHz ~ 18 kHz, +15dB ハイ・シェルフ

設定した周波数より上の信号を、ゲインツマミで設定した量だけ、カット / ブーストします。

- Freq フリークエンシー (20 Hz ~ 6.4 kHz)
- Gain ゲイン (-15dB ~ +15dB)

■ LOW-PASS: 100 Hz ~ 18kHz

設定した周波数より下の信号をカットするローパスフィルターです。

- Freq フリークвенシー (100 Hz ~ 18 kHz)
- Q レゾナンス (0 ~ 100)

10.2 エンジンエフェクト

エンジンエフェクトは、エンジン・インサートスロット、Aux エフェクトスロット、マスター・インサートスロットから呼び出すことができます。

[CTRL]キーを押しながらスロットの上をクリック (Mac)/右クリック (Win) すると、使用可能なエフェクトの一覧が表示されます。矢印ボタンでスクロールして選択することもできます。



[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらエフェクトを選択すると、すべてのエンジンに同じエフェクトをかけることができます (マスター・インサートは除く)。

現在の GURU セッションが開いている間は、エフェクトのパラメータ設定は、他のエフェクトを選択し直しても保持されますので、セッティングがリセットされる不安もなく、色々なエフェクトやバイパスを試すことができます。

ただし、GURU のソングファイルとして、もしくはご使用のホストアプリケーションのセッションファイルとしてセーブした場合、使用中でないエフェクトのパラメータ設定はすべて破棄されますので、ご注意ください。

ディレイ

スペースーナダブ風エコーを作り出すことのできるステレオディレイです。

● Time ディレイタイム

ディレイタイムを調節します。表示単位は、Sync パラメータの seconds/BPM 設定によって、変化します。設定範囲は、seconds を選択しているとき 7.81ms から 2sec. まで、BPM を選択しているとき、符点や三連系を含む 1 から 1/256 分の間です。

● **Sync シンク (seconds / BPM)**

ディレイタイムの表示単位を、ms/sec. とテンポ追従する bpm シンクのどちらかに設定します。

● **Feedback フィードバック (0 ~ 150%)**

生成されるディレイ音の量を % 単位で設定します。設定範囲は 0% から 150% です。

● **Spread スプレッド (-100 ~ 100%)**

音の広がり具合を調節します。設定範囲は -100(L/R が入れ替わったピンポン・ディレイ) から 100(ピンポン・ディレイ) です。0 に設定すると、モノラル・ディレイになります。

● **Lowcut ローカット (low ~ high)**

フィードバック信号が通るハイパス・フィルターのカットオフ周波数を設定します。

● **Highcut ハイカット (low ~ high)**

フィードバック信号が通るローパス・フィルターののカットオフ周波数を設定します。

● **Smooth スムース (0 ~ 100%)**

ディレイタイムを変更したときの動作をスムーズにする割合を調節します。

● **Mix ミックス (dry ~ wet)**

原音とエフェクト音のミックス・バランスを調節します。設定範囲は 0(ドライ)- 100(ウエット) です。

フランジャー

ディレイ・ベースのモジュレーション・エフェクト、ステレオ・フランジャーです。

● **Freq フリーケンシー (0 ~ 5Hz)**

モジュレートする LFO のスピードを Hz 単位で設定します。設定範囲は 0Hz から 5Hz です。

● **Depth** デプス (0 ~ 100%)

モジュレートする LFO の深さを設定します。設定範囲は 0 から 100% です。

● **Pos** ポッシブル (0 ~ 15ms)

フランジャーのディレイタイムの最小値を設定します。設定範囲は 0 から 15ms です。

● **Feedback** フィードバック (0 ~ 100%)

フィードバックされる信号の量を調節します。

● **Spread** スプレッド (0 ~ 100%)

音の広がり具合を調節します。

● **Phase** フェイズ (0 ~ 100%)

LFO モジュレーションの左右のチャンネルのフェイズを調節します。

● **Mode** モード (positive / negative)

フィードバックする信号の位相を切り替えます。

コーラス

ディレイ・ベースのモジュレーション・エフェクト、ステレオ・コーラスです。

● **Freq** フリーケンシー (0 ~ 5Hz)

モジュレートする LFO のスピードを Hz 単位で設定します。

● **Depth** デプス (0 ~ 100%)

コーラスの深さを調節します。

● **Spread** スプレッド (0 ~ 100%)

音の広がり具合を調節します。

コンプレッサー

ある一定のスレッシュホールドを超えたときに、信号の入力レベルを押さえます。

● **Mode** モード (RMS/ Hilbert RMS/Peak/Hilbert Peak)

トランジェントを押さえるピークリダクション・アルゴリズムを選択します。

● **Thresh** スレッシュホールド (dB)

コンプレッサーの効きは始めるレベルを設定します。

● **Attack** アタック (0.48 ms ~ 2 sec)

コンプレッサーが効きは始めるまでにかかる時間を設定します。

● **Decay** ディケイ (0.48 ms ~ 2 sec)

信号がスレッシュホールドより小さくなった後、減衰するまでの時間を設定します。

● **Ratio** レシオ (1:1 ~ 20:1)

コンプレッサーが効きはじめてとき、信号の入力レベルを押さえる割合を設定します。

● **Makeup** メイクアップ (-inf dB ~ 18 dB)

コンプレッサー回路を通ったあとの信号をブーストする量を調節します。

リバーブ

空間の残響音をシミュレートします。

● **Size** サイズ (0 ~ 100%)

シミュレートする空間の大きさを設定します。

● **Decay-Time** ディケイタイム (0 - 100%)

値が大きいくほど、リバーブテイルのディケイタイムが長くなります。

● **Damp** ダンプ (0 ~ 100%)

残響音の高域の成分を減衰させる割合を設定します。

● **Pinch** ピンチ (0 ~ 100%)

値が大きいくほど、シミュレートする空間が左右対称になります。

● **Squeeze** スクイズ (0 ~ 100%)

値が大きいくほど、メタリックなサウンドになります。

● **Freeze** フリーズ (off/on)

ウエット音をミュートします。

● **Mix** ミックス (dry ~ wet)

原音とエフェクト音のミックス・バランスを調節します。設定範囲は0(ドライ)から100(ウエット)です。

ディストーション

軽くクランチさせる、ウォーム感を出す、とことん潰す、など、幅広い用途に使えるウェーブ・シェイパー・タイプのディストーションです。パッドエフェクトのディストーションとベースは同じですが、EQの回路を付け足し、より柔軟なサウンドメイキングが可能になっています。

● **Mode** モード (Off/Tubedrive/OD/OD-Asym/Dist/Dist-Asym/Half-rect/Full-Rect/Sin-Shaper/Tri-Shaper)

ディストーションのタイプを選択します。

● **Drive** ドライブ (-10 ~ 60dB)

サウンドを歪ませる量を調節します。

● **Eq-Gain** EQ ゲイン (-30 ~ 30dB)

EQのカット/ブーストを切り替えます。回路に入った信号は、ドライブより先にこのEQを通ります。

● **Eq-Freq** EQ フリークエンシー (Hz)

EQの周波数を設定します。

● **HP-Freq** ハイパス・フリークエンシー (25Hz ~ 25.5kHz)

ドライブを通った信号を処理するハイパス・フィルターです。設定した値を超える周波数がカットされます。

● **LP-Freq** ローパス・フリークエンシー (25Hz ~ 25.5kHz)

ドライブを通った信号を処理するローパス・フィルターです。設定した値より低い周波数がカットされます。

● **Level** レベル (-30 ~ 10 dB)

ドライブを通った信号をブースト/カットする量を調節します。

Filter LFO and ENV (フィルター LFO、フィルター・エンベロープ)

LFO/エンベロープフィルターです。それぞれ何種類か異なるモードのユニットがありますが、設定可能なパラメータは共通です。

■ **MG-FILTER-LFO** (LFO フィルター :MG)

■ **MG-FILTER-ENV** (エンベロープフィルター :MG)

有名なアナログシンセに搭載されていた ladder フィルターをエミュレートしています。

「Mode」ツマミのパラメータは、次の順番で切り替わります。

1 ポールから 4 ポールまでのローパス・フィルター、2 ポールのバンドパス・フィルター、2 ポールのノッチ・フィルター、1 ポールのハイパス・フィルター

■ **SV-FILTER-LFO** (LFO フィルター :SV)

■ **SV-FILTER-ENV** (エンベロープフィルター :SV)

有名なアナログシンセに搭載されていた SV フィルターをエミュレートしています。

「Mode」ツマミのパラメータは、次の順番で切り替わります。

1 ポールと 2 ポールのローパス・フィルター、1 ポールと 2 ポールのハイパス・フィルター、1 ポールと 2 ポールのバンドパス・フィルター、1 ポールと 2 ポールのノッチ・フィルター、1 ポールと 2 ポールのピーキング・フィルター、1 ポールと 2 ポールのオールパス・フィルター

- PHASER-LFO (LFO フェイザー)
- PHASER-ENV (エンベロープ・フェイザー)

フェイザーです。

「Mode」ツマミのパラメータは、次の順番で切り替わります。
2 ポールのフェイザー (正帰還 / 負帰還)、4 ポールのフェイザー (正帰還 / 負帰還)、6 ポールのフェイザー (正帰還 / 負帰還)、8 ポールのフェイザー (正帰還 / 負帰還)

- COMB-LFO (LFO コムフィルター)
- COMB-ENV (エンベロープ・コムフィルター)

コムフィルターです。

「Mode」ツマミのパラメータは、「ポジティブ (正)」と「ネガティブ (負)」の 2 種類です。

Filter LFO (フィルター LFO)

LFO フィルターに共通するパラメータは、次の通りです。

- Freq フリーケンシー (-48 ~ 72 semitones)
カットオフ周波数を、A4 を基準に半音単位で設定します。

- Res レゾナンス (0 ~ 100%)
フィルターのカットオフ周波数のレゾナンスを調節します。

- Mode モード
モードを設定します。

- Rate レート
モジュレートする LFO のスピード調節します。表示単位は、Sync パラメータの seconds/BPM 設定によって、変化します。設定範囲は、seconds を選択しているとき 0.03Hz から 128Hz まで、BPM を選択しているとき、符点や三連系を含む 16 から 1/256 の間です。

● **Sync シンク (seconds / BPM)**

ディレイタイムの表示単位を、ms/sec. とテンポ追従する bpm シンクのどちらかに設定します。

● **Shape シェイプ**

LFO のシェイプを次の中から選択します。

● **Depth デプス (0 ~ 100%)**

LFO がフィルターのカットオフ周波数をモジュレートする量を設定します。

● **Spread スプレッド (0 ~ 100%)**

LFO の左右の音の広がり具合を調節します。

Filter ENV (フィルター ・ エンベロープ)

エンベロープ・フォロワーがカットオフ周波数の振幅に応じて生成したコントロール信号で、フィルターのカットオフ周波数をモジュレートします。コントロール信号は、アタック / ディケイで調節することができます。

エンベロープ・フィルターに共通するパラメータは、次の通りです。

● **Freq フリーケンシー (-48 ~ 72 semitones)**

カットオフ周波数を、A4 を基準に半音単位で設定します。

● **Res レゾナンス (0 ~ 100%)**

フィルターのカットオフ周波数のレゾナンスを調節します。

● **Mode モード (L6, L12, L18, L24, B12, N12, H6)**

モードを設定します。

● **Attack アタック (1.95 ms ~ 8 sec)**

エンベロープ・フォロワーが生成したコントロール信号のアタックタイムを設定します。

● **Decay ディケイ (1.95 ms ~ 8 sec)**

エンベロープ・フォロワーが生成したコントロール信号のディケイタイムを設定します。

● **Type** タイプ (RMS/Hilbert RMS/Peak/Hilbert Peak)

エンベロープ・フォロワーが信号を検出する際のアルゴリズムを選択します。

● **Depth** デプス (0 ~ 100%)

コントロール信号が、フィルターのカットオフ周波数をモジュレートする深さを設定します。

● **Modtype** モジュレーションタイプ (stereo +/ linked +/ stereo -/linked -/stereo +/- linked +/-)

ステレオ・モジュレーションのタイプを選択します。

Bitcrusher LFO and ENV (ビット・クラッシャー LFO、ビット・クラッシャー・エンベロープ)

■ **BIT-CRUSH-LFO**

■ **BIT-CRUSH-ENV**

これらは、パッドエフェクトのビット・クラッシャー系のユニットに、モジュレーション機能を追加したエフェクトです。LFO/エンベロープ・フォロワーが、サンプリング・レートの周波数をモジュレートします。

■ **BIT-CRUSH-LFO (ビット・クラッシュ LFO)**

● **Freq** フリーケンシー (-48 ~ 72 semitones)

サンプリングレートを、A4 を基準にセミトーン単位で設定します。設定範囲は、27.5 Hz から 28160 Hz です。

● **Bits** ビット (24 ~ 2)

ビット・デプスを、24bit - 2bit の間で設定します。

● **Rate** レート

フィルターのカットオフ周波数をモジュレートする LFO の速さを調節します。表示単位は、Sync パラメータの seconds/BPM 設定によって、変化します。設定範囲は、seconds を選択しているとき 0.03Hz to 128Hz まで、BPM を選択しているとき、符点や三連系を含む 16 から 1/256 分の間です。

- **Sync シンク (seconds / BPM)**
ディレイタイムの表示単位を、ms/sec. とテンポ追従する bpm シンクのどちらかに設定します。
 - **Shape シェイプ**
LFOのシェイプを次の中から選択します。
 - **Freq-Depth フリークエンシー・デプス (0 ~ 100%)**
LFOが Freq パラメータをモジュレートする量を調節します。
 - **Bits-Depth ビット・デプス (0 ~ 100%)**
LFOが Bits パラメータをモジュレートする量を調節します。
 - **Spread スプレッド (0 ~ 100%)**
LFOの左右の音の広がり具合を調節します。
- **BIT-CRUSH-ENV (ビット・クラッシャー・エンベロープ)**
- **Freq フリークエンシー (-60 ~ 60 semitones)**
サンプリングレートを、A4を基準にセミトーン単位で設定します。設定範囲は、27.5 Hz から 28160 Hz です。
 - **Bits ビット (24 ~ 2)**
ビット・デプスを、24bit - 2bitの間で設定します。
 - **Attack アタック (1.95 ms ~ 8 sec)**
エンベロープ・フォロワーが生成したコントロール信号のアタックタイムを設定します。
 - **Decay ディケイ (1.95 ms ~ 8 sec)**
エンベロープ・フォロワーが生成したコントロール信号のディケイタイムを設定します。
 - **Type タイプ (RMS/Hilbert RMS/Peak/Hilbert Peak)**
エンベロープ・フォロワーが信号を検出する際のアルゴリズムを選択します。
-

- **Freq-Depth** フリーケンシー・デプス (0 ~ 100%)
LFO が Freq パラメータをモジュレートする量を調節します。
- **Bits-Depth** ビット・デプス (0 ~ 100%)
LFO が Bits パラメータをモジュレートする量を調節します。
- **Modtype** モジュレーションタイプ (stereo +/- linked +/- stereo
-/linked -/stereo +/- linked +/-)
ステレオ・モジュレーションのタイプを選択します。

Ring Modulation LFO and ENV (リングモジュレーション LFO、
リングモジュレーション・エンベロープ)

■ RING-MOD-LFO

■ RING-MOD-ENV

リング・モジュレーターは、サンプルのオーディオ信号に波形を掛け合わせて、音色を変えたり倍音を生成したりするエフェクトです。

LFO で波形の周波数をモジュレートする「RING-MOD-LFO」と、エンベロープで波形の周波数をモジュレートする「RING-MOD-ENV」の 2 種類があります。

■ RING-MOD-LFO (リングモジュレーション LFO)

- **Freq** フリーケンシー (semitones)
波形の周波数をセミトーンで設定します。
- **Mix** ミックス (dry to wet)
ドライ (0) ~ ウエット (100) のバランスを調節します。
- **Mode** モード (Sin/Tri/Saw/Sqr/Prb/White/Pink)
オーディオ信号に掛け合わせるオシレーターのウェーブ・シェイプを、サイン波、三角波、ノコギリ波、矩形波、放物線、ホワイトノイズ、ピンクノイズ、の中から選択します。

- **Rate レート**
フィルターのカットオフ周波数をモジュレートする LFO の速さを調節します。表示単位は、Sync パラメータの seconds/BPM 設定によって、変化します。設定範囲は、seconds を選択しているとき 0.03Hz to 128Hz まで、BPM を選択しているとき、符点や三連系を含む 16 から 1/256 分の間です。
 - **Sync シンク (seconds / BPM)**
時間の表示単位を、ms/sec. とテンポ追従する bpm シンクのどちらかに設定します。
 - **Shape シェイプ**
LFO のシェイプを次の中から選択します。
 - **Depth デプス (0 to 100%)**
LFO がフィルターのカットオフ周波数をモジュレートする量を設定します。
 - **Spread スプレッド (0 to 100%)**
LFO の左右の音の広がり具合を調節します。
- **RING-MOD (リングモジュレーション・エンベロープ)**
- **Freq フリーケンシー (semitones)**
波形の周波数をセミトーンで設定します。
 - **Mix ミックス (dry ~ wet)**
ドライ (0) ~ ウェット (100) のバランスを調節します。
 - **Mode モード (Sin/Tri/Saw/Sqr/Prb/White/Pink)**
オーディオ信号に掛け合わせるオシレーターのウェイブ・シェイプを、サイン波、三角波、ノコギリ波、矩形波、放物線、ホワイトノイズ、ピンクノイズ、の中から選択します。
 - **Attack アタック (1.95 ms ~ 8 sec)**
エンベロープ・フォロワーが生成したコントロール信号のアタックタイムを設定します。

- **Decay** ディケイ (1.95 ms ~ 8 sec)
エンベロープ・フォロワーが生成したコントロール信号のディケイタイムを設定します。
- **Type** タイプ (RMS/Hilbert RMS/Peak/Hilbert Peak)
エンベロープ・フォロワーが信号を検出する際のアルゴリズムを選択します。
- **Depth** デプス (0 ~ 100%)
コントロール信号が、フィルターのカットオフ周波数をモジュレートする深さを設定します。
- **Modtype** モジュレーションタイプ (stereo +/- linked +/- stereo
-/linked -/stereo +/- linked +/-)
ステレオ・モジュレーションのタイプを選択します。

Parametric Equalizers (パラメトリック EQ)

■ PARA-EQ-CUT (パラメトリック EQ : カット)

4バンドのイコライザーです。

Low band:

設定した周波数より下の信号をカットするハイパスフィルターです。

- **HP-Freq** ハイパス・フリークエンシー (20 Hz ~ 6.4 kHz)

Low-Mid band:

低中域の周波数、Q(レゾナンス)、ブーストする量を設定します。

- **LMid-Freq** ロー・ミッド・フリークエンシー (40 Hz ~ 6.4 kHz)
- **LMid-Q** ロー・ミッド・Q (0.5 ~ 5.0)
- **LMid-Gain** ロー・ミッド・ゲイン (-12 dB ~ 12 dB)

Hi-Mid band:

高中域の周波数、Q(レゾナンス)、ブーストする量を設定します。

- **HMid-Freq** ハイ・ミッド・フリークエンシー (120 Hz ~ 18 kHz)
- **HMid-Q** ハイ・ミッド・Q (0.5 to 5.0)
- **HMid-Gain** ハイ・ミッド・ゲイン (-12 dB ~ 12 dB)

High band:

設定した周波数より上の信号をカットするローパスフィルターです。

- LP-Freq ローパス・フリークエンシー (100 Hz ~ 18 kHz)

■ PARA-EQ-SHELF (パラメトリック EQ : シェルフ)

3バンドのイコライザーです。

Low band:

低域の周波数、ブーストする量を設定します。

- Low-Freq ロー・フリークエンシー (33 Hz ~ 460 Hz)
- Low-Gain ロー・ゲイン (-15 dB ~ 15 dB)

Mid band:

低中域の周波数、Q(レゾナンス)、ブーストする量を設定します。

- Mid-Freq ミッド・フリークエンシー (40 Hz ~ 18 kHz)
- Mid-Q ミッド・Q (0.5 ~ 5.0)
- Mid-Gain ミッド・ゲイン (-12 dB ~ 12 dB)

High band:

高域の周波数、ブーストする量を設定します。

- High-Freq ハイ・フリークエンシー (3.3 kHz ~ 18 kHz)
- High-Gain ハイ・ゲイン (-15 dB ~ 15 dB)

TRANCEGATE トランスゲート

トランスゲートは、リズム的な効果を生み出すゲート・エフェクトです。1-4、5-8、9-12、13-16の4つのツマミはそれぞれ16通りのゲート・パターンを設定できるようになっていて、それらを組み合わせることによって、16ステップの異なるシーケンスを作ることができます。

- Depth デプス (0 dB ~ -inf dB)
ゲートの効きは始めるレベルを設定します。右に回し切ると、ゲートの効果がOFFになります。

- **Attack** アタック (-1 ms ~ 500 ms)
ゲートのアタックタイムを設定します。
- **Hold** ホールド (0 ~ 1)
ゲートのホールドタイムを設定します。
- **Release** リリース (2ms ~ 1000 ms)
ゲートのリリースタイムを設定します。

- 1-4 (1 ~ 16 bit pattern)
- 5-8 (1 ~ 16 bit pattern)
- 9-12 (1 ~ 16 bit pattern)
- 13-16 (1 ~ 16 bit pattern)

これらのツマミは、ゲート・シーケンスの ON/OFF を設定します。それぞれ下記のような 16 種類の「ビットパターン」があります。

パラメータ値	ビットパターン
1	0000
2	0001
3	0010
4	0011
5	0100
6	0101
7	0110
8	0111
9	1000
10	1001
11	1010
12	1011
13	1100
14	1101
15	1110
16	1111

FREEZER フリーザー

フリーザーは、エフェクトに入力したオーディオ信号の断片をループにして出力することにより音楽的な効果を出すエフェクトです。

● Gate ゲート (Off / On)

このパラメータが ON になっているとき、最後に入力したオーディオ・バッファ (2 秒まで) がホールド & ループされます。ループの長さは、Length パラメータで設定します。パラメータを OFF にすると、バッファはリリースされます。

● Length レングス

ループタイムを設定します。表示単位は、Sync パラメータの seconds/BPM 設定によって、変化します。設定範囲は、seconds を選択しているとき 1.95ms から 2sec. まで、BPM を選択しているとき、1 から 1/256 分の間です。

● Sync シンク

ループタイムの表示単位を、ms/sec. とテンポ追従する bpm シンクのどちらかに設定します。

● Smooth スムース (0% -100%)

ループタイムを変更したときの動作をスムーズにする割合を調節します。

● Scratch スクラッチ (-1 ~ 1)

ループのピッチを調節します。動作的には、ターン・テーブルを操作するときと似ていて、ツマミを動かすことで、レコードを前後にスクラッチするような効果を出すことができます。

● Speed スピード (0% ~ 100%)

ループのスタートポイントを前にずらします。デフォルトでは、ループ効果のない「0」の値に設定されています。

● **Jump ジャンプ (0 ~ 16)**

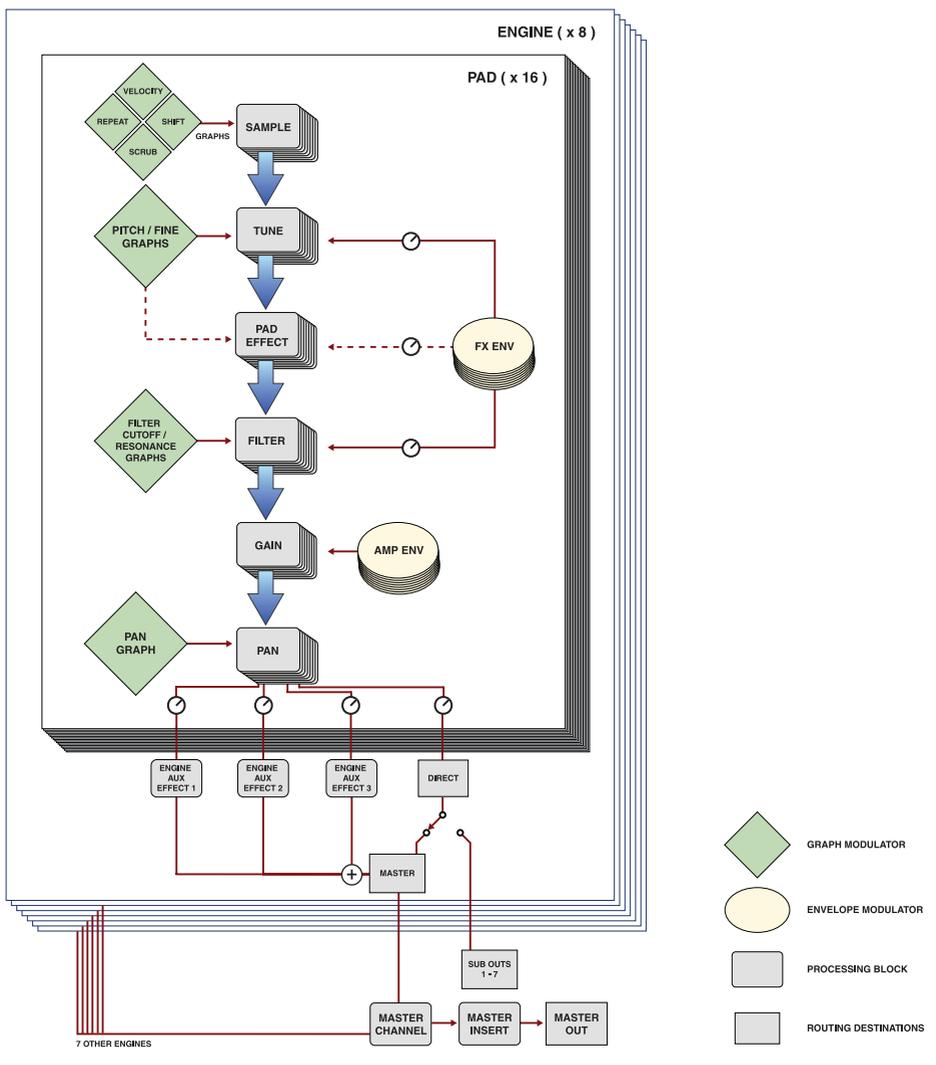
ループのスタートポイントを、2秒間の範囲でランダムにジャンプさせます。値を増やすと、その分だけスタートポイントのバリエーションが増えます。

このパラメータは、Length パラメータが 2sec. に設定されていないと効果がありません。

● **Mix ミックス (dry ~ wet)**

ドライ (0) ~ ウェット (100) のバランスを調節します。ゲートパラメータの設定が OFF になっているとき、常にドライ信号が出力されます。

11.1 シグナルフロー・チャート



11.2 キーボード・ショートカット

パッド・エディット画面

- 現在選択しているエンジンにロードされているすべてのレイヤーを同じ設定にする：
[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらパラメータを調節
- パラメータをデフォルトの値にリセットする：
[CTRL] キーを押しながらパラメータをクリック (Mac)/パラメータを右クリック (Win)
- すべてのレイヤーのパラメータを、デフォルトの値にリセットする
[CTRL] + [Option] キーを同時に押しながらパラメータのつまみをクリック (Mac)
[ALT] キーを押しながらパラメータのつまみを右クリック (WIN)
- パッドの名称を指定する：
[CTRL] キーを押しながらパッド名の上をクリック (Mac)
パッド名の上を右クリック (Win)
- パラメータの Pad Group を設定する：
[SHIFT] キーを押しながらパラメータをクリック
- 同一エンジンにロードされているすべてのレイヤーの類似するパラメータを、共通の Pad Group に指定する：
[Option] + [SHIFT](Mac)/[ALT] +[SHIFT](WIN) キーを押しながら、パラメータのつまみをクリック
- 他のタイプのパッドをすべてロックする：
[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながら Lock ボタンをクリック
- パターン上のすべてのパッド・レーンを左右に移動する：
[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながら Move left/right ボタンをクリック
- 現在設定しているテンポにサンプルのピッチをあわせる
Mac: [CTRL] と [SHIFT] キーを同時に押しながら Tune つまみをクリック
Win: [SHIFT] キーを押しながら Tune つまみを右クリック

- スタート/エンド・ポイントをセットで移動させる：
[SHIFT] キーを押しながらマーカーをドラッグ
- レイヤーのベロシティ・スプリットの範囲を調節する：
[SHIFT] キーを押しながらベロシティ・スプリット画面をドラッグ
- レイヤー間のクロスフェードの量を設定する：
ベロシティ・スプリット画面を左右にドラッグ

パッド

- パッドの情報をコピーする：
[Option] + [SHIFT] (Mac)/[ALT] + [SHIFT] (Win) キーを押しながらパッドをドラッグ & ドロップ
- パッドのコンテキストメニューを表示する：
[CTRL] キーを押しながらパッドの上をクリック (Mac)/パッド名の上を右クリック (Win) する
- サンプルがロードされているパッドをそのカテゴリ色で点滅させる：
パッド画面上にポインタを合わせた状態で [Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押す

Sequencer Master セクション

- Groove セレクタ・メニューを開く：
[CTRL] キーを押しながら Groove セレクタ画面をクリック (Mac)/Groove セレクタ画面を右クリック (Win)
- 8つのエンジンの Groove パラメータをすべて同じ値に設定する：
[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらパラメータを調節
- Volume/Tune をデフォルトの値にリセットする：
[CTRL] キーを押しながらパラメータをクリック (Mac)/パラメータを右クリック (Win)
- テンポのレシオを変更する：
[CTRL] キーを押しながら分子 / 分母をクリック (Mac)/ 分子 / 分母を右クリック (Win)

Pattern/Graph セレクト画面

- ドロー・モードを一時的にセレクト・モードに切り替える：
Pattern 画面の上にマウスポインタを合わせ [SHIFT] キーを押し続ける
- セレクト・モードをドロー・モードに切り替える：
[SHIFT] キーを押す
- 現在選択しているエンジンのすべてのパターンを同じモードに設定する：
[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながら「Mode」欄をクリック
- ステップ数をひとつ増やす：
[CTRL] キーを押しながら「Steps」欄クリック (Mac)/「Steps」欄右クリック (Win)
- そのパッドタイプ以外のすべてのパッドを、いっぺんにロックする：
[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながら Lock ボタンをクリック
- パターン上のすべてのパッド・レーンを左右に移動する：
[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながら Move left/right ボタンをクリック
- ノートを削除する：
[CTRL] キーを押しながらノートをクリック (Mac)
ノートを右クリック (Win)
- 選択した範囲のノートをコピーする：
セレクト・モードで範囲を選択し、[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらドラッグ
- 選択した範囲のノートを削除する：セレクト・モードで範囲を選択し、
[CTRL] キーを押しながらクリック (Mac)/ 右クリック (Win)

* 上記以外にも、まだいくつか、ドロー・モードで活用される [Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーのショートカットがあります。詳細は 3.1 をご覧ください。

パターン・キー

- 同じ番号のパターンをすべてのエンジンで選択する：

[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらパターンキーをクリック

- パターン情報をコピーする：
[Option] + [SHIFT] (Mac)/[ALT] + [SHIFT] (Win) キーを押しながらパターンキーをドラッグ & ドロップ
- パターンのコンテキストメニューを表示する：
[CTRL] キーを押しながらパターンキーをクリック (Mac)
パターンキーを右クリック (Win)

Graphes エディット画面

- パラメータの値をデフォルトにリセットする：
[CTRL] キーを押しながらグラフの上をクリック (Mac)
グラフの上右クリック (Win)
- マウスが移動できるグラフの縦軸の位置を固定する：
[SHIFT] キーを押しながらクリック & ドラッグ
- グラフ全体を縦軸または横軸に移動する：
[Option] (Mac)/[ALT] (Win) キーを押しながらクリック & ドラッグ
- 現在エディット中のグラフをリセットする：
[Option] + [SHIFT] (Mac)/[ALT] + [SHIFT] (Win) キーを押しながら、グラフをクリック
- Scrub イベントが 16 分音符でクオンタイズされるようグラフを描く：
クリックした後、マウスを離さずに [Option] (Mac)/
ALT] (Win) キーを押しながらドラッグ

Scenes 画面

- MIDI ラーンの状態にする：
[CTRL] キーを押しながらコンテナをクリック (Mac)
コンテナを右クリック (Win)
- Scenes を消去する：
Mac: [CTRL] と [SHIFT] キーを同時に押しながらコンテナをクリックする
Win: [SHIFT] キーを押しながらコンテナを右クリックする

エフェクト・スロット

- エフェクトを一覧表示する：[CTRL] キーを押しながらスロットの上をクリック (Mac)/ スロットの上を右クリック (Win)

ブラウザー

- タブを切り替えたとき、現在開いているタブと同じディレクトリを表示する：[SHIFT] キーを押しながら別のタブをクリックする

1. このコマンドは、サンプルの波形画面とベロシティ・スプリット画面で指定されているスタート/エンド・マーカには反映されません。

2. Options パネルで「Enable Pad/Pattern Drag & Drop move/swap/copy」を有効にしておく必要があります。

11:3 MIDI Keyboard layout

G#2：レコーディング・コミット
(7.3 項 Commit/Undo 参照)

A#2：レコーディング・アンドゥー
(7.3 項 Commit/Undo 参照)



C1 - D#2：MIDI パッド・トリガー

C3 - B4：シーケンス・パターン・トリガー

11.4 オートメーション・パラメータ

後述のパラメータを利用して、ホスト・シーケンサーから GURU をオートメーションで動かすことができます。ホスト・シーケンサーでのオートメーションの設定方法は、ご使用のアプリケーションのマニュアルをご参照ください。

エンジン・パラメータ

8 つのエンジンに、次の 8 種類のパラメータが個別に用意されています。各パラメータには、エンジンの番号が表示され区別されます (例：Eng.1...、Eng.2... など)。

Eng.1.... Eng.2... など)。

- Engine BPM Denominator
- Engine BPM Numerator

エンジンのテンポをコントロールします。'Tempo Numerator' がレシオの分子、'Tempo Denominator' が分母のパラメータです。

GURU のインターフェイス上では、エンジン 1 のテンポはレシオ表示されませんが、このパラメータを使用してシーケンサーから動かすことができます。

- Engine Groove Time (Groove timing の値)
- Engine Groove Vel (Groove velocity の値)

Sequencer Master 画面の、各パラメータをコントロールします。

- Engine Master Level (Engine volume)
- Engine Master Pan
- Engine Master Tune

Mix 画面の、各パラメーターをコントロールします。

グローバル・パラメータ

これらのパラメータは、エンジンごとに設定するものではなく、8 つのエンジン全体をコントロールするものです。

- Master Hihats
- Master Kicks
- Master Snares
- Master Percs
- Master Level
- Master Tune

上記パラメータの詳細は、8.3 をご確認ください。

Pad Group/FX Group オートメーション・システムを利用する際の、パラメーター一覧です。

Pad Group

- Red Pad Group
- Orange Pad Group
- Yellow Pad Group
- Green Pad Group
- Lt Blue Pad Group
- Blue Pad Group
- Purple Pad Group
- Grey Pad Group

FX Group

- Red FX Group
- Orange FX Group
- Yellow FX Group
- Green FX Group
- Lt Blue FX Group
- Blue FX Group
- Purple FX Group
- Grey FX Group

Pad Group/FX Group の詳細は、それぞれ、3:2/8:4 をご確認ください。

11.5 ロードとセーブ

● ソングをロード / セーブする

プラグインで使用する場合

ご使用のホスト・アプリケーションのプロジェクト・ファイルを保存すると、エンジン、パターン、パッド、プリファレンスなど、GURU のすべての設定が自動的に保存されます。

スタンド・アローンで使用する場合

GURU のソングファイル (.GRU) として保存するときは、ツール・バーの「SAVE」ボタンをクリックします。プラグインとして保存するときと違い、設定情報だけでなく、使用しているすべてのサンプルも一緒にファイルに保存されます。

ツール・バーの「Load」ボタンをクリックすると、ソングをロードすることができます。

● キットをセーブする

Browser 画面から、キットを保存することができます (.KIT)。

キットには、現在選択しているエンジンの、パターンデータ以外のすべての内容が含まれます。(Pad Edit/パッド・エフェクト/Aux エフェクト/エンジン・エフェクト)。詳細は、2.5 をご参照ください。

● パターン / パターン・セットをセーブする

Browser 画面から、現在選択しているパターンを保存することができます (.G01)。また、現在選択しているエンジンのすべてのパターンを、パターン・セットとして一緒に保存することもできます (.G24)。

詳細は、2.4 をご参照ください。

11.6 トラブルシューティング

オーサライズ関連のトラブル

オーサライズがうまくいかない。

- 入力ミスはありませんか？アルファベットの「O(オー)」と数字の「0(ゼロ)」、アルファベットの「S(エス)」と数字の「5」、アルファベットの「I(エル)」と数字の「1」などは、特に混同しやすい記号ですので、ご注意ください。
- プラグインで起動している場合は、スタンドアロンで起動し直してオーサライズを行ってみてください。反対に、スタンドアロンで起動している場合は、プラグインで起動し直してオーサライズを行ってみてください。

「The !SOUND STREAM STOPPED!」というメッセージが表示される。

- Apple 社の Logic シリーズなど、一部のアプリケーションでは、アレンジ・ウィンドーで適切なトラックを選択していないと、オーディオ・インストゥルメントの処理がうまくなされず、シーケンサーが停止してしまうことがあります。そのような問題が生じると、GURU のツール・バーに、「The !SOUND STREAM STOPPED!」というアラートが表示され、Browser、パッド、「Play」ボタンがロックされます。シーケンサーが正常に動作する状態になれば、ロックは解除されます。
- これは、GURU のアーキテクチャーと、ホスト・シーケンサーのオーディオ・エンジンの仕様との、いわゆる相性問題によるものです。
- 問題を回避する為に、アレンジ・ウィンドーで、GURU をインサートしているオーディオ・インストゥルメント・トラックが選択されてい

ることを確認してください。

- また、このアラートは、バックグラウンドに置かれているときでも再生を停止することができたり、オーディオ・エンジンの ON/OFF を切り替えることのできるホスト・アプリケーションで使用しているときにも表示される場合がありますが、いずれにしても、すぐに正常な状態に復帰させることができる問題です。

Patterns や Scene を切り替えると、ノートが抜けたりダブったりする

- Ableton 社の Live など、一部のホスト・シーケンサーでは、テンポシンク情報をプラグインへ送る方法が、他のアプリケーションと比べ、若干特殊な場合があります。
- Patterns や Scene を切り替えたときに、ノートが抜け落ちたり、二重になったりするような問題が起こるようであれば、Options パネルの「Latency compensation (better sync on some hosts)」を有効にしてみてください。

fxpansion では、頻繁に製品のアップデートを行っています。製品同梱のインストーラーより新しいバージョンがある可能性があるため、ぜひお確かめください。ダウンロードページにアクセスするには、製品の登録が必要です。本マニュアル「はじめに」の「[オーサライズ](#)」の項を参照のうえ、ご登録ください。

日本語サポートをご希望の方は、製品に同梱された登録書もお送りください。ご登録後、本マニュアルを通読しても解決できない問題に遭遇した場合は、下記日本語サポート受付フォームより お問い合わせいただけます。

メディア・インテグレーション日本語サポート受付フォーム

http://www.miroc.co.jp/MI_Support/

英語による迅速なサポートをご希望の方は、下記フォーラムにてお問い合わせください。ユーザーフォーラムの形式をとっていますが、FXpansionのスタッフが直接内容を確認しているので、どこよりも早く問題を解決できるでしょう。

fxpansion Users <http://www.kvr-vst.com/forum/viewforum.php?f=13>

製品シリアルナンバーは、DVDケースに添付されていますので、大切に保管してください。

記載の会社名、製品名、規格名は、各社の商標または登録商標です。
製品の仕様および価格は予告無く変更される場合があります。
この日本語マニュアルは、製品を国内正規代理店よりお買い上げいただいた方のために、株式会社メディア・インテグレーションがローカライズしたものです。本マニュアルの無断転載等は、禁じます。

fxpansion 製品情報ページ

<http://www.minet.jp/fxpansion/>

日本語サポート受付フォーム

http://www.miroc.co.jp/MI_Support/

fxpansion ページ (英文)

<http://www.fxpansion.com/product-guru-main.php>

fxpansion ユーザーフォーラム (英文)

<http://www.kvr-vst.com/forum/viewforum.php?f=13>

株式会社メディア・インテグレーション

<http://www.minet.jp/>