

Overbridge



User Manual 日本語版

法律情報

このマニュアルは、著作権法により保護されています。Elektron Music Machines Japan K.K. による書面による許可のない転載および配布はいかなる場合でも禁止します。このマニュアルの内容は情報提供のみを目的としています。予告なしに変更されることがあり、Elektron Music Machines Japan K.K. の責任を約束するものではありません。Elektron Music Machines Japan K.K. は、このマニュアルに存在する誤りまたは不正確な情報に対して責任または義務を負いません。また、契約、過失、またはその他の行為に関わらず、この情報の使用または実施に伴って生じる、特別な、間接的な、あるいは結果として生じる損害または、使用、データ、または利益の損失から生じる損害に対する責任を負いません。

Elektron Music Machines Japan K.K. またはその使用許諾者は、知的財産権を含む Overbridge およびそのすべての、Analog Keys、Analog Four、Analog Rytm および Analog Heat、および対応するプラグインと、将来の Overbridge アプリケーションおよび機器を含むソフトウェアおよびハードウェアコンポーネントに対するまたは関連する、特許、著作権、デザイン、商標、および取引上の機密事項を含むがこれに限定されないすべての権利を保持します。

目次

1. はじめに	5
2. Overbridge の概要	6
2.1 対応する Elektron 製品	6
2.2 ソフトウェアのコンポーネント	6
2.3 特徴	6
3. コントロールパネルのレイアウト	7
3.1 Overbridge コントロールパネル	7
4. 作業の簡単な始めかた	8
4.1 5ステップで始めよう	8
4.2 Overbridge 対応機器について詳しく知るには	8
4.3 DAW について詳しく知るには	8
5. Overbridge をインストールする	9
5.1 システム要件	9
5.2 インストールする	9
5.3 Overbridge Mode をアクティブにする.....	9
5.4 Windows	9
5.4.1 VST の検索	10
5.4.2 アンインストールする (Windows)	10
5.5 Mac OS	10
5.5.1 サンドボックス化ホスト	10
5.5.2 アンインストールする (Mac OS)	10
6.USB と帯域幅	11
6.1 制限事項.....	11
7. オーディオインターフェイス	12
7.1 ASIO チャンネルテーブル	13
7.1.1 Analog Keys/Four のチャンネル.....	13
7.1.2 Analog Rytm のチャンネル.....	13
7.1.3 Analog Heat のチャンネル	13
8. コントロールパネル	14
8.1 ソフトウェアバージョンのマッチング	14
8.2 オーディオ I/O	14
8.2.1 Analog Rytm とのインターフェイス	15
8.2.2 Analog Keys/Four のインターフェイス.....	16
8.2.3 Analog Heat のインターフェイス	17
8.3 パフォーマンスの全般設定.....	18
8.3.1 プラグインパフォーマンスの全般設定.....	19
8.3.2 サウンドカードとドライバーのパフォーマンスの設定 (Windows のみ).....	19
8.4 複数のサウンドカード.....	19
8.4.1 Windows	19
8.4.2 Mac	19
8.5 接続ステータス表示.....	19

9. プラグイン	20
9.1 プラグインの全般コントロール	20
9.1.1 コントロール要素とインジケータ	21
9.1.2 MIDI コントロール	25
9.1.3 パラメーターの自動化	25
9.1.4 マシンの状態のトータルリコール	26
9.1.5 クイック割り当て	27
9.2 Analog Keys/Four のプラグインの概要	28
9.2.1 Kit Editor	28
9.2.2 Sound Browser	29
9.3 Analog Rytm プラグインの概要	30
9.3.1 Kit Editor	30
9.3.2 Sound Browser	31
9.3.3 Sound Browser	31
9.4 Analog Heat プラグインの概要	32
9.4.1 Preset Editor	32
9.4.2 M/S モード	33
9.4.3 Settings	33
9.5 個別のアウトプット	34
9.6 複数アウトプット	34
9.7 サイドチェインインプットルーティング	34
10. デジタルオーディオワークステーションを使用したシーケンス	35
10.1 Elektron シーケンサーを同期する	35
10.2 パターン変更	35
11. 著作権表示と連絡先情報	36
11.1 著作権表示	36
11.2 連絡先情報	36
付録 A: メディアリソース	37
付録 B: セットアップ例	38
Ableton ステップ 1 - プラグインを挿入する	38
Ableton ステップ 2 - 個々のチャンネルインプット	39
Ableton ステップ 3 - オーディオチャンネルアウトプット	39
Ableton ステップ 4 - 個々の MIDI チャンネルアウトプット	40
Ableton ステップ 5 - プラグイントラックのアウトプット先	40
Ableton ステップ 6 - デレイ補正	41
最後のステップ - USB MIDI を無効にする	41
索引	43

1. はじめに

Overbridge をダウンロードいただきありがとうございます。Overbridge は、ハードウェアとソフトウェアを、便利で楽しく、簡単に使用して音楽を制作できるよう設計されたコンポーネントから構成されています。

Overbridge は、Analog Keys、Analog Four、Analog Rytm および Analog Heat 向けにカスタマイズした、デジタルオーディオワークステーションを使用した同期、編集、シーケンシング、レコーディングを可能にする、複数のデバイスマルチトラックコントロールコンポーネントと、ソフトウェアプラグインコンポーネントを提供します。

Overbridge での音楽制作は素晴らしいものとなるはずで、それでは、存分にお楽しみください。

以下の記号は、マニュアルを通して使用されています。



注意する必要がある重要な情報です。



Overbridge の操作を簡単にするためのヒントです。



この記号は、耳を保護するための内容を示しています。耳を保護するようにしましょう。

2. Overbridge の概要

Overbridge は、Elektron 社のハードウェアを、普段使っている音楽ソフトウェアに統合します。デジタルオーディオワークステーション内で、リアルアナログプラグインとしてほかのプラグインやジャックで接続した機器と共に、エフェクト処理ユニットや高性能サウンドカードとして使用できます。

2.1 対応する Elektron 製品

Overbridge に対応している製品は以下の通りです。

- Analog Four
- Analog Keys
- Analog Rytm
- Analog Heat

2.2 ソフトウェアのコンポーネント

ASIO、WDM および CoreAudio 機能搭載の高性能 USB オーディオドライバー。

Overbridge コントロールパネル。このアプリケーションでは、デバイスの管理、入出力チャンネルの設定、グローバルパフォーマンス設定の変更が行えます。

専用 Overbridge プラグイン。お使いの機器 DAW 間の仲立ちとして機能する、Elektron 製品用 VST/AU プラグインです。このプラグインでは、Overbridge から DAW に個々のチャンネルを直接接続し、デバイスをソフトウェア音源のように使用できます。出力のほかにプラグイン入力もあり、お使いの DAW 経由で音源をアナログ処理するのに便利です。

2.3 特徴

マルチトラック機能を持っています。USB 経由で、Overbridge 機器からご使用の DAW に直接、各トラックが録音されます。

機器をリアルアナログプラグインとして使用できます。包括的なプラグインエディターを使用して、豊かなサウンドを作成できます。MIDI を超えてシーケンシングと同期ができます。同じまたは異なる種類の複数の Overbridge 機器を同時に使用できます。

コントロールと自動化が可能です。Overbridge 機器の各種パラメーターを同時に調節して、リアルタイムで、ソフトウェアコントロールと物理的コントロールを同等に使用します。パラメーターやマクロを自動化できます。

Overbridge 機器を高性能で高品質のサウンドカードとして使用できます。

Overbridge 機器に、簡単かつ優れたアクセシビリティで、サウンド (Analog Heat のプリセット) やサンプルを割り当てることができます。

Overbridge プラグインで、DAW プロジェクトごとの機器ステータスを自動的にリコールできます。

3. コントロールパネルのレイアウト

3.1 Overbridge コントロールパネル



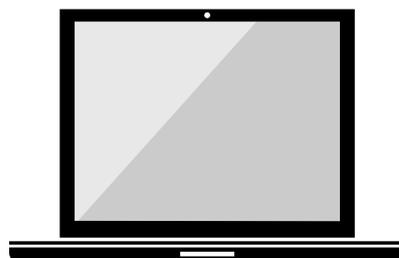
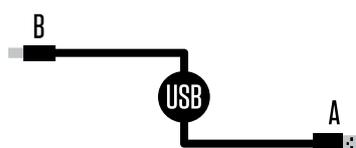
1. 使用している Overbridge 機器が表示されます。現在接続されていてアクティブな機器には緑色のドットが付きます。現在アクティブでない（電源が切れている、または接続されていない）機器ではドットに色が付きません。通信不良の場合は赤色のドットが付きます。
2. 歯車アイコン：一般的なプラグインバッファサイズやユーザーインターフェイスの設定を表示 / 非表示にします。
3. レンチアイコン：ドライバーおよびサウンドカードの機能設定を表示 / 非表示にします (Windows でのみ使用できます)。
4. Overbridge 機器の Overview ページに移動します。
5. アウトプットチャンネル設定。下のトグルボタンをクリックすると、Overbridge 機器へのオーディオチャンネルの有効 / 無効が切り替わります。緑色になるとチャンネルが有効、グレーになるとチャンネルが無効になります。
6. Elektron のオンライン リソースへのリンク。
7. 破棄 / 適用ボタン。適用ボタンを押すと、新しい設定が有効になります。破棄ボタンを押すと、最後に適用ボタンを押した時の設定にリセットされます。
8. USB 帯域幅メーター。現在のチャンネル設定で使用される帯域幅を示します。最大帯域幅容量は、接続した Overbridge 機器ごとに 1 方向当たり 8 チャンネル (16 ビット) または 1 方向当たり 6 チャンネル (24 ビット) に相当します (Analog Heat では使用できません)。
9. 情報ボックス。マウスポインターをコントロールパネルの項目の上に移動すると、その項目の簡単な説明が表示されます。
10. インプットチャンネル設定。すぐ下のトグルボタンをクリックすると、Overbridge 機器からのオーディオチャンネルへの有効 / 無効が切り替わります。緑色になるとチャンネルが有効、グレーになるとチャンネルが無効になります。
11. VU メーター。チャンネルのアクティビティと信号強度が表示されます。
12. ビット深度セレクター。16 ビットまたは 24 ビットの入力チャンネルと出力チャンネルを設定します。
13. 現在インストールされている機器の OS、Overbridge Protocol、Overbridge バージョンとドライバー、表示されている機器に対するサウンドカード機能の有効 / 無効を示します。
14. 使用している Overbridge 機器の名前。名前をダブルクリックすると新しい名前を入力することができます。Enter キーを使用して、保存します。

4. 作業の簡単な始めかた

4.1 5 ステップで始めよう

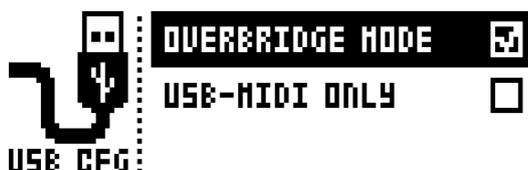
次の手順で、すぐにジャムセッションを始めることができます。次の手順について詳しい説明が必要な場合は、引き続きこのマニュアルを読み進めてください。まず、次のものがあることを確認してください。

- 最新の OS がインストールされた Overbridge 対応機器
- Windows または Mac OS を搭載したコンピューター
- 解像度 1280 × 768 ピクセル以上のコンピューターディスプレイ
- AB タイプ USB ケーブル



次の手順で操作します。

1. Overbridge を Windows または Mac にインストールします (画面に表示される手順に従ってください)。インストール中は、機器を接続しないでください。
2. AB タイプ USB ケーブルを使用して、Overbridge 対応機器とコンピューターを接続します (直接または USB ハブ経由)。電源を入れ、USB Config メニューで Overbridge モードを有効にします。



3. Overbridge コントロールパネルを開き、使用するインプットとアウトプットを有効にします。適用をクリックします (初めてコンピューターで Overbridge コントロールパネルを開き、機器の電源を入れた時は、ドライバーがインストールされるため、接続が完了するまで数秒かかります)。
4. お使いの DAW を起動し、Overbridge プラグインを開いて、オーディオおよび MIDI を DAW にルーティングします。
5. 音量を上げて、演奏、シーケンス、処理、自動化を開始します。

4.2 Overbridge 対応機器について詳しく知るには

Elektron Analog シリーズ製品についての詳細は、Elektron Web サイトからユーザーマニュアルをダウンロードするか、Elektron チュートリアルビデオをご覧ください。詳細については、36 ページの「付録 A: メディアリソース」を参照してください。

4.3 DAW について詳しく知るには

アレンジのしかた、プラグイン機器の使いかた、Music Studio ソフトウェアのホストを使用した自動化のしかたについての詳細は、付属の(またはオンラインの) マニュアルを参照してください。はじめの準備段階の手順については、36 ページの「付録 B: セットアップ例」を参照してください。



DAWでOverbridgeコントロールパネルを使用できるようにするには、DAW側でOverbridgeコントロールパネルのチャンネルを有効にする必要がありますのでご注意ください。

5. Overbridge をインストールする

Overbridge のインストールには、最新のコンピューターでも数分かかります。インストール手順は、使用 OS が Windows が Mac かで異なります。以降の手順を確認してください。

5.1 システム要件

Overbridge を使用するには、以下のものがが必要です。

- 最新の OS がインストールされた Overbridge 対応機器。
- Windows (7 SP1、8 または 10.1) または Mac OS (10.8 ~ 10.12) を搭載し、OpenGL 3.2 以上をサポートしているコンピューター。
- 解像度 1280 × 768 ピクセル以上のモニター。
- AB タイプ USB ケーブル。

5.2 インストールする

Windows では、インストールソフトウェアを自分のフォルダーに解凍します。Mac OS では、dmg ディスクイメージをダブルクリックしてマウントします。Keys、Four、Rytm、Heat 用 OS を Elektron Web サイトのサポートページからダウンロードする時に付属している手順に従って、Elektron 機器のオペレーティングシステムを更新します。



Overbridgeを初めてインストールする時は、プロトコルが一致するよう、Overbridgeとお使いの機器のOSのバージョンが、両方とも最新であることを確認してください。Overbridgeまたは機器に古いバージョンをインストールすることは推奨されません。

5.3 Overbridge Mode をアクティブにする

以下で表示される USB CONFIG メニューで、OVERBRIDGE MODE を選択し、機器の Overbridge 機能をアクティブにします。

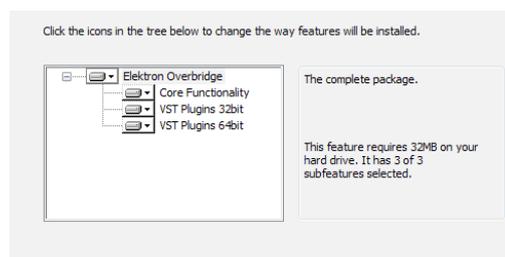
- Analog Keys/Four/Rytm の場合 : GLOBAL>SYSTEM>USB CONFIG
- Analog Heat の場合 : SETTINGS>SYSTEM>USB CONFIG

Overbridge 機能を無効にするには、同じメニューから USB-MIDI ONLY モードをアクティブにします。



5.4 Windows

Elektron 機器がコンピューターに接続されていないことを確認してください。お使いのオペレーティングシステムに対応した Overbridge インストーラー (32 ビットまたは 64 ビット) を実行し、画面に表示される手順に従います。このインストーラーで、ASIO ドライバー、Windows WDM ドライバー、VST/AU プラグインがインストールされます。



コンピューターに新しいソフトウェアをインストールするための管理者パスワードを入力するようプロンプトが表示されます。インストールが終了したら、機器を接続します。機器の電源を入れると、その機器が自動的にインストールされます。この動作には1分ほどかかります。

5. Overbridgeをインストールする

インストール中または機器を接続した後に、Windows にプラグアンドプレイウィンドウが表示されることがあります。ドライバーの Windows アップデートを検索するか尋ねられた場合は、「いいえ」をクリックしてください。

5.4.1 VST の検索

インストール中、Windows ファイルシステム内で 64 ビットおよび 32 ビット VST フォルダーが検索されます。この情報が見つからない場合、次の VST フォルダーがデフォルトで設定されます。

64 ビットオペレーティングシステム

64 ビット VST プラグイン : C:\Program Files\Steinberg\VstPlugins\Elektron (64bit)

32 ビット VST プラグイン : C:\Program Files(x86)\Steinberg\VstPlugins\Elektron (32bit)

32 ビットオペレーティングシステム

C:\Program Files\Steinberg\VstPlugins\Elektron (32bit)

別のフォルダーを使いたい場合、インストール中にこの場所を変更する必要があります。Elektron のサブフォルダー名は、選択した VST フォルダーに関わらず自動的に付加されます。

5.4.2 アンインストールする (Windows)

Window スタートメニューの「プログラムの追加と削除」を使って、Overbridge をアンインストールできます。アンインストール中は、Elektron 機器をコンピューターから取り外してください。

5.5 Mac OS

Elektron 機器がコンピューターに接続されていないことを確認してください。Overbridge dmg ファイルをダブルクリックしてマウントします。次に、pkg ファイルをダブルクリックして、インストールプロセスを開始します。インストール完了後、Mac を再起動する必要があります。インストールが完了し、コンピューターが再起動されたら、機器をコンピューターに接続します。

これで、Core Audio ドライバー、HAL ドライバー、Analog Keys、Analog Four、Analog Rytm および Analog Heat VST/AU がインストールされます。

5.5.1 サンドボックス化ホスト

Overbridge は、Mac OS で VST/AU プラグイン形式をサポートしています。ただし、Overbridge でサポートしているのは、サンドボックス化されていないホストアプリケーションのみです。サンドボックス化されていないホストアプリケーションが必要なのは、Overbridge は物理的機器と通信するためです。

5.5.2 アンインストールする (Mac OS)

アンインストールアプリケーションは、Overbridge のインストールに使った dmg ファイルにあります。これを実行すると、すべての Overbridge ファイルとドライバーが Mac から削除されます。アンインストール中は、Elektron 機器をコンピューターから取り外してください。

6.USB と帯域幅

ご使用になるコンピューター（または USB ハブ）には、Overbridge 接続専用の空き USB ポートが Elektron 製品ごとに 1 つ必要です。

複数の Overbridge 機器で最大数のチャンネルを使用する場合、USB オーディオストリーミングのパフォーマンスを最適化するには、Elektron Overhub などの Multiple Transaction Translator (Multi-TT) USB ハブを使用してください。

複数の USB Full Speed 機器のフル 12Mbit/ 秒の帯域幅を同時に使用する必要があるため、Multi-TT ハブが必要です。Single Transaction Translator USB ハブを使った場合、USB バスの片方がより高い転送速度をサポートしている場合でも、すべての USB Full Speed (12Mbit/ 秒) 機器で、同じ Full Speed 帯域幅を共有する必要があります。Multi-TT ハブでは、それぞれの Full Speed 機器は、それぞれ専用の 12Mbit/ 秒の帯域幅が割り当てられます。



Analog Heatは高速USBデバイスであり、Multi-TTハブは必要ありません。

6.1 制限事項

Analog Keys、Four、Rytm は USB Full Speed 機器です。各機器の最大帯域幅は 12 Mbit/ 秒です。そのため、帯域幅が不足せずに同時に使用できるオーディオチャンネル数には限りがあります。ビット深度 (16 ビットまたは 24 ビット) によって、チャンネル数を増減できます。Overbridge コントロールパネルで、使用するインプットチャンネルとアウトプットチャンネルを有効または無効にし、最適な方法で帯域幅を使用することができます。

Analog Heat は最大帯域幅 480 Mbit/ 秒の高速 USB デバイスであるため、上記の制限はありません。

コンピューターと USB 構成 (ハブやその他の機器) によっては、同時に 10 チャンネルまで使用できます。ただし、この数字は、高度に最適化されたシステムの場合です。多くのシステムでは、同時に使用できるチャンネル数は 6 ~ 8 チャンネルになります。つまり、Analog Four/Keys の場合、すべてのチャンネルをマルチトラックレコーディングできます。また、Analog Rytm の場合、DAW に直接 8 チャンネルまでレコーディングできます。

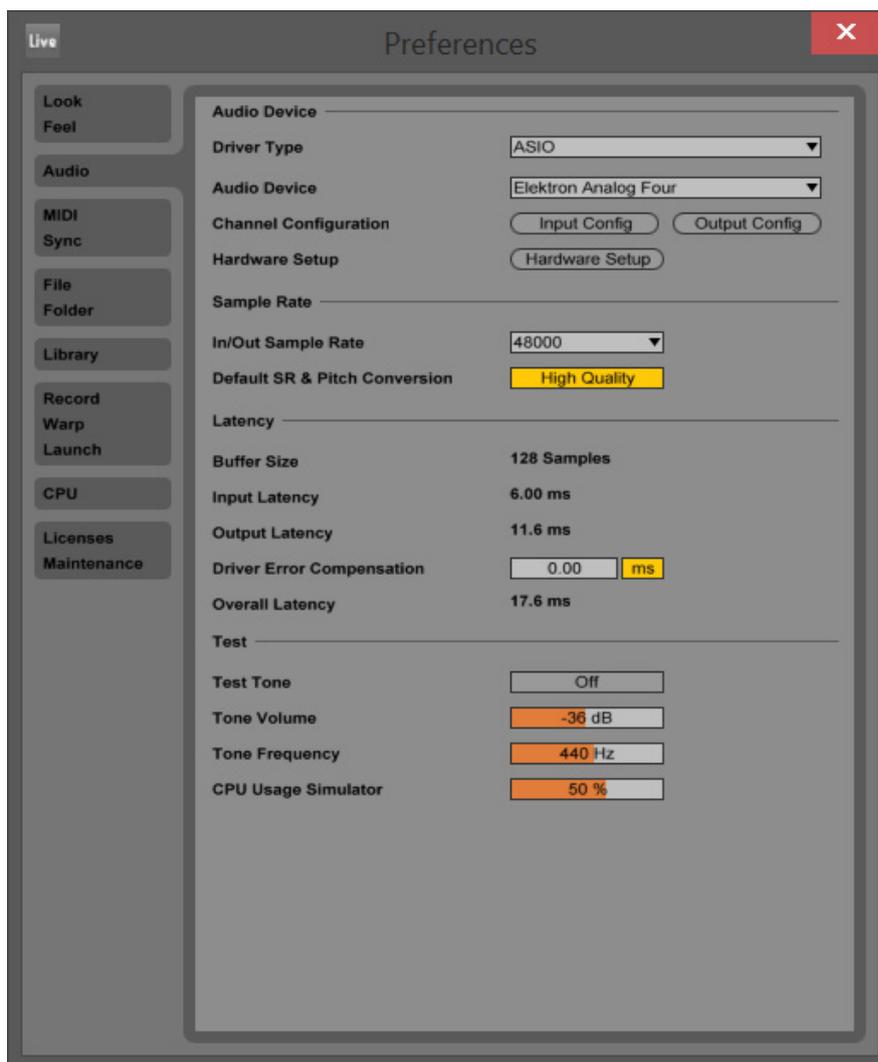
Analog Keys、Four、Rytm では、Overbridge の 1 方向当たり最大 8 チャンネル使用でき、同時に合計 10 チャンネル (入出力合わせて) 実行することができます。

7. オーディオインターフェイス

Overbridge では、オーディオインターフェイス機能も提供しています。これによりコンピューター上では、Elektron 機器のボイスが個々に、個別のオーディオ入力チャンネルとして表示されます。また、シンセボイスやメインアウトバスに直接ルーティングできるオーディオアウトチャンネルもあります。

お使いの DAW から Track 出力チャンネルにオーディオをルーティングする際、対応する Synth/Drumトラックの VCA がトリガーされていることを確認してください。ボイス経由でルーティングされているゲートとオーディオのパターンを機器上でプログラムします。オーディオをパススルーするだけの場合は、トラックサウンドでリリースタイムを無限にする必要があります。

ASIO と WDM インターフェイスは Windows で利用でき、Core Audio インターフェイスは Mac OS で利用できます。機器を ASIO サウンドカードとして使用するには、オーディオアプリケーションで機器を選択します (以下の Ableton Live の例を参照してください)。Windows では、登録された ASIO 機器は、接続していない時も DAW に常に表示されます。



7.1 ASIO チャンネルテーブル

DAW に ASIO チャンネル名が表示されない場合、次の表を参考にしてください。インプットチャンネルとアウトプットチャンネルは、使用する Overbridge 機器によって異なります。

Analog Keys、Four、Rytm では、Main L/R アウトプットは Main Out にミックスされ、Synth/Drum トラックアウトプットはフィルター / オーバードライブの前でミックスされます。Analog Rytm では、Main FX Left および Right Output チャンネルは、マスタ Distortion および Compression の前で Main Out とミックスされます。

7.1.1 Analog Keys/Four のチャンネル

Keys / Four Input	ASIO Input ID	Keys / Four Output	ASIO Output ID
MAIN L	1	MAIN L	1
MAIN R	2	MAIN R	2
SYNTH TRACK 1	3	SYNTH TRACK 1	3
SYNTH TRACK 2	4	SYNTH TRACK 2	4
SYNTH TRACK 3	5	SYNTH TRACK 3	5
SYNTH TRACK 4	6	SYNTH TRACK 4	6
EXTERNAL IN L	7		
EXTERNAL IN R	8		

7.1.2 Analog Rytm のチャンネル

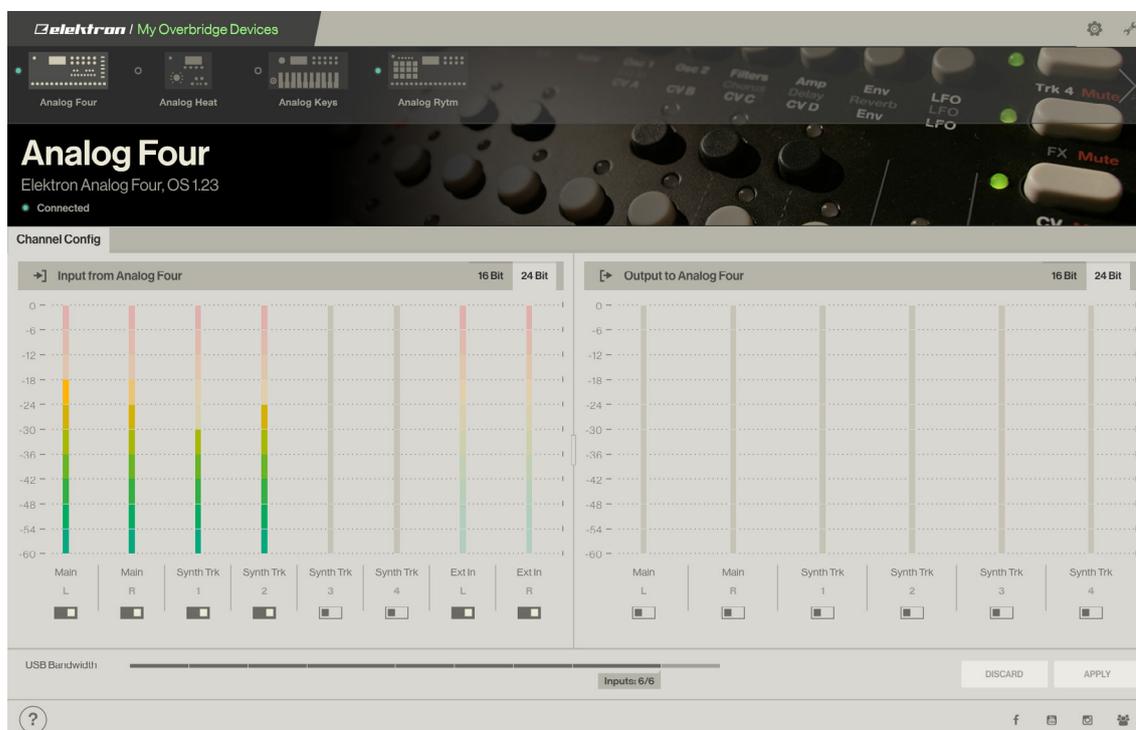
Analog Rytm Input	ASIO Input ID	Analog Rytm Output	ASIO Output ID
MAIN L	1	MAIN L	1
MAIN R	2	MAIN R	2
BD TRACK 1	3	MAIN FX L	3
SD TRACK 2	4	MAIN FX R	4
RS/CP TRACK 3/4	5	BD 1	5
BT TRACK 5	6	SD 2	6
LT TRACK 6	7	RS/CP 3/4	7
MT/HT TRACK 7/8	8	BT 5	8
CH/OH TRACK 9/10	9	LT 6	9
CY/CB TRACK 11/12	10	MT/HT 7/8	10
		CH/OH 9/10	11
		CY/CB 11/12	12

7.1.3 Analog Heat のチャンネル

Analog Heat Input	ASIO Input ID	Analog Heat Output	ASIO Output ID
ANALOG IN L	1	ANALOG OUT L	1
ANALOG IN R	2	ANALOG OUT R	2
FX SEND L	3	FX RETURN L	3
FX SEND R	4	FX RETURN R	4

8. コントロールパネル

コントロールパネルでチャンネルを設定し、このチャンネルを使ってオーディオを Overbridge 機器へ、または Overbridge 機器からストリーミングします。



Overbridge 機器の電源をオンにし、コントロールパネルを開きます。アプリケーションに、接続されているデバイスが表示されます。インストール後、初めて機器の電源を入れた場合は、機器が使用できるようになるまでに数分かかることがあります。機器の横に緑色のドットが表示されたら、その機器は認識済みで、通信機能が動作しており、使用できる状態になっています。

コントロールパネルの上部に、デバイスセレクターが表示されます。ここに、Overbridge 機器がすべて表示されます。初めてこのアプリケーションを起動した時は、ここには何も表示されません。最初の機器を接続して電源を入れるとすぐに、その機器が表示されます。複数の機器がある場合、機器ごとの役割が分かるよう、名前を変更することができます。たとえば、サウンドカードとして使用している Analog Four と、プラグイン装置としてのみ使用する Analog Four があった場合などです。

8.1 ソフトウェアバージョンのマッチング

Overbridge が正常に動作するには、機器の Overbridge のバージョンと、コンピューターにインストールする Overbridge ソフトウェアのバージョンが同じでなければなりません。

同じでない場合、Overbridge プラグインは正常に動作しますが、Overbridge と機器の OS に互換性がないという警告がコントロールパネルに表示されます。この警告が表示された場合は、プロトコルが同じになるよう、Overbridge ソフトウェアと機器の OS を最新のバージョンにアップグレードしてください。

8.2 オーディオ I/O

トグルボタンを使用してチャンネルを有効または無効にすることができます。ビット深度 (16 または 24 ビット) をインプット/アウトプットセクションごとを選択できます。選択したビット深度から、各機器の、各方向 (8 または 6) での最大チャンネルが決まります。

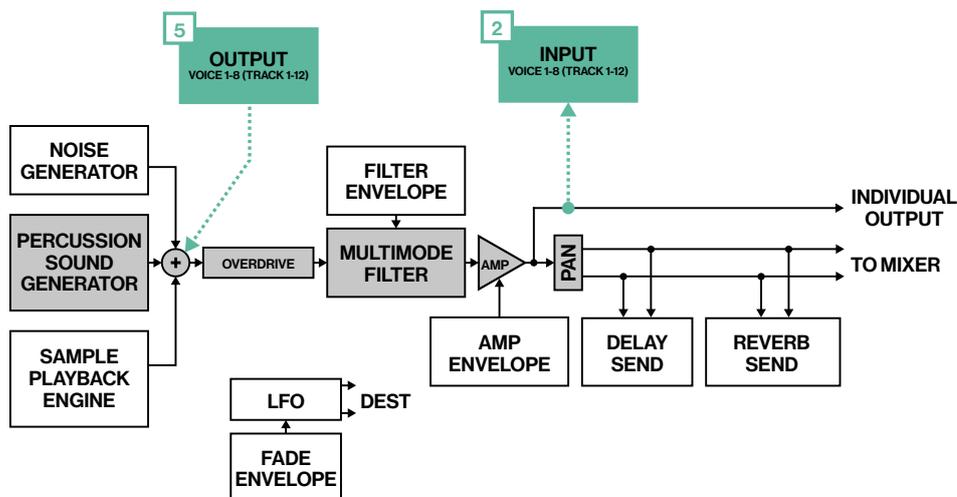
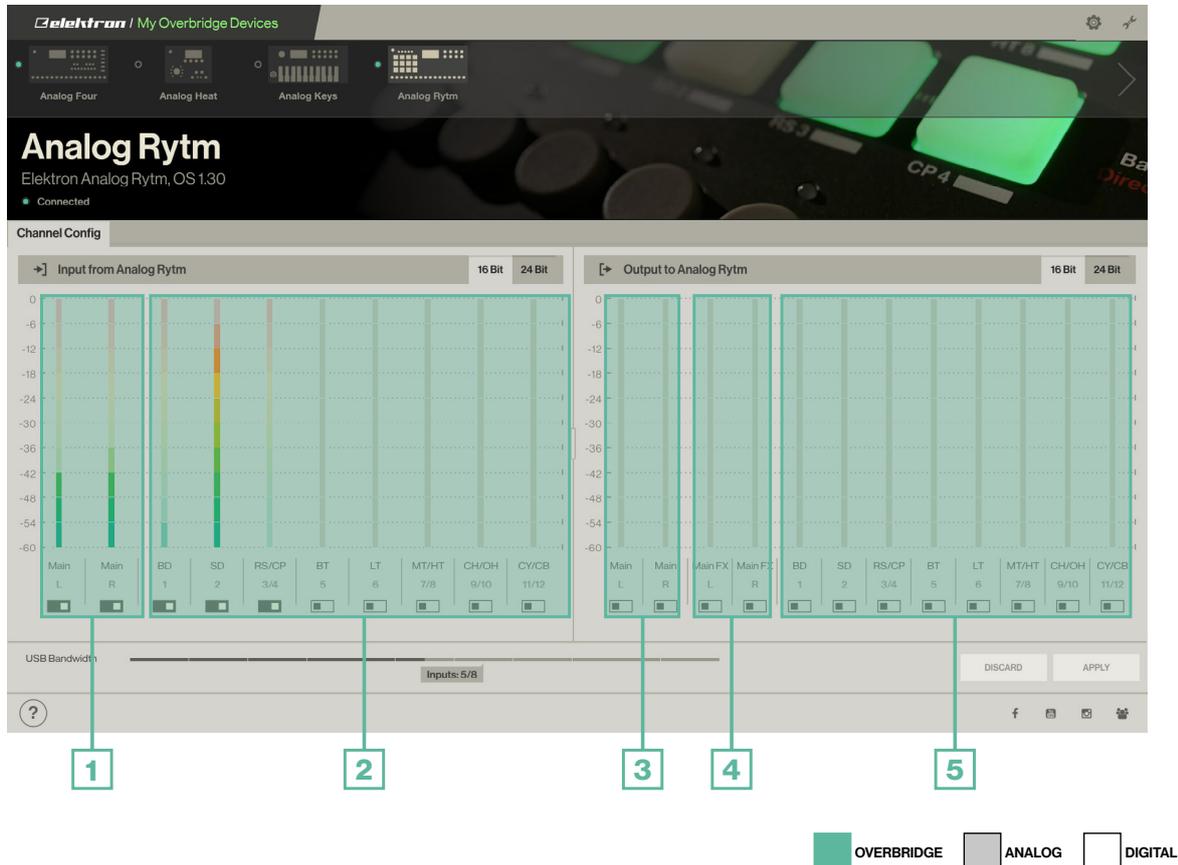
常にすべてのインプットおよびアウトプットチャンネルがオーディオアプリケーションに表示されますが、有効になっているチャンネルからのみオーディオがストリーミングされます。チャンネル設定を更新するには、変更後に適用ボタンを押してください。

パネルの一番下には、USB 帯域幅メーターがあります。このメーターが示すのは理論上の限界です。高帯域幅での使用 (80% を超える帯域幅) の設定は、コンピューターおよび USB 設定によっては適用できない場合があります。



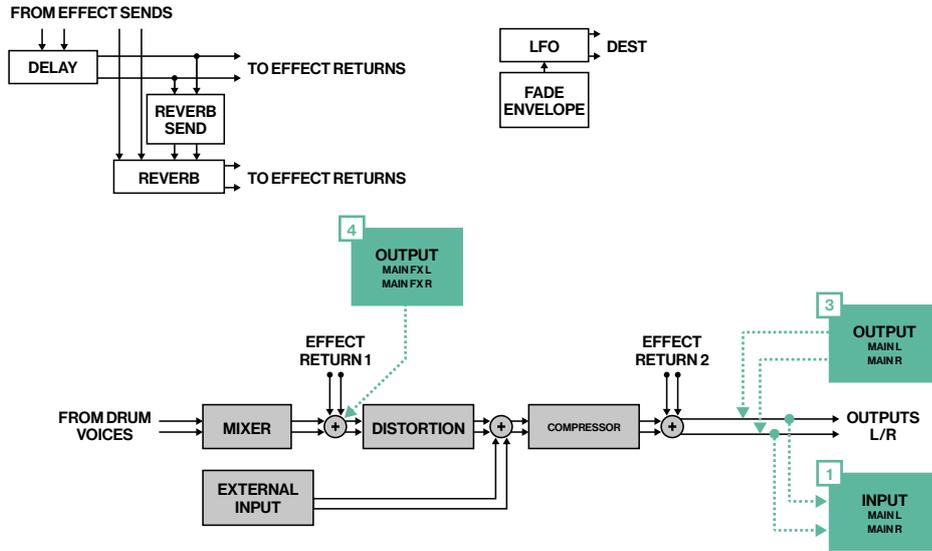
8.2.1 Analog Rytm とのインターフェイス

次の図は、Analog Rytm にミックスした Overbridge アウトputチャンネルと、Overbridge インputチャンネルに中継した機器の信号の信号経路を示したものです。5つの主要接続部と、Rytm の信号経路との接続図を番号を付けて以下に示します。



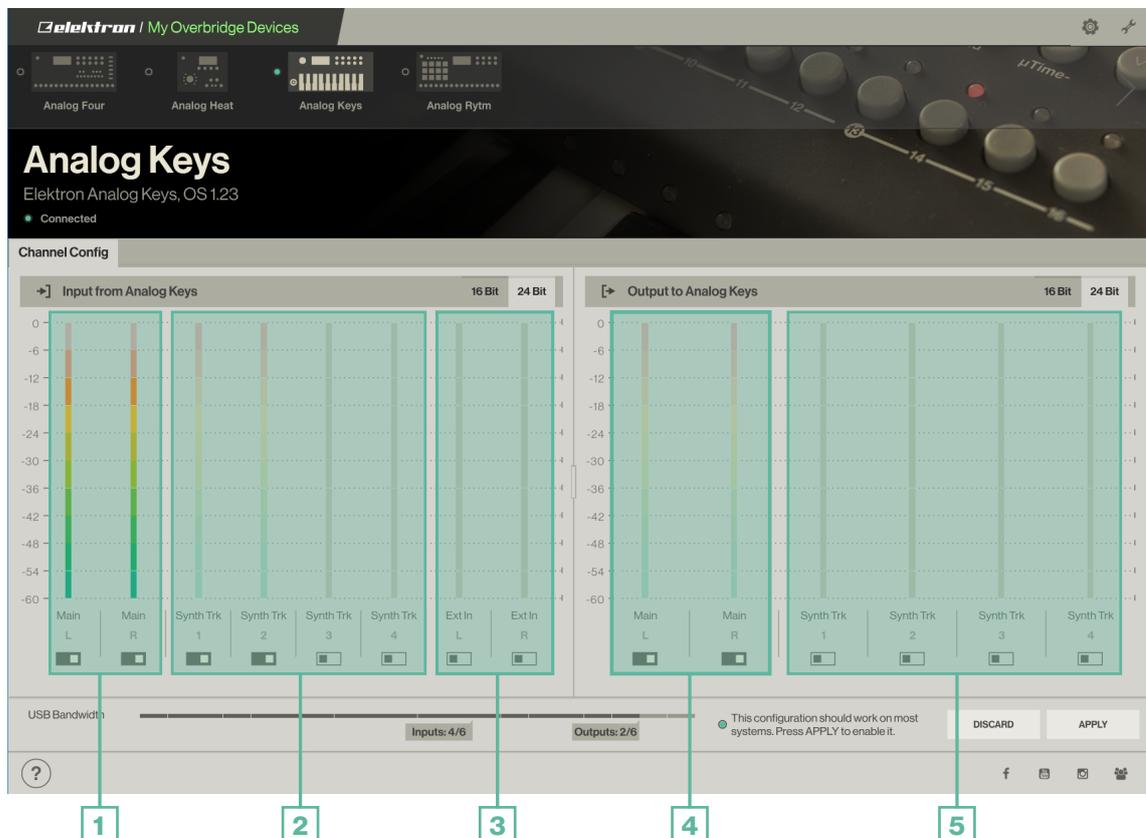
この図は、インput(Analog Rytm から Overbridge へ)およびアウトput(Overbridge から Analog Rytm へ)と、このインputとアウトputのお使いの機器の信号経路への接続を示しています。すべてのオーディオ、同期および通信は USB 経由です。

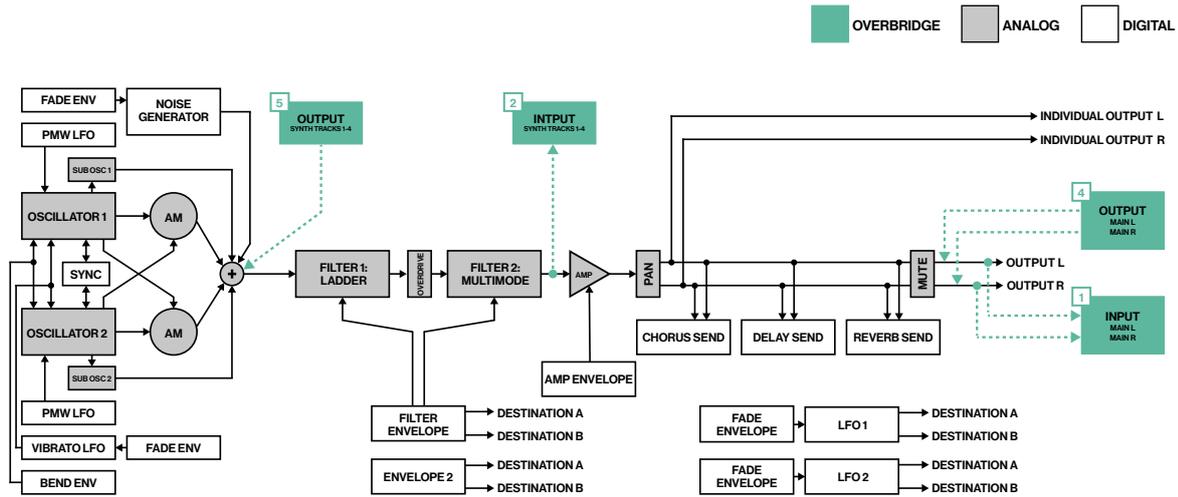
OVERBRIDGE ANALOG DIGITAL



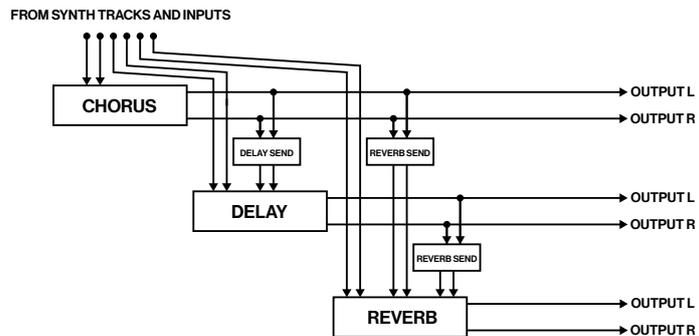
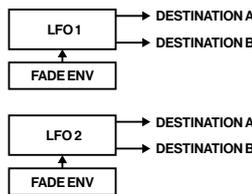
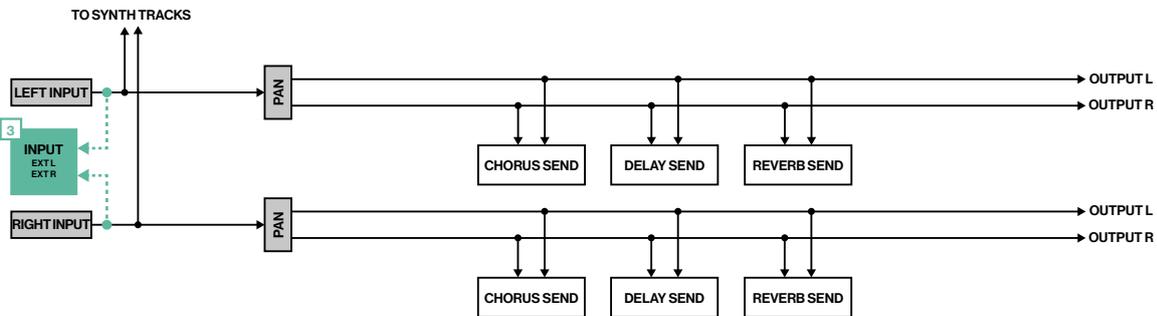
8.2.2 Analog Keys/Four のインターフェイス

次の図は、Analog Keys または Analog Four にミックスした Overbridge アウトプットチャンネルと、Overbridge インプットチャンネルに中継した機器の信号の信号経路を示したものです。以降で、5つの主要接続部と、Keys/Four の信号経路との接続図を番号を付けて示します。図は、Analog Keys の信号経路を基にしています。Analog Four からの個々のアウトプットは、Overbridge 経由でのみ使用できます。



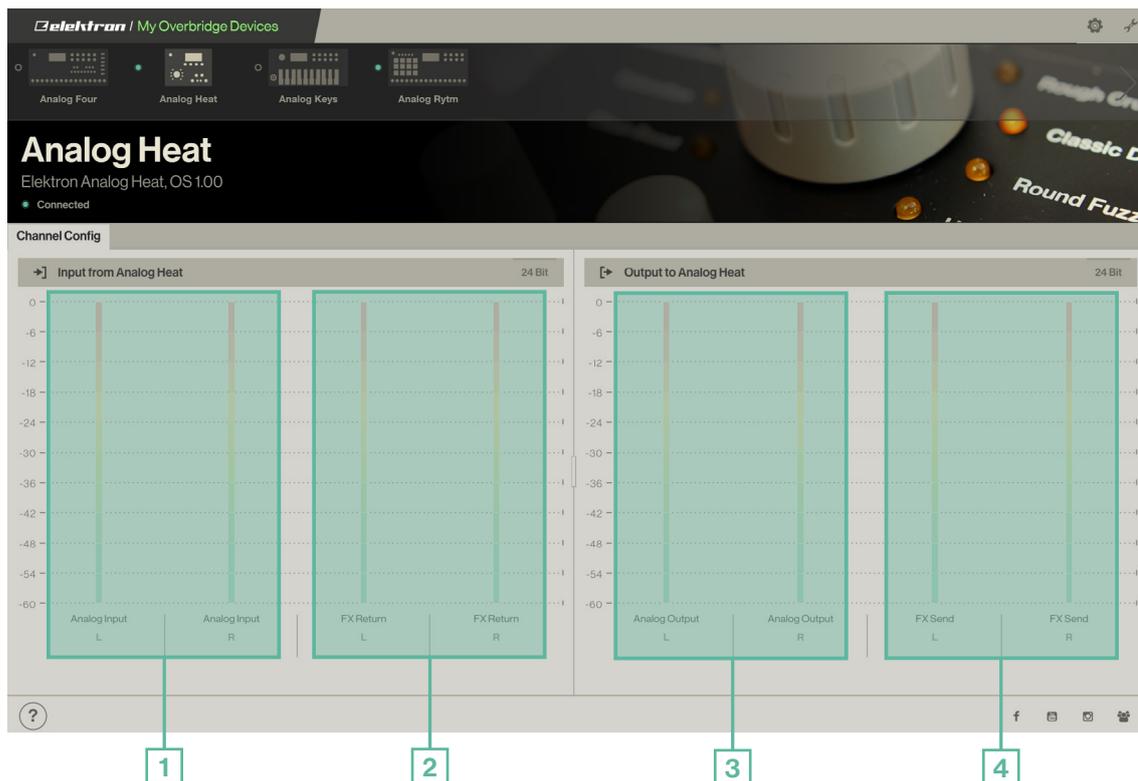


この図は、入力 (Analog Keys/Four から Overbridge へ) および出力 (Overbridge から Analog Keys/Four へ) と、この入力と出力のお使いの機器の信号経路への接続を示しています。すべてのオーディオ、同期および通信は USB 経由です。

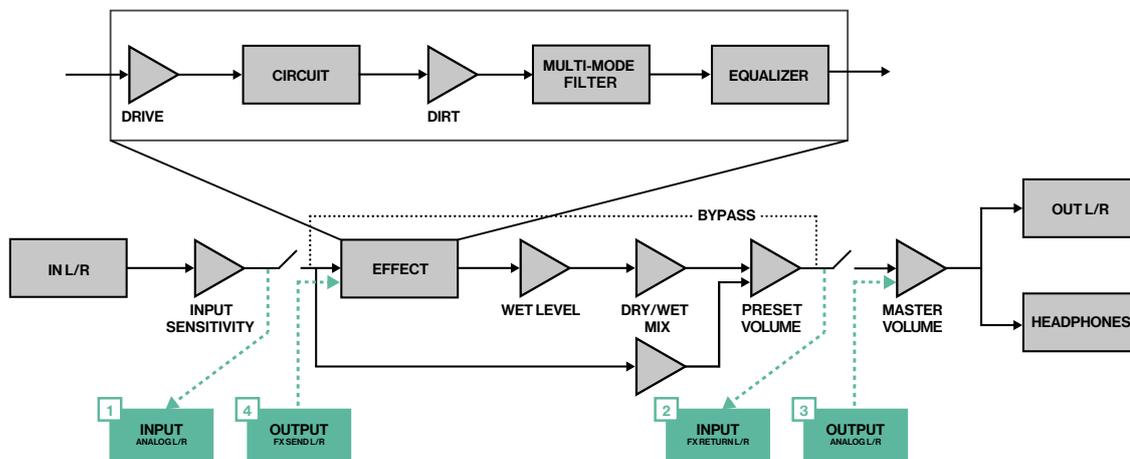


8.2.3 Analog Heat のインターフェイス

次の図は、Analog Heat 機器にミックスした Overbridge アウトputチャンネルと、Overbridge 入力チャンネルに中継した機器の信号の信号経路を示したものです。以降で、4つの主要接続部と、Analog Heat の信号経路との接続図を番号を付けて示します。



OVERBRIDGE ANALOG DIGITAL



8.3 パフォーマンスの全般設定

コントロールパネルの右上隅の小さなアイコン（歯車またはレンチ）のいずれかをクリックすると、右側にサイドバーが表示されます。歯車をクリックすると、プラグインのパフォーマンスの全般設定が表示されます。この設定は、お使いの DAW から機器のプラグインを起動すると有効になります。また、レンチをクリックすると、サウンドカード機能設定が表示されます。



8.3.1 プラグインパフォーマンスの全般設定

- プラグインと機器間のバッファサイズをここで設定します。64、128、256、512 サンプルを設定できます。このプラグインバッファサイズが使用されるのは、バッファサイズを選択できないオーディオアプリケーションの場合のみです。
- UI(プラグイン)ズームレベルスライダーを使用して、プラグインウィンドウのサイズを設定します。50(小さい)～150(大きい)まで設定できます。
- プラグインのアクティブ化 / 非アクティブ化に関するヒント
- サイドバーメニューのドッキングを有効にします(コントロールパネルウィンドウにも適用されます)。
- パラメーターのノブやスライダーをマウスホイールでコントロールします。各設定の横のトグルボタンをクリックします。
- 明色のテーマを使用するか暗色のテーマを使用するかを選択します。

これらの設定は、歯車アイコンをクリックすると表示される、プラグインエディターサイドバーにもあります。

8.3.2 サウンドカードとドライバーのパフォーマンスの設定 (Windows のみ)

サウンドカードのバッファサイズ(64、128、256、512 サンプル)と、ドライバーパフォーマンスモード(ゆったり、ゆったりめ標準、標準、速い、高速、超高速)をここで設定できます。それぞれのバッファサイズ / パフォーマンスモード設定での予想インプットおよびアウトプットレイテンシーを、以下に記載しています。

高性能のコンピューターを使用している場合、より高いドライバーパフォーマンスモード(レイテンシーを低下させます)とより低いバッファサイズ(これもレイテンシーを低下させます)を選択できます。

ドライバーパフォーマンスオプションは、Mac OS バージョンのコントロールパネルには表示されません。すべての Mac オーディオアプリケーションは独自のバッファサイズを選択でき、デバイスドライバーは常にパフォーマンスの高い方法で動作します。

サイドバーの下部のセクションで、サウンドカードとして使用する、接続されている機器を選択することができます。

8.4 複数のサウンドカード

8.4.1 Windows

サウンドカードとして使用するよう設定すると、Overbridge 機器で ASIO/WDM/USB-MIDI インターフェイスが有効になります。各タイプにつき有効にできるのは1つの機器のサウンドカード機能のみです。これは現在の ASIO システムに関する制限事項です。

8.4.2 Mac

Mac OS では、お使いの Overbridge 機器はすべて、サウンドカードとして同時に使用できます。

8.5 接続ステータス表示



緑色のドットが表示されている場合は、通信が正常に動作しています。



赤いドットが表示されている場合は、Overbridge 機器との通信が正常に行われていません。機器に互換性のない OS が入っている場合は、機器と Overbridge の両方で、最新のバージョンにアップグレードしてください。アップグレード方法については、機器のマニュアルを参照してください。



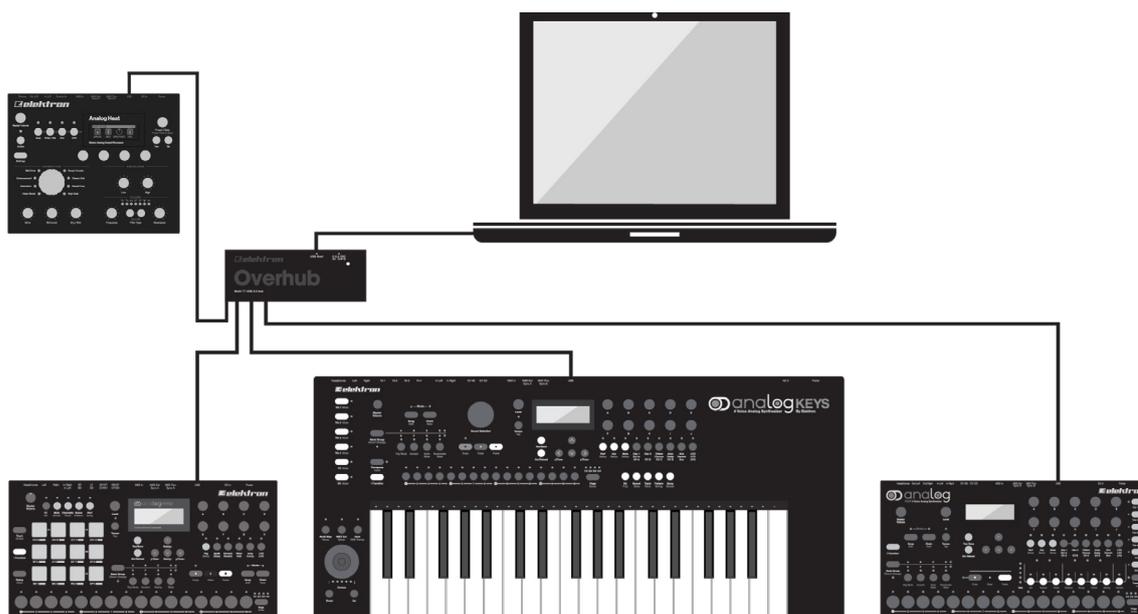
USB ケーブルが接続されていない場合、機器の電源が切れている場合、機器が USB-MIDI のみのモードに設定されている場合は、ドットに色が付きません。

9. プラグイン

Overbridge で有効になっている Elektron 機器はすべて、パラメーター、モデュレーション、マクロが自動化された VST/AU プラグインとして使うことができます。Overbridge 機器でサウンドを作ったり処理したりするために使用するすべてのパラメーターは、プラグイン・エディターのグラフィカルユーザーインターフェイスコントロールから使用できます。

プラグインは USB を介して直接 Elektron 機器とやり取りし、機器から個々のオーディオチャンネルを直接 DAW にストリーミングします。また、DAW アウトプットから機器にストリーミングしてアナログ処理することもできます。その際、プラグインと DAW でレイテンシー補正が行われます。

Overbridge 制御機器がコンピューターに接続されている間だけ動作します。操作中に USB ケーブルを取り外さないでください。



この設定により、Elektron 機器のサウンドと機能に、お使いの DAW から簡単にアクセスすることができます。オーディオケーブルを接続する必要はありませんが、ホストコンピューター上に、専用の USB 接続と未使用のポートが必要です。複数の Elektron 機器を 1 つの USB コントローラーを使用してコンピューターホストに接続する必要がある場合、上図の Elektron Overhub などの高品質 Multi-TT ハブを使用する必要があります。詳細については、11 ページの「6. USB と帯域幅」を参照してください。



Overbridge プラグインは、オフライン (非リアルタイム) レンダリングおよび配置の固定をサポートしていません。リアルタイムのレンダリングのみをサポートしています。リアルタイムのレンダリングをサポートしている DAW には、Cubase や Renoise があります。他の多くの DAW ではオフラインレンダリングのみをサポートしています。

9.1 プラグインの全般コントロール

マウスで各種コントロールをポイントし、クリックして設定を行います。文字や数値の入力には、キーボードを使います。レベルとパラメーター値は、コントロール要素 (ノブやスライダーなど) をクリックしたまま、マウスを動かすことで設定できます。プラグイン全般設定メニューがアクティブな場合、マウスホイールを使用して値を設定できます。

Overbridge プラグインは、Analog シリーズ製品のパラメーターと同じパラメーターを制御します。インプットモードは両方とも同じように使用でき、複数のパラメーターを、プラグインインターフェイスコントロール (詳しくは以降で説明します) と機器コントロール (ボタン、パッド、データ入力ノブ) の両方で同時に連動できます。

各パラメーターの動作の詳細を確認する場合は、Analog Keys、Analog Four、Analog Rytm のマニュアルを参照してください (36 ページの「付録 A: メディアリソース」を参照)。

プラグインエディターの全般設定メニューでツールチップを有効にすることもできます。ウィンドウの右上隅の歯車のアイコンをクリックして、ツールチップの有効化のトグルをオンに設定します。オンにすると、マウスでポイントしたコントロール要素の簡単な説明が表示されます。

Enable tooltip help on mouse-over



プラグインエディターの設定メニュー（右上隅の歯車アイコン）でツールチップを有効にすると、マウスポインターを合わせたパラメーターまたはコントロール要素の簡単な説明が表示されます。

9.1.1 コントロール要素とインジケータ

以降は、Analog Keys、Four および Rytm プラグインユーザーインターフェイスで使用される一般的なコントロール要素とインジケータの概要です。

情報バナー 機器とリコールを同期しているときや、サンプルストレージにアクセスしているときなど、プラグインでのトランザクションの実行中には、画面の左下に情報バナーが表示されます。バナーの色は、情報を表示している場合や選択肢の入力が求められている場合は青、アラートまたは提案が発生している場合は赤、エラーが発生したときは黄色になります。バナーに Yes/No のプロンプトが表示されている場合は、どちらかをクリックして処理を進めます。

! Synchronizing Total Recall data from the machine to plugin. This may take a couple of seconds.

タブ タブをクリックすると、ページを選択できます。上部のメニューバーには、機器によって異なるタブが表示されます。Keys/Four および Rytm の場合、Kit Editor、Sound Browser、Settings が表示されます。Analog Heat の場合、Preset Editor および Settings が表示されます。Kit Editor タブが選択されている場合は、Kit ページ（全般設定とパフォーマンスマクロ）、個別の Synth/Drum Track ページ、FX Track ページ、CV Track ページ（Analog Keys/Four のみ）のタブのバーが直下に表示されます。Analog Keys/Four のプラグインのオシレーターセクションなど、場合によっては、タブからサブページにアクセスすることもできます。たとえば、TUNE タブからはオシレーターのトーンパラメーターにアクセスでき、MOD タブではオシレーターのモデュレーションパラメーターが表示されます。

KIT - TRIP BD1 SD2 RS3 CP4 BT5 LT6 MT7 HT8 CH9 OH10 CY11 CB12 FX

テキスト入力ボックス テキスト入力ボックスを1度クリックすると、名前を編集できます。新しい名前を入力したら、Enter を押して適用します。キットやシンセトラックサウンドを、テキスト入力ボックスで変更した場合は、Enter を押すとすぐにそのキットまたはサウンドの新しい名前が Overbridge 機器に設定されます。

KIT NAME

TRIP

値入力ボックス パラメーターダイヤルの中心または、スライダーの下を2回クリックすると、その値をコンピューターのキーボードから手で設定できます。（-）符号を数字の前に付けると、負の値になります。入力が完了したら、Enter を押します。入力した値が、小さすぎたり大きすぎたりする場合は、設定可能な最も小さいまたは大きい代替値が表示されます（通常は、-64 ~ 63、または 0 ~ 127 の範囲）。



9. プラグイン

トグル クリックしてオンとオフを切り替えます。



ラジオ 一度に1つのボタンだけを有効にできます。有効なラジオボタンが強調表示されます。サブオシレーターの選択、波形の選択、フィルタータイプの選択などで使用します。ラジオボタンは、クリックして選択します。



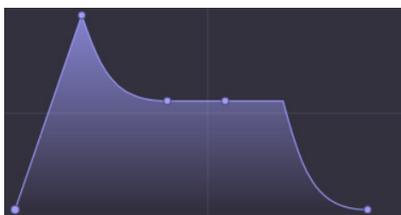
スライダー マウスでクリックしたまま前後に動かす（または、スライダーが横向きの場合は左右に動かす）と、スライダーの値が変化します。マウスにマウスホイールが装備されている場合、プラグインの全般コントロール設定で有効にすると、値の設定に使用できます。



ダイヤル マウスでクリックしたまま前後に動かすと、パラメーターダイヤルが上下に変化します（または有効の場合はマウスホイールを使用します）。小さいドットでダイヤルの設定が示され、緑の円部分でゼロまたは中央値 / 位置からの変化が示されます。ダイヤルでコントロールしたパラメーターが自動化の対象の場合、シーケンスの再生中、再生に応じて表示されます。



タグ 波形表示、エンベロープの輪郭、カットオフポイントまたはエンベロープの特定の部分をクリックしたまま、マウスを横方向または縦方向に動かすと、その形状が変化します。エンベロープの輪郭には小さい円形のアンカーポイントがあります。これをクリックして、引っ張ると、エンベロープのそのフェーズの形状を変更できます。



オペレーション クリックして、Overbridge 機器の再ロード、キットの保存や消去などの操作を実行します。LFO の接続先ボタンなどの一部の操作ボタンでは吹き出しメニュー（下記参照）が表示されます。



プラグインパフォーマンス全般設定 クリックすると、バッファサイズ、プラグインウィンドウの寸法、ツールチップ、サイドバー、マウスホイールのオン/オフなどのプラグインの全般設定のメニューが表示されます。



機器設定 クリックすると、シーケンサーの同期、マシン状態のリコールおよびサイドチェインインプットオーディオのプラグインへのルーティングなどの機器設定のメニューが表示されます。



サウンドプールブラウザー クリックすると、アクティブなキットのサウンドプールへアクセスできます。Synth/Drum Track ページからサウンドプールにアクセスする場合、サウンドをクリックしてプレビューし、音符を再生 / トリガーします。サウンドをダブルクリックして、アクティブなトラックにサウンドをロードします。



マシンの状態のトータルリコール クリックするとメニューが表示され、マシンの状態のトータルリコール機能のオン / オフを切り替えることができます。詳細については、25 ページの「9.1.4 マシンの状態のトータルリコール」を参照してください。

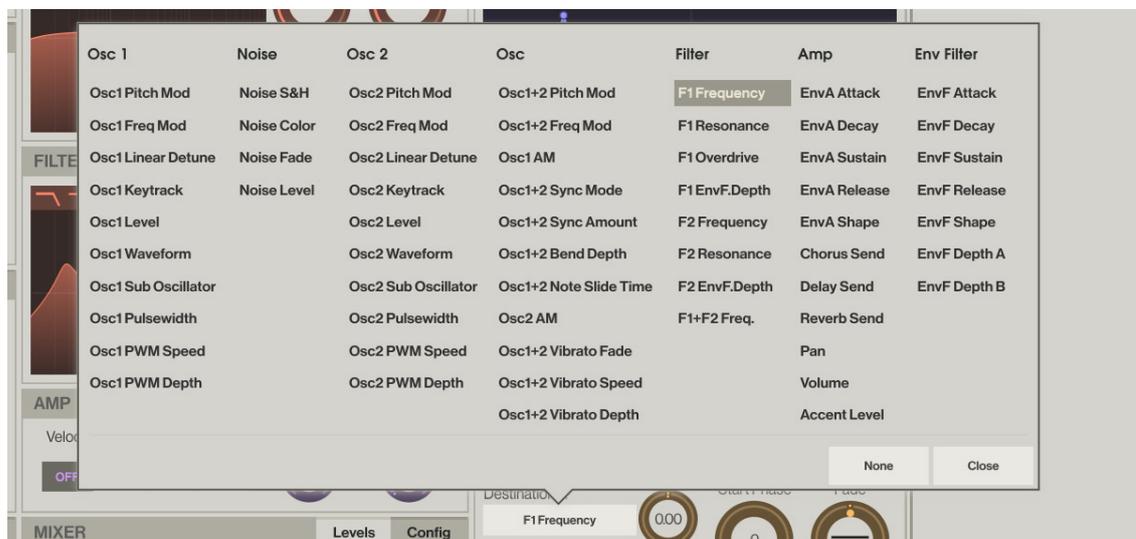


タググリッド Sound Browser ページで、お使いの機器の +Drive 上でタグを付けたサウンドを、素早く検索できます。タグを1つだけ、または複数クリックしてフィルタリングを有効にし、バンク (A ~ P) を1つ選択します。有効なタグに一致するすべてのサウンドがグリッドの下に直接表示されます。

Bass	Lead	Pad	Texture	Chord	Keys	Brass	Strings
Transient	Sound Fx	Kick	Snare	Hi-Hat	Percussion	Atmosphere	Evolving
Noisy	Glitch	Hard	Soft	Expressive	Deep	Dark	Bright
Vintage	Acid	Epic	Fail	Tempo Sync	Input	Mine	Favourite

9. プラグイン

吹き出しメニュー ユーザーエンベロープやLFOなどのモジュレーターによって多数のパラメーターが使用されます。モジュレーターのアウトプット先ボタンをクリックすると、使用可能なすべての目的のパラメーターが吹き出しに表示されます。アウトプット先をクリックして選択します。



複合コントロール デレイセンドエフェクトなど、場合によっては、ダイヤルと、専用のグラフィック表示を併せて使用することができます。ダイヤルを使用してデレイ時間を設定し、グラフで視覚的にエフェクトを確認します。このグラフには、エフェクトのピンポン（トグルボタンを使用して設定）または、発生するフィードバックやオーバードライブ（グラフ右側のダイヤルを使用して設定）が鼓膜損傷レベルの共鳴となる危険性があるか（バーの色が赤色になります）も表示されます。



手動コントロール センドエフェクト(Reverb, Delay, Chorus など) のスペクトルの突出部をローパスおよびハイパスフィルターを併用して設定します（上記参照）。左右のダイヤルを使うか、タグアンカー（カットオフ）ポイントを使用して、周波数スペクトルでSENDエフェクトが適用されたときに対象となる部分を選択します。

フェーダーインジケーター フェーダー効果は、二極ダイヤルを使用して設定します。ダイヤルに、小さなくし型関数インジケーターがあり、フェードの方向と傾きを示します。



9.1.2 MIDI コントロール

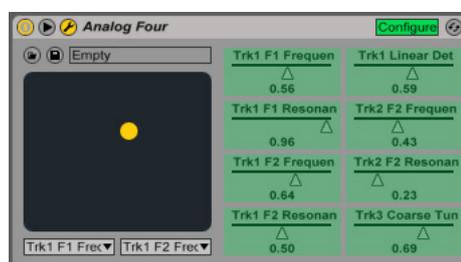
Elektron 機器は、基本的な独自の、カスタマイズ可能な MIDI 機能を備えています。MIDI の仕様については、各機器のユーザーマニュアルを参照してください。

標準的な Velocity、Aftertouch、Mod Wheel、Pitch Bend、Breath Control MIDI コントローラーで制御する Overbridge 機器パラメーターを設定するためのコントロールは、シンセ、ドラム、FXトラックのプラグインエディターの右端にあります。Modulators タブをクリックして、これらを表示します（エンベロープおよび LFO のコントロールに置き換わります。元に戻すには、Env & LFO タブをクリックします）。

9.1.3 パラメーターの自動化

数々のおなじみの MIDI パラメーターの自動化のほかに、Elektron Analog シリーズの機器のサウンドシェイプ、サウンド処理、FX パラメーターもすべて自動化できます。Overbridge 機器のプラグインが表示されており、アクセスできることを確認してください。

DAW の全般プラグインコントロールで、設定を選択し、プラグインパラメーターを追加します。追加すると、DAW を使用して各パラメーターのモジュレーションエンベロープをカスタマイズできます。下記は Ableton Live の図です。



次に、プラグインエディターを開きます。Filter cutoff frequency、Delay、Reverb などのシンセまたはドラムマシンのパラメーターを指し、クリックして連動させます（マウスを動かす）。少し動かすと、DAW の全般プラグインコントロールの自動化パラメーターとして即時に表示されます。

ダイヤルやスライダーで制御するパラメーターを選択した場合は、パラメーター自動化は、マウスでパラメーターをクリックしたままマウスを上下に動かすか、有効な場合はマウスホイールを使用することで、好きな深度にすることができます。

大多数の Overbridge 機器コントロールのように、DAW でプラグインパラメーターを設定 / 追加するよう設定されている場合でも、自動化パラメーターはもちろん、Elektron 機器の物理コントロール（ノブ）を連動させるだけで追加や深度の設定が可能です。

サウンドの成形、モジュレーションおよびエフェクトパラメーター、また Analog Four および Keys の CV パラメーター、Analog Rytm の操作パラメーター、さらにはパフォーマンスマクロはすべて、DAW を使って自動化できます。

プラグインエディターは、ハードウェアデバイスを制御するためのインターフェイスです。プラグインでサウンドのパラメーターを変更すると、機器のパラメーター設定が変更されます。目的の変更を保存するには、プラグインで Kit Save を使用（Kit ページの Save ボタンをクリックする）するか、機器上で保存します。



パラメーターの自動化を行っている時は、マシンのキットが、新しいパラメーター値が DAW から送られるたびに継続的に変更されていることに注意してください。お好みの設定は、必要な時に最後に保存した状態をリロードできるよう、保存しておいてください。

自動化の使用方法和管理方法の詳細については、お使いの DAW のマニュアルを参照してください。

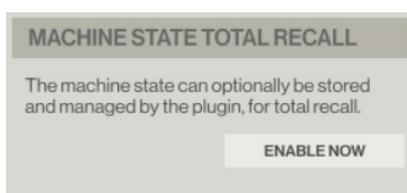
9.1.4 マシンの状態のトータルリコール

Analog Keys、Four、Rytm

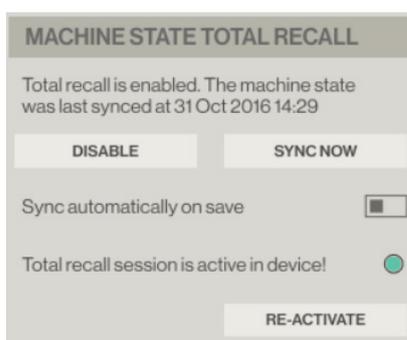
すべてのパラメーター値を含む機器の状態を、DAW プロジェクトと共に保存するには、プラグインのサイドバーメニュー（右上の Device Settings アイコンをクリック）の Machine State Total Recall にアクセスして有効にします。

有効にすると、Recall によって、プラグインセッションで機器の完全な状態をプラグインと一緒に保存することができるようになります。コンピューター上に DAW を保存すると、すべてのキット、パターン、曲、サウンドスロットなどを含む、機器の有効なプロジェクト全体も含まれます（プロジェクトを +Drive に保存した時にすべてが含まれるのと同様です）。この便利な機能により、DAW プロジェクトで前回作業した時の状態とまったく同じ状態に機器をリコールすることができます。

デフォルトでは、リコールは無効です。キットやサウンドなどのすべてのデータは、お使いのデバイスまたはプラグインのコントロールを使用して手動で保存する必要があります。



プラグイン機器設定のサイドバーメニューにある ENABLE NOW ボタンをクリックすると、リコールが有効になります。初期同期が実行されます。DAW プロジェクトを保存するたびに自動的に再同期する場合は、トグルボタンを使用して、Sync automatically on save を有効にします。



これにより、DAW の保存操作にかかる時間が数秒遅くなる可能性があります。または、（保存の自動同期が無効になっている場合は）手動で同期します。全体を保存する状態になるたびに、プラグイン（機器設定）で SYNC NOW ボタンをクリックします。リコール機能を使用したくない場合、DISABLE ボタンをクリックして無効にできます。RE-ACTIVATE は、何らかの理由（機器のプロジェクトを変更するなど）で、無効になっていたセッションのトータルリコールを再度有効にする場合に使用します。

リコールのデータを含む DAW プロジェクトを後から再度開くと、機器の LCD 画面にメニューが表示され、USE PLUGIN STATE、USE DEVICE STATE、CANCEL RECALL の 3 つの選択肢から選択する必要があります。



新しいリコールのセッションを開始するたび、初期同期実行中に、機器とプラグインの間で、そのセッションを識別する一意のコードが合意されます。このコードは、別のプロジェクトがロードされる（たとえば、+DRIVE からまたは別のリコールセッションで識別される DAW プロジェクトから）まで、機器のメモリに保持されます。この識別コードのハンドシェイクにより、プラグインと機器が、正しいセッションが有効になっている時を検出できます。DAW プロジェクトを閉じるか、一時的にマシンを取り外してから、オフライン（Overbridge 経由でコンピューターに接続していない状態）で機器上で作業を継続しても、必ずしも変更内容が失われるわけではありません。再度接続して同じ DAW プロジェクトを再び開くと、リコールメカニズムがセッションを検出し、操作を選択できるようになります。機器の LCD 画面に、保存するプロジェクトのバージョンを指定するようメッセージが表示されます。DAW プロジェクトに関連付けられているリコールデータ（USE PLUGIN STATE を選択）と、機器上のアクティブなプロジェクト（USE DEVICE STATE を選択）のどちらを保存するかを選択することができます。後者を選択した場合、機器の状態は新しいプラグインの状態になります。これにより、キット、パターン、サウンドに関する作業や調整を、コンピューターに接続していない状態でも行うことができます。変更内容は、簡単に DAW プロジェクトに戻すことができます。一方で、最新のプラグイン状態と、お使いの機器の現在の状態との整合性を保持したい場合、LCD 画面でもう1つの選択肢である CANCEL RECALL を選択します。



青い旗が、プラグインウィンドウの左下に表示され、同期とリコールが進行中であることが通知されます。この処理を行っている間は、お使いの機器の電源を切ったり、コンピューターの接続を切断したりしないでください。

Analog Heat

マシンの状態のトータルリコールは、Analog Heat では常に有効で、この機能に関する設定はありません。Overbridge プラグインの設定は、常にマスターとなり、機器の設定は Overbridge の設定で上書きされます。これは Analog Keys、Four、Rytm のプラグインの USE PLUGIN STATE 設定と同様の動作です。

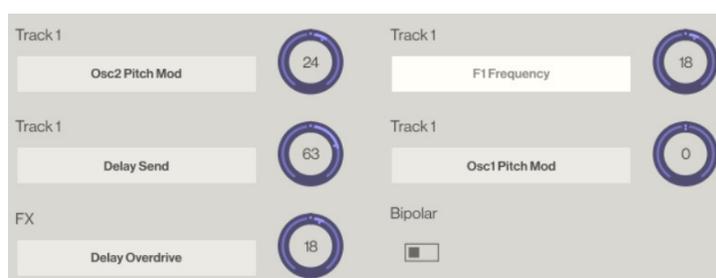
9.1.5 クイック割り当て

Analog Keys、Four、Rytm

Keys、Four、Rytm は、豊富なマクロ機能を備えています。マクロとは、1つまたは複数のパラメーターを組み合わせたもので、便利な、ワンタッチコントロールで素早くアクセス、操作ができます。Synth、Drum、FXトラックのパラメーターの上にマウスを置いてマウスの右ボタンをクリックすると、メニューが表示されます。このメニューには、そのパラメーターのマクロ、モジュレーション、およびモジュレーターのアウトプット先が表示されます。

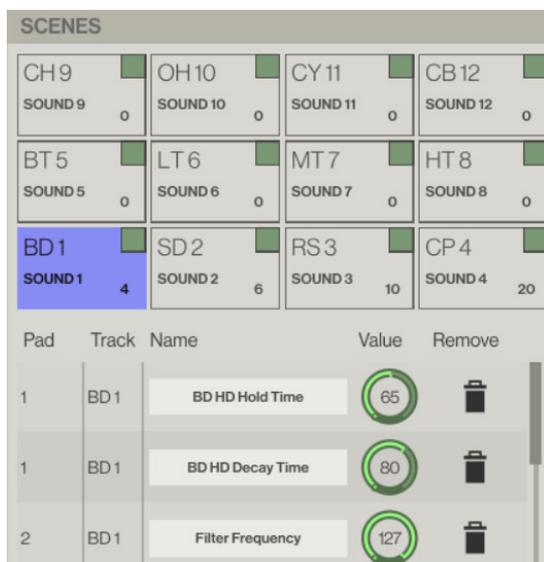
Analog Rytm では、クイック割り当てで次の割り当て先を設定できます。シーン（12 シーンスロット、複数のパラメーターをそれぞれに割り当て可）。パフォーマンス（同様に 12 のパフォーマンスマクロ、複数のパラメーターを読み込み可）。LFO（1トラック LFO 当たり 1つのパラメーター）。速度とアフタータッチ（各 4 パラメータースロット）。Scene および Performance マクロの詳細な編集とモジュレーション深度（各パラメーターだけでなく、マクロも含めた全体）の設定については、プラグインコントロールパネルの Kit ページを確認してください。

Analog Keys/Analog Four では、クイック割り当てで次の割り当て先を設定できます。LFO 1 と LFO 2（それぞれ 2つのインプット先）。Filter Envelope と User Envelope（それぞれ 2つのインプット先）。Performance（マクロ単位で割り当てられる 5つのパラメーターのインプット先）、Velocity、Modulation Wheel、Pitch Bend、Breath Controller、Aftertouch（それぞれ 5つのパラメーターを割り当て可能）。Performance マクロ（下記参照）の詳細な編集とモジュレーション深度（各パラメーターだけでなく、マクロも含めた全体）の設定については、プラグインコントロールパネルの Kit ページを確認してください。



9.プラグイン

たとえば、Analog Rytm で Scene マクロを設定するもっとも簡単な方法は、複数のパラメーターの1つ1つにマウスを移動させ、右クリックして Scene インプット先 (BD 1 など) を1つ選ぶことです。マクロに必要なパラメーターをすべて集めたら、Kit ページに移動して、BD 1 Scene パッド右上の四角 (編集) をクリックして確認し、マクロおよび構成するすべてのパラメーターのインプット先に対するその他の操作をします。編集セクションの以下のボタンで、ポップアップメニューから目的のパラメーターを追加できる空のパラメーターを追加したり、マクロのすべてのパラメーターをクリアしたりできます。



パフォーマンスマクロを設定した後は、これを自動化することができます (24 ページの「9.1.3 パラメーターの自動化」を参照してください)。

ANALOG HEAT

Analog Heat では、いくつかの異なるモジュレーションソースをパラメーターに素早く割り当てることができます。パラメーターにマウスを移動させ、マウスを右クリックすると、メニューが表示されます。このメニューには、そのパラメーターのモジュレーションソースの数が一覧表示されます。選択したパラメーターに応じて、利用可能なモジュレーションソースが表示されます。モジュレーションソースとインプット先の一覧については、Analog Heat のユーザーマニュアルをご覧ください。

9.2 Analog Keys/Four のプラグインの概要

Analog Four または Analog Keys エディターの最上部のメニューバーにある 2 つのタブで、Kit Editor ビューまたは Sound Browser ビューを選択できます。

9.2.1 Kit Editor

次のいずれかのタブをクリックしてエディターページを選択します。左から右に、Kit general settings (Performance macros も含まれます)、Synth tracks 1 ~ 4、FX track または CV track のページがあります。

シンセトラックエディターのコントロール（以下参照）は、3つのメインの列の最初の2列、上から下、左から右に向かって、おおまかにサウンドの信号パスに従っています。3つ目の列には、エンベロープ、LFO、モジュレーターコントロールが表示されます。



9.2.2 Sound Browser

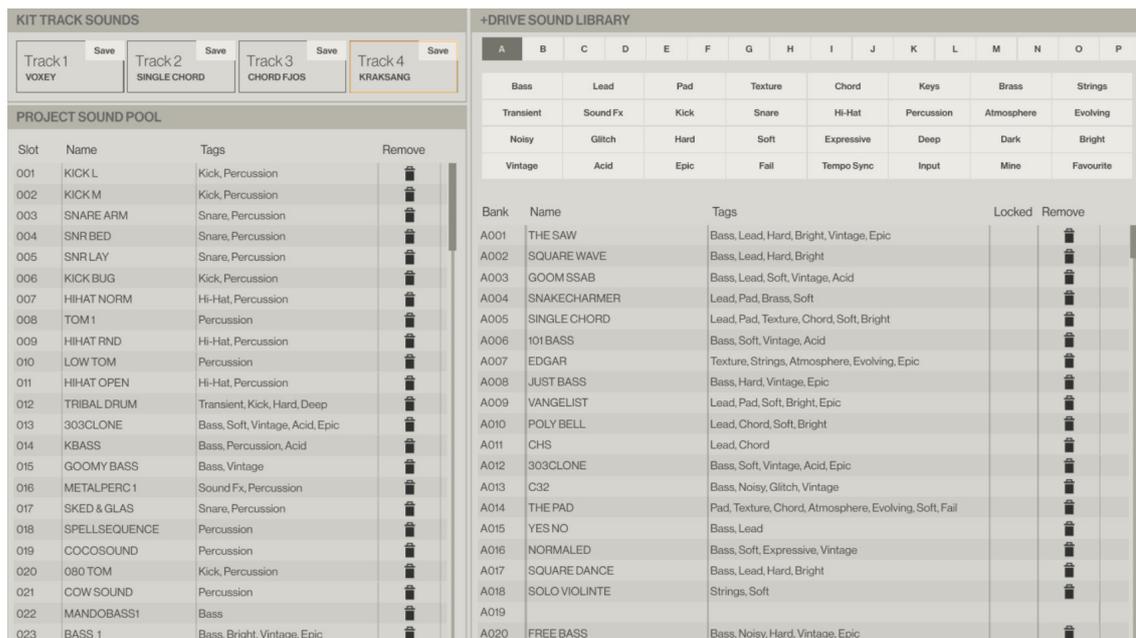
Sound Pool の上、左上部分に、4つのシンセトラックキーが表示されます。現在ロードされているサウンドの名前が、そのすぐ下に表示されます。アクティブなトラックキーが、オレンジ色の縁取り付きで表示されます。

サウンドを、この4つのトラックにロードするには、Sound Pool のスロット（左列）または +Drive ライブラリ（右列）からサウンドをドラッグして、キーにドロップします。サウンドを +Drive に保存したい場合、そのトラックのキーをドラッグし、空いている +Drive スロットにドロップします。

このページの左側には、アクティブなキットの Sound Pool が表示されます。右側には、+Drive ライブラリ（機器の不揮発性ストレージ）のすべてのサウンドが表示されます。

サウンドを Sound Pool（すぐにアクセスでき、パラメーターやサウンドのロックが可能）に追加するには、+Drive ライブラリ（右側）からサウンドをドラッグして、左側の 128 スロットのいずれかに配置します。Sound Pool または +Drive サウンドを削除する場合は、横のごみ箱アイコンをクリックします。後ろにロック記号が付いている、ロックされているサウンドは削除できません。

右上部分にはラベルグリッドがあり、目的のサウンドを検索することができます。まず、上部ラジオボタンのメニューバーで、Sound Bank (A ~ P) のいずれかを選択します。探しているサウンドがどのようなものだったかを思い出してください。グリッチーなりードテキストチャーだったでしょうか。その場合、Lead、Glitch、Texture の3つのラベルをクリックすると、この3つのタグが付いたサウンドが下に表示されます。



9.3 Analog Rytm プラグインの概要

Analog Rytm エディター最上部のメニューバーの 2 つのタブを使って、Kit Editor ビューまたは Sound Browser ビューを選択します。

9.3.1 Kit Editor

次のいずれかのタブを使って以下の任意のページを選択します。左から右に、Kit general settings (Scene および Performance マクロも含まれます)、Drum Track 1 ~ 12、または FX Track のタブがあります。

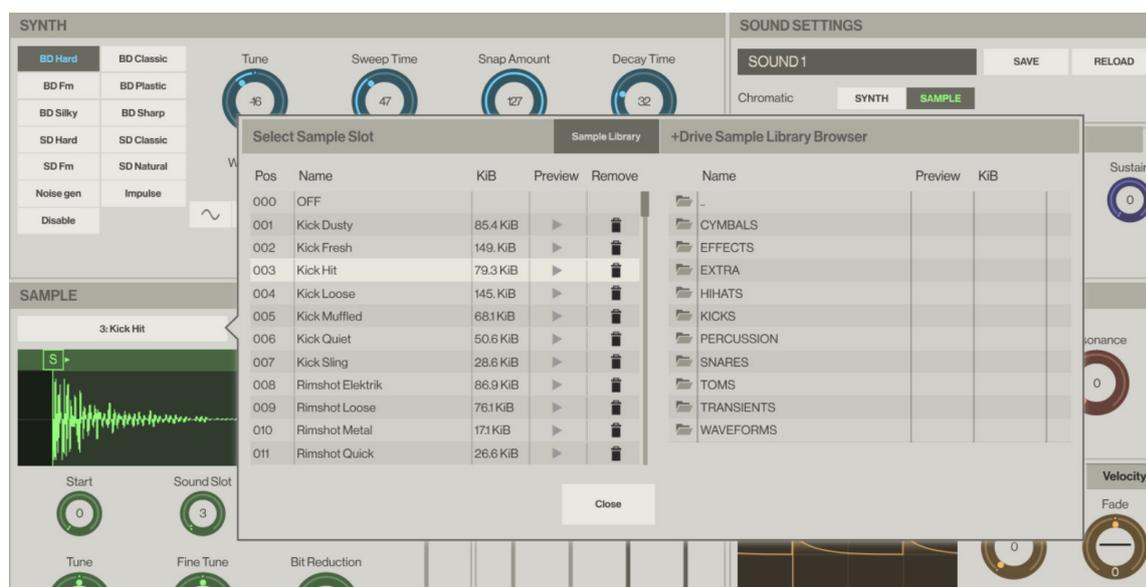
エディター (下図参照) には、選択した Drum Track によって異なるシンセエンジンパラメーターが表示されます (例えば、BD1 には CH9 とは異なるパラメーターが表示されます)。



9.3.2 サンプルセクション

サンプルレイヤーを、Drum Track のアナログ Synth サウンドに追加します。トラックエディターページの Synth セクションのすぐ下にある Sample セクションの大きなグレーの操作ボタンをクリックします。ブラウザが開き、Rytm の Sample Slot プールが表示されます。いずれかのサンプルをクリックして、アクティブな Drum Track に割り当てます。

空でない Sample Slot はすべて、任意のトラックへの割り当て、パラメーターのロック、LFO でのシャッフルおよびモジュレーション、下にあるグラフィカル表示の波形での処理ができます。開始位置と停止位置をクリックしたり、引っ張ったりしてグラフ上の任意の位置に配置することができます。開始位置を停止位置よりも右側に配置すると、サンプル（またはスライス）は逆再生されます。



機器の +Drive のサンプルフォルダの完全なセットにアクセスするには、Sample Library ボタンをクリックします。フォルダを 2 回クリックすると、内容が表示されます。(..) をダブルクリックすると、1 つ上のディレクトリに戻ります。

再生ボタンを押すと、サンプルをプレビューできます。+Drive Browser のファイルを 1 つまたは複数ダブルクリックし、パネル左側の 128 の Sample Slot のいずれかにドラッグすると、Drum Track で使用できるようになります。

Sample Slot からサンプルを削除するには、横のごみ箱アイコンをクリックします。

9.3.3 Sound Browser

Sound Pool の上、左上部分には 12 のトラックが表示され、Rytm 機器と同じグリッドに表示されます。現在ロードされているサウンドの名前が、各パッドのすぐ下に表示されます。アクティブなトラックパッドは、オレンジ色の縁取りで表示されます。

サウンドを、このトラックにロードするには、Sound Pool または +Drive Sound Library のスロットからサウンドをドラッグして、パッドにドロップします。サウンドを +Drive に保存したい場合、そのトラックのパッドをドラッグし、空いている +Drive スロットにドロップします。

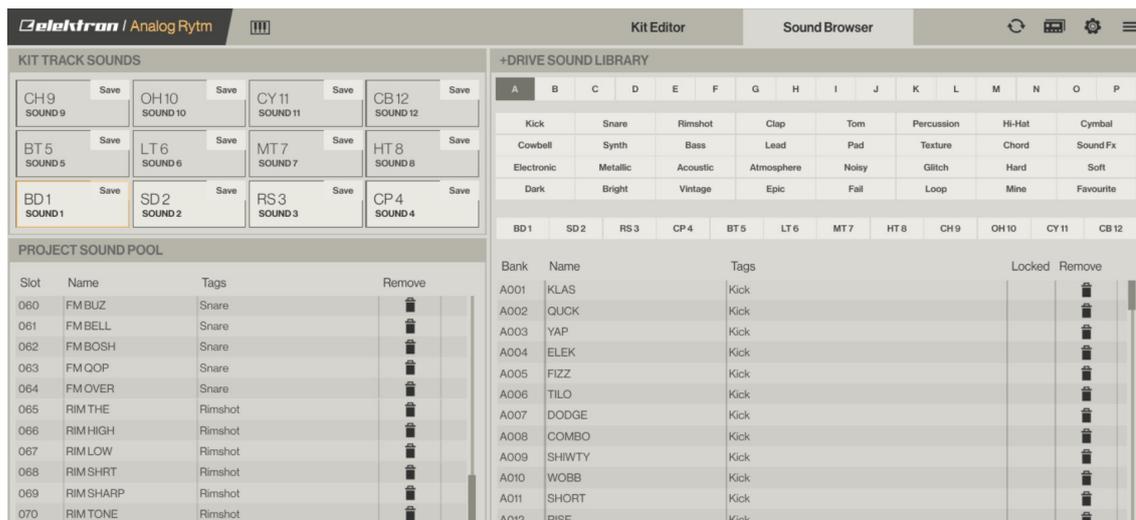
Rytm のアナログドラムボイスは、異なるシンセエンジンを使用しています（オシレーターの配列や、オシレーターの動作方法が異なります）。たとえば Bass Drum エンジンを使用して作成したサウンドは、HiHat エンジンでは使用できません（逆もまた同じです）。そのため、Sound Pool または +Drive Library でサウンドをクリックして選択状態にすると、その特定のサウンドエンジンを使用できるすべてのボイスが、緑色のパッドとして表示されます。選択したサウンドに対応していないドラムボイスのトラックのパッドはグレーのままです。互換性のないトラックにサウンドをドラッグしようとすると、パッドが赤になり、サウンドが拒否されたことを示します。サンプルベースのサウンド（すべての Sample、Filter、Amp、LFO 設定）を任意のトラックにロードできるようにするには、まず、Drum Track ページの Synth セクションのシンセエンジンを無効にし、保存する必要があります。

9. プラグイン

Sound Browser ページの左側には、アクティブなキットの Sound Pool のコンテンツが表示されます。右側には、+Drive Sound Library の Bank (A ~ P) のいずれかの内容が表示されます。

Sound Pool にサウンドを追加する（すぐにアクセスでき、パラメーターやサウンドのロックが可能）には、+Drive Sound Library (右側) からサウンドをドラッグして、左側の 128 のスロットのいずれかに配置します。Sound Pool または +Drive サウンドを削除する場合は、横のごみ箱アイコンをクリックします。後ろにロック記号が付いている、ロックされているサウンドは削除できません。

右上部分にはラベルグリッドがあり、フィルターをかけて目的のドラムサウンドを検索することができます。まず、上部ラジオボタンメニューバーで、Sound Bank (A ~ P) のいずれかを選択します。次に、Epic Fail Kick を探している場合は、Kick、Epic、Fail の 3 つのタグをクリックします。この 3 つのタグが付いたすべてのサウンドが下に表示されます。



9.4 Analog Heat プラグインの概要

9.4.1 Preset Editor

Analog Heat のサウンド作成パラメーターはすべて、この Preset Editor ページで利用できます。

Preset Editor (下図参照) のコントロールは、サウンド作成作業で使用する機能別にグループ化されています。WAVEFORM ウィンドウには、受信オーディオに影響を与えるさまざまなパラメーターのグラフィックがリアルタイムで表示されます。またエンベロープ、エンベロープフォロワー、トリガー、および LFO のオーディオへのかかり具合も表示されます。



9.4.2 M/S モード

Overbridge プラグインでは、Analog Heat を M/S モードで使用することができます。このモードでは、オーディオ処理でミッド信号とサイド信号を個別に扱うことができます。ミッド/サイドオーディオコンテンツは、左/右インプットからのオーディオにより生成されます。

- ミッドは左と右の合計から構成されます (ミッド = 右 + 左)。
- サイドは、左と右の差から構成されます (サイド = 右 - 左)。

これにより、音の中心はエフェクトをかけないままにし、各チャンネルで異なる信号の一部のみを処理することができます。M/S モードの利用により、処理するオーディオコンテンツのコントロールの可能性が大きく広がります。



- L/R: チャンネルは、ステレオ構成で処理されます。左と右はそれぞれ1つのアナログチャンネルで処理されます。
- M/S、Mid、Side はそれぞれ1つのアナログチャンネルで処理されます。
- Mid: ミッドチャンネルのみが処理され、サイドはエフェクトがかかりません。
- Side: サイドチャンネルのみが処理され、ミッドはエフェクトがかかりません。



Midは左の物理チャンネルを通り、Sideは右の物理チャンネルを通ります。



M/Sモードは、Overbridgeプラグインのみで使用できます。Analog Heat本体のメニューにはありません。

9.4.3 Settings

ここでは、Analog Heat のすべてのグローバル設定があります。設定は MIDI SYNC、MIDI PORT CONFIG、MIDI CHANNELS、CONTROL IN - PORT A、CONTROL IN - PORT B、および OPTIONS のセクションに分かれています。これらの設定は、Analog Heat 機器内にもみ保存され、プリセットやプラグインには保存されません。

9.5 個別のアウトプット

Overbridge プラグインのシンセボイスからのオーディオインプットを個別に使うには、Overbridge コントロールパネルでインプットとしてこれらのチャンネルを有効にする（トラックの下のトグルボタンをクリック）必要があります。

すべての Overbridge 機器のトラックは、個々のトラック / ボイスがコントロールパネルでアクティブになっているかどうかに関係なく、DAW を使用してシーケンス化および自動化できますが、トラック / ボイスから DAW にオーディオをルーティングするには、そのチャンネルがアクティブになっている必要があります。

サイドバーの Machine Selection メニューのプラグインの各インスタンスで使用する機器を選択します（プラグインウィンドウの右上隅にある機器設定アイコンをクリック）。ここでは、2 台の Analog Four（および 8 つのアナログシンセボイス）をお使いの DAW で使用するということができます。

Analog Keys、Analog Four、Analog Rytm を使用する場合、これらすべて Overbridge に対応しているため、16 のアナログボイスを利用して、お気に入りの DAW でサウンドを作成、シーケンシング、自動化することができます。

9.6 複数アウトプット

プラグインは、DAW に複数のオーディオをアウトプットします。最初のステレオチャンネルは常に、機器のメインアウトプットです。残りのプラグインアウトプットチャンネルは、Elektron 機器からのシンセまたはドラムボイス（またそれに加えて Keys/Four の Ext.In）からの個々のアウトプットになります。

9.7 サイドチェインインプットルーティング

プラグインにはアウトプットの他に、4 つのステレオ (L/R) インプットがあります。

オーディオを、Overbridge 機器上のボイス経由でルーティングする場合（通常のソフトウェアプラグインまたはお使いの DAW に接続した外部機器などから）、オーディオに豊かなアナログ処理をかけられるよう、4 つのステレオスロットが用意されています。目的のトラックを選択します。

Device settings メニュー（プラグインウィンドウの右上隅の機器アイコンをクリックして表示）の Sidechain Inputs Routing トピックの下の 8 つのボックスのいずれかをクリックして、サウンドのルーティングの経由先を選択します。

Analog 機器でオーディオ機能を備えた次のトラックは、経由先として設定できます。Analog Keys/Four の Main L、Main R または Track 1 ~ 4。Analog Rytm の Main L、Main R、Main FX L、Main FX R または Track 1 ~ 12（機器の Main L/R がオーディオを直接アウトプットにルーティングしていても、処理が目的である場合は別のトラックを選択してください）。

SIDECHAIN INPUT ROUTING			
1/2	Main L	▼	Main R
3/4	BD	▼	Disabled
5/6	Main FX L	▼	Main FX R
7/8	Disabled	▼	Disabled

また、個々のシンセまたはドラムトラックを介してオーディオをルーティングする場合、オーディオがパススルーするようアンブをトリガーする必要があることに注意してください。



ElektronのAnalog機器のフィルターやアンブを介してルーティングし、異なる組み合わせのパラメーターを使用することで、ありふれたソフトウェアのビートからも最大限の魅力を引き出すことができることに驚かされるでしょう。

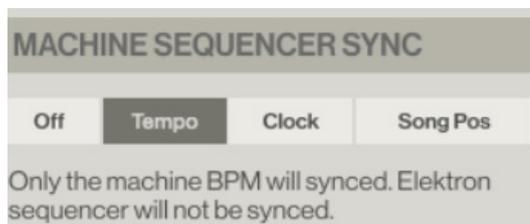
10. デジタルオーディオワークステーションを使用したシーケンス

Overbridge プラグインを DAW プロジェクトに読み込むと、機器のシーケンシングのため MIDI をプラグインに送信できます。MIDI チャンネルはトラック数と同じであるため、Analog Four/Analog Keys では、シーケンシングトラックとして MIDI チャンネル1～4 を使用します。Rytm の場合は、チャンネル1～12 まで使用されます。

Overbridge 機器から DAW トラックにストリーミングオーディオを記録する場合や、オーディオを DAW から Overbridge 機器で処理するために送信する場合、それに応じた設定を DAW で行う必要があります（初期設定については、「付録 B: セットアップ例」を参照してください）。

10.1 Elektron シーケンサーを同期する

Elektron シーケンサーをホストシーケンサーに同期するモードを選択します。プラグインの機器設定メニューを開きます。モードには、OFF、TEMPO、CLOCK、SONG POSITION 同期の 4 つがあります。



DAW シーケンサーと Elektron 機器のシーケンサーをそれぞれ独立して起動する場合は、プラグインのマシン設定メニュー（右上のデバイスの設定アイコンをクリック）に移動し、Elektron シーケンサー同期を OFF に設定します。

お使いの機器の BPM を DAW 同期するがシーケンサーは同期しない場合は、TEMPO を選択します。

BPM と機器のシーケンサーを DAW に同期する場合は、CLOCK を選択します。これは通常の MIDI 同期と同様に動作しますが、Overbridge では DAW と Elektron 機器間でより密接にやり取りができます。同期を有効にすると、Elektron シーケンサーがホストシーケンサーと同じテンポで動作します。

SONG POSITION 同期を選択すると、シーケンサーの同期でさらに位置が考慮され、機器がベストエフォートで DAW シーケンサーの位置に合わせられます。たとえば、Elektron 機器で曲として配置しているパターンが多数ある場合、曲はパターンが変更されても、DAW 配置とベストエフォートで同期されます。

ご自分の使っている配置で位置を変更したときに停止モードになった場合に、最良の結果を得られます。つまり、トランスポートを再生している場合はジャンプを実行しないでください。ループは、ジャンプの特殊な形態です。ループもベストエフォートでサポートされています。ホストでバー1つ分よりも小さいグリッドサイズにしないことをお勧めします。

シーケンサーの同期が Overbridge プラグインで有効な場合、機器はほかの同期信号を受信しません。つまり、MIDI 同期および USB-MIDI 同期は無視されます。しかし、シーケンサー同期を無効にすると、内部クロックと MIDI/USB-MIDI の両方を使用して機器を同期できます。ただし、Overbridge シーケンサー同期を使用しない場合に、レイテンシー補正によってシーケンサーが非同期になってしまう可能性があります。

10.2 パターン変更

チャンネル 16 のプラグインに MIDI 音符を送信し、Elektron 機器パターン変更をリクエストすることができます。曲の位置の同期と同様、ベストエフォートで動作します。

11. 著作権表示と連絡先情報

11.1 著作権表示

Overbridge の設計開発

Oscar Albinsson
Oscar Dragén
Magnus Forsell
Anders Gärder
Christer Lindström
Jimmy Myhrman
Jon Mårtensson
David Revelj
Mattias Rickardsson
Daniel Troberg

その他設計

Ufuk Demir
Thomas Ekelund

QA/テスト

Fredrik Alm
Simon Mattisson
Martin Mellström
Olle Petersson
Cenk Sayinli

マニュアル

Ufuk Demir
Tobias Einarsson
Thomas Ekelund
Anders Gärder
Simon Mattisson
Daniel Sterner
Erik Ångman

11.2 連絡先情報

Elektron ウェブサイト

www.elektron.co.jp

所在地

Elektron Music Machines Japan K.K.

〒151-0053

東京都渋谷区代々木 4-28-8

村田マンション 311 号

電話

03 6300 7601

付録 A: メディアリソース

有用な Overbridge 関連メディアを、以下にいくつか紹介します。プレゼンテーション動画、ワークフロー動画、マニュアルです。インターネットに接続しブラウザを起動できる環境で次のリンクをクリックすると、それぞれのアイテムが表示されます。

入門編のビデオ

[Overbridge](#)

[Analog Four](#)

[Analog Keys](#)

[Analog Rytm](#)

[Analog Heat](#)

ワークフローに関するビデオ

[Overbridge](#)

[Analog Keys / Analog Four](#)

[Analog Rytm](#)

マニュアル

[Analog Four](#)

[Analog Keys](#)

[Analog Rytm](#)

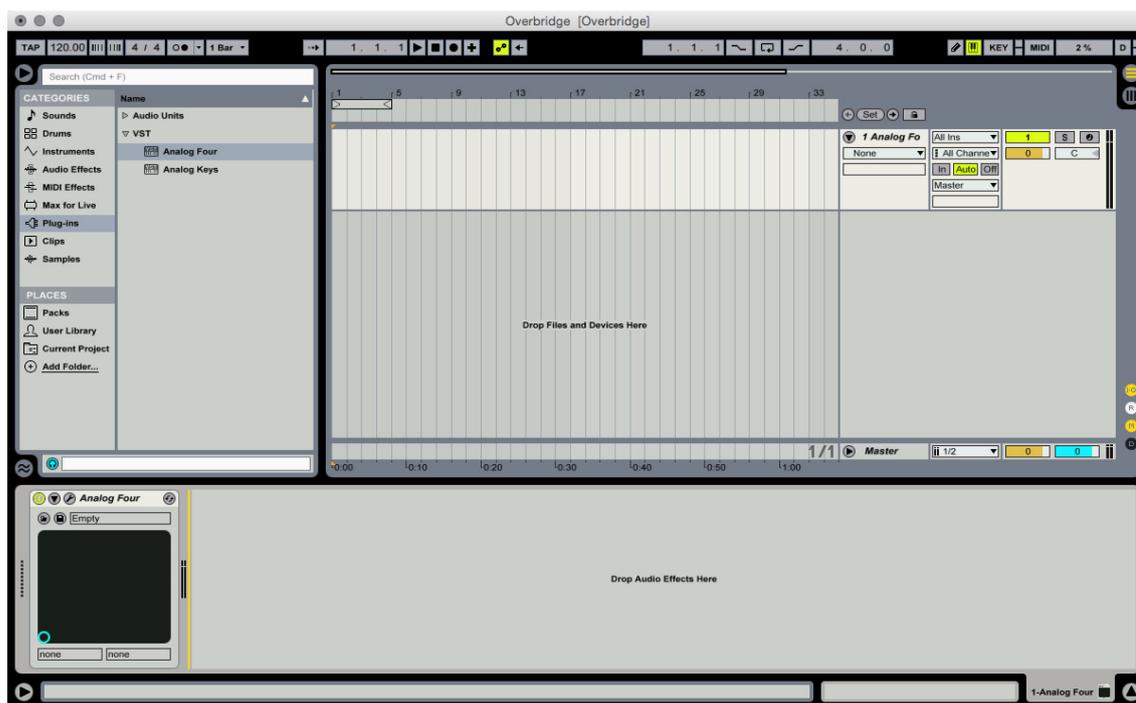
[Analog Heat](#)

付録 B: セットアップ例

この付録では、Ableton Live での Overbridge プラグインの設定を順を追って表示します。マニュアルに従って Overbridge をインストールしてある(9 ページ5. Overbridge をインストールする]を参照)ことを確認してから、以降のセットアップ例を確認してください。

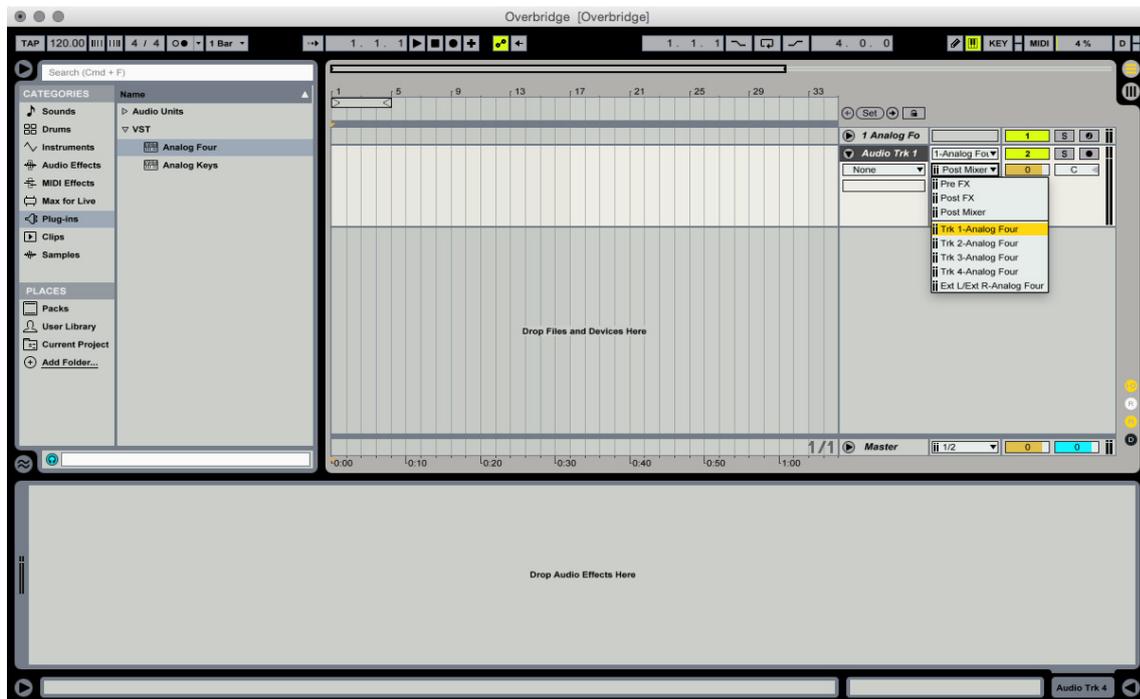
Ableton ステップ 1 - プラグインを挿入する

最初に、Overbridge コントロールパネルを開き、個々のアウトプットを有効にします。次に、新しい Ableton Live Set を開き、新しい MIDI トラックを作成して Overbridge プラグインを挿入します。



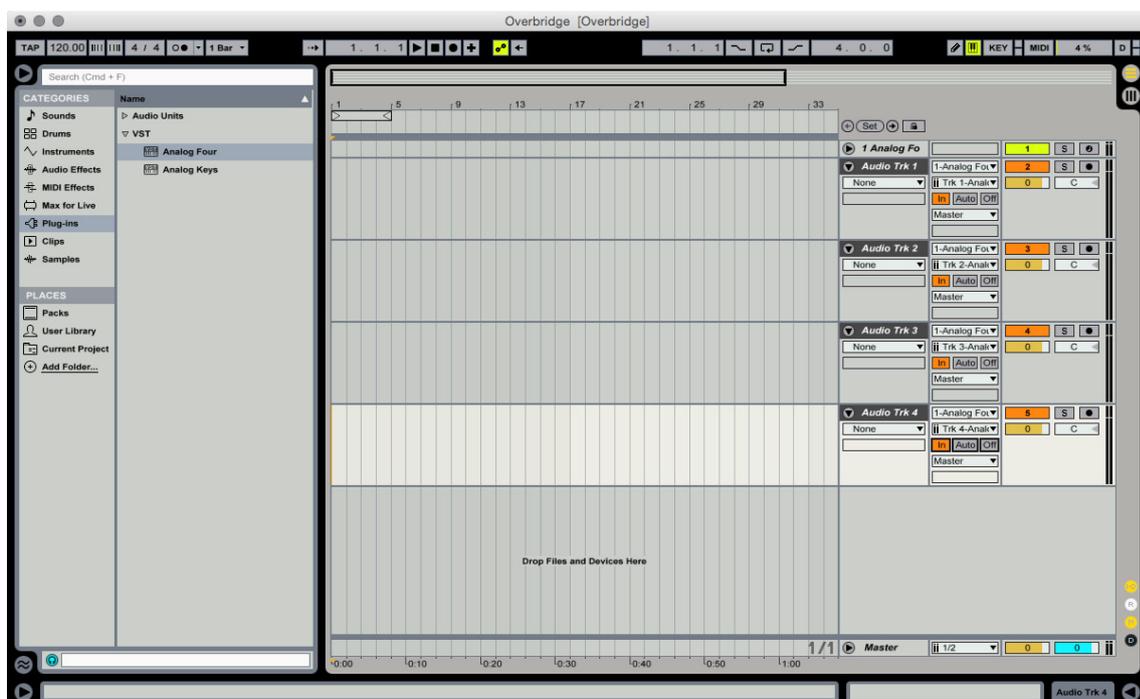
Ableton ステップ 2 - 個々のチャンネルインプット

新しい Audioトラックを作成し、トラックのインプット / アウトプット列の上部のドロップダウンメニューからプラグイントラックを、インプットオーディオソース (デフォルトでは外部インプット) として選択します。



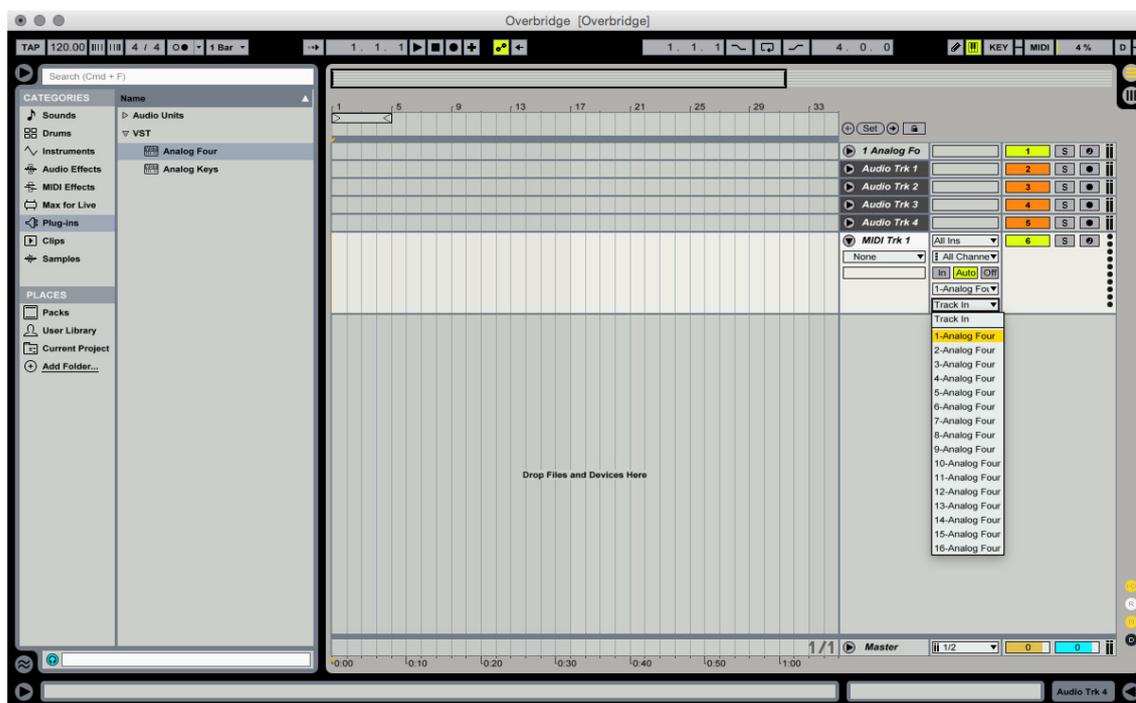
Ableton ステップ 3 - オーディオチャンネルアウトプット

2 番目のドロップダウンメニューから、プラグインから送信するオーディオの最初のトラックを選択します。Track 1 は Trk 1、Track 2 は Trk 2 というように表示されています。プラグインの残りのアウトプットに対して、それぞれ同じ手順を繰り返します。



Ableton ステップ 4 – 個々の MIDI チャンネルアウトプット

新しい MIDI トラックを作成し、インプット/アウトプット列の 3 番目のドロップダウンメニューからプラグイントラックを MIDI アウトプットとして選択します。



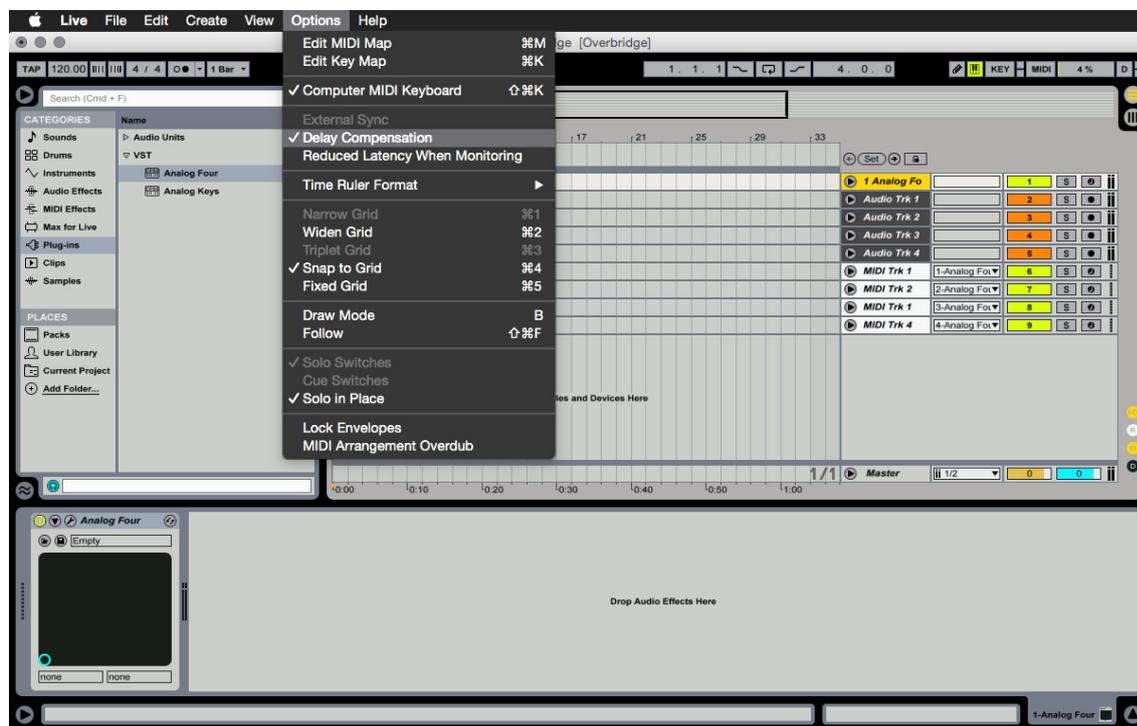
Ableton ステップ 5 – プラグイントラックのアウトプット先

プラグインのアウトプット先トラックを選択します。MIDI 経由でコントロールする残りのトラックに対して、それぞれ同じ手順を繰り返します。



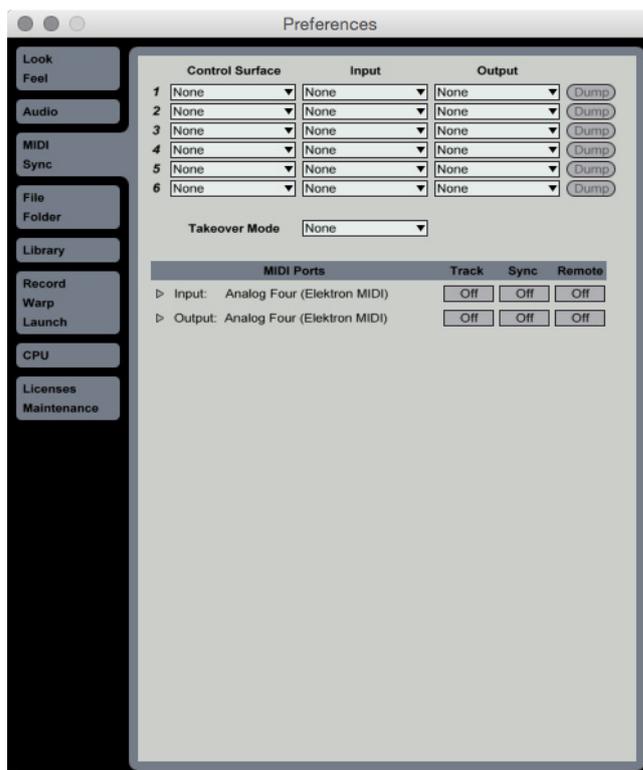
Ableton ステップ 6 - デレイ補正

Delay Compensation が有効になっていることを確認します。Delay Compensation は、上部メニューバーの Options にあります。



最後のステップ - USB MIDI を無効にする

Ableton で Overbridge を使用する場合、Preference メニューの USB MIDI Input と Output を無効にする必要があります。メニューバーで Options を選択して Preferences をクリックします。MIDI Sync タブを選択して、Overbridge 機器との間のすべてのアウトプットおよびインプット MIDI メッセージを無効にします。



索引

あ行

ASIOチャンネルテーブル 13

アンインストール

MAC OS 10

Windows 10

色のテーマ 19

インストール 9

Mac OS 10

VSTの検索 10

Windows 9

M/S モード 33

オーディオインターフェイス 12

ASIOチャンネルテーブル 13

Overbridgeモード

有効化 9

Overbridgeの概要

ソフトウェアのコンポーネント 6

対応するElektron製品 6

特徴 6

か行

Kit Editor 28

クイック割り当て 27

個別のアウトプット 34

コントロールパネル

Analog Heatのインターフェイス 17

Analog Keys/Fourのインターフェイス 16

Analog Rytmとのインターフェイス 15

オーディオI/O 14

ソフトウェアバージョンのマッチング 14

複数のサウンドカード 19

概要 7

パフォーマンスの全般設定 18

さ行

作業の簡単な始めかた 8

サンプルセクション 31

サイドチェインインプットルーティング 34

Sound Browser

Analog Keys/Four 28、33、
34

Analog Rytm 30

システム要件 9

接続ステータス表示 19

セットアップ例

Ableton Live 38

た行

帯域幅 11

帯域幅制限 11

著作権表示 36

DAWを使用したシーケンス 35

Elektronシーケンサーの同期 35

パターン変更 35

な行

入門編のビデオ 37

は行

パラメーターの自動化 25

パターン変更 35

複数アウトプット 34

複数のサウンドカード 19

プラグイン 20

Analog Heatのプラグイン 32

Analog Keys/Fourのプラグイン 28

Analog Rytmのプラグイン 30

コントロール要素とインジケータ 21

全般コントロール 20

個別のアウトプット 34

MIDIコントロール 25

複数アウトプット 34

サイドチェインインプットルーティング 34

ま行

マシンの状態のトータルリコール 26

マニュアル 37

メディアリソース 37

や行

USB 11

ら行

連絡先情報 36

わ行

ワークフローに関するビデオ 37



WWW.ELEKTRON.CO.JP