

CUBASE

VST

モジュール

5

PC
VERSION

Steinberg

本書の記載事項は、Steinberg Soft- und Hardware GmbH 社および株式会社スタインバーグ・ジャパンによって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。本書で取り扱われているソフトウェアは、ライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製は、ライセンス契約の範囲内でのみ許可されます（バックアップ・コピー）。Steinberg Soft- und Hardware GmbH 社および株式会社スタインバーグ・ジャパンの書面による承諾がない限り、目的や形式の如何に関わらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。

本書に記載されている製品名および会社名は、全て各社の商標および登録商標です。

Original English Edition :

© Steinberg Soft- und Hardware GmbH, 2000.

Japanese Edition :

© Steinberg Japan Inc., 2000.

All rights reserved.

1

モジュール - 起動方法と 使用方法

モジュールの操作

メモリ (RAM) の制限やユーザーの必要とするものがそれぞれ違うため、プログラムによっては、随時読み込んだり「廃棄」することのできる「モジュール」として取り扱われます。

Cubase VST には 9 つのモジュールが組み込まれています MIDI プロセッサー、アルペジェータ、CD プレーヤー、DS ビデオモニター、ロケットネットワーク、SMPTE ディスプレイ、スタイルトラックモジュール、スタジオモジュール、SysEx エディタ (『システムエクスクルーシブ』をご参照ください)。Cubase VST のバージョンにより、その他のモジュールが含まれることがあります。これについては、Steinberg 社の代理店へお問い合わせください。このようなオプションモジュールの詳細については、それぞれの説明をご参照ください。

モジュールは"モジュール (Modules) "メニューで取り扱い、起動したり、終了したり、開くことができます。



- このメニューで使用可能な項目は、"モジュールの設定 (Module Setup) "ダイアログで起動されたモジュールに依存して変化します。

モジュールが選択されていない場合、メニュー項目は"設定 (Setup...)" だけになります。

セットアップ



このメニュー項目は、3つの欄で構成された"モジュールの設定 (Module Setup) "ダイアログを開きます。リストには、ハードディスク上の"Modules"ディレクトリに存在するすべてのモジュールが含まれます。

- リストのモジュールを追加したり削除するには、Cubase VSTを終了し、"Modules"ディレクトリにモジュールファイルを組み込んだり取り出したりします。

リストにモジュールを追加することは、それを起動 (ロード) することではなく、起動できるようにすることを意味します。

欄

名称 (NAME)	モジュールの名称。
アクティブ (ACTIVE)	この欄は、モジュールが動作している場合 (プログラムが使用可能な状態) に"はい (Yes) "と表示されます。この欄をクリックして"はい (Yes) " にするとモジュールを起動し、"いいえ (No) " にすると終了します。
プリロード (PRELOAD)	この欄をクリックすると、各モジュールに対してプリロードのオン/オフを切り替えられます。この欄が"はい (Yes) "となっている場合、モジュールはCubase VSTの開始時に自動的に読み込まれます。

- 必要なモジュールの"アクティブ (ACTIVE) "を"はい (Yes) "に設定し、"プリロード (PRELOAD) "を設定した後、"閉じる (Exit) "ボタンをクリックしてダイアログを閉じます。

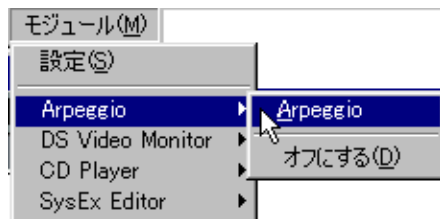
起動したモジュールは、"モジュール (Modules) "メニューに表示されます。

モジュールウィンドウを開く

モジュールが"モジュールの設定 (Module Setup) "ダイアログで起動したりプリロードされた場合、"モジュール (Modules) "メニューに項目が表示されます。モジュールのウィンドウを開くには、次の手順で操作を行ってください。

1. "モジュール (Modules) "メニューを表示します。
2. ポインタをモジュール名に移動します。

サブメニューに2つ以上の項目が表示されます。



3. サブメニューのモジュール名を選択します。

-
- サブメニューに複数のオプションがあるモジュールもあります。このような場合は、組み込み方法について、それぞれのモジュールに関する説明やモジュールに付属している"ReadMe"ファイルをご参照ください。
-

モジュールを終了

起動しているモジュールは、"モジュールの設定 (Module Setup) "ダイアログを開かなくても終了できます。次の手順で操作を行ってください。

1. "モジュール (Modules) "メニューを表示します。
2. ポインタをモジュール名に移動します。
サブメニューに2つ以上の項目が表示されます。
3. サブメニューの"オフにする (Deactivate) "を選択します。
モジュールは"モジュール (Modules) "メニューから削除されます。モジュールを再起動するには、前述のように"モジュールの設定 (Module Setup) "ダイアログを使います。

2

MIDIプロセッサモジュール

MIDIプロセッサ（MIDI Effect Processor）

このモジュールは、一般的なサウンドシグナルプロセッサと同じ機能を持つ Cubase VST のMIDI 機能です。エコー、コーラス、ピッチシフトタイプのエフェクトに加え、普通のシグナルプロセッサではできないことを可能にします。

- MIDI プロセッサを開く前に、"オプション（Options）"メニューから開く "VST リモート（VST Remote）"ダイアログの"リモート（Remote）"を無効にしておきます。



MIDIプロセッサのオン/オフ

"Status" チェックボックスでオン/オフの設定を行います。チェックが入っている場合、オンになります。



- MIDIプロセッサはダイアログを閉じてでもオンの状態になります。

入力



MIDIプロセッサは、入力されたデータを取り込み、スライダの設定に従って新しいデータを作ります。データ源は任意の入力先から入力することができます。ダイアログの左下の "Input" ポップアップメニューで選択できます。

MIDI入力ポートから入力データを取り込む

- "Input" の設定を、コントロールする MIDI 機器が接続されたインターフェイスにします。

MIDIプロセッサは、MIDI機器からの入力データを使い、スライダの設定に従って変更します。

レコーディング済みの曲を入力として使う

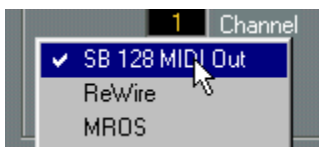
トラックにレコーディング済みのMIDIデータを「処理する」こともできます。

1. アレンジウィンドウを前面に表示します。
2. MIDIプロセッサで使用したいトラックの "出力先 (Output)" 欄を "MROS" に設定します。
3. MIDIプロセッサを開き、"Input" を "MROS" に設定します。

MROSとは、Cubase VST内部の目に見えない配線です。前述の手順を実行すると、MIDIケーブルで、トラックの出力をMIDIプロセッサの入力に接続するのと同じ事になります。

- MIDIプロセッサへの入力には複数のトラックが使えます。

出力、チャンネルおよびインストール



"Output" ポップアップメニューを使うと、MIDIプロセッサの出力を指定できます。出力ポートとMIDIチャンネルを割り当て、その出力とMIDIチャンネルの組み合わせをインストールメントとしてトラックリストに定義できます。

処理済みのMIDIデータをMIDI出力ポートに送信する

- "Output" を処理済みのMIDIデータを送信するポートに設定します。
このポートに接続されたMIDI機器は、処理済みのMIDIデータを受信します。

処理済みのMIDIデータをCubase VSTに逆送信する

1. "Output"を"MROS"に設定します。
2. "オプション (Options)"メニューの"MIDIの設定 (MIDI Setup)"サブメニューの"全般 (System...)"を選択し、入力として"MROS"が有効であることを確認します。
これは、データをMIDIプロセッサからCubase VSTの入力に出力し、トラックを再コーディング処理したり、レコーディングしながらデータを処理できるようにします。

出力MIDIチャンネル (Channel) を設定する

データが送信されるMIDIチャンネルです。これで設定したMIDIチャンネルに、データは送信されます。

インストゥルメント (Instrument) について

トラックリストやドラムマップと同様に、インストゥルメントは、入力とMIDIチャンネルの一定の組み合わせです。ポップアップを使って以前に定義したインストゥルメントを選択したり、ダブルクリックして新しい定義を行なえます。

スライダを使う

各スライダの値は、次の方法で変更できます。

- ハンドルをドラッグする。
- スライダのどこかをクリックする。
クリックした位置にハンドルが移動します。
- スライダの下の数値入力欄の数値を変更する。
マウスボタンを使ったり、ダブルクリックして値を入力します。

この変更はすぐに有効となり、これを使ってMIDIプロセッサで操作できます (操作をレコーディングすることもできます)。

パラメーター

Repeat

"Repeat"値は、各入力ノートに対するエコーの回数 (1から64) です。

Echo

"Echo"値は、ディレイ (遅れ) 時間です。スライダの各ユニットは、表に従ってティックに対応します。

Echo値	ティック数	音符値
192	1536	1小節
96	768	2分音符
48	384	4分音符
24	192	8分音符
16	128	三連8分音符
12	96	16分音符

Echo値	ティック数	音符値
8	64	三連16分音符
6	48	32分音符
4	32	三連32分音符
3	24	64分音符

Quantize

最も近い設定値に繰り返しの旋律を移動します（1ユニット=8ティック）。

Vel Dec

このパラメーターにより、繰り返しのペロシティの増減が可能で、エコーのボリュームが小さくなったり大きくなったりします。サウンド（または音源）は、ペロシティの影響を受けます。

Echo Dec

このパラメーターは、繰り返される "Echo" 値のティック数の増減が可能です。これにより、エコーは音のボールが飛び跳ねるように、どんどん増えて（または減って）いきます。

Note Dec

このパラメーターは、各繰り返しの音符値を増減することにより、アルペジオやハーモニーを構成できます。

MIDIプロセッサを閉じる

すべての設定を完了した後、[Return] キーを押してダイアログを閉じます。

-
- これは、MIDIプロセッサを終了するのではなく、ダイアログを非表示にするだけです。
-

3

アルペジエータ

アルペジエータ (Arpeggiator)

このモジュールを使うと、MIDIキーボード上でコードを押すことによりアルペジオを創作できます。モジュールには1つでなく4つのアルペジエータが同時に作動しています。4つのアルペジエータのそれぞれには、入出力、MIDIチャンネル、アルペジオの種類などによる専用の設定があります。

アルペジエータは、リアルタイムで演奏でき、Cubase VSTの任意のMIDIトラックに出力を記録できます。レコーディングされたトラックをアルペジエータの入力とすることもできます。

EasyモードとExpertモード

アルペジエータには2つの主要なモード、"Easy..."と"Expert..."があり、ウィンドウ下のボタンで切り替えることができます。アルペジエータを初めて使うときは、Easyモードをお勧めします。

オン、編集、入力、保存および読み込み

アルペジエータの左上に、Easy / Expertモードスイッチの状態に関係なく、表示されるセクションがあります。

左側には、4つのアクティビティインジケータがあり、その下にはチェックボックスとラジオボタンがあります。

- "On"列のチェックボックスにチェックを入れると、対応するアルペジエータが作動します。
- "Edit"ラジオボタンを使うと、ウィンドウに表示したり設定するアルペジエータを選択できます。

4つのアルペジエータをすべて同時に作動させる（チェックする）ことができますが、編集はその内の1つだけ行えます。

チェックボックスの右側には、"Input"ポップアップメニューがあります。ここで、アルペジエータへのMIDI入力先を選択できます。MROSを使って、アルペジエータへのトラックの出力経路を決定します（後述参照）。入力設定は、4つのアルペジエータすべてに適用されます。

"Input"ポップアップメニューの下にある2つのボタンを使うと、アルペジエータの設定を読み込んだり保存したりすることができます（後述参照）。

Easyモード設定

Easyモードでは、4つのアルペジエータのそれぞれについて別々に行ないます。



出力セクション

Program

MIDI音源のプログラムを選択します。アレンジウィンドウのトラックやパートのインスペクターの"パッチ名 (Patchname)"と同じです。

Output

選択したアルペジエータのMIDI出力です。"MROS"設定を使うと、Cubase VSTのトラックにアルペジオをレコーディングできます (後述参照)。

Instr

アレンジウィンドウの"インストゥルメント (Instrument)"を定義している場合、アルペジオの出力をこのインストゥルメントに指定できます。チャンネルと出力の設定は、これにしたがって変更されます。

Chn

これは、選択したアルペジオの出力MIDIチャンネルです。

アルペジオ設定セクション

Mode

このポップアップメニューはアルペジオモードを設定します。

モード	説明
Normal	これは、通常のアップ/ダウンアルペジオです。
Invert	これは、最も高い音に到達したとき、アルペジオを転回させます。
Up Only	アルペジオを上向きに繰り返します。
Down Only	アルペジオを下向きに繰り返します。
Random	アルペジオを不規則に繰り返します。

Quantize

このパラメーターは、アルペジオの「速さ」を設定します。Cubase VSTと同じテンポで演奏を行うため、音符値で指定されます。

Octaves

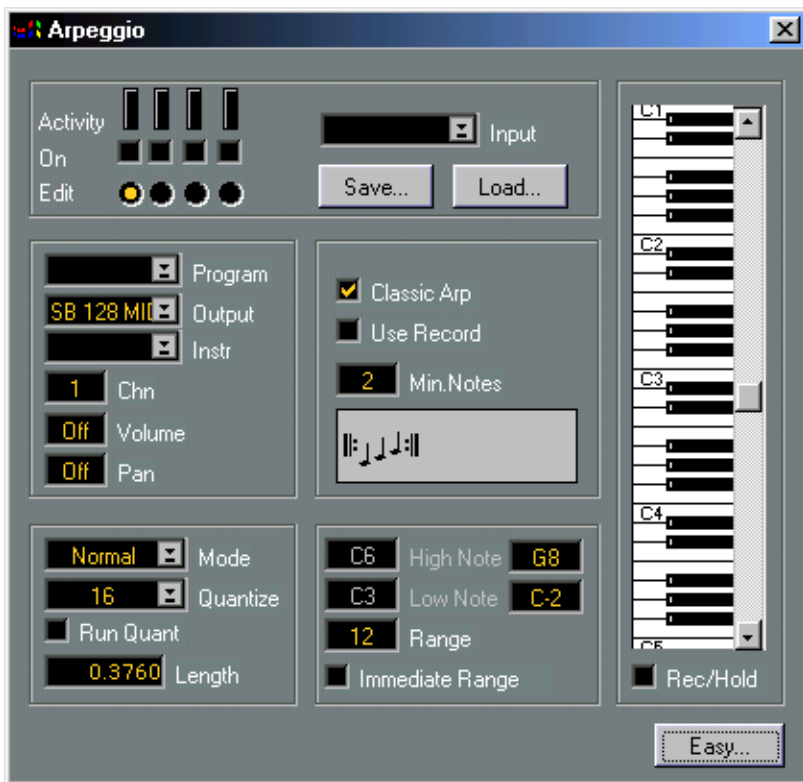
これは、アルペジオの範囲を、MIDIキーボードで押した最も低い音で始まるオクターブ数に設定します。これを1に設定すると、最も低い音から上に1オクターブになります。

Length

出力される音の長さ（ティック）を設定します。

Expertモード設定

このモードには、非常に多くの選択肢やオプションがあります。



出力モジュール

Program、OutputおよびInstr

前述のEasyモードをご参照ください。

Volume

これは、選択したアルペジエータが演奏するサウンドに使われるボリューム値です。これは、インスペクターの"ボリューム (Volume)"の設定とまったく同じです。

Pan

パンニングの値は、選択したアルペジエータの演奏に使われます。

主要なアルペジエータの設定

Classic Arp

- このボックスをチェックすると、アルペジエータはEasyモードで動作し、"Range"欄または"High/Low Note"欄で設定した範囲で、上下に押しした旋律を繰り返し演奏するクラシックアルペジオが作用します。
- このボックスをチェックしない場合、以下のSortボックスでアルペジオ特性を設定できます。

Use Record

この機能を作動させると、アルペジエータは、"Rec/Hold"で「記録した」旋律を、MIDIキーボードやトラックからのリアルタイム入力の代わりに、アルペジエータの入力として使います。これを使うには、次の手順に従ってください。

1. "Use Record"にチェックを入れます。
2. "Rec/Hold"にチェックを入れます。
3. 記録するキーをMIDIキーボードで押します。
4. "Rec/Hold"を再度クリックしてチェックをはずします。
5. MIDIキーボードでキーを演奏します。
アルペジエータは、MIDIキーボードで押した音から始まる、画面のキーボード上の音に基づき、移調されたアルペジオを演奏します。

コードを「オンザフライ」で変更する場合、次の手順で操作を行ってください。

1. MIDIキーボードのキーを押し続けながら、"Rec/Hold"にチェックを入れます。
2. MIDIキーボードのキーを放し、新しいコードを演奏します。
3. コードを放し、"Rec/Hold"を再度クリックしてチェックをはずします。
4. MIDIキーボードのキーを押し、新しいコードを開始します。

Min. Notes

"Use Record"をチェックしていない場合、このパラメーターにアルペジオを開始するために押す必要のある最小限のキー数を設定します。

Sortボックス

Sortボックスは、アルペジオをグラフィック表示したものです。"Classic Arp"が選択されている場合、グレー表示になります。グラフの音符数は、アルペジオの異なる音符の数を表します。グラフ音符の音の高さは、C1からA2（ト音記号）ですが、絶対的な音の高さではなく相対的であることに注意してください。アルペジオにより生成される実際の音の高さは、MIDIキーボードで演奏する旋律に依存します。

マウスボタンを使って、音を追加/削除したり上下に移動することができます。音符をマウスの右ボタンでクリックすると、音の高さを1ステップ上げることができます。マウスボタンでクリックすると、最低の音の高さになるまで音を下げます。

- C1（最も音の高さが低い）でマウスボタンをクリックすると、その音符とそれに続くすべての旋律を削除します。

- 音符を [Alt] キーを押しながらマウスの右ボタンでクリックすると、矢印が表示され、音の高さを半音上げます。繰り返しクリックすると、矢印の向きが上/下に切り換わります。
- [Alt] キーとマウスボタンで、矢印が削除されます。
- 空白部分をダブルクリックすると、旋律のプリセットシリーズのメニューを呼び出します。

Mode

このポップアップメニューは、アルペジオモードを設定します。

モード	説明
Normal	これは、通常のアップ/ダウンアルペジオです。
Invert	"Classic Arp" をチェックしていない場合、最も高い音に到達したとき、アルペジオを転回します。
Up Only	アルペジオを上向きに繰り返します。"Classic Arp" モードでのみ有効です。
Down Only	アルペジオを下向きに繰り返します。
Random	アルペジオを不規則に繰り返します。

Quantize

前述の Easy モードをご参照ください。

Run Quant

この機能は、Cubase VST の作動中に、アルペジオ出力をソングポジションで "Quantize" します。アルペジオを Cubase VST と「同期して」作動させる場合、これをチェックします。

Length

出力される音の長さ（ティック）を設定します。

High/Low Note

これは、"Range" が最低値 "0" に設定されているときにだけ使用できます。アルペジオ旋律の最大範囲を設定します。

Range

"0" 以外に設定すると、MIDI キーボードで押した最も低い音で始まる旋律の範囲を音の数で決定します。設定値を 12 にすると 1 オクターブになり、押した最も低い音から上向きにカウントされます。

これは、Easy モードの "Octaves" 設定と同じ機能になります。

Immediate Range

この機能は、"Classic Arp" がチェックされていないときに作動します。"Immediate Range" がチェックされている場合、アルペジオは、コードを押したときに設定範囲内の最も近い音に直接ジャンプします。チェックされていない場合、アルペジオは、押したキーから始まり設定範囲内で作動し、そこに留まります。

アルペジオをCubase VSTのトラックにレコーディングする

1. "MIDI システムの設定 (MIDI System Setup)" ダイアログを開き、MIDI インターフェイス入力に加えて、"入力先 (Inputs From)" 欄の "オン (Enable)" ポップアップメニューの "MROS" がオンであることを確認します。
 2. アルペジエータ入力を MIDI インターフェイスからデータを受信するように設定します。記録するすべてのアルペジエータ出力を "MROS" に設定します。
 3. アレンジウィンドウをアクティブにし、レコーディングを開始します。
 4. MIDI キーボードで必要なコードを演奏します。
-
- アルペジオ出力を別の MIDI チャンネルに設定する場合、プレイバック時のチャンネル割り当てを維持するためには、レコーディングトラックの MIDI チャンネルを確実に "any" に設定しておきます。
-

Cubase VSTのトラックをアルペジエータへの入力として使う

1. アルペジエータの入力として使用したいトラックの "出力先 (Output)" を "MROS" に出力するように設定します。
2. アルペジエータ入力を "MROS" に設定します。
3. プレイバックを開始します。

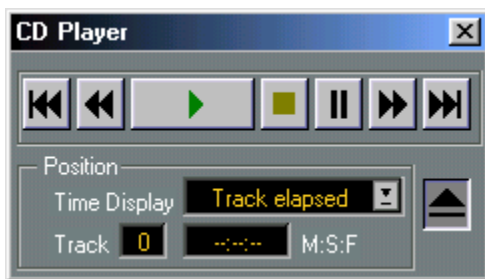
アルペジエータの設定の読み込みと保存

"Load..." ボタンと "Save..." ボタンにより、個々のファイルとしてアルペジエータの設定を保存できます。アルペジオファイルを読み込むとき、ファイル内の設定が現在の設定を書き換えます。

4

CDプレイヤー

CDプレイヤー



このユーティリティにより、CD-ROMドライブに挿入したオーディオCDを再生できます。Windowsにもこのようなユーティリティは付属していますが、このユーティリティは、サンプリングCDからCubase VSTに記録する便利な機能を持っています。

CDの挿入と取り出し

Cubase VST がプレイバックしていない時、CDを挿入すると自動的に認識されます。Cubase VSTがプレイバック中のときは、CDは認識されません。

CD-ROMドライブの検出に長時間かかるようにWindowsを設定してあると、問題が生じる場合があります。この場合、"Modules" フォルダの "Cdplay" ファイルを開き、"LOAD_DELAY" 値を変更します。この値は通常、2秒に相当する200に設定してあります。

トランスポートコントロール

CDプレイヤーウィンドウには、通常の操作機能として、取り出し、プレイバック、ストップ、ポーズ、巻戻し、早送りと次/前トラックへの移動を行なえます。

コンピュータのキーボードを使うことにより、早送りと巻戻しでは、下記の表に示すように、通常使用可能なCDポジションより多くのコントロールが行なえます。

キーボード	説明
キーを押さない状態	1フレーム前/後に移動
[Shift]	10フレーム前/後に移動
[Control]	1秒間前/後に移動
[Shift] + [Control]	10秒間前/後に移動

これに加え、いずれかのボタンの上でマウスボタンを押し続けた場合、巻き取りが加速されます。

ポジション表示とコントロール

Time Displayポップアップ

"Time Display" のオプションを選択できます。

Time Display

上のポップアップで指定した、現在の時間を表示できます。

Track

再生中のトラックを表示できます。CDのトラックを選択することにも使えます。値をダブルクリックし必要な数値を入力します。

5

DSビデオモニター

DirectShowとは

DirectShowは、DirectXメディアの一種でコンピュータのウィンドウ上でムービーを再生するWindowsの拡張機能です。

DSビデオモニターはDirectShowに対応しています。これは、Cubase VSTのプレイバックと同期してビデオ再生もできることを意味します。

DirectShow を Cubase VST でどのように使用しますか？

- ディスプレイにAVI、MOV、QuickTime形式の動画ファイルを開き、Cubase VSTと同期して再生することができます。

Cubase VSTと同期して動画の再生

DSビデオモニターモジュールの起動

1. "モジュール (Modules)"メニューから"モジュールの設定 (Module Setup)"ダイアログを開きます。
2. "DS Video Monitor"の"アクティブ(ACTIVE)"欄をクリックして"はい(Yes)"にします。
DSビデオモニターモジュールが起動します。
 - "プリロード (PRELOAD)"欄が"はい (Yes)"となっている場合、モジュールはCubase VSTの起動時に自動的に読み込まれます。
3. "閉じる (Exit)"ボタンをクリックして、ダイアログを閉じます。

ムービーを開く

1. "モジュール(Modules)"メニューの"DS Video Monitor"サブメニューの"Open Movie..."を選択します。
標準的なファイルダイアログが表示されます。
2. ムービーファイルの場所を指定して選択し、"開く (OK)"ボタンをクリックします。
新しいウィンドウにムービーが表示されます。

ムービーを再生する



1. "モジュール (Modules)"メニューの"DS Video Monitor"の"Options..."を選択します。
2. 表示されるダイアログで、"On Line"オプションがチェックされていることを確認します。
3. Cubase VSTをプレイバックします。
ムービーは同期して再生されます。MIDIとオーディオのプレイバック時にムービーを再生する必要がない場合、"DS Video Monitor - Options" ダイアログを再度開き、"On Line"のチェックを外してください。

-
- Cubase VSTでのプレイバック中には、ムービーのオーディオは再生されません。
-

オフセットの設定

Cubase VSTのソングの最初の小節からムービーを開始させたくない場合、オフセット値を設定できます。

1. "モジュール (Modules) "メニューの"DS Video Monitor"の"Options..."を選択します。"DS Video Monitor - Options"ダイアログが開きます。
2. "Offset"欄を使って、ムービー再生を開始するまでの時間を設定します。値は、タイムコードフォーマット (時:分:秒:フレーム) に従います。たとえば、これを"00:01:00:00"に設定した場合、ムービーは曲が始まってから1分後に開始します。

6

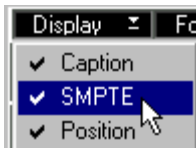
SMPTEディスプレイモジュール

SMPTEディスプレイ



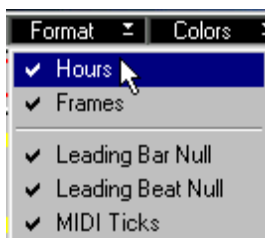
SMPTE ディスプレイは、大きな数字でソングポジションを表示するウィンドウです。ウィンドウは、ソングポジションをタイムコードもしくはメーターポジション、またはその両方で表示します。SMPTE ディスプレイを設定する3種類のポップアップメニューがあります。

Display



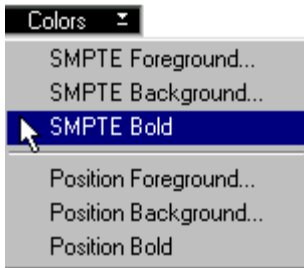
- Caption
これを無効にすると（チェックなし）、ウィンドウのタイトルバーとメニューバーは非表示になります。
- **タイトルバーとメニューバーを再度表示させるには、ウィンドウをダブルクリックします。**
- SMPTE
これにチェックをつけると、ソングポジションがタイムコードで表示されます。
- Position
これにチェックをつけると、ソングポジションがメーターポジションで表示されます。

Format



- **Hours**
これにチェックをつけると、タイムコードに時間値を含んで表示されます。
- **Frames**
これにチェックをつけると、タイムコードにフレーム値を含んで表示されます。
- **Leading Bar Null**
これにチェックをつけると、メーターポジションの小節数の前にゼロをつけて表示されます。
- **Leading Beat Null**
これにチェックをつけると、メーターポジションのビート（4分音符）数の前にゼロをつけて表示されます。
- **MIDI Ticks**
これにチェックをつけると、メーターポジションの最後の数字（ティック数）が表示されます。

Colors



- **SMPTE Foreground**
タイムコードの数字の色を決めます。
- **SMPTE Background**
タイムコードのバックグラウンドの色を決めます。
- **SMPTE Bold**
これにチェックをつけると、タイムコードに太字が使われます。
- **Position Background**
メーターポジションの数字の色を決めます。
- **Position Background**
メーターポジションのバックグラウンドの色を決めます。
- **Position Bold**
これにチェックをつけると、メーターポジションに太字が使われます。

ディスプレイのサイズを変更する

通常のWindowsの操作で、ディスプレイを移動したり、サイズを変更できます。SMPTEとメーターポジションの両方が表示されている場合、境界線を上下にドラッグして、いずれかの表示部分を拡大することもできます。



ディスプレイを閉じる

- SMPTE ディスプレイウィンドウを閉じる場合、ウィンドウの左上のコントロールメニューボタンをダブルクリックします。
- SMPTE ディスプレイを画面上に残した状態で Cubase VST 上で作業する場合、他のウィンドウ（たとえばアレンジウィンドウ）をクリックしてアクティブにします。

7

スタイルトラック

- 使用方法

スタイルトラックとは何ですか？

スタイルトラックとは、トラッククラスの一つであり、スタイルと呼ばれる、あらかじめ設定された完全な伴奏パターンを含むトラックです。スタイルトラックは、"Styletrax" モジュールをオンにすることによって利用できるようになります。スタイルトラックを使用することによって、リアルタイムに、またはあらかじめ設定したコードチェンジによって、幅広いスタイルの音楽を簡単に作成することができます。片方の手で、コードやスタイルトラックの伴奏のバリエーションをコントロールしながら、もう一方の手ではソロやメロディーラインの演奏を行うことが可能です。高度なリアルタイムコントロールとコード認識アルゴリズムが相まって、スタイルトラックを、それ自身独立した楽器のように演奏することができます。

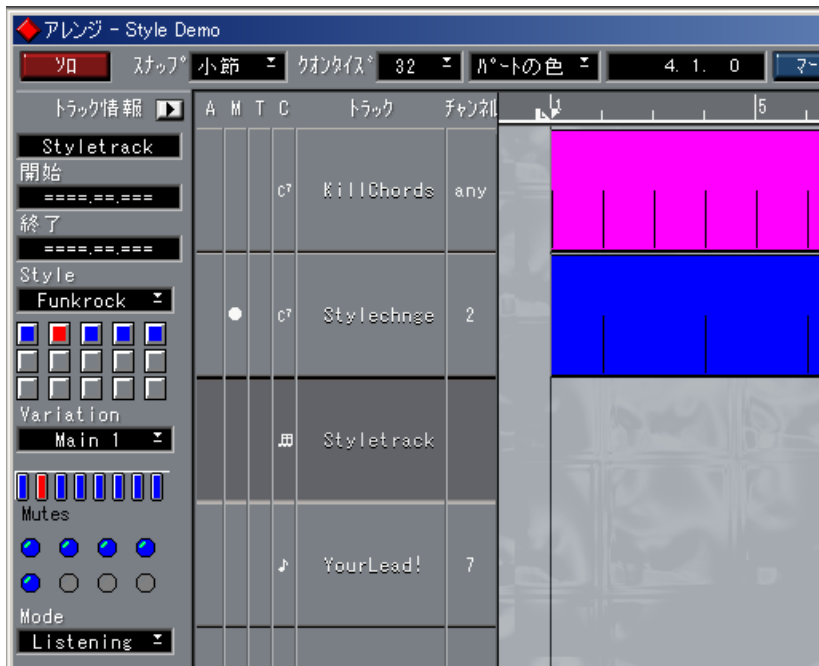
Cubase VST には、いくつかの異なるタイプのスタイルが付属しています。これらを Cubase VST に読み込ませ、プレイバックさせることはきわめて簡単です。さらに、Cubase VST には完全な編集機能が備わっていますので、スタイルトラックを修正したり、最初から新しいスタイルを作成することも可能です。

スタイルトラックの使用 - ガイド

ここでは、Cubase VST に付属するデモ用のソングを使用して、スタイルトラックについて紹介します。

次の手順は、GM (General MIDI) に対応した音源を、アウトプットリスト中の一番目の MIDI インターフェイスに接続していることを想定しています。もしそうしていない場合には、"Instrument" マップを再定義する必要があります ([50ページ参照](#))。

1. **Cubase VSTのCD-ROM内の"Styles"フォルダ内の"Styldemo.all"ソングを開きます。**
スタイルトラックが選択され、インスペクターが表示されていることを確認してください。

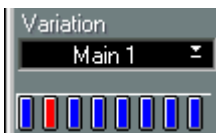


2. GM (General MIDI) に対応した MIDI 音源を使用している場合には、それを General MIDI モードにします。

実際には、Cubase VST は、スタイルトラックエディタからこれを代わりに実行してくれます (48 ページ参照)。

"Style Demo" ソングのプレイバック

1. このソングは、プレイボタンをクリックするとすぐに "FunkRock" と呼ばれるスタイルをプレイバックします。
2. 最低音のキー (通常の 60 鍵の MIDI キーボードで) より 2 オクターブ内でコードを演奏すると、伴奏をコードチェンジに追従させることができます。
プログラムは、セブンス (7th)、サスフォー (sus4)、様々なナインス (9th)、オーギュメント (Augmented Chord)、ディミニッシュ (Diminished Chord) など、ほとんどの一般的なコードを認識することができます。
3. MIDI キーボードの最下オクターブの最初の 8 つのキーを使用することによって、異なるバリエーションを切り替えることが可能です。
バリエーションが、スタイル内で利用可能なバリエーションの間で切り替わります。バリエーション 1 はイントロ、バリエーション 7 はブレイク、バリエーション 8 はエンディングです。



この例では、バリエーション2の"Main 1"が選択されています。

- インスペクターでバリエーションボタンをクリックすることによってバリエーションを選択することも可能です。
4. トラック"YourLead!"を選択すると、MIDIキーボードの右側を使用してメロディを弾くことができます。

GM (GeneralMIDI) 対応のMIDI音源を使用している場合には、これは、おそらくピアノサウンドになります。しかし、もちろん、MIDI音源のフロントパネルや、"YourLead!"トラックのインスペクターの"プログ (Prg)"欄を使用して、好きなサウンドに変更することができます。

5. 再びトラック"Styletrack"を選択すると、スタイル選択ボタンを使用して新しいスタイルを選択することができます。

5つのスタイルがスタイルデモソングに読み込まれています。



選択されているスタイルのボタンは、他とは違う色になります。

読み込まれているが、選択されていないスタイル。

空のスロット
(読み込まれたスタイル無し)。

あらかじめ設定したコードでプレイバック

Cubase VSTは、あらかじめ指定したコードチェンジのセットに追従させることも可能です。"KillChords"トラックには、8小節のコードチェンジがレコーディングされています。

1. スタイルトラックをもう一度選択し、スタイルインスペクターを再表示します。
2. "Mode"ポップアップメニューを使用して、スタイルトラックを"Slave"に選択します。このモードは、スタイルトラックの伴奏を、あらゆるプレイバック中のコードトラックのコードチェンジに追従させます。



3. "Style" ポップアップメニューを使用して "FunkRock" スタイルを選択します。
4. プレイバックを再度開始します。
今回は、コードトラックのコードで演奏します。
5. コードチェンジを聴き終えたら、"Mode" ポップアップメニューを "Listening" に戻します。

あらかじめ設定したスタイルチェンジとバリエーションチェンジでプレイバック

コードトラックには、レコーディングされたスタイルチェンジ、バリエーションチェンジを含めることができます (61 ページ参照)。スタイルデモソングの "Stylechnge" トラックには、スタイルとバリエーションの変更が保存されています。

1. "Stylechnge" トラックのミュートを解除します。
コードチェンジも必要な場合には、"KillChords" トラックのミュートも解除し、インスペクターの "Mode" ポップアップメニューを "Slave" にセットしてください (スタイルトラック用)。
 2. 通常通りにスタイルトラックをプレイバックします。
"Stylechnge" トラックにレコーディングされたイベントによって、スタイルトラックのスタイルやバリエーションの設定が変更されます。
-
- スタイルトラックの伴奏は、"Mode" ポップアップメニューが "Slave" または "Listening" のどちらに設定されていても、コードトラックにレコーディングされたスタイルチェンジ、バリエーションチェンジに常に従います (コードトラックがミュートされていない場合)。
"Mode" は、スタイルトラックがレコーディングされたコードに従うかどうかだけを決定します。
-

スタイルとスタイルトラックの仕組み

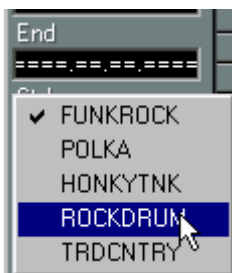
以下のページでは、スタイルとスタイルトラックの背景にある理論について紹介します。

スタイルトラック

スタイルトラックから生まれる音楽は、2つのものから成り立っています。

- 現在のスタイル（そのバリエーションも含む）。
- コード入力（MIDI経由、またはコードトラックより）。

スタイルトラックは、曲がどのように演奏されるべきかに関する定義を含むトラックです。各アレンジウィンドウは、1つだけのスタイルトラックを持つことができます。スタイルトラックは、まったくパートを持たないという点で、他のCubase VSTのトラックとは異なります。その代わりに、スタイルトラックはいくつかのスタイルを含み、これらはスタイルポップアップメニューに一覧表示されます。



スタイルトラックはいくつかの設定を持っています。このため、ある意味で、それは編集することが可能です。"編集 (Edit)"メニューから"エディット (Edit)"を選択するか、コンピュータキーボードで[Ctrl] - [E]キーを押してください。

インスペクターとスタイルトラック

上に概略を示したように、インスペクターは、スタイルトラックに対してはかなり特殊な機能を提供します。それは、むしろ、スタイルトラックがどのように振る舞うべきかを設定するためのパネルと考えるべきです。Cubase VSTの他の機能と同様に、このパネルは、プレイバック中に操作することが可能であり、変更は、曲の演奏中に反映されます。設定変更の中には、Cubase VSTのトラックにレコーディングすることさえできるものがあります。

スタイル

スタイルは、いくつかの小節にまたがって、あるタイプの音楽をどのように演奏するかについての指示を含んでいます。たとえば、スタイルは、それぞれ4小節間に渡るジャズベースラインとジャズピアノリフを含んでいるかもしれません。これらのラインは、コンピュータによって、あるコードやコードチェンジにマッチするように、即座に修正することが可能です。

各スタイルには、いくつかのバリエーションが含まれています。スタイルを選択し、インスペクターのバリエーションポップアップメニューを表示することによって、このスタイルにどのようなバリエーションがあるかを見ることができます。バリエーションの選択には、マウスの使用や、MIDI経由など、いくつかの方法があります。

スタイルトラックへの入力に対するCubase VSTの解析

このように、スタイルとは、1つまたはそれ以上のインストゥルメントを使用した、あらかじめ設定された音楽のフレーズです。希望に合わせてそれをプレイバックするためには、コードを入力しなければなりません。これは、MIDIキーボードを弾くことによって行うことができます（フルコードを弾くか、いくつかの「ワンフィンガー」テクニックを使用して）。あるいは、コードをコードトラックに入力し、あらかじめコードを設定しておくことも可能です。

コードタイプ

"Listening" モードでは（MIDIキーボードでフルコードを入力）、スタイルトラックは最も一般的な3～5音から成るコードのすべてを認識します。スタイルトラックがまだ知らないような、より複雑なコードでさえも、少なくとも部分的には解析し理解することができます。

MIDI キーボードで弾いたコードがスタイルに正確にどのような効果を生み出すかは、個々のスタイルで異なり、そしてスタイルトラックエディタでの設定によって変更することができます。

プレイモード

コードを弾く方法は、いくつかあります（[42 ページ](#)参照）。"Listening" モード（MIDIキーボードでフルコードを入力）はすでに触れました。また、4つの異なる「ワンフィンガー」モードもあり、これらについては、[69 ページ](#)をご参照ください。

転回形とコード認識

"Listening" モードを選択している場合には、MIDIキーボードでフルコードを弾いてください。少なくとも2つ以上のノートを弾く必要があり、そうしないと弾いてもコードとして認識されません。常に5度を含めてください。

どのコードを演奏しているのが曖昧な場合には、Cubase VST が最も近いと考えるコードが選択されます。Cubase VST は最低音のノートを調べ、これを根音（ルート）であると推測します。たとえば、C6 のコードを正確に認識させるためには、A ではなく、C を最低音としてください。A をコードの最低音とすると、Cubase VST はそれを Am7 として解釈します。

演奏するコードが、スタイルトラックのコントロールのためだけに使用される場合には、常に最も単純な形式でコードを入力すべきです。しかし、スタイルトラックエディタでスルーをオンにしている場合には、コード演奏は、同時にMIDI経由で直接スルーアウト（スルー出力）されます。この場合には、より複雑な形でコードを演奏したいかもしれません（オクターブの追加など）。通常は、Cubase VSTはこれに問題なく対処することができます。

転調

あるコードから別のコードに移動するときには、Cubase VSTに上下の移調を行わせたい場合があります。これは、必要最小限の制限はありますが、演奏によりコントロールすることができます。

- 根音（ルート）を最低音とするその最も単純な転回形（基本型）によって新しいコードを演奏すると、スタイルトラックは（可能であれば）上方に移調します。たとえば、CからAmに上昇移調するためには、以下のように弾いてください。



- その他の転回形で新しいコードを演奏すると、スタイルトラックは（可能であれば）下方に移調します。たとえば、CからAmに下降移調するためには、以下のように弾いてください。



スタイルトラックエディタ

アレンジウィンドウでスタイルトラックを選択し、"編集 (Edit)"メニューから"エディット (Edit)"を選択するか、コンピュータキーボードで[Ctrl] - [E]キーを押すと、スタイルトラックエディタが開きます (46 ページ参照)。このウィンドウでは、スタイルトラックをどのようにコントロールするかと、スタイルがどのようにプレイバックされるかを左右するいくつかの設定を行うことができます。

コードトラック

コードトラックは、コードについての情報を含んでいます。コードトラックでは、Cubase VSTの編集ツールを使用してコードを入力することができますし、MIDIレコーディングをコード情報に変換することも可能です (61 ページ参照)。

これで、理論に関する説明は終わりです。次は、実際にどのようにスタイルトラックを使用するのかについて見てみましょう。

スタイルトラックのプレイバック

準備

スタイルのプレイバックを準備するためには、以下の2つの手順を実行する必要があります。

1. スタイルトラックを作成します。

このためには、いつもと同じようにトラックを1つ作成し、「C」欄を使用することによって、そのトラッククラスをスタイルトラックに変更します。

● 各アレンジメントには1つのスタイルトラックしか設けることができません。

2. インスペクターで、「Mode」ポップアップメニューをオフ以外のアイテムに設定して、スタイルトラックをオンにします。

コードトラックがない場合には、スレーブは選択しないでください。



スタイルの選択

インスペクターからスタイルを選択する方法は、2つあります。

- "Style"ポップアップメニューから、利用可能なスタイルのどれかを選択してください。
- または、ポップアップメニューの下の四角ボタンのどれかをクリックしてください。



選択されているスタイルのボタンは、他とは違う色になります。

読み込まれているが、選択されていないスタイル。

空のスロット（読み込まれたスタイル無し）。

● 空のボタンのどれかをクリックすると、「スタイルの読み込み (Load Style)」ダイアログが開き、新しいスタイルを空のスロットに読み込ませることができます (以降参照)。

● 現在開かれているアレンジウィンドウや、一時的に隠されているウィンドウも、名称の後に星印がついた状態でスタイルリストの一番上に現れます。これらは、ボタンではなくポップアップメニューを使用してのみ選択することができます。

スタイルの読み込み

既製のスタイル（または、自分で以前に作成し、保存したスタイル）を読み込むためには、次の手順に従ってください。

1. 空のスタイルボタンをクリックします。

ダイアログが開きます。

2. ファイルを選択して、それを開きます。

スタイルファイルは、通常のアレンジメントですが、それがスタイルとして読み込まれると、ファイルのある種のデータは無視されます（ノートパッド、マスタートラックなど）。

保 存

ソングを保存するとき、すべてのスタイルもそれとともに保存されます。スタイルを個々に保存することも可能です（[47ページ](#)参照）。

スタイルの削除

[Alt] キーを押しながらスタイル選択ボタンをクリックすると、このスロットは空になります。

プレイモードの選択

スタイルをどのように使用するかを決定するためには、インスペクターの"Mode" ポップアップメニューからプレイモードのどれかを選択してください。



Off

スタイルトラックを完全にオフにします。

Slave

スタイルトラックが、コードトラックのコードを演奏します。

Listening

このモードでは、Cubase VSTはMIDIキーボードで演奏されるコードを解釈し、この情報を使用してスタイルのためにコードを選択します。

使用されるのは、実際に演奏されるコードではなく、むしろCubase VSTが演奏から「抽出する」コードの名称であることに注意してください。たとえば、余分なオクターブのノートやルートのベースノートなどを追加しても関係ありません。どのようにそれを演奏しても、それは主要なコードとして解釈され、この解釈がスタイルトラックに影響を及ぼします。

- しかし、コードをどのような転回形で演奏するかは、重要な意味を持ちます (39ページ参照)。

Easy

このモードでは、MIDIキーボードを1本の指で押すと、それによってCubase VSTはこのコードを使用すべきか、メジャーにするか、マイナーにするかを判断します。これらの決定がどのように行われるかについては、スタイルトラックエディタの "Easy Mode Scale" 設定と "Easy Mode Key" 設定によって左右されます (48ページ参照)。

Roland

"Easy" と同じですが、ローランド製 MIDI キーボードで使用される「ワンフィンガー」(実際には2本の指を使用) システムを使用します。詳細については、69ページをご参照ください。

Yamaha

"Easy" と同じですが、ヤマハ、JVC、テクニクス製のMIDIキーボードのための設定です (70ページ参照)。

Casio

同様に、"Easy" と同じですが、カシオ、ホーナー製のMIDIキーボードのための設定です (70ページ参照)。

テンポ

トランスポートバーの "Master" ボタンがオフになっている場合には、Cubase VSTは、各スタイルに記録されたテンポを使用します。テンポを自分で設定したい場合には、マスタートラックをオンにし、マスタートラックエディタを開いて、テンポを変更してください。



スタイルに記録されたテンポが使用されます。



マスタートラックで設定されたテンポが使用されます。

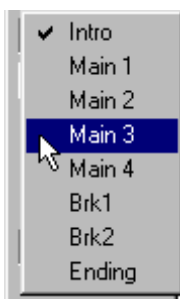
バリエーションの選択

各スタイルは、いくつかのバリエーションを含みます。Steinberg 製のスタイルは、常に以下の規則に従っています。

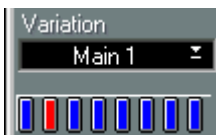
- 常に8種類のバリエーションがあります。
- スタイルナンバー1は常にイントロで、この後には自動的にスタイルナンバー2が続きます。
- スタイルナンバー7は常にブレイク（転換部）です。このバリエーションが最後まで演奏されると、Cubase VSTは自動的にこのブレイクの前に演奏されたバリエーションに戻ります（これは"Random Select"モード時や、"Play Snap"がオフに設定されている場合には適用されません）。以下と54ページをご参照ください。
- スタイルナンバー8は、常にエンディングです。これが最後まで演奏されると、Cubase VSTはストップします。

手でバリエーションを選択する方法は、何種類もあります。インスペクターの"Switch"ポップアップメニューを"Rem./Man."に設定しておく必要があります。

- バリエーションは、常にインスペクターのポップアップメニューから利用可能です。このポップアップメニューを使用してバリエーションを選択してください。



- スタイルが8種類、あるいはそれ以下のバリエーションを含む場合には、スタイルは、ポップアップメニューの下にボタンとしても表示されます。それらのどれかをクリックして選択してください。



- 8種類以上のバリエーションがある場合には、それらは、下の図のように表示されます。番号をスクロールすることによって選択することができます。



MIDI経由のバリエーション選択



- インспекターの "Switch" ポップアップメニューが "Rem. / Man." に設定されている場合には、リモートコントロールとしてMIDIキーボードやその他のコントローラーを使用し、MIDI経由でバリエーションを選択することができます。
- "Switch" が "Ext. Cntrl" に設定されている場合には、モジュレーションホイールやデータ入力スライダーなどの MIDI コントロールチェンジメッセージを使用して、バリエーションを切り替えることが可能です。

これらの機能については、両方とも、[57 ページ](#)をご参照ください。

ペロシティスイッチによるバリエーション選択

インспекターの "Switch" ポップアップメニューが "Vel. Switch" に設定されている場合には、(コード入力の際に) MIDIキーボードでキーを演奏するために用いるペロシティの量が、どのバリエーションを用いるかの決定に使用されます。ワンフィンガーコードモードを使用している場合には、同じ1本の指でコードとバリエーションの両方を選択することができます!

ランダムスイッチング

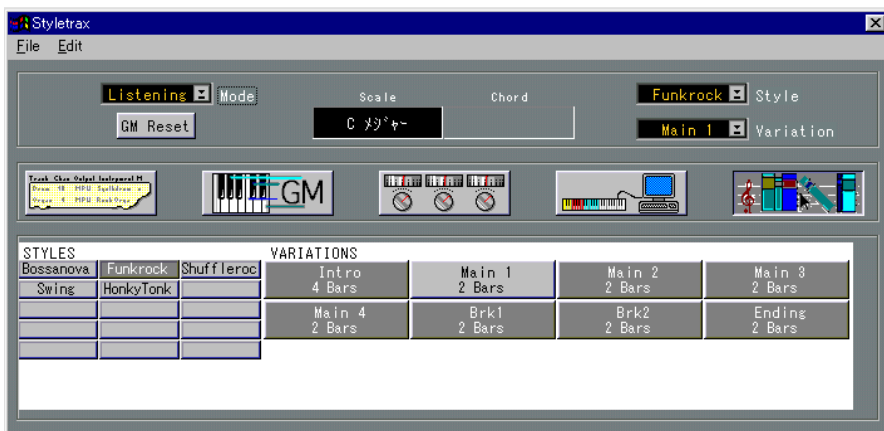
インспекターの2つの "Switch" 設定は、コンピュータにバリエーションを選択させることを可能にします。

- Random
このオプションを選択したときには、Cubase VSTは、バリエーションを自動的にランダムに切り替えます。
- Random-Mix
"Random"と同じですが、これは各トラックをミックスします。その結果として、たとえば、ベースがバリエーション3を演奏し、それと同時にピアノがバリエーション5を演奏します。

スタイルトラックエディタ - 概観

スタイルトラックエディタを開く

1. スタイルトラックを選択します。
2. "編集 (Edit)"メニューから"エディット (Edit)"を選択するか、コンピューターのキーボードで[Ctrl] - [E]キーを押します。
スタイルトラックエディタが開きます。

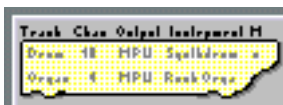


スタイルトラックエディタの5種類のモード

スタイルトラックエディタは、それを何に使用するかによって、5種類の異なるモードを持っています。5つのモードアイコンがあり、どれかをクリックすることによって、使用したいモードを選択します。またスタイルトラックエディタの"Edit"メニューから選択することもできます。

5種類のモードのそれぞれについては、後で個別に説明します。ここでは、それぞれの目的と機能について簡単に紹介します。

トラック
リスト



スタイルを構成するトラックとそれらの設定を表示します。48ページをご参照ください。

GMマップ



このモードでは、マップを設定します。マップとは、スタイルで利用できるサウンドのセットです。52ページをご参照ください。

セッティング



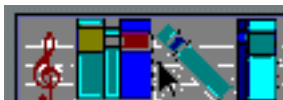
このモードは、様々なパラメーターにアクセスすることを可能にし、トラックがスタイルをどのように演奏するかを決定します。54ページをご参照ください。

リモート



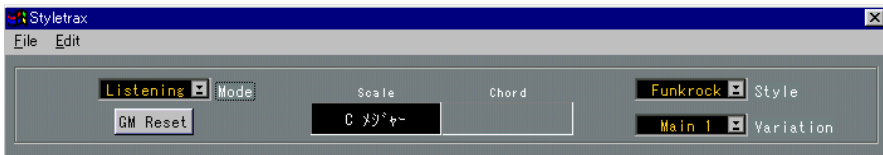
このモードでは、バリエーションの遠隔制御のための設定を行います。[57ページ](#)をご参照ください。

スタイル



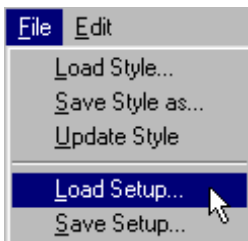
このモードは、インスペクターのスタイルボタンのような働きをします。ここで編集のためにスタイルを読み込み、選択し、調べることができます。[61ページ](#)をご参照ください。

すべてのモードに共通するパラメーター



エディタの上部には、エディタのモードを切り替えても変化しないパラメーターが表示されています。左から、右へと説明していきます。

Fileメニュー



- Load Style
これは、通常のアレンジウィンドウをスタイルとして読み込み、それをスタイルポップアップメニューに入れます。スタイルの読み込みと保存については、[66ページ](#)をご参照ください。
- Save Style as
これによって、選択したスタイルをアレンジメントファイルとして保存することが可能になります。このようにしてソングからスタイルを抽出し、それらを他のソングで利用することができます。
- Update Style
エディタで行ったスタイルの変更を永久に保存したい場合には、"Update Style"を選択してください。スタイルの各トラック用の設定もすべて保存されます。
- Load Setup/Save Setup
これは、スタイルトラック設定をスタイルトラック設定ファイルとして読み込んだり、保存したりします。詳細については、[66ページ](#)をご参照ください。これらの設定は、スタイル自身からは独立しています。

Mode, Variation, Styleポップアップメニュー

これらのポップアップメニューは、インスペクターの"Mode", "Variation", "Style"ポップアップメニューの複製です。詳細については、[42](#)、[44](#)、[41](#)をご参照ください。

GM Resetボタン

このボタンをクリックすると、GM (General MIDI) 対応のMIDI楽器/音源モジュールをGMモードにするためのMIDIメッセージを送信します。すべてのSteinberg社製のスタイルは、GM (General MIDI)、Roland GS、Yamaha XG対応のMIDI楽器/音源モジュールで自動的に適切なサウンドでプレイバックするように作成されています。

スケール表示部分とコード表示部分



これらの2つの欄は、手動で変更することはできません。どのコードが使用されているか (演奏によるコードや、コードトラックのコード) と、Cubase VSTが使用するスケール (入力されたコードと、セッティングモードで設定された"Scale Preference"値に基づきます) を表示します。

トラックリストモード

TRACK	CHN	OUTPUT	INSTRUMENT	M	PRG	BANK	TRAN	VEL	VOL	MODE	MUTE	LOWER	UPPER
Drum	10			×	1	オフ	0	0	オフ	Normal		C0	C6
Bass maj	5			×	38	オフ	0	0	オフ	Transp.		C1	A2
Acc1 maj	6			×	1	オフ	0	0	オフ	Slaved		C0	D#4
Acc2 maj	7			×	62	オフ	0	0	オフ	Transp.		G#3	G#4
Acc 3	8			×	29	オフ	0	0	オフ	Transp.		A#0	C3

このモードでは、スタイルのためのいくつかの設定を行うことができます。これらの設定は、スタイルを保存するときに、それと一緒に保存されます。スタイルファイルに含まれる詳細については、[66ページ](#)をご参照ください。

TRACK

これは単なる表示値で、アレンジメントで作成されたスタイルトラックのトラック名を表示しています。

CHN

この値は、通常、アレンジメントのスタイルトラックで使用されているMIDIチャンネルを表示しています。

マッピング ("M") 欄がオフのときには ([50ページ](#)参照)、これは単に直接設定を行うための、トラックのMIDIチャンネル値です。マッピング ("M") 欄がオンときには、"CHN" 値の変更は、さらにいくつかの意味を持つ場合があります ([52ページ](#)参照)。

OUTPUT

- マッピング ("M") 欄がオンのときには (50ページ参照)、この値は固定されています。しかし、新しいインストゥルメントを選択すると、それは自動的に変化するかもしれません。以下をご参照ください。
- マッピング ("M") 欄がオフのときには、これは単に直接設定を行うための、トラックのMIDIアウトプットです。

INSTRUMENT

これは、マッピング ("M") 欄がオンのとき (50 ページ参照) にだけ利用することができます。その場合には、この欄はマップ内のすべてのインストゥルメントを含むポップアップメニューを表示します。どれかを選択すると、そのトラックに対して、選択されたインストゥルメントのMIDIアウトプット、プログラムチェンジ、バンクセレクトに、そしておそらくMIDIチャンネルも設定されます。

MIDIチャンネルが変更された場合、または、マップでどのようにチャンネル値が設定されているかに依存しない場合については、以下をご参照ください。

M (マッピング)

この欄は、そのトラックの設定が現在のマップに従うかどうかを決定するために使用します。マッピングについては、50 ページをご参照ください。欄の×印は、マッピングがオンであることを示します。

PRG (プログラム)

- マッピング ("M") 欄がオンのときには、この値を変更することは、"INSTRUMENT" 欄から選択することと同じ意味を持ちます。
- マッピングがオフのときには、この値はトラックのためのプログラムを直接選択するために使用されます。

BANK

- マッピング ("M") 欄がオンのときには、この値は固定されています。しかし、新しいインストゥルメントを選択すると、それは自動的に変化するかもしれません。
- マッピング ("M") 欄がオフのときには、この値はMIDI機器のバンクを選択するために使用されます。

TRAN (移調)

通常のMIDIトラックに対してインスペクターで移調値を変更することができるのと同様に、この値はトラックからの出力を移調するために使用します。このパラメーターは、マッピングの影響を受けません。

VEL (ベロシティ)

インスペクターのベロシティ設定と同じように、ベロシティ値に影響を与えます。このパラメーターは、マッピングの影響を受けません。

VOL (ボリューム)

これによって、トラックに一定のMIDIボリュームを設定することができます。インスペクターのボリューム設定と同じです。このパラメーターも、マッピングの影響を受けません。

MODE

この欄をクリックすると、ポップアップメニューが開き、利用可能なモードのどれかを選択することができます。選択されたモードは、そのトラックがコードチェンジにどのように反応するかを支配します。モードについては、[77ページ](#)をご参照ください。

MUTE

この欄は、そのトラックを一時的にミュートするために使用します。直接、欄をクリックしてトラックをミュートするか、リモート機能を使用し、MIDI経由でそのトラックをミュートすることも可能です。

LOWER/UPPER (範囲)

このパラメーターは、あるトラックによって演奏されるピッチを制限することを可能にします。ノートが設定された範囲の外に出た場合（たとえば、移調のため）、範囲内におさまるように、ノートは自動的に1オクターブまたはそれ以上のオクターブ数、移調されます。

マッピングについて

"M"欄で各トラックに対して、マッピングと呼ばれるパラメーターをオン/オフにすることができます。マッピングがオンのときには、そのトラックの"M"欄に"×"が表示されます。

×印は、これらのトラックでマッピングがオンになっていることを表しています。

TRACK	CHN	OUTPUT	INSTRUMENT	M	PRG	BANK
Drum	10			×	1	オフ
Bass maj	5			×	38	オフ
Acc1 maj	6			×	1	オフ
Acc2 maj	7			×	62	オフ
Acc 3	8			×	29	オフ

- マッピングがオフのときには、希望するサウンドをトラックに演奏させるために、トラックに対して手動でMIDIチャンネル、MIDIアウトプット、プログラムチェンジなどを設定します。
- マッピングがオンのときには、スタイルトラック設定であらかじめ設定されたインストゥルメントから選択します。スタイルトラック設定（他のものも含まれます。[66ページ](#)をご参照ください）は、ソングを保存するときに、その一部となります。初めてCubase VSTを起動するときには、GM（General MIDI）設定が読み込まれます。

スタイルトラック設定では、各インストゥルメントに対して以下の設定を行うことができます。

- MIDIチャンネル
- アウトプット
- プログラムチェンジ
- バンクセレクト

マッピングを使用すべきとき

- GM (General MIDI) 対応の音源モジュールを所有し、主に既製のスタイルを使用する場合には、マッピングは常にオンにしておくべきです。そうすれば、すべてのトラックが自動的に適切なサウンドでプレイバックします。
- GM (General MIDI) 対応ではない音源とともに、主として既製のスタイルを使用する場合にも、マッピングは使用することができます。マップを再定義し、それから新しいスタイルを読み込ませるならば、適切なサウンドでプレイバックします。つまり、ピアノトラックは、ピアノサウンドで演奏されるでしょう。しかし、これは常に絶対に大丈夫とは限りません。なぜならば、読み込ませるスタイルは、極めて多数のサウンドからサウンドを選択するかもしれないからです。作業を進めながらマップを修正し、異なるプロジェクトのための新しいスタイルトラック設定を作成する必要があるかもしれません。

また、マッピングを切って、スタイル編集リストで直接すべての設定を編集することもできます。しかし、そのときにはすべてのスタイルについてこれらの設定をやり直し、スタイル更新を実行して、新しい設定を保存する必要があります。

- 個人利用のためだけにスタイルを作成する場合には、マッピングを使用する必要はありません。スタイルエディタのリスト上で直接設定を行う方が、おそらくより素早く、より効率的に処理することができます。
- 他の人に使用させるためにスタイルを作成する場合には、明らかにマッピングはオンにすべきであり、それらが、GMマップを使用して適切にプレイバックされることを確認してください (以降参照)。

マッピングとMIDIチャンネル設定

たとえマッピングがオンであっても、トラックのMIDIチャンネルは、スタイルエディタのリスト上で変更することができます。これは、MIDI楽器/音源のMIDIチャンネルをどのように設定したいかについて、Cubase VSTは予想する術がまったくないからです。元のアレンジメントで設定されたMIDIチャンネルは、ヒントになりますが、特に、GM (General MIDI) 対応のMIDI楽器/音源を持っていない場合には、これを変更しなければならないかもしれません。

マッピングされたトラックのMIDIチャンネルを変更することが、実際のインストゥルメントマップ (マッピングの時に使用されるインストゥルメントのリスト) の設定に影響を及ぼすような状況もあります。詳細については、[52ページ](#)をご参照ください。

GM マップモード

SOUND	CHN	OUTPUT	PRG	BANK	PLAY
Piano 1	any	SB 128 MIDI S ₃ 1	オフ		×
Piano 2	any	SB 128 MIDI S ₃ 2	オフ		×
Piano 3	any	SB 128 MIDI S ₃ 3	オフ		×
Honky-tonk	any	SB 128 MIDI S ₃ 4	オフ		×
E.Piano 1	any	SB 128 MIDI S ₃ 5	オフ		×
E.Piano 2	any	SB 128 MIDI S ₃ 6	オフ		×
Harpischord	any	SB 128 MIDI S ₃ 7	オフ		×
Clav.	any	SB 128 MIDI S ₃ 8	オフ		×

GMマップアイコンをクリックすることによって、GMマップモードに切り替え、現在のMIDIマップの設定を変更することができます。あるトラックのマッピングがオンに設定され（50ページ参照）、インストゥルメントを選択すると、MIDIアウトプット、プログラムチェンジナンバー、バンクナンバー、そしておそらくMIDIチャンネル（以降参照）も、マップの設定から受け取るようになります。

スタイルトラックの初期設定のマップは、GM（General MIDI）用に調整されていますが、独自のマップを作成することによって、他のプログラムチェンジナンバーやMIDIアウトプットの他のサウンドとともに自分のスタイルを使用するための準備を行うことができます。このような作業を行うと、既製のスタイルを、独自のスタイルトラック設定において使用するときも自動的に適切なサウンドでプレイバックすることができます。スタイルトラック設定の読み込みと保存については、47ページをご参照ください。

- スタイルトラックのインストゥルメントリストは、GM（General MIDI）のものとは、1つだけ異なる点があります。スタイルトラックでは、インストゥルメントの124から128は、ドラムキットの切り替えに使用されるようになっています。

SOUND

この欄では、単にサウンドの名称を表示しています。必要ならば、ダブルクリックして、新しい名称を入力してください。しかし、マッピングの目的の1つは、既製のスタイルを独自のスタイルトラック設定とともに使用することであることに注意してください。インストゥルメントの名称を変更することは、この目的に反するようなものです。

すべてのSteinberg社製のスタイルは、GM（General MIDI）のプログラムセットにマッピングされています。新しいプログラムチェンジナンバーや、あるサウンドのためのMIDIアウトプットを定義するのはよい考えですが、その名称を変更することは、混乱を招きかねません。

CHN（チャンネル）

この欄は、インストゥルメントのMIDIチャンネルを設定に使用します。この値は、以下に説明するように、特別な意味を持っています。

- これが "any" に設定されている場合には、そのトラックは、スタイルを作成するために使用されたアレンジメントのトラックの MIDI チャンネルを使用します。このため、"any" に設定することをお勧めします。
- これを 1 から 16 のどれかの値に設定した場合には、このインストゥルメントをプレイバックするようにトラックを設定するとき、そのトラックは、この MIDI チャンネルでプレイバックします。しかし、これは（偶然）、複数のトラックを同じ MIDI チャンネルでプレイバックさせるかもしれないことに注意してください。これは、あまり起こって欲しくないことでしょう。

この値を "any" 外に設定する場合に注意すべき特別なことが 1 つあります。そのような設定を行い、そしてマップされたトラックの MIDI チャンネルをスタイルエディタのリスト上で変更する場合には、マップが表示されていない場合でも、これは、マップのこの値を変更することになります。この背後にある考え方は、このような条件の下でスタイルモードで変更を行う場合には、同時にマップを再プログラムしたくなるであろうということです。たとえば、ピアノサウンドを自分の MIDI 音源における別のチャンネルに移動させたりするでしょう。

OUTPUT

この欄は、単にインストゥルメントのための物理的な MIDI アウトプットの設定に使用します。

PRG (プログラム)

この欄は、希望するサウンドを選択するプログラムチェンジナンバーを設定するために使用します。

BANK

この欄は、インストゥルメントで正確なバンクを選択するために使用します。

PLAY

これがオンになっているときには ("×" が表示されます)、マップに対して行う変更はそれらの設定とともに出力される MIDI ノートに反映し、選択されたプログラムを耳で聴くことができます。

ドラムマップについて

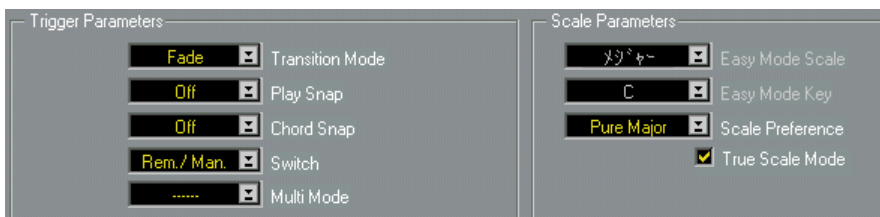
トラックのモード設定がマッピングオンになっているときには、現在のドラムマップ経由でプレイバックされます。スタイルトラックに含まれるすべての既製スタイルは、どのドラムの音色がどのキーに割り当てられているかを決定するために、GM ドラムマップを使用します。

しかし、GM (General MIDI) に対応しない MIDI 楽器/音源、またはそのような複数の機器のセットを使用している場合には、次の 2 つのうちの一つを行うことができます。GM マップを修正するか、スタイルトラックに付属する既製マップのどれかを読み込むかのどちらかです。

どちらの方法を採ろうと、その結果ドラムの音色は GM (General MIDI) から新しいマップが定義するキー、MIDI チャンネル、アウトプットへと再マッピングされます。ただし、使用したいドラムマップをスタイルトラックのソングに含めて、ソングの保存を必ず行ってください。これによって、次にソングを読み込んだときには、スタイルは適切なドラムの音色でプレイバックするようになります。

ドラムマップの詳細については、『詳細 - ドラムエディタとドラムトラック』をご参照ください。

セッティングモード



このモードは、バリエーションやコードを変更するときに、スタイルトラックがどのように振る舞うべきかに関する設定と、使用すべきスケールについての設定を含んでいます。

Transition Mode

"Transition Mode"の設定は、バリエーション間の実際の切り替えがどのように発生するかを決定するために使用されます。もし"Transition Mode"が"Fade"に設定されている場合には、バリエーションの変化は、1つのバリエーションから別のバリエーションへと滑らかな動きによって実行されます。これは、たとえバリエーションの変更が小節の真ん中で起きたとしても("Play Snap"がオフの場合にのみ起きます)あてはまります。

しかし、"Transition Mode"が"Start"に設定されている場合には、新しいバリエーションが選択されると、スタイルは常に最初から再び開始します。"Play Snap"がオフに設定されている場合には、これはあまり有益ではありませんが(スタイルは、小節の真ん中のどこかで開始するかもしれませんが)、他の2つのモード("Bar"と"Part")ではこの設定が便利なこともあります。

Play Snap

"Play Snap"設定は(インスペクターにも"Snap"と呼ばれる同じパラメーターがあります)、いつバリエーションの変更が発生すべきかを決定するために使用されます。オプションには以下のものがあります。

- "Off" (即座に変化)。
- "Bar" (変化は次の小節の開始位置で発生)。
- "Part" (スタイルがループするときに、つまりそれをもう一度リピートするときに、バリエーションチェンジが発生。"Part"と呼ぶ理由は、スタイルパターンはアレンジウィンドウのパートから構成されているからです)。

- スタイルのバリエーションが異なる長さを持つ場合には、混乱を避けるために、"Transition Mode"は"Start"に、"Play Snap"は"Bar"に設定すべきです。

Chord Snap

この設定は、コードチェンジの発生に関する設定を行うために使用されます。オプションは、以下の通りです。

- "Off" (即座に変化)
- "1/4" (変化は、最も近い4分音符の位置で発生)
- "Bar" (コードは次の小節の開始位置で変化)

Switch

このパラメーターは、インスペクターの"Switch"ポップアップメニューと同じです。

Multi Mode

いくつかのスタイルは、「マルチ」です。つまり、「1つのバリエーションの中に複数のバリエーション」を含むことを意味しています。これらの入れ子構造のバリエーション("nested variations")は、演奏するコードタイプか(メジャー、メジャーセブンスなど)、またはベロシティによってのどちらかから選択することができます。これは、"Multi Mode"ポップアップメニューで選択してください。

- この欄が"-----"を表示していれば、このスタイルはマルチスタイルではありません。
- この欄が"Chords"を表示していれば、異なるフレーズが、演奏されるコードによって選択されます。メジャー、セブンス、メジャーセブンス、マイナー、マイナーセブンス、ディミニッシュコードのそれぞれに対して異なるフレーズが現れます。
- この欄が"Velocity"を表示していれば、キーをどれくらい強く弾いたかによって異なるフレーズが選択されます。

この設定は、グローバルであり、つまりすべてのスタイルに対して有効です。もしマルチ機能を使用して、自分のスタイルを作ることを計画しているならば、さらに以下をご参照ください。

Scale Preference とスケール選択

スタイルトラックがスタイルのフレーズを演奏に合わせて調節する機能の背景には、2つのメカニズムがあります。まず第一にCubase VSTは演奏を分析して、使用すべきコードを見つけます(または、この情報をコードトラックより受け取ります)。それからフレーズのノートを修正し、ノートがコードに適合するようにします。さて、この最後の作業は、単純なものではありません。正確にノートをどのように修正するかは、どのコードが演奏されたかだけでなく、どの調が使用されているかや、ある程度音楽のスタイルにも依存します。スタイルをいかに修正したらよいかについてCubase VSTにアドバイスを与えるために、"Scale Preference"と呼ばれるポップアップメニューが使用されます。

設定はグローバルであり、つまりすべてのスタイルに対して有効です。このポップアップメニューを使用して、いくつかのあらかじめ設定されたスケールの中からどれかを選択します。

このポップアップメニューは2つのセクションに分割されています。ディバイダ(点線ライン)の上には、スタイルトラックのために特に作られた「マクロ」(複数のスケールの組み合わせ)があります。これらのスケールのどれかを使用する場合、コードを演奏すると、Cubase VSTはプログラムに組み込まれた「インテリジェント」な方法を使用して、マクロ内のスケールのどれかを選択します。



アラビアンスケールの「マクロ」が選択されています。

「マクロ」スケールの下には、ロジカルエディタや"移調/ペロシティーの設定(Transpose/Velocity)"ダイアログなどでも表示される通常のスケールがあります。これらのどれかを選択すると、Cubase VSTは調を自分で決定しますが、常に正確にそのスケールを使用します。

メニューの最初の10のオプションについて説明します。

Pure Major	異なる調のメジャースケールの中からだけ選択します。
Nearly all	多くの異なるスケールの中から選択します。
Common	メジャースケールを試してみて、それがあわない場合には、ハーモニック マイナー スケールとメロディック マイナー スケールを選択します。
Minors	ハーモニック マイナー スケールを試してみて、それがあわない場合には、"ハンガリー1 (Hungarian 1)"か"ハンガリー2 (Hungarian 2)"を選択します。
Blues	"ブルース1 (Blues 1)"と"ブルース2 (Blues 2)"のどちらかを選択し、あわない場合には、メジャースケールから選択します。
Pure Pentatonic	常にノートをペンタトニックスケールに振り分けます。これはかなりドラマティックな結果をスタイルにもたらします。選択できるノートがあまり多くないためです。
Pop	ペンタトニック、メジャー、"ブルース2 (Blues 2)"のスケールの中から選択します。
Asiatic	"オリエンタル (Oriental)", "日本 (Japanese)", "ペルシャ (Persian)"の各スケールの中から選択します。
East-West	"中国 (Chinese)", "バリ (Balinese)"と通常のメジャースケールの中から選択します。
Chromatics	ホール トーン スケール、ディミニッシュ スケール、メジャースケールの中から選択します。

どれを選んだらよいか分からない場合には、最初に"Pure Major"を試してください。それが合わない場合には、"Common", "Nearly all", "Pure Pentatonic"の順番で試してみてください。

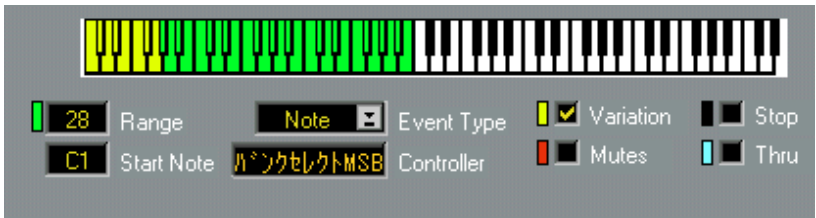
Easy Mode ScaleとEasy Mode Key

"Easy Mode Scale"パラメーターと"Easy Mode Key"パラメーターは、簡易モードを使用してスタイルトラックを演奏するときの結果を決定するためのものです（[43ページ](#)参照）。

True Scale Mode

スタイルが長いノートを含む場合には、コードを変えた後もそれらの音が残るかもしれません。これは必ずしも望ましいことではありません。残ってしまったノートは、新しいコードのスケールに含まれておらず、不協和音を作り出すかもしれないからです。"True Scale Mode"がオンになっていると、Cubase VSTはコードが変化した後、スケールにもはや合わなくなったノートを切り、適切なピッチの新しいノートを出力します。この矯正は即座に行われますが、少なくとも4分音符の間音が残るようなノートにだけ作用します。

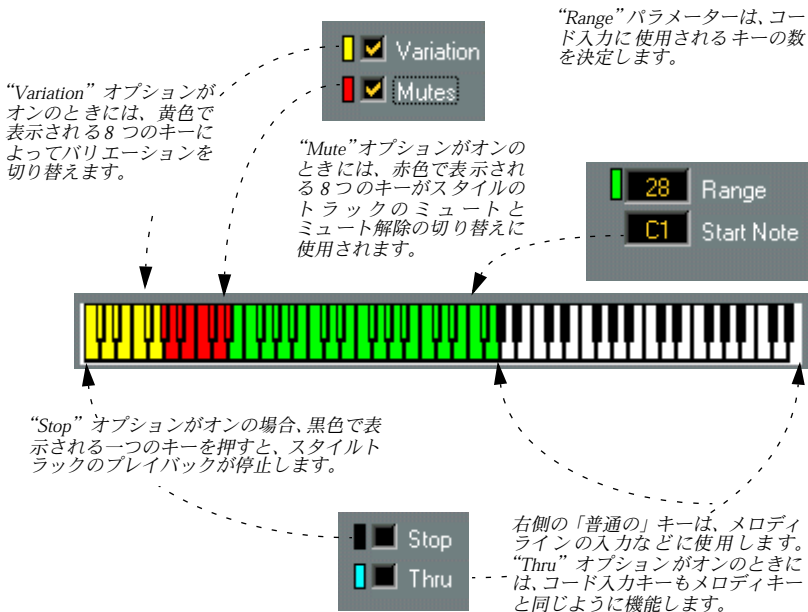
リモートモード



リモートモードは、選択されたバリエーションに対して遠隔制御を設定する場合に使用されます。またライブ演奏で使用できるような他のコントロールもあります。

キーボード表示

すべてのオプションをオンにすると、表示されたキーボードがいくつかの領域をグラフィックによって表示することに気がつきます。これらは、以下に説明する色々なリモートコマンドに対応しています。



Start Note

スタートノート値を変更することによって、キーボードの「コントロールゾーン」全体をキーボード上で上下にシフトすることができます。基本的には、使用しているMIDIキーボードの最低のキーにスタートノートを設定してください。

Range

この値は、コードの変更のために、外部MIDIキーボードのいくつのキーを使用するかを決定します。これらの「コードキー」がキーボード上のどこに正確に位置するかは、スタートノート値と、その他のコントロールオプション設定によります（これらがオンになっているかどうかによります）。設定の結果としてのキー範囲は、緑色の図柄でキーボード上に表示されます。

Event Type

このパラメーターを使用することによって、スタイルトラックのリモートコントロールを2つの異なる方法で切り替えます。オプションは以下の通りです。

- “Note”（リモートコントロールにMIDIノートが使用されます）。
- “Program”（MIDIプログラムチェンジメッセージが使用されます）。

プログラムチェンジメッセージがどのように使用されるかについては、60 ページをご参照ください。

Controller

インスペクターの"Switch"ポップアップメニューが、"Ext.Cntrl"に設定されている場合には、MIDIコントロールチェンジメッセージを使用してバリエーションを切り替えることができます。

- "Controller"を、使用する予定のコントロールチェンジナンバーに設定してください。できれば、モジュレーションホイールやデータスライダーなどのコンティニユアスコントローラーを選択してください。なぜならば、サステーンペダルなどのコントローラースイッチでは、最初と最後のバリエーションの切り替えしかできないからです。

Variation

これは、バリエーションの変化をリモートコントロールするかどうかを決めるスイッチです。

- "Variation"がオンになっている場合には、バリエーションのために使用されるキー領域は、キーボード表示で黄色で表示されます。キーはそれぞれ1つのバリエーションに相当します。最初のバリエーションは、最も左側のキーです。

Mutes

"Mutes"がオンのときには、赤色で表示される8つのキーがスタイルのトラックのミュートとミュート解除の切り替えに使用されます（トラックはウィンドウ上部のリストに見ることができます）。これを使用して、ライブ演奏のためのバリエーションを作成したり、ブレイクを作ってください（ドラムをミュートすることなどによって）。

Stop

"Stop"がオンのときには、ストップキーがオンになります。その場合は、このキーはすべてのリモートキーの中で最も低いキーが割り当てられます。そしてキーボード上のその位置は、反転表示によって示されます。つまり白鍵ならば黒く表示され、黒鍵ならば白く表示されます。

- MIDIキーボードでストップキーを押すと、スタイルトラックは停止します。これによってスタイルトラックを完全にオフにし、ブレイクを作成したり、ソングを終了させてください。バリエーションを再度選択すると、以前と同じようにプレイバックが開始します（Cubase VSTがストップモードにある間に新しいスタイルを選択することができます）。

Thru

その他のキー領域の上に（右側に）普通の黒鍵と白鍵があります。これらは、常に、MIDIチャンネル1で普通のMIDIノートを送信します。これを使用してスタイルトラック出力にメロディを追加することができます。このアウトプットとMIDIチャンネルを受信できるサウンドを設定してください。

リモートモードのスルー設定をオンにしている場合には、コード入力キーも、同じMIDIチャンネルとアウトプットでスルー出力されます。たとえば、これを使用して、スタイルのコードにパッドサウンド（シンセサイザーの音色の種類の一つで、比較的丸みのある持続音）を重ねることができます。

リモートコントロールにプログラムチェンジを使用

MIDI キーボード経由だけではなく（上に説明されています）、プログラムチェンジを使用して、ストップ機能、バリエーション選択、ミュートをコントロールすることができます。たとえば、プログラムチェンジを送信するボタンが付いたMIDIキーボードを使用している場合や、MIDI機能を持ったフットコントロールを使用している場合です。

- "Event Type"ポップアップメニューで"Program"を選択してください。
これによって、プログラムチェンジメッセージによる遠隔制御が可能になります。

最初のプログラムチェンジナンバーが、以下のようにリモート機能をコントロールします。正確にどのナンバーが何に対して使用されるかは、MIDIキーボード上のキーの場合と同じ論理に従います。つまり最低のナンバー（プログラムチェンジ1）は、それがオンになっている場合には、常にストップ機能のために使用されます。これに、それらがオンになっていれば、バリエーションとミュートが続きます。下記は、すべての可能性を示しています。

エディタ上でオンにされる機能	ストップをオンにするプログラムチェンジナンバー	バリエーションを選択するプログラムチェンジナンバー	ミュートをオンにするプログラムチェンジナンバー
ストップのみ	1	なし	なし
バリエーションのみ	なし	1-8	なし
ミュートのみ	なし	なし	1-8
ストップ+バリエーション	1	2-9	なし
ストップ+ミュート	1	なし	2-9
ミュート+バリエーション	なし	1-8	9-16
ストップ+ミュート+バリエーション	1	2-9	10-17

プログラムチェンジメッセージは、また、スタイルの切り替えにも使用することができます。

- "Event Type"が"Note"に設定されている場合には、プログラムチェンジナンバーの1から15が使用されます。
- "Event Type"が、"Program"に設定されている場合には、すでに使用されているもの（上記をご参照ください）より上の最初の15のプログラムチェンジナンバーが使用されます。

スタイルモード

STYLES			VARIATIONS			
FUNKROC	POLKA	HONKYTN	INTRO 40 Bars	GROOVE 160 Bars	GROOVE 2 160 Bars	GROOVE 3 160 Bars
ROCKDRU	TRDCNTR		GROOVE 4 160 Bars	GROOVE 5 160 Bars	BREAK 40 Bars	FINALE 80 Bars

このモードでは、エディタの左側は、インスペクターのボタンと同じように、スタイルの選択と読み込みに使用されます。右側には、スタイルのすべてのバリエーションが表示されます。バリエーションは、単にクリックすることによって選択することができます。

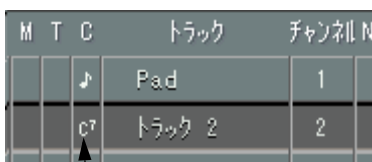
コードトラック

ソングに対してあらかじめコードチェンジを指定したい場合には（リアルタイムでコードを演奏するのではなく）、コードトラックを使用してください。コードトラックは特別なトラックで、コードとバリエーションの選択に関する指示だけを記録します。それらには、MIDIデータはまったく含まれていません。コードトラックを作成する方法は、いくつかあります。

コードトラックの作成

コードトラックを直接レコーディング

1. スタイルトラックを選択し、インスペクターを使用することによって、"Mode"ポップアップメニューで"Listening"モードを選択します。
2. トラックを作成し、トラックリストのトラッククラスポップアップメニューを使用して、"コードトラック (Chord Track)" にします。
3. コードトラックを選択して、いつもと同じようにレコーディングを開始します。



コードトラックの印

4. ソングのコードを演奏します。
コードトラックのチャンネルとアウトプットの設定はスルーブットにのみ使用されます。
5. バリエーションを選択するためにリモートコントロールを設定している場合には、これもレコーディングされます。
ミュートとストップ機能は、レコーディングされません。

- もちろん、トラックにオーバーダビングすることもできます。
たとえば、最初にコードだけを入力し、2回目のレコーディングでバリエーションとスタイルを選択することができます。
- 6. レコーディングが完了すると、パートにはコードチェンジとバリエーションの選択が記録され、これらは自動的にクオンタイズされ、適切な位置に配置されます。
レコーディングを終了すると、"スケールの計算 (Compute Scale)" 機能も自動的に実行されます (以降参照)。

プレイバック

1. スタイルトラックを選択し、それをスレープの状態にします。
 2. ミュートされていないコードトラックが1つだけであることを確認します。
 3. このコードトラックを、トラックリストの一番上か、少なくともスタイルトラックの上に置きます。
-
- これは、Cubase VSTにおけるタイミングの優先順位と関係しています。コードチェンジをソングの適切な位置で発生させるためには、コードトラックは、それが「コントロール」するスタイルトラックよりも上に位置していなければいけません。
-

インスペクターによるスタイルチェンジとバリエーションチェンジのレコーディング

1. 前述の手順に添って、"Listening"モードに設定し、コードトラックを作成します。
2. 混合モードでマルチ録音をオンにします (『詳細 - マルチトラックレコーディング』参照)。
3. "R"欄をクリックしてコードトラックをレコーディング可能にします。
この時点では、コードトラックだけをレコーディング可能にしてください。
4. スタイルトラックを選択し、インスペクターを表示します。
5. いつもと同じように、レコーディングを開始します。
6. 今度も、前の方法と同じように、ソングのコードを演奏することができますが、それだけではなく、インスペクターからバリエーションや新しいスタイルを選択することもできます。
7. 前述の方法でプレイバックします。

MIDIトラック変換によるコードトラックの作成

1. MIDIトラックを作成するか、選択します。
2. コードを (できるだけ単純に) 演奏し、そのトラックにコードをレコーディングします。
3. すべてのコードチェンジがソングの適切な位置に配置されるように、トラックを編集し、クオンタイズ (たとえば、4分音符で) を使用します。
4. スコアエディタでレコーディングしたものを開き、"操作 (Do)" ポップアップメニューの "コード作成 (Make Chords)" 機能を使用してソング内のすべてのコードに対してコード記号を作成します。
必要ならば、コード記号をダブルクリックして、それらを編集してください。
5. スコアエディタを閉じます。

6. 安全策として、そのトラックの複製を作成し、それをミュートします（後でそれを編集したくなるかもしれませんが）。
7. 元の（ミュートされていない）トラックを選択し、トラックリストのトラッククラスポップアップメニューを使用して、それをコードトラックに変更します。
Cubase VST は、MIDI データが失われることを警告します。"OK" ボタンをクリックしてください。
8. パートをダブルクリックして、開いたスコアエディタでレコーディングしたものを編集し、"操作 (Do) "ポップアップメニューから"スケールの計算 (Compute Scale) "を選択します。
その後、エディタを閉じてください。
9. これが、ミュートされていない唯一のコードトラックであること、そしてこのコードトラックがトラックリストでスタイルトラックよりも上に位置していることを確認します。
10. インスペクターの "Mode" ポップアップメニューでスタイルトラックを "Slave" に設定します。
11. プレイバックを実行します。
ちょうど MIDI キーボードでコードを演奏しているかのように、スタイルトラックは、コードトラックに自動的に従い演奏を行います。

コードパートの読み込み

"ファイル (File) "メニューの"開く (Open) "を選択することによって、MIDIパートをMIDIトラックに読み込ませると同じように、コードチェンジを含むパートをコードトラックに読み込ませることができます。

レコーディングされたコードトラックの編集

スコアエディタを使用することによって、いくつかの点に対してコードトラックを編集することができます。

- コードパートをダブルクリックすると、スコアエディタが開きます。これを使用して、コードを編集することができます（しかしそれらの移動は行わないでください）。コードをダブルクリックし、ダイアログで新しい値を入力してください。詳細については、『スコア』をご参照ください。

"スケールの計算 (Compute Scale) "機能によって挿入されたスケールイベントも編集することができます。その2つの値は、リストが表示しているように、キーとスケールのタイプを表しています。しかし、別のキーまたは別のスケールタイプを選択することは、おそらく Cubase VST に完全に間違ったサウンドを選択させることになるでしょう。ですから、実際にはスケールの編集を行うことは推奨できません。

スケールの計算（Compute Scale）機能

MIDIトラックをコードトラックに変換したとき、Cubase VSTは、どのスケールをスタイルの修正のために使用するかを判断する必要があります。そしてどのスケールを使用するかは、ソングのコード進行に依存します。このため、Cubase VSTはコードを最初から最後まで急いで調べ、それぞれに適切なスケールを見つけ出します。

すでに説明したように、スコアエディタにある"操作 (Do) "ポップアップメニューから"スケールの計算 (Compute Scales) "を選択することによって、この機能を実行することができます。結果は、"Scale Preference"設定によって左右されます。

実際には、"スケールの計算 (Compute Scales) "機能は、MIDIキーボードをリアルタイムに演奏するときに使用される機能の一種です。しかし、前もってそれを計算することは、コンピュータの処理の負荷を減らすことにつながります。MIDIトラックからコードトラックに変換したトラックには、この機能を使用しなければいけません。

スタイルトラック出力をアレンジメントにレコーディング

スタイルトラックの出力を普通のMIDIトラックにレコーディングしたい場合には、次の手順に従ってください。

1. スタイルトラックを選択します。
2. インスペクターで"Record"（一番下にあります）を"On"にします。



3. いつもと同じように、レコーディングを開始します。
4. コードを演奏し、スタイルとバリエーションを切り替えるか、あるいはコードトラックをプレイバックすることによって、ソングの演奏を行います。
5. 演奏が完了したら、レコーディングをストップします。
6. プレイバックする前に、インスペクターでスタイルトラックの"Mode"を"Off"にします（そうしないと、重複してプレイバックされます）。

スタイルのトラックと同じ名称で、新しいトラックが、必要に応じて作成されます。しかし、適切なチャンネルとアウトプットに設定されたトラックがすでに存在する場合には、これらが使用されます。つまり、ソング内で、後からパンチインする場合は、新しいパートは希望通りに既存のトラック上に作成されます。自由にパンチイン、パンチアウトすることが可能です。たとえば、リアルタイム入力で間違った位置から再びレコーディングを始めることができます。既存のレコーディングでパンチインを行う場合には、「置き換え（Replace）」モードを使用してください。すでにレコーディングを行った場所でパンチイン/アウトを行うと、オーバーラップするパートが作成されるかもしれません。

作成されたトラックは、通常MIDIトラックです。これは、他のCubase VSTでのレコーディングと同じように編集することができます。ドラムトラックは作成されません。しかしトラッククラスをドラムに自分で変更することはできます。もちろん、適切なドラムマップを読み込ませていればですが、これによってノートを適切なドラムの音色にマップする（振り分ける）ことができます。ドラムマップの取り扱いの詳細については、[53ページ](#)をご参照ください。

作成されたトラックは、特別なインスペクター設定を持ちません（新しいトラックが作成された場合、インスペクター設定は初期設定のままです。既存トラックは、それぞれの設定を保持します）。ただし、スタイル自身が、たとえば、プログラムチェンジメッセージやボリュームイベントを含んでいる場合には、これらも、レコーディングされるトラックの一部となることに注意してください。

スタイルの複数のトラックが、同じMIDIチャンネルとMIDIアウトプットを用いてプレイバックする場合には、アレンジメントへのレコーディングの際にオーバーラップしたパートが作成されるかもしれません。たとえば、これはドラムライブラリスタイルで発生します（[67ページ](#)参照）。

ファイル処理とファイル機能

スタイルファイルには何が入っていますか？

実際には、特別なスタイルファイルというものは存在しません。スタイルは、単なる普通のアレンジメントファイルです。しかし、それらが読み込まれると、マスタートラック、ノートパッド、ウィンドウに関するパラメーターなど、いくつかのデータは無視されます。スタイルは、以下のものから構成されています。

- スタイルの基礎となる実際のアレンジメント、トラック、パート。トラック名も含まれます。
- アレンジメントのテンポ（トランスポートバーで設定）。しかし、これはスタイルを利用するアレンジメントで"Master" ボタンがオフになっている場合に、プレイバックにおいて使用されるだけです。
- 各トラックに対するインスペクター設定。これは、スタイルトラックエディタのトラックリストに表示されます。
- その他の設定は、見えない形でそのアレンジメントファイルに保存されます。

他の設定はどのようにして保存されますか？

スタイルをプレイバックするためには、インスペクターやスタイルトラックエディタで、いくつかの設定を行う必要があります。これらの設定は、特別なスタイルトラック設定ファイル（拡張子 .set）として保存することができます。スタイルトラック設定（普通の設定ファイルと混同しないでください）は、スタイルとバリエーションの選択を除いて、インスペクターとスタイルトラックウィンドウでのすべての設定を保存します。

ソングの保存

スタイルのセットとそれらの設定を保存する絶対確実な方法は、それらがすべて望む状態でコンピュータ内に存在することを確認した上で、すべてを1つのソングとして保存することです。ソングには、スタイルと、行ったすべての設定が保存されます。

- 設定を行い、"Def.all"ソングとして保存すると、その設定はCubase VSTの起動時に読み込まれます。

スタイルトラックのその他の使用法

以下には、スタイルトラックの基本的な機能を把握した後で、試していただきたいその他のテクニックについて、簡単なヒントを提供します。

- ライブ演奏などの状況において、ミュージシャンやDJがサンプラーでフレーズサンプルを演奏するように、スタイルトラックを使用して各パートをトリガーさせることができます。

この場合、スタイルトラックリストモードの "MODE" 欄で、トラックを "Normal" (移調なし) か "Transpose 1" (スケール修正することなく移調) に設定してください。そうすれば、サンプラーと似たような効果を、パートで実現できます。バリエーションは、伴奏用トラックに限るものではありません。イントロやブレイクのすべてをレコーディングし、MIDI キーボードの1つのキーを押すことによって、これらをトリガーさせることができます。

- スタイルトラックを使用して、たとえば、ドラムビートとフィルやベースラインのライブラリを作成することができます。付属するこのタイプのサンプルスタイルを試してみてください。

あるアイデアを試してみたい場合には、ドラムライブラリスタイルを読み込み、様々なビートやパートを試しながら、現在のアイデアに最も適したものを探してください。コードトラックから簡単に自動的にトリガーさせることができます。

- スタイルトラックを使用して、ライブで複数のソングを始動させることも可能です。たとえば、伴奏用トラックをミックスダウンし、チャンネルを "any" に設定して、個々のトラックにソロ (メロディ) を追加します。スタイルトラックリストモードの "MODE" 欄で、すべてのトラックを "Normal" モードにしてください。こうして、伴奏用トラックを鳴らしながら、ミュート機能を活用して各パートを (ソロのように) 取り入れたり、外したりすることができます。

- ランダムな感じのドラムパートを作成するためには、ハイハットはあるトラックに、バスドラムは別のトラックに、等々の設定を行ったドラムアレンジメントを作成してください。それぞれが他とは少し異なるバリエーションをいくつか作成してください。このアレンジメントをスタイルとしてプレイバックするときには、ランダムミックスを使用してください。スタイルトラックは、異なるバリエーションから異なるドラムをピックアップします。

- スタイルを使用して、サンプルとサンプルのループをMIDIトラックともにトリガーさせてみてください。キーによるミュート機能は、異なるループの組み合わせを素早く切り替えながら試してみることを可能にします。

また、バリエーションが適切に設定されていれば、ランダムミックスによって様々なループの組み合わせを作成することができ、たとえば、これによって自分では試してみたことがないようなベースのリフを作り出すことが可能です。

- スタイルトラックをオンにし、入ってくるノートのあるスケールにマッピングするためにインプットトランスフォーマーを設定した場合、入力されるノートは、スタイルトラックによって現在選択されたスケールにマッピングされます。

これは、MIDIキーボードなどでの演奏 (スルーで出力されるもの、またはトラックにレコーディングされるもの) が、現在選択された調性に限定されるという効果を持ち、つまり間違ったノートを弾くことができなくなるということを意味します!

- 最後に、コード認識に関する短いヒントです。メジャー、マイナーのほとんどすべてのスケールを切り替えて使用する"Nearly all"のようなスケールマクロを選択した場合には、あるコードチェンジの後、Cubase VST がフィットしないスケールに「はまりこんでしまった」ように思われることがあるかもしれません。
このとき、ある特定のスケールにCubase VSTをリセットするためには、希望する調にできるだけ多くのテンションを含ませて、短くコードを演奏してください。
たとえば、Cメジャーにリセットするためには、オクターブ内のすべての白鍵を押してください。

コードモードの詳細

Easyモード

このモードでは、1本の指で、必要とするすべてのコードを演奏することができます。その仕組みは以下の通りです。スタイルトラックエディタのセッティングモードを開き、2つの簡易モードスケール設定で、どの調で演奏するか（Easy Mode Key）と、どの調性（Tonality）を使用するか（Easy Mode Scale）を、Cubase VSTに指示します。



簡単に設定するには、ソングがメジャーであれば、"Major" を選択し、マイナーであれば、"ハーモニックマイナー（Harmonic Minor）" を選択してください。

たとえば、Cとメジャーを調と調性として選択した場合には、Cを押すとCメジャーコードが演奏され、DはDマイナー、EはEマイナー、FはFメジャー、等々が演奏されます。スケール以外のノートは認識されず、このためスタイルを修正することはありません。

また、コードにテンションノートを追加することも可能です。

- 根音（ルート）よりも1半音高いキーを押すと、"6th"のコードが演奏されます。CとC#を押すと、使用している調によって、C6またはCm6が演奏されます（コードがメジャーかマイナーの場合）。
- 根音（ルート）よりも2半音高いキーを押すと、メジャーセブンスとなります。たとえば、EとF#を押すと、使用中の調により、Emaj7かEm7が演奏されます。
- 根音（ルート）よりも3半音高いキーを押すと、マイナーが強制的に演奏されます。
- これらのキーを一緒に使用することができます。たとえば、C、C#、D、Ebを押すと、たとえその調の調性がメジャーコードであっても、Cm7/6になります。

Rolandモード

このモードは、ローランド社製MIDIキーボードで使用されるフィンガリングスタイルに従うものです。

- 1本の指で押すとメジャーコードが演奏されます。
- すぐ左側のキーを追加するとこのコードをメジャーセブンスに変えます（たとえば、Cmaj7）。
- 2半音下のノートを追加すると普通のドミナントセブンス コード（属七和音）が演奏されます（たとえば、C7）。
- マイナートライアド（短三和音）を追加するとコードはマイナーになります。
- マイナーコードに対して、根音（ルート）より2半音下のキーを押すと、（マイナー）セブンスを追加することができます。
- サスフォー（sus4）コードの作り方は、コードの通りに演奏することです。つまり、根音（ルート）、4度、5度のノートを押してください。
- デミニッシュコードは、根音（ルート）と減5度、たとえば、CとGbを弾くことによって作成されます。
- オーギュメントコードは、コードの通りに演奏することによって作成されます。つまり根音（ルート）とメジャートライアド（長三和音）と増5度を弾きます（たとえば、CとC#）。

Yamahaモード

このモードは、ヤマハ、JVC、テクニクス製のMIDIキーボードで採用されているフィンガリングスタイルに従っています。

- 1本の指で押すとメジャーコードが演奏されます。
- 左側の次の白鍵を追加すると、ドミナントセブンスコード（属七和音）が演奏されます（たとえば、C7）。
- 左側の次の黒鍵を追加するとコードをマイナーに変えます。
- 左の次の白鍵とその後の次の黒鍵を追加すると、コードをマイナーセブンスに変えます（たとえば、Cm7）。
- メジャーセブンスのコードは、コードの通りに演奏することによって作成されます。つまりCmaj7の場合は、C、E、G、Bです。

Casioモード

このモードは、カシオとホーナー社製のMIDIキーボードで採用されているフィンガリングスタイルに従っています。

- 1本の指で押すとメジャーコードが演奏されます。
- 左側の次の2つの白鍵を追加すると、ドミナントセブンスコード（属七和音）が演奏されます（たとえば、C7）。
- 左の次のキーを追加すると、コードをマイナーに変えます。
- 左の次の白鍵とその後の次の黒鍵を追加すると、コードは、マイナーセブンスになります（たとえば、Cm7）。
- メジャーセブンスのコードは、コードの通りに演奏することによって作成されます。つまりCmaj7の場合は、C、E、G、Bです。

8

スタイルトラック

- 作成

導入

スタイルの作成は、きわめて簡単です。アレンジメントへのレコーディングの方法を理解していれば、スタイル作成の方法も、基本的には理解していることになります。ですから、ここでは、レコーディングをどのように組み立てるかということと、スタイルを適切にプレイバックさせるための設定の仕方について理解してください。

スタイルの構造

下の図は、スタイルを作成、またはそれをアレンジメントとして開くとき、スタイルがどのように表示されるかを示したものです。

ちょうど普通のアレンジメントの場合と同じように、異なるトラックで使用して、複数のインストゥルメントを利用可能にします。



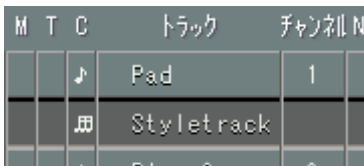
スタイルの各バリエーションは、パートから構成され、各トラックに1つのパートがあります。バリエーションは、それぞれ整理して並びます。

バリエーションは、異なる長さを持つかもしれませんが、1バリエーションを構成する異なるトラックの上のすべてのパートは、同じ長さで垂直に整理していなければなりません。バリエーション間には空白がないようにします。

スタイルのレコーディング

準備

1. 現在のアレンジメントで、スタイルトラックを作成します。



2. 新しいアレンジメントを作成します。

新しいアレンジメントの設定

トラックの作成

1. スタイルが必要とする数だけのトラックを作成します。
たとえば、各種ドラムに1つのトラック、ベースラインに1つのトラック、等々を作成する必要があるでしょう（MIDIトラックとドラムトラックを使用することができます）。

-
- 1スタイルにつき8トラックまで使用することができます。
-

2. トラックに名称を付けます。

トラックに名称を付けることによって、スタイルのトラックに名称を付けることとなります。トラックには、それらが演奏するインストゥルメントにちなんだ名称を付ける習慣を付けてください。

インスペクター設定

これらのトラックに対して行うインスペクター設定は、スタイルが使用する設定となります。これらの設定は、スタイルトラックエディタに表示されます。

1. 各トラックを希望するMIDI出力に設定します。
2. 各トラックを希望するMIDIチャンネルに設定します。
他の人にも使用してもらうためにスタイルを作成する場合には、ドラムはMIDIチャンネル10に設定することをお勧めします。そうではない場合には、使用したいあらゆるチャンネルを使用することができます。

-
- トラックをMIDIチャンネル"any"に設定することは避けてください。
-

3. 各トラックのプログラムチェンジとボリュームを設定します。
他の人にも使用してもらうためにスタイルを作成する場合には、GM（General MIDI）のプログラムナンバーを遵守することをお勧めします。これによって、GM（General MIDI）対応のMIDI機器のユーザーは、スタイルを即座に利用することが容易になります。それ以外のユーザーは、サウンドを好みに応じてマッピングすることができます。

- 移調やディレイなどの他のインスペクター設定を行うことは避けてください。パートに移調やディレイを使用したい場合には、レコーディングを永続的に変更してしまうような編集機能を代わりに使用してください。

ドラムの設定

スタイルトラックのリズムとドラムパターンについては、常にドラムトラックと、Cubase VSTに付属する"General MIDI Drum Map"を使用することをお勧めします。自分だけのためにスタイルトラックを作成する場合には、この規則を無視することはできません。しかし、自分と他の人が作成したスタイルをミックスし、互いに調和させたい場合には、この規則に従った方がよいでしょう。Cubase VSTに付属するSteinberg社製のスタイルは、常にGMマップを使用しています。

第1バリエーションのためのパート作成

1. 第1バリエーションのために、各トラックに空のパートを作成します。これらのパートは、同じ長さでなければなりません。
たとえば、各トラックに2小節のパートを1つずつ作成します。



- スタイルで使用するパートの長さは、決して64小節を越えてはいけません。
2. 以下のガイドラインに従い、パートにレコーディングを行います。
 - C（ハ長調）で演奏してください。
そうしないと、それを使用する際に、スタイルは間違っただけでプレイバックします。
 - 演奏中にコードチェンジをしないでください！
アレンジメントのための型を作成しているのであって、全アレンジメントを作成しているのではないことを覚えておいてください。

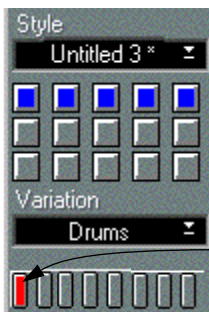
- コードに対して、アレンジメントにフィットするであろうすべてのテンションノートを追加してください。
スタイルトラックは、それ自身は、ノートを追加することはできません。ですから、ナインス（9th）を追加しておかないと、たとえそのスタイルを使用するときにナインスのコードを入力しても、そのコードは決してプレイバックされません。
しかし、たとえテンションノートを追加していても、それが現在のスケールやパラメーター設定にあわなかった場合には、それは使用されないか、あるいは移調されます。つまり、テンションノートは外してしまうよりも、追加しておいた方が良いと言えるでしょう。
- 可能であれば、スタイルにクオンタイズを実行してください。
これは、たとえば、小節の途中でのバリエーションの切り替えが滑らかに行われ、途切れや「フラム」（flam:主音の直前に装飾音を入れるドラム奏法）や二重音を引き起こさないようにするために実行します。
- スタイルのランダム切り替えが使用されると予想される場合、または、小節の途中でのバリエーション切り替えが頻繁に行われそうな場合には、バリエーションをあまりにも異なるものにしなさい。
実際、各バリエーションはあまり相違しない方が、音楽を自然に聴かせるには大切であるということに気付くでしょう。
- パートに（イベントとして）プログラムチェンジやボリュームイベントを挿入してもよいですが、もし他の人がそのスタイルを使用する場合には、ユーザーがあるバリエーションから別のバリエーションにいつ切り替えるのかを前もって知ることはできません。このことは、ユーザーが適切ではないプログラムやボリュームで新しいバリエーションに切り替えるかもしれないということを意味しています。

確認と編集

1. アレンジメントを（サイクルモードなどで）プレイバックし、耳で聴いてこれでよいかどうかを確認します。
 2. 必要ならば、MIDIエディタを使用しレコーディングを編集します。
 3. 必要ならば、インスペクター設定を編集します。
-
- 各パートに対してではなく、必ず全パートに対してのインスペクター設定を変更するようにしてください。また、移調やディレイの設定は避けてください（移調やディレイは、エディタでレコーディングに永続的な変更を加えて行われることをお勧めします）。
-

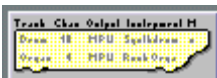
第1バリエーションを試してみる

1. スタイルトラックを作成した方のアレンジウィンドウを表示し、スタイルトラックを選択します。
2. "Style"ポップアップメニューから一番上のアイテムを選択します。このアイテムには、たった今、レコーディングを行ったアレンジウィンドウの名称が表示され、その後に星印が続きます（たぶん、"Untitled 1*"のように表示されるでしょう）。



作成した新しいスタイルには、現在、1つのバリエーションだけがあります。

3. スタイルトラックをリスニング（Listening）モード（あるいは、お望みであれば、簡易モードやその他のワンフィンガーモード）にします。
4. スタイルトラックエディタを開きます。
5. トラックリストモードアイコンをクリックし、トラックリストモードにします。



トラックリストモードアイコン

6. スタイルトラックエディタのリストでトラックを一覧します。それらは同じような名称を持ち、レコーディングを行ったアレンジウィンドウと同じ設定を持つことが分かるでしょう。

TRACK	CHN	OUTPUT	INSTRUMENT	M	PRG	BANK	TRAN	VEL	VOL	MODE	MUTE	LOWER	UPPER
Drum	10			1	オフ	0	0	127	Slaved			C0	C6
Bass maj	5			33	オフ	0	0	107	Slaved			C0	C2
Acc2 maj	7			63	オフ	12	9	111	Slaved			C3	C6
acc 3	8			6	オフ	12	0	106	Slaved			C2	C4

7. 他の人がスタイルを使用することができるようにするためには、"M"欄をクリックしてトラックのマッピングをオンしておくべきです（50ページ参照）。

- すべてのトラックに対してマッピングをオンにするか、まったくしないかのどちらかにしてください。さもないと、MIDIチャンネル設定は、混乱を引き起こし、適切ではないサウンドが発音されるかもしれません。

8. 各トラックを適切なモードに設定します。

モードは、各トラックがどのようにプレイバックされるかを支配します。新しいスタイルを作成するとき、すべてのトラックは、最初のトラックを除きスレーブに設定されます。最初のトラックは、それがドラムトラックであれば、"Mapped"に設定され、MIDIトラックであれば、"Normal"に設定されます。これは、最初のトラックはドラムとその他のパートを通常の調性で保持するとCubase VSTが想定するからです。

- 下記に利用可能なモードを示します。

Normal	出力は、まったく修正されません。移調、マッピングなど何も修正しません。トラックは、レコーディングされたままの状態でプレイバックされます。ドラムマップ経由でプレイバックされないドラムやパーカッションパートに対しては、このモードを使用してください。
Mapped	トラックの出力は、普通のドラムトラックと同じように、現在のドラムマップを経由してプレイバックされます。移調や、何らかの方法による修正は行われません。ドラムやパーカッションパートには、通常、このモードを使用することをお勧めします。
Slaved	これは、ベース、ピアノなど、通常のトラックに対して使用する最も一般的なモードです。このモードは、トラックをコードに応じて移調し、出力を調性（スケール）に応じて修正します。
Modal	このモードでは、トラックの出力は調性に従って修正されますが、移調はされません。比較的にピッチが固定しているアルペジオなどの伴奏やメロディラインにこのモードを使用してください。
Transp.1	出力は、最後に認識されたコードの調に移調されますが、ノートがその調性にマッピングされたり、何らかの他の方法で修正されることはありません。
Transp.2	出力は、最後に認識されたコードの調に移調され、そのスケールの調性にマッピングされます。このモードと"Slaved"モードの相違は、トラックが入力されるコードの内容を見ずに、現在のスケールのノートに合わせて移調され、それらに拘束されることです。たとえば、トラックにベースラインを入れている場合には、"Slaved"モードよりも、よりオリジナルに近い感じでプレイバックされるでしょう。このモードの方が、通常より多くのノートを許容されるからです。

9. エディタを閉じます。

10. 付属するあらかじめ設定されたサンプルスタイルを試したときと同じ方法で、新しくできたスタイルを試します。

さらに多数のバリエーションを作成

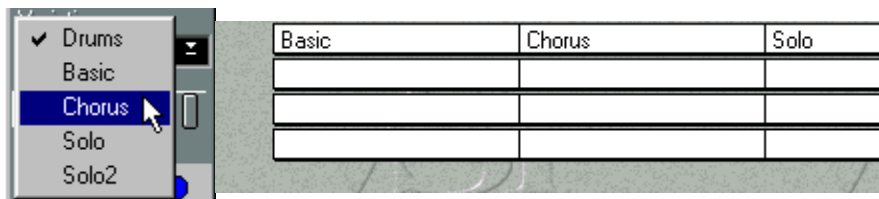
ここまで作成したスタイルは、まだ、1つのバリエーションを含んでいるだけです。あといくつかの新しいバリエーションを追加しましょう。

1. スタイルを作成したアレンジウィンドウを表示します。
 2. (同一トラックの) 既存のパートの後に、新しいパートのセットを作成します。これらは、第2のバリエーションになります。新しいパートを作成する代わりに、既存のパートの複製を作成し、それらを修正してもよいでしょう。
-
- 各トラックのそれぞれの上に並んだパートは、すべて同じ長さでなければいけません。重複したパートや、隙間はあってはいけません。あるバリエーションで、あるトラックに演奏すべきデータがなかったとしても、常に空のパートを作成しておくべきです。
-
3. **74ページ**の手順に従って、新しいパートにレコーディングします。
-
- インスペクター設定の変更を行う場合には、各パートに対してではなく、必ず全体のトラックに対して設定変更を行ってください。
-

M	T	C	トラック	チャンネル	5		
			Drums	10	Drums	Drums	D
			Ac Bass	2	Ac Bass	Ac Bass	A
			Piano2	3	Piano2	Piano2	P
			Vibe	4	Vibe	Vibe	V

このアレンジメントは、適切に組み立てられています。パート間に隙間はありませんし、重複したパート也没有ません。各トラックのパートの長さは同一です。

4. さらにバリエーションを追加するために、新しいパートのセットを作成します。上限は、1スタイルにつき64バリエーションまでです（つまり1トラックにつき64パートまでということです）。
5. バリエーションに名称を付けるために、最初のトラックのそれぞれのパートに名称を付けます。これらの名称が、インスペクターのバリエーションポップアップに表示されます。



スタイルの保存

- それを使用するソングでスタイルを保存するためには、単にソングを保存してください。

ソング内のすべてのスタイルは、ソングファイルの中に自動的に組み込まれます。

- スタイルだけを保存したい場合には、それを作成したアレンジメントを保存してください。

スタイルとは、実際には普通のアレンジメントファイルで、ただ特別な方法で使用されるに過ぎません。アレンジメントを保存することは、スタイルを保存することと同じです。

スタイルとして使用するためにアレンジメントを読み込むとき、ノートパッド、マスタートラック、そしてすべてのウィンドウパラメーター設定は無視されます。それらは、スタイルでは何も意味を持たないからです。スタイルとして使用するときにアレンジメントに追加されるものは、移調モード、マップのオン/オフ、トラックのミュートだけです。

マルチスタイル

マルチスタイルとは何ですか？

これは、スタイル作成ツール群の中でも最も高度な機能です。他の人が利用可能なスタイルを作成しようとする人々だけがこの機能を使用することになるでしょう。

マルチモードとは、バリエーションの中にバリエーションを入れる方法で、これによって、異なるベースライン、メロディなどをプレイバックすることが可能になります。演奏者は、異なるコードを弾いたり、異なるベロシティを使用することによって、これらのどのバリエーションを使用するかをコントロールすることができます。

マルチスタイルパートの作成

マルチスタイルパートを作成する際に、いくつかのメロディをその中に挿入します。しかしそれぞれのイベントは独立した、独自のMIDIチャンネルに設定されていなければいけません。これは、いくつかのトラック（それぞれが異なるMIDIチャンネルに設定されている）を1つのトラックへミックスダウンすることによって可能となります。たとえば、異なるバージョンを含む複数のトラックを設定してください（以降参照）。レコーディングが完了したら、それぞれを異なるMIDIチャンネルに設定し、ミックスダウン機能を使用して1つのパートにまとめてください。このトラックを、ある特定のMIDIチャンネルに設定します（このトラックは、MIDIチャンネル"any"には設定しないでください）。

- 混乱を避けるために、別個のアレンジウィンドウでダミーのトラックを作成し、そこでミックスダウンを行うとよいでしょう。この複合パートを、スタイルのために作成された他のトラックが含まれるアレンジウィンドウにコピーすることができます。

スタイルトラックはマルチスタイルトラックをどのようにして見つけますか？

複数のMIDIチャンネル上のイベントを含むが、しかし"any"には設定されていないトラックに遭遇する場合、スタイルトラックは、このトラックをマルチスタイルトラックとして認識します。マルチスタイルトラックは、スタイルトラックエディタのトラックリストでは、">"記号で表示されます。

TRACK	CHN	OUTPUT	INSTRUMENT	M	PRG	BA
Drums	10	SB 128 MIDI Standard Drum		X	124	01
>Bass	6	SB 128 MIDI Fingered Bs.		X	34	01
Piano	6	SB 128 MIDI Piano 1		X	1	01

この例では、"Bass"トラックがマルチスタイルトラックです。

- マルチスタイルアレンジメントは、保存され、スタイルスロットに読み込まれていなければ、マルチスタイルトラックとしては認識されません。開いたアレンジメントからそれらに処理を行うことはできません。

マルチスタイルトラックのためのモード選択

マルチスタイルを含むトラックは、たぶん "Transp.1"か "Transp.2" のどちらかのモードを使用するはずですが。

スイッチ設定

スタイルトラックエディタには、パラメーターモードの "Trigger Parameters" に、"Multi Mode" という設定欄があります。スタイルがマルチトラックを含んでいる場合には、この設定は "Chords" と "Velocity" の間で切り替えることができます。



Chords モード

"Chords" モードでは、トラックのMIDIチャンネルのどれかを選択するために、以下のように、異なるコードが使用されます。

- MIDIチャンネル1と2だけにイベントがある場合には、チャンネル1のイベントは、メジャーコードでプレイバックされ、チャンネル2のイベントは、マイナーコードでプレイバックされます。
- MIDIチャンネルの1から6までにイベントがある場合には、それらは以下のように選択されます。

MIDIチャンネル	コード
1	マイナーセブンスを伴うメジャー (たとえば、C7)
2	メジャーセブンスを伴うメジャー (たとえば、Cmaj7)
3	メジャー (たとえば、C)
4	マイナーセブンスを伴うマイナー (たとえば、Cm7)
5	ディミニッシュ (たとえば、Cdim)
6	マイナー (たとえば、Cm)

- イベントは、連続した MIDI チャンネル上にあり、MIDI チャンネルに空きがあっては いけません。言い換えれば、MIDI チャンネル6を使用して、マイナーコードのための特別なボイス (音色) を利用したい場合には、MIDIチャンネルの1、2、3、4、5にも イベントを入れておかねばなりません。

Velocity モード

"Multi Mode" が "Velocity" に設定されている場合には、色々なMIDIチャンネルが入力ベロシティによって選択されます。低いベロシティ値は、低いMIDIチャンネルを選択します。

9

スタジオモジュール

- はじめに

スタジオモジュールとは

スタジオモジュールは、デバイスの設定を集中管理するためのツールです。それぞれのメーカーが様々な目的で使用するシステムエクスクルーシブのデータを取り出したり送信することにより、この作業を実行します。

スタジオモジュールは、「ドライバ」を経由して、異なるデバイスにアクセスします。ドライバ（ここでは「デバイスドライバ」ともいいます）は、あるデバイスに関する情報を含むファイルです。スタジオモジュールには、150を超えるデバイス用のドライバが付属しています。

専用のデバイスドライバを作成するために使用する"DMaker"というプログラムがあります。これはスタジオモジュールの全ユーザーに無償で提供され、Steinberg社のFTPサイト (<ftp://ftp.steinberg.net>) からダウンロードできます。スタジオモジュールに付属しているすべての既製ドライバは、このプログラムを使って作成されています。

-
- ユーザーにより作成された多くのドライバについて、Steinberg 社はその機能を保証できません。"Studio Setup" ウィンドウのドライバに関する "Info" を参照して、作成者に関する情報を入手してください！（[92ページ](#)参照）
-

スタジオモジュールは、デバイスの "名称" も取り出します（名称がついている場合）。すでにご承知の通り、デバイスは、サウンドやその他の設定を個々の名称で記憶します。

スタジオモジュールの特徴の一つに、Cubase VST への統合があります。これによって、デバイスから情報（名称やMIDIチャンネル設定）を取り出し、自動的にアレンジウィンドウで使用できることになり、ソングの設定を非常に簡単に行うことができます。

ドライバには、それぞれのデバイスに対応した多くのマクロエディタが付属しています。これにより、デバイスの設定を強力的に変更できます。しかし、MIDIインプリメンテーションの特性により、すべてのデバイスには専用のマクロエディタが準備されていません。

システムエクスクルーシブには、わかりにくいものがあります。スタジオモジュールでは、できるだけ整合性のある名称を作成しています。ここでは最後に用語集を付け、使用した用語を説明しています。個々のメーカーがそのデバイスに使っている用語についてのヒントも示しています。

気落ちさせようとしているわけではありませんが、システムエクスクルーシブが正常に動作するためには、初期設定作業が必要です。デバイス間の標準化が行なわれていないために、多くの問題点があります。設定作業の方法について詳細な情報を提供し、[169ページ](#)にはトラブルシューティングのセクションもあります。詳細な箇所については、インストールとセットアップの説明に従うようにしてください。

システムアップが完了し、動作しだすと、スタジオモジュールはMIDIシステムに従えないような自動化を行い、このツールを使用する前までは必要であった"フロントパネル調整"を排除します。

10

スタジオモジュール -インストール

MIDIシステムのセットアップ

すでにMIDIシステムをセットアップしていると思いますが、スタジオモジュールをすべて使用するためには、調整する必要があります。以下の確認項目をお読みください。

- 設定を行なおうとするデバイスに対して、双方向の通信を行う必要があります。言い換えると、コンピュータのMIDI出力は、デバイスのMIDI入力ポートに接続され、デバイスのMIDI出力ポートは、コンピュータのMIDI入力ポートに接続される必要があります。MIDIパッチベイやマルチポートのインターフェイスを使っている場合は、いくつかのデバイスを1つの入力にまとめることができるので便利です。
- MIDI経由で設定を送信できないデバイスやその必要のない場合、返りの接続（デバイスのMIDI出力ポートからコンピュータの入力ポートへの）を行う必要はありません。そのような場合でもスタジオモジュールを使用できます。
- 接続するデバイスが多すぎないようにします。これは、データの消失や破損を起こします。また、必要に応じてMIDIスルーボックスを使ってください。各デバイスとコンピュータの間はできるだけ「クリア」な信号経路を作るようにしてください。
- プログラムチェンジを送信してMIDIルーティングを選択できるプログラム式のMIDIパッチベイを使っている場合、最初に通常のMIDIレコーディングを行うために使うパッチをプログラムします。次に、デバイスの1つのパッチを作成し、これはコンピュータとデバイス間で双方向通信できるものとします。一度に1台のデバイスだけがコンピュータに接続できるようになっていることを確認します。このパッチを記録し、MIDIパッチベイにプログラムチェンジメッセージを送信するMIDIチャンネルを確認します。必要に応じて、パッチベイをセットアップすると、プログラムチェンジメッセージに対応できるようになります。
- プログラムチェンジメッセージに対応しないプログラム式のMIDIパッチベイを使っている場合も、前述のような設定を行ないますが、各デバイスの切り替え方法のリストを紙に作成するだけにします。
- 同じ出力に接続されたすべてのデバイスのグローバルMIDIチャンネルナンバーを確認します。グローバルMIDIチャンネルは、異なることに対して使うMIDIチャンネル全体の設定です。シンセサイザーが、様々なマルチティンバーの設定（たとえば、Combi、Performance、Multiなど）を保存できる場合、このMIDIチャンネルにプログラムチェンジメッセージを送信することにより、切り替えて使用できます。デバイスがマルチティンバー（多数のサウンド）モードとモノティンバー（1つのサウンド）モードを切り替えることができる場合、このチャンネルはモノティンバーモードで1つのサウンドだけを演奏するのに使うこともできます。最後に、システムエクスクルーシブデータは、このMIDIチャンネルナンバーに依存します。詳細については、『モジュール - スタジオモジュール - Studio Setupウィンドウ』をご参照ください。
- デバイスに受信と送信の2つのMIDIチャンネル設定が存在する場合、同じナンバーに設定してあることを確認します。
- オムニオン（Omni On、単にオムニモードまたは「All」モードとも呼ばれます）モードに設定されている機器がないことを確認します。これは、すべてのMIDIチャンネルからデータを受け入れるモードで、シーケンサーのセットアップでは使えません。

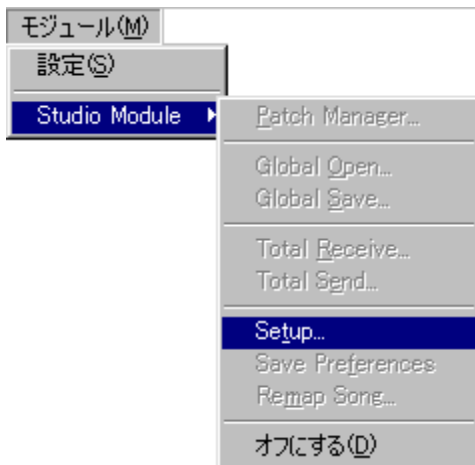
- スタジオモジュールを使ってアクセスするすべてのデバイスが、プログラムチェンジナンバーに対応していることを確認します。多くのプログラムチェンジオン/オフスイッチがあり、各マルチティンバーのセットアップで1つがグローバル、複数のものがローカルになっている場合がよくあります。
 - デバイスがプログラムチェンジマップを使う場合、これを無効にするか、リセットしてデフォルト値に戻します。スタジオモジュールは、バッチを選択するときにプログラムチェンジマップを考慮しません！唯一の例外は、ドライバの"Info"ボックスに宣言されている場合だけです (92 ページ参照)。
 - 設定を交換しようとしているデバイスが、「システムエクスクルーシブの送受信」に設定されていることを確認します。デバイスによっては、機器を起動したときに、毎回有効にする必要のある場合があります。
 - デバイスにMIDIスルー、MIDIエコーまたはMIDIマージ機能 (MIDIスルーコネクタではありません) があり、MIDI 入力を受信したすべてをMIDI出力にコピー出力する場合、この機能がオフになっていることを確実に確認します。
 - デバイスによっては、MIDI出力とMIDIスルーのMIDIジャックを後面パネルのスイッチで切り替えるものがあります。これがMIDI出力に設定されていることを確認します。
- すべて、正しく設定されていますか？ OK であれば、次の『モジュール - スタジオモジュール - Studio Setup ウィンドウ』に移ります。

11

スタジオモジュール - Studio Setupウィンドウ

Studio Setupウィンドウを開く

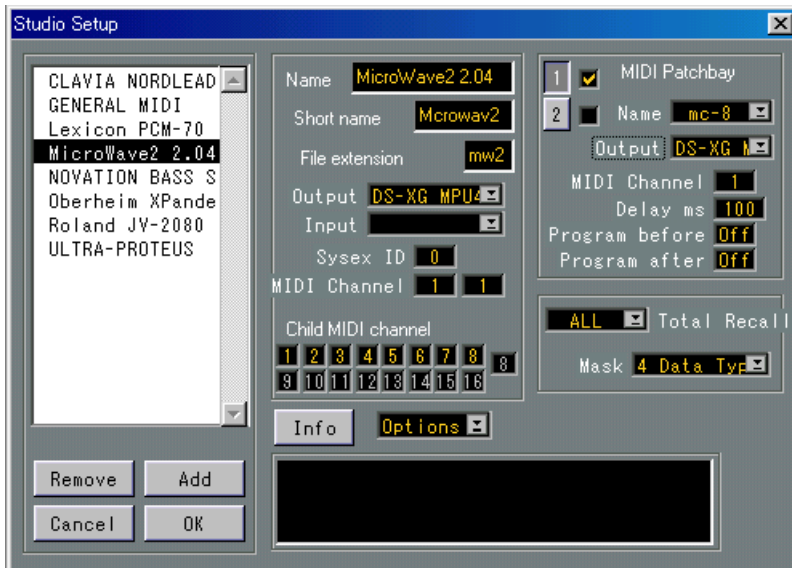
"Studio Setup"ウィンドウは、"モジュールの設定 (Module Setup)"ダイアログで"Studio Module"を起動した上で、"モジュール (Modules)"メニューの"Studio Module"サブメニューから、"Setup..."を選択します。



このウィンドウでスタジオ、MIDIに関する定義をすることにより、スタジオモジュールは使用するデバイス、セットアップ方法とMIDI「ネットワーク」上の位置を知ることになります。

以下に、すべてのパラメーターを説明します。それに続き、追加方法と代表的なデバイスのセットアップ方法の例を説明します。

概要



ウィンドウの左側には、デバイスの一覧が表示されます（現在は空のほうです）。一覧には119種類のデバイスを表示できます。各デバイスは、実際のMIDI機器を表します。スタジオモジュールには、「Studio.driv」というディレクトリに既製の「ドライバ」があり、MIDIによる機器の通信方法やメモリの構成方法が記述されています。

ほとんどのドライバは、メーカーや機種に依存して作成されています。しかし、いくつかの特殊なドライバ（リストドライバ）と「ジェネリック」MIDIドライバがあり、ほとんどすべてのMIDI機器で動作します。詳細につきましては、以下と[162ページ](#)をご参照ください。

リストへのデバイスの追加

「Add」ボタンをクリックすると、必要なファイルを指定する標準的なファイル選択画面が表示されます。

同じデバイスがある場合（たとえば2台のKorg M1を使っている場合や、8種類のTFIモジュールで構成されたYamaha TX816を使っている場合）、同じデバイスドライバを加える必要があります。数字が名称に追加されます（Korg M1 1、Korg M1 2など）。各デバイスの名称は後で変更できます。

- 作業の途中でセットアップの名称を変更するとき「デバイスを追加する場合、コンピュータのメモリ内にあるすべてのデバイスに関するデータダンプ（[180ページ](#)参照）は消去されます」という警告メッセージが表示されます。これを残すためには、Setupウィンドウを開きデバイスドライバを追加する前に保存してください。

デバイスの削除

最初に選択（クリック）し、次に"Remove" ボタンをクリックして、リストからデバイスを削除できます。

同じデバイスドライバを何度も追加した場合、一番上のものが削除されます。

ドライバの更新

ある理由により、デバイスの1つに新しいドライバを使う場合、古いバージョンのドライバを同じ名称で置換え、"Studio.dat" フォルダに保存します。

製品情報を得る

ドライバを選択し、"Info" ボタンをクリックすると、"Information" ダイアログが表示されます。

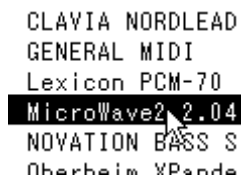
ダイアログの下部にある3つのボタンをクリックすることにより、それぞれの情報を選択できます。

ボタン	情報
Driver	ドライバのバージョンとドライバに関する特別な情報が得られます（デバイスによってはこれが空の場合があります）。
Memory	オリジナルのファイル名と"Studio.dat"ディレクトリの（変更した）ファイル名、ドライバの占有するメモリ容量、このドライバが現在占有することで作成されたダンプのメモリ容量が表示されます。
Studio	使っているスタジオモジュールのバージョンが表示されます。

- 新しいドライバをリストに追加したとき、重要な情報にはその"Info"を必ずチェックするようにします。

設定

デバイスの設定を変更するには、リストからクリックし、選択します。



3つのセクションで構成されたウィンドウがデバイスの設定を示します。最初にMIDI音源（デバイス設定）、第2にMIDI「ネットワーク」のMIDIバッチベイ（バッチベイ設定）、第3にトータルリコール処理です。"Options"ポップアップメニューもあります。

デバイス設定

Name

Short name

File extension

Output

Input

Sysex ID

MIDI Channel

Child MIDI channel

1	2	3	4	5	6	7	8	8
9	10	11	12	13	14	15	16	

Name

一番上の項目はドライバの名称です。これは必要に応じて変更でき、左側のリストを再ソートし、アルファベット順の項目を並びかえることができます。この名称は、プログラムの様々な箇所で、デバイスがポップアップなどで参照されるときに使われます。同じドライバを使う2つの機器で異なる名称を使うことができます。たとえば、同じジェネリックまたはリストドライバを使う2つのデバイスです。詳細については、[162ページ](#)をご参照ください。

Short name

使用デバイスのショートネーム（8文字まで）を入力します。これは、たとえばCubase VSTのアレンジウィンドウのように、フルネームが使えないような箇所でデバイスに対して（デバイスの種類にでなく）使われます。

すべてのドライバは、すでにデフォルトのショートネームを持つ特定のデバイスに対して作成されているので、ほとんどの場合は問題ありません。しかし2つの同じデバイスがある場合、両者を区別するために異なるショートネームを付けることが必要です。使用しているデバイスにより、ジェネリックドライバとリストドライバの名称を変更する場合があります。

File extension

データダンプファイルを保存すると、デバイスに依存して拡張子が付きます。拡張子を変更する場合、この欄を使います。これは、2つの類似したデバイスを区別するのに使います。たとえばE-mu Proteus 1とProteus 2 ("PR1"と"PR2")のような場合です。

Output

これは、デバイスが接続された（接続がMIDIパッチベイを使っているかいないかに関わらず）コンピュータの実際の出力ポートです。Cubase VSTでは、メニューの項目は、インストールしたMIDIインターフェイスに依存して変更されます。この設定は、アレンジウィンドウでも使われます（[144ページ参照](#)）。

Input

これは、デバイスが接続された（接続がMIDIパッチベイを使っているかいないかに関わらず）コンピュータの実際の入力ポートです。

Sysex ID

これは、デバイスのDevice ID（SysEx IDともいう）設定です。このような設定のない場合、この欄は"--"を表示します（代わりにMIDIチャンネルを使っている場合は、次ページをご参照ください）。

-
- **SysEx IDは、同じメーカーで同じ機種種の2台のデバイスを、MIDIを使って区別するために使います。1台のデバイスのみを使う場合でも、この設定と使用するデバイスの設定が同一であることを確認します。そうでない場合、作動しません。**
-

デバイスのDevice IDを設定する方法の詳細については、付属の取扱説明書をご覧ください。ここでは、一般的なガイドラインを紹介します。Device IDの設定は、しばしば「ID」、「System Exclusive ID」、または類似した名称で呼ばれます。マニュアルで疑わしい場合、「システムエクスクルーシブ」通信の設定を探していることを思い出してください。

この設定は、1から16、17から32、1から128、またはこれ以外の間隔です。これは受信するデバイスに依存します。

MIDI Channel

デバイスには、シングルモードとマルチティンバーモードの2つのモードがあるため、2種類のMIDIチャンネルの設定があります。最初のMIDIチャンネルはシングルモード、2番目がマルチティンバーモードです。音源に「グローバル」MIDI設定が1つだけ存在する場合（通常の状態）、両設定欄を同じ値に設定します。

これら2つの設定は、次の3つの用途で使用します。

- システムエクスクルーシブIDがデバイスの識別に使われない場合、MIDIチャンネルが使われます。デバイスには、「グローバルMIDIチャンネル」または類似のものがあり、デバイス全体のMIDIチャンネル設定を行ないます。
- デバイスが「シングル」モードの場合、1つのMIDIチャンネルのみを受信し、グローバルMIDIチャンネルは、MIDIを使ってパッチを選択するために使います。
- しばしば、この同じMIDIチャンネルは個々のサウンドだけでなく、組み合わせたサウンドを選択するために使います（スタジオモジュールの「親」パッチと呼ばれます）。デバイスがマルチティンバーの場合（同時に複数のサウンドを演奏できる場合）、このようなサウンドの組み合わせをメモリに保存し、グローバルMIDIチャンネルにプログラムチェンジメッセージを送信して選択します。

"モジュール (Modules) "メニューの"Studio Module"サブメニューから"Patch Manager..."を開くと (アレンジウィンドウから開く代わりに) (147ページ参照)、個々のパッチを選択するために、2つのMIDIチャンネルの1つが最初に使われ、もう1つが"親"パッチ"の選択に使われます (Patch Managerウィンドウが現在表示しているパッチの種類に依存します)。

Child MIDI channel



マルチティンパー MIDI音源は、多くのMIDIチャンネルを受信し、各MIDIチャンネルが使用するパッチ (プログラム、サウンド、プリセット) を設定できます。1つの音源は、最高16までのMIDIチャンネルを受信することができます。

デバイスに特定のドライバがある場合、スタジオモジュールはこのデバイスが受信することのできるMIDIチャンネル数が分かり、これを表示します。たとえば、Korg M1は、8つのMIDIチャンネルを使うことができるので、"Child MIDI channel"セクションの後半8つのボックスはグレー表示になります。

MIDI楽器のあるものではSetupウィンドウのMIDIチャンネル設定は固定され、あるものでは変更できます。特別なデバイスに、この最後のオプションがある場合、チャンネルのボタンをクリックし、音源をセットアップする方法に対応した設定を入力します。さらに、多くのデバイスに対して、スタジオモジュールは自動的にデバイスの「現在の」MIDIチャンネル設定を受信することができます (151ページ参照)。このような場合、"Child MIDI channel"設定ではなく、デバイスの「実際の」MIDIチャンネル設定を使用します。

この値を1「未満」にスクロールして、"Child MIDI channel"を「ミュート」することができます。

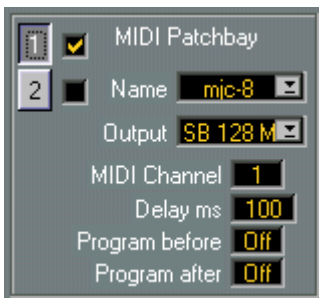


上記の場合、"Child 5"はミュートされています。

実際のデバイスに対応しないリストドライバ (165ページ参照) では、"Child MIDI channel" ボタンの右側にある設定欄を使って、デバイスが受信するMIDIチャンネル数を設定できます。たとえば、これを4に設定した場合、残りの12個のChild MIDI Channelはグレー表示されます。



MIDI Patchbay 設定



スタジオモジュールをフル機能で利用するためには、すべてのデバイスと双方向通信できるようにする必要があります。言い換えると、コンピュータのMIDI出力ポートを各種のデバイスに接続する必要はありませんが、各デバイスのMIDI出力ポートはコンピュータのMIDI入力ポートに接続する必要があります。

デバイスが多い場合、このような接続を行うために、MIDIパッチベイ (MIDI Switcher または MIDI Matrix と呼ばれます) を使う必要があります。コンピュータとすべて (または一部) のデバイスをパッチベイに接続したり、パッチベイを使って接続状態を定義できます。

通常は、MIDIパッチベイにMIDIプログラムチェンジメッセージを送信し、ルーティングの切り替えを行いません。MIDIパッチベイをスタジオモジュールと使用する場合、この機能を持つものであることを確認します。

パッチベイ1と2



小さい数字をクリックして、編集する2つのMIDIパッチベイのいずれかを選択できます。スタジオモジュールは、非常に複雑なセットアップに対して2つのパッチベイを「デバイスごとに」処理できます。2つのチェックボックスは、オン/オフの切り替えに使います。たとえば、一方だけを使う場合、もう一方はオフにします。チェック入れるか、チェックはせずことで、対応するパッチベイが選択されます。

Name, Output, MIDI Channel, Delay ms

デバイスあたり2つのパッチベイしか使えませんが、システムには多数のパッチベイが存在します。各デバイスを設定する時間を節約するために、パッチベイの一部をあらかじめ定義できます。パッチベイに定義できる設定は次の通りです。

- パッチベイに接続するコンピュータのMIDI出力。
- オンになっているMIDIチャンネル。パッチベイがプログラムチェンジメッセージに対応しない場合、"MIDI Channel" を "MAN" に設定する必要があります。次ページをご参照ください。

- 新しいルーティングに切り替えるために必要な遅延時間（ミリ秒）。MIDI パッチベイには、新しい接続に切り替えるために時間を要するものがあります。この値を使って、その時間を指定できます。たとえば、これを100（=100ミリ秒、10分の1秒）に設定した場合、スタジオモジュールは切り替えられたデバイスにアクセスするまでMIDIパッチベイを「再プログラミング」した後100ミリ秒待ちます。

パッチベイの作成、名称の変更、削除

- 新しいパッチベイを定義するには、最初に出力、チャンネルおよび遅延の設定を行ない、"MIDI Patchbay"の"Name"欄をクリックして、新しい名称を入力します。たとえば、Roland A-880では、"A-880"とします。ここで、"Name"ポップアップメニューから"A-880"を選択すると、作業しているデバイスはそのパッチベイ設定になります。



このように、最高20のパッチベイを定義できます。

- パッチベイの定義の名称を変更するには、既存の名称をダブルクリックし、新しい名称を入力して[Return]キーを押します。
- パッチベイの定義を削除するには、既存の名称をダブルクリックし、削除して[Return]キーを押します。

チャンネルを"MAN"に設定する

MIDI パッチベイがプログラムチェンジメッセージに対応しない場合、"MIDI Channel"を"MAN"（マニュアル）に設定します。これを行うと、新しいルーティングが必要な場合、警告メッセージがパッチベイのフロントパネルで直接ルーティングを作成できることを示します。

Program before / after

"Program before"は、セットアップしているデバイスのMIDIパッチベイスイッチを作成するプログラムナンバー（1から始まる）です。

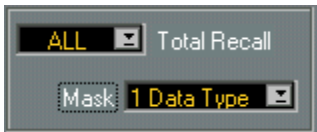
"Program after"は、MIDI パッチベイスイッチを「通常」接続に切り替え、Cubase VSTに記録するために使います。通常、リストで、すべてのデバイスについて同じ"Program after"ナンバーを設定します。

ダンプを実行する時は次の順序で行います。

1. パッチベイ"1"の"Program before"を送信する。
2. パッチベイ"2"の"Program before"を送信する（使用する場合）。
3. 実際のデータダンプを実行する。
4. パッチベイ"2"の"Program after"を送信する。
5. パッチベイ"1"の"Program after"を送信する（使用する場合）。

いずれかのパッチベイの"MIDI Channel"が前述の"MAN"に設定されている場合、ダンブ前/後のパッチベイの設定を変更することを尋ねるダイアログが表示されます。

Total Recall と Mask

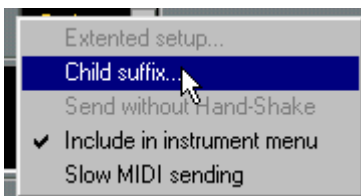


このセクションには2つのポップアップメニューがあります。"Total Recall"は、使用可能なトータルリコールパッチの数を保持します。詳細について、説明します。

トータルレシーブは、スタジオモジュールがシステムの多くのデバイスから設定を集め、保存するものです。トータルセンドは、その反対です。各デバイスでは、保存するデータタイプを定義できます。たとえば、シンセサイザーにはProgram（個別のサウンド）、Combi（サウンドの組み合わせ）およびGlobal（全体）設定があります。"Mask"ポップアップメニューを使うことにより、デバイスに使うデータタイプのリコール切り替えを行なえます。"Mask"ポップアップメニューは、現在リコールしているこのようなデータタイプの数を示します。

"Total Recall"ポップアップメニューはデータタイプの組み合わせを変更するために使います。16までの設定を行なえます。ダブルクリックすることにより、それぞれに名称を付けることができます。すべてのデバイスの設定を取り出すデフォルトのALL設定のままにし、安全なバックアップを行ないます。さらに、少なくとも1つの設定を毎日の作業に対して行い、これにより最も重要なデータタイプだけをリコールします。詳細については、『モジュール - スタジオモジュール - トータルリコール』をご参照ください。

Options ポップアップメニュー



"Options"ポップアップメニューには、様々なオプションがあり、各デバイスに対して個別に設定します。

Extended setup

追加の設定を必要とするドライバ（たとえば「ジェネリック」ドライバ）を使う場合、ポップアップメニューからこの項目を選択すると、ダイアログが表示されます。特別なデバイスに「拡張設定」がない場合（ほとんどのものにはありません）、このメニューはグレー表示されます。

Child suffix

これは、マルチティンバー MIDI 音源の異なる「子」（「マルチティンバースロット」、「パート」または「ティンバー」ともいう）に名称を付けるための一覧を呼び出します。ここで付けた名称は、Cubase VST のアレンジウィンドウの "インストゥルメント (Instrument)" 欄で使われます。たとえば、Yamaha SY-77は、"Child suffix" メニューの "P1" を選択し、アレンジウィンドウの "インストゥルメント (Instrument)" 欄の "スタジオ モジュール インストゥルメント (Studio Module Instruments)" で "Yamaha SY-77" を選択して (読み込んでいるデバイスが "Yamaha SY-77" のみの場合 "スタジオ モジュール インストゥルメント (Studio Module Instruments)" は表示されません)、"Child 5" に割り当てると、"インストゥルメント (Instrument)" 欄は、トラックに対して "SY 77 P5" になります。

Send without Hand-Shake

MIDI 機器によっては、システムエクスクルーシブを介して設定を送信するとき、双方向通信が必要かどうかを決定することが必要な場合があります。これをオフにする利点 (可能な場合。可能でない場合、このメニュー項目はグレー表示されます) は、デバイスに設定を送信するとき、毎回 MIDI パッチペイを新しく設定する必要がなくなります。データを送信するだけで受信しない場合 (ハンドシェイクは受信確認メッセージ)、レコーディングのために作成した標準的なパッチペイ接続を使います。難点としては、転送が正しく行なわれたかどうかのフィードバックがないことです。

Include in Instrument Menu

これは、デバイスが Cubase VST の "インストゥルメント (Instrument)" "ポップアップメニュー" に表示されるかどうかを決めるために使います。スタジオモジュールを起動し、"インストゥルメント (Instrument)" 欄をクリックすると、標準的な Cubase VST インストゥルメントに代わり、「MIDI ネットワーク」にあるすべてのデバイスの一覧が表示されます (144 ページ参照)。このメニューにすべてのデバイスを加えたくない場合もあるでしょう。たとえば、パッチを選択するのに使えないため、ドライバ "Any Dump" を経由してアクセスするデバイスを除外することがあります。また、Cubase VST のアレンジウィンドウから Program を選択できないため、MIDI パッチペイに対応する機器を除外する場合があります。

Slow MIDI sending

MIDI 機器の中には、データの転送速度が速い場合、システムエクスクルーシブのデータをうまく処理できないものがあります。もし、MIDI 機器が固まったり、エラーメッセージを表示するなどの不具合があった場合、この項目にチェックをいれ、もう一度試してみてください。

コメント

各デバイスについて、テキストを入力できます。これは、"Studio.dat" フォルダの "Setup" ファイルに保存されます。

OK/Cancel

"Cancel" ボタンをクリックすると、このウィンドウでの変更箇所は保存されません。

"OK" ボタンをクリックすると、"Studio" フォルダの "Studio.inf" ファイルに現在の設定が保存されます。保存される情報は次の通りです。

- すべてのアクティブなデバイスドライバとその設定
- ウィンドウ内のすべての設定 ("Mask" 設定を含む)
- "Save Preferences" で保存されるすべての項目、詳細については、[156ページ](#)をご参照ください。

デバイスを追加したり削除すると、セットアップの更新は、ある設定を変更するだけのときより多くの時間を必要とします。

ドライバを追加したとき生じたことは、"Studio.dat" フォルダにコピーされます。これは、"Studio.dat" フォルダの中での1つのデバイスに、1つのファイルが割り当てられることを意味します。このフォルダには、"Studio.inf" というファイルもあります。これには、セットアップの設定も含まれます。このフォルダのバックアップ（できれば2つのバックアップ）を作成し、安全な場所に保存することをお勧めします。セットアップの変更を行なったときにはいつでも、新しいバックアップを作成しましょう。

実際に、"Studio.inf" ファイルは、セットアップに大きな変更を行なったときには非常に重要です。スタジオモジュールは "Studio.bak" というバックアップコピーを作成し、"Studio.dat" フォルダに保存します。"Studio.inf" ファイルが消失したり破損した場合、"Studio.bak" を "Studio.inf" に名称を変更してプログラムを再起動します。このファイルが設定のすべてまたは一部を持つことを確認してください。

-
- "Studio.dat" ディレクトリの内外でのファイルのマニュアル移動は絶対に行わないでください。特にデータダンプでないファイルを、ここには絶対に保存しないでください。
-

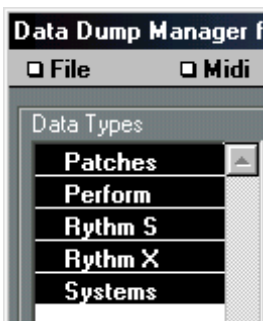
通信のテスト

MIDI 機器のシステムエクスクルーシブ通信が適切に動作することをテストするためには、次のようにします。

1. "Studio Setup" ウィンドウを閉じます。"モジュール (Modules)" メニューの "Studio Module" サブメニューから、"Patch Manager..." を選択します。
2. 表示された最初のメニューで、デバイスを選択します。他のメニューが表示した場合、任意のオプションを選択します。
3. 表示されたウィンドウで、左上の "Data Dump" ボタンをクリックします。



4. "Data Dump manager" ウィンドウが表示されます。このウィンドウの左に、デバイスの "Data Types" の一覧が表示されます。



5. この内いずれか1つがハイライトされるまでクリックします。他より長いダンプになるものがある場合、できるだけ短いダンプになるように一つだけ選択し、ダンプの速度を上げます。この方法は、選択した任意の "Data Types" に依ります。
6. "MIDI" ポップアップメニューから、"Receive" を選択します。データトランスファーダイアログが開き、転送の進行状態を表示します。バーグラフとカウンターが、ダンプが中断なく進行したことを示した場合、すべてが順調です (デバイスによっては、バーグラフが右方向に「成長」せず、ダンプの終了時に急速に最大サイズになるものもあります)。何か問題が生じる場合、接続と設定を確認してください。ヘルプについては、[162 ページ](#)をご参照ください。
7. "Exit" ボタンをクリックして、Patch Manager ウィンドウも閉じます。デバイスの設定を変更する必要がある場合、または次のデバイスに設定する場合、"Studio Module" サブメニューの "Setup..." を再度選択します。

ジェネリックドライバとリストドライバ

デバイスの種類に対して特定されない2種類のドライバがあります。

- ジェネリックドライバ - 任意のMIDIデータの送受信に使えます。
- リストドライバ - MIDIデータの送受信は行わず、定義済みの名称一覧から選択するために使います。

詳細については、[162ページ](#)をご参照ください。

ジェネリックドライバ

"Any Dump"と"Generic"の2種類のジェネリックドライバがあります。"Any Dump"は、フロントパネルのボタンをクリックすることにより設定を行うデバイスに使います。"Generic"ドライバを使うと、自分でシステムエクスクルーシブコードを入力することができ、名称の変更などデバイスをカスタマイズできます。ジェネリックドライバの詳細については、[162ページ](#)をご参照ください。

同じジェネリックドライバを何度も追加することができ、リスト上にそれぞれの新しい名称（デバイス名）を付けます。

リストドライバ

リストドライバは（ほとんどの場合）、Patch Manager ウィンドウに空のセルを持ちます。リストドライバは、MIDIを経由して名称を取り出すことができなかつたり取り出す必要のないデバイスに使います。リストドライバの例は、GM（General MIDI）についてのもの（次の例2を参照）、GM（General MIDI）互換デバイスの全プログラム名に関する定義済みの一覧を含みます。サポートされていないそれ以外のデバイスがあり、名称でパッチを選択する場合は、リストドライバの1つを使います。

異なるリストドライバ（Cubase VST CD-ROMの"Studio Module Drivers"フォルダの"Lists"フォルダ内にあります）の違いは、パッチの構成方法です。たとえば、"List2_64"ドライバは、Patch Manager ウィンドウに64パッチのバンクを2つ持っています。これは、たとえば、64の2つのバンクでプログラムが構成されるRoland Juno 106で使います。

同じリストドライバを追加することができ、リスト上にそれぞれの新しい名称（デバイス名）を付けます。

例1:指定ドライバ

Roland A-880 MIDIパッチベイを使っている場合を考えます。"Input"と"Output 3"を、コンピュータのMPU互換MIDIインターフェイスに接続します。A-880が、MIDIチャンネル16でプログラムチェンジメッセージを受信するように設定します。

Korg M1Rラックモジュールを使っている場合を考えます。これは、A-880の"Input"と"Output 4"に接続します。

以下にスタジオモジュールのセットアップ方法を説明します。

1. A-880のパッチを通常のレコーディング状態で作成します。これにより、パッチベイに接続したMIDIキーボードをパッチベイのMIDI Out 3を介してデータを送信するようになり、演奏した内容をCubase VSTにレコーディングできます。コンピュータのMIDI出力は、MIDI Out 4のKorg M1Rを含む、システムの他のシンセサイザーに信号を分配するパッチベイのMIDI In 3に接続します (A-880の最初のパッチ)。
 2. コンピュータがKorg M1Rと双方向通信できる2番目のパッチを作成します。これは、コンピュータのMIDI出力は、パッチベイを介してM1RのMIDI入力に送信されることを意味し、M1RのMIDI出力はコンピュータのMIDI入力に接続され、MIDIパッチベイも使うようにします。これをPatch 12として保存します (A-880の2番目のパッチ)。
 3. A-880がプログラムチェンジメッセージをInput 3とMIDIチャンネル16で受信していることを確認します。
 4. M1Rをプログラムチェンジメッセージとシステムエクスクルーシブメッセージを受信するように設定します。
 5. M1RのグローバルMIDIチャンネルを設定します。例として5とします。
-
- これを各サウンドのCombiの中で設定できるMIDIチャンネルと混同しないようにします。Korg M1RのグローバルMIDIチャンネルは、グローバルパラメーターにあります。
-

ここで、"Studio Setup" ウィンドウを使って、上で指定した情報を使って通信を設定します。

1. "Add" ボタンをクリックします。ダイアログが表示され、Cubase VST CD-ROMの"Studio Module Drivers"フォルダの"KORG"フォルダ内から、"M_1.dev"ファイルを選択します。"Open"ボタンをクリックしてダイアログを閉じます。
2. デバイスリストに"Korg M-1"という新しい項目が表示されます。これを選択します。
3. M1Rは、Roland A-880を介してMPUインターフェイスに接続されているため、"Input"と"Output"の両方を"MPU"に設定します。
4. M1Rには、システムエクスクルーシブデバイスIDがないため、"Sysex ID"はグレー表示されます。しかし、グローバルMIDIチャンネル設定があります。M1Rには2つのモード (Program と Combi) がますので、"Studio Setup" ダイアログでは2種類の"MIDI Channel"設定が可能です。今回、M1Rで1つのMIDIチャンネルを設定をしていますので (上記のように)、「両方」とも5に設定します。

ここで分かるように、8つのChild MIDI ChannelがM1にあります。スタジオモジュールは自動的に検索を行うため、これらの設定を心配する必要はありません。

"Studio Setup" ウィンドウで"MIDI Patchbay"のセクションを設定します。

1. 右の欄の上部にある"1"のチェックボックスをクリックすると、チェックが表示されます。
2. "Output"を"MPU", "MIDI Channel"を"16"に（A-880がプログラムチェンジをMIDIチャンネル16で受信するように設定しているため）、"Delay ms"は"100"のまま（これは実際に必要な"Delay"値より大きな値ですが、結果に大きな違いはありません）にします。
3. "Name"欄をダブルクリックし、たとえば"A-880"と入力します。これは、後に上記の設定を一挙に行うために使われます。
4. "Program before"を"2"（2番目の実際のプログラムチェンジナンバーで、1番目は1）に設定します。これは、M1Rと通信するとき、A-880がパッチ12を選択するようにします。
5. "Program after"を"1"に設定します。これは、M1Rとの通信を切るとき、A-880がパッチ11を選択するようにします。
6. ここで、トータルリコールを行うたびに、少なくともProgramとCombiをダウンロードするトータルリコールパッチを作成します。"Total Recall"ポップアップメニューの"New"を選択し、たとえば"Everyday"と入力して、[Return]キーを押します。"Mask"ポップアップメニューを設定して、たとえばProgramとCombiだけになるようにします。
7. 必要に応じて、"Options"ポップアップメニューの設定を変更します。M1Rが"インストゥルメント(Instrument)"欄に表示されるようにします。"Send Without Hand-Shake"をオフにする必要がある場合はチェックをいれます。

これでM1Rの設定が完了しました。他のデバイスを追加するには、"Add"ボタンをクリックし、ドライバを検索して、この例のように設定します。"MIDI Patchbay"の"Name", "Output", "MIDI Channel", "Delay ms"値は定義され、ポップアップメニューから選択できます。

例2: リストドライバ

リストドライバは、データダンプや設定値を処理したり送信するためには使われません。パッチを選択するためだけに使われます。

このようなドライバの例は、"Gen_Midi.dev"ドライバで、すべてのGM (General MIDI) 互換デバイスに使われます。すべてのGM (General MIDI) 音源には、同じパッチ名が付けられているため、MIDIを経由してデバイスの名称を取り出すことを妨害する理由はありません。

Roland Sound Canvasサウンドモジュールを使っている場合を考えます。

1. "Studio Setup"ウィンドウで"Add"ボタンをクリックします。Cubase VST CD-ROMの"Studio Module Drivers" フォルダの"Generic"フォルダから、"Gen_Midi.dev"を選択します。"Open"ボタンをクリックします。
2. デバイスリストで"GENERAL MIDI"をクリックして選択します。
3. ドライバの名称を変更します。たとえばロングネーム"Sound Canvas"、ショートネーム"Canvas"とします。
4. "Output"を、Sound Canvasを接続したMIDI出力に設定します。
5. Sound Canvas から得られるデータはないため、MIDI出力をコンピュータのMIDI入力に接続する必要はありません。したがって、"Input"の設定は必要ありません。パッチ (Sound Canvasではインストゥルメントと呼ばれます) は、ドライバを使って、Patch Managerウィンドウから選択します。"Sysex ID"とメインの"MIDI Channel"設定もそのままにしておきます。
6. "Child MIDI channel"の設定を行います。Sound Canvasで最初の8つのMIDIチャンネルだけを使うことを計画しているとします。この場合、16個の"Child MIDI channel"設定の横にある設定欄を"8"に設定します。これにより、8つの"Child MIDI channel"設定だけが有効になります。アレンジウィンドウで Sound Canvas を使うとき、この8つのMIDIチャンネルから選択します。MIDIチャンネル9から16の方を使う場合、以下に示すように8つの"Child MIDI channel"欄を下のように変更できます。



7. "MIDI Patchbay"は、コンピュータが Sound Canvas を演奏でき、MIDIチャンネルでパッチを選択できるようにします。したがって、これを使うためにSound Canvasを切り替える必要はありません。このことから、ダイアログ右上の両方のMIDIパッチベイをオフにしておきます。
8. Sound Canvasは、トータルリコールを使わないため、トータルリコール「パッチ」を妨害する心配はありません。
9. "Options" ポップアップメニューで "Include in Instrument menu" にチェックをいれます。
10. "Options" ポップアップメニューから、"Child suffix"を選択します。表示されるメニューから"1"を選択します。これにより Sound Canvas は、"インストゥルメント (Instrument)" ポップアップメニューに、ショートネームと MIDI Child ナンバーを加えた名称が "Canvas 1", "Canvas 2", "Canvas 3" として表示されます。

閉じる

すべてのデバイスについてすべての設定を行ない、"OK" ボタンをクリックします。

スタジオモジュールに慣れましたら、次の『モジュール - スタジオモジュール - ガイド』に進みます。

12

**スタジオモジュール
- ガイド**

スタジオモジュールの知識を得る

ここでは、音源の設定を取り扱う方法と保存する方法を説明し、次に、スタジオモジュールがダンプから受信する情報と、Cubase VSTを使ってその情報を毎日の作業で円滑に使う方法について説明します。

ここでは、所有の有無に関わらずデバイスについての説明を行いません。ここで扱う1台のマルチティンバーMIDI音源に関する内容は、他のマルチティンバーMIDI音源に適用でき、また、ここで扱うエフェクトもほとんどのエフェクトユニットに適用可能です。

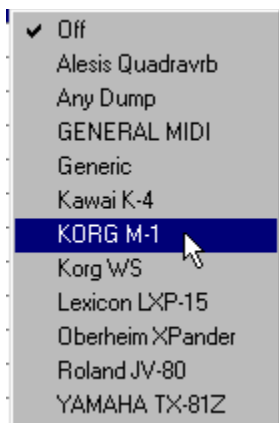
1. 初めに、デバイスをセットアップしてあり、すべてのテストが完了していることを確認します。
 2. "Total Recall" バッチでの、設定を済ませてあることを確認します。デフォルトは"ALL"設定になっており、毎日の使用のために、各デバイスに対して少数の"Data Types"しかアクティブになっていないことを確認します。
 - 以下は、通常のアレンジウィンドウに表示されている状態を示しています。
 3. "モジュール(Modules)"メニューの"Studio Module"サブメニューから"Total Receive..."を選択します。「カスタム」の「トータルリコールバッチ」を作成する場合、メニューが表示され、これを使用するかデフォルトの"ALL"を使用するかを尋ねます。初めの実行である場合、"ALL"を選択し、デバイスの設定をすべて安全にコピーします。
 4. ダイアログが表示され、プロンプトの位置に名称（今日の日付が代表的な例でしょう）を入力し、作成されるファイルの場所を探します。
-
- このファイルは比較的大きいため、半分使用済みのフロッピーディスクに保存しようとすることは避けてください。"Studio.dat"ファイルに保存することも避けてください。最良の方法は、データダンプのためにフォルダをあらかじめ作成しておくことです。

プログラムは、一度に1つのデバイスを切り替え、それぞれのすべての設定を取り上げます。セットアップがこのように定義されている場合、新しいMIDIバッチベイ設定を行うように、またはフロントパネルからダンプを開始するように、というメッセージが表示されます。この作業中に問題が発生した場合、[169ページ](#)をご参照ください。

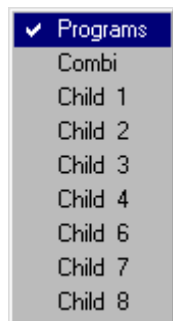
-
- この機能は、Cubase VSTが停止しているときに限り使えます。
-

ダンプが完了したら、アレンジウィンドウを表示します。スタジオモジュールの管理について見ていきましょう。

1. 空のトラックを選択します。
2. "インストゥルメント (Instrument) "欄で"スタジオ モジュール インストゥルメント (Studio Module Instrument) "を選択します。
表示されるメニューで、デバイスの一覧が表示されます。



3. いずれかを選択します。このデバイスが各種のパッチ (以下参照) を処理できる場合、他の一覧が表示されます。



ここでは、Korg M1を使う場合を考えます。この一覧には、"Program", "Combi", "Child 1" ~ "Child 8" (Combiから8つのProgramにアクセスできます) が表示されます。

この名称はM1に固有のものですが、動作原理は以下のようによすべてのマルチティンパーMIDI音源に適用できます。

- "Combi"を選択するということは、次の3つのことです。M1をCombiモードにし、M1のアウトプットをそのトラックに設定し、M1のグローバルMIDIチャンネルをそのMIDIチャンネルに設定することです。この方法で、トラックからCombiを選択できます。M1のCombiは、8つまでのサウンド (M1でProgramと呼ばれる) から成り、それぞれのMIDIチャンネルで受信します。

- "Program"を選択するというは、M1をProgramモード(一度に1つのProgram)にし、トラックのOutputとMIDIチャンネルを設定し、一度に1つのProgramを選択することです。
 - "Child 1"~"Child 8"を選択するというは、M1をCombiモードにし、トラックのOutputを現在のCombiのProgramの1つにします。これは、最も新しいオプションであるため、このままにしておきます。詳細については、151ページをご参照ください。必要に応じて、通常MIDIチャンネル設定にすることもできます。マルチティンバーMIDI音源を使っている場合、固定したMIDIチャンネル設定を受信し、このオプションは適切に動作します。M1は(他のデバイスと同様に)、ユーザーが自身でCombi内のMIDIチャンネルを設定できますが、多少複雑になります。
4. ここでは分かりやすくするため、デバイスで1つのサウンドを演奏するオプションを選択します。M1では、これは"Program"になります。
 5. "パッチ名(Patchname)"欄をダブルクリックします。これにより、スタジオモジュールのPatch Managerが起動します(デバイスにパッチがある場合。そうでない場合"Data Dump Manager"ウィンドウが表示されます。この場合、"Exit"ボタンをクリックして他のデバイスを試します)。



- スタジオモジュールでは、個々の設定をデバイスパッチで呼び出せます。パッチはサウンド、マルチティンバーセットアップのサウンドの集合、リバーブのエフェクト設定、などになります。この定義は、バンクセレクトまたはプログラムチェンジメッセージ、あるいはシステムエクスクルーシブメッセージを使ってMIDIで選択することができます。使用しているデバイスによっては、パッチは、Program, Voice, Tone, Timbre などと呼ばれることもあります。同じ名称を使っているメーカーはありません。
- Patch Managerウィンドウは、行と列の名称(デバイスが名称を使う場合)により、トラックに選択されたデバイスのすべてのパッチを表示します。この名称は、トータルリコールの過程で機器から受信します。この内のいずれかをクリックすることにより、対応するパッチが選択され、Cubase VSTにレコーディングするとき通常行うように、MIDIキーボードを演奏することにより直接、試するすことができます(同じトラックを選択していることを確認してください)。さらに、これを変更するまで、トラックはこのパッチを演奏するように設定されます。以下をご参照ください。

6. Patch Managerウィンドウを閉じ、アレンジウィンドウを表示します。ここで、トラックに選択したパッチを確認する方法があります。インスペクターを開き、トラックを選択して（パートは選択しません）、その"パッチ名 (Patchname)"欄で確認できます。



7. トラック欄の "インストゥルメント (Instrument)" 欄の「見出し」をクリックしてメニューを表示することができます。このメニューから "パッチ名 (Patchname)" を選択し、チェックをいれると、左側に "Patchname" 欄が表示されます。ここにでも各トラックに選択されたパッチを確認することができます（1つのトラックに1つのパッチを選択します）。
8. 必要に応じて、他のトラックを作成したり、新しい空のものを選択し設定します。

Patch Managerウィンドウでは、他の2つの機能を実行することができます。

- デバイスのメモリがバンクに分割されている場合（各バンクには様々なパッチが含まれています）、バンクボタンで選択できます。



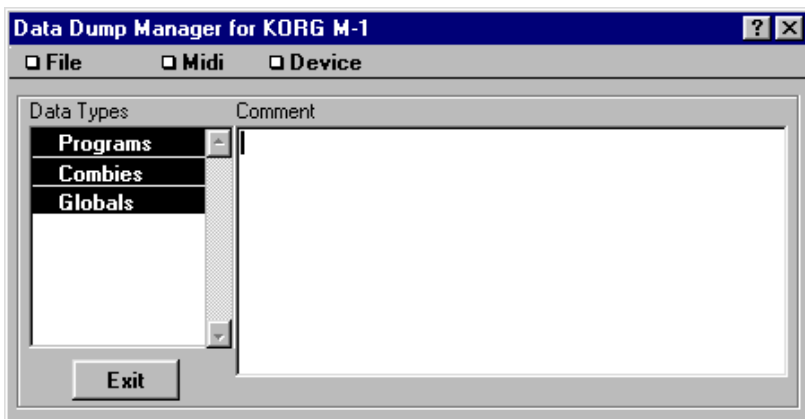
- メモリカードをサポートしていても、特殊な取り扱いが必要です。詳細については、[130 ページ](#)をご参照ください。
- パッチは、デバイスが名称の変更をサポートしている場合、[Alt] キーを押しながら名称をダブルクリックすることにより（パートと同じように）名称を変更できます。これは、実際のデバイスに新しい名称を送信するわけではないので、特別に行う必要があります（[124 ページ](#)参照）。

- "Goto"ポップアップメニュー（またはコンピュータのキーボードの上下カーソルキー）を使うことにより、インストゥルメントを割り当てたトラック間を移動でき、Patch Managerウィンドウが各トラックに使用可能なパッチを更新して表示します。



- パッチをダブルクリックした場合マクロエディタが開きます（特定のデバイスに対応するものがある場合）。ここで、パッチに対する調整を行えます。詳細については、[141 ページ](#)をご参照ください。

最後に、スタジオモジュールの最後のウィンドウの"Data Dump Manager"を簡単に見てみましょう。これは、ウィンドウの左上の"Data Dump"ボタンをクリックすることによりアクセスできます。



このウィンドウでは、個々のデバイスからデータを送受信できます。たとえば、デバイスのフロントパネルを使って設定を変更した場合、"Device"ポップアップメニューでデバイスを選択し、"MIDI"ポップアップメニューの"Receive"を選択して、Patch Managerを更新できます。"Exit"ボタンをクリックして、このウィンドウを閉じます。

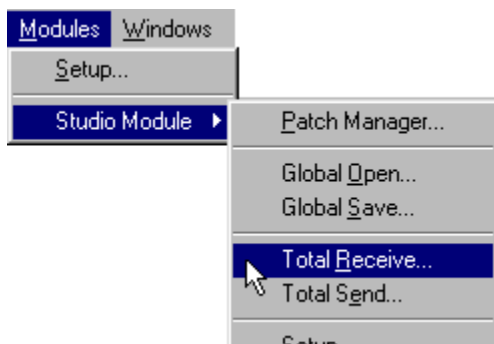
このソフトウェアの提供する機能の概要を見てきました。繰り返し読むことで十分に理解するようにしましょう。

13

スタジオモジュール

- トータルリコール

トータルリコール機能は、"モジュール (Modules) "メニューの"Studio Module"サブメニューからアクセスできます。トータルリコールは、すべてのデバイスに関する設定を読み出したり処理する操作です。



Total Receive

この操作は非常に簡単で、"モジュール (Modules) "メニューの"Studio Module"サブメニューから、"Total Receive..."を選択します。

1. 自分専用のトータルリコール「パッチ」を定義した場合 ([98ページ参照](#))、メニューが表示され、これらのいずれかを選択できます。
 2. この後、ダイアログが表示されグローバルファイル (拡張子".mem") の名称と場所を指定することができます。収集したデータが曲またはプロジェクトに属している場合、曲やプロジェクトのファイル (".all" ファイル) と同じ名称を付け、次ページに説明されているように曲をロードしたときに自動的にサウンドを送信できるようにします。
 3. スタジオモジュールは、すべての設定を処理し、デバイスごとに保存します。
-
- この機能は、Cubase VSTが停止しているときに限り使えます。
-

すべてのデバイスに関するすべての設定は、1つのファイルに保存されます。個々のデバイスに対する設定は、このファイルを使って「置き換え」たり「取り出し」たりできます ([154ページ参照](#))。

[Esc] キーを1秒間押すと、いつでも処理を停止できます (現在のダンプはダンプが中断される前に終了します)。

Total Send

"Total Send"は"Total Receive"の逆の過程です。この場合、設定はディスクから読み出され、システムのすべてのデバイスに送信されます。

自分専用のトータルリコール「パッチ」を定義した場合（98ページ参照）、メニューが表示され、これらのいずれかを選択できます。次に、グローバルファイルを送信するかどうかを尋ねてきます。

ファイル内の実際のデータタイプ（182ページ参照）だけが送信され、その他には影響がありません。例としてYamaha SY-77を考えます。ファイルに"Tuning"と"Pan"データがなく、"Voices"と"Multis"だけがある場合、SY-77の"Voices"と"Multis"が影響を受けますが、"Tuning"と"Pan"の設定はそのままになります。

[Esc] キーを1秒間押すと、いつでも処理を停止できます（現在のダンプはダンプが中断される前に終了します）。

-
- この機能は、Cubase VSTが停止しているときに限り使えます。
-

ソングとの自動ロード

スタジオモジュールがアクティブな状態でCubase VSTのソングをロードすると、Cubase VSTはソングと同じ名称の（同じディレクトリ内の）ファイルで、拡張子が".mem"のファイルを検索します。このようなファイルが検索されると、自動的にすべてをアップロードするか、メモリ内に名称をロードします（Global Openを使って）（次ページ参照）。

ガイドライン

小さなスタジオをお持ちの場合、曲ごとに"Total Receive"、"Total Send"を行うことができます。多くのデバイスを持つ場合、実際に必要な設定を入手したり送信することになります。これは"Studio Setup"ウィンドウのリコール設定で行えます。このような異なる少数の「パッチ」を作成することにより、実際に必要なデータを入手/送信できることを確認できます。

Global Open

これにより、すべてのグローバルファイルをコンピュータのメモリにロードでき、たとえば"Total Receive"を使って作成できます。

1. "モジュール (Modules)" メニューの"Studio Module"サブメニューから"Global Open..."を選択すると、メニューが表示され、使用するトータルリコール「バッチ」について尋ねてきます。"All" オプションは、ファイルのすべての内容をロードします。その他の"Mask"は、"Studio setup"ウィンドウの設定により、一部のデータだけをロードします (98ページ参照)。
2. ダイアログが表示され、"Data Dumps" ボタンをクリックするとデバイスの設定を行う実際のデータを読み込み、"Names" ボタンをクリックすると名称だけを読み込みます。
 - マクロエディタを使って編集したり (141ページ参照)、新しいData Dumpバンクを作成するためにデータをコピーしたりペーストとする場合、"Data Dumps"を選択する必要があります。
 - デバイスがグローバルファイルと同じ設定を含む場合 (たとえば、昨日と同じ曲について作業する場合) で、名称によりバッチを選択するときは、"Names" をクリックします。言い換えると、毎日の作業では、名称だけを読み込むことで仕事ができます。
3. ダイアログが開き、拡張子が ".mem" のファイルを表示します。ファイルを検索して、"OK" ボタンをクリックします。

ファイルが非常に大きく、すでにメモリ内に大きな曲がある場合、メモリを使い果たしてしまうことが考えられます。新しい「リコールバッチ」を作成して、必要なデータだけを読み込むようにしてください。

Global Save

これは、現在メモリにあるデータダンプ (バッチ名を含む) を、グローバルファイルとして保存します。

1. "Global Open"のすぐ下にあるこのコマンドを選択すると、ファイルダイアログが表示され、ファイルを指定するようにメッセージが表示されます。
2. すでに存在するファイルを選択した場合、ファイルを上書きするかバックアップを作成するかを尋ねます。

Def.mem

"Def.mem" という名称で Cubase VST のプログラムと同じディレクトリにグローバルファイルを保存すると、スタジオモジュールは Cubase VST を起動したときに自動的にこのファイルを読み込みます。

-
- この機能は名称だけが読み込まれ、実際の設定データは読み込まれません。
-

14

スタジオモジュール

- Patch Manager

Patch Managerを開く

Patch Managerは、3つの方法で開くことができます。

- "モジュール (Modules) "メニューの"Studio Module"サブメニューから"Patch Manager..."を選択する。
- アレンジウィンドウのトラックリストまたはインスペクターの"パッチ名 (Patchname) "をクリックする。
- [Ctrl]キーを押しながら、アレンジウィンドウ上のパートをクリックする。

Patch Managerの2つの仕様

ここでは、Patch Managerを"モジュール"メニューから開いた場合と、アレンジウィンドウから開いた場合の2つの違いを区別します。ウィンドウの機能は、ほとんど同じですが、操作により結果にわずかな違いが生じます。詳細については、最後の方か [143ページ](#) をご参照ください。現時点でも一般的な違いを理解しておくことは重要です。

- Patch Managerを、アレンジウィンドウを使って開いたとき、ウィンドウに表示されるのは、トラックに選択したインストゥルメントに関係することで、Patch Managerの動作はアレンジメントに影響します。さらに、"Goto" ポップアップメニューとアレンジウィンドウでアクティブなトラック、パートが表示されます。これは"モジュール (Modules) "メニューから開いたときには表示されません。

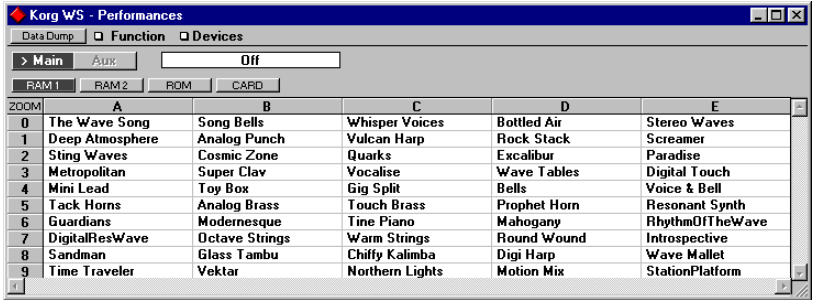


- "モジュール (Modules) "メニューでPatch Managerを開いたとき、ソングには影響を与えず、スタジオモジュールが、Cubase VSTの一部というより別個のプログラムのように動作します。Patch Managerをこのように使うと、雑用の処理、バンクの組立て、保存と読み込みなどを行なえます。デバイスポップアップメニューが表示され、異なるデバイスを選択できます (このウィンドウをアレンジウィンドウから開くと、これはできません)。



- さらに、"モジュール (Modules) "メニューでPatch Managerを開くと、デバイスによっては、アレンジウィンドウから開いたときよりコントロールできる箇所が増えます。たとえば、Roland D-10では、Timbre (Rolandの用語) に「Tone」を選択できますが、アレンジウィンドウからこれを行うことはできません。あるデバイスのドライバの能力を知るためには、"Studio Setup"ウィンドウの"Info"ダイアログを見ます。
 - デバイスがアレンジウィンドウの"インストゥルメント (Instrument) "ポップアップメニューに含まれない場合、Patch Managerの"Devices"ポップアップから選択できます。
-
- Patch Managerを開こうとしても、デバイスがデータダンプを完了させ、MIDI経由で個々のパッチを処理できない場合 (MIDIユーティリティデバイスと同様に)、"Data Dump Manager"ウィンドウがPatch Managerの代わりに開きます ([133ページ](#)参照)。

概要



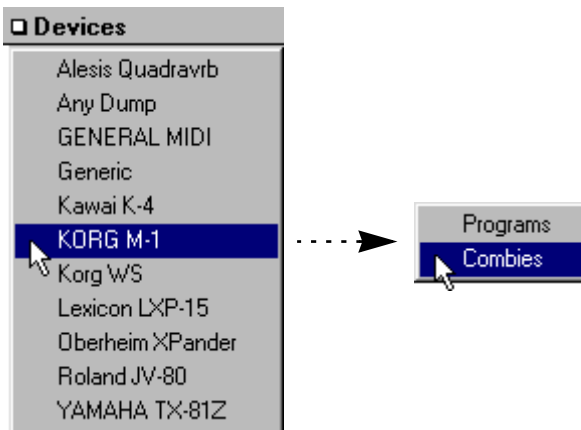
Patch Manager ウィンドウの主な部分は、横列（番号の付いた）と縦列（アルファベット順）のパッチリストで占められます。セルには、名称が入力されます。以下をご参照ください。

上部にポップアップメニューと情報欄があり、ウィンドウを「ナビゲート」します。

異なるデバイス / データタイプの表示

"モジュール (Modules) "メニューから

"モジュール (Modules) "メニューから Patch Manager を開いた場合、デバイスを表示する "Devices" ポップアップメニューが使えます。各種のデータタイプを選択する場合、一覧を示す新しいメニューが表示されます。いずれかを選択します。



- ディスプレイに希望するデバイスは表示されているが、探しているデータタイプがない場合があります。たとえば、Korg M1 では、すべての Program の代わりに、すべての Combi の名称が表示されます。これを変更するには、"Devices" ポップアップメニューを使い、すでにあるものと同じデバイスを選択し、表示された 2 番目のメニューで関心のあるデータタイプを選択します。

Patch ウィンドウのないデバイス ("Any_Dump.dev" ドライバのような) を選択した場合、代わりに "Data Dump Manager" ウィンドウが表示されます。

アレンジウィンドウから

アレンジウィンドウから Patch Manager を開いた場合、デバイスとデータタイプをトラックに割り当ててあると、ウィンドウは自動的にこれを表示します。

パッチの名称

多くのデバイスは、パッチに名称を付けます。スタジオモジュールがこのようなデバイスからデータを受信すると、名称を取り出して Patch Manager に名称を表示します。

フロントパネルで名称を使わないデバイス (たとえば多くのエフェクトデバイス) の場合でも、スタジオモジュールはパッチの名称を入力でき、容易に選択できるようにします。

名称の保存

データダンプを保存すると、名称も保存されます。メモリにデータダンプがない場合、名称を保存できません。2つは常に一緒です (デバイスによっては例外もあり、メモリカードでは、名称はダンプ無しに保存されます。このようなデバイスの例には Roland R8M があります)。

名称の読み込み

名称をメモリに読み込むにはいくつかの方法があります。

- "Total Receive" を実行する ([114ページ](#)を参照)。これを行うと、デバイスのデータと名称を取り込みます。
- "Data Dump Manager" を使う (『モジュール - スタジオモジュール - Data Dump Manager ウィンドウ』)。1つのデバイスからデータを取り込むと、名称も取り込まれます。
- ダンプを読み込んだとき。これは "Global Open" で行い、Patch Manager の "Function" ポップアップメニューを使ったり、"Data Dump Manager" ウィンドウの "File" ポップアップメニューを使います。
- Patch Manager ウィンドウの "Function" ポップアップメニューの "Load Names" 機能を使うことにより名称だけ (ダンプなし) を読み込むことができます。
- ドライバには、定義済みの名称のあるものがあり、GM (General MIDI) ドライバのように最初から Patch Manager の右に名称があります。これは、デバイスに修正や削除のできないパッチがある場合です (ROMパッチ)。
- 前述のように、フロントパネルで名称を使わないデバイスには名称を自分で入力できます。

詳細については、[154ページ](#)と[165ページ](#)をご参照ください。

パッチと名称のみ

名称のみについて操作できる状況には、次の2つがあります。

- "Global Open" を実行したとき、プログラムはファイルのパッチの名称だけを読み込むかどうかを尋ねます。
- "Data Dump Manager" ウィンドウでは、データダンプを削除できますが、名称は残します。『モジュール - スタジオモジュール - Data Dump Manager ウィンドウ』をご参照ください。

なぜこの操作を行う必要があるのでしょうか?主な理由は、コンピュータのメモリ領域 (RAM) を確保するためです。長い曲を作業する場合、レコーディングに際してできるだけ多くのメモリを確保したいと考えるからです。

パッチを名称で選択する場合、メモリにデータダンプは必要なく、名称のみで作業できます。これを行うには2つの方法があり、作業を開始するときに"Global Open"で名称だけを読み込むか、"Data Dump Manager" ウィンドウでデータを削除します。作業の途中でレコーディングに必要なRAMが不足していることが分かった場合には、後者が便利です。

デバイスを再プログラムするために完全なパッチを送信する必要があるとき (124ページ参照) やマクロエディタを使いたいとき (141ページ参照) のようにデータも読み込む必要のある場合もあります。前述のような状態は、名称の変更が可能で、名称も一緒に保存するためにメモリ内のデータを保持する必要があります。

さらに、ドライバには名称のみでパッチ全体を処理できないものもあります (リストドライバとハイブリッドドライバ。165ページを参照)。

ディスプレイのカスタマイズ

パッチリストの外観を必要に応じて作成する設定があります。

Zoom



名称の「グリッド」の左上の角をクリックすると、ポップアップメニューが表示され、3種類のテキストサイズを選択できます。

Center Names

"Functions" ポップアップメニューの "Center Names" は、セル内のテキストを左詰め (ティックなし) または中央 (ティックあり) のいずれかに決定するときに使います。



Auto Grid Adjustment

通常 ("Auto grid adjustment" オフ)、パッチリストを分割するときの横列と縦列の数を定める設定は、ドライバにあります。Patch Manager は、デバイス数や実際のデバイス構成によって、バッチをできるだけ見やすく構成します。

"Function" ポップアップメニューで、"Auto grid adjustment" をオンにすると、横列と縦列の数がウィンドウのサイズの後に調整されます。

パッチの選択

パッチをクリックすると、デバイスが選択されます。ここでは、MIDIチャンネルに関連した注意点がありますので、以下をご参照ください。

シングル

1つのMIDIチャンネルだけを受信することのできるデバイスを使う場合、全く問題はありません。"Studio Setup"ウィンドウに入力したMIDIチャンネルが使用できます。これには、古いシンセサイザーや大部分のエフェクトユニットが含まれます。

親

シンセサイザーのマルチティンバーセットアップ（スタジオモジュールでは「親」パッチとよばれます）から選択する場合と同様です。セットアップで定義したグローバルMIDIチャンネルでよく使用されています。

子

同時にそれぞれのMIDIチャンネルを受信するマルチティンバーMIDI音源については、少し複雑になります（この各MIDIチャンネルは、スタジオモジュールでは「子」と呼ばれます）。これについて詳しく説明しましょう。

アレンジウィンドウからPatch Managerを開くと、スタジオモジュールは、パッチを選択しようとしているMIDIチャンネルを構成する機会を待っている状態になります。この機能をマルチティンバーMIDI音源の設定に使う場合、アレンジウィンドウでPatch Managerを開き、[143ページ](#)に説明された内容を行う必要があります。

"モジュール (Modules) "メニューから"Patch Manager..."を開くと、スタジオモジュールは（可能な場合）、デバイスを1つのMIDIチャンネルで一度に1つのパッチを演奏するモードに切り替えます（MIDIチャンネルは"Studio Setup"ウィンドウで定義されます）。デバイスが常にマルチティンバーモードになっている場合には、注意が必要です。スタジオモジュールは、"Studio Setup"ウィンドウで定義されたMIDIチャンネルのパッチを選択しようとし、混乱を生じる可能性があります。

パッチの再プログラム

[Ctrl]キーを押しながらパッチ名をクリックすると、「デバイスで現在選択されている」パッチが、クリックしたパッチの設定に従って再プログラミングされます。

次の場合、これは非常に便利な機能です。

- パッチの名称を変更し、新しい名称でパッチを送信する場合
- 予備のバンク (128ページ参照) で作業して、メインバンクのオリジナルパッチのデバイスを再プログラムする場合
- デバイスのパッチをアレンジしなおす場合

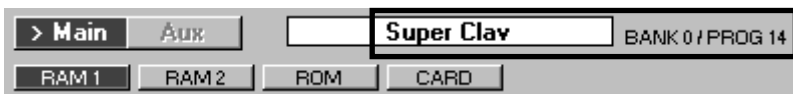
これは、デバイスがMIDIを介して「個々の」パッチを再プログラムすることを想定しています。そうでないと、"Data Dump Manager"ウィンドウを使って、バンク全部を送信しなければなりません。スタジオモジュールは、このような作業が必要な場合、助けてくれます。"Main"ボタンを見てください。



- ">"の印がボタンの左側にある場合、ウィンドウ内のパッチはデバイスの中で現在使われています。
- ボタンの左側に星印がついている場合、ウィンドウ内のパッチはデバイスと「同期していない」状態なので、"Data Dump Manager"ウィンドウを使ってバンク全体を送信する必要があります。

プログラムチェンジメッセージ

スタジオモジュールでは、プログラムチェンジを使ってデバイスのパッチを選択できます。しかしデバイスに128を超えるパッチがある場合は、これでは不十分です。このような場合、メッセージを組み合わせて、たとえばバンクセレクトとプログラムチェンジ、2つのプログラムチェンジメッセージまたはシステムエクスクルーシブなどを使います。スタジオモジュールは、デバイスのすべてのパッチを直接選択し、ウィンドウの上部で、ボックスを使って選択されているパッチとその方法について説明します。



このラインで囲まれた部分が単に、"PROG"と数字を示している場合、プログラムチェンジが1つだけ使われています。"BANK#/PROG#"と表示されている場合、バンクセレクトとプログラムチェンジが使われています。"SYSEX"と表示されている場合、システムエクスクルーシブメッセージがパッチを選択するために使われています。ある場合、たとえば2つのプログラムチェンジメッセージが必要な場合は"PROG#/PROG#"と表示されます。

- 86ページで説明したように、デバイスのプログラムチェンジ表をオフにしていることを確認します。

子を持つ親

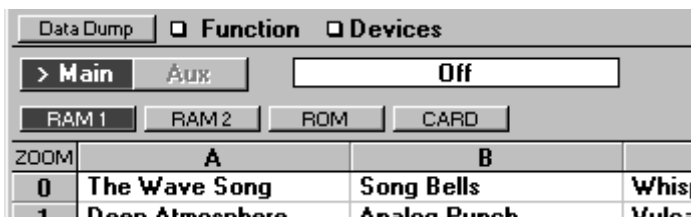
マルチティンバー MIDI 音源では、マルチティンバー設定（「親」）で組み合わせる基本サウンドを持っています。179 ページで説明しているように、スタジオモジュールは、「親」と「子」の個々のサウンドを呼び出します。

ウィンドウに表示されたパッチは、「親」タイプで、各セルの右上に黒色の三角印が付いています。これをクリックすると、「子」パッチの名称を表示するポップアップが表示され、この「親」パッチを構成しています。「c」（「子」パッチがメモ리카ード上にある）または「r」（「子」パッチがROMバンク内にある）があります。



バンクを使って作業する

デバイスのパッチがバンクに分割されている場合、いくつかのバンクボタンがグリッドの上に表示されます。これらのボタンをクリックして、バンク内のパッチを表示できます。



パッチのROMバンクがある場合、このパッチはユーザーが変更できませんが、ドライバには名称が付けられ、このROMバンクからパッチを選択できます。ときには、これらの名称を編集することもできます。

1つまたは複数のカードバンク（メモ리카ードのパッチのための）がある場合、これは常に空です（スタジオモジュールはMIDIを介してカードに保存されたデータを受信することができません）。しかし、スタジオモジュールには、カードから自動的に名称を受信する特殊な機能があります。これについては、130ページをご参照ください。

デバイスには、MIDI を経由してカードから直接パッチを選択できないものもあります。このような場合、Patch Managerには、カードバンクが表示されないか、カードバンクからパッチを選択できずに表示させるだけになります。

-
- 同じメーカーの類似したモデルは、パッチがROMバンクにある点で異なります。適正なドライバを選択していることを確認してください。たとえば、Yamaha TG-77（ラックマウントシンセサイザー）を使っている場合、仕様がほとんど一致しているからといって、SY-77（シンセサイザー）ドライバを使わないようにしてください。
-

パッチの管理

名称の変更

[Alt] キーを押しながらパッチをダブルクリックした場合、名称を変更できます（名称がない場合、名称を付けることができます）。これは、デバイスのディスプレイの名称を変更するのではなく、Cubase VST内だけでの名称の変更になります。デバイスに永続的な名称の変更を送信する場合、[Ctrl] キーを押しながらパッチ名をクリックします。これは、デバイスが一度に1つのパッチを再プログラムできることを想定しています（デバイスによっては、全体のバンクを送信する必要があります。これは[133ページ](#)をご参照ください）。

永続的な変更を送信しない場合でも、セルのパッチの名称を変更するには理由があります。デバイスは短い略称を使いますが、スタジオモジュールは長い名称も処理でき、特殊な文字も使用できます。さらに、エフェクトデバイスやその他の「小さな」デバイスの多くには、フロントパネルで使う名称が全くないものもあります。この機能により、好みのパッチの全部または一部に名称を入力できます。バンクの保存には名称も含まれます。

名称とファイルの取り扱いの詳細については、[155ページ](#)をご参照ください。

検索と次を検索

"Find" は、"Functions"ポップアップメニューにあり、表示されるダイアログにテキストを入力して [Return] キーを押します。プログラムは、すべてのバンク内の、このテキストを含むパッチを検索します。検索されると、画面上でハイライト表示され、対応するパッチも「デバイスから選択」されます。"Find" に対するキーボードコマンドは、[Alt] + [Shift] - [F] キーです。

"Find next" を選択するか、[Alt] + [Shift] - [G] キーを選択すると、プログラムは "Find" を選択したときに入力した文字で次を検索します。

たとえば、"Perfect Piano Sound" を検索する場合、"Find" を選択し、"pia" と入力します。次に "Find Next" を選択すると、"pia" が付く名称のサウンドを素早く検索できます。

編集

多くのデバイスには、デバイスドライバの機能の一部としてマクロエディタがあります。これにアクセスするには、パッチ名をダブルクリックします。マクロエディタの詳細については、[141ページ](#)をご参照ください。

コピーとペースト

セル間でパッチをコピーしたりペーストすることができます（一度に1つのパッチ）。パッチをメモリに読み込んだ場合、Cubase VST 内に設定をコピーするだけでなく、デバイス内でパッチをアレンジしなおします。コピーとペーストの詳細については、『入門』をご参照ください。

読み込みと保存

"Functions"ポップアップメニューに"Load"と"Save"があります。これは、「デバイスファイル」としてPatch Managerに表示されるパッチを保存したり、ファイルにパッチを持つPatch Managerのセルに入れることができます。ファイル処理の詳細については、[153ページ](#)をご参照ください。

- このオプションは一度に1つのデータタイプを読み込んだり保存することができ、そのデータタイプは、現在ウィンドウに表示されているものです。

予備バンクでの作業

- 予備バンクでの作業を開始する前に、メインバンクにデバイスのパッチが含まれ、それを呼び戻せることを確認してください。これは、予備バンクを使うとき、実際にデバイスを新しい設定に再プログラムするためです。

スタジオモジュールの利点は、ハードディスクにあるバンクから、パッチの新しいバンクを構成できることです。これを実現するツールの一つが、予備バンクです。

- MIDI を経由で個々のパッチの再プログラミングをサポートするデバイスに対してのみ、予備バンクを使うことが可能です。あるデバイスが対応しないと、"Aux" ボタン(次ページ参照)はグレー表示されます。

このウィンドウの上部の"Main"ボタン、"Aux"ボタンを使って、メインバンクと予備バンクを切り替えることができます。パッチがメモリに読み込まれている場合、名称の左側に">"の印が付きます。



名称のみ読み込まれた場合、メインバンクには"n"が表示されます。

予備バンクは実際には、メインバンクとは異なっています。

- マルチティンバー MIDI 音源に予備バンクを使う場合、組み合わせたサウンドでなく、1つの基本サウンドである「シングルパッチ」しか処理できないことに注意してください。しかしエフェクトユニットなどでは、1種類のパッチ(シングル)しか処理しないため、メインバンクのように動作します。
- 予備バンクは、名称のみをロードできません。常にパッチ全体を含みます(デバイスがこれをサポートする場合、名称を含みます)。
- 予備バンクで、パッチをクリックすると、パッチの全体の設定がデバイスに送信されます。デバイスに、パッチを一時的に保存する領域である「バッファ」が装備されている場合、ここに送られます。デバイスにバッファがない場合、現在のパッチが再プログラムされて設定が送信されるので、注意してください(詳細については、以降をご参照ください)。

保存バンクを開く

予備バンクにパッチのバンクを読み込むには、"Function"ポップアップメニューを使って"Open"を選択します。ダイアログは、編集するデバイスの設定を含むファイルのみをデフォルト表示します。拡張子を".mem"に変更した場合、トータルリコールファイルの設定を取り出すことができます。ファイル処理の詳細については、[153ページ](#)をご参照ください。

予備バンクとData Dump Manager ウィンドウ

メインバンクと同様に、MIDIを使ってパッチを予備バンクに出し入れできます。予備バンクを選択し、"Data Dump" ボタンをクリックし、通常通りに処理します。"Data Dump Manager" ウィンドウに切り替えると、予備バンク全体を消去できます。

パッチの送信

予備バンクのパッチをクリックすると、そのすべての設定を送信できます。デバイスの仕様によって2つの場合があります。

- パッチはデバイスの「エディットバッファ」に送信され、ここで直接試すことができます。これは、他のパッチは上書きされませんが、パッチを保持するためには、デバイスのフロントパネルを使ってマニュアルで保存する必要があることを意味します。
 - デバイスの選択されたパッチは、クリックしたパッチの設定で「再プログラム」されます。これは、デバイスにエディットバッファがない場合に発生します。
-
- 予備バンクからは、メインバンクできるように、デバイスの既存パッチを選択できません。
-

この機能は、数々のディスクバンクの完全なパッチを探すときに適用されます。バンクを読み込み、これをクリックすることにより、パッチを試行できます。

メインバンクのように、"Aux" ボタンには">"印や星印を付けて、ウィンドウがデバイスに「同期している」ことを表示します。



同期状態



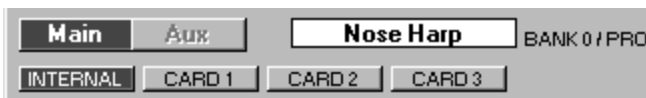
非同期状態

もとのパッチに戻る場合、メインバンクに戻り、[Ctrl]キーを押しながらクリックします。これにより、パッチの設定をデバイスに送信し、再プログラムします。

コピーとペースト

メインと予備のバンク間で、一度に1つのパッチをコピーやペーストすることができます。これは、メインバンク内でのペーストと同じです。

カードバンクの名称の処理



3つのカードバンクを持つデバイスのバンクボタン

スタジオモジュールは、カード上のパッチを直接サポートしません。多くのデバイスはカードにデータのMIDIダンプができず、できたとしても多くのカードは読取専用(ROM)タイプであり、内部のデータを変更できません。

しかし、カード内のパッチを選択することが必要な場合がたびたびあるでしょう。スタジオモジュールは、名称の処理によって、これをサポートします。

カード名のバンクを作成する

メモ리카ードにパッチがあり、Patch Manager ウィンドウに呼び出すには、次の手順に従います。

1. "Data Dump Manager" ウィンドウを使って、デバイスのパッチのコピーを内部メモリに作成します。バンクをハードディスクに保存します。
2. カードのパッチをデバイスの内部メモリにコピーします（詳細については、デバイスに付属の取扱説明書をご覧ください）。
3. "Data Dump Manager" ウィンドウを開き、デバイスの内部メモリにあるパッチを、Patch Managerのメインバンクに取り込みます。
4. Patch Managerの"Functions"ポップアップメニューから、"Save Names..."を選択します。表示されるダイアログに、ファイル名を入力して、ハードディスクに保存します。
5. Patch manager ウィンドウの "CARD" ボタンをクリックしてカードバンクを選択します（デバイスが様々なカードを処理できる場合、各カードにボタンが1つあります）。
6. "Function"ポップアップメニューの"Load Names"を選択します。表示されるダイアログで、名称のファイルの場所を検索し、カードバンクに読み込みます。
7. "Data Dump Manager" ウィンドウを使って、この作業の始めにバックアップを作成したメインバンクの元のパッチを開き、デバイスに送信します。
8. Patch Managerのカードバンクのパッチ選択が希望通りに動作することを確認します。
9. "Function" ポップアップメニューの上の方の "Save..." を使ってハードディスクに保存します。これにより、「全パッチと全バンク名」を含むファイルを作成できます。

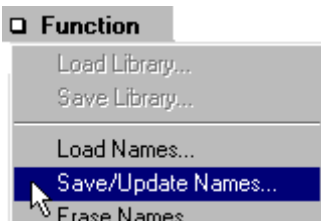
あるデータタイプのデータとともにメモリ内にカード名があり、バンクをディスクに保存した場合、カード名も保存されます。次にバンクを読み込むとき、カード名はデータとともに処理されます。

カード名の消去

この機能は、"Function" ポップアップメニューの"Erase Names"を選択することで実行され、カードバンクウィンドウにあるすべての名称をクリアするのに使います。

名称の保存 / 更新

名称の保存機能は、前述のようにカードバンクとともに使われます。名称を使ってもデータダンプに対応しない、ウィンドウ上に表示されたデバイスがある場合、"Function" ポップアップメニューの "Save Names..." が "Save/Update Names..." に切り換わります。



これは、デバイスがMIDI経由で名称を取り込むことができない、すべてのリストドライバと特定のデバイスドライバについて適応されます。

"Save/Update Names..." を選択すると、以下の内容のダイアログが表示されます。

- 先にカードについて説明したように、別個の名称ファイルを保存します。または、
- デバイスドライバの名称を保存します。このドライバを選択すると、名称が常に Patch Manager に表示されます。

名称ファイルの取り扱いの詳細については、[153 ページ](#)をご参照ください。ドライバの種類についての詳細は、[161 ページ](#)をご参照ください。

アレンジウィンドウの機能

Cubase VSTのアレンジウィンドウからPatch Managerを使うことに関連して、"Function"ポップアップメニューには2つの機能があります。詳細については、『モジュール - スタジオモジュール - アレンジウィンドウ』に記載されていますが、ここでは要約を紹介します。

トラック/パートの名称変更

"Function"ポップアップメニューの"Rename traco/part"は、現在選択されているパッチの選択されたトラック/パートの名称を変更します。この機能は、"モジュール (Modules)"メニューからPatch Managerウィンドウを開いた場合、無効になります。

トラックのパス

"Function"ポップアップメニューの"Pass to track"は、パッチ設定を構成するシステムエクスクルーシブデータを取り込み、アレンジウィンドウの新しいパートに保存します。これは、すべてのデバイスに対して使用可能ではありません。

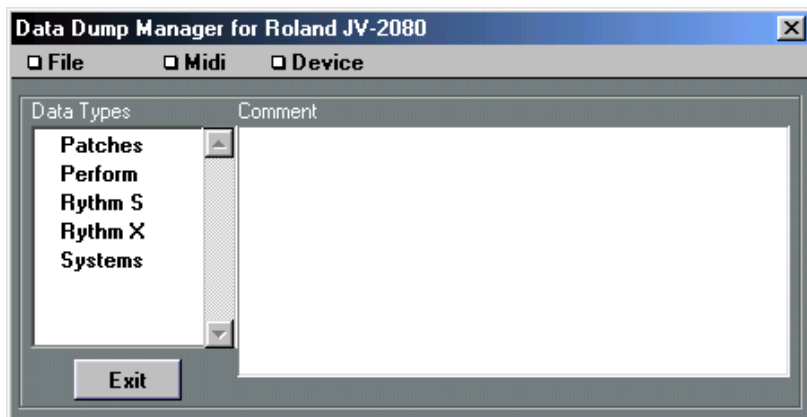
-
- この機能は、Cubase VSTが停止しているときに限り使えます。
-

15

スタジオモジュール

- Data Dump Manager ウィンドウ

概要



このウィンドウは2つの方法で開くことができます。

- Patch Manager ウィンドウの "Data Dump" ボタンをクリックする (117 ページ参照)。
- Patch Manager の定義が存在しないデバイスに対して Patch Manager ウィンドウを開こうとする (これは、一般的でない MIDI ユーティリティや "Any Dump" ドライバを使った場合)。

"Data Dump Manager" ウィンドウは、"Data Types" リスト (以下参照)、"Comment" 欄と3つのポップアップメニューで構成されています。

「リストドライバ」で管理するデバイス (165 ページ参照) には、"Data Dump Manager" ウィンドウがありません。これはドライバが実際の設定ではなく、名称だけを処理するからです。

現在見ているデバイス

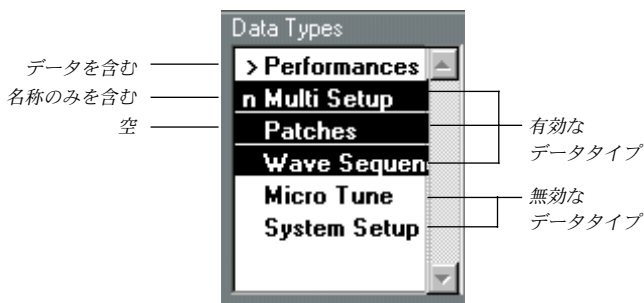
ウィンドウタイトルには、ウィンドウを開くためにダブルクリックしたデバイスの名称が含まれます。これは、Patch Manager ウィンドウで最後に作業したものと同一デバイスになります。他のデバイスの作業をする場合、"Device" ポップアップメニューで選択します。

ドライバに関する情報を得る

"Midi" ポップアップメニューの下の方に、"Info..." があります。これを選択すると "Studio Setup" で "Info" ボタンをクリックした場合と同じダイアログが表示されます。92 ページをご参照ください。

-
- セットアップに新しいデバイスを追加するとき、このダイアログの重要な情報を確認します。
-

Data Types リスト



このリストには、デバイスに含まれるすべてのデータタイプが含まれます。たとえば、Korg M1には3種類のデータタイプがあります。これは、"Programs", "Combis", "Globals"で、それぞれ別個に取り扱われます。Lexicon LXP-1は"Effects"だけがあり、MIDIパッチペイにはルーティングなどがあります。言い換えると、データタイプの数とその名称はデバイスのタイプに個別に対応します。

データタイプが、あるデータ（インストゥルメントの設定）とともにロードされたとき、タイプの左側に ">" 印が付きます。データタイプに名称だけが含まれるとき（[155ページ](#)参照）、タイプの左側に "n" が付きます。

選択

"Data Types" リストは、実際には、スイッチのセットで、ある操作のために別々のデータタイプに切り替えることができます。リストのデータタイプをクリックすると、有効/無効を切り替えられます。

目的

有効なデータタイプは、以下の場合に使用します。

- このウィンドウを使って、システムエクスクルーシブデータ（設定）をデバイスとコンピュータ間で転送する場合
- ダンプをクリーニングする場合

デバイスからデータを得る

デバイスからコンピュータに設定を移動する場合、処理するデータタイプを有効にし、"Midi" ポップアップメニューの"Receive"を選択します。少なくとも1つを有効にするか、プログラムが読み込むものがないようにします。

設定を転送している間、通信ダイアログが表示され、転送状態を示します。問題がある場合、通知されます (169 ページ参照)。ダンプ後、">" 印がメモリにロードされたデータタイプの隣に表示されます。

-
- この機能は、Cubase VSTが停止しているときに限り使えます。
-

このタイプの転送では、データがハードディスクに保存されずに、コンピュータのメモリに格納されます。ハードディスクに保存しない場合、電源を切ると消失します。

[Esc]キーを押すことにより、「ダウンロード」を停止できます。現在のダンプが終了した直後に、プロセスは中断されます。

デバイスへのデータ送信

コンピュータ内のデータをデバイスに送信するには、送信するデータタイプを有効にして、"Midi"ポップアップメニューの"Send"を選択します。

転送するために、ディスクまたはデバイスから、"Data Types"リストに何かを読み込んでおく必要があります (読み込んだリストには">"の印が付きます)。

設定が転送されると通信ダイアログが表示され、転送状態を示します。問題が生じた場合、通知されます (169ページ参照)。

[Esc]キーを押すことにより、送信を停止できます。現在のダンプの終了後、すぐにプロセスは中断されます。

データの保存と更新



デバイスからある設定をダウンロードした場合、「File」ポップアップメニューを使ってハードディスクに保存できます。さらに、ダンプを更新することもでき、これはある内容を新しいデータで置き換えることができることを意味します。

リストで有効にすることにより、保存するデータタイプを選択します。「File」ポップアップメニューの「Save...」または「Update...」を選択します（これ以外のオプションについては、以下をご参照ください）。標準的なファイル選択画面が表示され、名称と場所を指定できます。

Save...

これによりファイルは、通常スタジオモジュールのフォーマットで保存されます。ファイルの拡張子は、デバイスと「Studio Setup」ウィンドウでの設定に依存します（[89ページ](#)参照）。同じ名称でファイルを保存して既存のファイルを削除したり、バックアップを作成することもできます。これについては、[154ページ](#)をご参照ください。

Update Device File

ハードディスクにすでにファイルを保存してある場合（スタジオモジュールフォーマットで）、そのデータの一部または全部を置き換えることができます。たとえば、Korg M1 ファイルには、「Programs」、「Combis」、「Globals」のデータタイプがあります。3つすべてのデータタイプをファイルに保存した場合、「Data Types」リストのProgramのみを起動し、「File」ポップアップメニューにある2つのUpdateオプションの1番目を使って、「Programs」のみ、または「Globals」のみを置き換えることができます。

Update Global File

「File」ポップアップメニューにある2つのUpdateオプションの2番目は、1番目と同じですが、グローバル（.mem）ファイルの1つ以上のデータタイプダンプを置き換えることができます（追加ではありません）。

- 任意のSaveまたはUpdate中に、ファイル内のすべてのデータタイプが有効になっていることを確認してください！

ファイル処理の詳細については、[153ページ](#)をご参照ください。

ハードディスクからのデータの読み込み

"File" ポップアップメニューの最初の4つのオプションを使って、データを読み込むことができます。

最初に、読み込む予定のデータタイプを選択します。有効になったタイプだけが読み込みの対象になります。次に、読み込まれるファイルのタイプを選択します。以下をご参照ください。

Open Device File

最初のオプションは、1つのデバイスのスタジオモジュールデータを含むデータファイルからデータを読み込む際に使います。

Open Global (mem) File

2番目のオプションは、グローバルファイルのデバイスのデータを読み込む際に使います。

Import MIDI File

他のプログラムまたは他のコンピュータで作られたスタンダードMIDIファイル（タイプ0）を読み込みます。

Import SysEx

あるプログラムは、ハードディスクに「生」のシステムエクスクルーシブデータを保存します。このオプションは、そのようなファイルを読み込むことができます。

-
- MIDIファイルと SysEX の読み込みは簡単明瞭ではありません。成功するかどうかは、情報のファイルへの保存方法によります。スタジオモジュールは、できるだけ多くの情報を受信するように動作します。読み込みが正しく行われたことを確認するため、リストのデータタイプの左側に付いた">"印を確認してください。
-

あるデータタイプだけの読み込み

先に述べたように、リストのデータタイプを有効にしたり無効にして、各種のファイル（スタジオモジュールフォーマット）のデータをミキシングしたりマッチングさせることができます。有効になっているタイプだけについて、"Open..." を使うと実際にロードされ、残りは元のままになります。これにより、1つのファイルから1つのデータタイプを取り出し、他のファイルから他のデータタイプを取り出すことができます。

ミキシングとマッチング

1つのデバイスからデータを読み込むことができること（そのデバイスから1つのデータタイプを読み込むこともできます）と、読み込んだファイルに任意のデータタイプを書き出せることを使って、既存のものに新しいデバイスファイルとグローバル（mem）ファイルを構成できます。これにより、あるプロジェクトに必要なデータの組み合わせを作成できます。

クリア

1つ以上のデータタイプを最初に有効にして（クリックして）、"File" ポップアップメニューの "Clear Data" を選択すると、メモリからデータを削除できます。

1つ以上のデータタイプに項目名が含まれる場合、実際の設定データ（デバイスでなく、コンピュータの中だけの）を削除して名称を残すか尋ねます。名称を残す場合、Patch Managerウィンドウの名称によりパッチを選択できます。名称の隣の">"印は、"n" に変わります。

-
- 名称だけを含むディスクにバンクは保存できません。ディスクに保存すると、データダンプと名称は一緒に移動します。
-

コメント

"Comment" 欄で、ディスクに保存するデータタイプに関係する任意のテキストを入力できます。

- "Comment" 欄をクリックし、テキストを入力します。
 - ファイルを保存するとき、コメントも保存されます。
-
- データダンプを行わないドライバ（リストドライバのように）には、ディスクに保存する内容がないため、コメントはありません。
-

閉じる

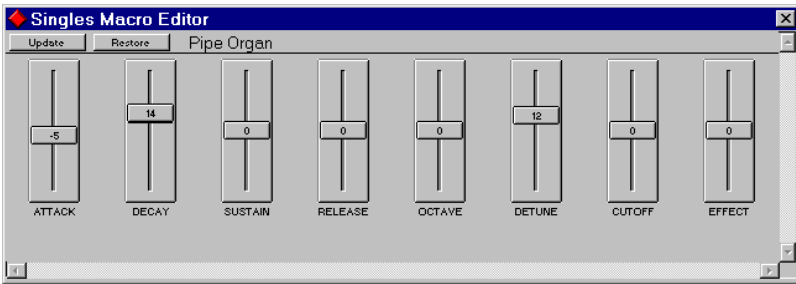
"Exit" ボタンをクリックするか[Return] キーを押すと、Patch Managerウィンドウに戻ることができ、"Data Dump Manager"ウィンドウを開いたときと同じデバイスが表示されます。

16

スタジオモジュール

- マクロエディタ

概要



スタジオモジュールにはマクロエディタがあります。デバイスの細かいパラメーターにアクセスするのではないため「マクロ」といいます。その代わりに、たとえばAttack、Release、Brightnessを調整することにより、シンセサイザーサウンドのような重要な特性を変更する、簡単で強力な操作を提供します。

マクロエディタを開くには、Patch Manager ウィンドウのパッチを単にダブルクリックします。デバイスと選択したデータタイプのためのマクロエディタがある場合、いくつかのフェーダーを含む新しいウィンドウが開きます。これには、機能により名称が付けられています。フェーダーの数と機能はデバイスに依存し、デバイスの特性を知っていれば、内容を説明する名称になっていることが分かるでしょう。

フェーダーの値は、実際のデバイスの設定は表示しません。フェーダーを上を動かすと、現在の値から増加させることを意味し、フェーダーを下を動かすと減少させることを意味します。

最後に動かしたフェーダーは、[↑]/[↓]キーを使って上下に動かしたり、[Home]キーを押すと0にできます。

Update

変更を行なった場合、「Update」ボタンをクリックすると固定できます。これによりデバイスのパッチを変更でき、フェーダーを「ゼロ」設定にリセットします。

Restore

これは、すべてのフェーダーの中間位置にリセットします。

ウィンドウを閉じる

"Keep"または[Return]キーを使ってウィンドウを閉じると、Updateのように、デバイスの変更を固定します。"Cancel"または[Esc]キーを使うと、変更を固定せずにウィンドウを閉じます。Patch Manager ウィンドウでパッチを選択した場合、前の状態に戻ります。

17

スタジオモジュール
- アレンジウィンドウ

はじめに

Cubase VST でスタジオモジュールを使う主な利点の1 つに、アレンジウィンドウで名称によりパッチを選択できることがあります。ここでは、Patch Manager ウィンドウの操作に慣れているユーザーを想定しています。そうでない場合、『モジュール - スタジオモジュール - Patch Manager』を先にお読みください。

インストゥルメント / パッチモード

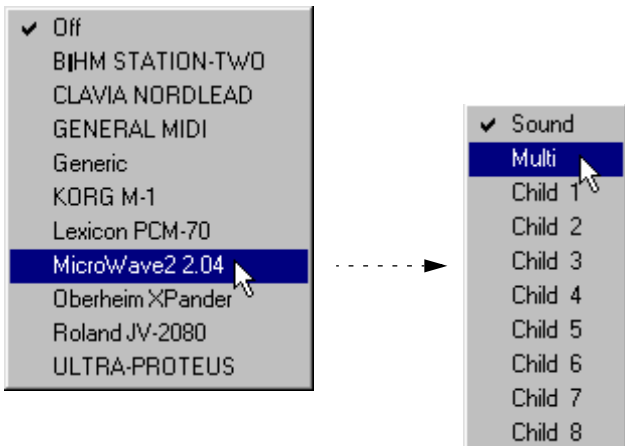
Cubase VSTでは、"インストゥルメント (Instrument)"は"出力先 (Output)"と"チャンネル (Channel)"の設定がありますが、さらにインストゥルメントを演奏するトラックの「デバイス」と「パッチのタイプ」を指定できます。

インスペクターの"インストゥルメント (Instrument)"をダブルクリックすると表示される"インストゥルメントの設定 (Setup Instruments)"ダイアログの"パッチ名 ソース (Patchname Source)"で、"モジュール (Modules)"メニューでスタジオモジュールをアクティブし、設定している場合、スタジオモジュールを利用することができます。"パッチ名 ソース (Patchname Source)"ポップアップメニューで"スタジオ モジュール (Studio Module)"を選択すると、現在スタジオモジュールデバイスに読み込まれているパッチネームデバイスのメニューが表示されます。その中から一つを選ぶと、インスペクターの"マッチ名 (Patchname)"ポップアップメニューからスタジオモジュールデバイスで登録したパッチがリストとなった Patch Manager ウィンドウを開くことが可能になります。

インストゥルメントの選択

これは、通常通りトラックリスト (MIDIトラック) の"インストゥルメント (Instrument)"欄をクリックするか、インスペクターの"インストゥルメント (Instrument)"ポップアップメニューを表示することにより行うことができます。"Studio Setup"ウィンドウで設定している場合、ポップアップメニューに、すべてのデバイスまたは、アレンジウィンドウに表示されるようにしているデバイスが表示されます。

選択したインストゥルメントに様々なデータタイプを選択した場合、これは別のメニューに表示されます。



スタジオモジュールは、メーカーがデバイスでの表示や取扱説明書で表示しているのと同じ名称のつけ方を使用します。スタジオモジュールインストゥルメントは、以下の3つの一般的なカテゴリに分割されています（デバイスのモードが分かっている場合、対応するものが理解できます）。

シングル タイプ インストゥルメント

デバイスにバッチのタイプが1つだけある場合、これに該当します。様々なMIDIチャンネルを受信できるデバイスには、1つのMIDIチャンネルだけを受信できるようにモードを切り替えられるものもあります。デバイスで1つのサウンドだけを演奏するとき、このタイプのインストゥルメントを選択します。

親タイプインストゥルメント

マルチティンバーMIDI音源で、各種のマルチティンバーセットアップを保存できる場合、トラックにこのタイプのインストゥルメントを設定できます。これにより、Patch Manager ウィンドウを使って、異なるマルチティンバーセットアップを選択できます。スタジオモジュールに、「子」インストゥルメント（以降参照）が受信するMIDIチャンネルなどのマルチティンバーセットアップの定義方法を知らせます。

インストゥルメントカテゴリの後にテキスト"Multi"が表示されている場合、[166ページ](#)をご参照ください。

子タイプインストゥルメント

マルチティンバーMIDI音源を使っている場合、メニューに「子」の一覧が番号付きで表示されます。これらはデバイスのMIDIチャンネルを表します。

この用語の詳細については、[179ページ](#)をご参照ください。

-
- ほとんどのインストゥルメントは、シングルモードか「親」モードのどちらかにします。インストゥルメントを、1つのトラックではシングルモードに、他のトラックでは「親」モードにしても意味がありません。パッチを選択するときに混乱が生じるため、このような設定は避けてください（後述参照）。

 - 新しいインストゥルメントカテゴリー（シングル、「親」、「子」）をトラックに選択した場合、すべてのパートとトラックを"No Patch"に設定します。言い換えると、トラック/パートが特別なパッチを演奏しないように設定します。
-

セットアップにないデバイスを演奏するようにトラックが設定されているソングを開いた場合、"インストゥルメント (Instrument)" 欄には "Unknown Instrum" が表示されます。詳細については、[157ページ](#)をご参照ください。

使用するデバイスでは、すべての「子」（「マルチティンパースロット」）を使う必要はありません。セットアップでは、「子」のMIDIチャンネルをオフ（ミュート）にすることにより、使用するデバイス内のMIDIチャンネルの数とMIDIチャンネルを定義できます。これは、"インストゥルメント (Instrument)" ポップアップメニューでより短時間に行なえ、混乱も少なく済みます。

チャンネルの自動取り出し

マルチティンパー MIDI 音源には、常に同じ MIDI チャンネルセットを受信するものがあります（たとえば、1から8または1から16）。そうでないものには、1つのMIDIチャンネルに1つのパッチを演奏するように設定できる「スロット」が存在します。スタジオモジュールに、現在デバイス内で使用可能なMIDIチャンネルを知らせるには、次の手順に従ってください。

1. トラックを作成します。"インストゥルメント (Instrument)" 欄のメニューから、「親」モードに対応する項目を選択します。
2. 以下に説明するように、トラックに「親」パッチを選択します。これにより、特定の「親」パッチでのMIDIチャンネルの構成方法を、スタジオモジュールに知らせます。
3. 新しいトラックを選択します。"インストゥルメント (Instrument)" 欄のメニューから、デバイスの「子」インストゥルメントの1つを選択します。これは、数字が後に続くテキストまたは数字のみにより示され、"Studio Setup" ウィンドウでの設定方法に依存します。
4. これで、トラックは正しい出力とMIDIチャンネルに自動的に設定されます。

割り当て可能なMIDIチャンネル

自由に MIDI チャンネルを割り当てることができるマルチティンパーのデバイスがあるときには、注意を要します。各種のサウンドが同じMIDIチャンネルで演奏され、希望通りの動作になりません。後でパッチを選択すると、同じMIDIチャンネルに設定された「子」は、同じパッチに切り替えられます。これは、同じMIDIチャンネルの同じプログラムチェンジメッセージを受信するためです（これは期待していない結果といえます）。

実際には、このようなデバイスがある場合、すべての「子」が異なるMIDIチャンネルに設定される(たとえば1から8)、「スクラッチ」マルチティンバーセットアップ(「親」パッチ)をお勧めします。これは"Studio Setup"ウィンドウで「子」のMIDIチャンネルを「ミュート」することにより、実際のデバイスでも使用しないと考えられるものをオフにします。トラックで選択したこの「親」パッチを使った"Def.all"ソングを作成することもでき、デバイスが常に正しい状態に初期化されるようになります。

このアドバイスに従うと、スタジオモジュールは、ソングを読み込むとき常に、正しい「親」パッチに切り替え、すべての「子」パッチが自動的に割り当てられるようにします。

パッチの選択

前述でインストールメントを説明したように、トラックに割り当てた場合、スタジオモジュールを使って名称でパッチを選択できます。これは、すでにトータルリコールや"Data Dump Manager"ウィンドウを使って、デバイスの名称を読み込むことができることを想定しています。または、名称を自分で入力したり、定義済みの名称でドライバを使えることも含まれます(165ページを参照)。

-
- パッチを選択する前に、2つのデバイスが同じ出力とMIDIチャンネルを受信しないように確認してください!
-
- すべてのデバイスは、MIDI経由でパッチのすべてのタイプを選択できるものではないことに注意してください。たとえば、1つのバンクからパッチを選択できても他のバンクからは選択できないことがあります。これは、デバイスのMIDIインプリメンテーションに依存します。
-

パッチ名 (Patchname)

インスペクターの"パッチ名 (Patchname)"ポップアップメニュー、または"パッチ名 (Patchname)"欄をダブルクリックすると、自動的にPatch Managerウィンドウが開き、デバイス内のパッチを表示します。1つを選択するには、単にクリックします。

"パッチ名 (Patchname)"欄に、トラックが現在演奏しているパッチの名称を表示します。言い換えると、トラックのどこかでパッチチェンジがあると(次ページ参照)、この欄はそれを表示し、ソングポインタの位置を変えたときに(プレイバック中に)、リアルタイムに更新します。

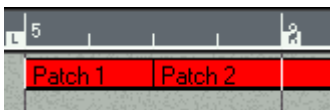
-
- スタジオモジュールを使っているときは、常に"オプション (Options)"メニューの"データの整合性を考慮 (Chase Events)"にチェックをいれ、使用することをお勧めします。
-

パートでの使用

あるパートがパッチを演奏するようにするには、[Ctrl]キーを押しながらパートをダブルクリックします。インスペクターの"パッチ名 (Patchname)"欄をクリックしたときと同様に、Patch Managerウィンドウが開きます。これにより、トラックのどこかにパッチを設定することができます。

-
- プログラムチェンジまたはバンクセレクト（または新しいパッチを選択するMIDIメッセージ）を受信すると、多くのデバイスは一時的に無音状態になることに注意してください。これが問題になる場合（パートの始めの音が切られてしまう場合）、鉛筆ツールを使って、パートをわずかに左に伸ばすようにしてください（『入門 - アレンジウィンドウの作業 - パートの長さの変更』をご参照ください）。これはパートの始めでパッチチェンジを行うためです。
-

- さらに、パートがサイクルの始めに開始するとき、そのパッチはパートがプレイバックされるときに初めて選択されます。サイクルの中央に他のパッチを選択するパートがある場合、デバイスは、プログラムがサイクルの始めに戻るときに誤ったパッチを選択しています。サイクルの開始点（左ロケーター）をもっと早い位置に設定してください。
-



プログラムが上のサイクルに入ると、“Patch 1”を演奏します。その後、サイクルの途中で、“Patch 2”に切り換わります。しかしサイクルの始めに戻ったときに、“Patch 1”には戻りません。

インスペクター



インスペクターには、“インストゥルメント (Instrument)”と“パッチ名 (Patchname)”があり、選択したトラックのインストゥルメントとパッチを選択したり表示するために使用します。トラックが選択された場合（パートは選択しません）、これは“インストゥルメント (Instrument)”または、“パッチ名 (Patchname)”をトラック欄で表示したときと同じになります。

1つのパートが選択された場合、パートから直接パッチを選択したときと同様に（前述参照）、パートが特定のパッチを演奏するようにインスペクターを使用することができます。

- “パッチ名 (Patchname)”は、選択したトラック/パートに対してパッチ名を表示しません。

- "バンク (Bank) " と "プログラム (Prg) " は、バンクセレクトとプログラムチェンジナンバーを表示し、パッチを選択するために使われます。表示部分をクリックすると (ポップアップ部分ではなく)、Patch Manager ウィンドウが開きます。
- 特別なメッセージ (システムエクスクルーシブまたは組み合わせされたプログラムチェンジメッセージ) がパッチを選択するために使われると、"バンク (Bank) " と "プログラム (Prg) " には "Stu" が表示されます。

データの整合性を考慮 (Chase Events) について

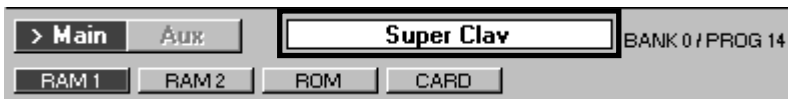
スタジオモジュールを使うときには、Cubase VST の "データの整合性を考慮 (Chase Events) " をオンにすることをお勧めします。これを行うと、すべてのデバイスについて、巻戻しや早送りを行なっても、正しいパッチを選択できます。

プレイパラメーターを固定 (Freeze Play Parameters) について

この機能は、Cubase VST の "機能 (Functions) " メニューにあり、パート / トラックのパッチチェンジメッセージを、パートのMIDIデータに固定します。このパラメーターの使用方法については、『入門 - プレイパラメーター、パート、トラックの設定』をお読みください。

No Patch の選択と Global Off

パッチをすでに演奏したトラックの「定義の解除」を行うためには、パッチをこれ以上演奏せず、パッチを選択するときのように Patch Manager ウィンドウを開き、ウィンドウ上部の選択されているパッチのインジケーターをダブルクリックします。



パッチが選択されていないとき (選択を行っていないか "No Patch" を選択しているために)、"Patch" 欄はこのトラックが "No Patch" であることを示します。

"Functions" ポップアップメニューの "Global Off" を選択して、トラックにあるすべてのパートからパッチの「選択解除」を行うこともできます。

トラック間のパート移動

1つのトラックから同じインストゥルメントを演奏する別のトラックに、パートを移動する場合、以前に使っていたトラックのように、同じパッチを演奏します。トラックが他のインストゥルメントを演奏した場合、パートは移動先のトラックのパッチ設定に従います。

Patch Manager ウィンドウのトラック/パッチの選択

様々なトラックまたはパートでパッチを選択する場合 (適当なインストゥルメントをすでに選択して)、Patch Manager ウィンドウを閉じずに行なえます。

現在選択したトラック/パートは、Patch Manager ウィンドウの上部に示されます。



新しいトラック/パートを選択するには2つの方法があります。

GotoメニューのNext Track/Part、Previous Track/Partを選択する



"Goto" ポップアップメニューまたはコンピュータのキーボードの矢印キーを使えます。トラック/パートを正しく選択してあると、パッチ名をクリックするだけで、パート/トラックのそのパッチを演奏するように設定することができます。

- "Goto" ポップアップメニューは、インストゥルメントを割り当ててあるトラック間をステップ進行します。

GotoメニューのTrack's Instrumentを使用する

トラックのインストゥルメントを "Goto" ポップアップメニューから選択できます。これはすべてのトラックと割り当てられているインストゥルメントの一覧を呼び出します。クリックして表示します。

親パッチと子パッチ

先に述べたように、トラックで「親」パッチを選択していると、スタジオモジュールにはこの「親」パッチがどのように構成されているか「知らされ」、この情報が「子」インストゥルメントを正しい出力とMIDIチャンネルに割り当てる設定に使われます。それだけではありません。

- デバイスのMIDIインプリメンテーションが対応している場合、デバイスに現在割り当てられている「子」の名称は、「子」のトラックに表示されます。
- 新しい「親」パッチを選択した場合、「子」を演奏するように設定されたすべてのトラックは、新しい「親」パッチの「子」パッチを演奏するように設定されます。
- Patch Managerウィンドウを開いて、新しい「子」パッチを選択すると、Patch Managerウィンドウは「子」が現在演奏するように設定されているパッチを斜体文字で表示します。

「親」と「子」の関係から、次のように処理できます。

- Cubase VSTでは、トラックは上から下にプレイバックされます。したがって、「親」パッチは「子」パッチの上にある必要があり、それによりプログラムチェンジメッセージ（など）が、正しい順序で送信されます。「親」インストゥルメントを割り当てたすべてのトラックを、アレンジウィンドウの上部に置くことにより良い結果が得られます。
- 「親」のパッチチェンジメッセージを受信すると、デバイスによっては短時間の「子」パッチを選択するメッセージを出します。これはデバイスの特徴であり、スタジオモジュールではどうすることもできません。もう一度曲を最初から演奏すると（すでに正しい「親」パッチが選択されている状態で）、おそらく問題が起こります。
- 「親」のパッチチェンジを挿入すると、上と同じ理由で、「子」パッチを割り当てたパートが始まる前に、短い「間」を作っておくようにします。

親なしで子を使う

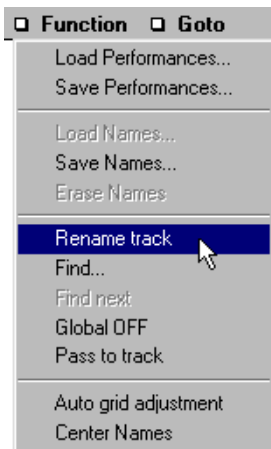
「親」インストゥルメントとパッチをトラックに割り当てることは、スタジオモジュールに「親」の構成方法を知らせます。これは、必ずしも必要ではありません。デバイスによってはMIDIチャンネルの固定セットで受信するものがあり（たとえば、1から8や16すべて）これをオンにすると、これらのMIDIチャンネルを受信する準備ができます。

このようなデバイスがある場合、「親」を使うことを忘れるかもしれません。トラックをセットアップし、「子」パッチをデバイスのMIDIチャンネルに割り当てることができます。

デバイスに「割り当て可能なMIDIチャンネル」がある場合でも同じことが言えます（前述のように）。MIDIチャンネルの固定されたセットで受信する「親」パッチを作成し、電源を入れたときにこのパッチの準備がデバイスに対してできているようにします。この方法で、同じMIDIチャンネルセットを「子」インストゥルメント/パッチに割り当てることができます。

Patch ManagerウィンドウのFunctionポップアップメニュー

Patch Manager ウィンドウのメニューは、すでに説明してありますが、アレンジウィンドウから開くことに直接関係する、“Function” ポップアップメニューの2つの項目について説明します。



Rename Track / Part

これにより、アクティブなトラックまたは選択したパート（トラックだけを選択している場合またはパートだけの場合により）に、現在選択しているパッチの名称を付けることができます。Patch Manager ウィンドウの中で、“Goto” ポップアップメニューか矢印キー（前述参照）を使って、このようにすべてのトラック/パートの名称を変更できます。

演奏しているパッチを使って、すべてのトラック/パートの名称を変更するための時間を要する場合、“オプション（Options）”メニューの“パート表示（Part Appearance）”サブメニューの“名称（Show Names）”にチェックをいれ、アレンジウィンドウにソングの全パッチの名称を表示します。

Pass Data to Track

編集しているデバイスが、[Ctrl]キーを押しながらクリックすることで設定を送信できる（124ページ参照）タイプの場合、アレンジウィンドウにパッチのシステムエクスクルーシブデータを挿入する特殊な機能があります。

Pass Data To Track は、選択したパッチのシステムエクスクルーシブ設定を含むソングポジションで、自動的にアクティブトラックにパートを作成します。この機能は、たとえばソングをMIDIファイルとして保存するときに使います。パッチ設定をアレンジメントのシステムエクスクルーシブとして設定すると、この情報はMIDIファイルに含まれ、ファイルはパッチとともにデバイスをプログラムするのに使われます。他のシーケンサーやコンピュータで再生した場合も同様です。

-
- この機能はCubase VSTが停止しているときに限り使えます。
-

18

スタジオモジュール

- ファイル処理

ここまでの説明に従ってきたとすると、ハードディスクへの保存や読み込みをすでに行なっていると思われます。しかし、再度、スタジオモジュールのファイル処理について、以下をお読みください。

ファイルタイプ

データを保存したり読み込むとき、以下のような拡張子の異なるファイルを作成します。

- 「グローバルファイル」には、拡張子".mem"が付きます。少なくとも2つ以上の、多くのデバイスのデータが含まれます。このようなファイルは、"モジュール (Modules)" メニューの "Studio Setup" サブメニューから "Total Receive..." を実行するときと "Global Save..." を使用するときで作成されます。Update Global Bank ("Data Dump Manager" の "File" メニューで選択) を使用して、グローバルファイル进行操作できます。
- 「デバイスファイル」には、1台のデバイスだけのデータが含まれます。拡張子はデバイスに依存し、"Studio Setup" ウィンドウで定義されます。Patch Manager ウィンドウで "Load...", "Save..." を使用するときと、"Data Dump Manager" ウィンドウで "Open...", "Save...", "Update Bank" を行うときにデバイスファイル进行操作できます。

以下のような準備をしておきます。これらのファイルは実際には全く同じです。デバイスファイルは、実際には、1台のデバイスの設定のみを含むグローバルファイルです。次の理由があります。

- デバイスファイルは、拡張子を ".mem" に変えるだけで、グローバルファイルに変換できます (詳細については、以下を参照)。しかし、この反対の操作はお勧めできません。これは混乱が生じるためで、ファイルに「隠した」データがあるように見えるからです。
- 様々な Open Device File オプションを使うと、単にファイル選択画面で拡張子を ".mem" に変更し、[Return] キーを押して選択することによって、グローバルファイルから1台のデバイスの設定を取り出すことができます。

保存と更新

スタジオモジュールの様々な箇所で、"Save" や "Update" が行えます。

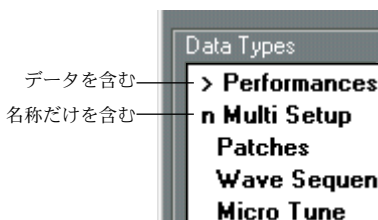
- 保存するとき、保存する内容を含む全く新しいファイルを作成します。同じ名称のファイルがすでに存在する場合、現在作成するファイルに置き換えられます。警告メッセージが表示されますが、バックアップファイルを作成できます。このファイルは、同じ名称ですが、拡張子が ".bak" になります。
"Save" コマンドは、"モジュール (Module)" メニュー、"Data Dump Manager" ウィンドウ、Patch Manager ウィンドウにあります。
- 更新するとき、ファイルの内容の一部だけを上書きします。Yamaha SY-77 Voice を操作することを考えます。ディスクには、SY-77 Voice、Multi、Panning データを持つファイルがあります。このファイルを更新する場合、Voice はコンピュータのメモリにあるものに置き換えられますが、Multi と Panning データは、そのままになります。ファイルに同じタイプのデータをすでに持つファイルを更新して置き換える追加更新と混同しないでください。

名称とパッチ

名称またはデータもしくはその両方を処理できるデバイスについては、次のようになります。

- ほとんどのドライバは、データを名称とともに処理します。データダンプで、デバイスからデータを読み込み、名称を取り出します。デバイスファイルまたはグローバルファイルを保存するとき、トータルリコールを実行するときに、名称はデータとともに保存されます。
- ドライバには、ダンプを管理しなくても名称を使うものがあります。このようなドライバは、GM (General MIDI) ドライバを含むすべての「リストドライバ」、「プリセットリストドライバ」で、スタジオモジュールができるのは、MIDIを経由してパッチを選択し、データダンプを行うドライバを選択することですが、名称を取り出すことはできません。異なるタイプのドライバの詳細については、[161 ページ](#)をご参照ください。
- このような場合、名称を変更できるものとできないものがあります。一般的には、名称がデバイス自身で変更できない場合、スタジオモジュールでもできませんが、例外もあります。
- 名称を処理できてもダンプを処理できないドライバでは、ドライバのファイル自身に名称が保存されます。保存は、Patch Manager ウィンドウの"Save/Update Names"を選択して行ないます ([131 ページ](#)参照)。

"Data Dump Manager" ウィンドウと Patch Manager ウィンドウは、バンクにデータが含まれているか (左側に ">" 印が表示される)、名称だけか (左側に "n" が表示される) を示します。



ソングとのオートロード

Cubase VST のソングをロードすると、プログラムは同じ名称で、拡張子が ".mem" のファイルと同じディレクトリで検索します。このようなファイルが存在する場合、スタジオモジュールは、ファイルを Total Send するか名称だけをロードするか自動的に提案します。

Def.mem

"Def.mem" という名称で、Cubase VST のプログラムと同じディレクトリにファイルを保存した場合、スタジオモジュールは、Cubase VST が起動したときに、自動的にこのファイルから名称をロードします。

Save Preferences

この項目は、"Studio Module" サブメニューにあり、スタジオモジュールを使って次のことを保存します。

- "Studio Setup" ウィンドウのすべての設定
- すべてのPatch Manager ウィンドウの設定
ズームやその他の表示オプション、ウィンドウの位置とサイズ、各ウィンドウと各デバイスのそれぞれすべてのフェーダーの位置。
これを使って、たとえばすべてのウィンドウを最適にアレンジし、プログラムを起動したときに常にこれを使うように、プリファレンスとして保存します。
- すべてのファイルパスは、各デバイスについて最後にデータダンプを保存した場所になります。デバイスファイルを開いたり保存するとき、そのハードディスクとフォルダが示されます。

-
- **パス名は、80文字以内で入力してください。**
-

"Studio Setup" ウィンドウ ([100ページ参照](#)) で "OK" ボタンをクリックすると、スタジオモジュールは、自動的に "Save Preferences" を実行します。

19

スタジオモジュール - 異なるMIDI環境間の移動

インストゥルメントを演奏するようにトラックを設定すると、トラックとデバイスの間にリンクを作成します。これは、ある種類のデバイスに絶対的なリンクを作成することは異なります。たとえば、トラックが所有のRoland JD-800の定義にリンクしていても、このトラックが様々なMIDI環境のJD-800に自動的にアクセスすることを意味しません。言い換えると、曲をMIDI環境間で自動的に移動させることはできず、これを適正に行うためには、セットアップを調整する必要があります。

曲を別の MIDI 環境に移動

スタジオミュージシャンの場合、他の人の MIDI 環境で演奏することがよくあります。スタジオモジュールは、他の人のデバイスを比較的簡単に自分のパッチに再プログラムできます。スタジオには、曲のファイルだけでなく、"Studio.dat" フォルダも持参することが必要です。

1. "Studio.dat"フォルダのバックアップを作成します。
2. 他の人のコンピュータを使っている場合、"Studio.dat"フォルダを置き換えます。その後、セットアップを修正し、作業している"Studio.dat"フォルダをコピーします。

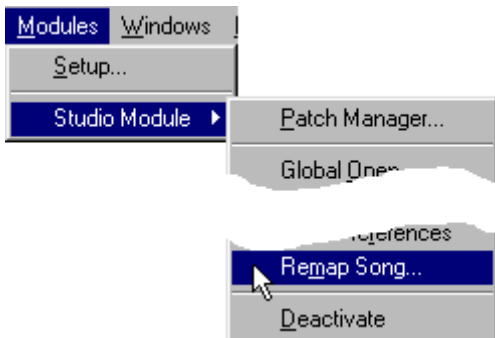
● 上書きする前に、スタジオの"Studio.dat"フォルダのバックアップを作成してください!

- 自分のコンピュータを持参した場合、自分の（バックアップした）"Studio.dat"フォルダを修正します。
3. "Studio Setup"ウィンドウを開き、現在作業している MIDI 環境に合わせた設定に修正します。必要に応じてドライバを追加し、SysEx / MIDI チャンネルの設定やパッチベイのルーティングを変更します。"Studio Setup"ウィンドウを閉じます。
 4. 必要に応じて、新しいトータルリコール「パッチ」を作成し、"Total Send"で作業中の MIDI 環境の変更が絶対に必要なものだけを変更します。
 5. 作業するソングを開き、"Total Send"を行います。
 6. このスタジオでの作業を終了した場合、現在の"Studio.dat"フォルダのバックアップを作成し、その他のプロジェクトのファイルとともに保存します。必要に応じて、スタジオの"Studio.dat"フォルダを復旧しておきます。
- 自分のコンピュータを使う場合、オリジナルの "Studio.dat" フォルダが必要になります。自分のスタジオで作業を開始する前に、現在ディスクにあるものと置き換えます。

自分のMIDI環境での他人の曲

スタジオモジュールを使っている他の人の作曲したソングを作業する必要があるが発生した場合、2つの方法があります。

Remap Songの使用



"モジュール (Modules) "メニューの"Studio Module"サブメニューから選択する"Remap Song..."は、自動的に曲を変更して、お使いのデバイスに適合させます。

1. ソングファイルのコピーを作成し、ダンプする".mem"ファイルと、そのソングを作成した人の"Studio.inf"ファイルがあることを確認します。
2. ソングを読み込むか、バックアップを作成します。
3. "Remap Song..."を選択します。
4. ダイアログが表示されます。ソングに付属した"Studio.inf"ファイル（自分のものではない）を探し、選択して"OK"ボタンをクリックします。

スタジオモジュールは、ソングと".inf"ファイルを解析し、使用しているセットアップと比較します。トラックがデバイスを演奏するように設定されていることが明らかの場合、インストゥルメントの設定を使用しているMIDI環境に合わせて変更します。トラックに適合するインストゥルメントを検出できなかった場合、特定のインストゥルメントを演奏しないように設定し、そのトラックのすべてのパッチチェンジを消去します。

5. ソングを保存します（修正した名称で）。
6. "Total Send"（115ページ参照）を使って、曲に必要なすべての設定をデバイスに送信します。

- この機能はそれぞれのソングに対して一度しか呼び出せません。そうでないとインストゥルメントはすべて誤動作します（他の人の"Studio.inf"ファイルを使って、使用しているMIDI環境に対してセットアップしたソングを修正します）。

この機能は、ソングをお使いのデバイスのセットアップに適合するようにすべてを設定すると最適に動作しますが、ソングに使用するデバイスが使用しているMIDI環境に存在しない場合は良好に動作しません。他のデバイスを演奏するようにトラックの割り当てを行うには、アレンジウィンドウのインストゥルメントとパッチ設定を使用します。

セットアップの修正

他の人の曲をよく作業する場合、別のセットアップを作成して、変換せずにそれらのソングを読み込むことができますようにします。次の手順に従ってください。

1. 安全のために"Studio.dat" フォルダのコピーを作成します。
2. 他の人の"Studio.dat" フォルダのコピーを作成し、自分のものと置き換えます。
3. "Studio Setup"ウィンドウで設定を修正し、使用しているMIDI環境に合わせます。
4. ソングを読み込み、"Total Send"を行います。
5. 終了後、"Studio.dat"フォルダのバックアップを作成して、プロジェクトとともに保存し、通常の作業を行う自分の"Studio.dat" フォルダに戻します。

20

スタジオモジュール
- ドライバについて

『モジュール - スタジオモジュール - はじめに』で述べたように、ドライバとは、スタジオモジュールが、あるデバイスと通信する方法を指示するものです。

各ドライバの能力は、デバイスのMIDIインプリメンテーションにより変わります。各ドライバから得られる、できるだけ多くの機能を引き出せるようにしています。あるデバイスで何かできないことがある場合、これはMIDIインプリメンテーションがこれに対応していない（または非常に複雑になっている）ためです。

マルチティンバー MIDI 音源の完全なドライバ

「最新」のマルチティンバー MIDI 音源のための多くのドライバは、以下の事項に対応しています。

- 異なるデータタイプを別々に処理できます。"Receive", "Send", "Save to disk" など。
- アレンジウィンドウからインストゥルメントカテゴリーを選択することにより、インストゥルメントを異なるモードに設定できます。
- 受信したデータから名称を取り出します。
- 「親」パッチから、MIDIチャンネル設定や名称のような「子」のデータを取り出します。
- パッチを選択します（デバイスの異なるモードで）。
- 個々のパッチをマクロ編集します（すべてのデバイスには適合しません）。

以上のように、デバイスのMIDI能力に依存していますので、デバイスによっては対応していない事柄もあります。

シングルモードのシンセサイザー、エフェクトユニット、MIDI パッチベイなどの完全なドライバ

これは、前述と同じで、これらのデバイスにモードがないだけです。パッチを入手、受信し、その中から選択します。通常は、エフェクトデバイスには、マクロエディタがありません。

Generic と Any Dump

この2つのドライバは、データの受信や送信に使われますが、デバイスに対して特定のドライバはありません。

Any Dump

このドライバは、"Any_dump.dev" というファイル名で、Cubase VST CD-ROM の "StudioModule Drivers" フォルダの "Generic" フォルダ内にあります。

"Any Dump" は非常に単純なドライバです。フロントパネルのボタンをクリックすることによりシステムエクスクルーシブダンプをサポートするだけのデバイスを想定しています。"Studio Setup" のリストに何回も追加することにより、毎回名称を変更し、複数のデバイスに使えます。

"Any Dump" は、「バルク」のデータダンプを処理するだけであるため、Patch Manager ウィンドウはありません。したがって、このデバイスの Patch Manager ウィンドウを開きたい場合は、代わりに "Data Dump Manager" ウィンドウを開きます。このドライバは、デバイスの設定の「安全のためのコピー」を作成するときに最適です。

"Any Dump"は、4つのデータタイプを持ち、一度に4つまでのシステムエクスクルーシブダンプを受信することができます。"Receive"を選択すると（詳細については、[136ページ](#)参照）、ダイアログが表示され、デバイスのフロントパネルからの転送を初期化するかどうかを尋ねます。

完了後、いずれかのキーを押します。リスト上で有効なデータタイプが2つ以上ある場合、すべて終わるまで、次に移動するメッセージが表示されます。

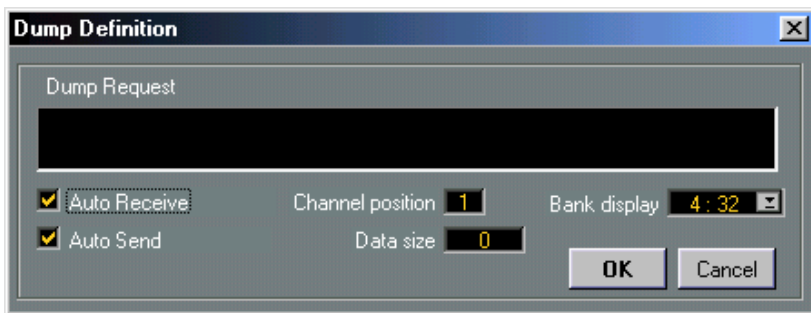
このデータは保存でき、他のデータダンプとともに"Total Send"に加えることもできます。

- これは、デバイスがハンドシェイキングを必要としない場合に限って動作するものであることに注意してください。デバイスがフロントパネルからのダンプをサポートするのであれば、ほとんどの場合ハンドシェイキングは必要ありません。

Generic

このドライバは（少し努力が必要ですが）、特定のドライバがないデバイスのデータダンプを自動化します。次の手順は、MIDIシステムエクスクルーシブメッセージを使った経験があることを想定しています。

1. "Studio Setup"ウィンドウで、他のものと同様に、ドライバに対するすべての設定を行います。
 - マルチティンバーの場合、デバイスの「子」のMIDIチャンネルナンバーを設定できます。ここで定義するのと同数の、「子」のインストゥルメントが必要です。
2. ドライバの名称をデバイスの名称に変更します。ショートネームで付け、ファイルの拡張子を入力します。
3. "Options" ポップアップメニューの"Extended setup"を選択します。"Dump Definition"ダイアログが表示されます。



4. 自動「受信」処理を作成したい場合、"Auto Receive"オプションを有効にし、以下に説明するように、"Dump Request"を記入します。"Auto Receive"にチェックを付けないままにする場合、このドライバは"Any Dump"のように動作します。前述をご参照ください。
5. テキスト記入欄をクリックし、メッセージを構成するバイト数を入力します。バイトはカンマで区切ります。

- 作成するメッセージは、システムエクスクルーシブメッセージであることが必要で (F0 で始まり F7 で終る) デバイスダンプやその他の設定のすべてを、MIDI を経由して行います。入力する内容を検索するには、デバイスのシステムエクスクルーシブインプリメンテーションに関する文書を確認する必要があります。
 - これは、ダンプがハンドシェイクなしに行なわれることを想定していることに注意してください。ハンドシェイクが必要な場合、これは機能しません。
6. Dump Request メッセージを定義するには、スタジオモジュールは "Studio Setup" ウィンドウで指定された MIDI チャンネルを挿入する必要があり、"Channel position" 欄を使用します。これを 0 に設定すると、チャンネル番号を挿入できず、ダンプはメッセージ入力された通りに送信されます。これを、任意の他の値に設定した場合、指定されたバイトは修正され、最小桁 (右側の 16 進数の文字) が "Studio Setup" ウィンドウで入力された MIDI チャンネル値により置き換えられます。
 7. "Data size" 欄に、受信するダンプのサイズを入力します。この数値が分からない場合、"0" を入力するか、"Any Dump" を使用する場合のように、すべてのダンプを受信したときに、マニュアルでスタジオモジュールに「通知」します。
 8. たとえば "Total Send" を実行中にダンプを自動的に送信したい場合、"Auto Send" を有効にします。たとえばスタジオモジュールを使ってダンプを受信させたい場合、マニュアルでデバイスを受信するモードにして、このオプションはチェックを付けないままにしておきます。
 9. 最後に、"Bank display" ポップアップメニューを使用して、デバイスによるパッチの構成方法を指示し (これは、Patch Manager ウィンドウからパッチを選択するためです。以下を参照)、たとえば 100 パッチの 1 グループ (1:100) や 32 パッチの 4 グループ (4:32) などのようにします。
 10. "OK" ボタンをクリックして、ウィンドウを閉じます。

このドライバのすべての特徴を使うと、"Total Receive" を行うとき、または "Data Dump Manager" ウィンドウを使って「マニュアル」でダンプを受信するときに、自動的にデバイスからデータを取り出します。"Total Send" を実行中にもデータを送信できます。

Patch Manager ウィンドウでは、空のセルを入手でき、名称を付けることができます (ダンプ実行後!前ではありません!)。クリックすると、対応するプログラムチェンジメッセージを送信します (123 ページを参照)。これにより、名称でパッチを選択できます。バンクの保存は、データと名称を保存します。

リストドライバと GM (General MIDI) ドライバ

リストドライバは、単に名称の一覧です。"Data Dump Manager"ウィンドウは全く使用しません。その代わりに、デバイスにプログラムチェンジメッセージを送信するのに使う名称の付いたセルが(おそらく)含まれます。これを、パッチを変更することのない(不可能な?)デバイスとともに使うと、Patch Managerウィンドウのパッチを選択します。

リストドライバは、お使いのCubase VST CD-ROMの"StudioModule Drivers"フォルダの"LISTS"フォルダ内にあります。これは様々なリストで、名称はデバイスがパッチを構成する方法に対応し、32パッチの4バンク("List4_32")や100パッチの1バンク("List_100")などようになります。

"Studio Setup"ウィンドウでは、リストドライバに行う設定はあまり多くありません。ただしマルチティンバーの場合、デバイスの「子」のMIDIチャンネルナンバーを設定できることに注意してください。ここで定義するのと同数の、「子」のインストゥルメントを使えます。

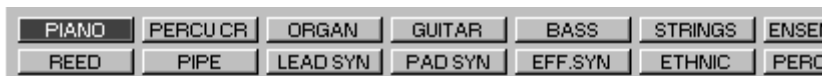
Patch Managerウィンドウを使ってこのドライバにアクセスすると、空のセルが多数あります。デバイスのパッチ名を入力してください。"Functions"ポップアップメニューの"Save / Update Names"を使って、"Update"オプションを選択してください。これにより、実際のドライバファイルに名称を保存します。

セルを1つクリックすると、対応するプログラムチェンジメッセージが送信されます。リストドライバは、バンクセレクトをサポートしません。

GM (General MIDI) ドライバ

GM (General MIDI) とGSデバイスのドライバは、リストドライバです。名称は変更できません。しかし、「複数の子のMIDIチャンネル」オプションをサポートするため、GM (General MIDI) /GSインストゥルメントの、16個のMIDIチャンネルすべてのパッチにアクセスするのに使えます。

Patchname Managerでは、GM (General MIDI) ドライバのパッチは、バンクにより構成され、GM (General MIDI) により定義されたインストゥルメントグループに対応します。



GM (General MIDI) ドライバを割り当てると、MIDIチャンネル10でのインストゥルメント送信のラベルは、"Drums"になります。

ハイブリッドドライバと特殊なケース

- デバイスによっては、ダンプを実行しても、名称を取り出せないものがあります（デバイスがそれを行えないため）。この場合、Patch Managerウィンドウのセルにすでに入力された様々なプリセット名があります。
- ある特定のドライバはリストドライバに類似し、パッチ間で選択できますが、データダンプを行えません（デバイスがこれをサポートしていないため）。名称を編集できる場合と、そうでない場合があります。
- 名称について考える場合、デバイスのPatch Managerを開きます。[Alt] キーを押しながらセルをダブルクリックします。名称を編集できるかできないか注意してください。名称が編集できる場合、"Functions"ポップアップメニューで、項目をチェックします。"Save Names" になっている場合、名称はバンクに「データ」とともに保存されます。"Save/Update Names" になっている場合、リストドライバの1つです。名称は、「ドライバファイル」に保存（更新）されます。

複数の親モード- Korg 03R/Wと05R/W

Korg 03R/Wと05R/Wは、2種類の「親」モードを持つデバイスの代表例です。最初にCombiモードがあり、8つのMIDIチャンネルを受信することができます。これはマルチティンバーで使いたいときに、通常使うモードです。その他にも16個のMIDIチャンネルを受信することのできる「基本的な」マルチモードもあります。

スタジオモジュールは、03R/Wと05R/Wのマルチモードを次のように処理します。

"インストゥルメント (Instrument)" ポップアップメニューから、03R/Wまたは05R/Wを選択すると、インストゥルメントカテゴリーメニューが表示され、"PROGRAM", "PROGRAM (Multi)", "COMBI", "CHILD"のような一覧を表示します。

1つのトラックに、"PROGRAM (Multi)" インストゥルメントを設定し、デバイスをマルチモードにします。

そのため、Korg 03R/Wと05R/Wにはいつでも、テキスト「(Multi)」を追加したインストゥルメントカテゴリーが表示されます。

Roland D-シリーズ

Roland D-5、D-10、D-20、D-110シンセサイザーには、知っておく必要のある特異性があります。

- マルチティンバーモードの「子」に選択したパッチは、"TIMBRE" と呼ばれます。"TIMBRE" には名称がありません。"TIMBRE" は、名称を持つ（ただし編集できない）Toneを演奏します。セルをクリックしたとき、"TIMBRE" を選択しますが、Tone名が表示されます（申し訳ありませんが、これを得るのは困難です...）。
- さらに、D-5、D-10、D-20は、マルチティンバーモードでは、MIDIを経由して"TIMBRE" を選択できません。トラックを正しい「子」のインストゥルメントに設定できますが、パッチは選択できません（申し訳ありません）。
- "モジュール (Modules)" メニューからPatch Managerウィンドウを開くと、マクロ編集ができ、Toneの名称を変更できます。
- コンピュータのメモリに現在ロードされている「RAM」バンクのToneを試行する場合、マクロエディタにアクセスするしかありません。

RAMデータでないカード名

あるデータタイプに関連したデータを持たないデバイスは非常に希ですが、このようなデバイスには選択できるカード名があります (Roland R8-Mがそうです)。この場合、保存するときにデータダンプに名称だけが保存されます。

21

スタジオモジュール
- トラブルシューティング

以下に、プログラムの異なるセッションごとに発生すると思われる問題点を一覧にします。

全般

システムがロックアップし、マウスが動かない

ほとんどの場合、MIDI情報がループしています。コンピュータから取り出されるデータが、入力にフィードバックされる状態です。デバイスのケーブルを外し、MIDIパッチベイを再プログラムし、「MIDIエコー」（MIDI マージまたはMIDIスルーとも呼ばれます）をオフにします。

デバイスのMIDIエラー

ある原因により、デバイスの1つにMIDIエラーメッセージが表示された場合、次に進む前に「リセット」する必要があります。これは、デバイスをオフにし、数秒後に再びオンにしますが、これを行うとデバイスに保存していない設定が失われますのでご注意ください。

MPU互換インターフェイスを使ったときの問題

Windowsに付属したものでなく、Cubase VSTに含まれているSteinberg社により作成されたMPUドライバを使用されることを強くお勧めします。

トータルリコールとデータダンプ

デバイスとのコンタクトが得られない、またはデバイスがデータダンプの送受信を拒否

デバイスとのコンタクトが得られない場合、これには様々な理由があります。

- "Studio Setup" ウィンドウが、誤ったMIDI出力/入力に設定されています。
- "Studio Setup" ウィンドウ（またはデバイス）が、誤ったMIDIチャンネル/IDナンバーに設定されています。デバイスには2つ以上の正しいMIDIチャンネル設定があることに注意してください。
- デバイスは、「システムエクスクルーシブ オフ」に設定します。
- デバイスが、システムエクスクルーシブに対応する正しいモードになっていません。
- MIDIパッチベイが正しくプログラムされていないか、「Studio Setup」ウィンドウで正しく設定されていません。MIDIインターフェイスに直接接続してみてください（必要に応じ、「Studio Setup」ウィンドウでの設定の再試行を忘れないでください）。
- 誤ったドライバファイルを使っているかもしれません。いくつかのモデル名は非常によく似ています。キーボード付のMIDI音源のドライバが、キーボードが付いていないバージョンのMIDI音源でも動作すると考えないでください！
- ケーブルに異常があるか正しく接続されていません。必要に応じ、確認して交換します。
- デバイスが古いバージョンのソフトウェアを使っているかもしれません。最新のものがどうかを販売店に確認してください。
- 異常の発生した転送に関する問題を確認します。異常の発生した転送は、全くコンタクトしていないことがあります。

- Cubase VSTの"オプション (Options) "メニューの"Reset Devices"でデバイスをリセットしてみてください。

異常の発生した転送

スタジオモジュールとデバイス間で正しくデータが転送されない場合（「MIDIエラー」、「データエラー」、「MIDIバッファエラー」）、次の点を確認します。

- システムエクスクルーシブデータの転送速度が速すぎてデバイスが対応しきれていない可能性があります。"Studio Setup"ウィンドウの"Options"ポップアップメニューから"Slow MIDI sending"を選択して、もう一度試してみてください。
- 多くのデバイスのMIDIスルーを使ってデータをスルーしていませんか？コンピュータのMIDIインターフェイスに直接接続してみてください。
- 過剰のMIDIインターフェイスを使っていませんか？インターフェイスに直接接続してみてください（以下参照）。
- 誤ったドライバファイルを使っているかもしれません。いくつかのモデル名は非常によく似ています。キーボード付のMIDI音源のドライバが、キーボードが付いていないバージョンのMIDI音源でも動作すると考えないでください。
- デバイスが古いバージョンのソフトウェアを使っているかもしれません。最新のものがどうかを販売店に確認してください。
- MIDIパッチベイが、MIDIデータをマージできていますか？マージャーには、システムエクスクルーシブデータのマージを行わないものがあります。
- Cubase VSTの"オプション (Options) "メニューの"Reset Devices"でデバイスをリセットしてみてください。
- MIDIケーブルを短くしてみてください。

データタイプがうまく認識されない

- デバイスや"Data Dump Manager"ウィンドウからデータを受信するとき、目的のデータタイプがリスト内で有効になっていることを確認してください。
- "Total Receive"を実行するとき、このデータタイプをデバイスに組み入れるトータルリコールプリセットを確実に使用します。
- "Data Dump Manager"ウィンドウからデバイスにデータを送信するとき、このデータタイプが実際にメモリにあることを確認します。左側に">"の印が付きます。
- "Total Receive"を実行するとき、このデータタイプを実際に含むトータルリコールプリセットをチェックします。さらに、このデータタイプを含むファイルもチェックします。それでも疑わしい場合、かわりに"Global Open"を使用し、"Data Dump Manager"ウィンドウで確認します。希望するデータタイプには、左側に">"の印が付きます。

Patch Managerウィンドウ

デバイスでパッチが選択されていない

- デバイスがプログラムチェンジに対応するように設定されていますか？確認できますか？これを行うには様々なスイッチがあります。バンクセレクトはどうですか？システムエクスクルーシブはどうですか？（Patch Managerウィンドウで、選択したパッチにシステムエクスクルーシブが必要かどうか確認できます。[118ページ](#)をご参照ください）
- 正しいMIDIチャンネルに送信していますか？"Studio Module"メニューの"Patch Manager"を開いた場合、パッチチェンジは、シングル/「親」モードに対して、"Studio Setup"ウィンドウで入力したMIDIチャンネルに送信されることを思い出してください。
- デバイスが実行状態に対応できない場合（非常に古い場合）、Cubase VSTでこれをオフにします。
- アレンジウィンドウを使ってPatch Managerウィンドウを開いた場合は、次ページをご参照ください。

デバイスで誤ったパッチが選択されている

- デバイ스에 프로그램チェンジマップがある場合、これを無効にするかデフォルトにリセットします。
- アレンジウィンドウを使ってPatch Managerウィンドウを開いた場合は、次ページをご参照ください。

マクロエディタが開けない

- このデバイスドライバにはマクロエディタがありますか？
- メモリに編集するパッチがありますか？

名称を編集できない

- デバイスが、確実にリストドライバまたはハイブリッドドライバ経由でアクセスされていますか？
- ジェネリックドライバを使っている場合、データを読み込み/受信しましたか？

アレンジウィンドウ

デバイスでパッチが選択されていない

- デバイスがプログラムチェンジに対応するように設定されていますか？確認できますか？これを行うには様々なスイッチがあります。バンクセレクトはどうですか？システムエクスクルーシブはどうですか？(Patch Managerウィンドウで、選択したパッチにシステムエクスクルーシブが必要かどうか確認できます。[118ページ](#)をご参照ください)
- 正しいMIDIチャンネルに送信していますか？"Studio Module" メニューのPatch Managerウィンドウを開いた場合、パッチチェンジは、シングル/「親」モードに対して、"Studio Setup" ウィンドウで入力したMIDIチャンネルに送信されることを思い出してください。
- 正しいMIDIチャンネルに送信していますか？トラックと次ページのテキストを確認してください。

デバイスで誤ったパッチが選択されている

- デバイ스에 프로그램チェンジマップがある場合、これを無効にするかデフォルトにリセットします。
- 「親」か「子」を選択しようとしていますか？デバイスのフロントパネルのモードをチェックしてください。
- 「子」を選択しようとしている場合、トラックに割り当てた「親」パッチがあり、デバイスが正しいモードになり、スタジオモジュールが「親」パッチのMIDIチャンネルに通知されます。

インストゥルメントの選択が誤ったMIDIチャンネルにトラックを設定してしまう

- 「子」を演奏するようにトラックを設定した場合、トラックに割り当てた「親」パッチがあり、デバイスが正しいモードになり、スタジオモジュールが「親」パッチのMIDIチャンネルに通知されます。
- セットアップで「子」MIDIチャンネルを（誤って）変更しましたか？

デバイスがインストゥルメントリストに表示されない

"Studio Setup" ウィンドウの "Options" ポップアップメニューの "Include in Instrument menu" にチェックが入っていますか？

インストゥルメント

トラックのMIDIチャンネルまたは出力を変更しても、"インストゥルメント (Instrument)" 欄に影響されない

これは誤動作ではありません。スタジオモジュールを使って他のインストゥルメントに切り替えることに意味はありません。

1つのインストゥルメントを選択したとき、誤ったインストゥルメントが表示されたり、MIDIチャンネルまたは出力先をドラムエディタ、ミキサーまたはそれ以外の箇所（アレンジウィンドウ以外）のポップアップメニューで変更した場合、誤ったインストゥルメント名が表示される

この問題は両方とも、2つのインストゥルメントが同じ出力と同じチャンネルに設定されているときに生じます。これを回避するようにします。

エラーメッセージと警告メッセージ

以下に、プログラムの警告メッセージを示し、必要に応じて説明を付けてあります。

- このパッチは、MIDI経由で選択できません。
(THIS PATCH CAN'T BE SELECTED VIA MIDI.)
- このパッチは、「子」のインストゥルメントに割り当てられていると編集できません。
(THIS PATCH CAN NOT BE EDITED WHEN ASSIGNED TO A CHILD INSTRUMENT.)
- このデバイスは「子」パッチとして選択できません。
(SORRY, IT ISN'T POSSIBLE TO SELECT CHILD PATCHES FOR THIS DEVICE.)

これらは、デバイスのMIDIインプリメンテーションの制限によります。

- "Studio.dat" フォルダが見つかりません。マニュアルをご参照ください！
(THE STUDIO.DAT DIRECTORY COULD NOT BE FOUND. PLEASE REFER TO THE MANUAL!)

"Studio.dat" フォルダは、すべてのデバイスドライバとセットアップ設定を含んでいます。これがないと全く動作しません。"Studio.dat" フォルダを元の位置に戻すか、セットアップ全体を再度行います。

- 何も保存されていません！
(NOTHING HAS BEEN SAVED!)
- 何も読み込まれていません。
(NOTHING HAS BEEN LOADED.)
- 選択されたデータタイプはメモリに読み込まれていません。"OPEN"または"RECEIVE"を使ってください。
(SOME SELECTED DATA TYPES HAVE NO DATA LOADED IN MEMORY. PLEASE USE OPEN OR RECEIVE.)

上記のトラブルシューティングのセクションにある「データタイプがうまく認識されない」の箇所をご参照ください。

- ディスクのデータダンプのサイズが異なります。この作業はキャンセルされました。
(THE DATA DUMP ON DISK HAS A DIFFERENT SIZE. THE OPERATION HAS BEEN CANCELLED.)

データダンプのサイズが変更できるデバイスがありますが、スタジオモジュールは、新しいデータダンプがファイルの中の1つと同じサイズでない場合、ファイルを更新できません。保存を行ってください。

- データエラー！メモリがオーバーフローしています。
(DATA ERROR! MEMORY OVERFLOW.)
- データエラー！ヘッダが見つかりません。
(DATA ERROR! HEADER NOT FOUND.)
- データエラー！ブロックナンバーが誤っています。
(DATA ERROR! WRONG BLOCK NUMBER.)
- データエラー！データサイズが誤っています。
(DATA ERROR! WRONG DATA SIZE.)

受信または読み込まれたMIDIデータが破損しているか不完全です。もう一度、実行してください。

- MIDI通信エラーです。もう一度、実行してください。
(MIDI COMMUNICATION ERROR. PLEASE TRY AGAIN.)

- MIDIチェックサムエラーです。もう一度、実行してください。
(MIDI CHECKSUM ERROR. PLEASE TRY AGAIN.)
- MIDIデータが不完全です。もう一度、実行してください。
(MIDI DATA IS INCOMPLETE. PLEASE TRY AGAIN.)
- デバイスが応答しません。接続と設定をチェックしてください。
(MIDI DEVICE IS NOT RESPONDING. PLEASE CHECK CONNECTIONS AND SETTINGS.)

これらのメッセージはMIDI転送中に表示されます。前述のトラブルシューティングをご参照ください。

- このパッチは編集できません ("RAM"パッチではありません)。
(THIS PATCH CAN'T BE EDITED (IT ISN'T A 'RAM' PATCH))
- このパッチは編集できません。デバイスの"ROM"メモリの中にあります。
(THIS PATCH CAN NOT BE EDITED. IT RESIDES IN 'ROM' MEMORY IN THE DEVICE.)

パッチがデバイスで修正できない場合、スタジオモジュールでも編集できません。先にRAMにコピーしてみてください。

22

スタジオモジュール

-キーボードコマンド

Patch Managerウィンドウ

キー	機能
[↑]	前のトラック
[↓]	次のトラック
[←]	前のパート
[→]	次のパート
[Home]	メインバンクと予備バンクの切り替え
[Ctrl] - [Z]	最後の操作を元に戻す
[Tab]	次のパッチ
[Shift] - [Tab]	前のパッチ
[Shift] - [→]	次のバンク
[Shift] - [←]	前のバンク
[Alt] + [Ctrl] - [E]	パッチの名称を変更
[Ctrl] - [C]	パッチをコピー
[Ctrl] - [V]	パッチを貼り付け
[Alt] + [Ctrl] - [F]	検索
[Alt] + [Ctrl] - [G]	次を検索
[Esc]または[Return]	ウィンドウを閉じる

マクロエディタ

キー	機能
[↑]	最後に使用したフェーダーを1ステップ上げる
[↓]	最後に使用したフェーダーを1ステップ下げる
[Home]	最後に使用したフェーダーを0にする
[Esc]	すべての変更を元に戻しウィンドウを閉じる
[Return]	変更を固定しウィンドウを閉じる

Studio Setupウィンドウ

キー	機能
[Esc]	ウィンドウを閉じてすべての変更をキャンセルする
[Return]	ウィンドウを閉じてセットアップを更新する

23

スタジオモジュール

- 用語

はじめに

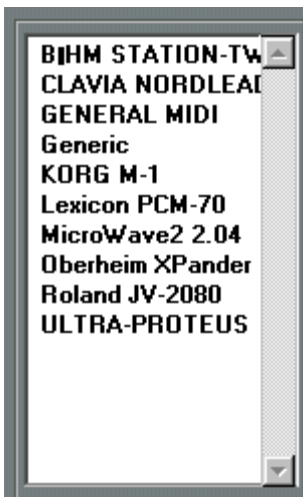
多くのメーカーのシステムエクスクルーシブデータを処理する上での問題は、データの構造がすべて異なっていることです。さらに問題を複雑にしているのは、すべてが異なった名称を使っていることです。このことから、スタジオモジュール内でデータを構成するための幅広いコンセプトを作成する必要性と、これらの構造に名称を付ける必要性がありました。

以下に、当社が使用しているコンセプトや名称を示し、詳細に説明します。

以下の言葉の意味は、スタジオモジュール内での解釈であることに注意してください。その他のメーカーは、これらの用語に異なった解釈をしているかもしれません。

デバイス

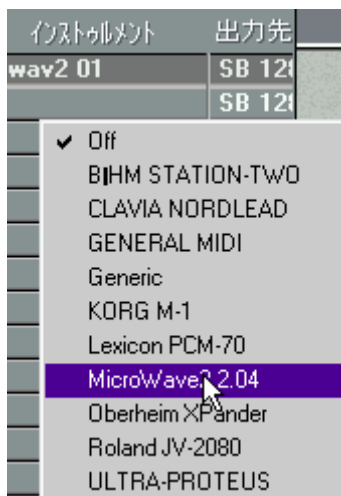
デバイスとは、MIDI 製造協会による定義では、「プラスチックと金属のかたまり」とされ、言い換えるとMIDI音源、シンセサイザー、エフェクトユニット、ドラムマシンなどになります。スタジオモジュールでもこのコンセプトに従い、この語法を用いています。



Studio Setupウィンドウにすべてのデバイスを一覧表示します。

インストゥルメント (Instrument)

これは Cubase VST のコンセプトで、スタジオモジュールとは独立して存在します。Cubase VSTでのインストゥルメントとは、名称を与えることのできるMIDIチャンネルと出力です。インストゥルメントは、アレンジウィンドウの "インストゥルメント (Instrument)" 欄で選択できるもののことで、MIDIチャンネルと出力を含みます。ただし、スタジオモジュールでは、このコンセプトは少し拡張されています。スタジオモジュールでのインストゥルメントは、トラックが演奏する「デバイス」と「モード」のことを指します (以下参照)。さらにスタジオモジュールでは、インストゥルメントを作成できません。



すべてのインストゥルメントは、アレンジウィンドウの "インストゥルメント (Instrument)" ポップアップメニューに表示されます。

インストゥルメントカテゴリー

スタジオモジュールは、以下に説明するシングル、「親」、「子」のような、インストゥルメントの3つのカテゴリーを処理します。

ダンプ/データダンプ

ダンプは動詞であり名詞です。「ダンプ」は (データダンプとも呼ばれ)、デバイスから発せられたデータです。通常は、デバイスの設定を表すシステムエクスクルーシブデータの「かたまり」です。この設定の解読方法が分かれば (スタジオモジュールはそれを行っています)、デバイスのセットアップ状態やサウンドのプログラミング方法、名称の使われ方が分かります。

「ダンプすること」は、デバイスの設定を取り出したり、それを送信することです。デバイスにダンプを送信すると、ダンプが含んでいる設定を使って、全部または一部を再プログラムすることができます。

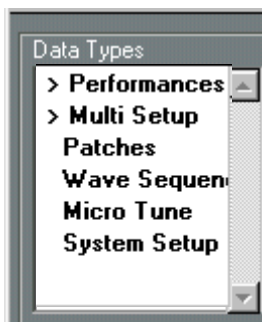
データタイプ

デバイスのダンプとはデータ構造の異なるタイプです。

デバイスは、1種類だけのダンプでなく複数のダンプを行います。シンセサイザーを例として考えてみましょう。プログラムして音を構成する基本的なサウンドがあります（1つのデータタイプ）。また、マルチティンバーセットアップがあり、基本的なサウンドを複雑なセットアップにします（他のデータタイプ）。さらに個別に調整できるエフェクトがあります（さらに他のデータタイプ）。

最新のデバイスでは、各データタイプを別々にダンプできます。

スタジオモジュールの"Data Dump Manager"ウィンドウは、各デバイスのデータタイプのリストを含みます（[135ページ](#)参照）。



Korg Wavestationには6種類のデータタイプがあります。

バンク

バンクは、パッチ（以下参照）に分割できるデータダンプです。言い換えると、バンクは設定の集合体で、たとえばシンセサイザーのような合成音やリバーブなどのエフェクト設定を含みます。

実際のデバイスで、構成されたバンクについて考えた場合、次の3つの主なカテゴリーに分類できます。

RAMバンク

これは、ユーザーが修正できるバンクです。たとえばサウンドの設定が変更できる場合、再度同じメモリ位置に保存した、RAMバンクを使います（RAMはランダムアクセスメモリの略語です）。

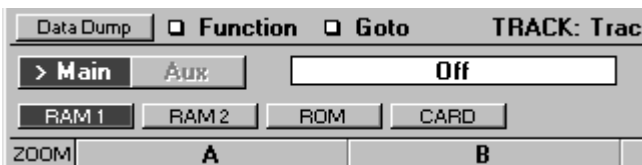
RAMバンク

これは、読み出しだけができ、保存できないバンクです。たとえばシンセサイザーでは、サウンドのベースとして使える（RAMバンクに保存することにより）ファクトリーサウンドのROMバンクがありますが、内容を変更できません。

カードバンク

これは、デバイスに差し込めるメモリカード上に構成されたバンクです。カードバンクには、ROMまたはRAM タイプのものがあります。通常は、カード上のデータを、MIDIを介してデータダンプできません。そのため、スタジオモジュールには、カードバンクを処理する特別なツールがあります (130 ページ参照)。

バンクにはこの3種類しかなくても、デバイスは任意の数のバンクと1つ以上のカードを扱うことができます。バンクに名称を付けることもできます。



Korg Wavesation には4つのバンクがあります。

パッチ

デバイスの1つの設定です。たとえばサウンド、エフェクトユニットのリバープの設定、MIDIパッチベイのルーティングなどです。パッチは、デバイスのフロントパネルでリコールでき、通常名称を付けることができます。ほとんどのデバイスでは、MIDIプログラムチェンジメッセージを使ってパッチを選択できます。

様々なパッチがバンクを構成します。



Korg M1のプログラムバンクを構成する100のパッチのセクション

多くのデバイスでは、各データタイプの1つとして、様々なパッチの種類があります。シンセサイザーでは、個々のサウンドやマルチティンバーセットアップにパッチがあります。スタジオモジュールは、インストールメントとパッチカテゴリーのシングル、「親」、「子」を介して個々に処理します。

シングル、親、子

データタイプとバンクに対応する、3種類のインストゥルメントとパッチカテゴリーがあります。まず、シングル、「親」、「子」インストゥルメントについて説明します。

アレンジウィンドウの"インストゥルメント (Instrument)" 欄からデバイスを選択すると、選択したデバイスが、使用可能なインストゥルメントの一覧を持って、新しいメニューに表示されます。デバイスが3種類のすべてのカテゴリーを処理できる場合、このインストゥルメントは、シングル、「親」、「子」の3種類のカテゴリーに分類されません。そうでない場合、使用可能なものができるだけ多く表示されます。シングルインストゥルメント ("Program", "Voice", "Patch" などという名称)、「親」インストゥルメント ("Combi", "Multi", "Performance" などという名称) はそれぞれ1つだけですが、「子」インストゥルメントは、デバイスが受信可能なMIDIチャンネルと同じ数だけ表示されます ("Studio Setup" ウィンドウの「子」のMIDIチャンネルのデフォルト設定を変更していない場合)。

シングル

アレンジウィンドウ (スタジオモジュールが読み込まれている) を、シングルインストゥルメントを演奏するトラックを設定するために使用すると、デバイスは一度に1つのパッチを演奏するモードに切り換わります。言い換えると、このモードではマルチティンバーになりません。古いシンセサイザーは、シングルモードで、一度に1つのパッチを演奏するだけです。ほとんどの他のデバイス (シンセサイザーでないもの) もシングルモードです。ご存じのとおり、ほとんどのエフェクトユニットは、一度に1つのエフェクトパッチを処理でき、MIDIパッチベイは、一度に1つの完全なルーティングを読み込むことができます。

親

デバイスがマルチティンバーのとき (各種のパッチを同時に演奏できるとき)、マルチティンバーセットアップを構成し、パッチ (音源のフロントパネルではパッチとは呼ばれないとしても) としてメモリに保存します。他のパッチ (「子」。以下参照) を傘下に入れて保護するため、「親」と呼ばれます。

- デバイスによっては、マルチティンバーでも、「親」パッチを持ちません。これは、一度に1つのマルチティンバーセットアップをメモリに保持できます。
- 「親」インストゥルメントを演奏するトラックを設定することは、デバイスをマルチティンバーモードにします (1つ存在する場合、または常にマルチティンバーモードではありません)。
- 「親」パッチは、完全なマルチティンバーセットアップで、デバイスを切り替えるパッチです。

子

「親」パッチは、「子」パッチを構成します。曲のために様々なサウンドを演奏するデバイスを設定するとき、「親」パッチに「子」パッチを割り当てます。スタジオモジュールには特別な機能があり、トラックに対して「親」パッチを演奏するように設定したとき、アレンジメントがパッチを構成する方法を通知し、これを表示します。詳細については、[151ページ](#)をご参照ください。

デバイスがアクセスできる「子」の数は、その能力に依存します（同時に受信できるMIDIチャンネルの数は、6、8または16です）。メーカーによっては、「子」のインストールメントを「Parts」と呼んだり、「Timbres」または「Channels」と呼ぶものもあります。使用可能な「子」パッチは、デバイスのシングルモードと同じ集合体となります。

24

スタジオモジュール - 専用ドライバの作成

「ジェネリック」ドライバをカスタマイズしたものより、さらに進んだドライバを作成することに興味のある方は、スタジオモジュールに含まれるドライバを作成するために Steinberg 社が用いた Windows 用のプログラムを使用できます。このプログラムは、"DMaker" と呼ばれ、スタジオモジュールのオーナーの方に無償でご提供します。

"DMaker" が、Cubase VSTの CD-ROM内に含まれていない場合、Steinberg社の FTP サイト (<ftp://ftp.steinberg.net>) からダウンロードできます。