

ユーザーズ・マニュアル

MICROFREAK

ALGORITHMIC SYNTHESIZER

ARTURIA[®]
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

スペシャル・サンクス

ディレクション

Frédéric BRUN Nicolas DUBOIS Jean-Gabriel SCHOENHENZ
Philippe CAVENEL Kévin MOLCARD

開発

Olivier DELHOMME (project manager)	Aurore BAUD	Yannick DANNEL	Frédéric MESLIN / Fred's Lab
Kévin ARCAS	Robert BOCQUIER	Lionel FERRAGUT	Luc WALRAWENS
Thomas AUBERT	Claire BOUVET	Nadine LANTHEAUME	
	Thierry CHATELAIN	Samuel LIMIER	

デザイン

Sébastien ROCHARD (Product Manager) Glen DARCEY DesignBox Morgan PERRIER Jonas SELLAMI

サウンド・デザイン

Jean-Baptiste ARTHUS Joey BLUSH Simon GALLIFET Ed TEN EYCK
Clément BASTIAT Maxime DANGLES Tom HALL
Jean-Michel BLANCHET Ken FLUX PIERCE Victor MORELLO

テスティング

Arnaud BARBIER Florian MARIN Germain MARZIN Benjamin RENARD

ベータ・テスティング

Gert BRAAKMAN Chuck CAPSIS Ken FLUX PIERCE Are LEISTAD
Gustavo BRAVETTI Jeffrey M CECIL Boeke GERKES Terry MARSDEN
Andrew CAPON Marco CORREIA Tom HALL

マニュアル

Gert BRAAKMAN (author) Randall LEE Holger STEINBRINK
Minoru KOIKE Charlotte METAIS Jack VAN
Vincent LE HEN Jose RENDON Camille DALEMANS

MITライセンスに基づくPlaitsコードの提供に関し、Mutable Instruments社に謝意を表します。

© ARTURIA SA – 2020 – All rights reserved.
26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCE
www.arturia.com

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

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

Product version: 2.0

Revision date: 28 January 2020

MicroFreakをお買い上げいただきありがとうございます！

本マニュアルはパワフルなシンセサイザーの最新モデルArturia **MicroFreak**の機能や操作方法等をカバーしています。

できるだけ早めに製品登録をお願いいたします！ **MicroFreak**の購入時にシリアルナンバーとアンロックコードをEメールでご案内しております。製品登録時にはこれらが必要となります。

使用上のご注意

仕様変更について：

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

重要：

本機は、アンプやヘッドフォン、スピーカーで使用された際に、聴覚障害を起こすほどの大音量に設定できる場合があります。そのような大音量や不快に感じられるほどの音量で本機を長時間使用しないでください。感電や破損、火災やその他のリスクにより重大な事故やケガ、場合によっては死に至る可能性を避けるため、常に後述します基本的な注意事項に従ってご使用ください。難聴などの聴力低下や耳鳴りなどが生じた場合は、直ちに医師の診断を受けてください。また、年に一度は聴力検査などのチェックを受けることをお勧めします。

はじめに

この度はArturia MicroFreakをお買い上げいただき誠にありがとうございます！

歴史的シンセサイザーの命脈につながるArturiaの最新モデルMicroFreakをお買い上げいただき誠にありがとうございます。

優れた製品を開発するというArturiaの情熱は、MicroFreakにおいても例外ではありません。プリセットを聴くだけでも、わずかにエディットするだけでも、機能のごく一部を垣間見るだけでも、あるいはお気に入りをそのままディープにダイブしても、MicroFreakの底知れぬものを感じ取っていただけるものと思います。イマジネーションの大海上に船を出す時、またとない相棒になるのがMicroFreakであることを確信しています。

Arturiaのハードウェアやソフトウェア製品情報のチェックに、[Arturiaウェブサイト](#)をご活用ください。ミュージシャンにとって不可欠で刺激的なツールが豊富に揃っています。また、日本語での製品情報は、[arturia.jp](#)でもご案内しております。こちらも併せてご利用ください。

より豊かな音楽ライフを

The Arturia team

もくじ

1. MICROFREAKへようこそ！	4
1.1. 惹き込まれるアドベンチャー	4
1.2. マニュアルの効能 - 読むべき理由 -	5
2. 使い始める	6
2.1. 使用上のご注意	6
2.2. 警告	6
2.3. 保証に関するご注意	6
2.4. 注意事項(以下の通りですが、これらに限定されるというわけではありません)	6
2.5. 製品登録について	7
2.6. 接続について	7
3. MicroFreakオーバービュー	8
3.1. フロントパネルのオーバービュー	8
3.1.1. 最上段	8
3.1.2. 中段	12
3.1.3. 下段	14
3.2. リアパネルのオーバービュー	18
3.2.1. オーディオアウト	18
3.2.2. ピッチ/ゲート/プレッシャーアウト	18
3.2.3. クロックイン/アウト	19
3.2.4. MIDIイン/アウト	19
3.2.5. USB/DCイン	19
3.2.6. 電源スイッチ	20
3.2.7. 電源コネクター	20
3.3. 信号の流れ	21
4. MicroFreakのプリセット	22
4.1. プリセットのロード	22
4.2. プリセットのセーブ	22
4.3. プリセットの環境設定を変更する	24
4.4. Panelボタン	26
4.5. デジタル制御のアナログについて	27
5. モジュレーション	28
5.1. コントロール信号	28
5.2. マトリクスとそのエンコーダー	29
5.2.1. ソースとデスティネーション	30
5.2.2. デスティネーションのアサイン	31
5.3. フリーキーなアイディア	33
6. デジタルオシレーター	35
6.1. 音源としてのオシレーター	35
6.2. 各パラメーターについて	36
6.3. オシレータータイプのオーバービュー	36
6.3.1. Basic Waves Oscillator (BasicWaves)	36
6.3.2. Superwave Oscillator (SuperWave)	37
6.3.3. Wavetable oscillator (Wavetable)	38
6.3.4. Harmonic OSC (Harmo)	38
6.3.5. KarplusStrong (KarplusStr)	39
6.3.6. Virtual Analog (V.Analog)	40
6.3.7. Waveshaping oscillator (Waveshaper)	40
6.3.8. Two operator FM (Two Op.FM)	41
6.3.9. Granular formant oscillator (Formant)	41
6.3.10. Chords (Chords)	42
6.3.11. Vowel and speech synthesis (Speech)	43
6.3.12. Modal Resonator (Modal)	44
6.3.13. Noise Oscillator (Noise)	45
7. フィルター：サウンドをクローズアップ	46
7.1. 音をモディファイする	46
7.1.1. ローパスフィルター	47
7.1.2. バンドパスフィルター	47
7.1.3. ハイパスフィルター	47
7.1.4. カットオフ・フリケンシー	48
7.1.5. レゾナンス(またはQ)	48

7.2. 音に動きを付ける.....	48
7.2.1. カットオフのモジュレーション.....	49
7.2.2. レゾナンスのモジュレーション.....	49
8. LFO	50
8.1. LFOの波形.....	50
8.2. LFOのスピード(周期).....	51
8.2.1. LFOのトリガー.....	51
8.3. フリーキーなティップス&トリック	52
9. エンペローブ・ジェネレーター	53
9.1. エンペローブは何をするものなのか?	53
9.2. ゲートとトリガー	53
9.3. エンペローブの各ステージ	54
9.3.1. アタック	54
9.3.2. ディケイ/リリース	54
9.3.3. サステイン	54
9.4. フィルター・アマウント	54
9.5. Amp Modボタン	55
9.6. サイクリングエンペローブ	55
9.6.1. サイクリングエンペローブの各ステージ	55
9.6.2. シエイプの変更について	57
9.6.3. レガトオプションを使う	57
9.7. サイクリングエンペローブのフリーキーな使い方	57
10. キーボードセクション	59
10.1. 改めてゲートとトリガーについて	60
10.2. キーボードの反応性	60
10.2.1. タッチキーボードを活用する	61
10.3. グライド	61
10.4. オクターブボタン	62
10.5. チュートリアル: LFOスピードのモジュレーション	63
11. アイコンストリップを使う	64
11.1. ホールドボタン	64
11.2. シーケンサーとアルペジエイター	65
11.3. タッチストリップ	66
11.3.1. スパイク&ダイス	66
11.3.2. ベンド	67
12. アルペジエイター	68
12.1. Patternについて	68
12.1.1. パターンのバリエーションを作る	69
12.2. ゲートとトリガー再び	69
12.3. アルペジオのレイト	70
12.3.1. シング機能を使う	71
12.4. スウェイブをかける	71
12.5. アルペジオレンジ	72
12.6. アルペジオをシーケンサーに転送	73
12.7. アルペジエイターの楽しい活用法	74
12.7.1. アルペジオをスパイシーに	74
13. シーケンサー	75
13.1. シーケンサーを使う	76
13.1.1. シーケンスパターンの選択と再生	77
13.1.2. シーケンサーとキーボード	77
13.1.3. シーケンスパターンのレコーディング	78
13.2. モジュレーショントラック	81
13.2.1. モジュレーションのステップレコーディング	81
13.2.2. モジュレーションのリアルタイムレコーディング	83
13.2.3. スムージング	83
13.3. シーケンスパターンで楽しむ	83
13.3.1. 隠し機能	84
13.3.2. 実験その1: ピッチのミキシング	84
13.3.3. 実験その2: ホケトゥス	85
14. MicroFreakの各種設定	86
14.1. ユーティリティとMIDI Control Center	87
14.2. MIDI Control Center	87

14.2.1. MIDI Control Centerの設定	87
15. スケール機能	94
15.1. スケールの設定	95
15.2. スケールのルート	96
16. パラフォニックコードモード	97
17. 外部機器との接続	98
17.1. CV/GATE端子の機能	99
17.1.1. コントロールボルテージ：ピッチ、ゲート、プレッシャー	99
17.1.2. クロックソース/デスティネーション	101
17.1.3. 外部機器やモジュラーをコントロール	101
17.1.4. ローカルコントロールについて	102
17.1.5. MIDIチャンネルについて	102
17.5.1. MIDIとCV/Gate信号：DAWの設定	102
17.6. チュートリアル1：MINI V VSTシンセをMIDIでコントロール	103
17.7. チュートリアル2：VCV RackをMIDIでコントロール	104
17.8. MIDI CCでコントロールする	105
17.9. チュートリアル3：MicroFreakからCC#を送信する	106
17.10. MIDI CC#とMicroFreakのパラメーター	107
18. チートシート	108
19. ソフトウェア・ライセンス契約	110
20. 規制関連情報	112

1. MICROFREAKへようこそ！

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

MicroFreakはコンパクトで多彩なセミモジュラーシンセサイザーで、イマジネーションや創造性が新たな形でスパークするユニークな機能を豊富に内蔵しています。多大な努力やバッチコードを必要とせず、モジュラーサウンドの構築をお楽しみいただけます。

MicroFreakの心臓部は、新開発の操作体系による一歩進んだデジタルオシレーターです。クラシックなアナログフィルターでウォームなサウンドが得られます。つまり、デジタルとアナログ、2つの世界をベストなものが一体となっているのです。

通常のエンベロープに加えて、ハイエンドのモジュラーシステムでないと見られないようなモジュレーションを可能にするサイクリングエンベロープも搭載しています。

また、MicroFreakの大きな特長として、兄貴分にあたるMatrixBruteに見られるような多彩なマトリクスパッチボードがあります。このマトリクスにより、モジュレーションソースを豊富なデスティネーションに接続してコントロールすることができます。

他にもMicroFreakならではの機能として、触れたときの圧力に反応する表現力の高い静電容量式タッチキーボードがあります。このキーボードとパラフォニック機能やアルペジエーター、アサイナブルなマトリクスデスティネーションを組み合わせて使用すれば、MicroFreakがどうして最高のパフォーマンスシンセサイザーであるかがきっとご理解いただけます。

MicroFreakは、USB MIDIクラスコンプライアントデバイスです。それがどういう意味で、なぜ重要なかと申しますと、ドライバーソフトをインストールすることなく他のどんなMIDIクラスコンプライアントデバイスとも接続できるという点が挙げられます。なお、iPadと接続する場合は、カメラコネクションキットまたはUSB-Lightningケーブルが別途必要になります。Arturiaには、iMiniやiSem、iProphetやiSparkなどiPad用のシンセサイザーアプリを取り揃えています。ぜひチェックしてみてください。

最後にもう1つ重要なポイントを。MicroFreakは2つのパラフォニックシーケンサーを搭載し、各シーケンサーで4つのモジュレーショントラックを使用できます。パラフォニックというのは、最大4ボイスまでのレコーディングとプレイバックができ、各ボイスは共通のフィルターを使用するというものです。

最新ファームウェアやMIDI Control Centerのダウンロード、チュートリアルやFAQなどのチェックに、[Arturiaウェブサイト](#)をご活用いただき、新たな方法での音の探求に備えてください。

より豊かな音楽ライフを The Arturia team.

1.1. 惹き込まれるアドベンチャー

MicroFreakを使い始めるとすぐに、色々な疑問が湧いてくるかも知れません。例えば「どうやって接続するの？」とか「フィルターって何をするの？」とか「エンベローブジェネレーターとは？」などです。

そうした疑問は、例えばネット上のフォーラムを読んだり、MicroFreakユーザーと交流したり、そして一番大切なことです、ご自身で音作りをしている間に徐々に解消ていきます。

方法はどうであれ、MicroFreakをより深く知ろうとする時間を設けることは大切です。そうすることで、何が起きているのかもわからず何かマジカルなことが起きるんじゃないかと期待して、ただ闇雲にノブをいじり続けるような状況を回避できます。このような手法は、機材に対する興味喪失直行レシピと言えます。

MicroFreakへの興味を長持ちさせるには、機能を1つずつ使いながら覚えて、知識を深めつつ更新していくことが大切です。これが、思い通りの音作りができるようになる唯一の方法です。

1.2. マニュアルの効能 - 読むべき理由 -

マニュアルを読むことで、その楽器や機材により親しみが持てるというのもあります。そうです、機能や使い方を覚えるのにマニュアルは大切です。ですが、あまり知られていないもう1つの効能があります。それは、発想力のベースを築くことです。

インスピレーションというのは、細々とした色々な情報が一直線につながった時にさらに拡がるもので、色々な情報をたくさん持っておくことで、それをつないでみたり、相互リンクしていくことができます。そうしていくことで創造性がさらに拡がっていきます。マニュアルを読むことで、知っていることと知りたいことの現状がつかみやすくなります。繰り返し読めば、知識をさらに吸収できます。そうすると、次第に頭の中にその楽器や機材の活きたモデルが形成されていきます。

マニュアルを読む最初は、何か知りたいパラメーターや機能がある場合でしょう。例えばこのノブが何で、音がどう変わるのがとか、別のパラメーターはどうなんだ？といったように。これが2度目、3度目になってくると、その楽器の機能の構造が分かりやすくなってきます。さらに読み込んでいけば、新たな発想や新しい使い方がひらめくヒントになるのです。

2. 使い始める

2.1. 使用上のご注意

MicroFreakには外部電源アダプターが必要です。付属のArturia電源アダプター以外はご使用にならないでください。付属以外の適性と認定されていない電源アダプターを使用したことによる破損や損害等につきましては、Arturiaでは責任を負いません。

MicroFreakは静電容量式タッチキーボードを搭載しています。パワーバンクでもご使用になますが、MicroFreakの機能をフルに発揮させるためには、適切にアースを取っている電源でご使用ください。Arturia製3ピンプラグのご使用をお勧めするのもそのためです。

付属の3.5mm TRS - 5ピンDINの変換アダプターは、外部MIDI機器との接続にご使用ください。

2.2. 警告

本製品は、電源コード等ケーブル類を踏まない位置に設置してご使用ください。電源の延長コードはなるべくご使用にならないでください。どうしても延長コードが必要な場合は、延長コードが本製品の動作に必要な電流以上の最大電流で使用できるかどうかを、必ずご確認ください。電源アダプターは必ず付属のもの、またはArturia推奨品をご使用ください。それ以外のものをご使用になる際は、その製品の使用上のご注意等をご覧ください。

2.3. 保証に関するご注意

本製品の機能に関する知識不足が原因（設計時の想定外の使用法）による修理費は、保証の対象外となりますのでご注意ください。Arturiaでは、マニュアルをお読みになることもオーナーの責任と捉えています。マニュアルをよくお読みになり、機能や使用法などを十分にご理解いただいた上で、お買い上げの販売店に修理を依頼してください。

2.4. 注意事項（以下の通りですが、これらに限定されるというわけではありません）

- 本マニュアルをよくお読みになり、ご理解いただいた上でご使用ください。
- 本機の使用方法に従ってご使用ください。
- 本機を清掃する場合は、最初に電源アダプターやUSBケーブルなどすべてのケーブル類を取り外してください。また、清掃は乾いた柔らかい布をご使用ください。ベンジンやアルコール、アセトン、テレピン油など有機溶剤を含むものは使用しないでください。液体クリーナーやスプレー洗剤、濡れた布も使用しないでください。
- 本機を浴室やキッチンシンク、プールなど水がある場所の近くや湿気の多い場所で使用しないでください。また、本機を落下する恐れのあるような不安定な場所に設置しないでください。
- 本機の上に重量物を置かないでください。また、本機を過熱から保護する開口部や通気孔を塞がないでください。本機を暖房等の熱源の近くや風通しの悪い場所に設置しないでください。
- 本機は、必ず付属またはArturia指定のACアダプターでご使用ください。
- ご使用の前に、ACアダプターがご使用の場所の電源電圧に適合しているかどうかをお確かめください。
- 本機を開けたり、本体内に異物を入れないでください。火災や感電の原因になることがあります。

- ・ 本機に液体をこぼさないでください。
- ・ 修理の際は必ず正規のサービス・センターにご相談ください。お客様ご自身で本体を開けたりされると、保証対象外となります。また、不正な改造や調整は感電を起こしたり、故障の原因になります。
- ・ 雷の発生時には本機を使用しないでください。
- ・ 本機を直射日光下に設置したり使用しないでください。
- ・ ガス漏れが発生している付近で本機を使用しないでください。
- ・ Arturiaおよび正規代理店は、本機の不適当な操作等が原因による破損やデータ損失につきましても責任を負いません。
- ・ オーディオの接続には長さ3メートル以内のシールドケーブルを、CV/Gateの接続にはフェライトコア付きのケーブルをそれぞれご使用ください。

2.5. 製品登録について

製品登録をすることで本機の所有が正当なものとなり、Arturiaテクニカルサポートを受けることやアップデート等のご案内を受けることが可能となります。また、Arturia関連の情報やお得なセール情報などのArturiaニュースレターを購読することもできます。お持ちの[Arturiaアカウント](#)でログインし、"My Registered Products"セクションへ移動してMicroFreakを追加して、MicroFreak本体底部のステッカーにあるシリアルナンバーを入力して製品登録してください。

2.6. 接続について

接続の際は、本機を含むすべてのオーディオ機器の電源を切ってから接続してください。そうでないと、MicroFreak本体のほか、スピーカーやアンプなどの機器が破損するおそれがあります。すべての接続が完了しましたら、すべてのレベルを0にセットします。電源を入れる際は、アンプやモニターシステムの電源を最後に入れて、適切で聴きやすい音量に調節してください。

MicroFreakの主な接続端子は次の通りです：

用途	コネクターの種類
オーディオアウト	6.35 mm (1/4") TSまたはTRSジャック
ヘッドフォン	3.5 mm (1/8") TRSジャック (信号自体はモノ)
MIDIイン & アウト	3.5 mm (1/8") TRSジャック (以下参照)
USB	USBタイプB
電源	DCイン：内径 2.1 mm、外径 5.5 mm

Note: 外部MIDI機器との接続には、付属のアダプター (3.5 mm TRS - 5ピンDIN) をご使用ください。

3. MICROFREAKオーバービュー

MicroFreakを使い始めるにあたり、少々不安がある…そんな方のために、このチャプターでは本機のパネル上にあるノブがそれぞれどんな役割なのかをご紹介します。また、シンセ初心者の方はデジタルオシレーター [p.35]、フィルター [p.46]、エンベロープジェネレーター [p.53] の各チャプターも併せてお読みになると参考になります。これらは、シンセサイザーの音作りでの基本的な構成要素となります。

3.1. フロントパネルのオーバービュー

真っ先に気付くのは、MicroFreak本体のコンパクトさでしょう。

3.1.1. 最上段



パネル最上段

3.1.1.1. マトリクス



マトリクス

モジュレーション・マトリクスはいわば"電子パッチペイ"と言えるもので、MicroFreakのモジュレーションソース（モジュレーション元）からデスティネーション（モジュレーション先）へ接続するときに使用します。白いマトリクス・モジュレーション・ノブを回すと、LEDの点灯位置が変わってそれぞれのパッチポイントを表示します。最終段の最終ポイントに到達すると、LEDの点灯はマトリクスの先頭ポイントに戻ります。これは、デスティネーション・ポイントをジャンプさせたい時に便利です。

マトリクスは、パッチコードのグリッド状に並んでいて、各パッチポイントにポジティブ（プラス）とネガティブ（マイナス）のアッテネーターが付いているものとイメージしてみてください。どのパラメーターにも、特にノブになっているパラメーターにはモジュレーションをかけることが可能です。

- 5つある行がモジュレーション・ソースで、7つある列がデスティネーションです。
- デスティネーションの1-4は固定で、5-7は自由にパラメーターを割り当てることができます（アサイナブル）。

マトリクスの右にはMatrixエンコーダーがあります。このノブを回してソースとデスティネーションの接続ポイントを選び、クリックしてモジュレーションの深さ（モジュレーション量）を調節します。

3.1.1.2. パラフォニック

MicroFreakは4ボイスのパラフォニック・シンセサイザーです。Paraphonicボタンが点灯している場合は、4ボイスまでの演奏ができます。アナログフィルターは1つだけで、すべてのボイスに同時にかかります。アンプは一般的なパラフォニック・シンセサイザーとは異なり、各ボイスで独立しています。その意味で、MicroFreakのパラフォニック機能は、拡張パラフォニックの一種と言えます。MicroFreakの内部にはVCAエンベロープがボイスごとにあり、メインのエンベロープの設定に設定に従って各ボイスの音量変化をコントロールしています。この内部ボイス用エンベロープはマトリクスでソースとして使用でき、ポリフォニック動作が可能なデステイネーション（例えばオシレーターのパラメーター）のコントロールを行えます。

モジュレーション・ソースには、ポリフォニック的にコントロール信号を出力できるものがあります。メインエンベロープやブレッシャー、キーボード、アルペジエイターがそれらです。こうしたポリフォニックなソースをオシレーターのパラメーター（Type, Wave, Timbre, Shape）に使用すると、ボイスごとに動作するモジュレーションにすることができます。

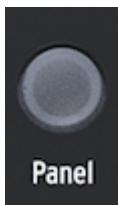


パラフォニックモード時に点
灯

3.1.1.3. パネルセレクト

パネルモードは、各ノブの向きと実際の音が一致した状態で音色エディットしたい場合に使用するモードです。プリセットをロードした直後は、音色自体はセーブした時点での各ノブの向きを反映したものになりますが、パネル上の各ノブの物理的な向きとは、必ずしも一致しません。

Panelボタンは、その時のパネル上の各ノブの向きをその時に鳴っている音色に合わせるためにあります。このボタンを押すとその時点での各ノブの向きが、選択したプリセットに適用されます。こうすることで、実際に鳴っている音と各ノブの向きが一致した状態で音色エディットができます。



パネルセレクト

3.1.1.4. ディスプレイとプリセット・エンコーダー



プリセット・マネジャー

低消費電流タイプのOLED(有機LED)ディスプレイには色々な情報が表示されます。ノブを回した時やボタンを押した時にも様々な情報が表示されます。

ディスプレイの右にあるPresetエンコーダーはMicroFreakのプリセットをブラウズする時に使用します。この時、プリセット名とそのカテゴリーがディスプレイに表示されます。256個のプリセットのうち、最初の128個分はファクトリープリセットと32種類のテンプレートで、音作りの出発点として利用できます。残りのプリセットは空になっていますので、プリセットからエディットした音色などをストックできます。空のプリセットのプリセット名とカテゴリーのデフォルト設定はそれぞれ"Init"と"Bass"です。

Note: デフォルト設定では、ファクトリープリセットにはプロテクトがかかっていて、上書き保存ができません。この設定は、Utility > Misc > Mem Protectと進むと3つのオプションから1つを選択して変更できます。

3.1.1.5. セーブ

エディットした内容をこまめにセーブ(保存)しておきましょう。そうすることでメンタル的にも安心できます。



プリセットのセーブ

セーブはSaveボタンで行います。セーブにはいくつかの方法があります。詳しくは[プリセット・チャプター \[p.22\]](#)をご覧ください。

Note: ユーティリティモードに入っているときはセーブできません。この場合は、一旦ユーティリティモードを抜けてからセーブ作業を行います。

3.1.1.6. ユーティリティ



ユーティリティの設定に入る

ユーティリティではMicroFreakの全体的な設定と、各プリセットの設定（プリセットボリューム、ベンドレンジ、プレッシャーモード等々）の変更をします。

3.1.1.7. マスター・ボリューム

マスター・ボリュームはMicroFreakの全体的な音量を調節します。一部のプリセットの音量を他のプリセットよりも大きくしたい場合は、ユーティリティで設定します：Utility > Preset > Preset volumeの順に進んで設定します。



マスター・ボリューム・ノブ

マスター・ボリュームを回すとオーディオアウトの音量とヘッドフォン端子の音量の両方が変化します。

3.1.2. 中段



パネル中段部

3.1.2.1. キーボード・グライド

グライドは演奏するピッチ(音程)を徐々に変化させることができる音楽的なツールです。キーボードである音を弾いてから次の音を弾くと、その音に向かってピッチが滑らかに移っていきます。つまり、ピッチの変化をスムーズにさせるのがグライドです。グライドの量はGlideノブで調節します。



Glideノブ

Glideノブで設定した量は、前に弾いたノート(音)から次に弾くノートに移り変わるまでの時間になります。このノブを反時計回りいっぱいに回した状態では、グライドはかかりず、ピッチは瞬時に変化します。このノブを時計回りに回していくとグライドの効果が大きくなっていきます。最大設定ではMicroFreakのキーボードの最低音(d)から2オクターブ上の最高音(d)まで変化するのに約4秒かかるようになります。グライドの詳細につきましては、[チャプター10 \[p.61\]](#)をご参照ください。

3.1.2.2. デジタルオシレーター

MicroFreakの心臓部がデジタルオシレーターです。この楽器のサウンドのコア部分を生成するデジタル回路です。



デジタルオシレーター

その他MicroFreakの主要パートとしては、アナログフィルター、エンベロープ、LFOがあり、デジタルオシレーターからのサウンドに変化を付けたり/めちゃくちゃにしたり/フラフラにさせたりします。[デジタルオシレーター \[p.35\]](#)のパラメーターにはType, Wave, Timbre, Shapeの各ノブがあります。

3.1.2.3. アナログフィルター

アナログフィルターは、デジタルオシレーターからの音に含まれている倍音を強調したり、弱めたりすることができます。つまり、オシレーターの音色を変化させるのがフィルターです。



アナログフィルター

アナログフィルター [p.46]はデジタルオシレーターの音を詳しく見ていく虫眼鏡のようなものです。もう少し詳しく言えば、デジタルオシレーターで生成された波形をなめるように照らして、その倍音構成の一部を明らかにするサーチライトの役目を果たすのがアナログフィルターと言えます。この時のライトの光は波形を広く照らしたり、狭くしてごく一部のみを照らすこともできます。この調節がレゾナンスに相当します。フィルター効果が効き始めるポイントのことをカットオフ・ポイントと言います。

MicroFreakのフィルターには3つのタイプがあります。ローパスフィルター（LPF）、バンドパスフィルター（BPF）、ハイパスフィルター（HPF）の3つです。ローパスフィルターはカットオフ・フリケンシーよりも高い周波数の帯域の音を弱める(取り除く)働きがあります。バンドパスフィルターは、カットオフ・フリケンシーの上下の周波数帯域の音を弱める効果があります。ハイパスフィルターは、カットオフ・フリケンシーよりも低い周波数帯域の音を弱める役割があります。

3.1.2.4. サイクリングエンベロープ

サイクリングエンベロープ・ジェネレーターは、複雑なモジュレーション信号を作り出せる優れたツールです。エンベロープは音量をコントロールするのによく使われますが、その他色々な用途にも使えます。サイクリングエンベロープには特に固定の役割がない多目的エンベロープで、その出力を使ってマトリクスなどのデステイネーションのモジュレーションにも使うことができます。



サイクリングエンベロープ

通常のエンベロープでは1回のトリガーで1回だけ動作しますが、[サイクリングエンベロープ \[p.55\]](#)は最終ステージが終わると自動的にリトリガーして繰り返し動作します。

3.1.3. 下段



パネル下段

3.1.3.1. オクターブセレクト



オクターブセレクト

キーボードの音域をオクターブ単位で移動させることができます。

3.1.3.2. シフト



Shiftボタン

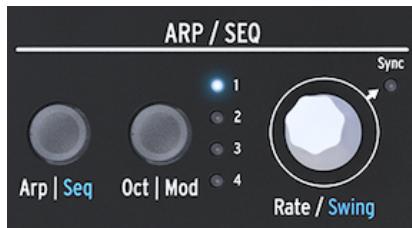
Shiftボタンを押しながら他のボタン等を押すと、そのボタンとは別の機能が使用できます。別の機能の一部はパネル上にブルーにプリントされていますが、その他にもいくつか隠れた機能があります。詳しくはチャプター18のチートシート [p.108]をご覧ください。

- アルペジエイターとシーケンサーの切り替え
- スwingレートの設定
- サイクリングエンベロープのライズのシェイプ(カーブ)切り替え
- サイクリングエンベロープのフォールのシェイプ(カーブ)切り替え

この他にもシーケンスのトランスポーズや、アルペジオをシーケンスにリロードしたりコピーしたりする際にもShiftボタンを使用します。詳しくはチャプター12 [p.68]とチャプター13 [p.75]をそれぞれご参考ください。

3.1.3.3. Arp|Seq (アルペジエイター/シーケンサー)

アルペジエイターはキーボードで弾いた音からアルペジオ (分散和音) を生成してパターンボタンやOct | Modボタンでの設定に従って演奏します。



アルペジエイターとシーケンサー

[シーケンサー \[p.75\]](#)と[アルペジエイター \[p.68\]](#)は一部の機能が共通しています。これにつきましては後のチャプターでご紹介します。

Arp | Seqボタンを押してアルペジエイターとシーケンサーを切り替えます。

Oct | Modボタンでアルペジオのレンジを設定します。シーケンサーがオンの場合は、4つのモジュレーショントラックから1つを選択するときに使用します。

Rateノブでアルペジオやシーケンスのスピード (BPM) を調節します。シンクモードの場合、アルペジオやシーケンスのスピードは選択したクロックソースに同期します。

3.1.3.4. LFO

The MicroFreak provides one LFO with six waveforms. LFOはローフリケンサー・オシレーターの略で、主に可聴帯域以下の周波数 (0.05Hz~100Hz) の波形を出力します。MicroFreakのLFOには6種類の波形があります。



LFO

LFOの波形はShapeボタンで選択します。波形はサイン波、三角波、上昇ノコギリ波、矩形波、ランダムステップ(別名サンプル&ホールド)、ランダムグライド(別名スムーズランダム)があります。

- サイン波は最低値と最高値の間を上下します
- 三角波は最低値と最高値の間をより直線的に上下します
- ノコギリ波は最高値まで直線的に上昇してから瞬間に最低値に下降します
- 矩形波は最低値と最高値の間を瞬間に上下します
- ランダムステップは色々なレベルをランダムに瞬間移動します
- ランダムグライドはランダムなレベルに徐々に移行します

RateノブはSyncスイッチも兼ねています。ノブを押すとLFO周期の動作モードが切り替わります。モードはシーケンサー/アルペジエーターのテンポクロックに同期するモードと、フリーモード(RateノブでのみLFO周期がコントロール可能なモード)の2種類です。

3.1.3.5. エンベロープジェネレーター

エンベロープジェネレーターはMicroFreakの音色構成ブロックの基本部分の1つです。エンベロープで音量や音色の全体的な変化を作ります。エンベロープでマトリクスのアサイナブルも含めてどのデスティネーションもコントロールすることができます。Attack, Decay/Release, Sustainの3つのノブは、デフォルト設定ではフィルターにかかるようになっています。4つ目のノブ (Filter Amt) は、フィルターにかかるエンベロープの効果の深さを調節します。詳しくは[エンベロープジェネレーター \[p.53\]](#)チャプターをご覧ください。



エンベロープジェネレーター

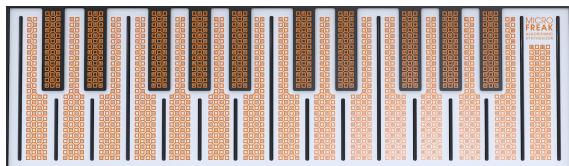
Amp Modスイッチがオンの場合、エンベロープはVCAにもかかり、MicroFreakの音量もコントロールします。

3.1.3.6. キーボードセクション

キーボードセクションにはキーボードのほかに、アルペジエイターやシーケンサーをコントロールしたり、ペンドやスパイス、ダイス機能（この2つはシーケンスやアルペジオのパターンに変化を付ける時に使用します）のアイコンストリップもあります。

MicroFreakのキーボードは静電容量式タッチキーボードで25鍵です。キーボードに触るとゲート信号、ピッチ情報、プレッシャー情報を出力します。鍵盤数は2オクターブですが、オクターブ切り替えボタンで幅広い音域をプレイできます。

Note: ユーティリティ [p.86]でキーボードのプレッシャーとベロシティの機能を設定できます。



キーボード

ユーティリティやMIDI Control Centerでの設定にもありますが、キーボードはアフタータッチやベロシティ情報を出力できます。また、リアパネルのUSBポートやMIDI端子から外部機器を接続し、完全ポリフオニックのMIDIコントローラーとしても使用できます。

3.1.3.7. アイコンストリップ

キーボードのすぐ上には、何やら怪しげなアイコンが8個並んでいます。

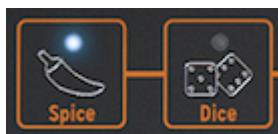
これらのアイコンを使うと、アルペジエイターやパターンジェネレーター、シーケンサー、スパイス、ダイス、ペンドのライブコントロールという、MicroFreakの魅力的な機能の多くにアクセスできます。



アイコンストリップ

スパイスとダイスアイコンを使用すると、シーケンスやアルペジオパターンのバリエーションを作成します。スパイスとダイスの効果は、シーケンサーかアルペジエイターがオンの場合にのみ聴くことができます。

ダイスは演奏中のアルペジオやシーケンスのゲートやトリガーに従って動作します。



スパイス & ダイス

スパイスはバラエティの広さを設定します。アイコンストリップの詳細につきましては、[キーボード \[p.59\]](#)チャプターをご参照ください。アルペジエイターとシーケンサーの使用法につきましては、[チャプター12 \[p.68\]](#)と[チャプター13 \[p.75\]](#)をそれぞれご覧ください。

3.2. リアパネルのオーバービュー



リアパネル

3.2.1. オーディオアウト

ヘッドフォンアウトは3.5mmのTSまたはTRSプラグに対応しています。MicroFreakの出力はモノラルです。このジャックにステレオヘッドフォンを接続しても左右の音声は全く同じのモノラルです。



オーディオアウト

ラインアウトは6.35mm (標準) TRSジャックで、出力はモノラルです。アンプやミキサーに接続する場合は、ケーブルをこのジャックに接続します。このラインアウトは平衡/バランスタイプのアウトプットです。TRSプラグの楽器用ケーブルで接続するとS/N比が向上します。

3.2.2. ピッチ/ゲート/プレッシャーアウト

これらの端子は主に、Arturiaのモノフォニック・アナログシンセサイザー (MatrixBrute, MiniBrute/SE, MicroBrute) や、ユーロラック・モジュラーシステムにコントロール信号を送る時に使用します。



CV/ゲート/プレッシャー出力

CVアウトはコントロール電圧を出力し、外部のオシレーターなどをコントロールできます。ゲートアウトは外部機器のトリガーに使えます。プレッシャーアウトは[ユーティリティ \[p.86\]](#)の設定 (Utility > Preset > Press mode) によってプレッシャー信号またはペロシティ信号を出力します。

3.2.3. クロックイン/アウト

MicroFreakと外部シンセサイザーやモジュラーシステムを同期させたい場合に、クロックイン/アウトが使えます。



クロックイン/アウト



♪: TRSプラグのケーブルを接続すると、クロックとスタート信号の両方を出力します。TSプラグのケーブルを接続した場合は、クロック信号のみ出力します。

3.2.4. MIDIイン/アウト



MIDIイン/アウト

付属のMIDIアダプター (3.5mm TRS - 5ピンDIN) を介して外部MIDI機器とMIDIメッセージやコントロールメッセージの送受信ができます。

3.2.5. USB/DCイン

このコネクターはコンピュータとの間でデータや電源のやり取りをします。一般的なUSBスマートフォン充電器 (5V, 500mA) も使用でき、コンピュータがなくてもお手持ちのコントローラーのプリセットやシーケンスが使用できます。



USBコネクター

USBポートはMicroFreakとArturia MIDI Control Centerソフトウェアを接続する時にも使用します。このソフトウェアで、MicroFreakの各種設定やファームウェアのアップデート、プリセットの管理ができます。

3.2.6. 電源スイッチ

USBケーブルを取り外さずにMicroFreak本体の電源をオフにしたい場合、このスイッチを使います。電源スイッチは電源オフまたはUSB電源/DC電源の切り替えをします。USBケーブルとACアダプターの両方が接続されている場合は、DC電源(ACアダプター)が優先になります。USB電源で使用している時にACアダプターを電源コネクターに接続すると、MicroFreakがリセットします。



電源スイッチ

Note: MicroFreakの消費電流は非常に低く抑えられていますので、電源がない場所でもスマートフォンやタブレットで使用できるパワーバンクをそのまま利用できます。

3.2.7. 電源コネクター

ACアダプターを使用する場合、このコネクターに接続します。ACアダプターは、必ず付属のものをご使用ください。



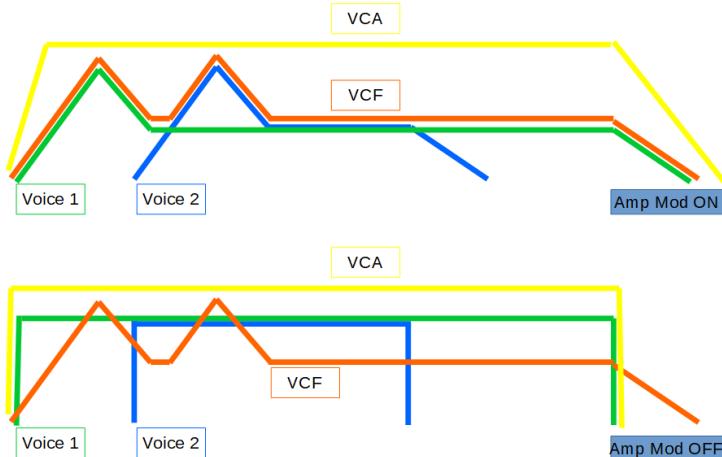
電源コネクター

ACアダプターを使用する場合、タッチキーボードを適切に動作させるために、アースされたコンセントから電源を取ってください。

3.3. 信号の流れ

MicroFreakの各種信号の流れ（シグナルフロー）を理解しておくと、音色エディットなどがより簡単に行なえます。

デジタルオシレーターの波形は、フィルターとアナログVCAに入ります。メインのエンベロープはVCAに内部接続されています。Amp Modボタンをオンにすると、エンベロープでVCAをコントロールできます。オフの場合はキーボードからのゲート信号がVCAをコントロールします。



MicroFreakのシグナルフロー

パラフォニックモードとAmp Modがオンの場合、ユーティリティで設定したボイス数に応じて動作するエンベロープの数が変わります。この時のエンベロープは、パラフォニックモード時にのみ動作する内蔵デジタルVCAをコントロールします。

メインのエンベロープはフィルターのカットオフ・フリケンシーと内部接続されていて、そのコントロール量をFilter Amtノブで調節します。Filter Amtノブを回した瞬間に、マトリクスのEnvとCutoffの交点にあるLEDが点灯します。

4. MICROFREAKのプリセット

Arturiaでは、ユーザーご自身のオリジナルプリセットを作られることをお勧めしています。現代には素晴らしいサウンドのシンセが豊富にあり、無数のプリセットからベストなサウンドを探すのはもはやエンジニアの沼状態と言えます。それで結局のところ、ベストなサウンドはあなたご自身が作ったプリセットだったりするのです。何故かと言いますと、そのサウンドのベストな使い方を知っているのはあなただけだからです。そしてボーナスとして、音作りに必要なスキルを身に付けることができるのです。ですので、音作りをどんどんやっていきましょう！

4.1. プリセットのロード

Presetエンコーダーを回してプリセットをロードします。音作りの手始めに、最初の128個のプリセットから1つを選ぶことができますが、MicroFreakにまだ慣れていないかたは、音作りの経験がそれほど多くないかたは、最初の128個分はそのままキープしておくのをお勧めします。その場合は、プリセット129番から256番の中から1つを選ぶのが良いでしょう。そうすれば上書きセーブも気楽にできます。



Presetエンコーダー

Note: プリセットの129番～160番には、テンプレートプリセットが入っていて、カテゴリー別の音作りをする出発点として利用できます。面白いプリセットができましたら、それをテンプレートとしてセーブして、後でさらに音作りするために残しておくこともできます。

これでプリセットをあなた色に染めることができます。気に入った音ができたら、忘れずにセーブしておきましょう。

注意！：プリセットのエディット中にPresetエンコーダーを回すと、それまでエディットしていた内容は消去されてしまいます。ですので、Presetエンコーダーには注意が必要です。デフォルト設定では、プリセットを切り替えるとエディット中の内容は警告メッセージの表示もなく消去してしまいます。この動作が気に入らない場合は、ユーティリティの"Click and Load"で変更できます。このパラメーターをオンにしておくと、Presetエンコーダーを回してもエディット中の内容は消去されません。エンコーダーをクリックした時点で新しいプリセットに切り替わり、エディットした内容もセーブされます。この設定を変更するにはUtility > Browsing > Click to Loadの順に進んでください。

Note: 選択したプリセットの内容をクリックに消去するという粋なトリックもあります。Presetエンコーダーを続けて3回素早くクリックすると、そのプリセットを初期化します。初期化状態から音作りをしたい場合など、プリセットの内容を消去したい場合に便利です。

4.2. プリセットのセーブ

最高のサウンドができても、セーブし忘れていたために二度と再現できない時の悲惨さ…たぶんあなたにもそんな経験があるのではと思います。それでMicroFreakではPresetエンコーダーの隣にSaveボタンを配置しました。Saveボタンを押すとセーフモードに入れます。セーフモードに入ると、次のことができます：

- プリセットを上書きまたは別の番号にセーブ
- プリセットのカテゴリー変更
- プリセットのリネーム

Note: この段階でセーブしようという決断を撤回するチャンスはあります。Saveボタンをもう一度押すと、セーブモードを中断できます。エディットしたプリセットを上書きセーブしたい場合は、Saveボタンを長押しします。この時、ディスプレイに"Preset saved"のメッセージが表示されます。

別の番号にセーブしたい場合は、セーブしたい番号にPresetエンコーダーを回します。この時、ディスプレイには"Click to save"と表示されます。この時点でエンコーダーを回すとプリセットのカテゴリーを変更できます。カテゴリーは次の11種類があります：bass, brass, keys, lead, organ, pad, percussion, sequence, sfx, strings, template

エンコーダーをクリックしてカテゴリー選択が完了すると、プリセット名の変更ができます。この時、Saveボタンが点滅してセーブの最終段階に入ったことをお知らせします。

エンコーダーを回して文字をブラウズします。最初は大文字、次に小文字、最後に0から9の数字があります。スペースはエンコーダーを左いっぱいに回すと出てきます。

Note: 既存のプリセット名をエディットする場合は、Presetエンコーダーを押し回します。Shiftボタンを押しながらエンコーダーを回すと文字を素早くスクロールできます。

エンコーダーをクリックするとその文字が入力され、カーソルが次に移動します。これを繰り返してプリセット名を入力します。完了しましたら、Saveボタンを押してセーブを実行します。

プリセットをセーブすると、次の内容がセーブされます：

- 各ノブのポジション
- シーケンスとモジュレーション・トラックの内容
- セーブしたプリセットに関連するユーティリティ (Utility > Preset) の設定内容

Saveボタンを上手く使いこなすことは、複数のプリセットで1曲を構成したい場合に重要となります：1曲を構成するプリセットをセーブし、それをMIDI Control Centerで連続する番号に並べ替え、そのデータをMicroFreakに読み込みます。

"template"カテゴリーは「面白い音色になったが、後でもっと突き詰めたい」というプリセットに分類したい時に便利です。templateカテゴリーとしてセーブしておくことでリマインダーにもなります。後でそのテンプレートを音作りの出発点とし、そこからできた音色を別名でセーブすることもできます。

Note: スペースとダイスの設定はプリセットにはセーブされません。

Note: セーブ時に"Memory protect is on"の表示が出ましたら、Utility > Misc > Mem Protectの順に進んでメモリープロテクトをOFFにしてください。

4.3. プリセットの環境設定を変更する

ユーティリティには、選択したプリセットの環境設定をするパラメーターがあります。これらのパラメーターはプリセットと一緒にセーブされます。そのため、プリセットごとに別々の環境設定にすることができます。例えば、パラフォニックで演奏できてプレッシャーに反応でき、シーケンスの長さは5ステップというプリセットや、モノフォニックでシーケンスの長さは32ステップというプリセットにすることもできます。

Note: 各プリセット内の2つのシーケンスは常に同じ長さに設定されます。

環境設定を変更することでプリセットの動作を変化させることができます。例えば、シーケンスが入っていて、モジュレーション・トラックの1つでグライド量をいくつかのステップで変化させていくプリセットがあるとします。その場合、Utility > Preset でプリセットの動作に次のような変化付けることができます：

- グライドの動作をTimeからRateに変えるとどんな変化があるのか？ Utility > Preset > Glide Mode
- エンベロープをリセットさせるとシーケンスがもっとタイトになるのか？ Utility > Preset > Envelope reset
- シーケンスのスムーズ機能を使うとモードが変わるのか？ Utility > Preset > Seq (1-4) smooth

以下の環境設定パラメーターはプリセットと一緒にセーブされます：

Note: 表の右から1つ目と2つ目の列はユーティリティとMIDI Control Center (MCC) でエディットできるかどうかを示しています。

x = エディット可能

0 = エディット不可能

カテゴリー	パラメーター	内容	Utility	MCC
Preset		プリセットと一緒にセーブ		
	Preset Volume [-12 to +12]	プリセットの音量	x	0
	Bend Range [0 … 24]	0から2オクターブ	x	0
	LFO retrig [OFF, ON, Legato]	リトリガーモード：OFF=リトリガーしない、ON=キーボードトリガーに反応する、Legato=レガート奏法時はリトリガーしない	x	0
	Envelope legato [OFF, ON]	エンベロープのレガート：ON, OFF	x	0
	Press mode [Aftertouch, Velocity]	プレッシャーモードの選択	x	0
	Velo amp mode [0 … 10]	ペロシティによる音量の変化量設定	x	0
	Glide mode [Time, Sync, Rate]	グライドの動作モード設定：タイムベース、シンク、レイトベース	x	0
	Seq Length [4 … 64]	シーケンスの長さ	x	0
	Default gate length [5 … 85]	スパイスが0の場合にarp/seqが出力するゲート信号の長さを設定(スパイス/ダイスはこの設定を変化させます)	x	0
	Seq 1 smooth [OFF, ON]	シーケンサーのMODトラック1をスムージング	x	0
	Seq 2 smooth [OFF, ON]	シーケンサーのMODトラック2をスムージング	x	0
	Seq 3 smooth [OFF, ON]	シーケンサーのMODトラック3をスムージング	x	0
	Seq 4 smooth [OFF, ON]	シーケンサーのMODトラック4をスムージング	x	0

4.4. Panelボタン

Panelボタンは、その時に鳴っている音色と、その時のパネル上の各ノブの向きを一致させるためにあります。このボタンを押すと、その時のパネル上の各ノブの向きが、その時に選択していたプリセットに適用されます。これで、音と各ノブの向きが一致した状態で音色エディットができます。

プリセットをロードした直後、その音色は確かにセーブした時点での各ノブの向きを反映したものになっていますが、ロードした時点でのパネル上の各ノブの向きは、必ずしも音色とは一致していません（むしろほとんど合っていない場合のほうが多いかも知れません）。ライブなどで音色の一部をすぐに変える必要がない場合は特に問題ありませんが、音色エディット中などで音色と各ノブの向きが一致していないと、混乱してしまう場合もあります。

そうした場合、次の2つのことが行えます：

各ノブを1つずつ回していく：こうすることで各ノブの向きがプリセットの一部となり、最終的にすべてのノブを回せば、音と各ノブの向きが一致した状態になります。または、Panelボタンを押して各ノブの向きを、その時に選んでいたプリセットに一斉コピーします。

ノブを1つに限定して例を挙げてみます：

スローアタックのプリセットをロードしたとします。ここでアタックを速くしたい場合は、Attackノブを回せばそれがそのプリセットの一部になります（そのプリセットのアタックの値とAttackノブの向きが一致します）。

この時の「一致のしかた」は、ユーティリティのKnob catchの設定によって変わります(Utility > browsing > knob catch)。Knob catchでの設定は、ノブを回した時に、プリセットにセーブされたパラメーター値とどう一致させるかを決めるもので、ノブを回した瞬間にノブの向きにパラメーター値をジャンプさせる方法、セーブされているパラメーター値にヒットするまではノブを回しても音が変わらないようにする方法、そして、ノブを回すとセーブされているパラメーター値に徐々に変化してノブの向きに合っていく方法の3種類があります。

上記とは別に、もっと手っ取り早い方法が、Panelボタンを押すことです。このボタンを押すと、その時のパネル上の各ノブの向きをプリセットにコピーして、パネル上のセッティングを反映した音色になります。そのため、プリセットとは全然違う音色になりますが、すべてのノブの向きと音色は一致した状態になります。

プリセットをロードした後は、Panelボタンは1回しか使えません。1回押すだけで、パネル上のセッティングと実際の音色が一致します。別のプリセットをロードすれば、このマジックをまた楽しめます。



Panelボタン

4.5. デジタル制御のアナログについて

純粋なアナログシンセとは違い、MicroFreakはアナログフィルターを搭載していますが、制御はデジタル式です。つまり、本物のアナログならではの温もりのあるサウンドや分かりやすいコントロールと、セッティングのセーブ/リコードの利便性という、アナログとデジタルのいいとこ取りをしています。

そのため、パネル上のノブはコントロール電圧をそのまま出しているわけではなく、ノブはアナログ回路を制御するコントロール電圧の管理と、デジタルモジュールを制御するデジタル回路に指示を出しています。その結果、プリセットをロードした時に、ノブの向きが必ずしも音色セッティングと一致しない状況が起こります。

そこで、MIDI Control Centerソフトウェアでは、ノブを回した時の反応方法を3種類のモードから選べるようになっています。フック (Hook) モードでは、ノブを回してもそのパラメーターの設定値にヒットするまでは何も変化しません。ジャンプ (Jump) モードでは、ノブを回した瞬間にパラメーターの値がそれまでの値からジャンプして一致します。スケールド (Scaled) モードでは、ノブの可動範囲(その時のノブの向きと最小値または最大値までの距離)に応じてそのパラメーターの設定値をスケーリングして変化させます。

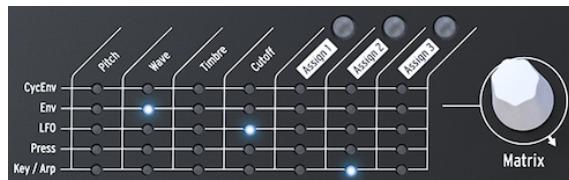
まとめ：ノブの向きは必ずしも音色セッティングを反映したものではありません。ノブを回した時の反応方法には3種類があり、それはMIDI Control Centerで設定できますが、デフォルト設定はフックモードです。Panelボタンをオンにすると、プリセットの設定値をバイパスしてパネル上の実際のノブの向きを音色に反映させます。

フリーキーなアイディア："ソングの作り方の一例" MicroFreakで曲として展開のあるソングを作りたい場合、まず曲の各構成部分となるプリセットを作ります。次にMIDI Control Centerを使って、そのプリセットを連続した番号に並べ替えて、それをMicroFreakに戻します。

5. モジュレーション

5.1. コントロール信号

MicroFreakの様々なモジュールをコントロール信号で接続するセクションが、マトリクスです。コントロール信号はオーディオ信号よりも遙かに動きが遅く、コントロールに特化した信号です。



MicroFreakのマトリクス部分

コントロール信号はゆっくりとした動きの波形で、多くの場合100Hz以下の周波数でデジタルオシレーター やアナログフィルター、その他MicroFreakの各ディステイネーションのモジュレーションに使用します。コントロール信号を適用する場合は、その適用量を設定する必要があります。これは、Matrixエンコーダーで-100%~+100%の範囲で設定できます。

MicroFreakのモジュールのほとんどはコントロール信号をそれぞれ独自の方法で出力します：

- LFOはゆっくりとした動きの波形を出力します。LFOをオシレーターに接続すると、オシレーターのピッチが上下に揺れます。LFOは最高100Hzまでの波形を出力します。
- エンベロープは徐々に上り下りするワンショットの波形を出力します。エンベロープをオシレーターのピッチ入力に接続すると、ピッチが急激に上がった後でゆっくりと下がっていきます。サイクリングエンベロープではこれを繰り返すように設定でき、第2のLFOとして、しかも複雑な波形を出せるLFOとして利用できます。

少し特殊なものとしてはゲート信号があります。ゲート信号はノートオンと同時に立ち上がり、ノートオフと一緒に下がります。エンベロープをスタートさせるのに便利です。MicroFreakのキーボードはゲート信号を出力してエンベロープをスタートさせています。

まとめ：

コントロール信号には次の3種類があります：トリガー、ゲート、波形

- トリガーは非常に短いスパイク状の信号です。エンベロープやLFO、シーケンサーをスタートさせるのに使います。クロック信号もトリガーを出力します。
- ゲートは比較的長めで、エンベロープのホールドステージのように何かを一定の状態にキープしたい場合に使用します。キーボードを触れたままにしている間はゲート信号を出力しています。
- 波形は色々な長さに変化できる信号で、通常は高低を繰り返す信号です。MicroFreakではLFOと2つのエンベロープがゆっくりとした波形を出力します。

MicroFreakの音作りにおけるコントロール信号は、画家の色使いや線の描き方と同じようなものです。

MicroFreakの使い方に慣れてくれれば、次第に複雑なコントロール信号の扱いにも慣れてきます。複雑なコントロール信号の使い方をマスターすれば、アナログシンセの使い手のようなユニークな存在になります。MicroFreakには使い手の色を出しやすい機能がたくさん入っています。

上級者向け：純粋なアナログシンセサイザーやモジュラーシステムではすべてのモジュレーションをコントロール電圧 (CV) で行います。MicroFreakのようなデジタルシンセサイザーのほとんどは、アナログ CVを模したデジタル信号でモジュレーションを行います。本マニュアルでは、モジュレーション関連の内容ではコントロール信号という言葉を使用します。アナログシンセの扱いに慣れている方は、"信号"の部分を"電圧"と読み替えていただいても差し支えありません。

5.2. マトリクスとそのエンコーダー

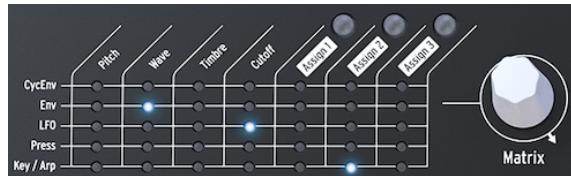
モジュレーションのコントロール信号を結び付ける場所が、マトリクスです。

ヴィンテージシンセサイザーは大変素晴らしいのですが、唯一大きな欠点があります。それはシグナルフロー (信号の流れ) が固定だということです。一般的に、サウンドはオシレーターに端を発し、次にフィルターで加工して、最後にVCA、つまりボルテージコントロールド・アンプリファイアで増幅します。MicroFreakも例外ではありませんが、大きな違いが1つあります。マトリクスで決まり切ったシグナルフローをぶち壊して、それに代わる新たなシグナルフローを作り出せるのです。

シンセサイザーをフレキシブル化するポイントは、コントロール信号（トリガー、ゲート、LFO波形、エンベロープ）でサウンド（デジタルオシレーターとフィルター）をモジュレーションできる能力です。

マトリクスは、そうした接続をするためのスイッチボードです。そして同時にMicroFreakの音作りの秘密を解くキーなのです。マトリクスをマスターすれば、楽曲にフィットした音作りに役立ちます。

マトリクスは大別して2つのパートに分かれています：スイッチボードとエンコーダーです。エンコーダーで各モジュールの接続をして、モジュレーションの深さを調節します。



マトリクスとそのエンコーダー

マトリクス上のソースとデスティネーションとの接続ポイントを選択するには、選択したいポイントまでエンコーダーを回し、クリックして選択します。接続ポイントはエンコーダーで前後にスクロールできます。また、エンコーダーを回して最後の接続ポイントに達しても、そのまま回せば接続ポイントの先頭が出るようになっています。

マトリクスのヴィジュアルフィードバックは次のようにになっています：

- LED消灯 = 未接続の状態またはモジュレーション量が0
- LED点灯 = ソースとデスティネーションが接続されている状態
- LED点滅 = 接続ポイントの選択が済み、これからモジュレーション量を設定しようとしている状態

ディスプレイにも情報が表示されます：エンコーダーを回して接続ポイントを選択すると、その接続情報とモジュレーション量が表示されます。

エンコーダーをクリックして接続ポイントの選択を確定させると、エディットモードに入ります。これでモジュレーション量を設定できますが、この時にディスプレイの表示色が黒地に白文字から白地に黒文字に切り替わります。また同時に、マトリクスのLEDがすべて消灯し、選択した接続ポイントのLEDのみが点灯します。モジュレーション量の設定は実際に音で確認しながら行えます。

1つのデスティネーションに複数のソースを接続することも可能で、この場合マトリクスはコントロール信号のミキサーとして機能します。例えば、オシレーターのピッチをKey/ArpソースとLFOでコントロールすることもできます。両方のコントロール信号で同時にモジュレーションすることができます。LFOの波形に矩形波を選択した場合、シーケンスがLFOの周期でトランスポーズします。

モジュレーション量を0にすると、マトリクスのLEDが消灯して接続していない状態を表示します。

マトリクスの接続ポイントをリセットしてモジュレーション量を0にするには、エンコーダーを0.5秒以上長押しします。

まとめ：

1. 接続ポイントを作成するにはエンコーダーを回します
2. 接続ポイントを選択するには：
 - エンコーダーをクリックします
 - この時ディスプレイにMATRIX AMOUNTと表示されます
 - ディスプレイのモジュレーション量部分がハイライト表示になります
 - エンコーダーを回してポジティブまたはネガティブのモジュレーション量を設定します
3. 接続を解消してモジュレーション量をリセットするには：
 - エンコーダーを回して解消したい接続ポイントを選択します
 - エンコーダーを0.5秒以上長押ししてモジュレーション量を0にします

5.2.1. ソースとデスティネーション

マトリクスには35個のパッチポイントがあります。ポイントを選択するとそのソースとデスティネーションが接続されます。マトリクスの左側に5種類のソースが縦に並び、最上部に7種類のデスティネーションが横に並んでいます。

ソースは次の通りです：

ソース	内容
CycEnv	サイクリングエンベロープの出力
ENV	エンベロープの出力
LFO	LFOの出力
PRESSURE	プレッシャーの出力(プレッシャーとペロシティの選択はユーティリティで行います)
KEY / ARP	キーボードとアルペジエイター、シーケンサーからの出力

デスティネーションの最初の4つはPitch, Wave, Timbre, Cutoffです。

Pitch, Wave, TimbreはMicroFreakの音の基本となるデジタルオシレーターのパラメーターです。Cutoffはフィルターのカットオフ・フリケンシーです。デジタルオシレーターで作った音がアナログフィルターに入って、そこで特定の周波数帯域をカットしたり強調したりします。詳しくは[フィルター \[p.46\]](#)のチャプターをご覧ください。

5.2.2. デスティネーションのアサイン

デスティネーションの残り3個 (Assign1, Assign2, Assign3) は、自由に設定することができます。これによりMicroFreakで柔軟な音作りができます。この方式はMicroFreakの兄貴分にあたるMatrixBruteで採用したもので、その時からこの方式がパワフルだということが分かり、MicroFreakでも採用しました。

固定式のデスティネーションにはそれぞれの役割に専念してもらうことができます。一方で、アサインパネルのデスティネーションでは、MicroFreakのパネルにあるほぼすべてのノブを割り当てることができます。より柔軟なモジュレーションが行えます。

Note: マスター・ボリュームとPresetエンコーダーはデスティネーションにアサインできません。また、サイクリング・エンベロープのShapeなど、Shiftボタンを併用してエディットするパラメーターもアサインできません。その他に、コントロールボタン (Shift, Amp Mod, LFO Shape) やアイコンボタン (Spice,Dice,etc.) もアサインできません。

アサイン例：

LFOでオシレーターのShapeをモジュレーションしたいとします。オシレーターのWaveとTimbreはすでにマトリクスの固定デスティネーションになっていますが、Shapeはそこにはありません。デスティネーションにShapeを入れるには、LFOとAssign1の交点をエンコーダーで選びます。その交点のLEDが点滅します。エンコーダーをクリックしてエディットモードに入ります。Assign1ボタン (マトリクスの"Assign1"の文字の上にあります) を押しながらShapeノブを回します。この時、ディスプレイには"オシレーターのパラメーター3をデスティネーションにセットしました"という意味の表示が出ます。パラメーター3とはShapeのことです。次にモジュレーション量を設定します。設定が済みましたら、エンコーダーをクリックしてエディットモードから抜けます。

1つのコラム内の全デスティネーションを同時にアサインする便利な方法もあります：

- Assignボタン (1~3のいずれか) を押したままにします。
- アサインしたいノブを回します。

すると選択したマトリクスのコラム(列) の全ポイントが、回したノブにアサインされます。次に、そのコラムの各ソースのモジュレーション量設定に進むことができます。

デスティネーションにアサインできるパラメーターは次の通りです：

パラメーター	内容
Glide	グライド量をモジュレーションします
Oscillator Type	オシレーターのタイプをモジュレーションします
Oscillator Wave	選択しているオシレーターのWaveパラメーターをモジュレーションします
Oscillator Timbre	選択しているオシレーターのTimbreパラメーターをモジュレーションします
Oscillator Shape	選択しているオシレーターのShapeパラメーターをモジュレーションします
Filter Cutoff	フィルターのカットオフをモジュレーションします
Filter Resonance	フィルターのレゾナンスをモジュレーションします
Envelope ATTACK	エンベロープのアタックをモジュレーションします
Envelope DECAY	エンベロープのディケイをモジュレーションします
Envelope SUSTAIN	エンベロープのサステインをモジュレーションします
Envelope FILTER AMOUNT	エンベロープのFilter Amtをモジュレーションします
LFO RATE	LFOのRateをモジュレーションします
Arp&Seq RATE	ARP/SEQのRateをモジュレーションします
CYCLING Envelope RISE	サイクリングエンベロープのライズをモジュレーションします
CYCLING Envelope FALL	サイクリングエンベロープのフォールをモジュレーションします
CYCLING Envelope HOLD	サイクリングエンベロープのホールドをモジュレーションします
CYCLING Envelope AMOUNT	サイクリングエンベロープからマトリクスに送られる信号量です
Matrix Modulation Amount	マトリクスの接続ポイントのモジュレーション量

上表の最後の項目については少し説明が必要ですね：

マトリクスで設定した接続ポイントのモジュレーション量を別のソースでモジュレーションすることができます。そうです、モジュレーションのモジュレーションができるのです！

ほんの一例：LFOでオシレーターのピッチにモジュレーションをかける設定をしたとします。ビブラートをかける道筋をつけたとも言います。さてここでビブラートの深さをコントロールするにはどうすれば良いのでしょうか？

- エンコーダーでサイクリングエンベロープとAssign1の交点(CycEnv>Assign1)を選びます
- Assign1ボタンを押したままにします。ディスプレイがAssign1に割り当てるパラメーターを聞いています
- 先に設定していたLFO>Pitch (LFOでオシレーターのピッチをモジュレーション) の交点に移動します
 - エンコーダーをクリックします。これでデスティネーションが確定します。CycEnv>Assign1の交点に戻ってエンコーダーをクリックします。モジュレーション量を設定すると、サイクリングエンベロープでビブラートの深さをモジュレーションすることになります。モジュレーション量はお好みで。いくらフリーキーな設定でもOKです。あとはサイクリングエンベロープのセッティングを色々に変えて実験してみましょう。

Note: パラフォニックモードではすべてのボイスが同時にデスティネーションとしてアサインされます。

マトリクス上のすべてのモジュレーション接続を解消して、何もない状態にするには、Shiftボタンを押しながらMatrixエンコーダーをクリックします。

まとめ：

- モジュレーションのソースとデスティネーションを結び付ける場所がマトリクスです。また、複数のソースを1つのデスティネーションにミックスすることもできます。
- エンコーダーはバイポーラーですので、ポジティブ方向かネガティブ方向のどちらかにモジュレーション量を設定できます。

5.3. フリーキーなアイディア

深すぎるモジュレーションで丁度良いというシチュエーションはレアケースなのが一般的でしょう。音色に微妙な変化や表現力をプラスできる適切なモジュレーション量があります。そのことを踏まえると、マトリクスは普通ではないことがいくらでも見つかる宝の山となります。例えばこんなアイディアもあります：

ピッチの変わり方を変える：

マトリクスを使わなくともキーボードやシーケンスは最初からオシレーターのピッチを1V/Oct規格でコントロールするようになっています。シーケンスを作成して、マトリクスでKey/ArpをPitchに接続すると、シーケンスのピッチ変化を大きく変更することができます。例えば、元のシーケンスでは半音で動くステップでも、2半音や4半音というように変化の間隔を広げることもできます。また、モジュレーション量をネガティブ側に設定すると、ピッチ変化の間隔が狭くなり、半音以下(微分音)のピッチ変化を作れます。

コントロール信号のミックス：

マトリクスには2つのエンベロープ、つまりスタンダードエンベロープとサイクリングエンベロープがソースにあります。この2つの出力をミックスして1つのデスティネーションにモジュレーションをかけることができます。そうする意味は?と言いますと、2つのコントロール信号をミックスすることで、例えばフィルターやアルペジオのスピードを2つのエンベロープ(のミックス)で思いも寄らぬ複雑な変化を付けることができます。

ミックスのアイディア その2：

2つのソースで1つのデスティネーションにモジュレーションをかけると、たいだいは予想外の変化が起きて驚きます。例えばサイクリングエンベロープとLFOの出力をミックスしてフィルターのカットオフ・フリケンシーをモジュレーションする場合もそうでしょう。こうしたプリセットでは、マトリクスをモジュレーションミキサーとして活用していることになります。

デジタルオシレーターのモジュレーション：

MicroFreakのモジュレーションで最もよく使われると思われるテクニックの1つに、同期していないLFOとサイクリングエンベロープでデジタルオシレーターのWaveやTimbre, Shapeパラメーターをモジュレーションするということがあります。2つの別々のスピードのモジュレーションをかけることで、繰り返し感のない複雑な変化を作れます。

オートトランスポーズ：

ピッチをLFOのランダム波形でモジュレーションすると、シーケンスを自動的にトランスポーズさせることができます。もっと"普通な感じ"が必要でしたらスピードの遅い矩形波でも良いでしょう。矩形波を使うテクニックはシーケンスの変化付けに効果的です。

モジュレーションのモジュレーション：

前にも触ましたが、マトリクスの接続ポイントのモジュレーション量をシーケンサーのモジュレーションントラックでさらにモジュレーションをかけることができます。Assign1-3ボタンのいずれかを押しながらMatrixエンコーダーを回してモジュレーションをかけたい接続ポイントを選びます。Assignボタンを放すと、選択した接続ポイントがデスティネーションに設定されます。こうしたモジュレーションのモジュレーションをする場合、元のソースにLFOやサイクリングエンベロープを使っているものが効果的です。

サイクリングエンベロープのライズとフォールタイムをモジュレーションする：

マトリクスでLFOをソースにし、LFOのスピードやサイクリングエンベロープのライズやフォール、アマウントをデステイネーションにしてコントロールすることができます。

循環ルーティング：

クラクラしてきました？その前にもう1つ：マトリクスではいわゆる循環ルーティングも簡単に作れます。例えば、LFOでサイクリングエンベロープのライズやフォールタイムをモジュレーションし、サイクリングエンベロープでサイクリングエンベロープのアマウントをモジュレーションすることもできます。

EMS社のSynthiというシンセサイザーは、こうした循環ルーティングができることで有名でした。こういう音作りができる大きなメリットは、他の機材では真似するのが難しいユニークな音色が作れることです。

6. デジタルオシレーター

MicroFreakの心臓部の1つがデジタルオシレーターです。このオシレーターはサウンドのコアとなる部分を生成するデジタル回路です。MicroFreakのその他のパートであるアナログフィルターやエンベロープ、LFOなどは、デジタルオシレーターからのサウンドを加工するパートです。

MicroFreakのオシレーターは、色々なシンセシス方式をエミュレートできる点で非常にユニークです。電子音楽の歴史を紐解くと、多くの才能あるサウンドエンジニアたちが音を作り出す色々な方法を開発してきました。ボルテージコントロールド・オシレーターは外部からの電圧でピッチを制御できました。FMオシレーターは複数のオシレーターで相互にモジュレーションをかけることで音色を作り出し、ハーモニック・オシレーターは倍音を組み合わせることで複雑な音色を作り出していました。MicroFreakには色々なタイプのオシレーターモデルが入っており、それぞれのオシレーターの開発時にエンジニアたちが楽しんだのと同じように、各オシレーターをお楽しみいただけます。

Arturiaは[Mutable Instruments](#)のファンです。同社が開発したオープンソースのオシレーターの数々をMicroFreakに実装する許諾をいただき、MicroFreakの音作りの可能性が大きく広がったことに深く感謝しております。

オシレーターはアナログとデジタルという、2種類のフレイバーがあります。デジタルオシレーターにはアナログオシレーターにはない強みがあります。アナログオシレーターよりも圧倒的に多くの種類の波形を作り出すことができ、安定性も優れています。一方、アナログフィルターは、オシレーターのようにはいません。

MicroFreakは2つの世界のベスト、つまりデジタルオシレーターとアナログフィルターを搭載しています。

6.1. 音源としてのオシレーター

音が聴こえている時というのは、空気の振動が耳の中にある鼓膜を震わせています。人間の耳に聴こえる周波数は20Hzから20kHzと言われています。そして加齢とともに高い周波数を聞き取る能力は次第に減退していきます。65歳では聴き取れる周波数の上限が6kHzということもあるかも知れません。しかし、仮にそうだとしても、音楽における音色の変化を楽しむには十分だと言えます。

人間の耳では、50Hz付近の音は低音と感知します（巨大なパイプオルガンをイメージしてみてください）が、30Hz付近になるとピッチとして感知しづらくなり、低くうなっているような音に聴こえます。電子音楽では、このような低い周波数の音は別のモジュールをモジュレーションする電圧やコントロール信号として利用することができます。例えばLFOはその目的に特化したもので、主に低い周波数を出力します。MicroFreakのLFOが高出力できる周波数のレンジは0.1Hzから100Hzまでです。LFOの詳細は、[LFOチャプター \[p.50\]](#)をご参照ください。

Note: モジュレーションは低い周波数に限ったことではありません。MicroFreakのオシレーターモデルには、セカンドオシレーターでオシレーターの周波数をモジュレーションするものもあります。



デジタルオシレーター

デジタルオシレーターで演奏できる音域は、C-2からG8までです。MicroFreakのキーボードは2オクターブしかありませんが、演奏できる音域を上下にシフトすることができます。

フリーキーなアイディア：デジタルオシレーターのピッチにごく薄くランダムのモジュレーションをかけておくと、そのトラックを聴いたリスナーがハッとしてもっと注意深くトラックを聴いてくれるかも知れません。

6.2. 各パラメーターについて

デジタルオシレーターのサウンドに色々な変化を付ける各種パラメーターがあります。

Type : Typeはオシレーターモデルを選択する時に使用します。各タイプにはそれぞれ違った特徴があります。MicroFreakには、オシレータータイプにモジュレーションをかけられるというユニークな機能もあります。オシレータータイプをLFOでモジュレーションすると、オシレーターモデルが次々に切り替わってビザールな音色変化になります。Typeはエンベロープでモジュレーションすることもできますし、LFOやキーボードプレッシャー、シーケンサー、アルペジエイターでもモジュレーションできます。

Note: オシレータータイプは、シングルボイスモード(モノ)でもパラフォニックモードでも、モジュレーションをかけることができます。パラフォニックモードでは、Wave, Timbre, Shapeをモジュレーションした場合とは異なり(これらの場合はボイスごとに音色等が変化します)、全ボイスのタイプが一齊に変化します。

オシレータータイプを変更すると、ディスプレイに変更したタイプのアイコンとその名前が表示されます。

各オシレータータイプには、基本的なサウンドをエディットする3つのパラメーターがあります。それがWave, Timbre, Shapeです。この3つの具体的な働きはオシレータータイプによって異なりますが、ノブを回した時に何が変化しているかがディスプレイに表示されますので、それを見ながら操作すると、それそれが何をしているのかが分かりやすくなります。

この3つのパラメーターをマトリクスでモジュレーションさせれば、音楽的にもエキサイティングな変化が作れます。マトリクスで音色に動きを付けることで、そのサウンドが予想外かつ惹き込まれるような活きたサウンドに変化します。

6.3. オシレータータイプのオーバービュー

6.3.1. Basic Waves Oscillator (BasicWaves)



Basic Waves オシレーターモデル

説明: どんな音にも一連の倍音が含まれています。このうち、1倍音のことを基音と呼びます。基音はその音のピッチを決定づけます。2倍音は基音の倍の周波数、3倍音は3倍の周波数というようになります。あなたがギタリストであればハーモニクスを出すのは簡単ですね。弦長のちょうど中間点に指を触れて弦を弾けば、その弦の2倍音が出ます。弦長を3分割した点で同じことをすれば、3倍音が出ます。2倍音以上の倍音は、その音の音色を構成します。2倍音、4倍音、6倍音、8倍音…のことを偶数倍音と言います。奇数倍音(3倍音、5倍音、7倍音、9倍音…)は場合によっては不協和な音色になることもあります。

三角波と矩形波は奇数倍音のみを含んだ波形です。ノコギリ波は偶数倍音と奇数倍音の両方を含んでいます。そのため、ストリングスなどの音をエミュレートしたい場合に適しています。弓が弦を擦っている時、弦が弓に張り付いては離れて次の弓のポジションに張り付いては離れるということを繰り返しています。この時の弦の動きがノコギリ波のような波を作っているという説もあります。

サイン波、三角波、矩形波、ノコギリ波は、シンセシスの初期の頃に作られた基本波形です。これらがシンセサイザーの音作りで便利なのは、偶数倍音と奇数倍音のミックス加減がそれぞれで異なっているためです。サイン波は最もシンプルな波形で、倍音を一切含んでいません。三角波は奇数倍音をわずかに含んだ波形です。矩形波は奇数倍音のみを豊富に含んでいます。人によっては偶数倍音と奇数倍音の両方を豊富に含んだノコギリ波よりも矩形波のほうが音楽的に聴こえるという人もいます。

このオシレーターでは基本波形の矩形波とノコギリ波をエミュレートしています。

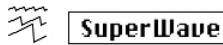
Morph：矩形波からノコギリ波へ、そこから2つのノコギリ波へと連続的にモーフィングしていきます。変化の仕方は、波形の対称性に従って変化します。

Sym：矩形波ではパルス幅が変化し、2つのノコギリ波ではそれぞれの位相が変化します。Waveの値が50（ノコギリ波）の時は何も変化しません。

Sub：サイン波のサブオシレーターのレベルが変化します。

ティップ：サイン波に近い音が欲しい場合は、フィルターでオシレーターの倍音を取り除きます。別の方として、フィルターのレゾナンスを最大にする方法もあります。この場合、フィルターが自己発振して純粋なサイン波が出ます。

6.3.2. Superwave Oscillator (SuperWave)



Superwaveオシレーター モデル

説明：波形のコピーを作りそれをデチューンするオシレーターです。デチューンにより非常に太く濃密なサウンドになります。Basic Waveオシレーターでは波形のコピーを作るのはノコギリ波のみですが、このモデルでは4種類の波形を選べます。

Wave：次の4波形から選択します：ノコギリ波、矩形波、三角波、サイン波

Detune：デチューン量を調節します。

Volume：デチューンした波形の音量レベルを調節します。

6.3.3. Wavetable oscillator (Wavetable)



Wavetableオシレーター モデル

説明 : 1980年代前半にコンピュータテクノロジーが大きく進歩して波形をスキャンしてメモリーしていくことが可能になりました。波形はサンプルと呼ばれる非常に短い断片で構成されています。256サンプルで波形の1サイクルをつくっています。各波形とも32サイクル分あります。Timbreノブを回すとサイクル間を移動します。

メモリーに入っている波形を使うことで、アナログオシレーターでは不可能なこともできます。例えば、メモリーから波形を読み出すスピードを変えることでピッチを変化させることができます。

Table : Waveノブを回して16種類のウェーブテーブルから1つを選びます。

Position : 1ウェーブテーブル内の32種類のサイクルをブラウズします。

Chorus : ウェーブテーブルにコーラス効果がかかります。

ティップ : LFOかサイクリングエンベロープでWave/パラメーターをモジュレーションすると、このオシレーター モデルのパワフルさが分かります。このようなモジュレーションのテクニックのことをウェーブシーケンスと呼びます。

6.3.4. Harmonic OSC (Harmo)



Harmonicオシレーター モデル

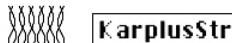
説明 : Harmonicオシレーターでは、倍音をミックスすることで音色を作ります。各倍音の音量レベルを色々に変えることで音色が変化します。Harmonicオシレーターは、最大8種類の倍音をミックスできるだけでなく、サイン波以外の波形で倍音のミックスができます。これにより、トラディショナルなハーモニックオシレーターよりも複雑な音色が作れます。

Content : Waveノブを回すと倍音構成やそれぞれのレベルが変化します。ノブを高い値にするほど倍音が豊富な音になります。

Sculpting : Timbreノブを回すとサイン波から三角波へとモーフィングします。波形が変わることで音色も変化します。

Chorus : オシレーターの音にコーラスがかかり、広がり感がアップします。

6.3.5. KarplusStrong (KarplusStr)



Karplusオシレーターモデル

説明：Karplus-Strongは、スタンフォード大学のKevin KarplusとAlex Strongの両氏が開発したシンセシス方式です。2人は、フィルターディレイがかかる短いノイズバーストをループさせることで、リアルなドラム音や弦を弾く音が作れることを発見しました。現在ではこの方式も含めてフィジカルモデリング（物理モデル）と呼んでいます。フィジカルモデリングは擦弦楽器の弓の位置や、打楽器を叩く強さ、楽器の素材による音や振動の拡散や減衰特性など、楽器の物理的な特性をデジタル技術で再現するものです。

フィジカルモデリングでは、エキサイターをレゾネーターに入れて振動を作り出します。エキサイターは弓または打楽器の1ショットのどちらかを選べます。レゾネーターは色々な楽器の形をエミュレートします。

Bow：音の鳴り始めの部分での弓の量を調節します。この量が多いと持続音になり、弓の量がなく打撃だけの場合は減衰音になります。

Position：レゾネーターを叩く位置と強さを調節します。弓の部分の音は変化しません。

Decay：レゾネーターの減衰をコントロールすることでレゾナンスの量を調節します。

ここから先のオシレーターモデルはいずれもMutable Instrumentsが開発したものです。同社の許諾によりこれらのオープンソースのオシレーターをMicroFreakに導入でき、さらに幅広い音作りが可能になったことに深く感謝しております。

これらのモデルはMutable Instrumentsが2018年に発表したPlaitsモジュールの機能です。Plaitsはユーロラックの世界で最もポピュラーなオシレーターモジュールの1つです。

本マニュアルでは各オシレーターのモデルの基本的な内容のみをご紹介しています。Plaitsとその波形の詳細情報につきましては、<https://mutable-instruments.net/modules/plaits/manual>をご参照ください。

Note：MicroFreakの各ノブの名称は、Plaitsオシレーターの説明書では下表のような名称になっています。

MicroFreakでの名称	Plaitsでの名称
Wave	Harmonics
Timbre	Timbre
Shape	Morph

6.3.6. Virtual Analog (V.Analog)



Virtual Analogモデル

説明：三角波、ノコギリ波、矩形波のクラシックなシンセ波形のエミュレーションです。

Detune：2つの波形のデチューン量を調節します。

Shape：幅の狭いパルス波から矩形波、ハードシンクのかかった音へと、色々な矩形波へモーフィングします。

Wave：三角波から幅の広いノッチがかかったノコギリ波へと、色々なノコギリ波へモーフィングします。

フリーキーなティップ：Waveパラメーターで2つのオシレーターのデチューンを調節します。Waveをキーボード/アルペジオでモジュレーションすると面白い変化が起きます。マトリクスで次のようにルーティングします：Key/Arp>Wave

6.3.7. Waveshaping oscillator (Waveshaper)



Waveshaperオシレーターモ
デル

説明：このオシレーターはウェーブシェイパーとウェーブフォルダーを組み合わせたものです。ウェーブシェイパーは波形の上昇と下降部分に作用します。例えば三角波の上昇部分の角度を急にすると、三角波が下降タイプのノコギリ波に変化します。波形の上昇と下降部分のカーブを変えることもできます。それぞれの変化は、オシレーターが生成した波形の倍音の数とその振幅を変化させます。倍音が多いほどリッチな（時にはシャープな）サウンドになります。このオシレーターはSergeシンセサイザーやのウェーブシェイパーを参考にしています。

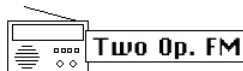
ウェーブフォルダーは波形を折り畳む効果があります。一般的に、デジタル波形の振幅をブーストしていくとクリップが生じ始めて、波形の頂点部がカットされます。ウェーブフォルダーは波形を折り畳むことでそれを防いでいます。

Wave：ウェーブシェイパーの波形を設定します。

Amount：ウェーブフォルダーの量を調節します。

Asym：波形を非対称にします。

6.3.8. Two operator FM (Two Op.FM)



Two operatorオシレーターモ
デル

説明 : FMシンセシスは1960年代後半、スタンフォード大学のJohn Chowning博士の研究が起源です。最初のFMシンセサイザーは大型コンピュータのメインフレームでした。大きな冷蔵庫が部屋にたくさん並んでいると言えば、メインフレームのある風景を想像できるでしょうか。

Chowning博士の理論は、あらゆるアコースティック楽器のエミュレーションは、倍音列に合わせて周波数を調整した波形同士をモジュレーションすることで可能である、というものでした。博士は、オシレーターの周波数が倍音列から外れる(不協和関係になる)と、ベルのような音や複雑な音になることを発見しました。アナログシンセサイザーでは再現が難しかった音色の多くも、FMシンセシスなら簡単に作り出せることができます。

このオシレーターモデルは、2つのサイン波オシレーターの位相をモジュレーションするというシンプルな構成ながら非常に幅広い音色を作れます。

Ratio : 2つのオシレーターの周波数比を設定します。

Amount : モジュレーションインデックスを設定します。

Shape : フィードバック量(オペレーター2の出力で自身の位相にモジュレーションをかける量)を設定します。

6.3.9. Granular formant oscillator (Formant)



Granular formantオシレータ
ーモデル

説明 : グラニュラーシンセシスは最近開発されたシンセシス方式です。波形を"パーティクル"と呼ばれる細かな断片に切り込み、それを色々な方法で再構成したり乗算したり加算したりします。このモデルでは、フォルマントとフィルターのかかった波形にそってパーティクルが再構成されます。

Interval : フォルマント1と2の周波数比を設定します。

Formant : フォルマントの周波数を設定します。

Shape : フォルマントの幅と形状を設定します。このパラメーターでは、2つの同期したサイン波の和を乗算することで生じる波形部分の形状をコントロールします。

6.3.10. Chords (Chords)



Chordsオシレーターモデル

説明：コードモードに入ると、デジタルオシレーターは和音を演奏できる4ボイスのオシレーターになります。ここでのポイントは、コードにモジュレーションがかけられる点です。

コードは音楽にエモーションを添えます。単音のメロディラインでも色々なエモーションを喚起させることはできますが、メロディのスケールに合ったコードがそこに加われば、よりハッキリとしたエモーションを打ち出せます。メジャースケールに沿ったコードを充てると、メロディは力強く、明るく聴こえますが、マイナースケールに沿ったコードを充てると同じメロディでも途端に暗く、悲しく聴こえます。このことは西洋音楽を基準とした話ですので、他の文化ではメジャーとマイナーの聴こえ方は違ってきます。

コードの最初の音をルートと言います。スケールの3度の音でコードの感じが決まります。ルートから3半音離れた音はマイナーコードに、4半音離れた音はメジャーコードになります。コードのボイスをさらに増やすと、マイナーやメジャーの感じを微調整していくことになります。

Note: この興味深いテーマについてもっと知りたくなりましたら、サーチエンジンやYouTubeで音楽理論を検索してみてください。

このオシレーターでパラフォニックモードをオフにすると、最後に弾いた音がルートになり、1種類のコードのみ演奏できます。

各ノブの機能は次の通りです：

Type : コードを選択します。

- Octave
- 5th
- sus4
- m(inor)
- m(inor)7
- m(inor)9
- m(inor)11
- 6th and 9th added
- M(ajor)9
- M(ajor)7
- M(ajor)

Inv/Transp : コードの転回形を切り替えます。コード自体は変わりませんが、例えばドミソがミソドとなるように、Timbreノブを回したりモジュレーションをかけたりすると構成音の順番が変わります。

この機能の動作の仕方を掴むために、Cメジャーコード（ド/ミ/ソ）を押さえて、Timbreノブを右へ回してください。ノブのポジションが10の辺りで第1転回形になります。引き続きノブを右へ回していくと転回形が変わっていきます。

Waveform : 波形を切り替えます。ノブの前半（センターから左側）はストリングスのような原形波（オルガンやストリングスの“ドローバー”の色々な組み合わせ）になります。ノブの後半（センターから右側）は16種類の波形が入ったウェーブテーブルをスキヤンします。

フリーキーなティップ : コードの選択（Waveノブ）をLFOのランダム波形でモジュレーションします。ランダム波形はLFO波形の最後から1つ前です。マトリクスでLFO>Waveを選択し、モジュレーション量は50から100の間をお好みで設定してみてください。かなり楽しい音になります！

6.3.11. Vowel and speech synthesis (Speech)



Speech

Vowel and speech synthesis
オシレーター・モデル

説明 : 1970年代後半、テキサス・インスツルメンツでスピーチシンセシスの研究が始まりました。その結果、最初期の話すおもちゃであるスピーカー & スペルが誕生しました。それから間もなくして人の声を合成することは簡単ではないということがハッキリしてきました。人間は喉と舌を器用に駆使して母音や子音を発音して会話をしています。母音はアーとかウーとかイーというように、音にこれといった制限をかけずに出せる音です。子音は母音に何らかの制限を加えたり変化させて出す母音以外の音です。

Type : ノブの0から100付近まではフォルマントが変化し、それ以降は色、数字、文字、単語のライブドリフトになっています。

Timbre : スピーチ音のフォルマントが上下します。

Word : Shapeノブを回すと、Waveノブで選択した単語のサブセットを選択します。

例：

- Waveノブを最大にします
- Timbreノブを40にします
- Shapeノブを30にします

キーボードの中央のCを弾くと"Filter"と言っているように聴こえます。
と"Filter"と言っているボイスを4ボイスでプレイできます！

別の例：

- Waveノブを60にします
- Timbreノブを46にします
- Shapeノブを17にします

キーボードの中央Cを弾くと"One"と言っているように聴こえます。

カウントする歌を歌わせるには：

- Arp|Seqボタンを押してアルペジエイターをオンにします
- マトリクスでオシレーターのShapeをLFOでモジュレーションする設定にします (Assign1を押してエンコーダーを回してShapeを選びます)
- モジュレーション量を80くらいにします
- LFOは三角波を選び、スピードは80Hzくらいにします

歌ができました！

6.3.12. Modal Resonator (Modal)



Modal Resonatorオシレータ
ーモデル

説明：モーダルレゾネーターは、色々な音の鳴り方をシミュレートします。ほとんどすべての物体はほぼ例外なく、それを叩くと色々な倍音が絡み合った複雑な音が出ます。一般的に、弱く叩くとあまり音が響きません。これは叩く力が弱かったために叩いた物に倍音成分が吸収/減衰されたからです。ですが物によっては、例えばヤカンや鉄パイプなどは、叩くとよく響く音がします。楽器は一般的に、叩いたり、弦楽器であれば弓で弾くと良い音が出るように作られています。倍音の出方は楽器の形で決まります。つまり、楽器の形で特定の倍音はよく聴こえるようにし、不要な倍音を減衰させているのです。モーダルレゾネーターは、木管楽器から弦楽器やドラムまでのボディ形状をシミュレートします。

バイオリンやドラムなど現実の楽器を演奏するには弓、スティック、管楽器であれば息が必要です。モーダルレゾネーターも同様に、音を出すためのアクション(エキサイター)が必要となります。そうすることで、現実の楽器のメカニズムを再現します。但し、モーダルレゾネーターが特異なのは、その形状をノブやLFO、エンベロープ、あるいはその他マトリクスで設定したソースでリアルタイムに変化させることができます。形状が変化することで倍音構成が変化します。

もう1つの重要なポイントは、発生した音の減衰をコントロールできる点です。物を叩いた時の音の鳴り方は、その物の材質による減衰特性が大きく左右します。ドラマーはそのことをよく理解していて、ドラムの音を弱めにする時に手のひらをよく使っています。同様にギタリストも演奏時にバームミュートで弦の音を弱めることができます。

この減衰特性も、モーダルレゾネーターではリアルタイムにノブの操作やマトリクスを使ったモジュレーションでコントロールできます。

Inharm : 不協和倍音の量(素材の選択)

Timbre : エキサイター音の明るさとダストの密度

Decay : 減衰特性(ディケイタイム:エネルギー吸収特性)

フリーキーなアイディア : MicroFreakはパラフォニック動作が可能です。アルペジオやシーケンスでコードの演奏と減衰(ディケイ)のモジュレーションを同時に行うと、シーケンスやアルペジオの特定のステップでディケイを短くさせることができます。

6.3.13. Noise Oscillator (Noise)



Noiseオシレーターモデル

説明：このオシレーターでは、ノイズとサイン波/三角波/矩形波オシレーターのミックスができます。ノイズパーティクル (Noise Particle) はノイズをダウンサンプリング作った細かなノイズの断片です。

Wave：ノイズを選択します。パーティクルノイズからホワイトノイズ、メタリックノイズまで変化します。Waveノブを左から右へ回すと、ノイズ音がパーティクル、ホワイト、メタリックの順にモーフィングしていきます。

Timbre：Timbreノブを回すとノイズのサンプルレートが変化し、メタリックノイズの中から矩形波のようなピッチ成分のある音が聴こえてきます。

Shape：Shapeノブを0から100へ回すと、ノイズと波形がクロスフェードします。0%ではノイズのみ、33%でノイズ+サイン波、66%でノイズ+三角波、100%でノイズ+矩形波になります。

7. フィルター：サウンドをクローズアップ

音の一部に注意を引き付けるのがフィルターの役割です。誇張でも何でもなく、メディアを通して聴ける楽曲のほぼすべては、何らかの手段でフィルターがかかっています。一部の周波数帯域をカットしたりブーストしたり、ミックス内の特定の楽器音を小さくしたりして、聴き手の注意を引くように調整されています。フィルターは音の倍音を強調したり弱めたりすることができます、そうすることで音色が変化します。シンセサイザーの場合、フィルターはオシレーターとコンビを組むのが一般的です。MicroFreakのフィルターはデジタルオシレーターの倍音を強調したり弱めたりします。



アナログフィルター

アナログフィルターはデジタルオシレーターの音を詳しく見ていく虫眼鏡のようなものです。もう少し詳しく言えば、デジタルオシレーターで生成された波形をなめるように照らして、その倍音構成の一部を明らかにするサーチライトの役目を果たすのがアナログフィルターと言えます。この時のライトの光は波形を広く照らしたり、狭くしてごく一部のみを照らすこともできます。この調節をQまたはレゾナンスと呼びます。

どんな音も色々な周波数や振幅の正弦波が集合したものです。これらの周波数はランダムではなく、いわば"ファミリー"のようなまとまりで鳴るのが一般的で、共通したベースとして基音の周波数があります。基音の振動周波数と一定の関係がある周波数を倍音と呼び、その関係によっては偶数倍音や奇数倍音となるものもあります。偶数倍音と奇数倍音のミックスで音のキャラクターが大きく変わります。フィルターは、一部の周波数/倍音を特定の方法で強調する回路で、必要な周波数帯域だけを残して不要な帯域をカットします。

7.1. 音をモディファイする

MicroFreakのフィルタータイプはローパス (LPF)、バンドパス (BPF)、ハイパス (HPF) の3種類です。ローパスフィルターはカットオフ・フリケンシーよりも高い周波数の帯域の音を弱める(取り除く)働きがあります。バンドパスフィルターは、カットオフ・フリケンシーの上下の周波数帯域の音を弱める効果があります。ハイパスフィルターは、カットオフ・フリケンシーよりも低い周波数帯域の音を弱める役割があります。

フィルタータイプはTypeボタンを押して切り替えます。

カットオフ・フリケンシーを最大にしてフィルターを開放すると、すべての周波数帯域がフィルターを通過します。フィルターがローパスモードの場合、カットオフ・フリケンシーを下げていくと高い周波数帯域が徐々に消えていきます。これはカットオフ・フリケンシーよりも高い周波数帯域を弱めているからです。さらにカットオフを下げていくと中音域も消えていきます。カットオフを最低値にすると静寂だけが残ります。ハイパスフィルターはこの逆の動作で、カットオフを最大にするとすべての周波数帯域がカットされます。カットオフを下げていくとそれよりも高い周波数帯域が徐々に聴こえてきます。これはカットオフ・フリケンシーよりも低い周波数帯域をカットして、高い周波数帯域だけを通過させているからです。バンドパスモードではカットオフ・フリケンシー付近の帯域がよく聴こえます。この時、レゾナンスを変えると聴こえる周波数帯域の幅が変化します。

7.1.1. ローパスフィルター

ローパスフィルターは音源の高音成分からカットしていきます。サブトラクティブシンセシス(減算合成)では欠かせないコンポーネントで、現代の様々な音楽スタイルで広く使われています。ローパスフィルターのユニークな特性として、カットオフ付近の倍音に(聴き手の意識が)集中する点にあります。カットオフ・フリケンシーにモジュレーションをかけると音色が時間的に変化します。ローパスフィルターは、音の高音成分を選択的に取り除く効きの良いイコライザーと捉えることもできます。

Note: テクニカルな情報が好きな方へ: MicroFreakのフィルターは12dBのロールオフです。つまり、より急峻な24dBフィルターと比べると穏やかな効きです。そのため12dBフィルターはMicroFreakのオシレーター(グラニュラーやウェーブテーブル、ウェーブシェイパー、FMなど)からの豊富で複雑な倍音のキャラクターがある程度残るように音を加工します。

7.1.2. バンドパスフィルター

バンドパスフィルターは、ごく狭い帯域のみを通過させる線の細いビームのようなものです。通過させる帯域幅はレゾナンスノブで調節します。レゾナンスノブを反時計回りいっぱいに回すとすべての帯域が通過します。そこからゆっくりと右へ回していくと、通過する帯域が徐々に狭くなっています。ノブを右へ回していくと、ある地点からフィルターが発振し始めて、サイン波のオシレーターとして利用できます。フィルターが発振すると、デジタルオシレーターからの音はブロックされます。

7.1.3. ハイパスフィルター

ハイパスフィルターはローパスフィルターと真逆の動作、つまりカットオフよりも低い帯域をカットします。カットオフのノブを左いっぱいに回した状態から右へ回していくと、低音域から徐々に消え始めています。これはカットオフ・フリケンシーよりも低い帯域をカットしているからです。ノブをさらに右へ回していくと、中音域も消えていき、デジタルオシレーターの高音域だけが聴こえます。

ハイパスフィルターはどういうわけかローパスフィルターと比べるとあまり人気がありません。ローパスフィルターと比べると効き方が地味な点がその理由かも知れませんが、アルペジオやベースのループのアクセント付けに非常に効果的なこともあります。

ハイパスフィルターの使い方でよくあるのは、ミックス内の音をスッキリさせたい時です。MicroFreakでソロ音色を作り、ミックスに入れたら他のシンセで作ったベース音色と低音成分がバッティングして両方の音ヌケが悪くなってしまったとします。こんな時にハイパスフィルターでソロ音色のローエンドを少しカットして、スッキリしたミックスにできます。

アナログフィルターには次の2つのノブがあります：

- Cutoff frequency
- Resonance

7.1.4. カットオフ・フリケンシー

フィルターが効き始めるポイントをカットオフ・フリケンシーと言います。初期のフィルターユーザーは、フィルターの出力をフィルターの入力に戻すと特徴的な音の変化が起こることを発見しました。このようなフィードバックを作ると、カットオフ・フリケンシー付近にレゾナンスピークが生じます。MicroFreakのフィルターでは、これをレゾナンスノブでコントロールできます。レゾナンス量はノブを手動で回すほかに、LFOやエンベロープでモジュレーションすることでコントロールできます。LFOやエンベロープを使う場合は、マトリクスでデスティネーションにレゾナンスを選択する必要があります。

カットオフポイントよりも高い周波数をどう取り除くかで、フィルターの質感は変わります。エンジニアリング的には、例えばカットオフポイントが500Hzの場合、501Hzの音を完全にカットできるほど急峻なフィルターを設計することも可能ですが、しかしそうしたフィルターの音はあまり音楽的ではありません。そのため、シンセサイザーのフィルターでは徐々にカットしていくような設計を採用しています。

上の例を引けば、501Hzの音を完全にカットするのではなく、聴こえるものの多少振幅が小さくなっているという設計です。550Hzの周波数もまだ聴こえるものの、その振幅は多少小さくなります。このことをフィルターのロールオフと言います。ロールオフが急峻なものであれば、比較的んだらかなものもあります。このロールオフの急峻さを、4ポールフィルターは2ポールフィルターよりもロールオフが急峻だ、というようにポール数で表現することがあります。MicroFreakのフィルターは12dB/Octのロールオフです。

Cutoffノブでフィルターのカットオフ・フリケンシーを手動で調節できます。左いっぱいに回したポジションでのカットオフ・フリケンシーは約30Hzです。そこから右へ回していくとカットオフ・フリケンシーが上がっていき、右いっぱいに回したポジションでは15kHzを超えます。

7.1.5. レゾナンス（またはQ）

カットオフ・フリケンシーと対をなすコントロールがレゾナンスです。レゾナンスは"エンファシス"や"Q"（Quality factor：品質係数）と呼ばれることもあります。

レゾナンス

Resonanceノブを右へ回していくとレゾナンスの量が大きくなります。つまり、カットオフ・フリケンシー付近の帯域が増幅されていきます。Resonanceノブを右へ回してレゾナンスを付けると、カットオフ・フリケンシー付近の帯域が強調されて、共鳴しているような音がして、いわゆるクセのある音に変わっていきます。先述の通り、ノブのある地点からはフィルターが自己発振を起こします。

7.2. 音に動きを付ける

先にご紹介しました通り、ローパスフィルターはカットオフ・フリケンシーよりも高い周波数帯域をカットすることで音色を加工します。フィルターの動作を確認するためにノブを手動で回すのは良いのですが、これを演奏に使うとなると、必ずしも効果的とは限りません。カットオフやレゾナンスをダイナミックに動かすと、フィルターが音楽的なツールに変貌します。MicroFreakではこれをLFOやアルペジエイター、エンベロープでカットオフやレゾナンスをコントロールできます。詳しくはLFO [p.50]、アルペジエイター [p.68]、エンベロープ [p.53] の各チャプターをご参照ください。

7.2.1. カットオフのモジュレーション

カットオフポイントを動かすということは、フィルターの効果が効き始めるポイントが動き、それによって音色が変化します。これを最も効果的かつ音楽的に行うには、カットオフ・フリケンサーをエンベロープでモジュレーションすることでしょう。MicroFreakではこれを簡単に行えます。メインのエンベロープのSustainノブの右にあるFilter Amt (Amount)ノブがあります。エンベロープでカットオフ・フリケンサーをモジュレーションする量をこのノブで調節します。

Note: Filter Amtノブを回すと、マトリクス上のそれに対応するポイントが点灯します。そのため、Matrixノブでモジュレーション量を微調整することもできます。

7.2.2. レゾナンスのモジュレーション

フィルターが入力信号の一部の帯域をカットする幅を決めるのが、Resonanceノブです。レゾナンスを上げていくと、フィルターは徐々にカットオフ付近の帯域のみを通過させるようになっていきます。これにより、カットオフ付近の帯域がブーストされていきます。

フリークィなアイディア：Seq>Cutoffのモジュレーション

シーケンサーのモジュレーショントラックは、フィルターのカットオフのモジュレーションに便利です。ステップモードではシーケンスの各ステップに別々のモジュレーション量を設定することができます。

8. LFO

LFO (ローフリケンサー・オシレーター) は色々な波形を可聴帯域以下の周波数で出力するオシレーターです。LFOの各種波形でMicroFreakの色々なセクションをモジュレーションすることができます。

例えば：

- オシレーターのピッチ
- フィルターのカットオフ・フリケンサー
- フィルターのレゾナンス
- エンベロープの各ステージ

LFOのよく知られた用途はフィルタースワイプでしょう。LFOの波形でローパスフィルターのカットオフに動きを付けるモジュレーションです。



ここでLFOの波形がどんなものかをチェックしてみましょう。Shapeボタンで波形を三角波やノコギリ波に切り替えます。するとスワイプの動き方が変わります。矩形波では高低の2段階を連続的にスイッチする感じになり、倍音（フィルターの動き）について理解を深めるにはちょっと不向きかも知れません。矩形波はオシレーターにかけて2つのピッチを交互に切り替えるような使い方もできます。その場合、マトリクスでのモジュレーション量設定でピッチがジャンプする間隔を設定できます。極端なモジュレーション量にすればオクターブでピッチをジャンプさせることもできます。

8.1. LFOの波形

ShapeボタンでLFOの波形を切り替えます。波形は、サイン波、三角波、ノコギリ波（上昇タイプ）、パルス波（矩形波）、ランダム（サンプル&ホールド）、ランダムグライド（スマージングしたランダム）の6種類です。

Note: 矩形波はパルス幅（デューティサイクル）が50%の状態、つまりテクニカルに言えばオン（ハイ）の占める割合が1周期の50%の状態にある波形を指します。

LFO波形の最後の2つは特殊なものです。ランダム波形はその名の通り、ランダムなモジュレーションを作ります。ランダムなモジュレーションの音はこれまで何千回と聴いたことがあるかと思います。昔のSF映画では、未来的なコンピュータの音と言えばこの音で、映像的にはパネル上の無数のライトが点滅しているシーンですね。この音を改めて聴きたいという抑えがたい衝動に駆られてしましましたら、LFOの波形をランダムにし、Rateを25Hzくらいに設定して、マトリクスでLFO>Pitch (LFOとPitchの交点) を選択します。Matrixノブをクリックしてモジュレーション量を400くらいに設定します。これで完成です！

LFO波形の最後はスルーランダムです。1つ前のランダムでは前のピッチから次のピッチへ瞬間に変化しますが、こちらの波形では徐々に変化します。この2つのランダムの違いを理解するには、LFOでオシレーターのピッチをモジュレーションするのが最も分かりやすいでしょう。音色的には大して面白くないかも知れませんが、ラーニングツールとしてはこれが最良です。この波形は、ステップとステップの間で何かモジュレーションをかけたい場合に便利です。マトリクスでモジュレーション量を微調整できるのも便利なポイントです。

Note: マトリクスでのモジュレーションはバイポーラーです。つまり、モジュレーション量にポジティブとネガティブがあり、デステイネーションのパラメーターをプラス方向またはマイナス方向にコントロールします。これにより音作りの幅が広がります。多くのシンセ、特に古い機種はポジティブ方向にしかモジュレーションがかけられません。但し、ネガティブ方向のモジュレーションでは注意が必要な場合もあります。例えば、アナログフィルターをネガティブ方向に動くモジュレーションをかけると、カットオフの設定によってはそれが下がり切って音が聴こえなくなることもあります。

8.2. LFOのスピード(周期)

RateノブでLFOのスピードを調節します(0.06Hz～100Hz)。

デフォルト設定では、LFOスピードはMicroFreakのクロックと同期せず、MicroFreakのクロックスピードを変えててもLFOのスピードは変化しません。LFOのRateノブをクリックするとLFOがクロックに同期します。

同期がオフの場合、ディスプレイにはLFOの周期がHz単位で表示されます。

同期がオンの場合、LFOのスピードはMicroFreakやDAWのクロックに対して比例的に同期します。同期がオンでLFOがその時に使用しているクロックとリンクしている場合、LFOスピードの表示は8/1から1/32までのクロックの倍数になります。中間の値には、4/1, 2/1, 1/1, 1/2, 1/2t, 1/4t, 1/4, 1/8t, 1/8, 1/16t, 1/16tがあります。

上記の数字はかなり謎ですが、これらはLFOがクロックに対してどのように同期するかを数値化したものです。クロックはMicroFreakの内部クロック、DAWのクロック、または外部MIDI機器などからのクロックがあります。最も一般的なクロックは24PPQというもので、パルスが24個進むと4分音符1個分になるものです。クロックの中で最もカウント数が少ないのは1PPQです。クロックのカウント数はシーケンサーの分解能に関係しています。LFOスピードを最も遅い8/1にすると、LFOの波形を1周させるのに8カウント必要になります。この時点で4分音符の1/4の長さになります。1/2tや1/4tなど“t”が付いているもの以外の数値は8/1から倍々にLFOスピードが早くなります。“t”が付いているものは三連符モードです。LFOスピードを1/4にすると、4分音符1個分の長さでLFOの波形が1周します。

上記のことがわかると、LFOのスピードをMicroFreakのシーケンサーヤDAWのテンポに合わせるのに役立ちます。

LFOを同期モードにすると、LFOが外部などからのクロックに対して比例的なスピードで動作しますので、複雑なリズムを作るのに便利です。



♪: 同期モードの場合、ディスプレイに同期比率が表示されます。

同期モードを解除すると、LFOのスピードはMicroFreakのテンポなどと同期しなくなります。非同期モードでは、LFOスピードは0.06Hzから100Hzの範囲で設定できます。

8.2.1. LFOのリトリガー

キーボードのキーを押した時や、アルペジエイター/シーケンサーがゲート信号を出力した時に必ずLFOがリトリガーして欲しい場面もあります。例えば、キーボードを弾くとLFOでピッチがブルッと少し揺れるような音を作った場合などです。その場合は、ユーティリティでLFOのリトリガーモードをオンにする可能になります。Utility > Preset > LFO Retrigに進んで設定をONにします。

8.3. フリーキーなティップス＆トリック

- LFOでフィルターのカットオフとエンベロープのアタックまたはディケイを同時にモジュレーションしてみましょう。カットオフのモジュレーションはマトリクスのデステイネーションにありますので簡単です。エンベロープのアタックやディケイをモジュレーションするには、マトリクスでアサインをする必要があります。アサイン方法につきましては、[モジュレーション \[p.29\]](#)のチャプターをご覧ください。
- フィルターのカットオフにランダム性を加えるとファジーな感じの音になります。エンベロープのディケイやサステインのステージにランダム性を加えると、リズムにちょっとしたバリエーションが出来ます。

このトリックは音やリズムが一定過ぎて退屈に感じる場合に効果的です。

- もう1つ便利なトリックとして、LFOのサイン波またはノコギリ波でエンベロープのレベルをコントロールするということがあります。そういう設定にしてからアルペジオを演奏すると、アルペジオが周期的にクレッションドやデミヌエンド（デクレッションド）します。さらに面白い変化にするには、サイクリングエンベロープのライズとフォールを非常に遅いスピードのLFOでコントロールし、サイクリングエンベロープの出力を別のパラメーターでモジュレーションします。
- 上昇タイプのノコギリ波は、エンベロープやサイクリングエンベロープのディケイタイムのモジュレーションに便利です。ドラム音やベルのような音にリアルさが出ます。これとは別に、エンベロープのアタックやサイクリングエンベロープのフォールは、そのカーブをリニアからエクスポネンシャルまで色々に変えることができます。詳しくは[エンベロープ \[p.53\]](#)のチャプターをご参照ください。
- シーケンスやアルペジオに変化を付ける簡単な方法として、各音の出だしのところでわずかなピッチモジュレーションを付けるというものがあります。これはLFOを同期モードにすることで簡単にできます。次にLFO波形をランダムにセットして、マトリクスでオシレーターのピッチをLFOでモジュレーションするように設定します。この時、モジュレーション量の設定に注意してください。また、アタックの最初の部分にだけモジュレーションをかけたい場合は、サイクリングエンベロープで非常に短いエンベロープに設定して、その出力で先のモジュレーション量をコントロールします。そうすると、アタックの最初の部分以降はLFOのモジュレーションがかからなくなります。
- マトリクスでグライドの量をLFOでモジュレーションする設定にすると、グライドのオン/オフをLFOでコントロールできます。LFOを同期モードにすれば、例えばシーケンサーのステップごとに交互にグライドがかかったり、4ステップごとにグライドがかかるようにすることもできます。

9. エンベロープ・ジェネレーター

エンベロープ・ジェネレーターはMicroFreakの音作りで重要な基本ブロックです。エンベロープでサウンド全体の音量や音色の変化を作ります。



エンベロープ・ジェネレーター

エンベロープはサウンドの全体的な形を作るツールです。マトリクスでエンベロープ自身を含むほとんどのパラメーターに接続してコントロールできます。

9.1. エンベロープは何をするものなのか？

トラディショナルな楽器にはそれぞれ固有のエンベロープ（あと音色も）があり、そのため聴けばすぐにそれだと分かります。例えばオルガンは弾くとすぐに最大ボリュームになって、キーボードを放すまでその状態をキープし、放すと瞬時に音が消えます。ピアノは音が立ち上がった後は徐々に音が小さくなっています。ストリングセクションは音が徐々に立ち上がって、同じように徐々に小さくなっていくイメージがあります。

電子楽器では、音のスペクトラム（つまり音色）をモジュレーションすることもできます。よくある例では、そうだと知る以前から何千回も聴いているかも知れませんが、フィルタースワイプがそれです。

それをMicroFreakで聴きたい場合は：

- フィルターのCutoffノブを最低にし、Resonanceノブを最高にします
- エンベロープのAmp Modボタンをオンにします
- エンベロープのAttackを1.7sに、Decayを7.7sに、Sustainを90%に、Filter Amtを70に設定します

これでフィルターのカットオフがエンベロープで動いて、オシレーターの倍音構成に変化が生じます。オシレーターで倍音の多いセッティングにすれば、この効果がさらに分かりやすくなります。この設定で何が起きているかと言いますと、フィルターのカットオフが動いて、オシレーターの音の狭い帯域を選択的に通過させています。オシレーターモデルを色々に切り替えて、それぞれのモデルでフィルターがどのように働いているかをチェックしてみてください。

MicroFreakでは、エンベロープの一般的な使い方はもちろんですが、もっと斬新な方法で音量や音色をコントロールすることもできます。

9.2. ゲートとトリガー

単体では、エンベロープ・ジェネレーターは何もできません。エンベロープをスタートさせるトリガー やゲート信号が必要だからです。

ゲートとトリガーの違いを理解しておくことは大切なことです。トリガーは非常に短い瞬間的なパルスで、モジュール同士のシンクに使ったり、MicroFreakではエンベロープでLFOをスタートさせるのにも使用しています。ゲートは一般的に数ミリ秒から数秒というように、オンの瞬間が長い信号です。

MicroFreakのキーボードはゲート信号のソースとして使うことが第1に挙げられます。キーボードにタッチしてしばらくそのままになると、その間はゲート信号が outputされます。エンベロープがゲート信号を受けると、最初のステージであるアタックが始まります。つぎにディケイ/リリースのステージ移行した後、サステインのステージに入ります。キーボードにタッチしている間は、サステインのステージに入つたままになります。指を放すと、レベルがゼロに下がっていきます。この時の下がっていくスピードは、Decay/Releaseノブで設定します。

9.3. エンベロープの各ステージ

MicroFreakのエンベロープはアタック、ディケイ/リリース、サステインの3ステージ構成です。技術的には、エンベロープ・ジェネレーターがキーボードと併用している場合、サステインステージがエンベロープのレベルを無期限にキープするため、この構成をADSエンベロープと言います。

9.3.1. アタック

アタックのステージでは、Attackノブで設定したスピードに応じてエンベロープのレベルが最低から最高に上昇します。Attackノブでエンベロープのレベルが最高に達するまでの時間を0msから10秒の範囲で設定します。

9.3.2. ディケイ/リリース

Decay/Releaseノブも時間を設定するパラメーターで0msから13秒の範囲で設定でき、アタックで最大に達したレベルがサステインレベルに落ち着くまでの時間を設定します。

9.3.3. サステイン

ディケイ/リリースのステージが終わると、サステインのステージが始まります。サステインは、ディケイ終了後のエンベロープのレベルを指します。このレベルは通常、最大レベルよりも低くなるのが一般的(それゆえ1つ前のステージを"ディケイ" (減衰) と呼んでいます) ですが、もちろん最大にもできます。この場合、Decayノブの設定は無効となります。パーカッシブな音を作る場合は、サステインレベルを低くします。

9.4. フィルターアマウント

エンベロープはフィルターのカットオフと音量の両方をコントロールできます。Amp Modボタンが消している場合は、フィルターのカットオフをコントロールします。

Amp Modボタンが点灯している場合、エンベロープで音量とフィルターのカットオフの両方をコントロールします。

エンベロープでフィルターのカットオフをコントロールする量をFilter Amtノブで調節します。

フィルターアマウントはモジュレーションのデスティネーションとしても利用できます。例えば、フィルターアマウントを徐々に変化させたい場合、マトリクスを使ってLFOでFilter Amtをモジュレーションします。LFOの波形でFilter Amtの変化する様子が変わります。

Note: Filter Amtはバイポーラーのパラメーターです。

9.5. Amp Modボタン

先述の通り、キーボードとシーケンサーは内蔵VCAのボリュームを直接コントロールするゲート信号を出力します。これは比較的単純な仕掛けで、キーボードをタッチすると音が出て、手を放せば音が止まるというものです。Amp Modボタンをオンにして点灯させると、エンベロープ・ジェネレーターで音量がコントロールでき、色々な音の鳴り方を作れます。Amp Modボタンの状態に関係なく、エンベロープ・ジェネレーターはフィルターのカットオフ・フリケンシーをコントロールするようになっています。このコントロール量はFilter Amtノブで調節できます。また、エンベロープ・ジェネレーターの出力は、マトリクスを使ってMicroFreakのその他のモジュールをコントロールすることもできます。

9.6. サイクリングエンベロープ

サイクリングエンベロープは複雑なモジュレーション信号を出力できる素晴らしいツールです。1回のトリガーで1回だけ動作するスタンダード・エンベロープとは違い、サイクリングエンベロープは最後のステージが終わると自動的に最初へ戻って動作を繰り返します。つまり、サイクリングエンベロープは通常のLFOでは出せないような複雑な波形を出力できるLFOとして利用できます。



サイクリングエンベロープ

サイクリングエンベロープのもう1つのユニークな機能として、RiseとFallステージのカーブを変更できます。これにより、様々なエンベロープの形を作れます。ライズ/フォールとホールドレベルはモジュレーションさせることもできますので、エンベロープの形をリアルタイムに変化させることも可能です。これにつきましては次の段落でご説明します。

9.6.1. サイクリングエンベロープの各ステージ

サイクリングエンベロープには3つのステージがあります：

- Riseステージは、キーボードをタッチした時やアルペジエイター/シーケンサーでトリガーしてから最大ボリュームに達するまでの時間を設定します。
- Fallステージは、エンベロープの出力がゼロになるまでの時間を設定します。
- Hold/SustainステージはFallステージの一部で、ホールドステージのレベルを設定します。

ModeボタンでEnv (スタンダードエンベロープモード), Run, Loopの3種類のモードから1つを選択できます：

- Envモードは、Fallステージが終わると止まる通常のエンベロープと同じ動作のモードです。
- Runモードは、LFOのようにエンベロープがフリーランニングするモードです。MicroFreakがMIDIスタートコマンドを受信するとリセットします。
- Loopモードは、LFOのように繰り返し動作し、キーボードやシーケンサー、アルペジエイターからのトリガー信号を受けるとリセットするモードです。外部からのトリガー信号にも同期します。

RunとLoopモードでは、Fallタイムが終了するとエンベロープがリトリガーします。

Envモードの場合、キーボードや外部ソースからのゲート信号を受けるとエンベロープがスタートします。Riseステージはアタックステージと同じです。Sustainステージでは、キーボードをタッチしている間だけ設定したレベルをキープします。キーボードを放すとゲート信号がオフになり、Fallステージに移行します。

RunとLoopモードの場合、Riseステージはアタックと同様に動作し、HoldステージではHoldノブで設定している間だけレベルを一定に保ちます。Holdステージが終わるとFallステージに移行します。

Note: サイクリングエンベロープの出力をデジタルオシレーターのピッチに接続すると、各ステージの動作を感覚的につかみやすくなります。

- マトリクスのCycEnvとPitchの交点を選びます。
- Matrixエンコーダーをクリックし、ミュレーション量を20前後に設定します。
- サイクリングエンベロープのRiseを約200msに、Holdを0、Fallを0ms、Amountを50%にそれぞれ設定します。

ピッチが上がってから元のピッチへ次第に下がっていく音になります。この設定ではAmountノブの効果も確認できます。Amountノブを下げるとピッチの上昇幅が小さくなります。

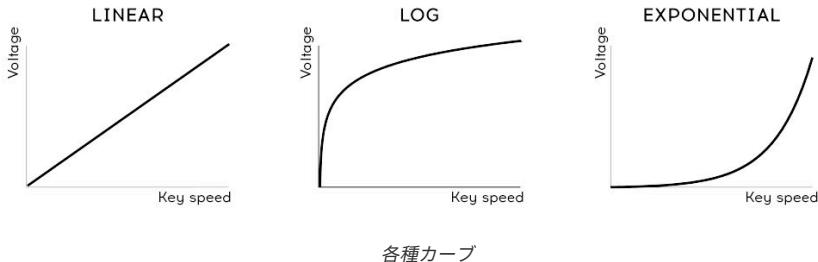
ティップ: サイクリングエンベロープをLoopモードにして、デジタルオシレーターのピッチをミュレーションしてみましょう。Rise, Fall, Holdをそれぞれ非常に低い値に設定すると、サイクリングエンベロープは非常に早い周期で動作し、複雑な動きをするLFOのようになります。Rise, Fall, Holdの設定をそれを変えしていくと、"LFO"の波形を変化させることができます。

Runモードでは、キーボードなどからのトリガーに関係なくオシレーターのピッチが連続的に変化します。

Loopモードの場合、サイクリングエンベロープはキーボードやアルペジエイター/シーケンサーからのトリガーを受ける必要があります。上記の実験をアルペジエイターで行う場合、アルペジエイターのスピードを55bpm前後に設定してコードを弾いてみてください。アルペジオが次のステップに進むたびに、サイクリングエンベロープがリトリガーしている様子がわかります。

9.6.2. シェイプの変更について

先に触れました通り、サイクリングエンベロープ独自の機能としてRiseとFallステージのシェイプ（カーブ）を変更できます。変更するには、Shiftボタンを押しながらRiseまたはFallノブを回します。ノブを左に回していくとログカーブになっていき、右へ回していくとエクスボネンシャルカーブになっていきます。センター付近ではリニアになります。ノブがリニアのゾーンに入ると、ディスプレイに"LINEAR"と表示されます。



Note: ログ、リニア、エクスボネンシャルという用語に馴染みがないかも知れませんが、これらはカーブの種類を表す用語です。エクスボネンシャルの場合、最初の上昇幅は小さいのですが、その後急激に上昇していきます。ログはその逆で、最初に急激に上昇した後はゆっくりと上がっていきます。リニアは最初から最後まで一定の割合で上昇する直線です。これらのカーブをエンベロープの各ステージに割り当てるとき、幅広い変化を作れます。例えば、Riseをエクスボネンシャルに、Fallをログにすると、何となくノロノロしたエンベロープになります。これと逆の設定、つまりRiseをログ、Fallをエクスボネンシャルにすると、アグレッシブにスタートした後に緩やかなFallステージを迎えるエンベロープになります。

9.6.3. レガートオプションを使う

レガートはポピュラーなキーボード演奏のテクニックです。前の音を放す前に次の音を弾き、音と音をつなげていく奏法です。これと逆の奏法は次の音を弾く前に前の音を確実に放す（止める）スタッカートです。

ユーティリティに入ると、レガート奏法をした時に通常のエンベロープとサイクリングエンベロープがどう反応するかを設定するパラメーターがあります。オフの場合、キーを弾くたびにエンベロープがリスタートします。オンの場合、最初にキーを弾いた時にエンベロープがスタートし、次の音を弾いても最初のエンベロープのままでリスタートしません。この設定はモノモードにのみ適用されます。

9.7. サイクリングエンベロープのフリーキーな使い方

本物のマジックはRise, Hold, Fallの各ノブをモジュレーションすることから始まります。マトリクスを使ってLFOやプレッシャーで各ノブをモジュレーションすることができます。プレッシャーは特にRiseとFallを多彩にコントロールできます。

Note: Matrixエンコーダーはポジティブ方向とネガティブ方向の設定ができます。例えば、Fallステージのモジュレーション量をネガティブ方向に設定した場合、プレッシャーを加えるほどFallステージは短くなっています。

Amountノブは、サイクリングエンベロープでコントロールする量を調節します。特にアナログフィルターをサイクリングエンベロープでコントロールする場合、適切なコントロール量を設定するのが必須です。コントロール量のさじ加減で音の善し悪しが決まります。Amountノブのように、信号の強さを抑えるノブのことをアッテネーターと呼びます。アッテネーターは音量や音色の微調整に欠かせない役割を担っています。

マトリクスを使うと、非常に複雑でダイナミックなエンベロープを作ることができます。サイクリングエンベロープでメインのエンベロープの各ステージをコントロールするといった面白い使い方もできます。Attackをコントロールすればアタックのスロープが変化し、Decayをコントロールすればエンベロープの長さが変わります。マトリクスを活用することで、このような複雑なコントロールも可能になります。

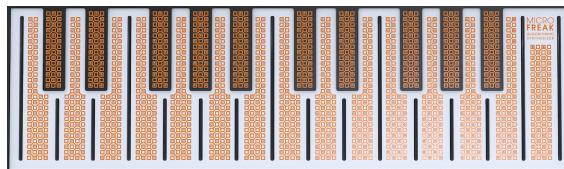
その他のアイディア：

- 周期の遅い正弦波のLFOでサイクリングエンベロープのRiseをコントロール（マトリクスでRiseをアサイン） サイクリングエンベロープでメインエンベロープのサステインをコントロール（マトリクスでSustainをアサイン）
- カオス的なランダム波形のLFOでサイクリングエンベロープのAmountをコントロール（マトリクスでAmountをアサイン） サイクリングエンベロープでメインエンベロープのディケイ/リリースをコントロール（マトリクスでDecayをアサイン）

10. キーボードセクション

静電容量式キーボードを採用した最初のシンセサイザーの1つがEMS Synthiでした。高価なこともあって比較的アレな機種です。別のタイプの静電容量式キーボードを開発したDon Buchlaは1972年、Buchla Easelを発表しました。Buchlaはこうしたタイプの、ソリッドで可動するキーがないにも関わらずタッチセンスがあり、反応の良いプレッシャー出力を備え、確かな演奏性でCV対応のポルタメントも装備したコントローラーを熱心に開発しました。静電容量式キーボードはEaselの品質の高さを物語るファクターの1つでした。ですがこの機種も価格の高さからなのか、ごく限られた人々が所有するアレなシンセサイザーです。それから数十年を経た現在、静電容量式キーボードはArturia MicroFreakで"再デビュー"しました。

MicroFreakは25鍵の静電容量式キーボードを装備しています。近寄って見ると、キーボードの表面に無数の銅色のドットがあります。このドットの集まりでプレッシャーやペロシティを検出します。プレッシャーまたはペロシティは選択式で、Utility > Preset > Press modeで設定できます。



静電容量式タッチキーボード

静電容量式キーボードは、通常のキーボードでは不可能な"つながり感"が強く感じられます。キーボードに触れた瞬間、指がキーボードの電子回路の一部となるからです。キーに触れている面積を変えることで、キーボードの内部抵抗値が変化します。指を置く位置で抵抗値が変わり、電流が変化します。キーに触れている面積が大きくなると、プレッシャー電圧が高くなります。プレッシャーの最大値の30%でキーをタッチすれば、残りの70%はプレッシャーで表現できるスペースになります。このように静電容量式キーボードは、MicroFreakをパフォーマンス楽器として位置づける大きな要素となっています。



キーのクローズアップ

Note: 指が極度に乾燥していると、キーボードが思うように反応しない場合があります。そういう場合は指に適度な潤いを与えてください。それでキーボードの反応がよくなりましたら、スキンモイスチャライザーを使うなど、指の潤いをキープする方法をお試しください。ですが当然のこととして、濡れた手でキーボードを触らないでください。

キーボードに触れるとゲート信号の他に、ピッチを制御する"電圧"と、プレッシャーを制御する"電圧"が出力されます。これらの"電圧"はマトリクスで使用でき、色々なパラメーターをコントロールできます。また、MicroFreakのリアパネルのCVアウトからモジュラーシステムや外部シンセサイザーのCVインに接続して、それらをコントロールすることもできます。

ティップ：キーボードは使用後などに、柔らかくて少し湿った布で清掃しておくことをお勧めします。研磨剤などはキーの表面に悪い影響を及ぼしますので使用しないでください。キーボードが汚れていると思わぬ音楽的結果を招くおそれがあります。もっともそれがお望みでしたら話は別ですが。

10.1. 改めてゲートとトリガーについて

エンベロープ [p.53]のチャプターで、ゲートとトリガーについて少しご紹介しました。そこで内容はキーボードでの演奏でも同じく重要な役割を担っています。MicroFreakでは、ゲート信号の第1の発信源がキーボードです。

キーボードに触れてそのままの位置でしばらく触れたままにしている間、キーボードからゲート信号が高出力されます。キーから手を放すとゲートがオフになります。エンベロープのAmp Modボタンがオフの場合、内部VCAはキーボード上で起こることに"聞き耳を立てて"います。キーに指が触れた瞬間にゲート信号を出すのに備えているわけです。ゲートは単なるオン/オフ信号ですが、キーボードの反応性をエディットして、このキーボードのユニークな特徴を前面に押し出す方法がいくつかあります。

10.2. キーボードの反応性

キーボードの反応性を微調整する方法はいくつかあります。第1は、キーボードの設定をアフタータッチ対応からペロシティ対応に変更することです。アフタータッチからペロシティ、またはその逆への設定変更は、Utility > Preset > Press Modeと進んでアフタータッチかペロシティのどちらかを選択します。それぞれ違ったキーボードの反応が得られます。

第2の方法は、Utility > Preset > Velo Amp Modと進んでペロシティでボリュームをコントロールする感度を0~10の範囲で調節します。

フリーキーなティップ：マトリクスでエンベロープのサステインをモジュレーションのターゲット（デストイネーション）に、Pressをソースに設定すると、キーボードによるボリュームコントロールの実験ができるます。

人間の耳は音量変化よりも音高（ピッチ）変化に対して敏感ですので、キーボードの感度調節をする場合はプレッシャーでピッチが変化するようにしておくと調節がしやすくなります。

空のプリセットを選び、マトリクスでプレッシャーとピッチを接続してモジュレーション量を最大に設定します。その状態でキーの上のほうを指を垂直にしてタッチします。その後、指を水平方向に下ろしていくとキーに触れる面積が広くなっています。そうすると、キーボードから出力されるプレッシャーの値が高くなってピッチが上昇していきます。

指をキーに対して垂直にした状態で触れたまま、通常のキーボードのアフタータッチの要領でキーを強めに押すと、キーボードの構造上プレッシャーの値は最大値になりません。

フリーキーなティップ：ペロシティやアフタータッチ、Velo Amp Modの各パラメーターは、プリセットの一部としてセーブできます。つまり、プリセットごとにこれらのパラメーターを別々に設定することができます。例えば、キーボードによるボリュームコントロールの感度を曲中の場面に応じて変えたい場合、2つの同じ音色を作り、それぞれでVelo Amp Modの値を片方は5に、もう片方は10というように別々の値に設定することができます。

10.2.1. タッチキーボードを活用する

静電容量のわずかな揺れを利用して、音色やピッチなどのパラメーターを効果的にモジュレーションすることができます。サイクリングエンベロープのRiseやFallをデスティネーションにしても面白い効果が得られます。

マトリクスにあるAssignボタンで色々なパラメーターをモジュレーションのデスティネーションにできます。例えば：

- プレッシャーでオシレーターのタイプをモジュレーション。
- プレッシャーでオシレーターのWave, Timbre, Shapeを同時にモジュレーション。感度調節や奏法によっては急激でダイナミックな音色変化を作れます。
- プレッシャーかペロシティでグライドをモジュレーション。
- エンベロープのアタックやディケイをモジュレーション。これはプレッシャーを使ったモジュレーションでは最も"自然な"方法かも知れません。

他にもこんな活用法があります：

プレッシャーやペロシティでモジュラーシステムをコントロールすることができます。ユーティリティに入ってキーボードからの出力電圧を設定することでそれが行えます。Utility > CV/Gate > Pressure Rangeと進み、出力レンジを0Vから10Vの範囲で設定します。電圧の出力はMicroFreakのリアパネルのPressureアウトを使用します。外部フィルターのカットオフやシーケンサーのスピード、レゾネーターのダンピングをコントロールするなど、使い方はアイディア次第です。

Note: すべてのユーロラックモジュールが10VのCVを受けられるわけではありません。受けられるCVの上限電圧を超えるとCVがクリップしてしまいますのでご注意ください。

10.3. グライド

Glideノブは技術的にはキーボードの一部ですので、ここでその機能をご紹介します。

グライドはピッチを徐々に変化させることができる音楽的なツールです。キーボードを弾き、次の音を弾くと通常はピッチが瞬時に変わりますが、グライドはその"変わり目"をスムーズにします。グライドの量はGlideノブで調節します。これにより、前のピッチから次のピッチへ移行する時間を設定します。この時間幅は瞬時(=オフ)から約10秒です。



Glideノブ

グライドは例えば、インド音楽の歌のフレーズやシタール奏者の弦をペンドするテクニックなど、音楽の至るところで見つけられます。西洋音楽では、こうしたフレージングのことをメリスマと呼んでいます。

Note: グライドの動作モードは、時間を設定するタイムベース式と、速度を設定するレイトベース式の2種類があり、ユーティリティで選択できます。タイムベース式では時間そのものを設定しますのでテンポ等の変化に関係なく、設定した時間で動作します。レイトベース式はアルペジエイターやシーケンサーのスピード(テンポ)に比例して動作します。

グライド(タイム)は0~10秒の範囲で設定できます。シンクモードの場合、グライドの値は次のようになります: 1/32T, 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2T, 1/2, 1/1

レイトモードの場合は、1オクターブあたりのピッチの変化時間(=速度)を設定します。0msはオフの状態でピッチは瞬時に変わります。最大値は10秒(10s)です。

キーボードのプレッシャーでグライド量にモジュレーションをかけることもできます。この場合、グライドがマトリクスのデスティネーションになり、プレッシャーがソースになります。マトリクスのモジュレーション量を調節することでプレッシャーによるグライドのかかり具合を最適化できます。

モジュレーションソースをLFOにして、色々な波形でグライド量をコントロールする実験もやってみましょう。LFOの波形によってグライドの量やスロープの感じも変わります。LFOをシンクモードにすれば、キーボードを弾くたびにグライドの感じが変わります。LFOのスピードを変えると、内部クロックに対して比例的にスピードが変わり、それに応じてグライドがかかるスピードも変化します。

フリーキーなティップ: グライドはシーケンサーのモジュレーショントラックのターゲットとしても格好のパラメーターです:

- シーケンサーをオンにします(Shift + Arp | Seq)。
- シーケンサーのAまたはBを選びます。
- レコードボタンを押してメロディをステップレコーディングします。シーケンスの最終ステップの入力を終えると、シーケンサーは自動的にレコーディングを終了します。
- もう一度レコードボタンを押して、シーケンスにグライドを入れたいステップでGlideノブを回します。

10.4. オクターブボタン

OCTAVEボタンを押すと、キーボードで演奏できる音域をオクターブ単位で変更できます。



オクターブボタン

Octaveボタンで上下3オクターブの範囲でシフトできます。知ろうと思わない気付かない小さなことがありますが、Octaveボタンは上または下のオクターブに離れていくほど点滅が早くなります。つまり上または下に3オクターブシフトした状態でボタンが最も早く点滅します。このことを知っていると、例えば暗いステージなどでもオクターブをどれだけシフトしているかが簡単に分かります。キーボード自体は2オクターブですので、Octaveボタンとの併用で8オクターブ分の音域をカバーでき、かなり極端な音域チェンジにも対応できます。

Note: オクターブボタンの設定は、プリセットと一緒にセーブできます。

10.5. チュートリアル：LFOスピードのモジュレーション

キーボードのクリエイティブな使い方の1つに、プレッシャーでLFOのスピードをコントロールというものがあります。キーボードに触れている指の面積によってキーボードの抵抗値が変わります。つまり、面積が大きくなるほどプレッシャーのコントロール信号（電圧）は大きくなり、面積が小さくなるほど小さくなります。

この設定を行うには、マトリクスのAssignボタンを使用してLFO Rateをデスティネーションにし、キーボードのプレッシャー出力(Press)をソースとして接続します。

11. アイコンストリップを使う

キーボードのすぐ上に、機能アイコンとタッチストリップのエリアがあります。



アイコンストリップ

ストリップ左側の機能アイコンは、[アルペジエイター \[p.68\]](#)と[シーケンサー \[p.75\]](#)のコントロールに使用します。それらにつきましては、それぞれのチャプターでご紹介します。このチャプターでは、Holdボタンと右側のSplice, Dice, ベンドをご紹介し、最後にタッチストリップの活用法をご紹介します。

11.1. ホールドボタン

Holdボタンはキーボードで弾いた音やコードを弾いたままの状態にでき、その間に両手で音色を変更などを行えます。

Note: Holdボタンの状態はプリセットにセーブされません。



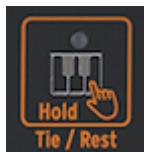
ホールドアイコン

Holdボタンを1回押すとキーホールドになります。キーボードで弾いた音が手を放してもそのまま出続けます。Holdボタンがオンの場合、後から弾いた音も追加されてそのまま出続けます。パラフォニックモードに入っている状態で、Holdボタンがオンの場合は、その時に弾いている音に別の音を付け足すことができます。

アルペジエイターを使用している場合、Holdボタンをオンになるとアルペジオの演奏が繰り返し続き、アルペジエイターをオフにするか、Holdボタンをオフにするまでその状態が続きます。キーボードで新しい音を弾くと、前の音が鳴り止んで新しい音に入れ替わります。

Note: ホールド機能は外部からのMIDIノートには対応していません。外部MIDIノートをホールドしたい場合は、MicroFreakにサステインメッセージを送信してください。

シーケンサーモードでは、Holdボタンはいくつかの機能に分かれます。



Holdアイコンのその他の機能

- ステップレコード・モードでは、タイや休符を入力します。
- リアルタイムレコーディング・モードでは、入力したデータをリアルタイムで消去します。
- Seq ModボタンやA, Bボタンと併用すると、モジュレーショントラックの消去やシーケンスの消去を行います。
- シーケンサーをオフにすると通常のホールド機能に戻ります。

ティップ：アルペジオの演奏に便利なだけでなく、Holdボタンは自己進化型音色を作るのにも便利なツールです。自己進化型音色というのは、音色やピッチがシーケンサーを使わずに継続的に変化していく音色を指します。例えば、LFOとサイクリングエンベロープなど、複数のソースでピッチをモジュレーションする場合も、これに含まれます。LFOとサイクリングエンベロープが同期していない別々の周期であれば、繰り返し感のないピッチの変化を作れます。

11.2. シーケンサーとアルペジエイター

Holdボタンの右隣には次の4つがあります：Up | A, Order | B, Random | 0, Pattern | >。この4つは、アルペジエイターとシーケンサーのコントロールに使用します。



アルペジオとシーケンサーのコントロールアイコン

これらの各機能につきましては、別のチャプターでご紹介します。詳しくは、[アルペジエイター \[p.68\]](#)と[シーケンサー \[p.75\]](#)のチャプターをご参照ください。

11.3. タッチトリップ

タッチトリップには3つの機能があります。スパイス&ダイス、そしてベンドです。



スパイス&ダイスとベンド

11.3.1. スパイス&ダイス

スパイスとダイスはいわば不可分の関係です。どちらかだけを使うということはないでしょう。

その原理を知らなくてもスパイスとダイスを十分に楽しめます。

ダイスは、演奏中のアルペジオやシーケンスのゲートやトリガーに作用します。ゲートやトリガーのタイミングをランダム化して、それらの間隔を変更させて、フレーズのリズムに変化が生じます。

どちらかのアイコンをクリックしてタッチトリップを触れることで、ランダム化の度合いを調節できます。タッチトリップの色々な位置をタッピングすれば、ランダム化の度合いをダイナミックに変更できます。

ではその使い方は？

Diceを押してタッチトリップを触ると、演奏中のアルペジオやシーケンスにダイス機能が適用されるランダム量を設定します。タッチトリップのゼロ部分を触るとランダム化が起きず、最大ポジションを触るとランダム量が最大になります。

この時点では音は何も変わりません。ダイスの設定を発動させるスパイスの量を設定する必要があるからです。スパイスの量を増やすと、ダイスを"振った"時の変化がより大きくなります。繰り返しになりますが、ダイスのランダム量はタッチトリップでダイナミックに変更できます。操作の流れを整理するとこうなります：スパイスの量を設定し、Diceボタンを押して、タッチトリップに触るとダイスを"振り"（ダイス機能を発動）します。タッチトリップの色々なポジションをタッピングすると、その都度トリガーに適用されるランダム量（バリエーション）は変化しますが、スパイスの量は最初に設定したまま一定です。

スパイス&ダイスは、（非常に微妙な変化ですが）オクターブやペロシティ、アンプエンベロープのリリースタイムもランダム的に変化させます。その挙動自体はゲートにかかる変化と同様です。スパイスは、元々設定されていたパラメーターの値からどれだけ離れるかを設定し、ダイスはステップごとにランダム化する度合いをアップデートします。

まとめ：Spice & Diceはトリガーとゲートに作用し、Pattern（後述）はピッチに作用します。アルペジエーターのパターン機能はキーボードで弾いたコードをランダム化し、スパイス&ダイスはゲートとトリガーをランダム化します。この2つを組み合わせて使用すれば、予想外のシーケンスやアルペジオに変化させることができます。

Note: テクニカルなことがお好きな方のために、スパイス&ダイスについて以下で少し詳しくご説明します：

スパイス&ダイスはシーケンスやアルペジオのステータス（後述）を変化させる機能です。以下はシーケンスを例にご説明します。1つのシーケンスの全ステップは1つのゲート長が設定されています。デフォルトのゲート長はUtility > Preset > Default gate lengthで設定できます。

ゲート長のデフォルト値は45%で、5%～85%の中間辺りです。ゲート長が0のステップは音が出ません。ゲート長が100の場合はタイ（次の音につなげる）になります。その間は1ステップ間の流さに対するパーセンテージとしてのゲート長となります。この一連のゲート長のことをステータスと呼びます。新規シーケンスの全ステップのゲート長はデフォルト値になります。

スパイス量を増やすと、デフォルト値のゲート長からの乖離が大きくなります。スパイスを最大にすると、ゲート長はステータス(設定したゲート長)と同じになります。そこまでの中間値は、デフォルト値とステータスとの間をリニアにモーフィングします。

Diceボタンを押して(アイコンが点灯します)タッチトリップを触るとステータスが変更されます。タッチトリップに触れる都度、値(ランダム化量:バイポーラー)が各ステップのゲート長(ステータス)に加算されます。この値はバイポーラーですので、ゲート長が長くなるだけでなく、短くなることもあります。実際の音としての変化は、タッチトリップに触れた位置で変わります。左端に近い位置を触った場合は、各ステップのゲート長の変化は小さく、右端に近づくほどランダム化が大きくなります。

タッチトリップを放すと、その時点でのゲート長(ステータス+ダイス効果)でシーケンスが演奏され、それが次にまたダイスを使うまでの暫定最新ステータスになります。

Note: スパイス&ダイスの設定は、ライブ演奏で変化を付けるための機能のため、プリセットにはセーブされません。この機能で変化したフレーズは一度限りのもので、再現は不可能です。もっとも、その演奏をDAWにレコーディングしなければ、の話ですが。

11.3.2. ベンド

ピッチベンドはピッチを上下させるテクニックです。Bendアイコンを押すとベンド機能がオンになります。



ベンドストリップ

ピッチベンドはベンドストリップで行います。ストリップの中間点は何も変化しないニュートラルポジションです。そこから右や左に指をスライドさせるとピッチが上や下に変化します。ここまで普通のピッチホイールと大した違いはありませんが、ホイールと違うのは、ストリップ上の色々なポジションをタッピングできることです。そうすることで、ピッチを色々な高さへ瞬間にジャンプさせることができます。

MicroFreakがユニークなのは、ピッチベンドの方法に2つのモードがある点です。デフォルト設定のスタンダードモードの場合、ベンドストリップの動作は上記の通りです。レラティブモードの場合は、ストリップ上の位置に関係なく、揺れた指の動いた方向によってピッチが上または下に変化します。レラティブモードをオンにするには、Utility > Misc > Relative bendと進み、それをONにします。

フリーキーなティップ:ストリップには90度横になった"W"の文字が6個並んでいます。正確なピッチベンドのための目印に使えます。

ベンドレンジのデフォルト設定値は24半音です。中間点から左へ12半音、右へ12半音の合計24半音です。この設定はユーティリティまたはMCCで最大48半音(-4オクターブ)までの範囲で変更できます。ユーティリティで変更する場合は、Utility > Preset > Bend rangeと進んで設定値を変更します。

ストリップをタッピングすることで2つのピッチへ瞬時に変えることができます。このテクニックはこうしたストリップ型でないとできませんし、ピッチホイールが何か原始的なものに見えてきます。ストリップから指を放すと元のピッチに戻ります。また、ストリップに触れて指を小刻みに揺らして自然なビブラートを出せるというのも、ベンドストリップのもう1つの利点です。

フリーキーなティップ:ピッチベンドに関しては、西洋以外の音楽のほうが分厚い伝統があります。試しにインド音楽を聴いてみてください。シンガーだけでなく、サロードやシタール奏者の複雑かつ極めて音楽的なピッチベンドのテクニックに感動すると思います。

12. アルペジエイター

アルペジエイターは分散和音を演奏する機能です。キーボードでコードを弾くと、その構成音を1音ずつ順番に演奏します。

アルペジエイターをオンにするには、Arp | Seqボタンを押します。押すと白く点灯してアルペジオ・モードに入ります。このボタンはトグルスイッチになっていますので、もう一度押すとアルペジエイターがオフになります。



アルペジエイター

アルペジエイターの楽しいスタート方法：Holdアイコンを押してからキーボードでコードを弾きます。それからアルペジエイターをオンになると、このコードがアルペジオに変わります。

キーボードのすぐ上には、Up, Order, Random, Patternという4つのアイコンがあります。この4つは、キーボードで弾いたコードをどういうアルペジオにするかを選ぶ時に使います。



アルペジオパターンのアイコン

- Up：コードの最低音から最高音に向かって順番に演奏します。キーボードのキーをタッチした順番は考慮されません。常に最低音から最高音へ上昇するように演奏します。
- Order：キーボードのキーをタッチした順番で演奏します。同じコードが続く場面でも、キーをタッチする順番を変えることでアルペジオに変化を付けることができます。
- Random：コードの構成音をランダムな順番で演奏します。

12.1. Patternについて

Patternはいわばセミランダムモードのようなものです。キーボードでコードをレガート奏法のように弾くと、パターンアルゴリズムがアルペジオパターンを生成します。キーにタッチする都度、新しいパターンを生成します。まるで第3のシーケンサーがあるみたいです（MicroFreakのシーケンサーはAとBがありますので）。

パターンモードは次のように動作します：

- パターンアルゴリズムは、Oct | Modボタンで設定したオクターブレンジの範囲内でタッチされるキーを検出します。このボタンを数回押してアルペジオが展開するオクターブレンジを設定します。
- キーボードで弾いたコードの最低音が出る確率は、その他の構成音の2倍になります。これは、弾いたコードのルートを強調するためです。
- パターンアルゴリズムが生成するアルペジオパターンの長さは、ユーティリティで設定できるシーケンスの長さ(ステップ数)になります：Utility > Preset > Seq length。ここで設定する長さはシーケンサーとスペイス&ダイス機能も使用します。デフォルト設定値は16、最小値は4、最大値は64です。

面白いパターンができましたら、Holdボタンを押してキーボードから手を放してパターンを続けて演奏させることができます。もう一度キーボードをタッチすると、パターンアルゴリズムが再び新しいパターンを生成して演奏します(前のパターンは消えます)。パターンをシーケンスに移植することもできます。詳細は次のセクションで紹介します。

Holdボタンを押せばアルペジオ演奏がそのまま続きますので、キーボードを押さえている必要がなくなります。そこで空いた手でノブなどを操作して音色を変化させられます。Holdをオフにするとパターンが消去されます。

12.1.1. パターンのバリエーションを作る

パターンのバリエーションは、キーボードで押さえているコードの指を足したり引いたりするだけで簡単です。その都度ランダムなパターンが新しく生成されます。

Note: この機能はパフォーマンス用機能ですので、生成されたパターンはプリセットにセーブできません。キーボードから手を放すと、そのパターンは永久に消え去ります。

12.2. ゲートとトリガー再び

キーボードを弾くとその都度ゲート信号が出ます。ゲート信号はキーボードを触れている間はずっとオン(ハイ)の値を出し続けます。アルペジエイターとシーケンサーもゲート信号を出します。エンベロープにあるAmp | Modボタンをオフにしておくと、ゲート信号そのままの音(音量変化)を聴けます。これがオンの場合、アルペジエイター/シーケンサーからのゲート信号がエンベロープをトリガーして、エンベロープの設定に従って内蔵VCAで音量がコントロールされます。

オフの場合、アルペジエイター/シーケンサーはゲート信号を出します。ゲート信号の長さはユーティリティで設定できます：Utility > Preset > Default gate length。ゲート長の変化を聴くには、Amp | Modボタンをオフにし、キーボードでコードを押さえ、ユーティリティでゲート長を色々に変化させます。

12.3. アルペジオのレイト

Rateノブでアルペジオのスピードを調節します。Sync LEDがオフ(消灯)の場合、ディスプレイでのレイト表示はBPM(Beats Per Minute: 1分間あたりの拍数)単位になります。レイトのデフォルト設定値は120.0bpmです。このモードの場合、アルペジエイターはMicroFreakの内部クロックや外部からのクロック信号から独立して動作します。



アルペジエイターとRateノブ

Sync LEDがオン(点灯)の場合、アルペジエイターは内部クロックに同期し、レイトの表示はクロックの分割数に変わります。この時、ディスプレイに注目しながらRateノブを回すと、設定値がテンポの分割数で表示されます。こうした表示が出ている時は、アルペジエイターがクロックに同期していることになります。例えば表示が1/2の場合、1音が2拍分の長さになります。1/4の場合、1音が4分音符(1小節で4音)になります。この表示形式と動作の関係は、アルペジエイターでもシーケンサーでも共通ですので覚えておくと便利です。選択できる分割数は以下の通りです：

- 1 (全音符)
- 1/2 (2分音符)
- 1/2t (2分音符の三連符)
- 1/4 (4分音符)
- 1/4t (4分音符の三連符)
- 1/8 (8分音符)
- 1/8t (8分音符の三連符)
- 1/16 (16分音符)
- 1/16t (16分音符の三連符)
- 1/32 (32分音符)
- 1/32t (32分音符の三連符)

Note: 1/4で一般的なメトロノームと同じタイミングになります。

12.3.1. シンク機能を使う

トラック作りをマスターするためのスキルの中で、シンク機能を使いこなすことは最重要ポイントの1つです。シンクというのは、複数のユニット(エフェクト、オシレーター、フィルター、ボイスなど)のリズムや周期などを同期させることです。音楽を聴きながらビートをとったりするのもシンクの1つと言えます。シンク機能の使い方1つでリスナーをハッとさせることもできます。

MicroFreakはDAWや外部シンセなどと様々な方法でシンクさせることができます。この時Rateノブはテンポに対して2倍や1/2というように比例的な周期やスピードになります。MicroFreakの中でシンク可能なモジュールは、LFOとシーケンサーです。シンクモードの場合、テンポと同期してアクセントを作ったりやリズムシフトなどができます。

12.4. スwingをかける

Shiftボタンを押しながらRateノブを回すとスwing量を調節できます。スwingがかった音楽を一度は聴いたことがあるかと思います。ビートのジャストに対してその前後へわずかにズラして演奏するのもスwingで、ジャズや南米音楽でよく出てきます。リズムにガチガチに強制されている感じがなく、自由で緩やかな印象に聴こえます。タイトなフレーズとスwingしたフレーズを1曲の中でミックスすると対比が出てスwingの自由な感じを強調できます。スwingを使うには、Shiftボタンを押しながらRateノブをクリックします。スwingは50%～75%の範囲で設定できます。デフォルト設定値は50%です。

12.5. アルペジオレンジ

デフォルト設定では、アルペジエイターはキーボードで弾いた音と同じオクターブ内でのみアルペジオ演奏をします。Oct | Modボタンを押すとそのレンジを変更できます。レンジを変更するとキーボードで押されたコードのオクターブ上や下にもアルペジオ演奏が展開します。Oct | Modボタンを押すとレンジが変わります。



アルペジエイターとレンジ

以下はオクターブレンジの各設定と動作です：

- "1"：キーボードで押されたコードと同じオクターブでのみアルペジオ演奏します。
- "2"：キーボードで弾いたのと同じオクターブの次にその1オクターブ上で演奏します。
- "3"：キーボードで弾いたのと同じオクターブの次にその2オクターブ上で演奏します。
- "4"：キーボードで弾いたのと同じオクターブの次にその3オクターブ上で演奏します。

アルペジエイターを使ったフリーキーなアイディアとして、アルペジオの演奏中にOCTAVEボタン（Shiftボタンの左側にあります）を使うというのもあります。一般的なアルペジエイターの場合、演奏中にトランスポーズをすると、トランスポーズされた音程でアルペジオを続けます。MicroFreakではアルペジオのピッチは変わりません。アルペジオの演奏中にOCTAVEボタンを押して新たなノートを足すと、それまでのアルペジオに別のオクターブのノートを追加します。

もちろん、演奏中にアルペジオのトランスポーズもできます。アルペジオを演奏し、Holdボタンを押します。次にShiftボタンを押しながらキーボードをタッチするとアルペジオがトランスポーズします。この時、ディスプレイにはトランスポーズした量が表示されます。

スケールモードがオンの場合は、また違った変化を起こします。この場合、アルペジオで演奏されるノートは、その時に選択しているスケールに合ったノートに限定されます。例えば、Cメジャースケールを選択して、アルペジオをスタートさせてキーボードのEとEbを弾いたとします。EbはCメジャースケールには出てこない音ですので、アルペジオはEを2回演奏します。これは、アルペジオで演奏する音程に一定の歯止めをかける"ラcheté効果"のようなものと言えます。

ティップ : Utility > Preset > Scale でアルペジオのトランスポジションとスケールを設定できます。

12.6. アルペジオをシーケンサーに転送

アルペジエイターは、メロディックなグルーヴを発見できる最高のツールです。MicroFreakには、アルペジオパターンをシーケンサーに転送する便利な機能があります。操作は次の通りです：

- Arp | Seqボタンを押してアルペジエイターをオンにします。
- 気に入ったアルペジオになるまで実験します(パラフォニックモードでも動作します)。
- Holdボタンを押して、スパイク&ダイスを使ってさらに実験します。
- アルペジオができましたら、Shiftボタンを押しながらUp | AまたはOrder | Bボタンのどちらかを押して、アルペジオをシーケンスパターンのどちらかに転送します。すると、アルペジオがシーケンサーで演奏します。

アルペジオをシーケンサーに転送すると、アルペジオはその時に設定されていたシーケンスパターンの長さになります。例えば、アルペジオが3音で、転送した先のシーケンスパターンの長さが8音だった場合、転送したアルペジオは8音の長さになります。

この時、特異な現象が2つ起こります：

- アルペジオにかけたスパイク&ダイス効果は、そのままシーケンスに転送されます。スパイク&ダイス効果をシーケンスに反映させる方法は、これしかありません。それは、シーケンスマードでレコーディングする時は、スパイク&ダイスは自動的にオフになるためです。
- コードモードで作成したコードがアルペジオに入っていた場合、そのコードもシーケンスに転送されます！

12.7. アルペジエイターの楽しい活用法

アルペジエイターをモジュレーションソースに使うこともできます。但し、その効果は比較的地味で、それなりの効果にするにはモジュレーション量を高めに設定する必要があります。マトリクスでモジュレーションの設定をする前に、アルペジオのレンジを大きくとおくと効果が分かりやすくなります。アルペジエイターから2つのデスティネーションにモジュレーションをかけるのも効果的です。以下はその設定例です：

- オシレーターのタイプをWaveshaperにセットします
- Amp | Modボタンをオンにします
- Attackを0ms、Decayを100ms、Sustainを30%、Filter Amtを最大にします
- マトリクスのKey / Arpの行とGlideをアサインしたAssign1に接続してモジュレーション量を約0.2にします
- グライド量を1/32と1/16の間の自由な位置にします
- エンベロープのアタックをアサインしたAssign2も接続して、モジュレーション量を10にします
- Patternアイコンを押しておくと、キーボードから手を放すたびにアルペジオのパターンが更新されます。

パターンをさらに変化させたい場合は、Spiceアイコンを押してタッチストリップでスパイク量を設定します。次にDiceアイコンを押してタッチストリップにタッチしてダイスを振ります。この手順でアルペジオにかかるグライド量が変わり、アルペジオが高いオクターブに入るとアタックがゆっくりになります。

フリーキーなティップ：ディレイのエフェクターをお持ちでしたらアルペジエイターで使ってみてください。さらに楽しくなります。

12.7.1. アルペジオをスパイシーに

ベンドストリップでアルペジオにピッチベンドをかけます。

Note: この場合ピッチベンドレンジをユーティリティ (Utility > Preset > Bend range) やMCCで大きめに設定しておくのが良いでしょう。例えば12に設定した場合、ベンドストリップをタッピングすることで1オクターブの範囲でアルペジオにピッチベンドをかけられます。この場合レラティブモードはオフにします。これはユーティリティでチェックできます：Utility > Misc > Relative bend > OFF

フリーキーなアイディア：コードではなく単音を弾くのは、アルペジエイターで最も見落とされがちな使い方の1つです。アルペジオを早くなく遅くなく、中間くらいのスピードにセットし、キーボードでタイミングよくキーを押し替えるとリズムが作れます。このアイディアを推し進めていくとホケトウス (Hoketus) のようになります。ホケトウスは音楽技法の名前で、同じ音をピッチを変えずに何度も繰り返しながら、ピッチ以外のパラメーター、例えば音色 (LFO->フィルターカットオフ) やエンベロープ (アタック、ディケイ、サステイン)、ボリューム (キーボードプレッシャー)などを変化させていく技法です。

フリーキーなアイディアその2：オシレーターのピッチをLFOやサイクリングエンベロープでわずかにモジュレーションすることもできます。中世の楽器モノコードのような感じになります。モノコードは30かそれ以上の弦をすべて同じピッチに調律したり、いくつかの弦は基本ピッチの前後に調律して演奏する楽器です。

13. シーケンサー

シーケンサーはMicroFreakの隠し財宝のようなものです。外見上はシーケンサーがあるよう見えませんが、ひとたびそれがあると分かれば、MicroFreakの音作りに欠かせない存在となります。

MicroFreakのシーケンサーはパラフォニックです。パラフォニックとは、(MicroFreakの場合は) 最大4ボイスまでのレコーディングと再生ができますが、フィルターは1ボイス分だけですので全ボイスが同一のフィルターを通るという構成を指します。詳しくはオーバービューチャプターのパラフォニック [p.9] をご参照ください。

シーケンサーは魅力的なツールです。演奏したノートやその強さ (ペロシティ)、弾いた音の長さなどを記録し、それを色々なスピードで再生できます。

しかしそれがシーケンサーのすべてだとしたら、見え方は違っていても実態はただのピアノロールということになってしまいます。MicroFreakのシーケンサーが特別なのは、最大4つまでのノブをコントロールできる点にあります。DAWでよく見るオートメーション機能がMicroFreakにもあるということです。詳しくは後述のモジュレーショントラック [p.81] をご覧ください。

MicroFreakのシーケンサーはAとBの2パターンをレコーディングできます。プレイモードではA, Bボタンを押して2つのパターンを切り替えます。パターンは4ステップから64ステップまでの長さに設定できます。これはUtility > Preset > Seq lengthメニューで変更できます。A/Bのパターンとそれぞれのモジュレーショントラックはすべて同じ長さになりますので、パターンAを16ステップ、Bを12ステップにはできません。



アルペジオとシーケンサーセクション

Shiftボタンを押しながらArp | Seqボタンを押すとシーケンサーがオンになります。



Shiftボタン

シーケンサーはリアルタイムレコーディングのほか、1ステップずつデータを入力するステップレコーディングにも対応しています。詳細は後述します。ステップレコーディングは1ステップずつピッチやペロシティ、4つのパラメーターコントロールを細かく入力できる利点があります。

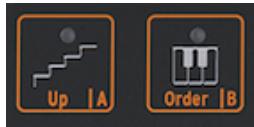
シーケンサーをマトリクスでモジュレーションソースとして利用した場合、各ステップのピッチやペロシティでデスティネーションをコントロールできます。

13.1. シーケンサーを使う

アイコンストリップをよく見ると、各アイコンの下に文字があり、縦線の仕切りが入っています：Up | A, Order | B, Random | O, Pattern | >

仕切り線のどちらが適用されるかは、その上のArp | Seqボタンの状態によって変わります。Arp | Seqボタンが白く点灯している場合、アイコンの最初の5個はアルペジエイターの各機能 (Hold, Up, Order, Random, Pattern) として動作します。

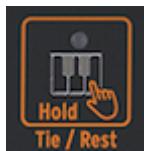
ですがShift+Seqの操作でシーケンサーをオンにすると、アイコンの機能はTie/Rest, Pattern A, Pattern B, Record, Start/Stopとして動作します。



シーケンサーのコントロール



シーケンサーのコントロール : RecとPlay



Tie/Restアイコン

アイコン	機能
Tie / Rest	ステップレコーディング時にステップのゲートタイム延長や休符の入力に使います
A, B	2つのシーケンスパターンの切り替え
O	シーケンスパターンの停止時からステップレコーディングに入ります
>	再生と停止の切り替えとステップレコーディングの停止
O and >	Playを押してからRecordを押すとリアルタイムレコーディングになります

リアルタイムレコーディングに入る別の方法として、シーケンサーの演奏中にOボタン (Rec) を押すという方法もあります。

Note: プレイモード時はMicroFreakからMIDIクロックとアナログクロックが出力されます。再生と停止操作をするとMicroFreakからMIDIスタートとストップ信号が出力され、外部シーケンサーのスタート/ストップをコントロールできます。

MicroFreakのプリセットの多くにはシーケンスパターンが入っています。パラフォニックのパターンもあれば、モノフォニックのパターンが入ったプリセットもあります。パラフォニックモードがオンの場合、シーケンスパターンの全ボイスを再生できますが、オフの場合はシーケンスパターンの各ステップの最低音のみが再生されます。

シーケンサーの再生中にキーボードを弾くと、キーボードの演奏を優先します。例えば、パラフォニックモードをオンにしてキーボードで2ボイスを弾くと、シーケンサーは2ボイスのみ演奏します。この場合、シーケンスパターンの各ステップの最低音から2ボイス分だけが再生されます。

Note: MicroFreakのリアパネルのピッチCVアウトは1つだけです。シーケンスパターンの演奏中は各ステップの最低音のCVをCVアウトから出力します。キーボードを弾いた場合は、最後に弾いた音のCVを出力します。

MicroFreakのキーボードやシーケンサーでコードを弾いた場合、すべてのノートデータがアフターチャンギングも含めてMIDIアウトから送信されます。この場合、4ボイスのパラフォニックの上限は適用されません。10ボイスのコードを弾いても全部のノートデータをMIDIで送信できます。MIDIノートデータをMIDI Inポートで受信した場合、ノートデータの発音優先順位は、MicroFreakのキーボードを弾いた時と同じです。パラフォニックモードに入っている場合は、残ったボイスをシーケンサーが使います。また、低音優先です。

13.1.1. シーケンスパターンの選択と再生

新規プリセットにはシーケンスパターンは何も入っていません。ファクトリープリセットやシーケンスパターン入りの自作プリセットをロードした場合は、シーケンスパターンAとBにシーケンスデータが入っている場合があります。AまたはBボタンを押すとそのシーケンスパターンがRAMからロードされます。AまたはBボタンを押した時、ディスプレイには"Sequence X Loaded"と表示されます(XはAかBどちらか)。

シーケンスパターンAとBを交互にプレイすることができます。シーケンスパターンの演奏中にAまたはBのアイコンボタンを押すと、そのシーケンスパターンに切り替わります。2つのシーケンスパターンは常に同じ長さ(ステップ数)になっています。2つのシーケンスパターンを同時にプレイすることはできません。シーケンスパターンはプリセットの一部としてセーブされます。

シーケンスパターンを直前の状態に戻したい(アンドゥしたい)場合は、Shiftボタンを押しながらアンドゥしたいシーケンスパターン(AかB)のボタンを押します。すると今あるシーケンスパターンを消去して、直近でセーブされたシーケンスパターンをメモリーからロードします。シーケンスパターンを消去するには、AまたはBボタンを押しながらHoldを押します。すると両方のボタンが点滅し、それが止まるとシーケンスパターンの消去が完了します。

Note: 片方のシーケンスパターンのプレイ中に、もう片方のシーケンスパターンの消去やリロードができる、ライブ時などで便利です。

シーケンスパターンの入力後にPlayボタンを押す必要はありません。キーボードのキーをタッチするだけで、選択していたシーケンスパターンの再生がスタートします。

シーケンスパターンにはノートデータとモジュレーションデータの両方をメモリーできます。詳細は後述します。

13.1.2. シーケンサーとキーボード

シーケンサーとキーボードを併用すると色々面白いことができます。モノフォニックモードでシーケンスパターンを再生している時にキーボードのキーをタッチすると、シーケンスパターンが一時停止し、キーを放すと再生を再開します。これをを利用して、例えばリアルタイムのキーボードプレイとシーケンサーとの掛け合いプレイができます。また、リズミカルにキーにタッチしたり放したりしてシーケンスパターンを面白くコントロールすることもできます。パラフォニックモードの場合は、キーボードにタッチしてもシーケンスパターンが一時停止せず、シーケンスをバックにキーボードでリアルタイム演奏ができます。

13.1.3. シーケンスパターンのレコーディング

シーケンスパターンには次のことがレコーディングできます：

- シーケンスパターンの長さ (A/B共通)
- 各ステップにノートとペロシティ、タイまたは休符
- モジュレーショントラックでモジュレーションをかけるパラメーター (4つまで)

Note: ゲート長はシーケンスパターンと一緒にセーブされます。グローバルのゲート長はプリセットごとにユーティリティで設定できます。これによりプリセットごとに最適なゲート長を設定しておくことができます。

13.1.3.1. ステップレコーディング

シーケンスパターンが停止していることを確認し、Recordアイコンを押すとステップレコーディングに入ります。この時、Recordアイコンが点灯します。最初のステップのノートをキーボードで入力します。

ノートを入力中に変更することもできます。モノとパラフォニックモードの場合、最初に押された4音までのノートは、すべてのノートが手を放した状態になるでは入力されませんので、その間に別のノートに変えることができます。すべてのノートから手を放すと入力が完了して次のステップに進みます。

Note: すでにデータが入っているステップに新しいノートを入れると上書きされます。

ステップを休符にする場合はTie/Restアイコンを押します。するとそのステップには何もデータを入れずには次のステップに進みます。

ノートやコードを複数のステップにまたがってつなぎたい場合、ノート/コードを押さえながらTie/Restアイコンを押します。すると次のステップに進んで押さえているノート/コードを記録します。これを必要な回数繰り返します。

例：パラフォニックモードをオンにしてキーボードでコードを押さえながらTie/Restアイコンを押します。するとそのステップにはタイが入り、シーケンサーは次のステップに移動し、前のステップで押さえたコードがコピーされ、キーボードから手を放すと、シーケンサーのステップがもう1つ進みます。シングルボイスモードの場合、キーボードで単音を押さえてTie/Restアイコンを押すと次のステップとその音がつながります。キーボードから手を放すとシーケンサーが次のステップに進みます。

入力時はディスプレイに現在のステップ番号とそのステップに入力されたノートが表示されます。シーケンスの最終ステップの入力が終わると自動的にプレイモードに切り替わります。

ステップレコーディングモード (Rec=ON, Play=OFF) の場合、シーケンサーはMicroFreakが受信したMIDIメッセージもモニターします。そのMIDIメッセージの中にSTART/STOP信号が入っていた場合（外部シーケンサーのPlayボタンを押した場合やDAWからMIDIスタートコマンドが送信された場合）、シーケンサーはリアルタイムレコーディングモードになります。

13.1.3.2. シーケンスパターンのエディット

シーケンスパターンの入力後はノートの変更やモジュレーションの追加などのエディットができます：

- エディットしたいシーケンスパターン (AまたはB) を選びます
- シーケンスパターンが停止していることを確認してRecordアイコンを押します
- Rate/Swingノブを回すとシーケンスパターンをスクラップできます

MicroFreakはモジュレーショントラック [p.81] も含めてステップに記録された全データを再生します。シーケンスパターンの最終ステップを再生すると、また先頭に戻って繰り返し再生します。

入力したデータを変更したいステップがある場合、エンコーダーでそのステップを選択して新しいノートを入力します。

ステップの内容を消去したい場合は、そのステップでHoldアイコンを押します。するとそのステップは休符になります。

Note: ステップレコーディングではMicroFreakのMIDIインに接続した外部MIDIキーボードからノートとペロシティ情報を入力することができます。

Note: ステップレコーディングでは、Shiftボタンを押しながらRate/Swingノブを回して、シーケンスの長さをリアルタイムで変更することができます。

13.1.3.3. リアルタイムレコーディング

リアルタイムレコーディングはルーパーペダルにレコーディングするのと同様の要領です。ステップレコーディングではRecordアイコンのみが点灯します。リアルタイムレコーディングに入るには、Playアイコンを押してシーケンスパターンを再生させてからRecordアイコンを押します。Recordアイコンが点滅するとレコーディング可能状態になり、ノートやノブの動きをレコーディングできます。

Note: レコーディング時にキーボードを弾くと、前の周回の同じ場所で弾いた内容を消去して新たに弾いた内容に置き換わります。モジュレーションのレコーディングの場合は、シーケンスパターンが1周するだけでレコーディングが止まります。

リアルタイムレコーディングはとても楽しい機能です。複雑なエディットはできませんが、ある程度のエディットは可能です：

- レコーディング中にノートを弾くと、それまでに弾いた内容が新しく弾いた内容に上書きされます。
- ノートやモジュレーションのイベントを消去したい場合は、レコーディングをスタートして消去したいノートやイベントのところでHoldアイコンを押します。その場所だけが無音に置き換わり、次の周回の同じ場所で新たなノートやイベントを入力できます。

MicroFreakがDAW（レコーディングソフトウェア）に接続している場合、複雑なシーケンスパターンをDAWで作成できます。MicroFreakをリアルタイムレコーディングにし、DAWのプレイボタンを押します。すぐに上手く行くとは限りませんが、不可能なことではありません。この時点ではMicroFreakのモジュレーショントラックは空のままで、モジュレーショントラックにノブの動きをレコーディングしてシーケンスパターンを仕上げていくことができます。

ティップ: リアルタイムレコーディングではシーケンスパターンのステップ数設定が重要になります。ステップ数が多いほどレゾリューション(分解能)が高くなります。ステップ数の設定はUtility > Preset > Seq lengthで行います。ステップ数を少なくするとノートやモジュレーションのインサートがより正確にできます。

Note: ステップレコーディングとリアルタイムレコーディングをミックスして使用することもできます。まず、Recordアイコンを押してステップレコーディングでシーケンスのレコーディングを始めます。リアルタイムレコーディングに切り替えたい地点になりましたら、Playアイコンを押します。すると、それ以降はリアルタイムレコーディングになります。この機能はステップからリアルタイムへの一方通行のみですので、リアルタイムからステップレコーディングにもどることはできません。

13.1.3.4. シーケンスのコピー

シーケンスパターンのAからB、またはBからAへコピーするには、コピーしたいシーケンスのアイコンを押しながら、もう一方のシーケンスのアイコンを押します。最初は、あなたの音楽キャリア上問題のない(消しても良い)シーケンスパターンでコピー操作を練習しておくのも良いでしょう(;-)

シーケンスAからBへコピーしたい場合：

- シーケンスAのアイコンを押しながら…
- …シーケンスBのアイコンを押します。

この時、ディスプレイに注目してコピーが正しく実行されたかを確認してください。シーケンスBからAへコピーする場合は、Bを押しながらAを押します。

ティップ：シーケンスのコピーを使ってクリエイティブなことができます。例えば、シーケンスAにミュレーショントラック込みでフレーズを入力します。次にシーケンスAからBへコピーし、ミュレーショントラックだけはAと違うようにします。この状態でライブやレコーディングなどでシーケンスのAとBを切り替えながら演奏すれば、フレーズの音程の動きは同じでも、音色の変化の仕方がAとBで変わります。

13.1.3.5. アルペジエイターでシーケンスを作る

シーケンスの作成で別のある方法があります：アルペジオをシーケンスに転送する方法です。操作方法等の詳細は、アルペジオのチャプターをご覧ください。この方法でシーケンスを作成するメリットは、アルペジオに付けたスパイス＆ダイスによる変化をシーケンスにコピーできる点です！スパイス＆ダイスの効果をシーケンスに適用できるのは、この方法だけです。これは、シーケンスの通常のレコーディングモード(ステップとリアルタイム)では、スパイス＆ダイスがオフになるためです。

13.2. モジュレーショントラック

シーケンサーで最もエキサイティングな機能と言えばモジュレーショントラックです。1つのシーケンスパターンでノート(音程)とベロシティ(キーを弾いた強さ)を記録でき、モジュレーショントラックにはノブのポジションを記録します。

ステップレコーディングの場合、モジュレーショントラックはシーケンスパターンのステップに沿って各ステップでのノブのポジションのスナップショットを撮る要領で記録できます。モジュレーショントラックのレコーディングは2段階あります。最初に通常のトラックにシーケンスパターンをレコーディングし、その後にモジュレーショントラックをレコーディングします。

Note: ステップレコーディングではプレッシャーのデータはプリセットにセーブされません。ステップレコーディングではプレッシャーのレコーディングやエディットができないためです。

モジュレーショントラックのステップ数はシーケンスパターンのステップ数と同じです。1つのモジュレーショントラックには1つのノブのみレコーディングできます。モジュレーショントラックは4つありますので、4つのノブのポジションをレコーディングできます。ステップ数が16の場合、1つのノブで16種類のポジションをレコーディングできます。

Note: ノブのポジションをレコーディングできる数は、シーケンスの長さによって変わります。シーケンスの長さが16ステップの場合は1つのノブで16種類のポジション、64ステップのシーケンスの場合は、64種類のノブポジションとなります。

Note: ノートを押さえながらノブを回せば、ノートとモジュレーションのレコーディングを同時に実行できます。

13.2.1. モジュレーションのステップレコーディング

手順は次の通りです：

- モジュレーションを入力したいシーケンスパターンを選びます。
- 再生が停止していることを確認してRecordアイコンを押してステップレコーディングに入ります。
- シーケンサーのRateノブを回して最初のステップを選択するか、モジュレーションイベントを入れたいステップに移動します。
- ノブを回してそのポジションをレコーディングします。ノブを回している間は何もレコーディングされませんが、何が変化しているかはディスプレイで確認できます。この時、ディスプレイにはエディットしているモジュレーションスロット(トラック)、回しているノブのパラメーター名とその値が表示されます。レコーディングしたいノブのポジションが決まりましたら、ノブをそのままにしておきます。この時、MicroFreakがそのステップのノブのポジションを記録します。
- シーケンサーのRateノブを回して次のステップに進み、同じノブを記録したい別のポジションにセットします。これをノブのポジションを記録したい全ステップで繰り返します。

Note: すでに4つのノブのレコーディングをしていて、5個目のノブをレコーディングしようとすると、ディスプレイに"Memory full"の表示が出ます。

ステップレコーディング時にノブに触ると、そのノブが自動的に空いているモジュレーショントラックにアサインされます。新規シーケンスパターンの場合はモジュレーショントラック1にアサインされます。別のノブに触ると、次の空のモジュレーショントラックにそのノブがアサインされます。ここでモジュレーショントラックの入力法を2つ思い付くかと思います：1つは、あるモジュレーショントラックの入力を終えてから次のモジュレーショントラックに移る方法、もう1つはあるステップで4つのノブのポジションを入れて、次のステップに進む方法、です。どちらにも一長一短があります。



Rateノブ

Rateノブを回すとシーケンスパターンのステップを移動でき、モジュレーショントラックのエディットができます。ステップを移動するとそのステップに入っているノブのポジション(音色)でそのステップのノートを発音します。これによりシーケンスパターンのどこにいるかと、そこまでどういうシーケンスパターンだったのかを思い出しやすくなります。必要に応じて、ノブを回すことによってステップに入力されていたノブのポジションを変更できます。Oct | Modボタンを押してエディットしたいモジュレーショントラックを切り替えることもできます。

レコーディングできるイベントは次の通りです：

ノブ	機能
Oscillator Type	選択しているオシレーターのTypeパラメーター
Oscillator Wave	選択しているオシレーターのWaveパラメーター
Oscillator Timbre	選択しているオシレーターのTimbreパラメーター
Oscillator Shape	選択しているオシレーターのShapeパラメーター
Filter Cutoff	フィルターのカットオフリケンシー
Filter Resonance	フィルターのレゾナンス
Envelope Attack	エンベロープのアタックタイム
Envelope Decay	エンベロープのディケイタイム
Envelope Sustain	エンベロープのサステインレベル
Envelope Filter Amt	エンベロープによるフィルターカットオフへのモジュレーション量
LFO Rate	LFOのスピード
Cycling Envelope Rise	サイクリングエンベロープのライズ
Cycling Envelope Fall	サイクリングエンベロープのフォール
Cycling Envelope Hold	サイクリングエンベロープのホールド
Cycling Envelope Amt	サイクリングエンベロープによるマトリクスへのモジュレーション量
Matrix Modulation Amt	マトリクスの接続ポイントのモジュレーション量
Glide	グライド量

Note: サイクリングエンベロープのShapeパラメーターなど、Shift+ノブで操作するパラメーターはモジュレーショントラックにアサインできません。ShiftやAmp | Mod、サイクリングエンベロープのModeなどのボタンや、SpiceやDiceなどのアイコンもアサインできません。

モジュレーショントラックの内容を消去するには、Oct | Modボタンを数回押して消去したいトラックを選びます (LEDが点滅します)。次にOct | Modボタンを押しながらHoldアイコンを押します。

Note: 全部のモジュレーショントラックをクリックで消去したい場合は、Oct | Modボタンを押しながらHoldアイコンを繰り返し押します。

13.2.2. モジュレーションのリアルタイムレコーディング

モジュレーションのリアルタイムレコーディング方法はステップレコーディングと基本的には同じです。違いと言えばシーケンスパターンの再生中にRecordアイコンを押してリアルタイムレコーディングに入るくらいです。ノブを回した時点でのステップからレコーディングが始まり、シーケンスパターンが1周して最初にノブを回したステップの寸前でレコーディングが止まります。レコーディングが止まると、Recordアイコンが消灯してレコーディング状態が解除されます。

モジュレーショントラックの消去方法はステップレコーディングモードと同じです：

- Oct | Modボタンを押したままにします。
- Holdアイコンを押します (押したままにする必要はありません)。
- 選択していたモジュレーショントラックが消去されます。
- 引き続きOct | Modボタンを押したままHoldアイコンを押すと、次のモジュレーショントラックが消去されます。これを繰り返すと全モジュレーショントラックを消去できます。

Note: DAWなど外部コントローラーからノブの動きをレコーディングすることもできます。

モジュレーショントラックにレコーディングできるノブ/パラメーターにつきましては、前述のステップレコーディングの段落の表をご覧ください。

13.2.3. スムージング

スムージング (別名"スルー") はモジュレーションによるパラメーター値の変化を滑らかにするという意味です。前に弾いた音から次に弾く音ヘビッチが徐々に変わっていくグライドとよく似た機能です。

スムージングを行うことでグライドと同様のことができます。スムージングのオン/オフはモジュレーショントラックごとにユーティリティで設定できます：Utility > Preset > Seq (X) smooth。"X"には1~4のモジュレーショントラック番号が入ります。

スムージングはステップモードでもリアルタイムモードでも同様に機能しますが、新規シーケンスパターンから作成する場合はデフォルト設定が異なります：

- ステップレコーディングで新規シーケンスパターンを作成する場合のスムージングのデフォルト設定は、オフです。
- リアルタイムレコーディングで新規シーケンスパターンを作成する場合のスムージングのデフォルト設定は、オンです。

Note: すでにデータが入っているモジュレーショントラックを上書きしても、スムージングのオン/オフは変更されません。

13.3. シーケンスパターンで楽しむ

シーケンスパターンの単調さを回避したい場合は、休符とタイを使ってみると良いでしょう。シーケンスパターンは最長64ステップまで設定できますので休符やタイを入れる余地は十分にあります。休符やタイを使った32ステップのシーケンスパターンを倍速で再生したほうが、休符やタイのない16ステップのシーケンスパターンを通常スピードで再生するよりも遥かに楽しいシーケンスパターンになります。

13.3.1. 隠し機能

シーケンサーのモジュレーショントラックにはこれまでご紹介していない隠し機能が1つだけあります。それは、シーケンスパターンのA/Bを切り替えると、モジュレーショントラックはその内容を引き継ぐというものです、次のようなメリットがあります。

シーケンスパターンAの長さを8ステップにし、ステップ1とステップ4でオシレーターのタイプが変わるモジュレーションを入れたとします。シーケンスパターンAが6ステップまで進んだところでシーケンスパターンBに切り替えると、シーケンスパターンAのステップ4で変化したオシレータータイプで発音します。シーケンスパターンAのステップ3の時点でシーケンスパターンBに切り替えると、ステップ1で変化したオシレータータイプで発音します。

フリーキーなアイディア：A/B以上にもっと多くのシーケンスパターンを同じ音色で欲しい場合、プリセットをコピーしてコピーしたプリセットで新たなシーケンスパターンを作成するという方法があります。同じ音色のプリセットが2つあれば、シーケンスパターンは4つ、モジュレーショントラックは8つになります。これを繰り返せばシーケンスパターンをもっと増やせます。

Note: 以下のティップスの多くの部分はシーケンサーとアルペジエイターの両方で使用できます。

ティップ：マトリクスはモジュレーションのルーティングシステムと同時にコントロール信号のミキサーとしても機能し、より印象的なシーケンスパターンやアルペジオを作成できます。

13.3.2. 実験その1：ピッチのミキシング

デフォルト設定では、シーケンサーはマトリクスを使用せずにオシレーターのピッチをモジュレーションします。マトリクスを使ってLFOからピッチに接続すると、楽しいことが始まります。シーケンサーとLFOとコントロール信号は2つですが、その行き先はピッチですので信号はミックスされます。LFOの波形を矩形波にし非常に遅いスピードにすると、シーケンスパターンのフレーズがLFOの周期で上下にトランスポーズします。

マトリクスの接続ポイントのモジュレーション量(Matrixエンコーダー)の設定によって結果は大きく変わります。モジュレーション量を上げていくほど、LFO波形(この場合は矩形波)がローの場合のシーケンスパターンのピッチの落ち込みはより大きくなり、LFO波形がハイの場合のピッチもより高くなります。

バリエーション：

LFOとカットオフのモジュレーション量を最大にすると、LFO(矩形波)がローの時にフィルターが完全に閉じて音が出なくなります。この時、シーケンスパターンも無音になります。LFOを別の波形にしてモジュレーション量を変えると無音になっていく様子を色々に変更できます。

LFOのランダム波形は非常に広い用途があります。オシレーターのピッチにかけてシーケンスパターンをスタートさせれば、シーケンスパターンのピッチがランダムにトランスポーズしますし、LFOのスピードを変えればさらに予測不能になっていきます。ピッチへのモジュレーションをさらに増やしていくけば、シーケンスパターンは原型を留めない方向で突き進んでいきます。また、ネガティブ側にモジュレーションをかけければ、ピッチモジュレーションが反転します。

13.3.3. 実験その2：ホケトウス

ホケトウス (Hoketus) は古くからある音楽技法です。ピッチは常に一定で変わりませんが、それ以外の要素、例えば音色やアタック、ディケイ、ブレシャーやリズムを変化させます。MicroFreakのモジュレーション機能を駆使すれば、この古典的なテクニックをさらに高いレベルへ引き上げることができ、それは往時の作曲家や演奏家が夢想していた世界が現出するのかも知れません。

- シーケンスパターンの長さを16ステップにし、各ステップのピッチはすべて同じにします。タイや休符をランダム的に入れてシーケンスパターンのリズムに変化を付けます。
- シーケンサーを停止させ、Recordアイコンを押してステップレコーディングに入ります。
- モジュレーションをかけたいノブを決めて、そのノブのポジションを変化させます。これを繰り返して最大4つまでのノブのモジュレーションの変化を入力します。
- Rateノブで次のステップに進んで、そのステップでの各ノブのポジションを入力します。これを最終ステップまで繰り返します。

こうして出来上がったシーケンスパターンは、ピッチは常に一定ですがその他のパラメーターは刻々と変化していくものになります。

このテクニックを利用してモノコード (Monochord) のエミュレーションもできます。モノコードは中世の楽器で、12本かそれ以上の弦が張ってあり、そのほとんどは同じピッチに調律し、4-5本の弦だけ他のピッチよりも上下に1半音や2半音程度ズラしたピッチに調律します。このエミュレーションではモジュレーショントラックを1つか2つまでにしておくと良いでしょう。あとはご自身の耳でご判断ください…

14. MICROFREAKの各種設定

MicroFreakには色々な機能の動作を設定するパラメーターがたくさんありますので、これを利用しない手はないかと思います。冷蔵庫の温度設定のように、設定したら設定したことも忘れてしまうようなものではありません。設定を変更すればその機能の動作が変わります。設定を変えていくことでMicroFreakをよりあなた色に染めていくことができます。



ユーティリティで環境設定に
アクセス

例えば、シーケンスを作成してそのモジュレーショントラックの1つでグライド量を変化させたとします。ユーティリティでグライドの設定を変えることで、グライド機能の動作を変更することができます：

グライド設定のタイムとレイトの違いは？ Utility > Preset > Glide Modeと進んで設定を変えてみましょう。

エンベロープをリセットするとシーケンスがもっとタイトになる？ Utility > Preset > Envelope legatoと進んで設定を変えてみましょう。

シーケンスのスムージングをするとモードが変わる？ Utility > Preset > Seq (1-4) smoothと進んで設定を変えてみましょう。

Utility > Presetと進むタイプの設定は、プリセットと一緒にセーブされます。各プリセットではそれぞれ独自にボリュームやペンドレンジ、プレッシャーなどを設定できます。一方で、A=441Hzのようなチューニングの基準ピッチは、すべてのプリセットに共通して適用されるグローバル設定です。

こうしたMicroFreakの環境設定は本体のユーティリティまたはWin/Mac用ソフトウェアのMIDI Control Center (MCC) で行います。ユーティリティでは、プリセット関連の環境設定が行え、これはMCCでは行えません。詳しくは以下の表をご覧ください。また、より詳しい内容につきましては、後述のMIDI Control Centerのセクションをご参照ください。

14.1. ユーティリティとMIDI Control Center

x = 変更可能 0 = 変更不可能

カテゴリー	パラメーター	内容	Utility	MCC
Preset		プリセットと一緒にセーブ		
	Preset Volume [-12 to +12]	プリセットのボリューム(相対変化)	x	0
	Scale	スケールの選択: グローバル、オフ、メジャー、マイナー、ハーモニックマイナー、ドリアン、ミクソリディアン、ブルーズ、ペントナICK	x	0
	Root Note	ルートノート選択: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	x	0
	Bend Range [0 … 24]	ベンドレンジ(0~24半音)	x	0
	LFO retrig [OFF, ON, Legato]	LFOリトリガーモード: オフ、キーボードトリガー受信時にリトリガー、レガート奏法時はリトリガーセず	x	0
	Envelope Legato [OFF, ON]	キーボードトリガーでエンvelopeのリセット	x	0
	Press mode [Aftertouch, Velocity]	プレッシャーモードの選択	x	0
	Velo Amp Mod [0 … 10]	ペロシティまたはプレッシャーによるボリュームの変化量	x	0
	Glide mode [Time, Sync, Rate]	グライドモード: 固定タイムまたはテンポによりタイム変化	x	0
	Seq Length [4 … 64]	シーケンスの長さ(ステップ数)	x	0
	Default gate length [5 … 85]	シーケンサー/アルペジオのゲート長(デフォルト=45)	x	0
	Seq 1 smooth [OFF, ON]	シーケンサーのモジュレーショントラック1のスムージング	x	0
	Seq 2 smooth [OFF, ON]	シーケンサーのモジュレーショントラック2のスムージング	x	0
	Seq 3 smooth [OFF, ON]	シーケンサーのモジュレーショントラック3のスムージング	x	0
	Seq 4 smooth [OFF, ON]	シーケンサーのモジュレーショントラック4のスムージング	x	0

カテゴリー	パラメーター	内容	Utility	MCC
MIDI				
	Input chan [All, 1 … 16, None]	MicroFreakが受信するMIDIのデフォルトチャンネル	x	x
	Output chan [1 … 16]	MicroFreakから送信するMIDIのデフォルトチャンネル	x	x
	Output dest [None, USB, MIDI, BOTH]	MIDIメッセージの送信ポート選択	x	x
	Local [Off, On]	ローカルモードの設定 (デフォルト=On)	x	x
	Arp/Seq MIDI out [Off, On]	Arp/SeqからのMIDI送信オン/オフ	x	x
	Thru [Off, On]	When "On", Onの場合、受信したMIDIメッセージをMIDIアウトからスルーします。	x	x
	Knob send CCs [Off, On]	ノブからのCC (コントロールチェンジ) 送信オン/オフ : CCで外部シンセのコントロールができます。	x	x
	Merge [USB+KBD, MIDI+KBD, BOTH+KBD]	キーボードからのMIDIメッセージのマージ設定	x	x

カテゴリー	パラメーター	内容	Utility	MCC
Sync				
	Source [Int, USB, MIDI, Clock, Auto]	テンポソース切り替え	x	x
	Clock [One step, 2PPQ, 24PPQ, 48PPQ]	クロック規格の選択	x	x
	Global Tempo [Off, On]	Onの場合、プリセットごとのテンポ設定は無効となります。テンポは直近で設定したものに最も近いものがキープされます。	x	x

カテゴリー	パラメーター	内容	Utility	MCC
CV/Gate				
	Pitch format [1V/Oct, Hz/V, 1.2V/Oct]	CVアウトから出力するCVの電圧レベル設定 : 1V/Oct (ユーロロック等)、Hz/V、1.2V/Oct (Buchla)	x	x
	Gate format [S-Trig, V-Trig 5V, V-Trig 12V]	GATEアウトから出力するゲート信号の電圧レベル設定	x	x
	Pressure range [1V … 10V]	Pressアウトから出力するプレッシャーCVの電圧レベル設定	x	x
	0V reference [C-1 … G8]	ピッチフォーマットを1V/Octまたは1.2V/Octに設定した場合の0V出力時のピッチ設定	x	x
	1V reference [C-1 … G8]	ピッチフォーマットをHz/Vに設定した場合の0V出力時のピッチ設定	x	x

カテゴリー	パラメーター	内容	Utility	MCC
Browsing				
	Knob catch [Jump, Hook, Scaled]	ノブ操作時のパラメーター値の追従方法を選択	x	x
	Click to load [Off, On]	プリセットをスクロールした時に、スクロールと同時にプリセットをロードするか、スクロール+クリックでロードにするかを選択	x	x

カテゴリー	パラメーター	内容	Utility	MCC
Master tuning				
	Cent offset [-50 … 50]	グローバルチューニングの設定からのオフセット値 (セント単位)	x	x
	A Reference [427.4-452.89Hz]	基準ピッチ (A=440Hzなど) 設定	x	x

カテゴリー	パラメーター	内容	Utility	MCC
Misc				
	Mem protect [Off/Factory only/ On]	メモリープロテクト : Off=全プリセット上書き可能、Factory=ファクトリー プリセットのみ上書き不可、On=全プリセット上書き不可(誤って上書きしてしまうことを防ぎます)	x	x
	Scale	スケール選択：オフ、メジャー、マイナー、ハーモニックマイナー、ドリアン、ミクソリディアン、ブルーズ、ベントトニック	x	x
	Root Note	ルートノート選択 : C, C#, D, D#, E, F#, G, G#, A, A#, B	x	x
	KBD sensitivity [10% … 100%]	キーボードのプレッシャーとペロシティの感度調節	x	x
	Aftertouch curve [Lin, Log, Exp]	アフタータッチの反応カーブ設定	x	x
	Velocity curve [Lin Log, Exp]	ペロシティの反応カーブ設定	x	x
	Relative Bend	ペンドストリップをタッチした場所からペンドを始めるかどうかを設定	x	x
	Reset setting [Cancel, Yes]	MicroFreakを工場出荷時の状態に戻します。セーブしていたオリジナルプリセットやユーティリティの設定内容はすべて消去されます。	x	x
	User preset erase [Cancel, Yes]	ユーザープリセットのみをすべて消去します。これを実行する前に、MCCで必ずプリセットのバックアップをとっておいてください！	x	x

14.2. MIDI Control Center

MIDI Control Center (MCC) はArturiaウェブサイトからダウンロードして使用するコンピュータ用のソフトウェアで、macOSとWindowsの両方に対応しています。

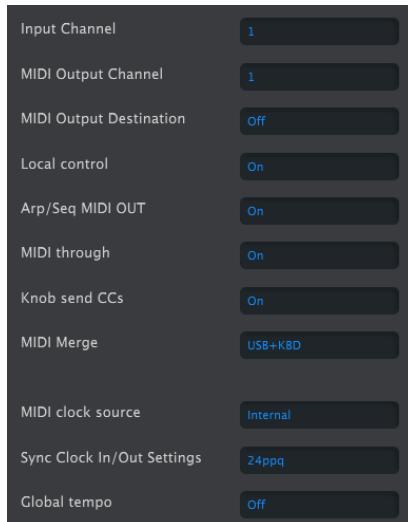
MIDI Control Centerで次のことができます：

- MicroFreakとコンピュータとの間でのプリセットデータの転送
- MicroFreakの環境設定

MIDI Control Centerのマニュアルでは、全Arturia製品で共通した内容が記載されています。このセクションでは、MicroFreakに特化した内容のみをご紹介します。

14.2.1. MIDI Control Centerの設定

MIDI Control Centerのデバイスタブ (DEVICE) でMIDIの設定を行います。繰り返しになりますが、MIDI Control Centerはwww.arturia.comからダウンロードできます。



MIDIとテンポの設定

MIDI Input Channel [Alll, 1-16, none] : MicroFreakが送受信するMIDIチャンネルを設定します。

MIDI Output Channel [1-16] : 送信MIDIチャンネルを設定します。

MIDI Output Destination [Off, USB, MIDI, MIDI+USB] : MIDIメッセージの送受信ポートを設定します。USBの場合はMIDIインターフェイス不要でコンピュータとダイレクトに接続できる利点がありますが、接続する機器との距離が長い場合はMIDIケーブルの使用をお勧めします。

Local control [On, Off] : ローカルオフの場合、パネル上のノブ等とキーボードはMIDIメッセージを送信しますが、MicroFreakの音源部との接続は解除されます。この設定は、DAWを使用している時にMicroFreakのトラックを選択してMicroFreakのキーボードやノブ等を操作するとDAWからMIDIメッセージがMicroFreakに送り返されて（エコバッックして）MicroFreakが反応し、他のトラックを選択した時にはMicroFreakを反応させたくない場合に便利です。この設定の場合、MicroFreakをMIDIメッセージに反応させずに他のMIDI楽器を演奏することができます。また、MicroFreakのトラックにレコーディングしたMIDIメッセージでMicroFreakを演奏させ、MicroFreakのキーボードで他の楽器を演奏することもできます。

Arp/Seq MIDI out [On, Off] : シーケンサー/アルペジエイターからMIDIノートデータを送信するかどうかを設定します。Onの場合、シーケンサー/アルペジエイターで他のMIDI楽器を演奏させたり、シーケンスやアルペジオのMIDIノートデータをDAWにレコーディングできます。

MIDI through [On, Off] : Onの場合、MicroFreakが受信したMIDIメッセージをMIDIアウトからそのまま出力します。

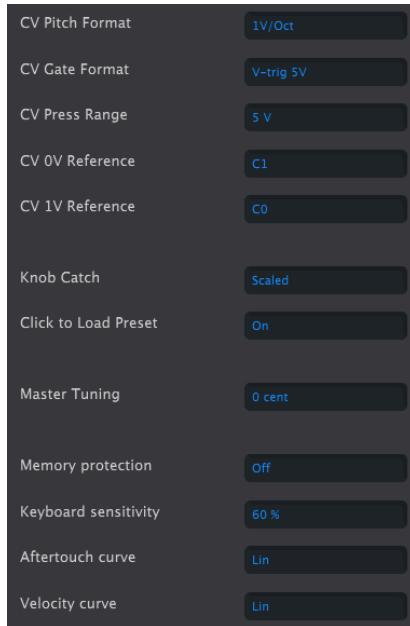
Knob sends CCs [On, Off] : ノブからMIDI CC (コントロールチェンジ) を送信するかどうかを設定します。MIDI CCで外部MIDI機器をコントロールできます。

MIDI Merge [USB+KBD, MIDI+KBD, BOTH+KBD] : キーボードからの信号をMIDIメッセージにマージする方法を設定します。

MIDI clock source [USB, MIDI, Sync] : USBの場合、MicroFreakの内蔵MIDIインターフェイスでコンピュータと接続します。外部MIDI機器と5pinDINのMIDIケーブルで接続する場合はMIDIを選択します。

SYNC Clock in/out settings [One step, 2PPQ, 24PPQ, 48PPQ] : リアパネルのCLOCK端子を使用して、コルグやローランドのドラムマシンなど、MIDI以前のシンク端子を使用している機器との同期ができます。

Global Tempo [On, Off] : Onの場合、プリセットごとに設定されているテンポ設定を無視します。直近で設定したテンポ設定をキープします。



CVとユーティリティの設定

CV pitch format [1V/Oct, Hz/V, 1.2V/Oct] : MicroFreakのCVアウトから出力するCVの電圧レベルを選択します。1V/Octはユーロラック等、Hz/Vはコルグやヤマハのビンテージシンセ等、1.2V/OctはBuchlaのシンセと接続する時に使用します。

CV Gate format [S-Trig, V-Trig 5V, V-Trig 12V] : MicroFreakのGateアウトから出力するゲート信号の電圧レベルを選択します。

CV Press range [1V … 10V] : MicroFreakのPressureアウトから出力するプレッシャー信号の電圧レンジを設定します。

CV 0V reference [C-1 … G8] : CV pitch formatで1V/Octまたは1.2V/Octを選択した場合に、CVが0Vの時のピッチを設定します。

CV 1V reference [C-1 … G8] : CV pitch formatでHz/Vを選択した場合に、CVが0Vの時のピッチを設定します。

Knob Catch : ノブを回した時のパラメーター値の追従方法とMIDIメッセージの送信方法を、次の3種類から選択できます：

- **Jump** : ノブを回した瞬間にパラメーター値がノブの向きにジャンプします。例えば、メモリーされている値が12でノブの向きが3だった場合、ノブを4に回すとパラメーター値が12から4へ瞬時に変わります。
- **Hook** : ノブの向きがメモリーされているパラメーター値と一致するまで何も変化せず、一致したあとはノブの向きに応じてパラメーター値が変化します。
- **Scaled** : ノブの向きが示すパラメーター値とは関係なく値が増減します。例えばメモリーされているパラメーター値が12でノブの向きが3だった場合、ノブの向きを4に回すと、パラメーター値は12から13に変わります。Scaledの場合、ノブの動きに対してパラメーター値が相対的に変化します。但し、その時のノブの向きが最低値だった場合、パラメーター値をそれ以上下げることができません。同様にノブの向きが最大値だった場合、パラメーター値をそれ以上上げることはできません。このScaledがデフォルト設定です。

Click to load Preset [Off, On] : Offの場合、プリセットをスクロールした瞬間にそのプリセットをロードします。Onの場合、スクロールした後にPresetノブをクリックするとそのプリセットをロードします。

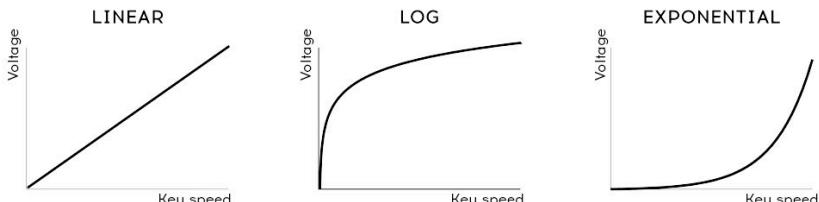
Master Tuning : グローバルチューニングをセント単位で設定します。

Memory protection [Off, Factory only, On] : Offの場合、全プリセットが書き換え可能になります。Factory onlyの場合、ファクトリープリセットにのみメモリー保護がかかります（ファクトリープリセットが書き換え禁止になります）。Onの場合は全プリセットが書き換え禁止となり、誤ってプリセットを書き換えてしまうことを防ぎます。

KBD sensitivity [10% … 100%] : キーボードのプレッシャーとペロシティの感度を設定します。

Aftertouch Curve : キーボードのアフタータッチのカーブを調節します。次の3種類のオプションがあります：Lin (リニア), Log (ログカーブ), Exp (エクスボネンシャル)。それぞれの用語の意味は次の項目 (Velocity curve) をご覧ください。

Velocity curve : キーボードのベロシティのレスポンスを調節します。



ベロシティカーブ設定

- **Linear** : デフォルト設定です。ダイナミクスに対して均等に反応します。
- **Log** : 弱めのタッチでも高い値を出しやすくなりますが、低めの値のコントロールが難しくなります。
- **Exponential** : 弱めのタッチでのダイナミクスの暴れは少なくなりますが、高い値を出すには相当なタッチが必要となります。

15. スケール機能

スケールの選択で楽曲の雰囲気は変わります。メロディ1つでも色々な感情を喚起させることができますが、そのメロディラインに合ったスケールの構成音から音を選んでコードを付ければ、感情表現をより強いものにすることができます。メジャースケールの音でコードを付ければ、力強い感じや幸福感のあるメロディになり、マイナースケールの音でコードを付ければ、同じメロディでも一気に悲しい雰囲気になります。但しこれは、いわゆる西洋音楽に慣れ親しんでいる人の場合で、それ以外の文化では、メジャーやマイナースケールに対する反応は違ってきます。

スタンダード（クロマティック）スケールには12個の音があります：C-C#-D-D#-E-F-F#-G-G#-A-A#-B。どのスケールでもこの12個の音のいずれかで構成されています。

ほとんどのスケールは8音で構成されていますが、例外的にペントナミックスケールは5音で、ブルーズスケールはメジャーかマイナーのペントナミックスケールにクロマティックの1音をプラスした6音で構成されています。

西洋音楽で最も広く使われているのが、CメジャーやまたはCイオニアスケールです。ピアノの白鍵だけを弾いたときのスケールがCメジャースケールで、その構成音はC D E F G A B (C) です。このスケールの各音のギャップ、音楽用語ではインターバルと言いますが、それを見ていくと、1音（全音）のところと半音のところがあります。CとDとの間では全音、EとFとの間は半音のインターバルです。

C Major Intervals

t - t - st - t - t - t - st

Cメジャースケールの各音のインターバルを並べると、全-全-半-全-全-半となります。

キーボードの白鍵をDから弾き始めた場合、各音のインターバルはCメジャーの場合とは異なり、全-半-全-全-半-全となります。

C Major Scale- Root D

t-st - t - t - t - st - t

上記のインターバルをCから弾き始めればドリアンスケールになります。

C Dorian Scale

The musical staff shows the notes C, D, E, F, G, A, B, C. The note B is sharp, indicating the mode shift.

Cメジャースケールを5番目の音から弾き始めれば、ミクソリディアンスケールになります。

この方法でのスケール作りは大昔のトリックです。こうして作られたスケールは教会旋法というもので、数世紀の間人々は忘れていましたが、1960年代のジャズミュージシャンが再発見し、現在は西洋音楽のいたるところで使われています。

15.1. スケールの設定

MicroFreakでは、ユーティリティで8種類のスケールから1つを選択できます。Utility > Misc > Scale と進んでスケールを選択した場合、MicroFreakのキーボードやシーケンス、アルペジオが選択したスケールで演奏します。つまりこれは、グローバル設定です。
一方、Utility > Preset > Scale と進んでスケールを選択した場合、そのスケールはそのプリセットだけの設定になります。

Note: プリセットの設定でスケールを選択する場合は、同じ音色でも別々のスケールやルートノートを設定できるというメリットがあります。

スケールを選択するということは、12音から8音にフィルタリングするようなものです。スケールごとに使っている音は違っています。テクニカルな言い方をすれば、スケールを選ぶということは、クロマティックスケールにクォンタイズをかけることになります。選択できるスケールは、以下の通りです：

- Major scale (C, D, E, F, G, A, B) : メジャースケール
- Minor scale (C, D, Eb, F, G, A, Bb, B) : マイナースケール
- Harmonic Minor scale (C, D, E, F, G, Ab, B) : ハーモニックマイナースケール
- Dorian scale (C, D, Eb, F, G, A, Bb) : ドリアンスケール
- Mixolydian scale (C, D, E, F, G, A, Bb) : ミクソリディアンスケール
- Blues scale (C, D, Eb, F, Gb, G, Ab, A, Bb) : ブルーズスケール
- Pentatonic scale (C D E G A) : ペンタトニックスケール

各スケールを選んでそれぞれの雰囲気の違いを感じ取ってみてください。違いがよく分からない場合は、シンプルな音色を選ぶと分かりやすくなります。例えば、プリセット131番の"keys 2"テンプレートは、こういう時に最適です。

では実際にスケールを選択してみましょう。Utility > Preset > Scale と進みます。プリセット選択ノブを押すとスケールを選択できます。

メジャースケールを選んでください。白鍵を弾くとメジャースケールに聴こえます。そのまま黒鍵を弾いてみてください。一番下の黒鍵は通常であればC#ですが、今はCが鳴っています。この場合、すべての黒鍵は元の音程ではなく、Cメジャースケールの音に合うように半音下がります。また、キーボードでコードを弾けば、どれもメジャーコードになります。

別のスケールも試してみましょう。アルペジオをオンにして、Cメジャーコード（ドミソ）を押さえてください。その状態でUtility > Preset > Scale と進んで別のスケールを選んでください。マイナースケールやドリアンスケール、ブルーズスケールを選ぶと、3度の音程（この場合はミ）が変わります。

Note: アルペジオやシーケンスのスケールを変化させるトリックです。Utility > Misc > Scale と進んでスケールを変更すると、アルペジオやシーケンスを演奏させながら、そのスケールをリアルタイムに変更できます。

15.2. スケールのルート

同じスケールでも開始音が違えば、スケールのムードが変わります。CメジャースケールをCではなくDからスタートすると、雰囲気が変わります。これは、スケールの各音のインターバルの並びが変わるからです。

CメジャースケールをCからスタートした場合、そのインターバルは全-全-半-全-全-全-半となります。

同じインターバルでDからスタートする、つまりDをルートノートにすると、音程はD, E, F#, G, A, B, C#, Dとなります。

こうした技法は教会音楽で発見、使用され、西洋音楽が他の文化圏に視野を広げ始めた頃に再発見されたものです。ジャズやその他の西洋音楽のミュージシャンは、中世の教会音楽やインドのラーガ、オリエンタル世界のマカムの豊かさを再発見し、それらを探り入れることで、西洋音楽のメジャー/マイナースケールというシンプルな世界を大きく飛び越えるようになりました。

ルートノートを変更することは、インテリジェントなトランスポーズの一種と捉えることもできます。インテリジェントというのは、スケールのインターバル構造をそのまま活かしているからです。通常の'インテリではない'トランスポーズとは違い、スケールの各ステップに半音または全音のインターバルを足しているということになります。

選択したスケールのルートノートは、ユーティリティのRootで変更できます。ルートノートをUtility > Misc > Rootと進んで変更した場合、MicroFreakのキーボードやシーケンス、アルペジオでの演奏はすべて変更した設定に切り替ります(グローバル設定)。これに対し、Utility > Preset > Rootと進んでルートノートを変更した場合は、そのプリセットにのみ適用される設定となります。

Note: スケールやルートノートについてさらに詳しく知りたいと思いましたら、サーチエンジンやYouTubeで"音楽理論"で検索してみてください。

16. パラフォニックコードモード

パラフォニックコードモードは、コードトランスポーズでの実験の新手法で、MicroFreakならではの新機能です。

パラフォニックコードモードの手順は次の通りです：

- Paraphonicボタンを押します。するとボタンが点滅してパラフォニックモードに入ります。
- Paraphonicボタンを押しながらキーボードでコードを弾きます。
- キーボードから手を放します。
- Paraphonicボタンから手を放します。ボタンはゆっくりと点滅したままで、まだパラフォニックモードに入っていることを表示します。
- この状態でキーボードをワンフィンガーで弾くと、2つ目のステップで弾いたコードがその時選択されているスケールのインターバル構造で発音します。2つ目のステップで弾いたコードがマイナーコードだった場合、この時点でキーボードをワンフィンガーで弾くとマイナーコードを発音します。

コードは、スケールから派生したものです。ほとんどの一般的なコードはスケールの第1音、第3音、第5音、第7音で構成されています。この時の第1音がルートです。スケールの第3音がコードの雰囲気を決めます。第3音がルートから半音3個分上の場合はマイナーコードに、半音4個分上であればメジャーコードになります。そこからコードの構成音を増やせば、マイナーまたはメジャーの雰囲気を微調整したり、より詳細な雰囲気づくりをすることになります。パラフォニックコードモードに入ってキーボードでコードを押されると、MicroFreakがコードの各構成音間のインターバルを解析します。次にキーボードをワンフィンガーで弾くと、その時のインターバルを再現します。押されたコードがマイナーアルペジオだった場合は、ワンフィンガーで弾いた音から始まるマイナーアルペジオを発音します。

この機能は、アルペジオという言葉に新たな意味付けをすることになります。パラフォニックコードモードを使えば、スケールに沿ったコードが次々に高速で変わっていくアルペジオを作ることもできます。

パラフォニックコードモードから抜けるには、Paraphonicボタンをもう一度押します。

17. 外部機器との接続

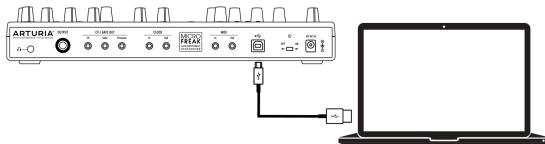
MicroFreakはピンテージから最新機器まで、様々なタイプの外部機器との接続ができます。接続端子はすべてMicroFreakのリアパネルにあります。



MicroFreakのリアパネル

以下はよくある接続の一例です：

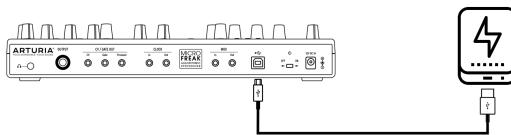
...コンピュータとの接続



MicroFreakとコンピュータとの接続

MicroFreakはUSBクラスコンプライアント・コントローラーですので、USBポートのあるコンピュータを接続し、色々なソフトウェアのインプットデバイスとしてすぐに使用できます。このような接続をコンピュータとする場合は、MIDI Control Centerもご使用になることをお勧めします。MIDI Control CenterではMicroFreakの各種環境設定が行えます。

MicroFreakはコンピュータと接続しなくとも色々なシチュエーションで使用できます。そのような場合、MicroFreakの電源として一般的なスマートフォン用USB充電器や、下図のようにパワーバンクも使用できます。



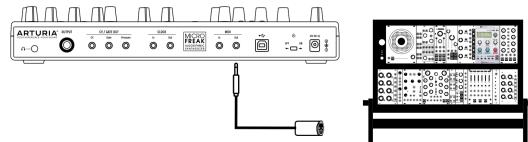
MicroFreakとパワーバンク

警告：MicroFreakは静電容量式キーボードを装備しています。キーボードの性能を十分に発揮させるために、MicroFreakの電源は適切にアースされたものをご使用ください。Arturia付属の3ピン仕様の電源アダプターのご使用をお勧めするのもそのためです。

CV/GateやUSBポートがなく、MIDI端子のみの機器もたくさんあります。MicroFreakはそうしたMIDI機器へもMIDIノートデータやパネルのノブからMIDI CCメッセージを送信してコントロールできます。

Note: MicroFreakをMIDI機器とMIDIケーブルで接続する場合は、付属の3.5mm TRSから5pin DINへの変換アダプターをご使用ください。

そしてもちろん、MicroFreakはUSBポート経由でコンピュータとの間でMIDIメッセージの送受信ができます。



MIDIでモジュラーと接続

17.1. CV/GATE端子の機能

MicroFreakは、過去60年間で発明された音楽テクノロジーの多くにダイレクトに接続することができます。USB, MIDI, Clock, CV/Gateの各端子はすべてリアパネルのコンパクトなスペースに配置されています。このセクションでは、MicroFreakのCV/Gateについてその機能等を紹介します。

17.1.1. コントロールボルテージ：ピッチ、ゲート、プレッシャー

シーケンスAまたはBを選択した時、あるいはキーボードを弾いた時、その音程は瞬時にコントロールボルテージ(CV)とゲート信号に変換され、リアパネルの各端子に送られます。シーケンスの演奏中にパラフォニックモードでキーボードを弾いた場合は、キーボードでの演奏が優先されます。



CV/Gateアウト

1つのノートにつきピッチ、ゲート、プレッシャーの電圧が送られます。プレッシャー電圧はユーティリティまたはMIDI Control Centerでペロシティまたはプレッシャーの切り替えができます。

一部のアナログシンセサイザーは特殊な仕様を採用しているために、MicroFreakのCV/Gate信号と完全互換ではないことがあります。アナログシンセを購入される際は、必ず事前にその仕様をご確認ください。

[MIDI Control Center \[p.86\]](#)でCV/Gate端子の動作を設定できるなど、MicroFreakはできるだけフレキシブルに使えるよう設計されています。デフォルト設定ではPitch CVアウトからは1V/Oct規格でCVを出力します。この場合、キーボードである音の1オクターブ上の音を弾くと、接続した外部シンセやユーロラックのモジュールも1オクターブ上の音を出します。シンセの中にはHz/V規格や1.2V/Oct規格を採用したものもありますので、その場合は接続するシンセの規格に合わせてUtility > CV/Gate > Pitch Formatまたは[MIDI Control Center \[p.86\]](#)で設定を変更する必要があります。

CV Pitch Format	1V/Oct
CV Gate Format	V-trig 5V
CV Press Range	5 V
CV 0V Reference	C1
CV 1V Reference	C0
Knob Catch	Scaled
Click to Load Preset	On
Master Tuning	0 cent
Memory protection	Off
Keyboard sensitivity	60 %
Aftertouch curve	Lin
Velocity curve	Lin

MCCのCV/Gate設定

ゲート信号も種類を選択できます(S-Trig, V-Trig 5V, V-Trig 10V)。この設定はUtility > CV/Gate > Gate FormatまたはMIDI Control Centerで選択できます。

Keyboard sensitivityパラメーターでCVのプレッシャーレンジを調節できます。この調節は、キーボードのCVアウトを外部のモジュラーシンセと合わせる場合に重要になります。

デフォルト設定ではCVアウトは1V/Oct規格になっています。この規格は電子音楽の黎明期に採用されたもので、オシレーターのピッチを1オクターブ上げるにはCVを1ボルト上げる必要がある規格です。CVの規格で最も広く普及しているのが、この1V/Oct規格です。アナログシンセなど外部機器を接続してピッチの変化などが上手くいかない場合は、その機器の取扱説明書などをご参照ください。CV規格の設定を変更すると問題が解決する場合もあります。

ピッチCV (CV Pitch Format) では以下の設定ができます：

- 1 Volt/octave (0-10V)
- Hz/V (CVが1V変化すると、音楽的な音程間隔ではなく、音程の周波数 (Hz) が比例して変化する規格を採用している機器と接続する場合に使用します)
- 1.2 Volt/octave (Buchlaシンセサイザーの規格)



MCCでのCV設定

17.2. クロックソース/デスティネーション

クロックインとアウトを使用すると、24PPQや48PPQ、2PPQや1PPQのビンテージタイプのクロックと同期できます。PPQというのは4分音符1個あたりのパルス数を示す単位です。

17.3. 外部機器やモジュラーをコントロール

2000年代からArturiaは、MicroBruteやMiniBrute、そして壮大なMatrixBruteなど、アナログシンセサイザーのリバイバルの先頭を走っています。

時を同じくして、ミュージシャンの間でユーロラックのモジュラーの流行が始まりました。これは自然なことです。というのは、ユーロラック環境がミュージシャンに開放したのは、個性的でユニークなサウンドを作れる可能性だからです。EDMであろうと複雑なアンビエントであろうと、あらゆるスタイルにユーロラックが浸透していることはご存知の通りです。Arturiaでは高品質のユーロラックケースであるRackBruteがあります。

製品の世代が進むごとに、Arturiaではモジュラーシステムとの接続が簡単になるようにインターフェイスを拡充しています。MicroFreakも例外ではありません。ピッチ、ペロシティ/プレシャー、ゲートの各アウトで外部のユーロラックモジュラーなどをコントロールできます。

ユーロラックモジュラーや外部シンセをコントロールする別の方法としては、MIDIがあります。外部シンセをコントロールする場合は簡単です。MicroFreakと外部シンセをMIDIケーブルで接続するだけで準備完了です。ユーロラックモジュラーをMIDIでコントロールすることも可能です。この場合は、MicroFreakからのMIDI信号をピッチCVやゲート信号などに変換するモジュールが必要になります。少し手間はかかりますが、十分に可能なことです。

MIDIで外部シンセのフィルターやエンベロープをコントロールすることもできます。この場合、外部シンセがMIDIインを装備していることが条件になります。

17.4. ローカルコントロールについて

MicroFreakのキーボードを弾けば、音源部が発音します。デフォルト設定では、キーボードと音源部が接続された状態になっています。このモードをローカルオンと言います。キーボードと音源部が接続していない状態にしたい場合もあります。例えば、MicroFreakを外部からのMIDI信号でコントロールしたい場合などです。ローカルコントロールをオフにすると、キーボードのゲート信号だけがMIDIアウトから出力され、そのゲート信号は音源部をコントロールしません。この状態では、MicroFreakは死んでしまったかのようになります。

ティップ (;-) : MicroFreakが死んでしまったかのような状態になってしまった場合は、うっかりローカルコントロールをオフにしていないかをチェックしてみてください。

ローカルオフの状態はMicroFreakにとって、外部シーケンサーの音源として理想的な状態になります。ローカルオフにしておくことで、ダブルトリガリングを防止できます。ダブルトリガリングとは、MicroFreakのキーボードを弾くことで外部シーケンサーがMicroFreakのエンベロープをトリガーしてしまう現象のことです。この現象を、MIDIエコーと言います。

17.5. MIDIチャンネルについて

ミュージシャンの間でMIDIが広く使われるようになったポイントの1つは、複数の外部シンセ等を1台のシンセで集中コントロールできる点にありました。1980年代初頭、MIDIの最初のテスト段階の直後に、重大な問題があることが判明しました。シンセAからBにシーケンステータを送り、別のシーケンステータをシンセAからCに送りたいとしたら、その解決法は?が問題となりました。そしてこの問題は、チャンネル分けをするというシンプルなことで解決しました。つまり、シンセAからBへ送るシーケンスはチャンネル1で、シンセAからCへ送る別のシーケンスはチャンネル2にする、というようになりました。以来、MIDI規格では通常の使用では十分だろうという意味で16チャンネルが仕様化されました。

MicroFreakではMIDI設定に2タイプがあり、1つは全16チャンネルを同時送信するタイプと、もう1つは特定のチャンネルを選んで送信するタイプです。デフォルト設定は、全チャンネル同時送信になっていますが、MicroFreakでのキーボード演奏やシーケンスを特定の外部シンセやドラムマシンのみに受信させたい場合、MicroFreakのMIDIチャンネルを外部機器に合わせる必要があります(ドラムマシンはチャンネル10に設定されることがよくあります)。MIDIチャンネルは、MicroFreakのユーティリティ(Utility > MIDI > Output Chan > 10)またはMIDI Control Centerで設定できます。

上記はMicroFreakからのMIDIアウトについてですが、MicroFreakが受信するMIDIインについても同様です。例えば、Arturia BeatStep ProなどのコントローラーでMicroFreakをコントロールしたい場合、コントローラーのMIDIチャンネルが2だった場合は、MicroFreakのMIDIチャンネルを2にする必要があります(Utility > MIDI > Input Chan > 2)。

17.5.1. MIDIとCV/Gate信号：DAWの設定

DAWのMIDIトラックでMicroFreakを演奏させることももちろん可能です。その場合はMicroFreakを演奏させたりDAWのMIDIトラックのMIDIチャンネルと、MicroFreakのMIDIチャンネルを一致させる必要があります。MicroFreakのユーティリティは非常にフレキシブルになっており、受信チャンネルを1に、送信チャンネルを2というように、受信と送信で別々のチャンネルに設定することもできます。この設定は、Utility > MIDI > Input Chan と、Utility > MIDI > Output Chan で行います。

17.6. チュートリアル1：MINI V VSTシンセをMIDIでコントロール

このチュートリアルでは、MicroFreakでArturia MINI V VSTシンセのフィルターフリケンシーをコントロールします。例としてMINI Vを挙げていますが、MIDIチャンネル4でVSTインストゥルメントのパラメーターをコントロールする所としたら、という場合のチュートリアルとしても利用できます。

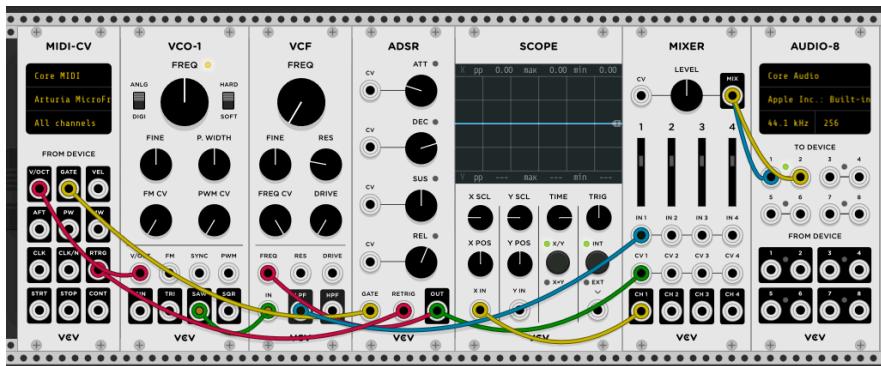
最初に、MicroFreakとMINI V VSTのMIDI送受信チャンネルを同じにします。MicroFreakではMIDI送信チャンネルを Utility > MIDI > Output Chan で設定します。デフォルト設定では、チャンネル1に設定されています。このチュートリアルではチャンネル4に設定します。MINI Vでは、全チャンネルを受信するように設定されていますので、画面右下からMIDIチャンネル設定に入り、チャンネル4に設定します。

- MicroFreakとコンピュータをUSBケーブルで接続します。次に、MINI VをスタンドアローンまたはVSTプラグインとして起動します。
- MINI Vの画面左上のArturiaシステムメニューを開き、Audio MIDI Settingsを選択します。MIDI DeviceからArturia MicroFreakを選択します。
- 次にMINI Vの画面右上にあるMIDIアイコンをクリックします。MINI Vのノブの表示色がレッドやパープルに変わります。
- MINI VのフィルターセクションにあるCutoff Frequencyノブをクリックします。MicroFreakのFilterノブを回します。これでMINI VのCutoff FrequencyノブがMicroFreakのFilterノブの動きに反応するようになります。

17.7. チュートリアル2：VCV RackをMIDIでコントロール

別のMIDI対応ソフトウェアのコントロール方法も見てみましょう。このチュートリアルでは、MicroFreakのアルペジエーターでフリーのバーチャルモジュラーシステムのVCV Rackのオシレーターをコントロールします。VCV Rackは、<https://vcvrack.com>からダウンロードできます。

- MicroFreakとコンピュータをUSBケーブルで接続します。
 - VCV Rackを起動します。デモバージョンとして起動しても、このチュートリアルは行えます。
 - 最初のポジションにはMIDI-CVモジュールがあります。このモジュールでMicroFreakからのノートデータでVCV Rackのオシレーターのピッチをコントロールし、ベロシティでADSRをコントロールします。
 - MIDI-CVモジュールの"computer keyboard"をクリックして、設定を"Core MIDI"に変更します。次に"no device"をクリックして"Arturia MicroFreak"に変更します。これでMIDI-CVモジュールがMicroFreakからのノートデータとベロシティを受信できるようになります。
 - Audio-8モジュールの"no device"をクリックして、お使いのシステムに合ったオーディオ出力設定をします。



ここまで設定でMicroFreakのキーボードを弾くとVCV Rackが発音します。これでMicroFreakのキーボードやアルペジエーター/シーケンサーでVCV Rackのオシレーターとエンベロープを使用できます。

17.8. MIDI CCでコントロールする

MicroFreakのエンコーダーは、MIDI CC (MIDIコントロールチェンジ) を送信できます。MIDI CCには番号(本マニュアルではCC#と表記します)があり、その番号で外部シンセやモジュラー、VCV Rackのようなソフトウェアインストゥルメントのパラメーターを指定して、その番号に続く値でコントロールすることができます。

CC#でコントロールすることは、ノブを回すのと同義と言えます。例えば、MicroFreakのFilterノブを回せば、フィルターのカットオフポイントが変化します。CC#23をMicroFreakに送信すれば、同じことができます。CC#23値0でMicroFreakのフィルターは完全に閉じた状態になり、CC#23値127でフィルター開放になります。MicroFreakのコントロールに使用できるCC#は、約20種類あります。

MIDI CC#は登場から40年近く経ちますが、そのポテンシャルの高さの割には誰もが使うほど普及していません。このチャプターの最後には、MicroFreakのMIDI CC#とパラメーターの対応表がありますので、ぜひご覧ください。

CC#を使えば、DAWのプラグインのパラメーターもコントロールできます。ArturiaのVシリーズでは、MIDIローン機能でMicroFreakのノブとプラグインのノブを結び付けることができます。MicroFreakのフィルターノブ等でCZ VやDX7 V、Buchla Easel Vのフィルターを同時にコントロールできると想像してみてください。

CC#によるDAWやプラグインのパラメーターコントロールの設定方法等につきましては、お使いのDAWやV Collectionの説明書等をご参照ください。

Note: MicroFreakからCC#が送信されない場合は、ユーティリティ (Utility > MIDI > knob send CC#s) またはMCC (MIDI Control Center) でチェックしてください。

次のチュートリアル3では、CC#でVCV Rackのモジュールをコントロールします。

17.9. チュートリアル3：MicroFreakからCC#を送信する

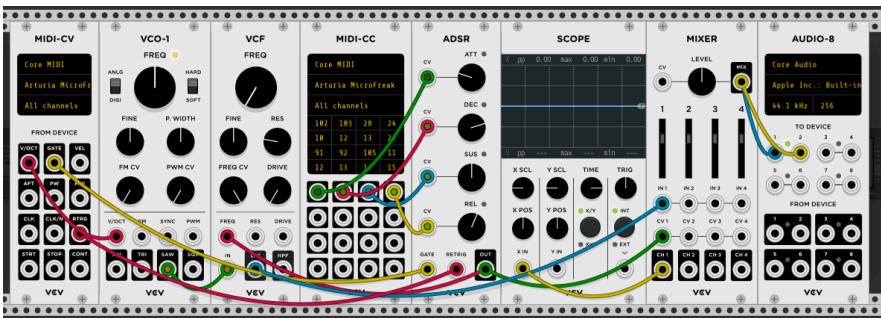
チュートリアル1のセッティングでもできますが、MicroFreakのノブを回すとCC#が送信されます。MicroFreakのノブやスイッチのCC#が分かれれば、それを使って外部機器のパラメーターをコントロールできます。

このチュートリアル3では、MicroFreakのサイクリングエンベロープでVCV Rackのデモパッチのエンベロープをリンクさせます。このチュートリアルでは、チュートリアル2（MicroFreakでVCV RackのVCO-1とADSRをコントロール）で使用したVCV Rackのパッチを使用します。

- VCV Rackのラックの空いているところをクリックします。すると"module select"画面が開きます。サーチウインドウに"midi"とタイプして、MIDI-CCモジュールを選択します。
- MIDI-CCモジュールの"no device"をクリックして、ドロップダウンメニューから"Arturia MicroFreak"を選びます。
- これでMIDI-CCモジュールの0～15にナンバリングされた16種類のVCV RackのパラメーターをMicroFreakからCC#でコントロールすることができます。コネクションフィールドの下に、コネクションフィールドで設定する16種類のパッチポイントが表示されます。
- コネクションフィールドの先頭、"0"をクリックします。すると0が一に変わります。
- MicroFreakのサイクリングエンベロープのRiseノブを回すと、MIDI-CCモジュールの先頭フィールドに"5"が表示され、MicroFrealのRiseパラメーターのCC#がリンクされます。
- 同様に2つ目のフィールドにはFallを、3つ目にはHoldを、4つ目にはAmountの各ノブをリンクします。これで、サイクリングエンベロープの各ステージのCC#の値がコネクションポイントに表示されます。

今度は次の接続をします：

- MIDI-CCモジュールの最初のパッチポイントとADSRのAttackのCV inputを接続します。
- 2つ目のパッチポイントとADSRのDecayのCV inputを接続します。
- 3つ目のパッチポイントとADSRのSustainのCV inputを接続します。
- 4つ目のパッチポイントとADSRのReleaseのCV inputを接続します。



これで準備完了です。MicroFreakのサイクリングエンベロープとVCV RackのADSRがリンクされ、サイクリングエンベロープで起きた変化がVCV Rackに反映されます。MicroFreakのアルペジエーターをオンにし、キーボードでコードを押さえ、サイクリングエンベロープのノブを操作すると、それに応じてVCV RackのADSRが動きります。

MicroFreakのノブから、どのCC#が送信されているかは、VCV RackのMIDI-CCモジュールでチェックできます。16種類のフィールドの1つをクリックし、MicroFreakのノブを回します。そのノブからCC#が送信されていれば、MIDI-CCモジュールにそのCC#が表示されます。

MIDIは双方向ですので、VCV Rackの出力やシーケンサー、他のモジュラーシステムなどからMicroFreakのパラメーターをコントロールすることもできます。モジュラーシステムからMicroFreakをコントロールする場合は、アナログ信号をMIDI CCに変換するBEFACO VCMCなどのモジュールが必要になります。

Note: ノートデータやベロシティ値と同様、CC#の値は0～127となります。

17.10. MIDI CC#とMicroFreakのパラメーター

以下は、MicroFreakのパラメーターとMIDI CC#の対応表です：

パラメーター	CC#
Glide	5
Oscillator Type	9
Oscillator Wave	10
Oscillator Timbre	12
Oscillator Shape	13
Filter Cutoff	23
Filter Resonance	83
Cycling Envelope Rise	102
Cycling Envelope Fall	103
Cycling Envelope Hold	28
Cycling Envelope Amount	24
ARP/Sequencer Free running	91
ARP/Sequencer Sync on/off	92
LFO Free running	93
LFO Sync on/off	94
Envelope Attack	105
Envelope Decay	106
Envelope Sustain	29
Keyboard Hold (トグル動作)	64
Keyboard spice	2

18. チートシート

カテゴリー	キー操作	機能
プリセット		
	Shift + Presetエンコーダー	"A", "a", "0", ""の文字レンジをクリックで選択
	Saveを長押し	素早くセーブ
	Presetエンコーダーを3回クリック	選択したプリセットを初期化

カテゴリー	キー操作	機能
マトリクス		
	Matrixエンコーダー	約0.5秒押してモジュレーション量をリセット
	Assign1 + ノブ	Assign1のコラムと選択したノブのモジュレーションを接続
	Assign2 + ノブ	Assign2のコラムと選択したノブのモジュレーションを接続
	Assign3 + ノブ	Assign3のコラムと選択したノブのモジュレーションを接続
	AssignX + マトリクスポイント	AssignXのコラムと選択したマトリクスポイントのモジュレーションを接続
	Shift + Matrixエンコーダー長押し	すべてのモジュレーションを解除

カテゴリー	キー操作	機能
Seq Arp		
	Shift + Arp Seq	アルペジエーターとシーケンサーの切り替え

カテゴリー	キー操作	機能
アルペジエーター		
	Shift + キーボードで1音弾く	アルペジオのトランスポーズ（アルペジオホールドモードの場合、アルペジオが次の周回に入つてからトランスポーズします）
	Shift + Up A	現在のアルペジオをシーケンサーAに転送
	Shift + Order B	現在のアルペジオをシーケンサーBに転送

カテゴリー	キー操作	機能
シーケンサー	(Recordがオフの状態で)	
	Up A + Hold (約1秒長押し)	シーケンスAを消去
	Order B + Hold (約1秒長押し)	シーケンスBを消去
	Oct Mod + Hold	選択しているモジュレーショントラックを消去
	Oct Mod + Hold	Oct \
	Shift + キーボードのキー	シーケンスのトランスポーズ
	Shift + A/B	前回セーブしたパターンA/Bをリロード
Sequencer	(ステップレコードィングがオンの状態で)	
	Shift + Rateエンコーダー	シーケンスの長さを変更

カテゴリー	キー操作	機能
Swing		
	Shift + Swing	スwingレイtの設定

カテゴリー	キー操作	機能
Cycling Envelope		
	Shift + Rise	サイクリングエンvelopeのアタックのカーブ設定
	Shift + Fall	サイクリングエンvelopeのディケイのカーブ設定

19. ソフトウェア・ライセンス契約

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

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

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

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

1. ソフトウェアの所有権 お客様はソフトウェアが記録またはインストールされた媒体の所有権を有します。アートリアはディスクに記録されたソフトウェアならびに複製に伴って存在するいかなるメディア及び形式で記録されるソフトウェアのすべての所有権を有します。この許諾契約ではオリジナルのソフトウェアそのものを販売するものではありません。

2. 譲渡の制限 お客様はソフトウェアを譲渡、レンタル、リース、転売、サブライセンス、貸与などの行為を、アートリア社への書面による許諾無しに行なうことは出来ません。また、譲渡等によってソフトウェアを取得した場合も、この契約の条件と権限に従うことになります。本契約で指定され、制限された権限以外のソフトウェアの使用にかかる権利や興味を持たないものとします。アートリア社は、ソフトウェアの使用に関して全ての権利を与えていないものとします。

3. ソフトウェアのアクティベーション アートリア社は、ソフトウェアの違法コピーからソフトウェアを保護するためのライセンス・コントロールとしてOEMソフトウェアによる強制アクティベーションと強制レジストレーションを使用する場合があります。本契約の条項、条件に同意しない限りソフトウェアは動作しません。このような場合には、ソフトウェアを含む製品は、正当な理由があれば、購入後30日以内であれば返金される場合があります。本条項11に関連する主張は適用されません。

4. 製品登録後のサポート、アップグレード、レジストレーション、アップデート 製品登録後は、以下のサポート・アップグレード、アップデートを受けることができます。新バージョン発表後1年間は、新バージョンおよび前バージョンのみサポートを提供します。アートリア社は、サポート（ホットライン、ウェブでのフォーラムなど）の体制や方法をアップデート、アップグレードのためにいつでも変更し、部分的、または完全に改正することができます。製品登録は、アクティベーション・プロセス中、または後にインターネットを介していくつでも行なうことができます。このプロセスにおいて、上記の指定された目的のために個人データの保管、及び使用（氏名、住所、メール・アドレス、ライセンス・データなど）に同意するよう求められます。アートリア社は、サポートの目的、アップグレードの検証のために特定の代理店、またはこれらの従事する第三者にこれらのデータを転送する場合があります。

5. 使用の制限 ソフトウェアは通常、数種類のファイルでソフトウェアの全機能が動作する構成になっています。ソフトウェアは単体で使用できる場合もあります。また、複数のファイル等で構成されている場合、必ずしもそのすべてを使用したりインストールしたりする必要はありません。お客様は、ソフトウェアおよびその付随物を何らかの方法で改ざんすることはできません。また、その結果として新たな製品とすることもできません。再配布や転売を目的としてソフトウェアそのものおよびその構成を改ざんするすることはできません。

6. 著作権 ソフトウェア及びマニュアル、パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの改ざん、統合、合併などを含む不正な複製と、付随物の複製は固く禁じます。このような不法複製がもたらす著作権侵害等のすべての責任は、お客様が負うものとします。

7. アップグレードとアップデート ソフトウェアのアップグレード、およびアップデートを行う場合、当該ソフトウェアの旧バージョンまたは下位バージョンの有効なライセンスを所有している必要があります。第三者にこのソフトウェアの前バージョンや下位バージョンを譲渡した場合、ソフトウェアのアップグレード、アップデートを行う権利を失効するものとします。アップグレードおよび最新版の取得は、ソフトウェアの新たな権利を授けるものではありません。前バージョンおよび下位バージョンのサポートの権利は、最新版のインストールを行った時点で失効するものとします。

8. 限定保証 アートリア社は通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフトウェアのすべての默示保証についても、購入日より30日間に制限されます。默示の保証の存続期間に関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。アートリア社は、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。プログラムの性能、品質によるすべての危険性はお客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明した場合、お客様が、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。

9. 賠償 アートリア社が提供する補償はアートリア社の選択により (a) 購入代金の返金 (b) ディスクの交換のいずれかになります。お客様がこの補償を受けるためには、アートリア社にソフトウェア購入時の領収書をそえて商品を返却するものとします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起因する場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間か30日間のどちらか長いほうになります。

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

11. 付隨する損害賠償の制限 アートリア社は、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接的な損害(業務の中止、損失、その他の商業的損害なども含む)について、アートリア社が当該損害を示唆していた場合においても、一切の責任を負いません。地域により、默示保証期間の限定、間接的または付隨的損害に対する責任の排除について認めていない場合があり、上記の限定保証が適用されない場合があります。本限定保証は、お客様に特別な法的権利を付与するものですが、地域によりその他の権利も行使することができます。

20. 規制関連情報

FCC規制情報 (USA)

重要な注意：本製品を改造しないでください。

本製品は、本マニュアルに記載の条件を満たした場合にのみ、FCC規則に準拠します。本製品の使用に際して、FCC規則に反する改造または変更を本製品に行なうことは、Arturia社および輸入代理店は一切承認いたしません。

重要：本製品をアクセサリー等関連製品やその他の機器に接続する場合は、高品質のシールドケーブルをご使用ください。また、本製品にケーブル類が付属している場合は、その用途に於いて必ずそれをご使用ください。本製品の設置は、ユーザー・マニュアル等に記載されている内容に従って行ってください。それ以外の方法等で本製品をアメリカ合衆国で使用する場合は、使用者の権限が無効になる場合があります。

注意：本製品は、FCC規則第15章に従ってクラスBデジタル機器の規制値に適合していることが試験により確認されています。この各種規制値は、本製品を一般家庭で使用する際に生じる有害な障害に対して合理的な保護となるよう策定されています。本製品は、無線周波数帯域のエネルギーを発生し、使用し、放射することがあります。また、本製品のユーザーズ・マニュアルに従わずに本製品を設置した場合は、他の電子機器に有害な干渉を及ぼす原因となる場合があります。本製品の電源をオンにしたりオフにしたりすることで、本製品がそのような有害な干渉を及ぼす原因であると確認された場合は、次の対処法を行ってください：

- 本製品または干渉の影響を受けている機器の設置位置を変更する。
- 本製品と干渉の影響を受けている機器のコンセントを別の系統に分ける、またはACラインフィルタを使用する。
- ラジオやテレビが干渉を受けている場合は、それらの位置やアンテナの向きを変更する。アンテナの引込み線が300Ωのリボンフィーダー線だった場合は、引込み線を同軸ケーブルに変更する。
- これらの対処法が効果的でなかった場合は、本製品を購入された販売店やメーカーまたは輸入代理店にご相談ください。

なお、上記の記載内容は、アメリカ合衆国にディストリビュートされた製品にのみ適用されます。

カナダ

注意：本製品はカナダ国内の干渉機器基準で要求されるすべての規制に適合したクラスB デジタル機器です。

AVIS: Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

ヨーロッパ



本製品は、指令89/336/EECの要求基準に適合しています。

本製品が静電気放電の影響により適切に動作しない場合は、本製品の電源を入れ直してください。