

ユーザーズ・マニュアル

_ACID V

ARTURIA

_The sound explorers

スペシャル・サンクス

ディレクション

Frédéric Brun

Kevin Molcard

プロジェクト・マネジメント

Raynald Dantigny

プロダクト・マネジメント

Edouard Madeuf (lead)

Christophe Luong

Sebastien Rochard

開発

Simon Conan

Alexandre Adam

Pierre Mazurier

Alessandro De Cecco

Stefano D'Angelo

Yann Burrer

Fabien Meyrat

Hugo Caracalla

Pierre-Lin Laneyrie

Loris De Marco

Samuel Lemaire

Mauro De Bari

Baptiste Aubry

Cyril Lepinette

Pauline Alexandre

Geoffrey Gormond

Mathieu Nocenti

Patrick Perea

Samuel Limier

Marius Lasfargue

Raynald Dantigny

Stéphane Albanese

Fanny Roche

Marc Antigny

Corentin Comte

Pascal Douillard

Rasmus Kürstein

Marie Pauli

Christophe Luong

Kevin Arcas

デザイン

Maxence Berthiot (lead)

Edouard Madeuf

Shaun Ellwood

サウンド・デザイン

Lily Jordy

Quentin Feuillard

Florian Marin

Jean-Michel Blanchet

Maxime Audfray

品質保証

Germain Marzin

Julien Viannenc

Bastien Hervieux

Nicolas Stermann

Arnaud Barbier

Roger Schumann

Adam Chrustowski

Nicolas Naudin

Matthieu Bosshardt

Thomas Barbier

Enrique Vela

Rémi Pelet

Aurélien Mortha

Adrien Soyer

Benjamin Renard

Jonathan Gabrièle

ユーザー・マニュアル

Stephen Fortner (author)

Natalia Giraldo (スペイン語)

Charlotte Métais (フランス語)

Jimmy Michon

Minoru Koike (日本語)

Holger Steinbrink (ドイツ語)

ベータ・テストング

Marco Koshdukai Correia

Gustavo Bravetti

Richard Courtel

Davide Puxeddu

Chuck Zwicky

Chuck Capsis

Ken Flux Pierce

Andrew Macaulay

Terry Marsden

Jay Janssen

Apollo Negri

Kirke Godfrey

Fernando Manuel Rodrigues

Jeff Cecil

Olivier Malhomme

Jam El Mar

George Ware	David Birdwell	Andrew Enderson
Adrian Dybowski (Navi Retlav)	Gary Morgan	Mat Herbert
Bastiaan Barth (Solidtrax)	Andrew Capon	Stephen Wey

© ARTURIA SA – 2023 – 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ます、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に帰属する商標または登録商標です。

Product version: 1.0.0

Revision date: 27 September 2023

Acid Vをお買い上げいただきありがとうございます！

本マニュアルでは、Arturia の最もパワフルなバーチャルインストゥルメントの1つである **Acid V** の各種機能や操作方法などをご紹介します。

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

使用上のご注意

仕様変更について：

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

重要：

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

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

てんかんに関するご注意 - Acid V をご使用される前に必ずお読みください：

日常生活の中で、特定の点滅や光のパターンにさらされると、てんかん発作や意識消失を起こしやすい人がいます。これは、てんかんの病歴がない人や、てんかん発作を起こしたことがない人でも起こりえます。ご自身やご家族の方で、点滅する光を浴びたときにてんかんの症状(発作や意識消失)を起こしたことがある方は、本ソフトウェアを使用する前に医師に相談してください。

本ソフトウェアの使用中に、以下のような症状が現れた場合は、直ちに 使用を中止し、医師に相談してください：めまい、目のかすみ、目や筋肉のけいれん、意識の喪失、方向感覚の喪失、不随意運動やけいれん。

本ソフトウェアの使用でのてんかん等の予防方法 (これが完全とは限りません)

- 画面に近づき過ぎないようにしてください。
- 画面から適切な距離を保ってください。
- 疲れているときや、睡眠が不十分のときは本ソフトウェアの使用を控えてください。
- 十分に明るい空間で本ソフトウェアをご使用ください。
- 1時間使用しましたら10～15分間の休憩を入れてください。

はじめに

Arturia Avid V をお買い上げいただきありがとうございます！

すべての Arturia 製品の中核にあるもの、それが高品質であるということです。Acid V も例外ではありません。ハードウェアのフロントパネルを再現したメインパネルで、進化したビンテージテイストを思う存分楽しむのも良いですし、アドバンスドパネルに踏み込んで、オリジナル機では不可能だった音作りやパフォーマンスでのさらなる可能性を発見するのも、楽しいことです。

新旧の美しい融合と、これとあなたが生み出す素晴らしい音楽に乾杯！

平和と愛、そして音楽を。

The Arturia team

Arturia のハードウェアやソフトウェアインストゥルメント、エフェクト、MIDI コントローラー等各種製品のチェックに、[Arturia ウェブサイト](#)をご活用ください。アーティストにとって不可欠で刺激的なツールが豊富に揃っています。

もくじ

1. Acid V へようこそ！	4
1.1. TB-303 盛衰記	5
1.2. バーチャルで再現する理由は？	6
1.3. Acid V の主な特長	7
1.4. 必聴の TB-303 トラック10曲	8
2. ACTIVATION AND FIRST START - アクティベーション	9
2.1. Acid V の製品登録、アクティベーション、インストール	9
2.2. 最初の設定 (スタンドアローンモード)	10
2.2.1. Audio and MIDI settings: Windows	10
2.2.2. Audio and MIDI settings: macOS	12
2.2.3. Acid V をプラグインとして使用する	13
2.3. Acid V をテスト演奏してみる	14
3. MAIN CONTROLS	15
3.1. 共通動作	15
3.1.1. 設定値のポップアップ	15
3.1.2. Parameter descriptions - パラメーター情報エリア	16
3.1.3. 設定値の微調整	16
3.1.4. ダブルクリックでデフォルト値に	16
3.2. メインのシンセパラメーター	16
3.2.1. Waveform	17
3.2.2. Pitch	17
3.2.3. Cutoff	17
3.2.4. Resonance	17
3.2.5. Env Mod	17
3.2.6. Decay	18
3.2.7. Accent	18
3.2.8. 303 のエンベロープについて	18
3.3. Sub Oscillator	18
3.3.1. Octave	18
3.3.2. Waveform	19
3.3.3. Volume	19
3.4. Vibrato	19
3.5. Distortion Section - ディストーション	19
3.5.1. Drive	19
3.5.2. Dry/Wet	20
3.5.3. Distortion types	20
3.6. パターンパネル	21
3.6.1. モードボタンとキーボード	21
3.6.2. Hold button - Hold ボタン	22
3.6.3. レガート奏法をしたときの反応	22
3.6.4. スライド、アクセント、ピブラート	23
3.6.5. パターンディスプレイ	23
3.7. アドバンスト・ボイスパラメーター	24
3.7.1. Bass Boost	24
3.7.2. PW	24
3.7.3. Accent Attack	24
3.7.4. Cutoff Range	24
3.7.5. Pitch Tracking	24
3.7.6. Noise Gain	24
3.7.7. Clipper	24
4. ADVANCED VIEW PART 1 - SEQUENCER	25
4.1. Sequencer mode	25
4.1.1. シーケンサーロック	25
4.2. シーケンスの作成とエディット	26
4.2.1. Setting the pattern length - パターンの長さを設定する	26
4.2.2. ピアノロールへの入力	27
4.2.3. オクターブ切り替え	27
4.2.4. Randomizers - ランダムマイザー	27
4.2.5. スライド、アクセント、&ピブラート	28
4.2.6. シーケンスの管理	29

4.2.7. Sequence Browser - シーケンスブラウザ	30
4.2.8. Sequence Scales - スケール	31
4.2.9. Rate and gate time - 同期設定とゲートタイム	32
4.2.10. Swing - スウィング	32
4.2.11. Note playback order - 再生モード	33
4.2.12. Steps and Shift	33
4.2.13. Polymetric mode - ポリメトリックモード	33
4.2.14. Transmutation - トランスミューテーション	34
4.3. Arpeggiator mode	35
4.3.1. シーケンサーモードとの共通パラメーター	35
4.3.2. Mode Arp 設定	36
4.3.3. オクターブレレンジとは?	37
5. ADVANCED VIEW PART 2 - MODULATORS	38
5.1. モジュレーターのアサイン	38
5.1.1. Modulation amounts - モジュレーションの深さ	39
5.2. モジュレーター - 動作の仕組み	41
5.2.1. ブレイクポイントとグラフハンドル	41
5.2.2. モジュレーションのプリセット	42
5.2.3. モジュレーションのコピー	43
5.2.4. ボラリティ、モード、リトリガー	43
5.2.5. 同期設定	44
5.2.6. Scale	45
6. ADVANCED VIEW PART 3 - EFFECTS	46
6.1. エフェクトルーティング	46
6.2. エフェクトの選択	47
6.3. エフェクトプリセット	48
6.4. エフェクトのコピー	48
6.5. Effect types - エフェクトタイプ	49
6.5.1. Dry/Wet スライダー	49
6.5.2. エフェクトのテンポ同期	49
6.5.3. Reverb	50
6.5.4. Delay	51
6.5.5. Tape Echo	52
6.5.6. PS Delay	53
6.5.7. Compressor	54
6.5.8. Multiband	55
6.5.9. Multi Filter	57
6.5.10. Param EQ	58
6.5.11. Distortion	59
6.5.12. Bitcrusher	61
6.5.13. Super Unison	62
6.5.14. Chorus	63
6.5.15. Chorus JUN-6	64
6.5.16. Flanger	65
6.5.17. BL-20 Flanger	66
6.5.18. Phaser	67
6.5.19. Stereo Pan	68
7. USER INTERFACE	69
7.1. Upper Toolbar - アッパーツールバー	70
7.1.1. Main Menu - メインメニュー	70
7.1.2. プリセットブラウザへのアクセスとネームペーン	73
7.1.3. Output volume	75
7.1.4. Advanced Button - アドバンスボタン	75
7.1.5. ギアアイコン	75
7.2. Lower Toolbar - ロワーツールバー	75
7.2.1. Parameter descriptions - パラメーター情報エリア	76
7.2.2. Hold duplicate - Hold ボタン(のコピー)	76
7.2.3. Undo, Redo, and History - アンドゥ、リドゥ、エディット履歴	77
7.2.4. CPU Meter - CPU メーター	78
7.2.5. Macro controls - マクロノブ	78
7.2.6. Resize handle - リサイズハンドル	78
7.2.7. Max View ボタン	79

7.3. The Side Panel - サイドパネル	79
7.3.1. Settings Tab	79
7.3.2. MIDI Tab	80
7.3.3. Macro Tab	84
7.3.4. Tutorials	86
8. THE PRESET BROWSER	87
8.1. Search and Results - サーチ & リザルト	88
8.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	89
8.2.1. Types	89
8.2.2. Styles	90
8.2.3. Banks	90
8.3. サーチ結果表示	90
8.3.1. リストの並べ替え	90
8.3.2. タグを外す	91
8.3.3. Liking Presets - "いいね" をつける	92
8.4. Sidebar - サイドバー	92
8.4.1. My Sound Banks	93
8.4.2. My Favorites	93
8.4.3. My Playlists	94
8.5. Preset Info Section - プリセットインフォ	94
8.5.1. 複数のプリセット情報を変更する	96
8.6. プリセットの選択: 別の方法	96
8.7. Macro Knobs - マクロノブ	97
8.8. Playlists - プレイリスト	98
8.8.1. プレイリストを初めて作成する	98
8.8.2. プレイリストを追加する	99
8.8.3. プレイリストにプリセットを追加する	99
8.8.4. プリセットの並べ替え	100
8.8.5. プリセットをプレイリストから削除する	101
8.8.6. ソングの作成とプレイリストの管理	101
9. ソフトウェア・ライセンス契約	102

1. ACID V へようこそ！

Acid Vをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。発売当時は必ずしもセールス面での成功を収められませんでした。その後、アシッドやテクノ、ハウスといったジャンルのサウンドエクスプローラーたちの手により人気急騰し、今や伝説の TB-303 Bass Line を忠実に再現したのが、Acid Vです。



他の Arturia V Collection のインストゥルメントと同様、オリジナル機を回路レベルまで掘り下げてその挙動を徹底的に見極めるところから開発をスタートしました。その過程を経てから、現代のコンピュータベースの制作環境で使いやすいように各種機能を追加していきました。

1.1. TB-303 盛衰記



オリジナル TB-303 (画像 : Wikimedia Commons より)

1981年、日本のキーボードメイカーの巨人であるローランドは、バンドのベーシストの代わりとなるような、単体でシーケンス演奏が可能なベースシンセサイザーの開発に取り掛かりました。後にドラムマシンのTR-909を手掛ける菊本忠男氏が開発チーフに就任したことで、社内での期待は高まっていました。

ところが、シンガーソングライターやバンドなど本来見込んでいたターゲットユーザー層は、首を縦に振らなかったのです。ノコギリ波と矩形波の選択式のモノフォニック・アナログオシレーターと、レゾナンスが強烈な 24dB/Oct ローパスフィルターを搭載していましたが、そのサウンドは、パベル上のセッティングをどうやってもエレキベースのような音にはなりませんでした。その代わりに出せた音といえば、どこかごちなく、ゴム紐を弾いたような感じで、(The Who の "Join Together" の冒頭に入っているような)口琴と、ミニモグの音を細くしたような音の中間の鼻にかかったような音でした。

その上、パターンベースで演奏モードと入力モードを切り替えなくてはならないといったユーザーインターフェイスは、元々のターゲットユーザーには使いにくいものに映りました。また、ポリシンセや音色メモリー機能を求めていた当時のシンセプレイヤーにとって、合理的な選択肢の範疇に入る機材ではありませんでした。そのため、TB-303 は早々にハーゲン対象商品となり、生産が完了する1984年までワゴンセールに住人として過ごすという運命をたどりました。

その後約10年の時を経て、奇跡が起こりました。エレクトロニック・ミュージックのプロデューサーたちがその一風変わった音色を 気に入り、1980年代末頃からは非常に安価で購入できたのです。シンク入力と CV/Gate 出力を装備していましたので、手持ちのドラムマシンと動機演奏ができました。アシッドやテクノ、ハウスといった音楽スタイル (特にデトロイトやシカゴなどでのアンダーグラウンド音楽シーン) で、TB-303 が使われている楽曲がどんどん増えていきました。1987年から2000年までのどこかでクラブに通っていた方なら、あの "ピキピキ" といったサウンドを聴けば、これから盛り上がるぞという感覚になった方もいらっしゃるのではないのでしょうか。

今日、オリジナル TB-303 の美品は、中古市場で3,000ドル以上の価格がつくこともあります。こうしてTB-303は、元々狙っていたサウンドとはほど遠い音色となった他の電気楽器 (例えばB-3は元々はパイプオルガンの音を目指したものですし、タイン式エレクトリックピアノはアコースティックピアノの代用品になることを目指して開発されました) の仲間入りを果たしたのですが、これはTB-303のサウンドを求める本当のオーディエンスを獲得できたからこそ、その本来のサウンドが確立された、と言えるでしょう。

1.2. パーチャルで再現する理由は？



パーチャルで再現する実用上最大のメリットは、コスト増とオリジナル機の希少性の低下を回避できることです。それと、実機の使用経験がある方にとっては、DAW ベースでの制作環境やライブセッティングでの同期の不便さや操作性が複雑だということもあります。(実機でも簡単だという DAW レスやユーロラック使いの方にしてみれば話は別ですが、[RackBrute](#) もぜひご検討してみてくださいね？)

Acid V は 303 同様の小さなキーボードレイアウトを採用していますが、そのパネルの下には最長64ステップの使いやすいシーケンサー/アルペジエーターなどを擁するアドバンスパネルが隠れているのです。このパネルでは、アクセントやスライド、ビブラートが(当然ながらステップごとに)入力でき、303 サウンドの特徴をカバできます。ファクトリーやユーザーシーケンスのブラウズ、セーブ、ロードができ、インポート(ファイル読み込み)も可能です。ワンクリックでシーケンスを MIDI データとしてエクスポート(ファイル書き出し)でき、DAW で細かな編集をすることができます。メインパネルの Slide、Accent、Vibrato の各ボタンを押すと、シーケンスにプログラムされているそれぞれのデータよりも優先して動作するため、303 実機にあったようなトラックとパターンの垣根はありません。

また、EXT(エクスターナル)モードにすれば内蔵シーケンサーがオフになり、他のパーチャルインストゥルメントと同様に Acid V を外部の MIDI データでコントロールし、その演奏を DAW などに録音することもできます。どう使うかはあなた次第です。

Acid V は、拡張パラメーターや"パネル内部に隠された"パラメーター、例えば Bass Boost や可変式の Pulse Width、さらには Arturia FX Collection から厳選されたディストーションアルゴリズムなどを駆使して、オリジナル 303 を超える幅広い音作りに対応できます。そうそう、303 実機にはなかった、重低音を下支えするサブオシレーターがあることはもうご紹介しましたっけ？

Arturia の敏腕サウンドデザイナー・チームによる豊富なプリセットは、303 サウンドを今日の形にした幅広い電子音楽ジャンルを網羅しています。

もちろん、こうした輝かしい追加機能は、元のサウンドが本物でなければ大した機能にもなりません。結局のところ、最も大切なはそのサウンドが本物であることなのです...

1.3. Acid V の主な特長

Acid V には、以下のような特長があります：

- 忠実に再現されたノコギリ波とパルス波の 303 オシレーターを内蔵
- カットオフとレゾナンスを備えた 303 ダイオードラダーフィルターを忠実に再現
- Bass Boost、可変式 Pulse Width、Cutoff Range、Noise Gain、Pitch Tracking、Clipper などの音色パラメーターをアドバンスパネルに内蔵
- 矩形波、ノコギリ波、サイン波を内蔵し、3段階でオクターブを可変可能なサブオシレーターを搭載
- 14種類の厳選されたアルゴリズムを内蔵したディストーションモジュールを搭載
- スピードと深さを調整可能なビブラート機能を内蔵
- アドバンスパネルのシーケンサー/アルペジエーターの機能：
 - 303 スライド、アクセントと、ビブラート機能を内蔵
 - シーケンスの自動生成や編集が可能
 - ノート情報、アクセント、スウィング、ビブラート、さらにはオクターブ情報も別々のステップ数に設定できるポリメトリック機能を搭載
 - 最長64ステップのシーケンスを作成可能
 - エクスターナルモードで Acid V を DAW からシーケンス可能
 - シーケンスのインポートとエクスポート機能をサポート
 - ファクトリーシーケンスを内蔵
- 幅広いジャンルを網羅したプリセットライブラリーを内蔵
- トラックごとにステップ数を変更できるポリメトリック機能をシーケンサー/アルペジエーターに内蔵
- シーケンサー自体のオン/オフ切り替えができ、303 スタイルのパターンシーケンシングのほか、一般的なインストゥルメントとして DAW 上で使用することも可能
- 豊富なシーケンサープリセットを内蔵し、ロック機能でシーケンスを固定して音色プリセットのみを切り替えることが可能
- 最新の V Collection 譲りの17種類のエフェクトを使用できるエフェクトスロットを4系統内蔵
- エフェクトには空間系、ディストーション系、ダイナミクス系、モジュレーション系、フィルター/EQ系など豊富なカテゴリーを内蔵
- 使いやすい先進的なモジュレーターを3系統内蔵し、複雑な動きのある音色を簡単に作成可能

1.4. 必聴の TB-303 トラック10曲

もっとイメージがつかめるものがほしいですか？ トップ10は常に流動的なのですが、TB-303 サウンドを決定づけた10曲を古今から集めてみました。どの曲も Apple Music や Spotify、あるいは YouTube Music などのストリーミングサービスで簡単に検索できます。

曲名	アーティスト	備考
Rip It Up	Orange Juice	UK シングルチャートのトップ10に初めて入った 303 使用曲
Acid Tracks	Phuture	1987年発表。シカゴアシッドハウス・シーンが登場につながった影響力のある楽曲の1つ
Raga Bhairav	Charanjit Singh	インド音楽のラーガとアシッドビートで1982年にワーブ！
Voodoo Ray	A Guy Called Gerald	303 をベースというよりもモロディ楽器に近いアプローチで使用した楽曲
What Time Is Love?	The KLF	このジャンルの大家による90年代レイヴサウンド
Breathe Deeper	Tame Impala	ゼロ年代中期のシンセポップ。303 ルネサンスの典型例
Try Again	Aaliyah	ヒップホップにおけるアシッドベースの好例。Timbaland プロデュース
Da Funk	Daft Punk	アシッド全開になる2分38秒からのサビをぜひお聴きください
In the Heat of the Night	Imagination	スムーズな80年代ファンクでの 303 サウンドはほとんどフレットレスベースのようです。かなりレアな活用法です！
Everybody Needs a 303	Fatboy Slim	Acid V のおかげでみんなこれができます！

重要な曲が漏れていることは重々承知しております。ですので、このページにはコメント欄を設けませんでした！ さて、次のチャプターからは Acid V を楽しむ時間が始まります。

2. ACTIVATION AND FIRST START - アクティベーション

2.1. Acid V の製品登録、アクティベーション、インストール

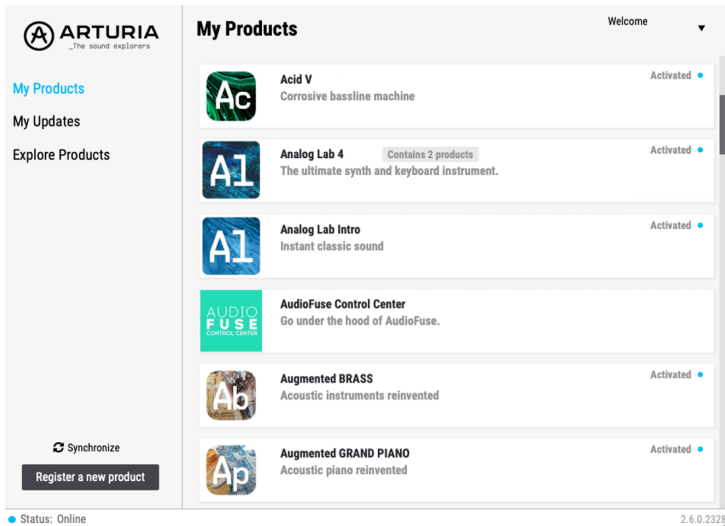
Acid V は Windows 8.1 またはそれ以降、macOS 10.13 またはそれ以降のコンピュータで動作します。スタンドアロンモードのほか、デジタルオーディオワークステーション (DAW) ソフトウェアの Audio Units, AAX, VST2, VST3 の各形式のプラグインとしても動作します。



ソフトウェアのインストールや製品登録をする前に、以下のリンクから Arturia アカウントを作成してください (すでにアカウントをお持ちの方は作成不要です)。このとき、Eメールアドレスとパスワードを設定する必要があります: <https://www.arturia.com/createanaccount/>

製品登録やアクティベーション、その他のオンライン手続きは、Arturia Software Center というPC/Mac 用アプリケーションで簡単に行なえます。このアプリはこちらからダウンロードできます: <https://www.arturia.com/support/downloads&manuals>

Arturia Software Center に Arturia アカウントで設定しましたEメールアドレスとパスワードを入力すると、このアプリケーションですべての Arturia ソフトウェアの製品登録とアクティベーションが行えます。また、ご使用のバージョンを把握することで、ソフトウェアのインストールやアップデートに役立ちます。



Arturia Software Center

Register a new product ボタンをクリックすると、Arturia Software Center 上で製品登録やアクティベーション、インストールができ、**Activate** ボックスをクリックしてアクティベーションを行い、次に **Install** ボックスをクリックしてインストールが行えます。製品登録ではソフトウェアの購入時にお知らせしましたシリアルナンバーとアンロックコードを入力します。

上記の手続きは、お持ちのアカウントで 以下のウェブページにログインし、表示される指示に従って作業を進めることでも行えます: <http://www.arturia.com/register>

Acid V の製品登録、アクティベーション、インストールが済みましたら、いよいよ Acid V が使用できる状態になります。

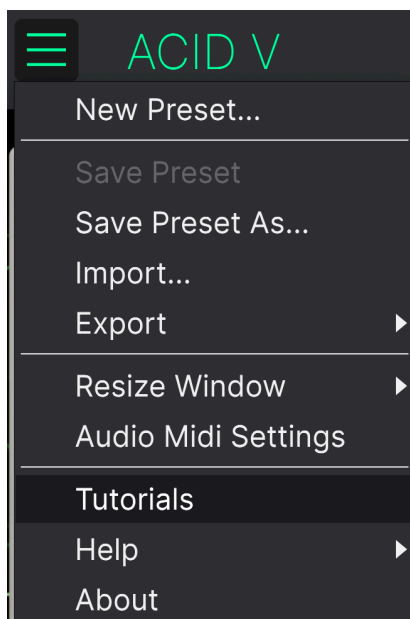
2.2. 最初の設定 (スタンドアローンモード)

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

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

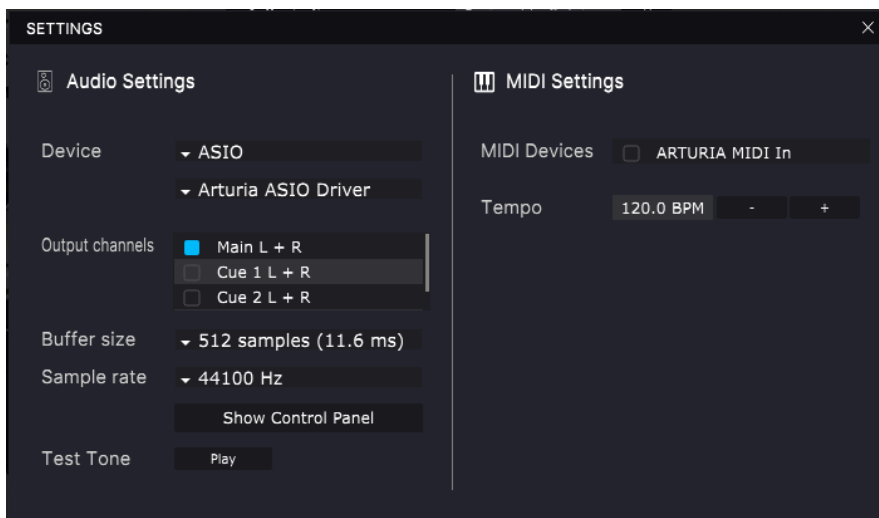
2.2.1. Audio and MIDI settings: Windows

Acid V の画面左上はプルダウンメニューになっており、クリックすると下図のようなメニューが開きます：



Acid V のメインメニュー

Audio Midi Settings をクリックすると、次のような画面が開きます。この画面での設定手順は Windows でも macOS でもほぼ同様ですが、デバイス名はお使いのハードウェアによって変わります。なお、この画面は Acid V をスタンドアローンモードで使用している場合にのみ使用できます：



画面の上から順に次のようなオプションがあります：

- **Device**：Acid V から音を出すためのオーディオドライバーを選択します。ここに表示されるドライバーはコンピュータ自身のドライバー、または外付けサウンドカードのドライバーです。お使いのハードウェアのオーディオインターフェイスの名称がこのフィールドに表示される場合もあります。
- **Output Channels**：オーディオアウトに使用するチャンネルを選択します。使用可能なアウトプットが2アウトプットのみの場合はそのアウトプットのみが表示されます。2チャンネル以上のアウトプットがある場合は任意のペアを選択できます。
- **Input Channels**：オーディオ信号をバーチャルインストゥルメントに通して使用するインプットチャンネルを選択します。Acid V にはオーディオ入力機能がありませんので、このオプションは使用できません。
- **Buffer Size**：コンピュータがオーディオの演算に使用するバッファのサイズを選択します。レイテンシーはバッファサイズの右側に ms (ミリセカンド) 単位で表示されます。

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

- **Sample Rate**：オーディオアウトのサンプルレートを設定します。

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

- **Show Control Panel**：このボタンをクリックすると選択しているオーディオデバイスのシステムコントロールパネルにジャンプします。



! このボタンは Windows 版にのみ表示されます。

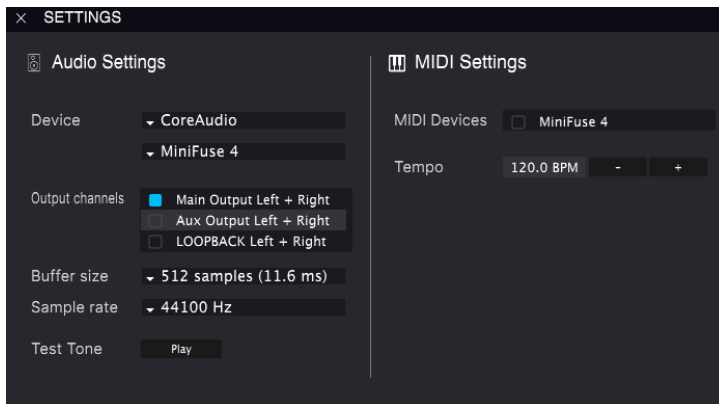
- **Test Tone** : オーディオのトラブルシューティングをされる際に **Play** をクリックしてテストトーンを發してデバイス等の設定が正しいかどうかをチェックできます。この機能を使用することで、Acid V からのオーディオ信号がオーディオインターフェイスに正しく送られているかどうかを音 (スピーカーやヘッドフォンなど) で確認できます。
- お使いのコンピュータに接続されているすべての MIDI デバイスが **MIDI Device** エリアに表示されます。チェックボックスをクリックして Acid V を演奏する MIDI デバイスを選択します。複数の MIDI デバ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



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

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

2.2.2. Audio and MIDI settings: macOS



Audio MIDI Settings (macOS)

macOS でのオーディオと MIDI デバイスの設定メニューは Windows 版と同じ手順でアクセスでき、設定手順もほぼ同様です。すべての設定オプションは上記の Windows 版での説明と同様に動作します。唯一の違いは、外付けオーディオインターフェイスを含むすべての macOS デバイスではオーディオのルーティングに CoreAudio ドライバーを使用し、オーディオデバイスの選択は **Device** の下の2つ目のドロップダウンメニューで行います。

2.2.3. Acid V をプラグインとして使用する



プラグインモードでもスタンドアロンモードでも Acid V の画面は同様です。

Acid V は Ableton Live、Cubase、Logic、Pro Tools、Studio One など主要なデジタルオーディオワークステーション (DAW) の VST2、VST3、Audio Unit (AU)、AAX プラグインとして動作します。

Acid V をプラグインでご使用の場合、オーディオや MIDI に関する各種設定はレコーディングソフト (DAW) で行います。プラグインの立ち上げ方法や使用方法についてご不明な点がございましたら、お使いのレコーディングソフトの取扱説明書等をご覧ください。

Acid V をレコーディングソフトのプラグイン・インストゥルメントとしてお使いの場合、Acid V の画面インターフェイスや各種設定はスタンドアロンモードと同様に動作しますが、以下のような相違点もあります：

- 必要に応じて、Acid V を DAW のテンポ/BPM に動悸させることができます。
- Acid V のパラメーターの多くを DAW のオートメーション機能で自動制御できます。
- DAW のプロジェクト内で複数の Acid V を同時使用できます。
- Acid V のオーディオ出力にディレイやコーラス、フィルターなど DAW 内蔵のエフェクトをかけることができます。
- DAW のオーディオルーティング機能を使用して、Acid V のオーディオ出力を自由に配置することができます。

2.3. Acid V をテスト演奏してみる

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

準備がまだの場合は Acid V をプラグインかスタンドアローンモードのどちらかで起動してください。MIDI コントローラーをお持ちの場合は、それで Acid V を弾いてみてください。この時、MIDI Settings でお使いの MIDI コントローラーの設定を最初にしておく必要があります（上記セクションをご覧ください）。また、画面上のバーチャルキーボードをクリックしたり、コンピュータのキーボードからでも音を出すことができます。画面にある大きな **Hold** ボタンを使用すれば、マウスボタンやキーボードを押さずともシーケンスを続けさせることができます。

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

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

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

3. MAIN CONTROLS



メインパネルでは、音作りとパターンシーケンスの選択、アルペジエーター、エクスターナルモードの選択という、Acid V の主な機能すべてをコントロールできます。また、パターンブラウザからもシーケンスを選択でき、画面上のキーボードでシーケンスのトランスポーズも可能です。303 の心臓部はまさにパターン作成機能なのですが、Acid V のメインパネルではパターンの作成 はできないということをお伝えしなければなりません。その作業は [アドバンストパネル \[p.25\]](#) のシーケンサー/アルペジエーターで行います。つまり、メインパネルはシーケンスの再生と音色エディットを行う場所だということになります。

3.1. 共通動作

すべての Arturia バーチャルインストゥルメントは、高い操作性を実現するため、一部の操作機能を共通化しています。

3.1.1. 設定値のポップアップ



ノブなどのパラメーターを操作したり、マウスオーバーすると、そのときの設定値を示すポップアップバナー(ツールチップ)が表示されます。

3.1.2. Parameter descriptions - パラメーター情報エリア



ノブなどのパラメーターを操作したり、マウスオーバーすると、そのパラメーター名と簡単な説明が[フローツールバー \[p.75\]](#)の左側コーナー部分に表示されます。

3.1.3. 設定値の微調整

マウスの右ボタンを押しながら、または Ctrl キーを押しながらノブをドラッグすると、設定値の変化スピードが低下します。これにより、正確な値に設定しやすくなります。ホイールがあるマウスをお使いの場合は、Ctrl キー (Windows) または Command キー (macOS) を押しながらホイールを操作すると同様のことができます。

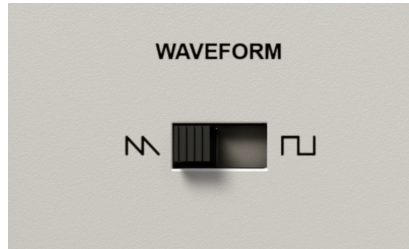
3.1.4. ダブルクリックでデフォルト値に

ノブをダブルクリックすると、そのパラメーターのファクトリーデフォルト値に戻ります。

3.2. メインのシンセパラメーター

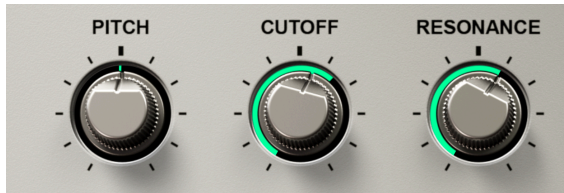
ここからは、TB-303 のモノフォニック・サウンドエンジンを再現した Acid V のメインのシンセクションの各パラメーターをご紹介します。

3.2.1. Waveform



シンプルなトグルスイッチで、ブザーのような音のノコギリ波か、芯の抜けたような音の矩形波のいずれかに切り替えます。オリジナルハードウェアでは、このスイッチはリアパネルにありました。

3.2.2. Pitch



このノブでオシレーターの基本ピッチを設定します。このノブはバイポーラで、センター位置を中心に上下12半音 (1オクターブ) の範囲で変化します。センター位置の状態では A = 440Hz のチューニングになります。

3.2.3. Cutoff

このノブで 24dB/Oct ローパスレゾナントフィルターのカットオフ周波数を調整します。

3.2.4. Resonance

他のパラメーターと同様、レゾナンスも 303 実機を忠実にモデリングしており、Acid V でも強烈なレゾナンスが味わえます！ ぜひノブを上げてみてください。

3.2.5. Env Mod



Env Mod (エンベロープモジュレーション) ノブは、Decay ノブとアクセントによるフィルターのカットオフにかかるモジュレーションの深さを調整するときに使用します。

3.2.6. Decay

フィルターエンベロープのディケイを調整します。

3.2.7. Accent

アクセントは、シーケンサー [p.25]のステップにあるチェックボックスにチェックを入れた場合や、外部からの MIDI ベロシティ [p.80]を受信したときにかかります。ノートにアクセントがかかると、次の2つのことが起こります：1) 音が大きくなり、2) 音の減衰がよりハッキリします。Accent ノブは、このときの効果のかけ具合を調整します。

3.2.8. 303 のエンベロープについて

TB-303 実機のエンベロープジェネレーターは、実は極めてシンプルなもの、通常の ADSR エンベロープに慣れた方にとっては、少々混乱を招くものかも知れません。エンベロープジェネレーターは2つ搭載されており、1つはボリューム用、もう1つはフィルター用ですが、上述の Decay と Env Mod ノブは、フィルターエンベロープの動作のみを調整します。ボリュームとフィルターエンベロープの形は概ねシンプルなゲート状に近く、アタックやリリースを調整することはできません。ほとんどのシンセベース音色では、音色キャラクターやエモーションは、いかに早く倍音が豊富な明るいトーンから倍音が少ない暗めのトーンに変化するかで醸し出されます。そのため、可能な限り価格を抑えたかった 303 実機では、音色変化が "決定的" な要素に "選択と集中" をしました。こうして、Accent ノブでボリューム (VCA) エンベロープのレベルと、フィルターエンベロープのディケイによる効果のかけ具合を同時に調整するという仕様になったのです。

3.3. Sub Oscillator



TB-303 実機、またはそのクローン機、あるいはオリジナル忠実主義のソフトウェアをお使いの方は、ローエンドをもっと太くできたら...と思われた方も多いのではないのでしょうか。303 実機のパネル右側には "Bass Line" と書いてありますし。そうしたご要望にお応えするのが、3つのパラメーターを装備した Acid V のサブオシレーターなのです。

3.3.1. Octave

このノブでサブオシレーターのピッチをメインオシレーターと同じ、または1オクターブ下、あるいは2オクターブ下のいずれかにセットします。

3.3.2. Waveform

サブオシレーターの波形を矩形波、ノコギリ波、サイン波から選択します。

3.3.3. Volume

サブオシレーターの音量を調節します。ノブを上げるとメインとサブオシレーターによる太い音になりますし、下げれば 303 実機に近いキャラクターになります。どちらがベターなのかは Arturia では判断できません。それをできるのは、使い手であるあなただけです。

3.4. Vibrato



ベースマシンにビブラートなんて必要なの？と思われる方もいらっしゃるかも知れませんが、でもベースリストはビブラートを多用するわけではありませんが、ここぞというところは使います。Acid V のビブラートもそれに似ていて、[シーケンサー \[p.25\]](#)のステップにあるビブラートのチェックボックスにチェックを入れたノートにのみ、ビブラートがかかります。ビブラートには **Speed** と **Amount** ノブがあり、ビブラートの速さと深さをそれぞれ調節します。繰り返になりますが、ビブラートは、ビブラートがオンになっているステップの音にのみかかります。

3.5. Distortion Section - ディストーション



303 独特のダーティサウンドを超えて、Acid V のディストーション回路には FX Collection の特徴的なアルゴリズムから、303 サウンドをさらに強化できるものを厳選したものを内蔵しています。

3.5.1. Drive

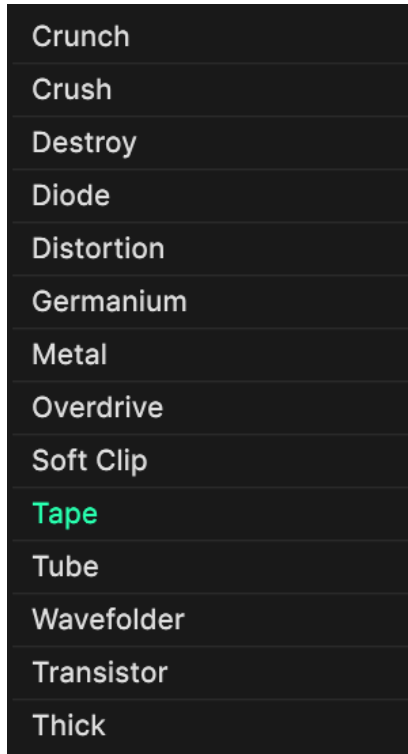
ディストーションへの入力レベル (プリゲイン) を設定します。言い換えれば、ディストーションをドライブする入力信号をどれだけ "ホット" にするかを調節します。

3.5.2. Dry/Wet

ディストーションがかかっていない音と、かかった音のバランスを調整します。

3.5.3. Distortion types

2つのノブの間にあるディスプレイ部の上には、ディストーションのアルゴリズムを切り替える左右の矢印があります。これをクリックしてアルゴリズムを1つずつ切り替えることもできます。また、表示されているアルゴリズム名をクリックすると、下図のようなメニューが開きます：



このディストーションとは別に、アルゴリズムベースのディストーションが[エフェクトセクション](#) [p.46]にもあります。こちらは内蔵アルゴリズムのセットが多少異なり、両方を同時に使用することも可能です。なお、エフェクトセクションのディストーションのほうが多少アグレッシブになっています。ぜひすべてのアルゴリズムをチェックして楽曲にベストなものを選んでください。それぞれ似たようなテイストのものもありますし、大きく違うものもあります。

3.6. パターンパネル



お楽しみはここからです！ このエリアは 303 実機と似た小さなキーボードがありますが、その動作は多少異なります。このエリアは、シーケンサーの簡易バージョンです。そのため操作も簡単（だと思えます）、それもそのはず、ここではパターンやアルペジオを作成できないのです。パターンやアルペジオの作成は、[シーケンサー \[p.25\]](#)で行い、ここではパターンをどう演奏するかだけを操作できます。

3.6.1. モードボタンとキーボード



まずはこのセクションからご紹介します。ここで Acid V のパターン演奏能力をどう使うのかが決まるからです。

3.6.1.1. Seq モード

SEQ ボタンをクリックすると、アドバンスドパネルのシーケンサーがオンになり、画面上の小さなキーボードのキーをクリックしたり、外部 MIDI コントローラーを演奏するとその音を発音したり、シーケンスがトランスポートします。

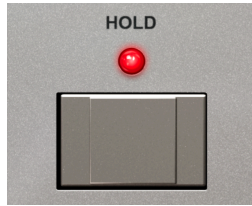
3.6.1.2. Arp モード

ARP ボタンをクリックすると Arp モードがオンになり、最長64ステップのシーケンサーがアルペジオエーターに変わり（最長ステップは同じく64ステップ）、色々な[モード \[p.35\]](#)でアルペジオ演奏ができます。MIDI コントローラーのキーボードで単音やコードを押さえると、その音程を使ったアルペジオになります。

3.6.1.3. Ext モード

EXT (エクスターナル) モードでは、Acid V の内蔵パターン生成機能（シーケンサーとアルペジオエーター）がオフになります。つまり、DAW や外部シーケンサーからの MIDI データや MIDI コントローラーからのリアルタイムな MIDI 演奏で Acid V を最高にクールなベース用モノシンセ音源として使用できます。

3.6.2. Hold button - Hold ボタン



このボタンはサステインペダルのようにフリーハズになれる機能です。Seq と Arp モードで Hold ボタンを使用すると、(画面上でも外部コントローラーでも) キーボードのキーから手を放してもパターンの演奏がそのまま続き、新たにキーを押すとそのキーに応じてパターンがトランスポーズ (移調) します。

Ext モードでは、外部コントローラー等のホールドボタンやサステインペダルを使用するでしょうから、Hold ボタンは機能しなくなります。ただし、アドバンストパネルを開いている場合、パターンパネルと Hold ボタンが隠れてしまいますので、[Hold ボタンのコピー \[p.76\]](#)がロワーツールバーに表示され、パターンを続けて演奏させることができます。



♪ Acid V はモノフォニック (同時発音数 = 1) で、後着優先で発音します。

3.6.3. レガート奏法をしたときの反応

Acid V は、外部キーボード (またはパッドデバイス) から演奏したときに、特別な動作をするようになっています。その場合、以下のような動作をします。

3.6.3.1. Seq モードでレガート奏法をした場合

Seq モードでは、2つ目のキーを **レガート奏法** (最初の音から指を放す前に次の音を弾く奏法) をした場合、パターンはそのまま演奏を続けます。このとき、2つ目に弾いたキーに応じてパターンがトランスポーズしますが、パターンの先頭からリスタート しません (レガート奏法以外の場合はパターンの先頭からリスタートします)。

同様に、最初の音を押さえたまま2つ目の音を弾き、2つ目の音を放すと、パターンは先頭にリセットせずに2つ目の音を押さえている間だけトランスポーズします。

Hold [p.22] ボタンがオンの場合、新たにキーを弾く (画面上でもコントローラーからでも) と、上述の場合と同じくパターンは先頭からリスタートせずに新たに弾いたキーに応じてトランスポーズします。

3.6.3.2. Arp モードでレガート奏法をした場合

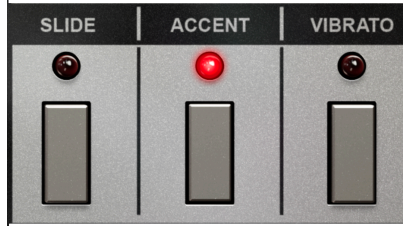
Arp モードでレガート奏法をした場合、その音がアルペジオの構成音に加わり、**モード [p.35]**の設定に従って発音されます。

また、Hold ボタンをオンにするとレガート奏法をしなくても同じことができます。

3.6.3.3. Ext モードでレガート奏法をした場合

Ext モードでレガート奏法をした場合、フィルターとボリュームエンベロープが再トリガーしません。また、音と音の間でわずかにポルタメント (グライド) がかかります。MIDI キーボードを接続してお使いでしたら、試しに親指である音を押さえながら、小指でその1オクターブ上を短く弾いてみてください。その効果を確認できます。

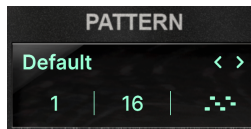
3.6.4. スライド、アクセント、ビブラート



Seq や Arp モードでパターンを演奏しているときに、スライドやアクセント、ビブラートがオンになっているステップを発音すると、これらのボタンの上の LED が赤く点灯します。これらのボタンをどれでもクリックすると、その操作が優先されます。つまり、そのボタンを押している間に発音しているすべてのステップに押したボタンの効果 (スライド、アクセント、またはビブラート) がかかります。画面上のこれらのボタンは、クリックしている間だけ作動するモーメンタリー動作です。

Ext モードでこれらのボタンをクリックすると、クリックしたボタンの効果が演奏中の音にかかります。

3.6.5. パターンディスプレイ



この小さなエリアには、少ないながらもパターン名などの便利な情報が表示され、ここでファクトリーやユーザーバンク (インポートしたパターンも含まれます) からパターンを選択できます。

ディスプレイの下段には次の情報が表示されます：

- 左の数字は演奏中のステップ番号のリアルタイム表示です。
- センターの数字は、演奏中のパターンのステップ数です。
- 右のアイコンは、Seq モードのときは6つのドットが表示され、Arp モードのときには小さなキーボードが表示されます。

3.6.5.1. シーケンスブラウザを開く

パターンディスプレイの上段では、左右の矢印ボタンでシーケンスパターンを切り替えることができます。パターン名をクリックすると、[シーケンスブラウザ \[p.30\]](#)が開き、色々な方法でパターンをサーチできます。なお、この操作を行うと、Acid V がアドバンストパネルのシーケンサー/アルペジエーターページに切り替わりますので、メインパネルに戻るには [Advanced ボタン \[p.75\]](#) をクリックする必要があります。

3.7. アドバンスト・ボイスパラメーター



画面右上の Acid V ロゴの上にある上向き矢印ボタンをクリックすると、パネルの下に隠されていたパラメーターの引き出しが上に開き、303 実機オーナーが夢想したパラメーターを調整できます (もともと、303 オーナーがサーキットベンダーだったり、電子工作に慣れている方でしたら話は別ですが)。左から順に、次のようなパラメーターがあります：

3.7.1. Bass Boost

名前の通り、オシレーターの低音域をブーストします。このパラメーターとサブオシレーター [p.18]を組み合わせれば、リスナーがミニモーフかと思うような太い音も無理ではありません！

3.7.2. PW

PW は Pulse Width (パルス幅) の略で、Waveform [p.17] で矩形波を選択したときに、そのパルス幅を調整できるという、アナログシンセの人気機種ではお馴染みの機能です。これを調整することでオシレーターの倍音構成が変化し、それに応じて音色も変わります (フィルターほど大きな変化ではありません)。

3.7.3. Accent Attack

303 実機では、アタックタイムを調整できませんでした。一方、Acid V ではアクセントがかかったときのフィルターエンベロープのアタックタイムを調整できます。

3.7.4. Cutoff Range

このノブでメインパネルの cutoff オフ [p.17] のレンジを調整できます。つまり、Cutoff ノブの最低と最高周波数をスケールリングでき、このノブにモジュレーションをかければ、フィルタースウィープ効果を作り出すことができます。

3.7.5. Pitch Tracking

アナログオシレーターは、入力したコントロールボルトエージ (CV) を完璧に音楽的な音程に変換できるわけではありませんでした。このノブは、受信した MIDI ノートに対して発音する音程の微妙なズレを調整します。このノブはバイポーラになっており、極端な設定にしても決定的な "音痴" になってしまうほどにはならず、アナログらしさが少し出る程度に収まります。

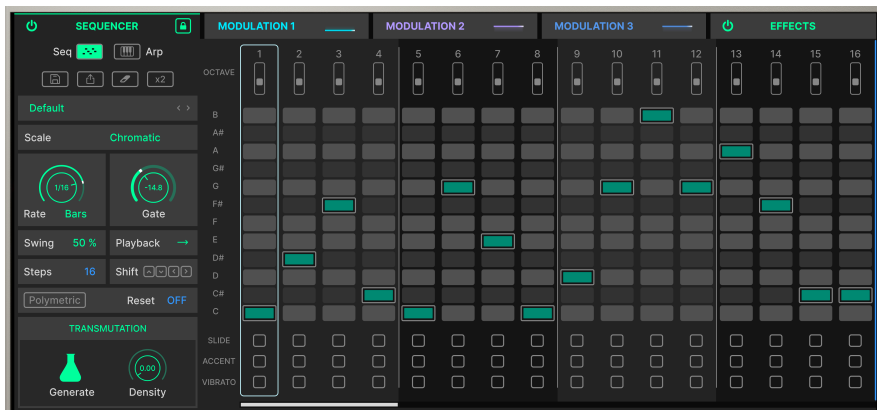
3.7.6. Noise Gain

303 実機のキャラクターの1つに、必ずしも完璧にクリーンな出音のベースマシンではなかったという点があります。そこで、Acid V でもノイジーなアナログ IC チップの挙動をエミュレートしました。とはいえ、多くのアナログシンセに搭載されているホワイトノイズのように、ノイズが音のメインになってしまうほどではありません。

3.7.7. Clipper

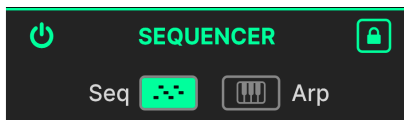
303 実機では、マスターボリュームを最大にしてアクセントをかけると、音がクリップしました。必要に応じて、Acid V の音を出力段で歪ませたい場合は、このノブが便利です。このノブは、メインパネルのディストーション [p.19] やエフェクトセクションのそれとは独立して機能します。

4. ADVANCED VIEW PART 1 - SEQUENCER



Acid Vの心臓部には強力な64ステップのシーケンサーとアルベジエーターがあり、その機能は303実機はもとより、オリジナル忠実主義の現代のエミュレーションソフトウェアのそれを大きく凌駕しています。アップツールバー右側の **Advanced ボタン** [p.75]をクリックし、**Sequencer** タブを選択すると、シーケンサー画面が表示されます。

4.1. Sequencer mode

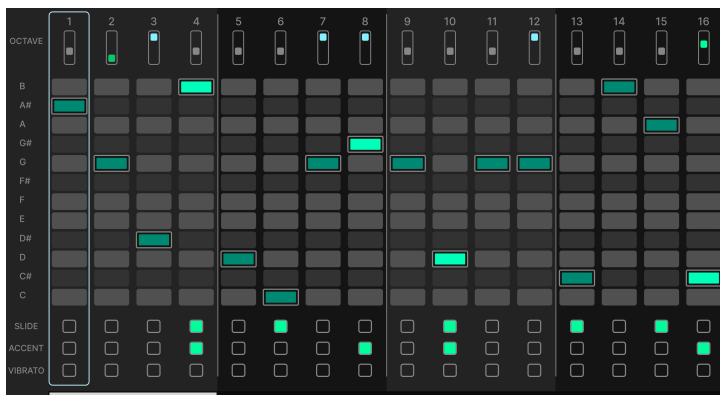


シーケンサー画面の左上にある **Seq** と **Arp** ボタンは、メインパネルの同名ボタンのミラーリングで、パターンジェネレーターモード (シーケンサーかアルベジエーター) を切り替えます。そのさらに左上にあるオン/オフボタン (電源ボタンのようなボタン) で、演奏情報を消去せずにシーケンサーをオフにすることができます。

4.1.1. シーケンサーロック

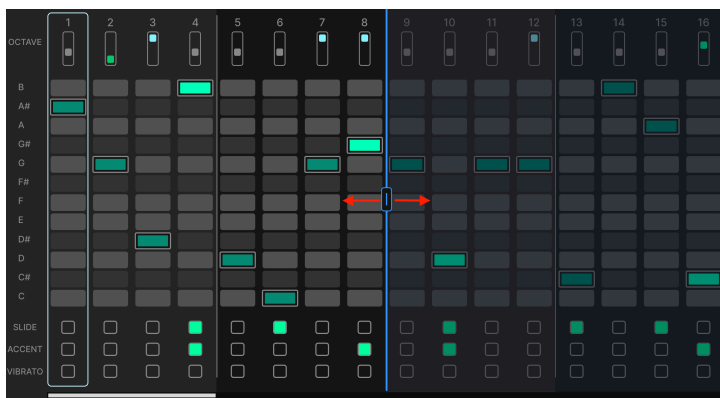
南京錠のアイコンが表示されている場合、**プリセットブラウザ** [p.87]で Acid Vのプリセットを切り替えても、シーケンサーのパターンやそれに関連するセッティングは **切り替わりません**。この機能はシーケンサーとアルベジエーターモードの両方に適用されます。そのため、気に入ったパターンを変えずに別の音色で試してみたいというときに、これが簡単に行えます。

4.2. シーケンスの作成とエディット



Acid V では、303 実機のユニークなサウンドの一翼を担っているシーケンサーのゲーティングやアクセント、スライドなど、様々な動作を丹念にモデリングしました。ですが、ほぼすべての操作をグラフィカルに行えてわかりやすいピアノロール画面を採用して、簡単にパターンを作成できるようにしました。

4.2.1. Setting the pattern length - パターンの長さを設定する



通常は画面の右サイドにあるブルーの縦のハンドルをつかみ、左右に動かすことでパターン全体の長さを設定できます。

または、[Steps \[p.33\]](#) フィールドに最大ステップ数を入力することでパターンの長さを設定できます。

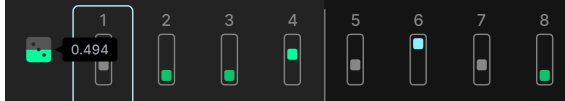
それと、ピアノロール画面下部にある水平のスクロールバーもお見逃しなく。これで全64ステップにアクセスできます。

4.2.2. ピアノロールへの入力

Acid V はモノフォニックですのでピアノロールへの入力はシンプルだと言えます。横軸がステップで、縦軸が音程の高さです。

- ピアノロール内のセルをクリックするとそこにノートデータが入力され、そのセルがグリーンに点灯します。
- セルを右クリックすると入力したノートデータを削除します。
- セルをまたぐようにマウスをクリック+ドラッグすると、シーケンスを素早く "ドローイング" できます。

4.2.3. オクターブ切り替え



シーケンサーの各ステップは4オクターブのレンジがあります。ピアノロールの上にある縦スライダーでそのステップのオクターブを切り替えることができます。

i オクターブ違いの音も同じ段に表示されますので、通常の MIDI ピアノロールエディターと比べると、少し慣れが必要かも知れません。例えば、同じ C の音程でもオクターブが上下にジャンプするというシンプルなパターンを作りたいとします。その場合、C の段のステップを必要なだけクリックし (すべて同じ段に表示されます)、それからオクターブスライダーでオクターブを変更します。なお、オクターブスライダーは、そのポジションによって表示色が変わり、オクターブの高さが色でもわかるようになっています。

4.2.4. Randomizers - ランダマイザー



Acid V のランダマイザーは、次のデータ等に適用できます：

- ノート
- オクターブ
- スライド
- アクセント
- ヒブラート

4.2.4.1. Note randomizer - ノートランダマイザー

音程名のコラムにマウスオーバーすると、カーソルがサイコロになります。この状態で上か下にドラッグすると、入力したノートとは違う音程をシーケンスの演奏中に発音する確率が増減します。

4.2.4.2. Octave randomizer - オクターブランダマイザー

同様に、音程名のコラムの上にある "Octave" の語にマウスオーバーすると、サイコロのアイコンが表示されます。これにより設定した内容とは違うオクターブで発音する確率が変化します。

♪ ノートとオクターブランダマイザーは別々の確率で同時に使用できますので、かなりクレイジーなパターンに遭遇することもあります。それが曲作りのヒントになるかも知れません。

4.2.4.3. スライド、アクセント、ビブラートをランダム化する

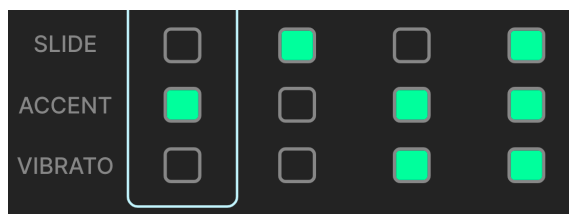
サイコロを振ってランダム化できる要素の最後は、シーケンスのスライド、アクセント、ビブラートです。



他と同様に、パラメーター名にマウスオーバーすることでランダムイザー (サイコロ) が表示され、それぞれが発生する確率を増減できます。設定値を高くすると、シーケンサーの各ステップでスライドやアクセント、あるいはビブラートがオンになる確率が高くなります。

スライドやアクセント、ビブラートといったパラメーターに馴染みのない方は、次のセクションをご覧ください。

4.2.5. スライド、アクセント、& ビブラート



303 を有名にしたアクセントとスライド、そして Acid V 固有のビブラートの入れ方をご紹介します。ピアノロールの下部には、ステップごとにチェックボックスが3段で並んでいます。これらがスライド、アクセント、ビブラートです。それぞれの効果をかけたいステップをクリックすると、そのステップでその効果がオンになります。

4.2.5.1. アクセント - 動作の仕組み

繰り返しになりますが、[アクセント \[p.18\]](#)がオンになっているステップを演奏すると、そのステップのボリュームが上がり、フィルターエンベロープのディケイが短くなります。この両方の効果のかり具合は、[メインパネル \[p.15\]](#)のチャプターで紹介しました通り、Accent ノブで調整できます。

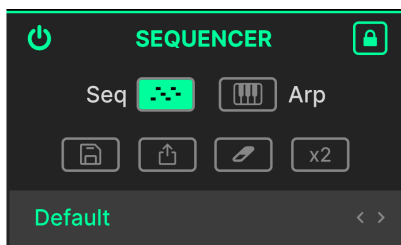
4.2.5.2. スライド - 動作の仕組み

スライド は、オンにしたステップとその **前** のステップとの間で、少量のポルタメント (音程間のグライド) が発生する機能です。ステップ1のスライドがオンの場合、そのパターンの最終ステップとの間でスライドが発生します。

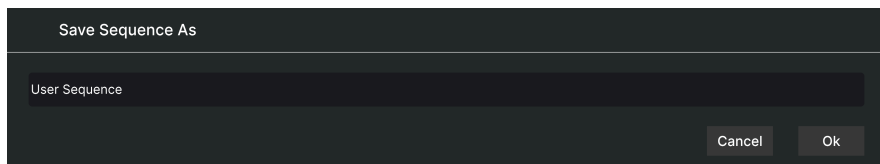
4.2.5.3. ビブラート - 動作の仕組み

Acid V のビブラートは、シンセリード音色などで見られるような強烈なものというよりは、比較的マイルドなものになっています。ビブラートの周期 (の速さ) と深さは、メインパネルの [Vibrato \[p.19\]](#) セクションにある2つのノブで設定できます。

4.2.6. シーケンスの管理



いい感じのパターンができましたら、上図のディスクアイコンをクリックしてセーブできます。これをクリックするとユーザーシーケンスにセーブされることをお知らせするダイアログが開き、そこで名前を入力できます：



4.2.6.1. シーケンスをシェアする

ディスクアイコンの右にある "シェア" アイコンを使用すると、シーケンスが MIDI ファイルとして書き出され (エクスポート)、ファイルを DAW の MIDIトラックヘドラッグ&ドロップでダイレクトに入れることができます。

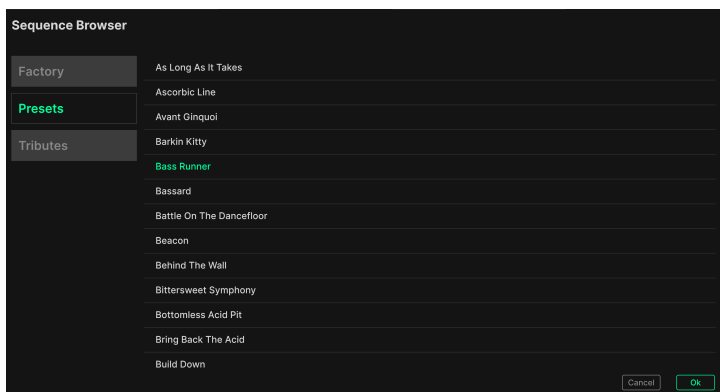
4.2.6.2. シーケンスを消去する

シェアアイコンの右にあるのは "消しゴム" アイコンで、これを使用するとそのシーケンスを消去してしまいますのでご注意ください。誤って消去してしまった場合は、[ローツールバー \[p.75\]](#)にあるアンドゥとエディット履歴機能がありますので、いつでも元の状態に戻すことができます。

4.2.6.3. パターンを複製する

同じパターンを繰り返し入力したいときは、**x2** アイコンが便利です。これを使用すると、パターン全体の内容をコピーしてパターンの後ろに貼り付けます。これにより、シーケンス全体の長さが自動的に2倍に伸びます。

4.2.7. Sequence Browser - シーケンスブラウザ



シーケンス管理のアイコン群の下には、選択したパターン名と2つの矢印のフィールドがあります。矢印をクリックしてパターンをブラウズすることもできますし、パターン名をクリックしてシーケンスブラウザを開くこともできます。どちらの操作を行っても、Acid V のプリセットが変わってしまうことはありません。

ブラウザに入ると、ファクトリーまたはインポート済みのシーケンスを名称順 (ABC 順) に並んだリストから直接選択できます。**OK** をクリックするとそのシーケンスがロードされ、ブラウザが閉じます。

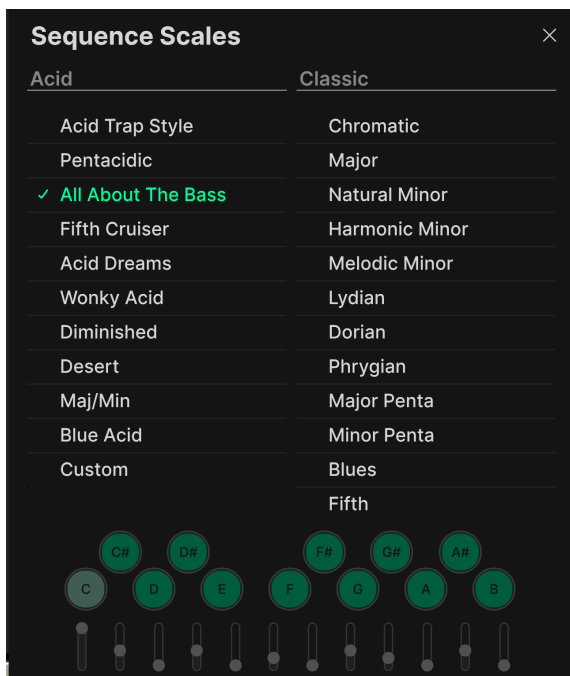
i !インポートしたシーケンスがあると **Imported** ボタンが表示されます。Imported ボタンにはゴミ箱のようなアイコンもあり、これをクリックするとそのバンク全体を削除します。

ブラウザの右上にある **X** をクリックするとシーケンスをロードせずにブラウザが閉じます。

4.2.7.1. シーケンスをインポートする

所定のフォーマットのファイルを以下のディレクトリ内のフォルダに入れることでシーケンスをインポートできます: `/Library/Arturia/Samples/Acid V/User/Sequencer/User` [シーケンススケール \[p.31\]](#) の "Acid" 側のスケールを使用すると、インポートしたシーケンスをアシッド風に、つまり 303 ライクなものにできます。

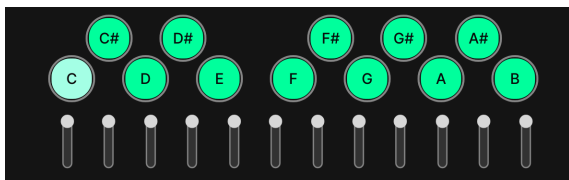
4.2.8. Sequence Scales - スケール



シーケンサー画面の左側にある **Scale** フィールドをクリックすると、スケールを変更できます。スケールは2つのカテゴリー分割されており、1つは *Acid* です。これはクロマチックスケールから 303 を使用した楽曲でよく聴かれるようなタイプに改造したものです。もう1つは *Classic* で、こちらは一般的な音楽理論に沿った、いわばスケール選択メニューの "常連さんたち" です。どちらのカテゴリーでも、スケールを選択するとシーケンスのフレーズがそのスケールに沿った音程でのみ演奏します。

スケール名リストの下にあるグラフィックには、選択したスケールで使用するおと名が表示されます。

4.2.8.1. スケールをカスタマイズする

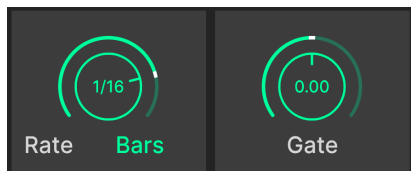


Custom をクリックするとスケール選択メニューの下部のフラフィックがエディット可能な状態になります。グラフィックの各音名をクリックしてオン/オフを切り替えることで、そのスケールで使用する音を選択できます。

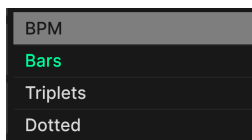
音名アイコンの下にあるスライダーで、ランダム化率を設定できます。つまり、[ノートランダムマイザー \[p.27\]](#)を使用したときのランダム化率を音程ごとに設定することができます。

i このスライダーと音名コラムにマウスオーバーしたときに表示されるサイコロアイコンとの関係は、次の通りです：このときに表示されるサイコロアイコンは、シーケンスのどのステップでも、そのステップに入力した音程とは違う音で発音する確率をコントロールするものです。そして、どの音が違う音程で発音されるのか、その確率の高さを、このスライダーで設定します。これはいわば抽選会のようなもので、当選券はもちろん無作為に選ばれますが、すべての抽選券を買い占めれば、つまりスライダーをすべて最大にすれば必ず当選します。一方、抽選に参加しない、つまりスライダーを全部下げ切ってしまうと当選する可能性がなくなります。

4.2.9. Rate and gate time - 同期設定とゲートタイム



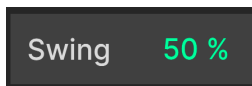
Rate パラメーターでシーケンサーのテンポを設定します。ノブの下の単語をクリックするとテンポ同期のオプションが表示されます：



- **BPM**：Acid V で設定したテンポや、DAW のテンポから独立した (非同期の)、絶対的なBPM です。
- **Bars**：DAW のテンポに対する拍数や小節数で同期する、通常の同期設定です。
- **Triplet**：Bars と似ていますが、4分音符1個分のスペースで8分音符3個、つまり3連符のタイミングで同期します。
- **Dotted**：こちらも Bars と似ていますが、2つの8分音符を8分音符と16分音符のセットで演奏する、つまり付点音符のタイミングで同期します。

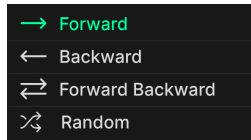
Gate time は、各ステップが実際に発音する音の長さを調整します。つまり、各ステップの音の持続時間を設定するようなものです。

4.2.10. Swing - スウィング



スウィングは、リズム的に "ビートから遅れた" タイミングを指し、Acid V では 数値を上下にドラッグして 50-70% の範囲で設定できます。最低値の 50% でスウィングしていない "ストレート" なタイミングになります。

4.2.11. Note playback order - 再生モード



Seq モードには4タイプの再生モードがあります。Playback フィールドの右にある緑色の矢印をクリックすると、以下のモードから選択できます。

- **Forward**：シーケンスがステップ1から最終ステップに向かって演奏します。
- **Backward**：最終ステップからステップ1に向かって演奏します。
- **Forward Backward**：ステップ1から最終ステップに向かって演奏し、向きを変えてステップ1へ戻るように演奏します。このとき、ステップ1と最終ステップの音は、繰り返して発音しません。
- **Random**：シーケンスの各ステップをランダムな順番で演奏します。

4.2.12. Steps and Shift

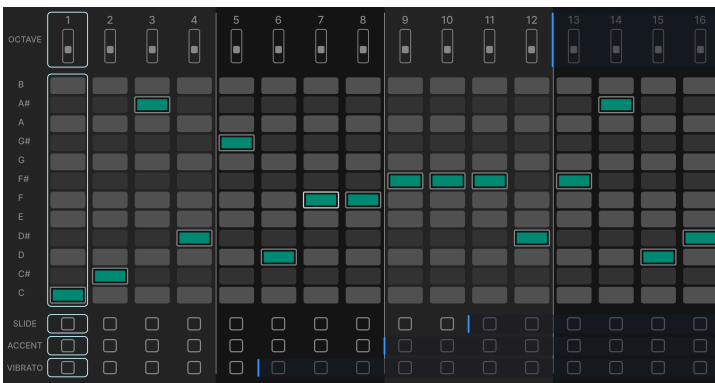


Steps パラメーターは、パターンの長さ (ステップ数) を設定する縦の [ブルーハンドル \[p.26\]](#) の設定を反映したものです。

Shift セクションの上下の矢印をクリックするとパターン全体が上下に半音ずつトランスポートします。

左右の矢印は少々面白い機能で、*ローテーション* と言います。クリックするごとにパターン全体を1ステップずつ左右に移動します。例えば、16ステップのシーケンスで右矢印を1回クリックすると、それまでのステップ1がステップ2に移動し、ステップ16が新たなステップ1となります。

4.2.13. Polymetric mode - ポリメトリックモード



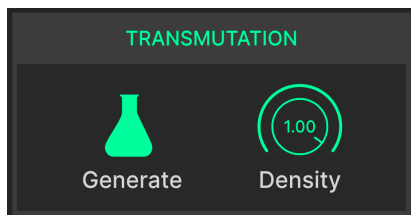
シーケンス画面の左側にある **Polymetric** フィールドをクリックするとポリメトリックモードに入り、上図のような画面になります。パターン全体の長さを設定する **ブルーハンドル** [p.26]の代わりに、ブルーの縦線 (ハンドル) が Octave、ノート (ピアノロール)、Slide、Accent、Vibrato のそれぞれに表示されます。

各ハンドルは、そのステップまで演奏するとステップ1に戻ってそれぞれの演奏を繰り返す位置を示すものです。これにより、あるステップのオクターブが変化したり、前の周回ではアクセントがかかったところがかからなくなったり (あるいはその逆になったり)、というようにパターンの内容が変化します。繰り返し感の少ない演奏ができるパワフルなツールになり得ます。

4.2.13.1. ポリメトリックをリセットする

Reset フィールドを上下にドラッグすると、パターンを "そろえ直す" ステップ数を設定できます。これは、ステップ1から再スタートするという意味ではなく、設定したステップに達するとステップのノートやオクターブの設定、アクセントやスライド、ビブラートの有無が、最初に設定した状態、つまり画面表示と同じ状態に戻るといったものです。

4.2.14. Transmutation - トランスミューテーション



Seq モードの最後のセクションには、非常に面白い機能が2つあります。



♪ トランスミューテーション機能は、Acid スケールと併用するとさらにおもしろくなります。

4.2.14.1. Generate

ピーカーのアイコンをクリックしても錬金術に成功するということはありませんが、音的にはそれに近いことが起こります。シーケンスのすべて、つまり各ステップのノートやオクターブ、スライドやアクセント、ビブラトがかかるステップが変わります。クリックして既存のシーケンスを変化させ、上下にドラッグして変化が起こる割合を調整できます。

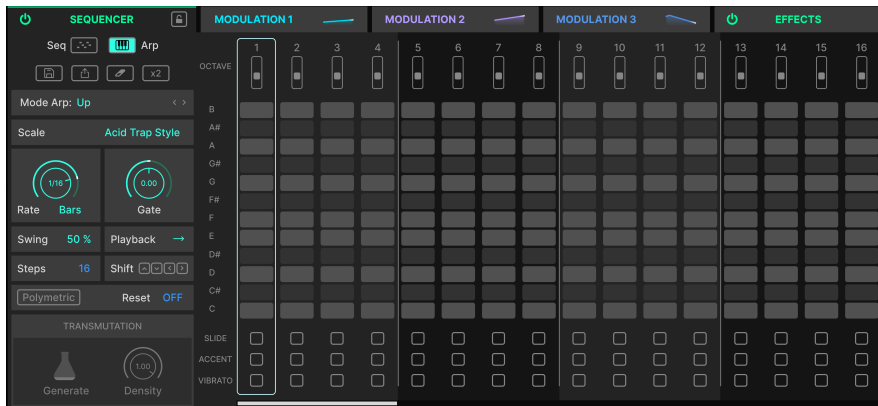
4.2.14.2. Density

Density (デンシティ) パラメーターは、シーケンスブラウザで選択したパターンのシーケンス画面に動作します。このパラメーターのデフォルト値は 1.00 で、この状態ではそのパターンに設定されている内容をすべて演奏します。この数値を下げていくと、ミュートされる (発音しない) ステップが増えていきます。ただし、ステップの内容を消去しているわけではありませんので、数値を元に戻せば元通りのパターンに戻ります。最低値にするとシーケンス全体がミュートされます。このパラメーターを使用するには、まずシーケンスブラウザからパターンを選択し、Density ノブを上下にドラッグします。



♪ 曲の場面が変わるところやブレイクでこのパラメーターを使用すると、ベースの音数が変化して効果的です。

4.3. Arpeggiator mode

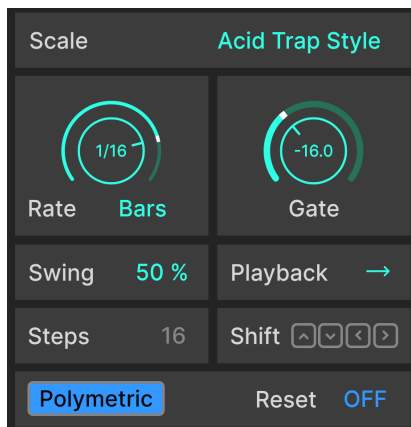


アルペジエーターモードに入ると、Acid V のシーケンサーは強力なアルペジエーターに変わります。この2つの違いは？ と言いますと、シーケンサーでは各ステップに演奏する音程を入力するのに対し、アルペジエーターではその音程入力を外部 MIDI コントローラーからリアルタイムで行い、上昇や下降など設定したパターンに沿ってアルペジオ演奏をさせる、というのが相違点です。

もっと簡単に言えば、キーボードでコードを押さえると、アルペジエーターモードがコードの構成音を使ってアルペジオに変換して演奏してくれる、というものです。

アルペジエーターモードでは、ピアノロール画面のノート部分はグレーアウト表示になりますが、各ステップのオクターブ、スライド、アクセント、ビブラートは使用できます。

4.3.1. シーケンサーモードとの共通パラメーター



Seq モードと共通の機能が多くありますので、Arp 固有の機能をご紹介します前にそれを簡単にまとめておきます。以下のリストの各リンクをクリックすると、シーケンサーモードでのそれぞれの機能を紹介しているページにジャンプできます。(各機能をここでまたご紹介すると、このチャプターがさらに長くなってしまいますので、リストの形で省略しました！)

- Scales [p.31] カスタムスケールも使用できます
- Rate, tempo sync, and gate time [p.32]
- Swing [p.32]
- Playback order [p.33]
- Step length and Shift [p.33]
- Polymetric mode [p.33]

トランスミューテーション [p.34]機能は、アルペジエーターモードでは使用できません。

4.3.2. Mode Arp 設定

Mode Arp: Up < >

このパラメーターは、多くのシンセサイザーでは "アルペジオモード" に相当します。つまり、シーケンサーモードの [こちら \[p.33\]](#) と同様、アルペジオを発音する順番を設定するパラメーターです。設定によっては、キーボードでコードを押さえるときの音の順番も関係するものがあります。Mode Arp フィールドをクリックすると、下図のようなメニューが開きます：

Order
Reverse
Up
Down
Up & Down Inclusive
Up & Exclusive
Random

- *Order* : コードを押さえるときの各音の順番で演奏します。
- *Reverse* : *Order* と似ていますが、コードを押さえるときの各音の順番とは逆の順番で演奏します。
- *Up* : 押さえたコードの最低音から順に演奏します。
- *Down* : 押さえたコードの最高音から順に演奏します。
- *Up & Down Inclusive* : アップとダウンを繰り返し、最低音と最高音を連打します (例：ドミソミドドミソソミド...)
- *Up & Down Exclusive* : アップとダウンを繰り返し、最低音と最高音を連打しません (例：ドミソミドミソミド...)
- *Random* : 押さえたコードの各音をランダムな順番で演奏します。

♪ [Playback \[p.33\]](#) の設定は、ここで選択したモードに対して適用され、さらにクリエイティブなアルペジオ演奏ができます。両方をランダムに設定すれば、さらに面白くなります！

4.3.3. オクターブレンジとは？



ほとんどのアルペジエーターのオクターブレンジは、アルペジオ全体のオクターブを移動させる機能ですが、何かが足りないと思いませんか？ Acid Vにはステップごとに4オクターブのレンジがあり、この機能は **Seq** モードだけでなく、**Arp** モードでも使用できるのです。

アルペジエーターモードのご紹介は以上です。次のチャプターでは、Acid Vの非常にフレキシブルなモジュレーター機能をご紹介します！

5. ADVANCED VIEW PART 2 - MODULATORS



Acid V のモジュレーターは、ほぼすべてのパラメーターを変調できる非常に強力なものです。シンセに詳しい方なら、こう思われるかも知れませんね。「それってどんなモジュレーションソースなの？ エンベロープなの？ LFO なの？」答えは両方です！ モジュレーターをエンベロープや LFO のように設定することもできますし、通常の LFO や ADSR タイプのエンベロープでは不可能なこともできますし、もちろん普通の LFO やエンベロープの役割も難なくこなせます。Acid V には、そうしたモジュレーターを3つ内蔵しており、いずれも機能は同じです。

モジュレーターにアクセスするには、**Advanced ボタン [p.75]**をクリックし、Modulation タブのいずれかをクリックします。

i 他の Arturia インストゥルメントをお使いの方なら、モジュレーターが別の名称で表記されていることをご存知かと思います。そうです、ファンクション (Function) です。ですが Acid V では数学の授業のような感じにたくありませんでしたので、モジュレーターと表記しています。

5.1. モジュレーターのアサイン

モジュレーターの機能詳細に入る前に、モジュレーターをデスティネーション (変調先) にアサインする方法をご紹介します。モジュレーションタブのそれぞれに、そのモジュレーターの波形や動作を表示するアニメのサムネイルがあります。これをクリックして、モジュレーションをかけたいパラメーター (デスティネーション)、例えばフィルターのカットオフなどへ下図のようにドラッグするとアサインされます：



1つのモジュレーターから複数のデスティネーションにアサインすることもできますし、複数のモジュレーターを1つのデスティネーションにアサインすることも可能です。

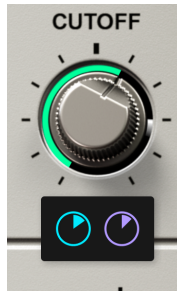
♪ デスティネーションにできるのは、メインパネルのパラメーターではありません。シーケンサー/アルペジエイターやエフェクト、さらにはモジュレーター (Rate など) もデスティネーションにアサインできます。

5.1.1. Modulation amounts - モジュレーションの深さ

モジュレーターのアサインができましたら、デスティネーションのノブにマウスオーバーすると、下図のような小さなノブが表示されます：



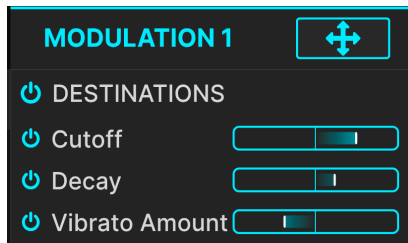
この小さなノブでデスティネーションでのモジュレーションの深さを調整でき、このノブはバイポーラになっています。つまり、センター位置を中心にポジティブとネガティブの値に設定できます。この小さなノブは、モジュレーターをアサインしたデスティネーションに表示され、モジュレータータブと同色で色分けされて表示されます。例えば、モジュレーター1と2をフィルターのカットオフにアサインすると、小さなノブは下図のように表示されます：



小さなノブを操作したりマウスオーバーすると、デスティネーションのノブの周囲にモジュレーションの深さがモジュレータータブと同色で表示されます：

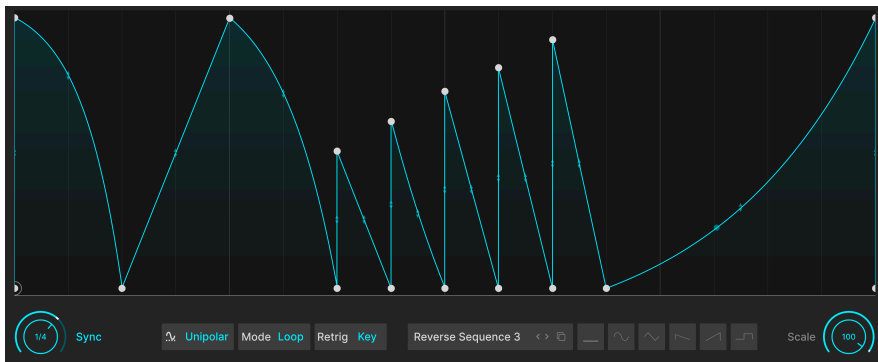


また、モジュレータータブのアニメになっているサムネイルにマウスオーバーすると、そのモジュレーターがアサインしているデスティネーションが表示され、それぞれのモジュレーションの深さが横スライダーで表示されます。これを操作すれば、小さなノブを操作したことと同じことになります。



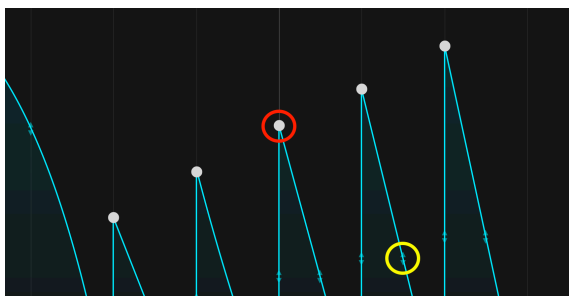
この表示は、モジュレーターがアサインしているデスティネーションを見つけるために画面上をマウスで嗅ぎ回らずに済んで便利です。また、各デスティネーションにはオン/オフボタンもあります。これにより、モジュレーションの深さを設定したまま、そのデスティネーションへのモジュレーション自体をオフにでき、必要なときに元の状態に戻すことができます。

5.2. モジュレーター - 動作の仕組み



このチャプターの冒頭で触れました通り、Acid V のモジュレーターはエンベロープのようにも機能でき、あるいは両者が融合してさらに強力な魔力を身につけたマッド・サイエンティストのようにも動作します。基本的に、グラフに表示されたものが音に変わりますので、エンベロープや LFO よりも動作イメージを感覚的につかみやすくなっています。

5.2.1. ブレイクポイントとグラフハンドル



赤丸がブレイクポイント、黄色の丸がグラフハンドルです。

モジュレーターでは、モジュレーションのどんなカーブや形も、2つのシンプルなツールで作ることができます。それが、ブレイクポイントとグラフハンドルです。ブレイクポイントは、モジュレーションの方向が変わる点のことです。(実際にはその限りではありません。例えば、上昇や下降というように大きな方向性は変わらなくても、その角度を変える、つまり変化スピードを変えるときにもブレイクポイントを使いますが、方向が変わるときにはブレイクポイントを使うのが通常の方法です。)

グラフ内で左クリックをするとブレイクポイントが追加されます。ポイントを右クリックするとそれが削除されます。

2つのブレイクポイントの中間地点には グラフハンドル があり、それをドラッグすることで2点間の線形やカーブの形を変えられます。ハンドルを中間地点のままにしておけば、2点間の線は直線になります。また、ある方向へハンドルを思いっきりドラッグすると、膝を折り曲げたような急激なカーブになります。

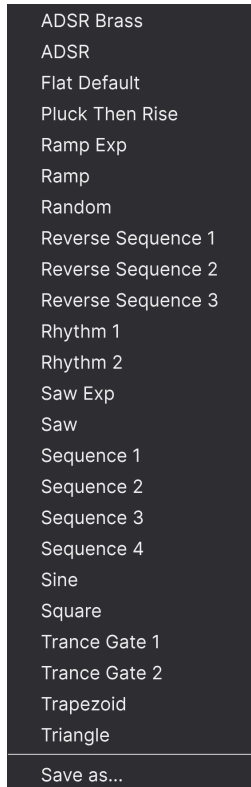
ブレイクポイントとグラフハンドルを使用することで、シンプルなサイン波の LFO のようなカーブから、シンセスタイルの ADSR、あるいは極めて複雑な形など、あらゆる形を作ることができます。

5.2.2. モジュレーションのプリセット



6種類の基本波形が右側にあり、左側のネームフィールドをクリックすると全18種類のプリセット選択メニューが開きます。

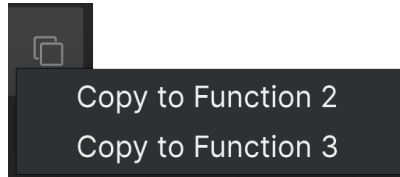
モジュレーターは、オリジナルのモジュレーション波形を作成してセーブできますが、音楽制作に没頭したいときには、そんなことには構ってられませんよね。モジュレーターには18種類の波形プリセットがあり、そのうちの基本的な6種類は上図のようにクリックしてすぐに使えます。また、全18種類を左右の矢印ボタンで見ていくこともできますし、ネームフィールドをクリックすれば、全18種類をリストにしたメニューが表示されます：



モジュレータープリセットの
全メニュー

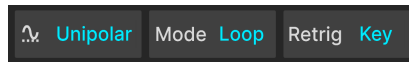
メニューの最下部に "Save as" があります。これをクリックすると作成した波形をセーブでき (このとき、波形に名前をつけるダイアログが表示されます)、Acid V のプリセット全体から呼び出すことができます。

5.2.3. モジュールーションのコピー



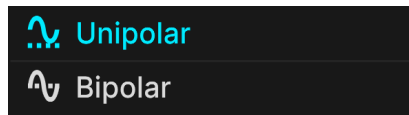
2つの四角が重なっているアイコンをクリックすると、選択しているモジュレーターそのときのすべての設定を他のモジュレーターにコピーできます。

5.2.4. ポラリティ、モード、リトリガー



それぞれのフィールドをクリックすると、そのメニューが開きます。

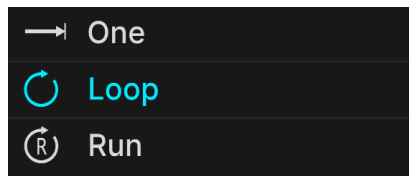
5.2.4.1. Polarity



Unipolar または **Bipolar** と表示されているフィールドをクリックすると、選択しているモジュレーターのポラリティ (極性) を選択できます。

- *Unipolar* : モジュレーターの出力がポジティブ (プラス) の値のみとなり、グラフには水平のセンターラインがありません。
- *Bipolar* : モジュレーターの出力がポジティブとネガティブ (マイナス) の両方の値をとり、グラフには水平のセンターラインが入ります。

5.2.4.2. Mode

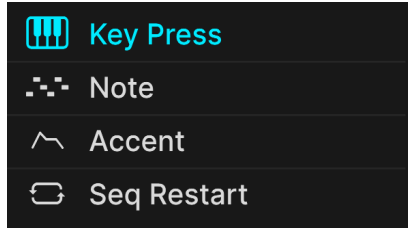


Mode は、モジュレーターの動作をエンベロープのようなものにするか、あるいは LFO に似たものにするかを選択するパラメーターですので重要です。

- *One* : モジュレーション波形を1回のみ出力する、エンベロープと似た動作になります (ワンショット)。

- *Loop* : モジュレーション波形を繰り返し出力し、選択可能なイベントに応じてスタートポイントからリトリガー (再トリガー) できます。
- *Run* : モジュレーション波形を繰り返し出力し、波形の終端に達すると先頭にのみ戻って波形を繰り返します。

5.2.4.3. Retrigger

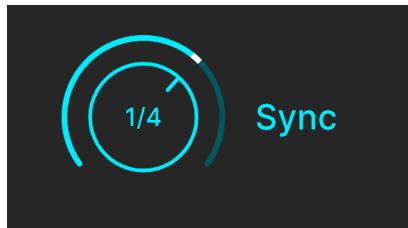


ワンショットとループモードでは、4タイプの選択可能なイベントを使用してモジュレーション波形をスタートポイントから繰り返し出力させることができます。イベントは、上述のメニュー (Retrig メニュー) から選択できます。

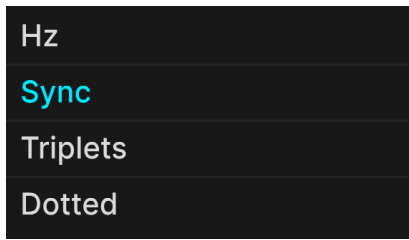
- *Key Press* : MIDI コントローラーや DAW から MIDI ノートを受信するとリトリガーします。
- *Note* : シーケンサー/アルペジエーターが新たなノートを発音するとリトリガーします。
- *Accent* : Note と同様ですが、アクセントがオンになっているノートのみに対応します。
- *Seq Restart* : シーケンサー/アルペジエーターが先頭に戻って繰り返したときにリトリガーします。

i *Seq Restart* は、例えばレガート奏法をするかどうかなどの操作でシーケンサーをリスタートさせることができ、特にクールです。これにより、モジュレーションの挙動をシーケンサーで作成してフレーズ等とピッタリ合わせることができます。

5.2.5. 同期設定

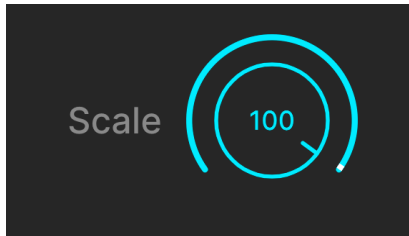


もちろん、Acid V のモジュレーターも DAW などのテンポに動悸させることもできますし、非同期にもできます。ノブでモジュレーターのスピードを調整でき、ネームフィールドをクリックすると、下図のようなメニューが開きます：



- *Hz*: テンポに同期せず、ノブで設定した周期 (Hz 表示) でフリーランニングで動作します。
- *Bars*: DAW のテンポに対する拍数や小節数で同期する、通常の同期設定です。
- *Triplet*: Bars と似ていますが、4分音符1個分のスペースで8分音符3個、つまり3連符のタイピングで同期します。
- *Dotted*: こちらも Bars と似ていますが、2つの8分音符を8分音符と16分音符のセットで演奏する、つまり付点音符のタイピングで同期します。

5.2.6. Scale



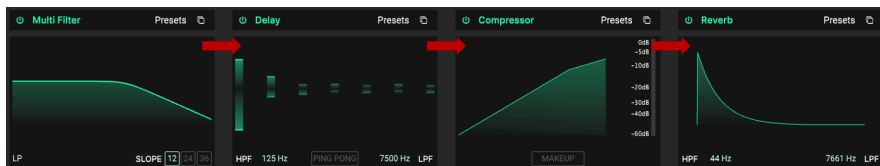
モジュレーター最後のパラメーターは **Scale** です。これは、[モジュレーションルーティング \[p.39\]](#)など、他のモジュレーションの深さを設定するパラメーターから独立してモジュレーターの出力を調整するものです。これにより、モジュレーションの深さの絶対的な "上限値" を設定し、個々のデスティネーションで深さを微調整したいときに便利です。

6. ADVANCED VIEW PART 3 - EFFECTS



Acid V は、バーチャルインストゥルメント集の V Collection の最新バージョンから厳選された強力なステレオエフェクトを内蔵しています。最大4つのエフェクトを同時使用でき、それぞれのエフェクトスロットでは17種類のエフェクトタイプを選択できます。[アドバンスパネル \[p.75\]](#)を開き、エフェクトタブをクリックすると、エフェクトセクションにアクセスできます。

6.1. エフェクトルーティング

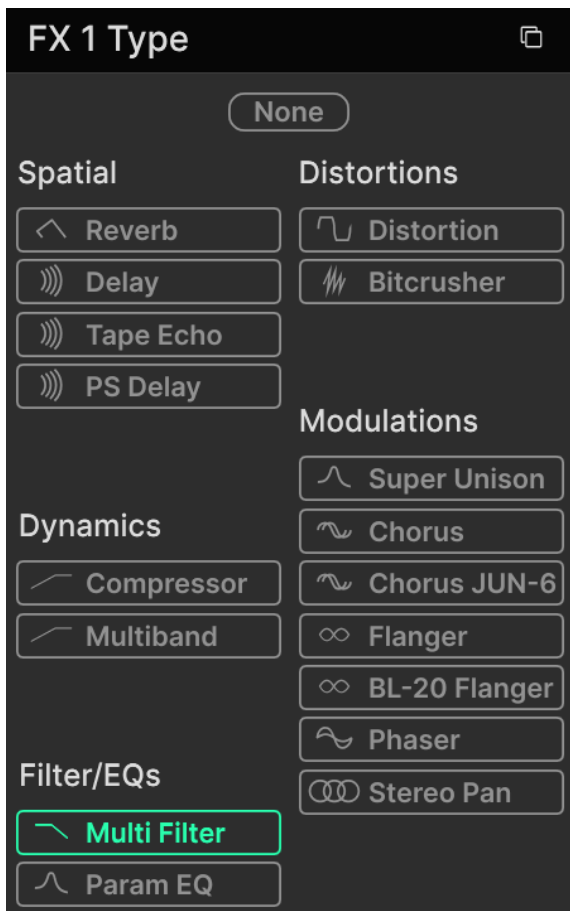


Acid V のエフェクトはシリーズ接続です

Acid V のエフェクトルーティングはシリーズ接続のみです。左端のエフェクトスロットから順に信号が流れていきます。これは、Acid V がモノフォニックシンセであり、複数のボイスを発音する可能性がなく、別のエフェクトへ送るべき他の音色が同時に発音することがないためです。それと、物事をシンプルにしておきたいということもあります。ギターのペダルボードのように、エフェクトをつなげていくだけで OK です。

エフェクトタブには、すべてのエフェクトのオン/オフを一斉に切り替えるボタンがあり、個々のエフェクトスロットにもそのエフェクトのオン/オフを切り替えるボタンもあります。どちらのボタンも、そのエフェクトのセッティングを消去せずにエフェクトをオフにできます。そのため、エフェクトで音作りをして、エフェクトのオン/オフを切り替えてその効果をチェックしたいときに便利です。

6.2. エフェクトの選択



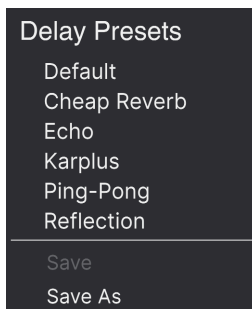
17種類のエフェクトが5つのカテゴリーに分類

エフェクトスロット上部のネームフィールドをクリックすると（または "none" と書かれている空の四角をクリックすると）、エフェクト選択メニューが開きます。エフェクトは選択しやすいように5つのカテゴリーに分類されています。

- *Spatial* : リバーブとディレイ
- *Dynamics* : コンプレッサーとマルチバンドコンプレッサー
- *Filter/EQ* : シンセスタイルのマルチフィルターとパラメトリック EQ
- *Distortions* : アルゴリズムディストーションやビットクラッシャー
- *Modulations* : "スーパーユニゾン"、コーラス、フランジャー、フェイザー、ステレオパン

すべてのエフェクトタイプ [\[p.49\]](#) とその内容は後述します。

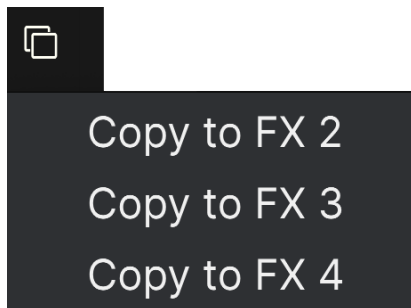
6.3. エフェクトプリセット



ディレイのファクトリープリ
セット

17種類のエフェクトタイプには豊富なプリセットが入っていますが、ぜひノブを回してオリジナルのエフェクトセッティングを作ってください。プリセットは音作りの出発点として最高ですし、音の感じをすぐにつかめて便利なことは言うまでもありませんので、ぜひすべてのプリセットをチェックしてみてください。プリセット選択メニューには "Save as" オプションがあり、これをクリックするとエフェクトセッティングに名前をつけてオリジナルのエフェクトプリセットとしてセーブできるダイアログが開きます。セーブしたプリセットは、Acid V のプリセット全体から呼び出すことができます。

6.4. エフェクトのコピー

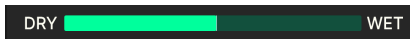


エフェクトスロットのネームフィールドの右にある "四角が重なっている" アイコンをクリックすると、そのときのエフェクトのセッティングを他のエフェクトスロットにコピーできます。このコピー操作により、そのスロットでのエフェクトの選択とそのときのセッティングがすべてコピーされます。


6.5. Effect types - エフェクトタイプ

ここからは、エフェクトタイプを1つずつご紹介します。各エフェクトの共通点として、エフェクトパラメーターの一部はノブやスライダー以外にもエフェクトのグラフィックビジュアライザー内をドラッグすることでもエディットできます。この後、各エフェクトのパラメーターをご紹介しますが、パラメーター名の後ろに (H) とあるものはビジュアライザー内を横方向にドラッグすることでもエディットできるもので、(V) とあるパラメーターは縦方向にドラッグすることでもエディットできます。

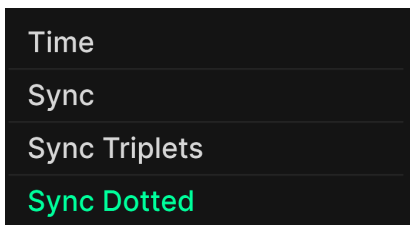
6.5.1. Dry/Wet スライダー



パラメトリック EQ とステレオパン以外の各エフェクトには **Dry/Wet** の横スライダーがあります。このスライダーで、エフェクトがかかっている音 (ドライ) と、エフェクトがかかった音 (ウェット) のミックスバランスを調整できます。

 Acid V のエフェクトはシリーズ接続固定ですので、あるエフェクトスロットでは比較的ドライな設定にしていますが、それ以前のエフェクトチェーンでのエフェクト成分を多量に含んでいることもあります。

6.5.2. エフェクトのテンポ同期



Spatial カテゴリー (空間系) エフェクトと、スーパーユニゾンとコーラスを除くモジュレーション系エフェクトの Time または Rate パラメーターにはテンポ同期オプションがあり、ノブの下のパラメーター名の右にあるグリーンの単語をクリックするとテンポ同期メニューが開きます。このマニュアルのシーケンサーとモジュレーターの記事をお読みになった方なら、すでにお馴染みのオプションです：

- *Unsynced* : 非同期
- *Sync* : 通常のテンポ同期
- *Sync triplets* : 3連符
- *Sync dotted* : 付点音符

では、各エフェクトの内容をエフェクト選択メニューに表示される順にご紹介します。

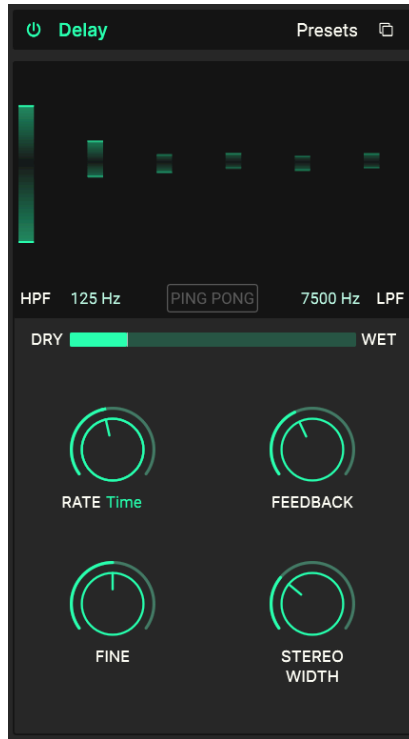
6.5.3. Reverb



リバーブは、レコーディングスタジオやコンサートホール、階段の吹き抜け、タイル張りの浴室等々といった空間の音響効果を指します。リバーブは、すべてのサウンドを同一の音響空間に入れて、音のまとまり感を出すために、エフェクトチェーンの最後によく使われます。

パラメーター	内容
HPF	エフェクトをかける前の信号の低音域を抑えるハイパスフィルターです。
LPF	エフェクトをかける前の信号の高音域を抑えるローパスフィルターです。
Pre-delay	信号を入力してからリバーブが発生するまでの時間を設定します。
Decay (V)	リバーブ音が減衰する時間的な長さを設定します。
Size (H)	音響空間の大きさを調整します。ノブを左に回すと小さくなり、右へ回すと大きくなります。
Damping	リバーブ音の高域成分が減衰する量を調整します。
Stereo Width	リバーブ音のステレオ間の広がり調整します。最低値でモノ、最高値でワイドなステレオになります。

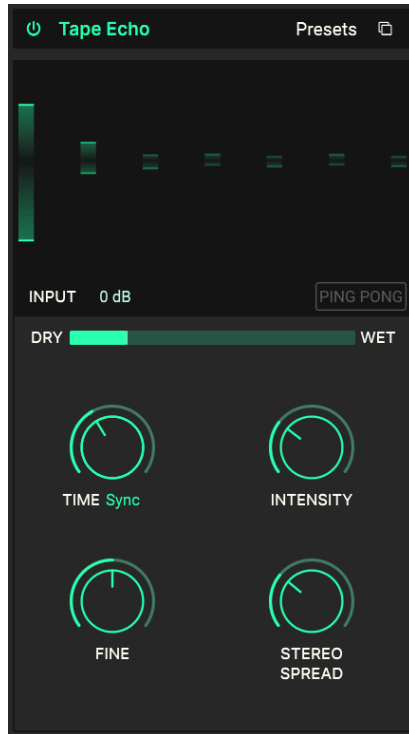
6.5.4. Delay



ディレイ は、入力信号のコピーを作成し、比較的短い一定時間後にそれを繰り返し再生するエフェクトの一般的な名称です。Acid V には3タイプのディレイがありますが、このディレイは幅広い用途に対応できるハイファイなデジタルディレイです。

パラメーター	内容
HPF	設定値を高くするとディレイ音がリビートするごとにディレイ音から低域成分がカットされていきます。
LPF	設定値を高くするとディレイ音がリビートするごとにディレイ音から高域成分がカットされていきます。
Rate (H)	ディレイタイムを設定します。非同期 (Unsynced) か同期タイプ (Sync, Triplet, Dotted) が選択できます。
Fine	Rate ノブで設定したディレイタイムを±30msの範囲で微調整します。
Feedback (V)	ディレイ音のリビート量を調整します。
Stereo Width	設定値を高くすると左右のディレイタイムに差が出てステレオ効果が強くなります。
Ping Pong	ディレイ音が左右交互に発生するピンポンモードに切り替わります。

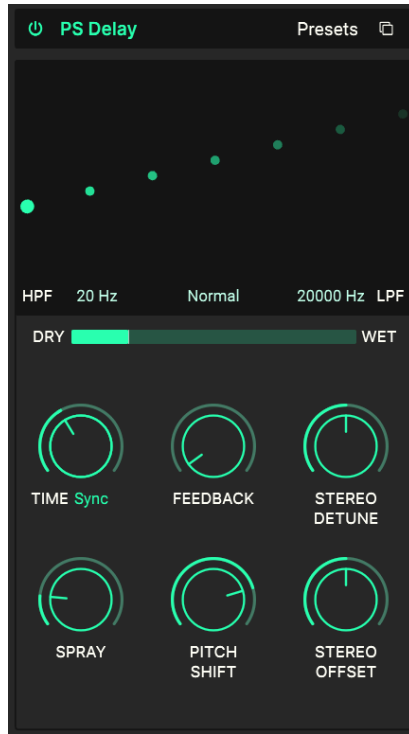
6.5.5. Tape Echo



テープエコー は Maestro Echoplex や Roland Space Echo など、テープを使用した初期のディレイマシンのキャラクターを再現するディレイです。入力信号をエンドレステープに録音し、1つ、機種によっては複数の再生ヘッドそれを再生してエコーを作り出すといった仕掛けでした。記録媒体にアナログテープを使っていたので安定性は低く、一般的なデジタルディレイと比べるとピッチや音質がかなり変化(劣化)します。

パラメーター	内容
Input	テープエコーへの入力レベルを調整します。これにより、アナログのテープ飽和量が変わります。
Time (H)	ディレイタイムを設定します。非同期/テンポ同期オプションが選択できます。
Fine	ディレイタイム (Time ノブで設定) を±30msの範囲で微調整します。
Intensity (V)	ディレイ成分のフィードバック量を設定します。
Stereo Width	設定値を高くすると左右のディレイタイムに差が出てステレオ効果が強くなります。
Ping Pong	ディレイ音が左右交互に発生するピンポンモードに切り替わります。

6.5.6. PS Delay



ピッチシフトディレイ (PS はピッチシフトの略) は、デジタルオーディオ処理の初期の時代までさかのぼる歴史あるエフェクトで、Eventide ハーモナイザーで有名です。動作原理は一般的なデジタルディレイと同じくディレイ音を繰り返し再生するのですが、ディレイ音のピッチを上昇もしくは下降方向へ変化させます。


パラメーター	内容
HPF	ディレイ音の低域成分をカットする周波数を調整します。
LPF	ディレイ音の高域成分をカットする周波数を調整します。
Time (H)	ディレイタイムを設定します。非同期/テンポ同期オプションが選択できます。
Feedback	ディレイ音のフィードバック量を調整します。
Stereo Detune	入力音に対するディレイ音のピッチを微調整します。
Spray	ディレイタイムをわずかにランダム化して、揺らぎ感のあるディレイにします。
Pitch Shift (V)	入力音に対するディレイ音のピッチシフト量を調整します。
Stereo Offset	左右チャンネルのディレイタイムにズレを生じさせてステレオ効果を作ります。

6.5.7. Compressor

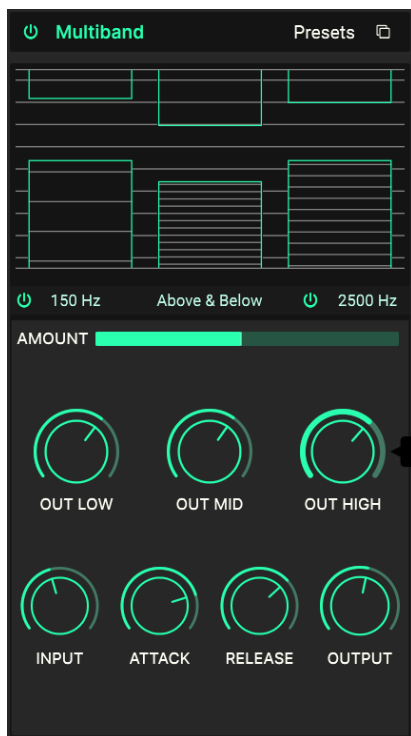


コンプレッサー は、入力信号中の最小レベルと最大レベルの差を圧縮することで、音のダイナミックレンジを調節するエフェクトです。入力信号が一定のレベル (Threshold で設定) を超えると、超えた分の音量を自動的に下げます。このときに下げる量は Ratio (レシオ：圧縮率) で設定します。

パラメーター	内容
Makeup	コンプレッサーのゲインリダクションによる全体的な音量低下を補正します。
Threshold (H)	コンプレッサーが作動するレベルを設定します。
Ratio (V)	スレッシュホールドに達したレベルを下げる量を設定します。
Output Gain	コンプレッサーによる全体的な音量低下を補正する量を調整します。
Attack	入力音がスレッシュホールドレベルに達してからコンプレッサーが反応するスピードを調整します。
Release	コンプレッションを開放するスピードを調整します。

 コンプレッサーの動作を解説する往年のジョークによれば、部屋で音楽を聴いているときに親が音量を下げると言い出す手前のレベルがスレッシュホールド、どこまで音量を下げるかがレシオ、うるさいと親が言い出す早さがアタック、親が部屋から出て行ってあなたが音量を元に戻す早さがリリースだそうです。

6.5.8. Multiband



マルチバンドコンプレッサー は、複数のコンプレッサーがセットになったもので、それぞれが別々の周波数帯域（バンド）を担当するというものです。初期のマルチバンドコンプレッサーはハードウェア製品で、マスタリングエンジニアが2ミックスの音源からその楽曲の良さを最大限に絞り出す作業に使われていますが、近年では微妙な音作りからサウンドデザイン、効果音などに幅広く使われています。

マルチバンドコンプレッサーは、Acid V のエフェクトの中でおそらく最も複雑なエフェクトでしょう。その大きな理由は、ビジュアライザー内で のみ ドラッグ操作をして音作りをするパラメーターがかなりあるからです。最大で3バンド分の設定が必要で、ビジュアライザーの下部にはローバンドとハイバンドのオン/オフスイッチがそれぞれありますし、ローバンドとミッドバンド（左側の数値：上図の150Hz）、ミッドバンドとハイバンド（右側の数値：上図の2500Hz）とのクロスオーバー周波数も、ビジュアライザー内で設定するパラメーターです。

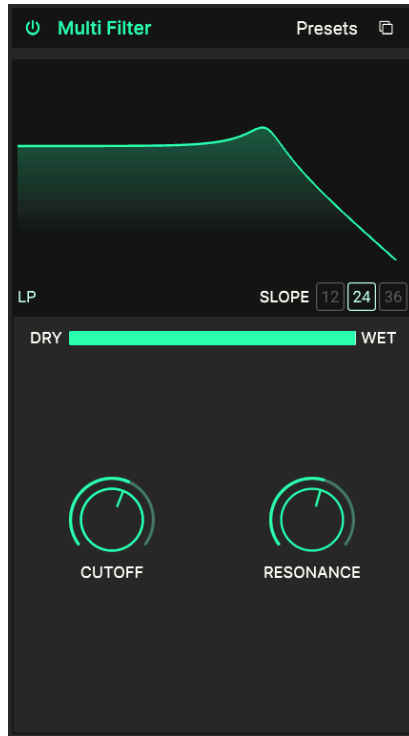
さらに、このエフェクトはコンプレッサーとは逆の動作をする **エクspander** も兼ねています。グリーン of 横線が入っている上の棒グラフのようなものがコンプレッション、下がエクspansionです。

以上をまとめると、以下のパラメーター表になります：

パラメーター	内容
Threshold (V)	グリーン of 棒グラフの下端や上端をドラッグしてコンプレッサー（またはエクspander）が作動し始めるレベルを設定します。
Ratio (V)	棒グラフの 中 をドラッグすると、そのバンドのコンプレッション/エクspansion量を調整できます。レシオ of 数値が上がると棒グラフ内の横線が密になり、最高値ではグリーンに塗りつぶされます。

パラメーター	内容
Band On/Off Icons	ハイバンドとローバンドそれぞれのオン/オフを切り替えることができ、2バンドや1バンドのコンプレッサー/エクスパンダーにすることができます。
Low-Mid Crossover	ビジュアライザー内の左側にあるこのフィールドをドラッグすると、ローバンドとミッドバンドとの間のクロスオーバー周波数が変化します。
Mid-High Crossover	ビジュアライザー内の右側にあるこのフィールドをドラッグすると、ミッドバンドとハイバンドとの間のクロスオーバー周波数が変化します。
Out Low	ローバンドの出力レベルを調整します。
Out Mid	ミッドバンドの出力レベルを調整します。
Out High	ハイバンドの出力レベルを調整します。
Input	全体的な入力ゲインを設定します。
Attack	入力信号がスレッシュホールドに達してからコンプレッサー/エクスパンダーが作動するまでの時間を設定します。
Release	入力信号がスレッシュホールドを下回ってからコンプレッサー/エクスパンダーが動作を開放するまでの時間を設定します。
Output	各バンドの出力レベルのプロポーションを保ったまま、全体的な出力レベル (メイクアップゲイン) を調整します。

6.5.9. Multi Filter



最終段の前にフィルターあれば、音の最終的な質感調整に便利なのに...ということもあります。**マルチフィルター** なら5タイプのフィルターから選べます！ タイプは次の5種類です：ローパス (LP)、ハイパス (HP)、バンドパス (BP)、フィードバック・コムフィルター (CombFB)、フィードフォワード・コムフィルター (CombFF)。コムフィルターは、フランジヤーの動作をシミュレートしたもので、CombFB は均等な周波数間隔でピークが生じるタイプ、CombFF はノッチが均等な周波数間隔で生じるタイプで、それぞれで音の質感が違います。

パラメータ	内容
Filter type	ビジュアライザーの左下にある文字 (上図の LP) をドラッグすると、フィルタータイプが変わります。
Slope	ビジュアライザーの右下にあるボタンで、フィルターの急峻度を選択します。コムフィルターにはスロープ選択がありません。
Cutoff (H)	フィルターのカットオフ周波数を調整します。
Resonance (V)	カットオフ付近の帯域にピークが立つレゾナンスを調整します。

6.5.10. Param EQ

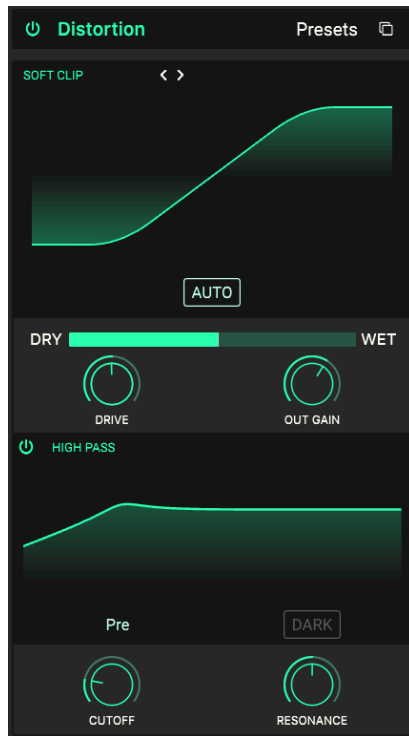


パラメトリックイコライザー は、シンセのフィルターやトーンコントロールで作れる大まかな音作りとは対照的に、非常に精密な音作りができます。設定した周波数を緩やかに、あるいは極めてシャープにブースト/カットして、全体的な音質や問題のある帯域のカットに使用します。

Acid V のパラメトリック EQ には5つのバンドがあり、各バンドでは中心周波数、ブースト/カット量 (ゲイン)、Q (バンド幅) をそれぞれ調整できます。バンドを選択してからノブでそれぞれを設定できます。このように周波数とバンド幅を調整できる点が、パラメトリックたる所以なのです！

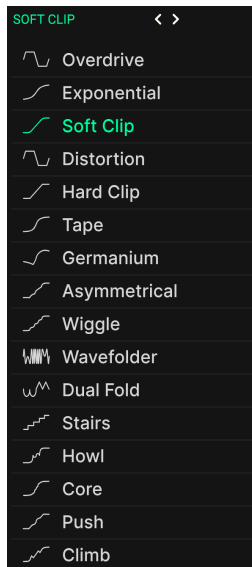
パラメーター	内容
Band select	ビジュアライザー上のサークルをクリックするか、ビジュアライザーの下部にある5つのボタンからバンドを選択し、以下のパラメーターを操作するとそのバンドのセッティングが変化します。
Scale	EQの全体的ななかり具合を調整します。
Frequency (H)	選択したバンドの中心周波数を設定します。
Gain (V)	選択したバンドのブースト/カットを調整します。
Q	選択したバンドのブースト/カットで音質が変化する帯域幅 (バンド幅) を調整します。

6.5.11. Distortion



ディストーションは、Acid V のエフェクトタイプで最も豊富なアルゴリズムを備えています。そのアルゴリズムは Arturia のディストーションエフェクトの最高峰である **Dist COLDFIRE** に内蔵されたものを使用しています。歪みには色々なタイプがあり、穏やかでウォームな歪みから完全に破壊的な歪みまで、それぞれに音の特徴があります。また、このエフェクトではディストーションをかける前、または後でマルチモードフィルターで音質を調整できます。

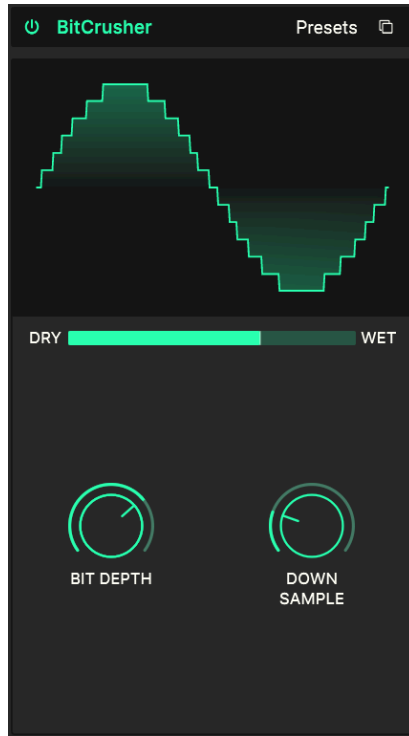
ビジュアライザーの左上をクリックするとディストーションのタイプメニューが開き、メインパネルのディストーションよりも豊富なタイプを選択できます。



それぞれのタイプを技術的に解説するよりも、ご自身でそれぞれを試してみてその感触をつかんでいただければと思います。

パラメータ	内容
Type select	上述の通り、ビジュアライザー左上のタイプ名をクリックしてメニューを開き、そこからディストーションのタイプを選択します。
Drive (V)	歪みの深さを設定します。
Auto	このボタンをオンにすると、自動ゲイン補正が動作して不要な音量変化を回避できます。
Out Gain	ディストーションの各種設定で上がった音量を手動で補正できます。
Filter on/off	このボタンでフィルターのオン/オフを切り替えます。
Filter menu	フィルターのタイプ名をクリックするとメニューが開き、ローパス、ハイパス、バンドパス、ノッチからフィルタータイプを選択できます。
Cutoff (H)	フィルターのカットオフ/中心周波数を調整します。
Resonance (V)	フィルターのレゾナンスを調整します。
Pre/Post	フィルターの位置をディストーションの前 (Pre) または後 (Post) に切り替えます。
Dark	ディストーションの後にある固定式ローパスフィルターのオン/オフを切り替えます。

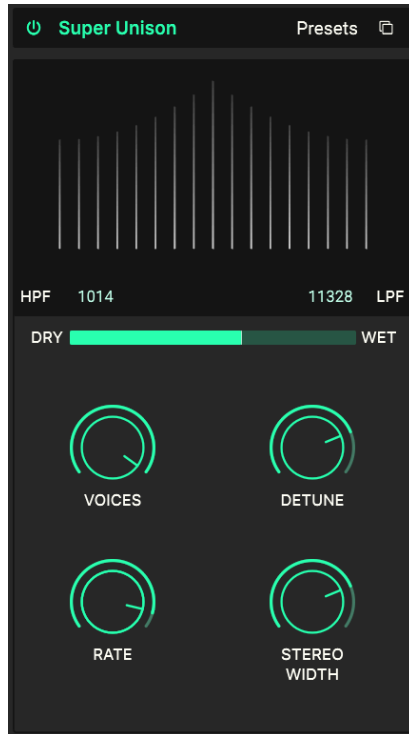
6.5.12. Bitcrusher



ビットクラッシャー はこんな音がします：ビットがクラッシュするんです！ 技術的には、オーディオデータのビットデプスとサンプルレートを低い値に下げます。ビットデプス (16ビットや8ビットなど) を変えると音量が変わり、サンプルレート (44.1kHz など) を変えると周波数特性が変わります。ミュージシャンがビンテージサンプラーや往年のゲームやコンピュータなどの "ローファイ" サウンドについて話題にしているとき、その話題の中心はビットクラッシャーのことだったりします。

パラメーター	内容
Bit Depth (V)	ビットデプスを下げて音量変化の解像度を粗くします。
Downsample (H)	サンプルレートを下げて音質を低くします。

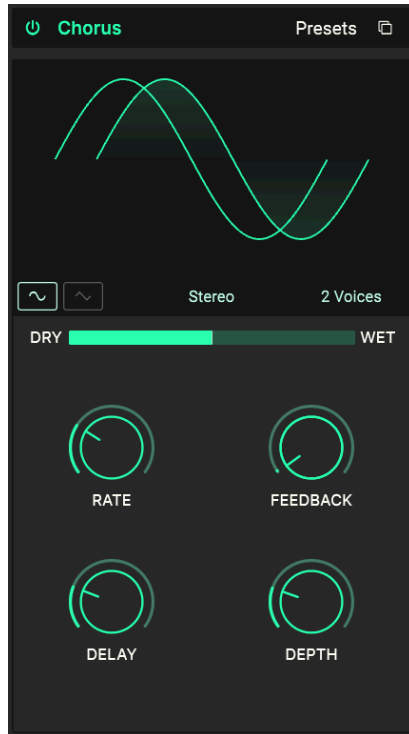
6.5.13. Super Unison



シンセのユニゾンモードと少し似ていますが、入力音のコピーを複数作成し、それぞれのピッチにデチューンをかけます。デチューンの幅はビジュアライザーの横方向の広がり、デチューンした音の音量は縦方向の伸びで確認できます。センターの最も高いラインが入力音です。

パラメーター	内容
HPF	エフェクト音の低音成分を調整します (ハイパスフィルター)。
LPF	エフェクト音の高音成分を調整します (ローパスフィルター)。
Voices (H)	ユニゾンボイスの数を設定します。
Detune (V)	デチューン量を設定します。
Rate	全ユニゾンボイスのモジュレーションのスピードを調整します。
Stereo Width	ユニゾンボイスのステレオ間の広がりを調整します。

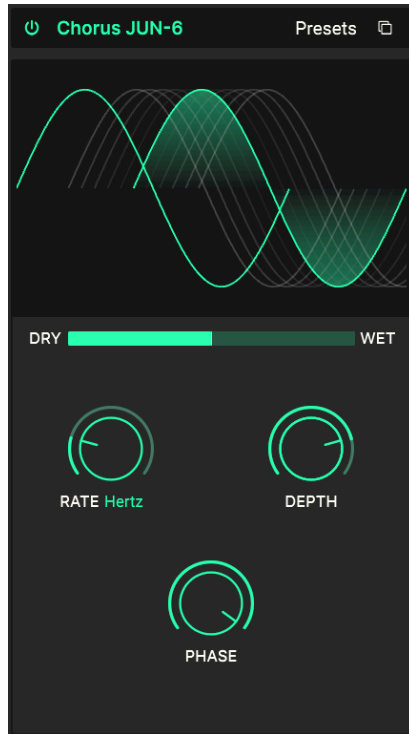
6.5.14. Chorus



コーラスエフェクトが初めて開発されたのは1970年代中頃で、最初の製品は Roland Jazz Chorus アンプと CE-1 ペダルでした。コーラスは、入力信号を短いディレイがかかった複数の信号ライン (これを ボイスと呼びます) に分岐し、それぞれのディレイタイムを LFO でゆっくりと揺らし、入力信号をミックスすることでサウンドに厚みを持たせるエフェクトです。

パラメーター	内容
Waveform	モジュレーション用 LFO 波形をサイン波か三角波に切り替えます。
Mono/Stereo	コーラスの動作モードをモノまたはステレオに切り替えます。
Voices	コーラスで使用されるディレイラインの数を選択します。ディレイラインごとにスタート位相が異なります。
Rate	コーラス (モジュレーション) のスピードを調整します。
Feedback (V)	コーラスのフィードバック (コーラス出力を再入力する) 量を調整します。
Delay (H)	コーラスのディレイタイムを設定します。
Depth	モジュレーションの深さを調整します。

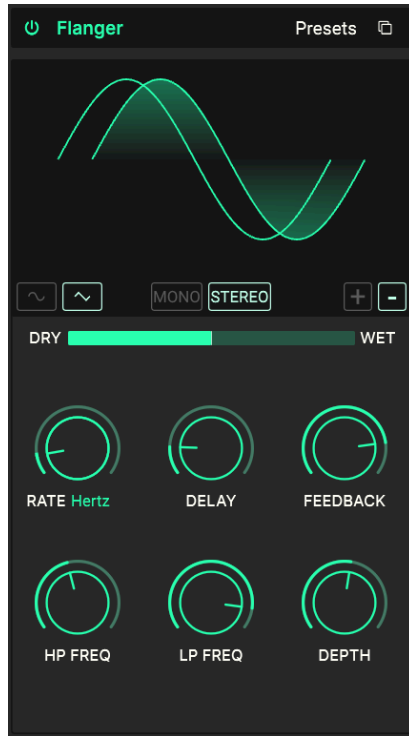
6.5.15. Chorus JUN-6



最も有名なコーラスエフェクトの1つが、Roland JUNO-6 シンセサイザーやその後継機種に内蔵されていたコーラスでしょう。この Chorus JUN-6 では、オリジナルを忠実に再現しつつ、少しだけパラメーターを追加しています。

パラメーター	内容
Rate (H)	コーラスのモジュレーションスピードを調整します。非同期/テンポ同期の設定ができます。
Depth (V)	コーラスの深さを調整します。
Phase	入力音に対するコーラス音の位相を調整します。

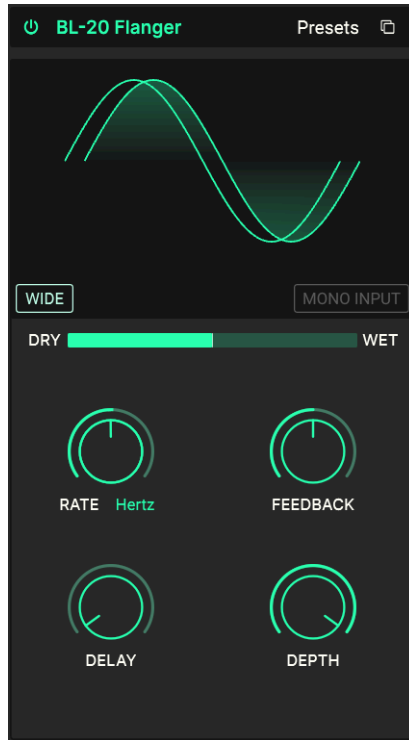
6.5.16. Flanger



フランジャー は、タイム/モジュレーション系エフェクトでは効果が最も派手なエフェクトです。元々はオーディオエンジニアが再生中のオープンリールテープのリールのリム ("フランジ" と言います) をそっと押さえて再生スピードをほんの少しだけ遅くし、これを元の信号とミックスして独特の "ジェットエンジン" サウンドを作る、というものでした。

パラメータ	内容
Waveform	LFO の波形をサイン波または三角波に切り替えます。
Mono/Stereo	動作モードをモノまたはステレオに切り替えます。
+/-	クリックするとフランジャーの動作がアディティブ (+) またはサブトラクティブ (-) に切り替わります。
Rate	フランジャーのうねりの周期を調整します。非同期/テンポ同期の設定ができます。
Delay (H)	フランジャーのディレイタイムを調整します。これにより、フランジャーの倍音構成が変化します。
Feedback (V)	フランジャーのフィードバック量を調整します。自己発振による暴走を防ぐため、最高値は 99% になっています。
LP Freq	入力音 (フランジャーに入る前の音) の高音成分を調整します (ローパスフィルター)。
HP Freq	入力音 (フランジャーに入る前の音) の低音成分を調整します (ハイパスフィルター)。
Depth	モジュレーションの深さを調整します。

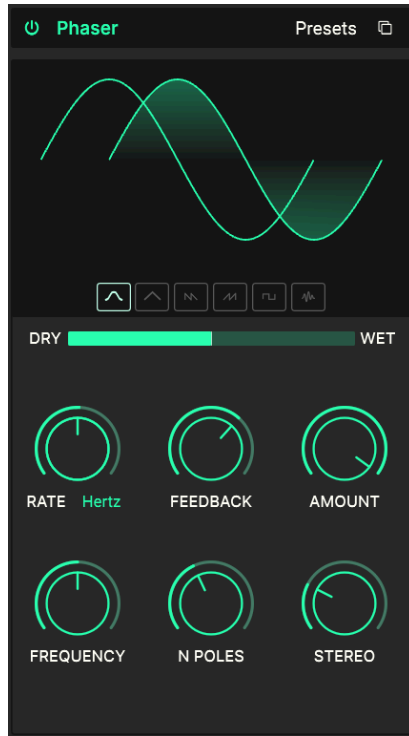
6.5.17. BL-20 Flanger




BL-20 フランジャー は、1970年代に製造された、極めてレアですが美しいサウンドの Bel BF-20 ハードウェアフランジャーのサウンドをベースにした Arturia Flanger BL-20 のサウンドをベースにしています。

パラメーター	内容
Wide	右チャンネルの LFO 位相を反転させ、ワイドなステレオイメージを作ります。
Mono Input	オンの場合、モノ信号に最適な動作になります。
Rate	フランジャーのうねりの周期を調整します。非同期/テンポ同期の設定ができます。
Delay (H)	フランジャーの音の深みを調整します (ディレイタイム)。
Feedback (V)	フランジャーのフィードバック (エフェクト音の出力を再入力する) 量を調整します。
Depth	LFO の振幅、つまりエフェクト音のうねりの深さを調整します。

6.5.18. Phaser



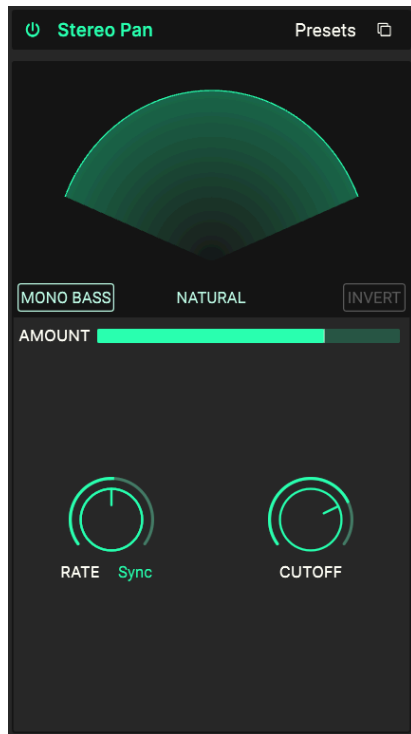
ミスターウルフ、フェイザーオンだ！ フェイザーは、入力信号を2つに分岐し、片方の位相を変化させて元の信号にミックスします。位相を変化させた信号にLFOでモジュレーションをかけると、ノッチコムフィルターがかかる周波数帯域が変化して、フェイザーでよく聴かれる "シュワシュワした" サウンドになります。ギターエフェクトなどのフェイザーではノブが2つとか3つというようにシンプルですが、Acid Vのフェイザーには多くのパラメーターがあり、フェイズエフェクトを細かく設定できます。

 フェイザーをかけたアナログストリングスで有名なアーティストといえば Gary Wright と Jean Michel Jarre でしょう。エレクトリックピアノなら Steely Dan です。

パラメーター	内容
Waveform	内蔵 LFO の波形を選択します。
Rate	フェイザーのうねりの周期を調整します。非同期/テンポ同期の設定ができます。
Feedback (V)	フェイザー音のフィードバック (エフェクト音の出力を再入力する) 量を調整し、よりレゾナンスの利いたサウンドにします。
Amount	LFO によるモジュレーションの深さを調整します。

パラメーター	内容
Frequency (H)	フェイザーがかかる中心周波数帯域を設定します。
N Poles	フェイザー (フィルター) の急峻度を設定します。
Stereo	モノからステレオまで、フェイザーエフェクトのステレオ間の広がり进行调整します。

6.5.19. Stereo Pan



ステレオパン は、入力信号のステレオ間の音像移動を作り出し、Acid V のモノフォニックサウンドに動きをつけることができるエフェクトです。

パラメーター	内容
Amount (V)	Dry/Wet スライダーではなく、パンニングの全体的な幅を設定します。
Mono Bass	オンの場合、低音域にはパンニング効果がかからなくなります。
Invert Button	LFO の位相を反転させ、音像が移動する方向が逆転します。
Rate	パンニングの周期を調整します。非同期/テンポ同期の設定ができます。
Cutoff	Mono Bass 使用時にパンニングをかからなくする帯域を設定します。

7. USER INTERFACE



このチャプターでは、メインパネルとアドバンストパネルにはない機能、つまり、Acid Vを現代の音楽制作環境で快適に使用するためのユーティリティ機能などについてご紹介します。

[メインパネル \[p.15\]](#)の上下端にはプリセットの選択など重要なユーティリティ機能が数多く入っているツールバー（アッパー/ロワー）があります。

また、サイドパネルもあり、そこには MIDI 設定などの重要なグローバル機能が入っており、複数のパラメーターを1つのノブで一斉にコントロールできる[マクロ \[p.84\]](#)や、Acid V の各種機能を学べるインタラクティブなチュートリアルもあります。

アッパーツールバーには次の機能が入っています：

- [メインメニュー \[p.70\]](#)
- プリセットネームペーンと[プリセットブラウザー \[p.87\]](#)に入るボタン
- Acid V の全体音量を調整する[アウトプットボリューム \[p.19\]](#)ノブ
- [アドバンストパネル \[p.75\]](#)を開くボタン
- [サイドパネル \[p.79\]](#)を開くギア型のアイコン

ロワーツールバーには次の機能が入っています：

- ノブ等のパラメーターにマウスオーバーすると表示される[パラメーター情報エリア \[p.16\]](#)
- バイパスボタン
- アドバンストパネル使用時にメインパネルの Hold ボタンが隠れてしまっているときでも使用できる[Hold ボタン \[p.22\]](#)のコピー
- [アンドウ、リドウ、エディット履歴 \[p.77\]](#)
- [CPU メーター \[p.78\]](#)と[パニック \[p.78\]](#)ボタン

- サイドパネルのマクロ [p.78] ノブのコピー
- Acid V の画面サイズを調整できる コーナーグラブハンドル [p.78]

サイドパネルには次の機能が入っています：

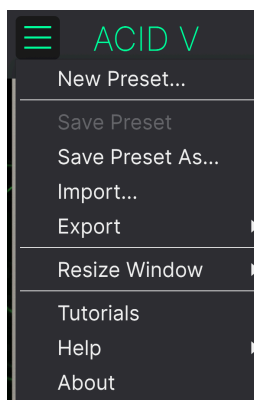
- Settings タブ [p.79]
- MIDI タブ [p.80]
- Macro タブ [p.84]
- チュートリアル [p.73]

7.1. Upper Toolbar - アッパーツールバー

まずはアッパーツールバーの各種機能を左から順にご紹介します。



7.1.1. Main Menu - メインメニュー



アッパーツールバーの左コーナー部分にある "ハンバーガー" アイコン (横3本線のアイコン) をクリックするとドロップダウンメニュー形式のメインメニューが開き、プリセットの管理などに関連する便利な各種機能にアクセスできます。

7.1.1.1. New Preset

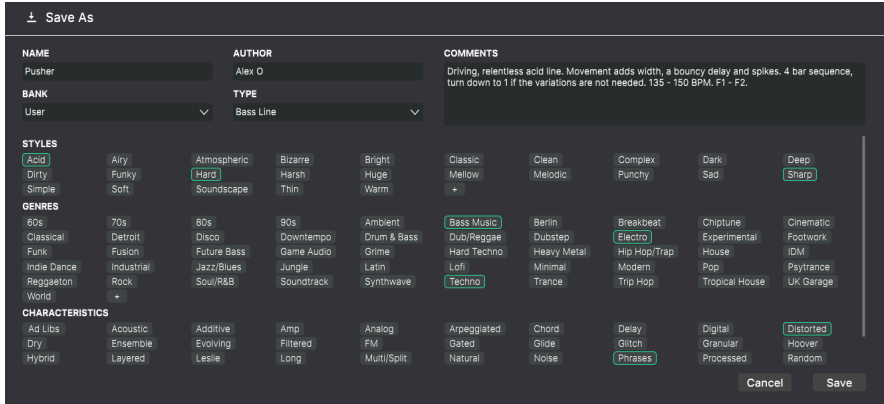
全パラメーターが初期設定値のデフォルトプリセットを親戚作成します。

7.1.1.2. Save Preset

選択しているプリセットをエディットして上書きセーブするときに使用します。このコマンドはユーザープリセットでのみ使用でき、ファクトリープリセットを選択しているときにはグレーアウト表示なりません。

7.1.1.3. Save Preset As...

エディットしたプリセットを別名でセーブします。このコマンドをクリックすると新たにセーブするプリセット名や、そのプリセットに関する詳細情報を入力する画面が表示されます (下図参照) :



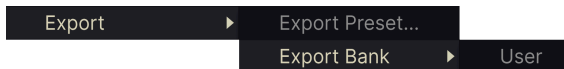
♪ Bank、Author、Type の各フィールドに情報を入力しておくと、[プリセットブラウザ \[p.87\]](#)でサーチするときに便利です。フィールド下にたくさんある各単語は[タグ \[p.89\]](#)で、プリセットブラウザでのサーチ精度を高める便利な機能です。

7.1.1.4. Import...

このコマンドは、お使いのコンピュータに保存されている Acid V のプリセット単体ファイルや、プリセットのバンクファイルを Acid V にインポートする (読み込む) ときに使用します。このコマンドを選択するとインポートするファイルを選択するための画面が開きます。

7.1.1.5. Export...

Acid V のプリセットは、コンピュータにファイルとしてセーブでき、このことをエクスポートと言います。エクスポートにはプリセット単体が、1バンク分全体のどちらかを選択できます。どちらの場合でもファイルをセーブする場所を指定するための画面が開きます。また、どちらの場合でもファイル名には **.303x** の拡張子がつきます。



- **Export Preset** : プリセット単体をエクスポートして、他の Acid V ユーザーとシェアする際などに使用します。セーブしたファイルは、**Import** メニューでリロードできます。

- **Export Bank** : プリセットの1バンク分全体をエクスポートします。多くのプリセットを他の Acid V ユーザーとシェアしたいときや、プリセットのバックアップを作成したいときに便利です。セーブしたバンクは、**Import** メニューでリロードできます。

7.1.1.6. Resize Window - 画面サイズを変更する



Acid V の画面は、50% - 200%の範囲で画質が変わることなく拡大/縮小ができます。ラップトップなどスクリーンが小さめの場合は画面を縮小して Acid V だけでスクリーンを占拠させないようにすることもできます。大型スクリーンやセカンドモニターでご使用の場合は、拡大表示の見やすい状態で操作できます。ズームレベルに関わらず各種コントロールの動作は同じですが、拡大率を上げることで細かなコントロール類が見やすくなります。

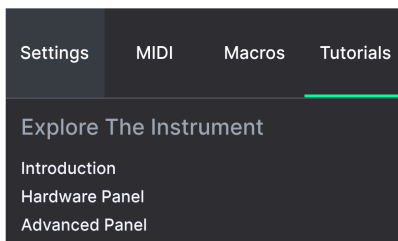
画面サイズの変更は、キーボードショートカットでも行えます。Ctrl- (Windows) または CMD- (macOS) の操作をするたびに、画面サイズが1段階ずつ縮小され、Ctrl+ (Windows) または CMD+ (macOS) の操作をするたびに、画面サイズが1段階ずつ拡大していきます。

また、ロワーツールバーの右にある **リサイズハンドル** [p.78] をドラッグして、Acid V の画面サイズを自由に変更することもできます。

7.1.1.7. Audio MIDI Settings

このコマンドは、Acid V をスタンドアローンモードで使用しているときのみ表示されます。プラグインモードで使用しているときは、このコマンドで設定する内容は、DAW などのホストアプリケーションで行います。Windows、macOS での設定方法などの詳細につきましては、**チャプター2** [p.9] のチャプターをご覧ください。なお、そこでの設定方法は Windows でも macOS でもほぼ同じです。

7.1.1.8. Tutorials



Acid V には各機能をご紹介するインタラクティブなチュートリアルが入っています。これをクリックするとチュートリアルが入ったパネルが画面右側に表示されます。ご覧になりたい項目を選択するとそのチュートリアルが始まり、進行に沿って関連するパラメーター等がハイライト表示になります。

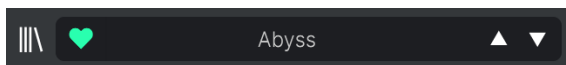
7.1.1.9. Help

Acid V のマニュアルや Arturia ウェブサイトの FAQ (よくある質問) へのリンクが表示されます。リンクへアクセスするにはインターネット接続が必要となります。

7.1.1.10. About

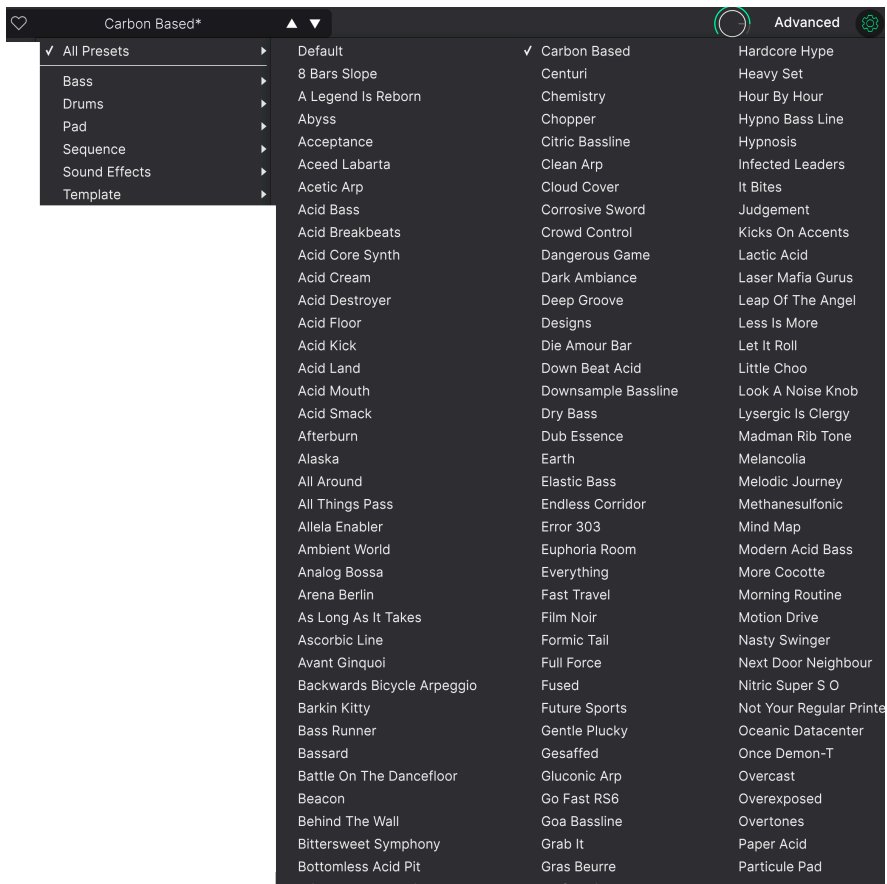
ここでは Acid V の開発者リストが表示されます。表示されたリスト (または Acid V 画面の任意の位置) をクリックするとリストが閉じます。

7.1.2. プリセットブラウザへのアクセスとネームペーン



プリセットネームペーン

"本棚の本" のようなボタン (|||) をクリックすると、Acid V のプリセットのブラウザや並べ替えなどの管理ができる [プリセットブラウザ \[p.87\]](#) が開きます。



プリセット名のところ (ネームペン) をクリックするとドロップダウンメニューが開き、プリセットブラウザを開かなくてもプリセットを選択できます。上図のように、タイプ別に分類されたリストから選択することもできますし、タイプ等に関係なく全プリセットを一斉表示させて、そのリストから選択することもできます。

プリセットの管理方法などにつきましては、[チャプター8 \[p.87\]](#)で詳しくご紹介しています。そこでは、ハートのアイコンをクリックすることで登録できるフェイバリット (お気に入り) 機能などもご紹介しています。



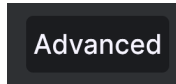
Note : プリセットをエディットすると、プリセット名の後ろのアスタリスク (*) がつきます。

7.1.3. Output volume



このノブで Acid V の全体的な音量を調整します。

7.1.4. Advanced Button - アドバンスボタン



アッパーツールバーの右側に **Advanced ボタン** があります。このボタンをクリックしてアドバンスパネルを開くと、メインパネルの下端 (キーボードなどが表示されているエリア) がシーケンサーやモジュレーター、エフェクトのパネルに変わります。

7.1.5. ギアアイコン



このアイコンをクリックすると、グローバル設定や MIDI ラーン関連、マクロ、チュートリアルなどの機能が入っている [サイドパネル \[p.79\]](#) が開きます。

7.2. Lower Toolbar - ロワーツールバー



Acid V のロワーツールバー

Acid V のロワーツールバーは左右のエリアに大別できます。左側はパラメーター情報エリアで、右側は便利なユーティリティ機能のボタン等が並んでいるエリアです。

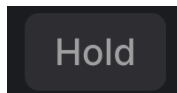
7.2.1. Parameter descriptions - パラメーター情報エリア



メインパネルの Speed ノブにマウスオーバーし、そのパラメーター名と簡単な説明がこのエリアに表示された状態

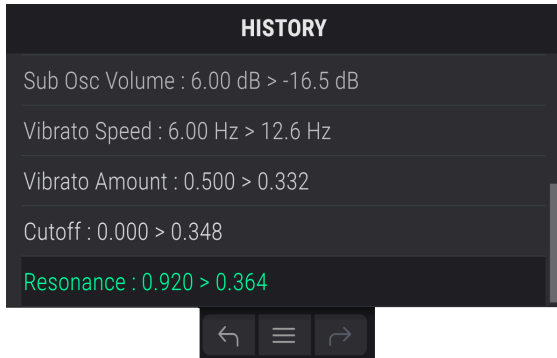
ノブやボタン、アイコンなどを操作したりマウスオーバーすると、その名称と簡単な説明がロワーツールバーの左側に表示されます。ロワーツールバーの左側にある機能はこれですべてです。

7.2.2. Hold duplicate - Hold ボタン (のコピー)



このボタンはアドバンスパネルにのみ表示され、メインパネルの Hold [p.0] と同じ機能をする便利なものです。シーケンスやモジュレーター、エフェクトで作業をしているときにホールド機能のオン/オフを切り替えたいときに、このボタンが使えます。

7.2.3. Undo, Redo, and History - アンドウ、リドゥ、エディット履歴



バーチャルインストゥルメントで音作りをしていると、ちょうどいいスポットを通り過ぎてしまい、その時の良い感じの音色に戻す方法が分からなくなってしまうことがよくあります。他の Arturia インストゥルメントと同様、Acid V にもアンドウとリドゥ、エディット履歴がありますので、ある時点のエディット状態をいつでも安心して再現できます。

7.2.3.1. アンドウ

左向きの矢印ボタンをクリックすると直前のエディットに戻ります。繰り返しクリックするとそれ以前のエディットに1つずつ戻っていきます。

7.2.3.2. リドゥ

右向きの矢印ボタンをクリックすると、直前のアンドウを取り消して再実行します。アンドウを複数回行ったときは、このボタンを繰り返しクリックしてそれ以前のアンドウを1つずつ再実行していきます。

7.2.3.3. エディット履歴

2つの矢印ボタンのセンターにある "ハンバーガー" (横3本線) のボタンをクリックするとエディット履歴が開きます。ここには Acid V で行った操作が1つずつすべて記録されています。リスト内のアイテムをクリックすると、そのエディットを再実行するだけでなく、最初にそのエディットを行った時点のインストゥルメント全体の状態に戻ります。

7.2.4. CPU Meter - CPU メーター

アンドゥなどのボタンの右には、**CPU メーター** があり、Acid V が消費している CPU パワーの量を表示します。ここでは Acid V のみの CPU 消費量を表示しますので、DAW の CPU メーターの代わりにはなりません。

7.2.4.1. Panic - パニック



CPU メーターにマウスオーバーするとパニックボタンに変わります

CPU メーターにマウスオーバーすると、PANIC という表示が出ます。これをクリックすると、オールサウンドオフコマンドを送信し、Acid V の音を強制的に停止させます。これは瞬間的なコマンドですので、DAW が再生中のときは音は再開します。

深刻なオーディオの暴走、例えばディレイがフィードバックループでおかしくなってしまった場合などときには、DAW の再生を停止して問題を起こしているプラグインをオフにしてください。

7.2.5. Macro controls - マクロノブ



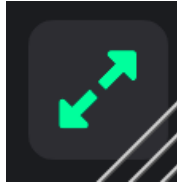
この4つのノブは、複数のパラメーターをアサインし、一斉に操作できるマクロノブです。このノブのミラーリングが、サイドパネルの [Macro \[p.84\]](#) タブにあります。また、ファクトリープリセットには便利なマクロが設定されています。

7.2.6. Resize handle - リサイズハンドル



マクロノブの右側にある斜線部分をドラッグすると、Acid V の画面サイズを変更できます。この方法では、[リサイズウィンドウ \[p.72\]](#) で選択できる縮尺以外のサイズにも変更でき、お使いのディスプレイや他の画面の使用状況などに合わせて適切なサイズにすることができます。

7.2.7. Max View ボタン



リサイズハンドルのところに、2つの斜め矢印が入ったボタンが表示されることがあります。何らかの理由で Acid V の全体が表示されていないときに、このボタンが表示されます。このボタンをクリックすると、パネル全体が表示されるようになります。

7.3. The Side Panel - サイドパネル

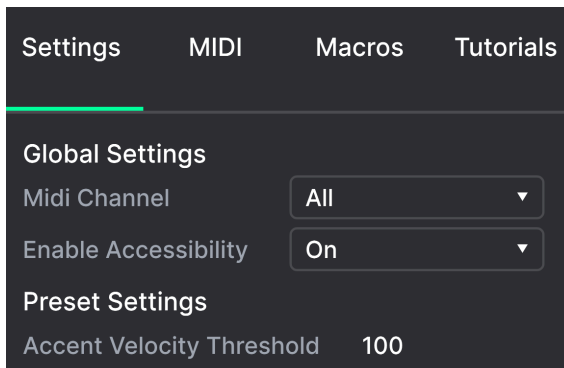
アッパーツールバー右端にあるギアアイコンをクリックすると **サイドパネル** が開き、そこには便利な各種機能が以下の4つのタブに分かれて入っています。これらの機能は、Acid V を演奏するときや音作りをするときにはそれほど頻繁に設定を変更するようなものではありませんが、どれも重要な機能ばかりです：

- **Settings** : 受信 MIDI チャンネルやスプリット、オクターブシフト、ポリモードなどのグローバル設定。
- **MIDI** : コントローラーや DAW からの MIDI CC メッセージを設定する MIDI ラーン。
- **Macro** : 4つのマクロそれぞれに複数のパラメーターをアサインし、ノブの操作でそれらを一斉に変更できる機能。
- **Tutorials** : Acid V の使用方法などを解説するアプリ内チュートリアルです。メインメニューからもアクセスできます。

では、各タブを順に見ていきましょう。

7.3.1. Settings Tab

このタブでは、受信した MIDI メッセージに対して Acid V がどう反応するかを設定します。



サイドパネルの Settings タブ

7.3.1.1. MIDI Channel

Acid V が受信する MIDI チャンネルを設定します。特定のチャンネルに設定することもできますし、"All" に設定してオムニモード (全チャンネル受信) にすることも可能です。

7.3.1.2. Enable Accessibility

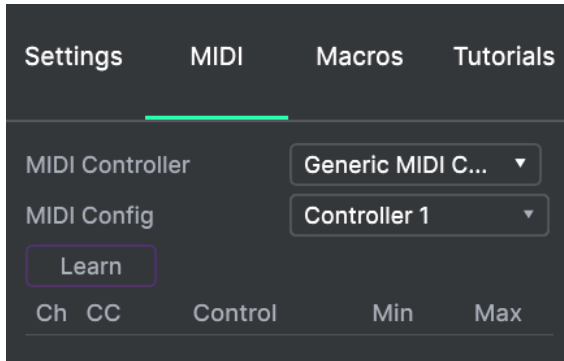
オンにすると、コンピュータの OS レベルのアクセシビリティ機能が Acid V でも使用できるようになります。

7.3.1.3. Accent Velocity Threshold

メインパネルのチャプターでご紹介しましたが、[アクセント \[p.18\]](#)は、シーケンサー内のアクセントのチェックボックスをオンにしたステップ、または **Ext** モード時には MIDI ベロシティでも動作します。ここでは、アクセントが動作する MIDI ベロシティの "しきい値" を設定します。数値フィールドをドラッグすると設定を変更できます。

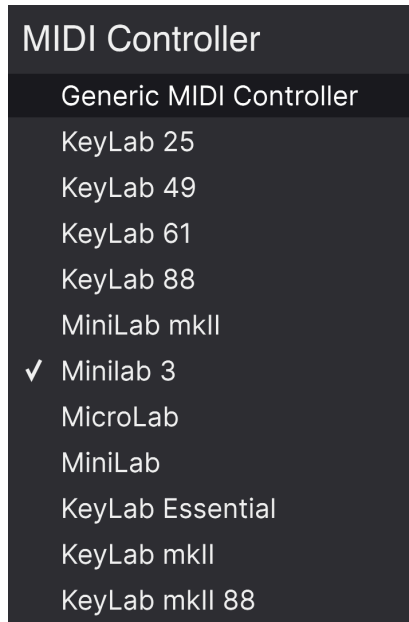
7.3.2. MIDI Tab

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



サイドパネルの MIDI タブ

7.3.2.1. MIDI Controller メニュー



MIDI Controller メニュー

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

7.3.2.2. MIDI Config メニュー



MIDI Config メニュー

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

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

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

このメニューで特に強力なオプションが次の2つです：

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

7.3.2.3. アサインの設定と解除



MIDI ラーンモードに入ると、アサイン可能なパラメーターは表示色がパープルに、アサイン済みのものは表示色が赤になります。

MIDI タブの **Learn** ボタンをクリックすると Acid V がラーンモードに入ります。この時、MIDI アサイン可能なコントロール類の表示色がパープルになります。すでにアサイン済みのものは赤く表示されます (アサイン済みのものも変更できます)。上図は、Acid V のデフォルト状態のアサイン可能/アサイン済みのパラメーターを表示したスクリーンショットです。

パープルのパラメーターをクリックすると、その名称がリストに表示されます。次に、お使いの MIDI コントローラーのノブ等を操作します。すると選択したパラメーターの表示色がパープルから赤になり、アサインされた MIDI CC ナンバーがリストのパラメーター名の左に表示されます。

MIDI アサインを解除するには、アサイン済みのパラメーターを Ctrl-クリックまたは右クリックします。また、後述の [MIDI パラメーターメニュー \[p.0\]](#) でアサインを解除することもできます。

7.3.2.4. MIDI ch、CC、Min、Max

MIDI アサインリストの左から2つのコラムは、その MIDI アサインの MIDI チャンネル (**Ch**) とコントロールチェンジ・ナンバー (**CC**) です。最大16種類のチャンネルと127種類の MIDI コントロールチェンジ (MIDI CC) を使用でき、それぞれを自由にアサインできますが、多くのインストゥルメントでは一定のルールに従うように設計されています。例えば、モジュレーションホイールはほとんどの場合 MIDI CC 1、マスターボリュームは CC 7、サステインペダルは CC 64となっています。

MIDI アサインリストの右から2つのコラム (**Min** と **Max**) は、コントローラーを操作したときに Acid V のパラメーターが反応する下限値と上限値です。例えば、フィルターのカットオフが変化する範囲に制限を設けておけば、ライブなどでカットオフのノブを回しても設定した範囲でのみカットオフが動き、事故防止に役立ちます。

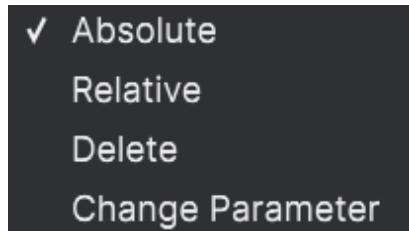
Min/Max の設定は、数値部分を上下にドラッグすると変更できます。Max の数値を Min よりも低くすると、コントローラーの操作極性が反転します。つまり、ノブを上げる方向 (右) に回すと、パラメーターの値が下がります。

オンとオフの2ポジションしかないスイッチは、コントローラーのボタンにアサインするのが一般的ですが、お好みでフェーダーにアサインしても差し支えありません。

♪ アドバンストパネル(シーケンサー、モジュレーター、エフェクト)の多くのパラメーターは、メインパネルには表示されませんが、MIDI ラーンが使えます。

7.3.2.5. MIDI Parameter Menu - MIDI パラメーターメニュー

リスト内のアイテム (パネル画面にあるパラメーターではありません) を Ctrl-クリックまたは右クリックすると、下図のようなメニューが開き、パラメーターごとに設定できます。



右クリックでこのメニューが開きます

- **Absolute** : MIDI コントローラーから送信された値にアサインされたパラメーター値がそのまま追従します。
- **Relative** : MIDI コントローラーでの操作に応じて、アサインされているパラメーターがその時の値から上下に変化します。このモードは、マッピングしたコントロール類が360°回せるロータリーエンコーダーの場合に便利です。
- **Delete** : コントローラーとパラメーターのマッピングを解除し、パラメーターの表示色をパープルに戻します。
- **Change Parameter** : これを選択すると、Acid V でアサインできるパラメーターを表示する大きなサブメニューが開きます。このサブメニューで、マッピング済みの MIDI CC とパラメーターを手動で変更できます。この機能は、コントロールしたいパラメーターがすでにわかっているときに便利です。

7.3.2.6. 機能固定の MIDI CC ナンバー

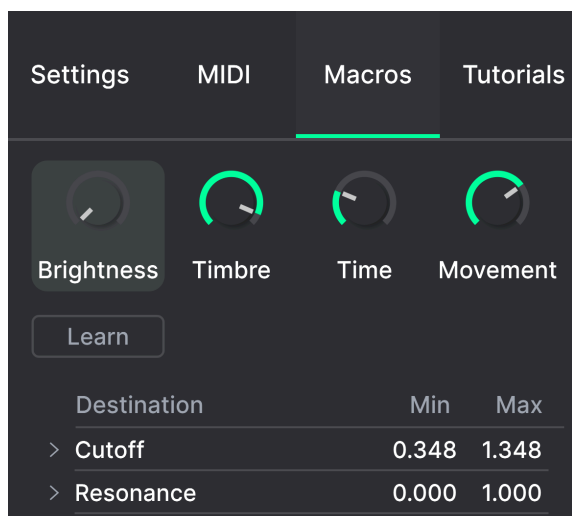
次の MIDI コンティニューアスコントローラー (CC) ナンバーは機能が固定されており、他の用途にアサインすることはできません：

- ピッチベンド
- アフタータッチ (チャンネルプレッシャー)
- オールノートオフ (CC #123)


その他の MIDI CC ナンバーはすべて自由に Acid V のパラメーターにアサインできます。

7.3.3. Macro Tab

マクロタブでは、ロワーツールバー右側にある4つのマクロノブのアサインを管理します。1つのノブに複数のパラメーターをアサインでき、マクロノブ自体を [MIDI ラーン \[p.80\]](#) でフィジカルコントローラーにアサインすることもできます。



サイドパネルの Macro タブ

 マクロはプリセットごとにセーブできます。

7.3.3.1. マクロスロット

設定を変更したいマクロノブをクリックして選択します。デフォルトのマクロ名はそれぞれ *Brightness*、*Timbre*、*Time*、*Movement* ですが、タブ中段のネームフィールドをダブルクリックするとリネームできます。ここでリネームした名称は [ロワーツールバーのマクロノブ \[p.78\]](#) にも反映されます。

7.3.3.2. マクロを作成する

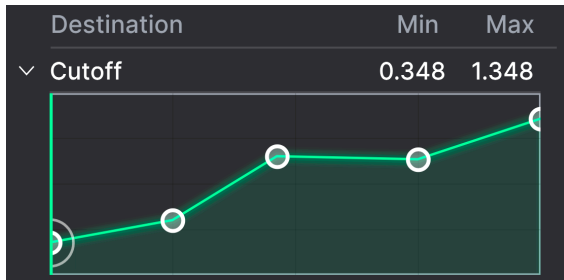
Macro タブの **Learn** ボタンをクリックすると MIDI アサインと同様の手順でアサイン可能なパラメーターはパープルの表示色になり、アサイン済みのものは赤で表示されます。パープルのパラメーターをクリックするとそのパラメーター名がリストに加わります。

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

i マクロに設定すべきパラメーターやマクロの名前にルールというものはありません。とはいえ、実用上は比較的わかりやすい名称にしておくのがベターでしょう。

7.3.3.3. マクロカーブ

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

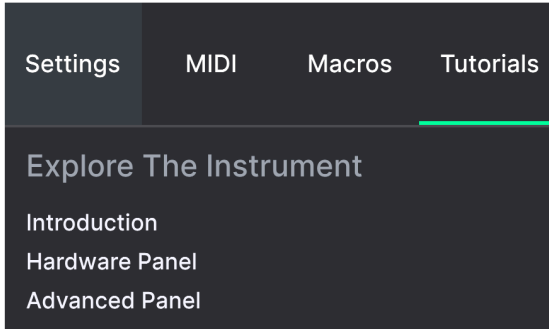


フィルターカットオフのマクロカーブの例

マクロカーブの作成方法は、モジュレーターのそれとよく似ています。カーブの線上をクリックすると小さな円のブレイクポイントが追加されます。これをドラッグしてポイント間のカーブを作っていくことができます。ポイントを右クリックか Ctrl-クリックするとポイントを削除できます。最初と最後のブレイクポイントは削除できません。モジュレーターとは異なり、2つのブレイクポイントの中間地点にグラフハンドルはありません。

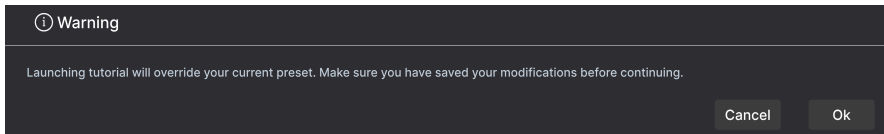
i シンプルな対角線にするとリニアになりますが、リニア以外のカーブにすると楽しくなる可能性があります。

7.3.4. Tutorials



このチュートリアルタブは、[メインメニュー \[p.70\]](#)の **Tutorials** を選択することでも開くことができます。このタブでは各チャプターのタイトルをクリックすると Acid V の色々な機能を順を追って学ぶことができます。また、テーマにしているパネル部分がハイライト表示になります。

! プリセットをエディット中のときは、チュートリアルを開く前にセーブしておきましょう。これはチュートリアルを開くを新規プリセットロードしてエディット中の内容を上書きしてしまうためです。また、チュートリアルはサイドパネルのスペースに開きます。



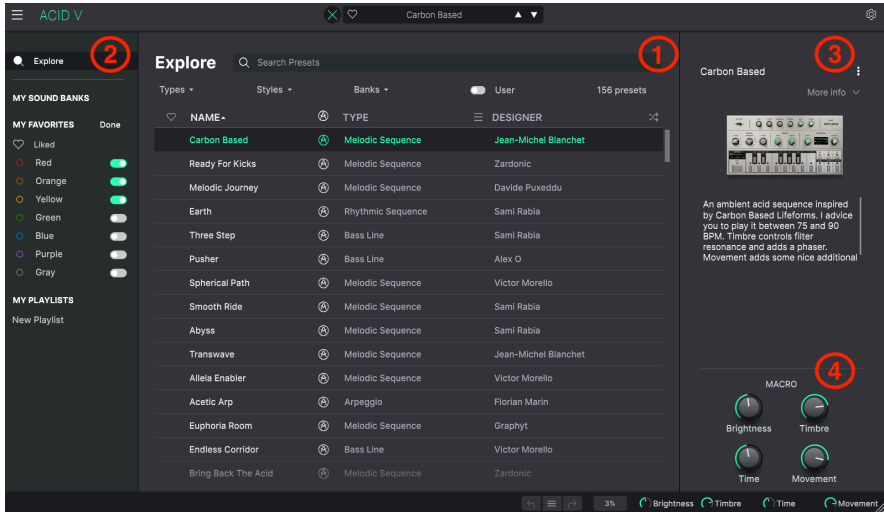
チュートリアルを開くときの警告ポップアップ

8. THE PRESET BROWSER

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

サーチ画面にアクセスするには、ブラウザボタン (|||) : 本棚の本のようなアイコン) をクリックします。プリセットブラウザーを閉じるには、ブラウザボタンと同じ位置に表示される X をクリックします。

プリセットブラウザーには4つのメインエリアがあります：



Number	Area	Description
1.	Search and Results [p.88]	検索ワードや Type、Style のタグでプリセットをサーチします。
2.	Sidebar [p.92]	バンクやフェイバリット、プレイリストの管理を行います。
3.	Preset Info [p.94]	選択したプリセットのバンクやタグ、作者名、その他の情報を表示します。
4.	Macro Knobs [p.97]	ロワーツールバーのマクロノブの拡大表示版です。

8.1. Search and Results - サーチ & リザルト

ブラウザ最上部のサーチフィールドをクリックして検索ワードを入力します。この時、ブラウザは2つの方法でプリセットをフィルタリングします。1つは検索ワードに一致したプリセット名、もう1つは検索ワードが **Type** や **Style** [p.89] に近い場合、そのタグを使用しているプリセットもサーチ結果に含めます。

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

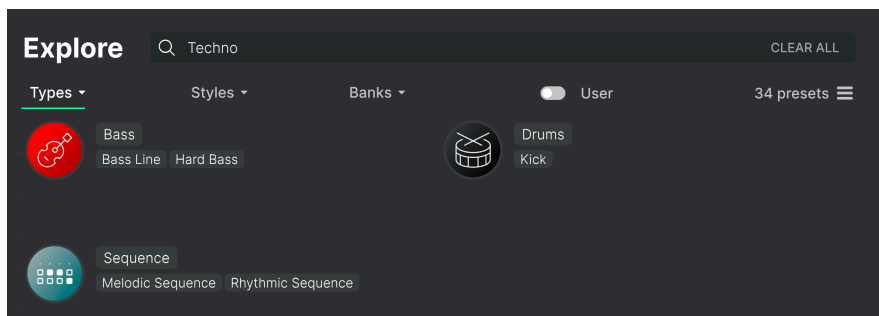
Types ▾	Styles ▾	Banks ▾	<input type="checkbox"/> User	34 presets
♡ NAME ▾	Ⓜ TYPE	☰ DESIGNER	✕	
Techno Square	Melodic Sequence	Graphyt		
Euphoria Room	Melodic Sequence	Graphyt		
Endless Corridor	Bass Line	Victor Morello		
Tranceport	Bass Line	Sami Rabia		
Pump It	Hard Bass	Kuba Sojka		
Acceptance	Melodic Sequence	Sami Rabia		
Acid Bass	Bass Line	Graphyt		
Acid Core Synth	Melodic Sequence	Graphyt		
Acid Kick	Kick	Graphyt		
Avant Ginquoi	Bass Line	Jean-Baptiste Arthus		
Barkin Kitty	Melodic Sequence	Florian Marin		

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

色々なタグを使うことで絞り込み検索ができます (場合によっては逆に広がることもあります)。タグには *Type* と *Style* の2種類があります。どちらか一方だけでなく、両方を使って絞り込むこともできます。Arturia の幅広い MIDI コントローラーキーボードのラインナップなら、プリセットのブラウズを MIDI キーボードから直接行えます。

8.2.1. Types

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



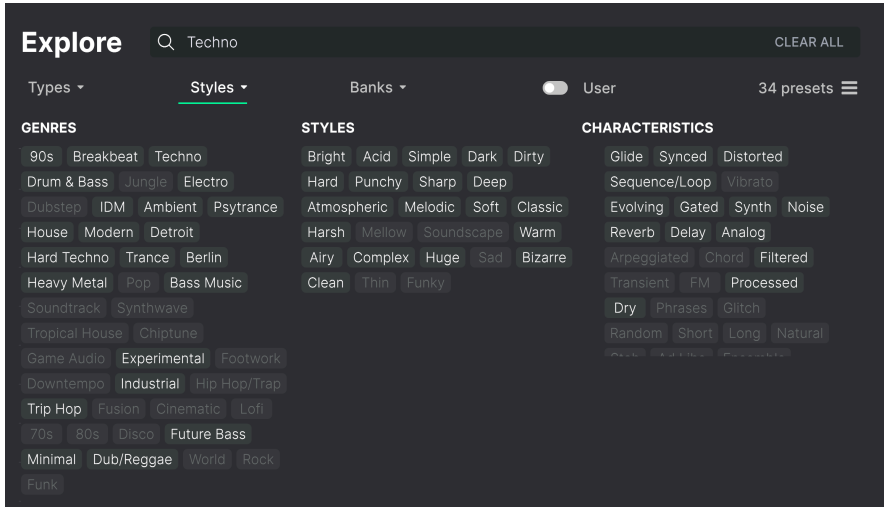
Type のいずれかをクリックするとそのタグに合致したプリセットが表示されます。複数のタイプを選択するときは、Cmd-クリック (macOS) か Ctrl-クリック (Windows) します。例えば、探したいプリセットのタグが "Electro" なのか "Techno" なのか覚えていないときは、両方のタグを選択してサーチ対象を広げることができます。

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

8.2.2. Styles

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

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



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

8.2.3. Banks

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

8.3. サーチ結果表示

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

8.3.1. リストの並べ替え

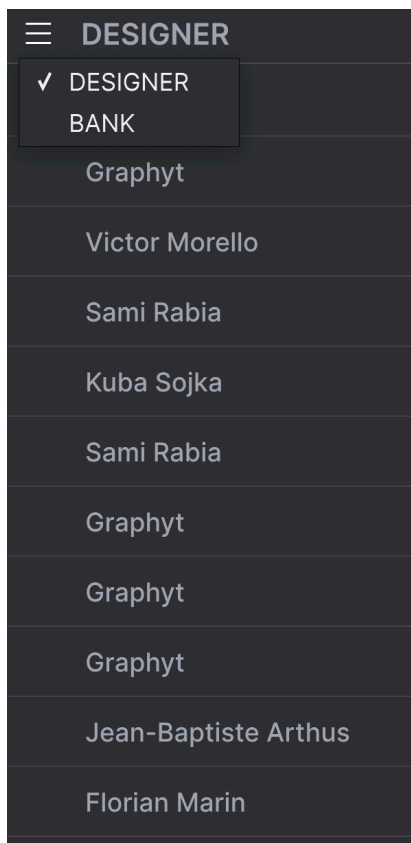
サーチ結果リストの左側のコラムの **NAME** ヘッダをクリックすると、リストがプリセット名の ABC 順かその逆順に並びます。

2つ目のコラムの **TYPE** ヘッダをクリックすると、タイプの ABC 順かその逆順でリストが並び替わりません。

TYPE の左にある **Arturia ロゴ** をクリックすると、ファクトリーの"おすすめ"プリセットがリストのトップに表示されます。このプリセットは [Liked \[p.92\]](#) (いいね) をしたプリセットのすぐ下に表示されます。

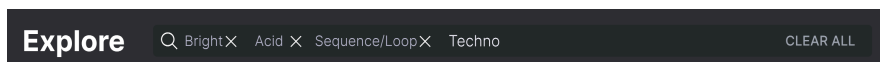
User トグルスイッチ (横スライドスイッチ) をクリックすると、ユーザーバンクに入っているプリセットに限定できます。

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



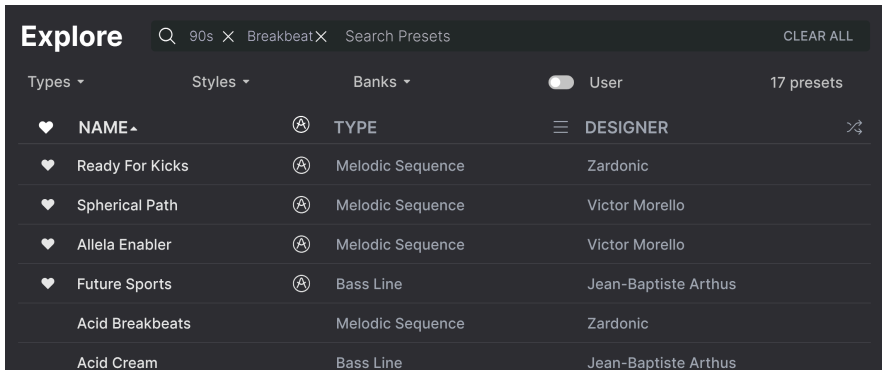
8.3.2. タグを外す

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

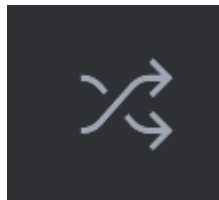


8.3.3. Liking Presets - "いいね"をつける

プリセットを色々チェックしたり作成しているときに、プリセットの横にある **ハート** をクリックして気に入ったプリセットにマークを付けることができます。その後、ハートのアイコンをクリックすると、すべての "いいね" を付けたお気に入りのプリセットがサーチ結果リストのトップに表示されます。



8.3.3.1. プリセットをシャッフルする



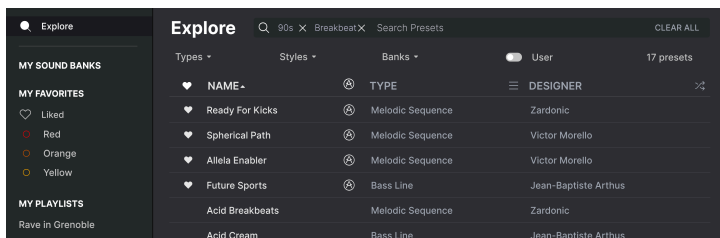
"矢印が交差している" ボタンをクリックすると、プリセットのリストをランダムに並べ替えます。これにより、長いリストをスクロールしていくよりも、気に入ったプリセットを早く見つけられて便利なこともありますし、最高のプリセットがリストのトップに出てくるかも知れません。

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

8.4. Sidebar - サイドバー

プリセットブラウザの左側のセクションでは、[Search and Results \[p.88\]](#) セクションに何を表示するのかを設定します。

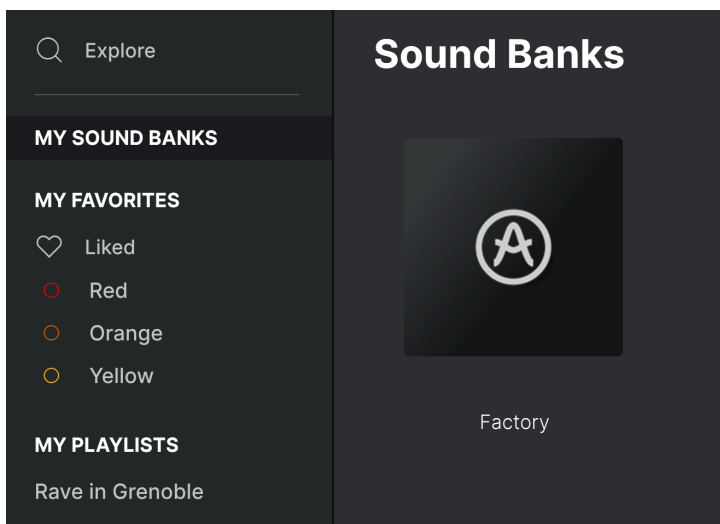
最上部のオプションは **Explore** です：



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

8.4.1. My Sound Banks

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

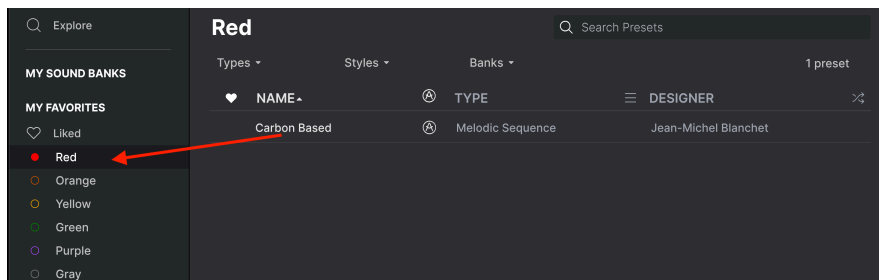


8.4.2. My Favorites

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

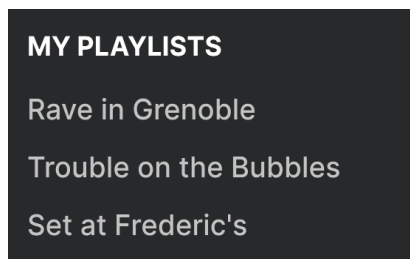
表示するカラーコードを選択するには、**My Favorites** にマウスオーバーして **Edit** をクリックします。次にカラーごとに表示/非表示を選択し、**Done** をクリックします。

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




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

8.4.3. My Playlists

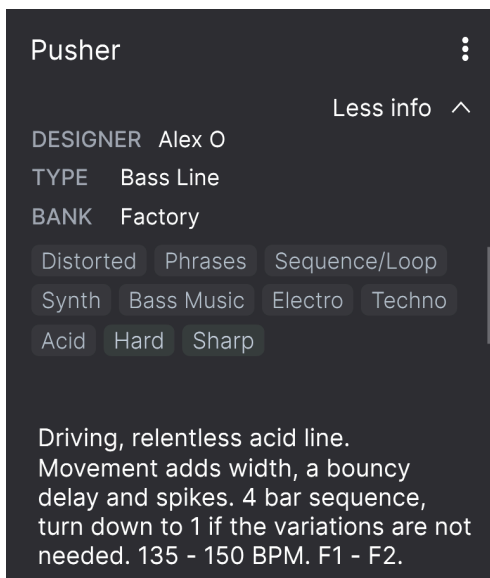


サイドバーの下段には、作成したりインポート (ファイル読み込み) をしたプレイリストが表示されます。プレイリストは、ライブ時のプリセット管理に非常に便利な機能です。詳細は、後述の [プレイリスト \[p.0\]](#) で紹介します。

 ! プレイリストが1つもない場合、ここには何も表示されません。プレイリストの作成方法は、このチャプターの最後のほうにある [プレイリスト \[p.98\]](#) のセクションで紹介します。

8.5. Preset Info Section - プリセットインフォ

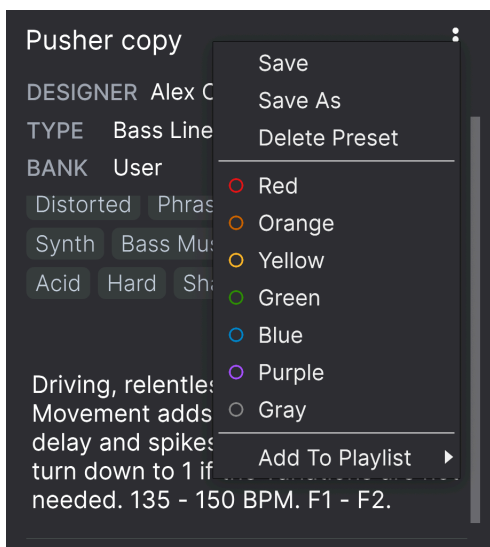
ブラウザ画面の右サイドには各プリセットの情報が表示されます。ユーザープリセットのプリセット名、タイプ、フェイバリットなどの情報はここで変更できます。ファクトリープリセットの情報は変更できません。



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

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

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

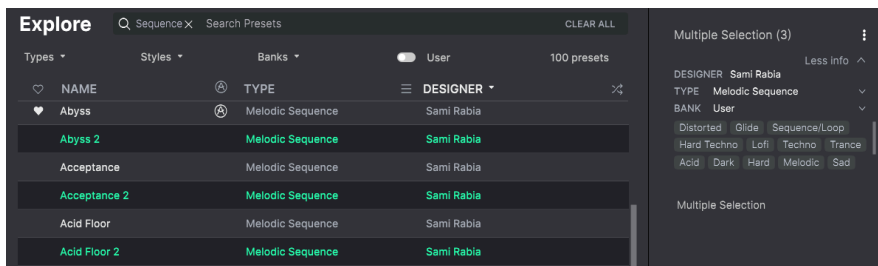


オプションには *Save Preset*、*Save As*、*Delete Preset*、*Add to Playlist*があるほか、プレイリストの新規作成もできます。ファクトリープリセットの上書きセーブや削除はできませんので、ファクトリープリセットを選択しているときは *Save* と *Delete* は表示されません。

罫線で囲まれた中にあるカラーアイコンのいずれかをクリックすると、現在選択しているプリセットがそのカラー (フェイバリット) グループに追加されます。

8.5.1. 複数のプリセット情報を変更する

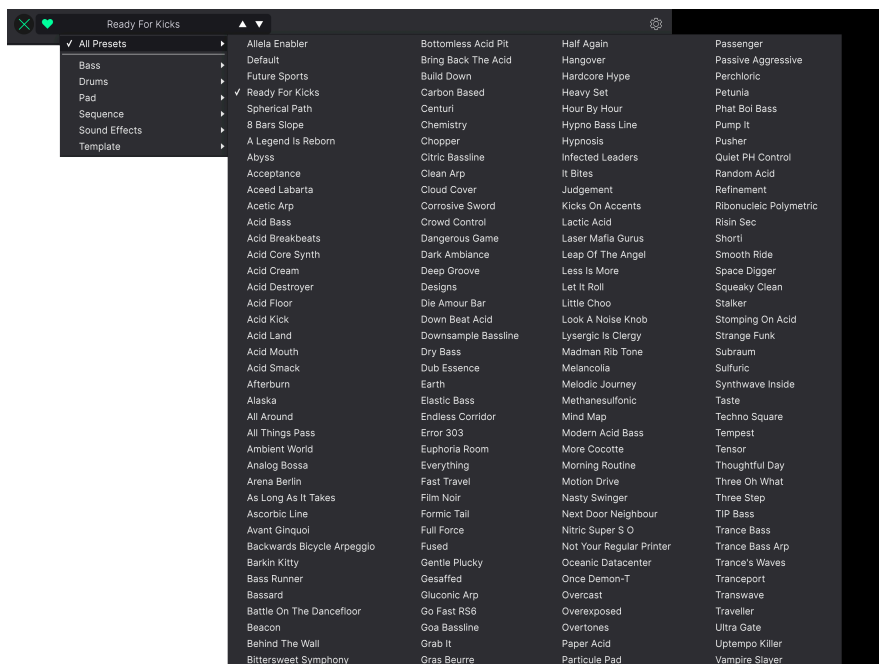
ライブの準備などで複数のバンクに入っているプリセットを移動させたいときや、複数のプリセットに同一のコメントを一齐に入力したいときがあるかと思いますが、簡単にできます。サーチ結果リストのプリセット名を macOS なら Cmd-クリック、Windows でしたら Ctrl-クリックで複数選択します。次にコメントを入力したり、Bank や Type などを変更して各プリセットをセーブします。



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

8.6. プリセットの選択：別の方法

アッパーツールバー中央部のプリセット名をクリックするとドロップダウンメニューが開きます。このメニューのトップにあるオプションは *All Presets* で、そこには現在選択しているバンク内のすべてのプリセットが選択できるサブメニューが入っています。



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

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

一方、ドロップダウンメニューの *All Presets* は、サーチ条件の一切を無視します。その下の線以下の Type からその Type に属している全プリセットを表示するのと同じように、バンク内の文字通り "全プリセット" を (サーチ条件に関係なく) 表示します。

8.7. Macro Knobs - マクロノブ

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



パラメーターをマクロにアサインする方法は、[Chapter 7の Macro Tab \[p.84\]](#) をご覧ください。

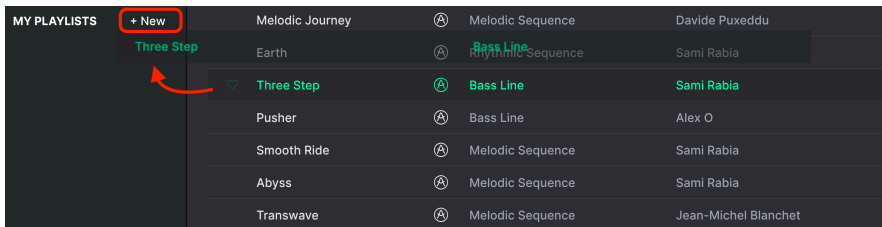
8.8. Playlists - プレイリスト

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

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

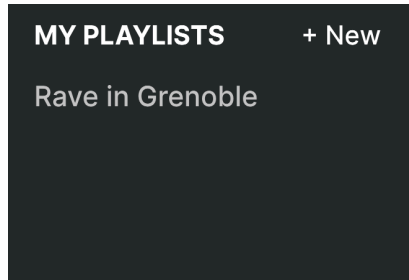
8.8.1. プレイリストを初めて作成する

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



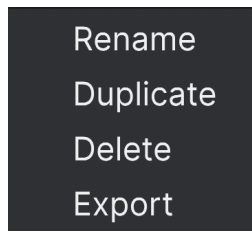
8.8.2. プレイリストを追加する

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



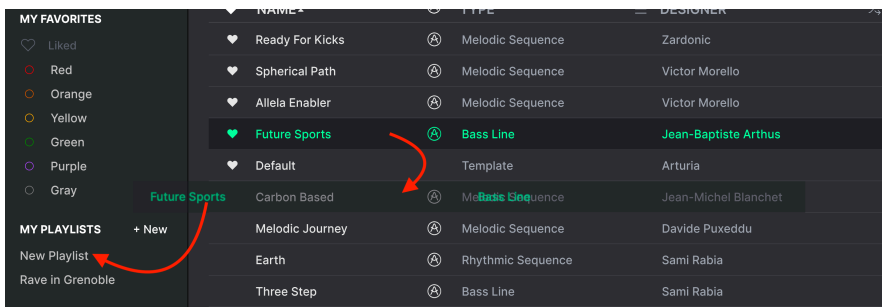
プレイリストの名前を入力すると、サイドバーの Playlists メニューにそれが表示されます。

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



8.8.3. プレイリストにプリセットを追加する

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

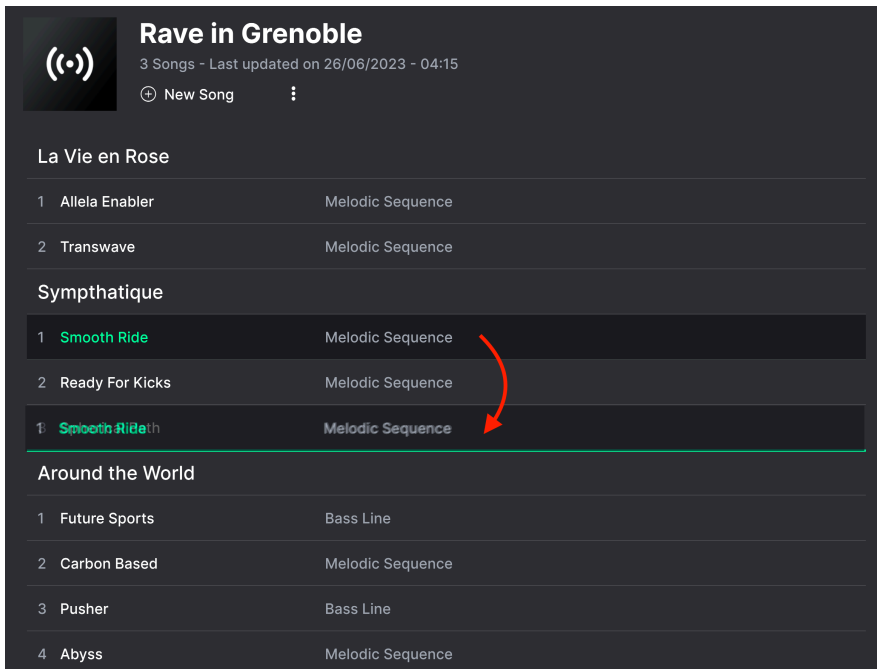


サーチ結果リストからプレイリストにドラッグ

プリリスト名をクリックするとその内容が表示されます。

8.8.4. プリセットの並べ替え

プレイリスト内のプリセットは並べ替えができます。例えば、スロット3から4にプリセットを移動させたいときは、それを目的の位置にドラッグ&ドロップします。



Rave in Grenoble
3 Songs - Last updated on 26/06/2023 - 04:15
⊕ New Song

La Vie en Rose

1	Allela Enabler	Melodic Sequence
2	Transwave	Melodic Sequence

Symphatique

1	Smooth Ride	Melodic Sequence
2	Ready For Kicks	Melodic Sequence
1	Spierstein	Melodic Sequence

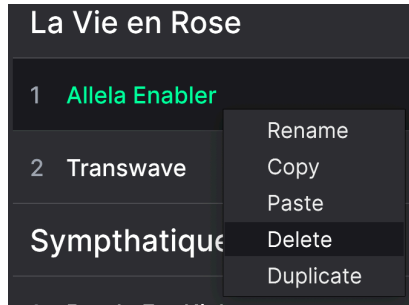
Around the World

1	Future Sports	Bass Line
2	Carbon Based	Melodic Sequence
3	Pusher	Bass Line
4	Abyss	Melodic Sequence

プリセットを移動するとその移動に合わせて他のプリセットの位置もプレイリスト内で移動します。ドラッグ&ドロップで移動するときには、明るいグリーンの線が移動先の"挿入ポイント"に短時間表示されます。

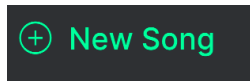
8.8.5. プリセットをプレイリストから削除する

プレイリストからプリセットを削除するには、そのプリセット名を右クリックしてポップアップメニューを開き、*Delete* を選択します。この操作はあくまで "プレイリストからプリセットを削除" するだけで、そのプリセットを Acid V のプリセットブラウザからは削除しませんので安心してください。



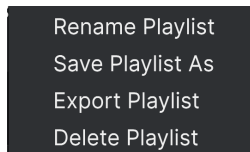
メニューには **Rename**、**Copy**、**Paste**、**Duplicate** といったオプションもあります。その他の管理オプションにつきましては、後述します。

8.8.6. ソングの作成とプレイリストの管理



New Song ボタンをクリックするとプレイリストの下部に新規ソングを作成します。新規ソングに名前をつけ、プレイリスト内の好きな位置にドラッグでき、ソング内にプリセットを好きな順番で追加できます。各プレイリストには複数のソングを入れることができ、ソングをプレイリスト内でドラッグすると、そのソングに入っているプリセットも含めて移動させることができます。

プレイリストの管理オプションにアクセスするには、**New Song** ボタンの右にあるドットが縦に3つ並んだアイコンをクリックします。すると、下図のようなプルダウンメニューが開きます：



- **Rename Playlist** : 現在選択しているプレイリストの名称を変更します。
- **Save Playlist As** : 現在選択しているプレイリストの "コピー" を作成し、別名で保存します。保存前に名称を入力できます。
- **Export Playlist** : 現在選択しているプレイリストをファイルとしてコンピュータに書き出します。書き出されたファイルには ".aplst" の拡張子が付きます。
- **Delete Playlist** : 現在選択しているプレイリストを削除します。削除されたプレイリスト内のプリセット (のデータ) は *削除されません*。

9. ソフトウェア・ライセンス契約

ライセンス料（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（以下「ライセンスシ」）に Acid V（以下「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のみ可能となります。

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

1. ソフトウェアの所有権 ライセンサーは、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 ライセンサーは、ソフトウェアを譲渡、レンタル、リース、転売、サブライセンス、貸与などの行為を、アートリアへの書面による許諾無しに行うことは出来ません。また、譲渡等によってソフトウェアを取得した場合も、この契約の条件と権限に従うことになります。本ソフトウェアをネットワーク上で使用することは、同時期に複数のプログラムが使用される可能性がある場合、違法となります。ライセンスは、本ソフトウェアのバックアップコピーを作成する権利がありますが、保存目的以外に使用することはできません。本契約で指定され、制限された権限以外のソフトウェアの使用にかかる権利や興味を持たないものとします。アートリアは、ソフトウェアの使用に関して全ての権利を与えていないものとします。

3. ソフトウェアのアクティベーション アートリアは、ソフトウェアの違法コピーからソフトウェアを保護するためのライセンス・コントロールとして OEM ソフトウェアによる強制アクティベーションと強制レジストレーションを使用する場合があります。本契約の条項、条件に同意しない限りソフトウェアは動作しません。このような場合には、ソフトウェアを含む製品は、正当な理由があれば、購入後30日以内であれば返金される場合があります。本条項1に関連する主張は適用されません。

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

5. 使用の制限 ソフトウェアは通常、数種類のファイルでソフトウェアの全機能が動作する構成になっています。ソフトウェアは単体で使用できる場合もあります。また、複数のファイル等で構成されている場合、必ずしもそのすべてを使用したりインストールしたりする必要はありません。ライセンスは、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ことはできません。

6. 権利の譲渡と著作権 ライセンシーは、本ソフトウェアを使用するすべての権利を他の人に譲渡することができます。以下の条件を満たすことを条件とします。(a) ライセンシーは、他の人に以下を譲渡します。(i) 本契約および(ii) 本ソフトウェアとともに提供され、同梱され、またはプリインストールされたソフトウェアまたはハードウェア、本ソフトウェアに関するアップデートまたはアップグレードの権利を付与したすべてのコピー、アップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを含む。(b) ライセンシーが本ソフトウェアのアップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを保持していないこと。(c) 受領者が本契約の条件に同意していること。(c) 受領者が、本契約の条件およびライセンシーが有効なソフトウェアライセンスを取得した際のその他の規定を受け入れること。ソフトウェアライセンス 本契約の条件に同意されなかったことによる製品の返品。本契約の条件に同意しなかったことによる製品の返却（製品のアクティベーションなど）は、権利譲渡後にはできません。権利を譲渡した場合、製品の返却はできません。また、ソフトウェア及びマニュアル、パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの改ざん、統合、合併などを含む不正な複製と、付随物の複製は固く禁じます。このような不法複製がもたらす著作権侵害等のすべての責任は、ライセンシーが負うものとします。

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

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

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

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

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