





ディレクション	
Frédéric Brun	Kévin Molcard
開発	
Baptiste Aubry Stefano D'Angelo Corentin Comte Baptiste Le Goff Pierre-Lin Laneyrie Valentin Lepetit	Samuel Limier Germain Marzin, Mathieu Nocenti Pierre Pfister Benjamin Renard
デザイン	
Glen Darcey Shaun Ellwood Morgan Perrier	Sébastien Rochard Greg Vezon
サウンドデザイン	
Christian Laffitte Paolo Apollo Negri	Nori Ubukata
マニュアル	
Hollin Jones Tomoya Fukuchi	Léonard Sauget Jason Valax
スペシャルサンクス	
Chuck Capsis Thierry Chatelain Koshdukai	Theo Niessink George Ware

© ARTURIA S.A. – 1999-2016 – All rights reserved. 11, chemin de la Dhuy 38240 Meylan FRANCE <u>http://www.arturia.com</u> もくじ

1. はじめに	5
1.1 B-3 V とは?	5
1.2 オリジナル・インストゥルメントの歴史	6
1.3 著名なユーザー	6
1.4 B-3 V に追加された機能	6
2.アクティベーションとはじめの操作	7
2.1 レジストレーションとアクティベート	7
2.2 最初のセットアップ	7
2.2.1 オーディオと MIDI のセッティング: Windows	7
2.2.2 オーディオと MIDI のセッティング: Mac OS X	9
2.2.3 プラグイン・モードで B-3 V を使用する	10
3ユーザー・インターフェイス	11
3.1 バーチャル・キーボード	
3.2ツールバー	12
3.2.1 プリセットのセーブ	12
3.2.2 プリセットを新規保存	12
3.2.3 プリセットのインポート	12
3.2.4 プリセットのエクスポート	13
3.2.5 バンクのエクスポート	13
3.2.6 R ウィンドウのリサイズ	13
3.2.7 オーディオ・セッティング	14
3.2.8 プリセットのブラウジング	14
3.2.9 ボイス・モジュレーターとアドバンス・セクション	14
3.2.10 MIDI ラーンのアサイン	14
3.2.11 MIDI コントローラーの設定	17
3.2.12 下部のツールバー	18
3.2.13 キーボードプリファレンス・ウィンドウ	18
3.3 プリセット・ブラウザー	20
3.3.1 プリセットの検索	21
3.3.2 タグを使用したフィルタリング	21
3.3.3 プリセット情報について	21
3.3.4 セカンドプリセット・ビュー	22
3.4 フロント・パネル	22
3.4.1 ビブラート・スイッチ	22
3.4.2 ビブラート&コーラスモード・ノブ	22
3.4.3 ドローバー	23
3.4.4 プリアンプ・ドライブ	24
3.4.5 マスター・ボリューム	25
3.4.6 パーカッション・セクション	25
3.5アドバンス・セクション	26
3.6 ボイスモジュレーター・セクション	27
3.6.1 このセクションについて	27
3.6.2 エンベロープ・モジュレーター	28
3.6.3 LFO	29
3.6.4 ステップ・シーケンサー	29
3.6.5 ドローバーにモジュレーション量をアサインする	30

3.7 ロータリー・スピーカー	
3.7.1 スロー/ファースト・レバー	30
3.7.2 ストップ/ラン・レバー	30
3.7.3 スロー&ファースト・スピードコントロール	31
3.7.4 ホーン&ステレオ・コントロール	31
3.7.5 スピーカー・オン/オフ	32
3.7.6 モデルセレクト・スイッチ	32
3.7.7 リバーブ・セクション	32
3.8 エフェクト	
3.8.1 このセクションはどのように動作するか	33
3.8.2 フランジャー	33
3.8.3 フェイザー	
3.8.4 コーラス	
3.8.5 アナログ・ディレイ	35
3.8.6 オーバードライブ	
3.8.7 スウェル・ペダル	
エンドユーザー・ライセンス契約書	37

1. はじめに

バーチャル・オルガン B-3 V をお買い上げ頂きまして誠にありがとうございます。我々は、 あなたに演奏とプロデュースする場合んい多くの喜びの時間を与えると確信しています。

B-3 は、入手困難なクラシック・キーボードやシンセを再現する当社の豊富なファミリーの 最新モデルです。あなたのスタジオで本物のトーンホィール・オルガンのサウンドが得られ ることに加え、オリジナルでは使用できなかった 21 世紀ならではの機能を追加しました。

このバーチャルモデルの元となるインストゥルメントは、1930 年代後半に発売されたポピュ ラー・ミュージックの定番であり、そのユニークなキャラクターのために今でも人気がありま す。本物のトーンホィール・オルガンを見つけるのが困難でり、維持にもコストがかかるた め、我々は、B-3 V によって多くの利点をもたらすと確信しています。

1.1 B-3 Vとは?

B-3 V はクラシックなトーンホィール・オルガンとロータリー・スピーカーの再構築です。これは、オリジナルのハードウェアでは使用できなかった追加機能を備えています。

オリジナルの楽器は、91 トーン・ホィールによって動作し、そしてそれぞれがマグネティック・ピックアップの近くで回転します。各キーは、トーン・ホィール出力の固定セットに接続され、ドローバーのセッティングはこれらはプリアンプに送られる前にどのようにミックスされるかをコントロールします。

真空管プリアンプは、サウンドを(フィルタリングや歪みを加え)さらにシェイプします。それ だけでなく、ボリューム・コントロールとしても機能しますが、同様にプリアンプの周波数レス ポンスにも影響を与えるエクスプレッション・ペダルの位置が最終的なプリアンプの出力に 影響を与えスピーカーに接続しています。

シミュレートされているスピーカーは、ロータリー・モデルです。これはパワーアンプを含ん だ回転式ホーンと回転式ドラム・リフレクターの中にウーファーを入れています。スピーカー は、一般的なスピーカーのサウンドに加え、興味深い空間と周波数シフトの効果をもたらし ます。

1.2 オリジナル・インストゥルメントの歴史

トーンホィール・オルガンは 1930 年代に発売され、その後の 40 年で様々なモデルが生産 されました。異なるモデルは、エレクトロマグネティック・ピックアップの近くで金属製のトー ンホィールを回転させることによって電流を作り音を生み出し、その信号を増幅しました。

従来のパイプオルガンよりもコンパクトで手頃な価格の代替品として、オリジナルのオルガンは教会のゴスペル・ミュージシャンをはじめとする多くの人に支持され、この独特なサウンドが瞬く間にジャズ・ミュージシャンにも受け入れられていきました。これはオルガンのドローバーと様々なトーン・コントロールだけでなく、他では得られないサウンドのロータリー・スピーカーのおかげでした。

1970 年代のロックやッポップスの中でも中心的な役割を果たしました。そしてジャズやブル ース、ゴスペルではずっと主な楽器の一つでした。多くのクラブが 1 台購入し、それをステ ージに住んでいるように置いておくという事実は、ミュージシャンが自身のキーボードを家 から運んでくるということから開放しました。ピアノよりも小さく、オルガンのサウンドの柔軟 性は、多くのジャンルでのパフォーマンスに適応することができました。

1.3 著名なユーザー

Jimmy Smith John Medeski "Brother" Jack McDuff Keith Emerson Booker T Jones Procol Harum Steve Winwood Gregg Allman Joey DeFrancesco Rick Wakeman Tyrone Downie (with the Wailers) James Taylor Cory Henry Rhoda Scott Jon Lord George Duke

1.4 B-3 V に追加された機能

本物のトーンホィール・オルガンとロータリー・スピーカーを見つけ、購入するのは困難でり、 維持にもコストがかかるだけでなく、物理的に大きく、移動にも手間がかかります。ソフトウ ェアは、すべての手間を省き、安定したサウンドを得るために理想的です。B3 に独特のサ ウンドにした欠点を完璧に再現しし、オリジナルのトーン・ホィールをモデリングしたことに 加え、いくつかの新機能を加えました。

- 多くのパラメーターを MIDI コントロール可能
- 5 インサートエフェクト·スロット
- リバーブ・ユニット
- ドローバーモジュレーション・セクション
- ロータリー・スピーカーの動作やスピード以上の高度なコントロール
- アッパー、ロウワー・マニュアルへのアタック&リリース・コントロール
- キークリック・ボリュームとバックグラウンド・ノイズのコントロール
- ドローバーとトーンホィールのリーク・コントロール

2.アクティベーションとはじめの操作

2.1 レジストレーションとアクティベート

B-3 V は、Windows 7 以降、MAC OS X 10.7 以降の OS を搭載したコンピューターで動作 します。 スタンドアローンの他に Audio Units、AAX、VST2、VST3 のインストゥルメントとし て使用することが可能です。



B-3 V のインストールが終了したら、次のステップはソフトウェアを登録することです。 レジストレーションにはシリアルナンバーと製品に付属しているアンロックコードの入力を必要とします。

コンピューターをインターネットに接続して右記ウェブページにアクセスしてください。:

http://www.arturia.com/register

注: Arturia アカウントをお持ちでない場合は、アカウントを作成する必要があります。アカウントの作成は簡単にできますが、この手順の間にアクセス可能なメールアドレスが必要になります。

Arturia アカウントをお持ちの場合、すぐに製品の登録を行なうことができます。

2.2 最初のセットアップ

2.2.1 オーディオと MIDI のセッティング: Windows

B-3 V アプリケーションの左上にあるプルダウンメニューです。ここには様々な設定を行なうことができます。最初にここへ移動し、オーディオ・セッティングのオプションを選択する必要があります。.



オーディ&MID セッティング・ウィンドウが表示されます。使用可能なデバイスの名称は、使用しているハードウェアに依存しますが、これは Windows と Mac OS X の両方で同じように動作します。



オーディオ& MIDI セッティング・ウィンドウ

上から順に以下のようなオプションがあります。

- Device: インストゥルメントのオーディオ出力にどのドライバーを使用するか選択することができます。これは"Windows Audio"や"ASIO driver"のようにコンピューター自身のドライバーである場合もあります。また、ハードウェア・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こともあります。
- Output Channels: オーディオ出力に使用するどのチャンネルにオーディオをルーティングするのか選択することができます。2 系統のアウトプットを備えている場合、2系統のオプションが表示されます。2 系統以上ある場合は、その中から1 つのペアを出力として選択することができます。
- Buffer Size:お使いのコンピューターがサウンドを演算するために使用するオーディオ・バッファーのサイズを選択することができます。小さいバッファー値では、少ないレイテンシーを実現しますが、負荷が高くなります。大きなバッファー値は、コンピューターが演算する時間を与えることができるので、CPU 負荷は軽減されますが、多少のレイテンシーを伴う場合があります。お使いのシステムに最適なバッファー・サイズを探してください。現在のコンピューターは、高速になっているので、サウンドにポップノイズやクリックを出さずに 256、128 サンプル程度のバッファー・サイズで動作させることが可能です。クリック音が発生する場合は、バッファー・サイズを少し上げてください。レイテンシーはこのメニューの右側に表示されます。
- Sample Rate: インストゥルメントから出力するオーディオのサンプルレートを設定することができます。多くのコンピューターでは最高で 48kHz で動作が可能ですが、このオプションは、オーディオ・インターフェイスの性能に依存します。高いサンプルレートでは、多くの CPU 負荷を必要とし、96kHz まで設定することができますが、特に理由のない限り 44.1, または 48kHz での使用を推奨します。"Show Control Panel" ボタンは、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。
- Play Test Tone: デバイスを正しく接続し認識しているかテスト・トーンを再生することでオーディオに関するトラブルシューティングを行なうことができます。
- MIDI devices: 接続している MIDI デバイスが表示されます。インストゥルメントをトリ ガーするために使用する楽器のチェックボックスをクリックしてください。チャンネル を指定する必要はありません。スタンドアローン・モードでの B-3 V は、すべての MIDI チャンネルに反応します。一度に複数のデバイスを指定することも可能です。

2.2.2 オーディオと MIDI のセッティング: Mac OS X

設定の方法は、Windows とよく似ており、メニューへのアクセスは同じ方法で行います。OS X での違いは、オーディオ・ルーティングに CoreAudio を使用することと、その中でオーディ

オ・デバイスのは 2 番目のドロップダウンメニューで選択可能です。それは別として、オプションに関しては、Windows セクションで説明したものと同じです。



The Mac OS X Audio MIDI Settings window

2.2.3 プラグイン・モードで B-3 Vを使用する

B-3 V は、Cubase、Logic、Pro Tools 等のような主要な DAW ソフトウェアで動作できるよう VST、AU、AAX プラグイン・フォーマットに対応しています。 プラグイン・インターフェイスとセ ッティングが、2、3 の違いだけでスタンドアローン・モードの時と同じように動作してそれらを 使用することができます。

- オルガンのシンク・ボタンをアクティブにするとトレモロやリピート・コントロールが DAW のテンポに同期して動作するようになります。
- DAW のオートメーション・システムを使用して多くのパラメーターをオートメーション 化することができます。
- DAW プロジェクト内では複数の B-3 V インスタンスを使用することができます。スタンドアローン・モードでは1台を使用できるだけです。
- DAW のオーディオ・ルーティングによって DAW 内部でよりクリエイティブな B-3 V のオーディオ出力をルーティングすることができます。

3.ユーザー・インターフェイス

B-3 V は、多くの優れた機能を持っており、この章でそれぞれがどんな機能化を説明しま す。B-3 V が、プロジェクトのあらゆるシーンに絶好なサウンドを素早く提供できることに驚 かれると思います。

また、本当に使いやすくできています。:いくつかのパラメーターの微調整をするだけでサウンドが新しい世界に入ります。それは、"使いやすさを保ったままクリエイティビティを解き放つ"という、すべての Arturia プロダクトのフォーカスでもあります。

3.1 バーチャル・キーボード



B-3 V は、オリジナルのトーンホィール・オルガンのように1つはアッパー、1つはロウワー と2つのキーボードを持っています。これらは、左手(ロウワー)、右手(アッパー)はキーボ ードの上にあるドローバーのセットに対応しています。

各キーボードの最初のオクターブ(鍵盤の色が反転)は、実際に音を発生させるのではなく、 本物のオルガンのようにプリセットの固定したセットを選択するためのプリセット・セレクター として動作します。これらの鍵盤のどれかを押すと特定のドローバー設定を呼び出します が、ほかのオルガンの設定は変更しません。これらのプリセットは、ドローバーの設定をエ ディットすることができ、B-3 V のブラウザーで新しく保存することができます。 3.2 ツールバー

スタンドアローン、プラグイン・モードの両方でインストゥルメントの一番上にあるツールバーは、多くの役立つ機能に素早くアクセスすることができます。これらの詳細を見てみましょう。 これらのオプションの最初の 7 つは、インストゥルメント・ウィンドウの左上隅の B-3 V と書 かれた部分をクリックすることでアクセスすることができます。



3.2.1 プリセットのセーブ

最初のオプションは、プリセットのセーブを行います。これを選択した場合、プリセットに関 する情報を入力するウィンドウが表示されます。プリセット名、作成者を入力し、バンクやタ イプを選択してサウンドに関するいくつかのタグを選択することができます。この情報は、プ リセット・ブラウザーによって読み取られ、それ以降にプリセットを検索する場合に役立ちま す。より詳細な説明をコメント・フィールドで自由に記入することができます。

3.2.2 プリセットを新規保存

セーブと同様の動作を行いますが、オリジナルへの上書きではなく新しく名称を付けて保存することができます。パッチのバリエーションを作ったり、それぞれのコピーを作る場合に 便利です。

3.2.3 プリセットのインポート

プリセット・ファイルを読み込むことができます。 プリセットは、.b3x フォーマットで保存されています。

3.2.4 プリセットのエクスポート

任意のプリセットをファイルとしてエクスポートすることができます。

3.2.5 バンクのエクスポート

バックアップやプリセットの共有を行うためにインストゥルメントからサウンドのバンク全体を エクスポートするために使用できます。

3.2.6 R ウィンドウのリサイズ

B-3 V のウィンドウは視覚的なノイズなくオリジナルのサイズの 60%~200%までの間でサイ ズを変更することができます。ラップトップなどの小さいディスプレイで表示できるようインタ ーフェイスのサイズを小さくすることができます。大きなディスプレイや、セカンド・モニターを 使用している場合、コントロールをより見やすくするためにサイズを大きくすることも可能で す。コントロールのすべては、任意のズームレベルでも同じように動作しますが、小さいサ イズは縮小されるので、確認が難しくなる場合があります。



3.2.7 オーディオ・セッティング

インストゥルメントがサウンドを送り、MIDIを送信する方法を管理します、詳細な方法については、セクション 2.2 を参照してください。

3.2.8 プリセットのブラウジング

プリセット・ブラウザーは、4 本の垂直線マークのブラウザー・ボタンをクリックすることで呼び出すことができます。詳細な説明については、セクション 3.3 を参照してください。ツールバーの"All Types"、ネーム・フィールドと左右の矢印は、プリセットの選択を行います。

3.2.9 ボイス・モジュレーターとアドバンス・セクション

ボイス・モジュレーターとアドバンス・セクションを開きます。詳細については、セクション 3.5 を参照してください。

3.2.10 MIDI ラーンのアサイン

ツールバーの右側にある MIDI プラグのアイコンをクリックするとインストゥルメントが MIDI ラーン・モードに入ります。MIDI コントロールをアサインすることができるパラメーターは紫 色で表示されます。そしてインストゥルメント内のパラメーターを Beatstep や Keystep のよ うなハードウェア・ユニットの物理的なダイヤル、フェーダーやペダルにマッピングすること ができます。一般的な例は、ご使用のハードウェア・キーボードからサウンドを変更できる ように、トーンセレクト・スイッチのコントローラー上にあるバーチャルスウェル・ペダルにエ クスプレッション・ペダルやボタンをマッピングすることが挙げられます。



MIDI ラーン・モード中の B-3 V

紫色のエリアをクリックすると、そのコントロールはラーン・モードになります。物理的なダイ ヤルやフェーダーを動かすとそのターゲットはハードウェア・コントロールとソフトウェアをリ ンクしたことを示すように赤くなります。ポップアップ・ウィンドウには、リンクされる 2 つの内 容やリンクを解除するボタンを表示されます。

パラメーターの範囲を 0%~100%以外の数値に変更するミニマム/マキシマム・スライダーも あります。例えば、アンプのマスター・ボリュームをハードウェア・コントロールによって 30% ~90%の間でコントロールしたいと思った場合、この設定はミニマムで 0.30、マキシマムで は 0.90 に設定すると、ハードウェアの物理的な文字盤の表示とは関係なく、最小位置で 30%、最大位置で 90%になるよう設定されます。誤って小さすぎる音や大き過ぎる音にな らないようにするために有効な設定と言えます。



MIDI コントロールセッティング・ウィンドウ

2 つのポジション(上/下)があるフットスイッチの場合、ミニマムとマキシマム値を MIDI ラーン・ポップアップウィンドウで使用することができますが、これらの動作は少し異なります。

これはコントローラーがどんな値を送るかそしてそれらが状態を変更するトリガーとして十分に高い、または低い値を送れているか、そしてこれらは常に 0.5、または 3 段スイッチの 場合は 33.3/33.3/33.3(またはその近く)です。 ハードウェア MIDI コントロールの最小値と 最大値を設定することができ、それがソフトウェアにどう影響するかに関わらず、パラメータ ーが変化をもたらすことを要求するスレッショルドを越えたかどうかに依存させることができます。

例を挙げてみましょう。ハードウェアのフェーダーと 2 ポジション・スイッチをコントロールす るとします。フェーダーの値は、0.0~1.0 移行する時に 0.5 を超えるとスイッチの状態が変 更になります。

MIDI ラーン・ウィンドウでの最小値は、フェーダーが最小位置にある場合に(コントローラーから)送信する値と一致します(最大値も同じ)。

これらを説明するために5つのケースを試すことができます。:

- 最小値を 0.0、最大値を 0.49 => 値が 0.5 を超えることが無いので、スイッチをオンにする ことはできません。

- 最小値を 0.51、最大値を 1.0 => 値が 0.5 を超えることが無いので、スイッチをオフにする ことはできません。

- 最小値を 0.51、最大値を 1.0 => フェーダーが中心位置を通り過ぎる時にスイッチの状態 が変更されます。

- 最小値を 0.49、最大値を 1.0 => フェーダーが非常に低い設定になっている場合にのみ スイッチの状態が変更されます。 - 最小値を 0.0、最大値を 0.51 => フェーダーが非常に高い設定になっている場合にのみ スイッチの状態が変更されます。

3段階スイッチでも同じように設定でき、この場合は値は0.5の代わりに3分割されます。

9 段階のポジションがあるドローバーにも同じルールが当てはまります。しかし、コントロー ラーは2や3に分けられるのではなく、9に分けられます。

このウィンドウ内の最後のオプションは、"Is relative"と書かれたボタンです。MIDI アサイン にこのスイッチを使用した場合、ノブのような物理的なコントロールで行なう動作は、 "Absolute"コントロールされている場合、現在の設定でソフトウェア・パラメーターをピックア ップし、それを動かし始めると極端な動きをしますが、現在のセッティングを大きくジャンプ することを望まないボリュームやエフェクトペダルのようなコントロールに割り当てる場合は チェックを外すほうが良いでしょう。



3.2.11 MIDI コントローラーの設定

ツールバーの右端にある小さい矢印は、MIDI コントローラーの設定を行います。これは MIDI ハードウェアからインストゥルメントのパラメーターをコントロールするために設定して いる MIDI マップのセットを管理することができます。現在使用している MIDI アサインの設 定をコピー、またはエクスポートしたり、設定のファイルをインポートすることができます。こ れはハードウェアを交換するたびに、すべてをゼロからアサインを構築することなく異なる ハードウェア MIDI キーボードで B-3 V を使用するために使うことができます。



3.2.12 下部のツールバー

下部のツールバー右側に 3 種類の小さい項目があります。"Panic"は、パニック・ボタンと して音が鳴り止まなくなった場合にすべての MIDI 信号をリセットするためにクリックするこ とができます。"CPU"は、インストゥルメントによって使用しているコンピューターの CPU 負 荷をモニターするために使用することができます。キーボードプリファレンス・ボタンは、新し いウィンドウを開きます。



3.2.13 キーボードプリファレンス・ウィンドウ



B-3 V は異なるトーンを生成する 2 種類のキーボードを備えているので、MIDI キーボード でインストゥルメントのコントロールを選択する方法を提供します。これは、1 台のキーボー ドで両方のマニュアルを演奏するか、2 台のキーボードを使用するための柔軟な方法を提 供します。ここでは、どのように動作するかを説明します。



マルチ・モードでは、各マニュアルに MIDI チャンネルをアサインすることができます。一般 的な例は、1 つの MIDI キーボードを MIDI チャンネル 1 に設定しアッパー・マニュアルにチ ャンネル 2 をロウワー・マニュアルに接続することができます。また、2 つのゾーンにコント ローラーを分割し、それぞれに別の MIDI チャンネルを割り当て同様の結果を得ることもで きます。または、ベース・パートをコントロールするためにより小さな MIDI キーボードをアサ インする事も可能です。

				-
	Preferenc			
	Keyboard mod	Split		I
1	Octave Shift			ł
	Upper	0		-
		0		
4	Split Points			
		D3		
			-	

Arturia B-3 V Manual

スプリット・モードでもオクターブを移動させることは可能です。しかしここでは、入力される 1 つの MIDI キーボードから 1 つの MIDI チャンネルがあり、1 つのキーボードが片方のマ ニュアルをコントロールすることになるスプリット・ポイントを決定することができます。



ロウワーとアッパー・オプションでもオクターブをシフトすることはできますが、このモードで はシンプルにロウワー、またはアッパー・マニュアルのいずれかを演奏するために MIDI キ ーボード全体をアサインすることができます。

3.3 プリセット・ブラウザー

A 93			< ►		: 0 :
Search p	NA	m ME	TYPE	= - Clean Rack Org	
TYPES Neys Least Digan Patr Percusse Seque	nce 9% to	nat mi	Organ Organ Percusse	Name Seat kill Open	
BANKS TREAS TREAS TREAS TREAS TREAS				Bonk Ser toor	
Acid Aggessive Amoent Bisse Bright Dan Digita Insemble Busing Funky H Nase Quet Singer Sch Scunttras	Complex Right and Long Colo Corr			Designer rentracio	
PLAYUSTS 1-Arturo Picto	V Do Do	olea Na Charriy Di Borne	Organ Organ Peal	Playists	
	Cut Cut	43 43 Pauloy Tal Nay	Organ Pod Organ	Characteristics:	

プリセット・ブラウザーでは B-3 V のサウンドを検索し、ロードとマネージメントする方法を 提供します。これはいくつかの異なるビューがありますが、すべてのプリセットの同じバンク にアクセスすることができます。サーチ・ビューにアクセスするには、ブラウザー・ボタン(3 本の縦線と1本の斜線)をクリックしてください。

3.3.1 プリセットの検索

検索画面には、セクションの数が表示されます。左上の"Search"フィールドをクリックすると パッチ名でフィルタリングしたプリセットリストを表示するための検索候補名を入力すること ができます。結果列は、検索の結果を表示するように更新されます。検索内容をクリアする には、検索フィールドのXボタンをクリックしてください。

3.3.2 タグを使用したフィルタリング

また、別のタグを使用して検索することもできます。例えば、タイプ・フィールドの"Lead"と "Organ"をクリックすることでこれらのタグに一致するプリセットのみを表示することができ ます。タグ・フィールドを表示、または非表示するには、タイトル・フィールドの右側になる下 向きの矢印ボタンをクリックしてください。"Results"列の各セクションにある矢印ボタンをク リックすることでソートすることができます。

より詳細な検索を行なうために複数の検索フィールドを使用することができます。正確に条件と一致するプリセットを探せるようタイプ、バンク、キャラクターのオプションを指定してください。再び起動しなおさなくてもその条件を削除し、検索を拡げるためには任意のタグの 選択をクリックして削除してください。

Results 列の 2 番目は、検索したい方法に応じて、タイプ、サウンドデザイナー、フェイバリット、バンクのタグを切替えて表示させることができます。右側にあるソート矢印の隣にある オプション・メニューをクリックして選択可能です。

3.3.3 プリセット情報について

検索フィールドの右側にあるプリセット情報の欄には、プリセットに関する情報が表示され ます。ファクトリープリセットを変更した場合に、名称を変更したり、コメントやタグを加えて 設定したい場合、メインメニューの"Save As"コマンドを使用してユーザー・プリセットとして 再保存することができます。こうした時にインフォメーション欄を更新するためにエディットや デリート・ボタンを使用することができます。ファクトリープリセットを上書きすることはできま せん。 3.3.4 セカンドプリセット・ビュー

検索メニューの隣のメニューでは異なるビューを表示します。最初のオプションは、フィルターと呼ばれ、検索フィールドで探したものを表示します。メインの検索エリアで JAZZ を検索した場合、ここにその結果が表示されます。

ー方、このコラムの"All Types"を選択するとすべてのパッチリストを表示します。下側に表示した"keys"、"pads"、"bass"などのグループは、そのタイプによってカテゴライズされて表示されます。

ツールバー中央のフィールドをクリックするとすべての使用可能なプリセットのリストと検索 フィールドに入力した内容に基づいて変更され、表示されます。全樹しましたが、"JAZZ"で 検索した場合、このショートカットメニューにはそのタグに関連したパッチだけが表示されま す。プリセット・リストを上下に移動するには左右の矢印を使用してください。

3.4 フロント・パネル

3.4.1 ビブラート・スイッチ



アッパー、またはロウワーのビブラートのオン/オフを独立して切り替えることができます。

3.4.2 ビブラート&コーラスモード・ノブ



このスイッチによってマニュアルに適用する3種類のコーラスと3種類のビブラートを選択します。これらは、各エフェクトの3種類の深さのバリエーションです。C1は、軽めのコーラ

スで、C3 は、深いコーラスが得られます。同様に V1 は、軽めのビブラートで、V3 は、深い ビブラートが得られます。3 種類の設定は、スモール、ワイド、フルと考えられます。

3.4.3 ドローバー



アッパー&ロウワー・マニュアルのドローバー

すべてのサウンドは、基本波とハーモニクスで構成されています。基本波は、サウンドの "ルート"として捉えることができ、ハーモニクスは可聴高周波数を加え、サウンドを形作っ て行きます。

ドローバーを使用して基本波とハーモニクスをミックスすることでオルガン・サウンドを形作ります。

B-3 Vは、各(アッパーとロウワー)マニュアルに9つ、合計で18のドローバーを備えています。ドローバーを引っ張ると0(音が出ない)から8(最大音量)までトーンホィール量を調節することができます。9本のドローバーの各セットは半音階で構成され、左側は低域を、右側は高域をコントロールします。



ドローバーの基本波とハーモニクス

"サブ"トーンとして左側の 2 本のブラウンのドローバー、、中域の"ファウンデーション"ト ーンそして 4 本、右側はより高い周波数をコントロールする"ブリリアンス"を 3 本備えてい ます。

各ドローバーには、9 ポジションがあり、セッティングによりサウンドに h あ何百万と織物可 能性があります。そしてこれは、トーンホィール・オルガンをとても柔軟に繊細でシンプルな サウンドから非常に複雑かつ、リッチでパワフルなサウンドまでのすべてをカバーすること ができます。

オルガン奏者のスキルの一つにドローバーの使い方をマスターすることにあります。そして パフォーマンスをする時にダイナミックに音を変えるためにリアルタイムに操作を行います。 これは良いオルガン奏者の演奏で見ることができます。ソフトウェア・オルガンで同じような 操作を行なうために MIDI ハードウェア・コントロールを使用してドローバーを使用すること ができます。

3.4.4 プリアンプ・ドライブ



プリアンプに加えられるドライブ量を設定します。値を上げるといくつかのジャンルには好ま しい可能性のある食いつきの良いグリッド・サウンドが得られ、サウンドに少しのオーバー ドライブ感を与えます。

3.4.5 マスター・ボリューム



オルガンのマスターボリューム・アウトプットをコントロールします。

3.4.6 パーカッション・セクション

ON	SOFT	FAST	3rd
PERC	VOL	DCY	HAR
OFF	NORM	SLOW	2nd

このセクションには4個のスイッチがあります。

- Perc On/Off:アッパー・マニュアルのパーカッションをオン/オフします
- Vol Soft/Norm: パーカッション・トーンのボリュームを設定します
- Decay Fast/Slow:スローに設定するとパーカッションの音はゆっくり減衰し、ファーストにすると速く減衰していきます
- Percussion Harmonic Selector: パーカッションの音の高さを設定します。2ndのピッチは、ファンダメンタル・ドローバーの第2倍音を使用することを意味します。3rdのピッチは、ファンダメンタル・ドローバー第3倍音を使用することを意味します。

3.5 アドバンス・セクション



このセクションは、サウンドを発生させる方法を更に変更することができます。以下のような要素を備えています。

- Drawbar Leakage: いずれかの側に漏れる各ドローバーの量をコントロールします。
 0にすると漏れを生じません。
- Tonewheel leakage: は、各トーンホィールから漏れる信号量をコントロールします。 より多く漏れるようにするとトーンホィールがお互いに干渉を始めるために不正確な サウンドになります。しかし、適量の漏れを与えることは本格的なサウンドが得られ ることになります。
- Brilliance: 中域、高域の周波数帯に適用するブースト量をコントロールします。
- Background Noise: 意図的に不完全なサウンドを得るためにノイズを加える事ができます。
- Polyphonic Percussion:ポリフォニック・パーカションをオン/オフすることがdえきます。
- Key Click Volume: パーカッションをヒットした時にオルガンの音を変えるために上下にコントロールすることができます。
- Lower / Upper Attack & Release:各マニュアル上でノートが押された時に発音 するまで、鍵盤から手を離した時にどれくらいのリリースタイムがあるかを設定しま

す。通常のオルガン・サウンドではこれらを短く設定しますが、コントロールを変えることによってシンセサイザーのようなサウンドを得ることができます。

3.6 ボイスモジュレーター・セクション

3.6.1 このセクションについて

プレーヤーがあまり相互作用をしない場合、オルガンは静かです。しかし、本物のオルガン は、プレーをしている間にドローバーを動かして音に変化を与えます。ユーザーがエンベロ ープや LFO、ステップシーケンサーを使用してドローバーの動きをオートメーション化させる アイデアを加える事にしました。これによりサウンドデザインにより多くの可能性を与えるこ とができます。ソフトな音に変わりハーモニクスを含んだ鋭いアタックを持つサウンドに使用 することができます。またアトモスフィアや発展したサウンドを作成するために使用すること ができます。ドローバー間のハーモニクスの関係は、音が常にドローバーを頻繁に変更し ている場合でも自然な感じになります。



ドローバー・モジュレーターは、ユーザーが時間をかけてドローバーの値を変えることがで きます。それにはいくつかのモノ・モジュレーター(各ボイスに 1 つではないがパラフォニッ ク)、マルチポイント・エンベロープ、ステップシーケンサーを使用します。そこには 10 個の モジュレーション・スロットがあり、ユーザーは、モジュレーター(エンベロープ、LFO、シーケ ンサー)のそれぞれについて必要な種類を選択することができます。その後、モジュレータ ーのシェイプをエディットすることができ、最終的に 2 つのマニュアルのドローバーへのバ イポーラー・モジュレーション量を設定することができます。1 つのドローバーをダブルクリッ クすると選択をクリアすることができます。 同時に 10 個までのモジュレーターを使用することができ、MOD セレクト・ドロップダウンメ ニューを使用して設定を行うことができます。セクションをクリックしてモジュレーターのタイ プを選択することができます。



モジュレーター・タイプの選択

3.6.2 エンベロープ・モジュレーター

これは時間経過とともに値を操作することによって独自のエンベロープ曲線を作成することができます。



エンベロープ・モジュレーター

エンベロープ・ウィンドウに 16 個のポイントを設定し、お好きな 2 点間のカーブを変更する ことができます。水平、または垂直方向にドラッグしてカーブを変更するには、矢印アイコン をクリックして、ポイントをクリックしてください。時間軸のナビゲートやズーム・イン/アウトを するには、エンベロープ・エリアをマウスでクリックしてホールドしたまま上下にドラッグする ことで拡大縮小が可能です。

3.6.3 LFO



LFO モジュレーター

LFO モジュレーター・タイプは、シンク、波形、レイトと位相の設定があります。波形、スタート・フェイズ、LFO のレイトを設定することができ例とはクオンタイズの有無を設定することができます。波形は、サイン、トライアングル、ノコギリ、ランプ、スクエア波から選択することができます。



3.6.4 ステップ・シーケンサー

ステップ・シーケンサー

ステップ数を 2~32 の間で設定することができ、クオンタイズの有無を設定することができます。



3.6.5 ドローバーにモジュレーション量をアサインする

主なオルガン・インターフェイスのドローバーの一は、これらのモジュレーションに影響ありません。スライダーをダブルクリックしてモジュレーション量をリセットすることができます。

3.7 ロータリー・スピーカー 3.7.1 スロー/ファースト・レバー



ロータリー・スピーカーの回転をファースト/スローの2段階で切り替えます。より正確な設定は、スピーカー・モジュール自体で行なうことができます。

3.7.2 ストップ/ラン・レバー



ロータリー・スピーカーが動作しているかどうかをコントロールします。ストップ位置では、音 にロータリー・エフェクトを加えません。ラン・モードでは、スロー/ファースト・レバーの位置 をスピーカー自体の瀬底に基づき動きを決定します。スイッチが演奏しながら動作するよう に設定されている場合、その回転するエフェクトを聴くことができます。レバーをストップ位 置に動かすと それはブレーキとして機能します。:止まるまで失速しながら回転します。 3.7.3 スロー&ファースト・スピードコントロール



スピーカー・モジュール上にはさらなるコントロールがあります。スピード・ノブを使用すると レバー位置(3.7.1を参照)選択した場合に適用するスピードを設定することができます。ス ローでは 0.100Hz~2Hz までの間で設定することができます。ファーストでは、2Hz から 8Hz までの間で設定することができます。

3.7.4 ホーン&ステレオ・コントロール



ロータリー・スピーカーは 2 つの要素を備えています。:低域を扱うラージ・ドラム、高域を扱うスモール・ホーン。これらは、どちらにも独特なキャラクターがあり、それぞれが別に回転します。ここには 4 種類のコントロールがあります。

- Balance: ホーンとドラムのミックスをミュート、またはブライトになるよう調整します。
- Stereo Width:2つの要素間でステレオ感覚の量をコントロールします。左側では音はモノラルになり、右側にすると幅広くなります。
- Horn Accel&Drum Accel:スロー/ファースト・レバーを反転した時に起こる加速の 速さを設定します。スピードの変化は瞬時には起こりません。このスピードを変化さ せることで演奏をよりクリエイティブにすることができ良いオルガンプレーヤーが使 用するエフェクトです。B-3 V 上の他のコントロールと同様により良くハンズオンで 調整するために MIDI コントローラーにアサインすることができます。

3.7.5 スピーカー・オン/オフ



使用するエフェクトのサウンドを加えたオルガンのサウンドを聴くためにスピーカーをオフにすることができます。

3.7.6 モデルセレクト・スイッチ



オープン/クローズ・モデルの切替えを行います。各オプションではかなり異なったサウンド を提供します。

3.7.7 リバーブ・セクション



白い枠の中はリバーブ・セクションです。オン/オフの切替え、ドライ/ウエット・レベルのコン トロール、リバーブ・タイプの選択を行うためにリバーブ名をクリックすることができます。 3.8 エフェクト

3.8.1 このセクションはどのように動作するか

5 つのインサートエフェクト・スロットがあり、それぞれがオフになっている場合でもエフェクト・ユニットを含んでいる必要があります。エフェクトの下にあるラベルをクリックすると、そのスロットに入る新たなエフェクトを選択し、エフェクトのいずれかと順序を入れ替えることができます。このようにするとペダルのポジションが入れ替わることにご注意ください。



3.8.2 フランジャー



フランジング・エフェクトは、2 つの同じ信号を合成し、信号の一方を少しだけディレイさせ、 その後、そのディレイ・タイムを調整することによって作成します。再度結合した出力は、オ リジナルの信号の周波数スペクトルを上下にスウィープさせることができます。 コントロー ルは以下の通りです。:

- Flanger Rate(フランジャー・レート)
- Delay amount(ディレイ・アマウント)

Arturia B-3 V Manual

Effect Depth(エフェクト・デプス)
Resonance (レゾナンス)

3.8.3 フェイザー



フェイザーは、60 年代と 70 年代に人気のあったサイケデリックなスィープ・エフェクトでサウンドに動きと回るような感覚を加えます。これはトーンホィール・オルガンのようなサウンドに適しています。コントロールは以下の通りです。:

- Modulation Rate(モジュレーション・レイト)
- Feedback amount(フィードバック量)
- Stereo spread(ステレオ・スピード)

3.8.4 コーラス



コーラスは、信号に合わせて、ハーモニーが豊かになり、第 2 のボイスを加え、動きを与え ます。コントロールは以下の通りです。

- A three-position chorus type switch (3 ポジション・コーラスタイプスイッチ)
- Stereo Chorus Rate (ステレオコーラス・レイト)
- Stereo Width(ステレオ・ワイズ)
- Rate $(\nu \uparrow h)$
- Delay amount(ディレイ量)
- Chorus Amount(コーラス量)
- Dry / Wet Mix(ドライ/ウェット・ミックス)

3.8.5 アナログ・ディレイ



ディレイは、より多くのスペースと深みを与え、音を繰り返します。このアナログ・ディレイは、 アナログ・バケツリレー回路を使用したクラシカルなソリッドステート・デバイスのサウンドを 再現します。:

- Delay Rate $(\vec{r}_{1} \vee \vec{r}_{1} \vee \vec{r}_{1})$
- Delay Feedback Tone(ディレイフィードバック・トーン)
- Feedback Amount (フィードバック量)
- Dry / Wet Mix(ウェット/ドライ・ミックス)
- LFO Rate(LFO レイト)
- LFO Depth(LFO デプス)

3.8.6 オーバードライブ



オーバードライブは信号にサチュレーションやディストーションを起こし、過激なクリッピング 信号を作ることで音を歪ませます。コントロールは以下の通りです。

- Drive Amount(ドライブ量)
- Output Level (アウトプット・レベル)
- Drive Tone(ドライブ・トーン)

3.8.7 スウェル・ペダル



スウェル・ペダルは、プリアンプで、オルガンに直接接続します。スウェル・ペダルに MIDI ハードウェア・ペダルをアサインするとパフォーマンスによりクリエイティブなコントロールを 取り入れることができます。

エンドユーザー・ライセンス契約書

1. 全般

1.1 Iライセンシー料金(あなたが支払った金額の一部)を考慮し、アートリア社はライセンサーとしてあなた(被ライセンサー)に Spark Creative Drum ソフトウェア(以下、ソフトウェア)のコピーを使用する非独 占的な権利を与えます。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。

ソフトウェアのすべての知的財産権は Arturia SA ("Arturia"という)に属します。

1.2 本製品には、次のエディションが用意されています。: "デモ"、"スタンダード"、"エデュケーション"。 各エディションは、ユーザーに同じソフトウェアを提供しますが、各エディションによって使用可能な機能 や範囲、そして本 EULA 内で与えられる使用に関する権利も異なります。

1.3 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本契約に同意したこととみなします。 これらの条件を承認しない場合、ソフトウェアをインストールすることはできません。

1.4 これらの条件を受け入れられない場合、購入日から 14 日以内に購入した販売店に購入時の領収書 をそえて商品を完全な状態で返却してください。Arturia のオンラインストアで購入した場合については、イン ターネットのウェブサイト上から Arturia にお問い合わせください。: www.arturia.com/support/askforhelp/purchase.

1.4 Arturia は、EULA で明示されていないすべての権利を留保します。

2. 使用の権限

2.1 製品は、著作権で守られています。ライセンスはローン、ライセンスの又貸し、リースを認めていません。ライセンスは、ソフトウェアの改ざんも認めていません。

2.2 "スタンダード"バージョンとしてライセンスを提供された製品を所有しているライセンスは、商業目的 など永続的に製品を使用する比独占的な権利を付与します。ライセンスは、常に1台のコンピューター で使用することを前提として、最大で5台までのコンピューターで使用することが可能です。ライセンス は、クライアント・サポートへのアクセスを可能にするために、Arturia に製品を登録し、アクティベートす る必要があります(製品を登録し、アクティベートする際に、インストールされているコンピューターは、イ ンターネット接続されている必要があります)。製品のライセンスを所有するということは、本製品の将来 公開される最新版へアクセスする権利も与えます。

2.3 "NFR"バーションとして提供された製品は、ライセンスに限られた期間については、製品を使用する 比独占的な権利を付与します。製品は、デモンストレーション、テスト、および評価の目的に使用されな ければなりません。NFR製品は、商業目的で使用することはできませんし、販売、譲渡することもできま せん。ライセンスは、常に1台のコンピューターで使用することを前提として、最大で5台までのコンピュ ーターで使用することが可能です。ライセンスは、クライアント・サポートへのアクセスを可能にするため に、Arturia に製品を登録し、アクティベートする必要があります(製品を登録し、アクティベートする際に、 インストールされているコンピューターは、インターネット接続されている必要があります)。NFRは、アッ プグレード、クロスグレード、アップデートからは除外され、バウチャーやクーポンを使用することもできま せん。NFR の所有者として製品のスタンダード・バージョンに同梱されているバウチャーを受け取る権利 はありません。

2.4 "エデュケーション" バージョンとしてライセンスを提供された製品を所有しているライセンスは、商業 目的など永続的に製品を使用する比独占的な権利を付与します。製品は、学生や教育機関で働く人々 によって使用されなければなりません。この定義は、学生、教職員、スタッフ、管理職、など教育機関の 施設で働く人を意味します。:私立、公立学校、大学と大学に類するもの。製品は、営利目的のために 使用されてはならず、再販、譲渡をすることもできません。ライセンスは、常に1台のコンピューターで使 用することを前提として、最大で5台までのコンピューターで使用することが可能です。ライセンスは、ク ライアント・サポートへのアクセスを可能にするために、Arturiaに製品を登録し、アクティベートする必要 があります(製品を登録し、アクティベートする際に、インストールされているコンピューターは、インター ネット接続されている必要があります)。製品は、アップグレード、クロスグレード、アップデートからは除 外され、バウチャーやクーポンを使用することもできません。またエデュケーション製品の所有者として 製品のスタンダード・バージョンに同梱されているバウチャーを受け取る権利はありません。

2.5 "Demo"バージョンとして提供された製品は、デモンストレーション、および評価の目的のために製品 を使用する権利を与えられます。製品は、営利目的のために使用されてはならず、再販、譲渡をするこ ともできません。またアップグレード、クロスグレード、アップデートからは除外され、バウチャーやクーポ ンを使用することもできません。

3. アンバンドルの不可

バンドル(製品バンドルは、ソフトウェアとハードウェア、またはソフトウェアのみの製品)は、製品全体でのみ転売、譲渡することができます。バンドル内の個々の製品を別々に転売、譲渡することはできません。

4. 再販

4.1 ライセンスソフトウェアを第三者にレンタル、または貸与することは明確に禁止されています。本 EULAの範囲内で別段に定めル場合は別とする。

4.2 本 EULA の範囲内で明示されている場合を除き、ライセンス保持者が第三者にソフトウェアを再販、 または無料で永久にソフトウェアを譲渡することができ、第三者が本 EULA に同意し、ライセンス保持者 が本ソフトウェアのすべての使用を停止し、コンピューターからソフトウェアやインストールされているす べてのコピーを消去 —ソフトウェアがダウンロード購入でなかった場合 — 第三者にソフトウェアを転送 した後は元のメディアを消去する必要があります。また、ライセンスは Arturia 社(www.arturia.com)で購 入したソフトウェアの登録を解除する必要があります。

5. サウンド・ライブラリーが製品の一部であった場合の EULA の付加項目

提供されるサンプル、インストゥルメントやプリセットは、本契約の条件下でArturiaからの事前の許可無 く商用、または非商用の音楽やオーティオ・プロダクションに使用することができます。サウンド・ライブラ リー作製のためにシンセサイザー、バーチャル・インストゥルメント、サンプル・ライブラリー、サンプルベ ースの製品、またはその他の楽器の任意の種類のサウンド・ライブラリーとして本製品(特にサンプル、 インストゥルメント、プリセット)の使用は厳しく禁止されています。個々のサンプル、サウンドセット、また はオーディオ・ループは、いかなる場合でも個々に配布することはできません。さらにこれらのサンプル、 サウンドセット、オーディオが、全体的、部分的にでもその他のオーディオ・サンプル、サウンド・ライブラ リーや効果音として再販することはできません。

6. データの保護

Arturia は、個人情報の保護に関する法律の遵守を重視しています。収集したユーザー・データは、その 契約上の義務を履行するためだけに使用され、決して第三者にデータを提供しません。さらに詳しい情 報については、www.arturia.com/privacyでプライバシーポリシーについて参照してください。

7. 限定保証

アートリア社は通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵 がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフト ウェアのすべての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 ア社は、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。すべ てのプログラム、および付随するものは、現状のまま提供されます。

8. 付随する損害補償の制限

アートリア社は、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接的な損害(仕事の中 断、損失、その他の商業的損害なども含む)について、アートリア社が当該損害を示唆していた場合に おいても、一切の責任を負いません。地域により、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、上記の限定保証が適用されない場合がありま す。本限定保証は、お客様に特別な法的権利を付与するものですが、地域によりその他の権利も行 使することができます。