

ユーザーマニュアル

Farfisa V



ARTURIA[®]
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

ディレクション

Frédéric Brun

Kevin Molcard

開発

Samuel Limier (project manager)

Theo Niessink (lead)

Stefano D'Angelo

Baptiste Aubry

Corentin Comte

Baptiste Le Goff

Pierre-Lin Laneyrie

Valentin Lepetit

Germain Marzin

Mathieu Nocenti

Pierre Pfister

Benjamin Renard

デザイン

Glen Darcey

Shaun Ellwood

Sebastien Rochard

Gregory Vezon

Morgan Perrier

サウンドデザイン

Jean-Baptiste Arthus

Boele Gerkes

Theo Niessink

Jean-Michel Blanchet

Stephane Schott

マニュアル

Hollin Jones

Tomoya Fukuchi

Léonard Sauget

Jason Valax

スペシャルサンクス

Alejandro Cajica

Chuck Copsis

Denis Efendic

Ben Eggehorn

David Farmer

Ruary Galbraith

Jeff Haler

Dennis Hurwitz

Clif Johnston

Koshdukai

Joop van der Linden

Sergio Martinez

Shaba Martinez

Miguel Moreno

Ken Flux Pierce

Daniel Saban

Carlos Tejeda

Scot Todd-Coates

Chad Wagner

© ARTURIA S.A. – 1999-2016 – All rights reserved.

11, Chemin de la Dhuy

38240 Meylan France

<http://www.arturia.com>

もくじ

1.	はじめに	5
1.1	Farfisa V とは?	5
1.2	オリジナル・インストゥルメントの歴史	5
1.3	ポピュラー・ミュージックへの進出	7
1.4	オリジナルの Farfisa に Farfisa V が追加した新機能	8
2.	アクティベーションとはじめの操作	10
2.1	レジストレーションとアクティベート	10
2.2	最初のセットアップ	11
2.2.1	2.2.1 オーディオと MIDI のセッティング : Windows	11
2.2.2	オーディオと MIDI のセッティング : Mac OS X	13
2.2.3	プラグイン・モードで Farfisa V を使用する	14
3.	ユーザー・インターフェイス	15
3.1	バーチャル・キーボード	15
3.2	ツールバー	16
3.2.1	セーブ (Save)	17
3.2.2	名前をつけてセーブ (Save Preset As...)	18
3.2.3	プリセットのインポート (Import preset)	18
3.2.4	プリセットのエクスポート (Export preset)	18
3.2.5	バンクのエクスポート (Export bank)	19
3.2.6	ウィンドウのリサイズ (Resize window)	20
3.2.7	オーディオ・セッティング (Audio settings)	20
3.2.8	プリセットのブラウジング	20
3.2.9	アドバンス・セクションのオープン/クローズ	21
3.2.10	MIDI ラーンのアサイン	22
3.2.11	MIDI コントローラーの設定	24
3.2.12	下部のツールバー	25
3.3	プリセット・ブラウザー	26
3.3.1	プリセットの検索	26
3.3.2	タグを使用したフィルタリング	27
3.3.3	プリセット情報について (Info)	28
3.3.4	セカンドプリセット・ビュー	29
3.4	フロント・パネル	31
3.4.1	トレブル・セクション	31
3.4.2	パーカッション&リピート・コントロール	33
3.4.3	トレモロ・コントロール	34
3.4.4	リバーブ&ビブラート・コントロール	34
3.4.5	ベースマニユアル・セクション	35
3.5	ケースの内部	37
3.5.1	ボイスチューン・セクション	38
3.5.2	ベーストーン・セクション	38
3.5.3	ノイズ・コントロール	39
3.5.4	ボイス・モード	39
3.5.5	エンベロープ・セクション	40
3.5.6	ユーザーウェーブ・セクション	41
3.5.7	マスター・ボリュームと EQ	42
3.5.8	リバーブ・タイプ	42

3.5.9	ニーレバー・セクション	43
3.6	アンプとエフェクト	45
3.6.1	このセクションはどのように動作するか	45
3.6.2	アンプ	46
3.6.3	フランジャー	47
3.6.4	フェイザー	47
3.6.5	コーラス	48
3.6.6	アナログ・ディレイ	49
3.6.7	オーバードライブ	49
3.6.8	スウェル・ペダル	50
4.	エンドユーザー・ライセンス契約書.....	51

1. はじめに

バーチャル・オルガン Farfisa 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に多くの喜びの時間を与えると確信しています。

Farfisa V 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 Farfisa 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、1960 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 Farfisa は見つけるのが困難で維持にコストがかかるため、我々は、Farfisa 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 Farfisa V とは？

Farfisa V は、クラシック Farfisa コンパクトデラックス・オルガンのソフトウェア・バージョンです。Farfisa サウンドは、その次代の主な競争相手“Vox Continental”よりもベース・ウェーブフォーム、拡張したパーカッション、ビブラート・セクションが得られます。

参考のため、オリジナルのハードウェア・オルガンを使用して開発し、Farfisa V は有名なコンパクト・シリーズのオリジナルの回路やサウンドを正確にシミュレーションしています。Windows と Mac OS X 上でスタンドアローンのインストゥルメントとして、DAW 内でプラグインとして使用できるよう主要なフォーマットでも動作を行います。MIDI ラーン機能により簡単にパラメーターの多くを実際にコントロールすることができ、プラグイン・モードでは、よりクリエイティブなコントロールを行なうためにオートメーションにも対応しています。

1.2 オリジナル・インストゥルメントの歴史

Farfisa は、イタリアの電機メーカーであり、実際にはありとあらゆる製品を製造していますが、1960 年代と 1970 年代に作製した電子オルガンがもっとも有名です。これらは購入可能なシンセサイザーより先でした。Hammonds やその他のトーンホイール・オルガンとは異なるサウンドを持ち、そしてコンパクトで可搬性に優れました。

その結果、Farfisa シリーズのようなコンボ・オルガンは、ポピュラー・ミュージックの多くのシーンで使われるようになりました。個性的でパワフルなサウンドを持ち、異なる異サウンドを

えるためにセッティングを変える方法も非常にフレキシブルな楽器でした。何よりもトラブル無くギグで使用することができたことは当時の多くの鍵盤楽器にはあまりないことでした。

Farfisa コンパクト・シリーズは、1964 年と 1969 年の間に生まれた 4 モデルがあります。ミニ・コンパクトはもっとも小さく、コンボ・コンパクトは 2 種類のバージョンがありました。: デラックス・コンパクト — Farfisa V によって、再現されるモデル、もっと重要な特徴を持つコンパクト・デュオはデュアル・キーボードを備えていました。

コンパクト・デラックスの注目すべき機能は以下の通りです。:

- 下位の 2 オクターブのキーボード: 1 オクターブの黒/グレーは切り替えることができ、ベース・ノートのレンジを拡張することができます。
- ベースとトレブル・マニュアルに独立したパーカッション・コントロール
- 16' ベース、ストリングス
- 8' フルート、オーボエ、トランペット、ストリングス
- 4' フルート、ピッコロ、ストリングス
- 2-2/3' に独立したブリリアント・コントロール
- 4 ビブラート・セッティング
- チューブ・プリアンプ(12AX7)とリアル・スプリングリバーブ
- 2 リバーブ・セッティング
- マルチトーン・ブースター
- マルチトーン・ブースター用のスウェル・ペダルとニー・コントロール

Farfisa が普及してユニークなサウンドを与え、多くのことがありました。

- アタックとリリースを備えた初歩的なエンベロープは、典型的なオルガンのサウンドを超えました。
- “Teenage Wasteland”のキーボード・セクションに似たサウンドのスクエア波のトレモロ・タイプを与えたりリピート機能の追加。
- 80 年代のニューウェーブ・バンドのようなグランジ・サウンドを与えるトーン・ブースター。
- よりソフトなアタックは、近年のインディー・エレクトロバンドやインディ・ロックバンドで多用されています。

- ニーレバーは、グローバル・フィルターのようで、マニュアルにワウのようなエフェクトを加えます。
- 全体的なサウンドは、オルガンよりもトップオクターブのシンセのようなサウンドでした。

1.3 ポピュラー・ミュージックへの進出

Farfisa のサウンドは、ハードなエッジのガレージ・バンドや最初に使われたようなサイケデリックなサウンドに非常に適しています。ここでもその可搬性が使用し始めたバンドのタイプに大きな要因がありました。それは、スタジオやリハーサル・ルームが持っているようなオルガンで、その結果多くの作品で使われるようになりました。

Farfisa はすぐに 60 年代のガレージ・バンドのニッチな中で人気を得ていきました。実際、Farfisa は、その頃は価格が高く、入手が困難であったポリシンセのようなサウンドが得られ、オルガンというよりシンセのように聞こえたのでロックやポップス、その後のエレクトロニック・ミュージックに広がっていきます。こんにちでも人気ですが、実際のハードウェアは希少で入手困難であることに加え、メンテナンスするためのコストがかかるために実物を見ることは滅多にありません。

著名な Farfisa ユーザーと Farfisa が使用されている曲

1960s

- Sam the Sham “Wooly Bully”
- The Swingin’ Medallions “Double Shot (Of My Baby’s Love)”
- Percy Sledge “When a man loves a woman”
- Strawberry Alarm Clock “Incense And Peppermints”

1970s

- Jean Michel Jarre
- Sun Ra
- Pink Floyd (many albums up to Dark Side of the Moon)
- Kraftwerk
- Tangerine Dream
- Sly and the Family Stone
- Van Der Graaf Generator

- Led Zepplin “Dancing Days”
- Herbie Hancock
- Elton John “Crocodile Rock”
- Steve Reich “Four Organs”

1980s

- Blondie
- B-52's
- Squeeze
- Talking Heads
- Simple Minds
- REM
- Fleshtones

1990s

- Green Day
- Inspiral Carpets

2000s

- The Moons
- Stereolab
- Tara Busch
- Paul Weller
- Lords of Altamont
- The Cesars

1.4 オリジナルの Farfisa に Farfisa V が追加した新機能

ソフトウェアで楽器をモデリングする場合、オリジナル・ハードウェアを忠実に再現するだけでなく、より高度な機能を追加することができます。Farfisa V では、オリジナルの Farfisa では見かけなかったいくつかの機能があります。

- ユーザーによる付加的なウェーブフォームを作成、またはスライダーのグラフィックに基いて新しいウェーブフォームを作成するためにスライダーを使うことができるスペシャルなユーザー・ポジション
- 内蔵のスプリング・リバーブをモデリングし、それと同様に他のリバーブの IR を追加しました。
- 下記のエフェクト・ユニットを加えました。

- Analog Delay (アナログ・ディレイ)
 - Chorus (コーラス)
 - Phaser (フェイザー)
 - Flanger (フランジャー)
 - Overdrive(オーバードライブ)
-
- 簡単にアクセス可能な個々のボイス・チューニング
 - パラフォニック/ポリフォニック・モード
 - サウンド・パレットを拡げるためのアッパー&ロウワー・キーボードのアタック&リリース
 - ベース・セクションのウェーブフォーム・セクター
 - ベース・セクションのトーン・コントロール
 - トレモロ・シンク
 - リピード・シンク

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

Farfisa 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。



Farfisa 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>

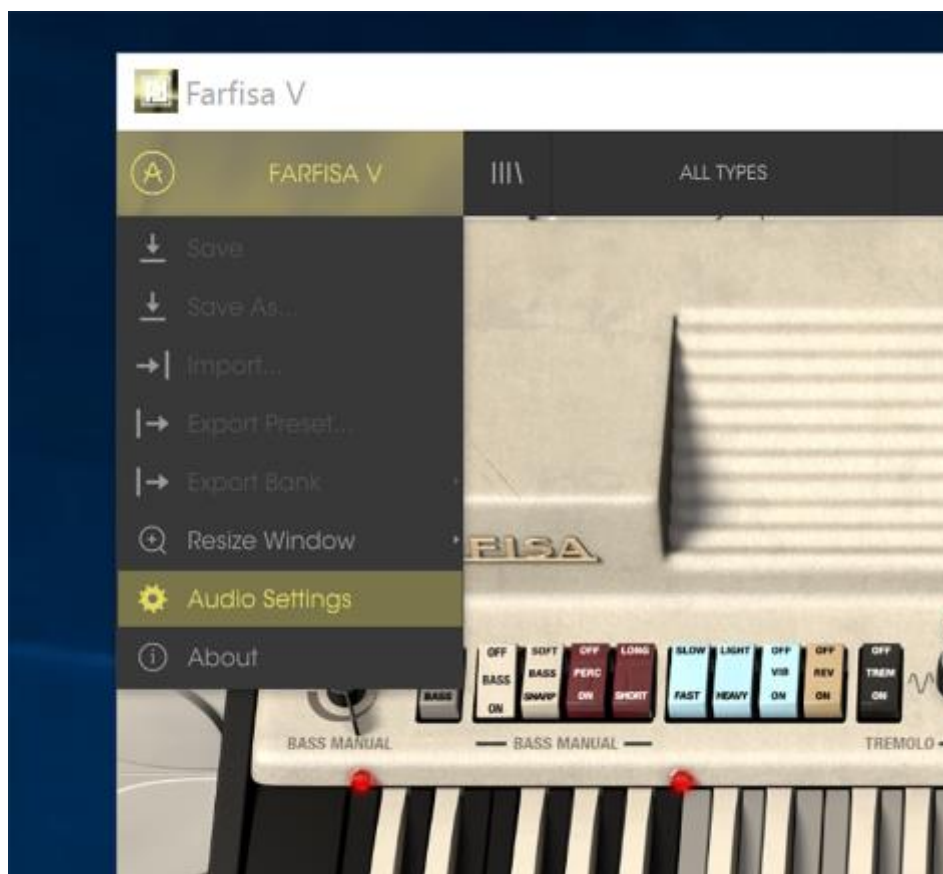
注: Arturia アカウントをお持ちでない場合は、アカウントを作成する必要があります。アカウントの作成は簡単にできますが、この手順の間にアクセス可能なメールアドレスが必要になります。

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

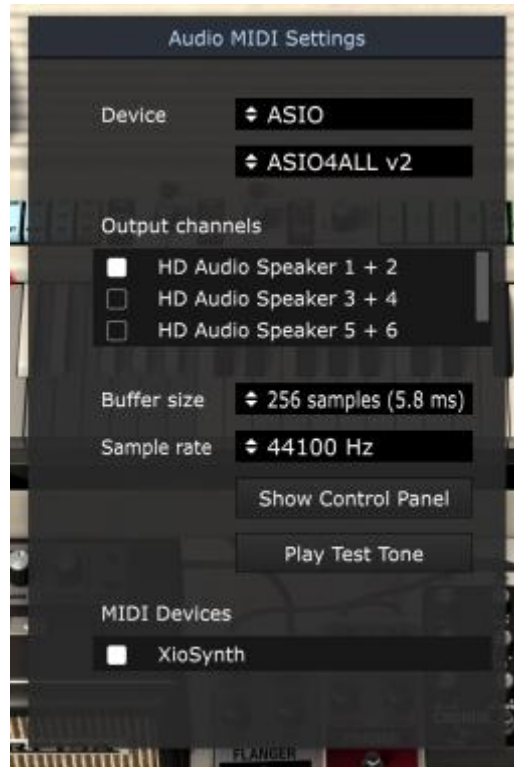
2.2.1 2.2.1 オーディオと MIDI のセッティング: Windows

Farfisa 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。



Farfisa V メイン・メニュー

オーディオ&MIDI 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

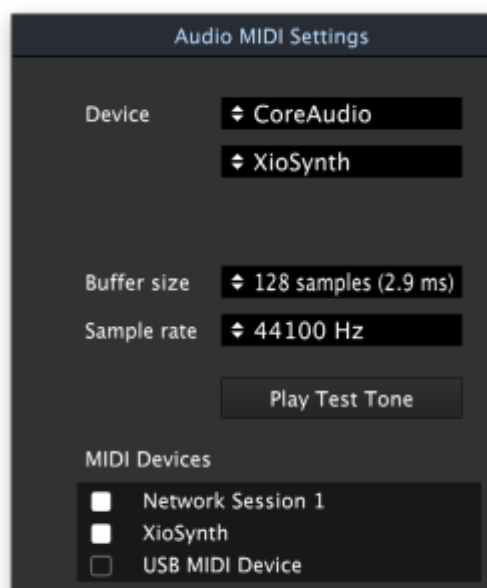
上から順に以下のようなオプションがあります。

- **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・バッファのサイズを選択することができます。小さいバッファ値では、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・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・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・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。

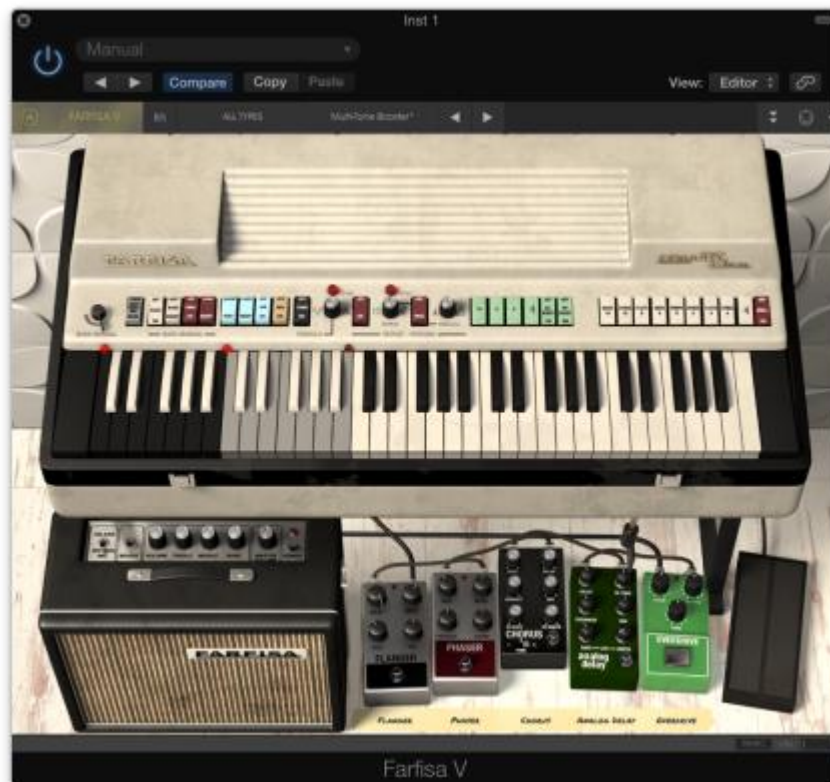
- **Sample Rate:** インストゥルメントから出力するオーディオのサンプルレートを設定することができます。多くのコンピューターでは最高で 48kHz で動作が可能ですが、このオプションは、オーディオ・インターフェイスの性能に依存します。高いサンプルレートでは、多くの CPU 負荷を必要とし、96kHz まで設定することができますが、特に理由のない限り 44.1, または 48kHz での使用を推奨します。“Show Control Panel” ボタンは、選択しているオーディオ・デバイスのシステム・コントロールパネルにジャンプします。
- **Play Test Tone:** 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 Farfisa 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。



2.2.3 プラグイン・モードで Farfisa V を使用する



Farfisa 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 Farfisa 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 Farfisa 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

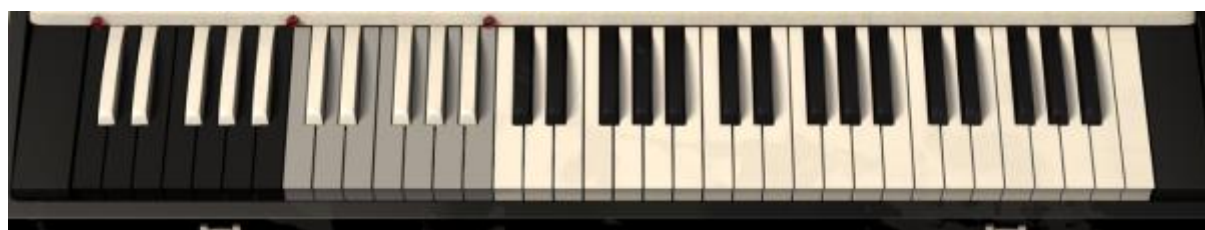
Farfisa V は、多くの優れた機能を持っており、この章でそれぞれがどんな機能化を説明します。Farfisa V が、プロジェクトのあらゆるシーンに絶妙なサウンドを素早く提供できることに驚かれると思います。

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放”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

バーチャルキーボードを使用すると外部 MIDI デバイスを使用せずにサウンドを再生することができます。選択したサウンドを確認する際などにバーチャルキーボードをクリックしてください。また、キーボード上をドラッグすることでグリッサンドすることも可能です。

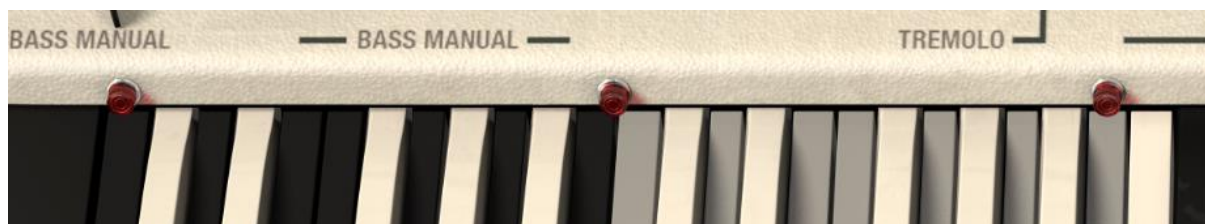
Farfisa は特定の方法でベロシティ・センシティブです。これは、異なるキーコンタクトが作るスピードの変化によってベロシティを作ります。5 つのキーコンタクト(16'、8'、4'、2 $\frac{1}{2}$ '、パークッション)が鍵盤ごとにあります。非常にゆっくりとキーを押すと各キーコンタクトが作るサウンドを聴くことができます。



Farfisa V キーボード

キーボードは、各セクションに分割されています。白い高音部の鍵盤は、つねに高音域をプレーします。左側の黒い鍵盤は、ベースをプレーし、グレーの鍵盤は、アッパー・セクション、ベースレンジの拡張するためのどちらかに設定することができます。

ベース・セクションをオフにするとアッパーはすべての鍵盤にわたってプレー可能になります。このモードの場合、キーボード上にある小さな赤いライトはすべて消灯しています。



Bass ON/OFF スイッチを使用してベース・セクションを切り替えると、黒い鍵盤はベースを演奏することができます。ライトが光っているときは、ベース・セクションがオンになっています。



左側の Grey Keys Sel スイッチを切替えて灰色の鍵盤の役割をトレブルからベースに切り替えることができます。灰色の鍵盤は、第 2 オクターブに割り当てられていて、ベース・キーのレンジを拡張するために使用できます。第 1, または第 3 の赤いライトは、ベース・パートのレンジを表示しています。これはトレブル・レンジの低域部分をベース・パートとして使用でき、より自由な演奏を可能にします。



オクターブセレクション・ライト

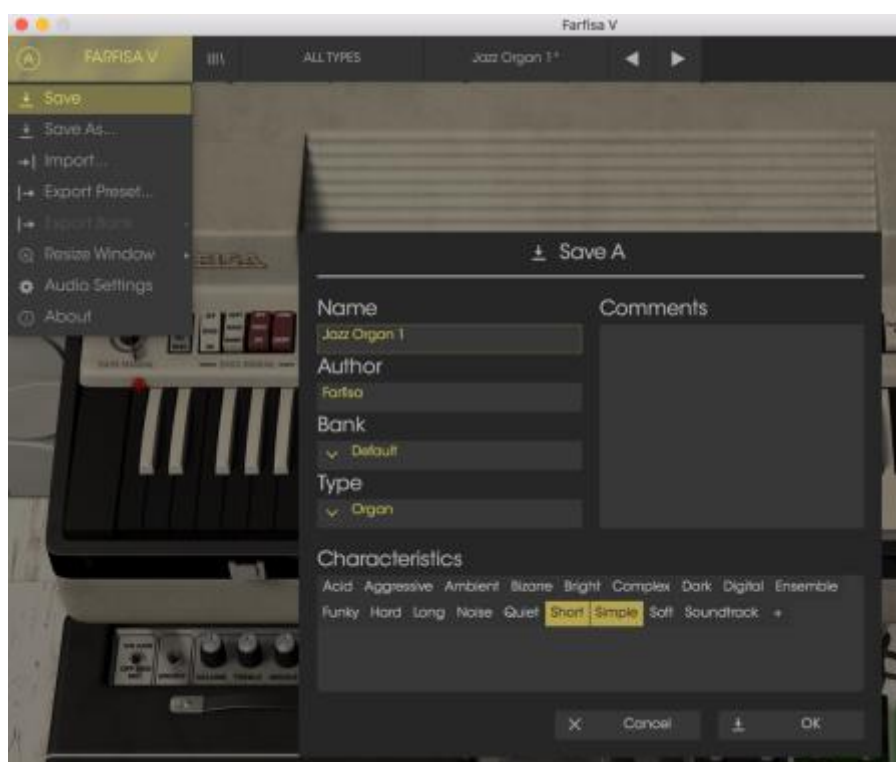
3.2 ツールバー

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 Farfisa 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 セーブ(Save)

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。



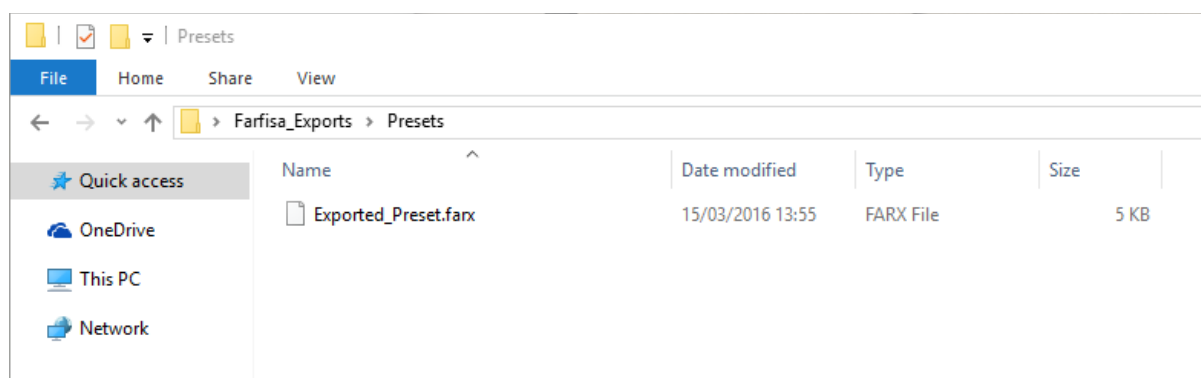
セーブプリセット・ウィンドウ

3.2.2 名前をつけてセーブ(Save Preset As…)

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。

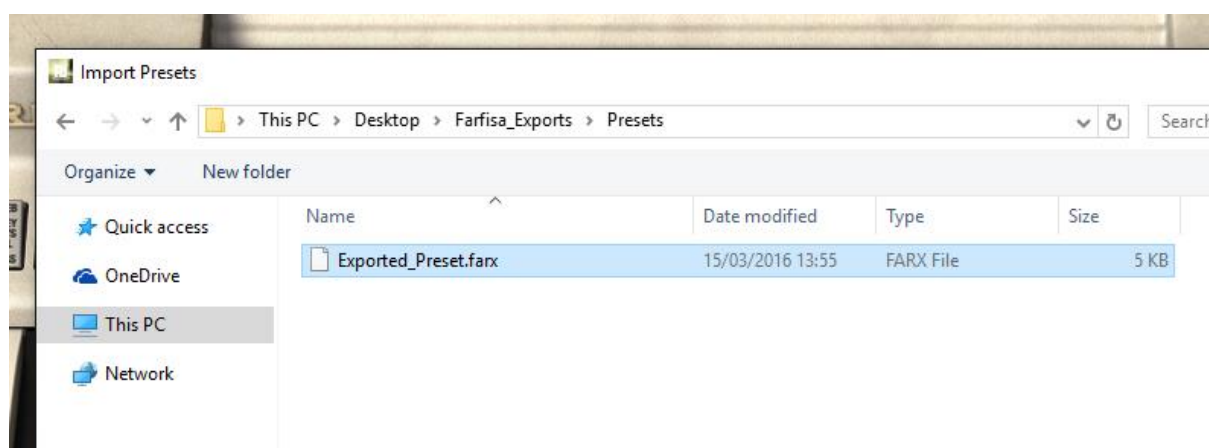
3.2.3 プリセットのインポート(Import preset)

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、.farx フォーマットで保存されています。



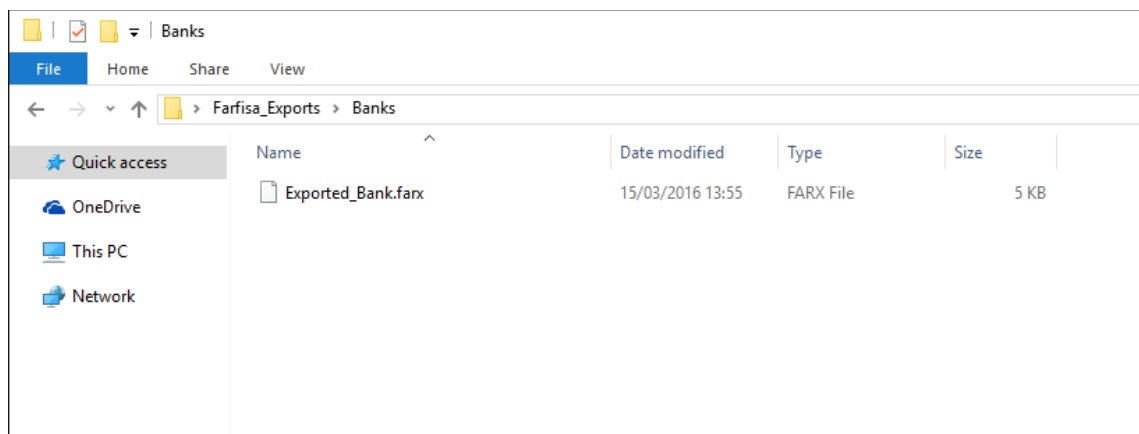
3.2.4 プリセットのエクスポート(Export preset)

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(Export bank)

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 ウィンドウのリサイズ (Resize window)

Farfisa 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 50%~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。



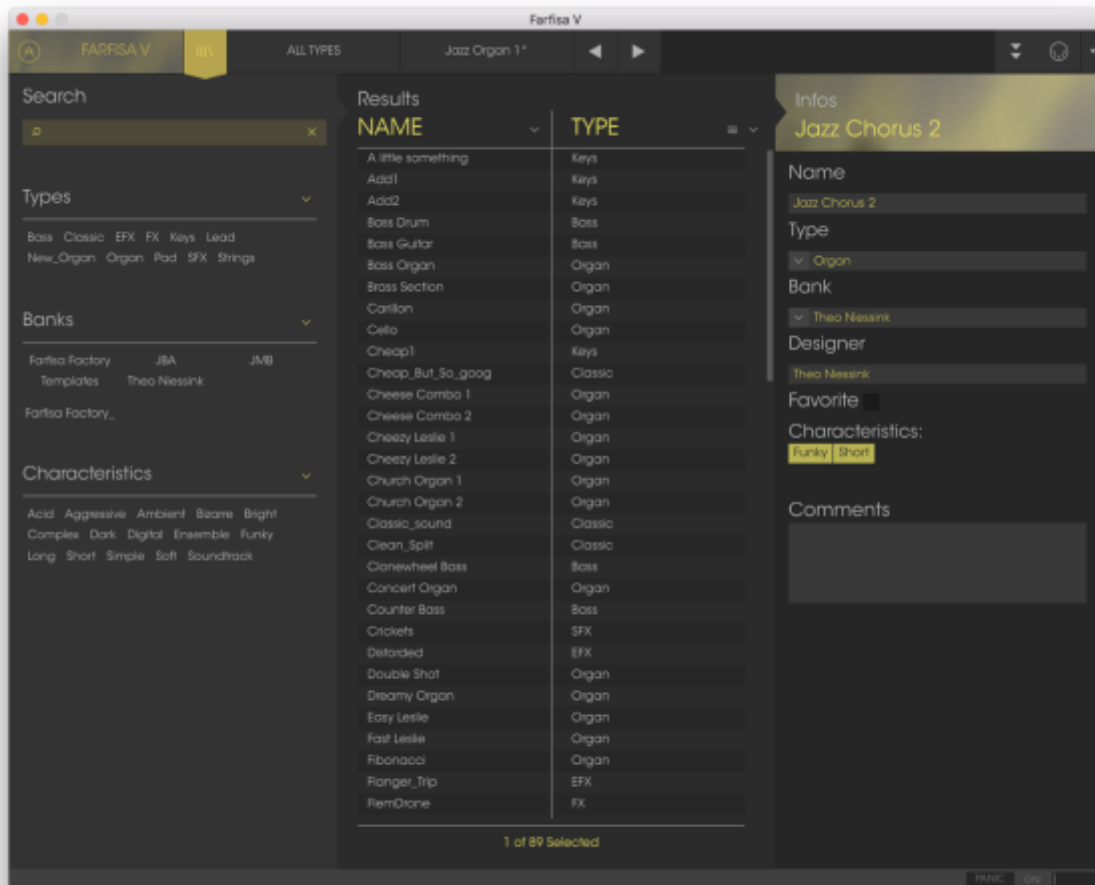
リサイズウィンドウ・メニュー

3.2.7 オーディオ・セッティング (Audio settings)

インストゥルメントがサウンドを送り、MIDI を就寝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。



プリセット・ブラウザー

3.2.9 アドバンス・セクションのオープン/クローズ

ツールバー右側にある 2 つの下向き矢印のボタンをクリックするとアドバンス・セクションを表示することができます。これは、個々のノート、ユーザー・ウェーブフォームやエンベロープを微調整できる高度な機能にアクセスすることができます。このセクションについての詳細は、セクション 3.5 を参照してください。オルガンの内部を表示するためにこのボタンをクリックしてください。また閉じるためにもう一度ボタンを押してください。閉じているオルガンの蓋をクリックして開くこともできます。



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。

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。

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ュホールドを越えたかどうか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。



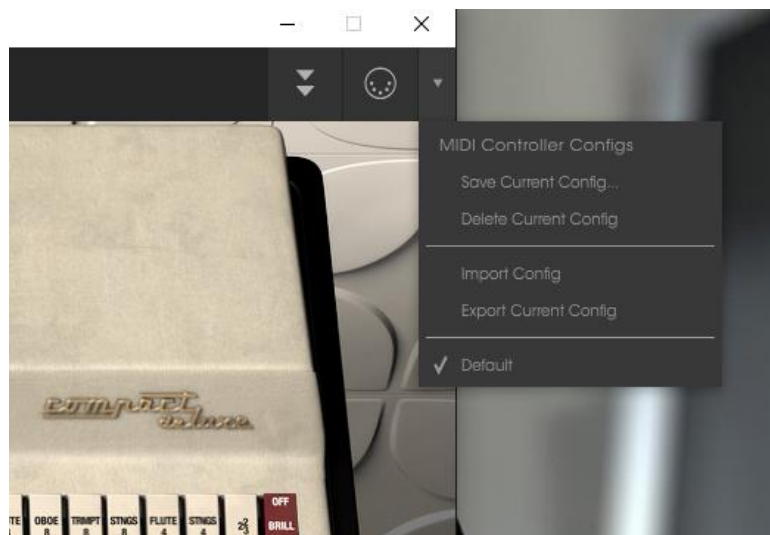
MIDI ラーン・モード

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。



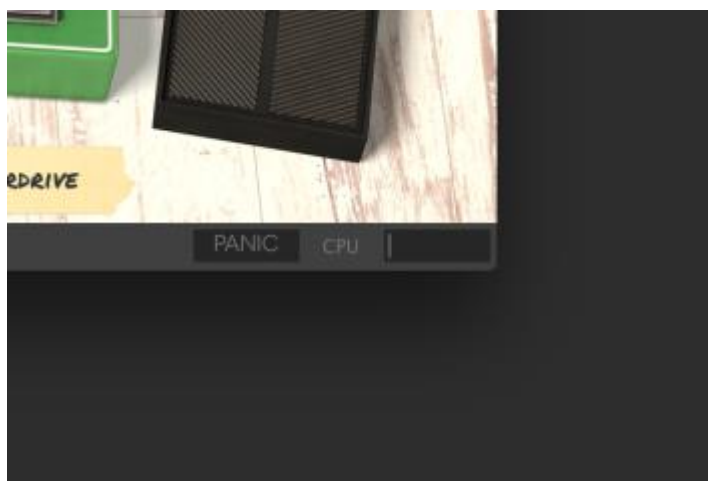
3.2.11 MIDI コントローラーの設定

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 Farfisa V を使用するために使うことができます。

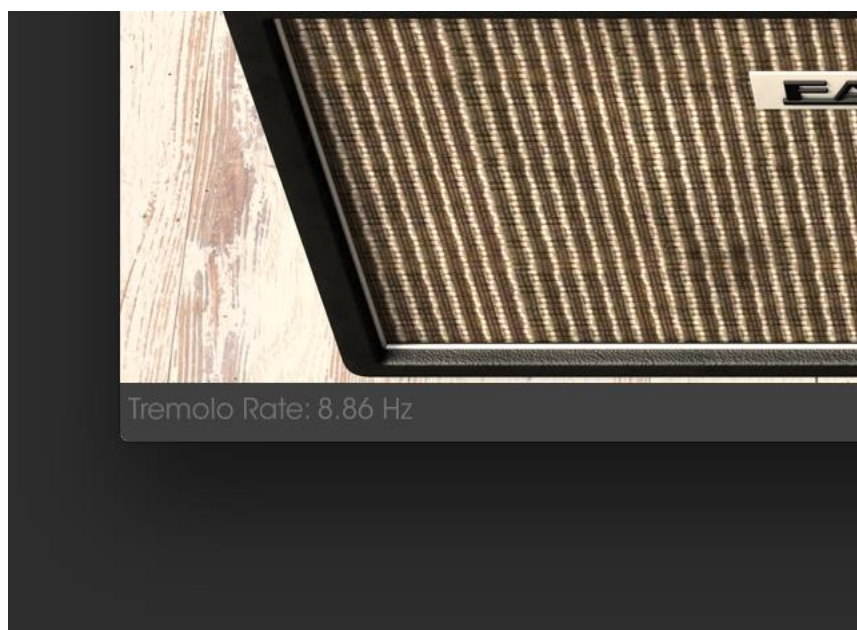


3.2.12 下部のツールバー

下部のツールバー右側に 2 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。



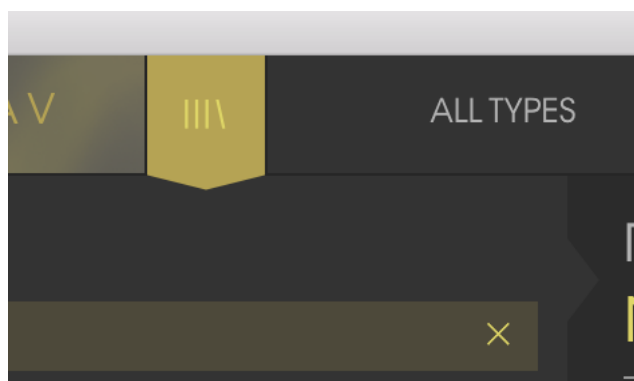
下部ツールバーの左側には現在変更しているコントロール値の状態や数値を表示しています。



現在のコントロール値の表示

3.3 プリセット・ブラウザー

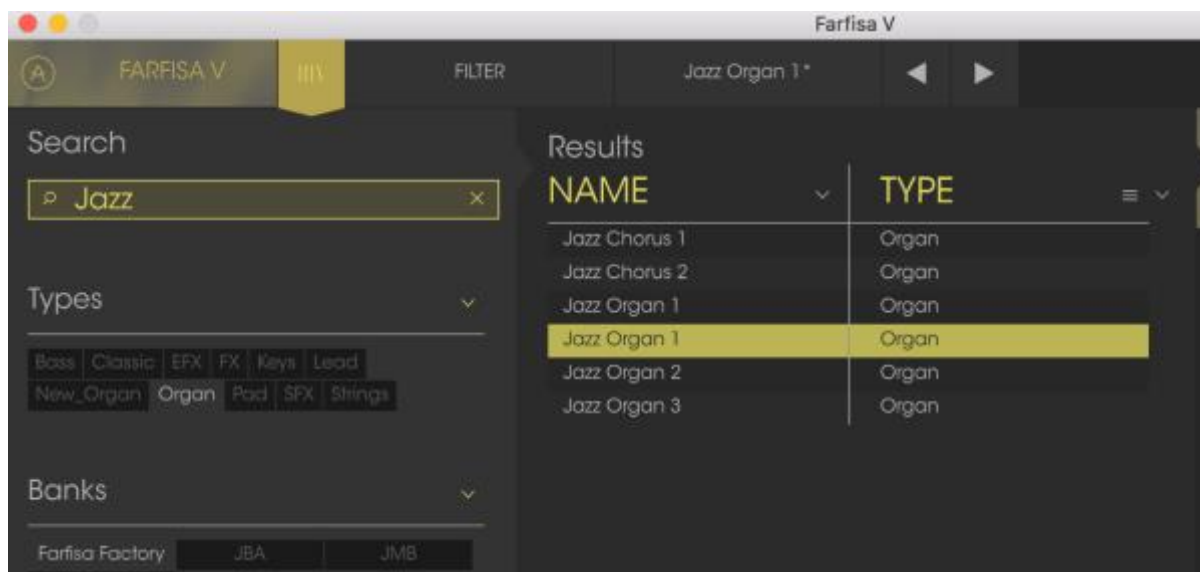
プリセット・ブラウザーでは Farfisa V のサウンドを検索し、ロードとマネージメントする方法を提供します。これはいくつかの異なるビューがありますが、すべてのプリセットの同じバンクにアクセスすることができます。検索・ビューにアクセスするには、ブラウザー・ボタン(3本の縦線と1本の斜線)をクリックしてください。



プリセットブラウザー・ボタン

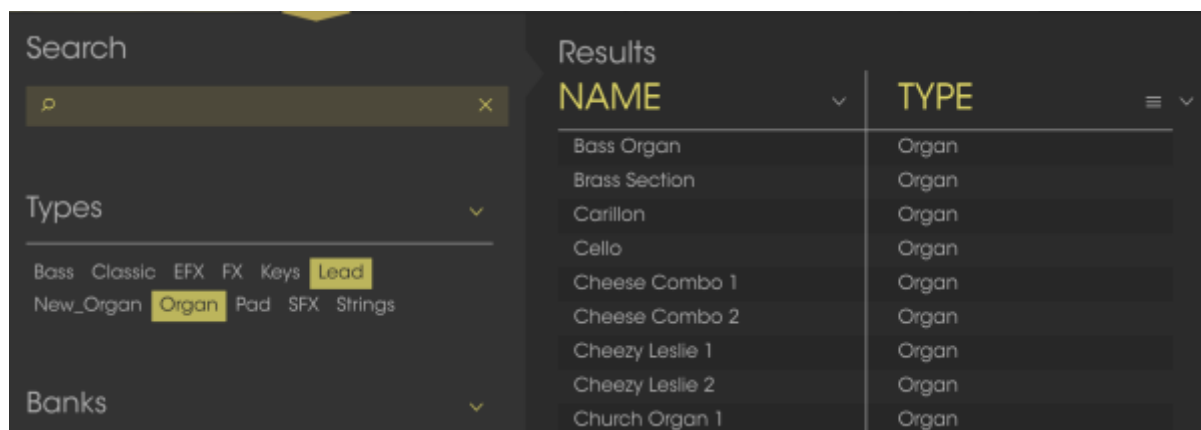
3.3.1 プリセットの検索

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。

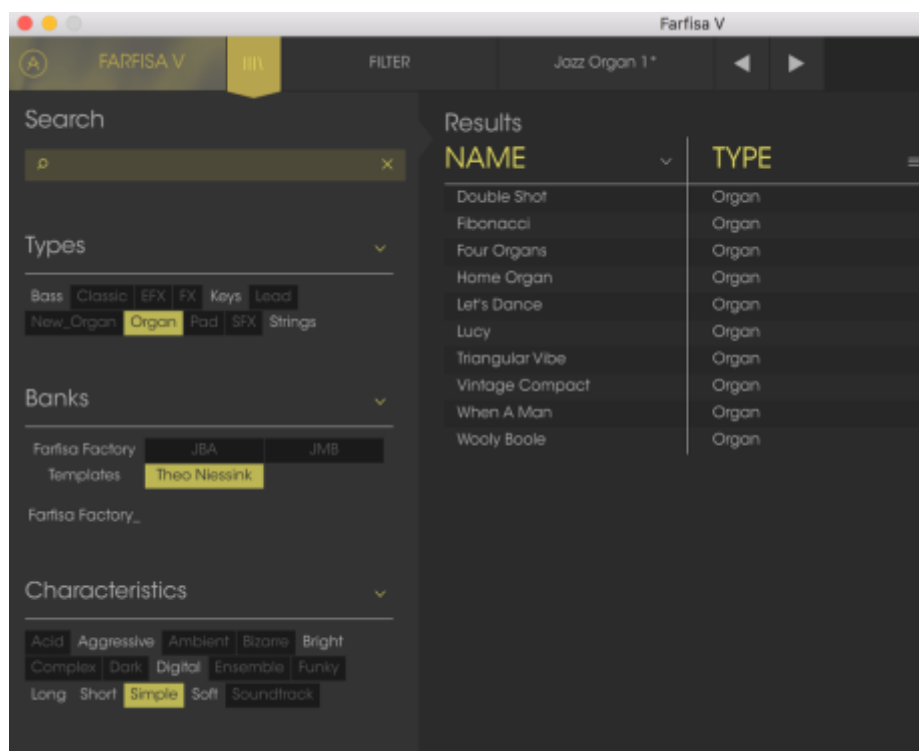


3.3.2 タグを使用したフィルタリング

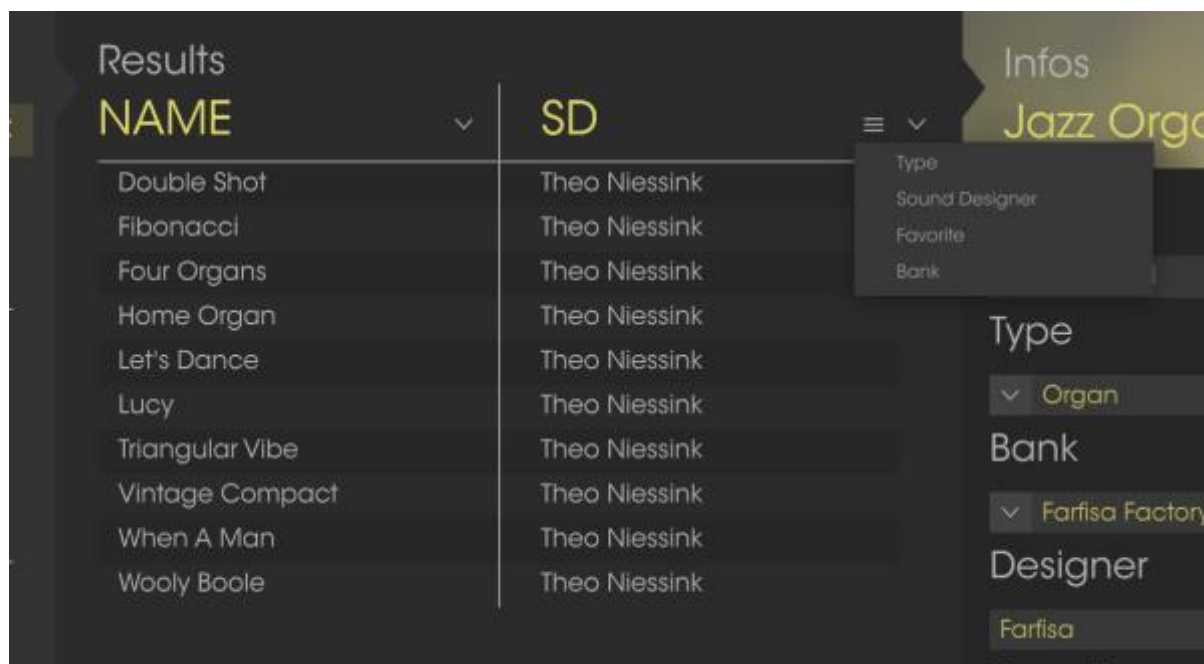
また、別のタグを使用して検索することもできます。例えば、タイプ・フィールドの“Lead”と“Organ”をクリックすることでこれらのタグに一致するプリセットのみを表示することができます。タグ・フィールドを表示、または非表示するには、タイトル・フィールドの右側になる下向きの矢印ボタンをクリックしてください。“Results”列の各セクションにある矢印ボタンをクリックすることでソートすることができます。



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。

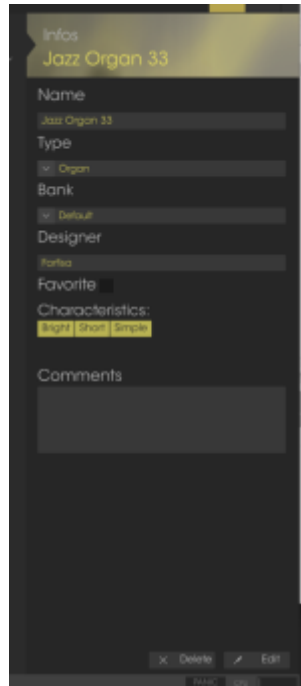


Results 列の 2 番目は、検索したい方法に応じて、タイプ、サウンドデザイナー、フェイバリット、バンクのタグを切替えて表示させることができます。右側にあるソート矢印の隣にあるオプション・メニューをクリックして選択可能です。



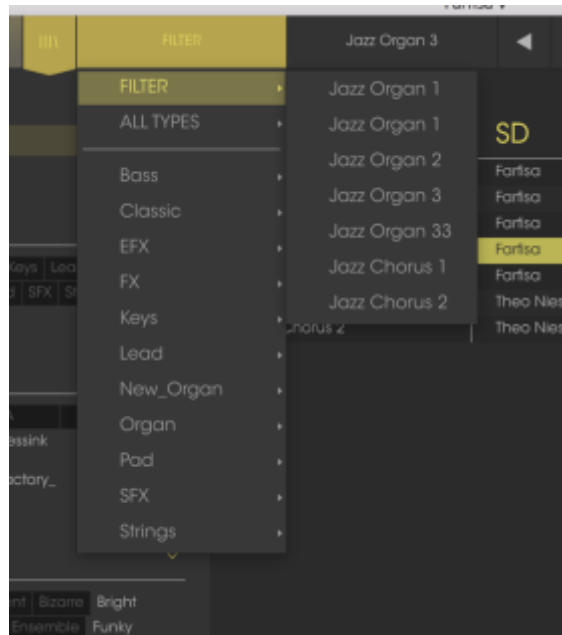
3.3.3 プリセット情報について(Info)

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。



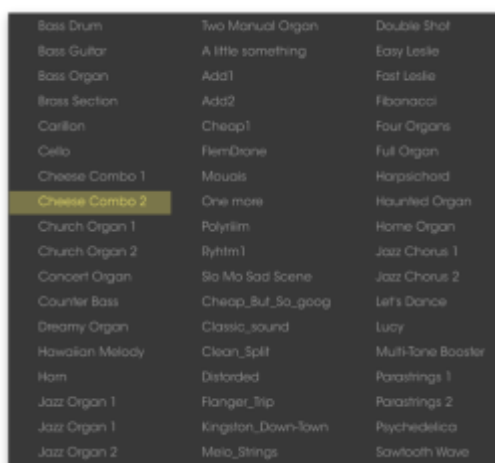
3.3.4 セカンドプリセット・ビュー

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。



一方、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リ化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。



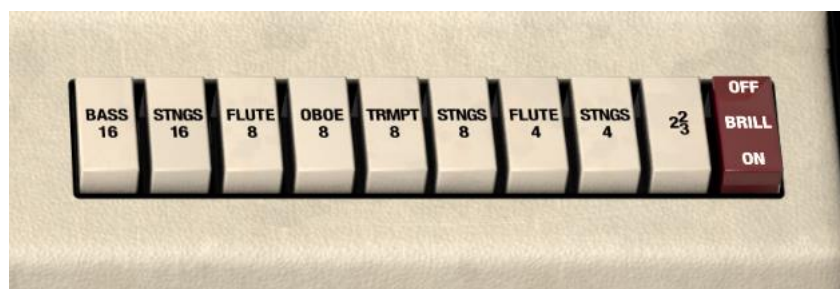
Bass Drum	Two Manual Organ	Double Shot
Bass Guitar	A little something	Easy Leslie
Bass Organ	Add1	Fast Leslie
Brass Section	Add2	Fibonacci
Carillon	Cheap1	Four Organs
Cello	FlemDrone	Full Organ
Cheese Combo 1	Mouais	Harpichord
Cheese Combo 2	One more	Haunted Organ
Church Organ 1	Polyrithm	Home Organ
Church Organ 2	Rythm1	Jazz Chorus 1
Concert Organ	Sa Ma Sad Scene	Jazz Chorus 2
Counter Bass	Cheap_But_So_goog	Let's Dance
Dreamy Organ	Classic_sound	Lucy
Hawaiian Melody	Clean_Split	Multi-Tone Booster
Ham	Distorted	Parashings 1
Jazz Organ 1	Flanger_Trip	Parashings 2
Jazz Organ 1	Kingston_Down-town	Psychedelia
Jazz Organ 2	Melo_Strings	Sawtooth Wave

3.4 フロント・パネル

フロント・パネルでは、キーボードがどのようにサウンドを生み出すか、エフェクトがどのように動作するかについてコントロールします。バーチャル・インストゥルメントには、そのフロント・パネルにはオリジナルのコンパクト・デラックスとコンパクト・デュオの両方を組み合わせたモデルにし、アドバンスド・セクションを開くことでアクセス可能ないくつかの追加機能を備えています。

オリジナルの回路図を使用してオリジナルの生のトーン・ジェネレーター(オシレーター、ディバイダー)、ボイス・フィルター(マルチトーン・ブースター、トレブル、ベース)、内蔵エフェクト(ビブラート、リピート/パーカッション、トレモロ)そしてプリアンプ(ノイズ/メインハム含む)のモデリングを行いました。その後、実際に本物(われわれの Farfisa Compact Duo、ならびにいくつかの他のモデルのオーディオ・レコーディング)と比較し、よりビンテージに近くなるよういくつかのモデリングを調整しました。また信じられないほど本物の Compact Duo のスプリング・リバーブの IR(インパルス・レスポンス)を収録しました。

3.4.1 トレブル・セクション



トレブル・セクション

白いタブは、パイプオルガンのストップのような機能と他に 2 つの機能を備えています。

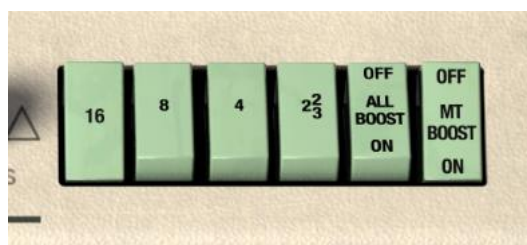
1. 各キーに 1 つ以上のピッチ(16'、8'、4'、2 $\frac{2}{3}$)
2. ピッチに送るためのフィルターの選択(フルート、ストリングス等)

複数のスイッチをオンにするとより多くの倍音を含むリッチな完全にジェネレーションされたサウンドになります。逆により少しのピッチを使用すると多くのストリッピングされたサウンドになります。物理的に瞬間的なサウンドの変更を行いたい場合、MIDI コントローラーを使用して演奏中にこれらのスイッチをオン/オフすることができます。これは、例えばバースとコーラスで異なるサウンドを使用する場合に実際のオルガン奏者が使用する一般的な技術です。少しの練習ですぐに理解できるでしょう。

ベースの 16 とストリングス 4 を選択した場合、16' と 4' ピッチは、ベースとストリングスのボイス・フィルターを通して送られます。これらは多くの内容を相互に作用させるので、フィルターは絶縁されておらず、各組み合わせはわずかに異なるサウンドになるのでご注意ください。(例:フルート 8+ストリングス 8 はフルート 4+ストリングス 4 のようなサウンドではありません)

他の白いタブのボイス(シャープなトーン)は、グローバルなボイス・フィルター回路を通りますが、ベース 16 とフルート 8/4 のボイス(丸い音)は、MTB ボイスに基きます。

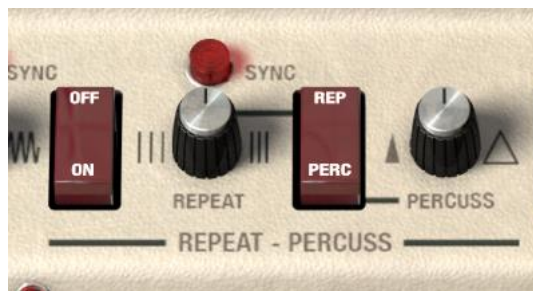
ブリリアント・タブは白い 2-2/3' タブに使用時に明るいトーンを作ります。白の 2-2/3' タブはオフの場合、ブリリアント・タブは効果がありません。



マルチトーンブースター・セクション

マルチ・トーンブースター(MTB)は、マルチトーンブースター・タブ(緑色のタブ)、またはトレブルボイス(白いタブ)のいずれかを選択してください。MTB モードでは、各キーのピッチを選択することができます(16'、8'、4'、2 $\frac{2}{3}$);これらはパイプオルガンの長さを表します)。高周波数帯ではニーレバーをミックスすることができ、できるだけ多くの高周波数成分をミックスするためにブースターは有効です(ニーレバーが 100%であるように)。マルチトーンブースター・モードでは、各オクターブは、ローパスフィルターのシリーズを持ちます。I/O が正しく設定されているオルガンやオーディオインターフェイスから任意のサウンドを得られない場合、それはトーンのすべてのスイッチがオフになっている場合があることを確認してください。

3.4.2 パーカッション&リピート・コントロール



オリジナルのコンパクト・デラックスでは、パーカッションとリピート・キャラクターを使用してオルガン・サウンドを生み出します。コントロールはこのように動作します。:

- リピート・オン/オフ(左側のスイッチ): リピート機能のオン/オフを決定します。
- リピート・シンク: リピートのスピードをホストコンピューターのテンポに合わせることができます。オン/オフするには、赤いライトをクリックしてください。シンクしていない場合、リピートレート・ダイヤルはノートの長さではなく、Hz 値で動作します。

リピートレート・ダイヤル: 二全音符、全音符、二分音符、四分音符三連、四分音符、八分音符三連、八分音符、十六分音符三連、十六分音符の間でレートを設定することができます。

- リピート/パーカス・モードは、アッパー・キーボードがリピート、またはパーカス・モードのどちらを使用するか選択します。
- パーカス・エンベロープ: パーカッション・セクションのディケイ・タイムの長さをコントロールします。

3.4.3 トレモロ・コントロール

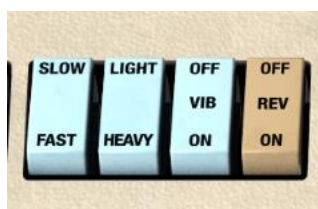
トレモロ・コントロールは本物の Farfisa のように信号にモジュレーションを加えるために使用することができます。



- トレモロ・オン/オフ: トレモロのオン/オフを決定します。
- レート・コントロール: トレモロのスピードをコントロールします。
- シンク: トレモロのスピードをホストコンピューターのテンポに合わせることができます。二全音符、全音符、二分音符、四分音符三連、四分音符、八分音符三連、八分音符、十六分音符三連、十六分音符の間でレートを設定することができます。シンクしていない場合、リピートレート・ダイヤルはノートの長さではなく、Hz 値で動作します。

3.4.4 リバース & ビブラート・コントロール

リバース・セクションは、セクション 3.5.7 で詳細に説明するリバースタイプ・コントロールと関連があります。コントロールは、以下のように動作します。



- スロー/ファースト切替え: 2 種類のビブラートスピードを切替えます。
- ライト/ヘビー切替え: ビブラートの大きさを切替えます。
- ビブラート・オン/オフ: ビブラート・エフェクトのオン/オフを決定。
- リバース・オン/オフ: リバース・エフェクトのオン/オフを決定。アドバンス・セクションでリバース・タイプとレベルを調整することができます。

3.4.5 ベースマニュアル・セクション

コンパクト・デラックスの素晴らしい点の 1 つは、同じインストゥルメント内にベースとトレブル・セクションの両方が含まれているという点です。これは必要であれば、1 つのキーボードで両方のパートの演奏ができることを意味しています。また、ベース・セクションをオフにしてキーボード全体でアッパー部分のみをプレーすることも可能です。ベーストーンは、大きく、ヘビーなサウンドを演奏できる点から、ベースギター・プレーヤーの代わりに使用するか、またはオルガン全体に重みを増すためにセカンダリー・オルガンパートとして使用することが可能です。アドバンス・セクションでベースのセッティングに関する設定を行なう行なうことができます。詳細については、セクション 3.5.2 を参照してください。



コントロールは左側から以下の通りとなります。:

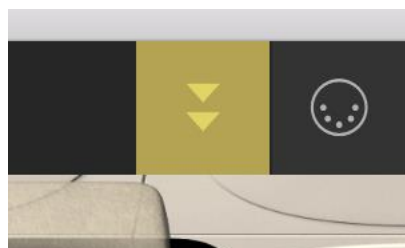
- ベースマニュアル・コントロール: ベース・パートのレベルを設定することができます。右に回すとボリュームはゼロになり、左に回すと最大音量が得られます。ベース・パートは、トレブルとは異なるキャラクターを持っているので、同じボリュームを望まない場合があります、その時にこのノブは便利です。パフォーマンス中に MIDI キーボードから変更できるようこのコントロールは、MIDI コントローラーにマッピングすることができます。
- グレーキー・セレクトスイッチは、2 段階になっており、上方はトレブルに設定されています。これは、キーボード上のグレーの鍵盤が、トレブル・パートのレンジをを拡張することを意味します。第 3 オクターブにあるライト(一番右)は消え、他の 2 つは点灯します。そしてもっとも低いオクターブだけがベース・ノートを演奏することができます。

ベース・ポジションでは、このスイッチは、ベースを演奏するためにグレーの鍵盤を使用し、中央の赤いライトは消灯し、ベース・パートは 2 オクターブ分使用できるようになります。また、演奏中にキーボードのゾーンを切り替える多面い MIDI コントローラーのスイッチをアサインすることができます。

- ベース・オン/オフ: ベース・セクションのオン/オフを決定します。オフにするとキーボード全体がトレブル・セクションのレンジになります。
- ベース・シャープ/ソフト: ベース・セクションでのディケイを変更してキャラクターをシャープ、またはソフトに切替えます。
- パーカション・オン/オフ: ベース・セクションにパーカッシブなアタックを与える機能をオン/オフします。
- ロング/ショーター・スイッチ: ベース・トーンに短い、または長いパーカッシブな要素を加えます。

3.5 ケースの内部

アドバンスド・セクションは、“Advanced” ボタンをクリックするか、オルガンのクリーム色のフード(蓋)をクリックしてアクセスすることができます。



アドバンスド・セクションを開く

これは個々のノートのためのチューニング・コントロールを調整するようなオリジナル・ハードウェアではアクセスが難しかったコントロールやさらには使用できなかった機能を提供します。:

- ユーザーが付加的なウェーブフォームを作成したり、スライダーのグラフィックに基づいた新しい波形を作成することができる特別なユーザー・ポジション。
- 追加機能としてのリバーブ・レスポンス
- パラフォニック/ポリフォニック・モード
- サウンドパレットを拡張するためのアッパーとロウワー・キーボードのアタック/リリース・エンベロープ
- ベース・セクションのウェーブフォーム・セレクター
- ベース・セクションのトーン・コントロール
- トレモロ・シンク
- リピート・シンク



アドバンスド・セクション

3.5.1 ボイスチューン・セクション

Farfisa は 12 の独立したマスター・オシレーター、各ドライブは 5 つのディバイダー、そして 1 つのロー“C”用 エキストラドライバー。それは合計で $(1+5) \times 12 + 1 = 73$ の周波数を常に発生させます Farfisa V では、拡張キーレンジのためにより多く)。オシレーターとディバイダーのこのシステムは、異なるオクターブの同じノート(例:すべての“C”)の位相がロックされるという事実を照明します。



これらのコントロールを使用して個々の 12 のオシレーターを調整することができます。ダブルクリックするとすぐに中心位置へリセットすることができます。すべて 12 のチューニング・ポットを中止にリセットすると本来の Farfisa の音の代表格ではないものの A4=440Hz の平均律チューニングに Farfisa V をチューニングします。このようにオルガン・テンプレートの多くは、クラシックなオルガン・サウンドを与え、中心から少し外れて微調整された特定のノートを備えています。MIDI コントローラーからノートのチューニングを微調整できるようにマッピングすることも可能です。

3.5.2 ベーストーン・セクション

ベーストーン・セクションは、オリジナルの Farfisa を拡張子、異なるベースの波形を選択し、エディットすることができます。



- Bass Wave ダイヤル: 7 種類のベース波形を選択することができます。

0. トーン・ジェネレーターによって発生するオリジナル Farfisa のウェーブフォーム (トレブル・セクションと同様のユーザー波形がオフになっているとき)

1. Saw - ノコギリ波
2. Sync - ハードシンクしたノコギリ波
3. Mod - モディファイしたスクエア波
4. Square - スクエア波
5. Pulse - パルス波 (15% デューティサイクル)
6. Additive - アディティブ・ユーザー波
7. Shape - シェイプ・ユーザー波

ベーストーンアイコンは、月 (ダークサウンド: 20Hz) と太陽 (ブライト: 2000Hz) を表しています。ベースのトーンがブライト / 20000Hz である場合、これは 24dB のベーストーン・ラダーフィルターをバイパスします。ベースが、(ダーク / 20Hz を含む) 他の値であった場合、選択された位置のカットフィルターを設定します。

- “Reso” セクションでは、選択したベースの波形のレゾナンスを変更することができます。

3.5.3 ノイズ・コントロール



“Noise Level”ダイヤルを使用すると出力にノイズを加える事ができます。最大値の設定では、高いバズとハムを生成します。

3.5.4 ボイス・モード



AR Env (アタック / リリース・エンベロープ) がボイス・モード上にある場合、2つのモードを切り替えることができます。:

- **ポリフォニック:** 各キーは、本来のポリフォニック・シンセのように独自のアタックとリリース・イベントを持ちます。
- **パラフォニック:** E 各キーは、それ自身のリリース・エンベロープを持ちますが、アタック・エンベロープはグローバルです。そしてすべてのトレブル・キーを離すまでトリガーを行いません。これは、(ARP Solina/Arturia Solina V などの)いくつかのストリングス・シンセで使用されています。

これはトレブル・ボイス(右側の緑と白のタブ)にのみ適用されます。ベースはアタックを有していますが、それは 3mSec までです(これをポップやクリック・ノイズを防ぐために使用可能です)。ベースは、パラフォニック・エンベロープにはまったく影響を受けません。この背後には、よりフレキシブルなパッド/ストリングスとしてアタックの遅いトレブルのコードとハードなベースのサウンドを組み合わせたいという考え方があります。

AR エンベロープがオフの場合、ボイス・モードのスイッチは無視されます。

3.5.5 エンベロープ・セクション

アタック/リリース・スイッチを入れることで AR Env セクションをオンにすることができます。2つのダイヤルを使用してアタックとリリースの速く、または遅くすることができます。

速いアタック(ダイヤルを左に回す)は、サウンドはより素早くシャープになります。遅いアタックは、スタリングスやパッドのようなサウンドに適しており、フェードインに少し時間がかかります。

リリース値を下げる(ダイヤルを左に回す)とサウンドは鍵盤を離すとほぼ同時に止まります。右に回すとリリースが遅くなり、ノートはサスティンを得て、時間をかけてフェードアウトします。これもパッドやストリングス・サウンドに適しています。



3.5.6 ユーザーウェーブ・セクション

これは、サウンドを発生させるために使用する独自の波形を描画するための方法で、ソフトウェア・バージョンのみの特別な機能です。



ユーザーウェーブ・スイッチによって以下を選択することができます。

- **Off:** オリジナル Farfisa コンパクトの波形で、これは各ノートが若干異なるノコギリ波とパルス波との間のブレンドのようなもの(オシレーター/ディバイダー出力)。このモードでは(ベースに他のモードを選択しない限り)スライダーは何の影響もありません。
- **Additive:** アディティブ・モードでは、48本のスライダーを使用してハーモニクス(サイン波)をミックスすることができます。最初のいくつかを使用している場合は、クラシックなトーンホイール・オルガンのようなサウンドが得られます(だからドローバーは、ハーモニクス/サイン波をミックスします)。より多くのハーモニクスをミックスすると荒いサウンドになります。すべてのハーモニクスを聴くには、(すべてのブースターやストリングス・ボイスのように)多くの高周波数域を通過するボイス・フィルターを選択しなければなりません。
- **Shape:** シェイプ・モードでは、自由に波形を描画するために48本のスライダーを使用することができます(例: テンプレート>スクエア波のプリセットを参照してください)。アディティブ/シェイプ・モードでは、波形はすべてのノートに対し同じ用途であるために(出力レベルはノートによって異なりますが)シンセのように使うことができます。

ユーザーウェーブ・モードにスイッチするとスライダーの値は保存される点に注意してください。すなわち、シェイプ・モードで波形を描くと、一時的にアディティブ・モードに変わります。そしてもう一度シェイプ・モードに変更するとそこにそのシェイプが残っています。

また、ベースもアディティブ/シェイプ・モードを使用できることにご注意ください。しかしベースは、独自のユーザーウェーブ・スライダーを m 他無いのでトレブルのユーザーウェーブ・スライダーを使用します。



オフセット・ダイヤルは、ユーザーウェアがアディティブ、またはシェイプに設定されている場合にのみ使用可能な 12dB/オクターブのローパスフィルターです。ダイヤルが 100%ではすべてのハーモニクスが聴こえ、50%ではその約半分になります。0%では最初のハーモニクスのみが聴こえます。

3.5.7 マスター・ボリュームとEQ

アンプがオンになっている場合、アンプに信号を送る前にオルガン全体のマスタアウト・レベルをコントロールすることができます。アンプにも電源がオンになっている場合はマスタボリューム・コントロールがあることにご注意ください。オルガンのスイッチが入り、アンプもオンになっていても、ボリュームが下がっている場合には、小さい音、または音が聴こえなくなります。アンプのスイッチがオフの場合、アドバンスド・セクションのボリューム・コントロールは、インストゥルメント全体の出力をコントロールします。両方のボリュームを高く設定した場合は、非常にホットな信号を出力します。



ベース、トレブル・コントロールは、オルガンの出力をシェイプするために使用します。サウンドの低域や高域を追加、または削除するために使用してください。リバーブはノブを左に回すと信号はドライになり、右に回すとリバーブ成分が増えてき、時計回りいっぱい位置では、リバーブが 100%適用されます。

3.5.8 リバーブ・タイプ

アドバンスド・セクションでは、異なるリバーブ・タイプにアクセスすることができます。メニュー・オプションをクリックして 1 つのタイプを選択し、それを調整するためにフロントパネル上のオン/オフ・スイッチ、リバーブレベル・ダイヤルを使用してください。使用可能なリバーブ・モデルは以下の通りです。:

- Farfisa - Farfisa コンパクト・デュオ F/AR スプリング・リバーブ
- Eminent 310 - Eminent 310 オルガン・スプリングリバーブ
- King Medium/Bright - Danelectro DSR-1 Spring King スプリング・リバーブ
- Twin - Fender Twin Reverb のスプリング・リバーブ
- Boutique - Boutique ギターアンプのスプリング・リバーブ
- RV-1 - Furman RV-1 のスプリング・リバーブ
- RV-2 - 2 台の Furman RV-1 スプリング・リバーブによるステレオ・セッティング
- DEP-5 - Roland DEP-5 デジタル・エフェクトプロセッサー
- RSP-550 - Roland RSP-550 ステレオ・シグナルプロセッサー



3.5.9 ニーレバー・セクション

ニーレバーは、膝で使用するコントローラーで、トーンブースト機能に影響を与える Farfisa の物理的なレバーです。ブースターだけでなくワウ・フィルターとしても使用することができます。



ニーレバーMIDI スイッチを使用すると以下の選択を行なうことができます。:

- **MIDI CC:** ニーレバーをコントロールチェンジ (CC) によってコントロールします。使用する MIDI CC 番号を選択するにはツールバーから MIDI アサインを使用する行なうことができます。このモードでは、ニーレバーは、他のノブのように動作し、自動的に 0% に戻りません。
- **PB:** ピッチベンド・ホイールのようにピッチ・ホイールでコントロールします。このモードでのニーレバーは、自動的に 0% に戻ります。
- **AT:** チャンネル・アフタータッチによってコントロールします。ニーレバーは、自動的に 0% に戻ります。

MDI モードに切り替えると、MIDI CC モードでのニーレバーの位置が保存されることにご注意ください。

ニーレバーワウ・スイッチに切替えて下記のように使用することが可能です。:

- **MTB:** マルチトーンブースター (MTB) がオンになっているとき、ニーレバーは高周波数をミックスするために使用することができます。
- **Wah:** MTB の周波数ミックスをコントロールする代わりにワウとして使用することができます。

MTB モードでは、ニーレバーだけが MTB ボイス (緑のタブ) に影響を与えることにご注意ください。トレブル・ボイス (白のタブ)、ベースには影響を与えません。ワウ・モードでのニーレバーは、すべてのトレブル・ボイス (緑と白のタブ) に影響を与え、ベースには影響を与えません。

3.6 アンプとエフェクト

3.6.1 このセクションはどのように動作するか

オリジナルの Farfisa は、多くのオルガンと同じようにそのサウンドを強化して、よりハードでサイケデリックなサウンドを得るためにギター・アンプやエフェクトを使用して演奏されていました。エフェクトは Farfisa V では、オルガンとギターアンプの間に置かれ、エフェクトとアンプのスイッチをオフにすると聴こえるのは純粋なオルガンの出力になります。

エフェクトやアンプをオンにするとそれらはサウンドの処理を行います。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。スロット 2 のオーバードライブをコーラスに入れ替えた場合、オーバードライブとコーラスの位置が入れ替わります。全 5 つのペダルが足元にあります。すべてがオンである必要はありません。スロットを空にするというオプションはありません。エフェクト・ペダルは Arturia の他のビンテージキーボード・モデルと同じです。バーチャル・フットスイッチを踏むことでお好みのエフェクトをオンにします。すべてのエフェクト、アンプ、ペダルは MIDI ラーンを使用して MIDI でコントロールすることができます。

3.6.2 アンプ

アンプは、Fender Twin を基にしています。オルガンの出力、またはオルガンとエフェクト、またはよりビンテージのサウンドを得るためにアンプのスイッチをオンにしてアンプ・サウンドを得ることができます。



上図のコントロールについては以下の通りです。(右から左へ)：

- Power: アンプのオン/オフを切替えます。
- Master Volume: アンプがオンの時、インストゥルメント全体のボリューム・コントロールを行います。
- Treble、Middle、Bass: 本物のギターアンプのようにアンプ出力のイコライジングを行います。
- Volume: チャンネルボリューム・コントロールとして機能します。
- Bright: 多くのプレゼンスや明るさを加えるために使用することができます。低ボリュームでのみ有効です。
- Axis スイッチ: バーチャル・マイクの位置を変更することができます。オン・アキシスでは、アンプにストレートにセッティングされ、より直接的なサウンドが得られ、オフ・アキシスでは角度をつけたマイク・ポジションになり、直接的なサウンドが少し減少します。

3.6.3 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)
- Effect Depth (エフェクト・デプス)
- Resonance (レゾナンス)

3.6.4 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 Farfisa のようなオルガン・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
- Feedback amount
- Phaser depth
- Stereo spread

3.6.5 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
- Stereo Chorus Rate
- Stereo Width
- Rate
- Delay amount
- Chorus Amount
- Dry / Wet Mix

3.6.6 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
- Delay Feedback Tone
- Feedback Amount
- Dry / Wet Mix
- LFO Rate
- LFO Depth

3.6.7 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によって音を歪ませます。コントロールは以下の通りです。

- Drive Amount
- Output Level
- Drive Tone

3.6.8 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。エフェクト・ペダルやアンプに送られる前にオルガンのボリュームをコントロールします。これは演奏中にボリュームを変更するボリューム・ペダルとして機能します。これは、MIDI キーボードから Farfisa V をトリガーする時に、本物を演奏しているような経験を得られるので MIDI では、エクスプレッション・ペダル、またはボリューム・ペダルにアサインすることをお勧めします。

4. エンドユーザー・ライセンス契約書

1. General

1.1 I ライセンサー料金(あなたが支払った金額の一部)を考慮し、ア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、アトリア社(以下アトリア)に帰属します。アトリアは、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”バージ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られる場合は別とする。

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ディオ・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、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。

サンプルレート・コンバーターの設計者: Aleksey Vaneev (Voxengo)