

ユーザーズ・マニュアル

\_PIANO 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

---

## 開発

---

Baptiste Aubry	Fanny Roche	Marius Lasfargue	Stéphane Albanese
Mathieu Nocenti	Rasmus Kürstein	Marc Antigny	Pascal Douillard
Raynald Dantigny	Kevin Arcas	Pierre-Lin Laneyrie	Christophe Luong
Marie Pauli	Alessandro De Cecco	Yann Burrer	Pierre Mazurier
Alexandre Adam	Hugo Caracalla	Loris De Marco	
Corentin Comte	Mauro De Bari	Cyril Lepinette	
Samuel Limier	Geoffrey Gormond	Patrick Perea	

---

## デザイン

---

Edouard Madeuf	Pierre Pfister	Florian Rameau	Morgan Perrier
Callum Magill	Maxence Berthiot	Shaun Ellwood	Heloise Noir

---

## サウンド・デザイン

---

Lily Jordy	Quentin Feuillard	Florian Marin
Jean-Michel Blanchet	Maxime Audfray	

---

## テストイング

---

Germain Marzin	Aurélien Mortha	Thomas Barbier
Arnaud Barbier	Julien Viannenc	Adrien Soyer
Matthieu Bosshardt	Roger Schumann	Bastien Hervieux

---

## ベータ・テストイング

---

Fernando Manuel Rodrigues	George Ware	Adrian Dybowski	Gary Morgan
Davide Puxeddu	Marco Correia Koshdukai	Mat Herbert	Robin Bausewein
Paolo Apollo Negri	Terry Marsden	Andrew Henderson	Randy Lee
Chuck Zwicky	Guillaume Hernandez-Pagnier	Jeffrey M Cecil	
Xavier Lagardere		Menno Hoomans	

---

## マニュアル

---

Randy Lee (Author)	Gala Khalife	Léonard Sauget	Jason Valax
Sven Bornemark (Author)	Minoru Koike	Holger Steinbrink	
Tomoya Fukuchi	Jimmy Michon	Justin Trombley	

© ARTURIA SA – 2022 – All rights reserved.  
26 avenue Jean Kuntzmann  
38330 Montbonnot-Saint-Martin  
FRANCE  
[www.arturia.com](http://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の商標または登録商標です。

**Product version: 3.0.0**

***Revision date: 2 June 2022***

## 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。

### 注意：

知識の不足による、誤った操作から発生する問題に対するサポートは、保証の対象外となり、料金が発生します。まずこのマニュアルを熟読し、販売店とご相談の上、サポートを要求することをお勧めします。

## はじめに

この度は、12種類のアコースティックピアノのモデルを内蔵した Piano V3 をご購入いただき、誠にありがとうございます。

最高のピアノサウンド、そしてピアノ演奏を味わっていただくため、このアコースティック楽器のあらゆるニュアンスをあますところなく徹底的に研究し、モデリングしました。それだけではありません。単なる再現だけではなく、そこに新たな機能を追加することで、精緻にモデリングされたピアノの数々を、現代の音楽制作環境にマッチした強力なインストゥルメントとしてご使用いただけます。

他の Arturia 製品と同様、Piano V3 も2つの世界のベストをご用意し、用途に応じて使い分けていただくことができます。リアルなピアノを思う存分楽しみいただけるメインパネル、そして現実世界では実現不可能な音作りを可能にするアドバンス機能の奥深い世界に飛び込んでいくこともできます。

Piano V3 をお楽しみいただき、新たな音楽づくりの一助になれば、これほど嬉しいことはありません。

**The Arturia Team**

# もくじ

1. Introduction.....	3
1.1. Piano V3 とは？ .....	3
1.2. ピアノの歴史 .....	4
1.3. 常にスタイリッシュなサウンド .....	5
1.4. ピアノへ、そしてその向こうへ .....	6
2. アクティベーションと最初の設定 .....	7
2.1. 製品登録とアクティベーション .....	7
2.1.1. The Arturia Software Center (ASC) .....	7
2.2. 最初に行う設定 .....	8
2.2.1. Audio and MIDI settings: Windows .....	8
2.2.2. Audio and MIDI settings: macOS .....	9
2.2.3. プラグインとしての Piano V3 .....	10
3. User Interface .....	11
3.1. Keyboard Calibration - キーボードのキャリブレーション .....	11
3.2. エディット時の粗調整/微調整 .....	12
3.3. アッパーツールバー .....	13
3.3.1. The Piano V menu - メインメニュー .....	13
3.3.2. プリセットブラウザの概要 .....	20
3.4. サイドパネル .....	21
3.4.1. The Settings tab - Settings タブ .....	21
3.4.2. The MIDI tab - MIDI タブ .....	25
3.4.3. The Macro tab - Macro タブ .....	31
3.4.4. The Tutorials tab - Tutorials タブ .....	32
3.5. ロワーツールバー .....	33
3.5.1. ツールチップ .....	33
3.5.2. Pedals .....	33
3.5.3. アンドウ / リドゥ .....	34
3.5.4. アンドウの履歴 .....	34
3.5.5. CPU メーター / パニックボタン .....	34
4. The Preset Browser .....	35
4.1. Search and Results - サーチ & リザルト .....	36
4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング .....	37
4.2.1. Types .....	37
4.2.2. Styles .....	37
4.2.3. Banks .....	38
4.3. サーチ結果表示 .....	39
4.3.1. リストの並べ替え .....	39
4.3.2. タグを外す .....	39
4.3.3. Liking Presets - "いいね"をつける .....	40
4.4. Sidebar - サイドバー .....	41
4.4.1. My Sound Banks .....	41
4.4.2. My Favorites .....	42
4.4.3. My Playlists .....	43
4.5. Preset Info Section - プリセットインフォ .....	44
4.5.1. 複数のプリセットの情報を変更する .....	44
4.6. プリセットの選択：別の方法 .....	45
4.7. Macro Knobs - マクロノブ .....	46
4.8. Playlists - プレイリスト .....	47
4.8.1. プレイリストを追加する .....	47
4.8.2. プレイリストにプリセットを追加する .....	47
4.8.3. プリセットの並べ替え .....	48
4.8.4. プリセットをプレイリストから削除する .....	48
4.8.5. ソングの作成とプレイリストの管理 .....	49
5. The Main Panel .....	50
5.1. ピアノモデル .....	51
5.2. クイックエディット .....	52
5.2.1. Brightness .....	52
5.2.2. Timbre .....	52
5.2.3. Dynamics .....	52
5.2.4. Stereo Width .....	52

5.2.5. Reverb .....	53
5.2.6. Volume .....	53
5.2.7. Limiter (L).....	53
5.3. The Piano Keyboard.....	54
6. The Advanced panel .....	55
6.1. The Model panel.....	55
6.1.1. Action .....	56
6.1.2. Strings .....	57
6.1.3. Acoustics .....	59
6.1.4. Noises.....	60
6.1.5. Mics .....	61
6.1.6. Keyboard.....	63
6.2. The Effects panel.....	65
6.2.1. Equalizer .....	66
6.2.2. Compressor .....	67
6.2.3. Preamp.....	68
6.2.4. Reverb.....	69
7. ソフトウェアライセンス契約書 .....	71

# 1. INTRODUCTION

バーチャルアコースティックピアノの Piano V3 をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。あなたは今、1種類だけでなく、12種類ものアコースティックピアノ・モデルを所有し、しかもどこにでも持ち歩けるようになったのです！ Piano V3 が、レコーディングではあなたの素晴らしい楽曲の重要なパートを担い、ステージでは忘れられない素晴らしい瞬間をサポートすることと確信しております。

音楽の世界において、ピアノが登場したことによる影響の大きさは、どんな言葉を使っても過大評価になることはないでしょう。あらゆる教会やコンサートホール、学校、この星のあらゆる地域の多くのご家庭には、少なくとも1台はピアノがあるでしょうし、場合によっては複数台を設置している施設等もあるでしょう。シンプルな曲から複雑さを極めた協奏曲まで、作曲ツールとして、説得力のある伴奏楽器として、そして喝采を浴びるソロイストの大切な1台として、この4世紀以上にわたってピアノは色々な役割を果たしてきています。

物理的にも、クリエイティブな面からも、あなたが想像すらしなかったところへ、Piano V3 がお連れできると確信しております！

## 1.1. Piano V3 とは？

Piano V3 は、Arturia の幅広いバーチャルインストゥルメント・ファミリーのパワフルな一員です。他の何にも代えがたいこの楽器のサウンドや挙動を忠実にモデリングするだけでなく、ピアノが物理的にできることを超えた境地のサウンドまで作り出すことができます。

ピアノの各パーツを徹底的に解析した Piano V3 では、その各パーツを組み合わせることで、不可能を可能にする繊細かつ極限的なピアノのバリエーションを実現できます。

Piano V3 はスタンドアローンのインストゥルメントとしても、Windows や macOS 用のすべての主要な DAW のプラグインとしても動作します。わかりやすい MIDI ラーン機能でほとんどのパラメーターをリアルタイムでコントロールでき、プラグイン動作時には DAW のオートメーション機能を使用して、さらにクリエイティブなコントロールも可能です。

## 1.2. ピアノの歴史

ピアノの最も遠い祖先は、ばちで弦を叩いて演奏するダルシマーです。その起源は中世にさかのぼり、現代にも生き残っています。ところが、ばちによる演奏では最大2音しか同時に演奏できないという限界を超えて、和音を演奏したいという欲求がピアノという楽器の誕生に拍車をかけたものと思われます。

その後、チェンバロとクラヴィコードという楽器が登場しますが、どちらにも一長一短があります。チェンバロなら和音を弾けますが、鍵盤を弾くとギターのピックのようなパーツが弦を弾くという発音機構のため、音のダイナミクスを表現できません。そのため、演奏者がレバーを引いてもう1セットの弦を発音できるようにしない限り、どの音も常に同じ音量でしか演奏できません。そうした事情から、チェンバロは比較的大きな編成のアンサンブルでも十分な音量が出るようになってはいますが、小さな音で演奏することはできません。

クラヴィコードは、ダルシマーやチェンバロが抱えている問題をある程度解消できてはいますが、別の問題があります。確かに和音は演奏できますし、強弱をつけて弾くこともできますが、コンサートのような現場では音が小さすぎるのです。

そこで、ステージには新たな楽器が登場することになります。バルトロメオ・クリストフォリが1700年頃に最初に発明した **ピアノフォルテ** (文字通り "弱・強") は、チェンバロとクラヴィコードの美点を兼ね備えたもので、強弱をつけて演奏ができ、アンサンブルに埋もれない十分な音量を確保できました。

最初期のピアノフォルテ (これを略したのが **ピアノ**) は現代のものよりも小さく、鍵盤は5オクターブしかありませんでした。また、サステインペダル機構は最初の発明から数十年待たないと登場せず、それまでは演奏者が手や膝で操作する様々な仕掛けが考案されました。

ペダルが登場してからも、ペダルの数やその機能、ハンマーや弦の材質、響板の木材などで色々なバリエーションがありました。

ですが、音色上の最大の進化は高音部で1音につき複数の弦を使用するようになったことかも知れません。この発想は、低音域では1音につき1弦、中音域では2弦、高音域では3弦という、ピアノが現代のような形になるまで何段階もの過程を経ています。この、弦を2本や3本にするというのは、低音域に負けない音量を確保するためのものです。

### 1.3. 常にスタイリッシュなサウンド

ピアノは、ミュージシャンと音楽を最も直接的に結びつける楽器として、アコースティックギターに匹敵する存在です。ひとりのミュージシャン、1台の楽器、アンプなし。いわば人馬一体の表現として、完璧な組み合わせと言えるでしょう。

ギターがピアノに勝る点が1つあります。ギターならどこにでも持ち出せて、森の中でもストリートでも演奏できます。ですが、ラップトップと Arturia KeyStep のようなコントローラーキーボード、そして Piano V3 があれば、ギターのアドバンテージはバーチャルのとは言え、なかったことになります。

サウンドのサウンドは、ほぼすべての音楽スタイルで耳にできます。家庭のリビングやサロン、コンサートホールやジャズクラブ、レコーディングスタジオに大きな教会など、ピアノの音はあらゆるところで鳴り響いています。西洋文化の音楽から、ピアノを中心とした有名曲を取り留めもなくリストにすると、次のような楽曲が挙げられるのではないのでしょうか：

- The Beatles: "Oh! Darling", "Hey Jude"
- Ludwig van Beethoven: "Moonlight Sonata", "Für Elise"
- Dave Brubeck: "Blue Rondo A La Turk"
- Ray Charles: "Georgia On My Mind", "Hit The Road, Jack"
- Steely Dan: "Aja"
- Earth, Wind & Fire: "After The Love Has Gone"
- Emerson, Lake & Palmer: "Karn Evil 9: Second Impression"
- George Gershwin: "Rhapsody in Blue"
- Scott Joplin: "Maple Leaf Rag"
- Jerry Lee Lewis: "Whole Lotta Shakin' Goin' On"
- Trent Reznor: "What If We Could?", "Hand Covers Bruise"
- Cat Stevens: "Morning Has Broken"

この多様で影響力のあるグループや作曲家には1つの共通点があります。それが、*ピアノ* なのです。



## 1.4. ピアノへ、そしてその向こうへ

ソフトウェアで再現できる最も忠実なピアノを、執拗に追求しました。その結果、満足の行くものができたと考えています。

ですが、例にもれず、ピアノが持つ潜在的なパワーを徹底的に解析したのですから、物理的には不可能な方法でそのパワーを解放することもできるだろうと考えました。ハンマーの構成や位置、ピアノのタイプやそのコンディション、マイクの数や配置、ピアノのある空間のサイズ、これらのすべてを瞬時に、しかも同時に変更することができるのです。

Piano V3 の主な特長：

- トラディショナルから特殊なものまで、12種類のバーチャルピアノモデルを内蔵
- 2つのピアノタイプ：アップライト、グランド
- プリセットの選択ですべてのパラメーター設定を瞬時に変更可能
- 現実世界では調律師でないと不可能な各種調整機能に簡単にアクセス可能：
  - マスターチューニング、デチューン、ストレッチチューニング
  - ハンマーのタイプ、硬度、弦との距離
  - ハンマーやダンパー、ペダルのノイズレベル
  - 響板の反響
  - ベロシティカーブ
- 大屋根のポジション設定 (開放、小開放、閉)
- 4本のマイクの配置、レベル、ステレオの広がり調整が可能
- コンプレッサー内蔵
- 様々なタイプのコンボリミューションリバーブモデルを選択可能
- 3バンドマスター EQ (フルパラメトリック) 内蔵
- プリアンプ内蔵 (オーバードライブ可能)

## 2. アクティベーションと最初の設定

### 2.1. 製品登録とアクティベーション

Piano V3 は Windows 7 またはそれ以降、macOS 10.10 またはそれ以降のコンピュータで動作します。スタンドアローンモードのほか、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 AAX, Audio Unit, VST2, VST3 の各形式のプラグインとしても動作します。



Piano V3 をインストールしましたら、次はライセンスのアクティベーションをします。

この作業は Arturia Software Center というアプリケーションで簡単に行なえます。

#### 2.1.1. The Arturia Software Center (ASC)

ASC のインストールがまだでしたら、こちらから入手できます：[Arturia Downloads & Manuals](#)

Arturia Software Center はページのトップにあります。お使いのシステム (macOS または Windows) に合ったインストーラーをダウンロードしてください。

ASC のインストール後に次の作業をします：

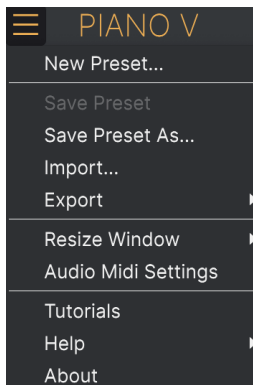
- Arturia Software Center (ASC) を起動します
- お持ちの Arturia アカウントでログインします
- ASC の画面を下にスクロールして My Product セクションを表示させます
- Piano V3 を V Collection の一部としてご購入された場合は、V Collection をクリックしてインストールメントのリストを開きます
- Activate ボタンをクリックします

これで準備完了です！

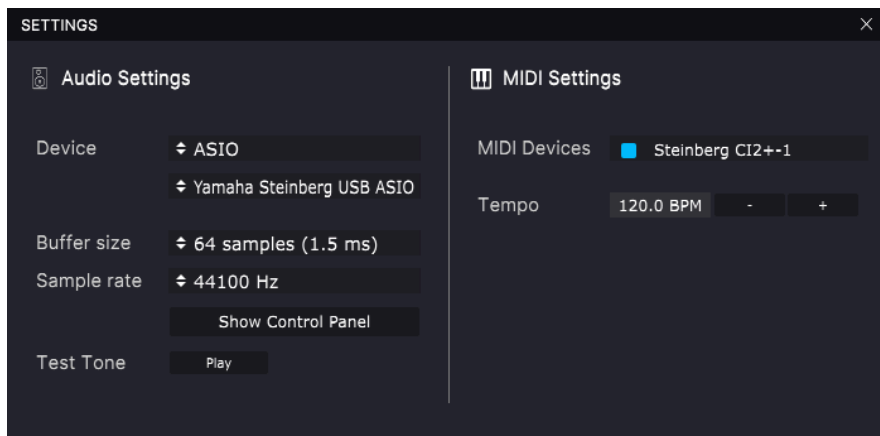
## 2.2. 最初に行う設定

### 2.2.1. Audio and MIDI settings: Windows

Piano V3 の画面最上部左側のコーナー部分 (横3本線のアイコンと Piano V3 ロゴ) はプルダウンメニューになっており、様々な設定オプションが入っています。Piano V3 をスタンドアローンモードで (DAW 内ではなく単体アプリケーションとして) ご使用の場合、**Audio Midi Settings** を選択して音と MIDI の入出力を設定する必要があります。



**Audio Midi Settings** を選択すると、下図のような画面が表示されます。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。



Audio and MIDI Settings 画面 (PC)

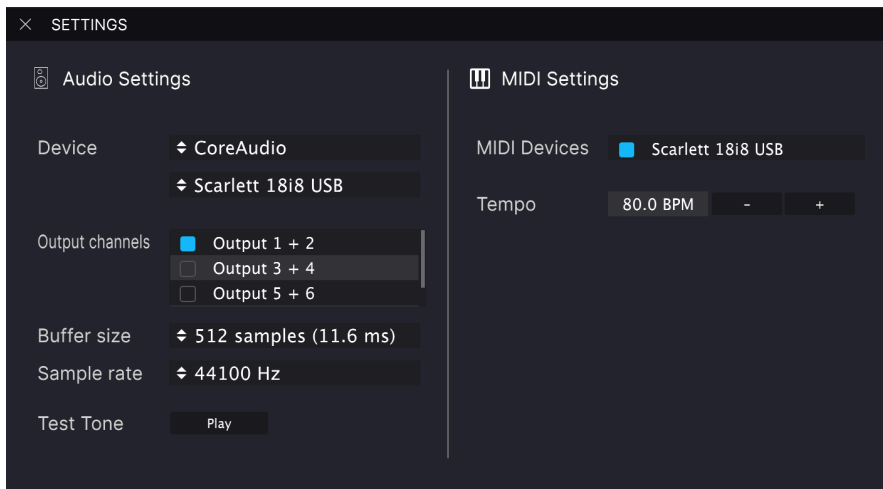
上から順に次のようなオプションがあります：

- **Device**：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 Windows Audio などのコンピュータ自身のドライバー、または ASIO などの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。
- **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。バッファサイズを小さくすると、キーボードを弾いたときの音の遅れ (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。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、レイテンシーが遅くなる可能性があります。お使いのコンピュータのスペックも考慮して、最適な設定を見つけてください。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な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。レイテンシーはこのメニューの右側にミリ秒単位で表示されます。
- **Sample Rate**：オーディオアウトのサンプルレートを設定します。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、Piano V3 を含むほとんどのアプリケーションではそのどちらかで十分です。サンプルレートを高くするとその分 CPU 負荷がかかりますので、96kHz などのハイレートがどうしても必要という場合以外は 44.1 や 48kHz でのご使用をお勧めします。
- **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。このオプションは外付けオーディオインターフェイスのドライバーを使用している場合にのみ選択できます。
- **Play 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テストトーンを発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。
- 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 Piano V3 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 Piano V3 を演奏することもできます。

## 2.2.2. Audio and MIDI settings: macOS

macOS での Audio Midi Settings 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。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。それ以外の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。



Audio and MIDI Settings 画面 (macOS)

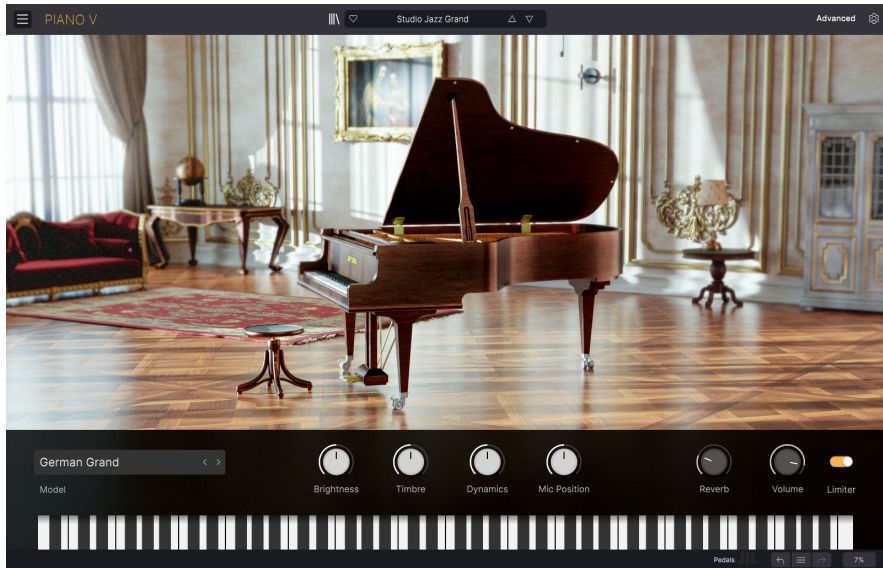
### 2.2.3. プラグインとしての Piano V3



Piano V3 は、Cubase、Logic、Pro Tools など主要な DAW ソフトウェアの VST2、VST3、AU、AAX プラグインとして動作します。Piano V3 をプラグインで使用する場合、すべてのオーディオと MIDI 設定は DAW が取り扱います。Piano V3 を DAW のプラグインとしてロードした場合も、ユーザーインターフェイスや各種設定はスタンドアローンモード時と同様ですが、次のような違いがあります：

- DAW のオートメーション機能が様々なパラメーターをコントロールできます。
- 1つの DAW プロジェクト内で複数の Piano V3 を同時に使用できます (スタンドアローンモードの場合は一度に1つのみ使用できます)。
- Piano V3 のオーディオ出力に DAW のエフェクト (ディレイ、コーラス、フィルターなど) をかけることができます。
- Piano V3 のオーディオ出力を DAW 内のオーディオルーティングの好きな位置に送り、さらにクリエイティブな使用が可能です。

## 3. USER INTERFACE

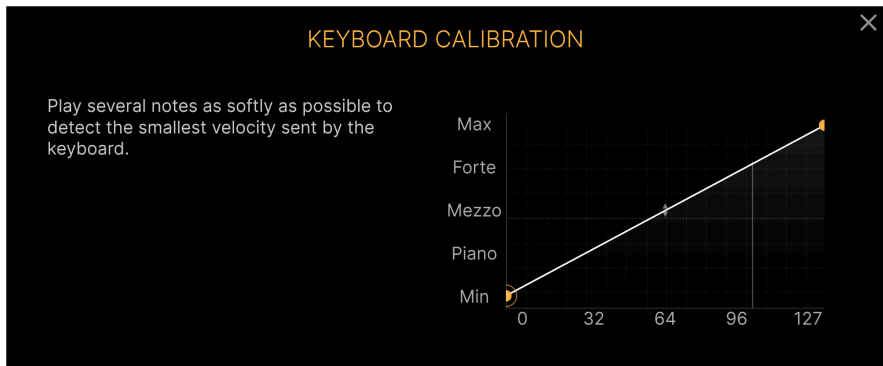


Piano V3 には素晴らしい機能を豊富に内蔵しており、その各種機能をこのチャプターでご紹介します。Piano V3 が想像以上に幅広い音作りに対応できることに驚かれると思います。

また、Piano V3 は非常にフレキシブルでありながらも、操作等が複雑に感じられることはありません。このことは「使いやすさはそのままに、クリエイティビティを解放する」という Arturia 製品の基本理念に沿ったものなのです。

### 3.1. Keyboard Calibration - キーボードのキャリブレーション

Piano V3 を初めてご使用になる際には、お使いの MIDI キーボードに対する Piano V3 の反応を微調整しましょう。キーボードは機種によって違いがありますので、この調整をしておくことで Piano V3 での演奏がより楽しく、音楽的なものになります。



キーボードキャリブレーション

この調整は、画面に表示される指示に従って作業を進めるだけの簡単なもので、数ステップの作業で完了します。

また、この調整は必ずしも使い始めのときにしなくてはならないというのではなく、いつでも後で行えます。このキーボードキャリブレーション機能は、アドバンスパネルに入っています。

### **3.2. エディット時の粗調整/微調整**

Piano V3 でのエディットのほとんどはマウスの左ボタンを使用します。設定値の細かな調整をするときには、右ボタンをご使用ください。

### 3.3. アッパーツールバー

Piano V3 の画面最上部にあるのがアッパーツールバーで、便利な機能が豊富に入っています。その機能を見ていきましょう。

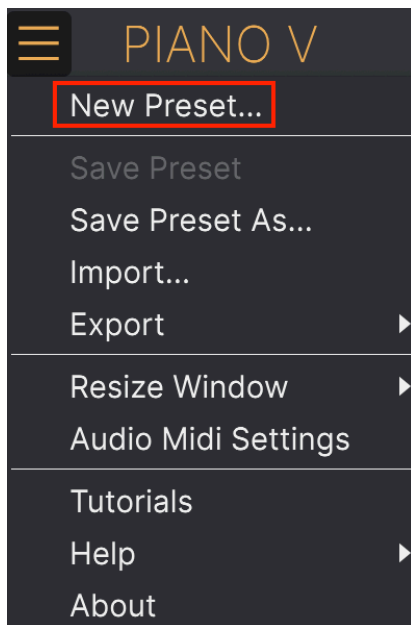
まずは左端にある横3本線のアイコンをクリックすると開くメニューからご紹介します。

ではそのメニューの内容を見ていきましょう。

#### 3.3.1. The Piano V menu - メインメニュー

##### 3.3.1.1. New Preset

新たなピアノサウンドをゼロから作りたいときに、この New Preset をクリックします。すると、すべての設定値がデフォルト値 (初期値) のプリセットが新規作成されます。



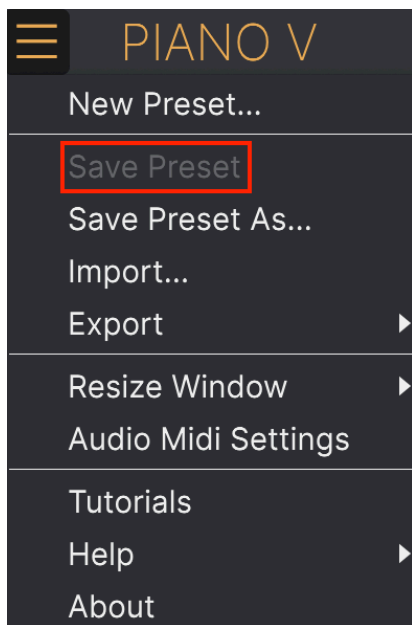
*New Preset*

- i**!: ご注意ください! 思い描いた通りのピアノサウンドが完成しても、New Preset をクリックするとすべてがデフォルト値にリセットされてしまいます。もしそうしてしまった場合、次の方法で復活できます:
- 画面右下にあるアンドゥボタン (左向きの矢印) を使用する。
  - コンピュータのアンドゥ機能 (Ctrl-Z または Cmd-Z) を使用する。



### 3.3.1.2. Save Preset

! このオプションはエディットした内容を元のプリセットに上書き保存しますので、元のプリセットを残しておきたいときは、Save As をご使用ください。詳しくは、[Save Preset As...](#) [p.15] をご覧ください。



*Save Preset*

### 3.3.1.3. Save Preset As…

このオプションを選択すると、これから保存するプリセットに関する情報を入力できる画面が開きます。プリセット名のほか、プリセットの作者名やバンクやタイプ、そのサウンドの特徴を示すタグの選択、新たなバンクやタイプ、キャラクター (Characteristics) の作成も可能です。これらの各種情報はプリセットブラウザが参照し、プリセットのサーチに便利です。

上記の情報以外にも、コメントフィールドにそのプリセットの特徴などを文章で入力することもでき、そのプリセットの活用法を後で思い出す際や、プリセットをシェアするときなどに便利です。

スタイル (Style) やジャンル (Genre)、キャラクター (Characteristic) を追加する場合は、各セクションにある小さな + サインをクリックすることで作成できます。

! : Save Preset As… は保存したプリセットを後で呼び出すときに便利な機能ですが、これはお使いのコンピュータ内での話です。同じプリセットを別のコンピュータで使用したいときや、そのプリセットを別の Piano V3 ユーザーにシェアしたいときは、**Export Preset** をご使用ください。

↓ Save As

NAME: Antarctica  
AUTHOR: Jonathan Leonard  
COMMENTS: An expansive sound for exploration.

BANK: User  
TYPE: Grand Piano

STYLES: Acid, Dirty, Simple, Airy, Funky, Soft, Atmospheric, Hard, Soundscape, Bizarre, Harsh, Thin, Bright, Huge, Warm, Classic, Mellow, Clean, Melodic, Complex, Punchy, Dark, Sad, Deep, Sharp

GENRES: 60s, 70s, 80s, 90s, Ambient, Bass Music, Berlin, Breakbeat, Chiptune, Cinematic, Classical, Detroit, Disco, Downtempo, Drum & Bass, Dub/Reggae, Dubstep, Electro, Experimental, Footwork, Funk, Fusion, Future Bass, Game Audio, Grime, Hard Techno, Heavy Metal, Hip Hop/Trap, House, Indie Dance, Industrial, Jazz/Blues, Jungle, Latin, Lo-fi, Minimal, Modern, Pop, Psytrance, Reggaeton, Rock, Soul/R&B, Soundtrack, Synthwave, Techno, Trance, Trip Hop, Tropical House, UK Garage, World

CHARACTERISTICS: Vintage Factory, Acoustic, Additive, Amp, Analog, Arpeggiated, Chord, Delay, Digital, Distorted, Dry, Ensemble, Evolving, Filtered, FM, Gated, Glide, Granular, Hoover, Leslie, Long Release, Multi/Split, Noise, Processed, Random, Reese, Reverb, Reversed, Rise

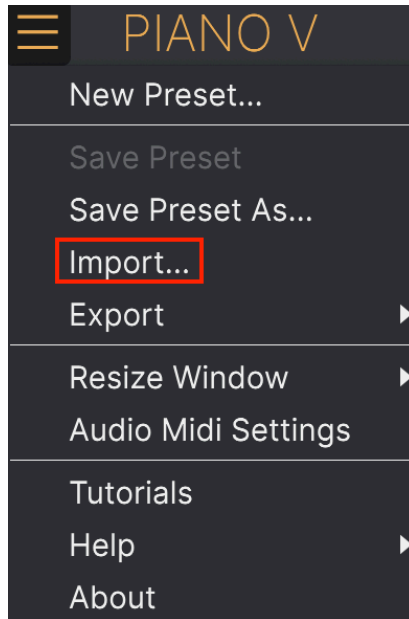
Cancel Save

Save Preset As 画面

### 3.3.1.4. Import...

このコマンドで、Piano V3 でエクスポート (ファイル書き出し) されたプリセットをインポート (ファイル読み込み) することができます。プリセット1個分のみのファイル、1バンク分のプリセットファイル、またはプレイリスト1個分のファイルを読み込めます。プリセットのエクスポートを行うと、ファイルには **.pianox** の拡張子がつき、プレイリストをエクスポートしたときには、ファイルに **.playlist** の拡張子がつきます。

このコマンドを選択するとファイルブラウザが開き、デフォルトの参照先が表示されますが、インポートしたいファイルが入っているフォルダを指定し直すことができます。



Import Preset 画面

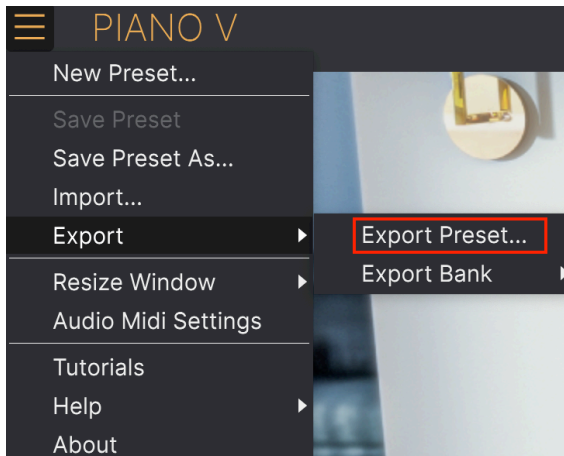
### 3.3.1.5. Export メニュー

エクスポートメニューには、Piano V3 からファイルを書き出すためのオプションがいくつかあり、プリセット音色やプレイリストを他の Piano V3 にシェアすることができます。また、他のコンピュータで Piano V3 のファイルを使用するときにもこのコマンドが便利です。

## Export Preset

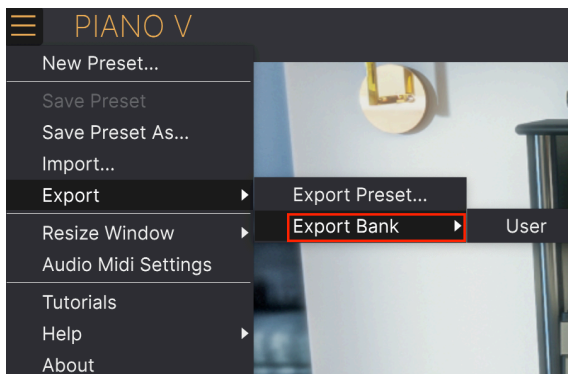
このコマンドでは、プリセット1個分のデータをファイルとして書き出します。書き出し時にデフォルトの保存先を指定したファイルブラウザが開きますが、好きな保存先に指定し直すことができます。

**i** !: Export Preset はプリセット1個だけを他の Piano V3 ユーザーとシェアする場合のコマンドです。お使いのコンピュータ内でプリセットを後で使おうという場合には、Save Preset As... のほうが適しています。



## Export Bank

このコマンドは、1バンク分のプリセットをまとめて1つのファイルとして書き出すときに使用します。プリセットのバックアップ作成やプリセットファイルの移動、他のユーザーとのシェアに便利です。



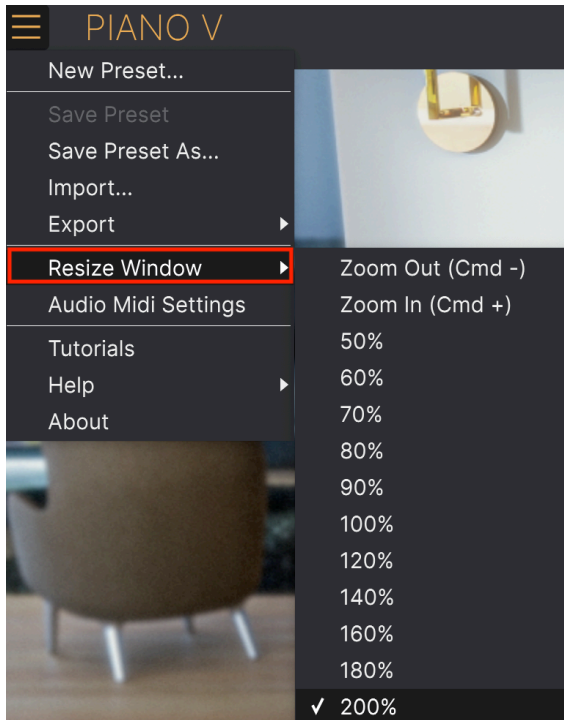
バンクを選択してファイル書き出し

### 3.3.1.6. Resize Window options - リサイズウィンドウ

Piano V3 の画面は 50%~200% の範囲で画質が変わることなくリサイズできます。ラップトップなどスクリーンが小さい場合は画面を縮小して Piano V3 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。

お使いのモニターが 4K やそれ以上の高解像度の場合はリサイズが必要になることがあります。

他の多くのアプリケーションと同様、キーボードショートカットでも画面のリサイズが可能です： - Windows：Ctrl & + または - macOS：Cmd & + または -



Resize Window メニュー

### 3.3.1.7. Audio Midi Settings

ここではオーディオ出力と MIDI 入力の設定を行います。詳しくは [Audio and MIDI settings \[p.8\]](#) をご覧ください。

### 3.3.1.8. Tutorials

Tutorials をクリックすると Piano V3 の画面右からチュートリアル画面が開きます。アッパーツールバー右端にある **ギアのアイコン** をクリックすることでもチュートリアルを開くことができます。

チュートリアルでは Piano V3 の様々な機能をわかりやすくご紹介しています。画面下部のボタンで見たテーマを切り替えることができます。

### 3.3.1.9. Help

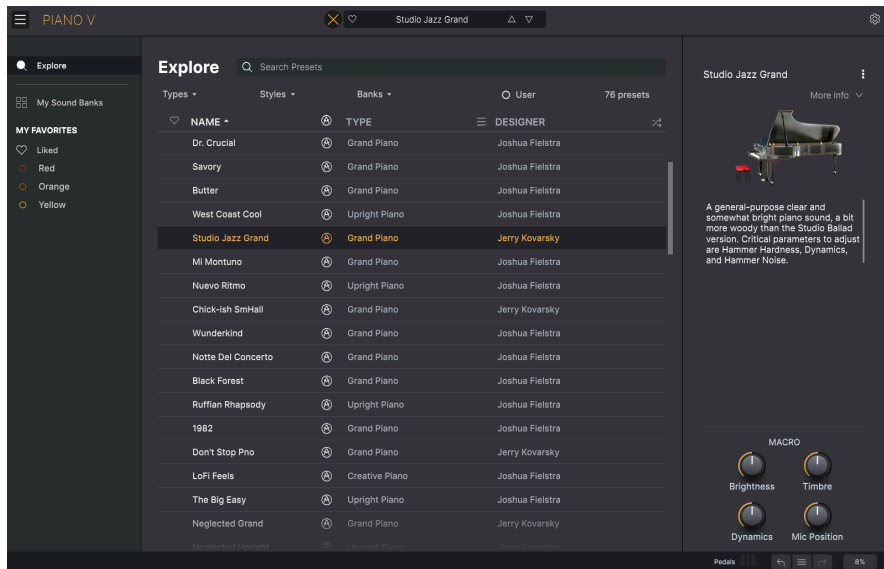
Help ボタンには2つのサブメニューがあります。User Manual を選択すると、楽しくてわかりやすい動画と、Piano V3 のユーザーマニュアルへのリンクを掲載したウェブページが開きます。また、FAQ を選択すると「よくある質問」ページが開きます。

### 3.3.1.10. About

About をクリックすると Piano V3 の開発者リストが表示されます。リスト画面をクリックすると閉じます。

## 3.3.2. プリセットブラウザの概要

アッパーツールバーのセンター付近にあるプリセットブラウザボタン (|||\\) をクリックするとプリセットを一覧できるプリセットブラウザが開きます。詳細は、[プリセットブラウザ \[p.35\]](#)のチャプターでご紹介します。アッパーツールバーにあるプリセットフィルターやサーチフィールド、上下の矢印ボタンでプリセットを選択できます。



プリセットブラウザ

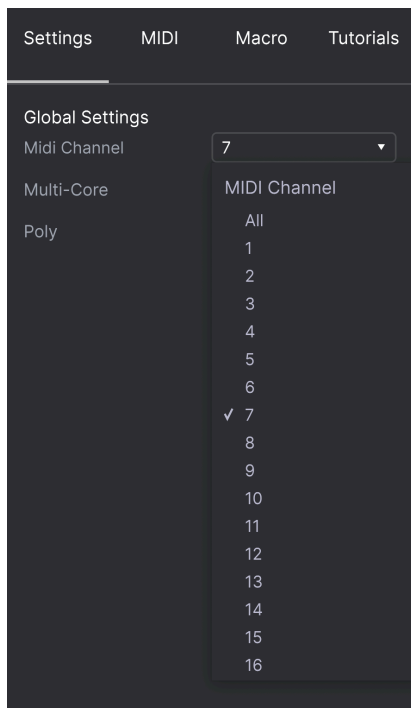
## 3.4. サイドパネル

アップertoolsバー右端にある **ギアのアイコン** をクリックするとサイドパネルが開き、そこには Settings, MIDI, Macro, Tutorials の4つのタブが入っています。

### 3.4.1. The Settings tab - Settings タブ

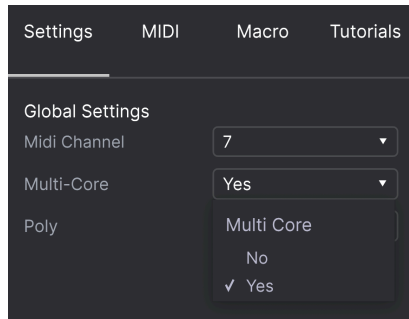
#### 3.4.1.1. MIDI チャンネルの設定

Midi Channel のフィールドには現在設定されている MIDI チャンネルが表示されます。このフィールドをクリックするとドロップダウンメニューが開いて MIDI チャンネルを選択できます (All, 1-16)。






### 3.4.1.2. Multi-Core



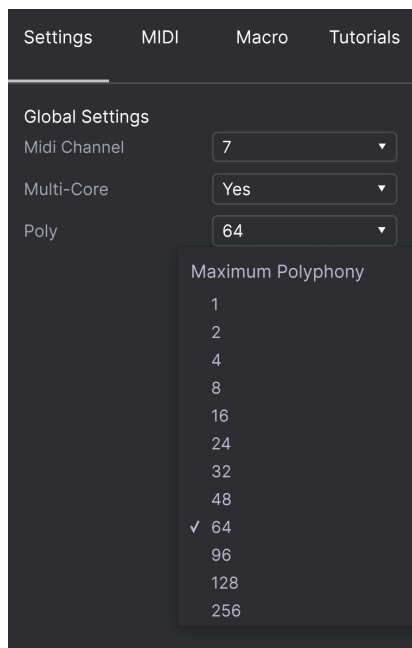
*The Multi-Core feature, enabled*

Multi-Core のフィールドでは、マルチコアプロセッサによるオーディオ処理を Piano V3 で行うかどうかを選択します。ロワーツールバーの CPU メーターが振り切れそうな場合には、この設定を Yes にしてください。

 一部の DAW ではマルチコアによるレンダリングに対応していませんので、その場合はここでの設定は無効となります。お使いのコンピュータがマルチコアかどうかご不明の場合は、そのスペックをお確かめください。

### 3.4.1.3. Poly

Poly フィールドでは、Piano V3 の最大同時発音数を設定します (1-256)。



発音数選択画面

#### 3.4.1.4. 発音数に関する注意

アコースティックピアノは完全ポリフォニック、つまり88鍵すべてを同時に演奏できる「88ボイス」です(副弦をカウントしないとして)。サステインペダルを踏んだまま同じキーを連打すると同じ「ボイス」を発音しますが、実際にはアタックの感じや音色が変化しています。

ですがバーチャルインストルメントでは、サステインペダルを踏んだまま同じノート(音)を連打する場合、複数のボイスが必要になるか、そうでない場合は前に弾いたノートを不自然にカットして(同じ音程なのですが)新しいノートを発音させます。また、ピアノ曲ではサステインペダルを踏んだままキーボードの全域にわたるアルペジオをする曲もあり、その場合には多くの音やコードを色々なオクターブで連打することになります。こうしたすべての音を発音させ、サステインさせ、連打させるという処理をノートごとに行うのですから、ソフトウェア内での演算量が大きくなります。

あらゆる演奏に対応するためには、Piano V3 の発音数を最大値の 256 ボイスに設定するのがベストですが、そこには代償がついて回ります。ボイス数を多く設定すればその分だけ CPU 負荷が大きくなります(ロワーツールバーにCPU メーターがありますので、負荷の状況をチェックできます)。

発音数を最大値に設定できない場合でも、ボイス転用アルゴリズムがあります。このアルゴリズムは、例えばある音があるところまで減衰すると、その音はもう発音しないだろうと判断します。また、特に十分な音数を発音した後でそうした音があったとしても、その音は特に必要な音ではないだろうと判断します。

これを判断するのは非常に難しいことなのですが、Piano V3 ではどの音をキープしてどの音を他の音に「転用させる」かを極めて音楽的に判断します。そのため、発音数の設定は必ずしも 256 も(ましてや 128 も)必要ではないことに気づくかも知れません。ピアノのソロ演奏でも、128ボイス以下の設定で不自然な音切れなどが無い、ナチュラルなサウンドに聴こえることと思います。

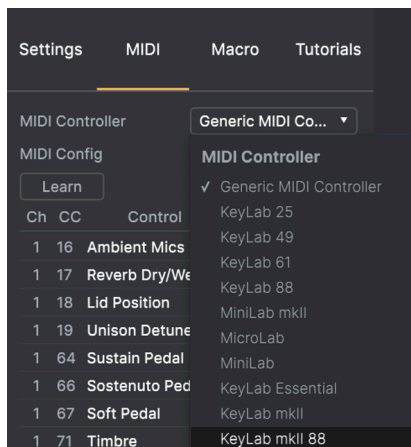
また、設定値を 1 にセットしてもいわゆる「モノフォニック」にはなりません。例えば、コードの各音が同時にトリガーされていれば、そのコードを発音します。但し、発音数の設定値が低い場合、例えばサステインペダルを踏んでいる場合や、キーを放した直後(通常はその後に短いディケイが付きます)に、発音中のボイスは容易に「転用されがち」になり、不自然な音切れが発生しやすくなります。

総合しますと、あなたの楽曲やお使いのコンピュータに最適な設定値をズバリ言い当てることは、私たち Arturia には不可能なことです。CPU 負荷と自然なピアノ演奏のバランスが取れる設定値をご自身でつけていただくしかありません。ですが、設定値をたくさんご用意しましたので、ちょうどよい設定を見つげられることと思います。

## 3.4.2. The MIDI tab - MIDI タブ

### 3.4.2.1. MIDI Controller

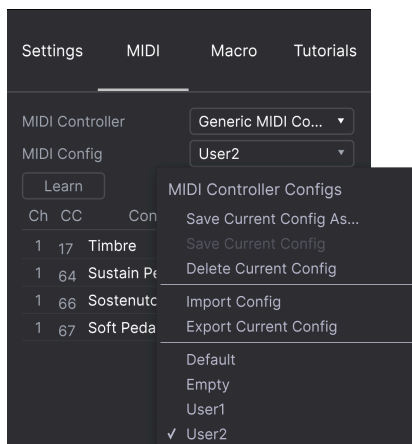
2つ目のタブでは MIDI 関連の各種設定を行います。最上部の MIDI Controller メニューでコントローラー/キーボードを選択します。ここには Arturia 製 MIDI キーボードの設定プリセットが豊富に入っています。その他のブランドの MIDI キーボードをお使いの場合は、設定の出発点として *Generic Keyboard* を選択してください。



MIDI コントローラーの選択

### 3.4.2.2. MIDI Config

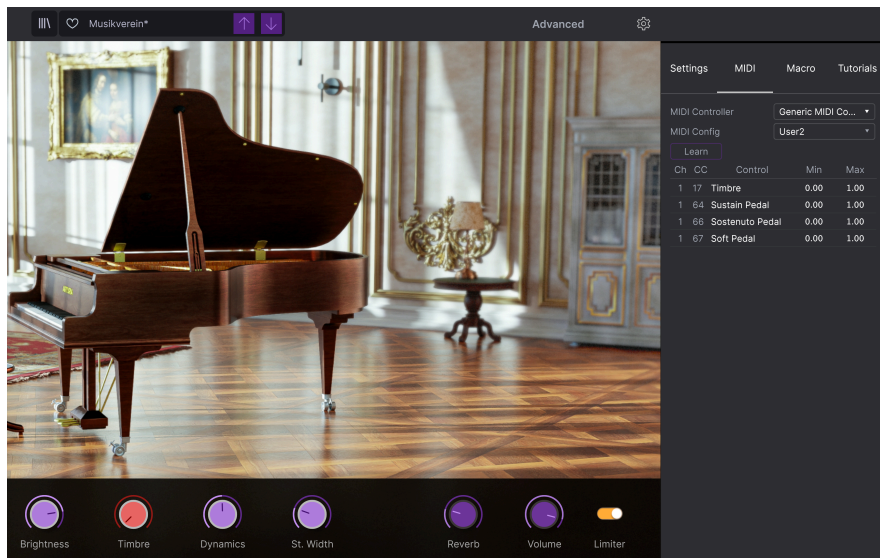
MIDI Config のプルダウンメニューでは、MIDI コントローラーの各種設定の保存、削除、インポート、エクスポートが行えます。これらの各機能は、プリセットの保存、インポート、エクスポートとよく似ています。また、すべての設定をデフォルト設定にしたり、空にすることもできます (Default, Empty)。誤ってすべての MIDI 設定を空にしてしまった場合は、*Default* を選択して初期状態に戻すことができます。



*MIDI Config*

### 3.4.2.3. MIDI Learn

**Learn** ボタンをクリックすると MIDI ラーンモードに入ります。この時、MIDI にアサインできるパラメーターは表示色がパープルに変わり、MIDI コントローラーのボタンやノブ、フェーダー、ペダルなどに Piano V3 のパラメーターを割り当てることができます。よくある使い方としては、エクスプレッションペダルに Volume を割り当てたり、アッパーツールバーにある上下の矢印ボタン(プリセットを1つずつ前後に切り替えるボタン)を MIDI コントローラーのボタンにアサインすることで、コントローラーからこうしたパラメーターを操作できるようになります。



MIDI Learn、パープルのノブがアサイン可能

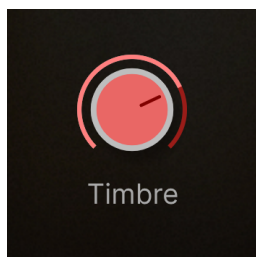
ペダルのマッピング (アサイン) も可能です：



アサインブルペダル

## アサインの設定と解除

MIDI タブの **Learn** ボタンをクリックしてラーンモードに入り、表示色がパープルになっているパラメーターをクリックして選択します。次にお使いの MIDI コントローラーのノブやスライダー、ボタンなど、そのパラメーターにアサインしたいコントロール類を操作します。この時、選択していた画面上のパラメーターの表示色がパープルから赤に変わり、そのパラメーターとコントロール類とのリンクが成立したことを表示します。



*Timbre* ノブが選択され外部  
コントローラーにアサインさ  
れた状態

パラメーターを右クリックするとアサインの解除ができます。

## 最大値/最小値の設定

コントロールできる最小値と最大値を設定することで、そのパラメーターが MIDI コントローラーから調整できる範囲を 0~100% 以外に設定することもできます。

例：マスターボリュームをコントロールしたいけれども、その範囲をフルレンジの -60~+12dB よりも狭くしたいとします。この場合、**Min** の値をドラッグして例えば -30dB に、**Max** の値を 0dB にセットします。このように、MIDI コントローラーから調整できる範囲を用途に応じて使いやすく設定できます。このように可動範囲を狭く設定しておく、MIDI コントローラーのノブ等を誤って操作してしまっても、(この例の場合は) 音量が極端に変化せずに「事故」を防ぐことができます。

オン/オフスイッチのようにポジションが2つだけのパラメーターの場合は、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やその他のコントロール類に割り当てすることもできます。

## Absolute/Relative コントロールオプション

MIDI タブにリスト表示されているマッピング済みのパラメーターを右クリックすると、パラメーターの動作モードを *Absolute* または *Relative* のどちらかに選択できます。この選択は、値をフルレンジ (例えば 0~127) で送信するタイプのノブとは異なり、ノブを回すと回した方向とそのスピードも送信する (レラティブモード対応) タイプのコントローラーをお使いの場合に便利です。

具体的には、あるパラメーターの値が 64 だったときに、"レラティブモード対応" ノブはマイナス方向 (通常は左) へ回すと値が 61 や 63 の値を送信し、プラス方向 (通常は右) へ回すと 65 や 67 の値を送信します。実際にどのような値に変化するかは、ノブを回したスピードで変わります。お使いの MIDI コントローラーがこの機能に対応しているかどうかは、その説明書等をご覧ください。対応している場合、ここの設定は *Relative* を選択しましょう。

*Relative* を選択した場合、MIDI コントローラーのノブやフェーダーを操作すると、パラメーターの値はその時の値を起点に変化します。一方 *Absolute* を選択した場合は、ノブやフェーダーを操作した瞬間にパラメーターの値が送信された値にジャンプします。

*Relative* 動作は、ボリュームやフィルター、エフェクトパラメーターをコントロールする際に、エディット時やライブ等での操作時にパラメーターの値がジャンプせずにスムーズに変化していきますので非常に便利です。

## Delete

リストの Control 名を右クリックしたときの表示されるメニューの2番目は **Delete** です。これは、その MIDI アサインを削除するものですので、ご使用の際は十分にご注意ください！

## Change Parameter

最後のオプションは **Change Parameter** で、その名の通り Piano V3 のパラメーターを変更したいときに使用します。これを選択すると、Piano V3 のパラメーターの長いリストが表示され、コントロールしたいパラメーターを選び直すことができます。ピアノの大屋根の位置を MIDI コントローラーのスイッチで操作したい？ 大丈夫です！

Ch	CC	Control	Min	Max
1	17	Timbre	0.00	1.00
1	64	Sustain Pedal	0.00	1.00
1	66	Sostenuto Pedal	0.00	1.00
1	67	Soft Pedal	0.00	1.00

String Tension

Pitch Transpose

Unison Detune

Stretch Tuning

Dynamics

Hammer Hardness

Hammer Noise

Hammer Position

Soundboard Resonance

Key Release Noise

Pedal Noise

Release Time

Lid Position

Sustain Pedal

Sostenuto Pedal

Soft Pedal

Sympathetic Resonance

Age

Stereo Width

Ambient Mics

Master Volume

Low Shelf Freq

Low Shelf Gain

Low Shelf Curve

Bell Freq

Presence Gain

Bell Width

High Shelf Freq

High Shelf Gain

High Shelf Curve

Equalizer Bypass

Comp Threshold

Comp Attack

Comp Release

Comp Ratio

Comp Make Up gain

Compressor Bypass

Harmonics

Drive

Disto Bypass

Reverb Dry/Wet

Reverb Pre-Delay

Reverb Room Size

Reverb Decay Start

Reverb Room

Reverb Bypass

Duplex Scale Resonance

Brightness

Timbre

Dynamics

St. Width

Navigate through presets

Select Preset

Navigate through filters

Add/Remove selected filter

Previous Preset

Next Preset

MIDI でコントロール可能なパラメーター



## 機能固定 MIDI CC ナンバー

以下の MIDI コンティニユアスコントロール (MIDI CC) ナンバーは機能固定で別の用途には使用できません：

- ピッチベンド
- コントロール・サステイン On/Off (CC #64)
- コントロール・ソステヌート On/Off (CC #66)
- コントロール・ソフトペダル On/Off (CC #67)
- コントロール・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 Piano V3 のパラメーターにアサインできます。

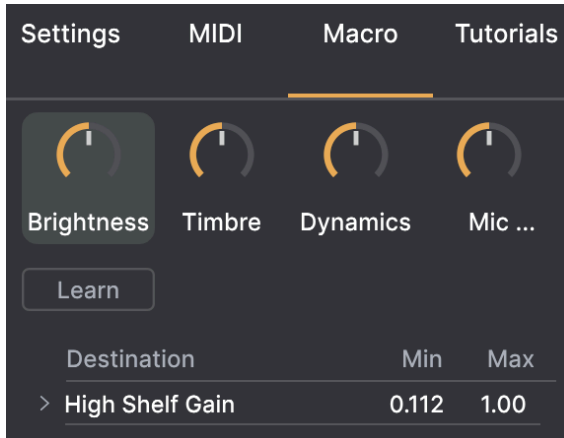
## コントロールの追加

MIDI コントローラーから操作したい Piano V3 のパラメーターがすでにわかっている場合、サイドパネルの下部に表示される **+ Add Control** をクリックすると、MIDI コントロール可能な Piano V3 のパラメーターリストが表示されます。

設定方法は次の通りです。+ **Add Control** をクリックします。表示されたリストからコントロールしたいパラメーターを選択します。この時に追加したものがリストに加わります。そのパラメーターをコントロールしたい 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と操作した MIDI コントローラーのノブ等のリンクが作成されます。あとは、Min/Max の値をドラッグしてお好みの設定に調整すれば完了です。

### 3.4.3. The Macro tab - Macro タブ

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 ラーンでフィジカルコントローラーにアサインすることができます。



**i** !: マクロの設定はプリセットごとにセーブできます。

#### 3.4.3.1. 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にも反映されます。

#### 3.4.3.2. マクロの作成

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 (Mac の場合は Ctrl 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** !: Macro に設定すべきパラメーターのルールというものはありません。理屈だけで言えば関連性のないパラメーターを大量に Macro ノブにアサインしてベットの名前をノブの名称にすることもできますが、実用上は比較的分かりやすい名称にしておくのがベターでしょう。

### 3.4.3.3. 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す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なりにある > アイコンをクリックするとカーブ画面が表示されます。



マクロカーブは自由にエディット可能です

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 (Mac では 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。



!: 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。

### 3.4.4. The Tutorials tab - Tutorials タブ

このチュートリアルタブは、メインメニューの **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 Piano V3 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。

## 3.5. ロワーツールバー

Piano V3 の画面下部にはロワーツールバーがあり、重要で便利な機能がいくつか入っています。

### 3.5.1. ツールチップ

エディット中やマウスオーバーしたパラメーター名や機能名が、ロワーツールバーの左側に表示されます。また、その機能の簡単な説明が表示されることもあります。

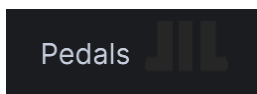
Reverb Dry/Wet: Mix the raw piano sound with the reverberated sound

機能名とその簡単な説明を表示

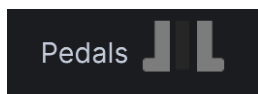
### 3.5.2. Pedals

ロワーツールバーの中央付近には、**Pedals** と書かれた3本ペダル (ソフト、ソステヌート、サステイン) のアイコンがあります。これは、お使いのコンピュータにコントローラーキーボードを接続していない状態でも、ペダルの機能を切り替えることができるスイッチになっています。

3本のペダルのいずれかをクリックするとそのペダルがオンになり、もう一度クリックするか、その機能に対応した外部ペダルを踏むまで、その機能を維持します。



ペダルがすべてオフの状態



ソフトとサステインペダルが  
オンの状態

#### 3.5.2.1. ソステヌートペダル

サステインとソフトペダルはすぐに効果がわかりますが、ソステヌートペダルは使ったことがない方にとって最初はわかりにくいかも知れません。

ソステヌートペダルは、いわば「ターゲットを決めたサステインペダル」です。「この音だけを伸ばしたい」という音以外は通常の発音をさせる、というものです。動作の仕組みは次の通りです：

- 他のペダルを踏んでいない状態にします。
- 1音だけ弾き、キーを押したままにします。
- ソステヌートペダルアイコン (中央のペダルアイコン) をクリックします。
- 弾いていたキーを放します。その音が伸びているはずですが、
- その伸びている音を含む、周辺の音域でグリッサンドをします。伸びているのはその音だけで、それ以外の音は伸びません。

ピアノ曲などでは、ソステヌートペダルを使用する曲が数多くあります。この機会にそうした曲を書いてみましょう！

### 3.5.3. アンドゥ / リドゥ

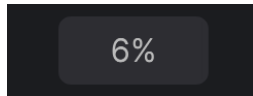
他のほとんどのアプリケーションと同様、アンドゥができることは一種のライフセーバーです。ロワーツールバーの左に向けた矢印が Piano V3 のアンドゥボタンです。

リドゥは、直前のアンドゥを取り消して最後に行ったエディットを再実行する機能です。右に向けた矢印がリドゥボタンです。

### 3.5.4. アンドゥの履歴

アンドゥとリドゥボタンの間には、横3本線のアイコンがあります。これをクリックするとアンドゥの履歴が開き、以前実行したエディットの状態にさかのぼることができます。

### 3.5.5. CPU メーター / パニックボタン



CPU メーターは Piano V3 の CPU 消費量 (負荷) を表示します。CPU 負荷が過大になった場合は、オーディオのバッファサイズを大きくしたり、発音数の設定を少なくすると、負荷が軽くなります。



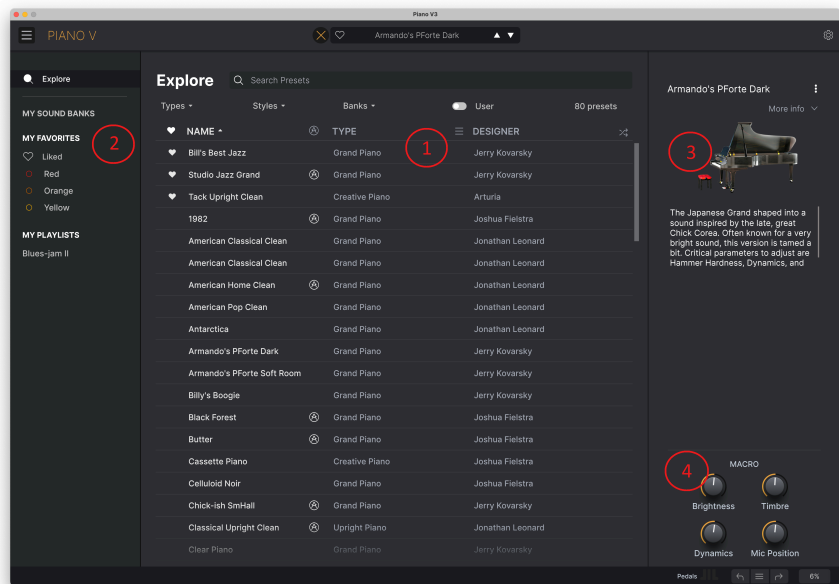
CPU メーターはパニックボタンを兼ねており、これをクリックすると動作中のすべての MIDI メッセージをリセットします。音が止まらなくなってしまったなどの問題が発生したときに使用します。

## 4. THE PRESET BROWSER

プリセットブラウザーは、Piano V3 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に変わりますが、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、ブラウザーボタン (|||\\: 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、ブラウザー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：



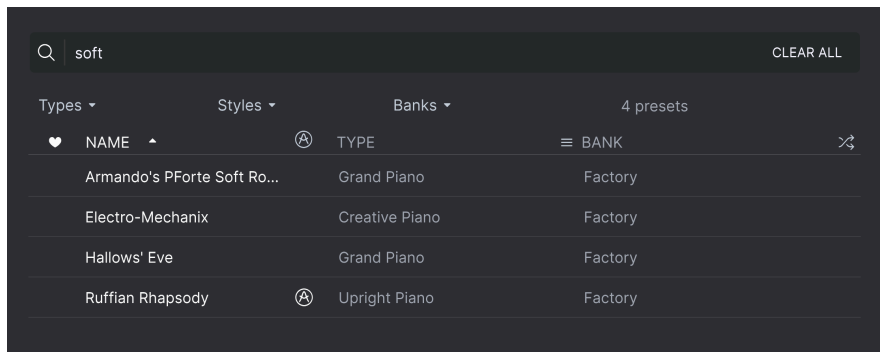
プリセットブラウザー

番号	エリア	内容
1.	<a href="#">Search and Results [p.36]</a>	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.	<a href="#">Sidebar [p.41]</a>	バンクやプレイリストの管理を行います。
3.	<a href="#">Preset Info [p.44]</a>	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.	<a href="#">Macro Knobs [p.46]</a>	ロワーツールバーのマクロノブの拡大表示版です。

## 4.1. 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.37] 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。



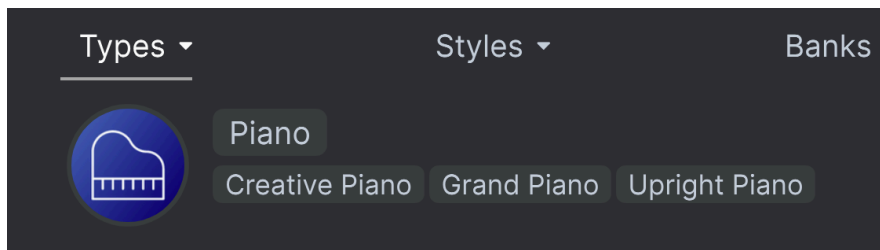
検索ワードでフィルタリング

## 4.2. 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サーチができます (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。

### 4.2.1. 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 Keys なのか Pad 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。

### 4.2.2. 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* : 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。



### 4.2.3. 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。

## 4.3. 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  
の列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。

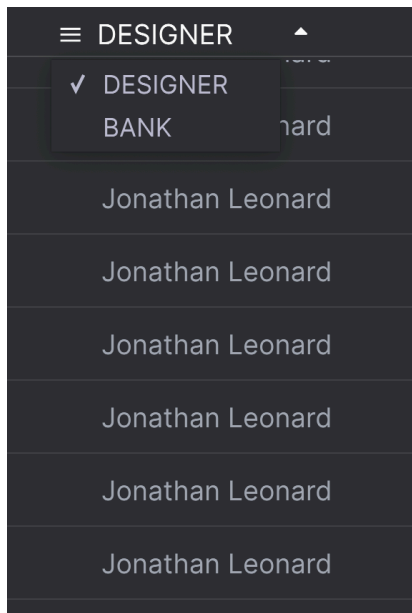
### 4.3.1. リストの並べ替え

サーチ結果リストの左側の列の **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つ目の列の **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  
す。

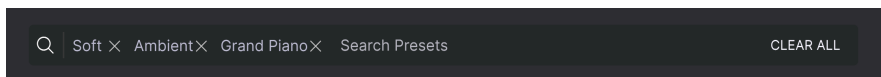
**TYPE** の左にある **Arturia ロゴ** をクリックすると、ファクトリーの"おすすめ"プリセットがリストのトッ  
プに表示されます。このプリセットは [Liked \[p.40\]](#) (いいね) をしたプリセットのすぐ下に表示されます。

3つ目の列のヘッダは **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つの列と同様、ABC 順に並べ替えることが  
できます。



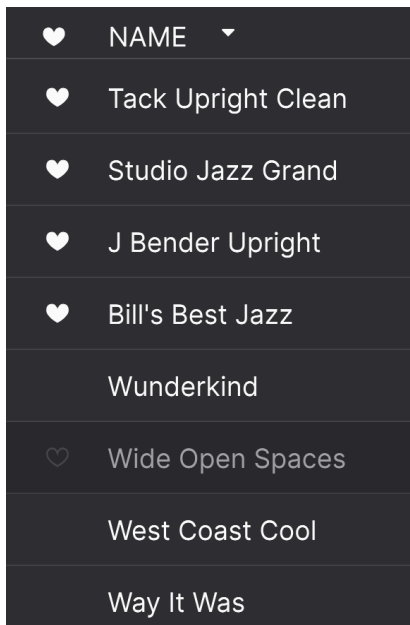
### 4.3.2. タグを外す

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。



### 4.3.3. 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ておくことができます。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。

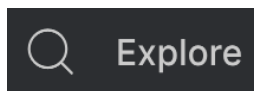


並べ替えやフィルタリング機能を必要に応じて使うことで、欲しいサウンドをいつでもすぐに見つけ出すことができます。

## 4.4. 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 \[p.36\]](#) 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これです：



**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 Piano V3 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。

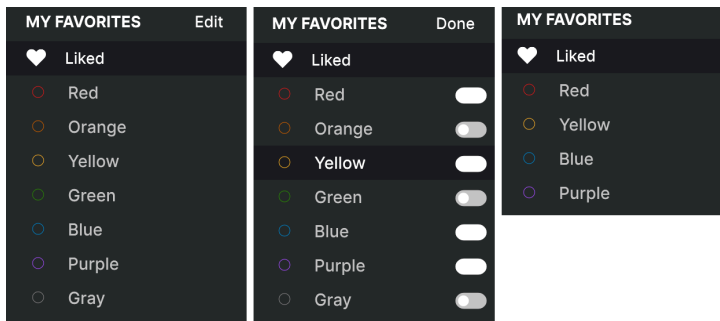
### 4.4.1. My Sound Banks

**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、右クリックすることで削除やリネーム、エクスポート (ファイル書き出し) が行えます。

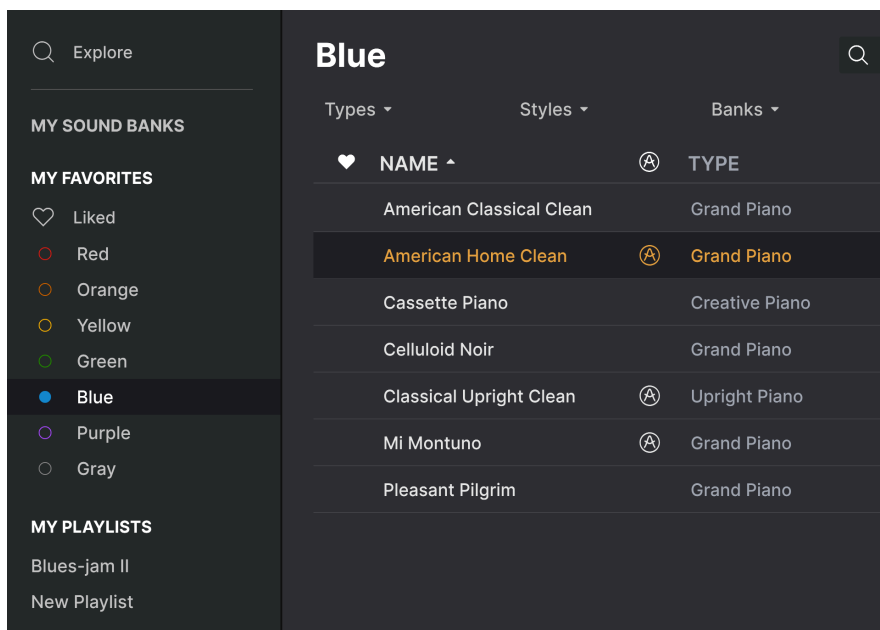
## 4.4.2. My Favorites

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 **"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。

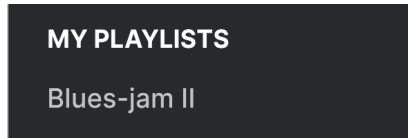
表示するカラーコードを選択するには、**My Favorites** にマウスオーバーして **Edit** をクリックします。次にカラーごとに表示/非表示を選択し、**Done** をクリックします。



プリセットをフェイバリット (カラーコード) 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。



### 4.4.3. 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 \[p.47\]](#) でご紹介します。

## 4.5. 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。

### Studio Ballad Piano

Designer : Jerry Kovarsky

Type : Grand Piano

Bank : Factory

Jazz/Blues Soft Warm

Less info ^

A general-purpose clear and somewhat bright piano sound. Critical parameters to adjust are Hammer Hardness, Dynamics, and Hammer Noise.

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 "Funky" 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 Funky のタグでサーチしてもヒットしなくなります。

### 4.5.1. 複数のプリセットの情報を変更する

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。

#### Recently Played

Search Presets

Types Styles Banks 41 presets

NAME	TYPE	DESIGNER
Studio Jazz Grand	Grand Piano	Jerry Kovarsky
J Bender Upright	Upright Piano	Jerry Kovarsky
Studio Ballad Piano	Grand Piano	Jerry Kovarsky
The Big Easy	Upright Piano	Joshua Fielstra
Wunderkind	Grand Piano	Joshua Fielstra

#### Multiple Selection (3)

Designer : Multiple Selection

Type : Multiple Selection

Bank : Factory

Acoustic Dry 70s 90s

Fusion Jazz/Blues Pop

Soul/R&B Bright Classic Clean

Less info ^

Multiple Selection

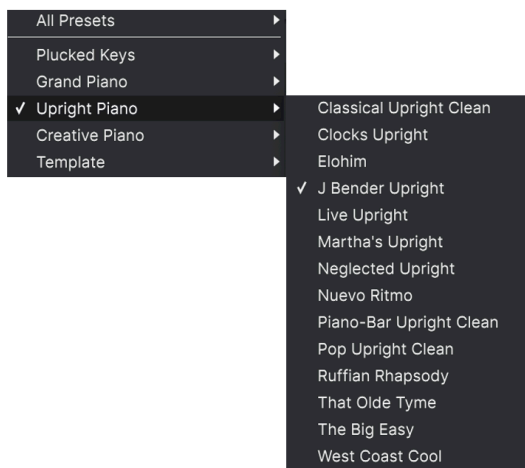
♪ ファクトリープリセットの情報を変更したいときは、**Save As** コマンドでユーザープリセットとしてセーブする必要があります。セーブしたプリセットを選択すると Info セクションに Edit と Delete ボタンが画面下部に表示されるようになります。

## 4.6. 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 "全タイプ" を (サーチ条件に関係なく) 表示します。



## 4.7. 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様に回ります。



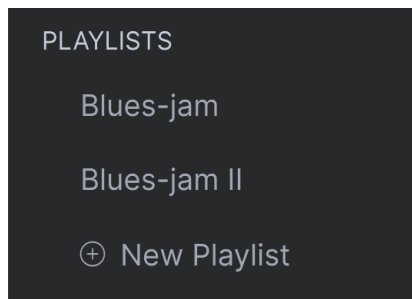
パラメーターをマクロにアサインする方法は、[Chapter 3の Macro Tab \[p.31\]](#) をご覧ください。

## 4.8. Playlists - プレイリスト

プリセットブラウザの左下には、プレイリストという機能があります。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ピングしておくことができる機能です。

### 4.8.1. プレイリストを追加する

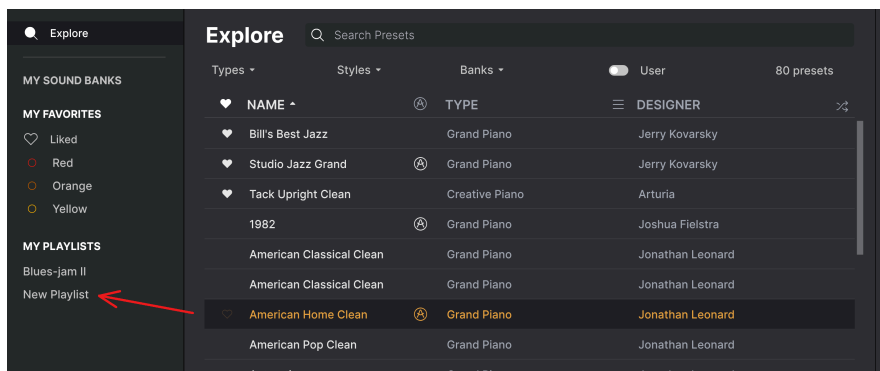
プレイリストを作成するには、リストの末尾にある **New Playlist** ボタンをクリックします。



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。

### 4.8.2. 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。

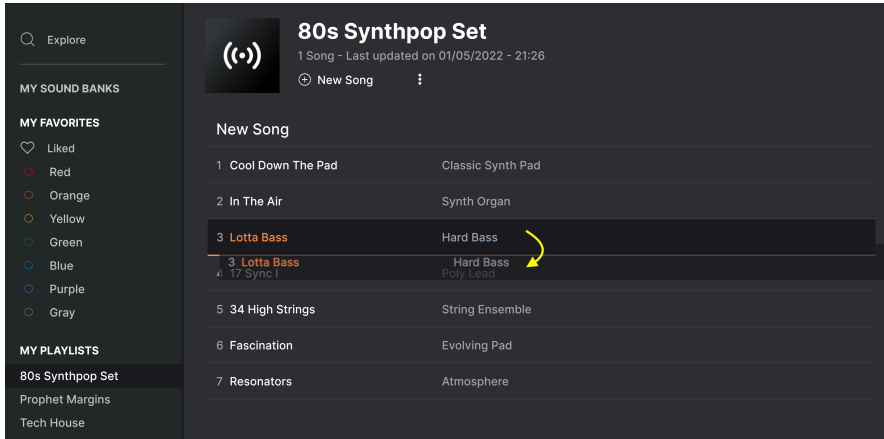


サーチ結果リストからプレイリストにドラッグ

プレイリスト名をクリックするとその内容が表示されます。

### 4.8.3. 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1から3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。

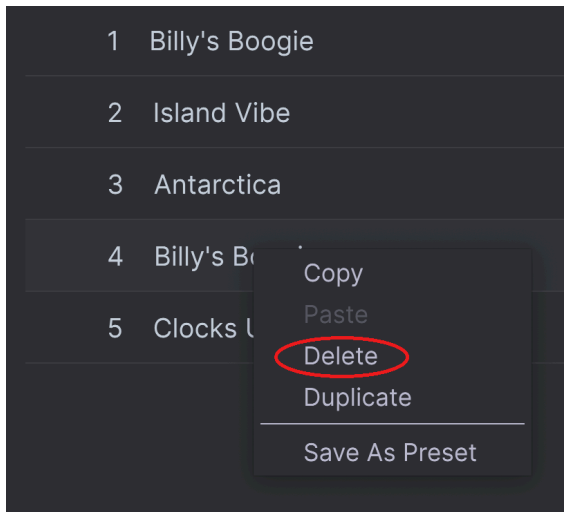


移動先の位置が線で表示されます

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、白線が移動先の "挿入ポイント" に短時間表示されます。

### 4.8.4. 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。

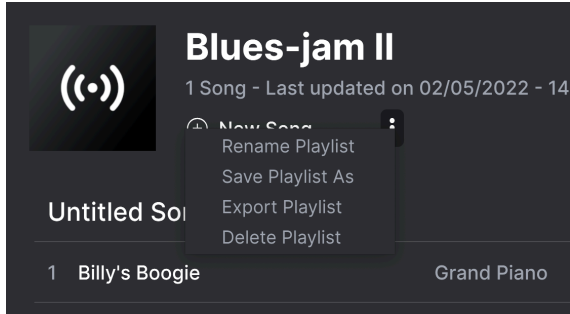


このメニューには **Rename**、**Copy**、**Paste**、**Duplicate** といったオプションもあります。その他の管理オプションにつきましては、後述します。

#### 4.8.5. 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。

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*。

## 5. THE MAIN PANEL

Piano V3 を起動して最初に開くのが、このメインパネルです。美しい楽器があり、アクセスしやすいノブ等と88鍵のバーチャルキーボードがあります。

このパネルのメニューやノブ等で、様々なピアノタイプを選択したり、基本的な音色エディットができます。さらに詳細なエディットはアドバンスドパネルで行えますが、それにつきましてはチャプター6でご紹介します。



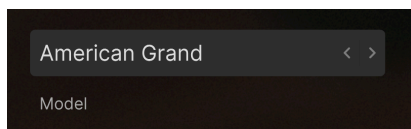
グランドピアノ。Piano V3 へようこそ！

メインパネルに映し出されるピアノは、選択したプリセットで使用しているピアノモデルです。その下にあるノブで思い描いている音色を簡単に作り出すことができます。その下のバーチャルキーボードをクリックすると、そのプリセットがどんな音色なのかをすぐにチェックできます。

人生はシンプルに。Piano V3 もそうです。

## 5.1. ピアノモデル

バーチャルキーボードの低音部の上に、ピアノモデルセクターがあります。左右の矢印ボタン（<、>）をクリックすると12種類あるピアノモデルが切り替わります。

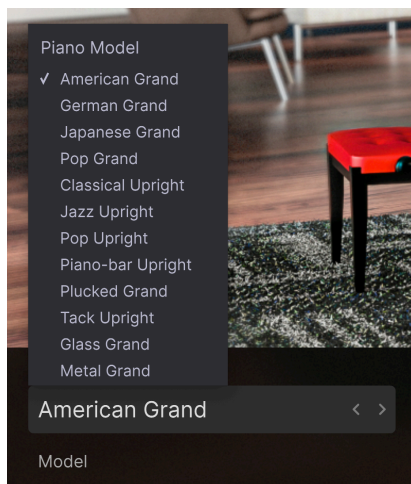


ピアノモデルセクター

この時、ピアノのグラフィックも切り替わり、そのモデルの元になった楽器が表示されます。

ですが、各モデルの魅力がグラフィックだけではありません。各部材が織り成すサウンドからマイクの配置等による音の変化まで、12種類の楽器のあらゆるニュアンスを余すところなく丹念にモデリングしているのです。

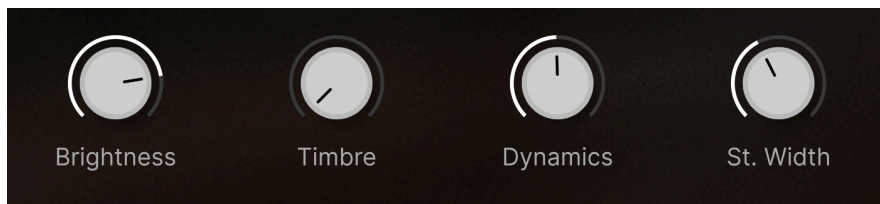
ピアノモデル名をクリックすることでもピアノモデルを選択できます。この場合、メニューが開いて12種類のモデルからいずれかを選択できます。



12種類のピアノモデル

選択しているモデルにはチェックマークがつきます。モデルを選択するとメニューが閉じます。

## 5.2. クイックエディット



### 5.2.1. Brightness

このノブでは、ピアノの全体的なトーンを調整します。調律師がハンマーのフェルトを調整するように、ハンマーの硬さを調整することで全体的な音の明るさを調整します。

### 5.2.2. Timbre

新品の状態から、悲しくも忘れ去られた1台のようなサウンドに変化します。Timbre ノブでは、経年劣化や全体的な調律、メカノイズを調整します。ノブを右へ回していくほどサウンドが劣化していきます。

### 5.2.3. Dynamics

モダンピアノは、ダイナミクスが非常に大きい楽器です。抑揚を適切につけることは、ライブミュージシャンにとっても、レコーディングでも重要なことです。

本マニュアルを最初からお読みの方は、[キーボードのキャリブレーション](#) [p.11]で調整済みかと思えます。Piano V3 のレスポンスをお使いの MIDI キーボードに合わせて調整しておくことは非常に良いスタートとなりますが、Dynamics ノブはどのプリセットでも使用できますので、必要に応じてキーボードのレスポンスをプリセットごとに変えることができます。

ピアノの聴感上でのレスポンスには、ソロ演奏なのかアンサンブルやバンド演奏なのかや、演奏する音楽スタイル、プレイヤーのムード、ソロも弾くのか伴奏やバックギンに徹するのか等々、色々な要素が関係しています。

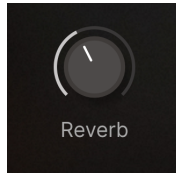
Dynamics ノブを使用することで、Piano V3 のレスポンスを狭いレンジに絞り込むことができます。キーボードを弾く強弱に関係なく、音量をほぼ一定に保つことができます。このことは、タイトなミックスにするには非常に効果的なのですが、そうでない場合は不自然なサウンドになってしまうことがあります。

Dynamics ノブを右へ回していくとダイナミクスが大きくなります。ピアノタッチの MIDI キーボードをお使いの場合や、演奏に抑揚をたっぷりつけたい場合には、Dynamics ノブを上げると効果的です。ダイナミクスがかなり大きい場合は、リミッターがお勧めです。

### 5.2.4. Stereo Width

St. Width ノブを左に回し切った状態では、ステレオのセンターに集中したサウンドになります。そこからノブを右へ回していくと、よりワイドで包み込むようなステレオサウンドに変化していきます。

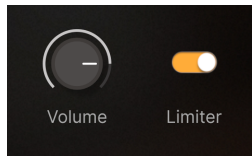
### 5.2.5. Reverb



Piano V3 は、空間に広がるサウンドを演出できる高品位なコンボリレーションリバーブを内蔵しています。完全なドライ（エフェクトなしの状態）からこれ以上ないほどのウェット（エフェクトだけの状態）まで、Reverb ノブで調節できます。どの程度リバーブが必要なのかは、もちろんあなた次第です。演奏する楽曲やミックス内でのピアノ役割、ピアノ音を聴く空間の音響特性など、色々な要素によっても適正値は変わります。

リバーブは最もよく使われるエフェクトの1つです。設定を間違えればそれだけでひどい演奏になってしまいますし、適度な量であれば音楽をさらに引き立たてくれます。どの量が正解なのか、そんなルールはありません。まずはノブを回してみてください！

### 5.2.6. Volume



Volume ノブで Piano V3 の音量を調節します。

### 5.2.7. Limiter (L)

ノブで音色を調整していたり、演奏しているとついつい夢中になりがちです。また、演奏中に自分の音がどんどん大きくなっていることに気づいた、ということもあることでしょう。これはミュージシャンにはよくあることで、自分では気づかないということもあります。

Piano V3 からの出力が大きすぎると耳を痛めたり、コンピュータ内やモニタースystemでの音の歪みの原因になります。内蔵リミッターは、音を良くするというよりは、お使いの機器の保護、ひいてはあなた自身を守るライフセーバーとしての役割を担っています。

リミッターは常時オンにしておくとも良いかもしれません。極端な設定にしない限り、リミッターが作動して音に影響することはありません。



### 5.3. The Piano Keyboard



画面下部には88鍵のピアノキーボードがあります。見た目の良さだけでなく、プリセットを簡単にチェックできるという実用性も兼ねています。各キーをクリックする縦方向の位置の違いでペロシティも変化します。

コンピュータのキーボードでも音を出すことができます。片手にマウス、もう片方の手で音を出せますので、音色のエディット中には非常に便利です。

QWERTY キーボードの場合、A ～ L で C ～ D の白鍵を演奏でき、W, E, T, Y, U, O が黒鍵になります。オクターブの切り替えは Z と X で行えます。

## 6. THE ADVANCED PANEL

アップーツールバーの右側には、"Advanced" というボタンがあります。これをクリックすると **Model** と **Effects** という2つのサブページに入れます。この2つのページでは、ピアノの音色をスイートでリアルなものから実験的で現実世界では存在しないようなものまで自在にエディットできます。

メインパネルで音色を作ったり、プリセットをロードすると、このアドバンスドパネルでさらに詳細な音色エディットやエフェクトの設定が行なえます。

ではアドバンスドパネルの各種機能を見ていきましょう！

### 6.1. The Model panel

この Model パネルでは、ピアノの内部構造をエディットできます。これであなたも調律師になったようなものです！



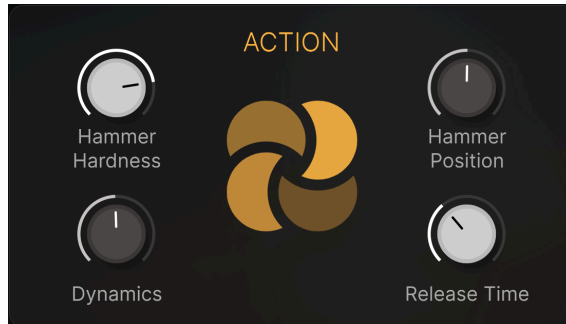
Model パネル



! Piano V3 のノブはマウスの左ボタンで回し、右ボタンで微調整ができます。

### 6.1.1. Action

現実世界でのピアノ調律で高度な技術を要するものの1つが、ハンマーなどのアクション調整です。非常に時間がかかり、難易度の高いタスクです。



#### 6.1.1.1. Hammer Hardness

ハンマーのフェルトは新品の状態では非常にソフトですので、弱いタッチで弾いたときの音は倍音が少なめです。弾き込まれていくにつれてフェルトは硬くなっていき、弱いタッチで弾いても倍音が多めになってきます。かなり古いピアノや調整がほとんどされていない個体では、柔らかなトーンで弾くのは難しくなります。

このパラメーターでは、ソフトからハードまで色々なハンマーの硬さをシミュレートできます。

#### 6.1.1.2. Hammer Position

ハンマーで弦のどこを叩くかで、音の全体的な明るさが変わります。このパラメーターでは、ハンマーで叩く位置を変えたときに起こる音色変化をエミュレートします。

設定値を低めにセットすると弦の端のほうを叩き、ブライトな音色になります。設定値を高くセットした場合は弦の中央付近を叩き、よりダークなトーンになります。

#### 6.1.1.3. Dynamics

Dynamics では、キーボードを弾くタッチの強弱に Piano V3 が反応するレンジを狭くします。これによりタッチの強弱に関係なく、ほぼ一定の音量になります。

ノブを右へ回していくとダイナミクスが大きくなっていきます。この場合はリミッターも併せてご使用ください。

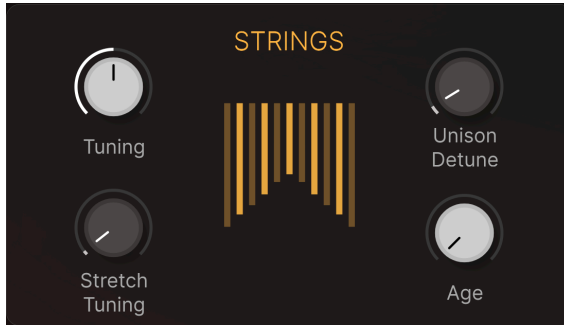
#### 6.1.1.4. Release Time

Release Time ノブが通常的位置 (時計の12時の位置) の場合、ピアノ音のリリースタイムは現実世界でのピアノと同じになります。そこからノブを左へ回していくとリリースタイムが短くなっていき、最低値ではキーから指を放した瞬間に音が切れる不自然な状態になります。ノブを右へ回していくとリリースタイムが長くなっていき、まるでサステインペダルから足を放すのを忘れてしまったかのような音になります。

注意：このパラメーターは最高音の 1½ オクターブでは無効となります。アコースティックピアノのこの音域にはダンパーがないからです。

## 6.1.2. Strings

ピアノ弦のチューニングは、次の4つのパラメーターでエディットできます：Tuning, Unison Detune, Stretch Tuning, Age



### 6.1.2.1. Tuning

必要に応じて Piano V3 の全体的なチューニングを微調整できます。設定範囲は 400〜480Hz です。Tuning ノブを回すと設定値が表示されます。

現代での最も一般的なチューニングはA = 440Hz です。

### 6.1.2.2. Unison Detune

ピアノの中音域から高音域では、低音域の大きな音量に合わせる目的で1音に複数の弦を張っています。このパラメーターでは、複数の弦の間でのデチューン量を調整できます。

低音域では1音につき弦を1本しか使用していませんので、このパラメーターは無効となります。また、このパラメーターによる設定の影響は、高音域へ行くほど強くなります。これは、中音域では弦を2本使用しているのに対し、高音域では3本使用しているためです。

**i** !: ジャングルピアノ (タックピアノ) サウンドを作りたいですか？ Unison Detune ノブを使えば、半分はできたようなものです！

### 6.1.2.3. Stretch Tuning

アップライトピアノ、さらにはベビーグランドに対するコンサートグランドピアノのアドバンテージは、それらよりも弦が長いことです。物理学的な説明は省略しますが、弦が長いと「インハーモニシティ」(不協和度) が低減し、倍音の周波数が基音の整数倍に近くなります。このことは、その上の音や音程にも当てはまり、ひいてはピアノ全体で基音と倍音との関係がより協和的になります。これが、全体として濁りのない心地よいサウンドにつながります。

しかし、ベビーグランドやアップライトピアノのサウンドに独特の響きを与えているのは、短い弦特有のインハーモニシティなのです。そのため、調律師はこうした楽器では「ストレッチチューニング」というテクニックを使って、基音と倍音との間で生じる「うなり」を最小限に抑える調整をしています。

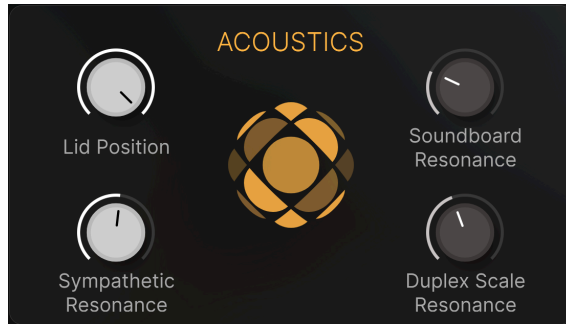
Stretch Tuning ノブでは、低音域に対して高音域のチューニングをシャープ (高く) させる量を調節します。これにより、さらにリアルなピアノサウンドになります。

#### 6.1.2.4. Age

Age ノブを上げていくと、チューニングが狂い、音の明るさや全体的な安定性に欠けた放置されたピアノのようなサウンドになっていきます。

リペアが必要なほど状態の悪いピアノは、そのサウンドをミックス内で目立たせるのに効果的な場合もあります。

### 6.1.3. Acoustics



#### 6.1.3.1. Lid Position

ピアノサウンドは、大屋根（蓋）の開き具合で大きく変わります。このことは、アップライトピアノでも同じです。Piano V3 では、各ピアノモデルで大屋根の開き具合を閉じた状態、わずかに開いた状態、開いた状態の3段階で設定できます。

Lid Position ノブの設定に合わせて大屋根が開閉します。

#### 6.1.3.2. Soundboard Resonance

このパラメーターでは、響板の特性変化をシミュレートすることでピアノのサステインの長さを調整できます。強版の響きを多くするとサステインが長くなり、少なくすると短くなります。

#### 6.1.3.3. Sympathetic Resonance

このノブを右へ回していくと、弾いていない他の音の弦が弾いている音に共鳴し始めます。このことは、アコースティックピアノでは常に起きている現象です。

このノブを右に回し切った状態で、2〜3音を音が出ないように非常にゆっくりと弾きます。次に、その音を押さえたまま、別の音をスタッカートで弾いてみてください。すると押さえている数音が共鳴します。こうした共鳴は主にオクターブ違いの音で起こります。すべてのキーから指を放すと、音が止まりません。

例：Sympathetic Resonance ノブを最大にします。ド、ミ、ソの音を押さえたままにし、その上のドからCメジャースケールをスタッカートで弾きます。すると最初に押さえていたCメジャーコードの音が共鳴して聴こえてきます。

その逆の実験もできます。ある1音を強く弾き、そのキーを押さえたまま別の音を静かに弾いて、最初に押さえていた音を放します。すると、後から弾いた音の共鳴が続きます。

#### 6.1.3.4. Duplex Scale Resonance

このパラメーターは、デュプレックススケール（チューニングピンからフレームまでの間（手前側）と、ブリッジからフレーム（奥側）までの間の、ダンパーで振動を止められない区間の弦）の共鳴レベルを調整します。

この共鳴レベルを上げると音が明るくなったり、リバーブのような効果が薄くかかります。

### 6.1.4. Noises

ピアノの発音機構は、楽器としての音が出ているその裏で、機構自体も音を発しています。こうしたノイズを取り除くと音が「殺菌」されてしまい、却って不自然なサウンドになることがあります。

Piano V3 ではこうしたメカニカルノイズのレベルを調整でき、ノイズが極端に大きなサウンドにすることもできます。



#### 6.1.4.1. Hammer

ハンマーが弦を叩くと特有の打撃音がします。この打撃音は、特に高音域でよく聴えます。Hammer ノブでは、打鍵時に発生するこのノイズの音量レベルを調節できます。

#### 6.1.4.2. Key Release

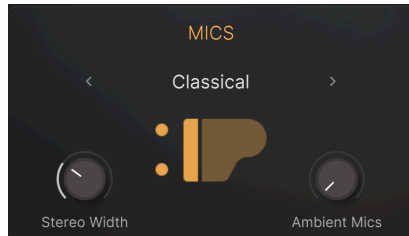
Key Release ノブでは、鍵盤から指を放してハンマーが元の位置に戻るときのノイズの音量レベルを調節できます。

#### 6.1.4.3. Sustain Pedal

サステインペダルを踏むとすべてのダンパーが一斉に上がります。この時に、ダンパーのフェルト繊維のわずかな摩擦で弦がかすかに共鳴します。Sustain Pedal ノブでは、この共鳴効果の音量レベルを調節できます。

### 6.1.5. Mics

レコーディングやライブでは、ピアノの音を様々な方法で録音したり増幅したりします。その手法はエンジニアの数ほど（もちろんそれ以上に）あります。マイクの選択やポジショニング、演奏する音楽スタイルや空間の音響特性が主な構成要素です。



そうした要素をシンプルに変えられるのがこの MICS セクションです。エンジニアリングに強くなくても、音の雰囲気を変えられます。

#### 6.1.5.1. Mic Setup

グランドピアノでは、以下の4種類のいずれかのマイクセッティングを選択できます：

- Classical
- Home
- Pop
- Mono

アップライトピアノでは、以下の3種類から1つを選択できます：

- Classical
- Jazz
- Mono

設定を切り替えると、そのマイクセッティングの模式図が表示されます。

セッティングの切り替えは、左右の矢印ボタン (<, >) かセッティング名 (上図の Classical のところ) をクリックします。セッティング名をクリックした場合はメニューが開いてピアノモデルに応じて選択できるオプションが表示されます。

#### 6.1.5.2. Stereo width

このノブで、モノからステレオ、ワイドステレオに変化します。ノブをセンター位置の付近にセットするのが音作りの出発点としては望ましいのですが、ステレオの広がり狭くてもワイドでもそれぞれに良さがあります。

最適なステレオの広がりには楽曲の内容によっても異なります。派手でワイドなピアノサウンドは単体では良い音に聴こえますが、音数の多いミックスに入れるとその良さが映えないこともあります。



### 6.1.5.3. Ambient Mics

近接音だけでは、近くてドライな感じの音になります。こうした音は多くの場面に適していますが、他にもピアノをとりまく環境音を調整する方法が数多くあります。リバーブは最もわかりやすい例ですが、楽器から遠い位置にマイクを設置して収録するアンビエンスにも大きな魅力があります。アンビエンスを加えることで、音のリアリズムと存在感が増します。

Ambient Mics ノブを上げると、楽器から数メートル離れたマイクのレベルを上げたようになります。ピアノの音を演奏者ではなく、リスナーの位置から聴いているような質感にしたいときに効果的です。

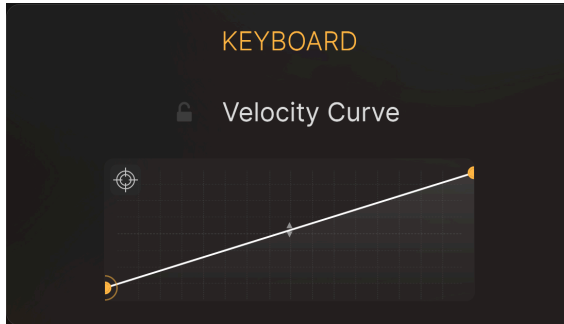
リスナーが感動するようなサウンドを作る方法として、楽器の周囲の空間を作るということは、非常に独特でクリエイティブな方法です。

## 6.1.6. Keyboard

キーボードのレスポンスを適切に設定することは、ピアノを楽しく音楽的に演奏する上で **必須** の要素です。キーボードのタッチがしっくりすれば、ベストな演奏に臨めます。ですのでタッチの調整には時間をかけましょう！

### 6.1.6.1. Velocity Curve

Model 画面にはベロシティカーブエディターがあります。



ベロシティカーブエディター

外部キーボードを弾くと、ベロシティカーブエディター内にその時のベロシティを示す縦線が表示されます。その線の長さで音の振幅の大きさを表します。

このカーブをお使いの MIDI キーボードや演奏スタイルに合わせてエディットできます。方法は、以下のようになります：

- ポイントの移動：ベロシティポイントをドラッグすると、その位置が変わります。
- ポイントの追加：X/Y グリッド内の好きな位置をクリックするとポイントが追加されます。最大16個のポイントを使用できます。
- ポイントの削除：ベロシティポイントを右クリックするとポイントを削除できます。

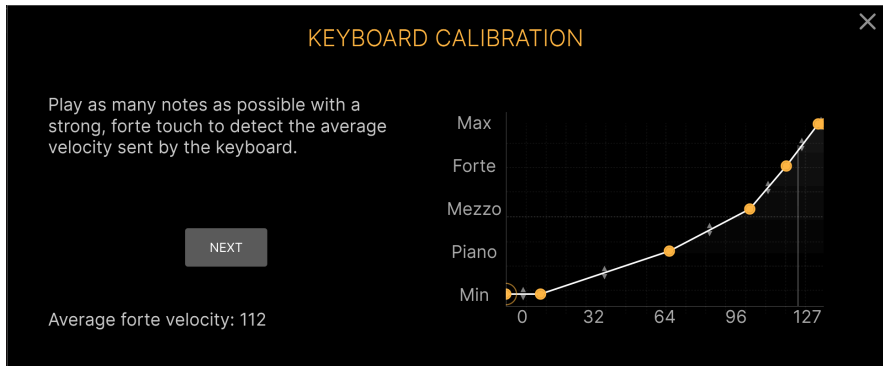
ベロシティカーブには最大16個のポイントを使用でき、そのすべてをエディットできます。X 軸 (横軸) はベロシティ値、Y 軸 (縦軸) が振幅 (音量) のグラフとお考えください。

*Velocity Curve* をクリックするとプリセットカーブやユーザーカーブを選択できます。ユーザーカーブを作成して名前をつけて保存することもできます。

以下はベロシティカーブのエディットで重要なポイントです：

- 最大16個のポイントを使用できますが、2ポイント以下にすることはできません。
- 最初と最後のポイントは縦方向に移動できますが、削除はできません。
- 最初と最後以外のポイントは縦横どちらの方向にも移動できます。
- 最初と最後以外のポイントは追加/削除ができます。

### 6.1.6.2. Calibrate



#### MIDI キーボードのキャリブレーション

本マニュアルの前半で触れました通り、お使いのキーボードのタッチを Piano V3 に合わせることは非常に重要です。楽しく演奏できること、それは Piano V3 が音楽的意図に完璧に応えていると感じられて初めて実現するのです。これ以上重要なことはありません。

ペロシティレスポンス (ペロシティ というのは MIDI キーボードを弾くタッチの強弱を表すコンピュータ用語です) の調整は、2種類の方法で行なえます。1つは、前のチャプターでご紹介しました。

もう1つがこのキャリブレーション機能です。 **Calibrate** ボタンをクリックするとキャリブレーションが始まります。

まずはキーボードを弱く弾きます。それから **Next** をクリックします。次にもっと弱く弾きます。また **Next** をクリックします。このような操作を何度か繰り返すと、Piano V3 がお使いの MIDI キーボードに合ったペロシティカーブを学習します。

Calibrate ボタンの下にカーブが表示され、そのエディットも可能ですし、最初からやり直すこともできます。どちらにするかはあなた次第です。

## 6.2. The Effects panel

アッパーツールバーの **Advanced** をクリックすると **Model** または **Effects** パネルにアクセスできます。Effects パネルでは、スタジオクオリティのエフェクトをピアノサウンドにかけることができます。これであなたもサウンドエンジニアです！



Effects パネル

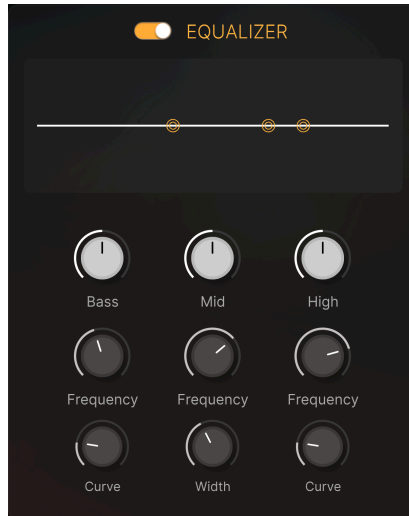
Piano V3 に内蔵以外のエフェクトをかけたいときは、DAW や PA システムにある大量のエフェクトを使用できます。エフェクトの選択に正解も不正解もありません。



! Piano V3 のノブはマウスの左ボタンで回し、右ボタンで微調整ができます。

## 6.2.1. Equalizer

最初はイコライザー (EQ) です。「イコライザーって何？」という方は多機能なトーンコントロールとお考えください。



このイコライザーはアナログタイプの3バンド EQ で、有名な Pultec イコライザーからヒントを得たものです。Bass と High バンドはシェルフタイプのフィルターで、Mid バンドはピーク (ベル) タイプのフィルターです。

デフォルト設定では、ミキサーやカーオーディオ、キーボードアンプのトーンコントロールのように、低音、中音、高音をそれぞれブースト/カットできます。**Bass, Mid, Treble** の各ノブを操作すると、それに応じてノブの上にあるグラフが変化します。そしてもちろん、ノブの操作に応じて音質も変化します。

中段のノブでは各バンドの周波数を設定します。左の **Frequency** ノブで Bass の周波数を設定します。他の2つの Frequency ノブも同様に、Mid, Treble の周波数をそれぞれ設定します。

下段のノブでは各バンドの帯域幅 (レンジや  $Q$  とも言います) を設定します。この機能は、Mid レンジをブーストしてから **Width** ノブを操作すると効果がわかりやすいです。Width ノブを左に回し切った状態にすると、ブースト/カットする帯域が広がります。ノブを右へ回していくと、その帯域が徐々に狭くなっていきます。

狭い帯域のみをブースト/カットしたい場合も簡単に行なえます。ノブを操作するとマウスカーソルの右に設定値が Hz 単位で表示され、必要な周波数に簡単に設定できます。

もっと簡単に設定する方法としては、グラフエリアのポイントをドラッグする方法でしょう。この方法なら、各バンドのゲインと周波数を同時にエディットできます。

このイコライザーでできることを知る便利な方法としては、MIDI ファイルを Piano V3 で演奏させながらイコライザーの各ノブを操作するという方法があります。

イコライザーセクションの最上部にある On/Off スイッチで、イコライザーがかかった音とかがかっていない音の比較が簡単にできます。

## 6.2.2. Compressor

ピアノサウンドを加工する便利なエフェクトのもう1つは、コンプレッサーです。最上部にコンプレッサーの On/Off スイッチがあります。



### 6.2.2.1. Threshold

コンプレッサーがかかり始める音量レベルを設定します。

### 6.2.2.2. Ratio

スレッシュホルドレベルを超えた入力信号のレベル増加を抑える割合 (圧縮率) をこのノブで設定します。

### 6.2.2.3. Attack

入力信号がスレッシュホルドレベルを超えた瞬間から、コンプレッサーが効くまでのスピードを設定します。

### 6.2.2.4. Release

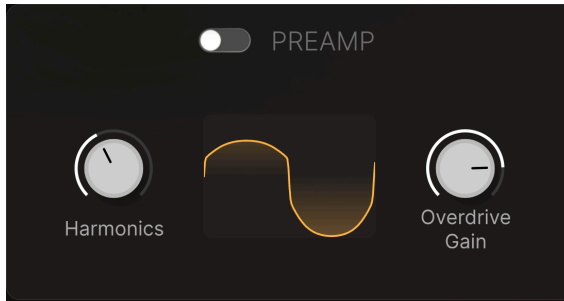
入力信号がスレッシュホルドレベルを下回った瞬間から、コンプレッションが開放されるまでの時間を設定します。

### 6.2.2.5. Make Up

コンプレッサーによる全体音量の低下を、このノブで補正できます。この補正は、コンプレッサーがかかった音とかかかっていない音を比較する際に重要です。ここで同じ音量に補正しておけば、音量の変化を気にすることなく音の比較ができます。

### 6.2.3. Preamp

ちょっとしたスパイスとして、プリアンプをご用意しました。現代のハイファイなデジタル・オーディオ環境では、ハーモニックディストーション (高調波歪み) が発生することはありません。このプリアンプは、往年のアナログテープレコーダーやチューブアンプとはまったく異なり、ピアノサウンドを豊かで心地よいものにできます。



プリアンプの効果を聴くには、ピアノを演奏しながら **Harmonics** と **Overdrive Gain** ノブの両方がどちらかをゆっくりと上げていくのがベストでしょう。耳につく不快な感じの音になりましたら、ノブを少し戻します。

プリアンプセクションの最上部にある On/Off スイッチでプリアンプのオン/オフを切り替えることができ、音質の比較に便利です。

#### 6.2.3.1. Harmonics

このノブを上げていくとピアノ音色の倍音が増えていきます。ミックスの中にピアノ音色を溶け込ませたり、逆に目立たせたりする調整によく使われる手法です。ですが「ちょうど良い」と「やり過ぎ」を分けるポイントは非常に近く、このノブの設定には注意が必要です。

#### 6.2.3.2. Overdrive Gain

オーバードライブはディストーションの一種です。サウンドをハードや力強い（こうした形容詞が音色や音質に使われている場合、非常に主観的に使われていることをお忘れなく）ものにします。こうした歪みは通常、ギターアンプで発生し、ギタリストの好物です。このプリアンプでのオーバードライブは Piano V3 に合うようにチューニングされています。

## 6.2.4. Reverb

リバーブは、Piano V3 のサウンドに特定の雰囲気を演出したい場合に非常に便利です。このリバーブは13種類の空間を内蔵し、どれも独特の音質になっています。ぜひ全タイプをお試しください！



### 6.2.4.1. Reverb Room selector

リバーブのタイプを選択します。**Pre-Delay**、**Size**、**Dry/Wet** の各ノブを12時の向きにセットし、**Decay** ノブを最大にセットすると、各リバーブタイプでの音の違いがよくわかります。

### 6.2.4.2. Pre-Delay

このノブでは、音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。現実世界では、残響音が遅れて発生することがよくあります。

### 6.2.4.3. Size

タイプの異なる空間が豊富に内蔵されているだけでなく、そのサイズを変更することもできます。リバーブの機種によってはこのパラメーター名が *Reverb Length* となっているものもあり、動作をより正確に表現した名前だと言えます。つまり、空間のサイズが大きければ、リバーブは長くなります。



#### 6.2.4.4. Decay

自然環境のほとんどでは、高音域は低音域よりも早く減衰します。Decay ノブを最低値にすると、リバーブ音に含まれる高音域の成分はすぐにフェイドアウトします。最大値にセットした場合は、高音域が減衰せずにリバーブ音全体がフェイドアウトしていきます。

#### 6.2.4.5. Dry/Wet

このノブの機能は、メインパネルの Reverb ノブと同じです。最低値にするとリバーブ音がまったく出ない状態になります。最大値にセットした場合は、リバーブ音のみになります。

音作りを始める際には、このノブを9時から12時の向きにしておくのが良いと思いますが、楽曲のモードや音色の方向性によってはその限りではありません。

Dry/Wet ノブを *Dry* にセットするとリバーブ音がなくなります。また、このセクションの最上部にはリバーブのオン/オフを切り替えるスイッチがあります。

## 7. ソフトウェアライセンス契約書

ライセンス料金（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（被ライセンス者）にPiano V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。

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 ソフトウェアによるレジストレーションの後に、使用可能となります。

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。慎重にいかのテキストをお読みください。これらの条件を承認できない場合にはソフトウェアのインストールを行わないでください。この場合、本製品（すべての書類、ハードウェアを含む破損していないパッケージ）を、購入日から30日以内にご購入いただいた販売店へ返品して払い戻しを受けてください。

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

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

**3. ソフトウェアのアクティベーション** アートリア社は、ソフトウェアの違法コピーからソフトウェアを保護するためのライセンス・コントロールとし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。セクション11に関連する主張は適用されません。

**4. 製品登録後のサポート、アップグレード、レジストレーション、アップデート** 製品登録後は、以下のサポートアップグレード、アップデートを受けることができます。サポートは新バージョン発表後1年間、前バージョンのサポートを提供します。アートリア社は、サポート（ホットライン、ウェブでのフォーラムなど）の性質をアップデート、アップグレードのためにいつでも変更し、部分的、または完全に調整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。アートリア社は、サポートの目的、アップグレードの検証のために特定の代理店、またはこれらの従事する第三者にこれらのデータを転送する場合があります。

**5. 使用の制限** お客様は、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、一時的に別のコンピューターにインストールして使用することができます。お客様はネットワークシステムなどを介した複数のコンピューターに、ソフトウェアをコピーすることはできません。お客様は、ソフトウェアおよびそれに付随する物を複製して再配布、販売等をおこなうことはできません。お客様はソフトウェアもしくはそれに付随する記載物等をもとに、改ざん、修正、リバース・エンジニアリング、逆アセンブル、逆コンパイル、翻訳などをおこなうことはできません。

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

**7. アップグレードとアップデート** ソフトウェアのアップグレード、及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、下位バージョンを転送した場合、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、及び最新版の取得は、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、及び下位バージョンのサポートの権利は、最新版のインストールを行った時点で失効するものとします。

**8. 限定保証** アートリア社は通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフトウェアのすべての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。プログラムの性能、品質によるすべての危険性はお客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明した場合、お客様が、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。

**9. 賠償** アートリア社が提供する補償はアートリア社の選択により (a) 購入代金の返金 (b) ディスクの交換のいずれかになります。お客様がこの補償を受けるためには、アートリア社にソフトウェア購入時の領収書をそえて商品を返却するものとします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起因する場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間が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。アートリア社または販売代理店等の代表者またはスタッフによる、口頭もしくは書面による情報または助言の一切は、あらたな保証を行なったり、保証の範囲を広げるものではありません。

**11. 付随する損害賠償の制限** アートリア社は、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接的な損害（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。